**.......................OKULU BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ ...... SINIFI
ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK DERS PLANI**

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **KAZANIMLAR** | **STANDARTLAR** | **ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI** | **AÇIKLAMALAR** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 1.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 6.1.1. Bilişim teknolojilerinin günlük yaşamdaki önemini değerlendirir. 6.1.1.4. Bilişim teknolojilerinin sosyal ve kültürel hayata katkılarını ve risklerini örnekler üzerinden tartışır. 6.1.2. Bilgisayarların akıllı davranış modellerini kullanma biçimlerini açıklar. 6.1.3. Bilişim teknolojilerinin beden ve ruh sağlığına etkilerini yorumlar. | 6.1.1. Bilişim ile Değişim | \* Teknolojik Ben \* Bir Ben Var Benden Teknolojik \* Teknolojik Ben ve Ruhum \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**2024-2025 Eğitim-Öğretim yılı başlangıcı** |
| EYLÜL | 2.HAFTA(16-22) | 2 SAAT | 6.1.2.1. İşletim sistemi kavramını açıklar. 6.1.2.2. İşletim sistemlerinin bileşenlerinin görevlerini kavrar. 6.1.2.3. Farklı işletim sistemlerini karşılaştırır. | 6.1.2. İşletim Sistemini Tanıyorum | \* İşletim Sistemlerini Tanıyorum \* Rüya’nın Seyir Defteri \* İşletim Sistemi Neler Yapar? \* İşletim Sistemi Karşılaştırma \* İşletim Sistemi Uzmanı Arıyoruz \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EYLÜL | 3.HAFTA(23-29) | 2 SAAT | 6.1.3.1. Dosya uzantılarına göre dosyaların temel özelliklerini açıklar. 6.1.3.2. Basılı ortamdaki verileri elektronik ortama aktarır. 6.1.3.3. Elektronik ortamdaki verilerin sınıflanması ve saklanması için doğru yaklaşımları uygular. 6.1.3.4. Dosya ve klasör sıkıştırma işlemlerini yapar. 6.1.3.5. Dosyaların saklanması ve dosyalara erişilmesi konusunda strateji geliştirir. | 6.1.3. Dosyalarım Nerede? | \* Hangi Dosya Türü? \* Dosya Türüm Neden Değişti? \* Basılı Belgemi Dijital Yaptım! \* Dosyam Nerede Kaldı? \* Eyvah! Dosyam Evde Kaldı \* Dosyalar Sıkıştı mı? \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 4.HAFTA(30-06) | 2 SAAT | 6.2.1.1. İnternet etiğinin önemini ifade eder. 6.2.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılabilecek durumlara örnekler verir. 6.2.1.3. Siber zorbalık kavramını açıklayarak korunma amacıyla alınabilecek önlemleri tartışır. | 6.1.4. Artık Daha Bilinçliyim | \* Etik ve İnternet Etiği \* Eğrisi Doğrusu Hikâyesi \* Zorba Olma Zorbadan Korkma \* Mini Hikâyemizi Yazıyoruz \* Siber Zorbalık Korunma Ekibi Kuruyoruz \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 5.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 6.2.1.4. Telif hakkı kavramını ve önemini araştırır. 6.2.1.5. Kullanım haklarını düzenleyen lisans türlerini açıklar. | 6.1.5. Yaratıcı Ürünlerimiz Nasıl Korunuyor? | \* Telif Hakları Nedir? \* Telif Hakları Gazetemiz \* Bir Yazılımcı Olsam \* Lisanslı Yazılım Kullanıcılarının Dikkatine \* Yaratıcı Birliktelik Lisansı Özgürlük ve Sınırları \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 6.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 6.2.1.6. Bilişim suçlarının neler olduğunu tanımlayarak ilgili kanunları özetler. 6.2.1.7. Bilişim suçlarına karşı alınabilecek önlemler ve stratejiler geliştirir. | 6.1.6. Dijital Dünyanın Suçluları | \* Bilişim Suçlarına Bir Örnek \* Bilişim Suçları \* Bence, Sence, Bizce Bilişim Suçları \* Bugün Neler Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 7.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 6.1.1.4. Bilişim teknolojilerinin sosyal ve kültürel hayata katkıları ve riskleri örnekler üzerinden tartışır. 6.2.2.1. Dijital paylaşımların kendisi ve başkaları üzerindeki etkilerini fark eder. 6.2.2.2. Öğrenci, bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder. | 6.1.7. Dijital Dünya | \* Bak Bir Varmış Bir Yokmuş Eski Günlerde \* Yanlış Olan Ne? \* Kendimi Arıyorum \* Oyun da Neymiş? \* Oyuncunun Oyunu \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM-KASIM | 8.HAFTA(28-03) | 2 SAAT | 1. SINAV1. SINAV | 6.1.7. Dijital Dünya6.1.7. Dijital Dünya | \* Bak Bir Varmış Bir Yokmuş Eski Günlerde \* Yanlış Olan Ne? \* Kendimi Arıyorum \* Oyun da Neymiş? \* Oyuncunun Oyunu \* Bugün Ne Öğrendik?\* Bak Bir Varmış Bir Yokmuş Eski Günlerde \* Yanlış Olan Ne? \* Kendimi Arıyorum \* Oyun da Neymiş? \* Oyuncunun Oyunu \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir.• Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | 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 | 9.HAFTA(04-10) | 2 SAAT | 6.2.3.1. Bilişim teknolojilerinin kullanımında gizlilik ve güvenlik boyutlarının önemini tartışır. 6.2.3.2. Güvenlik açıklarının oluşumu konusunda yorum yapar. 6.2.3.3. Bilgi koruma yöntemlerini ifade eder. 6.2.3.4. Bilgi paylaşımı sürecinde olası riskleri değerlendirerek alınabilecek önlemleri tartışır.6.2.3.1. Bilişim teknolojilerinin kullanımında gizlilik ve güvenlik boyutlarının önemini tartışır. 6.2.3.2. Güvenlik açıklarının oluşumu konusunda yorum yapar. 6.2.3.3. Bilgi koruma yöntemlerini ifade eder. 6.2.3.4. Bilgi paylaşımı sürecinde olası riskleri değerlendirerek alınabilecek önlemleri tartışır. | 6.1.9. Bilgim Değerli ve Önemli6.1.9. Bilgim Değerli ve Önemli | \* İnternet Meraya Gelirse \* Bilgi Gizliliğim \* Gizlilik ve Güvenlik \* Bilgi Güvenliği \* Bilge Kunduz Çalışması \* Bugün Ne Öğrendik? 10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ve Atatürk Haftası\* İnternet Meraya Gelirse \* Bilgi Gizliliğim \* Gizlilik ve Güvenlik \* Bilgi Güvenliği \* Bilge Kunduz Çalışması \* Bugün Ne Öğrendik? 10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ve Atatürk Haftası | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir.• Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | 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)**Atatürk Haftası** |
| KASIM | 10.HAFTA(18-24) | 2 SAAT | 6.2.3.5. Zararlı yazılımları kavrar. 6.2.3.6. Güvenlik yazılımlarının kullanım amaçlarını açıklar. | 6.1.10. Dijital Tehlikeler | \* Ünlü Zararlı Yazılım ve Virüs Haberleri \* Zararlı Yazılımlar \* Virüsleri Nasıl Fark Ederiz ve Onlardan Nasıl Korunuruz? \* Kim Korkar Virüsten \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Dünya Çocuk Hakları Günü** |
| KASIM-ARALIK | 11.HAFTA(25-01) | 2 SAAT | 6.3.1.1. Ağ kurmak için gerekli bileşenleri ve bileşenlerin özelliklerini açıklar. 6.3.1.2. Bir ağdan dosya ve yazıcı paylaşımı yapar. 6.3.1.3. Bilgisayar ağlarının boyutlarına ve bileşenlerine ilişkin farklılıkların nedenlerini tartışır. | 6.1.11. Bilgisayar Ağları | \* Kulaktan Kulağa Oyunu \* Bilgisayar Ağları \* Ağa Takılan Çözümler \* Bugün Ne Öğrendik? Bilisimciruh.com | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 12.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 6.3.2.1. Arama motorlarını kullanarak ileri düzeyde araştırma yapar. 6.3.2.2. Bilgiye ulaşırken zararlı ve gereksiz içerikleri ayırt eder. 6.3.2.3. Bilgi yönetimi kavramını ve önemini ifade eder. 6.3.2.4. EBA üzerinden farklı içeriklere erişim sağlar. | 6.1.12. Ara-Tara, Sor-Sorgula | \* Google Google Söyle Bana \* Şüpheciyim Ben! \* Bilgi Yönetimi ve Bilgi Kirliliği \* İyi ki Varsın EBA! \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Dünya Engelliler Günü** |
| ARALIK | 13.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 6.3.3.1. Farklı ve eş zamanlı iletişim sürecini kavrar. 6.3.3.2. Farklı ve eş zamanlı olarak kullanılan iletişim teknolojilerini sınıflandırır. 6.3.3.3. Forum ve sohbet araçlarını listeler. 6.3.3.4. Sesli ve görüntülü iletişim araçlarını listeler. 6.3.3.5. İletişim süreci açısından araçlar arasındaki farklılıkları tartışır. 6.3.3.6. İhtiyaca göre doğru iletişim aracını seçerek etkili biçimde kullanır. | 6.1.13. İletişim Benim İşim | \* Önce mi? Şimdi mi? Sonra mı? \* Gördüm, Duydum, Konuştum, Yazdım \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 14.HAFTA(16-22) | 2 SAAT | 6.4.1.1. Tablolama programının arayüzünü ve özelliklerini tanıyarak amaca uygun bir tablo oluşturur. 6.4.1.2. Belirli bir amaç için oluşturduğu tabloyu biçimlendirir. 6.4.1.3. Oluşturduğu tablo üzerinde hesaplama işlemleri yapar. 6.4.1.4. Tablodaki verilere filtre uygular. 6.4.1.5. Amaca uygun grafik türlerini kullanarak veriyi görselleştirir. 6.4.1.6. Farklı tablolama programlarını keşfeder. 6.4.1.7. İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu belgeyi paylaşır. | 6.1.14. Sayılarla Oynuyorum | \* Tablolama Programları \* Tablolama Programlarına Yakından Bakalım \* Google E-Tablolar \* LibreOffice Calc Hesap Tablosu \* Sıcak Mı? Soğuk Mu? \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 15.HAFTA(23-29) | 2 SAAT | 6.4.1.2. Belirli bir amaç için oluşturduğu tabloyu biçimlendirir. 6.4.1.3. Oluşturduğu tablo üzerinde hesaplama işlemleri yapar. 6.4.1.4. Tablodaki verilere filtre uygular. 6.4.1.5. Amaca uygun grafik türlerini kullanarak veriyi görselleştirir. 6.4.1.7. İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu belgeyi paylaşır. | 6.1.15. Veriler Filtreleniyor ve Sıralanıyor | \* Tablolama Programları \* Tablolar Dile Geldi \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK-OCAK | 16.HAFTA(30-05) | 2 SAAT | 2. SINAV | 6.1.15. Veriler Filtreleniyor ve Sıralanıyor | \* Tablolama Programları \* Tablolar Dile Geldi \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Yılbaşı Tatili** |
| OCAK | 17.HAFTA(06-12) | 2 SAAT | 6.4.2. Ses ve Video İşleme Programları 6.4.2.1. Ses ve video dosya biçimlerini bilir. 6.4.2.2. Ses ve video dosyalarını düzenleyebileceği yazılımları kullanır. 6.4.2.3. Ses dosyaları ile ilgili düzenleme işlemlerini yürütür. | 6.1.17. Ses ve Video İşleme Programı | \* Mikrofonla Duy Beni, Kamerayla Gör Beni! \* Sesimi Dönüştür! \* 3, 2, 1 Kayıt \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| OCAK | 18.HAFTA(13-19) | 2 SAAT | 6.4.3.4. Video dosyaları ile ilgili düzenleme işlemlerini yürütür. 6.4.3.5. İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu video dosyasını çevrimiçi ortamda paylaşır. | 6.1.18. Videomu Düzenliyorum | \* Windows Movie Maker Öğreniyorum \* Windows Movie Maker Öğreniyorum \* Windows Movie Maker ile Video Düzenleme \* Videomu Üretiyorum \* Video Dosyamı Paylaşıyorum \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru ve güvenli biçimde kullanmak için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sergileyebilir. • Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel-sosyal açıdan bireysel ve toplumsal katkıları konusunda bilinçlenebilir ve olumlu tutum geliştirebilir. • Yaşam boyu öğrenme ve bağımsız öğrenebilme konusunda kişisel sorumluluk alabilir. • Bilişim etiği, gizlilik ve güvenlik konularında duyarlı davranabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Birinci Dönemin Sona Ermesi** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır. 6.5.1.10. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tartışır. | 6.2.1. Haydi Veri Toplamaya! | \* Matematikten Bilgisayara Eğlenceli Bir Köprü \* Bilgisayar Nasıl Çalışır? \* Ülke Veri Tablosu Oyunu \* Bilişim Dedektifi İş Başında \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**İkinci Yarıyıl Başlangıcı** |
| ŞUBAT | 20.HAFTA(10-16) | 2 SAAT | 6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır. | 6.2.2. Sabit mi, Değişken mi? | \* Sabit ve Değişken Karmaşası \* Kimler Burada Kalıyor? \* Bir Problem Mi Var? \* Ne Çok Problem Varmış! \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ŞUBAT | 21.HAFTA(17-23) | 2 SAAT | 6.5.1.3. Bir problemi alt problemlere böler. 6.5.1.4. Temel fonksiyonları problem çözme sürecinde kullanır. | 6.2.3. Böl, Parçala, Çöz | \* Bu Nasıl Problem? \* Çizim Makinesi \* Gülse’nin Hikâyesi \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ŞUBAT-MART | 22.HAFTA(24-02) | 2 SAAT | 6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir. 6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder. | 6.2.4. Problem Çözmek Benim İşim! | \* Hayatım Problem, Çözümüm Algoritma \* Algoritmayla Sorunları Çözüyorum \* Mayın Tarlası \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 23.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir. 6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder. 6.5.1.7. Farklı algoritmaları inceleyerek en hızlı ve doğru çözümü seçer. | 6.2.5. Farklı Yollardan Aynı Çözüme | \* Farklı Yollarla Aynı Çözüme \* En Kısa Yol Hangisi? \* Okul İçinde Yolculuk \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 24.HAFTA(10-16) | 2 SAAT | 6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler. | 6.2.6. Ayıkla Pirincin Taşını | \* Haydi Sırala! \* Farkı Fark Edelim \* Yanlış Bunun Neresinde? \* Ayıkla Pirincin Taşını \* Bugün Ne Öğrendik? Mehmet Akif'i Anma ve İstiklal Marşı'nın Kabulü | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | 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(17-23) | 2 SAAT | 6.5.1.9. Problemin çözümünü, benzer problemler için geneller. | 6.2.7. Benzer Sorun Benzer Çözüm | \* Sorunlar-Çözümler \* Haydi Mandala Çizelim \* Şimdi Biraz Matematik \* Sayıların Şifresi Çanakkale Zaferi ve Şehitleri Anma Günü | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Şehitler Günü** |
| MART | 26.HAFTA(24-30) | 2 SAAT | 1. SINAV | 6.2.7. Benzer Sorun Benzer Çözüm | \* Sorunlar-Çözümler \* Haydi Mandala Çizelim \* Şimdi Biraz Matematik \* Sayıların Şifresi Çanakkale Zaferi ve Şehitleri Anma Günü | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 27.HAFTA(07-13) | 2 SAAT | 6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır. 6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar. | 6.2.9. Scratch ile Tanışıyorum | \* Blok Tabanlı Programlama \* Scratch Programı \* Scratch’i Deniyorum \* Merhaba Dünya \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 28.HAFTA(14-20) | 2 SAAT | 6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar. 6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar. 6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler. | 6.2.10. Scratch'i Keşfediyorum | \* Geri Bildirim Grupları \* Blokları Keşfedelim \* Biraz Hareketlenelim \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 29.HAFTA(21-27) | 2 SAAT | 6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar. 6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler. 6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. 6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | 6.2.11. Haydi Canlanalım | \* Animasyon Nedir? \* Papağanı Uçuralım \* Kendi Animasyonumuzu Oluşturalım \* Bugün Ne Öğrendik? 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | 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 | 30.HAFTA(28-04) | 2 SAAT | 6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. 6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. 6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur 6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | 6.2.12. Nesneler Konuşuyor | \* Şakacı Penguen \* Öğrendiklerini Uygula 1 Mayıs Emek ve Dayanışma Günü | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**1 Mayıs İşçi Bayramı** |
| MAYIS | 31.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. 6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. 6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur. 6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | 6.2.13. Düşünen Bilgisayar | \* İşlemler,Veri ve Algılama Blokları \* Uzaylıyla Sohbet \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MAYIS | 32.HAFTA(12-18) | 2 SAAT | 6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur. 6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. 6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur. 6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | 6.2.14. Çizim Yapıyorum | \* Çizim Yapalım \* Kendi Çizim Programımızı Oluşturalım \* Bugün Ne Öğrendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MAYIS | 33.HAFTA(19-25) | 2 SAAT | 6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer. 6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir. | 6.2.15. Oyun Yazıyorum | \* Yıldız Toplayan Çocuk \* Akvaryum Oyunu 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | 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-HAZİRAN | 34.HAFTA(26-01) | 2 SAAT | 2. SINAV | 6.2.15. Oyun Yazıyorum | \* Yıldız Toplayan Çocuk \* Akvaryum Oyunu 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| HAZİRAN | 35.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 6.5.2.15. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur. | 6.2.16. Scratch Projem | \* Projelerimizi Değerlendiriyoruz \* Bugün Ne Öğendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| HAZİRAN | 36.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 6.5.2.15. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur. | 6.2.17. Projelerimizi Değerlendiriyoruz | \* Projelerimizi Değerlendiriyoruz \* Bugün Ne Öğendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| HAZİRAN | 37.HAFTA(16-22) | 2 SAAT | 6.5.2.15. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur. | 6.2.17. Projelerimizi Değerlendiriyoruz | \* Projelerimizi Değerlendiriyoruz \* Bugün Ne Öğendik? | • Bilgiye erişebilir, bilgiyi analiz edebilir ve bilgiden bilgi üretmenin gücünü ve önemini kavrayabilir. • Bilgiyi yapılandırma süreçlerinde farklı araç ve yaklaşımları kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir. | 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 37 haftadır.**