|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EYLÜL** | 6-10 | **6** | 01. Görüntü işleme yazılımında yeni bir belge oluşturur.  02. Panelleri uygun yerlere konumlandırır.  01. Araç çubuğu düzenleme bileşenlerini kullanır.  02. Bir seçimi taşır.  03. Araçları kısa yollarla kullanır.  04. Seçim araçlarını kullanır.  05. Seçim alanına ekleme yapar.  06. Seçim alanından çıkarım yapar.  07. Resmi ölçeklendirir.  08. Resmi boyutlarını değiştirir.  09. Işık ayarlarını yapar  10. Bir seçimi kopyalar.  **Atatürk’ün Milli Eğitime verdiği önem**  **15 Temmuz Demokrasi ve Millî Birlik Günü ve Önemi** | **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU : Görüntü işleme yazılımının giriş ayarlarını yapmak**  **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU :Menü ve araç çubuklarını kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Görüntü ilgili temel kavramları açıklar.  02. Görüntü formatlarını listeler.  03. Görüntü işleme yazılımının arayüzünü açıklar.  04. Görüntü işleme yazılımında araçlar panelini açıklar.  01. Menü ve araç çubuklarını listeler  02. Menü ve araç çubuklarının kullanıldığı yerleri açıklar  03. Bilgi panelini açıklar.  04. Gama ayarını açıklar.  05. İlave seçim seçeneklerini listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EYLÜL** | 13-17 | **6** | 01. Vektör araçlarını açıklar  02. Aktif filtrelerle efektler uygular.  03. Nesnelere hazır stiller uygular.  04. Birden fazla nesneyi gruplandırır.  05. Tuvali çizime göre ölçeklendirir.  06. Elips aracı özelliklerini listeler.  07. Dikdörtgen aracı özelliklerini listeler.07. Dikdörtgen aracı özelliklerini listeler.  08. Çokgen aracı özelliklerini listeler.  09. Tuvali çizime göre ölçeklendirmeyi açıklar Cetvel ve kılavuz ayarlarını yapar.  10. Dikdörtgen aracını kullanır.  11. Çokgen aracını kullanır.  12. Geçmiş paneli kullanır.  13. İçine yapıştır seçeneği ile farklı şekilleri iç içe yapıştırır. | **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU :Vektör araçlarını kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Vektör araçlarını açıklar  02. Elips aracı özelliklerini listeler.  03. Dikdörtgen aracı özelliklerini listeler.  04. Çokgen aracı özelliklerini listeler.  05. Tuvali çizime göre ölçeklendirmeyi açıklar |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EYLÜL** | 20-24 | **6** | 01. Katman panelini açıklar.  02. Renk seçme adımlarını listeler.  03. Katman yığın sırasını listeler.  Yeni bir katman ekler.  04. Katmanı kilitleyerek düzenlemeyi engeller.  05. Katmanın görünürlük ayarlarını yapar.  06. Nesne ve metinleri doldurmak için dokuları kullanır.  07. Nesne ve metinlere gölge ekler.  08. Varsayılan renk ayarlarını yapar.  09. Nesnelerin hizalama işlemlerini yapar. | **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU : Katman işlemlerini gerçekleştirmek** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Katman panelini açıklar.  02. Renk seçme adımlarını listeler.  03. Katman yığın sırasını listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EYLÜL-EKİM** | 27-01 | **6** | 01. Katman panelini açıklar.  02. Renk seçme adımlarını listeler.  03. Katman yığın sırasını listeler.  Yeni bir katman ekler.  04. Katmanı kilitleyerek düzenlemeyi engeller.  05. Katmanın görünürlük ayarlarını yapar.  06. Nesne ve metinleri doldurmak için dokuları kullanır.  07. Nesne ve metinlere gölge ekler.  08. Varsayılan renk ayarlarını yapar.  09. Nesnelerin hizalama işlemlerini yapar. | **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU : Katman işlemlerini gerçekleştirmek** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Katman panelini açıklar.  02. Renk seçme adımlarını listeler.  03. Katman yığın sırasını listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | 4-8 | **6** | 01. Yazım denetimini açıklar.  02. Alt seçim aracını açıklar.  03. Nitelikli yapıştırma adımlarını listeler.  04. Tuval üzerine yeni metin ekler.  05. Metne girinti verir.  06. Dış ortamdaki bir metni programa dahil eder.  07. Tuval üzerine yeni çizgiler ekler. | **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU :Metin düzenleme işlemlerini gerçekleştirmek** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Yazım denetimini açıklar.  02. Alt seçim aracını açıklar.  03. Nitelikli yapıştırma adımlarını listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | 11-15 | **6** | 01. Çizilmesi mümkün olmayan nesneleri çizmek için şekilleri birleştirme işlemini gerçekleştirir.  02. Var olan nesnenin örneğini oluşturur.  03. Bir nesnenin dolgu rengini bir renkten başka bir renge kademeli olarak geçişini ayarlar.  04. Nesnelerin matlık ayarlarını yapar.  05. Bir yol boyunca metin ekleme işlemini gerçekleştirir.  06. Metinleri nesnelere dönüştürür. | **MODÜL : GÖRÜNTÜ İŞLEME KONU : Gelişmiş teknikleri uygulamak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Değiştir/Yolları Birleştir menüsüyle yapılabilecek işlemleri listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| , **EKİM** | 18-22 | **6** | 01. Çalışma alanına yeni bir düğme ekler.  02. Düğmeyi yeniden adlandırır.  03. Düğmeye bağlantı ekler.  04. Daha önce oluşturulmuş düğmeleri ortama dahil eder.  05. Grafikleri düğmeye dönüştürür. | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU : Düğmeler oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Görüntü işleme yazılımı sembol türlerini açıklar.  02. Düğme sembolünün durumlarını açıklar.  03. Düğmeye eklenen bağlantı özelliklerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | 25-29 | **6** | 01. Çalışma alanına yeni bir düğme ekler.  02. Düğmeyi yeniden adlandırır.  03. Düğmeye bağlantı ekler.  04. Daha önce oluşturulmuş düğmeleri ortama dahil eder.  05. Grafikleri düğmeye dönüştürür.  **29 Ekim Cumhuriyet Bayramı ve Atatürk’ün Cumhuriyetçilik ilkesi** | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU : Düğmeler oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Görüntü işleme yazılımı sembol türlerini açıklar.  02. Düğme sembolünün durumlarını açıklar.  03. Düğmeye eklenen bağlantı özelliklerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | 1-5 | **6** | 01. Resim üzerine sıcak nokta ekler.  02. Büyük boyutlu resim ya da nesneleri dilimlere ayırarak daha küçük boyutlu birbirinden bağımsız resim ya da nesnelere dönüştürür.  03. Düğmelere yeni durumlar ekler.  04. Durumlara göre yeni davranışlar ekler.  05. Görüntü işleme yazılımı görünüm ayarlarını değiştirir. | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU : Etkin resim bölgeleri oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sıcak nokta aracı çeşitlerini listeler.  02. Sıcak nokta özelliklerini açıklar.  03. Dilimleme özelliklerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | 8-12 | **6** | 01. Resim üzerine sıcak nokta ekler.  02. Büyük boyutlu resim ya da nesneleri dilimlere ayırarak daha küçük boyutlu birbirinden bağımsız resim ya da nesnelere dönüştürür.  03. Düğmelere yeni durumlar ekler.  04. Durumlara göre yeni davranışlar ekler.  05. Görüntü işleme yazılımı görünüm ayarlarını değiştirir.  **10 Kasım Atatürk'ü anma günü ve Atatürk haftası** | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU : Etkin resim bölgeleri oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sıcak nokta aracı çeşitlerini listeler.  02. Sıcak nokta özelliklerini açıklar.  03. Dilimleme özelliklerini açıklar. |

**İlk dönemdeki 5 günlük ara tatil (15-19 Kasım 2020)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | 22-26 | **6** | 01. Dışa aktarma işlem adımlarını listeler.  02. Dışa aktarma işleminde dikkat edilecek noktaları açıklar.  03. Resimler için kullanılacak dosya türlerini açıklar.  04. Çalışmayı dış ortama aktarmadan önce önizler.  05. Çalışmayı tarayıcıda önizler.  06. Çalışma dosyasını JPEG formatında dışa aktarır.  07. Çalışma dosyasını HTML formatında dışa aktarır.  08. Resimleri slayt gösterisi olacak şekilde dışa aktarır.  **24 Kasım Öğretmenler günü ve önemi** | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU :Aktarma işlemi ve optimizasyon yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Dışa aktarma işlem adımlarını listeler.  02. Dışa aktarma işleminde dikkat edilecek noktaları açıklar.  03. Resimler için kullanılacak dosya türlerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM –ARALIK** | 29-03 | **6** | 01. Farklı yollar kullanarak animasyonlar oluşturur.  02. Nesneleri durumlar arasında ileriye geriye geçiş yapmadan canlandırır.  03. Animasyon için semboller oluşturur.  04. Animasyonun oluşması için durum gecikmesi ayarlarını yapar.  05. Animasyonun tekrar döngüsünü ayarlar.  06. Animasyonu dış ortama aktarmadan önce önizler.  07. Oluşturulan animasyonu GIF formatında dışa aktarır.  08. İlk ve son hali çizilmiş nesnelerin ara karelerini doldurarak animasyon oluşturur.  09. Efektlere dolgu uygular. | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU :** Hareketli resimler (GIF) oluşturmak | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Hareketli resimleri açıklar.  02. Animasyon yapma adımlarını açıklar.  03. Soğan zarı uygulaması altındaki komutları listeler.  04. Katman paylaşımını kullanmak için gerekli adımları açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | 6-10 | **6** | 01. Farklı yollar kullanarak animasyonlar oluşturur.  02. Nesneleri durumlar arasında ileriye geriye geçiş yapmadan canlandırır.  03. Animasyon için semboller oluşturur.  04. Animasyonun oluşması için durum gecikmesi ayarlarını yapar.  05. Animasyonun tekrar döngüsünü ayarlar.  06. Animasyonu dış ortama aktarmadan önce önizler.  07. Oluşturulan animasyonu GIF formatında dışa aktarır.  08. İlk ve son hali çizilmiş nesnelerin ara karelerini doldurarak animasyon oluşturur.  09. Efektlere dolgu uygular. | **MODÜL : RESİMLER İLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA KONU :** Hareketli resimler (GIF) oluşturmak | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Hareketli resimleri açıklar.  02. Animasyon yapma adımlarını açıklar.  03. Soğan zarı uygulaması altındaki komutları listeler.  04. Katman paylaşımını kullanmak için gerekli adımları açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | 13-17 | **6** | 01. Kendine özgü çalışma alanını düzenler.  02. Yeni bir animasyon belgesi oluşturur.  03. Yeni açtığı animasyon belgesi özelliklerini ayarlar.  04. Katmanları düzenleme işlemlerini gerçekleştirir.  05. Uygulama tercihlerini gereksinimlere göre ayarlar. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU : Animasyon hazırlama programı ara yüzünü kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Animasyon hazırlama programının karşılama ekranı bölümlerini açıklar.  02. Animasyon hazırlama programının çalışma alanlarını açıklar.  03. Çalışma alanındaki panelleri açıklar.  04. Zaman çizelgesini açıklar.  05. Katmanları açıklar.  06. Yardım menüsünü açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | 20-24 | **6** | 01. Çizilen çizimleri seçerek değiştirir.  02. Animasyon yazılımında hazırlanan bir görüntüyü dışa aktarır.  03. Renk araçlarını kullanır.  04. Çizgi aracını kullanarak çalışma alanına yeni çizgiler ekler.  05. Dikdörtgen aracı ile çalışma alanına dikdörtgen ve kare şekiller çizer.  06. Oval aracı ile çalışma alanına daire ve yuvarlak şekiller çizer.  07. Çokgen Yıldız aracı ile çalışma alanına çokgen ve yıldız şekiller çizer.  08. Yerleşim ve hizalama araçlarının görünüm ayarlarını yapar.  09. Degrade aracı kullanarak bir renkten başka bir renge kademeli geçişi sağlar.  10. Katmanın sadece belli bir alanının görünmesi için maskeleme işlemini uygular.  11. Bir Bitmap nesnesini sahne içine aktarır. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU : Grafik oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Araçlar panelindeki araçları listeler.  02. Çizim araçlarını açıklar.  03. Yerleşim ve hizalama araçlarını listeler.  04. Kütüphane panelini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | 27-31 | **6** | 01. Belgeye yeni bir metin ekler.  02. Sahneye dinamik metinler ekler.  03. Dinamik metinler için sahneye font gömme işlemini gerçekleştirir.  04. Yazım denetimi gerçekleştirir. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU : Metinler oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Metin aracı özelliklerini açıklar.  02. Gömülü fontların gerekliğini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCAK** | 3-7 | **6** | 01. Yeni bir sembol oluşturur.  02. Daha önceden oluşturulmuş şekilleri sembollere dönüştürür.  03. Sahne üzerinde yeni grafik sembolü oluşturur. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU :Semboller oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sembolleri açıklar.  02. Sembol türlerini listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCAK** | 10-14 | **6** | 04. Sahne üzerinde yeni düğme sembolü oluşturur.  05. Sahne üzerinde yeni film klibi sembolü oluşturur.  06. Var olan bir sembolün örneğini oluşturur.  07. Sembolleri düzenler. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU :Semboller oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sembolleri açıklar.  02. Sembol türlerini listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCAK** | 17-21 | **6** | 06. Var olan bir sembolün örneğini oluşturur.  07. Sembolleri düzenler. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU :Semboller oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sembolleri açıklar.  02. Sembol türlerini listeler. |

**YARIYIL TATİLİ (24 Ocak–4 ŞUBAT 2022)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | 7-11 | **6** | 01. Zaman çizelgesine yeni kareler ekler.  02. Kareler üzerinde işlemler yapar.  03. Ara hareket animasyonu oluşturur.  04. Klasik ara animasyonu oluşturur.  05. Şekil arası animasyonu oluşturur.  06. Sahneye kare kare animasyon ekler.  07. Maske katmanıyla animasyon oluşturur.  08. Bir yol boyunca animasyon oluşturur.  09. Ters kinematikle animasyon oluşturur. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU : Animasyon tekniklerini kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Kare ve anahtar kareleri açıklar.  02. Animasyon türlerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | 14-18 | **6** | 01. Zaman çizelgesine yeni kareler ekler.  02. Kareler üzerinde işlemler yapar.  03. Ara hareket animasyonu oluşturur.  04. Klasik ara animasyonu oluşturur.  05. Şekil arası animasyonu oluşturur.  06. Sahneye kare kare animasyon ekler.  07. Maske katmanıyla animasyon oluşturur.  08. Bir yol boyunca animasyon oluşturur.  09. Ters kinematikle animasyon oluşturur. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU : Animasyon tekniklerini kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Kare ve anahtar kareleri açıklar.  02. Animasyon türlerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | 21-25 | **6** | 01. Harici sesleri çalışma ortamı kütüphanesine aktarır.  02. Kütüphanede var olan ses dosyalarını sahne üzerine ekler.  03. Ses özelliklerini düzenler.  04. Sese basit efektler ekler.  05. Düğme sembolüne ses ekler.  06. Harici video dosyalarını çalışma ortamına ekler.  07. Video dosyasını sahne içine gömer.  08. Bir web sunucusundan animasyona video ekler | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU :Ses ve video eklemek** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Animasyon yazılımında ses türlerini açıklar.  02. Ses efekt çeşitlerini listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT -MART** | 28-04 | **6** | 01. Animasyona yeni sahne ekler.  02. Şablonlardan yeni bir animasyon oluşturur.  03. Proje paneli kullanarak yeni bir proje oluşturur. | **MODÜL : ANİMASYON TEMELLERİ KONU : Ek özellikleri kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sahne kullanımında dikkat edilecek hususları listeler.  02. Şablon kategorilerini listeler.  03. Proje panelini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | 7-11 | **6** | 01. Form bileşenlerini animasyona ekler.  02. Form bileşeninin parametrelerini ayarlar.  03. Odak yöneticisi ile bileşenlere kullanım sırası verir.  **12 Mart İstiklal Marşının kabulü** | **MODÜL : WEB ORTAMI İÇİN ANİMASYON HAZIRLAMA KONU : Bileşenlerle form oluşturmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Form bileşenlerini açıklar.  02. Form bileşenlerinin parametrelerini açıklar.  03. Odak yöneticisini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | 14-18 | **6** | 01. Film klibi için iyileştirme yapar  02. Zaman çizelgesinde iyileştirme yapar  03. Eklenen video ve ses ortamları için iyileştirme yapar.  04. Erişilebilirlik için iyileştirme yapar  05. Reklam oluşturma için iyileştirme yapar  **18 Mart Çanakkale Zaferi** | **MODÜL : WEB ORTAMI İÇİN ANİMASYON HAZIRLAMA KONU : Animasyonu iyileştirmek** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. İyileştirme yapılabilecek alanları listeler.  02. İyileştirme yaparken dikkat edilecek noktaları açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | 21-25 | **6** | 01. Animasyon belgelerini yayınlar.  02. Yayınlama için gereken ayarları yapar.  03. Animasyon oynatıcısını kurar.  04. Animasyon oynatıcı araçlarını kullanır.  05. Html şablonlarını kullanır. | **MODÜL : ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR KONU : İçeriği yayınlamak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. İçerik yayınlama araçlarını listeler.  02. Animasyon oynatıcı araçlarını açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART - NİSAN** | 28-01 | **6** | 01. Eylemler panelini kullanır.  02. Film klipleriyle çalışır.  03. Veri türlerini ayırt eder  04. Değişken ve sabitleri tanımlaması yapar  05. Script test komutlarını kullanır. | **MODÜL : ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR KONU : Temel programlama işlemlerini yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Programlama araçlarını açıklar.  02. Veri türlerini açıklar.  03. Değişken/Sabit açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | 04-08 | **6** | 01. Fonksiyon tanımlaması yapar.  02. Fonksiyonlara veri alma ve gönderme yapar.  03. Fonksiyonu uygulama içerisinde kullanır. | **MODÜL : ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR KONU : Fonksiyon işlemlerini yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Fonksiyon yapısını açıklar.  02. Fonksiyon kullanmanın avantajlarını listeler. |

**İkinci dönemdeki 5 günlük ara tatil (11-15 Nisan 2022)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | 18-22 | **6** | 01. Olay dinleyicisini ihtiyaca uygun olarak nesneler ile ilişkilendirir.  02. Fare olaylarını kullanır  03. Klavye olaylarını kullanır.  04. Zaman bağlı çalışan ve tekrar eden olayları kullanır.  05. Hazır kodları animasyona ekler.  06. Animasyon türleri için kodlama yapar  **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı**  **Atatürk’ün çocuklara verdiği önem** | **MODÜL : ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR KONU : Olaylarla ilgili düzenlemeleri yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Sahnede gerçekleşen olayları açıklar.  02. Tetikleyicileri listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | 25-29 | **6** | 01. Karar ifadelerini ve döngüleri yazar  02. Karar ifadelerini ve döngüleri animasyon içerisinde kullanır. | **MODÜL : ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR KONU : Karar yapılarını kullanmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Karar ifadelerini açıklar.  02. Döngü ifadelerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | 2-6 | **6** | 01. Math sınıfında sabit tanımlar.  02. Math sınıfında metotlar oluşturur. | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Matematiksel işlemleri yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Math sınıfı sabitlerini açıklar.  02. Math sınıfı metodlarını açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | 9-13 | **6** | 01. Sahneye metin alanları ekler  02. Metin alanlarını biçimlendirir.  03. Html ve harici metinleri görüntüler.  **13-15 Mayıs Ramazan Bayramı** | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Metin işlemlerini yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Metin alanını kullanmayı ve biçimlendirmeyi tarif eder.  02. Html ve harici metinleri görüntülemek için gereken kodları açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | 16-20 | **6** | 01. Dizi tanımlaması yapar.  02. Diziler üzerinde işlemler yapar.  **19 Mayıs Atatürk’ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı**  **Atatürk ve Gençlik** | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Dizi işlemlerini yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Dizi yapısını açıklar.  02. Dizilerin nerelerde kullanılabileceğini listeler. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | 23-27 | **6** | 01. Harici Resimleri ve Animasyonları film klibine ekler  02. Harici sesleri film klibine ekler  03. Ön yükleme script i oluşturabilir.  04. Video dosyalarını film klibine ekler ve oynatır.  05. Video dosyalarının çalışmasını kontrol eder. | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Çoklu ortam işlemlerini yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Çoklu ortam araçlarını listeler.  02. Çoklu ortam araçlarını açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS-HAZİRAN** | 30-03 | **6** | 01. Harici Resimleri ve Animasyonları film klibine ekler  02. Harici sesleri film klibine ekler  03. Ön yükleme script i oluşturabilir.  04. Video dosyalarını film klibine ekler ve oynatır.  05. Video dosyalarının çalışmasını kontrol eder. | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Çoklu ortam işlemlerini yapmak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Çoklu ortam araçlarını listeler.  02. Çoklu ortam araçlarını açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HAZİRAN** | 6-10 | **6** | 01. Sahnede nesneleri taşıyabilir.  02. Nesneler arasındaki etkileşimi kontrol edebilir. | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Etkileşimli gelişmiş uygulamalar hazırlamak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Etkileşim seçeneklerini listeler.  02. Etkileşim seçeneklerini açıklar. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HAZİRAN** | 13-17 | **6** | 01. Sahnede nesneleri taşıyabilir.  02. Nesneler arasındaki etkileşimi kontrol edebilir. | **MODÜL : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR KONU : Etkileşimli gelişmiş uygulamalar hazırlamak** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| 01. Etkileşim seçeneklerini listeler.  02. Etkileşim seçeneklerini açıklar. |

**28/ 09 / 2021**

Bil. Tek. Alan Öğretmeni **Okul Müdürü**

………………… …………………