

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	25. Hafta: 23-27 Mart
Ders Saati	2 (40+40)		
Tema	YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA		
İçerik Çerçevesi	Problem Belirleme ve Algoritma Oluşturma		
Öğrenme Çıktıları	BTY.5.6.1. Problem çözümü için algoritmik düşünebilme		
Süreç Bileşenleri	a) Günlük yaşamda karşılaştığı bir problemi belirler. b) Belirlediği problemin girdi ve çıktılarını belirler.		
Ölçme Değerlendirme	Dijital değerlendirme etkinliği		
Programlar Arası Bileşenler	KB3.2.Problem Çözme Becerisi SDB1.3. Kendine Uyarlama SDB2.2.İş Birliği Becerisi SDB3.1. Uyum Becerisi SDB3.2. Esneklik Becerisi SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı OB4. Görsel Okuryazarlık		
Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları: Temel Kabuller: Öğrencilerin edindikleri bilgiler doğrultusunda temel bilgisayar kullanımı konusunda deneyim kazandıkları ve basit web 2.0 araçları/e-içerikleri etkin biçimde kullanabildikleri varsayılmaktadır. Ayrıca günlük yaşamlarında karşılaştıkları durumlar üzerinden problem tanımlama ve çözüm üretme becerilerini geliştirmeye yönelik deneyim sahibi oldukları kabul edilmektedir. Ön Değerlendirme Süreci: Öğrenciler, senaryoyu anlamaya çalışarak problemin ana unsurlarını belirleyip dikkate alarak çözüm önerileri geliştirmek için beyin fırtınası yapabilirler. Köprü Kurma: Kendi yaşamlarından ve çevrelerindeki problemleri belirleyip ders sürecindeki öğelerle köprü kurulması sağlanır.		
Farklılaştırma	- Farklılaştırma Zenginleştirme – Hanoi Etkinliği - Farklılaştırma Destekleme – Stroke Puzzle Etkinliği		
Belirli Gün ve Haftalar	Şehitler Günü (18 Mart) Türk Dünyası ve Toplulukları Haftası		

Öğrenme Öğretme Uygulamaları

- Aşama: **Belirli Günler ve Haftalar: 18 Mart Çanakkale Zaferi ve Şehitleri Anma Günü – [360 Sanal Müze Turu](#) – [Çanakkale Şehitliği](#)** öğrenciler 10 dakika boyunca sanal tur ile Şehitliği ziyaret ederler.
 - Aşama: Etkileşimli okuma etkinliği (<https://bilgebt.com/2025/02/02/etkilesimli-okuma-problem-kavrami/>)
- Dersin İşlenişi (Etkileşimli Okuma – Problem Kavramı)**
- Dersin başında öğrencilere problem kavramı ile ilgili etkileşimli okuma sayfası açtırılır. Problem kavramının, çözülmesi gereken durumlar olduğu ve günlük hayatta karşılaşılan örnekler üzerinden konuya giriş yapılır. Öğrenciler günlük yaşamda karşılaştıkları problemlerin belirlenmesi için etkinlik yaparlar.

Ardından öğrencilerle birlikte problem çözme adımları incelenir. Sayfada yer alan dört temel adım sırasıyla ele alınır:

- Problemi anlama
- Plan yapma
- Planı uygulama
- Çözümü değerlendirme

Her bir adım sayfadaki açıklamalar doğrultusunda okunur ve örnek üzerinden takip edilir.

Sonrasında öğrenciler kelime işlemci etkinliği bölümüne yönlendirilir.

Öğrencilerden:

- Verilen yarısı doldurulmuş metin belgesini indirmeleri,
- Belgeyi açarak metni tamamlamaları,
- Dosyayı “farklı kaydet” seçeneği ile sınıf adı, kendi adı ve grup arkadaşının adıyla kaydetmeleri istenir.

Etkinlik tamamlandıktan sonra öğrenciler hazırladıkları dosyayı:

- EBA ya da öğretmenin belirlediği platforma yükler.

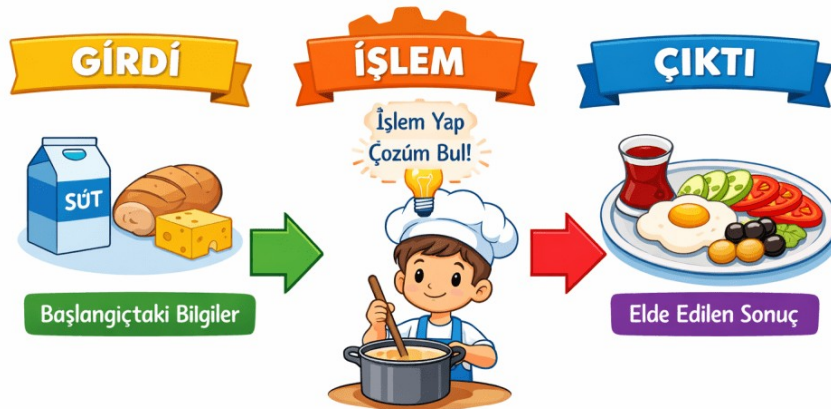
Not: Bu etkinlik duruma göre kağıt üzerinde yapılabilir.

Daha sonra sayfadaki dijital etkinlik (Problem Çözme Adımları) bölümüne geçilir.

Öğrenciler grup arkadaşı ile birlikte:

- Verilen bilgileri uygun alanlara sürükleyip bırakır,
- Etkinlik sonunda cevaplarını kontrol eder.

Dijital Etkinlik öğrenciler tarafından yapılır.



Öğrenciler problemin girdi ve çıktılarını örnekler üzerinden irdelerler.

- Aşama: Özetleme

Haftanın Bilgileri öğretmen tarafından özetlenir.

Problem, çözüme ihtiyaç duyan bir durumdur. Örneğin, matematik dersinde zor bir soru çözmeye çalışmak ya da arkadaşımızla yaşadığınız bir anlaşmazlık gibi.

Günlük hayatımızda pek çok problemle karşılaşırız. Bu problemleri tek başımıza ya da yardım alarak çözmemiz gerekebilir.

Problem Çözme Adımları

a) Problemi Anlama: Bir problemi çözmeye başlamadan önce, onu iyice okumamız ve tam olarak anlamamız gerekir. Problemin ne olduğunu, kimleri etkilediğini ve neden olduğunu anlamak önemlidir. Örneğin, sınıfta ödevimizi kaybettiysen önce ödevi ne zaman ve nerede kaybettiğimizi düşünmeliyiz.

b) Plan Yapma: Problemi anladıktan sonra, bir plan yapmamız gerekiyor. Plan yapmak, problemin çözümü için adımları belirlemektir. Plan yapma aşamasında problemi çözecek bir çok plan yapabiliriz sonra da bu planlardan hangisinin daha iyi olacağını seçeriz. Örneğin, kaybolan ödevimizi bulmak için sınıftaki arkadaşlarımıza sormak, öğretmenimize danışmak veya son baktığımız yerleri yeniden kontrol etmek gibi stratejiler düşünebilir ve bunlar içinden en uygun olanları belirleyebiliriz.

c) Planı Uygulama: Planımızı oluşturduktan sonra, harekete geçme zamanı geldi! Planımızdaki adımları takip edip planımızı uyguluyoruz. Gerekliğinde yeni çözümler bulmamız gerekebilir. Örneğin, öncelikle arkadaşlarımıza kayıp ödevimizi sorduktan sonra hala ödevinizi bulamadıysanız, öğretmenimize durumu açıklayabiliriz gibi.

d) Çözümü Değerlendirme: Son olarak, yaptıklarımızın işe yarayıp yaramadığını değerlendiririz. Problemimiz çözüldü mü? Daha iyi bir çözüm yolu var mı? Eğer planınız işe yaramadıysa, yeni başka planlar mı hazırlamalıyız? Çözümümüz işe yaradıysa başka problemlerde de bu planımızı kullanabilir miyiz?

Girdi ve Çıktı Nedir?

Bir problemi çözerken iki önemli şey vardır:

◊ Girdi (Input)

Problemi çözerken elimizde olan bilgiler ve malzemelerdir.

☞ “Başlangıçta ne var?” sorusunun cevabıdır.

◊ Çıktı (Output)

Problemi çözdükten sonra elde ettiğimiz sonuçtur.

☞ “Sonunda ne elde ettik?” sorusunun cevabıdır.

4. Aşama: Değerlendirme

Dijital değerlendirme etkinliği yapılır. (<https://bilgebt.com/2023/02/02/d2-1-hafta-bulmaca-buldurmaca-degerlendirme/>)

Vakit kalırsa farklılaştırma etkinlikleri yapılır.

- Farklılaştırma Zenginleştirme – [Hanoi Etkinliği](#)
- Farklılaştırma Destekleme – [Stroke Puzzle Etkinliği](#)

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	26. Hafta: 30 Mart- 3 Nisan
Ders Saati	2 (40+40)		
Tema	YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA		
İçerik Çerçevesi	Problem Belirleme ve Algoritma Oluşturma		
Öğrenme Çıktıları	BTY.5.6.1. Problem çözümü için algoritmik düşünebilme		
Süreç Bileşenleri	c) Belirlediği problemin çözümüne ilişkin işlem adımlarını listeler.		
Ölçme Değerlendirme	• TYMM BTY 5.Sınıf 26.Hafta Değerlendirme		
Programlar Arası Bileşenler	Matematik ile bilgisayar bilimi açısından algoritma temellerinin sağlanması OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı OB4. Görsel Okuryazarlık		
Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları: Temel Kabuller: Öğrencilerin edindikleri bilgiler doğrultusunda temel bilgisayar kullanımı konusunda deneyim kazandıkları ve basit web 2.0 araçları/e-içerikleri etkin biçimde kullanabildikleri varsayılmaktadır. Ayrıca günlük yaşamlarında karşılaştıkları durumlar üzerinden problem tanımlama ve çözüm üretme becerilerini geliştirmeye yönelik deneyim sahibi oldukları kabul edilmektedir. Ön Değerlendirme Süreci: Köprü Kurma:		
Farklılaştırma	• Farklılaştırma Zenginleştirme – Mayın Tarlası • Farklılaştırma Destekleme – Ayrılan Yapma Algoritması		
Belirli Gün ve Haftalar			

Öğrenme Öğretme Uygulamaları

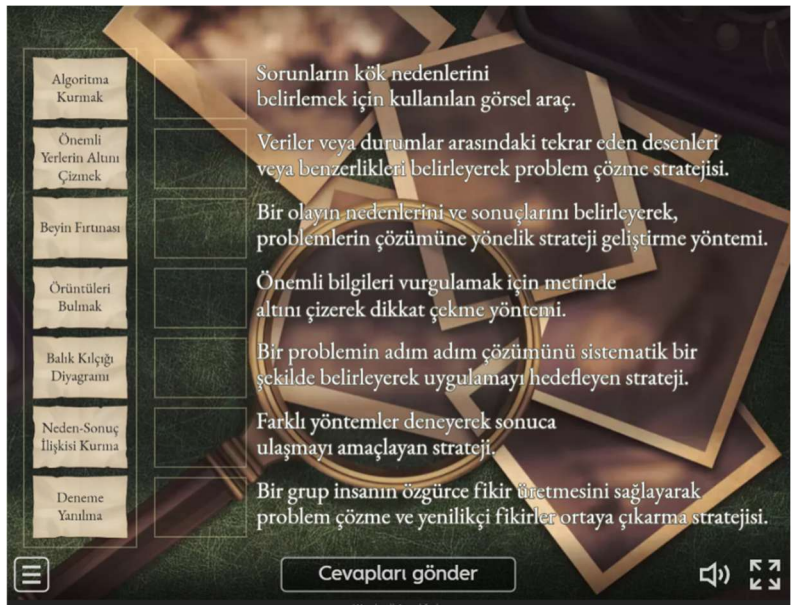
1. Aşama: Konu için ön bilgi edinme çalışması

Problem Çözme Stratejileri için dijital okuma ve özetleme yapılır.

<https://bilgebt.com/2025/02/09/problem-cozme-stratejileri-ve-etkinlikleri-2025/>

Dijital eşleştirme çalışması ile öğrenciler ikiye bölünmüş gruplar olarak 7 açıklamayı ilgili strateji ile eşleştirme işlemi yapar.

Cevaplar kontrol edilir.



2. Aşama: Problem Çözme ve Algoritma

Dersin devamında öğrencilerle birlikte etkileşimli okuma sayfası açılır. (<https://bilgebt.com/2026/03/29/etkilesimli-okuma-problem-cozme-ve-algoritma/>) Algoritma kavramı üzerine verilen metin öğrenciler tarafından okunur.

Algoritmanın; bir problemi çözmek ya da belirli bir işi gerçekleştirmek amacıyla oluşturulan, başlangıcı ve bitişi olan, açık, anlaşılır ve sıralı adımlar bütünü olduğu ifade edilir. Ayrıca algoritmaların çözüm sürecini düzenli hâle getirdiği, işlemlerin doğru yapılmasını sağladığı ve her adımın bir öncekinin devamı niteliğinde olduğu vurgulanır.

Okuma sürecinde algoritmanın, bir sonuca ulaşmak için izlenen planlı ve sistemli yol olduğu üzerinde durulur.

Okuma tamamlandıktan sonra öğrencilerle birlikte sayfada yer alan içerikler takip edilir.

Ardından öğrenciler, algoritma kavramına yönelik verilen etkinliklere yönlendirilir.

2.1) Diş fırçalamanın algoritması



2.2) Okula gelişin algoritması (dijital etkinlik)



2.3) Çay yapmanın algoritması (dijital etkinlik)



2.4) Tost yapmanın algoritması (dijital etkinlik)

0:02

Tost yapmanın algoritma adımları karışık olarak verilmiş. Onları sıraya dizelim.

Kapağı kapat peynir eriyene kadar bekle	Hazırlanan ekmeği tost makinesine koy	Bitir	1		4		7	
Başla	Ekmeği kes	Tost makinesinin kapağını aç ekmeğe yağ sür	2		5		8	
Malzemeleri ekmeğin içine koy	Tost makinesi ısınmaması için aç		3		6			

Devamında farklılaştırma etkinliği kapsamında “Ayrın Yapma Algoritması” çalışması uygulanır. (<https://bilgebt.com/2026/03/29/farklilastirma-etkinligi/>) Bu etkinlikte öğrencilerden, karışık olarak verilen algoritma adımlarını doğru sıraya koymaları istenir.

Etkinlik sürecinde öğrenciler adımları sıralayarak algoritmanın doğru akışını oluşturur.

3. Aşama: Değerlendirme

Dijital Test Etkinliği yapılır (<https://bilgebt.com/2023/02/26/problem-cozme-stratejileri-konu-degerlendirme/>)

Eğer vakit kalırsa zenginleştirme etkinliği yapılır

- Farklılaştırma Zenginleştirme – [Mayın Tarlası](#)

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	27. Hafta: 6-10 Nisan
Ders Saati	2 (40+40)		
Tema	YAZILIM TASARIMI VE PROGRAMLAMA		
İçerik Çerçevesi	Problem Belirleme ve Algoritma Oluşturma		
Öğrenme Çıktıları	BTY.5.6.1. Problem çözümü için algoritmik düşünebilme		
Süreç Bileşenleri	ç) İşlem adımlarını akış şeması ile gösterir.		
Ölçme Değerlendirme	Dijital test çalışması (https://bilgebt.com/2026/04/04/algoritma-ve-akis-semasi-degerlendirme/)		
Programlar Arası Bileşenler	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı OB4. Görsel Okuryazarlık		
Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları: Temel Kabuller: Öğrencilerin edindikleri bilgiler doğrultusunda temel bilgisayar kullanımı konusunda deneyim kazandıkları ve basit web 2.0 araçları/e-içerikleri etkin biçimde kullanabildikleri varsayılmaktadır. Ayrıca günlük yaşamlarında karşılaştıkları durumlar üzerinden problem tanımlama ve çözüm üretme becerilerini geliştirmeye yönelik deneyim sahibi oldukları kabul edilmektedir. Ön Değerlendirme Süreci: Köprü Kurma: Önceki derste öğrenilen algoritma konusu ile içerik arasında bağlantı kurulur.		
Farklılaştırma	- Farklılaştırma Zenginleştirme – Akış Şeması Ek Çalışmaları - Farklılaştırma Destekleme – Akış Şeması Şekilleri Oyunlaştırması		
Belirli Gün ve Haftalar			

Öğrenme Öğretme Uygulamaları

1. Aşama: Algoritma konusunun tekrar edilmesi.

Öncelikle algoritma öğrenciler için yeni bir kavram olduğu için geçen haftaki bilgiler özetlenir.

Algoritma, bir sorunu çözmek veya bir işi tamamlamak için izlenmesi gereken adım adım yazılan talimatlar bütünüdür.

Problem çözme adımlarında “Plan Yapma” aşamasında kullanılır. Bilgisayar biliminde ise kodlamadan önce hazırlanır.

Algoritma Yazma Kuralları

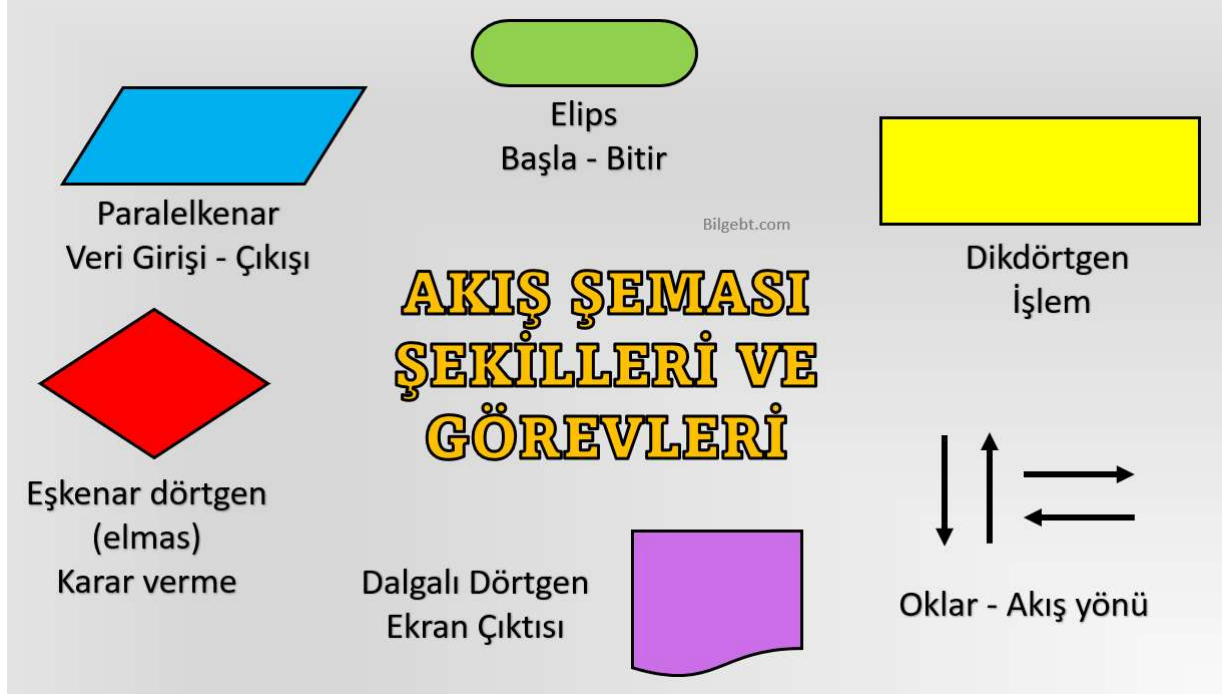
- Algoritmaların başı ve sonu vardır.
- Adımların başına sırasıyla numaralandırma yapılır. 1. 2. gibi ya da 1.adım 2.adım gibi.
- Adımlar metinsel olarak açık bir dil ile sırasıyla yazılır.

Algoritma ve akış şemasında yer aldığı için değişken-sabit konusu küçük grup çalışması ile etkili okuma yapılır. (<https://bilgebt.com/2026/04/04/etkilesimli-okuma-algoritma-ve-akis-semasi-2/>)

Öğrenciler oyunlaştırma ile sabit bulma oyunu oynarlar.

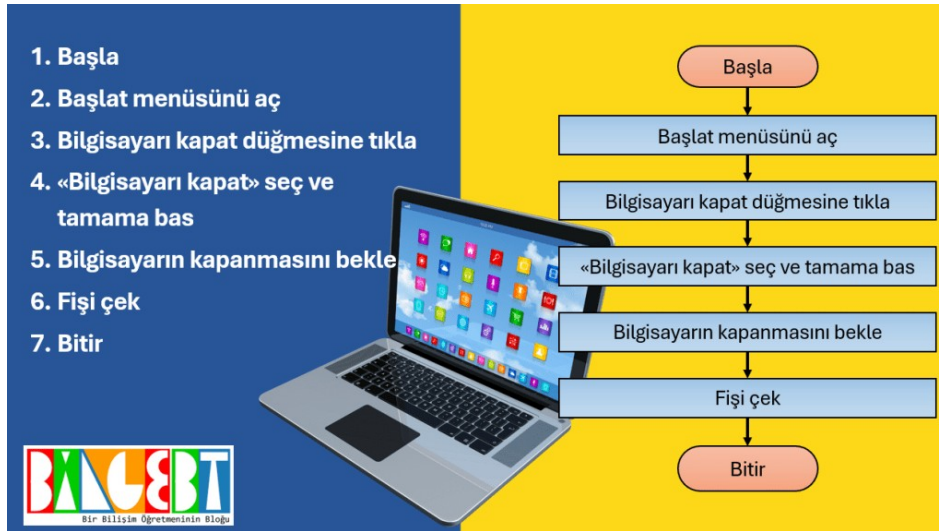
2. Aşama: Akış Şeması

Öğrenciler akış şeması için etkili okuma yaparak. Akış şeması şekillerini ve görevlerini defterlerine yazarlar.



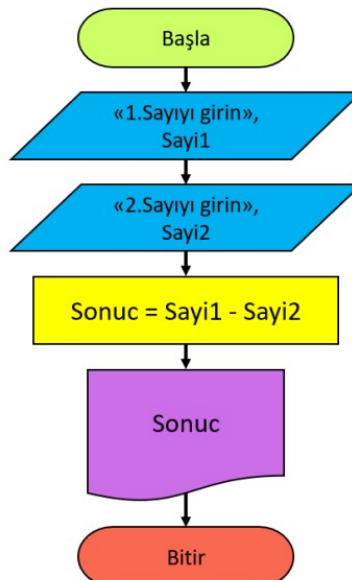
Algoritmaların akış şemasına dönüşmesinin gözlemlenmesi için 2 ayrı örnek incelemesi öğrenciler tarafından yapılır.

Örnek Akış Şeması 1 – Bilgisayarı Doğru Kapatma



Örnek Akış Şeması 2 – Girilen İki Sayının Farkını Bulup Ekrana Yazan Programın Akış Şeması

1. Başla
2. «1.sayıyı girin», **Sayı1**
3. «2.sayıyı girin», **Sayı2**
4. **Sonuc = Sayı1 - Sayı2**
5. Ekrana **Sonuc**'u yaz
6. Bitir



Örnek 2 de kırmızı ile gösterilenlerin değişken olduğu belirtilir.

3. Aşama: Değerlendirme

Dijital test ile haftanın değerlendirmesi yapılır. (<https://bilgebt.com/2026/04/04/algorithm-ve-akis-semasi-degerlendirme/>)

Vakit kalırsa öğrenciler durumlarına göre farklılaştırma çalışmalarını yaparlar.

- Farklılaştırma Zenginleştirme – [Akış Şeması Ek Çalışmaları](#)
- Farklılaştırma Destekleme – [Akış Şeması Şekilleri Oyunlaştırması](#)

UYGUNDUR

Seçil GÖKÇE
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmeni

Mehmet Salih GÜNAY
Okul Müdürü