

**25-26 EÖY OLTU MEHMET AKİF ERSOY ORTAOKULU**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN**

**I.BÖLÜM: DERS BİLGİSİ**

Dersin Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	2.Hafta
Sınıf	5. Sınıf	Süre: 2 saat
Ünitenin Adı	Bilişim Teknolojilerinin Temelleri	
Alan Becerileri	Bilişim Teknolojilerini Kullanma	
Öğrenme Çıktısı Süreç Bileşenleri	BTY.5.1.5. Bilgisayar sistemlerini çözümleyebilme a) Bilgisayar sistemlerinin temel bileşenlerini belirler. b) Bilgisayar sistemlerinin temel bileşenlerini arasındaki ilişkileri belirler.	

**II. BÖLÜM: PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER**

Sosyal- Duygusal Öğrenme Becerileri	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık
Değerler	D10. Mütevazılık, D12. Sabır, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf
Okuryazarlık Becerileri	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlığı
Beceriler Arası İlişkiler	KB2.7. Karşılaştırma, KB2.8. Sorgulama

**III.BÖLÜM: ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI**

Basamak Özellik (Bu kriterleri dikkate alınız)	Uygulama (İçeriğinizi bu kısma oluşturunuz)
Temel Kabuller	Öğrencilerin temel dijital araçlarla (bilgisayar, tablet vb.) daha önce karşılaştığı ve bu araçların temel kullanımına yönelik deneyimlerinin olduğu kabul edilir.
• Ön Değerlendirme Süreci	<ul style="list-style-type: none"><li>Bilgisayarın çalışması için hangi parçalara ihtiyaç vardır?</li><li>Bilgisayarı sadece ekran ve klavye olarak mı düşünüyorsunuz, yoksa başka bölümler de var mı?</li><li>Sizce bilgisayarın “beyni” hangisidir?</li><li>Bilgisayarın bir kısmı bozulursa, diğerleri çalışmaya devam edebilir mi?</li><li>Evde ya da okulda gördüğünüz bilgisayarlar birbirine benziyor mu, yoksa farklı mı?</li></ul> Öğrencilerin ön bilgileri ölçülür?
Köprü Kurma	“Bir insanın vücudu nasıl farklı organların birlikte çalışmasıyla ayakta duruyorsa, bilgisayar da farklı parçaların uyumuyla çalışır.” Cümlesiyle konu ile ilgili bağlantı sağlanır.
Öğrenme-Öğretme Uygulamaları	“Sizce bilgisayar hangi bölümlerden oluşuyor?” sorusuyla öğrencilerde merak uyandırılarak bilgisayar sisteminin temel bileşenleri hakkında <a href="https://bilgisayar56.blogspot.com">https://bilgisayar56.blogspot.com</a> sitesinde bulunan “Donanım Nedir?” videosu izletilir. (E.1.1) Bu video da donanımın bilgisayarın fiziksel bileşenlerini (işlemci, bellek, depolama birimleri vb.) içerdiği belirtilir. Öğrencilere donanım, yazılım, bit ve byte kavramları anlatılır. Bu terimlerin verinin nasıl depolandığı ve işlendiği konusundaki önemine de değinilir. Öğrencilerin bilgisayar sistemlerinin işleyişi ile ilgili tartışmaları sağlanır. Bu süreçte, öğrenciler bilgisayar sisteminin temel bileşenlerini (donanım, yazılım, ağlar vb.) belirler. Bu bileşenlerin nasıl etkileşimde bulunduğunu ve sistemin işleyişini anlamaya yönelik tartışmalar yaparlar (SDB2.2). Öğrenciler her bileşenin işlevlerini keşfeder ve daha derinlemesine bir anlayış geliştirmek için sorular sorarlar (E3.8).  Öğrenciler, <a href="https://bilgisayar56.blogspot.com">https://bilgisayar56.blogspot.com</a> sitesinde ilgili konuda bulunan “Donanım Adları”, “İç- Dış Donanım”, “Donanım Parçaları İşlevleri” web 2.0 oyunlaştırılmış bir ölçme/etkinlik aracı ile hazırlanan donanım ve yazılım kavramları ile örnek donanım birimlerinin eşleştirildiği etkinlikler de donanım ve yazılım kavramlarını hatırlar, bu kavramlara ilişkin donanım birimlerini belirler.

"Donanım Nedir?" videosu ile bilgisayarın iç ve dış donanım birimleri gruplandırılır. Video da iç donanım (işlemci, ana kart, RAM bellek vb.) ve dış donanım (yazıcı, hoparlör, ekran vb.) birimlerinin görevleri hakkında bilgi verilir. Öğrencilere bilgisayarda bazı araçların veri girişi, bazılarının veri çıkışı, bazılarının ise her iki görev için kullanılabildiği ifade edilir. Bu konu <https://bilgisayar56.blogspot.com> sitesinde bulunan "**Bilgisayar Nasıl İşlem Yapar?**" videosu ile öğrencilere anlatılır. Öğrencilerle girişte "deve", çıkışta "cüce" oyunu oynanarak giriş çıkış birimleri birbirleri ile ilişkilendirilir (**E2.5, SDB3.1**). Bu etkinlikle öğrencilerin edindikleri bilgileri eğlenceli bir uygulama ile pekiştirerek görevlerini yerine getirirken özverili davranmaları sağlanabilir (**D16.3**). Konuyu pekiştirmek için <https://bilgisayar56.blogspot.com> sitesinde bulunan "**Giriş-Çıkış Birimleri**" etkinliği yaptırılır.

#### IV.BÖLÜM: ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Soru-cevap, Web 2.0 araçları, Beyin fırtınası, Çalışma Kağıdı, sınıfta dikkat toplamak, hızlı tepki ve katılımı artırmak için **Deve-Cüce oyunu**, ve Frayer modeli kullanılır.

#### IV.BÖLÜM: DERSİN DİĞER DERSLERLE İLİŞKİSİ

- **Fen Bilimleri: Bilimsel süreç becerileri** (gözlem, sınıflandırma, ilişki kurma) bu kazanımda da kullanılır.
- **Sosyal Bilgiler:** Bilgisayar sistemlerini anlamak, **birey ve toplumun teknolojiyle ilişkisini kavrama** açısından önemlidir.
- **Matematik:** Bilgisayarda bilgi akışı (giriş-işlem-çıkış), matematikteki **girdi-işlem-çıkış** kavramıyla ilişkilendirilebilir.
- **Görsel Sanatlar:** Bilgisayar bileşenlerinin şematik çizimi, görsel sunumlar veya poster tasarımları **tasarım-ifade becerilerini** destekler.

#### V.BÖLÜM

Planın Uygulanmasıyla İlgili  
Diğer Açıklamalar:

-

Uygundur

.....

Bilgisayar ve Öğretim Tek. Öğretmeni