

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 3.HAFTA GÜNLÜK PLAN

SINIF(SEVİYE):	5. SINIFLAR
TEMA(ÜNİTE):	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN HAYATIMIZDAKI YERİ
KONU(ÖĞRENME ÇERÇEVESİ):	DİJİTAL VATANDAŞLIK
KAZANIM(ÖĞRENME ÇIKTISI):	BTY.5.1.3. Dijital vatandaşlık uygulamalarını sınıflandırabilme • a) Dijital kimlik kavramını belirler. • b) Dijital ayak izinin etkilerini bilişim teknolojilerinin kullanım alanları ile ilişkilendirir. • c) Dijital vatandaşlık uygulamalarını kullanım alanlarına göre gruplandırır.
DERSİN TARİHİ:	3.HAFTA
DERSİN SÜRESİ:	2 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	Akıllı tahta, www.kodsaatii.blogspot.com sitesi ,görseller,wordwall etkinlikleri,"Dijital Yurttaşlık" sunusu,Google Forms konu testi,bilgisayar
ETKİNLİKLER	Wordwall sitesi etkinlikleri : etkinlik-1,etkinlik-2...etkinlik-4
DERS İŞLENİŞİ :	1-"Etrafınızda hiç dijital vatandaş gördünüz mü?" sorusu sorulur ve alınan cevaplardan sonra; 2-"Dijital yurttaşlık" sunusu ile temel kavramlar anlatılır öğrencilerin aktif katılımı sağlanır 3-Wordwall etkinlikleri yapılarak öğrenilenler pekiştirilir. 4-Konu testi tamamlanıp öğrenmeler değerlendirilir
ÖLÇME DEĞERLENDİRME(ÖĞRENME KANITLARI) :	https://kodsaatii.blogspot.com/2023/09/5hafta-dijital-vatandaslk5snf.html konu testi tamamlanır
DEĞERLER	Millî kültürüne ve manevi değerlerine bağlı: Ülkesinin kültürel ve manevi değerlerine bağlıdır; gelenekleri ve tarihine saygı gösterir, bu değerleri gelecek nesillere aktarmaya önem verir, kültürüne duyarlıdır.
DİSİPLİNLER ARASI BECERİLER	Sosyal Bilgiler,Medya Okur Yazarlığı
KAVRAMSAL BECERİLER	KB2.3. Özetleme, KB2.4. Çözümleme, KB2.8. Sorgulama
ANAHTAR KAVRAMLAR	bilgi, bilgi ve iletişim teknolojileri, bilgisayar sistemleri, bilişim teknolojileri, bulut bilişim, çıkış birimi, depolama birimi, dijital ayak izi, dijital bağımlılık, dijital etik, dijital kimlik, dijital vatandaşlık, doğal zekâ, donanım, dosya, dosya yönetimi, dosya uzantısı, ergonomi, ekran süresi, giriş birimi, iletişim, işletim sistemi, klasör, klasör yapısı, sosyal medya, teknoloji bağımlılığı, veri sıkıştırma, yapay zekâ, yapay zekâ tarihi, yazılım