

## 2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı

### 7.Sınıf Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Kazanım Listesi ve Açıklamaları

#### SBT.7.1. BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

##### SBT.7.1.1 Bilişim Teknolojilerinin Günlük Yaşamdaki Önemi

**SBT.7.1.1.1.** Bilişim teknolojilerinin zaman içindeki değişimlerini tartışır.

- Bu değişikliklerin eğitim, iş ve toplum üzerindeki etkileri araştırılır.

**SBT.7.1.1.2.** Bilişim teknolojilerini kullanarak yapılabilecek yenilikleri fark eder.

**SBT.7.1.1.3.** Bilgisayar bilimleri tarafından geliştirilen disiplinler arası kariyerleri açıklar.

- Bilişim teknolojileri gelişimi ile geleceğin mesleği haline gelebilecek kariyerlerden bahsedilir.

#### SBT.7.2. ETİK VE GÜVENLİK

##### SBT.7.2.1. Etik Değerler

**SBT.7.2.1.1.** Bilgi ve teknoloji kullanımında etik olan ve olmayan davranışları tartışır.

- Çevrimiçi ortamlarda olumlu, güvenli, yasal ve ahlaki davranış gösterilmesi gerektiğine vurgu yapılır.

**SBT.7.2.1.2.** Fikri mülkiyet haklarının önemini değerlendirir.

##### SBT.7.2.2. Gizlilik ve Güvenlik

**SBT.7.2.2.1.** Gizlilik ve güvenlik problemlerinin neden olduğu bireysel ve toplumsal etkileri tartışır.

**SBT.7.2.2.2.** Bilgi güvenliği ve gizliliğine karşı tehditleri açıklar.

**SBT.7.2.2.3.** Çeşitli ortamların güvenlik düzeyini değerlendirir.

- Yazılım ve donanım açısından farklı örneklerle tartışılır.

**SBT.7.2.2.4.** Güvenlik için tehdit oluşturabilecek yapılara karşı alınabilecek önlemleri açıklar.

- Bilgi güvenliğini sağlama konusunda sorumluluk bilinci kazandırılır.

#### SBT.7.3. PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA

##### SBT.7.3.1. Problem Çözme Kavramları ve Yaklaşımları

**SBT.7.3.1.1.** Bir problemi alt problemlere ayırır.

**SBT.7.3.1.2.** Bir problemi çözmek üzere farklı algoritmalar tasarlar.

**SBT.7.3.1.3.** Tasarlanan algoritmanın akış şemasını oluşturur.

**SBT.7.3.1.4.** Tasarlanan algoritmayı test eder ve hataları ayıklar.

**SBT.7.3.1.5.** Algoritma tasarımı ile programlama dili arasındaki ilişkiyi ortaya koyar.

### **SBT.7.3.2. Programlama**

**SBT.7.3.2.1.** Programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.

- Metin ya da blok tabanlı programlama araçları tercih edilebilir.

**SBT.7.3.2.2.** Belirli bir problemi çözmek üzere geliştirdiği algoritmayı hatasız bir programa dönüştürür.

**SBT.7.3.2.3.** Verilen bir probleme uygun söz dizimi oluşturur.

**SBT.7.3.2.4.** Verilen bir söz dizimini test eder ve hataları ayıklar.

**SBT.7.3.2.5.** Problemin çözümüne yönelik değişkenleri kullanır.

- Değişken oluşturma, değişkeni uygun biçimde adlandırma ve kullanma işlemleri yapılır.

**SBT.7.3.2.6.** Problemin çözümüne yönelik koşullu ifadeleri kullanır.

**SBT.7.3.2.7.** Problemin çözümüne yönelik döngüleri kullanır.

**SBT.7.3.2.8.** Problemin çözümüne yönelik fonksiyonları kullanır.

**SBT.7.3.2.9.** Belirli bir problemin çözümüne yönelik özgün ürün geliştirir.

- Öğrencilerin süreç içinde öğrenilen özellikleri kapsayıcı iş birlikli proje hazırlamaları sağlanır.

### **SBT.7.4. ÜRÜN OLUŞTURMA**

#### **SBT.7.4.1. Sunu ve Görselleştirme Programları**

**SBT.7.4.1.1.** Belirli bir amaç için grafik ve animasyonları kullanarak sunu oluşturur.

**SBT.7.4.1.2.** Belirli bir amaç için zihin haritası tasarlar.

- Çevrimiçi ortamda iş birliğine dayalı ürünler oluşturulması sağlanır.

**SBT.7.4.1.3.** Sayısal verilerden oluşan grafik ve bilgi grafiği geliştirir.

**SBT.7.4.1.4.** Poster oluşturma programı kullanarak bir poster tasarlar.

**SBT.7.4.1.5.** Sayfa tasarım programları kullanarak bir ürün oluşturur.

- Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen programlar kullanılarak gazete, dergi ya da broşür tasarlanır.

**SBT.7.4.1.6.** Engelli bireyler için yazılı ve görsel materyaller oluşturur.

- Toplumdaki engelli bireylere karşı yardımsever ve onların sorunlarına karşı duyarlı olmaları vurgulanır.

**SBT.7.4.1.7.** İş birliğine dayalı proje üretir.

- Ulusal ve uluslararası yarışmalara ve projelere katılması teşvik edilir.

#### **SBT.7.4.2. İki Boyutlu Animasyon Programları**

**SBT.7.4.2.1.** Animasyon ile ilgili temel kavramları açıklar.

- Karelerle çalışma mantığı açıklanır.

**SBT.7.4.2.2.** Öykü yaprakları (storyboard) yardımıyla animasyonun senaryosunu oluşturur.

**SBT.7.4.2.3.** Kullanılan animasyon programının arayüzünü ve özelliklerini tanır.

**SBT.7.4.2.4.** Belirli bir amaç için animasyon oluşturur.

**[www.mebders.com](http://www.mebders.com)**