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

Ünite	Kazanımlar	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav										Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav									
		1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo	1. Senaryo	2. Senaryo	3. Senaryo	4. Senaryo	5. Senaryo	6. Senaryo	7. Senaryo	8. Senaryo	9. Senaryo	10. Senaryo
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ	6.1.1.1. Bilişim teknolojilerinin günlük yaşamdaki önemini değerlendirir.																				
	BT.6.1.1.2. Bilgisayarların akıllı davranış modellerini kullanma biçimlerini açıklar.																				
	6.1.1.3. Bilişim teknolojilerinin beden ve ruh sağlığına etkilerini yorumlar.																				
	6.1.1.4. Bilişim teknolojilerinin sosyal ve kültürel hayata katkılarını ve risklerini örnekler üzerinden tartışır.																				
	6.1.2.1. İşletim sistemi kavramını açıklar.																				
	6.1.2.2. İşletim sistemlerinin bileşenlerinin görevlerini kavrar.																				
	6.1.2.3. Farklı işletim sistemlerini karşılaştırır.																				
	6.1.3.1. Dosya uzantılarına göre dosyaların temel özelliklerini açıklar.																				
	6.1.3.2. Basılı ortamdaki verileri elektronik ortama aktarır.																				
	6.1.3.3. Elektronik ortamdaki verilerin sınıflanması ve saklanması için doğru yaklaşımları uygular.																				
	6.1.3.4. Dosya ve klasör sıkıştırma işlemlerini yapar.																				
	6.1.3.5. Dosyaların saklanması ve dosyalara erişilmesi konusunda strateji geliştirir.																				
ETİK VE GÜVENLİK	6.2.1.1. İnternet etiğinin önemini ifade eder.																				
	6.2.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılabilecek durumlara örnekler verir.																				
	6.2.1.3. Siber zorbalık kavramını açıklayarak korunma amacıyla alınabilecek önlemleri tartışır.																				
	6.2.1.4. Telif hakkı kavramını ve önemini araştırır.																				
	6.2.1.5. Kullanım haklarını düzenleyen lisans türlerini açıklar.																				
	6.2.1.6. Bilişim suçlarının neler olduğunu açıklayarak ilgili kanunları özetler.																				
	6.2.1.7. Bilişim suçlarına karşı alınabilecek önlemler ve stratejiler geliştirir.																				
	6.2.2.1. Dijital paylaşımların kendisi ve başkaları üzerindeki etkilerini fark eder.																				
	6.2.2.2. Bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder.																				
	6.2.3.1. Bilişim teknolojilerinin kullanımında gizlilik ve güvenlik boyutlarının önemini tartışır.																				
	6.2.3.2. Güvenlik açıklarının oluşumu konusunda yorum yapar.																				
	6.2.3.3. Bilgi koruma yöntemlerini ifade eder																				
	6.2.3.4. Bilgi paylaşımı sürecinde olası riskleri değerlendirerek alınabilecek önlemleri tartışır.																				
	6.2.3.5. Zararlı yazılımları kavrar.	1																			
	6.2.3.6. Güvenlik yazılımlarının kullanım amaçlarını açıklar.																				
İLETİŞİM, ARAŞTIRMA VE İŞ BİRLİĞİ	6.3.1.1. Ağ kurmak için gerekli bileşenleri ve bileşenlerin özelliklerini açıklar.																				
	6.3.1.2. Bir ağdan dosya ve yazıcı paylaşımı yapar.																				
	6.3.1.3. Bilgisayar ağlarının boyutlarına ve bileşenlerine ilişkin farklılıkların nedenlerini tartışır.																				
	6.3.2.1. Arama motorlarını kullanarak ileri düzeyde araştırma yapar. (1. sınav)		1																		
	6.3.2.2. Bilgiye ulaşırken zararlı ve gereksiz içerikleri ayırt eder.																				
	6.3.2.3. Bilgi yönetimi kavramını ve önemini ifade eder.																				
	6.3.2.4. EBA üzerinden farklı içeriklere erişim sağlar.																				
	6.3.3.1. Farklı ve eş zamanlı iletişim sürecini kavrar.																				
	6.3.3.2. Farklı ve eş zamanlı olarak kullanılan iletişim teknolojilerini sınıflandırır.																				
	6.3.3.3. Forum ve sohbet araçlarını listeler.																				
	6.3.3.4. Sesli ve görüntülü iletişim araçlarını listeler.																				
	6.3.3.5. İletişim süreci açısından araçlar arasındaki farklılıkları tartışır.																				

	6.3.3.6. İhtiyaca göre doğru iletişim aracını seçerek etkili biçimde kullanır.																				
ÜRÜN OLUŞTURMA	6.4.1.1. Tablolama programının arayüzünü ve özelliklerini tanıyarak amaca uygun bir tablo oluşturur.																				
	6.4.1.2. Belirli bir amaç için oluşturduğu tabloyu biçimlendirir.																				
	6.4.1.3. Oluşturduğu tablo üzerinde hesaplama işlemleri yapar.																				
	6.4.1.4. Tablodaki verilere filtre uygular.																				
	6.4.1.5. Amaca uygun grafik türlerini kullanarak veriyi görselleştirir.																				
	6.4.1.6. Farklı tablolama programlarını keşfeder									1											
	6.4.1.7. İş birliğine dayalı olarak oluşturduğu belgeyi paylaşır.																				
	6.4.2.1. Ses ve video dosya biçimlerini bilir. (2. sınav)							1													
	6.4.2.2. Ses ve video dosyalarını düzenleyebileceği yazılımları kullanır.																				
PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA	6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır.					1	1	1	1	1	1										
	6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır.	1	1		1	1	1	1	1		1										
	6.5.1.3. Bir problemi alt problemlere böler.	1			1		1	1	1	1											
	6.5.1.4. Temel fonksiyonları problem çözme sürecinde kullanır.		1							1											
	6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2										
	6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder.	1	1	1		1	1	1			1	1									
	6.5.1.7. Farklı algoritmaları inceleyerek en hızlı ve doğru çözümü seçer.	1		1		1		1		1	1										
	6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler.		1		1	1	1	1		1	1	1									
	6.5.1.9. Problemin çözümünü benzer problemler için geneller.								1	1	1	1	1								
	6.5.1.10. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tartışır.			1				1		1	1		1		1	1		1	1	1	1
	6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.	1		1	1	1		1	1	1	1			1	1	1	1		1	1	1
	6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.												1	1	1	1	1			1	1
	6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.																1	1			1
	6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.											1			1	1	1		2		1
	6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.											1		1	1				1	1	1
	6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.												1		1		1	1	1		
	6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur.												1	1			1	1		1	
	6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.															1		1	1		
	6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur.												1	1	1		1				
	6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.														1	1	1	1			1
	6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.											1	1	1			1				1
	6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.													1	1	1	1	1	1		
	6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer.												1		1				1		1
	6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir.											1	1			1		1	1		1
	6.5.2.15. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur.																				
	Toplam:	7	6	5	5	7	6	10	6	10	10	7	9	7	10	8	10	8	10	5	10

•Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmiştir.