

AVRUPA KONUTLARI ORTAOKULU
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN

SINIF:	6. SINIFLAR
ÜNİTE:	ETİK VE GÜVENLİK
KONU:	DİJİTAL DÜNYA
HEDEFLER:	BT.6.2.2.1. Dijital paylaşımların kendisi ve başkaları üzerindeki etkilerini fark eder. BT.6.2.2.2. Öğrenci, bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder.
TARİH:	7.HAFTA
SÜRE:	2 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	“Dijital Ayak İzi” videosu , “Dijital Ayak İzi” sunusu, “Dijital Ayak İzi için Doğru mu Yanlış Mı” Etkinliği, “Dijital Oyunlar” sunusu , “Dijital Oyun Çeşitleri” Etkinliği ,“Dijital Oyunların Etkileri” Etkinliği, “Boşlukları Dolduralım” etkinliği, Çalışma Kağıdı
DERS İŞLENİŞ :	<ol style="list-style-type: none">1. Öğrencilerin dikkatini konuya çekmek için arama motorunda seçilen bir öğrencinin adı ve soyadı aratılır.2. Arama motorunda çıkan sonuçlar doğrultusunda, dijital ortamda paylaşılan bilgilerin internette nasıl uzun süre kalabildiği ve herkesin bu bilgileri görebildiği üzerinde durulur.3. “Dijital Ayak İzi” animasyon videosu izletilir.4. “Dijital Ayak İzi” sunusu yardımıyla “Dijital ayak izinin ne olduğu?” ve internet ortamında paylaşımlarımızın nelere sebep olacağı üzerinde durulur.5. “Dijital Ayakizi İçin Doğru mu Yanlış mı” Etkinliği yapılarak konu pekiştirilir.6. “Dijital Oyunlar” sunusu yardımıyla “Dijital oyun nedir?”, ”Dijital oyun türleri nelerdir?” anlatılır.7. “Dijital Oyun Çeşitleri” Etkinliği yapılır.8. Dijital Oyunların olumlu ve olumsuz etkileri üzerine tartışılır.9. Dijital Oyun seçerken nelere dikkat etmemiz gerektiği vurgulanır.
ÖLÇME DEĞERLENDİRME :	Öğrencilerin öğrendikleri bilgileri ölçmek için, akranların birbirine soru cevap yapması sağlanır.