



SÜRE			ÜNİTE/TEMA - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLI LAŞTIRMA
AY	HAFTA	DERS SAATI	TEMA	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLI LAŞTIRMA
EYLÜL	1. Hafta: 8-12 Eylül	2	1. TEMA: BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	Bilişim Teknolojilerinin Günlük Yaşamdaki Önemi Dijital Vatandaşlık Uygulamaları Bilgisayar Sistemlerinin Kullanımı Dosya ve Klasör Yönetimi	BTY.5.1.1. Günlük yaşamda kullanılan bilişim teknolojilerini sınıflandırabilme	a) Bilişim teknolojilerine ilişkin temel kavramları belirler. b) Geçmişten günümüze bilişim teknolojilerindeki benzerlikleri ve farklılıkları ilişkilendirir. c) Bilişim teknolojilerini kullanım alanlarına göre gruplandırır	Dereceli puanlama anahtarı, Frayer modeli, Web 2.0 araçları, Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık	D10. Mütavazılık, D12. Sabır, D13. Sağlıklı Yaşam, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık	15 Temmuz Demokrasi ve Milli Birlik Günü	Zenginleştirme Öğrenciler, geçmişten günümüze bilişim teknolojilerini araştırarak bir zaman çizelgesi oluşturabilir.
	2. Hafta: 15-19 Eylül	2			BTY.5.1.2. Bilişim teknolojilerinin etkilerini özetleyebilme	a) Farklı bilişim teknolojilerinin olumlu ve olumsuz yönleri ile ilgili çözümleme yapar. b) Farklı bilişim teknolojilerinin kullanımına göre fiziksel güvenlik önlemleri ile ilgili sınıflandırmaya yapar. c) Bilişim teknolojilerini kullanmanın beden ve ruh sağlığı üzerindeki etkilerini kendi cümleleriyle ifade eder.						İlköğretim Haftası
	3. Hafta: 22-26 Eylül	2			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.					Öğrenciler bilişim teknolojilerinin beden ve ruh sağlığı üzerindeki etkilerini araştırarak bir rapor hazırlayabilir.	
	4. Hafta: 29 Eylül- 3 Ekim	2			BTY.5.1.4. Bilgisayar sistemlerini çözümleyebilme	a) Bilgisayar sistemlerinin temel bileşenlerini belirler. b) Bilgisayar sistemlerinin temel bileşenlerini arasındaki ilişkileri belirler.					Öğrencilere dijital kimlik ve güvenli internet konularını içeren bilgi yarışması düzenlenebilir.	
	5. Hafta: 6-10 Ekim	2			BTY.5.1.5. Dosya ve klasör yönetimi ile ilgili temel işlemlerle çalışma	a) Bilgisayar sistemlerinin temel bileşenlerini belirler. b) Bilgisayar sistemlerinin temel bileşenlerini arasındaki ilişkileri belirler.					Öğrencilerden dijital kimlik ve güvenli konularını ele alan bir podcast bölümü ya da kısa video hazırlamaları istenebilir.	
EKİM	6. Hafta: 13-17 Ekim	2	2. TEMA: DİJİTAL ÜRÜN TASARIMI VE GELİŞTİRME	Görsellerin Temel Özellikleri Görsel İşleme Programları Kelime İşlemci Programları Kelime İşlemci Belgesi Hazırlama Sunu Hazırlama Programları Sunu Belgesi Hazırlama	BTY.5.2.1 Görsel işleme programlarından yararlanabilme	a) Görsellerin temel özelliklerini tanıır. b) Uygun görsel işleme programını belirler. c) Belirlenen görsel işleme programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan görsel işleme programının kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir.	Dereceli puanlama anahtarı, Gözlem formu, Kontrol listesi, Performans görevi, Öz değerlendirme ve akran değerlendirme	SDB2.1. Kendini Düzeneleme (Öz Düzeneleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatandaşverlik	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık	29 Ekim Cumhuriyet Bayramı	Zenginleştirme İki ve üç boyutlu görsel hazırlayabilecekleri programları öğrenip kullanabilecekleri araştırma görevleri verilebilir. Öğrencilerin bireysel veya arkadaşlarıyla birlikte ilgililerine göre belirledikleri bir konuda çeşitli görseller (afiş, broşür) hazırlamaları sağlanabilir.
	7. Hafta: 20-24 Ekim	2			BTY.5.2.2 Görsel tasarım belgesi için kurgu oluşturabilme	a) Görsel tasarım yapılacak gerçek hayat problemini belirler. b) Görsel tasarım hazırlama sürecinde kullanılacak hikâye/senaryo unsurlarını belirler. c) Belirlenen unsurları kapsayan hikâye/senaryo oluşturur. ç) Hikâyeyi/senaryoyu bütünsel/kullanışlılık açısından değerlendirir.						Farklı kelime işlemci programlarını kullanışlılık, kullanım kolaylığı, ulaşılabilirlik açısından karşılaştırmaları ve karşılaştırma sonuçlarını bir afiş tasarımı ile görselleştirme görevleri verilebilir.
	8. Hafta: 27-31 Ekim	1			BTY.5.2.3 Görsel belgesi oluşturabilme	a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarından uyumlu bir görsel ürün oluşturur. b) Oluşturulan görsel ürünü belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.						Herhangi bir konuyla ilgili kelime işlemci programları kullanılarak dergi ya da gazete hazırlanabilir.
	9. Hafta: 3-7 Kasım	2			BTY.5.2.4 Kelime işlemci programlarından yararlanabilme	a) Kelime işlemci programlarının temel özelliklerini tanıır. b) Uygun kelime işlemci programını belirler. c) Belirlenen kelime işlemci programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan kelime işlemci programının kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir						Çevrim içi kullanılabilecek görsel düzenleme, kelime işlemci ve sunu hazırlama programlarının araştırılıp sunum dosyası hazırlanması istenebilir.
	KASIM	9. Hafta: 3-7 Kasım			2	OKUL TEMELLİ PLANLAMA*						

1. DÖNEM ARA TATİLİ: 10- 14 Kasım 2025

AY	HAFTA	DERS SAATI	TEMA	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENİME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENİME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLI LAŞTIRMA
KASIM	10. Hafta: 17-21 Kasım	2	2.TEMA: DİJİTAL ÜRÜN TASARIMI VE GELİŞTİRME	Görsellerin Temel Özellikleri Görsel İşleme Programları Kelime İşlemci Programları Kelime İşlemci Belgesi Hazırlama Sunu Hazırlama Programları Sunu Belgesi Hazırlama	BTY.5.2.5 Kelime işlemci belgesi oluşturabilme	a) Kelime işlemci belgesi oluşturur. b) Oluşturulan kelime işlemci belgesini belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.	Dereceli puanlama anahtarı, Gözlem formu, Kontrol listesi, Performans görevi, Öz değerlendirme ve akran değerlendirme	SDB1.2. Kendini Düzeneleme, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Saygı, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vataneverlik	0B1. Bilgi Okuryazarlığı, 0B2. Dijital Okuryazarlık		Zenginleştirme İki ve üç boyutlu görsel hazırlayabilecekleri programları öğrenip kullanabilecekleri araştırma görevleri verilebilir. Öğrencilerin bireysel veya arkadaşlarıyla birlikte ilgililerine göre belirledikleri bir konuda çeşitli görseller (afiş, broşür) hazırlamaları sağlanabilir. Farklı kelime işlemci programlarını kullanışlılık, kullanım kolaylığı, ulaşılabilirlik açısından karşılaştırmaları ve karşılaştırma sonuçlarını bir afiş tasarımı ile görselleştirme görevleri verilebilir. Dinleyeceği, izleyeceği bir konu veya okuyacağı bir yazıyla ilişkili hikâye yazarak hikâyesini görsellerle destekleyip etkinlikler zenginleştirilebilir. Herhangi bir konuyla ilgili kelime işlemci programları kullanılarak dergi ya da gazete hazırlanabilir. Çevrim içi kullanılabilecek görsel düzenleme, kelime işlemci ve sunu hazırlama programlarının araştırılıp sunum dosyası hazırlanması istenebilir.
	11. Hafta: 24-28 Kasım	2			BTY.5.2.6 Sunu programlarından yararlanabilme	a) Sunu programlarının temel özelliklerini tanıır. b) Uygun sunu programını belirler. c) Belirlenen sunu programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan sunu programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir.					24 Kasım Öğretmenler Günü	
	12. Hafta: 1-5 Aralık	2			BTY.5.2.7 Sunu belgesi oluşturabilme	a) Sunu belgesi oluşturur. b) Oluşturulan sunu belgesini belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.					3 Aralık Dünya Engelliler Günü	Destekleme Görsel düzenleme, kelime işlemci ve sunu hazırlama programlarının arayüz özelliklerinin bulunduğu bir poster hazırlanabilir. Sunu tasarlarken ve sunu esnasında dikkat edilmesi gereken unsurlar ile etkili bir sunumda olması gereken niteliklerin araştırılıp sunum dosyası hazırlanması istenebilir.
ARALIK	13. Hafta: 8-12 Aralık	2	3.TEMA: BİLGİSAYAR AĞLARI VE İLETİŞİM	Bilgisayar Ağları Ve Ağ Bileşenleri Bilgisayar Ağ Türleri Bilgi Kaynakları İnternette Arama Yöntemleri	BTY.5.3.1. Bilgisayar ağı ve bileşenlerini sorgulayabilme	a) Bilgisayar ağları ve bileşenleri ile ilgili merak ettiği konuları tanımlar. b) Bilgisayar ağları ve bileşenleri hakkında sorular sorar (SNIK). c) Bilgisayar ağları ve bileşenleri hakkında bilgi toplar. ç) Bilgisayar ağları ve bileşenleri hakkında topladığı bilgilerin doğruluğunu değerlendirir. d) Bilgisayar ağları ve bileşenleri hakkında topladığı bilgiler hakkında çıkarım yapar.	Akran değerlendirme formu, Kavram haritası, Eyleştirmeli sorular, Kontrol listesi, Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB1.2. Kendini Düzeneleme, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D10. Mütevazılık	0B1. Bilgi Okuryazarlığı, 0B2. Dijital Okuryazarlık		Zenginleştirme Öğrencilerden sınıfta oluşturulacak bir simülasyon ortamında veya gerçek bir ağ üzerinde, belirli bir süre içinde ortaya çıkan çeşitli ağ sorunlarını (bağlantı sorunları, güvenlik ihlalleri, performans düşüklüğü vb.) tespit edip çözmek için gruplar halinde çalışmaları istenebilir. Ayrıca, çözüm süreçlerini anlatan bir rapor hazırlamaları sağlanabilir. Öğrencilerden farklı medya kaynaklarından alınan haberleri analiz etmeleri ve bu haberlerin güvenilirliklerini tartışmaları istenebilir. Öğrencilerden internet üzerinden ulaşabilecekleri kaynaklarla bilimsel bir sorunu araştırarak çözüm önerileri geliştirmeleri istenebilir.
	14. Hafta: 15-19 Aralık	2			BTY.5.3.2. Bilgisayar ağları ve bağlanma yöntemlerini sınıflandırabilme	a) Bilgisayar ağlarında kullanılan bağlanma yöntemlerini belirler. b) Bilgisayar ağlarında kullanılan bağlanma yöntem ve teknolojilerini ilişkilendirir. c) Bilgisayar ağlarında kullanılan bileşenlerin işlevlerini gruplandırır.					Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası (12-18 Aralık)	Destekleme Bilgisayar ağlarının nasıl çalıştığını gösteren animasyonlar izletilebilir. Temel bileşenlerin ve kavramların anlaşılmasını kolaylaştıracak görsel materyaller ve somut örnekler kullanılabilir. Öğrenciler, belirli bir konuda çeşitli kaynakları inceleyerek bilgi toplayabilir. Bu bilgileri karşılaştırarak doğru ve güncel bilgilere ulaşmanın önemini kavramaları sağlanabilir.
	15. Hafta: 22-26 Aralık	2			BTY.5.3.3. İnternet ile amacına uygun olarak çalışabilme	a) İnternette bilgiye ulaşmak için uygun kaynakları belirler. b) Bilginin doğruluğunu değerlendirmek için farklı kaynaklar kullanır. c) Bilgiye ulaşmak için kullandığı kaynakları uygunluk/verimlilik kapsamında değerlendirir.					ulaşmanın önemini kavramaları sağlanabilir. Bilgisayar ağları hakkında bilgi yarışması ya da bilgi avı gibi oyunlar tasarlanıp, sınıfta kullanılarak öğrenmenin kalıcı hale gelmesi sağlanabilir. Öğrencilerden internette karşılaşılabilecekleri durumlar için senaryolar oluşturarak bu tip durumlarda nasıl hareket edeceklerini canlandırmaları istenebilir.	
OCAK	16. Hafta: 29 Aralık 2 Ocak	1	4.TEMA: BİLİŞİM ETİĞİ VE SİBER GÜVENLİK	Bilişim Etiği Bilişim Etiği İlkeleri Bilişim Etiğinin Önemi Bilgi Paylaşımı Dijital Ortamlarda Gizlilik ve Güvenlik Kişisel Verinin Korunması	BTY.5.4.1. Bilişim etiği kurallarını ve ilkelerini yorumlayabilme	a) Bilişim etiği ile ilgili temel kavramları inceler. b) Bilişim etiği kurallarını ve ilkelerini bağlamdan kopmadan günlük hayatta kullanacak şekilde dönüştürür. c) Bilişim etiği kurallarını ve ilkelerini uygun davranmanın önemini yeniden ifade eder.	Gözlem formu, Puanlama anahtarı, Kontrol listesi, Akran değerlendirme, Performans görevi	SDB1.2. Öz Düzeneleme, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet, D8. Mahremiyet	0B1. Bilgi Okuryazarlığı, 0B2. Dijital Okuryazarlık		Zenginleştirme Öğrencilerden bilişim etiği ile ilgili bir kısa film veya animasyon hazırlamaları, bu konunun önemini ve kurallarını eğlenceli bir şekilde anlatmaları istenebilir. Öğrenciler, belirli bir bilişim etiği senaryosu üzerinde derinlemesine analiz yapmaları ve senaryoya uygun çözüm önerileri geliştirmeleri istenebilir.
		1			2. YAZILI SINAV							Öğrencilerden, gizlilik ve güvenlik ile ilgili bir bilgilendirme kampanyası tasarlamaları istenebilir (poster, video veya sosyal medya içerikleri oluşturabilirler).
	17. Hafta: 5-9 Ocak	2			BTY.5.4.2. Dijital ortamlarda gizlilik ve güvenlik önlemlerini yönetme	a) Dijital ortamlarda karşılaşılabileceği gizlilik ve güvenlik risklerini belirler. b) Dijital ortamlarda alabileceği gizlilik ve güvenlik önlemlerini belirler. c) Dijital ortamlarda bilgi gizliliğinin ve güvenliğinin temel bileşenleri ayırt eder. ç) Dijital ortamda karşılaşılan bir durumu e-gizlilik ve e-güvenlik önlemleri açısından değerlendirir.					Destekleme Bilişim etiği kurallarının içeren animasyonlar izletilebilir. EBA üzerinden gizlilik ve güvenlik içeren videolar izlenip üzerinde tartışılabilir. Bilişim etiği kurallarının öğreten oyunlar oynatılabilir.	
	18. Hafta: 12-16 Ocak	2			OKUL TEMELLİ PLANLAMA*							

YARIYIL TATİLİ: 19 Ocak - 30 Ocak 2026

AY	HAFTA	DERS SAATI	TEMA	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLIlaştırMA
ŞUBAT	19. Hafta: 2-6 Şubat	2	5. TEMA: YAPAY ZEKÂ OKURYAZARLIĞI	Yapay Zekâda Temel Kavramlar ve Özellikler Yapay Zekâ Kullanım Alanları ve Alt Boyutları Yapay Zekâda Güvenlik	BTY.5.5.1. Yapay zekâ ile ilgili temel kavramları ve özellikleri sorgulayabilme	a) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özelliklere ilişkin merak ettiği konuları tanımlar. b) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özellikleri hakkında sorular sorar. (SN1K) c) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özellikleri hakkında bilgi toplar. ç) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özellikleri hakkında toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirir. d) Yapay zekânın olası etkilerine ilişkin topladığı bilgiler üzerinden çıkarım yapar.	Puanlama anahtarı, Kontrol listesi, Gözlem formu, Bilgi duvarı, Frayer modeli, Kavram haritası, Öz değerlendirme, Akran değerlendirme, Grup değerlendirme Dereceleme ölçeği, Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma, SDB1.2. Öz Düzendirme, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazılık, D14. Saygı, D15. Sevgi	OB1. Bilgi okuryazarlığı, OB2. Dijital okuryazarlık, OB4. Görsel okuryazarlık	Zenginleştirme Öğrenciler gruplara ayrılarak yapay zekânın önemli tarihsel alanları belirten bir zaman çizelgesi hazırlamaları istenebilir. Her öğrenci grubuna belli bir dönem verilerek bu dönemi araştırıp zaman çizelgelerine eklemeleleri istenebilir. Öğrenciler gruplara ayrılarak yapay zekânın alt boyutlarını araştırmaları istenebilir. Araştırmaları sonucunda elde ettikleri bilgileri raporlaştırarak sınıfta bulguları sunmaları ve sınıfta sunum üzerinde tartışmaları istenebilir. Öğrencilerden günlük hayatta yapay zekânın kullanım alanları ve alt boyutları ile ilgili basit senaryolar oluşturabilmeleri ve bu senaryoları canlandırmaları istenebilir. Öğrencilerden renkli kartonlar kullanılarak basit bir yapay zekâ modeli oluşturmaları istenebilir. Öncelikle yapay zekânın basit bir uygulaması tanıtarak (görüntü tanıma sistemi vb.) öğrenciler küçük gruplara ayrılabilir. Öğrenci gruplarından yapay zekâ uygulamasının çalışma sisteminin; girdi bölümünde kullanıcıdan bir görüntü yüklemesi istenmesi, işlem bölümünde görüntünün analizi edilecek tanınması ve çıktı bölümünde de nesne hakkında bilgi verilmesi algoritmik basamaklarına ayrıştırılması istenir. Bu basamaklar için renkli kartonların üzerinde yazılı ifadeler ve görseller kullanarak yapay zekânın işleyişini sınıfta sunmaları istenebilir. Öğrencilerden, yapay zekâ ve insan zekâsı arasındaki benzerlikler ve farklar üzerine yazılı bir analiz yapılmaları istenebilir. Gelecekte yapay zekâ ile yapılabilecek yenilikçi projeler üzerine bir araştırma ödevi verilebilir, araştırmalarını sınıfta paylaşabilirler. Yapay zekâda gizlilik ve güvenliğin konusu bir bilgi yarışması düzenlenerek öğrencilerin konu hakkında bilgi edinmeleri sağlanabilir.	
	20. Hafta: 9-13 Şubat	2			BTY.5.5.1. Yapay zekâ ile ilgili temel kavramları ve özellikleri sorgulayabilme	a) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özelliklere ilişkin merak ettiği konuları tanımlar. b) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özellikleri hakkında sorular sorar. (SN1K) c) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özellikleri hakkında bilgi toplar. ç) Yapay zekâ ile ilgili temel kavramlar ve özellikleri hakkında toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirir. d) Yapay zekânın olası etkilerine ilişkin topladığı bilgiler üzerinden çıkarım yapar.						
	21. Hafta: 16-20 Şubat	2			BTY.5.5.2. Yapay zekâ uygulamalarını sınıflandırabilme	a) Yapay zekâ uygulamalarını belirler. b) Yapay zekâ uygulamalarının çalışma sistemi bileşenlerini ilişkilendirir. ç) Yapay zekâ uygulamalarını alt boyutlara göre gruplandırır.						
22. Hafta: 23-27 Şubat	2	BTY.5.5.2. Yapay zekâ uygulamalarını sınıflandırabilme			a) Yapay zekâ uygulamalarını belirler. b) Yapay zekâ uygulamalarının çalışma sistemi bileşenlerini ilişkilendirir. ç) Yapay zekâ uygulamalarını alt boyutlara göre gruplandırır.							
MART	23. Hafta: 2-6 Mart	2			BTY.5.5.3. Yapay zekâyâ ilişkin güvenlik önlemlerini yönetebilme	a) Yapay zekâda güvenlik risklerini tanıır. b) Yapay zekâda güvenlik önlemlerini tanıır. ç) Yapay zekâda veri güvenliğinin temel bileşenlerini açıklar. ç) Yapay zekâ uygulamalarını güvenlik önlemleri açısından değerlendirir						
	24. Hafta: 9-13 Mart	2			BTY.5.5.3. Yapay zekâyâ ilişkin güvenlik önlemlerini yönetebilme	a) Yapay zekâda güvenlik risklerini tanıır. b) Yapay zekâda güvenlik önlemlerini tanıır. ç) Yapay zekâda veri güvenliğinin temel bileşenlerini açıklar. ç) Yapay zekâ uygulamalarını güvenlik önlemleri açısından değerlendirir						
2. DÖNEM ARA TATİLİ: 16-20 MART 2026												
RAMAZAN BAYRAMI (19-20-21 VE 22 MART 2026)												

AY	HAFTA	DERS SAATI	TEMA	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENİME ÇIKTILARI	SÜREÇ BEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENİME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLI LAŞTIRMA			
NİSAN	25. Hafta: 23-27 Mart	2	6.TEMA: YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA	Problem Belirleme ve Algoritma Oluşturma Algoritma Test Etme ve Geri Bildirim Alma Hata Ayıklama ve Geliştirme Yazılımda Kullanılan Bileşenler Karar ve Döngü Yapıları Blok Tabanlı Ortamda Yazılım Geliştirme	BTY.5.6.1. Problem çözümü için algoritmik düşünebilme	a) Günlük yaşamdaki karşılaştığı bir problemi belirler. b) Belirlediği problemin girdi ve çıktılarını belirler. c) Belirlediği problemin çözümüne ilişkin işlem adımlarını listeler. ç) İşlem adımlarını akış şeması ile gösterir.		SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği	D17. Tasarruf, D19. Vatansverlik	0B1. Bilgi okuryazarlığı, 0B2. Dijital okuryazarlık, 0B3. Finansal okuryazarlık, 0B4. Görsel okuryazarlık, 0B8. Sürdürülebilirlik okuryazarlığı	Şehitler Günü (18 Mart) Türk Dünyası ve Toplulukları Haftası	Zenginleştirme Öğrenciler, okullarındaki sorunlara yönelik projeler geliştirebilir. Örneğin, kütüphanedeki kitapları düzenleyen bir sistem veya okul etkinlikleri için duyuru sistemi tasarlayabilirler. Çevre kirliliği, trafik gibi toplumsal sorunlara yönelik projeler geliştirebilirler. Örneğin, yerlere çöp atmaya azaltacak bir uygulama veya trafik akışını iyileştirecek bir yazılım tasarlayabilirler. Kodlama yarışmaları, hackathonlar, robotik projeler ve bilim fuarları düzenlenerek öğrencilerin yazılım ve teknoloji alanında kendilerini geliştirmeleri sağlanabilir. Öğrencilere aynı problemi farklı bakış açılarıyla çözmeleri istenebilir. Karmaşık bir problemin çözümü için algoritmalar geliştirmeleri istenebilir. Problem üzerindeki her işlem adını belirleyerek algoritmaların nasıl işlemesi gerektiğini tasarlamaları sağlanabilir. Destekleme Öğrencilerin algoritma geliştirme, problem çözme ve veri işleme becerilerini geliştirmek için interaktif simülasyonlar, uygulamalar ve çevrim içi araçlar kullanılabilir. Öğrencilerin günlük yaşamlarında karşılaştıkları problemleri sınıfa getirip çözüm süreçlerini algoritma tabanlı yöntemlerle analiz etmelerini sağlanabilir. Öğrencileri küçük gruplara ayırarak problem çözme ve algoritma geliştirme çalışmalarını takım halinde yürütmeleri teşvik edilebilir. Algoritmik düşünme süreçlerini görselleştirmek için frayer diyagramları, akış şemaları, kavram haritaları ve veri görselleştirme araçları kullanılabilir. Öğrencilerden algoritmik süreçleri çizimlerle veya modellerle açıklamalarını istenebilir.			
	26. Hafta: 30 Mart- 3 Nisan	1			1. YAZILI SINAV										
		1			BTY.5.6.1. Problem çözümü için algoritmik düşünebilme	a) Günlük yaşamdaki karşılaştığı bir problemi belirler. b) Belirlediği problemin girdi ve çıktılarını belirler. c) Belirlediği problemin çözümüne ilişkin işlem adımlarını listeler. ç) İşlem adımlarını akış şeması ile gösterir.									
	27. Hafta: 6-10 Nisan	2			BTY.5.6.2. Algoritma oluşturmada hata ayıklayabilme	a) Geliştirdiği algoritmayı test eder. b) Hataları ayıklayarak algoritmayı kullanıma hazır hale getirir.									
	28. Hafta: 13-17 Nisan	2			BTY.5.6.3. Yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Yazılım geliştirme sürecinin bileşenlerini tanımlar. b) Yazılım geliştirme sürecinin bileşenlerini kullanır. c) Yazılım geliştirme sürecinde kullandığı bileşenlerini değerlendirir.									
	29. Hafta: 20-24 Nisan	2			BTY.5.6.3. Yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Yazılım geliştirme sürecinin bileşenlerini tanımlar. b) Yazılım geliştirme sürecinin bileşenlerini kullanır. c) Yazılım geliştirme sürecinde kullandığı bileşenlerini değerlendirir.					Gözlem formu, Anekdot kaydı, Kontrol listesi, Bütüncül dereceli puanlama anahtarları, Derecelendirme ölçeği, Öz değerlendirme formu, Sınıflama tablosu, Kavram ağı, Performans görevi				23 Nisan Ulusal Egemenlik Çocuk Bayramı
MAYIS	30. Hafta: 27 Nisan-1 Mayıs	2	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.			29 Nisan Küt'ül Amâre Zaferi 1 Mayıs Emek ve Dayanışma Günü								
	31. Hafta: 4-8 Mayıs	2	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.											
	32. Hafta: 11-15 Mayıs	2	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.											
	33. Hafta: 18-22 Mayıs	2	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.			19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı								
KURBAN BAYRAMI (26-27-28-29 VE 30 MAYIS 2026)															

AY	HAFTA	DERS SAATI	TEMA	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLAŞTIRMA			
HAZİRAN	34. Hafta 1-5 Haziran	1	6.TEMA: YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA	Problem Belirleme ve Algoritma Oluşturma Algoritma Test Etme ve Geri Bildirim Alma Hata Ayıklama ve Geliştirme Yazılımda Kullanılan Bileşenler Karar ve Döngü Yapılan Blok Tabanlı Ortamda Yazılım Geliştirme	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.	Gözlem formu, Anekdot kaydı, Kontrol listesi, Bütüncül dereceli puanlama anahtarı, Derecelendirme ölçeği, Öz değerlendirme formu, Sıfıflama tablosu, Kavram ağı, Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği	D17. Tasarruf, D19. Vatanserverlik	OB1. Bilgi okuryazarlığı, OB2. Dijital okuryazarlık, OB3. Finansal okuryazarlık, OB4. Görsel okuryazarlık, OB8. Sürdürülebilirlik okuryazarlığı		Zenginleştirme Üniversitelerin bilgisayar bilimleri bölümlerinden öğrenci ve akademisyenlerle iş birliği yaparak öğrencilerin daha ileri düzey konuları öğrenmelerine olanak sağlanabilir. Destekleme EBA ve BTK Akademi benzeri platformlar ile öğrencilere bireysel çalışma için zengin içerikler sunarak konuları pekiştirme fırsatı verilebilir.			
		1			2. YAZILI SINAV										
	35. Hafta: 8-12 Haziran	2			BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.									
		36. Hafta: 15-19 Haziran			2	BTY.5.6.4. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme					a) Blok tabanlı ortamda Yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda Yazılımı tasarlar. c) Blok tabanlı ortamda Yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda Oluşturulan yazılımı değerlendirir.				
	37. Hafta: 22-26 Haziran				SOSYAL ETKİNLİK										

Bu yıllık plan; 19.09.2022 tarih ve 58168473 sayılı "Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Öğretim Çalışmalarının Planı Yürütülmesine İlişkin Yönerge", 2104 sayılı Tebliğler Dergisi "İlköğretim ve Ortaöğretim Kurumlarında Atatürk İnkılap ve İlkelerinin Öğretim Esasları Yönergesi", "Tali ve Terbiye Kurulu'nun 26.05.2025 tarih ve 13 sayılı Kurul Kararı eki "Türkiye Yüzyıl Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni", "Tali ve Terbiye Kurulu'nun 23.05.2024 tarih ve 20 sayılı Kurul Kararı eki "Türkiye Yüzyıl Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni, Bilgi ve Teknolojileri ve Yazılım Dersi (5 ve 6. Sınıflar) Taslak Öğretim Programı", "MEB 2025-2026 Eğitim ve Öğretim Yılı Çalışma Takvimi Genelgesi" ile Tali ve Terbiye Kurulu'nun 09.05.2025 tarih ve 04 sayılı Kurul Kararı eki "İlköğretim Kurumları (İlkokul ve Ortaokul) Haftalık Ders Çizelgesi" esas alınarak hazırlanmıştır.

*Zümre Öğretmenler Kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan; okul dışı öğrenme etkinlikleri, araştırma ve gözlem, sosyal etkinlikler, proje çalışmaları, yerel çalışmalar, okuma çalışmaları vb. çalışmalar için ayrılan süredir. Çalışmalar için ayrılan süre eğitim öğretim yılı içinde planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir.

Tarih: 08.09.2025

.....
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmeni

.....
Okul Müdürü