

2025-2026 EĞİTİM – ÖĞRETİM YILI OKULU
5. SINIFLAR BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK DERS PLANI

I.BÖLÜM: DERS BİLGİSİ

Dersin Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Tarih: 02-06 Mart	5.Hafta
Sınıf	5. Sınıf	Süre: 2 saat	
Ünitenin Adı	Yazılım Tasarımı ve Programlama		
Alan Becerileri	Algoritmik Düşünme		
Öğrenme Çıktısı Süreç Bileşenleri	BTY.5.6.1. Problem çözümü için algoritmik düşünebilme a) Günlük yaşamdaki karşılaştığı bir problemi belirler. b) Belirlediği problemin girdi ve çıktılarını belirler. c) Belirlediği problemin çözümüne ilişkin işlem adımlarını listeler. ç) İşlem adımlarını akış şeması ile gösterir.		

II. BÖLÜM: PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal- Duygusal Öğrenme Becerileri	SDB1.1. Kendini Tanıma, SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal farkındalık, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
Değerler	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D9. Merhamet, D10. Mütevazılık
Okuryazarlık Becerileri	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık
Beceriler Arası İlişkiler	-

III.BÖLÜM: ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Basamak Özellik (Bu kriterleri dikkate alınız)	Uygulama (İçeriğinizi bu kısma oluşturunuz)
Temel Kabuller	Öğrencilerin edindikleri bilgiler doğrultusunda temel bilgisayar kullanımı konusunda deneyim kazandıkları ve basit web 2.0 araçları/e-içerikleri etkin biçimde kullanabildikleri varsayılmaktadır. Ayrıca günlük yaşamlarında karşılaştıkları durumlar üzerinden problem tanımlama ve çözüm üretme becerilerini geliştirmeye yönelik deneyim sahibi oldukları kabul edilmektedir.
Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerden günlük yaşamlarından alınan daha önce kazandıkları bilgi ve deneyimlere dayalı basit bir problem (web 2.0 uygulamalarını kullanma temel bilgisayar kullanma sorunları vb.) içeren bir senaryo üzerinden çözüm önerileri geliştirmeleri istenir. Öğrenciler, senaryoyu anlamaya çalışarak problemin ana unsurlarını belirleyip dikkate alarak çözüm önerileri geliştirmek için beyin fırtınası yaparlar.
Köprü Kurma	Trafik düzenleme, bulaşık makinesi yerleştirme, yemek tarifi oluşturma, navigasyon kullanma ve akıllı ev sistemleri gibi günlük yaşamdan örnekler, algoritma ve programlama mantığının nasıl çalıştığını anlamak için kullanılır. Ancak bu örneklerin öğrenciler için daha anlamlı hâle gelmesi için “Bu işi yaparken hangi adımları izleriz? Bu işlemleri sıralamak gerekse nasıl yapardık? Bu süreci bir robota anlatmak istesek hangi komutları verirdik?” gibi sorular sorularak, öğrencilerin günlük yaşam ile algoritma arasında bağlantı kurmasına yardımcı olunur.
Öğrenme-Öğretme Uygulamaları	Öğrencilerin günlük yaşamla bağlantı kurmalarını sağlamak amacıyla “Okuldan eve giderken hangi sorunlarla karşılaşıyorsunuz?” sorusu yöneltilir. Alınan cevaplar problem olarak tahtaya yazılır. Her öğrenciden günlük yaşamda karşılaştığı bir problemi belirleyip dağıtılan küçük not

	kâğıtlarına yazarak öğretmenine teslim etmesi istenir (SDB3.3). Öğrencilerin belirlediği problemler sınıfa okunur. Öğretmen tarafından “Okula zamanında gelememenin nedenleri neler olabilir?” sorusu yöneltilerek alınan cevaplar problem olarak tahtaya yazılır. Öğrenciler, grup içi çalışma becerilerini ortaya koymaları için beş altı kişilik rastgele öğrenme gruplarına ayrılır. Tahtaya yazılan alt problemler için akıl yürüterek bir veya daha fazla çözüm önerisi geliştirirler (E3.6, SDB3.2). Bu çözüm önerileri sınıfa sunulur ve diğer öğrencilerden bunları değerlendirip katkıda bulunmaları istenir (OB1). www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “Problem Çözme Aşamaları” videosu ile birlikte öğrencilerin ders esnasında tartıştıkları konuyu netleştirmeleri sağlanır. Problem nedir? Problem çözme Aşamaları nelerdir? Sorularının cevaplarına video aracılığıyla ulaşılır. www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “Problem Çözme Aşamaları”, “Problem Çözme Aşamalarını Sıralama” etkinlikleri ile konuyu pekiştirmeleri sağlanır. www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “Kurt-Kuzu-Ot” etkinliğinin animasyonlu halini öğrencilerin tamamlaması beklenir. Yine aynı konuda bulunan “Hanoi Kuleleri” etkinliğinin animasyonunu da öğrenciler tamamlar. Böylece problem çözme konusunda öğrencilerin farklı çözüm yolları geliştirmeleri sağlanır. Ders sonunda www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “Çalışma Kağıdı” öğrencilere dağıtılarak öğrencilerin problem çözme sürecini uygulamaları sağlanır.
--	--

IV.BÖLÜM: ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Çalışma kağıdı, rubrik değerlendirme, akran değerlendirme, web 2.0 araçları

IV.BÖLÜM: DERSİN DİĞER DERSLERLE İLİŞKİSİ

• Görsel Sanatlar: Tasarım sürecinde problemi belirleme, planlama, uygulama ve değerlendirme aşamaları algoritmik düşünme ile örtüşür. Öğrenci bir çalışmayı adım adım planlayarak sistemli üretim yapar. • Matematik: Matematiksel problemlerde verilenleri (girdi) analiz edip işlem basamaklarını sıralayarak sonuca (çıktı) ulaşma süreci doğrudan algoritmik düşünmedir. • Sosyal Bilgiler: Toplumsal sorunları belirleme, çözüm yolları geliştirme ve süreci planlama becerileri algoritmik düşünme basamaklarıyla ilişkilidir. • Türkçe: Metin oluşturma sürecinde konu belirleme, plan yapma, yazma ve düzenleme aşamaları sıralı ve sistematik düşünmeyi gerektirir.
--

V.BÖLÜM

Planın Uygulanmasıyla İlgili Diğer Açıklamalar:	-
---	---

Bilgisayar ve Öğretim Tek. Öğretmeni

Uygundur

.. ..

Okul Müdürü