

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM 5.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ KONU SORU DAĞILIM TABLOSU

| ÖĞRENME ALANI (ÜNİTE ADI) (TEMA) | ALT ÖĞRENME ALANI (KONU ADI) | KAZANIMLAR | 2.DÖNEM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|--|--|---|---|---|---|---|--|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1.SINAV | | | | | | 2.SINAV | | | | | | | | | | | | | |
| | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | | | | | | | |
| | | | | SENARYO | | | | | | SENARYO | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BULMACA BULDURMACI | BT.5.5.1.3. Problem çözmede temel kavramları tanımlayarak problem türlerini açıklar. | 1 | | 1 | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BULMACA BULDURMACI | BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder. | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BULMACA BULDURMACI | BT.5.5.1.5. Verilen bir problemi analiz eder. | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BULMACA BULDURMACI | BT.5.5.1.6. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tespit eder. | 1 | | 1 | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EN İYİ ÇÖZÜMÜ BULDU | BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EN İYİ ÇÖZÜMÜ BULDU | BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer. | 1 | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EN İYİ ÇÖZÜMÜ BULDU | BT.5.5.1.3. Problem çözmede temel kavramları tanımlayarak problem türlerini açıklar. | | | | 1 | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EN İYİ ÇÖZÜMÜ BULDU | BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder. | 1 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EN İYİ ÇÖZÜMÜ BULDU | BT.5.5.1.5. Verilen bir problemi analiz eder. | | | | 1 | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | YÖNERGELERİ TAKİP ET | BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. | | 1 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | YÖNERGELERİ TAKİP ET | BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer. | 1 | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | YÖNERGELERİ TAKİP ET | BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder. | | 1 | 1 | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | YÖNERGELERİ TAKİP ET | BT.5.5.1.5. Verilen bir problemi analiz eder. | 1 | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | VER ELİNİ VERİ | BT.5.5.1.6. Problemi çözmek için gerekli değişken, sabit ve işlemleri açıklar. | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | MANTIKLI DÜŞÜNÜYOR | BT.5.5.1.7. Problem çözümünde kullanılacak operatörlere örnek verir. | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | MANTIKLI DÜŞÜNÜYOR | BT.5.5.1.8. Problem çözümünde ifade ve eşitliklere örnek verir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | MANTIKLI DÜŞÜNÜYOR | BT.5.5.1.9. Problem çözümünde işlem önceliğine örnek verir. | 1 | | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | MANTIKLI DÜŞÜNÜYOR | BT.5.5.1.10. Verilen bir problemin çözümünde operatörleri kullanır. | | 1 | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | MANTIKLI DÜŞÜNÜYOR | BT.5.5.1.11. Verilen bir problemde ifade ve eşitlikleri kullanarak çözüm üretir. | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BİR ALGORİTMA MASALI | BT.5.5.1.12. Algoritma kavramını açıklar. | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BİR ALGORİTMA MASALI | BT.5.5.1.13. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. | | 1 | | | 1 | | | | | | | 1 | 1 | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | AKIŞI DEĞİŞTİRİYORUM | BT.5.5.1.14. Akış şeması bileşenlerini ve işlevlerini açıklar. | 1 | | 1 | | | 1 | 1 | | | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | AKIŞI DEĞİŞTİRİYORUM | BT.5.5.1.15. Bir algoritma için akış şeması çizer. | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EYVAH AKIŞ ŞEMALARI | BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EYVAH AKIŞ ŞEMALARI | BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer. | | | | | | | | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | EYVAH AKIŞ ŞEMALARI | BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BİLGE KUNDUZ'U ZİYAR | BT.5.5.1.1. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. | | | | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BİLGE KUNDUZ'U ZİYAR | BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer. | | | | | | | | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | BİLGE KUNDUZ'U ZİYAR | BT.5.5.1.4. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | HİKÂYE YAZIYORUM | BT.5.5.1.2. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | PROGRAMLAMA ÇOCUK | BT.5.5.2.1. Programlamayla ilgili temel kavramları açıklar. | | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | PROGRAMLAMA ÇOCUK | BT.5.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanımlar. | | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | PROGRAMLAMA ÇOCUK | BT.5.5.2.3. Blok tabanlı programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak | | | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | LABİRENTTE KAYBOLDU | BT.5.5.2.4. Doğrusal mantık yapısını açıklar. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | LABİRENTTE KAYBOLDU | BT.5.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını kullanan algoritmalar geliştirir. | | | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | LABİRENTTE KAYBOLDU | BT.5.5.2.8. Döngü yapısını ve işlevlerini açıklar. | | | | | | | | | | | 1 | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | KUŞ GİBİ UÇUYORUM | BT.5.5.2.6. Karar yapısını ve işlevlerini açıklar. | | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA | KAPLUMBAĞA KADAR | BT.5.5.2.9. Döngü yapısı içeren algoritmalar oluşturur. | | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

* Konu soru dağılım tabloları her sınıf düzeyi için ayrı ayrı hazırlanır.

** 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı 2.Dönem için 6.sınıf Türkçe ve Matematik ile 9.sınıf TDE ve Matematik derslerinden ülke genelinde yapılacak ortak sınavlarda ÖDŞGM tarafından planlama yapılır.

*** İl/İlçe genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular (20 tane soru) ya da açık uçlu ve kısa cevaplı sorular göz önünde bulundurularak İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

**** Okul genelinde yapılacak ortak sınavlarda açık uçlu ve kısa cevaplı sorular üzerinden İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM 6.SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ KONU SORU DAĞILIM TABLOSU

| ÖĞRENME ALANI (ÜNİTE ADI) (TEMA) | ALT ÖĞRENME ALANI (KONU ADI) | KAZANIMLAR | 2.DÖNEM | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|--|--|---|---|---|---|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1.SINAV | | | | | | 2.SINAV | | | | | | | | |
| | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çokta | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | |
| | | | | SENARYO | | | | | | | SENARYO | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | HAYDİ VERİ TOPLAMAY | BT.6.5.1.1. Verileri toplayarak türlerine göre sınıflandırır. | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | HAYDİ VERİ TOPLAMAY | BT.6.5.1.10. Matematik ve bilgisayar bilimi arasındaki ilişkiyi tartışır. | | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | SABİT Mİ DEĞİŞKEN Mİ? | BT.6.5.1.2. Sabitleri ve değişkenleri problem çözümünde kullanır. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | BÖL, PARÇALA, ÇÖZ | BT.6.5.1.3. Bir problemi alt problemlere böler. | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | BÖL, PARÇALA, ÇÖZ | BT.6.5.1.4. Temel fonksiyonları problem çözme sürecinde kullanır. | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | PROBLEM ÇÖZMEK BENİ | BT.6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | PROBLEM ÇÖZMEK BENİ | BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder. | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | FARKLI YOLLARDAN AY | BT.6.5.1.5. Problemin çözümü için bir algoritma geliştirir. | | 1 | | 1 | 1 | 2 | 2 | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | FARKLI YOLLARDAN AY | BT.6.5.1.6. Bir algoritmanın çözümünü test eder. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | FARKLI YOLLARDAN AY | BT.6.5.1.7. Farklı algoritmaları inceleyerek en hızlı ve doğru çözümü seçer. | | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | | | 1 | | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | AYIKLA PİRİNCİN TAŞINI | BT.6.5.1.8. Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler. | | | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | | | | 1 | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | BENZER SORUN BENZER | BT.6.5.1.9. Problemin çözümünü, benzer problemler için geneller. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | BLOK TABANLI KODLAM | BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanıır. | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | BLOK TABANLI KODLAM | BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar. | | | | | | | | | 1 | | 1 | | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | BLOK TABANLI KODLAM | BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar. | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | BLOK TABANLI KODLAM | BT.6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | HAYDİ CANLANALIM | BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | HAYDİ CANLANALIM | BT.6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | NESNELER KONUŞUYOR | BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| PROBLEM ÇÖZME | NESNELER KONUŞUYOR | BT.6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | NESNELER KONUŞUYOR | BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur | | | | | | | | | 1 | | 1 | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | NESNELER KONUŞUYOR | BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | DÜŞÜNEN BİLGİSAYAR | BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | | | |
| PROBLEM ÇÖZME | DÜŞÜNEN BİLGİSAYAR | BT.6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | DÜŞÜNEN BİLGİSAYAR | BT.6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | ÇİZİM YAPIYORUM | BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur. | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | ÇİZİM YAPIYORUM | BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | YOYUN YAZIYORUM | BT.6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer. | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| PROBLEM ÇÖZME | YOYUN YAZIYORUM | BT.6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir. | | | | | | | | | | 1 | | | 1 | 1 | |

* Konu soru dağılım tabloları her sınıf düzeyi için ayrı ayrı hazırlanır.

** 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı 2.Dönem için 6.sınıf Türkçe ve Matematik ile 9.sınıf TDE ve Matematik derslerinden ülke genelinde yapılacak ortak sınavlarda ÖDSGM tarafından planlama yapılır.

*** İl/İlçe genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular (20 tane soru) ya da açık uçlu ve kısa cevaplı sorular göz önünde bulundurularak İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

**** Okul genelinde yapılacak ortak sınavlarda açık uçlu ve kısa cevaplı sorular üzerinden İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM SEÇMELİ DİJİTAL SANATLAR DERSİ KONU SORU DAĞILIM TABLOSU

| ÖĞRENME ALANI (ÜNİTE ADI) (TEMA) | ALT ÖĞRENME ALANI (KONU ADI) | KAZANIMLAR | 2.DÖNEM | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|---|--|---|---|---|---|---|---------|--|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1.SINAV | | | | | | 2.SINAV | | | | | | | |
| | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli 20 soru) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli 20 soru) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | |
| | | | | SENARYO | | | | | | | SENARYO | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.1. Üç boyutlu tasarıma yönelik temel kavramları açıklar. | | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.2. Kullanılan üç boyutlu tasarım programının arayüzünü ve özelliklerini tanır. | | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | | | 1 | | | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.3. Basit düzeyde üç boyutlu çizimler yapar. | | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.4. Model tasarımı yapar. | | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | | | | | | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.5. Belirli bir amaca yönelik özgün tasarım ürünü geliştirir. | | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | | | 1 | | 1 | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.6. Üç boyutlu yazıcıları ve üç boyutlu yazıcıların kullanıldığı alanları açıklar. | | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | | | 1 | | 1 | | |
| ÜÇ BOYUTLU TASA | ÜÇ BOYUTLU TASARIM F | SDT.7.4.1.7. İş birlikli çalışma ortamlarını kullanarak geliştirdiği ürünü paylaşır. | | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE A | SDT.7.5.1.1. Artırılmış gerçeklik teknolojisini tanır. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE A | SDT.7.5.1.2. Artırılmış gerçeklik uygulamalarını fark eder. | | | | | | | | | | 1 | 1 | | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE A | SDT.7.5.1.3. Artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılarak hazırlanmış ürünleri inceler. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE A | SDT.7.5.2.1. Sanal gerçeklik teknolojisini tanır. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE A | SDT.7.5.2.2. Sanal gerçeklik uygulamalarını fark eder. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE A | SDT.7.5.2.3. Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak hazırlanmış ürünleri inceler. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE Y | SDT.7.5.3.1. Yapay zeka teknolojisini tanır. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE Y | SDT.7.5.3.2. Yapay zeka teknolojisinin kullanım alanlarına örnek verir. | | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE Y | SDT.7.5.3.3. Yapay zeka ile dijital sanatların ilişkisini kavrar. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| DİJİTAL SANATLAR | DİJİTAL SANATLAR VE Y | SDT.7.5.3.4. Dijital sanatlarda yapay zeka teknolojisinin kullanımına örnekler verir. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

* Konu soru dağılım tabloları her sınıf düzeyi için ayrı ayrı hazırlanır.

** 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı 2.Dönem için 6.sınıf Türkçe ve Matematik ile 9.sınıf TDE ve Matematik derslerinden ülke genelinde yapılacak ortak sınavlarda ÖDSGM tarafından planlama yapılır.

*** İl/İlçe genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular (20 tane soru) ya da açık uçlu ve kısa cevaplı sorular göz önünde bulundurularak İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

**** Okul genelinde yapılacak ortak sınavlarda açık uçlu ve kısa cevaplı sorular üzerinden İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM SEÇMELİ YAPAY ZEKA UYGULAMALARI DERSİ KONU SORU DAĞILIM TABLOSU

| ÖĞRENME ALANI (ÜNİTE ADI) (TEMA) | ALT ÖĞRENME ALANI (KONU ADI) | KAZANIMLAR | 2.DÖNEM | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|--|--|---|---|---|---|---|---------|--|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1.SINAV | | | | | | 2.SINAV | | | | | | | | |
| | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli 20 soru) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli 20 soru) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | |
| | | | | SENARYO | | | | | | | SENARYO | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | BEN NE DERSEM O | 2.1.24 Konuşma tanıma işleminin çalışma mantığını açıklar. | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | 1 | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | BEN NE DERSEM O | 2.1.25 Konuşma tanıma işlemini kullanarak uygulama geliştirir. | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | 1 | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | OKU BAKALIM | 2.1.26 Metin işleminin çalışma mantığını açıklar. | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | OKU BAKALIM | 2.1.27 Metin tanıma işlemini kullanarak uygulama geliştirir. | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | 1 | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | METİNDEN SESE | 2.1.28 Metin işleminin çalışma mantığını açıklar. | | 1 | 1 | 1 | | | 1 | 1 | | | | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | METİNDEN SESE | 2.1.29 Metin tanıma işlemini kullanarak uygulama geliştirir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | 1 | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | YÜZÜMDEN ANLA BENİ? | 2.1.30 Duygu analizi işleminin çalışma mantığını açıklar. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | YÜZÜMDEN ANLA BENİ? | 2.1.31 Duygu analizini kullanarak uygulama geliştirir. | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | BUGÜN NASIL GÖRÜNÜYÜZ? | 2.1.32 Görüntü üzerinde bazı noktaların farklı anlamlar taşıdığına farkına varır. | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | 1 | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | BUGÜN NASIL GÖRÜNÜYÜZ? | 2.1.33 Görüntü üzerinde mimiklerin her insanda benzer belirtiler göstererek işlendiğini bilir. | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | BUGÜN NASIL GÖRÜNÜYÜZ? | 2.1.34 Ruh halinin görüntü üzerinde etkisini araştırır. | | 1 | 1 | | | 1 | 1 | 1 | | | | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | BUGÜN NASIL GÖRÜNÜYÜZ? | 2.1.35 Görüntülerin karşılaştırılma ve sonuca etki etme yapılarını fark eder. | | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| YAPAY ZEKA UYGU | EL HAREKETLERİNİ ALGI | 2.1.36 El algılama ve takip işleminin çalışma mantığını açıklar. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | EL HAREKETLERİNİ ALGI | 2.1.37 El algılama ve takip işlemini kullanarak uygulama geliştirir. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | TAŞ KÂĞIT MAKAS OYUNU | 2.1.38 Görüntü işleme nedir bilir ve arka planda çalışma mantığı hakkında bilgi edinir. | | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | TAŞ KÂĞIT MAKAS OYUNU | 2.1.39 Ses işleme nedir bilir ve arka planda çalışma mantığı hakkında bilgi edinir. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | TAŞ KÂĞIT MAKAS OYUNU | 2.1.40 Veri işleme nedir bilir ve arka planda çalışma mantığı hakkında bilgi edinir | | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | LABİRENTTEN KAÇIŞ | 2.1.41 Oyun yapılarını fark eder. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | LABİRENTTEN KAÇIŞ | 2.1.42 Oyunlaştırmada veya oyun kodlamada yön tuşları etkilerini bilir. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | LABİRENTTEN KAÇIŞ | 2.1.43 Yön ifadelerinin görsel olarak arka planda makine öğrenmesine dahil edilmesini sağlar. | | | | | | | | | | | 1 | 1 | | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | LABİRENTTEN KAÇIŞ | 2.1.44 Çözüm odaklı çalışmayı bilir. | | | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | BİL BAKALIM BEN NEYİM? | 2.1.45 Geometrik şekilleri tanımlar. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | | 1 |
| YAPAY ZEKA UYGU | BİL BAKALIM BEN NEYİM? | 2.1.46 Geometrik şekillerin makine öğrenmesi ile birbirinden ayrılmasını sağlar | | | | | | | | | | | 1 | 1 | | 1 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

* Konu soru dağılım tabloları her sınıf düzeyi için ayrı ayrı hazırlanır.

** 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı 2.Dönem için 6.sınıf Türkçe ve Matematik ile 9.sınıf TDE ve Matematik derslerinden ülke genelinde yapılacak ortak sınavlarda ÖDSGM tarafından planlama yapılır.

*** İl/İlçe genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular (20 tane soru) ya da açık uçlu ve kısa cevaplı sorular göz önünde bulundurularak İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

**** Okul genelinde yapılacak ortak sınavlarda açık uçlu ve kısa cevaplı sorular üzerinden İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI 2.DÖNEM SEÇMELİ ROBOTİK KODLAMA DERSİ KONU SORU DAĞILIM TABLOSU

| ÖĞRENME ALANI (ÜNİTE ADI) (TEMA) | ALT ÖĞRENME ALANI (KONU ADI) | KAZANIMLAR | 2.DÖNEM | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|---|---|--|---|---|---|---|---------|---|--|---|---|---|---|--|
| | | | 1.SINAV | | | | | | 2.SINAV | | | | | | | |
| | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli 20 soru) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | | İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Çoktan seçmeli 20 soru) | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav (Açık uçlu ve kısa cevaplı soru) | | | | | |
| | | | | SENARYO | | | | | | | SENARYO | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | |
| ROBOT KONTROL S | DEVRE ELEMANLARI | 4.1.1 Programlanabilir kart çeşitlerini bilir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | | | |
| ROBOT KONTROL S | DEVRE ELEMANLARI | 4.1.2 Devre elemanlarının işlevlerini açıklayabilir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | |
| ROBOT KONTROL S | DEVRE ELEMANLARI | 4.1.3 Projeye uygun hangi devre elemanlarının kullanılacağını bilir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | |
| ROBOT KONTROL S | LED | 4.2.1 LED kavramını açıklar. | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | | |
| ROBOT KONTROL S | LED | 4.2.2 Yerleşik led devresi kurar ve programlayabilir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | |
| ROBOT KONTROL S | LED | 4.2.3 Harici LED 'ten oluşan devreyi kurar ve programlayabilir. | | | 1 | 1 | | 1 | 1 | | | | | 1 | | |
| ROBOT KONTROL S | LED | 4.2.4 Harici birden fazla LED 'ten oluşan devreyi kurar ve programlayabilir. | | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | | |
| ROBOT KONTROL S | LED | 4.2.5 Trafik ışıkları devresini kurabilir ve programlayabilir. | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | |
| ROBOT KONTROL S | LED | 4.2.6 Yürüyen ışık devresini kurabilir ve programlayabilir. | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | |
| ROBOT KONTROL S | RGB LED | 4.2.7 RGB LED kullanarak devre kurabilir ve programlayabilir. | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | 1 | | | |
| ROBOT KONTROL S | BUTTON İLE LED KONTR | 4.3.1 Button devre elemanının bağlantılarını yapabilir. | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | | |
| ROBOT KONTROL S | BUTTON İLE LED KONTR | 4.3.2 Button kullanarak LED kontrolü yapabilir. | | 1 | 1 | 1 | | 1 | 1 | 1 | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ROBOT KONTROL S | SİREN SESİ | 4.4.1 Buzzer devre elemanının görevini açıklar. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | SİREN SESİ | 4.4.2 Buzzer devre elemanını kullanarak devreler kurabilir ve programlayabilir. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | MELODİ ÇALMA | 4.4.3 Buzzer kullanarak melodiler çalan devre kurabilir. | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | PİYONA YAPIMI | 4.4.4 Buzzer kullanarak devreler kurabilir. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | SICAKLIK SENSÖRÜ | 4.5.1 Sıcaklık sensörünün ne işe yaradığını açıklayabilir. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | SICAKLIK SENSÖRÜ | 4.5.2 Sıcaklık sensörü kullanarak devreler kurar ve programlayabilir. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | IŞIK SENSÖRÜ | 4.5.3 Işık sensörünün ne işe yaradığını açıklayabilir. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | İŞIK SENSÖRÜ | 4.5.4 Işık sensörü kullanarak devreler kurar ve programlayabilir. | | | | | | | | | | | 1 | | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | MESAFE SENSÖRÜ | 4.5.5 Mesafe sensörünün ne işe yaradığını açıklayabilir. | | | | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| ROBOT KONTROL S | MESAFE SENSÖRÜ | 4.5.6 Işık sensörü kullanarak devreler kurar ve programlayabilir. | | | | | | | | | | 1 | | 1 | 1 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

* Konu soru dağılım tabloları her sınıf düzeyi için ayrı ayrı hazırlanır.

** 2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı 2.Dönem için 6.sınıf Türkçe ve Matematik ile 9.sınıf TDE ve Matematik derslerinden ülke genelinde yapılacak ortak sınavlarda ÖDSGM tarafından planlama yapılır.

*** İl/İlçe genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular (20 tane soru) ya da açık uçlu ve kısa cevaplı sorular göz önünde bulundurularak İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.

**** Okul genelinde yapılacak ortak sınavlarda açık uçlu ve kısa cevaplı sorular üzerinden İL ZÜMRESİ tarafından planlama yapılır.