

2024-2025 EĞİTİM VE ÖĞRETİM YILI - SINCAN AHMET ANDİÇEN 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	BT	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	BTU	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 metotları tanımlar.	
	2		Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)	Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.	
	3		Form Uygulamaları	Formları kullanarak programlar geliştirir.	
	4		Veri Tabanı İşlemleri	Veri tabanında tabloları kullanır.	
OCAK	1	ROBOTİK KODLAMA	Robotik İçin Mikrodenetleyici Kart	Robotta elektronik bileşenleri açıklar.	
	2		Robotik İçin 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	ARA TATİL		
	2		Gelişmiş Uygulama Tasarlama	Farklı uygulamalar ile etkileşime geçen uygulama tasarlar.	
	3		Görüntü İşleme	Biçimli yazılar tasarlar.	
	4		Hareketli Görüntüler	Anahtar karelerle dönüştürme ve hareketin hız ve zaman ayarlarını yapar.	
	5		Maskeleme Teknikleri	Farklı katmanlarda oluşturulan görüntülerle yeni görüntüler oluşturur.	
MAYIS	2	PROG.	Görüntü Efeksi Oluşturma	Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.	
	3		Nesnelerin İnterneti	Devre elemanlarının görevlerini açıklar.	
	4		Oyun Programlama	Temel kodlama ve kullanıcı etkileşim işlemlerini yapar.	
	5		Dijital Tasarım	Bir şekilden başka bir şekli çıkararak yeni şekil oluşturur.	
HAZİRAN	1	DİJİTAL TASARIM	Hazır Web Sayfası	İçerik ve kategori işlemlerini yapar.	
	2	SOSYAL MEDYA	Sosyal Medya	Dijital marka yönetimini ve dijital dönüşüm gerekliliğini açıklar.	
	3		Veri Analizi ve Grafikler	Veri görselleştirme araçlarını kullanarak veriye dayalı grafikler oluşturur.	

Koordinatör Öğretmen

Emrah Çelebi
Bilişim Teknolojileri Alan Şefi

İşletme/Kurum Yetkilisi

Alim Açikel
Koordinatör Müdür Yardımcısı

04/08/2024
Harun Kılıç
Okul Müdürü