

2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı

4.Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Kazanım Listesi ve Açıklamaları

1. TEMA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

BT.1.D4.1. Bilişim teknolojilerini günlük yaşamdaki kullanım amaçlarına göre sınıflandırır.

BT.1.D4.2. Bilişim teknolojilerinin günlük yaşamdaki önemini tartışır.

BT.1.D4.3. Teknolojinin faydalı ve zararlı olabileceği durumları ayırt eder.

Teknolojinin hangi durumlarda insanlara yararlı olacağı hangi durumlarda zararlı olacağı yönünde fikir üretmeleri sağlanır.

BT.1.D4.4. Teknolojinin doğru ve güvenli kullanımına yönelik afiş tasarlar.

Doğru ve yanlış kullanımları karşılaştırabilir ve güvenli kullanım için mesajlar tasarlar.

BT.1.D4.5. Teknolojinin faydalı kullanımına yönelik öneriler geliştirir.

Gelecekte ne gibi teknolojilerin insanların hayatına olumlu etki edeceğine dair öğrencilerin sınıfta paylaşacakları şekilde etkinlikler yapmaları sağlanır.

2. TEMA ETİK VE GÜVENLİK

BT.2.D4.1. İnterneti kullanırken uyulması gereken etik kuralların fark eder.

BT.2.D4.2. İnternette yapılan işlemlerin ve kullanıcı bilgilerinin kayıt altına alındığını fark eder.

Dijital ayak izlerinden bahsedilir.

BT.2.D4.3. İnternette kullanılan kimliklerin sahte olabileceğinin fark eder.

İnternet ortamında paylaşılan fotoğraf, haber gibi bilgilerin sahte olabileceği konusu tartışılır.

3. TEMA İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞ BİRLİĞİ

BT.3.D4.1. İnternet üzerinden bir konu ile ilgili araştırma yapar.

Belirli bir problemin çözümüne yönelik iş birliğine dayalı olarak araştırma yapmaları sağlanır.

BT.3.D4.2. Yaptığı araştırmanın sonuçlarını sınıfta arkadaşlarıyla paylaşır.

BT.3.D4.3. Ulaştığı her bilginin doğru olmayacağını kavrar.

BT.3.D4.4. İletişim kurma, araştırma yapma ve iş birliği sağlama sürecinde teknolojinin ve İnternetin önemini tartışır.

4. TEMA ÜRÜN OLUŞTURMA

BT.4.D4.1. Dijital içerikleri kullanarak poster hazırlar.

Önceden çekilen fotoğraflar ya da çizimler kullanılarak bu dijital içeriğe ilişkin bir poster hazırlaması sağlanır.

5. TEMA PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA

BT.5.D4.1. Blok tabanlı programlama aracını kullanarak verilen hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur.

BT.5.D4.2. Bir problemi küçük işlemlere ayırır.

BT.5.D4.3. Bir problem için farklı çözüm önerileri geliştirir.

BT.5.D4.4. Farklı çözüm önerilerini belirli bir ölçüte göre karşılaştırır.

BT.5.D4.5. Programlama yaparken kullanılan veri türlerini açıklar.

BT.5.D4.6. Koşul yapılarını kullanan algoritma tasarlar.

BT.5.D4.7. Tekrar yapılarını kullanan algoritma tasarlar.

BT.5.D4.8. Karmaşık işlemler için algoritma tasarlar.

Verilen kelimeleri alfabetik olarak sıralama, örüntü içinde saklı kelimeyi veya görseli arama, hedefe ulaşmak için en kısa yolu bulma etkinlikleri için algoritma etkinlikleri hazırlanabilir.

BT.5.D4.9. Hazırladığı algoritmada hataları ayıklar.

BT.5.D4.10. Oluşturduğu programı test eder.

BT.5.D4.11. Oluşturduğu programın hatalarını düzeltir.

BT.5.D4.12. Kendi oyununu tasarlar.

BT.5.D4.13. Tasarladığı oyunun programını oluşturur.

Oyun tasarımı ve geliştirme süreçleri grup olarak yapılabilir.