EDİRNE İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

2023-2024 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI II. DÖNEM

6. Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Öğrenme Alanı	Alt Öğrenme Alanı	Kazanımlar	1.Sınav					2.Sınav				
			Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav					Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav				
			1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4.Senaryo	5.Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4.Senaryo	5.Senaryo
ÜNİTE: BT.6.1. BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	BT.6.1.1 - BİLİŞİM İLE DEĞİŞİM	BT.6.1.1.1. Bilişim teknolojilerinin günlük yaşamdaki önemini değerlendirir.	1	1	1	1	1	1				1
2. ÜNİTE: BT.6.2. ETİK VE GÜVENLİK	BT.6.1.4 - ARTIK DAHA BİLİNÇLİYİM	BT.6.2.1.1. İnternet etiğinin önemini ifade eder.	1	1			1		1			
	BT.6.1.6 - DİJİTAL DÜNYANIN SUÇLULARI	BT.6.2.1.6. Bilişim suçlarının neler olduğunu açıklayarak ilgili kanunları özetler.		1	1	1				1		
BT.6.4. ÜRÜN OLUŞTURMA	BT.6.1.14 - SAYILARLA OYNUYORUM	BT.6.4.1.1. Tablolama programının arayüzünü ve özelliklerini tanıyarak amaca uygun bir tablo oluşturur.	1		1	1	1				1	1
BT.6.5. PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.6.2.1 - HAYDİ VERİ TOPLAMAYA!	BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır.	1	1	1		1		1			
	BT.6.2.1 - HAYDİ VERİ TOPLAMAYA!	BT.6.5.1.10. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tartışır.	1	1	1		1					
	BT.6.2.2 - SABİT Mİ DEĞİŞKEN Mİ?	BT.6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır.	1	1		1	1	1		1		1
	BT.6.2.3 - BÖL, PARÇALA, ÇÖZ	BT.6.5.1.3. Bir problemi alt problemlere böler.	1		1							
	BT.6.2.3 - BÖL, PARÇALA, ÇÖZ	BT.6.5.1.4. Temel fonksiyonları problem çözme sürecinde kullanır.				1						
	BT.6.2.4 - PROBLEM ÇÖZMEK BENİM İŞİM!	BT.6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir.	2	1	1	1	1	1		1	1	
	BT.6.2.4 - PROBLEM ÇÖZMEK BENİM İŞİM!	BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder.	1	1	1	1						
	BT.6.2.5 - FARKLI YOLLARDAN AYNI ÇÖZÜME	BT.6.5.1.7. Farklı algoritmaları inceleyerek en hızlı ve doğru çözümü seçer.		1	1	1	1					
	BT.6.2.6 - AYIKLA PİRİNCİN TAŞINI	BT.6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler.		1	1	1	1		1		1	
	BT.6.2.7 - BENZER SORUN BENZER ÇÖZÜM	BT.6.5.1.9. Problemin çözümünü, benzer problemler için geneller.				1	1					
BT.6.5. PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	BT.6.2.9 - BLOK TABANLI KODLAMA İLE TANIŞIYORUM	BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.						1	1	1	1	1
	BT.6.2.9 - BLOK TABANLI KODLAMA İLE TANIŞIYORUM	BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.										
	BT.6.2.10 - BLOK TABANLI KODLAMA PROGRAMINI KEŞFEDİYORUM	BT.6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.						1	1	1	1	1
	BT.6.2.10 - BLOK TABANLI KODLAMA PROGRAMINI KEŞFEDİYORUM	BT.6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.						1				
	BT.6.2.11 - HAYDİ CANLANALIM	BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.						1		1	1	
	BT.6.2.11 - HAYDİ CANLANALIM	BT.6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.									1	1
	BT.6.2.12 - NESNELER KONUŞUYOR	BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur						1		1		1
	BT.6.2.12 - NESNELER KONUŞUYOR	BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.								1	1	1
	BT.6.2.14 - ÇİZİM YAPIYORUM	BT.6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur.							1			
	BT.6.2.14 - ÇİZİM YAPIYORUM	BT.6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.										
	BT.6.2.14 - ÇİZİM YAPIYORUM	BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.						1	1	1	1	1
	BT.6.2.15 - OYUN YAZIYORUM	BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.						1	1	1	1	1
	BT.6.2.15 - OYUN YAZIYORUM	BT.6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer.							1			
	BT.6.2.15 - OYUN YAZIYORUM	BT.6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir.										
	BT.6.2.18 - TEKRAR EDELİM	BT.6.5.2.15. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur.							1			
			10	10	10	10	10	10	10	10	10	10