

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 27-30 Nisan	13.Hafta
Sınıf	5. Sınıf	Süre: 2 saat	
Ünitenin Adı	Yazılım Tasarımı ve Programlama		
Alan Becerileri	Yazılım Geliştirme Sürecini Yönetme		
Öğrenme Çıktısı Süreç Bileşenleri	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı 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	“Geçen hafta dersimizde programlama konusuna giriş yapmış ve “Cody” blok kodlama uygulamasının birinci bölümünü kullanmıştık. Bu hafta önce “Cody” uygulamasını

	tamamlayacağız. Daha sonra yeni bir kodlama uygulaması olan “Run Marco” isimli uygulamaya başlayacağız. “ cümleleri ile derse giriş yapılır. Öğrencilerin “Cody” uygulamasının 2. ve 3. bölümünü tamamlaması beklenir. Öğrencilerin takıldıkları yerde yardımcı olunur. Cody uygulaması tamamlandıktan sonra öğrencilere “Run Marco” uygulaması tanıtılır. “Run Marco!,Allcancode firması tarafından geliştirilen 6-12 yaş arası çocuklara temel kodlama mantığını oyun yoluyla öğreten ücretsiz bir platformdur. Çocuklar; Marco veya Sophia karakterlerini yönlendirerek döngüler, koşullar (if/else) ve algoritma sıralama gibi becerileri macera tabanlı bir hikâyede kazanırlar.” cümleleri bilgi verilir. Run Marco uygulamasının 36. Bölümüne kadar tamamlanarak ders bitirilir.
--	--

IV.BÖLÜM: ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Çalışma kâğıdı, öz değerlendirme formu, gözlem formu, web 2.0 araçları
--

IV.BÖLÜM: DERSİN DİĞER DERSLERLE İLİŞKİSİ

• Görsel Sanatlar: Yazılımın tasarım aşamasında renk, şekil, düzen ve görsel denge gibi tasarım ilkeleri kullanılır. Oyun veya uygulama geliştirirken karakter, ara yüz ve sahne tasarımı yapılır. Öğrenciler yaratıcılıklarını kullanarak özgün ürünler ortaya koyar. • Matematik: Algoritma oluşturma sürecinde mantıksal düşünme ve problem çözme becerileri kullanılır. Döngüler, koşullar ve değişkenler ile çalışırken örüntü, sıralama ve ilişkiler kurulur. • Sosyal Bilgiler: Yazılım projelerinde ele alınan konular toplumsal sorunlar ve günlük yaşam ile ilişkilendirilir. Dijital ürün geliştirirken sorumluluk, etik ve dijital vatandaşlık bilinci gelişir. • Türkçe: Yazılım geliştirme sürecinde planlama ve tasarlama aşamalarında öğrenciler düşüncelerini sözlü ve yazılı olarak ifade eder.
--

V.BÖLÜM

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

Bilgisayar ve Öğretim Tek. Öğretmeni

Uygundur

.. ..

Okul Müdürü