

2023-2024 EĞİTİM VE ÖĞRETİM YILI - SINCAN AHMET ANDIÇEN MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI
İŞLETMELERDE MESLEK EĞİTİMİNE DEVAM EDEN ÖĞRENCİLERE AİT GELİŞİM TABLOSU

İŞLETME/KURUM:

ÖĞRENCİ SINIF: NO: İSİM:

		DERS	ÖĞRENME BİRİMİ	KAZANIMLAR	UYGULAMA DURUMU	
EYLÜL	1	BTT	Bilişim Etiği	Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.		
	2		İşletim Sistemleri ve Kurulumları	İşletim sistemi sorunlarını tespit ederek giderir.		
	3		Ağ Temelleri	Ağ isteğe uygun alt ağlara ayırır.		
EKİM	1	PROG. TEM.	Problem Çözme ve Algoritmalar	Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.		
	2		Veri Yapıları	Programlama dilinde tanımladığı veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.		
	3		Dosya İşlemleri	Dosya silme ve yedekleme işlemlerini yapar.		
	4	BTU	Bilgisayarlı Çizim	Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.		
KASIM	1	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA	Dijital Üretim	Tasarlanan modelin 3D baskısını alır.		
	2		Çalışma Ortamı ve Temel İşlemler	İşlem önceliğine göre aritmetiksel operatörleri kullanır.		
	3		ARA TATİL			
	4		Karar ve Döngü Yapıları	Programda hata ayıklaması yapar.		
	5		Sınıflar (Class)	İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.		
ARALIK	1	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA	Sınıflar (Class)	Tanımlama adımlarına dikkat ederek metodları tanımlar.		
	2		Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.		
	3		Form Uygulamaları	Formları kullanarak programlar geliştirir.		
	4		Veri Tabanlı İşlemleri	Veri tabanında tabloları kullanır.		
OCAK	1	ROBOTİK KODLAMA	Robotik için Mikrodenetleyici Kart	Robotta elektronik bileşenleri açıklar.		
	2		Robotik için Mikrodenetleyici Kart	Robotta mekanik/elektromekanik bileşenleri açıklar.		
	3		Robot Tabanlı Proje Geliştirme	Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.		
ŞUBAT	1	WEB TABANLI UYG. GELİŞTİRME	Temel Kavramlar	Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.		
	2		Web Tasarım İlkeleri	Renk düzeni, okunabilirlik, içerik - tasarım ilişkisini kurar.		
	3		HTML5	Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.		
	4		Etkileşim (Javascript)	Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.		
MART	1	MOBİL UYGULAMALAR	Arka Uç Yazılım Geliştirme	Net Core özelliklerini açıklar.		
	2		Kontrol İfadeleri	Algoritmaya uygun karar kontrol yapılarını kullanır.		
	3		Kontrol İfadeleri	Algoritmaya uygun döngü kontrollerini kullanır.		
	4		Uygulama Tasarımı	Görsel elemanları kullanarak arayüz tasarlar.		
NİSAN	1	GRAFİK VE CANLANDIRMA	Gelişmiş Uygulama Tasarlama	Farklı uygulamalar ile etkileşime geçen uygulama tasarlar.		
	2		ARA TATİL			
	3		Görüntü İşleme	Biçimli yazılar tasarlar.		
	4		Hareketli Görüntüler	Anahtar karelerle dönüştürme ve hareketin hız ve zaman ayarlarını yapar.		
MAYIS	1	PROG.	Görüntü Efektli Oluşturma	Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.		
	2		Nesnelerin İnterneti	Devre elemanlarının görevlerini açıklar.		
	3		Oyun Programlama	Temel kodlama ve kullanıcı etkileşim işlemlerini yapar.		
	4	DİJİTAL TASARIM	Dijital Tasarım	Bir şekilden başka bir şekli çıkararak yeni şekil oluşturur.		
	5		Hazır Web Sayfası	İçerik ve kategori işlemlerini yapar.		
HAZİRAN	1	SOSYAL MEDYA	Sosyal Medya	Dijital marka yönetimini ve dijital dönüşüm gerekliliğini açıklar.		
	2		Veri Analizi ve Grafikler	Veri görselleştirme araçlarını kullanarak veriye dayalı grafikler oluşturur.		

Koordinatör Öğretmen

Emrah Çelebi
Bilişim Teknolojileri Alan Şefi

İşletme/Kurum Yetkilisi

Alim Açıknel
Koordinatör Müdür Yardımcısı

04/09/2023
Veli Gül
Okul Müdürü