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

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **ÜNİTE** | **STANDARTLAR** | **ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI** | **AÇIKLAMALAR** | **KAZANIM** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 1.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 1. ÜNİTE: Zeka Oyunlarına Genel Yaklaşım | 1.1. Türlerine Göre Zeka Oyunları | 1.1.1. Zeka Oyunu Kavramı  1.1.2. Zeka Oyunu Çeşitleri 1.1.3. Oyun Kuralı Kavramı  1.1.4. Basit Düzey Zeka Oyunları | Zeka oyunlarının tanımını yapabilir ve en çok bilinen zeka oyunlarını sayabilir. | Çevresinde karşılaştığı zeka oyunlarından örnekler verir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **2020-2021 Eğitim-Öğretim yılı başlangıcı** |
| EYLÜL-EKİM | 2.HAFTA(28-04) | 2 SAAT | 1. ÜNİTE: Zeka Oyunlarına Genel Yaklaşım | 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. | Zeka oyunları çözerken uyulması gereken temel kuralları kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 3.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | 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. | Dünyada yaygın olan akıl oyunlarını tanır.  Akıl oyunlarınn kurallarını kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 4.HAFTA(12-18) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | 2.3. Değer Sırası Kavramı | 2.3.1. ABC Bağlama İle Çalışma | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Akıl oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 5.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | 2.4. Sayı ve Sembollerle Çalışma | 2.4.1 ABC Bağlama İle Çalışma | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Akıl oyunlarında sayı ve sembollerle birleşim koşullarını sağlayan stratejiler geliştirir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM-KASIM | 6.HAFTA(26-01) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | 2.5. Strateji Belirleme2.5. Strateji Belirleme | 2.5.1. Patika İle Çalışma2.5.1. Patika İle Çalışma | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Akıl oyunlarında kendine özgü birleşim stratejilerini kullanarak problem çözer.Akıl oyunlarında kendine özgü birleşim stratejilerini kullanarak problem çözer. | 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) **Cumhuriyet Bayramı** |
| KASIM | 7.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | 2.6. Akıl Oyunu Tasarımı | 2.5.1 Patika İle Çalışma | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Yeni akıl oyunları düzenler. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Kızılay Haftası** |
| KASIM | 8.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | 3.1. İşlem Oyunları Tanımı | 3.1.1. İşlem Oyunlarının Tanımı  3.1.2. İşlem Oyunlarında Temel Kurallar | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | İşlem oyunlarının kurallarını kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Atatürk Haftası** |
| KASIM | 9.HAFTA(23-29) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | 3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama | 3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Öğretmenler Günü** |
| KASIM-ARALIK | 10.HAFTA(30-06) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | 3.3. Strateji Geliştirme | 3.3.1. Çarpmaca Oyununda Strateji Geliştirme | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | İşlem oyunlarında sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Dünya Engelliler Günü** |
| ARALIK | 11.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | 3.4. Çözüm Aşamaları | 3.4.1. Çarpmaca Oyununun Çözüm Aşamalarını İnceleme | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 12.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | 3.5. İşlem Oyunu Tasarımı | 3.5.1. Kapsül Oyunu | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Kendine özgü işlem oyunları tasarlar | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 13.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | 4.1. Strateji Oyunları Tanımı | 4.1.1. Strateji Oyunlarının Tanımı  4.1.2. Strateji Oyunlarında Temel Kurallar | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Strateji oyunlarının kurallarını kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK-OCAK | 14.HAFTA(28-03) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | 4.2. Strateji Geliştirmenin Önemi | 4.2.1. Sayı Oyununda Taktik Belirleme | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Strateji geliştirmenin önemini kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Yılbaşı Tatili** |
| OCAK | 15.HAFTA(04-10) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | 4.3. Soyut Sembol Kullanma | 4.3.1. Hex Oyununda Strateji Geliştirme | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturur. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| OCAK | 16.HAFTA(11-17) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | 4.4. Belirlenen Stratejilei Kullanma | 4.4.1. Tavşan ve tazılar | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| OCAK | 17.HAFTA(18-24) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | 4.4. Belirlenen Stratejilei Kullanma | 4.4.1. Tavşan ve tazılar | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Dönem öğrendiklerini yorumlar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ŞUBAT | 18.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 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. | Karma zeka oyunlarını tanır.  Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **İkinci Yarıyıl Başlangıcı** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 5.3. Rakipli Zeka Oyunlarının Özellikleri | 5.3.1. Nehir Geçme Oyunları Oynama | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Rakipli karma zeka oyunlarında oyun bileşenlerinin konumsal özelliklerini tanır. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ŞUBAT | 20.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 5.4. Rakipli Zeka Oyunnlarında Taktik | 5.4.1. Satranç Problemleri Çözme | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Rakipli karma zeka oyunlarında taktik sıralama yapar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 21.HAFTA(01-07) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 5.5. Rakipli Zeka Oyunlarında Hamle Planı | 5.5.1. Satranç Problemleri Çözme | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Rakipli karma zeka oyunlarında hareket hamleleri planlar ve uygular. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 22.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 5.6. Soyut Grafik Modelleri | 5.6.1. Karma Oyunlar Oynama | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Rakipsiz karma zeka oyunlarını soyut grafik sembollerle modeller. | 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 | 23.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 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. | Rakipsiz karma zeka oyunlarında soyut grafik modellerle çözüm stratejileri geliştirir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Şehitler Günü** |
| MART | 24.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | 5.8. Strateji Geliştirme | 5.8.1. Karma Zeka Oyunlrında Kendi Stratejisini Geliştirme | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Karma zeka oyunlarında kendine ait stratejiler geliştirir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART-NİSAN | 25.HAFTA(29-04) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | 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. | Sözcük ve mantık oyunlarının kurallarını kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 26.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | 6.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama | 6.2.1. Şifreler Çalışmalar Yapma | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Sözcük ve mantık oyunlarında karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını farkeder. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 27.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | 6.3. Kelime Dağarcığı ve Terimelr | 6.3.1. Şifreler Oyununu Oynama | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Sözcük ve mantık oyunlarında farklı bilim alanlarına ait sözcük ve kavramları kullanır. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** |
| NİSAN-MAYIS | 28.HAFTA(26-02) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | 6.4. Semantik Stratejiler Geliştirme | 6.4.1. Semantik Stratejiler Kullanma | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Sözcük oyunlarında semantik stratejiler kullanır. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **1 Mayıs İşçi Bayramı** |
| MAYIS | 29.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | 6.5. Mantıksal İlişkiler Kurma | 6.5.1. Mantık Karesi Oyunları Oynama | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Sözcük ve mantık oyunlarında verilenler arasında mantıksal ilişkiler kurar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MAYIS | 30.HAFTA(10-16) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | 6.6. Mantıksal Strateji Geliştirme | 6.6.1. Mantık Karesi Stratejiler Geliştirme | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Sözcük ve mantık oyunlarının çözümünde mantıksal stratejiler kullanır. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MAYIS | 31.HAFTA(17-23) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | 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. | Mekanik oyunlarda geometrik şekilleri kullanarak yeni şekiller çizer. | 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 | 32.HAFTA(24-30) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | 7.2. Üç Boyutlu Nesneleri Kavrama | 7.2.1. Üç Boyutlu Nesnelerin Hareket Kabiliyetlrini İnceleme | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Mekanik oyunlarda üç boyutlu nesnelerin hareket ve ilişkilerini kavrar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MAYIS-HAZİRAN | 33.HAFTA(31-06) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | 7.3. Üç Boyutlu Şekiller Oluşturma | 7.3.1. Tetromino Kullanarak Değişik Şekiller Oluşturma. | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Mekanik oyunlarda üç boyutlu şekiller oluşturur. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| HAZİRAN | 34.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | 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. | Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| HAZİRAN | 35.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | 7.5. Üç Boyutlu Cisim Oyunları Tasarlama | 7.5.1. Üç Boyutlu Şekil Oluşturma Oyunları | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar. 2. Dönem öğrendiklerini yorumlar. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **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 35 haftadır.**