**ADANA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**
**2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI**
**2. DÖNEM KONU-SORU DAĞILIM TABLOSU**

**Ders** Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

**Sınıf** 5. Sınıf

| Konu | Kazanımlar | 1. Yazılı | | | | | | 2. Yazılı | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1. Senaryo (10 SORU) | 2. Senaryo (10 SORU) | 3. Senaryo (11 SORU) | 4. Senaryo (10 SORU) | 5. Senaryo (10 SORU) | 6. Senaryo (10 SORU) | 1. Senaryo (10 SORU) | 2. Senaryo (10 SORU) | 3. Senaryo (10 SORU) | 4. Senaryo (10 SORU) | 5. Senaryo (10 SORU) | 6. Senaryo (10 SORU) |
| LUŞTURMA | BT.5.4.3.1. Sunu hazırlama programının arayüzünü ve özelliklerini tanır. | | | 1 | | | | | | | | | |
| | BT.5.4.3.2. Belirli bir amaç için oluşturduğu sununun tasarımını ve bileşenlerini biçimlendirir | | | | | | 1 | | | | | | 1 |
| | BT.5.4.3.3. Sunu hazırlama programı ile oluşturduğu sunuyu düzenler. | | | | | 1 | | | | | | | |
| | BT.5.4.3.4. Sunu hazırlama programı ile oluşturduğu sunuyu sunar. | | | | | | | | | | | | |
| | BT.5.4.3.5. Farklı sunu hazırlama programlarını keşfeder. | | | 1 | | | 1 | | | | | 1 | |
| | BT.5.4.3.6. İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu belgeyi paylaşır. | | | | | 1 | | | | | | | |
| BT.5.5.PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BT.5.5.1. Problem Çözme Kavramları ve Yaklaşımları | | | 1 | | 1 | | | | | | | 1 |
| | BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. | 1 | | | 1 | | 1 | | | | 1 | | |
| | BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer | 1 | | | | | | | | | | 1 | |
| | BT.5.5.1.3. Problem çözmede temel kavramları tanımlayarak problem türlerini açıklar. | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | | | 1 | | 1 |
| | BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder | | 1 | | 1 | | 1 | | | | | | |
| | BT.5.5.1.5. Verilen bir problemi analiz eder. | 1 | | | | 1 | | | | | | | |
| | BT.5.5.1.6. Problemi çözmek için gerekli değişken, sabit ve işlemleri açıklar. | | 1 | 2 | 2 | 1 | | | | | | 1 | |
| | BT.5.5.1.7. Problem çözümünde kullanılabilecek operatörlere örnek verir. | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | | | | | | 1 |
| | BT.5.5.1.8. Problem çözümünde ifade ve eşitliklere örnek verir. | 1 | | | | 1 | | | | | 1 | 1 | |
| | BT.5.5.1.9. Problem çözümünde işlem önceliğine örnek verir | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | | | | | |
| | BT.5.5.1.10. Verilen bir problemin çözümünde operatörleri kullanır. | | 1 | | | 1 | | | | | | | |
| | BT.5.5.1.11. Verilen bir problemde ifade ve eşitlikleri kullanarak çözüm üretir. | 1 | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | 1 |
| | BT.5.5.1.12. Algoritma kavramını açıklar. | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| | BT.5.5.1.13. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. | 1 | 2 | 1 | 2 | | 1 | | 1 | | | | |
| | BT.5.5.1.14. Akış şeması bileşenlerini ve işlevlerini açıklar | | 2 | 1 | 1 | | | | | | | 1 | |
| | BT.5.5.1.15. Bir algoritma için akış şeması çizer. | 1 | | | | | 1 | | 1 | | | | 1 |
| | BT.5.5.1.16. Bir algoritmayı test ederek hataları ayıklar. | | | | | | | | 2 | 1 | | 1 | |
| | BT.5.5.1.17. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tespit eder | | | | | 1 | | 1 | | | | | |
| | BT.5.5.2.1. Programlamayla ilgili temel kavramları açıklar. | | | | | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | |
| | BT.5.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır. | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| | BT.5.5.2.3. Blok tabanlı programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur. | | | | | | | 1 | 1 | 2 | | 1 | |
| | BT.5.5.2.4. Doğrusal mantık yapısını açıklar. | | | | | | | 1 | 1 | 1 | | | 1 |
| | BT.5.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını kullanan algoritmalar geliştirir. | | | | | | | 1 | 1 | 2 | 1 | | |
| | BT.5.5.2.6. Karar yapısını ve işlevlerini açıklar. | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | BT.5.5.2.7. Karar yapıları içeren algoritmalar geliştirir. | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| | BT.5.5.2.8. Döngü yapısını ve işlevlerini açıklar. | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | BT.5.5.2.9. Döngü yapısı içeren algoritmalar oluşturur. | | | | | | | 1 | | | | | 1 |
| | BT.5.5.2.10. Farklı yapılar için oluşturduğu algoritmaların sonucunu yordayarak hatalarını ayıklar | | | | | | | | | | | | |

ADANA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
2. DÖNEM KONU-SORU DAĞILIM TABLOSU

Ders: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım
Sınıf: 6. Sınıf

| Konu | Kazanımlar | 1. Yazılı | | | | | | 2. Yazılı | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1. Senaryo (10 SORU) | 2. Senaryo (10 SORU) | 3. Senaryo (10 SORU) | 4. Senaryo (10 SORU) | 5. Senaryo (10 SORU) | 6. Senaryo (10 SORU) | 1. Senaryo (10 SORU) | 2. Senaryo (10 SORU) | 3. Senaryo (10 SORU) | 4. Senaryo (10 SORU) | 5. Senaryo (10 SORU) | 6. Senaryo (10 SORU) |
| 1.6.5. PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır. | 1 | 2 | 2 | 1 | | 1 | | | | | | |
| | BT.6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır. | 1 | 1 | 2 | 2 | | 1 | 1 | | | | | |
| | BT.6.5.1.3. Bir problemi alt problemlere böler. | 1 | 1 | | | | | | | | | | |
| | BT.6.5.1.4. Temel fonksiyonları problem çözme sürecinde kullanır. | 1 | 1 | | | 1 | | | | | | 1 | |
| | BT.6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir. | 1 | 2 | 1 | 1 | | 1 | 1 | | | | | |
| | BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder. | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | | | | | | | |
| | BT.6.5.1.7. Farklı algoritmaları inceleyerek en hızlı ve doğru çözümü seçer. | 1 | | 2 | 1 | | 1 | | | | | | |
| | BT.6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler. | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | | | 1 | | | | |
| | BT.6.5.1.9. Problemin çözümünü benzer problemler için geneller. | 1 | | | 1 | 1 | | | | | | | |
| | BT.6.5.1.9. Problemin çözümünü benzer problemler için geneller. | 1 | | | | | 1 | | | | | | 1 |
| | BT.6.5.1.9. Problemin çözümünü benzer problemler için geneller. (devamı) | | | | | | | | | | | | |
| | BT.6.5.1.10. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tartışır. | | 1 | | | 1 | | | | | | | 1 |
| | BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır. | | | | | | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar. | | | | | 1 | | 2 | 1 | | 1 | 1 | |
| | BT.6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar. | | | | | | 1 | | | 1 | | | 2 |
| | BT.6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştire | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. | | | | | 1 | | 1 | | 1 | 1 | | 1 |
| | BT.6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | 1 | | 1 | 1 | | | |
| | BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur. | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | 1 | | | 1 | | 1 | 1 | 1 |
| | BT.6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur. | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | | |
| | BT6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | 1 | 1 |
| | BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur. | | | | | | | 1 | 1 | 2 | 1 | | |
| | BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 2 |
| | BT.6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer. | | | | | | | 1 | | 1 | | | 1 |
| | BT.6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir. | | | | | | | | | | | 1 | |
| | BT.6.5.2.15. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur. | | | | | | | | | | | 1 | |

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Temel Eğitim

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |