

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

I.BÖLÜM: DERS BİLGİSİ

Dersin Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Tarih 13-17 Nisan	11.Hafta
Sınıf	5. Sınıf	Süre: 2 saat	
Ünitenin Adı	Yazılım Tasarımı ve Programlama		
Alan Becerileri	Yazılım Geliştirme Sürecinde Kullanılan Bileşen / Yapı/ Yöntemlerinden Yararlanma		
Öğrenme Çıktısı <i>Süreç Bileşenleri</i>	BTY.5.6.3. Yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme a) Yazılım geliştirme sürecinin bileşenlerini tanımlar. b) Yazılım geliştirme sürecinin bileşenlerini kullanır. c) Yazılım geliştirme sürecinde kullandığı bileşenleri değerlendirir.		

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-çerikleri 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	Öğrencilere "Bir bilgisayara belirli bir işlemi yaptırmak için nasıl bir yönlendirme yapmalıyız?" sorusunu yönelterek sınıfta bir tartışma ortamı başlatır. Öğrenciler günlük hayattaki basit işlemleri adım adım nasıl gerçekleştirdiklerini örneklerle açıklar. Öğrencilere "Bir bilgisayara belirli bir işlemi yaptırmak için nasıl bir yönlendirme yapmalıyız?" sorusunu

yönelterek sınıfta bir tartışma ortamı başlatır. Öğrenciler günlük hayattaki basit işlemleri adım adım nasıl gerçekleştirdiklerini örneklerle açıklar.

www.bilismnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “**Sabit ve Değişkenler**” videosu ile sabit ve değişken kavramlarının tanımı yapılır. “**Günlük yaşamımızdaki sabit ve değişkenlerin neler olduğunu düşünüyorsunuz?**” sorusu yöneltilir. Böylece öğrencilerin hayatlarındaki sabit ve değişkenleri fark etmeleri sağlanır (SDB1.1).

www.bilismnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “**Sabit ve Değişken**” etkinliği öğrencilerin hayatlarındaki sabit ve değişkenleri fark etmeleri sağlanır (SDB1.1). Daha sonra öğrencilerin yaşam deneyimleriyle bağlantı kurabilmeleri amacıyla oynadıkları bir oyunu (futbol, saklambaç, voleybol, ip atlama vb.) düşünmeleri istenir. Seçilen oyun içerisindeki sabitler (örneğin oyun alanı, kurallar) ve değişkenler (örneğin oyuncu sayısı, skor, süre) gruplar hâlinde belirlenir. Gelen cevaplar tahta ya da dijital panoda oyun isimleriyle birlikte listelenir (OB1).

Sabit ve değişken kavramları pekiştirildikten sonra operatör kavramına geçiş yapılır. Öğrencilere “Okula kaç dakikada geliyorsunuz?” sorusu yöneltilir. Bu soruyu cevaplamaları için saat kaçta evden çıktıkları ve kaçta okula vardıkları bilgilerini kullanmaları gerektiği vurgulanır. www.bilismnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “**Operatör Nedir?**” videosu ile işlem içerisinde kullanılan operatör kavramı ve operatörlerin sınıflandırılmasına (aritmetik ve mantıksal) ilişkin bilgi öğrencilere aktarılır. Öğrencilerin Operatör kavramını pekiştirebilmesi için hazırlanan www.bilismnotlari.net sitesi ilgili konuda bulunan “**Matematiksel Operatörler**” ve “**Mantıksal Operatörler**” etkinlikleri tamamlanır.

Öğrencilerin operatörleri günlük yaşamda da kullandıklarını fark edebilmeleri için web 2.0 aracı ile hazırlanan “**Bul Bakalım**” oyunu oynatılır.

IV.BÖLÜM: ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Çalışma kâğıdı, öz değerlendirme formu, gözlem formu, 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 (çıkıtı) 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

Uygun

.....

Okul Müdürü