

Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 9. Sınıf Programlama Temelleri Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav
<p>Problem Çözme ve Algoritmalar</p> <p>Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.</p> <p>Problem türlerini açıklar.</p> <p>Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.</p> <p>Verilen problemi çözmeğe üzere farklı algoritmalar tasarlar.</p> <p>Algoritmanın hatalarını giderir.</p> <p>Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.</p> <p>Blok tabanlı yazılımların temel yapısını ve özelliklerini açıklar.</p> <p>Blok tabanlı programı kullanarak kodlama yapar.</p> <p>Blok tabanlı programlamada projeler oluşturur.</p> <p>Programlama dilinin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.</p> <p>Programlama dilini bilgisayara kurar.</p> <p>Programlama dilini kullanmak için gerekli araçları kurar.</p> <p>Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.</p> <p>Programlama dilinde veri tiplerini amacına uygun kullanır.</p> <p>Programlama dilinde tanımladığı veriyi ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.</p> <p>Farklı veri tiplerini (listeler, sözlükler vb.) kullanarak programlar geliştirir.</p>	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	
	1						
	2						
	1						
	2						
	1						
	1						
	2						
	2						
	2						

Ders Öğretmeni
M. Selim ÇETİN

Ders Öğretmeni
Esra BOZAR



Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo
<p>Çalışma Ortamı ve Temel İşlemler</p> <p>Yazım hatalarını dikkate alarak nesne tabanlı programlama çalışma ortamını kullanır.</p> <p>Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.</p> <p>Tanımlama kurallarını dikkate alarak değişkenleri ve temel veri türlerini kullanır.</p> <p>İşlem önceliğine göre aritmetiksel operatörleri kullanır.</p> <p>Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.</p> <p>Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.</p> <p>Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır.</p> <p>Programda hata ayıklaması yapar.</p> <p>İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.</p> <p>Sınıfa ait özellikleri açıklar.</p> <p>Tanımlama adımlarına dikkat ederek metotları tanımlar.</p> <p>Farklı metot imzaları tanımlayarak metotları aşırı yükler.</p> <p>Sınıfların erişim türünü belirler.</p> <p>Kapsülleme (encapsulation), kalıtım (inheritance) ve çok biçimlilik (polymorphism) prensiplerini kullanır.</p>	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
	2	2	2	2	2	2	
	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
	1	1	1	1	1	1	
<p>Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)</p> <p>Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.</p>	2			2			

Ders Öğretmeni
Mahmut İSMAİL

Ders Öğretmeni
İSTİFA BEKİR



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 11. Sınıf Mobil Uygulamalar Dersi Konu Soru Dağılımı Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav			
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo
Mobil Uygulama Geliştirmeye Hazırlık	Mobil uygulama geliştirme platformunun temel bileşenlerini açıklar.	1						
	İşletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.	1						
	Test için Emulator kurulumunu ve ayarlarını yapar.	1						
	Farklı tasarım yapılarını kullanarak proje oluşturur.	2						
	Oluşturulan projenin dosya ve dizin yapısını açıklar.	2						
	Proje üzerinde, mobil uygulama geliştirme platformunun panellerini açıklar.	2						
	Temel görüntüm araçlarını kullanır.	1				2		
	Yerleşim (Layout) çeşitlerini kullanarak ekran tasarımını yapar.					1		
	Veri tipi çeşitlerini açıklayarak tanımlama işlemleri yapar.					1		
	İsmlendirme kurallarına uygun değişken ve sabitleri kullanır.					2		
İşlem önceliğini dikkate alarak operatörleri kullanır.					1			
Hata ayıklaması yapar.					1			
Algoritmaya uygun karar yapılarını kullanır.					1			
Algoritmaya uygun döngü yapılarını kullanır.					1			
Ekran Tasarımı								
Temel Komutlar								
Kontrol İfadeleri								

İSRA BOZAT



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 11. Sınıf Web Tabanlı Uygulama Geliştirme Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav			
		Okul Geneliinde Yapılacak Ortak Sınav	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo
Temel Kavramlar	Web sayfası yayınlama ile ilgili genel kavramları açıklar.		1					
	Web yazılımcısı rollerini açıklar.		1					
	İşaretleme Dili(HTML) kodlarının kullanılabilirliği editörlere örnek verir.		1					
	Basamaklı siti şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.		1					
	WYSIWYG (Whatyousee is whatyouget) editör kullanımını açıklar.							
	Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.							
	Tasarımda yerleşim planını uygun bir şekilde olmasını sağlar.							
	Renk düzeni, okunabilirlik, içerik-tasarım ilişkisini kurar.							
	Web sitesinin kullanıcı dostu olmasını ve erişim kolaylığını sağlar.							
	Yeni teknolojilerin kullanılmasının önemini açıklar.							
	Web sitesinin, alan adı, içerik vb. konularda uygunluğunu açıklar.							
	Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.							
	HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.		1					
	H1-H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.		1					
	Web Tasarım İlkeleri	Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.		2				
Yerleşim (layout) elemanlarını kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.								
Web sayfası içerisinde resim, ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.								
Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML5 kodunu uygular.								
Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.								
Form elemanları olan elemanların seçimini yapar.								
Stil modeli özelliklerini açıklar.								
Kutu modeli özelliklerini açıklar.								
RGB (red, green, blue/kırmızı, yeşil, mavi) değerleri ile renk tanımlı yapar.								
Duyarlılık (responsivity) kavramının önemini açıklar.								
HTML5	Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.							
	Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.							
Stil Şablonu (CSS)								
Etkileşim (Javascript)								

Ders Öğretmeni

Ders Öğretmeni

M. Selim ÇETİN



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 12. Sınıf Seçmeli Mikrodeneleyici Dersi Konu Soru Dağılımı Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	
Sayısal İşlemler	Sayı sistemleri ile sayısal işlemler yapar.	2					
	Sayı Sistemlerinde Aritmetik İşlemler yapar.	1					
	Sektizlik (Octal) ve Onaltılık Sayılarda Toplama ve Çıkarma İşlemi yapar	2					
	Sayı Sistemleri Arasındaki Dönüşümleri yapar.	2					
	Temel lojik kapılarla mantıksal işlemler yapar.	2					
	Temel Lojik Kapıların Seçimini yapar.	1					
	Bolen Çarpma, Toplama, Bolen Kanun ve Kurallarını bilir.						
	De Morgan (De Morgan) Teoremi ile işlem yapar.						
	Temel lojik entegrelerle devreler kurar.						
	Mikrodeneleyiciyi ve programını tanıtır.						
Temel Lojik Entegrelerle Devreler	Mikrodeneleyici ile giriş-çıkış kontrolü yapar.						
	Mikrodeneleyiciye programı yükleyerek test eder.						
	Mikrodeneleyici ile ışık takımından veri okur.						
	Mikrodeneleyici ile display kontrolü yapar.						
	Mikrodeneleyici ile röle kontrol uygulamaları yapar.						
	Mikrodeneleyici ile röle kontrol uygulamaları yapar.						

Ders Öğretmeni
Mahmut İSMAİL

Ders Öğretmeni



Ünite	Kazanımlar	1. Sınıf			2. Sınıf		
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo
NESNELER VE BAĞLANTILAR	Nesnelerin İnternetini (IoT) açıklar. Nesnelerin İnterneti bilgilerini sıyar.	1					
		1					
		2					
		2					
		1					
		1					
		2					
		1					
		1					
		1					
İLETİŞİM MODELLERİ	Nesnelerin İnternetinde İletişim modellerini açıklar. Nesnelerin İnternetinde veri gözlüğünü önemini açıklar.	2					
		1					
		1					
		2					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
DEVRE ELEMANLARI, MİKRODENETLEYİCİLER VE SENSÖRLER	Devre elemanlarının görevlerini açıklar. Breadboard kullanarak basit bir devre uygulaması yapar. Mikrodenetleyicilerin görevini açıklar. Sensörlerin kullanım amacını açıklar. Blok temelli programlama araçlarıyla uygulamalar yapar. Python dili ile nesnelerin İnterneti için program yazar. Nesnelerde veri işleme süreçlerini açıklar. Yazılım API lerinin görevini açıklar. Kod güvenliğini önemini açıklar. Raspberry Pi donanımının donanımı üzerinde yazılım dilini kullanır. Simülasyon aracı (Packet Tracer) kullanarak bir olumsuz sistemi tasarlar.	1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
NESNELERİN İNTERNETİNDE PROGRAMLAMA	IoT ekosistemini açıklar. Yerel ve genel alan ağlarını açıklar.	1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
Bilgisayar Ağları ve Bulut Bilgişim		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					
		1					

M. Selim ÇETİN

Ders Öğretmeni

Ders Öğretmeni



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 10. Sınıf Robotik ve Kodlama Dersi Konu Dağılım Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav
Robotik İçin Mikrodenetleyici Kart	Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar.	1. Senaryo			1. Senaryo		
	Robot türleri ve eğitsel amaçlı robotları açıklar.	1					
	Robot türleri ve eğitsel amaçlı robotları açıklar.	1					
	Robotta mekanik/elektromekanik bileşenleri açıklar.	1					
	Robotta elektronik bileşenleri açıklar.	1					
	Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.	1					
	Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur.	1			2		
	Geliştirme ortamı söz dizimini kurallarını programa uygun şekilde kullanır.	4			2		
	Operatörleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.				2		
	Değişkenleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.				2		
Mikrodenetleyici Kart Programlama	Fonksiyonları geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.				2		

Ders Öğretmeni

M. Selim Çetin

M. SELİM ÇETİN

Ders Öğretmeni

Esra Bezat

ESRA BEZAT



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 11. Sınıf Grafik ve Çarlandırma Dersi Konu Soru Dağılımı Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		Okul Gençliğinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Gençliğinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Gençliğinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Gençliğinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Gençliğinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Gençliğinde Yapılacak Ortak Sınav
Görüntü İşleme	Görüntü işleme programlarının kurulumunu yapar.	1					
	Temel komutları gruplandırır.	1					
	Boyut ve çözünürlük ayarlarını yapar.	1					
	Seçili alan oluşturarak renk ayarlarını yapar.	2					
	Katman işlemlerini yapar.	2					
	Filtre galerisini resimler ya da sayfa üzerinde kullanır.	2					
	Biçimli yazılar tasarlar.	2					
	Eylemler panelini resimler üzerinde kullanır.				2		
	Web ara yüzünü bölümleriyle birlikte oluşturur.				1		
	Hazırlanan ara yüzü dilimleyip HTML olarak kaydeder.				1		
	Gerekli programların kurulumunu yapar.				1		
	Görsel efekt yazılımında açılış ayarlarını yapar.				1		
	Görsel efekt yazılımına materyal ekler.				2		
	Donüşümne işlemlerini (transform) uygular.				2		
	Hareketli Görüntüleme	Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde donüşümne işlemlerini yapar.				2	

Ders Öğretmeni

Ders Öğretmeni

Muhsin AYGÜN
Müdür Başyardımcısı



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 9. Sınıf Bilgisayar Tasarım Uygulamaları Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	
Temel Teknik Resim	Teknik resim kurallarına uygun olarak çizgi çalışması yapar.	1					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak yazı yazar.	1					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak temel geometrik çizimler yapar.	2					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak izdüşümlerin görüntülerini çizerek ölçülendirir.	1		1			
Bilgisayarlı Çizim	Çizim programında hesap oluşturup program ara yüzünü kullanır.			2			
	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.			2			

Ders Öğretmeni

Mahfur USLU

Ders Öğretmeni

Esra BOZAT

Muhsin AYGÜN

Müdür Başyardımcısı



Bingöl Karşıyaka MTAL Bilişim Teknolojileri Alanı 9. Sınıf Bilişim Teknolojileri Temelleri Dersi Konu Dağılım Tablosu 1. Dönem

Ünite	Kazanımlar	1. Sınav			2. Sınav		
		Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav
Bilişim Etiği	Bilişim teknolojilerini ve internet (genel ağ) ortamını kullanma ve yönetme sürecinde dikkat edilmesi gereken etik ilkeleri açıklar.	1					
	Bilgi güvenliğinin önemini açıklar.	1					
	Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.	1					
	Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.	1					
	Fikri mülkiyet hakkını açıklar.	1					
	Birinci sanayi devrimini açıklar.						
	İkinci sanayi devrimini açıklar.						
	Üçüncü sanayi devrimini açıklar.	1					
	Dördüncü sanayi devrimini açıklar.	1					
	Dijital dönüşüm kavramlarını açıklar.	1					
	Büyük veri teknolojilerini açıklar.						
	Artırılmış gerçeklik ve sanallaştırmayı açıklar.						
	Simülasyon sistemlerini açıklar.						
	Omniyoon ve sensör teknolojilerini açıklar.						
	Bulut bilişim sistemlerini açıklar.						
Siber güvenlik sistemlerini açıklar.							
Üretim ve hizmet süreçlerinde dijital izlenebilirlik sistemlerini (RFID, RTLS ilişkili teknolojiler) açıklar.							
Ar-Ge profesisi gelişim�yi açıklar.							
Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montajı için hazırlar.							
Bileşen uyumluluğuna göre anakarta işlemeyi monte eder.							
Bellek birimlerini anakart üzerine doğru monte eder.							
Genişleme yuvası kartlarını anakart üzerine doğru monte eder.							
Disk sürücülerini kasaya doğru monte eder.							
Anakartı kasa içine monte eder.							
Dijital Dönüşüm							
İç Donanım Birimleri							

Ders Öğretmeni

Mahmut Uzun

Ders Sorumlusu

Esra Bolat

