

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	Bilişim Teknolojilerinin Birey ve Toplum Üzerindeki Etkileri		
Alan Becerileri	BTYAB1. Bilişim Teknolojileri Kullanma		
Öğrenme Çıktısı	BTY.5.1.2. Bilişim teknolojilerinin birey ve toplum üzerindeki etkilerini özetleyebilme		
Süreç Bileşenleri	<i>a) Farklı bilişim teknolojilerinin olumlu ve olumsuz yönleri ile ilgili çözümleme yapar.</i> <i>b) Farklı bilişim teknolojilerinin kullanımına göre fiziksel güvenlik önlemleri ile ilgili sınıflandırma yapar.</i> <i>c) Bilişim teknolojilerini kullanmanın beden ve ruh sağlığı üzerindeki etkilerini kendi cümleleriyle ifade eder.</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 bilişim teknolojilerini günlük yaşamda kullanım alanlarına göre sınıflandırabildiği (1. Hafta kazanımı) ve temel dijital araçları (bilgisayar, tablet, telefon) kullanma deneyimine sahip olduğu kabul edilmektedir.
Ön Değerlendirme Süreci	Sınıfça kısa bir beyin fırtınası yapılarak öğrencilerin bilişim teknolojilerini kullanırken karşılaştıkları olumlu ve olumsuz deneyimler paylaşılır; ön bilgi düzeyleri bu paylaşımlar üzerinden değerlendirilebilir.
Köprü Kurma	Geçen hafta incelenen bilişim teknolojilerinin kullanım alanlarından yola çıkılarak, bu teknolojilerin bize sağladığı faydaların yanında dikkat edilmesi gereken yönlerinin de olabileceği vurgulanarak konuya geçiş yapılabilir.
Öğretme-Öğretme Uygulamaları	1. DERS SAATİ (40 dakika) Dikkat Çekme ve Giriş (5 dk) Öğrencilere sık kullandıkları bir bilişim teknolojisinin (telefon, oyun uygulaması vb.) hem bir faydası hem de dikkat etmedikleri takdirde karşılaşılabilecekleri bir sakıncası sorulur. 💬 Tartış Bakalım — Olumlu/Olumsuz Yönler Tartışması (15 dk)

	<p>Sınıf iki gruba ayrılır; bir grup bilişim teknolojilerinin olumlu yönlerini (hızlı iletişim, bilgiye erişim), diğer grup olumsuz yönlerini (gizlilik sorunları, dijital/oyun bağımlılığı, aşırı ekran süresi) savunur. Tartışma sonunda "iyi/kötü olan teknoloji mi, kullanım biçimi mi?" sorusu birlikte cevaplanır.</p> <p>Ekran Süresi ve Dijital Bağımlılık Kavramları (10 dk)</p> <p>Öğretmen ekran süresi, dijital bağımlılık, teknoloji bağımlılığı ve oyun bağımlılığı kavramlarını örneklerle tanıtır; makaledeki Dünya Sağlık Örgütü/Sağlık Bakanlığı önerisi yaşıya göre günlük ekran süresi tablosu sınıfça incelenir.</p> <p>👥 Birlikte Yapalım — Ekran Süresi Günlüğü (10 dk)</p> <p>Öğrencilere bir günlük "ekran süresi günlüğü" tutma görevi tanıtılır (hangi ekran, ne kadar süre); görevin nasıl doldurulacağı örnekle açıklanır.</p> <p>2. DERS SAATİ (40 dakika)</p> <p>Ekran Süresi Günlüğü Paylaşımı (5 dk)</p> <p>Önceki derste tutulan (varsa ödev olarak tamamlanan) ekran süresi günlükleri ikişerli gruplarda karşılaştırılır; ekran süresini azaltmaya yönelik öneriler paylaşılır.</p> <p>Beden ve Ruh Sağlığına Etkiler (10 dk)</p> <p>Uzun ekran kullanımının bedensel (göz yorgunluğu, duruş bozuklukları, uyku düzeni) ve ruhsal-sosyal (dikkat dağınıklığı, bildirim yorgunluğu, siber zorbalık) etkileri örneklerle işlenir.</p> <p>📱 Merak Kutusu — Bildirim Alışkanlığı (5 dk)</p> <p>"Uygulamalar bizi neden bu kadar sık bildirimle uyarır?" sorusu üzerinden kısa bir tartışma yapılır.</p> <p>Ergonomi ve Fiziksel Güvenlik Önlemleri (10 dk)</p> <p>Ergonomi kavramı tanıtılır; bilgisayar, telefon/tablet ve kulaklık kullanımına göre alınması gereken fiziksel güvenlik önlemleri makaledeki tablo üzerinden sınıflandırılır; ders kitabındaki doğru/yanlış oturuş pozisyonu görseli üzerinden örnekler incelenir.</p> <p>👥 Birlikte Yapalım — Doğru/Yanlış Kullanım Afişi (10 dk)</p> <p>Küçük gruplar sık yapılan hatalı bir kullanım biçimi ile doğru kullanım biçimini karşılaştıran küçük bir afiş hazırlar.</p>
--	--

IV. BÖLÜM: ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Gözlem formu (tartışma ve grup çalışmalarına katılımın izlenmesi), dereceli puanlama anahtarı (doğru/yanlış kullanım afişleri için içerik doğruluğu, sınıflandırma doğruluğu ve sunum becerisi ölçütleriyle), ekran süresi günlüğü çalışmasının öz değerlendirme aracı olarak kullanılması, bilisimdost.com'daki "2. Hafta" makalesi üzerinden sözlü değerlendirme (Tartış Bakalım ve Merak Kutusu tartışmalarındaki katılım).

V. BÖLÜM: DERSİN DİĞER DERSLERLE İLİŞKİSİ

—

VI. BÖLÜM

Planın Uygulanmasıyla İlgili Diğer Açıklamalar: Ders notu kaynağı: bilisimdost.com — 2. Hafta: Bilişim Teknolojilerinin Birey ve Toplum Üzerindeki Etkileri.

Uygundur

... / ... / 2026

.....
BTY Öğretmeni

.....
Okul Müdürü