



**T.C. MİLLÎ EĐİTİM BAKANLIĐI**

**MESLEKİ VE TEKNİK EĐİTİM GENEL MÜDÜRLÜĐÜ**

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**

**ANADOLU MESLEK VE ANADOLU TEKNİK PROGRAMI**

**BİLİŐİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**

**ÇERÇEVE ÖĐRETİM PROGRAMI**



**2024**

## İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	1
1. MESLEKİ VE TEKNİK EĞİTİMDE PROGRAM GELİŞTİRME SÜRECİ.....	1
2. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ .....	2
2.1. DEĞERLERİMİZ .....	3
2.2. YETKİNLİKLER .....	3
3. ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	6
4. BELGELENDİRME.....	7
5. BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI.....	7
5.1. ÖĞRETİM PROGRAMININ AMAÇLARI .....	7
5.2. PROGRAMIN SÜRESİ.....	8
5.3. REFERANS DOKÜMANLAR VE DAYANAKLAR.....	8
5.4. ANADOLU MESLEK VE ANADOLU TEKNİK PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGELERİ .....	10
YAZILIM GELİŞTİRME DALI ANADOLU MESLEK PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ .....	10
YAZILIM GELİŞTİRME DALI ANADOLU TEKNİK PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ.....	11
YAZILIM GELİŞTİRME DALI ANADOLU MESLEK PROGRAMI İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİME 11. SINIFTA BAŞLAYAN OKULLAR İÇİN HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ .....	12
AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI ANADOLU MESLEK PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ.....	13
AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI ANADOLU TEKNİK PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ .....	14
AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI ANADOLU MESLEK İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİME 11. SINIFTA BAŞLAYAN OKULLAR İÇİN PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ.....	15
5.5. ÇERÇEVE ÖĞRETİM PROGRAMININ UYGULAMA ESASLARI.....	16
5.6. BAŞARILMASI ZORUNLU (*) MESLEK DERSLERİ TABLOSU.....	18
6. DERSLER.....	19
6.1. ORTAK DERSLER .....	19
6.2. MESLEK DERSLERİ.....	19
9. SINIF MESLEK DERSLERİ VE KAZANIMLARI .....	19
PROGRAMLAMA TEMELLERİ DERSİ .....	19
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ DERSİ .....	20
BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI DERSİ .....	21
10, 11 VE 12. SINIF MESLEK DERSLERİ VE KAZANIMLARI.....	22
YAZILIM GELİŞTİRME DALI.....	22
NESNE TABANLI PROGRAMLAMA DERSİ .....	22
ROBOTİK VE KODLAMA DERSİ .....	23
WEB TABANLI UYGULAMA GELİŞTİRME DERSİ .....	24
MOBİL UYGULAMALAR DERSİ .....	25
GRAFİK VE CANLANDIRMA DERSİ .....	26
AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI.....	27
AĞ SİSTEMLERİ VE ANAHTARLAMA DERSİ.....	27
ROBOTİK VE KODLAMA DERSİ .....	28
AĞ SİSTEMLERİ VE YÖNLENDİRME DERSİ .....	29
SİBER GÜVENLİK TEMELLERİ DERSİ.....	30
SUNUCU İŞLETİM SİSTEMLERİ DERSİ .....	31
6.3. İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİM.....	32
6.4. SEÇMELİ MESLEK DERSLERİ.....	32
6.4.1. SERTİFİKA DERSLERİ TABLOSU .....	32
6.4.2. SEÇMELİ MESLEK DERSLERİ TABLOSU.....	33
ELEKTRONİK UYGULAMALARI DERSİ.....	33
MİKRODENETLEYİCİ DERSİ .....	35
WEB PROGRAMCILIĞI DERSİ .....	35
AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ DERSİ.....	36
AĞ PROJESİ DERSİ.....	37
BLOK ZİNCİR DERSİ.....	38
MESLEKİ YABANCI DİL DERSİ.....	39
NESNELERİN İNTERNETİ DERSİ.....	39
OYUN PROGRAMLAMA DERSİ.....	41
WEB TABANLI İÇERİK YÖNETİMİ DERSİ .....	41
YAPAY ZEKÂ VE MAKİNE ÖĞRENMESİ DERSİ .....	42
YAZILIM PROJESİ DERSİ.....	43
PROGRAMLAMA DERSİ.....	43
DİJİTAL TASARIM DERSİ .....	44
SOSYAL MEDYA DERSİ .....	45
6.5. SEÇMELİ DERSLER.....	45

## GİRİŞ

Bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim, birey ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler, bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim; bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati kurabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki bireyi tanımlamaktadır.

Mesleki eğitim; millî eğitim sisteminin bütünlüğü içinde tarım, sanayi ve hizmet sektörleri ile birlikte tüm mesleki ve teknik eğitim hizmetlerinin planlanması, araştırılması, geliştirilmesi, düzenlenmesi ve koordineli yönetim, denetim ve öğretim etkinliklerini kapsamaktadır. Bu eğitim faaliyetlerinin amacı; toplumun devamlılığını sağlayacak uzman birey ve üretimin her kademesinde ihtiyaç duyulan nitelikli elemanları yetiştirmek, meslek edinmeyi ön plana çıkarmaktır.

Bu nitelik dokusuna sahip bireylerin yetişmesine hizmet edecek öğretim programları hazırlanırken salt bilgi aktaran bir yapıdan ziyade bireysel farklılıkları dikkate alan, değer ve beceri kazandırma hedefli, anlaşılır bir yapı benimsenmiştir. Bu amaç doğrultusunda bir taraftan farklı konu ve sınıf düzeylerinde sarmal bir yaklaşımla tekrar eden kazanım ve açıklamalara, diğer taraftan bütünsel ve bir kerede kazandırılması hedeflenen öğrenme çıktılarına yer verilmiştir.

Öğrenciye verilmesi hedeflenen kazanım ve bu kazanımlara yönelik bilgi ve beceri sınırlarını belirleyen açıklamalar; sınıf düzeyinde değer, beceri ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlayan bakış açısıyla yalın bir içeriğe sahiptir. Böylelikle anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan, sağlam ve önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmiş, diğer disiplinlerle ve günlük hayatla değerler, beceriler ve yetkinlikler çerçevesinde bütünleşmiş bir öğretim programları toplamı oluşturulmuştur.

### 1. MESLEKİ VE TEKNİK EĞİTİMDE PROGRAM GELİŞTİRME SÜRECİ

Mesleki ve teknik eğitim alan programları, bireyleri iş hayatına hazırlamak amacıyla tasarlanmış olup iş gücü piyasası ihtiyaçları ve iş analizi yaklaşımını esas alır. Bu yaklaşımda meslekler analiz edilerek meslek profili tanımlanır ve meslek elemanının yapması gereken iş / görev ve işlemler belirlenir. Öğretim programı, söz konusu iş ve işlemleri yerine getirebilmek için sahip olunması gereken bilgi, beceri, tutum ve tavırları kazandırmayı dersler ve kazanımları yoluyla ortaya koyarken diğer yandan eğitim etkinlikleri, bireyleri bu çerçeveye uygun iş hayatına hazırlayacak şekilde planlanır.

Geliştirilen öğretim programı; eğitsel etkinliklerin hazırlanması, uygulanması ve değerlendirilmesini içeren detaylı bir plana sahiptir.

Bu plan; bilişsel, sosyal, duyuşsal, psikomotor becerileri kazandırmak için aşağıda belirtilen özelliklere göre hazırlanır:

- Sektör beklentilerine cevap veren, ulusal ve uluslararası bilgi, beceri ve yetkinliklere sahip meslek elemanları yetiştirecek
- Her yeterlik seviyesinde bireye yatay ve dikey geçiş imkânı tanıyacak
- Bireylerin özelliklerine ve farklılıklarına uygun seçenekleri sunacak

Bu amaçla mesleki ve teknik eğitimde iş ve meslek analizine dayalı program yaklaşımı benimsenmiştir.

Program geliştirme süreci aşağıdaki aşamalardan oluşmaktadır:

- Analiz** : İş piyasası ihtiyaç analizi/beceri ihtiyaç analizi/eğitim ihtiyaç analizi/meslek analizi/ulusal meslek standartları
- Tasarlama** : Program yaklaşımının belirlenmesi ve yaklaşıma uygun çerçevenin oluşturulması
- Geliştirme** : Program dokümanlarının hazırlanması
- Uygulama** : Programların onaylanması ve uygulanması
- Değerlendirme**: Programın uygulanma sürecinin izlenmesi, sonucun değerlendirilmesi ve güncellenmesi

Söz konusu bu süreçte; analiz, tasarlama ve geliştirme aşamalarını gerçekleştirmek üzere iş piyasası temsilcileri, alan öğretmenleri, alanda uzman akademisyenler ve sivil toplum kuruluşu temsilcilerinin katılımları ile komisyon oluşturulmuştur. Komisyon çalışmalarında Avrupa Yeterlilik Çerçevesi, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi, uluslararası gelişmeler, iş hayatı ve mesleklerde meydana gelen gelişmeler, 3 ve 4. seviye ulusal meslek standartları ve ulusal yeterlilikler, eğitim kurumlarından ve uygulayıcılardan alınan geri bildirimler, uluslararası sınıflamalar ve standartlar, eğitim politikaları, protokoller, AR-GE (araştırma geliştirme) raporları, TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu) ve diğer kurum/kuruluş verileri referans alınmıştır.

Bu süreç sonunda hazırlanan çerçeve öğretim programları; disiplinler arası program anlayışı çerçevesinde birden fazla mesleğin yeterliklerini esas almaktadır. Eğitim programının odak noktasını oluşturan mesleki yeterlikler; meslek alanı ile ilişkili “temel mesleki beceriler” ve “ileri veya özel mesleki beceriler” olmak üzere iki ögeye ayrılır. Mesleki ve teknik eğitim programlarında temel mesleki becerilerin atölye, laboratuvar ve meslek dersleriyle ileri veya özel mesleki becerilerin ise işletmelerde mesleki eğitim ve seçmeli meslek dersleri aracılığıyla kazandırılması amaçlanmaktadır.

İşletmelerde mesleki eğitim ile dalın gerektirdiği bilgi ve becerileri kapsayan, ağırlıklı olarak iş, proje, deney ve hizmetin yapılması ve uygulanmasını gerektiren kazanımlara yer verilmektedir.

Seçmeli meslek dersleri öğrencilerin bilim, sanayi ve teknolojideki değişimlere kolay adapte olmasını sağlamayı hedeflemektedir. Bu dersler; okulun özellikleri ve (öğrenci ilgi ve ihtiyaçları, eğitim ortamları vb.) sektörün bölgesel ihtiyaçları ile uyumlu bir yapıda tasarlanmıştır.

## 2. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ

Eğitim sistemimizin temel amacı değerler ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bilgi, beceri ve davranışlar, öğretim programlarıyla kazandırılmaya çalışılırken değerler ve yetkinlikler; bu bilgi, beceri ve davranışların arasındaki bütünlüğü kuran bağlantı ve ufuk işlevi görmektedir.

Değerler; toplumumuzun millî ve manevi kaynaklarından gelen, dünden bugüne ulaşmış ve yarınlarımıza aktaracağımız öz mirasımızdır. Yetkinlikler ise bu mirasın hayata ve insanlık ailesine katılmasını ve katkı vermesini sağlayan eylemsel bütünlüklerimizdir. Bu yönüyle değer ve yetkinlikler, teori-pratik bütünlüğünün birbirinden ayrılamayan asli parçalarıdır. Yetkinlikler günün koşullarına göre değişiklik gösterebilir. Bu sebeple de sürekli gözden geçirilerek, güncellenip yenilenir.

## 2.1. DEĞERLERİMİZ

Çağımızda yaşanan gelişmeler; ticaret ve ekonominin çeşitlenmesinin nedenlerinden biri hatta en önemlisidir. İş piyasasının araçlarının çeşitlenmesi, sanal ortamın sıklıkla kullanılması, yüz yüze iletişimi zayıflatmıştır. Bu hızlı değişim, yapılan işte ve üretilen malların kalitesinde insan unsurunun denli önemli olduğunu ortaya koymuştur.

Millî, manevî, ahlaki ve insani tüm değerlere sahip meslek elemanlarının yetiştirilmesi; esnaf ve sanatkârlar arasındaki güven ve iş birliğinin canlandırılması; nezaket, sevgi, saygı gibi değerlerin iş hayatında hayat bulması toplumsal ihtiyaç hâline gelmiştir. Meslek örgütleri -Ahilik teşkilatı başta olmak üzere- Türk toplumunun meslek hayatının yanında sosyal ve kültürel hayatını da düzenlemiştir.

Ahlaki ilkeler çerçevesinde işini yapan meslek erbabı, diğer meslektaşlarından her zaman bir adım öne çıkmaktadır. Ahilik kültürü, meslek ahlakının tarihimizdeki en önemli örneğidir. Bu kültürün yapı taşları olan sevgi, saygı, yardımlaşma, hayırseverlik, iş birliği, doğruluk, dürüstlük ve güvenilirlik gibi değerlerin yaygınlaşması iş ve ticaret dünyasına dinamizm kazandıracaktır.

Öğrenme ve öğretme süreci; adalet, aile bütünlüğü, çalışkanlık, dostluk, duyarlılık, dürüstlük, estetik, mahremiyet, merhamet, mütevazılık, özgürlük, sabır, sağlıklı yaşam, saygı, sevgi, sorumluluk, tasarruf, temizlik, vatanseverlik, yardımseverlik değerleri ile birlikte ele alınarak ilerleyecektir.

## 2.2. YETKİNLİKLER

Toplumların teknoloji çağından bilgi çağına geçmesiyle son yıllarda meydana gelen bilimsel, teknolojik, sosyal değişim ve gelişmeler ekseninde, toplumun bireylerden beklentileri de farklılaşmıştır. Bu gelişme ve ilerlemeler öğrencilere temel bilgi ve becerilerin yanı sıra eleştirel düşünme, özgün düşünme, araştırma yapma, sorun çözme gibi bilişsel; toplumsal ve kültürel katılım, girişimcilik, iletişim kurma, empati kurma gibi sosyal; öz denetim, öz güven, kararlılık, liderlik gibi kişisel yeterlilik ve becerilerin kazandırılmasını zorunlu kılmaktadır.

Öğrencilerin ulusal ve uluslararası düzeyde kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde (TYÇ) belirlenmiştir. TYÇ sekiz anahtar yetkinlik belirlemekte ve aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

### 1. Okuma Yazma Yetkinliği

Bu yetkinlik, diğer kişiler ile uygun ve yaratıcı bir yolla etkili iletişim kurma yeteneğini ifade eder. Bireyler, çeşitli durumlarda sözlü ve yazılı iletişim kurma, izleme ve kendi iletişimlerini durumun gerekliliklerine uyarlama becerilerine sahip olmalıdır.

Bu yetkinlik aynı zamanda farklı kaynak türlerini ayırt etme ve kullanma, bilgiyi araştırma, toplama ve işleme, aygıtları kullanma, sözlü ve yazılı görüşleri mantıklı bir şekilde düzenleme ve ikna edici bir biçimde ifade etme becerilerini de içerir.

## 2. Çoklu Dil Yetkinliđi

Bu yetkinlik, farklı dilleri iletişim için uygun ve etkili olarak kullanma becerisini tarif eder. Dil yetkinlikleri, tarihî boyutu ve kültürler arası yetkinlikleri bütünleştirmektedir. Farklı diller ve iletişim araçları arasında geçiş yapma yeteneđine dayanır. Bireyin ihtiyaçlarına bađlı olarak farklı dillerde, farklı yeterlilik seviyelerinde sözlü mesajları anlama, sohbeti başlatma, sürdürme ve bitirme ile metinleri okuma, anlama ve yazma yeteneklerinden oluşur. Bireyler iletişim araçlarını uygun şekilde kullanabilmeli ve dilleri örgün, yaygın ve serbest olarak hayatı boyunca öğrenebilmelidir.

## 3. Matematiksel Yetkinlik ile Bilim, Teknoloji, Mühendislikte Yetkinlik

**a. Matematiksel yetkinlik:** Matematiksel yetkinlik, günlük hayatta karşılaşılan problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen sürece, faaliyete ve bilgiye vurgu yapılmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın (formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma becerisi ve isteđini içermektedir.

**b. Bilimde yetkinlik:** Bilimdeki yetkinlik, soruları tanımlamak, kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgilerini ve metodolojiden yararlanma beceri ve isteđini içermektedir. Teknoloji ve mühendislikteki yetkinlik, insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim, teknoloji ve mühendislikteki yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan deđişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

## 4. Dijital Yetkinlik

Bu yetkinlik öğrenme, çalışma ve topluma katılım için dijital teknolojileri güvenli, eleştirel ve sorumlu kullanmayı ve bu teknolojilerle yakından ilgilenmeyi kapsamaktadır. Bilgi ve veri okuryazarlığı, iletişim ve iş birliđi, medya becerileri, dijital içerik oluşturma (programlama dâhil), güvenlik (dijital refah ve siber güvenlikle ilgili yetkinlikler dâhil), fikrî mülkiyetle ilgili sorular, problem çözme ve eleştirel düşünmeyi içerir.

## 5. Kişisel, Sosyal ve Öğrenmeyi Öğrenme Yetkinliđi

Bu yetkinlik kendini yansıtmaya, zaman ve bilgiyi etkin bir şekilde yönetme, başkalarıyla yapıcı bir şekilde çalışma, esnek kalma, öğrenme ve kariyerini yönetme yeteneđidir. Belirsizlik ve karmaşıklıkla başa çıkabilmeyi öğrenmeyi, fiziksel ve duygusal refahını desteklemeyi, fiziksel ve zihinsel sađlığını korumayı, sađlık bilincine sahip geleceđe yönelik bir yaşam sürmeyi, kapsayıcı ve destekleyici ortamda çatışmaya anlayış gösterme ve çatışmayı yönetme yeteneđini içerir.

## 6. Vatandaşlık Yetkinliđi

Bu yetkinlik sosyal, ekonomik, yasal ve politik kavram ve yapıları farketmenin yanı sıra küresel gelişmeler ve sürdürülebilirlik anlayışına dayalı olarak sorumlu vatandaş bilinciyle hareket etme, sivil ve sosyal hayata tam olarak katılma yeteneđidir.

## **7. Giriřimcilik Yetkinliđi**

Bu yetkinlik, fırsatlar ve fikirler üzerinde hareket etme ve bunları başkaları için deęerlere dönüřtürme kapasitesi anlamına gelir. Yaratıcılık, eleřtirel düşünme ve problem çözme, inisiyatif alma ve sebat etme, kültürel, sosyal veya finansal deęeri olan projeleri planlama ve yürütme için iş birliđi ile çalışabilme yeteneđi üzerine kuruludur.

## **8. Kültürel Farkındalık ve İfade Yetkinliđi**

Bu yetkinlik, düşünce ve anlamların farklı kültürlerde, sanatsal ve diđer kültürel formlarda nasıl yaratıcı bir şekilde ifade edildiđinin ve aktarıldıđının anlaşılması gerektiđini kapsamaktadır. Kendi düşünceleri ile toplumdaki rolüne ve yerine dair hislerini çeřitli ortamlarda ve farklı yollarla anlatma, geliştirme ve ifade etme sürecine dâhil olmayı içerir.

### 3. ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Ölçme, bir niteliğin gözlenip gözlem sonuçlarının sayılarla veya başka sembollerle gösterilmesi; değerlendirme ise ölçme sonuçları ile bir ölçütü kıyaslayarak karara varma süreci olarak tanımlanır. Eğitim öğretim sürecinde öğretim programları kazanımlarında belirtilen bilgi, beceri ve tutumlara ne oranda ulaşıldığını belirleyen ölçme ve değerlendirme uygulamaları eğitimin etkili ve başarılı kılınmasında önemli bir yere sahiptir. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları eksik ve yanlış öğrenmelerin belirlenerek düzeltilmesine, geri bildirimlerle süreç içinde etkili rehberlik yapılmasına olanak sağlar. Eğitimde kullanılacak ölçme araçlarının yeterli derecede yüksek geçerlik ve güvenilirliğe sahip olması ve öğrencilerin kendilerine öğretilmesi hedef alınan davranışları öğrenmiş olup olmadıkları ve bu davranışlarda erişmiş oldukları yetkinlik ve kararlılık derecelerini nesnel olarak ortaya koyması esastır.

Mesleki ve teknik eğitim kurumlarına ait öğretim programlarında geleneksel ve performansa dayalı değerlendirme yaklaşımları dengeli bir şekilde yer almalıdır. Sonuca dayalı değerlendirme olarak da adlandırılan geleneksel değerlendirme ağırlıklı olarak bilişsel becerilere dayalı kazanımların ölçülmesinde kullanılmaktadır. Geleneksel yaklaşımda kullanılan ölçme araçları doğru/yanlış, eşleştirme, boşluk doldurma, kısa cevaplı, açık uçlu ve çoktan seçmeli soru türlerinden oluşmaktadır. Kullanılacak soru türü öğretim programı kazanımlarının bilişsel beceri düzeyine bağlı olarak belirlenir. Performansa dayalı değerlendirme ise öğrencilerin bireysel farklılıklarını göz önüne alarak onların bilgi ve becerilerini gerçek yaşama aktarmalarını sağlayacak uygulamalar ve görevleri içermektedir. Öğrencilerden birden fazla beceriyi içeren bir görevi gerçekleştirmeleri veya bir ürün oluşturmaları beklenen bu yaklaşımda değerlendirme, belirli bir zamana bağlı olmayıp süreç içine yayılmıştır. Zihin kas koordinasyonunu gerektiren devinişsel (psikomotor) becerilerin ağırlıklı olduğu mesleki ve teknik eğitimde bireylerin elde ettikleri bilgileri uygulamaya dönüştürerek beceri hâline getirmeleri beklenir.

Öğrencilerin bilgi ve becerilerini bütünleştirerek ortaya koydukları ürünü ve süreci ölçmek amacıyla deney, proje, uygulama vb. yoluyla bir iş ya da işlemi yapmaları istenir ve elde edilen sonuçlar önceden belirlenen ölçütlere uygun olarak değerlendirilir. Performansa dayalı değerlendirme yapabilmek için verilen performans görevlerinde öğrencilerin göstermiş olduğu performansın, daha önceden hazırlanmış ölçütlerden oluşan kontrol listesi, derecelendirme ölçeği, dereceli puanlama anahtarı vb.den uygun olan biri ile değerlendirilmesi ve puanlanması gerekmektedir.

Ölçme araçları hazırlanırken beceri için gerekli olan tutum ve davranışlar da dikkate alınmalı, bilişsel, duyuşsal ve devinişsel özellikleri bir bütün olarak gözlemlemeye uygun bütünsel bir yapı oluşturulmalıdır.

Eğitimde çeşitlilik; birey, ders içeriği, sosyal ortam, okul imkânları vb. dinamiklerden etkilendiği için ölçme ve değerlendirme uygulamalarının etkililiğini sağlamada eğitim uygulayıcılarının rolü oldukça önemlidir. Öğretim programı, ölçme sürecinde kullanılacak ölçme araç ve yöntemleri açısından uygulayıcılara kesin sınırlar çizmez, sadece yol gösterir. Ancak tercih edilen ölçme ve değerlendirme araç ve yönteminde gereken teknik ve akademik standartlara uyulmalıdır.



## 4. BELGELENDİRME

Mezun olan öğrenciye, alan ve dalını gösteren diploma ve iş yeri açma belgesi ile birlikte seçmeli meslek dersleri ile ulaşabileceği ilgili mesleklere ait sertifika verilmektedir. Mesleki ve teknik ortaöğretim programlarından mezun olanlardan isteyenlere, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi kapsamında öğrenim süresince kazandıkları temel yeterlilikler hakkında bilgiler içeren Europass sertifika/diploma ekiyle alınan ve başarı gösterilen öğrenme birimini, mesleki eğitim gördüğü veya stajını yaptığı işletmenin adını gösterir belge düzenlenir.

## 5. BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI

### 5.1.ÖĞRETİM PROGRAMININ AMAÇLARI

Bilişim teknolojileri son yıllarda baş döndürücü bir hızla gelişerek tüm dünyada yaygın hâle gelmiştir. Bu gelişim hayatı bir yandan kolaylaştırmış, diğer yandan da veri güvenliği ve kişisel güvenliğin korunması sorunlarını ortaya çıkarmıştır. Gelişen teknoloji ile üretilen yazılımların, teknolojilerin ve sağlanan hizmetlerin herkes tarafından kullanılabilmesi için özellikle hızla küreselleşmiş olan bu sektörde rekabet büyük yoğunluk kazanmakta ve sektörün korunması ve rekabet gücünün geliştirilmesi için özel politikalar uygulamaktadır.

Bilişim Teknolojileri Alanı Çerçeve Öğretim Programı'nda aşağıdaki dallar yer almaktadır.

1. Yazılım Geliştirme
2. Ağ İşletmenliği

Bu doğrultuda Bilişim Teknolojileri alanı ve alan altında yer alan mesleklerde ulusal ve uluslararası düzeyde standartlara uygun örgün öğretim programı hazırlanmıştır.

Bu programı tamamlayan öğrenciye aşağıdaki ortak bilgi, beceri ve yetkinliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Yeni çağ becerileri ve tasarım odaklı düşünme yaklaşımı doğrultusunda “meslek etiği ve ahilik, iş sağlığı ve güvenliği, teknolojik gelişmeler ve endüstriyel dönüşüm, çevre koruma, girişimci fikirler, iş kurma ve yürütme, fikri ve sınai mülkiyet hakları” konularında mesleki gelişim sağlayacak beceriler kazanma

Temel algoritma, görsel blok programlama ve programlama işlemlerini yapma

İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilişim etiği, bilgi güvenliği, fikri mülkiyet, sanayi devrimleri, dijital dönüşüm ve endüstri 4.0 teknolojileri, bilgisayar montajı yapma ve ağ temellerini kullanma

Teknik resim kurallarına uygun çizimler yapma, bilgisayarda üç boyutlu tasarım yaparak hazırlanan tasarımların baskısını alma

#### **Yazılım Geliştirme Dalı**

Nesne tabanlı programlama teknikleri ile proje yapma, geliştirme, veri tabanı kullanım yöntemlerini uygulama

İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak giriş ve çıkış cihazları, sensörler, göstergeler, ekranlar ve motorları kullanarak işlevsel bir aygıt oluşturma

Web sitesi tasarımı, dinamik programlama, veri tabanı işlemleri ve web sitesini yayınlama

Mobil uygulamalar yapma

Görüntü işleme ve görsel efekt tekniklerini uygulama

### **Ağ İşletmenliği Dalı**

İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak anahtar cihazının yapılandırılması ve ağ üzerinde anahtarlama işlemleri yapma

İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak giriş ve çıkış cihazları, sensörler, göstergeler, ekranlar ve motorları kullanarak işlevsel bir aygıt oluşturma

İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak yönlendirme cihazının yapılandırılması ve ağ üzerinde yönlendirme

Bilgi toplama teknikleri, ağ güvenliğini sağlama ve güvenlik yöntemlerini uygulama

İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak sunucu işletim sistemi kurulumu ve yönetimini yapma

### **5.2. PROGRAMIN SÜRESİ**

Alan programının toplam eğitim süresi 4 öğretim yılı olarak planlanmıştır.

### **5.3. REFERANS DOKÜMANLAR VE DAYANAKLAR**

Program hazırlanırken eğitimle ilgili mevzuatın yanı sıra aşağıda yer alan referans doküman ve dayanaklar dikkate alınarak programın bileşenlerine yansıtılmıştır.

ISCED-F sınıflaması

4857 sayılı İş Kanunu

5510 sayılı Sosyal Sigortalar ve Genel Sağlık Sigortası Kanunu

6331 sayılı İş Sağlığı ve Güvenliği Kanunu

İş Sağlığı ve Güvenliği Risk Değerlendirmesi Yönetmeliği

İşyerlerinde Acil Durumlar Hakkında Yönetmelik

İşyeri Bina ve Eklentilerinde Alınacak Sağlık ve Güvenlik Önlemlerine İlişkin Yönetmelik

Kişisel Koruyucu Donanımların İşyerlerinde Kullanılması Hakkında Yönetmelik

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu

23.05.2022 tarih ve 31844 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Yazılım Geliştirici 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

05.11.2013 tarih ve 28812 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Yazılım Uygulamaları Destek Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

05.11.2013 tarih ve 28812 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Veritabanı Teknik Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

20.08.2021 tarih ve 31574 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Bilgi İşlem Destek Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

16.10.2012 tarih ve 28443 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan BT Satış Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

23.05.2022 tarih ve 31844 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Sistem İşletmeni 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

16.10.2012 tarih ve 28443 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Veri Giriş Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

26.02.2013 tarih ve 28571 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

27.04.2012 tarih ve 28276 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Ağ Teknolojileri Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

20.08.2021 tarih ve 31574 (Mükerrer) sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Bilgisayar Donanım Elemanı 4.Seviye Ulusal Meslek Standardı

#### 5.4. ANADOLU MESLEK VE ANADOLU TEKNİK PROGRAMI HAFTALIK DERS ÇİZELGELERİ

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**ANADOLU MESLEK PROGRAMI**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**  
 (YAZILIM GELİŞTİRME DALI)  
**HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ**

DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI (*)	5	4	4	4
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	2	2	2	2
	TARİH	2	2	2	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	-	2
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	5	5	-	-
	FİZİK	2	2	-	-
	KİMYA	2	2	-	-
	BİYOLOJİ	2	2	-	-
	FELSEFE	-	2	2	-
	YABANCI DİL	4	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR/GÖRSEL SANATLAR/MÜZİK	2	2	2	-
	SAĞLIK BİLGİSİ VE TRAFİK KÜLTÜRÜ	-	-	1	-
<b>TOPLAM</b>		<b>28</b>	<b>27</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
MESLEK DERSLERİ	MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ	2	-	-	-
	PROGRAMLAMA TEMELLERİ (*)	4	-	-	-
	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	3	-	-	-
	BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI	2	-	-	-
	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA (*)	-	10	-	-
	ROBOTİK VE KODLAMA	-	3	-	-
	WEB TABANLI UYGULAMA GELİŞTİRME (*)	-	-	9	-
	MOBİL UYGULAMALAR	-	-	4	-
	GRAFİK VE CANLANDIRMA	-	-	4	-
	İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİM (*)	-	-	-	24
<b>MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>17</b>	<b>24</b>	
<b>SEÇMELİ MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	
<b>SEÇMELİ DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>5</b>	<b>4</b>			
<b>REHBERLİK VE YÖNLENDİRME</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>TOPLAM DERS SAATİ</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	

NOT:

(\*) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılmayacak derslerdir.

(\*\*) Seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler ile ilgili açıklamalar Çerçeve Öğretim Programının Uygulama Esasları'nda yer almaktadır.

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**ANADOLU TEKNİK PROGRAMI**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**  
**(YAZILIM GELİŞTİRME DALI)**  
**HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ**

DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI (*)	5	4	4	4
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	2	2	2	2
	TARİH	2	2	2	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	-	2
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	5	5	-	-
	FİZİK	2	2	-	-
	KİMYA	2	2	-	-
	BİYOLOJİ	2	2	-	-
	FELSEFE	-	2	2	-
	YABANCI DİL	4	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR/GÖRSEL SANATLAR/MÜZİK	2	2	2	-
	SAĞLIK BİLGİSİ VE TRAFİK KÜLTÜRÜ	-	-	1	-
<b>TOPLAM</b>		<b>28</b>	<b>27</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
MESLEK DERSLERİ	MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ	2	-	-	-
	PROGRAMLAMA TEMELLERİ (*)	4	-	-	-
	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	3	-	-	-
	BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI	2	-	-	-
	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA (*)	-	10	-	-
	ROBOTİK VE KODLAMA	-	3	-	-
	WEB TABANLI UYGULAMA GELİŞTİRME (*)	-	-	9	-
	MOBİL UYGULAMALAR	-	-	-	4
	GRAFİK VE CANLANDIRMA (*)	-	-	-	4
<b>MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI</b>		<b>11</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>8</b>
<b>SEÇMELİ MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>3</b>
<b>SEÇMELİ DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>24</b>
<b>REHBERLİK VE YÖNLENDİRME</b>		<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>
<b>TOPLAM DERS SAATİ</b>		<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>

NOT:

(\*) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılmayacak derslerdir.

(\*\*) Seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler ile ilgili açıklamalar Çerçeve Öğretim Programının Uygulama Esasları'nda yer almaktadır.

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİME 11. SINIFTA BAŞLAYAN OKULLAR İÇİN**  
**ANADOLU MESLEK PROGRAMI**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**  
**(YAZILIM GELİŞTİRME DALI)**  
**HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ**

DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI (*)	5	4	4	4
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	2	2	2	2
	TARİH	2	2	2	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	-	2
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	5	5	-	-
	FİZİK	2	2	-	-
	KİMYA	2	2	-	-
	BİYOLOJİ	2	2	-	-
	FELSEFE	-	2	2	-
	YABANCI DİL	4	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR/GÖRSEL SANATLAR/MÜZİK	2	2	2	-
	SAĞLIK BİLGİSİ VE TRAFİK KÜLTÜRÜ	-	-	1	-
<b>TOPLAM</b>		<b>28</b>	<b>27</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
MESLEK DERSLERİ	MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ	2	-	-	-
	PROGRAMLAMA TEMELLERİ (*)	4	-	-	-
	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	3	-	-	-
	BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI	2	-	-	-
	NESNE TABANLI PROGRAMLAMA (*)	-	10	-	-
	ROBOTİK VE KODLAMA	-	3	-	-
	WEB TABANLI UYGULAMA GELİŞTİRME	-	-	9	-
	MOBİL UYGULAMALAR	-	-	-	4
	GRAFİK VE CANLANDIRMA	-	-	-	4
	İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİM (*) (***)	-	-	16	24
<b>MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	
<b>SEÇMELİ MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	
<b>SEÇMELİ DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
<b>REHBERLİK VE YÖNLENDİRME</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>TOPLAM DERS SAATİ</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	

NOT:

(\*) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılmayacak derslerdir.

(\*\*) Seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler ile ilgili açıklamalar Çerçeve Öğretim Programının Uygulama Esasları'nda yer almaktadır.

(\*\*\*) İl istihdam ve mesleki eğitim kurulu tarafından belirlenen alan/dallarda 11. sınıfta İşletmelerde Mesleki Eğitim dersi uygulanır.

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**ANADOLU MESLEK PROGRAMI**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**  
**(AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI)**  
**HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ**

DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI (*)	5	4	4	4
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	2	2	2	2
	TARİH	2	2	2	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	-	2
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	5	5	-	-
	FİZİK	2	2	-	-
	KİMYA	2	2	-	-
	BİYOLOJİ	2	2	-	-
	FELSEFE	-	2	2	-
	YABANCI DİL	4	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR/GÖRSEL SANATLAR/MÜZİK	2	2	2	-
	SAĞLIK BİLGİSİ VE TRAFİK KÜLTÜRÜ	-	-	1	-
<b>TOPLAM</b>		<b>28</b>	<b>27</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
MESLEK DERSLERİ	MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ	2	-	-	-
	PROGRAMLAMA TEMELLERİ (*)	4	-	-	-
	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	3	-	-	-
	BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI	2	-	-	-
	AĞ SİSTEMLERİ VE ANAHTARLAMA (*)	-	10	-	-
	ROBOTİK VE KODLAMA	-	3	-	-
	AĞ SİSTEMLERİ VE YÖNLENDİRME (*)	-	-	9	-
	SİBER GÜVENLİK TEMELLERİ	-	-	4	-
	SUNUCU İŞLETİM SİSTEMLERİ	-	-	4	-
	İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİM (*)	-	-	-	24
<b>MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>17</b>	<b>24</b>	
<b>SEÇMELİ MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	-	-	<b>12</b>	<b>11</b>	
<b>SEÇMELİ DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>5</b>	<b>4</b>			
<b>REHBERLİK VE YÖNLENDİRME</b>	-	<b>1</b>	<b>1</b>	-	
<b>TOPLAM DERS SAATİ</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	

NOT:

(\*) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılmayacak derslerdir.

(\*\*) Seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler ile ilgili açıklamalar Çerçeve Öğretim Programının Uygulama Esasları'nda yer almaktadır.

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**ANADOLU TEKNİK PROGRAMI**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**  
**(AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI)**  
**HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ**

DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI (*)	5	4	4	4
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	2	2	2	2
	TARİH	2	2	2	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	-	2
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	5	5	-	-
	FİZİK	2	2	-	-
	KİMYA	2	2	-	-
	BİYOLOJİ	2	2	-	-
	FELSEFE	-	2	2	-
	YABANCI DİL	4	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR/GÖRSEL SANATLAR/MÜZİK	2	2	2	-
	SAĞLIK BİLGİSİ VE TRAFİK KÜLTÜRÜ	-	-	1	-
<b>TOPLAM</b>		<b>28</b>	<b>27</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
MESLEK DERSLERİ	MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ	2	-	-	-
	PROGRAMLAMA TEMELLERİ (*)	4	-	-	-
	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	3	-	-	-
	BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI	2	-	-	-
	AĞ SİSTEMLERİ VE ANAHTARLAMA (*)	-	10	-	-
	ROBOTİK VE KODLAMA	-	3	-	-
	AĞ SİSTEMLERİ VE YÖNLENDİRME (*)	-	-	9	-
	SİBER GÜVENLİK TEMELLERİ (*)	-	-	-	4
	SUNUCU İŞLETİM SİSTEMLERİ	-	-	-	4
<b>MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI</b>		<b>11</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>8</b>
<b>SEÇMELİ MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>3</b>
<b>SEÇMELİ DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>24</b>
<b>REHBERLİK VE YÖNLENDİRME</b>		<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>
<b>TOPLAM DERS SAATİ</b>		<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>

NOT:

(\*) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılamayacak derslerdir.

(\*\*) Seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler ile ilgili açıklamalar Çerçeve Öğretim Programının Uygulama Esasları'nda yer almaktadır.



**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİME 11. SINIFTA BAŞLAYAN OKULLAR İÇİN**  
**ANADOLU MESLEK PROGRAMI**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI**  
**(AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI)**  
**HAFTALIK DERS ÇİZELGESİ**

DERS KATEGORİLERİ	DERSLER	9. SINIF	10. SINIF	11. SINIF	12. SINIF
ORTAK DERSLER	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI (*)	5	4	4	4
	DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	2	2	2	2
	TARİH	2	2	2	-
	T.C. İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK	-	-	-	2
	COĞRAFYA	2	2	-	-
	MATEMATİK	5	5	-	-
	FİZİK	2	2	-	-
	KİMYA	2	2	-	-
	BİYOLOJİ	2	2	-	-
	FELSEFE	-	2	2	-
	YABANCI DİL	4	2	2	2
	BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR/GÖRSEL SANATLAR/MÜZİK	2	2	2	-
	SAĞLIK BİLGİSİ VE TRAFİK KÜLTÜRÜ	-	-	1	-
<b>TOPLAM</b>		<b>28</b>	<b>27</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
MESLEK DERSLERİ	MESLEKİ GELİŞİM ATÖLYESİ	2	-	-	-
	PROGRAMLAMA TEMELLERİ (*)	4	-	-	-
	BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ	3	-	-	-
	BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI	2	-	-	-
	AĞ SİSTEMLERİ VE ANAHTARLAMA (*)	-	10	-	-
	ROBOTİK VE KODLAMA	-	3	-	-
	AĞ SİSTEMLERİ VE YÖNLENDİRME	-	-	9	-
	SİBER GÜVENLİK TEMELLERİ	-	-	-	4
	SUNUCU İŞLETİM SİSTEMLERİ	-	-	-	4
	İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİM (*) (**)	-	-	16	24
<b>MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	
<b>SEÇMELİ MESLEK DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	
<b>SEÇMELİ DERS SAATİ TOPLAMI (**)</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
<b>REHBERLİK VE YÖNLENDİRME</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
<b>TOPLAM DERS SAATİ</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	

NOT:

(\*) Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılmayacak derslerdir.

(\*\*) Seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler ile ilgili açıklamalar Çerçeve Öğretim Programının Uygulama Esasları'nda yer almaktadır.

(\*\*\*) İl istihdam ve mesleki eğitim kurulu tarafından belirlenen alan/dallarda 11. sınıfta İşletmelerde Mesleki Eğitim dersi uygulanır.

## 5.5. ÇERÇEVE ÖĞRETİM PROGRAMININ UYGULAMA ESASLARI

1. Program dört yıl olarak tasarlanmıştır. Haftalık ders çizelgesinde ortak dersler, meslek dersleri, seçmeli meslek dersleri ve seçmeli dersler yer almaktadır.
2. 9. sınıfta alana ait temel mesleki becerileri kapsayan derslere, 10, 11 ve 12. sınıflarda ise dala ait mesleki becerileri kapsayan derslere yer verilmektedir.
3. Anadolu meslek programında 12. sınıfta "işletmelerde mesleki eğitim" dersi uygulanır. İl istihdam ve mesleki eğitim kurulu tarafından belirlenen ve genel müdürlükçe onaylanan okulların alan / dallarında ise 11 ve 12. sınıflarda "işletmelerde mesleki eğitim" dersi uygulanır.
4. Program türüne göre derslerin sınıf seviyeleri ve saatlerinde haftalık ders çizelgesi esas alınır.
5. Ortak ders saatlerinin mevcut öğretim programlarında belirtilen ders saatinden farklı olması hâlinde öğretim programlarının amaç ve açıklamaları doğrultusunda zümre öğretmenler kurulunca hazırlanacak programlar uygulanır.
6. Dal eğitiminde; bölgesel ve sektörel ihtiyaçlar, okulun donanımı, fiziki kapasitesi ve öğretmen durumu ile öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları dikkate alınır.
7. Seçmeli dersler, Talim ve Terbiye Kurulunun Tebliğler Dergisi'nde yayımlanan kararlar ile Mesleki ve Teknik Ortaöğretim Okul ve Kurumlarında Uygulanacak Haftalık Ders Çizelgeleri'nin ekinde belirtilen açıklamalar doğrultusunda seçmeli dersler tablosundaki derslerden seçilebilir.
8. Seçmeli meslek dersleri; çerçeve öğretim programı seçmeli meslek dersleri tablosundan, alan / dal meslek derslerinden veya diğer alan / dal meslek derslerinden seçilecektir.
9. Anadolu meslek programına devam eden öğrenciler, 11 ve 12. sınıfta seçmeli dersler ile seçmeli meslek derslerini seçebilecektir. Aynı zamanda 12. sınıfta işletmelerde meslek eğitimine devam edecektir.
10. Anadolu teknik programına devam eden öğrenciler, 11 ve 12. sınıfta seçmeli derslerinden 12. sınıfta ise çerçeve öğretim programındaki seçmeli meslek dersleri tablosundan seçecektir.
11. Mesleki gelişim atölyesi dersinde Talim ve Terbiye Kurulunun 19.08.2020 tarih ve 22 sayılı Kararı ile kabul edilen öğretim programı uygulanır.
12. Meslek dersleri, haftalık ders çizelgesinde belirtilen ders saatlerinin bütünlüğü bozulmadan veya imkânlar ölçüsünde birbirini izleyecek şekilde planlanır.
13. Haftalık ders çizelgesinde (\*) ile belirtilen meslek dersleri, alan ve dalın başarılması zorunlu meslek dersleridir. Bu dersler, Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği uyarınca yılsonu başarı puanı ile başarılı sayılmayacak derslerdir.
14. Mesleki ve teknik Anadolu liselerinde "Akademik Çalışmalar, İnsan, Toplum ve Bilim", "Din, Ahlak ve Değer" ile " Kültür, Sanat ve Spor" seçmeli ders gruplarından 9, 10, 11 ve 12. sınıf seviyelerinde bu gruptan en az birer ders seçilmesi zorunludur.
15. Seçmeli meslek dersleri ile alan ve dalda birden fazla sertifika alınabilir.

- 16.** Meslek derslerinin haftalık ders çizelgesinde belirtilen ders saati süreleri değiştirilmeden ders bilgi formlarında yer alan derse ait öğrenme birimi süreleri zümre öğretmenler kurulu tarafından belirlenir.
- 17.** Meslek dersleri ile ilgili eğitim öğretim planlaması yapılırken çerçeve öğretim programı esas olmak üzere ders bilgi formlarından yararlanılacaktır.
- a.** Çerçeve öğretim programında yer alan meslek derslerine ait kazanımların verilebilmesi için ders bilgi formlarındaki konular (içerik), kazanım açıklamaları ve uygulama faaliyetlerinden / temrinlerden yararlanılacaktır.
- b.** Ders bilgi formlarındaki uygulama faaliyetleri / temrinleri; ders kazanımına uygun olarak okulun fiziki kapasitesi ve donatımı, öğrenci sayısı göz önünde bulundurularak en fazla uygulama faaliyeti / temrini yaptıracak şekilde meslek alan zümre öğretmenler kurulu tarafından seçilir. Ayrıca farklı uygulama faaliyetleri / temrinleri de yapılabilir.
- 18.** İşletmelerde mesleki eğitim dersinin içeriği, her dal için dalın gerektirdiği bilgi ve becerilerin tamamını kapsayan, ağırlıklı olarak iş, proje, deney ve hizmetin yapılması ve uygulamasını gerektiren öğrenme kazanımları dikkate alınarak zümre öğretmenler kurulu tarafından hazırlanır.
- 19.** Staj; öğrencilerin mesleki bilgi, beceri, tutum ve davranışlarını geliştirmeyi; okulda olmayan tesis ve araç gereci tanıyarak gerçek üretim, hizmet ortamı ve iş hayatına uyumlarını sağlamak amacıyla yaptırılır. Staj programının içeriği; ilgili sınıf / sınıflara ait kazanımlar esas alınarak temrin, iş, proje, deney veya hizmetin uygulanmasını sağlayacak şekilde zümre öğretmenler kurulu tarafından hazırlanır.
- 20.** Ders ve öğrenme birimi kazanımları gerçekleştirilirken iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerinin alınması gereklidir. Referans dokümanlarda belirtilen iş sağlığı ve güvenliği mevzuatı doğrultusunda alınması gereken tedbirlere ders bilgi formlarında alan ve dalların özelliği göz önünde bulundurularak yer verilmektedir. Buna göre iş sağlığı ve güvenliği ile ilgili gerekli bilgi ve becerileri alışkanlık hâline getiren bireyler yetiştirilmesi amacıyla çerçeve öğretim programı ve ders bilgi formlarındaki iş sağlığı ve güvenliği konuları zümre öğretmenler kurulunda görüşülür.

**5.6. BAŞARILMASI ZORUNLU (\*) MESLEK DERSLERİ TABLOSU**

Dallar	Sınıf	Anadolu Meslek Programı	Anadolu Teknik Programı	İşletmelerde Mesleki Eğitime 11. Sınıfta Başlayan Okullar İçin Anadolu Meslek Programı
<b>Ağ İşletmenliği</b>	<b>9</b>	Programlama Temelleri	Programlama Temelleri	Programlama Temelleri
	<b>10</b>	Ağ Sistemleri ve Anahtarlama	Ağ Sistemleri ve Anahtarlama	Ağ Sistemleri ve Anahtarlama
	<b>11</b>	Ağ Sistemleri ve Yönlendirme	Ağ Sistemleri ve Yönlendirme	İşletmelerde Mesleki Eğitim
	<b>12</b>	İşletmelerde Mesleki Eğitim	Siber Güvenlik Temelleri	İşletmelerde Mesleki Eğitim
<b>Yazılım Geliştirme</b>	<b>9</b>	Programlama Temelleri	Programlama Temelleri	Programlama Temelleri
	<b>10</b>	Nesne Tabanlı Programlama	Nesne Tabanlı Programlama	Nesne Tabanlı Programlama
	<b>11</b>	Web Tabanlı Uygulama Geliştirme	Web Tabanlı Uygulama Geliştirme	İşletmelerde Mesleki Eğitim
	<b>12</b>	İşletmelerde Mesleki Eğitim	Grafik ve Canlandırma	İşletmelerde Mesleki Eğitim

## 6. DERSLER

### 6.1. ORTAK DERSLER

Ortak dersler; her öğrencinin ortaöğretim kurumunu bitirinceye kadar aldığı, asgari ortak bir genel kültür veren, toplum sorunlarına duyarlı olma, yurdun ekonomik, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunma bilincini ve gücünü kazandırmayı amaçlayan ve öğrenciyi yükseköğretim programlarına hazırlayan derslerdir.

Haftalık ders çizelgesinde yer alan ortak derslerde Talim ve Terbiye Kurulunun belirlemiş olduğu programlar ve ders saatleri uygulanır.

### 6.2. MESLEK DERSLERİ

Meslek dersleri, öğrenciyi hedeflediği yükseköğretim programlarına ve/veya mesleğe, iş alanlarına yönelten ve bu yönde gelişmesini sağlayan derslerdir.

## 9. SINIF MESLEK DERSLERİ VE KAZANIMLARI

### PROGRAMLAMA TEMELLERİ DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciyeye; temel algoritma, görsel blok programlama ve programlama işlemlerini yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 4

Öğrenme Biriminin Adı	Problem Çözme ve Algoritmalar
Öğrenme Biriminin Kazanımları	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.</li><li>2. Problem türlerini açıklar.</li><li>3. Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm bulur.</li><li>4. Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.</li><li>5. Algoritmanın hatalarını giderir.</li><li>6. Verilen problemin çözümüne uygun akış şemaları oluşturur.</li></ol>
Öğrenme Biriminin Adı	Programlama Dili Temelleri
Öğrenme Biriminin Kazanımları	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Programlama dilinin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.</li><li>2. Programlama dilini bilgisayarına kurar.</li><li>3. Programlama dilini kullanmak için gerekli araçları kurar.</li></ol>
Öğrenme Biriminin Adı	Veri Yapıları
Öğrenme Biriminin Kazanımları	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Programlama dilinde değişken, sabit ve operatörleri kullanır.</li><li>2. Programlama dilinde veri tiplerini amacına uygun kullanır.</li><li>3. Programlama dilinde tanımladığı veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.</li><li>4. Farklı veri tiplerini (listeler, sözlükler vb.) kullanarak programlar geliştirir.</li></ol>
Öğrenme Biriminin Adı	Karar ve Döngü Yapıları
Öğrenme Biriminin Kazanımları	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.</li><li>2. Tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.</li></ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Fonksiyonlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Program dilinde fonksiyonları kullanır.</li> <li>2. Fonksiyon türlerine göre programlar geliştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Tarih ve String İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tarih nesnesi oluşturur.</li> <li>2. Tarih bilgisini biçimlendirir.</li> <li>3. Metin bilgisini biçimlendirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Hata Yakalama İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İstisna işlemlerini açıklar.</li> <li>2. Try-except bloklarını kullanır.</li> <li>3. Finally bloğunu kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dosya İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Programlama dilinde dosya okuma işlemlerini yapar.</li> <li>2. Dosya oluşturma işlemlerini yapar.</li> <li>3. Dosyaya yazma işlemlerini yapar.</li> <li>4. Dosya silme işlemlerini yapar.</li> <li>5. Dosya yedekleme işlemlerini yapar.</li> </ol>

## BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilişim etiği, bilgi güvenliği, fikri mülkiyet, sanayi devrimleri, dijital dönüşüm ve endüstri 4.0 teknolojileri, bilgisayar montajı yapma ve ağ temellerini kullanma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Bilişim Etiği</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bilişim teknolojilerini ve internet (genel ağ) ortamını kullanma ve yönetme sürecinde dikkat edilmesi gereken etik ilkeleri açıklar.</li> <li>2. Bilgi güvenliğinin önemini açıklar.</li> <li>3. Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.</li> <li>4. Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.</li> <li>5. Fikri mülkiyet hakkını açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dijital Dönüşüm</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Birinci sanayi devrimini açıklar.</li> <li>2. İkinci sanayi devrimini açıklar.</li> <li>3. Üçüncü sanayi devrimini açıklar.</li> <li>4. Dördüncü sanayi devrimini açıklar.</li> <li>5. Dijital dönüşüm kavramlarını açıklar.</li> <li>6. Büyük veri teknolojilerini açıklar.</li> <li>7. Arttırılmış gerçeklik ve sanallaştırmayı açıklar.</li> <li>8. Simülasyon sistemlerini açıklar.</li> <li>9. Otomasyon ve sensör teknolojilerini açıklar.</li> <li>10. Bulut bilişim sistemlerini açıklar.</li> <li>11. Siber güvenlik sistemlerini açıklar.</li> <li>12. Üretim ve hizmet süreçlerinde dijital izlenebilirlik sistemlerini (RFID, RTLS ilişkili teknolojiler) açıklar.</li> <li>13. Ar-Ge projesi geliştirmeyi açıklar.</li> </ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>İç Donanım Birimleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kullanım kılavuzuna uygun olarak anakartı montaj için hazırlar.</li> <li>2. Bileşen uyumluluğuna göre anakarta işlemciyi monte eder.</li> <li>3. Bellek birimlerini anakart üzerine doğru monte eder.</li> <li>4. Genişleme yuvası kartlarını anakart üzerine doğru monte eder.</li> <li>5. Disk sürücülerini kasaya doğru monte eder.</li> <li>6. Anakartı kasa içine monte eder.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dış Donanım Birimleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giriş birimleri bağlantılarını yapar.</li> <li>2. Görüntüleme birimlerinin bağlantısını yapar.</li> <li>3. Yazıcıların kablo bağlantılarını yapar.</li> <li>4. Görüntü işleme cihazlarının bağlantısını yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>İşletim Sistemleri ve Kurulumları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönergelere uyararak sistemin ilk açılış ayarlarını yapar.</li> <li>2. Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.</li> <li>3. Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin kurulumunu yapar.</li> <li>4. Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.</li> <li>5. Açık kaynak kodlu işletim sistemi kurulumunu yapar.</li> <li>6. Açık kaynak kodlu işletim sisteminde sürücülerin ve yardımcı yazılımların kurulumunu yapar.</li> <li>7. Donanım sorunlarını tespit ederek giderir.</li> <li>8. Yazılım sorunlarını tespit ederek giderir.</li> <li>9. İşletim sistemi sorunlarını tespit ederek giderir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>İşletim Sistemleri Temel Kullanımı</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kapalı kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar.</li> <li>2. Açık kaynak kodlu işletim sistemi uygulama ayarlarını yapar.</li> <li>3. Kapalı kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.</li> <li>4. Açık kaynak kodlu işletim sisteminde güvenlik yazılımlarını kullanarak işletim sisteminin korunmasını sağlar.</li> <li>5. Açık ve kapalı kodlu işletim sistemlerinde web tarayıcılarını kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağ Temelleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fiziksel ortama göre ağ sisteminin fiziksel bağlantı tasarımını yapar.</li> <li>2. Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre ağ topolojisini seçer.</li> <li>3. Ağ çeşidi ve fiziksel ortama göre ağ cihazlarının fiziksel bağlantılarını yapar.</li> <li>4. Sistem güvenliği için iletim katmanı portlarını kullanır.</li> <li>5. Talimatlara göre uygulama katmanı uygulamalarını kullanır.</li> <li>6. Ağ hizmetlerine göre ağ protokolünü yapılandırır.</li> <li>7. Ağ cihazlarına doğru TCP/IP adres girişini yapar.</li> <li>8. Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır.</li> <li>9. Ethernet kartı bağlantısını yapar.</li> </ol>

## BİLGİSAYARLI TASARIM UYGULAMALARI DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye iş sağlığı ve güvenliği tedbirleri olarak teknik resim kurallarına uygun çizimler yapma, bilgisayarda üç boyutlu tasarım yaparak hazırlanan tasarımların baskısını alma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Temel Teknik Resim</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik resim kurallarına uygun olarak çizgi çalışması yapar.</li> <li>2. Teknik resim kurallarına uygun olarak norm yazı yazar.</li> <li>3. Teknik resim kurallarına uygun olarak temel geometrik çizimler yapar.</li> <li>4. Teknik resim kurallarına uygun olarak izdüşümlerin görünüşlerini çizerek ölçülendirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Bilgisayarlı Çizim</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Çizim programında hesap oluşturup program ara yüzünü kullanır.</li> <li>2. Katı modelleme kurallarına uygun üç boyutlu modelleme yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dijital Üretim</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dijital üretim program ara yüzünü kullanır.</li> <li>2. Basit parametrik model ekler.</li> <li>3. Komut yardımıyla profil oluşturur.</li> <li>4. Komut yardımıyla primitif objeler ekler.</li> <li>5. Komut yardımıyla nesnelere düzenler.</li> <li>6. Komut yardımıyla nesnelere birbirine montaj edilebilecek şekilde düzenleyerek simüle eder.</li> <li>7. Tasarlanan modelin 3D baskısını alır.</li> </ol>

## 10, 11 VE 12. SINIF MESLEK DERSLERİ VE KAZANIMLARI

### YAZILIM GELİŞTİRME DALI

#### NESNE TABANLI PROGRAMLAMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; nesne tabanlı programlama teknikleri ile proje yapma, geliştirme, veri tabanı kullanım yöntemlerini uygulama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 10

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Çalışma Ortamı ve Temel İşlemler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yazım hatalarını dikkate alarak nesne tabanlı programlama çalışma ortamını kullanır.</li> <li>2. Yazım hatalarını dikkate alarak isim uzaylarını kullanır.</li> <li>3. Tanımlama kurallarını dikkate alarak değişkenleri ve temel veri türlerini kullanır.</li> <li>4. İşlem önceliğine göre aritmetiksel operatörleri kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Karar ve Döngü Yapıları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yazım kurallarına dikkat ederek şart ifadelerini kullanır.</li> <li>2. Mantıksal operatörleri öncelik sırasına uygun kullanır.</li> <li>3. Yazım formatına dikkat ederek döngü yapılarını kullanır.</li> <li>4. Programda hata ayıklaması yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sınıflar (Class)</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İhtiyaca uygun sınıf tanımlaması yapar.</li> <li>2. Sınıfa ait özellikleri açıklar.</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tanımlama adımlarına dikkat ederek metotları tanımlar.</li> <li>4. Farklı metot imzaları tanımlayarak metotları aşırı yükler.</li> <li>5. Sınıfların erişim türünü belirler.</li> <li>6. Kapsülleme (encapsulation), kalıtım (inheritance) ve çok biçimlilik (polymorphism) prensiplerini kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Diziler (Arrays) ve Koleksiyonlar (Collections)</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dizi tanımlama kurallarına dikkat ederek dizileri kullanır.</li> <li>2. Koleksiyon sınıflarının farklarına göre kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Form Uygulamaları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formları kullanarak programlar geliştirir.</li> <li>2. İstenilen özellik ve içerikteki iletişim kutularıyla çalışır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Veri tabanı İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Açık kaynak veri tabanı yazılımını kurar.</li> <li>2. Veri tabanı oluşturur.</li> <li>3. Veri tabanında tabloları kullanır.</li> <li>4. SQL komutlarını kullanır.</li> </ol>

## ROBOTİK VE KODLAMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak giriş ve çıkış cihazları, sensörler, göstergeler, ekranlar ve motorları kullanarak işlevsel bir aygıt oluşturma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Robotik İçin Mikrodenetleyici Kart</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar.</li> <li>2. Robot türleri ve eğitsel amaçlı robotları açıklar.</li> <li>3. Robotta mekanik/elektromekanik bileşenleri açıklar.</li> <li>4. Robotta elektronik bileşenleri açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mikrodenetleyici Kart Programlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.</li> <li>2. Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur.</li> <li>3. Geliştirme ortamı söz dizimi kurallarını programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>4. Operatörleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>5. Değişkenleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>6. Fonksiyonları geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>7. Seri iletişim yöntemlerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>8. Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Robot Tabanlı Proje Geliştirme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.</li> <li>2. Proje sunumu yapar.</li> </ol>

## WEB TABANLI UYGULAMA GELİŞTİRME DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; web sitesi tasarımı, dinamik programlama, veri tabanı işlemleri ve web sitesini yayınlama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 9

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Temel Kavramlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Web sayfası yayınlama ile ilgili genel kavramları açıklar.</li><li>2. Web yazılımcısı rollerini açıklar.</li><li>3. İşaretleme Dili(HTML) kodlarının kullanılabileceği editörlere örnek verir.</li><li>4. Basamaklı stil şablonu (CSS – Cascaded Style Sheet) kullanımını açıklar.</li><li>5. WYSIWYG (Whatyousee is whatyouget) editör kullanımını açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Web Tasarım İlkeleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tasarım açısından içeriğin önemini açıklar.</li><li>2. Tasarımda yerleşim planını uygun bir şekilde olmasını sağlar.</li><li>3. Renk düzeni, okunabilirlik, içerik-tasarım ilişkisini kurar.</li><li>4. Web sitesinin kullanıcı dostu olmasını ve erişim kolaylığını sağlar</li><li>5. Yeni teknolojilerin kullanılmasının önemini açıklar.</li><li>6. Web sitesinin, alan adı, içerik vb. konularda uygunluğunu açıklar.</li><li>7. Web sitesinin tüm platformlarda sorunsuz çalışması ilkesini açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>HTML5</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. HTML5 belge yapısını kullanarak basit bir web sayfası hazırlar.</li><li>2. H1-H6 elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.</li><li>3. Paragraflar ve metin biçimlendirme elemanlarını web sayfasında uygun bir şekilde kullanır.</li><li>4. Yerleşim (layout) elemanlarını kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.</li><li>5. Web sayfası içerisinde resim, ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.</li><li>6. Web sayfaları arasında bağlantı sağlayan HTML kodunu uygular.</li><li>7. Form elemanlarının özelliklerini gösteren HTML5 kodunu uygular.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Basamaklı Stil Şablonu (CSS)</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Stil uygulanacak olan elemanların seçimini yapar.</li><li>2. Kutu modeli özelliklerini açıklar.</li><li>3. RGB (red, green, blue/kırmızı, yeşil, mavi) değerleri ile renk tanımlı yapar.</li><li>4. Duyarlılık (responsivity) kavramının önemini açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Etkileşim (Javascript)</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Değişkenler ve veri tiplerini kullanarak etkileşimli sayfalar geliştirir.</li><li>2. Fonksiyon türlerini kullanarak etkileşimli sayfa hazırlar.</li><li>3. Kontrol yapılarını kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.</li><li>4. Dizileri kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir</li><li>5. Döngüleri kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.</li></ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Arka Uç Yazılım Geliştirme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Net Core özelliklerini açıklar.</li> <li>2. MVC tasarım desenini kullanarak web uygulamaları geliştirir.</li> <li>3. Standart klasör ve sayfaları kullanarak web uygulamaları geliştirir.</li> <li>4. Ara katman (Middleware) yapısını kullanır.</li> <li>5. Yönlendirme (Routing) mekanizmasını kullanır.</li> <li>6. Form işlemleri ve model doğrulama yapar.</li> <li>7. Etiket yardımcılarını (TagHelpers) kullanır</li> <li>8. Doğrulama işlemleri yapar.</li> <li>9. Paket yöneticisini (Nuget) kullanır.</li> <li>10. Entity Framework Core ile veri tabanı işlemlerini yapar.</li> <li>11. Web servislerini kullanır.</li> <li>12. Yayınlama (Publish) işlemini yapar.</li> </ol>

## MOBİL UYGULAMALAR DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; mobil uygulamalar geliştirme ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mobil Uygulama Geliştirmeye Hazırlık</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mobil uygulama geliştirme platformunun temel bileşenlerini açıklar.</li> <li>2. İşletim sistemine uygun uygulama geliştirme ortamını kurar.</li> <li>3. Test için Emulatör kurulumunu ve ayarlarını yapar.</li> <li>4. Farklı tasarım yapılarını kullanarak proje oluşturur.</li> <li>5. Oluşturulan projenin dosya ve dizin yapısını açıklar.</li> <li>6. Proje üzerinde, mobil uygulama geliştirme platformunun panellerini açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ekran Tasarımı</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Temel görünüm araçlarını kullanır.</li> <li>2. Yerleşim (Layout) çeşitlerini kullanarak ekran tasarımını yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Temel Komutlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veri tipi çeşitlerini açıklayarak tanımlama işlemleri yapar.</li> <li>2. İsimlendirme kurallarına uygun değişken ve sabitleri kullanır.</li> <li>3. İşlem önceliğini dikkate alarak operatörleri kullanır.</li> <li>4. Hata ayıklaması yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Kontrol İfadeleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Algoritmaya uygun karar yapılarını kullanır.</li> <li>2. Algoritmaya uygun döngü yapılarını kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Gelişmiş Komutlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekrarlanan kodları engellemek için metotlar ile çalışır.</li> <li>2. Algoritma yapısı ve kod okunabilirliğine uygun olarak sınıflar ile çalışır.</li> <li>3. Kapsülleme (encapsulation) prensiplerini kullanır.</li> <li>4. Kalıtım (inheritance) prensiplerini kullanır.</li> <li>5. Çok biçimlilik (polymorphism) prensiplerini kullanır.</li> <li>6. İhtiyaca uygun dizi tanımlamaları yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Uygulama Tasarımı</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yapılandırma bilgilerine uygun proje oluşturur.</li> <li>2. Uygulama için gerekli olan izinleri ayarlar.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Gelişmiş görünüm araçlarını kullanarak kullanıcı arayüzünü tasarlar.</li> <li>4. Uygulama içinde çoklu aktiviteyle çalışır.</li> <li>5. Fragment yapısını oluşturarak uygulamada kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Veri Tabanı İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SharedPreferences yapısını kullanır.</li> <li>2. Yerel veri tabanı erişimini sağlayarak veri tabanını kullanır.</li> <li>3. Uzak veri tabanı erişimini sağlayarak veri tabanını kullanır</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Gelişmiş Uygulama Tasarlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Farklı uygulamalar ile etkileşime geçen gelişmiş uygulama tasarlar.</li> <li>2. Mobil uygulama geliştirme servislerini kullanır.</li> <li>3. Sensörleri kullanarak uygulama geliştirir.</li> <li>4. Çalıştırıldığı platforma bildirimler gönderen bir mobil tabanlı uygulama geliştirir.</li> <li>5. E-posta ve SMS gönderimi yapabilen mobil tabanlı uygulama geliştirir.</li> <li>6. Arka planda işlem yapan uygulama geliştirir.</li> <li>7. Açılış ekranı ile ilgili uygulama geliştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Uygulama Yayımlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uygulama market geliştirici ayarlarını yapar.</li> <li>2. Uygulamayı platformlarda yayımlar.</li> </ol>

## GRAFİK VE CANLANDIRMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; görüntü işleme ve görsel efekt tekniklerini uygulama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Görüntü İşleme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Görüntü işleme programlarının kurulumunu yapar.</li> <li>2. Temel komutları gruplandırır.</li> <li>3. Boyut ve çözünürlük ayarlarını yapar.</li> <li>4. Seçili alan oluşturarak renk ayarlarını yapar.</li> <li>5. Katman işlemlerini yapar.</li> <li>6. Filtre galerisini resimler ya da sayfa üzerinde kullanır.</li> <li>7. Biçimli yazılar tasarlar.</li> <li>8. Eylemler panelini resimler üzerinde kullanır.</li> <li>9. Web ara yüzünü bölümleriyle birlikte oluşturur.</li> <li>10. Hazırlanan ara yüzü dilimleyip HTML olarak kaydeder.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Görsel Efekt Yazılımında Temel Düzenlemeler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gerekli programların kurulumunu yapar.</li> <li>2. Görsel efekt yazılımında açılış ayarlarını yapar.</li> <li>3. Görsel efekt yazılımına materyal ekler.</li> <li>4. Dönüştürme işlemlerini (transform) uygular.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Hareketli Görüntüler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde dönüştürme işlemlerini yapar.</li> <li>2. Anahtar karelerle dönüştürme ve hareketin hız ve zaman ayarlarını yapar.</li> <li>3. Birden fazla materyali kullanarak katman düzenlemesi yapabilir.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Materyallerin etiketlerini (Label) kompozisyon süresine göre uzatır, kısaltır.</li> <li>5. Kompozisyona uygun hazırlanan yazıları dönüştürme işlemleriyle uygular.</li> <li>6. Kompozisyona uygun eklenen şekillerin katman özellikleri kullanılarak dönüştürme animasyonları yapar.</li> <li>7. Nesnelerin birbirini takip etmesini sağlar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Maskeleye Teknikleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleye alanları birleştirerek görüntüler oluşturur.</li> <li>2. Renk ayrıştırma işlemleriyle (Keying) oluşmuş görüntüleri kullanarak yeni görüntüler oluşturur.</li> <li>3. Farklı katmanlarda oluşturulan görüntülerle yeni görüntüler oluşturur.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Görüntü Efektleri Oluşturma</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar.</li> <li>2. Çalışmaya uygun kamerayı ayarlayarak konumlandırıp hareketlendirilmesini yapar.</li> <li>3. Çalışmaya uygun ışık tipini belirleyerek hareketlendirir.</li> </ol>

## AĞ İŞLETMENLİĞİ DALI

### AĞ SİSTEMLERİ VE ANAHTARLAMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak anahtar cihazının yapılandırılması ve ağ üzerinde anahtarlama işlemleri yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** :10

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağlara Giriş</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İhtiyaca uygun ağ sisteminin tasarımını yapar.</li> <li>2. Fiziksel ortama ve ağ çeşidine göre topoloji seçer.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yerel Ağ Sistemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağ kablosu hazırlar.</li> <li>2. Ağ cihazlarını kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağ Hizmetleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem güvenliği için iletim katmanı portlarını kullanır.</li> <li>2. Talimatlara göre uygulama katmanı uygulamalarını kullanır.</li> <li>3. Ağ hizmetlerine göre ağ protokolünü yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağ Adresleme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kullanıcı sayısına göre TCP/IP adres sınıflarını kullanır.</li> <li>2. Ağ cihazlarına doğru TCP/IP adres girişini yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Alt Ağlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağı isteğe uygun alt ağlara ayırır.</li> <li>2. Alt ağların hatasız çalışmasını komutlarla kontrol eder.</li> </ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Anahtarlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağ üzerindeki anahtarların fiziksel kurulumunu yapar.</li> <li>2. Komut ara yüzünü kullanarak temel anahtar yapılandırmasını yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sanal Yerel Alan Ağları (VLAN)</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönergelere uygun VLAN oluşturma işlemini yapar.</li> <li>2. VLAN'lar arasında yönlendirme işlemlerini yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>LAN Yedekliliği</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anahtar ile yedeklilik tasarımını yapar.</li> <li>2. Anahtarlama işleminde hataların oluşmaması için spanningtree protokolünü kullanır.</li> <li>3. Port kümeleme işlemlerini yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Üçüncü Katman Anahtarlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağdaki üçüncü katman anahtarlarını kullanır.</li> <li>2. Katman anahtarları yönergelere uygun bir şekilde yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Anahtar Güvenliği</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönergelere uygun olarak anahtar port güvenliğini sağlar.</li> <li>2. Anahtar üzerinde hata yönetimini denetler.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Geniş Alan Ağ Sistemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fiziksel şartlara ve kullanım amacına göre WAN teknolojilerini seçer.</li> <li>2. Cihaz yönergelerine göre WAN cihazlarını kurarak kullanır.</li> </ol>

## ROBOTİK VE KODLAMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak giriş ve çıkış cihazları, sensörler, göstergeler, ekranlar ve motorları kullanarak işlevsel bir aygıt oluşturma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Robotik İçin Mikrodenetleyici Kart</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mikrodenetleyici kart yapısı ve çeşitlerini açıklar.</li> <li>2. Robot türleri ve eğitsel amaçlı robotları açıklar</li> <li>3. Robotta mekanik/elektromekanik bileşenleri açıklar.</li> <li>4. Robotta elektronik bileşenleri açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mikrodenetleyici Kart Programlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem gereksinimlerine uygun mikrodenetleyici kart yazılımı kurulumunu yapar.</li> <li>2. Bilgisayarla mikrodenetleyici kart arasında uygun yöntemlerle bağlantı oluşturur.</li> <li>3. Geliştirme ortamı söz dizimi kurallarını programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>4. Operatörleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>5. Değişkenleri geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>6. Fonksiyonları geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>7. Seri iletişim yöntemlerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> <li>8. Ortam kütüphanelerini geliştirilen programa uygun şekilde kullanır.</li> </ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Robot Tabanlı Proje Geliştirme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bireysel veya toplumsal soruna çözüm üreten özgün bir proje geliştirir.</li> <li>2. Proje sunumu yapar.</li> </ol>

## **AĞ SİSTEMLERİ VE YÖNLENDİRME DERSİ**

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; yönlendirme cihazının yapılandırılması ve ağ üzerinde yönlendirme işlemlerini yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 9

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağ Simülasyonu</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Simülasyon programının temel özelliklerini açıklar.</li> <li>2. Doğru çalışan LAN simülasyonu yapar.</li> <li>3. Doğru çalışan WAN simülasyonu yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Kablosuz Ağlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağdaki cihaz uyumluluğuna göre ağ standardını seçer.</li> <li>2. Doğru çalışan kişisel alan ağ yapılandırmasını yapar.</li> <li>3. Doğru çalışan kablosuz LAN yapılandırmasını yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yönlendiriciler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağ üzerindeki uygun yere yönlendiricinin fiziksel kurulumunu yapar.</li> <li>2. Yönlendirici komut ara yüzünü kullanarak kullanıcı girişini yapar.</li> <li>3. Yönlendirici komutlarını kullanarak temel yönlendirici tanımlamalarını yapar.</li> <li>4. Yönlendirici komutlarını kullanarak ara yüzleri yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yönlendirme Temelleri ve Statik Yönlendirme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönergelere göre yönlendirme protokollerini kullanır.</li> <li>2. Verilen talimatlara göre yol tanımlama protokollerini kullanır.</li> <li>3. Ağ adreslemesine göre statik yönlendirme yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dinamik Yönlendirme İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İletişim kurallarına göre dinamik yönlendirme yapar.</li> <li>2. İstenen yönergelere uygun RIP yönlendirmesini yapılandırır.</li> <li>3. İstenen yönergelere uygun OSPF yönlendirmesini yapılandırır.</li> <li>4. İstenen yönergelere uygun EIGRP yönlendirmesini yapılandırır.</li> <li>5. İstenen yönergelere uygun BGP yönlendirmesini yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>WAN Konsepti</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Point-to-Point bağlantıları yapılandırır.</li> <li>2. Erişim kontrol listeleri (ACL) yapılandırır.</li> <li>3. Ağ güvenliği ve ağ izlemesi yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Güvenlik Duvarı Teknolojileri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IDS cihazlarını yapılandırır.</li> <li>2. IPS cihazlarını yapılandırır.</li> </ol>

## SİBER GÜVENLİK TEMELLERİ DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; siber güvenlik alanında bilgi toplama teknikleri, ağ güvenliğini sağlama ve güvenlik yöntemlerini uygulama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Siber Güvenliğe Giriş</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hacker (Bilgisayar Korsanı) kimliğini ve hacking işlemini açıklar.</li><li>2. Bilişimde etik kavramını ve siber güvenlik kavramını açıklar.</li><li>3. Ağ güvenliğinin önemini dikkate alarak ağ saldırılarını algılama ve önleme kavramlarını açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Bilgi Toplama Teknikleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bilgi toplama adımlarına dikkat ederek pasif bilgi toplama işlemlerini uygular.</li><li>2. Bilgi toplama adımlarına dikkat ederek aktif bilgi toplama işlemlerini uygular.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sızma Testi Teknikleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sistem yapısına göre uygun sızma testi kullanılır.</li><li>2. Kurallara uygun olarak sızma öncesi yapılması gereken adımları tamamlar.</li><li>3. Keşif ve alınan yetkilere göre sızma testini yönetir.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sniffing Yöntem ve Uygulamaları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ağın analizini ve ağda oluşan problemleri çözmek için Sniffer araçlarını kullanır.</li><li>2. Yapılan işleme göre belirlenen sniffing türüne göre araç kullanır.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Şifreleme Teknikleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Şifreleme adımlarına uygun olarak gizli anahtarlı-simetrik- şifreleme yöntemleri kullanır.</li><li>2. Şifreleme adımlarına uygun olarak asimetric şifreleme yöntemleri kullanır.</li><li>3. Şifreleme adımlarına uygun olarak steganografi şifreleme yöntemlerini kullanır.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Parola Atakları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Online parola kırma tekniklerini kullanır.</li><li>2. Offline parola kırma tekniklerini kullanır.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>DoS ve DDoS Atakları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hedefe uygun DoS atak türünü kullanır.</li><li>2. Hedefe uygun DDoS atak türünü kullanır.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>SQL ve Man in TheMiddle Atakları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. SQL sorgu ifadesi yazım kurallarına dikkat ederek bilgi sorgular.</li><li>2. Hedef sisteme uygun MITM atak tipini tasarlar.</li></ol>



<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Kablosuz Ağ Güvenliği</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kablosuz ağlarda temel terim ve araçların kurulumu yapar.</li> <li>2. Etraftaki kablosuz ağlar üzerinde keşif uygulamaları yapar.</li> <li>3. Kablosuz ağlarda güvenlik zafiyeti arayan araçları kullanır.</li> <li>4. Kablosuz ağlarda alınacak temel güvenlik tedbirlerini uygular.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Web Güvenliği</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Web uygulamaları üzerinde zafiyet tespit yöntemlerini kullanır.</li> <li>2. Web güvenliği sağlamada etkin stratejileri uygular.</li> </ol>

## SUNUCU İŞLETİM SİSTEMLERİ DERSİ

**Dersin Amacı** :Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak sunucu işletim sistemi kurulumu ve yönetimini yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu İşletim Sistemleri Kurulumu</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sunucu işletim sistemi gereksinimlerine göre sunucu işletim sistemini seçer.</li> <li>2. Yönergelere göre sunucu işletim sistemini kurarak yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sanallaştırma</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönergelere göre sunucuyu yönetir.</li> <li>2. Yönergelere göre sanallaştırma uygulamalarının kurulumunu yapar.</li> <li>3. Yönergelere göre sanallaştırma uygulamalarının yapılandırmasını gerçekleştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu Ağ Mimarisi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paylaşım ve güvenlik izinlerini yapılandırır.</li> <li>2. Sistem yönetimi için DNS'i yapılandırır.</li> <li>3. Yönergelere göre IP dağıtımını için DHCP'i yapılandırır.</li> <li>4. Yerel güvenlik duvarı yazılımını ve güvenlik ayarlarını yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu Dizin Hizmeti (Active Directory) Yapısı</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönergelere göre dizin hizmetini (Active Directory) kurar.</li> <li>2. Sistem gereksinimlerine göre dizin hizmetini (Active Directory) yönetir.</li> <li>3. Yönergede tanımlı olan ilkelere göre grup politikalarını düzenler.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu Roller</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kullanıcı izinlerine göre web sunucuyu yapılandırır.</li> <li>2. Ağ yazıcısını tüm kullanıcılar için yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu Hizmetleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kullanıcı gereksinimlerine göre uzak masaüstü hizmetini yapılandırır.</li> <li>2. Kullanıcı gereksinimlerine göre dosya servisi hizmetini yapılandırır.</li> <li>3. Kullanılan sistemin ihtiyaçlarına göre dağıtım hizmetlerini yapılandırır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu Performansını İzleme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sunucu kaynaklarının verimli kullanılması için sunucu performans yönetimini izler.</li> <li>2. İşletim sistemi güncelleştirmelerini yapar.</li> </ol>

### 6.3. İŞLETMELERDE MESLEKİ EĞİTİM

Öğrenciler “İşletmelerde Mesleki Eğitimi”ni kendi dalı ile ilgili faaliyet gösteren bir işletmede Millî Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği'nin ilgili hükümlerine göre yapar. “İşletmelerde Mesleki Eğitimi” ders içeriği, bölgesel ihtiyaçlar, işletmenin faaliyet gösterdiği meslek alanı da dikkate alınarak okuldaki koordinatör öğretmenler, alan öğretmenleri ve işletme yetkililerince belirlenir. İşletmelerde mesleki eğitim yapılmayan program türlerinde öğrenciler, ilgili mevzuat doğrultusunda staj yaparlar.

### 6.4. SEÇMELİ MESLEK DERSLERİ

Öğrencilerin yöneldikleri alanda, ilgi ve istekleri doğrultusunda ilerlemelerine, kişisel yeteneklerini geliştirmelerine imkân sağlayan derslerdir. Seçmeli meslek dersleri bir mesleği ya da mesleğin önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

Seçmeli meslek dersleri, kazanımların yatay ve dikey kaynaşıklık ilkesi doğrultusunda ön koşul öğrenmelere ve dersler arası bağlantılara dikkat edilerek bütünlük arz edecek şekilde seçilmelidir.

#### 6.4.1. SERTİFİKA DERSLERİ TABLOSU

Dal Adı	Sertifika Adı	Dersler	Ders Saati
Alanın Tüm Dalları	Bilgisayar Teknik Servisi	Elektronik Uygulamaları	4
		Mikrodenetleyici	3
Yazılım Geliştirme Dalı	Web Programcılığı	Web Programcılığı	3
Tüm Dallar	Dijital Beceriler	Programlama	3
		Dijital Tasarım	2
		Sosyal Medya	2

#### 6.4.2. SEÇMELİ MESLEK DERSLERİ TABLOSU

Ders Adı	Sınıf Seviyesi	Ders Saati
Elektronik Uygulamaları	11-12	4
Mikrodenetleyici	11-12	3
Web Programcılığı	11-12	3
Açık Kaynak İşletim Sistemi	11-12	2
Ağ Projesi	11-12	2
Blok Zincir	11-12	2
Mesleki Yabancı Dil	11-12	2
Nesnelerin İnterneti	11-12	4
Oyun Programlama	11-12	4
Web Tabanlı İçerik Yönetimi	11-12	3
Yapay Zekâ ve Makine Öğrenmesi	11-12	3
Yazılım Projesi	11-12	4
Programlama	11-12	3
Dijital Tasarım	11-12	2
Sosyal Medya	11-12	2

#### ELEKTRONİK UYGULAMALARI DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciyeye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak sayısal elektronik ve elektronik uygulamaları yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Analog Devre Elemanları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Devreye göre direnç seçimi yapar.</li><li>2. Devreye göre kondansatör seçimi yapar.</li><li>3. Devreye göre bobin seçimi yapar.</li><li>4. Devreye göre diyot seçimi yapar.</li><li>5. Devreye göre transistör seçimi yapar.</li><li>6. Devreye göre transformatör seçimi yapar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Temel Devre Uygulamaları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seri bağlantı şekline uygun seri devreler kurar.</li><li>2. Paralel bağlantı şekline göre paralel devreler kurar.</li><li>3. Seri-paralel bağlantı şekline göre seri-paralel (karışık) devreler kurar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Doğru Akım Devreleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tekniğe uygun doğru akım devrelerini kurar.</li><li>2. Ölçüm aygıtı yönergelerine göre doğru akım devresini ölçme işlemlerini yapar.</li></ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Lehimleme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yapılan işin niteliğine uygun lehim telini seçer.</li> <li>2. Yapılan işin niteliğine göre havya seçer.</li> <li>3. Devre elemanları ile lehim yapma ve sökme işlemlerini yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Baskı Devre</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İstenilen niteliğe göre devre elemanlarını seçer.</li> <li>2. Devrenin baskı devre çizimini yapar.</li> <li>3. Baskı devre eritme çözeltisi hazırlar.</li> <li>4. Pertinaksın üzerinde bağlantı noktalarının deliklerini açar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Güç Kaynağı</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Güç kaynağı baskı devresi plaketi çıkarır.</li> <li>2. Güç kaynağının çıkış voltaj ve akım değerlerini test eder.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>SMD Elemanlar ve Çipsetler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SMD elemanlarına zarar vermeden lehimleme yapar.</li> <li>2. Küçük paket yapıli entegrelere zarar vermeden lehimleme ve sökme yapar.</li> <li>3. Çipsetlerin yapısına zarar vermeden lehimleme yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Temel Mantık Devreleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Doğruluğunu kontrol ederek sayı sistemleri ile işlem yapar.</li> <li>2. Entegre bacalarına zarar vermeden mantıksal kapı devrelerini kurar.</li> <li>3. Mantık devrelerini boolean matematiği ile sadeleştirir.</li> <li>4. Mantık devrelerini karnough haritası ile sadeleştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Tümleşik Devreler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tümleşik entegreleri kullanarak kodlayıcı uygulamaları yapar.</li> <li>2. Tümleşik entegreleri kullanarak kod çözücü uygulamaları yapar.</li> <li>3. Tümleşik entegreleri kullanarak multiplexer uygulamaları yapar.</li> <li>4. Tümleşik entegreleri kullanarak demultiplexer uygulamaları yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Flip–Floplar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Flip-flopların çalışma frekansı için osilatör seçer.</li> <li>2. Uygun devre osilatörü için entegre ve kristal ile osilatör devreleri yapar.</li> <li>3. İstenilen niteliklere göre flip-flop uygulamaları yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sayıcılar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sayıcı devresi için tetikleme işaretinin verilmesine göre sayıcı uygulamaları yapar.</li> <li>2. Sayının kodlanmasına göre uygun sayıcı uygulamaları yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Kaydediciler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Standartlara göre bilginin yüklenmesine uygun kaydedici uygulamaları yapar.</li> <li>2. Standartlara göre bilgi giriş-çıkış şekline uygun kaydedici uygulamaları yapar.</li> </ol>

## MİKRODENETLEYİCİ DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak mikrodenetleyiciler ile sayısal işlemler, mikrodenetleyici programlama, çevre birimlerini bağlama ve analog işlemler ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sayısal İşlemler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sayı sistemleri ile sayısal işlemler yapar.</li><li>2. Temel lojik kapılarla mantıksal işlemler yapar.</li><li>3. Temel lojik entegrelerle devreler kurar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mikrodenetleyiciyi Programlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mikrodenetleyiciyi ve programını tanıtır.</li><li>2. Mikrodenetleyici ile giriş-çıkış kontrolü yapar.</li><li>3. Mikrodenetleyiciye programı yükleyerek test eder.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mikrodenetleyici ile Çevre Birimlerini Bağlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mikrodenetleyici ile tuş takımından veri okur.</li><li>2. Mikrodenetleyici ile display kontrolü yapar.</li><li>3. Mikrodenetleyici ile röle kontrol uygulamaları yapar.</li><li>4. Mikrodenetleyici ile motor kontrol uygulamaları yapar.</li><li>5. Mikrodenetleyici ile haberleşme uygulamaları yapar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mikrodenetleyici ile Analog İşlemler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Yapılan işin niteliğine uygun lehim telini seçer.</li><li>2. Mikrodenetleyici ADC, DAC çevrim kontrolü yapar.</li><li>3. Mikrodenetleyici ile sıcaklık kontrolü yapar.</li></ol>

## WEB PROGRAMCILIĞI DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; WEB programcılığı uygulamaları ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Etkileşim ve Veri Yönetimi (PHP)</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. PHP'nin özelliklerini ve diğer programlama dillerinden farklarını açıklar.</li><li>2. PHP ve gerekli bileşenleri bilgisayarına kurar.</li><li>3. PHP ile farklı türde değişken tanımlar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Karar ve Döngü Yapıları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Karar kontrol deyimlerini kullanır.</li><li>2. Düzenli ifadeleri kullanır.</li><li>3. Döngü deyimlerini kullanır.</li><li>4. Veriler üzerinde döngü kontrollerini kullanır.</li><li>5. Mantıksal operatörleri kullanır.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dizi Yapıları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dizi yapılarını kullanır.</li><li>2. Dizi elemanları üzerinde işlemler yapar.</li></ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Fonksiyonlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PHP programlama dilinde fonksiyon tanımlar.</li> <li>2. Fonksiyon parametrelerini kullanır.</li> <li>3. Değer döndüren fonksiyonları kullanır.</li> <li>4. Tarih/saat fonksiyonlarını kullanır.</li> <li>5. Metin fonksiyonlarını kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Form İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. HTML dilinde form elemanlarını tanımlar.</li> <li>2. Get ile Post arasındaki farkı açıklar.</li> <li>3. Post ile güvenli form tanımlar.</li> <li>4. Formlarda dosya bileşenini kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Hata Yakalama İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İstisna işlemlerini açıklar</li> <li>2. Try-except bloklarını kullanır.</li> <li>3. Finally bloğunu kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dosya İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yeni dosya oluşturur.</li> <li>2. Var olan bir dosyayı açar.</li> <li>3. Dosyanın içine bilgi ekler.</li> <li>4. Dosyayı siler.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Oturum Yönetimi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kullanıcı bilgilerinin hatırlanmasında çerezleri kullanır.</li> <li>2. Oturum mimarisini açıklar.</li> <li>3. \$_SESSION genel değişkenini kullanır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>MYSQL Veri Tabanı Kullanımı</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veri tabanı temel kavramlarını açıklar.</li> <li>2. Uygulama sunucusunu kurarak yönetir.</li> <li>3. Veri tabanı oluşturur.</li> <li>4. Veri tabanı içine tablo oluştur.</li> <li>5. PHP ile veri tabanı bağlantısı yapar.</li> <li>6. MySql ile veri tabanında tablo oluşturma işlemlerini yapar.</li> <li>7. MySql ile veri işlemlerini yapar.</li> <li>8. MySql veri tabanında veri listeleme işlemlerini yapar.</li> </ol>

## **AÇIK KAYNAK İŞLETİM SİSTEMİ DERSİ**

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; açık kaynak kodlu işletim sistemi ile ilgili temel bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** :11-12

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminin Kurulumu ve Temel Ayarları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Açık kaynak kodlu işletim sisteminin temel kavramlarını açıklar.</li> <li>2. Açık kaynak kodlu işletim sisteminin kurulumunu yapar.</li> <li>3. Açık kaynak kodlu işletim sisteminde ağ ayarlarını yapar.</li> <li>4. İşletim sistemi temel masaüstü işlemlerini yapar.</li> <li>5. Dosya yapısını ve izin hiyerarşisini kullanır.</li> </ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminde Temel Komut Satırı İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yardım ve bilgi alma komutlarını kullanır.</li> <li>2. Komut satırında izin ve dosya işlemlerini yapar.</li> <li>3. Dosya arşiv komutlarını kullanır.</li> <li>4. Erişim yetki komutlarını kullanarak düzenlemeler yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Açık Kaynak İşletim Sistemi Yönetimi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Açık kaynak kodlu işletim sistemi kullanıcı ve grup işlemlerini yapar.</li> <li>2. Açık kaynak kodlu işletiminde programı kurarak güncellemeleri yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Açık Kaynak Kodlu İşletim Sisteminin Temel Araçları ve Uygulamaları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelime işlemci editörü ile belgeler hazırlar.</li> <li>2. Hesap tablosu yazılımı ile tablo ve çizelgeler hazırlar.</li> <li>3. Sunum yazılımı ile sunumlar hazırlar.</li> </ol>

### **AĞ PROJESİ DERSİ**

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak ağ projesi hazırlama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Proje Hazırlık</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proje hazırlık aşamalarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Proje uygulama süreci adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>3. Proje sonuç raporunu hazırlama aşamalarını gerçekleştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağ Sistemleri Projesi Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planlama adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Kurulum adımlarını yapar.</li> <li>3. Test ve bakım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>4. Proje raporunu yazar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Ağ Cihazları Yapılandırma Projesi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planlama adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Yapılandırma adımlarını yapar.</li> <li>3. Test ve bakım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>4. Proje raporunu yazar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sunucu Projesi Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planlama adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Kurulum adımlarını yapar.</li> <li>3. Test ve bakım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>4. Proje raporunu yazar.</li> <li>5. Proje sunumunu yapar.</li> </ol>

## BLOK ZİNCİR DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; blok zinciri teknolojisinin temel kavramları, mutabakat protokolleri, blok zinciri 1.0 ve 2.0 mimarisi, blok zinciri yazılım geliştirme ve akıllı kontratlar ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Zinciri Teknolojisi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Blok zinciri teknolojisini açıklar.</li><li>1. Kriptografiyi açıklar.</li><li>2. Özetleme fonksiyonu örneklerini açıklar.</li><li>3. Dağıtık defter teknolojisini açıklar.</li><li>4. Madencilik kavramını açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Finansal Teknolojiler ve Kripto</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Para ile ilgili kavramları açıklar.</li><li>2. Ulusal ve uluslararası blok zinciri politikasını açıklar.</li><li>3. Blok zinciri ortamlarını açıklar.</li><li>4. Finansal teknolojilerde blok zinciri uygulamalarını açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mutabakat Protokolleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bizans hata toleransını açıklar.</li><li>2. Mutabakat mekanizmalarını açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Zinciri 1.0 Mimarisi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Eşten-eşe elektronik nakit ödeme sisteminin protokolünü açıklar.</li><li>2. Eşten-eşe elektronik nakit ödeme sisteminin ödüllendirme politikasını açıklar.</li><li>3. Oyun teorisi açısından eşten-eşe elektronik nakit ödeme sistemi madenciliğini açıklar.</li><li>4. Eşten-eşe elektronik nakit ödeme sistemi madenciliğinde zorluk seviyesini açıklar.</li><li>5. Blok zinciri saldırılarını açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Zinciri 2.0 Mimarisi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Blok zinciri 2.0 ödüllendirme politikasını açıklar.</li><li>2. Blok zinciri 2.0 madenciliği açıklar.</li><li>3. Merkeziyetsiz uygulamaları açıklar.</li><li>4. Sanal makine çalışma prensibini açıklar.</li><li>5. Çatallama işlemlerini açıklar.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Zinciri Yazılım Geliştirme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Blok zincirinde temel programlama yapılarını kullanır.</li><li>2. Blok zincirinde akıllı kontrat oluşturur.</li><li>3. Blok zincirinde akıllı kontrat testi yapar.</li><li>4. Blok zinciri projesini dizayn eder.</li><li>5. Blok zinciri projesi için ileri düzey akıllı kontrat oluşturur.</li><li>6. Blok zinciri projesini test eder.</li></ol>



<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Merkeziyetsiz Organizasyonlar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merkeziyetsiz otonom organizasyonları açıklar.</li> <li>2. Merkeziyetsiz uygulamaların geleceğini açıklar.</li> <li>3. Blok zinciri hukukunu açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Zinciri Girişimciliği</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Blok zinciri projesi için ihtiyaç analizi yapar.</li> <li>2. Blok zinciri projesini yazar.</li> <li>3. Blok zinciri projesinin sunumu yapar.</li> <li>4. Blok zincirinde kimlik yönetimini açıklar.</li> <li>5. Blok zinciri ile iş dünyasının dönüşümünü açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Zinciri Proje Örnekleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Blok zinciri kullanan proje örneklerini açıklar.</li> <li>2. Blok zinciri proje uygulamaları yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yeni Nesil Blok Zinciri Platformları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yeni Nesil özel blok zinciri platformunu kullanır.</li> <li>2. Yeni Nesil açık kaynak blok zinciri platformunu kullanır.</li> </ol>

## MESLEKİ YABANCI DİL DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; mesleğinde kullandığı yabancı dildeki teknik terimler ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** :11-12

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yabancı Dilde Donanım Kavramları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Donanım elemanlarını yabancı dilde açıklar.</li> <li>2. Bilgisayar ekipmanlarını yabancı dilde açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yabancı Dilde Yazılım ve Ağ Kavramları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ağ kavramlarını yabancı dilde açıklar.</li> <li>2. Yazılım ile ilgili kavramları yabancı dilde açıklar.</li> <li>3. Web, grafik ve animasyon ile ilgili kavramları yabancı dilde açıklar.</li> <li>4. Temel programlama kavramları ile ilgili terimleri yabancı dilde açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yabancı Dilde Öz Geçmiş ve İş Başvurusu Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yabancı dilde öz geçmiş hazırlar.</li> <li>2. Yabancı dilde iş başvurusu yapar</li> </ol>

## NESNELERİN İNTERNETİ DERSİ

**Dersin Amacı** :Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak ağ oluşturabilen cihazların programlanması, güvenliği ve uygulamaları ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Nesneler ve Bağlantılar</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nesnelerin internetini (IoT) açıklar.</li> <li>2. Nesnelerin interneti bileşenlerini sayar.</li> <li>3. Nesnelerin internetinde iletişim modellerini açıklar.</li> <li>4. Nesnelerin internetinde veri gizliliğinin önemini açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Devre Elemanları, Mikrodenetleyiciler ve Sensörler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Devre elemanlarının görevlerini açıklar.</li> <li>2. Breadbord kullanarak basit devre uygulaması yapar.</li> <li>3. Mikrodenetleyicilerin görevini açıklar.</li> <li>4. Sensörlerin kullanım amacını açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Nesnelerin İnternetinde Programlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Blok temelli programlama araçlarıyla uygulamalar yapar.</li> <li>2. Programlama dili ile nesnelerin interneti için program yazar.</li> <li>3. Nesnelere veri işleme süreçlerini açıklar.</li> <li>4. Yazılım API'lerinin görevini açıklar.</li> <li>5. Kod güvenliğinin önemini açıklar.</li> <li>6. Mikrodenetleyici kart donanımı üzerinde yazılım dilini kullanır.</li> <li>7. Simülasyon aracı kullanarak otomasyon sistemi tasarlar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Bilgisayar Ağları, Sis ve Bulut Bilişim</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yerel ve genel alan ağlarını açıklar.</li> <li>2. IoT'ta kullanılan kablolu ve kablosuz ortamlara örnekler verir.</li> <li>3. Bilgisayar ağlarında kullanılan protokolleri açıklar.</li> <li>4. IoT sistemlerinde Wi-Fi kullanımına örnekler verir.</li> <li>5. MQTT protokolünü kullanarak bir IoT uygulaması geliştirir.</li> <li>6. Bulut bilişim modelini IoT kapsamında açıklar.</li> <li>7. Nesnelerin İnternetinde büyük veri kullanımını örneklerle açıklar.</li> <li>8. Bulut bilişimde güvenliğin önemini açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Nesnelerin İnternetinde Güvenlik</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IoT'ta güvenlik risklerini açıklar.</li> <li>2. IoT sistem mimarilerini açıklar.</li> <li>3. IoT donanım katmanı güvenliğini sağlama yöntemlerini açıklar.</li> <li>4. IoT iletişim katmanı güvenliğini açıklar.</li> <li>5. IoT uygulama katmanı güvenliğini açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>IoT Uygulamaları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Endüstriyel IoT uygulamalarına örnekler verir.</li> <li>2. IoT güvenliği uygulama ilkelerini açıklar.</li> <li>3. Çeşitli alanlardaki IoT uygulamalarına örnekler verir.</li> <li>4. IoT'ta makine öğrenmesi ve yapay zekâ kullanımına örnekler verir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>IoT Çözümleri Geliştirme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geliştirdiği IoT uygulamasının tasarımını yapar.</li> <li>2. Tasarladığı IoT uygulamasının prototipini yapar.</li> </ol>

## OYUN PROGRAMLAMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; sinema, film, çizgi film, reklam, tanıtım, animasyon, simülasyon gibi alanlarda programlama, tasarım ve geliştirme işlemleri ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Oyun Programlama Temelleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Oyun motoru ile yeni proje oluşturur.</li><li>2. Projeye dışarıdan nesne aktarır.</li><li>3. Çarpışma gövdesi oluşturur.</li><li>4. Temel fizik işlemlerini yapar.</li><li>5. Oyuna etkileşim ekler.</li><li>6. Kullanıcı girişi için kodlama yapar</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Karakter ve Çevre Düzenleme</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Senaryo oluşturma adımlarını yapar.</li><li>2. Resim düzenleme işlemlerini yapar.</li><li>3. Yeni bir materyal oluşturur.</li><li>4. Oyun için uygun ışıklandırmayı yapar.</li><li>5. Oyun motoru içerisinde modelleme modunu kullanır.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Oyunda Animasyon</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sahnede yıkım işlemlerini yapar.</li><li>2. Sinematik efektler ekler.</li><li>3. Karakterlere animasyon ekler.</li><li>4. Parçacık efektlerini kullanır.</li><li>5. Çevre tasarımını yapar.</li><li>6. Oyuna ses ekler.</li></ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Oyun Oluşturma ve Yayınlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Oyuncu olmayan karakterler için yapay zekâ kontrolcüsünü kullanır.</li><li>2. Oyunu test eder.</li><li>3. Optimizasyon işlemlerini yapar.</li><li>4. Oyunu son kullanıcı için paketler.</li></ol>

## WEB TABANLI İÇERİK YÖNETİMİ DERSİ

**Dersin Amacı** :Bu derste öğrenciye; web tabanlı içerik yazılımı ve web sayfası hazırlama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Hosting Yönetimi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hosting ve domain satın alma işlemini yapar.</li><li>2. Hosting yönetim panelini kullanır.</li><li>3. Hosting'e web tabanlı içerik yönetimi yazılımının eklentisini kurar.</li></ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yönetim Paneli</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yönetim paneline giriş işlemlerini yapar.</li> <li>2. Kullanıcı ekleme ve yetkilendirme işlemlerini yapar.</li> <li>3. Yönetim panelinde web sitesi ile ilgili ayarları yapar.</li> <li>4. Web sitesini görüntüler.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>İçerik ve Kategori İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İçerik işlemlerini yapar.</li> <li>2. Kategori işlemlerini yapar.</li> </ol>

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Menü ve Sayfa İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menü işlemlerini yapar.</li> <li>2. Sayfa işlemlerini yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Tema İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Web sitesine uygun temayı yükler.</li> <li>2. Temada web sitesine uygun kod değişikliği yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Eklentiler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Web sitesine uygun eklentiyi yükler.</li> <li>2. Eklentide web sitesine uygun kod değişikliği yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yorum İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yorum ayarlarını yapar.</li> <li>2. Yorumlar ile ilgili eklentileri yönetir.</li> <li>3. Ortam ayarlarını yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Güvenlik İşlemleri</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yazılımsal güvenlik önlemlerini açıklar.</li> <li>2. Yazılımsal güvenlik önlemlerini kullanır.</li> <li>3. Eklentiler ile güvenlik önlemlerini kullanır.</li> <li>4. Veri tabanı güvenlik önlemlerini kullanır.</li> <li>5. Saldırıları engeller.</li> <li>6. Spam yorumları engeller.</li> </ol>

## YAPAY ZEKÂ VE MAKİNE ÖĞRENMESİ DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; yapay zekâ ve makine öğrenmesi ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yapay Zekâya Giriş</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yapay zekâ kavramlarını açıklar.</li> <li>2. Veri seti kavramlarını açıklar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Makine Öğrenmesi</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makine öğrenmesi temellerini açıklar.</li> <li>2. Makine öğrenmesi uygulamaları için gerekli kütüphaneleri açıklar.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Makine öğrenmesi için kullanılan algoritmaları açıklar</li> <li>4. Regresyon analizini açıklar.</li> <li>5. Regresyon yöntemlerini açıklar.</li> <li>6. Gözetimli öğrenme algoritmalarını kullanarak makine öğrenmesini gerçekleştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Yapay Sinir Ağları</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yapay sinir ağlarının temel kavramlarını açıklar.</li> <li>2. Yapay sinir ağlarını uygulama yöntemlerini açıklar.</li> <li>3. Yapay sinir ağları çeşitlerini açıklar.</li> <li>4. Yapay sinir ağlarında farklı katmanlara sahip ağları açıklar.</li> </ol>

### YAZILIM PROJESİ DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; yazılım geliştirme projesi yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 4

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Proje Hazırlık</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proje hazırlık aşamalarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Proje uygulama süreci adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>3. Proje sonuç raporunu hazırlama aşamalarını gerçekleştirir.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Nesne Tabanlı Programlama Projesi Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planlama adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Tasarım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>3. Kodlama adımlarını yapar.</li> <li>4. Test ve bakım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>5. Proje raporunu yazar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Mobil Uygulama Projesi Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planlama adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Tasarım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>3. Kodlama adımlarını yapar.</li> <li>4. Test ve bakım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>5. Proje raporunu yazar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Web Tabanlı Uygulama Projesi Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planlama adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>2. Tasarım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>3. Kodlama adımlarını yapar.</li> <li>4. Test ve bakım adımlarını gerçekleştirir.</li> <li>5. Proje raporunu yazar.</li> </ol>

### PROGRAMLAMA DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye; temel algoritma, görsel blok programlama, iletişim ağı oluşturabilen cihazların programlanması ve oyun programlama işlemlerini yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 3

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Blok Tabanlı Programlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.</li> <li>2. Blok tabanlı programlama aracında uygun teknikleri kullanarak temel algoritmalar planlar.</li> <li>3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.</li> <li>4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.</li> <li>5. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer.</li> <li>6. Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Nesnelerin İnterneti</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Devre elemanlarının görevlerini açıklar.</li> <li>2. Blok temelli programlama araçlarıyla uygulamalar yapar.</li> <li>3. Programlama dili ile nesnelerin interneti için program yazar.</li> <li>4. Mikrodenetleyici kart donanımı üzerinde yazılım dilini kullanır.</li> <li>5. Simülasyon aracı (Packet Tracer) kullanarak bir sistem tasarlar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Oyun Programlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Temel kodlama ve kullanıcı etkileşim işlemlerini yapar.</li> <li>2. Karakter ve çevre düzenlemelerini yapar.</li> <li>3. Animasyon ve simülasyon işlemlerini yapar.</li> <li>4. Oluşturulan oyunu testinden sonra yayınlır.</li> </ol>

## DİJİTAL TASARIM DERSİ

**Dersin Amacı** : Bu derste öğrenciye iş sağlığı ve güvenliği tedbirleri olarak teknik resim kurallarına uygun çizimler yapma, bilgisayarda üç boyutlu tasarım yaparak hazırlanan tasarımların baskısını alma, hazır web içerikleri kullanarak web sitesi oluşturma ve yönetme, animasyon hazırlama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Dijital Tasarım</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tasarıma yardımcı araçları kullanır.</li> <li>2. Çalışma düzlemine şekil ekler.</li> <li>3. Şekilleri gruplandırarak yeni şekiller oluşturur.</li> <li>4. Bir şekilden başka bir şekli çıkararak yeni şekil oluşturur.</li> <li>5. İçe aktarmayı kullanarak özgün şekiller oluşturur.</li> <li>6. Tasarımını başka uygulamalar ya da 3D yazıcı için dışa aktarır.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Hazır Web Sayfası</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İçerik yönetimi yazılımını ve eklentisini kurar.</li> <li>2. Yönetim panelinde web sitesi ile ilgili ayarları yapar.</li> <li>3. İçerik ve kategori işlemlerini yapar.</li> <li>4. Menü ve sayfa işlemlerini yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Animasyon Hazırlama</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Çalışma ekranını kendine uyarlar.</li> <li>2. Standart şekilleri çalışma düzlemine ekler.</li> <li>3. Tasarım araçlarıyla nesnelere üzerinde işlemler yapar.</li> <li>4. Eklenen şeklin parametrik özelliklerini değiştirir.</li> <li>5. Eklenen şekilleri modifiye araçlarını kullanarak geliştirir.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Material editörünü kullanarak tasarlanan nesnelere doku ekler.</li> <li>7. Çalışılan projeye animasyonda kullanılmak üzere kamera ekler.</li> <li>8. Anahtar kareleri kullanarak animasyonlar geliştirir.</li> <li>9. Çalışmayı çıktı (render) olarak alır.</li> <li>10. Eklenti olarak kullanılan çıktı (render) araçlarını açıklar.</li> </ol>
--	--

## SOSYAL MEDYA DERSİ

**Dersin Amacı** :Bu derste öğrenciye medyadaki haber mesajlarını toplama, bir kurum hakkındaki haberleri toplama ve halkla ilişkiler kampanyası yapma, e-ticaret uygulamaları, verilerin analizi ve grafikleri ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

**Sınıfı** : 11-12

**Haftalık Ders Saati** : 2

<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>E-Ticaret</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. E-ticarete ilişkin temel kavramları açıklar.</li> <li>2. E-ticaret türlerini açıklar.</li> <li>3. E-ticarette pazarlama aşamalarını sıralar.</li> <li>4. E-ticaret için gereken teknik alt yapı ve güvenlik unsurlarını açıklar.</li> <li>5. E-ticaret ile ilgili hukuki düzenlemeleri takip eder.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Sosyal Medya</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sosyal medyayı kullanırken temel hak ve özgürlükler kapsamında etik kurallara uygun paylaşım yapar.</li> <li>2. Kimlik gizlenmeden hukuki kuralların sorumluluklarını göze alarak sosyal medya kullanır.</li> <li>3. Sosyal medyayı kullanırken siber şiddete karşı kendini korur.</li> <li>4. Dijital marka yönetimini ve dijital dönüşüm gerekliliğini açıklar.</li> <li>5. Sosyal medya araçlarını açıklar.</li> <li>6. Sosyal medya platformları için içerik planı oluşturur.</li> <li>7. Sosyal medya analizi ve raporlama yapar.</li> <li>8. Sosyal medyada kriz iletişimi kampanyası planlama ve uygulama yapar.</li> </ol>
<b>Öğrenme Biriminin Adı</b>	<b>Veri Analizi ve Grafikler</b>
<b>Öğrenme Biriminin Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veri ve bilgi kavramlarını açıklar.</li> <li>2. Veri türlerini ve çevresindeki veri kaynaklarını açıklar.</li> <li>3. Veri toplama araçlarıyla veriyi toplar ve veri kümesi oluşturur.</li> <li>4. Tablolar hâlinde veri hazırlar.</li> <li>5. Grafik çeşitlerini tanır ve amaca uygun grafik seçimi yapar.</li> <li>6. Veri görselleştirme araçlarını kullanarak veriye dayalı grafikler oluşturur.</li> </ol>

## 6.5. SEÇMELİ DERSLER

Öğrencilerin hedefledikleri ve yönedikleri alanda, gelişmelerine veya ilgi ve istekleri doğrultusunda çeşitli programlarda ilerlemelerine, kişisel yeteneklerini geliştirmelerine imkân sağlayan derslerdir.

Seçmeli dersler, ön koşul öğrenmelere ve dersler arası bağlantılara dikkat edilerek bütünlük arz edecek şekilde seçilmelidir.



2024