

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
9.Sınıf Bilgisayarlı Tasarım Uygulamaları Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav		2. Sınav	
		1.Senaryo		1.Senaryo	
Temel Teknik Resim	Teknik resim kurallarına uygun olarak çizgi, norm yazı ve temel geometrik çizimler yapar.	5		0	
	Teknik resim kurallarına uygun olarak iz düşümlerin görünüşlerini çizerek ölçülendirir.	0		1	
Bilgisayarlı Çizim	Çizim Programında hesap oluşturup program arayüzünü tanır.	0		5	
	Katı modelleme kurallarına uygun 3 Boyutlu Modelleme yapar.	0		3	

Toplam 5 0 9 0

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
9.Sınıf Bilişim Teknolojilerinin Temelleri Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.Senaryo	1.Senaryo
Bilişim Etigi	Etik ve Bilişim Etiği kavramlarını açıklar.	2	
	Bilgi Güvenliği Yönetimi Temel kavramlarını açıklar	1	
	Temel Güvenlik Prensiplerini açıklar.	2	
	Fikri Mülkiyet Hakkını açıklar	1	
Dijital Dönüşüm	Birinci Sanayi Devrimini açıklar		
	İkinci Sanayi Devrimi açıklar		
	Üçüncü Sanayi Devrimini açıklar		
	Dördüncü Sanayi Devrimini açıklar	1	
	Dijital dönüşüm kavramlarını açıklar		
	Büyük veri teknolojilerini açıklar	1	
	Arttırılmış Gerçeklik ve Sanallaştırmayı açıklar		
	Simülasyon Sistemlerini açıklar		
	Otomasyon ve Sensör Teknolojilerini açıklar		
	Bulut Bilişim Sistemlerini açıklar	1	
	Siber güvenlik Sistemlerini açıklar	1	
	Üretim ve Hizmet Süreçlerinde Dijital İzlenebilirlik Sistemleri (RFID, RTLS, BEOCON)ni açıklar		
Arge Projesi geliştirmeyi açıklar			
İç Donanım Birimleri	Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montaj için hazırlar.		2
	Bileşen uyumluluğuna göre anakarta işlemciyi monte eder.		3
	Bellek birimlerini anakart üzerine doğru monte eder.		2
	Genişleme yuvası kartlarını anakart üzerine doğru monte eder.		2
	Disk sürücülerini kasaya doğru monte eder.		2
	Anakartı kasa içine monte eder.		1
Dış Donanım Birimleri	Giriş birimleri bağlantılarını yapar.		1
	Görüntüleme birimlerinin bağlantısını yapar.		1
	Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar.		1
	Görüntü işleme cihazlarının bağlantısını yapar.		1
İşletim Sistemleri ve Kurulum	Yönergelere uyarak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.		2
	Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.		2
	Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.		
	Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.		
	Açık kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.		

Toplam

10

20

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
11.Sınıf Mobil Uygulamaları Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.Senaryo	1.Senaryo
Mobil Uygulamaya Giriş	1. İşletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.	1	
	2. Uygulama geliştirirken farklı tasarım yapılarını kullanır.	1	
	3. Uygulama geliştirme ortamını kullanarak proje oluşturur.	1	
Temel Komutlar	1. Veri tipi isimlendirme kurallarına ve ihtiyaca uygun veri tipleri ve sabitleri kullanır.	1	
	2. İşlem önceliğini dikkate alarak operatörleri kullanır.	1	
Kontrol İfadeleri	1. Algoritmaya uygun karar kontrol yapılarını kullanır.	2	2
	2. Algoritmaya uygun döngü kontrollerini kullanır.		2
Gelişmiş Komutlar	1. Algoritma yapısına ve kod okunabilirliğine uygun sınıflar ile çalışır.		1
	2. Tekrarlanan kodları engellemek için metotlar ile çalışır.		1
	3. Parametreleri doğru girerek hazır metotları		1
	4. İhtiyaca uygun dizileri tanımlar ve kullanır.		

Toplam 7 7

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
10.Sınıf Nesne Tabanlı Programlama Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav		2. Sınav	
			2.Senaryo		2.Senaryo
Çalışma Ortamı ve Temel İşlemler	Yazım hatalarını dikkate alarak nesne tabanlı programlama çalışma ortamını kullanır.		1		0
	Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.		1		0
	Tanımlama kurallarını dikkate alarak değişkenleri ve temel veri türlerini kullanır.		1		0
	İşlem önceliğine göre aritmetiksel operatörleri kullanır.		2		0
Karar ve Döngü Yapıları	Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.		2		0
	Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.		1		0
	Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır.		2		0
	Programda hata ayıklaması yapar.		0		0
Sınıflar	İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.		0		2
	Sınıfa ait özellikleri açıklar.		0		1
	Tanımlama adımlarına dikkat ederek metotları tanımlar.		0		1
	Farklı metot imzaları tanımlayarak metotları aşırı yükler.		0		2
	Sınıfların erişim türünü belirler.		0		2
	Kapsülleme (Encapsulation), Kalıtım (Inheritance) ve Çok biçimlilik (Polymorphism) prensiplerini kullanır.		0		2
Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.		0		0
	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.		0		0

Toplam 0 10 0 10

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
11.Sınıf Seçmeli Oyun Programlama Dersi 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
Toplam		8	7

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
9.Sınıf Programlama Temelleri Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav		2. Sınav	
		1.Senaryo		1.Senaryo	
1. PROBLEM ÇÖZME VE ALGORİTMALAR	Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.	2			
	Problem türlerini açıklar.	0			
	Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.	2			
	Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.	2			
	Algoritmanın hatalarını giderir.	0			
	Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.	2			
2. PROGRAMLA MA DİLİ TEMELLERİ	Programlama dilinin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.	0			
	Programlama dilini bilgisayarına kurar			0	
	Programlama dilini kullanmak için gerekli araçları kurar			0	
3. VERİ YAPILARI	Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.			2	
	Programlama dilinde veri tiplerini amacına uygun kullanır.			1	
	Programlama dilinde tanımladığı veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.			1	
	Farklı veri tiplerini (listeler, sözlükler vb.) kullanarak programlar geliştirir.			3	
4. KARAR VE DÖNGÜ YAPILARI	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.			0	
	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.			0	

Toplam 8 0 7 0

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
10.Sınıf Robotik Kodlama Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.Senaryo	1.Senaryo
Robotik İçin Mikrodenetleyici Kart	Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar	2	
	Robot türleri ve eğitsel amaçlı robotları açıklar.	1	
	Robotta mekanik/elektromekanik bileşenleri açıklar.	1	
	Robotta elektronik bileşenleri açıklar.	1	
Mikrodenetleyici Kart Uygulamaları	Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.	1	
	Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur		
	Geliştirme ortamı söz dizimi kurallarını programa uygun şekilde kullanır.	3	2
	Seri iletişim yöntemlerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.		1
	Operatörler geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.		2
	Değişkenler geliştirilen programa uygun şekilde kullanır		1
	Fonksiyonları geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.		1
	Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.		

Toplam

9

7

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
12.Sınıf Seçmeli Web Programcılığı Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav		2. Sınav	
		1.Senaryo		1.Senaryo	2.Senaryo
Etkileşim ve Veri Yönetimi (PHP)	1. PHP' nin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.	1			
	2. PHP ve gerekli bileşenleri bilgisayarına kurar.	1			
	3. PHP ile farklı türde değişken tanımlar.	1			
Karar ve Döngü Yapıları	1. Mantıksal operatörleri kullanır.	1			
	2. Karar kontrol deyimlerini kullanır.	2			
	3. Döngü deyimlerini kullanır.	1			
	4. Veriler üzerinde döngü kontrollerini kullanır.				1
	5. Düzenli ifadeleri kullanır.				1
Dizi Yapıları	1. Dizi yapılarını kullanır.				1
	2. Dizi elemanları üzerinde işlemler yapar.				1
Fonksiyonlar	1. PHP programlama dilinde fonksiyon tanımlar.				1
	2. Fonksiyon parametrelerini kullanır.				1
	3. Değer döndüren fonksiyonları kullanır.				1
	4. Tarih/saat fonksiyonlarını kullanır.				1
	5. Metin fonksiyonlarını kullanır.				1
Form İşlemleri	1. HTML Form elemanlarını tanımlar.				1
	2. Get ile Post arasındaki farkı açıklar.				
	3. Güvenli form tanımlanır.				

Toplam 7 0 0 10

İlhami AKYEL
Bil.Tek. Alan Şefi

Nesrin AÇIKGÖZ
Bil.Tek. Atölye Şefi

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem
11.Sınıf Web Tabanlı Uygulama Geliştirme Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite/ Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1. Sınav	2. Sınav
		1.Senaryo	1.Senaryo
Temel Kavramlar	1. Web Sayfası yayınlama ile ilgili temel kavramları açıklar.	1	
	2. Web yazılımcısı rollerini açıklar.	1	
	3. İşaretleme Dili(HTML) kodlarının kullanılabilceği editörlere örnek verir.		
	4. Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kavramını açıklar.		
	5. WYSIWYG (What you see is what you get) editör kullanımını açıklar.		
Web Tasarım İlkeleri	1. Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.		
	2. Tasarımda yerleşim planını uygun bir şekilde olmasını sağlar.		
	3. Renk düzeni, okunabilirlik, içerik - tasarım ilişkisini kurar.		
	4. Web sitesinin kullanıcı dostu olmasını ve erişim kolaylığını sağlar.		
	5. Yeni teknolojilerin kullanılmasının önemini açıklar.		
	6. Web sitesinin, alan adı, içerik vb konularda uygunluğunu açıklar.		
	7. Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.	1	
HTML5	1. HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.	1	
	2. H1-H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.		
	3. Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını uygun bir şekilde web sayfasında kullanır.	2	1
	4. Yerleşim (Layout) elemanlarını kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.	1	
	5. Web sayfası içerisinde resim, ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.	1	
	6. Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.	1	
	7. Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.		1
Basamaklı Stil Şablonu (CSS)	1. Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.		2
	2. Kutu modeli özelliklerini açıklar.		1
	3. RGB (Red, Green, Blue / Kırmızı, Yeşil, Mavi) değerleri ile renk tanımı yapar.		
	4. Duyarlılık (Responsivity) kavramının önemini açıklar.		
Javascript	1. Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.		1
	2. Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.		1
	3. Kontrol yapılarını kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.		1

Toplam 9 8