

2026/2027 EĞİTİM – ÖĞRETİM YILI ORTAOKULU
5. SINIFLAR BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK DERS PLANI

I. BÖLÜM: DERS BİLGİSİ

Dersin Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Tarih:	 / / 2026
Sınıf	5. Sınıf	Süre:	2 saat (40+40 dk)
Ünitenin Adı	Yapay Zekâ ile Tanışıyoruz (2/2 — Yapay Zekânın Tarihi ve Etkileri)		
Alan Becerileri	BTYAB1. Bilişim Teknolojileri Kullanma		
Öğrenme Çıktısı	BTY.5.1.4. (2/2) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramları ve özellikleri sorgulayabilme		
Süreç Bileşenleri	<i>(a, b maddeleri 4. Hafta'da işlenmişti.)</i> <i>c) Yapay zekâ ile ilgili temel kavram ve özellikler hakkında bilgi toplar.</i> <i>ç) Yapay zekâ ile ilgili temel kavram ve özellikler hakkında toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.</i> <i>d) Yapay zekânın olası etkilerine ilişkin topladığı bilgiler üzerinden çıkarım yapar.</i>		

II. BÖLÜM: PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
Değerler	D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D12. Sabır, D13. Sağlıklı Yaşam, D14. Saygı, D15. Sevgi, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf
Okuryazarlık Becerileri	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık
Beceriler Arası İlişkiler	KB2.7. Karşılaştırma, KB2.8. Sorgulama

III. BÖLÜM: ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Basamak	Uygulama
Temel Kabuller	Öğrencilerin geçen hafta yapay zekâ kavramını tanıdığı ve merak ettikleri konulara ilişkin sorular oluşturduğu kabul edilmektedir.
Ön Değerlendirme Süreci	"İnsan ile yapay zekâ arasındaki en temel fark sence nedir?" sorusuyla ön bilgiler değerlendirilebilir.
Köprü Kurma	Geçen hafta oluşturduğumuz sorulara cevap ararken yapay zekâyı doğal zekâyla karşılaştıracığımız, tarihini inceleyeceğimiz ve bilgilerin doğruluğunu değerlendirip çıkarım yapacağımız vurgulanabilir.
Öğretme-Öğretme Uygulamaları	1. DERS SAATİ (40 dakika) Dikkat Çekme ve Giriş (5 dk) "Bir makine yanlış yaptığında hatasından öğrenebilir mi?" sorusuyla kısa bir tartışma başlatılır; katılım Öğretmen Gözlem Formu ile izlenir.  Yapay Zekâ mı, Doğal Zekâ mı? (4 dk)

	<p>Öğrenci görüşleri "Yapay Zekâ" ve "Doğal Zekâ" başlıkları altında toplanır; karşılaştırma tablosu incelenir.</p> <p>👥 Birlikte Yapalım — Grup Poster: Benzerlikler ve Farklılıklar (25 dk)</p> <p>"Makine mi, Canlı mı?" oyununda her becerinin yapay zekâya mı doğal zekâya mı ait olduğu seçilir, "Fark ne?" notları deftere yazılır (7 dk). 5-6 kişilik gruplar notlarından, kitaptan ve güvenilir kaynaklardan yararlanıp farklılık, benzerlik ve başarı sorularını araştırır (6 dk), ikiye bölünmüş A3 poster (Yapay Zekâ Doğal Zekâ ortak özellikler) hazırlar (7 dk), 1 dakikada sunar; dinleyenler soru sorar (5 dk).</p> <p>🎨 Merak Kutusu — Kim Daha İyi? (4 dk)</p> <p>Resim çizmek, satranç oynamak gibi işler için "10 yıl önce / bugün / 10 yıl sonra kim yapar?" tahmin edilir.</p> <p>Toparlama (2 dk)</p> <p>Ortak noktalar toplanır.</p> <p>2. DERS SAATİ (40 dakika)</p> <p>🕒 Yapay Zekânın Kısa Tarihi (6 dk)</p> <p>Tarih videosu izletilir (altyapı yoksa kare çıktılarıyla); 1950-2022 arasındaki gelişmeler tablodan incelenir, akılda kalanlar not edilir.</p> <p>👥 Birlikte Yapalım — Yapay Zekâ Tarihi ve Zaman Çizelgesi (9 dk)</p> <p>Sınıfça "Yapay Zekâ Zaman Yolculuğu" oyunu oynanır: olay kartları doğru yıla yerleştirilir, "Biliyor muydun?" notları okunur, her yıl deftere kısa açıklamayla yazılır. Kapanış sorusu: "Yapay zekâ tarihi bugünü anlamamıza nasıl ışık tutuyor?"</p> <p>🔍 Bu Bilgi Doğru mu? (6 dk)</p> <p>Doğruluk ölçütleri (kim paylaşmış, kaynak güvenilir mi, başka kaynaklarda var mı) anlatılır (3 dk). Merak Kutusu: gerçek/yapay yüz fotoğrafı tahmin edilir (3 dk).</p> <p>🌍 Günlük Hayatta Yapay Zekânın Etkileri (14 dk)</p> <p>Etkiler anlatılır (2 dk). 6 grup "Yapay Zekâ Etki Terazisi"nde birer alan seçip kartları olumlu/olumsuz kefeye yerleştirir (5 dk), fırsat ve riski içeren çıkarım cümlesi yazıp kontrol eder (4 dk), okuyup panoya ekler (3 dk).</p> <p>Toplum İçin Ne Anlama Geliyor ve Kapanış (5 dk)</p> <p>"Yapay zekâyı güvenli kullanmak için kural ne olmalı?" sorusu tartışılır; ders Özet ile toplanır, öğrenciler Kendimi Değerlendiriyorum sorularını yazar.</p>
--	---

IV. BÖLÜM: ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Poster Rubriği (posterler), Akran Poster–Sunum Değerlendirme Formu (sunumlar), Öğretmen Gözlem Formu (tartışma, oyunlar), Dereceli Puanlama Anahtarı (çıkartım cümleleri), Kendimi Değerlendiriyorum soruları.

V. BÖLÜM: DERSİN DİĞER DERSLERLE İLİŞKİSİ

—

VI. BÖLÜM

Planın Uygulanmasıyla İlgili Diğer Açıklamalar: Ders notu: bilisimdostu.com. Üç oyun için akıllı tahta/öğrenci cihazı gerekir.

.....
BTY Öğretmeni

Uygundur
... / ... / 2026
.....
Okul Müdürü