

## Bilişim Teknolojileri Dersi

### HEDEFLER:

3. ve 4.sınıf Bilişim Dersi hedefleri aşağıdaki gibidir;

- Yaş seviyesine uygun günlük kullanım esnasında karşılaşılabilecek donanım ve yazılım sorunlarını belirlemek ve çözmek,
- Bilişim Teknolojilerini kullanırken iş birliği yapmak ve birbirlerine saygı göstermek,
- Teknolojik araçları kullanırken özen göstermek,
- Günlük hayatta kullanılan teknolojileri tanımak,
- Bilgisayarın sağladığı iletişim, ofis kullanımı, matematik yapıları, sunum kolaylıkları gibi yazılım becerilerini, günlük hayatlarına adapte edebilmek ve bunları asıl hedeflerine ulaşmada araç olarak kullanabilmek,
- İleride meslek hayatlarında bilgisayar teknolojisini rahat kullanmayı sağlayacak teknik altyapıyı oluşturmak,
- Bilişim Teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip etmek.

### PROGRAM:

Bilgisayar Dersi Öğretim Programı aşağıda verilen üç öğrenme alanını içermektedir:

- Temel İşlemler ve Kavramlar
- Bilişim Teknolojilerinin Kullanımı
- Bilişim Teknolojilerinde İleri Uygulamalar

Bu üç ana öğrenme alanının yanı sıra öğrencilerin Bilişim Teknolojileri konusundaki bilimsel gelişmelerine yardımcı olması ve Bilişim Teknolojilerinin kullanımı sırasında uymaları gereken sosyal değerleri göz önüne alan aşağıdaki iki öğrenme alanına ait kazanımlar bütün programa dağıtılmıştır.

- Bilişim Teknolojilerinde Bilimsel Süreç
- Bilişim Teknolojileri Etiği ve Sosyal Değerler

Okulumuzda 3 ve 4.sınıflarda Bilişim Teknolojileri dersi olarak küçük gruplarda haftada bir ders saati olarak işlenmektedir.

Yukarıda belirtilen alanlara uygun olarak programda resim programı, kelime işlemci, elektronik çizelge, veri tabanı, sunu programı, çoklu ortam uygulamaları, iletişim ve masaüstü yayıncılık yer almaktadır. Aynı zamanda ilkokulda her sınıf seviyesine ait IPAD sınıf setleri bulunmaktadır. Öğrenciler IPAD uygulamalarının eğitimlerini alırlar. Bilişim Teknolojileri derslerinde bu uygulamaların kullanımlarının eğitimleri de verilmektedir.

## **ETKİNLİKLER:**

### **Art-Tech Kulübü**

Art-Tech kulübü Görsel Sanatlar ve Bilişim Teknolojileri bölümlerinin ortak kurduğu bir kulüptür. Atölyede, sanatsal yaratıcılık ve dijital tasarımı bir arada getirerek özgün üç boyutlu eserler yaratılmaktadır. Ürünler 3D Kalem, Tinkercad yazılımı ve 3D yazıcı ile tasarlanıp yapılmaktadır.

### **Club iMake Kulübü**

Maker Hareketi (Maker Movement), Teknoloji ile "Kendin Yap" kültürünün birleşmesinden oluşan, dünyada hızla yayılan bir akımdır. "Maker ruhunun" temelinde rekabet yerine paylaşım, para yerine yetenek, yoğun ezber bilgi yerine deneyim vardır.

Club iMake atölye çalışmalarında, dijital dünyaya ayak uydurmayı, atık malzemelerden yeni kullanılabilir ürünler üretmeyi, para yerine yeteneğimizi kullanmayı, kod okur-yazarlığımızı, temel elektronik ve robotik bilgimizi geliştirmeyi, grafik tasarımlar yapmayı hedefliyoruz.

### **Robotik Kulübü**

Robotik Kulübü, çocukların doğasında var olan merakı, içlerinde buldukları dünyayı geliştirmelerine yardımcı olarak kullanmalarını destekleyen uygulamalı bir kulüptür.

Robotik Kulübünün amacı, 6-9 yaş arası çocukların bilim ve mühendislik alanlarında ilgilerini çekmektir.

Çocuklar, belirlenen temaya göre, robotik setleriyle parçaları kullanarak hem basit bir makine içeren, hem de en az bir hareketli parçası olan model yapmak için çalışırlar.

### **IT Enrichment Weekend**

Okulumuzda Aralık ayında öğrenciye ailesi ile birlikte IT Enrichment Weekend etkinliği düzenlenmektedir. Öğrenci velisi ile birlikte farklı atölyelere katılıp ortak çalışma yaparlar. Atölye çalışmalarının bazıları şunlardır: Sketchup ve Tinkercad ile üç boyutlu tasarım, Müzik ve IT, EV3 robotunu programlama, Sphero robot topunu programlama, Makey Makey ve Makey Learning Kit ile elektronik çalışmalar, 3 boyutlu kalem ile 3 boyutlu tasarımlar.

### **“EU Code Week” ve “Hour of Code”**

Hour of Code ve Europe Code Week gibi kampanyaların amacı toplumun ilgisini kodlama eğitimine çekmektir. Kod yazmak artık yalnızca bu alanda yüksek eğitim almış uzmanların yapabileceği bir iş olarak düşünülmemeli, doğru uygulamalarla herkes 4 yaşından 104 yaşına kadar kod yazabilir, hem de çok keyif alarak!..

### **Bilişim Haftası**

Bilişim Haftası her Mayıs ayının birinci haftasında kutlanmaktadır, okulumuzda da bu hafta bilişim konulu assembly düzenlenmektedir.

**Disiplinler arası Çalışmalar:** Okulumuzda bütünsel öğretimin olabilmesi için disiplinler arası çalışmalara önem verilir ve her seviyede bu tür çalışmalar planlanır. Bilişim Teknolojileri dersi bu tür çalışmaların parçasıdır.

Proje hazırlığı ve raporların yazımı konusunda diğer branşlara destek verir.