

2025-2026 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI
ÖZLÜCE AZİZ SANCAR ORTAOKULU

5. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM (TYMM) DERSİ GÜNLÜK PLANI

Dersin Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım (TYMM)		
Sınıf	5	Tarih	19. Hafta: 2-6 Şubat
Ders Saati	2 (40+40)		
Tema	BİLİŞİM ETİĞİ VE SİBER GÜVENLİK		
İçerik Çerçevesi	Bilişim Etiği ve İlkeleri		
Öğrenme Çıktıları	BTY.5.4.1. Bilişim etiği kural ve ilkelerini yorumlayabilme		
Süreç Bileşenleri	a) Bilişim etiği ile ilgili temel kavramları inceler. b) Bilişim etiği kural ve ilkelerini bağlamdan kopmadan günlük hayatta kullanılacak şekilde dönüştürür. c) Bilişim etiği kural ve ilkelerine uygun davranmanın önemini yeniden ifade eder.		
Ölçme Değerlendirme	Dijital değerlendirme - https://bilgebt.com/2026/01/27/bilisim-etigi-degerlendirme-etkinligi/		
Programlar Arası Bileşenler	KB2.2.Gözlemleme Becerisi – KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi – KB2.15.Yansıtma Becerisi – SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi) OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı OB4. Görsel Okuryazarlık		
Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları: Öğrencilerin dijital araçları sosyal hayatlarında da kullanmasına vurgu yapılır. Temel Kabuller: Dijital vatandaşlık kavramını öğrenciler biliyordur. Köprü Kurma: Ahlak kavramı hakkındaki ön bilgilerle köprü kurulur.		
Farklılaştırma	- Farklılaştırma Zenginleştirme – Cümle Tamamlama - Farklılaştırma Destekleme – Bilişim Etiğine Uymazsak Ne Olur?		
Belirli Gün ve Haftalar	“Bayrak Sevgisi” teması için etkinlik		

Öğrenme Öğretme Uygulamaları

1.AŞAMA: “Bayrak Sevgisi” Teması için öğrencilerle dijital yapboz çalışması yapılır.
(<https://bilgebt.com/2026/02/01/bayrak-sevgisi-dijital-yapboz-etkinlikleri/>) (25dakika)

2.AŞAMA: Etik Kavramı (15 dakika)

Kaynak: <https://bilgebt.com/2026/01/27/etkilesimli-okuma-bilisim-etigi/>

Etik Kavramı

Etik, insanların doğru ve yanlış davranışlarını ayırt etmelerine yardımcı olan kurallar bütünüdür. Toplum içinde bireylerin birbirlerine karşı sorumluluklarını, adaletli ve dürüst davranışlarını düzenler. Etik, yalnızca kişisel yaşamda değil; okulda, işte ve sosyal ilişkilerde de rehberlik eden bir değerler sistemidir.

Önemli Etik Kuralları

- Dürüstlük:** Yalan söylememek, hile yapmamak, gerçeği saklamamak.
- Adalet:** Herkese eşit davranmak, ayrıcalık tanımamak.
- Saygı:** İnsanların haklarına, düşüncelerine ve özel yaşamına değer vermek.
- Sorumluluk:** Üstlenilen görevleri yerine getirmek, sonuçlarını kabul etmek.
- Güvenilirlik:** Verilen sözleri tutmak, başkalarının güvenini boşa çıkarmamak.

- **Yardıms severlik:** İhtiyacı olanlara destek olmak, paylaşmayı bilmek.
- **Zarar Vermeme:** Başkalarına fiziksel, duygusal veya sosyal açıdan zarar vermemek.
- **Toplumsal Kurallara Uyum:** Kanunlara, okul ve toplum kurallarına uymak.
- **Çevreye Saygı:** Doğayı korumak, kaynakları bilinçli kullanmak.
- **Empati:** Başkalarının duygularını anlamaya çalışmak, onların yerine kendini koymak.

Örnek 1: Okul Ortamında Etik

Bir öğrenci sınavda kopya çekmemelidir. Çünkü dürüstlük etik bir kuraldır. Eğer herkes kopya çekerse, sınavın amacı olan bilgi ölçme ortadan kalkar. Bu durumda adalet bozulur. İşte burada etik, öğrencilerin doğru davranışlarını belirleyen bir kurallar bütünü olarak devreye girer.

Örnek 2: Günlük Hayatta Etik

Bir kişi bulduğu cüzdanı sahibine geri vermelidir. Çünkü başkasının malına saygı etik bir kuraldır. Eğer insanlar bulduklarını kendilerine alırsa, toplumda güven duygusu kaybolur. Etik kurallar, insanların birbirine güvenerek yaşayabilmesini sağlar.

Etik kavramı ve önemli etik kavramları sınıfla tartışılır ve öğrenciler bu konudaki bilgileri ekrandan okuyarak “Kelime avı bulmacasını yaparlar”

3.AŞAMA: Bilişim Etiği (15 dakika)

Öğrencilere gerçek hayatta etik kurallar olduğunu gördük, sizce sanal dünyada da etik kurallar var mı? Sorusu yönlendirilir. Öğrencilerden cevaplar dinlenir.

Bilişim Etiği

Bilişim etiği, bilgisayarlar, internet ve dijital teknolojilerin kullanımı sırasında ortaya çıkan davranış kurallarını ifade eder. Bilgiye erişim, paylaşım ve üretim süreçlerinde dürüstlük, güvenlik ve saygı gibi değerleri korumayı amaçlar. Örneğin:

- Başkasının fikrî emeğini izinsiz kullanmamak,
- İnternette yalan bilgi yaymamak,
- Dijital ortamda başkalarının gizliliğine saygı göstermek, bilişim etiğinin temel ilkelerindendir.

Dijital Vatandaşlık İçin Bilişim Etiği

Dijital vatandaşlık, bireylerin internet ve dijital teknolojileri bilinçli, güvenli ve sorumlu şekilde kullanmalarıdır. Bunu 1.temamızda görmüştük. Dijital vatandaşlık için bilişim etiği, öğrencilerin ve kullanıcıların çevrim içi ortamda doğru davranışlar sergilemesini sağlar. Bu kapsamda:

- **Sorumluluk:** İnternette paylaşılan her bilginin sonuçlarını düşünmek,
- **Saygı:** Çevrim içi ortamlarda nezaket kurallarına uymak,
- **Güvenlik:** Kişisel bilgileri korumak ve güvenli şifreler kullanmak,
- **Katılım:** Dijital ortamda olumlu ve yapıcı katkılar sağlamak, önemli ilkeler arasında yer alır.

Öğrenciler bu konuda bilgileri incelerle ve sonra aşağıdaki açık uçlu soruları defterlerine yanıtlarlar.

AÇIK UÇLU SORULAR

1. Bilişim Etiğine uygun davranılmazsa ne gibi sorunlar çıkabilir? 2 ayrı örnek veriniz.
2. Dijital dünyayı doğru ve güvenli kullanmak için neler yapmalıyız? 4 öneri yazınız.

4.AŞAMA: Hikaye Tamamlama Etkinliği (20 dakika)

Kaynak: <https://bilgebt.com/2026/01/27/bilisim-etigi-hikaye-tamamlama-etkinligi/>

“Göktuğ ve Suat” hikayesi öğrenciler tarafından okunur ve sonu en az 3 paragraf olacak şekilde defterlerine tamamlanır.

Göktuğ ve Suat

Göktuğ, bilgisayar oyunlarını çok seven bir öğrenciydi. Akşamları ödevlerini bitirdikten sonra en sevdiği çevrim içi oyuna girer, arkadaşlarıyla birlikte yarışır. o gün onlara gelen Suat'ın evine dönmeden önce oturum kapatma işlemi yapmadan kalktığını gördü. Suat, hesabını açık bırakmıştı. Göktuğ merakla ekrana baktı ve Suat'ın kazandığı ödülleri ve oyundaki seviyesini fark etti.

“Biraz şaka yapayım, nasıl olsa fark etmez,” diye düşündü. Ardından Suat'ın hesabına girerek oyun içindeki ödülleri kullanmaya başladı. Ortak alana Suat'mış gibi davranarak, insanlarla dalga geçti. Göktuğ o akşam çok eğlenmişti. Ertesi sabah okula gittiğinde arkadaşı Suat'ı gördü. Suat oldukça üzgün görülüyordu. Göktuğ'a dönerek;

- “Birisi oyun hesabıma girmiş, biriktirdiğim bütün ödülleri kullanmış. Onlarla zırh alacaktım. Ayrıca yorumlara hesabımdan kötü şeyler yazmış. Oyundan 1 haftalık bantlandım.” dedi.

....

Yukarıda yarım kalan hikâyeyi Göktuğ'un hatasını anladığı ve telafi edeceği şekilde en az 3 paragraf yazarak tamamlayınız.

- o AŞAMA: Değerlendirme (5dakika)

<https://bilgebt.com/2026/01/27/bilisim-etigi-degerlendirme-etkinligi/>

Dijital Doğru-Yanlış oyunlaştırması ile değerlendirme yapılır.

Duruma göre farklılaştırma etkinlikleri yapılır.

- Farklılaştırma Zenginleştirme – Cümle Tamamlama
- Farklılaştırma Destekleme – Bilişim Etiğine Uymazsak Ne Olur?

UYGUNDUR

Seçil GÖKÇE
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmeni

Mehmet Salih GÜNAY
Okul Müdürü

2025-2026 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI
ÖZLÜCE AZİZ SANCAR ORTAOKULU

5. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM (TYMM) DERSİ GÜNLÜK PLANI

Dersin Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım (TYMM)		
Sınıf	5	Tarih	20. Hafta: 9-13 Şubat
Ders Saati	2 (40+40)		
Tema	BİLİŞİM ETİĞİ VE SİBER GÜVENLİK		
İçerik Çerçevesi	Dijital Ortamlarda Gizlilik ve Güvenlik		
Öğrenme Çıktıları	BTY.5.4.2. Dijital ortamlarda gizlilik ve güvenlik önlemlerini yönetebilme		
Süreç Bileşenleri	a) Dijital ortamlarda karşılaşılabileceği gizlilik ve güvenlik risklerini belirler. b) Dijital ortamlarda alabileceği gizlilik ve güvenlik önlemlerini belirler. c) Dijital ortamlarda bilgi gizliliği ve güvenliğinin temel bileşenlerini ayırt eder. ç) Dijital ortamda karşılaşılan bir durumu gizlilik ve güvenlik önlemleri açısından değerlendirir.		
Ölçme Değerlendirme	Dijital değerlendirme – https://bilgebt.com/2026/01/28/gizlilik-ve-guvenlik-degerlendirme-etkinligi/		
Programlar Arası Bileşenler	KB2.2.Gözlemleme Becerisi – KB2.10.Çıkarım Yapma Becerisi – KB2.15.Yansıtma Becerisi – SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi)		
Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları: Temel Kabuller: Ön Değerlendirme Süreci: Köprü Kurma:		
Farklılaştırma	- Farklılaştırma Zenginleştirme – Canva üzerinde bu haftaki konu için afiş çalışması yapılır. - Farklılaştırma Destekleme – Gizlilik ve Güvenlik Anagramı		
Belirli Gün ve Haftalar			

Öğrenme Öğretme Uygulamaları

1.AŞAMA: Dijital Ortamda Güvenlik Sorunları (25 dakika)

“Dijital ortamda güvende miyiz? Güvenliği neler tehdit ediyor?” soruları sınıfa yönlendirilir. Öğrencilere söz verilir.

Kaynak: <https://bilgebt.com/2026/01/28/dijital-ortamlarda-gizlilik-ve-guvenlik/>

Aşağıdaki bilgilerle özetleme yapılır.

DİJİTAL ORTAMDA BAZI GÜVENLİK SORUNLARI

- Şifrelerin Çalınması – Zayıf veya kolay tahmin edilen şifreler başkaları tarafından kırılabilir.
- Virüsler ve Zararlı Yazılımlar – Bilgisayara bulaşarak dosyaları bozabilir veya bilgileri çalabilir.
- Sahte Siteler – Gerçekmiş gibi görünen ama kandırmak için açılmış siteler olabilir.
- Kimlik Hırsızlığı – Birisi senin adını, fotoğrafını veya bilgilerini izinsiz kullanabilir.
- Kötü Amaçlı Reklamlar – Tıklayınca bilgisayara zararlı yazılım bulaştıran reklamlar çıkabilir.
- Siber Zorbalık – İnternette başkalarının kötü sözler söylemesi veya dalga geçmesi.
- Gizlilik İhlali – Paylaştığın fotoğraf veya bilgiler izinsiz yayılabilir.
- Oyunlarda Dolandırıcılık – Sanal eşyaları veya parayı çalmak için kandıran kişiler olabilir.

9. Dijital Oltalama (Phishing) – Banka veya tanıdığın biri gibi görünerek şifre isteyen sahte mesajlar.
10. Kaynağı Belirsiz Dosya İndirme – Güvenli olmayan dosyaları indirmek bilgisayarı bozabilir.
11. Konum Bilgisi Paylaşımı – Nerede olduğunu paylaşmak tehlikeli olabilir.
12. Çok Fazla Bilgi Paylaşmak – Telefon numarası, adres gibi kişisel bilgileri vermek risklidir.
13. Sahte Arkadaşlıklar – Gerçekte kim olduğunu saklayan kişilerle tanışmak tehlikeli olabilir.
14. Bağımlılık ve Zaman Kaybı – İnternette çok fazla vakit geçirmek dersleri ve sağlığı etkileyebilir.
15. Güvenlik Güncellemelerini Yapmamak – Bilgisayar ve telefon güncellenmezse kolayca saldırıya uğrayabilir.

Öğrenciler bu 15 maddeden 5 tanesini seçip defterlerine kısaca çözüm önerisi yazarlar.

2.AŞAMA: Güçlü Parola (10 dakika)

https://www.canva.com/design/DAG_uSI8Irc/CEUMx3wz5cn_cfPV0J1uwA/view?utm_content=DAG_uSI8Irc&utm_campaign=designshare&utm_medium=embeds&utm_source=link

Dijital sunum öğrenciler tarafından yorumlanır.

3.AŞAMA: Araştırma Etkinliği (40dakika)

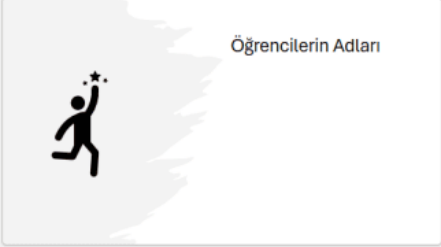
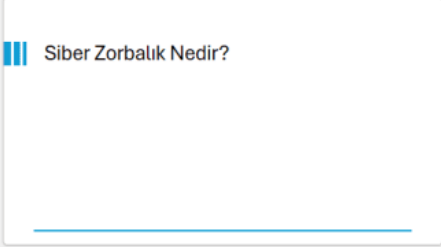
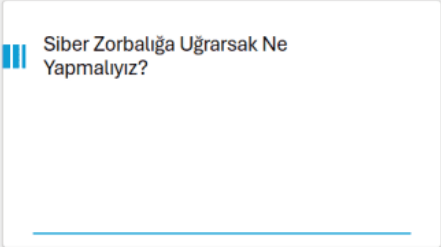
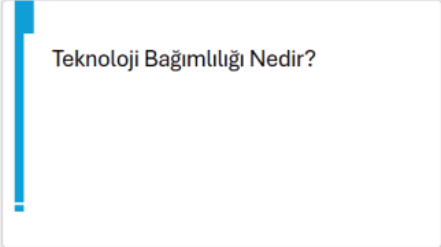
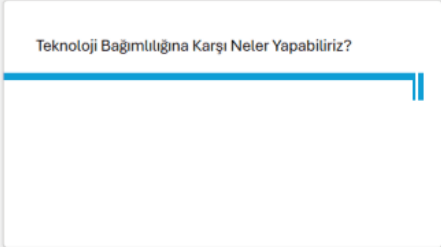
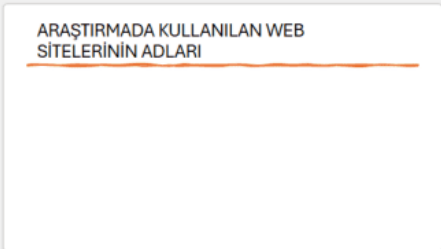
Kaynak: <https://bilgebt.com/2026/01/28/arastirma-etkinligi-gizlilik-ve-guvenlik/>

Öğrenciler yarı dolu olan Powerpoint sunumunu arama motorundan faydalanarak, araştırma yapıp tamamlayacaklar.

Sunum belgesini indirmek için [tıklayınız](#).

Görev Listesi

- 2.slayta belgeyi tamamlayan öğrenciler adlarını yazacaklar.
- Her bir slaytta araştırma sorusu yazıyor. İlgili sorunun cevapları için <https://www.google.com/> Google arama motorunu kullanıyoruz.
- Sunum çalışmasını bitince dosya menüsü – farklı kaydet – sınıf klasörünü seç ve kaydet bas ile kayıt işlemi yapıyoruz.

 1	 2	 3
 4	 5	 6
 7	 8	 9

4.AŞAMA: Değerlendirme (5dakika)

Çark Etkinliği ile oyunlaştırma (<https://bilgebt.com/2026/01/28/gizlilik-ve-guvenlik-degerlendirme-etkinligi/>)

Eğer gerekli olursa farklılaştırma çalışmaları yapılır.

- **Farklılaştırma Zenginleştirme – Canva üzerinde bu haftaki konu için afiş çalışması yapılır.**
- **Farklılaştırma Destekleme – Gizlilik ve Güvenlik Anagramı**

UYGUNDUR

Seçil GÖKÇE
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmeni

Mehmet Salih GÜNAY
Okul Müdürü