



2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ve YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI



SÜRE			ÜNİTE/TEMA - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLIlaştırMA					
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					
EYLÜL	1. Hafta: 8-12 Eylül	2	1. TEMA: BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	Yenilikçi Bilişim Teknolojileri Bilişim Teknolojilerinin Geleceği	BTY.6.1.1. Yenilikçi Bilişim Teknolojilerini Sınıflandırabilme	a) Yenilikçi bilişim teknolojilerine ilişkin kavramları belirler. b) Yenilikçi teknolojileri, bilişim teknolojilerinin günlük hayatı kolaylaştırmadaki rolüyle ilişkilendirir. c) Yenilikçi bilişim teknolojilerini kullanım alanlarına göre gruplandırır.	Dereceli puanlama anahtarı, Gözlem formu, Frayer modeli, Web 2.0 araçları, Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB2.3. Sosyal Farkındalık	D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D20. Yardımcıverilik	OB2. Dijital Okuryazarlık	İlköğretim Haftası 15 Temmuz Demokrasi ve Milli Birlik Günü	Zenginleştirme Öğrenciler, farklı teknolojilerin kullanım alanlarını içeren bir sunum yapabilir ya da sınıfta bir “teknoloji fuarı” düzenleyerek farklı kategorilerdeki yenilikçi teknolojileri tanıtabilir. Öğrenciler sınıf içinde artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanarak bitki ve hayvanların özelliklerinin keşfedildiği bir doğa keşif etkinliği düzenleyebilirler. Destekleme Öğrencilerin bilişim teknolojilerinin tarihsel gelişimini görselleştirebilmeleri için zaman çizelgesi görselleri kullanılabilir. Sanal teknoloji teknoloji müzesi gezisi yaptırılabilir. Bilişim teknolojileri kavramlarını içeren kartlar hazırlanabilir.Öğrenciler bu kartları kullanarak eşleştirme oyunları veya basit bilgi yarışmaları oynayabilir.					
	2. Hafta: 15-19 Eylül	2			BTY.6.1.2. Bilişim teknolojinin gelecekteki durumlarına yönelik çıkarım yapabilme	a) Bilişim teknolojilerinin günümüzde kadar olan gelişiminden yola çıkarak varsayımlarda bulunur. b) Bilişim teknolojilerinin gelecekteki olası durumlarına yönelik öngörütleri listeler. c) Bilişim teknolojilerinin gelecekteki olası durumlarına yönelik karşılaştırmalar yapar. ç) Bilişim teknolojilerinin olası gelişimlerinin toplum üzerindeki etkilerine ilişkin önerilerde bulunur. d) Bilişim teknolojilerinin olası gelişimlerinin toplum üzerindeki etkilerini değerlendirir.											
	3. Hafta: 22-26 Eylül	2	2.TEMA: DİJİTAL ÜRÜN TASARIMI VE GELİŞTİRME	Tablolama Programları Tablolama Programlarında Veri Yönetimi Ses Dosyalarının Temel Özellikleri Ses Düzenleme Programları Video Dosyalarının Temel Özellikleri Video Düzenleme Programları	BTY.6.2.1. Tablolama programlarından yararlanabilme	a) Tablolama programlarının temel özelliklerini tanıır. b) Uygun tablolama programını belirler. c) Belirlenen tablolama programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan tablolama programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir.	Performans görevi, Dereceli puanlama anahtarı, Kontrol listesi, Web 2.0 araçları, Öz değerlendirme ve ekran değerlendirme formları	SDB1.2. Kendini Düzenleme, SDB1.3. Kendine Uyarılma (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik	D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D9. Merhamet, D12. Sabır, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatansverlik	OB1. Bilgi okuryazarlığı, OB2. Dijital okuryazarlık, OB4. Görsel okuryazarlığı, OB7. Veri okuryazarlığı	29 Ekim Cumhuriyet Bayramı	Zenginleştirme Güncel olarak kullanılan elektronik tablolama yazılımları araştırılıp bu yazılımların benzerlik ve farklılıklarının ele alındığı bir sunu hazırlamaları istenebilir. Farklı elektronik hesaplama programları kullanarak ailelerindeki bir aylık gelir-gider hesaplamalarını yapıldığı bir elektronik tablolama dosyasının hazırlanması istenebilir. Elektronik hesaplama programları kullanarak ailesinin kontrolünde ulaşabilecekleri bir işletmenin (bakkal, kırtasiye, manav, vb.) bir aylık kar-zarar durumunu hücre adresi ve matematiksel operatörleri veya formüller kullanarak hesaplandığı elektronik tablolama dosyası hazırlatılabilir. Elektronik tablolama programında en çok karşılaşılabilecek hatalar ve bunları giderme yöntemlerinin bulunduğu bir sunu dosyası hazırlatılabilir. Çevrim içi ortamlarda kullanılabilen elektronik tablolama programına dair eğitici videolar barındıran ücretsiz eğitsel video içeriklerinin internetten araştırılması, en iyi video kanallarının listelenmesi ve bu yayınların farklı boyutlarıyla (kapsamı, video süresi, videonun zorluğu vb.) karşılaştırılması istenebilir. Bir film veya dizinin çekiminin nasıl yapıldığı ile ilgili sunum yapmaları istenebilir. Öğrencilerin grup oluşturarak bilişim alanında çalışmalar yapmış Türk bilim insanlarının tanıttığı videolar hazırlamaları istenebilir. Destekleme Ev ya da okullarında elektronik hesaplama programlarının kullanılabileceği durumların araştırılması istenebilir. “Tablolama programları nelerdir? , Ne işe yararlar?, Kullanım amaçları nelerdir?, Kullanım kolaylıklarına göre tablolama programlarını değerlendiriniz?” konu başlıklarını içeren bir sunu hazırlamaları istenebilir. Video düzenlerken dikkat edilmesi gereken unsurlar ile etkili bir videoda olması gereken niteliklerin araştırılıp sınıfa sunulması istenebilir. Öğrencilerin bireysel ilerlemelerine olanak tanıyan istedikleri konularla ilgili ses ve video dosyaları düzenlenmesi istenebilir.					
EKİM	4. Hafta: 29 Eylül- 3 Ekim	2			BTY.6.2.2. Tablolama programlarıyla veri yönetebilme	a) Tablolama programlarının kullanımına yönelik problemleri belirler. b) Tablolama belgesinde kullanılacak verileri toplar ve düzenler. c) Tablolama belgesindeki bulgulara ulaşır. ç) Tablolama belgesindeki bulguları yorumlar.											
	5. Hafta: 6-10 Ekim	2			BTY.6.2.3. Ses düzenleme programlarından yararlanabilme	a) Ses düzenleme programlarının temel özelliklerini tanıır. b) Uygun ses düzenleme programını belirler. c) Belirlenen ses düzenleme programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan ses düzenleme programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir.											
	6. Hafta: 13-17 Ekim	2			BTY.6.2.4. Ses belgesi için kurgu oluşturabilme BTY.6.2.5. Ses belgesi oluşturabilme	a) Ses belgesi yapılacak gerçek hayat problemini belirler. b) Ses belgesi hazırlama sürecinde kullanılacak hikâye/senaryo unsurlarını belirler. c) Belirlenen unsurları kapsayan hikâye/senaryo oluşturur. ç) Hikâye/senaryoyu bütünlük/kullanışlılık açısından değerlendirir. a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarından uyumlu bir ses belgesi oluşturur. b) Oluşturulan ses belgesini belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.											
	7. Hafta: 20-24 Ekim	2			BTY.6.2.6. Video düzenleme programlarından yararlanabilme	a) Video düzenleme programlarının temel özelliklerini tanıır. b) Uygun video düzenleme programını belirler. c) Belirlenen video düzenleme programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan video düzenleme programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir.											
	8. Hafta: 27-31 Ekim	1			1. YAZILI SINAV												
1		BTY.6.2.7. Video belgesi için kurgu oluşturabilme BTY.6.2.8. Video belgesi oluşturabilme			a) Video belgesi yapılacak gerçek hayat problemini belirler. b) Video belgesi hazırlama sürecinde kullanılacak hikâye/senaryo unsurlarını belirler. c) Belirlenen unsurları kapsayan hikâye/senaryo oluşturur. a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarından uyumlu bir video belgesi oluşturur. b) Oluşturulan video belgesini belirlenen ölçütler açısından değerlendirir												
KASIM	9. Hafta: 3-7 Kasım	2	OKUL TEMELLİ PLANLAMA*									Atatürk Haftası					

1. DÖNEM ARA TATİLİ: 10- 14 Kasım 2025

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
ŞUBAT	19. Hafta: 2-6 Şubat	2	5.TEMA: YAPAY ZEKÂ OKURYAZARLIĞI	Yapay Zekâ İçin Girdi Oluşturma Yapay Zekâ Araçlarını Kullanabilme Yapay Zekâ Araçları İle Model Geliştirme	BTY.6.5.3. Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile model geliştirebilme	a) Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile yapılacak olan modelde gerçek hayat problemlini belirler. b) Problemin çözümü için bir model oluşturur. c) Yapay zekâ uygulamasında geliştirilen modeli uygular. ç) Yapay zekâ uygulamasındaki modelin süreç ve sonuçlarını değerlendirir.	Puanlama anahtarı, Kontrol listesi, Gözlem formu, Öğrenme duvarı, Öz değerlendirme, Performans görevi, Akran değerlendirme, Dereceleme Ölçeği	SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB1.3. Öz Yanıstma, SDB2.1. İletişim, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D2. Alle Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D10. Mütevazilik, D14. Saygı	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı		Zenginleştirme Öğrencilerden, ilgi alanına uygun bir yapay zekâ aracı seçmesi istenerek, seçtiği yapay zekâ aracında belirlenen küçük bir görevi tamamlaması sağlanabilir. (Örneğin, bir yapay zekâ ile kısa bir hikâye yazma, bir görsel oluşturma vb.) Seçilen bir yapay zekâ aracı ile, en iyi içerik geliştiren öğrencileri ödüllendirecek yarışmalar düzenlenebilir.
	20. Hafta: 9-13 Şubat	2				BTY.6.5.3. Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile model geliştirebilme						a) Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile yapılacak olan modelde gerçek hayat problemlini belirler. b) Problemin çözümü için bir model oluşturur. c) Yapay zekâ uygulamasında geliştirilen modeli uygular. ç) Yapay zekâ uygulamasındaki modelin süreç ve sonuçlarını değerlendirir.
MART	21. Hafta: 16-20 Şubat	2	6.TEMA: YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA	Blok Tabanlı Programlama Ortamına Giriş Fonksiyon Kavramı ve Tanımı Fonksiyon Kullanarak Kod Geliştirme ve İyileştirme Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Uygulama Yapay Zeka Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum	BTY.6.6.1. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini tanımlar. b) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini kullanır. ç) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini değerlendirir.	Kontrol listesi, Gözlem formu, Akran değerlendirme formu, Rubrik Ölçeği, Öz değerlendirme formu, Performans görevi	SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB1.3. Öz Yanıstma, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D12. Sabır	OB1.Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık		Zenginleştirme Yapay zeka uygulamalarıyla tanışma etkinliği kapsamında öğrencilere çeşitli yapay zeka uygulamaları tanıtılır. Örneğin, "Yapay Zeka Çalışanlarının Bir Günü" adlı bir çalışma ile öğrenciler yapay zeka kullanan meslekleri araştırır ve hangi alanlarda bu teknolojilerin uygulandığını öğrenir. Bunun yanı sıra, yapay zeka kullanan oyunları oynatarak (örneğin, çeviri uygulamaları veya yüz tanıma özellikleri olan uygulamalar) eğlenirken öğrenirler. Bu etkinlik, öğrencilerin yapay zekanın günlük hayattaki rolüne dair farkındalıklarını artırır.
	22. Hafta: 23-27 Şubat	2			BTY.6.6.1. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini tanımlar. b) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini kullanır. ç) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini değerlendirir.						
	23. Hafta: 2-6 Mart	2			BTY.6.6.2. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda yazılımı tasarlar. ç) Blok tabanlı ortamda yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda oluşturulan yazılımı değerlendirir.						
	24. Hafta: 9-13 Mart	2			BTY.6.6.2. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme	a) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini planlar. b) Blok tabanlı ortamda yazılımı tasarlar. ç) Blok tabanlı ortamda yazılımı oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda oluşturulan yazılımı 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 BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLIlaştırma			
NİSAN	25. Hafta: 23-27 Mart	2	6. TEMA: YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA	Blok Tabanlı Programlama Ortamına Giriş Fonksiyon Kavramı ve Tanımı Fonksiyon Kullanarak Kod Geliştirme ve İyileştirme Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Uygulama Yapay Zeka Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum	BTY.6.6.2. 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.	Kontrol listesi, Gözlem formu, Akran değerlendirme formu, Rubrik ölçmeç, Öz değerlendirme formu, Performans görevi	SDB1.2. Öz Düzeneleme, SDB1.3. Öz Yanıtma, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D12. Sabır	OB1.Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık	Şehitler Günü (18 Mart)	Zenginleştirme "Duygu Analizi" modeli etkinliğinde, gruplar verilen bir metin kümesi (öğrenci yorumları, kitap eleştirileri vb.) üzerinden duygu analizi yapan bir model tasarlar. Bu model ile metinleri olumlu, olumsuz ve nötr olarak sınıflandırılır ve sonuçları bir görselleştirme aracı (ör. grafik veya etiket bulutu) ile sunar. "Hayalinizdeki Yapay Zeka Uygulaması" projesi kapsamında her grup, gerçek bir sorunu çözmek için hayalindeki yapay zeka uygulamasını tasarlar. Örneğin, sürdürülebilir tarımı için veri analizi yapan bir yapay zeka ya da öğrenci başarısını arttırmaya yönelik bir öğrenme asistanı tasarlanabilir.			
	26. Hafta: 30 Mart- 3 Nisan	1			1. YAZILI SINAV						23 Nisan Ulusal Egemenlik Çocuk Bayramı				
		1			BTY.6.6.2. 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	Destekleme Alternatif ve daha kullanıcı dostu blok tabanlı araçlar önerilebilir. Ayrıca, kullanımda takılan öğrenciler için rehber niteliğinde video materyaller hazırlanabilir. Her öğrenciden sadece bir blok ekleyerek küçük bir görev tamamlaması istenebilir. Örneğin, bir karakterin ekranda hareket ettirilmesi gibi görevlerle uygulama kolaylaştırılabilir. Öğrencilerin süreçte aktif katılım sağladığı ve öğrenme çıktılarını kazandığı durumlar özel olarak takdir edilebilir. Ayrıca, zorlanılan konuların açıklandığı ve öğrencilerin soru sorabileceği bir oturum düzenlenmesi faydalı olabilir.	
					2	BTY6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün ortaya koyma									a) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hale getirir
					2	BTY6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün ortaya koyma									a) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hale getirir
	29. Hafta: 20-24 Nisan	2			BTY6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün ortaya koyma	a) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hale getirir					19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı				
MAYIS	31. Hafta: 4-8 Mayıs	2	BTY6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün ortaya koyma	a) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hale getirir	19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı										
			32. Hafta: 11-15 Mayıs	2		BTY6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün ortaya koyma	a) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hale getirir								
						33. Hafta: 18-22 Mayıs	2	BTY6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün ortaya koyma	a) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zeka destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hale getirir						
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	Blok Tabanlı Programlama Ortamına Giriş Fonksiyon Kavramı ve Tanımı Fonksiyon Kullanarak Kod Geliştirme ve İyileştirme Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Uygulama Yapay Zeka Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum	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.	Kontrol listesi, Gözlem formu, Akran değerlendirme formu, Rubrik ölçeği, Öz değerlendirme formu, Performans görevi	SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB1.3. Öz Yansıtma, SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlulu Karar Verme	D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D12. Sabır	OB1.Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık		Zenginleştirme "Hayalinizdeki Yapay Zeka Uygulaması" projesi kapsamında her grup, gerçek bir sorunu çözmek için hayalindeki yapay zeka uygulamasını tasarlar. Örneğin, sürdürülebilir tanım için veri analizi yapan bir yapay zeka ya da öğrenci başarısını artırmaya yönelik bir öğrenme asistanı tasarlanabilir. Destekleme Her öğrenciden sadece bir blok ekleyerek küçük bir görev tamamlaması istenebilir. Örneğin, bir karakterin ekranda hareket ettirilmesi gibi görevlerle uygulama kolaylaştırılabilir. Öğrencilerin süreçte aktif katılım sağladığı ve öğrenme çıktıları kazandığı durumlar özel olarak takdir edilebilir. Ayrıca, zorlanılan konuların açıklandığı ve öğrencilerin soru sorabileceği bir oturum düzenlenmesi faydalı olabilir.		
		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