

9. Sınıf Bilişim Teknolojilerinin Temelleri Dersi 2.Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.senaryo	1.senaryo
İç Donanım Birimleri	Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montaj için hazırlar.		
	Bileşen uyumluluğuna göre anakarta işlemciyi monte eder.	1	
	Bellek birimlerini anakart üzerine doğru monte eder.	1	
	Genişleme yuvası kartlarını anakart üzerine doğru monte eder.	1	
	Disk sürücülerini kasaya doğru monte eder.	1	
	Anakartı kasa içine monte eder.	2	
Dış Donanım Birimleri	Giriş birimleri bağlantılarını yapar.	1	
	Görüntüleme birimlerinin bağlantısını yapar.	1	
	Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar.		
	Görüntü işleme cihazlarının bağlantısını yapar.	1	
İşletim Sistemleri ve Kurulum	Yönergelere uyarak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.	1	
	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.		1
	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.		1
	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.		
	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.		
	Donanım Sorunlarını Giderir		1
	Yazılım Sorunlarını Giderir		
İşletim Sistemlerinde Sorunlarını Giderir	İşletim Sistemlerinde Sorunlarını Giderir		
	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar.		1
	Açık kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar.		
	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.		2
	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.		
Ağ Temelleri	Açık ve kapalı kodlu işletim sistemlerinde web tarayıcılarını kullanır.		
	Fiziksel ortama göre ağ sisteminin fiziksel bağlantı tasarımını yapar		1
	Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre ağ topolojisini seçer.		1
	Ağ çeşidi ve fiziksel ortama göre ağ cihazlarının fiziksel bağlantılarını yapar.		1
	Sistem güvenliği için iletim katmanı portlarını kullanır		1
	Talimatlara göre uygulama katmanı uygulamalarını kullanır.		
	Ağ hizmetlerine göre ağ protokolünü yapılandırır		
	Ağ cihazlarına doğru TCP/IP adres girişini yapar.		
	Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır.		
	Ethernet kartı bağlantısını yapar.		

• Dersin kazanımlarının karşısına ortak sınavda sorulacak soru sayıları girilecektir.

9.Sınıf Programlama Temelleri Dersi Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	2. Dönem			
		1. Sınav		2.Sınav	
		1.Senaryo		1.Senaryo	
5. KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.	3			
	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.	4			
6.FONKSİYONLAR	Programlama dilinde fonksiyonları kullanır.	1			
	Fonksiyon türlerine göre programlar geliştirir	0			
7.TARİH VE STRING İŞLEMLER	Tarih nesnesi oluşturur				2
	Tarih Bilgisinin Biçimlendirdir.				2
	Metin bilgisini biçimlendirir				2
8.HATA AYIKLAMA İŞLEMLERİ	Python Hata Türleri İstisna işlemlerini açıklar				2
	Try-except bloklarını kullanır				1
9.DOSYA İŞLEMLERİ	Programlama dilinde dosya okuma işlemlerini yapar				1
	Dosya oluşturma ve yazma işlemlerini yapar				0
	Dosya silme ve yedekleme işlemlerini yapar				0
Toplam Soru Sayısı:		8			10

10. Sınıf Robotik Kodlama Dersi 2.Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.senaryo	1.senaryo
Mikrodenetleyici Kart Uygulamaları	1. Trafik lambası uygulamasını yapar.	2	
	2. Park sensörü uygulamasını yapar.	2	
	3. Gece lambası uygulamasını yapar.	1	
	4. Piyano uygulamasını yapar.	1	
	5. Hırsız alarmı uygulamasını yapar.	1	
	6. Dijital termometre uygulamasını yapar.		
	7. Akıllı saksı uygulamasını yapar.		1
Robot Uygulamaları	1. Bluetooth kontrollü engelden kaçan robot uygulamasını yapar.		2
	2. Çizgi izleyen robot uygulamasını yapar		2
	3. Mini sumo robot uygulamasını yapar.		1
	4. Yumurta toplama robot uygulamasını yapar.		
	5. Endüstriyel robot kol uygulamasını yapar.		

• Dersin kazanımlarının karşısına ortak sınavda sorulacak soru sayıları girilecektir.

10.Sınıf Nesne Tabanlı Programlama Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	2. Dönem			
		1. Sınav		2.Sınav	
		1.Senaryo		1.Senaryo	
DİZİLER VE KOLEKSİYON NLAR	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır	2			
	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır	2			
FORM UYGULAMALARI	Form oluşturur	2			
	İstenilen özellik ve içerikteki iletişim kutularıyla çalışır	3			
VERİ TABANI İŞLEMLERİ	Açık kaynak veri tabanı yazılımını kurar.			-	
	Veri tabanı oluşturur			1	
	Veri tabanında tabloları kullanır			3	
	SQL komutlarını kullanır			6	
Toplam Soru Sayısı:		9		10	

- Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurulmuştur.

11. Mobil Uygulamalar Dersi 2.Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.senaryo	1.senaryo
Kontrol İfadeleri	1. Algoritmaya uygun karar kontrol yapılarını kullanır.	2	
	2. Algoritmaya uygun döngü kontrollerini kullanır.	2	
Gelişmiş Komutlar	1. Algoritma yapısına ve kod okunabilirliğine uygun sınıflar ile çalışır.	2	
	2. Tekrarlanan kodları engellemek için metotlar ile çalışır.	1	
	3. Parametreleri doğru girerek hazır metotları kullanır.	1	
	4. İhtiyaca uygun dizileri tanımlar ve kullanır	1	
Uygulama Tasarımı	1. Yapılandırma bilgilerinin doğruluğuna dikkat ederek proje oluşturur.	1	
	2. Görsel elemanları kullanarak arayüz tasarlar.		2
Gelişmiş Uygulama Tasarlama	1. Farklı uygulamalar ile etkileşime geçen uygulama tasarlar.		2
	2. Uygulamada kullanılacak sensörlerin varlığını kontrol eder ve doğru şekilde kullanır.		2
	3. Uygulamadan elde edilen verileri veritabanına kaydeder.		2
Uygulama Paylaşımı	1. Sensörleri kullanarak uygulama geliştirme işlemi yapar.		1
	2. Sensörleri yazılım ile uyumlu olarak çalıştırır.		1

• Dersin kazanımlarının karşısına ortak sınavda sorulacak soru sayıları girilecektir.

11. Seçmeli Oyun Programlama Dersi 2.Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.senaryo	1.senaryo
Karakter ve Çevre Düzenleme	1. Senaryo Oluşturma adımlarını yapar	2	
	2. Resim Düzenleme işlemlerini yapar.	1	
	3. Üç Boyutlu Modelleme adımlarını uygular.	1	
	4. Oyun Programına Aktarma adımlarını uygular.	2	
Oyunda Animasyon	1. Oyunda Animasyon işlemlerini yapar	2	1
	2. Simülasyon işlemlerini yapar.		1
	3. Karakter ve Çevre Oluşturma işlemlerini yapar.		2
	4. Ses Ekleme işlemlerini yapar.		1
Oyun Oluşturma ve Yayınlama	1. Yapay Zekâ ve Çok Oyuncu Desteği işlemlerini yapar.		
	2. Test Etme ve iyileştirme işlemlerini yapar.		1
	3. Derleme ve Yayınlama işlemlerini yapar.		1

• Dersin kazanımlarının karşısına ortak sınavda sorulacak soru sayıları girilecektir.

11. Sınıf Web Tabanlı Uygulama Geliştirme Dersi 2.Dönem Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.senaryo	1.senaryo
HTML5	1. HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar		
	2. H1-H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır		
	3. Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını uygun bir şekilde web sayfasında kullanır.	1	
	4. Yerleşim (Layout) elemanlarını kullanır.	1	
	5. Resim, video ve ses elemanlarını sayfada kullanır.	1	
	6. Bağlantı elemanlarını açıklar	1	
	7. Navigasyon ve liste elemanlarını açıklar.	1	
	8. Tablo oluşturur.	1	
	9. Form elemanlarının özellikleri ve çalışma prensiplerini açıklar.	1	
CSS	1. Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.	1	
	2. Kutu modeli özelliklerini açıklar.	1	
	3. Görünüm ve pozisyon ayarlarını yapar	1	
	4. RGB (Red, Green, Blue / Kırmızı, Yeşil, Mavi) değerleri ile renk tanımlar		
	5. Tipografi özelliklerini kullanır.		
	6. Grid yapısını kullanır.		
	7. Duyarlılık (Responsivity) kavramının önemini açıklar.		1
	8. Popüler frameworkleri listeler. (Bootstrap, UI Kit, Materialize, vd.)		1
JavaScript	1. Değişkenler ve veri tiplerini açıklar.		1
	2. Operatörleri kullanır.		1
	3. Döngüleri kullanır.		
	4. Dizileri kullanır.		1
	5. Koşullu ifadeleri kullanır		
	6. Fonksiyonları kullanır.		1
	7. Popüler javascript kütüphanelerini listeler.		1
ASP.Net Core	1. .Net Core özelliklerini açıklar		
	2. MVC tasarım desenini kullanır.		
	3. Razor sayfalarını kullanır.		
	4. Standart klasör ve sayfaları kullanır.		
	5. Ara katman (Middleware) yapısını kullanır.		
	6. Yönlendirme (Routing) mekanizmasını kullanır.		
	7. Konfigürasyon yöntemlerini kullanır		
	8. Form işlemleri ve model doğrulama yapar		
	9. Paket yöneticisini (Nuget) kullanır.		
	10. Entity Framework Core ile veri tabanı işlemlerini yapar.		
	11. Etiket yardımcılarını (Tag Helpers) kullanır.		
	12. Web servislerini kullanır		
	13. Yayınlama (Publish) işlemini yapar		
	14. SEO tekniklerini açıklar.		

