

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI İLKOKULU

SEÇMELİ BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 3.SINIF ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
EYLÜL	1 SAAT	1. HAFTA	BT.1. TEMA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	BT.1.D3.1. Bilişim teknolojilerinin günlük hayatta katkılarını tartışır.	Araç-Gereç: Akıllı Tahta. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma. Materyal: “Microsoft Powerpoint Uygulaması” <i>*Powerpoint’te sayfa eklemesi yapılır. Bilişim teknolojilerinin günlük hayata katkıları her bir sayfaya yazdırılır.</i>	İlköğretim Haftası: Atatürk’ün Bilim ve Teknolojiye verdiği önem: “Hayatta en hakiki mürşit ilimdir.” sözü üzerinde durulur. *15 Temmuz Demokrasi ve Millî Birlik Günü Değerler Eğitimi: Sorumluluk Sorumluluk değeri kapsamında Bilişim Teknolojileri derslerinde “Çevremize karşı sorumluyuz” etkinliği düzenlenir. Teknolojik atıkların neler olduğu öğrenilir ve öğrencilerle atık pil kutuları yapılır. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
EYLÜL	1 SAAT	2. HAFTA	BT.1. TEMA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	BT.1.D3.1. Bilişim teknolojilerinin günlük hayatta katkılarını tartışır.	Araç-Gereç: Akıllı Tahta. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma. Materyal: “Microsoft Powerpoint Uygulaması” <i>*Powerpoint’te sayfa eklemesi yapılır. Bilişim teknolojilerinin günlük hayata katkıları her bir sayfaya yazdırılır.</i>	
EYLÜL	1 SAAT	3. HAFTA	BT.1. TEMA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	BT.1.D3.1. Bilişim teknolojilerinin günlük hayatta katkılarını tartışır.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “LearningApps Materyali” https://learningapps.org/view13878365	

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
EKİM	1 SAAT	4. HAFTA	BT.1. TEMA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	BT.1.D3.2. Bilgisayarın bileşenlerini kullanım amaçlarını açıklar. BT.1.D3.3. Bilgisayarın işlemleri nasıl gerçekleştirdiğini kavrar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “LearningApps Materyalleri” https://learningapps.org/watch?v=phad0oyt321	*Hayvanları Koruma Günü (4 Ekim) *Dünya Disleksi Günü (Ekim ayının ilk haftasının perşembe günü) *Kodlama Haftası (Ekim ayının ikinci haftası) *Mevlidi Nebî Haftası (Diyanet İşleri Başkanlığınca belirlenecek haftada) *Cumhuriyet Bayramı (29 Ekim)
EKİM	1 SAAT	5. HAFTA	BT.2. TEMA ETİK VE GÜVENLİK	Steam Maker Etkinliği	Araç-Gereç: Projeksiyon, bilgisayar. Yöntem ve Teknik: Gösterip-yaptırma. Materyal: Serçe Akademi Steam Maker setinde yer alan ahşap set kullanılır.	
EKİM	1 SAAT	6. HAFTA	BT.2. TEMA ETİK VE GÜVENLİK	BT.2.D3.1. İnternet kullanırken hangi davranışların başkalarını rahatsız edebileceğini örnek vererek açıklar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Piksel Boyama” https://www.abcya.com/games/pixel_art *Rahatsız edici davranışları çevrimiçi çizim aracı kullanarak resmeder.	Değerler Eğitimi: Sevgi, Saygı ve Dostluk Sevgi, saygı ve dostluk değeri kapsamında “aile birliğine önem verme” konusunda farkındalık oluşturma için “Hayvanları Koruyorum” kâğıt devre etkinliği yapılır. Öğrencilerin çalışmaları için portfolyo dosyası oluşturulur.
EKİM-KASIM	1 SAAT	7. HAFTA	BT.2. TEMA ETİK VE GÜVENLİK	BT.2.D3.2. Kendine ve başkalarına ait kişisel verileri paylaştığı durumda ortaya çıkabilecek olumsuz durumları tartışır. BT.2.D3.3. Güvenli parola oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: Güvenli Parolam Afişi Hangi Parola Daha Güvenilir? Etkinlik Kâğıdı Parolaların güvenli olması için sahip olması gereken özelliklere değinilir. https://beinternetawesome.withgoogle.com/tr_all/interland	*Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
KASIM	1 SAAT	8. HAFTA	BT.3. TEMA İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞ BİRLİĞİ	BT.3.D3.1. İnternet üzerinde basit araştırma yapar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: <i>Arama motoru kavramı ve amacı üzerinde durulur.</i> https://arfbot.com/	*Lösemili Çocuklar Haftası (2-8 Kasım) *Atatürk Haftası (10-16 Kasım) *Afet Eğitimi Hazırlık Günü (12 Kasım) *Dünya Çocuk Hakları Günü (20 Kasım) *Öğretmenler Günü (24 Kasım) Değerler Eğitimi: Dürüstlük Dürüstlük değeri kapsamında öğrencilerle Mevlana’nın “Dürüstlük” ile ilgili sözleri yazılı kitap araçlar dijital ortamda tasarlanır, baskısı alınıp öğrencilere dağıtılır. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
KASIM	1 SAAT	9. HAFTA	BT.3. TEMA İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞ BİRLİĞİ	Kitap Ayracı Tasarlıyorum	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: Dürüst olmayı anlatan kısa film izletilir. Mevlana’nın sözü dijital ortamda araç olarak tasarlanır. https://www.abcya.com/games/abcya_paint	
KASIM			BİRİNCİ DÖNEM ARA TATİLİ			
KASIM-ARALIK	1 SAAT		BT.3. TEMA İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞ BİRLİĞİ	BT.3.D3.2. Araştırma sürecinde farklı çoklu ortam içeriklerine ulaşabileceğini keşfeder. BT.3.D3.3 Bilgiyi güvenilir kaynaklardan araştırması gerektiğini fark eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Anlatım Materyal: İnternette Araştırma Yaparken Nelere Dikkat Etmeliyim? Afişi	

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
ARALIK	1 SAAT		BT.3. TEMA İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞ BİRLİĞİ	BT.3.D3.3 Bilgiyi güvenilir kaynaklardan araştırması gerektiğini fark eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “LearningApps Materyali” https://learningapps.org/watch?v=pmfb7973t20	*Dünya Engelliler Günü (3 Aralık) *Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası (12-18 Aralık)
ARALIK	1 SAAT		BT.4. TEMA ÜRÜN OLUŞTURMA	BT.4.D3.1 Dijital içerikleri kullanarak öykü oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: Öykümü Oluşturuyorum Sunusu https://www.abcya.com/games/animate	Değerler Eğitimi: Adalet Atatürk’ün Bilim ve Teknolojiye verdiği önem: “Akıl ve mantığın çözümleyemeyeceği mesele yoktur.” sözü üzerinde durulur. Atatürk’e ait özlü söz Micro:bit ile yazılır.
ARALIK	1 SAAT		BT.4. TEMA ÜRÜN OLUŞTURMA	BT.4.D3.1 Dijital içerikleri kullanarak öykü oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: Dijital Öyküm Etkinlik Kâğıdı https://www.storyboardthat.com/tr	*Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
ARALIK	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.1 Algoritma kavramını açıklar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Scratch Uygulamasına Giriş” <i>*Öğrenci;</i> <i>Kodlama kavramını açıklar</i> <i>Scratch uygulamasını tanır.</i> <i>Scratch arayüzünü tanır.</i> <i>Blokları çalıştırmayı öğrenir.</i> <i>Olaylar kategorisini keşfeder.</i> https://scratch.mit.edu/	
ARALIK-OCAK	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.1 Algoritma kavramını açıklar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Kuklanın Hareketi” <i>*Öğrenci;</i> <i>Hareket bloklarını tanır.</i> <i>Döngü kavramını öğrenir.</i> <i>Geliştirdiği uygulamayı kaydeder.</i> https://scratch.mit.edu/	*Enerji Tasarrufu Haftası (Ocak ayının 2. haftası) Değerler Eğitimi: Yardımlaşma Yardımlaşma değeri kapsamında öğrenciler ikili gruplara ayrılır. Oluşan gruplar ile “Hamur Devreler” etkinliği gerçekleştirilir. Verilen işlemleri grup arkadaşı ile yardımlaşarak yapmaya çalışır. Arkadaşı ile devresini kurup ledi yakan öğrencilere “Tekno Öğrenci “rozeti verilir. Projeler için portfolyo dosyası oluşturulur. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kit
OCAK	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.1 Algoritma kavramını açıklar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Karakterler” <i>*Öğrenci;</i> <i>Yeni kuklalar ekler.</i> <i>Sahneye dekor ekler.</i> https://scratch.mit.edu/	

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
OCAK	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.2 Problemi çözebilmek için gerekli verileri ifade eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Karakterler” <i>*Öğrenci “Algılama” bloklarıyla uygulama tasarlar. “İF” yapısını tanır. https://scratch.mit.edu/</i>	ap/degerler-egitimi/index.html
			BİRİNCİ DÖNEM SONU			
ŞUBAT	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.3 Problemin çözümü için gerekli algoritmayı oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Su Altında Macera-1” <i>*Öğrenci; Oyun kavramını açıklanır.. Klavye yardımıyla kukla kontrolü yapar. https://scratch.mit.edu/</i>	Değerler Eğitimi: Yardımlaşma Yardımlaşma değeri kapsamında öğrenciler ikili gruplara ayrılır. Oluşan gruplar ile “Hamur Devreler” etkinliği gerçekleştirilir. Verilen işlemleri grup arkadaşı ile yardımlaşarak yapmaya çalışır.

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
ŞUBAT	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.3 Problemin çözümü için gerekli algoritmayı oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Su Altında Macera-2” *Öğrenci; <i>Oyun tasarımının bir süreç olduğunu keşfeder, Karmaşık görünen şeyleri doğru parçalara ayırırsa sorunları daha kolay çözülebileceğini kavrar.</i> https://scratch.mit.edu/	Projeler için portfolyo dosyası oluşturulur. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
ŞUBAT	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.4 En iyi çözüme ulaşabilecek algoritmayı geliştirir.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Su Altında Macera-3” *Öğrenci; <i>Değişken atamasını öğrenir. Operatörler kategorisinde yer alan blokları tanır.</i> https://scratch.mit.edu/	
MART	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.4 En iyi çözüme ulaşabilecek algoritmayı geliştirir.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Su Altında Macera-4” *Öğrenci; <i>Sahne yapısını tanır. Dekor tasarımı yapar.</i> https://scratch.mit.edu/	*Bilim ve Teknoloji Haftası (8- 14 Mart) *İstiklâl Marşı’nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma Günü (12 Mart) *Dünya Su Günü (22 Mart) Değerler Eğitimi: Vatanseverlik Yerli teknolojilerin ülkeye katkısını araştırır. Işıklı Türk

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
MART	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.5 Verilen bir algoritma için mantıksal çıkarım yaparak sonucu tahmin eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Su Altında Macera-5” <i>*Öğrenci;</i> <i>İki değişkeni bir arada kullanır.</i> https://scratch.mit.edu/	Bayrağı projesi yapılır. Öğrencilerin yaptığı proje ürünleri sergilenir. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
MART	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.6 Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü keşfeder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Su Altında Macera-6” <i>*Öğrenci;</i> <i>Değişken yardımıyla zaman yapısını kullanır.</i> <i>Zamanlayıcı fonksiyonu ile oyuna seviye ilave eder.</i> https://scratch.mit.edu/	
MART	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	Işıklı Türk Bayrağı Etkinliği	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: Micro: bit Eğitim Seti Türk Bayrağı, 6 adet Krokodil kablo.	

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
NİSAN	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.6 Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü keşfeder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: https://blockly.games/ <i>*Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen araçlar kullanılabilir.</i>	*Dünya Otizm Farkındalık Günü (2 Nisan) *Kişisel Verileri Koruma Günü (7 Nisan) *Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı (23 Nisan) Değerler Eğitimi: Milli ve Manevi Kültürümüz Tezhip sanatının inceliklerini dijital ortamda deneyimleyen öğrenciler çalışmalarını oluştururlar. Ortaya çıkan ürünler baskıya alınarak okulda sergilenir. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
NİSAN			İKİNCİ DÖNEM ARA TATİLİ			
NİSAN	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.7 Blok tabanlı programlama aracını kullanarak doğrusal yapıda program oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: https://blockly.games/	
NİSAN	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.8 Blok tabanlı programlama aracını kullanarak karar yapılarını içeren program oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: https://compute-it.toxicode.fr/	

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
MAYIS	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.8 Blok tabanlı programlama aracını kullanarak karar yapılarını içeren program oluşturur.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: https://compute-it.toxicode.fr/	*Bilişim Haftası (Mayıs ayının ilk haftası) *Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı (19 Mayıs) *Etik Günü (25 Mayıs) Değerler Eğitimi: Milli ve Manevi Kültürümüz Tezhip sanatının inceliklerini dijital ortamda deneyimleyen öğrenciler çalışmalarını oluştururlar. Ortaya çıkan ürünler baskıya alınarak okulda sergilenir. *Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
MAYIS	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.9 Oluşturduğu program yapılarını test eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Kodla Büyü” Web Uygulaması	
MAYIS	2 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.9 Oluşturduğu program yapılarını test eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Kodla Büyü” Web Uygulaması	
MAYIS	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.10 Oluşturduğu programın hatalarını test eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Kodla Büyü” Web Uygulaması	

AY	SAAT	HAFTA	KONU	KAZANIM	ETKİNLİK (Gezi/Gözlem/Deney/ Grup Çalışması/ Proje vb.)	DEĞERLER EĞİTİMİ VE ÖLÇME-DEĞERLENDİRME
MAYIS-HAZİRAN	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D3.10 Oluşturduğu programın hatalarını test eder.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Kodla Büyü” Web Uygulaması	*Çevre ve İklim Değişikliği Haftası (Haziran ayının 2. haftası) *Babalar Günü (Haziran ayının 3’üncü pazarı) Değerler Eğitimi: Öz Denetim Zaman yönetimi konusunda hayattaki önceliklerini belirlemenin önemine değinilir. Bilgisayar başında geçirdiği zamanı yönetebilme ve teknolojiyi etkin kullanabilme cetveli dijital ortamda öğrencilerle hazırlanır ve baskısı alınıp öğrencilere dağıtılır.
HAZİRAN	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D4.8* Karmaşık işlemler için algoritma tasarlar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Steam Maker” Ahşap Seti	
HAZİRAN	1 SAAT		BT.5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.5.D4.8* Karmaşık işlemler için algoritma tasarlar.	Araç-Gereç: Öğrenci bilgisayar, projeksiyon cihazı. Yöntem ve Teknik: Gösterip-Yaptırma Materyal: “Steam Maker” Ahşap Seti	*Değerler Eğitimi Yardımcı Kaynağı https://ogmmateryal.eba.gov.tr/kitap/degerler-egitimi/index.html
			İKİNCİ DÖNEM SONU			

Bu yıllık plan T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının yayınladığı öğretim programı esas alınarak yapılmıştır. Bu yıllık planda toplam eğitim öğretim haftası 36 haftadır.

09/09/2024
UYGUNDUR

Demet DEMİRCİOĞLU
Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

.....
Okul Müdürü