

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA - JAVA GELİŞTİRME VE UYUM EĞİTİMİ KURS PROGRAMI

Ankara, 2017

İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI	1
PROGRAMIN DAYANAĞI	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI.....	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ.....	1
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR	2
PROGRAMIN KREDİSİ	3
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ	3
NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA - JAVA GELİŞTİRME VE UYUM EĞİTİMİ KURSU MODÜLLERİ VE ZAMAN TABLOSU	3
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR	4
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ.....	4
BELGELENDİRME	6


Hayat Boyu Öğrenme
Lifelong Learning

PROGRAMIN ADI

Nesneye Dayalı Programlama - JAVA Geliştirme ve Uyum Eğitimi

PROGRAMIN DAYANAĞI

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
2. 21.5.2010 tarihli ve 27587 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği,
3. Talim ve Terbiye Kurulunun 20.04.2016 tarih ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı.
4. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı'nın 17.07.2017 tarihli ve 104 sayılı " Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinin 53 Alanına Ait Haftalık Ders Çizelgeleri ile Çerçeve Öğretim Programları" konulu kararı.

PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI

18 yaşını tamamlamış olmak ve sağlık durumu kurs programı uygulamalarını yapmaya elverişli olmak şartıyla aşağıdaki koşullardan herhangi birini karşılayanlar kurs programına katılabilirler.

- a. Meslek liselerinin veya dengi okulların ilgili bölümü mezunu olmak,
- b. MYO ve fakültelerin ilgili bölüm öğrencisi veya mezunu olmak,
- c. Okuryazar olup, işletmelerin ilgili bölümlerinde çalışmış veya çalışıyor olmak.

EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

(Değ: 06.06.2018/11079097 Makam Onayı)

Kurs programının uygulanmasında eğitimciler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelgeye" göre Bilişim Teknolojileri;
 - a. Alan öğretmeni olarak atananlar;
 - b. Emekli alan öğretmenleri,
 - c. Alan öğretmeni olarak atanabilecek nitelikte olanlar,
2. Bilişim Teknolojileri alanına kaynak teşkil eden yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlileri,

3. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelge ile Bilişim Teknolojileri alanına kaynak teşkil eden yükseköğretim programları/fakülte mezunları,
4. Bilişim Teknolojileri ile ilgili önlisans programlarından mezunu olup alanında en az 1 yıllık meslek deneyimi olduğunu belgelendirenler,
5. Mesleki ve Teknik eğitim veren ortaöğretim kurumlarının Bilişim Teknolojileri alanı mezunu veya bu alanda asgari dördüncü seviyede eğitim almış olanlardan en az 3 yıllık mesleki deneyime sahip olduğunu belgelendirenler.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Nesneye Dayalı Programlama - JAVA Geliştirme ve Uyum Eğitimi kurs programını bitiren bireyin,

1. Basit Java uygulamalarını geliştirmesi,
2. Java programlama kodlarının kullanma ve algoritma geliştirmesi,
3. Java nesnel programlama yapılarını kullanması,
4. Form nesnelere kullanarak kodlama yapması,
5. JDBC kullanarak MYSSQL veri tabanını yönetmesi

amaçlanmaktadır.

PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Nesneye Dayalı Programlama - JAVA bir programlama dili ve bilgi işlem platformudur. İnsanların ticari ya da hobi amacıyla yaptığı java yazılımları aynı zamanda ülkemize katkı sağlama açısından da önemlidir. Bu kurs programı ile bireylerin bilinçli bir şekilde Java programlama yapabilmeleri amaçlanmaktadır.
2. Konuların öğretiminde ağırlıklı olarak mesleki yeterlik kazandırmaya yönelik yöntem ve teknikler uygulanır. Anlatım, soru-cevap, grup çalışması, tartışma, araştırma, uygulama yapma vb. yöntem ve teknikleri uygulanabilir.
3. Programın uygulanmasında gerektiğinde iş piyasasının eğitim olanaklarından faydalanılabilir.
4. Kurs Programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
5. Nesneye Dayalı Programlama - JAVA Geliştirme ve Uyum Eğitimi kurs programının amaçları, içeriği ve kazanımları yoluyla kursa katılan bireylere

aşağıdaki tabloda verilen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Değerler
Sorumluluk
Doğruluk ve dürüstlük
Yardımlaşma
Kurallara uyma
Ahlak
Duyarlılık

6. Program yaygın eğitim kurumlarında veya kurumlarca uygun görülen diğer yerlerde uygulanır.
7. Program uygulanırken kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
8. Program bitiminde sözlü, yazılı, uygulama yöntemlerinden bir veya birkaçı ile kazanımları değerlendirmeye yönelik sınavlar yapılır.
9. Kurs programı sonunda yapılacak sınavda başarılı olanlara mevzuata uygun belgelendirme yapılır.

PROGRAMIN KREDİSİ

Talim ve Terbiye Kurulunun 29.11.2013 Tarihli ve 135 sayılı Kararı ile kabul edilen "Mesleki ve Teknik Eğitimde Kredilendirme Esasları" doğrultusunda, kurs programını başarı ile tamamlayanlara 3 (üç) kredi verilir.

PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 8 ders saati uygulanır. Kurs süresi toplam 80 ders saatidir. Eğitim personeli, programın teorik ve uygulama sürelerini belirler.

NESNEYE DAYALI PROGRAMLAMA - JAVA GELİŞTİRME VE UYUM EĞİTİMİ KURSU MODÜLLERİ VE ZAMAN TABLOSU

MODÜL ADI	KAZANIM	ÖĞRENME KAZANIMLARI	SÜRE
JAVA İLE YAZILIM GELİŞTİRME	Basit Java uygulamalarını geliştirme	<ul style="list-style-type: none">• Java yazılım mimarisinin özelliklerini kullanır.• Java yazılım geliştirme araçlarını kullanabilmek için gerekli ayarlamaları yapar.	8

JAVA DİLİNİN KULLANIMI	Java programlama kodlarının kullanma ve algoritma geliştirme	<ul style="list-style-type: none"> • Java programlama dilinde değişkenleri kullanır. • Java programlama dilinde operatörleri kullanır. • Java programlama dilinde karar yapılarını kullanır. • Java programlama dilinde döngü yapılarını kullanır. • Java programlama dilinde metotları kullanır. 	24
JAVA İLE NESNEL PROGRAMLAMA	Java ile nesnel programlama yapılarını kullanır.	<ul style="list-style-type: none"> • Java programlama dilinin “sınıf” yapılarını kullanır. • Java programlama dilinin “nesne” yapılarını kullanır. • Java programlama dilinin “paket” yapılarını kullanır. • Java programlama dilinin “kalıtım” yapılarını kullanır. 	16
JAVA SWING İLE WINDOWS FORM UYGULAMALARI	Form nesnelere kullanarak kodlama yapar	<ul style="list-style-type: none"> • Java “swing” kütüphanesini kullanır. • Java “swing” kütüphanesi ile Windows uygulama formları oluşturur. 	16
JAVA İLE VERİ TABANI İŞLEMLERİ	JDBC kullanarak MYSQL veri tabanını yönetir	<ul style="list-style-type: none"> • Veri tabanı işlemlerini projelerde kullanır. • Veri gösterim nesnelere kullanır. 	16
TOPLAM KURS SÜRESİ (Ders Saati):			80

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

1. Her modül sonunda değerlendirme yapılmalıdır.
2. Değerlendirme; teorik ve performansa dayalı sınav olarak yapılmalıdır.
3. Teorik değerlendirme, modülün bütün kazanımlarını kapsayacak şekilde yapılmalıdır.
4. Performansa dayalı sınav, beceriye dönük başarı ölçütlerini içerecek şekilde hazırlanan kontrol listesine göre yapılmalıdır.
5. Değerlendirmenin teorik kısmı %40, uygulama %60 olarak dağıtılmalıdır.
6. Teorik ve performansa dayalı sınavda toplam puan; bireyin doğru cevapları ve davranışları için aldığı puanların toplamından oluşmalıdır.
7. Değerlendirme 100 puan üzerinden yapılmalı ve sınav başarısı Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre belirlenmelidir.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ

Programın uygulama sürecinde;

1. Ders kitabı olarak Millî Eğitim Bakanlığının yayınlamış olduğu eğitim materyalleri,
2. Kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri, kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notları,
3. Yararlanılabilecek kaynak araç-gereçler;
 - Visual Studio Programı
 - Bilgisayar
 - Klavye
 - Fare
 - Mouse pad
 - Kulaklık
 - Mikrofon
 - Hoparlör
 - İşletim sistemi
 - Ofis yazılımı
 - Yazıcı
 - Tarayıcı
 - Projeksiyon
 - Pointer (işaretleyici)
 - Barkod Okuyucu
 - Taşınabilir disk
 - CD/DVD
 - Webcam
 - Fotoğraf makinesi
 - Kamera
 - Diyagram oluşturma programı
 - DVI dönüştürücü
 - HDMI dönüştürücü
 - PATA dönüştürücü
 - USB dönüştürücü
 - Faks
 - Fotokopi makinesi
 - Flash bellek
 - Kart okuyucu
 - Sabit disk
 - Güç kablosu
 - Uzatma kablosu
 - Grup priz
 - Çoklayıcı
 - USB veri kablosu
 - VGA veri kablosu
 - DVI veri kablosu
 - HDMI veri kablosu
 - IEEE 1394 veri kablosu

- İnternet bağlantısı
- Kablosuz modem
- Telefon
- Cep telefonu
- Kesintisiz güç kaynağı (UPS)
- Ofis malzemeleri

Kırtasiye malzemeleri

BELGELENDİRME

Kursu başarı ile tamamlayanlara Kurs Bitirme Belgesi, Not Döküm Çizelgesi ve talep edenlere Europass Sertifika Eki verilir.

Kursu tamamlamadan ayrılanlara başardıkları modülleri gösteren Not Döküm Çizelgesi verilir.



Hayat Boyu Öğrenme
Lifelong Learning