5. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Konu	Kazanımlar	1. Dönem						2. Dönem					
			1. Sınav			2. Sınav			1. Sınav			2. Sınav		
			Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav			Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav			Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav			Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav		
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo
	Bilişime Tanışıyorum	Bilişim teknolojilerine ilişkin temel kavramları açıklar.			1									
	Bilişime Tanışıyorum	Geçmişten günümüze bilgi ve iletişim teknolojilerindeki değişimi fark eder.												
	Bilişime Tanışıyorum	Farklı bilişim teknolojilerinin olumlu ve olumsuz yönlerini tartışır.	1	1	1									
	Bilişime Tanışıyorum	Bilişim teknolojilerini kullanmanın beden ve ruh sağlığı üzerindeki etkilerini ve olası belirtilerini açıklar.	1	1	1									
	BİLGİSAYAR İMDAT	Bilgisayar sisteminin temel kavramlarını ve işlevlerini açıklar.	1	1	1	1	1							
	BİLGİSAYARIM	Giriş ve çıkış birimlerine örnek verir.	1	1	1	1	1							
	BİLGİSAYARIM	Fare ve klavyeyi doğru bir şekilde kullanır.												
	BİLGİSAYARIM	Bilgisayarda veri saklama yöntemlerini ve depolama birimlerini açıklar.	1	1	1									
	BİLGİSAYARIM	Donanım ve yazılım konusunda karşılaştığı teknik sorunlara çözüm üretir.	1											
	BİLGİSAYARIM	Aynı türde farklı marka, model ve teknolojilerin bileşenlerini karşılaştırarak sunar.	1	1										
	OSYA	Elektronik ortamda veri yönetiminin önemini fark eder.												
	SYA YÖNE	Temel dosya ve klasör yönetim işlemlerini yapar.												
	KDEĞERL	Etik ve bilişim etiği ile ilgili temel kavramları açıklar.	1	1	1									
	ETİK DEĞERLER	Bilişim teknolojileri ile İnternet'i kullanma ve yönetme sürecinde etik ilkelere uymanın önemini açıklar.												
	KDEĞERL	Çevrimiçi ortamda başkalarının haklarına saygı duyar.												
	KDEĞERL	Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılacak durumları fark eder.												
	DİJİTALYU	Dijital vatandaşlık uygulamalarının kullanım amaçlarını ve önemini kavrar.	1	1	1									
	DİJİTALYU	Dijital kimliklerin gerçeği yansıtmayabileceğini fark eder.												
	DİJİTALYU	Dijital paylaşımların kalıcı olduğunu ve kendisinden geride izler bıraktığını fark eder.												
	ALZORBAKAR	Bilişim teknolojileri ile İnternet'i kullanma ve yönetme sürecinde etik ilkelere uymanın önemini açıklar.												

	İTİ ALZO RB	Çevrimiçi ortamda başkalarının haklarına saygı duymayı bilir.												
	İTİ ALZO RB	Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılacak durumları fark eder.												
	ZLİ ve GÜ VE	Gizlilik açısından önemli olan bileşenleri belirler.	1	2	1									
	ZLİ ve GÜ VE	Gizli kalması gereken bilgi ile paylaşılabilecek bilgiyi ayırt eder.												
	Lİ ve GÜ VEN Lİ	E-posta hesabı oluşturur ve bu hesabını iletişim kurmada kullanır.												
SINAV HAFTASI (1. Dönem 1. Yazılı)														
	BİLGİ BAĞLARI	Bilginin ağlar arasındaki yolculuğunu keşfeder.				1	1							
	BİLGİ BAĞLARI	Bilgisayar ağlarına ilişkin temel kavramları ve bilgisayar ağ türlerini açıklar.	1	1		1	1							
	BİLGİ BAĞLARI	Bilgisayar ağlarında kullanılan bağlanma teknolojilerini listeler.												
1. Ara Tatil: 13-17 Kasım 2023														
	ET'TE ARAMA, BİLGİLE	İnternet adreslerinin oluşumunu ve yapısını anlar.				1	1							
	RNET'TE ARAMA,	Web tarayıcısı kavramını açıklar ve tarayıcıyı kullanır.						1						
	RNET'TE ARAMA,	Arama motorlarını kullanarak basit düzeyde araştırma yapar.						1						
	RAŞTI	Ulaştığı bilginin doğruluğunu farklı kaynaklardan sorgular.												
	AŞTIRMA-KA	Ulaştığı bilgiyi kaynak göstererek düzenler.												
	AŞTIRMA-	EBA kullanılarak yapılabilecekleri açıklar.				1	1	1						
	TİŞİMİ TEKN	İletişim teknolojilerini tanımlayarak türlerini listeler												
	TİŞİMİ TEKN	Sanal ortamda iletişim kurmanın olumlu ve olumsuz yanlarını tartışır.												
	RSELİŞLEM	Görüntü dosyası biçimlerini bilir.				1	1							
	RSELİŞLEM	Görsellerle ilgili düzenleme işlemlerini yürütür.						1						
	LİMELERİ	Kelime işlemci programının arayüzünü ve özelliklerini tanır.				1	1	1						
	LİMELERİ	Belirli bir amaç için oluşturduğu belgedeki metni biçimlendirir.						1						
	LİMELERİ	Kelime işlemci programı ile oluşturduğu belgeyi düzenler.						1						
	LİMELERİ	Metin içinde arama ve değiştirme işlemlerini yapar.												
	LİMELERİ	Kelime işlemci programı ile oluşturduğu belgenin çıktısını alır.												
	LİMELERİ	Farklı kelime işlemci programlarını keşfeder.												
	NUMYAPIY	Sunu hazırlama programının arayüzünü ve özelliklerini tanır.				1	1	1						
	NUMYAPIY	Belirli bir amaç için oluşturduğu sununun tasarımını ve bileşenlerini biçimlendirir						1						
	NUMYAPIY	Sunu hazırlama programı ile oluşturduğu sunuyu düzenler.												

	NUMARA PIYASASI	Sunu hazırlama programı ile oluşturduğu sunuyu sunar.												
	NUMARA PIYASASI	Farklı sunu hazırlama programlarını keşfeder.												
	İTALYAN ÜRÜNÜ	Görsellerle ilgili düzenleme işlemlerini yürütür.						1						
	İTALYAN ÜRÜNÜ	Kelime işlemci programı ile oluşturduğu belgeyi düzenler.												
	İTALYAN ÜRÜNÜ	Sunu hazırlama programı ile oluşturduğu sunuyu düzenler.												
SINAV HAFTASI (1. Dönem 2. Yazılı)														
	SINIF DERGİSİ	İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu belgeyi paylaşır.												
	SINIF DERGİSİ	İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu sunuyu paylaşır.												
	GENEL TEKRAR	İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu belgeyi paylaşır.												
	GENEL TEKRAR	İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu sunuyu paylaşır.												
YARIYIL TATİLİ: 22 Ocak - 2 Şubat 2024														
	BULMACA	Problem çözmede temel kavramları tanımlayarak problem türlerini açıklar.				1	1	1						
	BULMACA	Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.												
	BULMACA	Verilen bir problemi analiz eder.												
	BULMACA	Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tespit eder.												
	ENİYİ ÇÖZÜMÜ	Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.				1	1	1						
	ENİYİ ÇÖZÜMÜ	Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.				1	1	1						
	ENİYİ ÇÖZÜMÜ	Problem çözmede temel kavramları tanımlayarak problem türlerini açıklar.												
	ENİYİ ÇÖZÜMÜ	Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.												
	ENİYİ ÇÖZÜMÜ	Verilen bir problemi analiz eder.												
	YONERGELİ	Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.												
	YONERGELİ	Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.												
	YONERGELİ	Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.												
	YONERGELİ	Verilen bir problemi analiz eder.												
	VERİLİ	Problemi çözmek için gerekli değişken, sabit ve işlemleri açıklar.				1	1	1						
	MATEMATİKSEL İŞLEMLERİ	Problem çözümünde kullanılabilecek operatörlere örnek verir.				1	1	1						
	MATEMATİKSEL İŞLEMLERİ	Problem çözümünde ifade ve eşitliklere örnek verir.												
	MATEMATİKSEL İŞLEMLERİ	Problem çözümünde işlem önceliğine örnek verir.												
	MATEMATİKSEL İŞLEMLERİ	Verilen bir problemin çözümünde operatörleri kullanır.				1	1	1						
	MATEMATİKSEL İŞLEMLERİ	Verilen bir problemde ifade ve eşitlikleri kullanarak çözüm üretir.												
	ALGORİTMA	Algoritma kavramını açıklar.				1	1	1						

	ALGORİTMA	Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.				1	1	1						
	AKIŞ ŞEMASI	Akış şeması bileşenlerini ve işlevlerini açıklar.												
	AKIŞ ŞEMASI	Bir algoritma için akış şeması çizer.				1	1	1						
SINAV HAFTASI (2. Dönem 1. Yazılı)														
	AKIŞ ŞEMALARI	Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.				1	1	1						
	AKIŞ ŞEMALARI	Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.						1						
	RİTMİK DÜŞÜNÜYO	Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.												
	RİTMİK DÜŞÜNÜYO	Verilen bir problemi analiz eder.												
	RİTMİK DÜŞÜNÜYO	Problemi çözmek için gerekli değişken, sabit ve işlemleri açıklar.				1	1	1						
2. Ara Tatil: 8-12 Nisan 2024														
	BİLGİ KUNDUZ	Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.				1	1	1						
	BİLGİ KUNDUZ	Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.												
	BİLGİ KUNDUZ	Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.												
	BİLGİ KUNDUZ	Verilen bir problemi analiz eder.												
	HİKÂYE YA	Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.												
	HİKÂYE YA	Verilen bir problemi analiz eder.												
	PROGRAMLAMA	Programlamayla ilgili temel kavramları açıklar.				1	1	1						
	GÖRAM LAMA	Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.				1	1	1						
	GÖRAM LAMA	Blok tabanlı programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur.				1	1	1						
	LABİRENTTE	Doğrusal mantık yapısını açıklar.				1	1	1						
	LABİRENTTE	Doğrusal mantık yapısını kullanan algoritmalar geliştirir.												
	LABİRENTTE	Döngü yapısını ve işlevlerini açıklar.				1	1	1						
	LABİRENTTE	Karar yapısını ve işlevlerini açıklar.												
	GİBİ UÇUYOR UM	Karar yapılarını içeren algoritmalar geliştirir.				1	1	1						
	KAPLUM BAĞA	Karar yapıları içeren algoritmalar geliştirir.												
	KAPLUM BAĞA	Döngü yapısı içeren algoritmalar oluşturur.						1						

SINAV HAFTASI (2. Dönem 2. Yazılı)															
	BLOCKLY İLE ÇÖZ	Karar yapıları içeren algoritmalar geliştirir.													
	BLOCKLY İLE ÇÖZ	Döngü yapısı içeren algoritmalar oluşturur.													
	FİKİRMAY	Farklı yapılar için oluşturduğu algoritmaların sonucunu yordayarak hatalarını ayıklar.													
		Farklı yapılar için oluşturduğu algoritmaların sonucunu yordayarak hatalarını ayıklar.													

Seyhan İlçe Zümre Başkanı **Yüreğir İlçe Zümre Başkanı** **Çukurova İlçe Zümre Başkanı** **Sarıçam İlçe Zümre Başkanı** **Aladağ İlçe Zümre Başkanı**

Ceyhan İlçe Zümre Başkanı **Feke İlçe Zümre Başkanı** **İmamoğlu İlçe Zümre Başkanı** **Karaisalı İlçe Zümre Başkanı** **Karataş İlçe Zümre Başkanı**

Kozan İlçe Zümre Başkanı **Pozantı İlçe Zümre Başkanı** **Saimbeyli İlçe Zümre Başkanı** **Tufanbeyli İlçe Zümre Başkanı** **Yumurtalık İlçe Zümre Başkanı**