Van Ölçme Değerlendirme Merkezi
Fen Lisesi 9 . Sınıf Bilgisayar Bilimi Kur 1 Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

Ünite	Konu	Kazanımlar ve Açıklamaları	1. Sınav						2. Sınav					
			İl/İlçe Genelinde Yapılacak Ortak Sınav	Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav					İl/İlçe 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 : 1.1. ETİK, GÜVENLİK VE TOPLUM	1.1.1 Etik Değerler	1.1.1.1. Bilişim teknolojilerini ve İnternet ortamını kullanma ve yönetme sürecinde dikkat edilmesi gereken etik ilkeleri açıklar.		1	1	1								
		1.1.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılacak durumlara örnek verir.												
	1.1.2 Bilişim Teknolojileri ve İnternet Kullanımında Dikkat Edilmesi Gereken Etik İlkeler	1.1.2.1. Bilişim teknolojileri ve İnternet'i kullanırken etik ilkelerin gerekliliğini sorgular.		1	1	1								
	1.1.3. Bilgi Güvenliği	1.1.3.1. Bilgi güvenliğinin önemini açıklar.												
		1.1.3.2. Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.		1	1	1								
		1.1.3.3. Sayısal dünyada kimlik yönetimi konusunda güvenlik açısından yapılması gerekenleri listeler.		1	1	1								
		1.1.3.4. Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.			1	1								
ÜNİTE : 1.2. PROBLEM ÇÖZME VE ALGORİTMALAR	1.2.1.Problem Çözme Kavramları ve Yaklaşımlar	1.2.1.1. Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.												
		1.2.1.2. Problem türlerini açıklar.		1	1									
		1.2.1.3.Günlük hayatta karşılaştığı problemler için çözüm yolları önerir.												
		1.2.1.4.Bir problemin çözüm adımlarının doğru bir şekilde belirlenmesinin ve sıralanmasının önemini ifade eder.												
	1.2.1.Problem Çözme Kavramları ve Yaklaşımlar	1.2.1.5.Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm önerisi geliştirir.												
		1.2.2.1.Verilen problemin çözümünde sabitleri ve değişkenleri kullanır.												
		1.2.2.2.Değişken isimlendirirken uyulması önerilen kuralları açıklar.												
ÜNİTE : 1.3. PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ	1.3.1.Problem Çözme Teknikleri 1.3.2. Problem çözme adımları 1.3.3. Problem Türleri 1.3.4. Bilgisayar ile problem çözme 1.3.5. Problem çözme kavramları	1.3.1.1.Veri türlerini ve aralarındaki farkı açıklar. 1.3.1.2. Veri türlerini problemlerin çözümünde kullanır.		1	1	1								
	1.3.7. Bilgisayar veriyi nasıl saklar? 1.3.8. Sabit ve değişkenler 1.3.9. Fonksiyonlar 1.3.10. Operatörler 1.3.11. İşlem önceliği 1.3.12. İfade ve Eşitlikler	1.3.1.3. Problem çözme süreçlerinde fonksiyonları kullanır. 1.3.1.4. Problem çözme sürecinde matematiksel, ilişkisel ve mantıksal operatörleri kullanır.		1	1	2								
ÜNİTE : 1.4. PROBLEM ÇÖZME YAKLAŞIMLARI	1.4.1. Bilgisayar ile nasıl iletişim kurulur 1.4.2. Çözümün değerlendirilmesi	1.4.1.1.Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözümü planlar.												
		1.4.1.2.Verilen problemi alt problemlerine böler.												
	1.4.3. Algoritma yönergeleri ve akış sembolleri 1.4.4. Harici ve Dahili dokümantasyon 1.4.5. Çözümün Programlanması	1.4.1.3.Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.												
		1.4.1.4.Algoritmayı analiz ederek sonucunu yordar.								1	1	1		
		1.4.1.5.Algoritmanın hatalarını giderir.												
		1.4.1.6.Verilen problemin çözümü için uygun akış şemaları oluşturur.												
ÜNİTE : 1.5. PROGRAMLAMA YAPISI	1.5.1. Programlama Yapısına Giriş	1.5.1.1.Verilen bir programı modüllere böler.								1	1	1		
		1.5.1.2.Farklı modüllerin işlevlerini açıklar.												
		1.5.1.3.Belirli bir problemin çözümü için kullanılan mantıksal yapılarını ayırt eder.												
		1.5.1.4.Bağlaşım (coupling) ve yapışkanlık (cohesion) kavramlarını açıklar.												
		1.5.1.5.Problemlerin çözümünde yerel ve global değişkenleri kullanır.												
ÜNİTE : 1.6. DOĞRUSAL MANTIK YAPISI İLE PROBLEM ÇÖZME	1.6.1. Doğrusal Mantık Yapısı	1.6.1.1.Doğrusal mantık yapısını açıklar.												
	1.6.2. Çözüm üretilmesi	1.6.1.2.Doğrusal mantık yapılarını kullanarak algoritma tasarlar.												
	1.6.3 Özet	1.6.1.3.Problemin çözümünde doğrusal mantık yapılarını kullanır.												
ÜNİTE : 1.7. KARAR MANTIK YAPISI İLE PROBLEM ÇÖZME	1.7.1. Karar Mantık Yapısı	1.7.1.1.Problemin çözümünde karar mantık yapısını kullanır.								1	1	1		
	1.7.2. Düz Mantık Kullanımı	1.7.1.2.Olumlu ve olumsuz mantık yapılarını kullanır.								1	2	1		
	1.7.3. Pozitif Mantık Yapısı	1.7.1.3.Mantıksal yapıları birbirine dönüştürür.								1	2	2		
	1.7.4. Negatif Mantık Kullanımı	1.2.6.4.Problemin çözümünde çoklu karar yapılarını kullanır												
	1.7.5. Mantık Dönüşümleri	1.7.1.5.Karar tabloları oluşturur.												
	1.7.6. Hangi Mantık Yapısı?	1.7.1.6.Problem çözme süreçlerinde karar yapılarını kullanarak akış şeması oluşturur.												
	1.7.7. Karar Tabloları													

ÜNİTE : 1.8. DÖNGÜ YAPISI İLE PROBLEM ÇÖZME	1.8.1. Döngü Mantık Yapısı	1.8.1.1.Döngü mantık yapısı içerisinde biriktirme algoritması tasarlar.								1	1	1		
	1.8.2. Arttırma													
	1.8.3. Biriktirme													
	1.8.4. While End Döngüsü	1.8.1.2.Döngü mantık yapısı içerisindeki koşulları açıklar.												
	1.8.5. Repeat Until Döngüsü													
	1.8.6. Otomotik Sayaç Döngüsü	1.8.1.3.Problem çözme süreçlerinde döngü yapılarını kullanarak algoritma tasarlar.												
	1.8.7. İç içe döngüler	1.8.1.4.Problem çözme süreçlerinde döngü yapılarını kullanarak akış şeması oluşturur.												
	1.8.8. Göstergeler													
	1.8.9. Öz Yineleme	1.8.1.5.Problem çözümünde döngü yapısını kullanır.												
ÜNİTE : 1.2.1 PYTHON İLE PROGRAMLAMANIN TEMELLERİ	1.2.1.1. Yazılım Geliştirme Süreci	1.2.1.1. Yazılım geliştirme süreci konusunda bilgi sahibi olacak.		1	1	1								
	1.2.1.2. Neden Python?	1.2.1.2. Yazılım geliştirme sürecinde gerekli olan araçları tanıyacak.												
	1.2.1.3. Python Sürümleri	1.2.1.3. Python dilinde program geliştirme ortamlarını inceleyebilecek.												
ÜNİTE : 1.2.2 DEĞERLER VE DEĞİŞKENLER	1.2.2.1. Tam Sayı ve Diziler	1.2.2.1. Python programla dilinde değerler ve değişkenler konusunda bilgi sahibi olacak,												
	1.2.2.2. Değişkenler ve Atama	1.2.2.2. Veri türlerini tanıyacak,		1	1	1								
	1.2.2.3. Reel Sayılar 1.2.2.4. Belirteçler	1.2.2.3. Farklı değişkenleri kullanan program yazabilecek.												
ÜNİTE : 1.2.3. İFADELER VE ARİTMETİK İŞLEMLER	1.2.3.1.Sabit Değişkenler 1.2.3.2.Python'da Sık Kullanılan Aritmetik İkili Operatörler 1.2.3.3.Karışık Türlü İfadeler	1.2.3.1. Python programlama dilinde kullanılan ifadeler ve aritmetik işlemler konusunda bilgi sahibi olacak,												
	1.2.3.4.Operatör Önceliği ve Birleşim 1.2.3.5. İfadeleri Biçimlendirme 1.2.3.6. Yorumlar	1.2.3.2. Operatör, işlem önceliği ve birleşim durumlarını açıklayabilecek,												
	1.2.3.7. Hatalar 1.2.3..8. Aritmetik Örnekler 1.2.3.9. Aritmetik ifadeler	1.2.3.3. Python dilinde ortaya çıkan hata türlerini kavrayacak.		1	1	1								
ÜNİTE : 1.2.4 KOŞULLU DURUMLAR	1.2.4.1.Boolean ifadesi 1.2.4.2.Python'da ilişkisel operatörler 1.2.4.3. İf ifadesi 1.2.4.4. İf else ifadesi	1.2.4.1. Python programlama dilinde kullanılan ifadeler ve aritmetik işlemler konusunda bilgi sahibi olacak,		1	1	2								
	1.2.4.5. Birleşik boolean ifadesi 1.2.4.6. Pass ifadesi 1.2.4.7. Kayan noktalı eşitlik 1.2.4.8. İç içe koşul ifadesi	1.2.4.2. Operatör, işlem önceliği ve birleşim durumlarını açıklayabilecek,												
	1.2.4.9. Çok yönlü karar ifadeleri 1.2.4.10. Çok yönlü zincirleme durum ifadeleri 1.2.4.11. Koşullu ifadeler 1.2.4.12. Mantık Karmaşası	1.2.43.3. Python dilinde ortaya çıkan hata türlerini kavrayacak.												
ÜNİTE : 1.2.5. DÖNGÜLER	1.2.5.1. Döngü Yapıları 1.2.5.2. For döngüsü	1.2.5.1. Python dilinde kullanılan döngü yapılarını kavrayacak,		1	2	2								
	1.2.5.3. İç içe döngüler 1.2.5.4. İç içe 3'lü döngü	1.2.5.2. Döngü yapılarını ve kontrol yapılarını bir arada kullanabilecek,												
	1.2.5.5. While döngüsü 1.2.5.6. Belirli ve belirsiz döngüler	1.2.5.3. While ve for döngülerini içeren programlar geliştirebilecek,		1	2	1								
	1.2.5.7. Döngüden çıkma komutları	1.2.5.3. İç içe döngü yapılarını kullanan program yazabilecek,												
	1.2.5.8.Döngü örnekleri	1.2.5.4. Döngü yapılarından çıkmak için kullanılan komutları kavrayacak.												
ÜNİTE : 1.2.6 FONKSİYONLAR 1	1.2.6.1. Neden Fonksiyonlar 1.2.6.2. Fonksiyon nedir? 1.2.6.3. Fonksiyonlara Giriş	1.2.6.1. Fonksiyon kullanmanın gerekçelerini öğrenebilecek,		1	1	1								
	1.2.6.4. Fonksiyon ve modüller 1.2.6.5. Yerleşik işlevler	1.2.6.2. Python programlama dilinde kullanılan standart fonksiyonları kullanabilecek,												
	1.2.6.6. Standart Matematik fonksiyonları 1.2.6.7. Time fonksiyonları 1.2.6.8. Rastgele Sayılar	1.2.6.3. Fonksiyon türleri konusunda bilgi sahibi olabilecek.				1								

ÜNİTE : 1.2.7 FONKSİYON YAZMA	1.2.7.1. Fonksiyon Kavramı 1.2.7.2. Fonksiyon kullanımı örnekleri 1.2.7.3. Değer gönderme ile ilgili olası sorunlar	1.2.7.1. Python programlama dilinde programları alt programlar hâlinde yazmayı öğrenebilecek,								**1**	**1**	**1**		
	1.2.7.4. Çoklu değer gönderme örnekleri 1.2.7.5. Yerel değişken 1.2.7.6. Fonksiyon yazarken sıralamasını belirleme	1.2.7.2. Fonksiyon tanımla ve çağırma süreçlerini kavrayacak,								**1**	**1**	**1**		
	1.2.7.7. Parametre gönderme 1.2.7.8. Fonksiyon yazarken tanımlayıcı bilgileri ekleme 1.2.7.9. Fonksiyon örnekleri	1.2.7.3. Fonksiyonlara değer gönderme ve fonksiyonları döndürme süreçlerini uygulayabilecek.												
ÜNİTE : 1.2.8. FONKSİYONLAR 2	1.2.8.1. Global Değişkenler 1.2.8.2. Örnekler	1.2.8.1. Fonksiyonlarda kullanılan global ve yerel değişkenler hakkında bilgi sahibi olabilecek,								**1**	**1**	**1**		
	1.2.8.3. Fonksiyonları tekrar kullanılabilir yapma	1.2.8.2. Fonksiyonların tekrarlı kullanımlarını kavrayabileceksiniz.												
ÜNİTE : 1.2.9. NESNELER	1.2.9.1 Nesne kavramı	1.2.9.1. Python dilinde kullanılan nesneler hakkında bilgi sahibi olacak,												
	1.2.9.2. Nesneleri kullanmak	1.2.9.2. Nesneler içeren program yazabilecek,												
	1.2.9.3. Dizi nesneleri	1.2.9.3. Dizi nesneleri kullanabilecek,								**1**	**2**	**2**		
	1.2.9.4. Dosya nesneleri	1.2.9.4. Dosya nesneleri ile dosyalarda veriler üzerinde işlemler yapabilecek,								**1**	**2**	**2**		
	1.2.9.5. Turtle Grafik nesneleri 1.2.9.6. Nesne değişkenliği ve örtüşme	1.2.9.5. Grafik nesneleri ile programlar geliştirebilecek.												
ÜNİTE : 1.2.10. LİSTELER	1.2.10.1 Liste kavramı 1.2.10.2. Liste oluşturmak 1.2.10.3. Tam sayı liste yapmak	1.2.10.1.Çevrimiçi araçları kullanarak belirlenen programlama dilinde ileri uygulamaların yer aldığı özgün proje geliştirir.								**1**	**1**	**2**		
	1.2.10.4. * operatörü ile liste oluşturmak 1.2.10.5. Liste üyeliği	1.2.10.2 Listelerin kullanım amacı konusunda bilgi sahibi olacak,								**1**	**1**	**1**		
	1.2.10.6. Listeye değer atama ve eşitleme 1.2.10.7. Listenin sınırları 1.2.10.8. Dilimleme	1.2.10.3. Listeleri içeren programları yazabilecek,												
	1.2.10.9. Listeden eleman çıkarma 1.2.10.10. Listeler ve fonksiyonlar	1.2.10.4. Listeler üzerinde işlemler yapabilecek,												
	1.2.10.11. Listede kullanılan yöntemler 1.2.10.12. Çok boyutlu listeler 1.2.10.13. Çok boyutlu diziler	1.2.10.5. Listeler ve fonksiyonları bir arada kullanan programlar geliştirebilecek,												
	1.2.10.14. _ Sembolü 1.2.10.15. Liste oluşturma tekniklerinin özeti	1.2.10.6. Farklı boyutları olan listeleri içeren programları yazabilecek.												

1/İlçe genelinde yapılacak ortak sınavlarda çoktan seçmeli sorular üzerinden, 20 soru göz önünde bulundurularak planlama yapılmıştı
*Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmişti