

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

Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
Temel Teknik Resim	Teknik resim kurallarına uygun olarak çizgi çalışması yapar.	1			1	3					
	Teknik resim kurallarına uygun olarak norm yazı yazar.	1	1	1	1						
	Teknik resim kurallarına uygun olarak temel geometrik çizimler yapar.	1	3	2	2						
	Teknik resim kurallarına uygun olarak izdüşümlerin görünüşlerini çizerek ölçülendirir.	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2
Bilgisayarlı Çizim	Çizim programında hesap oluşturup program ara yüzünü kullanır.						2	3	2	2	3
	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.						1	2	3	3	2

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

Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
Problem Çözme ve Algoritmalar	Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.	1									
	Problem türlerini açıklar.		1		1						
	Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.			1		1					
	Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.	1	2	2	1						
	Algoritmanın hatalarını giderir.	1		1		3					
	Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.	1	2		1						
Blok Tabanlı Programlama	Blok tabanlı yazılımların temel yapısını ve özelliklerini açıklar.	1		1	1						
	Blok tabanlı programı kullanarak kodlama yapar.	1	1	1	1	2					
	Blok tabanlı programlamada projeler oluşturur.		1	1	1						
Programlama Dili Temelleri	Programlama dilinin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.	1		1	1						
	Programlama dilini bilgisayarına kurar.		1		1	1					
	Programlama dilini kullanmak için gerekli araçları kurar.	1		1	1						
Veri Yapıları	Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
	Programlama dilinde veri tiplerini amacına uygun kullanır.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Programlama dilinde tanımladığı veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.						1		2	2	2
	Farklı veri tiplerini (listeler, sözlükler vb.) kullanarak programlar geliştirir.						2	3	2	2	2
Karar ve Döngü Yapıları	Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.						3	4	1		2
	Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.						2	1	1	2	2

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

Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
Çalışma Ortamı ve Temel İşlemler	Yazım hatalarını dikkate alarak nesne tabanlı programlama çalışma ortamını kullanır.			1		1					
	Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.	1									
	Tanımlama kurallarını dikkate alarak değişkenleri ve temel veri türlerini kullanır.	1	1		1		1	1			
	İşlem önceliğine göre aritmetiksel operatörleri kullanır.	1	1	1	1	1		2			
Karar ve Döngü Yapıları	Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.		1	1	1	2					
	Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
	Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Programda hata ayıklaması yapar.			1	1				1		
Sınıflar (Class)	İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.	1	1	1	1	2			1	1	
	Sınıfa ait özellikleri açıklar.		2	1	1		1	2		1	
	Tanımlama adımlarına dikkat ederek metotları tanımlar.	1	1	1	1	1	2		1		
	Farklı metot imzaları tanımlayarak metotları aşırı yükler.								1	1	
	Sınıfların erişim türünü belirler.						1	1		1	
Kapsülleme (encapsulation), kalıtım (inheritance) ve çok biçimlilik (polymorphism) prensiplerini kullanır.						2	1	1	1		
Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.										
	Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.						1	1	1	1	

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

Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
Robotik İçin Mikrodenetleyici Kart	Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar.	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1
	Robot türleri ve eğitsel amaçlı robotları açıklar.	1		1							
	Robotta mekanik/elektromekanik bileşenleri açıklar.	1	2	2							
	Robotta elektronik bileşenleri açıklar.	1	3	1	2						
Mikrodenetleyici Kart Programlama	Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
	Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur.	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1
	Geliştirme ortamı söz dizimi kurallarını programa uygun şekilde kullanır.	4	3	1	2	3	1	1	1	1	2
	Operatörleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.						1	2	1	2	
	Değişkenleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.						1		2	1	1
	Fonksiyonları geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.						1	2	1	1	2
	Seri iletişim yöntemlerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.						2		2		
Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.						1	2	1	1	1	

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

Öğrenme Alanı	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 1. Sınav (Soru Sayısı)					Okul Genelinde Yapılacak 1. Dönem 2. Sınav (Soru Sayısı)				
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo
Temel Kavramlar	Web sayfası yayınlama ile ilgili genel kavramları açıklar.	1				1					
	Web yazılımcısı rollerini açıklar.			1		1					
	İşaretleme Dili(HTML) kodlarının kullanılabileceği editörlere örnek verir.	2	1		1	1					
	Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.										
Web Tasarım İlkeleri	WYSIWYG (Whatyousee is whatyouget) editör kullanımını açıklar.			1		1					
	Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.	1	2			1					
	Tasarımda yerleşim planını uygun bir şekilde olmasını sağlar.										
	Renk düzeni, okunabilirlik, içerik-tasarım ilişkisini kurar.			1	1						
	Web sitesinin kullanıcı dostu olmasını ve erişim kolaylığını sağlar.										
	Yeni teknolojilerin kullanılmasının önemini açıklar.						1				
	Web sitesinin, alan adı, içerik vb. konularda uygunluğunu açıklar.						1				
Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.											
HTML5	HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.	1	1								
	H1-H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.		1								
	Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
	Yerleşim (layout) elemanlarını kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.	1	1	1	1	1					
	Web sayfası içerisinde resim, ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.	1	1	1	1	1	1	1		1	
Basamaklı Stil Şablonu (CSS)	Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.	1	1	1	1	2			1		
	Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.						1	3	2	1	2
	Kutu modeli özelliklerini açıklar.						1		1		
	RGB (red, green, blue/kırmızı, yeşil, mavi) değerleri ile renk tanımlar.						1		1	1	2
Duyarlılık (responsivity) kavramının önemini açıklar.						1	1		2		
Etkileşim (JavaScript)	Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.						1	4	1		1
	Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.								1		
	Kontrol yapılarını kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.						1			1	
	Dizileri kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.						1			1	
	Döngüleri kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.						1			1	
Toplam Soru		10	10	9	8	10	10	10	10	10	10