2026-2027 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
İHSAN ARAS ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI

SINIFLAR: 6A, 6B, 6C

SÜRE			ÜNİTE/TEMA/ÖĞRENME ALANI - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLILAŞTIRMA	OKUL TEMELLİ PLAN
AY	HAFTA	DERS SAATİ	ÖĞRENME ALANI	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GUN VE HAFTALAR	ZENGİNLEŞTİRME VE DESTEKLEME	OKUL TEMELLİ PLAN
EYLÜL	1. Hafta 14–18 Eylül 2026	2	**Bilişim Teknolojilerinin Hayatımızdaki Yeri**	**Yenilikçi Bilişim Teknolojileri**	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.	Frayer modeli Performans görevi Web 2.0 araçları/e-içerikler Etkileşimli eşleştirme soruları Dereceli puanlama anahtarı	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D20. Yardımseverlik	OB2. Dijital Okuryazarlık	İlköğretim Haftası	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
EYLÜL	2. Hafta 21–25 Eylül 2026	2	**Bilişim Teknolojilerinin Hayatımızdaki Yeri**	**Bilişim Teknolojilerinin Geleceği**	BTY.6.1.2. Bilişim teknolojinin gelecekteki durumlarına yönelik çıkarım yapabilme	a) Bilişim teknolojilerinin günümüze kadar olan gelişiminden yola çıkarak varsayımlarda bulunur. b) Bilişim teknolojilerinin gelecekteki olası durumlarına yönelik örüntüleri listeler. c) Bilişim teknolojilerinin gelecekteki olası durumlarına yönelik karşılaştırmalar yapar. ç) Bilişim teknolojilerinin olası gelişimlerinin toplum üzerindeki etkilerine ilişkin önermeler sunar. d) Bilişim teknolojilerinin olası gelişimlerinin toplum üzerindeki etkilerini değerlendirir.	Frayer modeli Performans görevi Web 2.0 araçları/e-içerikler Etkileşimli eşleştirme soruları Dereceli puanlama anahtarı	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D20. Yardımseverlik	OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
EYLÜL	3. Hafta 28 Eylül 2026–2 Ekim 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme**	**Tablolama Programlarına Giriş**	BTY.6.2.1. Tablolama programlarından yararlanabilme	a) Tablolama programlarının temel özelliklerini tanır. 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/e-içerikler Dijital portfolyolar Öz değerlendirme formu Akran değerlendirme formu	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı		Sınıf listesini tablolaştırma uygulaması, konu özeti ile EBA çalışması	
EKİM	4. Hafta 5–9 Ekim 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme**	**Gerçek Yaşam Problemleri ile Tablolama / Veri Toplama ve Düzenleme / Veri Analizi ve Görselleştirme**	BTY.6.2.2. Tablolama programlarının kullanımına yönelik problemleri belirleyebilme BTY.6.2.3. Tablolama dosyasında kullanılacak verileri toplayabilme ve düzenleyebilme BTY.6.2.4. Tablolama programları kullanarak bulgulara ulaşabilme	a) Tablolama programlarının kullanımına uygun gerçek yaşam durumunu belirler. b) Bağlam içerisinde veriye dayalı cevaplanabilecek araştırma soruları oluşturur. a) Tablolama dosyasında kullanılacak verileri toplama süreci için plan yapar. b) Tablolama dosyasında kullanılacak verileri elde eder. c) Tablolama dosyasında kullanılacak verileri kullanıma hazır hâle getirir. a) Bulgulara ulaşmak için uygun analiz yöntemlerini seçer. b) Tablolama programları kullanarak verileri işler. c) Tablolama programları kullanarak verileri analiz eder. ç) Tablolama programları kullanarak verileri görselleştirir.	Performans görevi Dereceli puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Dijital portfolyolar Öz değerlendirme formu Akran değerlendirme formu	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4.Dostluk D6. Dürüstlük D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı		Örnek durum için tablolaştırma uygulaması, konu özeti ile EBA çalışması	
EKİM	5. Hafta 12–16 Ekim 2026	2	**OKUL TEMELLİ PLAN**	**Codeweek 2026**		Yerli ve millî teknolojiler temasıyla okul içi kodlama ve problem çözme etkinlikleri yapılır.	Gözlem ve akran değerlendirmesi				Codeweek 2026		1 hafta Codeweek (2 ders saati)
EKİM	6. Hafta 19–23 Ekim 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme**	**Ses Düzenleme Programlarına Giriş / Ses Dosyası için Kurgu Oluşturma**	BTY.6.2.5. Ses düzenleme programlarından yararlanabilme BTY.6.2.6. Ses dosyası için kurgu oluşturabilme	a) Ses düzenleme programlarının temel özelliklerini tanır. b) Uygun ses düzenleme programını belirler. c) Belirlenen ses düzenleme programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan ses düzenleme programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir. a) Ses dosyası hazırlanacak gerçek hayat problemini belirler. b) Ses dosyası hazırlama sürecinde kullanılacak hikâye/senaryo unsurlarını belirler. c) Belirlenen unsurları kapsayan hikâye/senaryo oluşturur. ç) Hikâyeyi/senaryoyu bütünlük/kullanışlılık açısından değerlendirir.	Performans görevi Dereceli puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Dijital portfolyolar Öz değerlendirme formu Akran değerlendirme formu	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı		Ek uygulama çalışması, konu için dijital etkinlik	

2026-2027 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
İHSAN ARAS ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI

SINIFLAR: 6A, 6B, 6C

SÜRE			ÜNİTE/TEMA/ÖĞRENME ALANI - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLILAŞTIRMA	OKUL TEMELLİ PLAN
AY	HAFTA	DERS SAATİ	ÖĞRENME ALANI	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GUN VE HAFTALAR	ZENGİNLEŞTİRME VE DESTEKLEME	OKUL TEMELLİ PLAN
EKİM	7. Hafta 26–30 Ekim 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme**	**Ses Dosyası Geliştirme**	BTY.6.2.7. Ses dosyası geliştirebilme	a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarından uyumlu bir ses dosyası oluşturur. b) Oluşturulan sesi belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.	Performans görevi Dereceli puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Dijital portfolyolar Öz değerlendirme formu Akran değerlendirme formu	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı	29 Ekim Cumhuriyet Bayramı için öğrencilerle dijital afiş çalışması etkinliği	Ek uygulama çalışması, konu için dijital etkinlik	
KASIM	8. Hafta 2–6 Kasım 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme**	**Video Düzenleme Programlarına Giriş / Video Dosyası için Kurgu Oluşturma**	BTY.6.2.8. Video düzenleme programlarından yararlanabilme BTY.6.2.9. Video dosyası için kurgu oluşturabilme	a) Video düzenleme programlarının temel özelliklerini tanır. b) Uygun video düzenleme programını belirler. c) Belirlenen video düzenleme programının arayüz özelliklerini kullanır. ç) Kullanılan video düzenleme programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir. a) Video dosyası hazırlanacak gerçek hayat problemini belirler. b) Video dosyası hazırlama sürecinde kullanılacak hikâye/senaryo unsurlarını belirler. c) Belirlenen unsurları kapsayan hikâye/senaryo oluşturur. ç) Hikâyeyi/senaryoyu bütünlük/kullanışlılık açısından değerlendirir.	Performans görevi Dereceli puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Dijital portfolyolar Öz değerlendirme formu Akran değerlendirme formu	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı		Ek uygulama çalışması, konu için dijital etkinlik	
KASIM	9. Hafta 9–13 Kasım 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme**	**Video Dosyası Geliştirme**	BTY.6.2.10. Video dosyası geliştirebilme	a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarından uyumlu bir video dosyası oluşturur. b) Oluşturulan videoyu belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.	Performans görevi Dereceli puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Dijital portfolyolar Öz değerlendirme formu Akran değerlendirme formu	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı	10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ve Atatürk Haftası	Ek uygulama çalışması, konu için dijital etkinlik	
1. DÖNEM ARA TATİLİ: 16–20 Kasım 2026													
KASIM	10. Hafta 23–27 Kasım 2026	2	**Dijital Ürün Tasarım ve Geliştirme / Bilgisayar Ağları ve İletişim**	**Video Dosyası Geliştirme / İletişim Teknolojileri ve Çeşitleri**	BTY.6.2.10. Video dosyası geliştirebilme BTY.6.3.1. İnternet ile amacına uygun olarak çalışabilme	a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarından uyumlu bir video dosyası oluşturur. b) Oluşturulan videoyu belirlenen ölçütler açısından değerlendirir. a) İleri düzey arama yapmak için kullanabileceği arama motorlarını belirler. b) Belirlediği arama motorlarını kullanır. c) Öğrendiği yeni internet teknolojilerini verimlilik kapsamında değerlendirir.	Öz değerlendirme formu Dereceli puanlama anahtarı Akran değerlendirme formu Gözlem formu Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Dijital portfolyolar Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D14. Saygı D16. Sorumluluk	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlığı OB7. Veri Okuryazarlığı	24 Kasım Öğretmenler Günü	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
KASIM	11. Hafta 30 Kasım 2026–4 Aralık 2026	2	**Bilgisayar Ağları ve İletişim**	**İletişim Teknolojileri ve Çeşitleri / İnternette İleri Düzey Arama**	BTY.6.3.1. İnternet ile amacına uygun olarak çalışabilme BTY.6.3.2. İletişim teknolojilerini sınıflandırabilme	a) İleri düzey arama yapmak için kullanabileceği arama motorlarını belirler. b) Belirlediği arama motorlarını kullanır. c) Öğrendiği yeni internet teknolojilerini verimlilik kapsamında değerlendirir. a) Farklı ve eş zamanlı iletişim sürecinde kullanılan bileşenleri belirler. b) İletişim araçlarını türlerine göre ilişkilendirir. c) İletişim süreci açısından kullanılan araçları gruplandırır. a) Farklı ve eş zamanlı olarak kullanılan iletişim teknolojilerini amacına uygun olarak belirler. b) Bir e-posta aracını amacına uygun olarak kullanır. c) İletişim araçlarını kullanım amaçlarına uygunluğu açısından değerlendirir.	Öz değerlendirme formu Dereceli puanlama anahtarı Akran değerlendirme formu Gözlem formu Kontrol listesi Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.1. Uyum	D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D14. Saygı	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık	3 Aralık Dünya Engelliler Günü	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	

2026-2027 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
İHSAN ARAS ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI

SINIFLAR: 6A, 6B, 6C

SÜRE			ÜNİTE/TEMA/ÖĞRENME ALANI - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLILAŞTIRMA	OKUL TEMELLİ PLAN
AY	HAFTA	DERS SAATİ	ÖĞRENME ALANI	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GUN VE HAFTALAR	ZENGİNLEŞTİRME VE DESTEKLEME	OKUL TEMELLİ PLAN
ARALIK	12. Hafta 7–11 Aralık 2026	2	**Bilgisayar Ağları ve İletişim / Bilişim Etiği ve Siber Güvenlik**	**Etkileşimli Web Araçları / Bilişim Etiği ve İlkeleri**	BTY.6.3.3. İletişim teknolojileri ile çalışabilme BTY.6.4.1. Bilişim etiği kapsamında güvenlik önlemlerini yönetebilme	a) Farklı ve eş zamanlı iletişim sürecinde kullanılan bileşenleri belirler. b) İletişim araçlarını türlerine göre ilişkilendirir. c) İletişim süreci açısından kullanılan araçları gruplandırır. a) Farklı ve eş zamanlı olarak kullanılan iletişim teknolojilerini amacına uygun olarak belirler. b) Bir e-posta aracını amacına uygun olarak kullanır. c) İletişim araçlarını kullanım amaçlarına uygunluğu açısından değerlendirir. a) Bilişim etiği kapsamındaki güvenlik risklerini belirler. b) Bilişim etiği kapsamındaki güvenlik risklerine karşı alınabilecek önlemleri belirler. c) Bilişim suçların türlerini bilişim etiği kapsamında ayırt eder. ç) Karşılaşılan bilişim suçu veya bilişim etiği ihlalini güvenlik önlemleri açısından değerlendirir.	Öz değerlendirme formu Dereceli puanlama anahtarı Akran değerlendirme formu Gözlem formu Puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D4. Dostluk D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D9. Merhamet D14. Saygı D17.Tasarruf	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
ARALIK	13. Hafta 14–18 Aralık 2026	2	**Bilişim Etiği ve Siber Güvenlik**	**Telif Hakkı / Güvenli Siber Ortam**	BTY.6.4.2.Telif hakkı kavramını sorgulayabilme BTY.6.4.3. Siber ortamda güvenlik önlemlerini yönetebilme	a) Telif hakkı kavramı hakkında merak ettiği konuları tanımlar. b) Telif hakkı kavramı hakkında sorular sorar. c) Telif hakkı kavramı hakkında bilgi toplar. ç) Telif hakkı kavramı hakkında topladığı bilgilerin doğruluğunu değerlendirir. d) Telif hakkı kavramı hakkında topladığı bilgiler üzerinden çıkarım yapar. a) Siber ortamda güvenlik risklerini belirler. b) Siber ortamda güvenlik önlemlerini belirler. c) Siber ortamda bilgi güvenliğinin temel bileşenlerini ayırt eder. ç) Siber ortamdaki örnek bir durumu güvenlik önlemleri açısından değerlendirir.	Öz değerlendirme formu Dereceli puanlama anahtarı Akran değerlendirme formu Gözlem formu Puanlama anahtarı Kontrol listesi Web 2.0 araçları/e-içerikler Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.1. Uyum SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D8. Mahremiyet D9. Merhamet D14. Saygı D17.Tasarruf	OB1. Bilgi Okuryazarlığı	Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası (12–18 Aralık)	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
ARALIK	14. Hafta 21–25 Aralık 2026	2	**Bilişim Etiği ve Siber Güvenlik / Yapay Zekâ**	**Lisans Türleri / Yapay Zekâda Verinin Rolü**	BTY.6.4.4.Kullanım haklarına göre lisans türlerini karşılaştırabilme BTY.6.5.1. Yapay zekâ girdileri hakkında bilgi toplayabilme	a) Kullanım haklarına göre lisans türlerinin özellikleri belirler b) Kullanım haklarına göre lisans türlerinin benzerliklerini listeler c) Kullanım haklarına göre lisans türlerinin farklılıklarını listeler a) Yapay zekâ girdileriyle ilgili gerekli bilgilere ulaşmak için kullanacağı araçları belirler. b) Belirlediği araçları kullanarak yapay zekâ girdileri hakkındaki bilgileri bulur. c) Yapay zekâ girdileri hakkındaki ulaşılan bilgileri doğrular. ç) Yapay zekâ girdileri hakkındaki ulaşılan bilgileri kaydeder.	Puanlama anahtarı Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Bilgi duvarı Dereceleme ölçeği Web 2.0 araçları/e-içerikler Performans görevi	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D1. Adalet D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D5. Duyarlılık D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D9. Merhamet D10. Mütevazılık D14. Saygı D17.Tasarruf	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
ARALIK	15. Hafta 28 Aralık 2026–1 Ocak 2027	2	**Yapay Zekâ**	**Yapay Zekâda Verinin Rolü**	BTY.6.5.1. Yapay zekâ girdileri hakkında bilgi toplayabilme	a) Yapay zekâ girdileriyle ilgili gerekli bilgilere ulaşmak için kullanacağı araçları belirler. b) Belirlediği araçları kullanarak yapay zekâ girdileri hakkındaki bilgileri bulur. c) Yapay zekâ girdileri hakkındaki ulaşılan bilgileri doğrular. ç) Yapay zekâ girdileri hakkındaki ulaşılan bilgileri kaydeder.	Puanlama anahtarı Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Bilgi duvarı Dereceleme ölçeği Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) SDB2.1. İletişim SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D5. Duyarlılık D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D10. Mütevazılık D14. Saygı	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı	1 Ocak Yılbaşı tatili	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	

2026-2027 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
İHSAN ARAS ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI

SINIFLAR: 6A, 6B, 6C

SÜRE			ÜNİTE/TEMA/ÖĞRENME ALANI - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLILAŞTIRMA	OKUL TEMELLİ PLAN
AY	HAFTA	DERS SAATİ	ÖĞRENME ALANI	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	ZENGİNLEŞTİRME VE DESTEKLEME	OKUL TEMELLİ PLAN
OCAK	16. Hafta 4–8 Ocak 2027	2	**Yapay Zekâ**	**Yapay Zekâ Araçları**	BTY.6.5.2. Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile çalışabilme	a) Kullanacağı yapay zekâ aracını amacına uygun olarak belirler. b) Belirlediği yapay zekâ aracını kullanır. c) Kullandığı yapay zekâ aracını uygunluk/verimlilik kapsamında değerlendirir.	Puanlama anahtarı Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Bilgi duvarı Dereceleme ölçeği Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) SDB2.1. İletişim SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D5. Duyarlılık D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D10. Mütevazılık D14. Saygı	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
OCAK	17. Hafta 11–15 Ocak 2027	2	**Yapay Zekâ**	**Yapay Zekâ Araçları** **Yapay Zekâ Araçları ile Model Geliştirme**	BTY.6.5.2. Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile çalışabilme BTY.6.5.3. Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile model geliştirebilme	a) Kullanacağı yapay zekâ aracını amacına uygun olarak belirler. b) Belirlediği yapay zekâ aracını kullanır. c) Kullandığı yapay zekâ aracını uygunluk/verimlilik kapsamında değerlendirir. a) Yapay zekâ araç ve teknolojileri ile yapılacak olan modelde gerçek hayat problemini 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 Akran değerlendirme formu Bilgi duvarı Dereceleme ölçeği Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) SDB2.1. İletişim SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D5. Duyarlılık D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D10. Mütevazılık D14. Saygı	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
OCAK	18. Hafta 18–22 Ocak 2027	2	**DÖNEM SONU ETKİNLİK HAFTASI**	**Dönem sonu değerlendirme ve paylaşım**		**Dönem boyunca hazırlanan dijital ürünler paylaşılır ve öğrenme süreci değerlendirilir.**							
YARIYIL TATİLİ: 25 Ocak–5 Şubat 2027													
ŞUBAT	19. Hafta 8–12 Şubat 2027	2	**Yapay Zekâ**	**Yapay Zekâ Araçları ile 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 problemini 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 Akran değerlendirme formu Bilgi duvarı Dereceleme ölçeği Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) SDB2.1. İletişim SDB2.3. Sosyal Farkındalık SDB3.2. Esneklik SDB3.3. Sorumlu Karar Verme	D2. Aile Bütünlüğü D3. Çalışkanlık D5. Duyarlılık D6. Dürüstlük D8. Mahremiyet D10. Mütevazılık D14. Saygı	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
ŞUBAT	20. Hafta 15–19 Şubat 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Programlama Ortamına Giriş**	BTY.6.6.1. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Blok tabanlı ortamında yazılım geliştirme süreci bileşenlerini tanır. b) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini kullanır. c) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini değerlendirir.	Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Rubrik ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	

2026-2027 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
İHSAN ARAS ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI

SINIFLAR: 6A, 6B, 6C

SÜRE			ÜNİTE/TEMA/ÖĞRENME ALANI - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLILAŞTIRMA	OKUL TEMELLİ PLAN
AY	HAFTA	DERS SAATİ	ÖĞRENME ALANI	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GUN VE HAFTALAR	ZENGİNLEŞTİRME VE DESTEKLEME	OKUL TEMELLİ PLAN
ŞUBAT	21. Hafta 22–26 Şubat 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Programlama Ortamına Giriş**	BTY.6.6.1. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Blok tabanlı ortamında yazılım geliştirme süreci bileşenlerini tanır. b) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini kullanır. c) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini değerlendirir.	Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Rubrik ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MART	22. Hafta 1–5 Mart 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Programlama Ortamına Giriş**	BTY.6.6.1. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bileşenlerden yararlanabilme	a) Blok tabanlı ortamında yazılım geliştirme süreci bileşenlerini tanır. b) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini kullanır. c) Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme süreci bileşenlerini değerlendirir.	Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Rubrik ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
2. DÖNEM ARA TATİLİ: 8–12 Mart 2027 / RAMAZAN BAYRAMI: 9–11 Mart 2027													
MART	23. Hafta 15–19 Mart 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama**	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 ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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	18 Mart Şehitleri Anma Günü	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MART	24. Hafta 22–26 Mart 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama**	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 ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MART	25. Hafta 29 Mart 2027–2 Nisan 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama**					D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
NİSAN	26. Hafta 5–9 Nisan 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama**	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 ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
NİSAN	27. Hafta 12–16 Nisan 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama**					D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	

2026-2027 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
İHSAN ARAS ORTAOKULU
6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ YILLIK PLANI

SINIFLAR: 6A, 6B, 6C

SÜRE			ÜNİTE/TEMA/ÖĞRENME ALANI - İÇERİK ÇERÇEVESİ		ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ		ÖĞRENME KANITLARI	PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER			BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	FARKLILAŞTIRMA	OKUL TEMELLİ PLAN
AY	HAFTA	DERS SAATİ	ÖĞRENME ALANI	İÇERİK ÇERÇEVESİ	ÖĞRENME ÇIKTILARI	SÜREÇ BİLEŞENLERİ	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	SOSYAL - DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ	DEĞERLER	OKURYAZARLIK BECERİLERİ	BELİRLİ GUN VE HAFTALAR	ZENGİNLEŞTİRME VE DESTEKLEME	OKUL TEMELLİ PLAN
NİSAN	28. Hafta 19–23 Nisan 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama**	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.	Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Rubrik ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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	23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı tatili	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
NİSAN	29. Hafta 26–30 Nisan 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Blok Tabanlı Ortamda Tasarım ve Programlama / Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.2. Blok tabanlı ortamda yazılım geliştirme sürecini yönetebilme BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme	ç) Blok tabanlı ortamda oluşturulan yazılımı değerlendirir. a) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hâle getirir.	Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Rubrik ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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	1 Mayıs Emek ve Dayanışma Günü (Cumartesi)	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MAYIS	30. Hafta 3–7 Mayıs 2027	2	**OKUL TEMELLİ PLAN**	**Bilişim Haftası**		Öğrencilerin dijital ürünleri paylaşılır; bilişim teknolojileri ve güvenli kullanım konulu etkinlikler yapılır.	Gözlem ve akran değerlendirmesi				Bilişim Haftası (1–7 Mayıs)		1 hafta Bilişim Haftası (2 ders saati)
MAYIS	31. Hafta 10–14 Mayıs 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme	a) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün için gereksinimleri belirler. b) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün için kullanılacak araç gereçleri seçer. c) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün oluşturur. ç) Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürünü belirlenen ölçütleri karşılayacak şekilde çalışır hâle getirir.	Kontrol listesi Gözlem formu Akran değerlendirme formu Rubrik ölçeği Öz değerlendirme formu Performans görevi	SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme) SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma) 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		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MAYIS	32. Hafta 20–21 Mayıs 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme				D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık	19 Mayıs Atatürk'ü anma ve gençlik spor bayramı	Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MAYIS	33. Hafta 24–28 Mayıs 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme				D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
MAYIS	34. Hafta 31 Mayıs 2027–4 Haziran 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme				D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
HAZİRAN	35. Hafta 7–11 Haziran 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme				D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
HAZİRAN	36. Hafta 14–18 Haziran 2027	2	**Yazılım Tasarımı ve Programlama**	**Yapay Zekâ Destekli Ürün Geliştirme ve Sunum**	BTY.6.6.3. Blok tabanlı ortamda yapay zekâ destekli ürün ortaya koyabilme				D1. Adalet D3. Çalışkanlık D6. Dürüstlük D12. Sabır	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık		Dijital oyunlaştırma çalışması, konu özeti, eşleştirme etkinliği	
	37. Hafta 21–25 Haziran 2027	2	**YIL SONU ETKİNLİK HAFTASI**	**Dijital ürünlerin paylaşımı ve yıl sonu değerlendirmesi**		Yıl boyunca geliştirilen dijital ürünler paylaşılır ve öğrenme süreci değerlendirilir.	Gözlem ve akran değerlendirmesi						

Bu plan TYMM 2025 Bilişim Teknolojileri ve Yazılım 6. sınıf öğretim programı esas alınarak hazırlanmıştır. Tema, içerik, öğrenme çıktıları, süreç bileşenleri ve programlar arası bileşenler: bty cerceve plan 6.xlsx, BTY_6 sayfası. Hafta tarihleri ve okul temelli plan: 2026–2027 Bilişim 5. Sınıf Yıllık Planı. Haftalık ders saati 2'dir. Tatillere rastlayan derslerin uygulama ve telafisi şubelerin ders programına göre düzenlenir. Okul temelli ortak sınavlar Bakanlığın bildireceği sınav haftasında okul planlamasına göre yapılır.

ANIL BATU HAN ÜNVER
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmeni

OSMAN AVŞAR
Okul Müdürü