

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ MODÜL 1			İKİNCİ DÖNEM																	
			1. SINAV			2. SINAV														
			OKUL GENELİNDE YAPILACAK ORTAK SINAV	OKUL GENELİNDE YAPILACAK ORTAK SINAV	OKUL GENELİNDE YAPILACAK ORTAK SINAV	OKUL GENELİNDE YAPILACAK ORTAK SINAV	OKUL GENELİNDE YAPILACAK ORTAK SINAV	OKUL GENELİNDE YAPILACAK ORTAK SINAV												
SEMARYO-1	SEMARYO-2	SEMARYO-3	SEMARYO-1	SEMARYO-2	SEMARYO-3	SEMARYO-1	SEMARYO-2	SEMARYO-3												
MODÜL	Konu	Kazanımlar																		
MODÜL 1 ETİK GÜVENLİK VE TOPLUM PROBLEM ÇÖZME VE ALGORİTMALAR	1.1.1. Etik Değerler	1.1.1. ETİK, GÜVENLİK VE TOPLUM																		
		1.1.1. Etik Değerler																		
		1.1.1.1. Bilişim teknolojilerini ve İnternet ortamını kullanma ve yönetme sürecinde dikkat edilmesi gereken etik ilkeleri açıklar.																		
	1.1.2. Bilgi Güvenliği	1.1.1.2. Etik ilkelerin ihlali sonucunda karşılaşılabilecek durumlara örnek verir.																		
		1.1.1.3. Bilişim teknolojileri ve İnternet'i kullanırken etik ilkelerin gerekliliğini sorgular.																		
		1.1.2. Bilgi Güvenliği																		
	1.2. PROBLEM ÇÖZME VE ALGORİTMALAR	1.1.2.1. Bilgi güvenliğinin önemini açıklar.																		
		1.1.2.2. Bilgi güvenliğine yönelik tehditleri açıklar.																		
		1.1.2.3. Sayısal dünyada kimlik yönetimi konusunda güvenlik açısından yapılması gerekenleri listeler.																		
		1.1.2.4. Kişisel bilgisayar ve ağ ortamında bilgi güvenliğini sağlamaya yönelik işlemleri yürütür.																		
		1.2. PROBLEM ÇÖZME VE ALGORİTMALAR																		
	1.2.2. Problem Çözme Süreci	1.2.1. Problem Çözme Kavramları ve Yaklaşımlar																		
		1.2.1.1. Problem çözme sürecindeki temel kavramları açıklar.																		
		1.2.1.2. Problem türlerini açıklar.																		
		1.2.1.3. Günlük hayatta karşılaştığı problemler için çözüm yolları önerir.																		
		1.2.1.4. Bir problemin çözüm adımlarının doğru bir şekilde belirlenmesinin ve sıralanmasının önemini ifade eder.																		
		1.2.1.5. Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm önerisi geliştirir.																		
	1.2.3. Problem Çözme Yaklaşımları	1.2.2. Problem Çözme Süreci																		
		1.2.2.1. Verilen problemin çözümünde sabitleri ve değişkenleri kullanır.																		
		1.2.2.2. Değişken isimlendirirken uygulması önerilen kuralları açıklar.																		
		1.2.2.3. Veri türlerini ve aralarındaki farkı açıklar.																		
		1.2.2.4. Veri türlerini problemlerin çözümünde kullanır.																		
		1.2.2.5. Problem çözme süreçlerinde fonksiyonları kullanır.																		
	1.2.4. Programlama Yapısı	1.2.2.6. Problem çözme sürecinde matematiksel, ilişkisel ve mantıksal operatörleri kullanır.																		
		1.2.3. Problem Çözme Yaklaşımları																		
		1.2.3.1. Verilen problem için uygun teknikleri kullanarak çözüm planlar.																		
		1.2.3.2. Verilen problemi alt problemlerine böler.																		
		1.2.3.3. Verilen problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.																		
1.2.3.4. Algoritmayı analiz ederek sonucunu yordar.																				
1.2.5. Doğrusal Mantık Yapısı İle Problem Çözme	1.2.3.5. Algoritmanın hatalarını giderir.																			
	1.2.3.6. Verilen problemin çözümü için uygun akış semaları oluşturur.																			
	1.2.4. Programlama Yapısı																			
	1.2.4.1. Verilen bir programı modüllere böler.																			
	1.2.4.2. Farklı modüllerin işlevlerini açıklar.																			
	1.2.4.3. Belirli bir problemin çözümü için kullanılan mantıksal yapılarını ayırt eder.																			
1.2.6. Karar Yapıları İle Problem Çözme	1.2.4.4. Bağlaşım (coupling) ve yapışkanlık (cohesion) kavramlarını açıklar.																			
	1.2.4.5. Problemlerin çözümünde yerel ve global değişkenleri kullanır.																			
	1.2.5. Doğrusal Mantık Yapısı İle Problem Çözme																			
	1.2.5.1. Doğrusal mantık yapısını açıklar.																			
	1.2.5.2. Doğrusal mantık yapılarını kullanarak algoritma tasarlar.																			
	1.2.5.3. Problemin çözümünde doğrusal mantık yapılarını kullanır.																			
1.2.7. Döngü Yapısı İle Problem Çözme	1.2.6. Karar Yapıları İle Problem Çözme																			
	1.2.6.1. Problemin çözümünde karar mantık yapısını kullanır.																			
	1.2.6.2. Olumlu ve olumsuz mantık yapılarını kullanır.																			
	1.2.6.3. Mantıksal yapıları birbirine dönüştürür.																			
	1.2.6.4. Problemin çözümünde çoklu karar yapılarını kullanır																			
	1.2.6.5. Karar tabloları oluşturur.																			
1.2.8. Farklı Algoritma Uygulamaları	1.2.6.6. Problem çözme süreçlerinde karar yapılarını kullanarak akış şeması oluşturur.																			
	1.2.7. Döngü Yapısı İle Problem Çözme																			
	1.2.7.1. Döngü mantık yapısı içerisinde biriktirme algoritması tasarlar.																			
	1.2.7.2. Döngü mantık yapısı içerisindeki koşulları açıklar.																			
	1.2.7.3. Problem çözme süreçlerinde döngü yapılarını kullanarak algoritma tasarlar.																			
1.2.7.4. Problem çözme süreçlerinde döngü yapılarını kullanarak akış şeması oluşturur.																				
1.2.7.5. Problem çözümünde döngü yapısını kullanır																				
1.2.8. Farklı Algoritma Uygulamaları																				
1.2.8.1. Belirli bir problem için sıralama algoritması tasarlar.																				
1.2.8.2. Belirli bir problem için arama algoritması tasarlar.																				
TOPLAM SORU ADEDİ			10	2	0	10	2	0												
AÇIKLAMALAR																				
Soru adetleri her bir senaryo için Soru dağılımlarını yada olarak verilmek için 10 adet hazırlanmıştır. Zümre öğretmenleri okul şartlarına göre soru adetini sınavdaki yüzde oranını sabit tutmak şartıyla artırıp azaltabilir. Örneğin Toplam 20 soru hazırlayan öğretmen 2 soru ile belirtilen kazanımı için 4 soru hazırlanabilir.																				
SEMARYO-1: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 1 saat olan sınıflar için düzenlenmiştir.																				
SEMARYO-2: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 2 ve daha fazla olan sınıflar için düzenlenmiştir.																				
SEMARYO-3: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saatinde bakılmaksızın Modül 1 konularının 1. dönem için planlandığı durumlar için planlanmıştır.																				
Senaryolarda bazı kazanımların karşısı koyu olarak işaretlenmiştir. Bu bölümler üzerindeki soru adedine dahildir. Öğretmen soruyu hazırlarken seçilen tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlayacaktır.																				
SEMARYO 1 ve 2 YILLIK PLANLARINDA MODÜL 1 BİRİNCİ DÖNEM TAMAMLANACAK ŞEKİLDE HAZIRLANMIŞTIR. Bu senaryoların devamı MODÜL 2 DEYERLİMAKTADIR.																				

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ MODÜL 2

İKİNCİ DÖNEM

1. SINAV			2. SINAV		
GENELİNDE			GENELİNDE		
SENARYO-1	SENARYO-2	SENARYO-3	SENARYO-1	SENARYO-2	SENARYO-3

KONU KAZANIM SORU DAĞILIM TABLOSU

MODÜL	Konu	Kazanımlar							
		MODÜL 1 ALGORTMA YAPISI		2					
MODÜL 2 PROGRAMLAMA DİLLERİ	Belirlenen programlama dilinde yapısal ve söz dizimsel kurallara uygun şekilde programlar geliştirir.	1.3.1.1. Belirlenen programlama dilinde yapısal ve söz dizimsel kurallara uygun şekilde programlar geliştirir.		1	1		2		
		1.3.1.2. Belirlenen programlama dilinde değişkenleri ve sabitleri uygun şekilde kullanarak programlar geliştirir.		1	1				
		1.3.1.3. Belirlenen programlama dilinde girdilerin belirlendiği ve çıktılarının gözlemlendiği programlar geliştirir.				1			
	Belirlenen programlama dilinde kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.	1.3.2.1. Belirlenen programlama dilinde kontrol yapılarını kullanarak programlar geliştirir.		1	1				
		1.3.2.2. Belirlenen programlama dilinde tekrarlı yapıları kullanarak programlar geliştirir.		1	1				
		1.3.2.3. Belirlenen programlama dilinde parametre almayan fonksiyon içeren programlar geliştirir.		1	1				
		1.3.2.4. Belirlenen programlama dilinde parametre alan fonksiyon içeren programlar geliştirir.		1	1				
		1.3.2.5. Belirlenen programlama dilinde değer döndüren fonksiyon içeren programlar geliştirir.		2	3				
	Belirlenen programlama dilinde sayısal türde veri tanımlar.	1.3.3.1. Belirlenen programlama dilinde sayısal türde veri tanımlar.					1	1	
		1.3.3.2. Tanımladığı sayısal tipteki veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.					1	1	
		1.3.3.3. Belirlenen programlama dilinde dizgi tipinde veri tanımlar.					1		
		1.3.3.4. Tanımladığı dizgi tipindeki veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.							1
	Belirlenen programlama dilinde dosyanın içeriğini okuyup yazdıran program geliştirir.	1.3.4.1. Belirlenen programlama dilinde örnek bir dosyanın içeriğini okuyup ekrana yazdıran program geliştirir.					1	1	
		1.3.4.2. Belirlenen programlama dilinde bir dosyaya veri yazan program geliştirir.							1

Belirli programla örnek bir içeriğini ekrana y programı	1.3.3.5. Belirlenen programlama dilinde dizi tipinde veri tanımlar.					1						
	1.3.3.6. Tanımladığı dizi tipindeki veriye ait temel fonksiyonların yer aldığı programları geliştirir.						1					
	1.3.5.1. Çevrim içi araçları kullanarak belirlenen programlama dilinde ileri uygulamaların yer aldığı özgün proje geliştirir.					3	4					
Proje basamakları için e-portfolyo yaklaşımı kullanılabilir.	a) Proje basamakları için e-portfolyo yaklaşımı kullanılabilir.											
	b) Öğrencilerin, toplumda engelli ve yaşlı bireylerin problemlerine yönelik çözümler sunan projeler geliştirmesi sağlanır.											
	Geliştirdiği projeleri kullandıkları akış şemaları ve algoritmaları ile birlikte akranlarına sunar.											
TOPLAM SORU ADEDİ							0	10	10	0	10	10

AÇIKLAMALAR

Soru adetleri herbir senaryo için Soru dağılımlarını yüzde olarak verebilmek için 10 adet hazırlanmıştır. Zümre öğretmenleri okul şartlarına göre soru adetini sınavdaki yüzde oranını sabit tutmak şartı ile arttırıp azaltabilir. Örneğin Toplam 20 soru hazırlayan öğretmen 2 soru ile belirtilen kazanım için 4 soru hazırlamalıdır.

SENARYO-1: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi Müfredatında yapılan değişikli sebebiyle MODÜL 2 ye Bu Eğitim Öğretim yılı başında başlanma olasılığı olmadığından Bu modülde SENARYO 1 için soru hazırlanmamıştır.

SENARYO-2: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 2 ve daha fazla olan sınıflar için düzenlenmiştir

SENARYO-3: Bu senaryo haftalık ders saatine bakılmaksızın sınavların tamamında bir önceki sınav konularının %20 etkili olması için planlanmıştır

Senaryolarda bazı kazanımların karşısı koyu olarak işaretlenmiştir. Bu bölümler üzerindeki soru adedine dahildir. Öğretmen soruyu hazırlarken seçilen tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlayacaktır.

SENARYO 2 ve 3 YILLIK PLANLARINDA MODÜL 1 BİRİNCİ DÖNEM TAMAMLANACAK ŞEKİLDE HAZIRLANMIŞTIR.

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ MODÜL 3

DÖNEM DÖNEM

1. SINAV 2. SINAV

GENELİNDE GENELİNDE

KONU KAZANIM SORU DAĞILIM TABLOSUSENARYO-1
SENARYO-2
SENARYO-3
SENARYO-1
SENARYO-2
SENARYO-3

MODÜL	Konu	Kazanımlar	SENARYO-1	SENARYO-2	SENARYO-3	SENARYO-1	SENARYO-2	SENARYO-3	
OBOT PROGRAMLAMA		2.1. ROBOT PROGRAMLAMA							
	2.1.1.Robot Mimarisi	2.1.1.1. Robot mimarisi çeşitlerini listeler.							
		2.1.1.2. Robot mimarisi çeşitlerinin özelliklerini açıklar.							
		2.1.2.Robot Türleri ve Eğitsel Amaçlı Robotlar							
	2.1.2.1. Robot türlerini listeler.	2.1.2.2. Robot türlerinin özelliklerini açıklar.							
		2.1.3.Eğitsel Robotta Mekanik Bileşenler							
		2.1.3.1. Yapısal bileşenleri listeler.							
	2.1.3.2. Yapısal bileşenlerin görevlerini açıklar.								
	2.1.3.3. Montaj bileşenlerini listeler.								
	2.1.3.4. Montaj bileşenlerinin görevlerini açıklar.								
	2.1.3.5. Hareket-eylem bileşenlerini listeler.								
	2.1.3.6. Hareket-eylem bileşenlerinin görevlerini açıklar.								
	2.1.4.Eğitsel Robotta Elektromekanik Bileşenler	2.1.4.1. Buton, anahtarlar ve konektör bileşenlerinin görevlerini açıklar.		1					
		2.1.4.2. Güç Bileşenlerini listeler.							
		2.1.4.3. Güç Bileşenlerinin görevlerini açıklar.							
		2.1.4.4. DC Motorların görevlerini açıklar.							
		2.1.4.5. Servo Motorların görevlerini açıklar.							
		2.1.4.6. Adım (Step) Motorların görevlerini açıklar.							
	2.1.5.Eğitsel Robotta Elektronik Bileşenler	2.1.5.1. Motor Sürücü Katlarının görevlerini açıklar.		1			2		
		2.1.5.2. USB-UART çeviricilerin görevlerini açıklar.							

MODÜL 3 R

2.1.5.Eğitsel Robotta El Bileşenler

2.1.5.3. Kablosuz iletişim bileşenlerinin görevlerini açıklar.						
2.1.5.4. Sensör çeşitlerini listeler.						
2.1.5.5. Sensör çeşitlerinin görevlerini açıklar.						
2.1.5.6. Robotik programlamada kullanılan işlemcileri listeler.						
2.1.5.7. Robotik programlamada kullanılan işlemcilerinin görevlerini açıklar.						
2.1.5.8. Robot kontrol kartlarını listeler.						
2.1.5.9. Robot kontrol kartlarının görevlerini açıklar.						
2.1.6.Blok Tabanlı Robot Programlama Yazılımları ve Ortamları		3				
2.1.6.1. Blok tabanlı yazılımların temel yapısını ve özelliklerini açıklar.	1	1				
2.1.6.2. Blok tabanlı programlama yapılarının çalışma mantığını açıklar.	1	1				
2.1.6.3. Geliştirme yapılan bilgisayarla robot arasında bağlantı oluşturur.	1	1				
2.1.6.4. Harekete yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.	1	2				
2.1.6.5. Görünüme yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.	2	2				
2.1.6.6. Sese yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.	2	2				
2.1.6.7. Veriye yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.			1	3		
2.1.6.8. Olaylara yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.			1			
2.1.6.9. Kontrol yapılarını uygun şekilde kullanır.			1			
2.1.6.10. Algılama yapılarını uygun şekilde kullanır.			1			
2.1.6.11. İşlem yapılarını uygun şekilde kullanır.				1		
2.1.6.12. Robota özgü yapıları uygun şekilde kullanır.				1		
2.1.6.13. Blok tabanlı yazılım ve ortamlarda program geliştirir.			4	5		
TOPLAM SORU ADEDİ	10	12	0	10	10	0

AÇIKLAMALAR

Soru adetleri herbir senaryo için Soru dağılımlarını yüzde olarak verebilmek için 10 adet hazırlanmıştır. Zümre öğretmenleri okul şartlarına göre soru adetini sınavdaki yüzde oranını sabit tutmak şartı ile artırıp azaltabilir. Örneğin Toplam 20 soru hazırlayan öğretmen 2 soru ile belirtilen kazanım için 4 soru hazırlamalıdır.

SENARYO-1: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 1 saat olan sınıflar için düzenlenmiştir.

SENARYO-2: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 2 ve daha fazla olan sınıflar için düzenlenmiştir

SENARYO-3: Bu senaryo haftalık ders saatine bakılmaksızın birinci dönem bitirildiği ikinci dönem için proje çalışması uygulama notu verilmesine yönelik hazırlandığından yazılı sınav yapılmayacaktır.

Senaryolarda bazı kazanımların karşısı koyu olarak işaretlenmiştir. Bu bölümler üzerindeki soru adedine dahildir. Öğretmen soruyu hazırlarken seçilen tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlayacaktır.

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ MODÜL 4			İKİNCİ DÖNEM						
			1. SINAV			2. SINAV			
KONU KAZANIM SORU DAĞILIM TABLOSU			SENARYO-1	SENARYO-2	SENARYO-3	SENARYO-1	SENARYO-2	SENARYO-3	
			MODÜL	Konu	Kazanımlar				
MODÜL 4 WEB PROGRAMLAMA		2.2. WEB TABANLI PROGRAMLAMA							
	2.2.1. İnternet ve Web Servisleri	2.2.1. İnternet ve Web Servisleri							
		2.2.1.1. Yaygın olarak kullanılan web tarayıcılarını listeler.							
		2.2.1.2. Yaygın olarak kullanılan web tarayıcılarının kullanım amaçlarını açıklar.							
	2.2.2. İşaretleme Diline Giriş (HTML)	2.2.2. İşaretleme Diline Giriş (HTML)	2.2.2. İşaretleme Diline Giriş (HTML)						
			2.2.2.1. HTML kodlarını düzenleyebileceği editörlere örnek verir.						
			2.2.2.2. Web sayfası içerisinde bir resim gösteren HTML kodunu uygular.						
			2.2.2.3. Web sayfaları arasında bağlantı veren HTML kodunu uygular.						
			2.2.2.4. HTML sürümleri arasındaki farkları örneklerdirerek açıklar.						
			2.2.2.5. HTML5 ile gelen yenilikleri örneklerdirerek açıklar.						
			2.2.2.6. Web sayfası içerisinde ses/video gösteren HTML5 kodlarını uygular.						
			2.2.2.7. Web sayfasında veri girişi sağlayan elementlere örnek verir.						
			2.2.2.8. HTML5 ve/veya önceki sürümlerdeki etiketleri kullanarak örnek web uygulamaları geliştirir.						
			2.2.2.9. HTML5 ve/veya önceki sürümlerdeki etiketleri kullanarak örnek proje şablonu geliştirir.						
	2.2.3. Stil Sayfalarına Giriş	2.2.3. Stil Sayfalarına Giriş	2.2.3. Stil Sayfalarına Giriş						
			2.2.3.1. Stil' in kullanım amacını açıklar.						
			2.2.3.2. Stil' in yazılacağı yere göre kodlama yöntemlerini açıklar.						
			2.2.3.3. HTML elementinin etiketine göre stil kodlama yöntemini uygular.						
			2.2.3.4. HTML elementinin özelliklerine göre stil kodlama yöntemini uygular.						
			2.2.3.5. İç içe geçmiş stil kodlama yöntemini uygular.						
			2.2.3.6. HTML ile oluşturmuş olduğu proje şablonunu stil ile görselleştirir.						
		2.2.3.7. Elementleri stil kullanarak sayfa içerisinde konumlandırır.							
	2.2.3.8. Stil kullanarak menü bileşenlerini görselleştirir.								
Etkileşim (JavaScript)	2.2.4. Etkileşim (JavaScript)	2.2.4. Etkileşim (JavaScript)	1			1			
		2.2.4.1. JavaScript' in kullanım amacını açıklar.	2						
		2.2.4.2. Kontrol yapılarını kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.	1						
		2.2.4.3. Tekrarlı yapıları kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.	1						

2.2.4.Et Üvas	2.2.4.4. Parametre almayan fonksiyon kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.	1				
	2.2.4.5. Parametre alan fonksiyon kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.	1				
	2.2.4.6. Değer döndüren fonksiyon kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.	2		1		
	2.2.4.7. Dizi veri türlerini kullanarak etkileşimli sayfa geliştirir.	1				
2.1.6.2. Blok tabanlı programlama yapılarının çalışma mantığını açıklar.	2.1.6.2. Blok tabanlı programlama yapılarının çalışma mantığını açıklar.		3	1		
	2.1.6.3. Geliştirme yapılan bilgisayarla robot arasında bağlantı oluşturur.		2	1		
	2.1.6.4. Harekete yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.		1	1		
	2.1.6.5. Görünüme yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.		2	1		
	2.1.6.6. Sese yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.		2	1		
	2.1.6.7. Veriye yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.				1	
	2.1.6.8. Olaylara yönelik yapıları uygun şekilde kullanır.				1	
	2.1.6.9. Kontrol yapılarını uygun şekilde kullanır.					2
	2.1.6.10. Algılama yapılarını uygun şekilde kullanır.			1	1	
	2.1.6.11. İşlem yapılarını uygun şekilde kullanır.				1	
	2.1.6.12. Robota özgü yapıları uygun şekilde kullanır.			1	1	
	2.1.6.13. Blok tabanlı yazılım ve ortamlarda program geliştirir.			1	3	
	TOPLAM SORU ADEDİ		10	10	0	10

AÇIKLAMALAR

Soru adetleri herbir senaryo için Soru dağılımlarını yüzde olarak verebilmek için 10 adet hazırlanmıştır. Zümre öğretmenleri okul şartlarına göre soru adetini sınavdaki yüzde oranını sabit tutmak şartı ile artırıp azaltabilir. Örneğin Toplam 20 soru hazırlayan öğretmen 2 soru ile belirtilen kazanım için 4 soru hazırlamalıdır.

SENARYO-1: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 1 saat olan sınıflar için düzenlenmiştir.

SENARYO-2: Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersinin Haftalık ders saati 2 ve daha fazla olan sınıflar için düzenlenmiştir

SENARYO-3: Bu senaryo haftalık ders saatine bakılmaksızın birinci dönem bitirildiği ikinci dönem için proje çalışması uygulama notu verilmesine yönelik hazırlandığından yazılı sınav yapılmayacaktır.

Senaryolarda bazı kazanımların karşısı koyu olarak işaretlenmiştir. Bu bölümler üzerindeki soru adedine dahildir. Öğretmen soruyu hazırlarken seçilen tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlayacaktır.