

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ 11. SINIF PROGRAMLAMA DERSİ YILLIK PLANI

TARİH	HAFTA	SAAT	ÖĞRENME ALANI	KAZANIM	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME/ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	ARAÇ GEREÇ	DEĞERLENDİRME
12-16 Eylül	1. Hafta	2 Saat	Blok Tabanlı Programlama	<i>Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.</i>	1. BLOK TABANLI PROGRAMLAMA 1.1. BLOK TABANLI PROGRAMLAMA ORTAMI 1.1.1. Kurulum 1.1.2. Hesap Oluşturma	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	15 Temmuz Demokrasi ve Millî Birlik Günü
19-23 Eylül	2. Hafta	2 Saat	Blok Tabanlı Programlama	<i>Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.</i>	1.1.3. Blok Tabanlı Programlama Yazılımı Arayüzü 1.1.3.1. Kuklalar 1.1.3.2. Dekorlar 1.1.3.2. Sesler	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	Gaziler Günü
26-30 Eylül	3. Hafta	2 Saat	Blok Tabanlı Programlama	<i>Blok tabanlı programlama aracında uygun teknikleri kullanarak temel algoritmalar planlar. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.</i>	1.2. TEMEL ALGORİTMALAR 1.3. HATA AYIKLAMA	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
03-07 Ekim	4. Hafta	2 Saat	Blok Tabanlı Programlama	<i>Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.</i>	1.4. PROGRAMI GELİŞTİRME	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	Hayvanları Koruma Günü
10-14 Ekim	5. Hafta	2 Saat	Blok Tabanlı Programlama	<i>Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer.</i>	1.5. KARAR YAPILARI	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
17-21 Ekim	6. Hafta	2 Saat	Blok Tabanlı Programlama	<i>Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur.</i>	1.6. PROJE OLUŞTURMA	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
24-28 Ekim	7. Hafta	2 Saat	Nesnelerin İnterneti	<i>Devre elemanlarının görevlerini açıklar.</i>	2. NESNELERİN İNTERNETİ 2.1. DEVRE ELEMANLARI 2.1.1. Kondansatör 2.1.2. Direnç 2.1.3. Bobin 2.1.4. Diyot 2.1.5. Mikroçip 2.1.6. Transistör	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Cumhuriyet Bayramı
31-04 Ekim-Kasım	8. Hafta	2 Saat	Nesnelerin İnterneti	<i>Blok temelli programlama araçlarıyla uygulamalar yapar. Programlama dili ile nesnelerin interneti için program yazar.</i>	2.2. BLOK TEMELLİ PROGRAMLAMA ARAÇLARI 2.3. NESNELERİN İNTERNETİNDE PROGRAMLAMA	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Kızılay Haftası *Lösemili Çocuklar Haftası

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ 11. SINIF PROGRAMLAMA DERSİ YILLIK PLANI

07-11 Kasım	9. Hafta	2 Saat	Nesnelerin İnterneti	Mikrodenetleyici kart donanımı üzerinde yazılım dilini kullanır. Simülasyon aracı (Packet Tracer) kullanarak bir sistem tasarlar.	2.4. MİKRODENETLEYİCİ KART YAPISI VE ARAYÜZÜ 2.5. SİMÜLASYON ARACI	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Atatürk Haftası *Organ Bağışi Haftası
1. Ara Tatil (14-21 Kasım)								
21-25 Kasım	10. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Temel kodlama ve kullanıcı etkileşim işlemlerini yapar.	3.1. OYUN PROGRAMLAMA TEMELLERİ 3.1.1. Oyun Nedir 3.1.2. Oyun Geliştirmek İçin Temel Kavramlar 3.1.2.1. Oyun Geliştirme Motorları (Ortamları) 3.1.2.2. Oyun Geliştirme Motoru Arayüzü Kullanımı	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Öğretmenler Günü
28-02 Kasım- Aralık	11. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2. KARAKTER VE ÇEVRE DÜZENLEME 3.2.1. Sahne Düzenleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Dünya Engelliler Günü
05-09 Aralık	12. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2.2. Sahneye Nesne Ekleme 3.2.2.1. Nesne Düzenleme (Objects Editor) Simgesi 3.2.2.2. Nesne Grup Düzenleme (Objects Group Editor) Simgesi	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	İnsan Hakları ve Demokrasi Haftası
12-16 Aralık	13. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2.2.3. Nesne Özellikleri (Properties) Simgesi 3.2.2.4. Nesne Örnek (Object Instance List) Simgesi	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	Mevlana Haftası
19-23 Aralık	14. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2.2.5. Katman Düzenleme (Layer Editor) Simgesi 3.2.2.6. Geri Al / Yinele (Undo-Redo) Simgeleri	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
26-30 Aralık	15. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2.2.7. Nesne Örneklerini (Delete Scene Instances) Silme Simgesi 3.2.2.8. Izgara Görünümüne Geç (Toggle / edit Grid) Simgesi	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
02-06 Ocak	16. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2.2.9. Büyüteç (Zoom) Ayar Simgesi 3.2.2.10. Sahneye Nesne Örneği Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
09-13 Ocak	17. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.	3.2.3. Sahneyi Ön İzleme 3.2.4. Oyunu Kaydetme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Enerji Tasarrufu Haftası

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ 11. SINIF PROGRAMLAMA DERSİ YILLIK PLANI

16-20 Ocak	18. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.</i>	3.2.5. Sahne Arka Plan Rengini Değiştirme 3.2.6. Nesneye Davranış Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
Şubat Tatili (23 Ocak-06 Şubat)								
06-10 Şubat	19. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3. ANIMASYON VE SIMÜLASYON 3.3.1. Olaylar (EVENTS 3.3.1.1. Olaylar (Events) Ekleme 3.3.1.2. Alt Olaylar (Subevents) Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
13-17 Şubat	20. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.1.3. Yorum (Comments) Ekleme 3.3.1.4. Diğer Olaylar (for each, repeat, while...) Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	
20-24 Şubat	21. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.1.5. Seçilmiş Olayları Silme (Delete Selected Events) 3.3.1.6. Geri Al / Yinele (Undo-Redo)	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Vergi Haftası
27-03 Şubat-Mart	22. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.1.7. Olaylarda Arama (Search) 3.3.2. Nesnelere Animasyon Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Sivil Savunma Günü *Yeşilay Haftası
06-10 Mart	23. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.3. Menü Ekleme 3.3.4. Ses ve Müzik Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Dünya Kadınlar Günü *İstiklâl Marşı'nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy'u Anma Günü
13-17 Mart	24. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.5. Temel Oyun Mekanikleri 3.3.5.1. Nesne Örneğini Klavye İle Hareket Ettirme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Şehitler Günü
20-24 Mart	25. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.5.2. Ateş Etme Ekleme 3.3.5.3. Zamanlama Ekleme	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Türk Dünyası ve Toplulukları Haftası
27-31 Mart	26. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.5.4. Düşman Gemisi Ekleme 3.3.5.5. Çarpışma Kontrol	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Kütüphaneler Haftası *Dünya Otizm Farkındalık Günü

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ 11. SINIF PROGRAMLAMA DERSİ YILLIK PLANI

03-07 Nisan	27. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</i>	3.3.5.6. Skor Ekleme 3.3.5.7. Kayan Arka Plan Ekleme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*Kişisel Verileri Koruma Günü
10-14 Nisan	28. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4. TEST VE YAYINLAMA 3.4.1. Örnek Platform Oyunu 3.4.1.1. Sahne Ekleme ve Sahne Arka Plan Rengi 3.4.1.2. Oyuncu Nesnesini Ekleme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	
2. Ara Tatil (17-24 Nisan)								
24-28 Nisan	29. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.3. Oyuncu Nesnesine Platform Character Davranışı Ekleme 3.4.1.4. Zemin Nesnesi Ekleme ve Platform Davranışı	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı *Küt'ül Amâre Zaferi
01-05 Mayıs	30. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.5. Farklı Tipte Zemin Nesnesi Ekleme ve Platform Davranışı 3.4.1.6. Oyuncu Nesnesine Animasyon Ekleme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*Bilişim Haftası *Trafik ve İlk Yardım Haftası
08-12 Mayıs	31. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.7. Toplanabilen Ödül Ekleme 3.4.1.8. Skoru Sahnede Gösterme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*Anneler Günü *Engelliler Haftası
15-19 Mayıs	32. Hafta	2 Saat	Oyun Programlama	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.9. Oyuncu Nesne Örneğinin Kamera İle Takibi 3.4.1.10. SkorNesne'yi Sahnede Sabitleme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı
22-26 Mayıs	33. Hafta	2 Saat	WAN Konsepti	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.11. Düşman Nesne Örneği Ekleme 3.4.1.12. Düşman Nesne Örneğini Sağa / Sola Hareket Ettirme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*Etik Günü
29-02 Mayıs- Haziran	34. Hafta	2 Saat	WAN Konsepti	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.13. Düşman Nesne Örneğini Yok Etme 3.4.1.14. Oyuncu Nesne Örneğini Yok Etme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	*İstanbul'un Fethi
05-09 Haziran	35. Hafta	2 Saat	Güvenlik Duvarı Teknolojileri	<i>Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.</i>	3.4.1.15. Bölüm Geçme 3.4.1.16. Arka Plan Ekleme	<i>Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.</i>	<i>Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı</i>	Çevre Koruma Haftası

2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ 11. SINIF PROGRAMLAMA DERSİ YILLIK PLANI

12-16 Haziran	36. Hafta	2 Saat	Güvenlik Duvarı Teknolojileri	Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlar.	3.4.2. Oyunu Test Etmek 3.4.3. Oyunu Yayınlamak	Anlatım, göstererek yaptırma, problem çözme, soru-cevap, grup çalışması, uygulamalı çalışma, araştırma ve bireysel öğretim.	Etkileşimli tahta veya projeksiyon, bilgisayar, internet bağlantısı, kodlama editörleri, görsel ve videolar, ders kitabı	*Babalar Günü
2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı Sonu								

NOT: İşbu Ünitelendirilmiş Yıllık Ders Planı;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın 19.01.2018 tarih ve 45 sayılı Kurul Kararı gereği hazırlanan TC. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersi Öğretim Programında belirtilen esaslara uygun olarak,
- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın 27.04. 1998 tarih ve 64 sayılı kararı ile kabul edilen ve Mayıs 1998 tarih ve 2488 sayılı Tebliğler Dergisi'nde yayınlanan "Ortaöğretim Kurumlarının Öğretim Programları ile Ders Kitaplarında Yer Alması Gereken "Atatürkçülükle İlgili Konular" dikkate alınarak,
- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın 30.07.2003 Tarihli, 226 Sayılı kararı ve 2551 Tebliğler Dergisinde yayımlanan "Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim ve Öğretim Çalışmalarının Plânlı Yürütülmesine İlişkin Yönerge" esas alınarak ünitelendirilmiş olarak yapılmıştır.

Zümre Öğretmenleri