

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
..... ORTAOKULU MÜDÜRLÜĞÜ'NE

2026-2027 Eğitim öğretim yılı Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi sene başı zümre toplantısı 08.09.2026 tarihi saat 12:00 itibari ile Zümre Başkanı başkanlığında öğretmenler odasında toplanacaktır. Gündem maddeleri ve toplantıya katılacaklar aşağıda belirtilmiştir. Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Zümre Başkanı

GÜNDEM MADDELERİ

1. Açılış ve yoklama
2. Planlamaların; Türkiye Yüzyılı Maarif Model Çerçeve Planı, eğitim ve öğretimle ilgili mevzuat, okulun kuruluş amacı ve ilgili alanın öğretim programına uygun yapılması,
3. Atatürkçülükle ilgili konuların üzerinde durularak çalışmaların buna göre planlanması ile öğretim programlarının incelenmesi, programların çevre özellikleri de dikkate alınarak amacına ve içeriğine uygun olarak uygulanması, yıllık plan ve ders planlarının hazırlanması ve uygulanmasında konu ve kazanım ağırlıklarının dikkate alınması,
4. Derslerin işlenişinde uygulanacak öğretim yöntem ve tekniklerinin belirlenmesi,
5. Özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler için bireyselleştirilmiş eğitim programları (BEP) ile ders planlarının görüşülmesi,
6. Zümre öğretmenleri arasında, işbirliği ile alınacak zümre kararına bağlı olarak her eğitim ve öğretim yılında en az bir kez ders ziyareti yapılması, dersin işlenişine yönelik geri dönütlerin değerlendirilmesi ile diğer zümre ve alan öğretmenleriyle yapılabilecek iş birliği ve esaslarının belirlenmesi,
7. Öğretim alanı ile ilgili akademik ve bilimsel çalışmaların izlenmesi, teknolojik gelişmelerin takip edilmesi, müzakere edilmesi, uygulamalara yansıtılması,
8. Derslerin daha verimli işlenebilmesi için ihtiyaç duyulan araç-gereç ve benzeri öğretim materyallerinin belirlenmesi, derslerin öğretim programı ve amaçlarına göre laboratuvar, kütüphane, spor salonu, atölye ve benzeri eğitim ortamlarının etkin kullanımına yönelik planlamaların yapılması,
9. Ulusal ve uluslararası düzeyde katılım sağlanan çeşitli sınav ve yarışmalarda elde edilen sonuçlara ilişkin ilgili beceri ve bilgilerin kendi dersleri ile ilgisini kurarak, öğrenciler için gerekli tedbirlerin alınması, katılım sağlanmaması durumunda ise söz konusu sınav ve yarışmalara ilişkin raporların incelenmesi, sonuçlara yönelik tespitlerin değerlendirilmesi, okulun mevcut verileri ile kıyaslanıp zümre olarak gerekli eylem planının hazırlanıp uygulanması,
10. Ortak yazılı ve uygulamalı sınavlar sonrası ile dönem sonunda öğrenci başarısının ölçülmesi ve değerlendirilmesi, sınav analizlerinin yapılarak konu ve kazanım eksikliği tespit edilen öğrenciler için eylem planlarının hazırlanıp uygulanması, gerekli izleme faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi,
11. Öğrencilerde girişimcilik bilincinin kazandırılmasına yönelik çalışmaların yapılması, öğrencilerin araştırma, geliştirme ve tasarım konularında bilgi ve becerilerinin geliştirilmesini,
12. Öğretim programları, okul ve çevre şartları dikkate alınarak eğitim kurumlarının kademe ve türüne göre proje konuları ile performans çalışmalarının belirlenmesi, planlanması ve bunların ölçme ve değerlendirilmesine yönelik ölçeklerin hazırlanması,
13. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerinin değerlendirilmesi,
14. Öğrencilerin, karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünmeden oluşan üst düzey düşünme becerileri ile birlikte sosyal ve duygusal becerilerini hayata geçirmelerine yönelik planlamaların yapılması,
15. Millî, manevi ve ahlaki değerlerin, örtük öğrenme yoluyla eğitim ve öğretim süreçlerinde etkin bir şekilde yürütülmesine yönelik çalışmaların planlanması, bu doğrultuda gerekli öğrenme ortamlarının oluşturulması,
16. Sosyal sorumluluk programı kapsamında ders bazında yürütülebilecek faaliyetlerin planlanması
17. Eğitim ve öğretim süreçlerinin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınarak, öğrenme alanı, konu, kazanım ve öğrenme hedeflerinin bu yaklaşımla belirlenmesi, yapılacak ortak çalışmaların takvime bağlanarak uygulanması,
18. Öğrencilerin çoklu okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine yönelik planlamaların yapılması,
19. Eğitim ve öğretim yılı içerisinde okul içi veya okul dışı eğitim ortamlarında yürütecekleri faaliyetlerde ihtiyaç duyacağı araç, gereç, mali kaynak gibi hususların belirlenmesi,
20. Dilek, temenniler ve kapanış.

OLUR
07.09.2026

.....
Okul Müdürü

..... 2026-2027 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ
ZÜMRE ÖĞRETMENLERİ SENE BAŞI ZÜMRE TOPLANTI TUTANAĞI

Toplantı No	: 1
Toplantının Öğretim Yılı	: 2026-2027
Toplantının Dönem	: 1. Dönem
Toplantının Tarihi ve yeri	: 08.09.2026- 12:00- Öğretmenler Odası
Toplantının Başkanı	:
Toplantıya Katılanlar	:

GÜNDEM MADDELERİ

- 1) Açılış ve yoklama
- 2) Planlamaların; Türkiye Yüzyılı Maarif Model Çerçeve Planı, eğitim ve öğretimle ilgili mevzuat, okulun kuruluş amacı ve ilgili alanın öğretim programına uygun yapılması,
- 3) Atatürkçülükle ilgili konuların üzerinde durularak çalışmaların buna göre planlanması ile öğretim programlarının incelenmesi, programların çevre özellikleri de dikkate alınarak amacına ve içeriğine uygun olarak uygulanması, yıllık plan ve ders planlarının hazırlanması ve uygulanmasında konu ve kazanım ağırlıklarının dikkate alınması,
- 4) Derslerin işlenişinde uygulanacak öğretim yöntem ve tekniklerinin belirlenmesi,
- 5) Özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler için bireyselleştirilmiş eğitim programları (BEP) ile ders planlarının görüşülmesi,
- 6) Zümre öğretmenleri arasında, işbirliği alınacak zümre kararına bağlı olarak her eğitim ve öğretim yılında en az bir kez ders ziyareti yapılması, dersin işlenişine yönelik geri dönütlerin değerlendirilmesi ile diğer zümre ve alan öğretmenleriyle yapılabilecek iş birliği ve esaslarının belirlenmesi,
- 7) Öğretim alanı ile ilgili akademik ve bilimsel çalışmaların izlenmesi, teknolojik gelişmelerin takip edilmesi, müzakere edilmesi, uygulamalara yansıtılması,
- 8) Derslerin daha verimli işlenebilmesi için ihtiyaç duyulan araç-gereç ve benzeri öğretim materyallerinin belirlenmesi, derslerin öğretim programı ve amaçlarına göre laboratuvar, kütüphane, spor salonu, atölye ve benzeri eğitim ortamlarının etkin kullanımına yönelik planlamaların yapılması,
- 9) Ulusal ve uluslararası düzeyde katılım sağlanan çeşitli sınav ve yarışmalarda elde edilen sonuçlara ilişkin ilgili beceri ve bilgilerin kendi dersleri ile ilgisini kurarak, öğrenciler için gerekli tedbirlerin alınması, katılım sağlanmaması durumunda ise söz konusu sınav ve yarışmalara ilişkin raporların incelenmesi, sonuçlara yönelik tespitlerin değerlendirilmesi, okulun mevcut verileri ile kıyaslanıp zümre olarak gerekli eylem planının hazırlanıp uygulanması,
- 10) Ortak yazılı ve uygulamalı sınavlar sonrası ile dönem sonunda öğrenci başarısının ölçülmesi ve değerlendirilmesi, sınav analizlerinin yapılarak konu ve kazanım eksikliği tespit edilen öğrenciler için eylem planlarının hazırlanıp uygulanması, gerekli izleme faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi,
- 11) Öğrencilerde girişimcilik bilincinin kazandırılmasına yönelik çalışmaların yapılması, öğrencilerin araştırma, geliştirme ve tasarım konularında bilgi ve becerilerinin geliştirilmesini,
- 12) Öğretim programları, okul ve çevre şartları dikkate alınarak eğitim kurumlarının kademe ve türüne göre proje konuları ile performans çalışmalarının belirlenmesi, planlanması ve bunların ölçme ve değerlendirilmesine yönelik ölçeklerin hazırlanması,
- 13) İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerinin değerlendirilmesi,
- 14) Öğrencilerin, karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünmeden oluşan üst düzey düşünme becerileri ile birlikte sosyal ve duygusal becerilerini hayata geçirmelerine yönelik planlamaların yapılması,
- 15) Millî, manevi ve ahlaki değerlerin, örtük öğrenme yoluyla eğitim ve öğretim süreçlerinde etkin bir şekilde yürütülmesine yönelik çalışmaların planlanması, bu doğrultuda gerekli öğrenme ortamlarının oluşturulması,
- 16) Sosyal sorumluluk programı kapsamında ders bazında yürütülebilecek faaliyetlerin planlanması
- 17) Eğitim ve öğretim süreçlerinin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınarak, öğrenme alanı, konu, kazanım ve öğrenme hedeflerinin bu yaklaşımla belirlenmesi, yapılacak ortak çalışmaların takvime bağlanarak uygulanması,
- 18) Öğrencilerin çoklu okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine yönelik planlamaların yapılması,
- 19) Eğitim ve öğretim yılı içerisinde okul içi veya okul dışı eğitim ortamlarında yürütecekleri faaliyetlerde ihtiyaç duyacağı araç, gereç, mali kaynak gibi hususların belirlenmesi,
- 20) Dilek, temenniler ve kapanış.

GÜNDEM MADDELERİNİN GÖRÜŞÜLMESİ

1) Açılış ve yoklama

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Zümre Başkanı açılış konuşması ile toplantıyı başlattı. Yakakent 100.Yıl Ortaokulu Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Zümresi olarak 2026-2027 Eğitim Öğretim Yılı'nın ülkemize ve milletimize hayırlı olmasını, öğrencilerimizle birlikte sağlıklı ve mutlu bir eğitim yılı geçirilmesini temenni ettiğini belirtti.

Toplantı, Zümre Başkanı başkanlığında; tüm katılımcılar ile beraber, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Sene Başı Zümre Öğretmenler Kurulu Toplantısı'nı yapmak üzere 08.09.2026 tarihinde 12:00 itibari ile okulumuz öğretmenler odasında başladı. Toplantı gündem maddeleri okunarak, katılımcılara eklemek istedikleri bir madde olup olmadığı soruldu. Ardından gündem maddelerinin görüşülmesine geçildi.

2) Planlamaların; Türkiye Yüzyılı Maarif Model Çerçeve Planı, eğitim ve öğretimle ilgili mevzuat, okulun kuruluş amacı ve ilgili alanın öğretim programına uygun yapılması,

Sene başında yapılacak olan tüm planlamaların Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi yeni müfredat ve maarif model ve ilgili mevzuatlar incelenerek hazırlanmasının önemi tarafından vurgulandı. Öğretim programları, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak plan ve programların hazırlanmasının öneminden bahsetti. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım ile ilgili yayımlanan yeni yayımlanan bir çerçeve plan olmasa da modelin vizyonunu bilmek bizler için önemlidir" dedi. Yeni maarif modelin perspektifinden alıntı yaparak "Adalet, hikmet, merhamet, iyilik, doğruluk, çalışkanlık, faydalı olmak ve güzellik gibi değerler üzerinde yükselen bir medeniyet mirasına sahip olan milletimiz, Türkiye Yüzyılı'nda eğitim adına kararlı adımlarla geleceğe hazırlanmaktadır. Türk eğitim sistemi bütün ideolojilerin üstünde millî bir şahsiyetin oluşumuna katkı sağlamak ve millî bilince sahip şahsiyetlerden oluşan bir toplum oluşturabilmek adına ahlaklı, erdemli; milleti ve insanlık için iyi, doğru, faydalı ve güzel olanı yapmayı ideal edinmiş bilge nesilleri hedefler. Eleştirel düşünebilen, sorgulayan, araştıran, mesuliyet ve ülkü sahibi; yalnızca medeniyete uyum sağlayan değil etkin olarak medeniyet kurucusu ve geliştiricisi nesiller yetiştirmek diğer hedefleri arasındadır. Eğitim sisteminin her unsuru; zihinsel, duygusal, bedensel, sosyal, manevi olarak dengeli ve güçlü insanlar yetiştirmeye hizmet etmek için yapılandırılır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modelinin merkezinde insan vardır. İnsan; zihinsel, duygusal, bedensel, sosyal ve manevi gelişim yönleriyle bütüncül olarak ele alınır. Böylece insanın kendini tanımasına ve keşfetmesine imkân tanınarak kişilerin ilgi ve kabiliyetleri ölçüsünde esnek ve özgür öğrenme ortamlarının yaygınlaştırıldığı hak ve gelişim temelli bir öğrenme süreci yapılandırılır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modelinde bilme ile sorumluluk, birbirini bütünleyen iki temel kavramdır. Bilginin kendisi ve bilme eylemi kadar bilgiye sahip olmayla üstlenilen sorumluluk da eğitim sistemimizde önemli bir yere sahiptir. Bu kapsamda sorumluluk; kişinin kendi varlığını dengeli biçimde geliştirme azminin yanında çevreye, topluma, insanlığa ve dahası tüm kâinata yönelik eylemlerle desteklenmiş bir bütün olarak değerlendirilir. İnsan madde ve manadan oluşur. İnsanın varoluşunu olgunlaştırması, kemale erdirmesi esas itibarıyla eğitim ile gerçekleştirilebilir. İnsanın hayatında iyi, doğru, faydalı ve güzel; hep bu çerçevede farklı şekillerde ortaya çıkar. Bu bağlamda Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, sahip olduğu mefkûre ile toplumu ve ülkesini imar eden şahsiyetler yetiştirmeyi ahlaki bir sorumluluk olarak ele alır. Bu çerçevede değerler, geniş bir perspektifle sistemi bütünleyen anlamlı bir olgu olarak ele alınır; programların ruhunda tabii bir şekilde yer alır." cümlelerini katılımcılar ile paylaştı ve hazırlıkların bu doğrultuda yapılmasına özen gösterilmesini rica etti. Zümre Başkanı U bu konuda özellikle hassasiyet göstereceklerini bildirdi.

3) Atatürkçülükle ilgili konuların üzerinde durularak çalışmaların buna göre planlanması ile öğretim programlarının incelenmesi, programların çevre özellikleri de dikkate alınarak amacına ve içeriğine uygun olarak uygulanması, yıllık plan ve ders planlarının hazırlanması ve uygulanmasında konu ve kazanım ağırlıklarının dikkate alınması,

Bir önceki madde de konuşulduğu üzere "Yeni Maarif Model" incelenerek Bilişim Teknolojileri ve Yazılım ile ilgili plan ve programlamaların Yakakent 100.Yıl Ortaokulu çevresel koşullarını da göz önüne alarak mevzuatlara uygun

şekilde hazırlanmasının önemi Zümre Başkanı U tarafından dile getirildi. Ülkemizin eğitim alanında yeni ve büyük bir hamle yaptığı ve bunun karşılık bulabilmesinin öncelikli şartının öğretmenlerin bu yenilikleri içselleştirmesi ve derslerine aktarabilmesi olduğu tarafından dile getirildi. "Bu nedenle her ne kadar Bilişim Teknolojileri ve Yazılım öğretim programında bir değişiklik olmasa da çizilen çerçeve programlar kılavuz alınarak hazırlıkların ve yıllık planların yapılması önceliğimizdir" diyerek ekledi. Atatürkçülük ile ilgili konuların plan ve programlamaların her alanına dahil edilmesinin önemi Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U tarafından vurgulandı. "Ülkemizin kurucu lideri ve önderi olan Mustafa Kemal Atatürk'ün hem Millî Mücadele döneminde hem de Cumhuriyet döneminde yaptıklarının önemi ve Atatürk ilkeleri öğrencilerimize doğru bir şekilde aktarılmalıdır ki, genç nesillerimiz bu değerleri benimseyip geleceğe emin adımlarla ilerleyebilsinler. Atatürk'ün bağımsızlık, özgürlük, laiklik, bilim ve çağdaşlık gibi ilkeleri, ülkemizin temellerini oluşturan ve bugün de yolumuzu aydınlatan vazgeçilmez değerlerdir. Öğrencilerimizin bu ilkeleri öğrenmesi ve yaşatması, ülkemizin aydınlık yarınları için hayati öneme sahiptir" diyerek ekledi.

4) Derslerin işlenişinde uygulanacak öğretim yöntem ve tekniklerinin belirlenmesi,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde kazanımların gerçekleştirilmesi için yapılacak etkinliklerde kullanılacak yöntem ve tekniklerden bahsetti. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi işlenirken öğrencinin pasif değil aktif olması gerektiğini, öğretmenin yönlendirici konumda bulunması gereğinden bahsedildi. Öğrencinin derse katılımını arttıracak olan modüler öğretim yöntem ve tekniklerinin Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde verimi arttıracak, öğrenme süreçlerine dahil olan öğrencilerde bilginin daha kalıcı olacağı anlatıldı. Bu bağlamda; Soru Cevap, Tartışma (Sempozyum, Seminer, Zıt Panel, Forum, Kollegyum, Vızıltı Gurupları, Açık Oturum, Münazara, Philips 66), Takım/Gurup Çalışması, Uygulama – Alıştırma, Problem Çözme (Tümdengelim, Tümevarım, Analoji, Analiz, Sentez, Diyalektik Yaklaşım), Rapor Hazırlama – Sunum Hazırlama, Rol Yapma – Dramatizasyon, Örnek Olay Yöntemi, Gösterip- Yaptırma gibi yöntemlerin sınıf ve öğrenci seviyelerine Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde kullanılması gerektiği U tarafından belirtildi. Ayrıca U Konular işlenirken basitten zora doğru, öğrencilere de uygulamalar yaptırılarak, işlenen konuları özelliklerine göre metot belirleyip derslerin görsel kaynaklarla, resim, sunu grafik vb. zenginleştirilerek işlenmesi gerektiğine vurgu yaptı. Öğrenme süreçlerinde öğrencilerin bireysel farklılıkları göz önünde bulundurulacak, çevresel şartlar daima dikkate alınmalıdır, diyerek ekleme yaptı. Bunların yanı sıra şu yöntem ve tekniklerde çağın gereksinimleri ve öğrencilerin öğrenme yaşantılarını zenginleştirmek için kullanılabilir.

a) Proje Tabanlı Öğrenme

Açıklama: Öğrencilerin gerçek dünya problemlerini çözmelerini sağlayan projeler üzerinde çalışmalarını teşvik eder. Örneğin, basit bir web sitesi tasarımı, dijital hikâye anlatımı veya temel bir oyun geliştirme projeleri olabilir.

Hedefler: Problem çözme, yaratıcılık, eleştirel düşünme ve iş birliği becerilerini geliştirmek.

b) Oyun Tabanlı Öğrenme

Açıklama: Öğrencilerin öğrenme süreçlerini eğlenceli ve etkileşimli hale getirmek için eğitim oyunları ve simülasyonlar kullanılır. Örneğin, kodlama becerilerini geliştirmek için Scratch veya Code.org gibi platformlar kullanılabilir.

Hedefler: Öğrenme motivasyonunu artırma, kodlama ve mantıksal düşünme becerilerini geliştirme.

c) Problem Çözme ve Eleştirel Düşünme Etkinlikleri

Açıklama: Öğrencilere çeşitli algoritma ve problem çözme görevleri verilerek mantıksal düşünme ve çözüm geliştirme becerileri teşvik edilir. Örneğin, belirli bir sorunu çözmek için algoritma yazma veya basit programlama görevleri.

Hedefler: Eleştirel düşünme, mantıksal analiz ve problem çözme becerilerini geliştirme.

d) Grup Çalışmaları ve İş Birliği

Açıklama: Öğrencilerin birlikte çalışarak projeler geliştirmesi ve bilgi paylaşımında bulunması sağlanır. Örneğin, bir grup projesi olarak küçük bir uygulama geliştirme veya veri toplama ve analiz etme çalışması.

Hedefler: Takım çalışması, iletişim ve iş birliği becerilerini geliştirme.

e) Rol Oynama ve Senaryo Tabanlı Öğrenme

Açıklama: Öğrencilerin belirli senaryolar ve rollere göre bilgi ve becerilerini uygulamaları sağlanır. Örneğin, bir yazılım geliştiricisi veya veri analisti rolü oynayarak projeler oluşturma.

Hedefler: Pratik bilgi uygulama, yaratıcılık ve meslek bilincini geliştirme.

f) Dijital Hikâye Anlatımı

Açıklama: Öğrencilerin dijital araçlar kullanarak hikayeler oluşturmaları teşvik edilir. Örneğin, bir hikaye anlatma platformu kullanarak kendi dijital hikayelerini yazma ve görselleştirme.

Hedefler: Yaratıcı yazma, dijital okuryazarlık ve ifade becerilerini geliştirme.

g) Kodlama ve Robotik Atölyeleri

Açıklama: Öğrencilerin temel kodlama ve robotik becerilerini öğrenmeleri için düzenli atölye çalışmaları yapılır. Örneğin, LEGO Mindstorms veya Arduino gibi kitlerle robot yapma ve programlama.

Hedefler: Teknik becerileri geliştirme, yaratıcı problem çözme ve uygulamalı öğrenme.

h) İnteraktif Sunumlar ve Simülasyonlar

Açıklama: Öğrencilerin belirli konuları öğrenmeleri ve anlamalarını sağlamak için interaktif sunumlar ve simülasyonlar kullanılır. Örneğin, sanal laboratuvar deneyimleri veya dijital simülasyonlarla öğrenme.

Hedefler: Görsel ve işitsel öğrenme, kavramları daha iyi anlama.

i) Günlük Hayattan Örnekler ve Uygulamalar

Açıklama: Öğrencilerin günlük hayatta karşılaşılabilecekleri teknolojik sorunlar ve uygulamalar üzerine çalışmalar yapması sağlanır. Örneğin, kişisel veri güvenliği veya internetin doğru kullanımı üzerine tartışmalar.

Hedefler: Bilgi güvenliği bilinci, günlük teknoloji kullanımı ve uygulama becerilerini geliştirme.

j) Anketler ve Veri Analizi

Açıklama: Öğrencilerin basit anketler oluşturup verileri toplaması ve analiz etmesi sağlanır. Örneğin, sınıf arkadaşlarının favori teknolojik cihazları hakkında anket düzenleyip sonuçları analiz etme.

Hedefler: Veri toplama, analiz etme ve yorumlama becerilerini geliştirme.

5) Özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler için bireyselleştirilmiş eğitim programları (BEP) ile ders planlarının görüşülmesi,

Özel eğitim ihtiyacı olan öğrencilerimiz için Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı (BEP) hazırlama süreci detaylı bir şekilde ele alındı. Zümre Başkanı U öncelikle, her özel öğrencimizin bireysel ihtiyaçlarını ve potansiyelini belirlemek için kapsamlı değerlendirmeler yapılmasının önemini vurguladı. Bireyselleştirilmiş Eğitim Planının, öğrencinin akademik, sosyal ve duygusal gelişimini destekleyecek hedefler içermesi gerektiğini bu hedeflerin ölçülebilir ve ulaşılabilir olması gerektiğini vurguladı. öğretmenler, veliler ve Rehberlik servisi arasında etkin bir iş birliği ve sürekli iletişimin, öğrencinin başarısı için kritik olduğunun altını çizdi. Planların düzenli olarak gözden geçirilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması gerektiğini belirterek, tüm öğretmenlerin bu süreçte aktif rol alması gerektiğini belirtti. Zümre Başkanı U BEP uygulamalarının öğrencilerimizin en iyi eğitim deneyimini elde etmeleri için nasıl optimize edilebileceğine dair öneriler ve stratejiler paylaştı. Ayrıca Bireyselleştirilmiş Eğitim Planlarının hazırlanmasında geçtiğimiz yıllarda yeni bir sisteme geçildiğini ve planların RAM tarafından en son yayınlanan şablonlar doğrultusunda hazırlanmasını rica etti. Planların hazırlanmasında kullanılan bazı sitelerin güncel olmadığını, yeni maarif model kazanımlarının da bep planlarına eklenmesini, bu konuda Öğretmen Evrak uygulamasının en güncel uygulama olduğunu belirtip, bu uygulamadan faydalanabilirsiniz diyerek sözlerini tamamladı.

6) Zümre öğretmenleri arasında, işbirliği ile alınacak zümre kararına bağlı olarak her eğitim ve öğretim yılında en az bir kez ders ziyareti yapılması, dersin işlenişine yönelik geri dönütlerin değerlendirilmesi ile diğer zümre ve alan öğretmenleriyle yapılabilecek iş birliği ve esaslarının belirlenmesi,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U bu ziyaretlerin ikinci yarıyılta yapılmasının daha uygun olacağını belirterek, dersin işlenişine yönelik geri dönütlerin değerlendirilmesi ve öğretim yöntemlerinin geliştirilmesinde ziyaretlerin etkisi olacağını düşündüğünü söyledi. Öğretmenlerin birbirinin dersine girerek ders incelemeleri yapmasının çeşitli faydaları olabileceğini vurgulandı. Bu ziyaretler, öğretmenlerin yeni öğretim stratejilerini ve yöntemlerini gözlemleyerek kendi derslerine uyarlamalarına imkân tanır. Ayrıca, öğretmenler arasındaki mesleki dayanışmayı ve iş birliğini artırır, böylece eğitim kalitesi genel olarak yükselir. Ziyaretler sonucunda elde edilen geri bildirimlerin, öğretmenlerin mesleki gelişimine katkı sağlaması ve öğretim kalitesini artırması hedeflenmelidir. Ayrıca Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "diğer zümre ve alan öğretmenleriyle yapılabilecek iş birliği ve bu iş birliğinin esasları üzerinde durarak, İş birliği kapsamında, ortak projeler, bilgi ve tecrübe paylaşımı, disiplinler arası etkinlikler gibi faaliyetlerin planlanması da yapılabilir" diyerek ekledi. Bu işbirliklerinin, öğrencilerin akademik başarılarını ve motivasyonlarını artırmada önemli bir rol oynayacağı belirtildi. Ziyaretler

yapılacağı dönemde zümre öğretmenin tek olması durumunda yakın zümreler ile iş birliği yapılması gerektiği vurgulandı ve bu ziyaretlerin planlamalarının öğretmenler arasında yapılması istendi.

7) Öğretim alanı ile ilgili akademik ve bilimsel çalışmaların izlenmesi, teknolojik gelişmelerin takip edilmesi, müzakere edilmesi, uygulamalara yansıtılması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U, "Öğretmenlerin kendini sürekli geliştirmesi ve güncel tutması gerekliliğini hatırlattı ve bu bağlamda ülkemizdeki ve dünyadaki akademik ve teknolojik gelişmelerin takip edilmesi gerektiğini vurguladı. Çağımızda artık yapay zekanın eğitime adaptasyonu gerçekleşirken bu gelişmelerden uzak durmak ve kendi sistemimize entegre edememek, ülkemizin ve öğrencilerimizin bu yarışta geri kalmasına neden olacaktır. Öğrencilerimizin öğrenme süreçlerini çağın teknolojik imkanlarından faydalanarak zenginleştirmek bizim elimizde" dedi. Bu noktada bilgi toplama amaçlı olarak ChatGPT, Gemini, Bing, Canva gibi yapay zekâ araçlarının kullanılmasının yerinde olacağını, ayrıca Bakanlığımız tarafından hazırlanmış olan EBA'nın daha etkin kullanılması gerektiğini belirtti.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "Teknolojinin hızla geliştiği bu çağda, öğrencilerimizin dijital okuryazarlık becerilerini artırmak ve onları 21. yüzyıl becerileriyle donatmak büyük önem taşımaktadır. Özellikle kodlama, robotik ve siber güvenlik gibi alanlarda temel bilgilerin verilmesi, öğrencilerimizin gelecekteki kariyerlerine büyük katkı sağlayacaktır" dedi. "Öğrencilerimizin Minecraft Education Edition, Scratch, Code.org gibi dijital platformları kullanarak proje bazlı öğrenmelerini teşvik edebiliriz. Ayrıca, Arduino ve Raspberry Pi gibi mikrodenetleyicilerle yapılan projeler, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirecektir."

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "Bilişim teknolojileri derslerinde siber güvenlik konusuna da büyük önem vermeliyiz. Öğrencilerimize güvenli internet kullanımı, veri gizliliği ve online tehditlere karşı korunma yolları hakkında eğitim vermek, onların dijital dünyada bilinçli bireyler olmalarını sağlayacaktır. Siber güvenlik farkındalığı yaratmak için interaktif eğitim materyalleri ve simülasyonlar kullanılabilir" diye ekledi. "Bu sayede öğrenciler, dijital dünyada karşılaşabilecekleri tehlikeler hakkında bilgi sahibi olacak ve kendilerini nasıl koruyacaklarını öğrenmiş olacaklardır." Zümre Başkanı U "Ayrıca, öğrencilerimize yapay zekâ ve makine öğrenimi gibi ileri teknolojilere giriş yapabilecekleri temel bilgiler sunmalıyız. Python gibi programlama dilleri ile basit yapay zekâ projeleri geliştirebilir ve öğrencilerimize bu alanda uygulamalı deneyimler kazandırabiliriz. Bu tür projeler, öğrencilerin analitik düşünme ve programlama becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayacaktır" dedi. "Öğrencilerimizin teknolojiye olan ilgisini artırmak ve onları geleceğin dünyasına hazırlamak bizim en büyük görevimizdir."

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U ek olarak TÜBİTAK tarafından hazırlanan çocuklar için bilim dergilerinin okul kütüphanelerine eklenmesinin ve derslerimizde materyal olarak kullanılmasının faydalı olacağını belirtti.

..... teknolojik gelişmelerin eğitim süreçlerine entegrasyonunun sadece öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştirmekle kalmayıp, aynı zamanda öğretmenlerin de iş yükünü hafiflettiğini ve daha verimli ders planlaması yapmalarına olanak tanıyacağını söyledi. Öğretmenlerin birbirleriyle bilgi ve deneyim paylaşımında bulunmalarının, yenilikçi eğitim yöntemlerinin yaygınlaştırılmasına katkıda bulunacağını vurguladı. Son olarak U EBA platformunun daha etkin kullanılmasının yanı sıra, öğretmenlerin kendi alanlarında, dijital araçlar konusunda bilgi sahibi olmalarının, ders materyallerinin hazırlanmasında ve öğrencilerle etkileşimde büyük avantaj sağlayacağını belirtti. Bu araçların doğru ve etkili kullanımı ile öğrencilerin dijital okuryazarlıklarının da artırılacağını ekledi.

8) Derslerin daha verimli işlenebilmesi için ihtiyaç duyulan araç-gereç ve benzeri öğretim materyallerinin belirlenmesi, derslerin öğretim programı ve amaçlarına göre laboratuvar, kütüphane, spor salonu, atölye ve benzeri eğitim ortamlarının etkin kullanımına yönelik planlamaların yapılması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U Derslerin öğretim programı ve amaçlarına uygun olarak mevcut eğitim ortamlarının etkin kullanımına yönelik planlamaların yapılması gerektiği üzerinde durdu. Bu bağlamda, mevcut sınıf ortamlarının ve diğer kullanılabilir alanların maksimum verimlilikle değerlendirilmesi gerektiğini ekledi. Öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için sınıf içi materyallerin artırılması ve çeşitli öğretim yöntemlerinin kullanılması önerildi. Örneğin, görsel ve işitsel materyallerin daha sık kullanılması, dijital araçlar ve eğitim teknolojilerinin entegrasyonu, grup çalışmaları ve proje tabanlı öğrenme gibi yöntemlerle derslerin daha

etkileşimli hale getirilmesi kararlaştırıldı..... ayrıca, öğretmenlerin kendi ders materyallerini hazırlamaları ve paylaşımları teşvik edilerek, kaynakların ortak kullanımı verimi daha da arttıracaktır" dedi. U "Mevcut imkanlar dahilinde, okul bahçesi ve açık alanların ders içi etkinlikler için düzenli olarak kullanılabilir. Öğrencilerin bireysel okuma alışkanlıklarını geliştirmek amacıyla, sınıflarda küçük kitap köşeleri oluşturulması ve bu köşelerde bakanlıkça onaylanmış kitaplar ve eğitim materyallerinin bulundurulmasını önerildi. Öğrenciler arasında kitap değişim programları düzenlenerek, kitap okuma ve paylaşma kültürünün geliştirilmesi sağlanabilir" diyerek ekledi.

9) Ulusal ve uluslararası düzeyde katılım sağlanan çeşitli sınav ve yarışmalarda elde edilen sonuçlara ilişkin ilgili beceri ve bilgilerin kendi dersleri ile ilgisini kurarak, öğrenciler için gerekli tedbirlerin alınması, katılım sağlanmaması durumunda ise söz konusu sınav ve yarışmalara ilişkin raporların incelenmesi, sonuçlara yönelik tespitlerin değerlendirilmesi, okulun mevcut verileri ile kıyaslanıp zümre olarak gerekli eylem planının hazırlanıp uygulanması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U dersi ilgili olarak, ulusal düzeyde düzenlenen sınav ve yarışmalara katılım sağlama konusunda büyük bir heves içerisindeyiz. Yerel ölçekte yapılan ve daha önce katıldığımız sağladığımız etkinliklerimiz oldu. Öğrencilerimizin bu tür etkinliklere olan ilgisini artırmak ve onları motive etmek amacıyla, ilgili sınav ve yarışmalar hakkında düzenli olarak duyurular yapmaktayız. Bu etkinliklere katılımı arttırmak için yıl içinde gerekli çalışmalara ve hazırlıklara devam edilecektir. Diğer okulların katıldığı sınav ve yarışmaların sonuçlarını dikkatle inceleyerek kendi adımıza buradan ne gibi çıkarımlar ve çalışmalar yapabileceğimiz üzerine çalışmalarımıza bu senede devam edeceğiz. Bu analizler ışığında, öğrencilerimizin beceri ve bilgilerini geliştirmek için derslerimizde gerekli tedbirleri almaktayız. Bu süreçteki çabalarımız ve kararlılığımız, öğrencilerimizin yerel ve ulusal arenada başarı göstermelerine yönelik güçlü bir temel oluşturacaktır.

10) Öğrencilerin sınav tarihleri, yeni eğitim öğretim takvimi ve İl Milli eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenen tarihler göz önüne alınarak belirlenecektir. İl zümre toplantılarında seçilen senaryolar incelenerek en uygun olanı seçilecek ve öğrencilere sınav öncesinde duyurulacaktır.

1. Dönem; il zümresinde belirlenen senaryolara ve kararlara uygun iki sınav yapılacaktır. Öğretmen, altyapının ve öğrenci düzeyinin elverişli olması durumunda kendi değerlendirmesine bağlı olarak 2.sınavı uygulama sınavı yapmayı tercih edebilecektir. Buradaki kararda ilçe ve il zümresinde alınan kararlara uygun hareket edebilecektir.

11) Öğrencilerde girişimcilik bilincinin kazandırılmasına yönelik çalışmaların yapılması, öğrencilerin araştırma, geliştirme ve tasarım konularında bilgi ve becerilerinin geliştirilmesini,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "Öğrencilerin ileriki yaşamlarında girişimci ruhlu ve özgüvenli bireyler olabilmeleri için bu eğilimlerin erken yaşta kazandırılmaya başlanması gerekmektedir. Bu nedenle hem ders içi öğrenme faaliyetlerinde hem de ders dışı faaliyetlerde öğrencilere kendilerini ve özgüvenlerini geliştirmeleri için alan açılmalıdır. Bu bağlamda öğrencinin rahatlıkla yapabileceği seviyesine uygun görevlendirmeler ve sorumluluklar ile kendine olan güvenleri arttırılmalı, öğrencinin seviyesine göre verilecek çeşitli araştırma ödevleri ile bilgiye nasıl ulaşacağı öğretilmeli ve merak duygusu geliştirilmelidir. Özgüveni yüksek, araştırmacı ve girişimci bireyler yetiştirmek ülkemizin geleceği için hayati önem taşıdığından bu konu üzerinde hassasiyetle durulmalıdır." Diyerek konunun önemini vurguladı. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U öğrencilerin araştırma, geliştirme ve tasarım konularında ilerlemelerini sağlamak için çeşitli maket ödevlerinin verilebileceğini belirtti. Ayrıca Bilişim Teknolojileri ve Yazılım özelinde konuların pekiştirilmesi için verilecek olan ödevlerin öğrencinin araştırma yapmasını, yaratıcılık yeteneğini geliştirmesi ve tasarım konusunda öğrenciyi geliştirebilecek şekilde verilmesinin öneminden bahsetti. Fakat bu ödevlerin yapılmasında veli katkısının sınırlı tutulması gerektiğini öğrencinin kendi çabası ile ilerlemesi gerektiğini vurguladı.

12) Öğretim programları, okul ve çevre şartları dikkate alınarak eğitim kurumlarının kademe ve türüne göre proje konuları ile performans çalışmalarının belirlenmesi, planlanması ve bunların ölçme ve değerlendirilmesine yönelik ölçeklerin hazırlanması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U Okulumuzun bulunduğu çevre şartları ve okulun özellikleri dikkate alınarak öğrencilerimizin ilgi ve ihtiyaçlarına göre performans çalışmalarını tespit etmemiz

gerekmektedir. Bu doğrultuda, eğitim kurumumuzun kademe ve türüne uygun olarak proje konuları ve performans çalışmaları için fikir önerilerini not alacağını eklemiştir. Gelecek olan fikirlerin öğrencilerin araştırma ve bilgiyi bulma çabalarını arttırması gerektiği, sadece kitaptaki konulara bağlı kalmayarak Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin birçok farklı ve ufuk açıcı noktasından da olabileceği U tarafından eklenmiştir. Bu bağlamda öğrencilerimizi çerçeve içine sıkıştırmanın yanlış olacağı ve buradan çıkacak önerilere ek olarak öğrencilerinde kendilerini istedikleri bir konuda araştırma yapmaya teşvik etmek gerekmektedir. Proje ve performans çalışmaları belirlenirken, öğrencilerimizin yaşadıkları çevrenin özellikleri ve okulumuzun sunduğu olanaklar göz önünde bulundurulmalıdır. Zümre Başkanı U Bu planlamalar, öğrencilerimizin araştırma yapma, yaratıcılıklarını kullanma ve öğrendikleri bilgileri uygulama becerilerini geliştirmeyi amaçlamalıdır. Öğrencilerimizin çalışmalarını daha etkili bir şekilde yürütebilmeleri için gerekli kaynaklar ve rehberlik sağlanmalıdır. Proje ve performans çalışmalarının değerlendirilmesi için objektif ve adil ölçme ve değerlendirme ölçekleri hazırlanmalıdır. Bu ölçekler, öğrencilerimizin yaptıkları çalışmaları belirli kriterler doğrultusunda değerlendirerek, onların başarılarını ve gelişimlerini objektif bir şekilde ölçmeyi hedeflemelidir. Değerlendirme sürecinde, öğrencilerin gösterdiği çaba, yaratıcılık, teknik beceriler ve projelerinin kalitesi dikkate alınmalıdır. Öğrencileri kalıplara sıkıştırmadan, daha hayatın içinden olabilecek birkaç performans ve proje fikrimi burada paylaşmak istiyorum. Sizler bunlara ek yapabilir ya da doğrudan ders konuları ile ilgilide ödevler verebilirsiniz.

Örnek Performans Ödevleri

Yenilenebilir Enerji Posterleri: Öğrenciler, güneş, rüzgâr ve su enerjisi gibi yenilenebilir enerji kaynaklarını tanıtan posterler hazırlar. Hedefler; Yenilenebilir enerji kaynaklarını tanıma, yaratıcı düşünme ve tasarım becerilerini geliştirme.

Geri Dönüşüm Sanat Eserleri: Atık materyaller kullanarak sanat eserleri oluştururlar ve bu eserleri sergilerler. Hedefler; Geri dönüşüm bilincini artırma, yaratıcı düşünme ve sanat becerilerini geliştirme.

Basit Devreler: Öğrenciler basit elektrik devreleri yaparak, devrelerin nasıl çalıştığını gösterir. Hedefler; Elektrik devrelerini anlama, uygulamalı öğrenme becerilerini geliştirme.

Ekolojik Ev Tasarımı: Öğrenciler, sürdürülebilir malzemeler kullanarak çevre dostu bir ev tasarımı yapar. Hedefler; Çevre bilincini artırma, tasarım ve problem çözme becerilerini geliştirme.

Kodlama Günlüğü Tutma: Öğrenciler, bir hafta boyunca her gün belirli bir kodlama platformunda (Scratch, Code.org) 15 dakika kodlama yapar ve deneyimlerini günlüklerine yazar. Hedefler; Kodlama pratiği, yazılı ifade becerisi, günlük tutma alışkanlığı.

Temel Web Sayfası Tasarımı: HTML ve CSS kullanarak basit bir kişisel web sayfası oluşturma. Hedefler; Web tasarımı, temel HTML ve CSS bilgisi.

Grafik Tasarım Yapma: Canva veya benzeri bir dijital araç kullanarak bir afiş veya poster tasarlama. Hedefler; Grafik tasarım, yaratıcı düşünme.

Bilgisayar Güvenliği Araştırması: Siber güvenlik ile ilgili temel kavramları araştırarak bir rapor hazırlama. Hedefler; Araştırma becerileri, bilgisayar güvenliği bilgisi.

Animasyon Oluşturma: Scratch veya benzeri bir platform kullanarak kısa bir animasyon hazırlama. Hedefler; Animasyon yapımı, yaratıcılık.

Veri Toplama ve Görselleştirme: Belirli bir konu hakkında veri toplayarak bu verileri grafiklerle sunma. Hedefler; Veri analizi, grafik hazırlama.

Sosyal Medya Kullanım Kılavuzu Hazırlama: Güvenli ve etkili sosyal medya kullanımı hakkında bir kılavuz hazırlama. Hedefler; Araştırma ve yazma becerileri, sosyal medya bilgisi.

Programlama Dili Tanıtımı: Belirli bir programlama dilini araştırarak bu dilin temel özelliklerini tanıtan bir sunum hazırlama. Hedefler; Araştırma ve sunum becerileri, programlama bilgisi.

Siber Zorbalık Farkındalığı Posterleri: Siber zorbalık konusunda farkındalık yaratacak bir poster tasarlama. Hedefler; Grafik tasarım, sosyal farkındalık.

Teknoloji Tarihi Araştırması: Bilişim teknolojilerinin tarihindeki önemli olayları ve gelişmeleri araştırarak bir rapor hazırlama. Hedefler; Tarih bilgisi, araştırma becerisi.

Fotoğraf Düzenleme Projesi: GIMP veya benzeri bir fotoğraf düzenleme yazılımı kullanarak bir fotoğrafı düzenleme. Hedefler; Fotoğraf düzenleme, dijital sanat becerisi.

Örnek Proje Ödevleri

E-Atık Geri Dönüşüm Projesi: Kullanılmayan elektronik cihazları toplayarak geri dönüşüm kampanyası düzenleme. Hedefler; Çevre bilinci, organizasyon becerisi.

Basit Bir Oyun Geliştirme: Scratch veya benzeri bir platform kullanarak basit bir oyun geliştirme ve arkadaşlarına oynatma. Hedefler; Oyun geliştirme, kodlama becerisi.

Dijital Kütüphane Projesi: Okul kütüphanesindeki kitapları dijital hale getirerek bir veritabanı oluşturma. Hedefler; Veritabanı yönetimi, dijital dönüşüm.

Siber Güvenlik Semineri Düzenleme: Okulda siber güvenlik konulu bir seminer düzenleyerek arkadaşlarını bilgilendirme. Hedefler; Sunum becerileri, liderlik.

Basit Robotik Projesi: Lego veya benzeri bir robotik set kullanarak fonksiyonel bir robot tasarlama ve programlama. Hedefler; Robotik ve mühendislik becerileri.

Kodlama Yarışması Düzenleme: Okulda kodlama yarışması düzenleyerek öğrencilere çeşitli görevler verme. Hedefler; Organizasyon ve liderlik becerileri, kodlama bilgisi.

Dijital Sanat Sergisi Düzenleme: Öğrencilerin dijital araçlarla oluşturdukları sanat eserlerini sergileyerek bir etkinlik düzenleme. Hedefler; Dijital sanat, organizasyon becerileri.

Mobil Uygulama Geliştirme: App Inventor veya benzeri bir araç kullanarak okul için faydalı bir mobil uygulama geliştirme. Hedefler; Mobil uygulama geliştirme, yazılım becerisi.

Sosyal Medya Kampanyası: Okul etkinliklerini tanıtmak için sosyal medya platformlarında kampanya düzenleme. Hedefler; Dijital pazarlama, sosyal medya yönetimi.

Eğitim Amaçlı Video Serisi Hazırlama: Belirli konular hakkında eğitim videoları hazırlayarak okul web sitesinde yayınlama. Hedefler; Video prodüksiyon, öğretim becerileri.

Dijital Gazete Projesi: Okul haberlerini ve etkinliklerini içeren bir dijital gazete hazırlama. Hedefler; Gazetecilik, dijital yayıncılık.

Programlama Dili Eğitimi: Belirli bir programlama dilini öğrenerek bu dilde basit projeler geliştirme ve sınıfta paylaşma. Hedefler; Programlama bilgisi, öğretim ve öğrenim becerileri.

Teknoloji Tarihi Sergisi: Bilişim teknolojilerinin gelişimini gösteren bir sergi düzenleme. Hedefler; Tarih bilgisi, organizasyon becerisi.

Temel Web Uygulaması Geliştirme: Basit bir web uygulaması geliştirerek okul etkinliklerinde kullanma. Hedefler; Web geliştirme, yazılım becerisi.

13) İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerinin değerlendirilmesi,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U İş sağlığı ve güvenliği konusunun her şeyden daha önemli olduğunu ve bu konuda hataya yer olmadığını belirterek "öğrencilerimizin ve personelin canı hepimize emanettir" diye ekledi. Bu nedenle öğrencilerin daha güvenli bir ortamda ders yapabilmesi için gerekli güvenlik tedbirlerinin okul idaresi ve öğretmenler tarafından gerek sınıfta gerek koridor ve merdivenlerde gerekse bahçede yönetmeliğe uygun olarak alınması gerektiğini belirtti. Zaman içerisinde görülebilecek aksaklıkların giderilmesi konusunda herkesin üzerine düşeni yapması gerektiği ekleyerek, eksik görülen noktaların zaman kaybedilmeden idareye bildirilmesin hayati önem taşıdığını vurguladı. Ayrıca, sınıf veya okul içerisindeki elektrik aksamalarının sık sık kontrol edilmesi, kaçak veya risk oluşturabilecek durum olması halinde uzmanlar tarafından hızlı bir şekilde müdahale edilmesinin önemi hatırlatıldı. Okul ortak alanları ve sınıflarda gerekli uyarı işaretleri ve yazılarının asılı olması, varsa bu eksiklerin sene başı itibari ile tamamlanması gerektiği bildirildi. Okul tuvaletlerinde veya sınıflarda temizlik kimyasallarının bırakılmaması gerektiği hatırlatıldı. Okulda eğitim öğretimden daha önemli tek şeyin öğrenci ve personelin sağlık ve güvenliği olduğu bu konuda çok dikkatli olunması gereği vurgulandı.

..... Buna ek olarak, acil durum çıkışlarının ve yollarının her zaman açık ve erişilebilir olması, acil durum aydınlatmalarının ve yön levhalarının düzenli olarak kontrol edilmesi ve çalışır durumda tutulması, yangın söndürücülerin belirli aralıklarla kontrol edilmesi ve kullanıma hazır halde bulundurulması, laboratuvar ve atölyelerde tehlikeli maddelerin güvenli bir şekilde saklanması ve kullanımı, koruyucu ekipmanların her zaman erişilebilir olması ve güvenlik talimatlarının görünür yerlere asılması gibi konularda okul yönetimi ile iş birliği içinde olunması ve eksik görülen konularda yönetimin bilgilendirilmesi gerektiğini belirtti.

Ayrıca öğrencilere, bilgisayar laboratuvarında uymaları gereken kurallar hakkında bilgi verilecek uygulama derslerinde bu kurallar hatırlatılacaktır.

Bu kurallar şunları içerir:

- Öğretmen izni olmadan bilgisayarları açmamak.
- Bilgisayar kasalarındaki kabloları müdahale etmemek.
- Herhangi bir arıza durumunda öğretmene haber vermek.
- Ders sonunda bilgisayarları düzgün bir şekilde kapatmak.
- Bilgisayar başında doğru açıda sağlıklı bir duruşla oturma şeklini bilmek.

14) Öğrencilerin, karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünmeden oluşan üst düzey düşünme becerileri ile birlikte sosyal ve duygusal becerilerini hayata geçirmelerine yönelik planlamaların yapılması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U, öğrencilerin karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünme gibi üst düzey düşünme becerileri ile sosyal ve duygusal becerilerini hayata geçirmelerine yönelik

planlamaların yapılması gerektiğini belirtmiştir. Bu doğrultuda Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde öğrencilerimizin bu becerileri kazanabilmeleri için çeşitli etkinlikler ve stratejiler planlanmalıdır. Bunlarla ilgili bazı fikir önerileri hazırladığını belirterek bunları derslerinde ve öğrenci ile olan iletişimlerinde kullanmalarını istedi. Bu sayede öğrencilerimizin düşünme, problem çözme ve sosyal becerilerini etkin bir şekilde geliştirmeleri sağlanacaktır.

a) Karar Verme ve Problem Çözme Becerileri:

Proje Tabanlı Öğrenme:

Açıklama: Öğrencilerin gerçek hayat problemlerini çözmelerini gerektiren projeler üzerinde çalışmaları teşvik edilmelidir. Örneğin, sürdürülebilir teknolojilerle ilgili projeler geliştirerek, enerji tasarrufu sağlayan cihazlar tasarlayabilirler. Bu projeler, öğrencilerin araştırma yapmalarını, alternatif çözümler üretmelerini ve en uygun çözümü seçmelerini sağlar.

Hedefler: Araştırma yapma, problem çözme, yaratıcı düşünme, sürdürülebilirlik bilinci.

Grup Çalışmaları:

Açıklama: Öğrencilerin birlikte çalışarak teknoloji projeleri oluşturmaları ve karar verme süreçlerinde iş birliği yapmaları sağlanmalıdır. Örneğin, bir mobil uygulama geliştirme projesi için ekip çalışmaları organize edilebilir. Bu, onların takım çalışması ve iletişim becerilerini de geliştirir.

Hedefler: Takım çalışması, iletişim becerileri, iş birliği, teknoloji geliştirme.

Problem Çözme Atölyeleri:

Açıklama: Düzenli olarak problem çözme atölyeleri düzenlenerek, öğrencilerin karmaşık teknolojik problemleri analiz etmeleri ve çözüm yolları geliştirmeleri teşvik edilmelidir. Örneğin, belirli bir yazılım sorunu veya kodlama hatası üzerine atölye çalışmaları yaparak, bu teknikleri kendi projelerinde kullanmaları sağlanabilir.

Hedefler: Analitik düşünme, teknik problem çözme, kodlama becerileri.

b) Eleştirel Düşünme Becerileri:

Sınıf İçi Tartışmalar:

Açıklama: Belirli teknolojik konular üzerinde sınıf içi tartışmalar düzenleyerek, öğrencilerin farklı bakış açılarını değerlendirmeleri ve argümanlar geliştirmeleri sağlanmalıdır. Örneğin, yapay zekanın etik kullanımı gibi konular tartışılabilir. Hedefler: Eleştirel düşünme, ifade becerileri, teknoloji ve etik bilinci.

Münazaralar:

Açıklama: Öğrencilerin belirli teknoloji konuları üzerinde savunma ve karşı savunma yapmalarını gerektiren münazaralar düzenlenmelidir. Bu, onların eleştirel düşünme ve ifade becerilerini geliştirir. Örneğin, sosyal medyanın etkileri üzerine bir münazara yapılabilir. Hedefler: Eleştirel düşünme, ifade becerileri, teknolojik farkındalık.

Eleştirel Düşünme Çalışmaları:

Açıklama: Öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek için çeşitli yazılı ve sözlü çalışmalar yapılmalıdır. Örneğin, teknolojik yeniliklerin topluma etkilerini analiz eden raporlar yazmaları teşvik edilebilir. Hedefler: Analitik düşünme, yazılı ve sözlü ifade, teknolojik analiz becerileri.

c) Sosyal ve Duygusal Beceriler:

Empati Çalışmaları:

Açıklama: Öğrencilerin empati kurma becerilerini geliştirmek için teknolojiyle ilgili rol oynama ve drama etkinlikleri düzenlenebilir. Örneğin, bir yazılım kullanıcısının karşılaştığı zorlukları dramatize edebilirler. Hedefler: Empati kurma, kullanıcı deneyimi tasarımı, sosyal farkındalık.

İletişim ve İş Birliği:

Açıklama: Öğrencilerin etkili iletişim kurma ve iş birliği yapma becerilerini geliştirmek için grup projeleri ve etkinlikler yapılmalıdır. Örneğin, bir teknoloji projesinde birlikte çalışarak iletişim ve koordinasyon becerilerini geliştirirler. Hedefler: İletişim, iş birliği, proje yönetimi.

Öz Farkındalık ve Duygusal Düzenleme:

Açıklama: Öğrencilerin öz farkındalıklarını artırmak ve duygusal düzenleme becerilerini geliştirmek için rehberlik ve psikolojik danışmanlık hizmetleri sunulabilir. Örneğin, teknoloji kullanımının duygusal etkilerini anlamalarına yönelik atölyeler düzenlenebilir. Hedefler: Öz farkındalık, duygusal düzenleme, teknoloji kullanımının etkilerini anlama.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "Bu planlamaların hayata geçirilmesi için öğretmenlerin iş birliği içinde çalışarak, gerekli kaynakların ve rehberliğin sağlanması gerekmektedir. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi için spesifik etkinlikler ve stratejiler belirlenmeli, bu etkinliklerin uygulanması için gerekli materyaller temin edilmelidir. Ayrıca, öğrencilerin gelişimlerini izlemek ve değerlendirmek için düzenli olarak geri bildirimler verilmelidir. Öğrencilerin bu becerileri etkin bir şekilde kazanmaları, onların akademik ve kişisel

gelişimlerine önemli katkılar sağlayacaktır. Bu nedenle, belirlenen stratejilerin ve etkinliklerin titizlikle uygulanması büyük önem taşımaktadır" diyerek sözünü bitirdi.

15) Millî, manevi ve ahlaki değerlerin, örtük öğrenme yoluyla eğitim ve öğretim süreçlerinde etkin bir şekilde yürütülmesine yönelik çalışmaların planlanması, bu doğrultuda gerekli öğrenme ortamlarının oluşturulması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "Öğrencilerimizin Millî, manevi ve ahlaki değerleri benimsemeleri için örtük öğrenme yoluyla eğitim ve öğretim süreçlerine entegre edilmesi gerektiğini düşünüyorum. Bu çerçevede, Türkiye'nin kültürel mirasını ve değerlerini içeren öğrenme ortamlarının oluşturulmasının büyük önem taşıdığına inanıyorum. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım derslerimizde, fırsat buldukça ve yeri geldikçe Türk kültürü ve tarihine dair hikayeler anlatmalıyız, Millî bayramlar ve önemli günler ile ilgili etkinlikler düzenlemeliyiz. Örneğin, Kurtuluş Savaşı'ndaki kahramanlıklar ve Mustafa Kemal Atatürk'ün liderliğini öğrencilerimize anlatarak, Millî birlik ve beraberliğin önemini kavratırız. Ayrıca, Selçuklu ve Osmanlı İmparatorluklarının kuruluş ve yükseliş dönemlerindeki başarıları vurgulayarak, Türk milletinin tarih boyunca gösterdiği dirayeti ve adaleti gözler önüne serebiliriz. Türk tarihi, zengin ve köklü geçmişle her zaman gurur duyulacak bir mirastır ve bu mirası genç nesillere aktarmalıyız" dedi.

..... "Öğrencilerimizin 18 Mart Çanakkale Zaferi ve Şehitleri Anma Günü, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı, 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı gibi Millî bayram ve anmalara mutlaka etkin katılımlarını sağlamalıyız. Bu bayram ve anmalar, Millî birlik ve beraberliğimizi pekiştirmek ve tarih bilincimizi canlı tutmak açısından büyük önem taşımaktadır" diyerek ekledi.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U "Millî ve manevi değerlerimizin öğrencilere aktarılması büyük önem arz etmektedir. Bu konuda okul panolarımızın aktif olarak kullanılması, belirli gün ve haftalarla ilgili çalışmaların okul ve sınıf panolarında sürekli sergilenmesi, bunun yanında okulda belirli günler için etkinlikler düzenlenmeli ve bu etkinliklere katılım sağlanmalıdır. Ayrıca derslerde konularla bağlantılı olan Millî ve manevi günlerin önemi konuşulmalı, öğrencilerin duygularını ifade etmeleri sağlanmalı ve olumlu duygular pekiştirilmelidir. EBA platformunda bu günler ile ilgili olan içeriklerin öğrencilere izletilmesi sağlanmalıdır. Millî bilinç erken yaşlardan itibaren öğrencilere kazandırılmalıdır" dedi.

16) Sosyal sorumluluk programı kapsamında ders bazında yürütülebilecek faaliyetlerin planlanması

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Zümre Başkanı U, "Öğrencilerimizin sosyal sorumluluk bilincini geliştirmek amacıyla ders bazında yürütülebilecek faaliyetlerin planlanması gerektiğini" vurgulamıştır. "Sosyal sorumluluk projeleri, öğrencilerin topluma karşı duyarlılık kazanmalarını ve aktif vatandaşlar olarak yetişmelerini sağlamaktadır" dedi., "Bu projeler, öğrencilerin sadece akademik başarılarına değil, aynı zamanda kişisel ve sosyal gelişimlerine de büyük katkı sağlamaktadır" diye ekledi. Öğrencilerin, sosyal sorumluluk projeleri aracılığıyla empati kurma, problem çözme, iş birliği yapma ve liderlik gibi önemli beceriler kazandıklarını belirtti. U, "Sosyal sorumluluk projeleri, öğrencilerin gerçek dünya ile bağlantı kurmalarını ve toplumsal sorunlara duyarlılık geliştirmelerini sağlar" diyerek, bu tür projelerin derslerle entegrasyonunun önemini vurguladı. "Ders bazında planlanacak sosyal sorumluluk projeleri, öğrencilerimize teorik bilgilerini pratiğe dökme fırsatı sunar ve onların özgüvenlerini artırır" dedi. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Zümre Başkanı U, "Sonuç olarak, sosyal sorumluluk projelerinin planlanması ve ders bazında uygulanması, öğrencilerimizin bütünsel gelişimlerine katkı sağlayacak ve onları topluma duyarlı bireyler olarak yetiştirecektir" diyerek konuşmasını tamamladı. Bu bağlamda hazırlanan örnek projeler ve uygulama zamanları şu şekildedir;

Ekim-Etkinlik 1: Dijital Okuryazarlık Farkındalığı Projesi

Açıklama: Öğrenciler, dijital okuryazarlık ve güvenli internet kullanımı hakkında posterler ve broşürler hazırlayarak okul içinde dağıtır. Ayrıca, dijital güvenlik ve doğru internet kullanımı hakkında sınıf arkadaşlarına kısa sunumlar yaparlar.

Hedefler: Dijital güvenlik bilincini artırma, dijital okuryazarlık, iletişim ve sunum becerilerini geliştirme.

Aralık-Etkinlik 2: E-Atık Geri Dönüşüm Kampanyası

Açıklama: Öğrenciler, kullanılmayan veya bozuk elektronik cihazları toplayarak okulda bir e-atık geri dönüşüm kampanyası düzenler. Toplanan cihazların doğru şekilde geri dönüştürülmesini sağlarlar ve e-atıkların çevreye zararları hakkında bilgilendirici broşürler hazırlarlar. Hedefler: Çevre bilincini artırma, geri dönüşümün önemini anlama, organizasyon ve iletişim becerilerini geliştirme.

Mart-Etkinlik 3: Bilgisayar Kullanım Eğitimi

Açıklama: Öğrenciler, okulda velilere veya okul çalışanlarına temel bilgisayar kullanımı ve internet güvenliği konusunda eğitim verir. Basit bilgisayar işlemleri, e-posta kullanımı ve güvenli internet taraması gibi konular üzerinde dururlar. Hedefler: Topluluk içinde bilgisayar okuryazarlığını artırma, öğretme ve liderlik becerilerini geliştirme, toplumsal hizmet bilincini pekiştirme.

Mayıs-Etkinlik 4: Kodlama Maratonu (Hackathon)

Açıklama: Öğrenciler, belirli bir sosyal soruna çözüm bulmak amacıyla bir günlük kodlama maratonu düzenlerler. Elde edilen projeler, okul yönetimi ve diğer öğrenciler tarafından değerlendirilir ve en iyi proje ödüllendirilir. Hedefler: Problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirme, takım çalışması ve iş birliği yeteneklerini artırma, toplumsal sorunlara teknolojik çözümler üretme.

17) Eğitim ve öğretim süreçlerinin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınarak, öğrenme alanı, konu, kazanım ve öğrenme hedeflerinin bu yaklaşımla belirlenmesi, yapılacak ortak çalışmaların takvime bağlanarak uygulanması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U, "Eğitim ve öğretim süreçlerinin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınması gerektiğini" vurgulamıştır. "Bu doğrultuda, öğrenme alanı, konu, kazanım ve öğrenme hedeflerinin bu yaklaşımla belirlenmesi büyük önem taşımaktadır" dedi. Disiplinler arası yaklaşımın, öğrencilerin farklı disiplinler arasında bağlantı kurarak daha bütünsel ve derinlemesine bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağladığını belirtti.

.....U, "Öğrenme alanları belirlenirken, öğrencilerin hem akademik hem de sosyal becerilerini geliştirebilecek konular seçilmelidir" diye ekledi. "Kazanımlar ve öğrenme hedefleri belirlenirken, disiplinler arası bağlantılar göz önünde bulundurulmalıdır" dedi. Öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerini geliştirebilecek etkinliklerin planlanması gerektiğini vurguladı. "Bu bağlamda, proje tabanlı öğrenme, grup çalışmaları ve disiplinler arası projeler teşvik edilmelidir" dedi. Zümre Başkanı U Disiplinler arası yaklaşımın, öğrencilerin farklı disiplinlerde edindikleri bilgileri bir araya getirerek daha kapsamlı ve anlamlı öğrenmelerini sağladığını belirtti. "Bu süreçte, öğretmenler arasındaki iş birliği büyük önem taşır" diye ekledi. Öğretmenlerin, ders planlarını birlikte hazırlayarak ve uygulayarak, öğrencilerin disiplinler arası bağlantıları kurmalarına yardımcı olmaları gerektiğini vurguladı.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U, "Sonuç olarak, eğitim ve öğretim süreçlerinin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınması, öğrencilerin akademik başarılarını artırmanın yanı sıra, onların analitik ve yaratıcı düşünme becerilerini de geliştirecektir" dedi. "Bu nedenle, disiplinler arası öğrenme alanları ile ilgili Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde şu örnek etkinlikler planlanmıştır, bu etkinlikler uygulanabilir veya gelişmelere göre farklı etkinlikler planlanabilir.

Eylül-Etkinlik 1: Doğa ve Kodlama (Fen Bilimleri ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, doğadaki farklı hayvanların yaşam döngülerini ve davranışlarını kodlama dili kullanarak simüle eder. Bu etkinlikte fen bilimleri bilgilerini kullanarak kodlama yaparlar.

Hedefler: Doğa ve hayvanlar hakkında bilgi edinme, kodlama becerilerini geliştirme, fen bilimleri ve bilişimi birleştirme.

Ekim-Etkinlik 2: Tarih ve Web Tasarımı (Sosyal Bilgiler ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, belirli bir tarihi dönemi veya olayı araştırır ve bu bilgileri içeren bir web sitesi tasarlarlar. Web sitesinde metin, resim ve videolar kullanarak tarihi olayı anlatırlar.

Hedefler: Tarih bilgisini geliştirme, web tasarımı becerilerini artırma, sosyal bilgiler ve bilişimi birleştirme.

Kasım-Etkinlik 3: Matematik ve Oyun Geliştirme (Matematik ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, matematik problemlerini içeren ve çözüm yollarını öğretmeyi amaçlayan basit bilgisayar oyunları geliştirir. Bu oyunları sınıf arkadaşlarına sunar ve oynatırlar.

Hedefler: Matematiksel düşünme becerilerini geliştirme, oyun geliştirme becerilerini artırma, matematik ve bilişimi birleştirme.

Aralık-Etkinlik 4: Müzik ve Kodlama (Müzik ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, müzik notalarını kullanarak basit müzik programları yazarlar. Bu programlar, belirli notaları çalarak müzikal kompozisyonlar oluşturur.

Hedefler: Müzikal bilgi ve anlayışı artırma, kodlama becerilerini geliştirme, müzik ve bilişimi birleştirme.

Ocak-Etkinlik 5: Dil Eğitimi ve Uygulama Geliştirme (Yabancı Dil ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, dil öğrenimini desteklemek amacıyla basit dil öğrenme uygulamaları geliştirir. Bu uygulamalar, kelime oyunları, dil bilgisi testleri ve diyalog simülasyonları içerir.

Hedefler: Yabancı dil becerilerini geliştirme, uygulama geliştirme becerilerini artırma, dil eğitimi ve bilişimi birleştirme.

Şubat-Etkinlik 6: Sanat ve Grafik Tasarım (Görsel Sanatlar ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, çeşitli grafik tasarım yazılımlarını kullanarak dijital sanat eserleri oluşturur. Bu eserleri sınıfta sergileyerek sunum yaparlar.

Hedefler: Sanatsal ifade ve yaratıcılığı geliştirme, grafik tasarım becerilerini artırma, görsel sanatlar ve bilişimi birleştirme.

Mart-Etkinlik 7: Spor ve Veri Analizi (Beden Eğitimi ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, çeşitli spor dallarındaki performans verilerini toplar ve bu verileri analiz eden basit yazılımlar yazar. Analiz sonuçlarını sınıfta sunarlar.

Hedefler: Spor ve fiziksel performans bilgisi geliştirme, veri analizi becerilerini artırma, beden eğitimi ve bilişimi birleştirme.

Nisan-Etkinlik 8: Bilim ve Robotik (Fen Bilimleri ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, basit robotlar tasarlar ve programlar. Bu robotlar, belirli görevleri yerine getirerek fen bilimlerindeki bilgilerini pratikte kullanmalarına yardımcı olur.

Hedefler: Robotik becerilerini geliştirme, fen bilimleri bilgisini artırma, bilişim ve fen bilimleri birleştirme.

Mayıs-Etkinlik 9: Sağlıklı Yaşam ve Uygulama Geliştirme (Sağlık Bilgisi ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, sağlıklı yaşam tarzlarını teşvik eden mobil uygulamalar geliştirir. Bu uygulamalar, beslenme, egzersiz ve sağlıklı alışkanlıklarla ilgili bilgiler içerir.

Hedefler: Sağlıklı yaşam bilgisi geliştirme, uygulama geliştirme becerilerini artırma, sağlık bilgisi ve bilişimi birleştirme.

Haziran-Etkinlik 10: Topluluk Hizmeti ve Dijital İletişim (Sosyal Bilgiler ve Bilişim)

Açıklama: Öğrenciler, topluluk hizmeti projelerini planlar ve bu projelerin tanıtımını yapmak için sosyal medya kampanyaları geliştirir. Dijital platformları kullanarak kampanyalarını yayarlar.

Hedefler: Topluluk hizmeti bilincini artırma, dijital iletişim becerilerini geliştirme, sosyal bilgiler ve bilişimi birleştirme.

18) Öğrencilerin çoklu okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine yönelik planlamaların yapılması,

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Zümre Başkanı U, "Öğrencilerimizin çoklu okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi gerektiğini" vurgulamıştır. "Geleneksel okuryazarlık becerilerinin yanı sıra dijital, görsel, medya, kültürel ve eleştirel okuryazarlık gibi çeşitli alanlarda yetkinlik kazanmaları büyük önem taşımaktadır" dedi. Disiplinler arası bir yaklaşım benimseyerek, bu becerilerin öğrencilerimize kazandırılmasının, onların 21. yüzyıl bilgi ve iletişim ortamlarında etkin bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlayacağını belirtti. Öğrencilerin karmaşık bilgi ağlarını anlamaları, bilgiye erişimlerini kolaylaştırmaları, bilgiyi değerlendirmeleri ve yaratıcı çözümler üretmeleri için çoklu okuryazarlık becerilerini geliştirmeleri gerekmektedir.

....., "Öğrencilerimizin eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini geliştirmek, kültürel ve sosyal duyarlılıklarını artırmak amacıyla eğitim yılı içinde çeşitli etkinlikler planlanmalıdır" diyerek, bu etkinliklerin öğretmenler ve öğrenciler arasında iş birliğini teşvik edeceğini ekledi. "Planlanacak etkinlikler, öğrencilerin farklı okuryazarlık becerilerini kullanarak bilgi ve iletişimde yetkin bireyler olmalarını sağlayacaktır" dedi.

Eğitim Yılı İçinde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi İçin Yapılabilecek 4 Örnek Etkinlik, bu etkinlikler uygulanabilir veya gelişmelere göre farklı etkinlikler planlanabilir.

Etkinlik 1: Kodlama ve Hikâye Anlatımı (Ekim)

Açıklama: Öğrenciler, kendi yazdıkları kısa hikayeleri Scratch gibi basit bir kodlama platformunda canlandırır. Hikayelerin karakterlerini ve olayları kodlama ile hareketlendirir ve seslendirirler.

Hedefler: Dijital okuryazarlık, yaratıcı yazma, görsel okuryazarlık, programlama becerileri.

Etkinlik 2: Dijital Poster Hazırlama (Aralık)

Açıklama: Öğrenciler, belirli bir bilişim teknolojisi konusunu araştırarak bu konuyu anlatan dijital posterler hazırlar. Posterlerde metin, grafik ve görseller kullanarak konuyu etkili bir şekilde sunarlar.

Hedefler: Dijital okuryazarlık, araştırma ve analiz becerileri, grafik tasarım, yazılı ifade.

Etkinlik 3: Veri Toplama ve Analiz Projesi (Mart)

Açıklama: Öğrenciler, okulda veya yakın çevrede belirledikleri bir konu hakkında veri toplar. Topladıkları verileri bilgisayar programları kullanarak analiz eder ve sonuçları grafiklerle sunar.

Hedefler: Araştırma becerileri, veri analizi, grafik okuryazarlığı, sunum becerileri.

Etkinlik 4: E-Atık Yönetimi Projesi (Mayıs)

Açıklama: Öğrenciler, okulda veya evlerinde kullanılmayan elektronik cihazları toplayarak bir geri dönüşüm kampanyası düzenler. Toplanan cihazların çevresel etkilerini ve geri dönüşüm yöntemlerini araştırarak, bu bilgileri dijital bir rapor haline getirirler.

Hedefler: Çevre bilinci, dijital okuryazarlık, araştırma becerileri, toplumsal farkındalık.

19) Eğitim ve öğretim yılı içerisinde okul içi veya okul dışı eğitim ortamlarında yürütecekleri faaliyetlerde ihtiyaç duyacağı araç, gereç, mali kaynak gibi hususların belirlenmesi,

Zümre Başkanı U, "Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Eğitim ve öğretim faaliyetlerinde ihtiyaç duyulacak araç, gereç ve mali kaynakların belirlenmesi sürecinde dikkatli bir planlama yapılması gerektiğini" vurgulamıştır. "Okulumuzun imkanları kısıtlı olsa da okul idaresi, yerel idare ve öğrenci velileri ile ortak çalışmalar yaparak gerekli kaynakları sağlama yönünde adımlar atmamız" diye ekledi. Eğitim ve öğretim süreçlerinin etkin bir şekilde yürütülmesi için gerekli araç ve gereçlerin temininin, öğrencilerimizin kaliteli bir eğitim alabilmeleri için elzem olduğunu belirtti.

....., "Yerel yönetimlerin okul ihtiyaçlarının karşılanmasında önemli bir rol oynayabileceğini" ifade etti. "Bu nedenle, yerel idarelerden sağlanabilecek destekler için girişimlerde bulunmalıyız" dedi. Ayrıca, öğrenci velilerinin de bu süreçte destek olmalarının hem mali kaynak sağlanmasında hem de gerekli araç ve gereçlerin temininde büyük katkı sağlayacağını vurguladı. "Şu an için acil bir ihtiyaç bulunmamakla birlikte, gerekli görülmesi halinde paydaşlarla iş birliği yaparak bu ihtiyaçları karşılamak üzere çalışmalar yapabiliriz" diyerek, mevcut durum hakkında bilgi verdi. Zümre Başkanı U, "Sonuç olarak, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım eğitim ve öğretim faaliyetlerinde ihtiyaç duyulan araç, gereç ve mali kaynakların temin edilmesi sürecinde okul idaresi ve öğrenci velileri gibi paydaşlarla iş birliği içinde hareket etmeliyiz" diyerek konuşmasını tamamladı.

20) Dilek, temenniler ve kapanış.

Zümre Başkanı U, "Bugün burada yaptığımız verimli toplantı için herkese teşekkür ederim. Öğrencilerimizin gelişimi için birlikte çalışmanın önemini unutmamak gerekir. Hepimizin ortak amacı, öğrencilerimize en iyi eğitimi sağlamak ve onların becerilerini en üst düzeye çıkarmaktır. Hepinize sağlıklı, mutlu ve başarılı bir eğitim öğretim yılı diliyorum. Toplantımıza katılımınız ve katkılarınız için tekrar teşekkür ederim" diyerek konuşmasını tamamladı.

ALINAN KARARLAR

1. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım zümresi olarak 2026-2027 Eğitim Öğretim yılı plan ve programlarını hazırlarken ilgili mevzuatlara ve dersin öğretim programına uygun hareket edilmesine ayrıca "Yeni Maarif Model" tekrardan incelenerek planların yeni modele göre oluşturulmasına,
2. Seminer haftası bitmeden yıllık planların ve zümre tutanaklarının tamamlanmasına, günlük planların yıl içine yayılarak, kullanılacağı hafta yaklaştıkça hazırlanmasına ve tasarruf önlemleri kapsamında dijital olarak okul idaresine teslim edilmesine, planlar hazırlanırken ilgili mevzuat ve yönetmeliklerin dışına çıkılmamasına, yeni maarif model ile uyumlu şekilde hazırlanmasına, Atatürkçülük ile ilgili konu ve kavramların planlarda ilgili yerlere konulmasına, planlar hazırlanırken 2026-2027 Eğitim Öğretim Yılı İş Takvimi dikkate alınarak hazırlanmasına, Atatürk ilke ve inkılaplarının planlarda yer verilmesine ve bu konuda hassas davranılmasına,
3. 2026-2027 Yılı Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinde eğitim öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde zümre toplantısında belirtilen öğretim yöntem ve tekniklerinin uygulanmasına, bu uygulamalar esnasında öğrencilerin seviyeleri, bireysel öğrenme hızları, çevresel faktörler ve okul imkanlarının değerlendirilmesine,
4. Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı hazırlanması gereken öğrencilerin tespiti konusunda rehberlik servisi ve aile ile birlikte çalışılmasına, planların öğrencinin seviyesine ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlanmasına, BEP hedeflerinin ölçülebilir ve ulaşılabilir olmasına, Öğretmenler, veli ve Rehberlik servisinin etkin iş birliği ve sürekli iletişim halinde olmasına. BEP planlarının düzenli olarak gözden geçirilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılmasına ve tüm öğretmenlerin bu süreçte aktif rol almasına, Bunun yanında Davranış bozukluğu ve uyum sorunu yaşayan

öğrencilerin aileleri ile iş birliği içinde bu davranışlarının nedenlerinin tespiti ve sorunun çözümü noktasında uyumlu çalışılmasına,

5. Eğitim öğretim yılının ikinci yarında öğretmenlerin kendi aralarında yapılacak planlama doğrultusunda ders ziyaretlerinin yapılmasına, ziyaret döneminde zümre öğretmenin tek olması halinde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersine yakın bir branş öğretmenine ziyaret yapılmasına, yapılan ziyaretlerde elde edilen bilgi ve tecrübelerin öğretmenler arasında değerlendirilmesine,
6. Teknolojik ve akademik gelişmelerin yakından takip edilmesine, bu gelişmelerin ders içeriklerine entegrasyonunun sağlanmasına ve öğretmenlerin mesleki gelişimlerine önem vermesine, dijital araçlarla hazırlanan içeriklerin ders sunumlarında daha etkili kullanılmasına,
7. Mevcut eğitim ortamlarının maksimum verimlilikle kullanılması, sınıf içi materyallerin artırılması, dijital ve görsel-işitsel araçların entegrasyonu, öğretmenlerin kendi materyallerini hazırlayıp paylaşmaları, okul bahçesi ortak alanlar ve açık alanların etkin kullanımı, sınıflarda kitap köşeleri oluşturulması ve kitap okuma programlarının düzenlenmesine,
8. Yerel ve ulusal düzeydeki sınav ve yarışmalara katılımı artırmak amacıyla yıl boyunca gerekli çalışma ve duyuruların yapılmasına, diğer okulların katıldığı etkinliklerin sonuçlarının dikkatle incelenerek öğrencilerimizin hangi alanlarda gelişim göstermesi gerektiğine dair çıkarımların yapılmasına, bu analizler doğrultusunda derslerde gerekli tedbirlerin alınarak öğrencilerimizin özgüven, beceri ve bilgilerini geliştirmeye yönelik proje ve etkinliklerle ilgili adımlar atılmasına
9. Okulumuzun çevre şartları ve özelliklerine göre, öğrencilerimizin ilgi ve ihtiyaçlarına uygun proje ve performans çalışmalarının belirlenmesine, bu çalışmalar için öğrencilerin araştırma ve yaratıcılıklarını geliştirecek fikirlerin sunulmasına ve bu çalışmaların objektif ve adil ölçme ve değerlendirme ölçekleri ile değerlendirilmesine, öğrencilere gerekli kaynaklar ve rehberlik sağlanmasına, onların başarılarının ve gelişimlerinin desteklenmesine karar verildi.
10. Sınav tarihleri ve sınav sayısı ile ilgili; 1. Dönem; il zümresinde belirlenen senaryolara ve kararlara uygun iki sınav yapılacaktır. Öğretmen, altyapının ve öğrenci düzeyinin elverişli olması durumunda kendi değerlendirmesine bağlı olarak 2.sınavı uygulama sınavı yapmayı tercih edebilecektir. Buradaki kararda ilçe ve il zümresinde alınan kararlara uygun hareket etme kararı alındı.
11. İş Sağlığı ve güvenliği konusunda fazlasıyla hassasiyet gösterilmesine, görülen herhangi bir eksik veya yanlışta ivedilikle okul idaresine bilgi verilmesine, anlık tehlike yaratan durumlarda öğrenciyi oradan uzaklaştırarak ortamın güvenliği sağlanana kadar orada bulunulmasına, ortak alan ve sınıfların sık sık kontrol edilerek aksaklıkların tespitinde okul yönetimine yardımcı olunmasına,
12. Öğrencilerin karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünme gibi üst düzey düşünme becerileri ile sosyal ve duygusal becerilerini geliştirmek için Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde çeşitli etkinlikler ve stratejilerin planlanmasına, bu becerilerin kazandırılabilmesi amacıyla proje tabanlı öğrenme, grup çalışmaları, problem çözme atölyeleri, sınıf içi tartışmalar, münazaralar, empati çalışmaları, iletişim ve iş birliği projeleri ile rehberlik ve psikolojik danışmanlık hizmetlerinin uygulanmasına, bu süreçte öğretmenlerin iş birliği içinde çalışarak gerekli kaynakların ve rehberliğin sağlanmasına, öğrencilerin gelişimlerini izlemek ve değerlendirmek için düzenli geri bildirimler verilmesine
13. Öğrencilerimizin millî, manevi ve ahlaki değerleri benimsemeleri için örtük öğrenme yoluyla eğitim ve öğretim süreçlerine entegre edilmesine, Türkiye'nin kültürel mirasını ve değerlerini içeren öğrenme ortamlarının oluşturulmasına, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım derslerinde Türk kültürü ve tarihine dair hikayelerin anlatılmasına, millî bayramlar ve önemli günlerle ilgili etkinliklerin düzenlenmesine, öğrencilerimizin 18 Mart, 23 Nisan ve 19 Mayıs gibi millî bayram ve anlamalara etkin katılımlarının sağlanmasına,
14. Öğrencilerimizin sosyal sorumluluk bilincini geliştirmek amacıyla ders bazında yürütülecek faaliyetlerin planlanmasına, bu projelerin öğrencilerin topluma karşı duyarlılık kazanmalarını ve aktif vatandaşlar olarak yetişmelerini sağlamasına, öğrencilerin kişisel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlamasına, empati, problem çözme, iş birliği yapma ve liderlik becerilerini geliştirmesine, sosyal sorumluluk projelerinin derslerle entegre edilerek özgüvenlerini artırmasına, planlanan projelerin zamanı geldikçe uygulanmasına,
15. Eğitim ve öğretim süreçlerinin disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınmasına, öğrenme alanı, konu, kazanım ve öğrenme hedeflerinin bu yaklaşımla belirlenmesine, öğrencilerin farklı disiplinler arasında bağlantı kurarak daha bütünsel ve derinlemesine bir öğrenme deneyimi yaşamalarının sağlanmasına, öğrencilerin akademik ve sosyal becerilerini geliştirebilecek konuların seçilmesine, kazanımlar ve öğrenme hedefleri belirlenirken disiplinler arası bağlantıların göz önünde bulundurulmasına, proje tabanlı öğrenme, grup çalışmaları ve disiplinler arası projelerin

- teşvik edilmesine, öğretmenlerin iş birliği içinde ders planlarını hazırlayıp uygulayarak öğrencilerin disiplinler arası bağlantıları kurmalarına yardımcı olmalarına ve planlanan etkinliklerin belirlenen dönemlerde uygulanmasına,
16. Öğrencilerimizin çoklu okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine, geleneksel okuryazarlık becerilerinin yanı sıra dijital, görsel, medya, kültürel ve eleştirel okuryazarlık gibi çeşitli alanlarda yetkinlik kazanmalarının sağlanmasına, disiplinler arası bir yaklaşım benimseyerek bu becerilerin öğrencilerimize kazandırılmasına, Öğrencilerin karmaşık bilgi ağlarını anlamaları, bilgiye erişimlerini kolaylaştırmaları, bilgiyi değerlendirmeleri ve yaratıcı çözümler üretmeleri için gerekli etkinliklerin planlanmasına, eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini geliştirmek, kültürel ve sosyal duyarlılıklarını artırmak amacıyla eğitim yılı içinde çeşitli etkinliklerin yapılmasına,
17. Eğitim ve öğretim faaliyetlerinde ihtiyaç duyulacak araç, gereç ve mali kaynakların belirlenmesi sürecinde dikkatli bir planlama yapılmasına, okul idaresi, yerel idare ve öğrenci velileri ile ortak çalışmalar yapılarak gerekli kaynakların sağlanmasına, bu süreçte yerel yönetimlerin ve velilerin katkılarının önemli olduğuna, şu an için acil bir ihtiyaç bulunmamakla birlikte, gerekli görülmesi halinde paydaşlarla iş birliği yapılarak ihtiyaçların karşılanmasına,

Karar verildi

.....U
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmeni

.....
Okul Müdür Yard.

08.09.2026
UYGUNDUR

.....
Okul Müdürü

EK-1

2026-2027 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI ÇALIŞMA TAKVİMİ

GÜNLER	EYLÜL/2026						EKİM/2026						KASIM/2026					
Pazartesi		7	14	21	28			5	12	19	26			2	9	16	23	30
Salı	1	8	15	22	29			6	13	20	27			3	10	17	24	
Çarşamba	2	9	16	23	30			7	14	21	28			4	11	18	25	
Perşembe	3	10	17	24			1	8	15	22	29			5	12	19	26	
Cuma	4	11	18	25			2	9	16	23	30			6	13	20	27	
Cumartesi	5	12	19	26			3	10	17	24	31			7	14	21	28	
Pazar	6	13	20	27			4	11	18	25			1	8	15	22	29	
İşgünü/hafta	13 Gün						21,5 Gün						16 Gün					
GÜNLER	ARALIK/2026						OCAK/2027						ŞUBAT/2027					
Pazartesi		7	14	21	28			4	11	18	25		1	8	15	22		
Salı	1	8	15	22	29			5	12	19	26		2	9	16	23		
Çarşamba	2	9	16	23	30			6	13	20	27		3	10	17	24		
Perşembe	3	10	17	24	31			7	14	21	28		4	11	18	25		
Cuma	4	11	18	25			1	8	15	22	29		5	12	19	26		
Cumartesi	5	12	19	26			2	9	16	23	30		6	13	20	27		
Pazar	6	13	20	27			3	10	17	24	31		7	14	21	28		
İşgünü/hafta	23 Gün						15 Gün						15 Gün					
GÜNLER	MART/2027						NİSAN/2027						MAYIS/2027					
Pazartesi	1	8	15	22	29			5	12	19	26			3	10	17	24	31
Salı	2	9	16	23	30			6	13	20	27			4	11	18	25	
Çarşamba	3	10	17	24	31			7	14	21	28			5	12	19	26	
Perşembe	4	11	18	25			1	8	15	22	29			6	13	20	27	
Cuma	5	12	19	26			2	9	16	23	30			7	14	21	28	
Cumartesi	6	13	20	27			3	10	17	24			1	8	15	22	29	
Pazar	7	14	21	28			4	11	18	25			2	9	16	23	30	
İşgünü/hafta	18 Gün						22 Gün						18 Gün					
GÜNLER	HAZİRAN/2027						TEMMUZ/2027						AĞUSTOS/2027					
Pazartesi		7	14	21	28			5	12	19	26			2	9	16	23	30
Salı	1	8	15	22	29			6	13	20	27			3	10	17	24	31
Çarşamba	2	9	16	23	30			7	14	21	28			4	11	18	25	

Perşembe	3	1 0	17	2 4			1	8	15	22	29			5	12	19	26	
Cuma	4	1 1	18	2 5			2	9	16	23	30			6	13	20	27	
Cumartesi	5	1 2	19	2 6			3	10	17	24	31			7	14	21	28	
Pazar	6	1 3	20	2 7			4	11	18	25			1	8	15	22	29	
İşgünü/hafta	19 Gün						-						-					
Birinci dönem: 88,5 iş günü						İkinci dönem: 92 iş günü						Toplam İş Günü:180,5 Gün						

- 1) **Ramazan Bayramı Tatili:** 8,9,10 ve 11 Mart 2027 tarihlerinde olup 3,5 gündür. Bu tatilin 3,5 günü iş gününe denk gelmektedir.
- 2) **Kurban Bayramı Tatili:** 15,16,17,18 ve 19 Mayıs 2027 tarihlerinde olup 4,5 gündür. Bu tatilin 2,5 günü iş gününe denk gelmektedir
- 3) 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı ile 19 Mayıs Atatürk'ü Anma Gençlik ve Spor Bayramında öğrenciler okuldaki törenlere katıldıkları için bu resmî tatil günleri iş günü olarak sayılmaktadır.
- 4) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliğinin çalışma takvimine dair 15 inci maddesinin birinci fıkrası hükümleri doğrultusunda; "Ders yılı iki döneme ayrılır ve her dönemde bir ara tatil yapılır. Ders yılının başlaması, yarıyıl tatili, ara tatiller ile yaz tatili ve ders kesimi tarihleri Bakanlıkça duyurulur. Ders yılının 180 iş gününden az olmaması esastır. Ancak 180 inci iş gününün hafta arasına rastlaması durumunda ders yılının bitim tarihi, haftanın son iş gününe kadar uzatılır. Ders yılının süresi, derslerin başladığı günden kesildiği güne kadar okulun açık bulunduğu günlerle öğrencilerin törenlere katıldıkları resmî ve mahallî bayram günleri sayılarak hesaplanır. Bu tarihler göz önünde bulundurularak millî eğitim müdürlüklerince hazırlanacak çalışma takvimi valilik onayı ile yürürlüğe konur."
- 5) Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim ve İlköğretim Kurumları Yönetmeliğinin çalışma takvimine dair 5 inci maddesinin birinci fıkrasına göre; "Okul öncesi eğitim ve ilköğretim kurumlarında ders yılı süresinin 180 iş gününden az olmaması esastır."