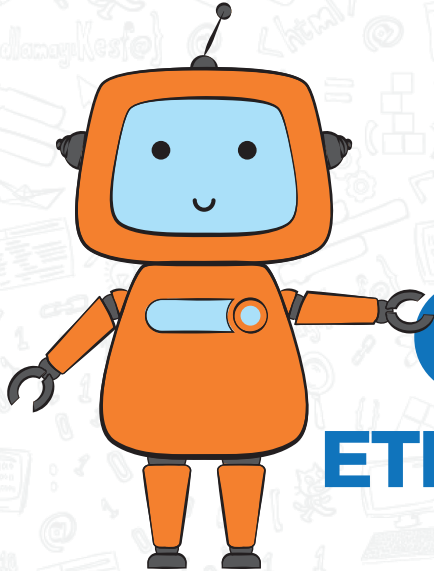


BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ



2. SEVİYE

ETKİNLİK KİTABI



Google

DEVLET KİTAPLARI

BİRİNCİ BASKI

....., 2018

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

EDİTÖR

Prof. Dr. Yasemin Gülbahar Güven

YAZARLAR

Prof. Dr. Yasemin Gülbahar Güven
Doç. Dr. Filiz Kalelioğlu
Doç. Dr. Serhat Bahadır Kert
Gökhan Karaosmanoğlu
Murat Yoncacı
Saniye Kuleli
Sibel Demircan

DİL UZMANI

Mehmet Erhan Dervişoğlu

GÖRSEL TASARIM

İrem Demirezer

PROJE YÖNETİCİLERİ

Güler Altınsoy
Ebru Özdeş

Bu ders materyali  desteği ile hazırlanmıştır.

ISBN 978-975-11-4835-3

Millî Eğitim Bakanlığı, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 15.11.2018 gün ve 96732399 sayılı yazısı ile eğitim aracı olarak kabul edilmiş, Destek Hizmetleri Genel Müdürlüğünün gün ve sayılı yazısı ile birinci defa adet basılmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlahî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalar sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

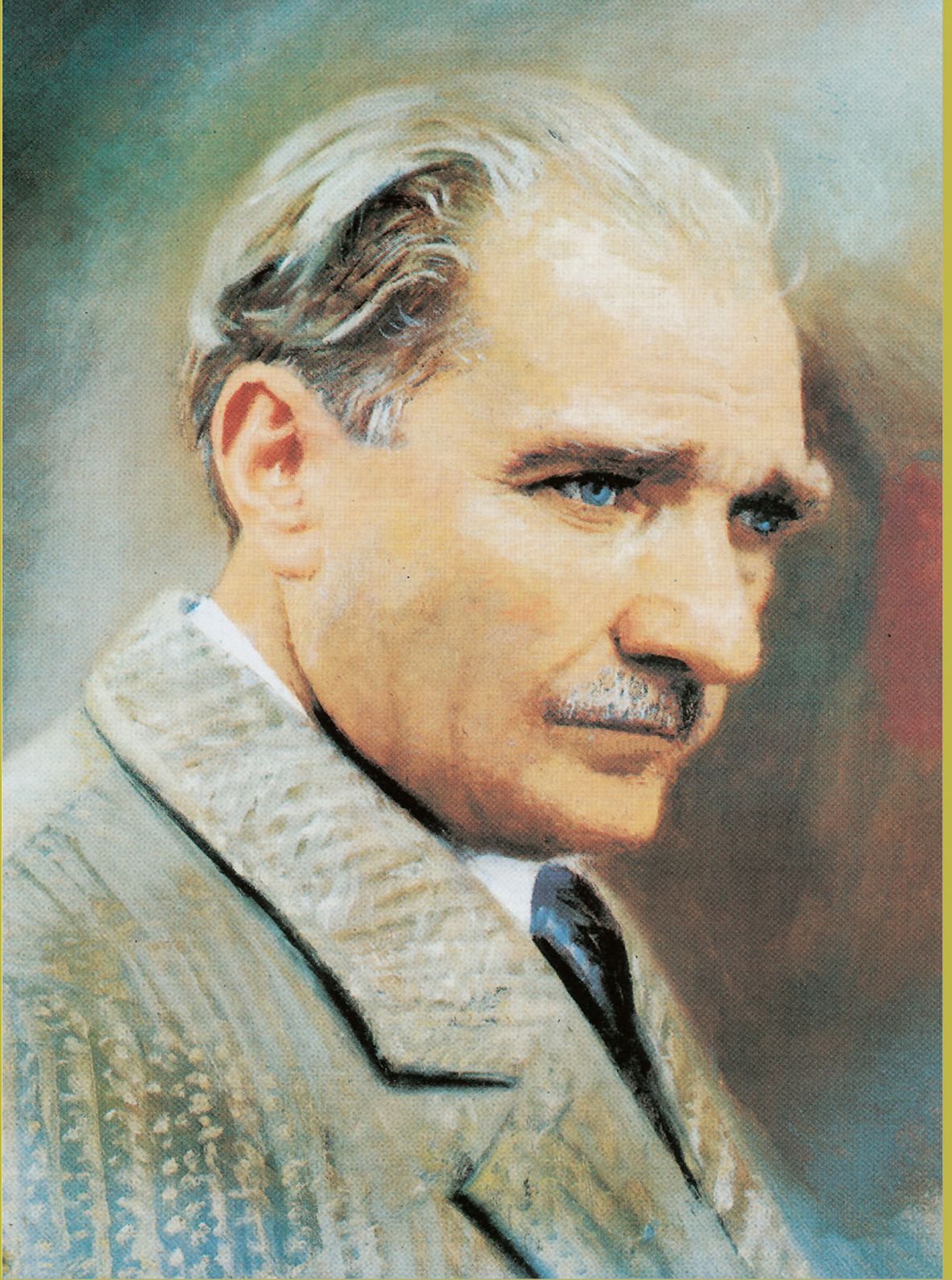
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

I. DÖNEM

İçindekiler	7
Giriş Çıkış Birimleri posterleri	9
Bil Bakalım Hangisiyim? etkinlik kâğıdı	10
Donanım, Yazılım posterleri	11
Problem Avcısı etkinlik kâğıdı	12
İnternet'i Keşfediyorum posterleri	14
İnternet'i Keşfediyorum etkinlik kâğıdı	15
Çoklu Ortam Düğmeleri posterleri	16
Çoklu Ortam Düğme kartları	17
Önce Güvenlik posterleri	31
Doğru/Yanlış etkinlik kâğıdı	32
Benim Hakkımda Her Şey etkinlik kâğıdı	33
Dikkat Çok Gizli! posterleri	34
Dikkat Çok Gizli! etkinlik kâğıdı	35
İnternet Tarayıcısı Nasıl Çalışır? posterleri	36
Bilgi Dedektifi etkinlik kâğıdı	37
Önce Ara Sonra Tara sunusu	38
Bilgi Avcısıyım etkinlik kâğıdı	40
Bulduğum Bilgi Güvenilir Mi? etkinlik kâğıdı	41
İçerik Türleri posterleri	42
Bilgi Küpü etkinlik kâğıdı	43
Çoklu Ortamını Renklendir etkinliği kâğıdı ...	44
Atmayalım Dönüştürelim posterleri	46
E-atıklarla Oluşturulmuş Ürün Örnekleri	47

II. DÖNEM

Ben Kimim? Sen Kimsin? etkinlik kâğıdı	50
Buluyorum Grupluyorum etkinlik kâğıdı	51
Doğal Yaşam Parkına Gidiyoruz etkinlik kâğıdı ...	52
Sürpriz Doğum Günü etkinlik kâğıdı	55
Böl, Kolaylaştır posterleri	56
Erik Bahçesi etkinlik kâğıdı	57
Dışlerimi Fırçalıyorum etkinlik kâğıdı	58
Çözüyorum, Kodluyorum etkinlik kâğıdı	59
Duman Kemiklerini Arıyor etkinlik kâğıdı	60
Hangisini Seçmeliyim? etkinlik kâğıdı	61
Noktalarda Ne Saklı? etkinlik kâğıdı	62
Nereden Nereye? etkinlik kâğıdı	63
Kendi Algoritmamı Oluşturuyorum etkinlik kâğıdı .	64
Yük Treni etkinlik kâğıdı	65
Renkler Sıralanıyor etkinlik kâğıdı	66
Labirentten Çıkış etkinlik kâğıdı	67
Meraklı'nın Yolu etkinlik kâğıdı	68
Sınıfta Algoritma etkinlik kâğıdı	69
Sözlük	70

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

Değerli Öğrenciler,

İlköğretim sürecinin ilk yıllarında sizlerin oyun, drama gibi etkinlikler aracılığı ile hem bilgi ve iletişim teknolojileri hakkında bilgi edinmeniz hem de bilgi işlemsel düşünme becerisi kazanmanız önem taşımaktadır. Bu nedenle bu kitapta yer alan etkinlikler kâğıt kalem etkinliklerinden oluşmaktadır. Etkinlikler ile sizlerin eğlenerek işbirliği içerisinde bilgi ve iletişim teknolojilerini programlama ile ilgili temel bilgi ve becerileri keşfetmeniz hedeflenmiştir.

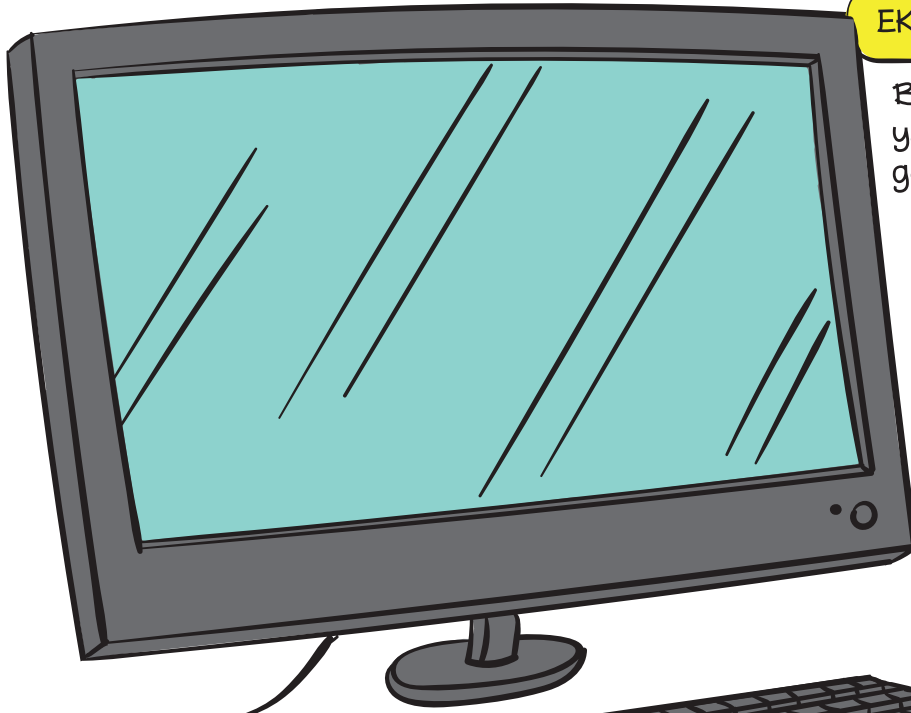
Bu bilgi ve beceriler, sizlerin aynı zamanda diğer derslerdeki öğrenmelerinizi destekleyerek matematik ve bilgisayar bilimi konularına hazır olmanız için gerekli alt yapıyı oluşturacaktır. Bu nedenle bu etkinlik kitabı ile sizlere kazandırmayı hedeflediğimiz bilgi ve becerilerin teknoloji kullanımı gerektirmediğini tekrar hatırlatmak isteriz. Ancak eğitim kurumunuzda hali hazırda var olan, yaşıınıza ve bu sınıfın kazanımlarına uygun teknolojik araç gereçler varsa, sürekli olmamakla birlikte öğretmeninizin rehberliğinde kullanmayı tercih edebilirsiniz.

Bilgi ve teknoloji çağı için sizleri teknoloji kullanımı konusunda erken yaşlarda bilinçlendirmek; sizlerin teknolojiyi doğru ve etkili bir biçimde kullanabilmenize, problemlerinizi teknoloji desteği ile çözebilmenize, ve algoritmik düşünme becerileri geliştirebilmenize olanak sağlayacaktır. Böylece ileri yaşlarda değişen teknolojik hayata daha iyi hazırlanabilecek, edindiğiniz bilgi ve becerileri diğer disiplinlerde de kullanabileceksiniz.

Öğretmeninizin onayı ile kendi seviyeye göre etkinliklerin süresini ayarlayabilir, ihtiyaç duyduğunuzda ikinci düzey etkinliklere de geçebilirsiniz. Bilginin teknoloji ile buluştuğu bu süreçte size başarılar dileriz.

İçerik Geliştirme Ekibi

GİRİŞ ÇIKIŞ BİRİMLERİ



EKRAN

Bilgisayarda yaptıklarımızı görmemizi sağlar.



FARE

Ekrandaki ok şeklindeki işaret ile ekranda görünenleri seçmemizi ve çalıştırmamızı sağlar.



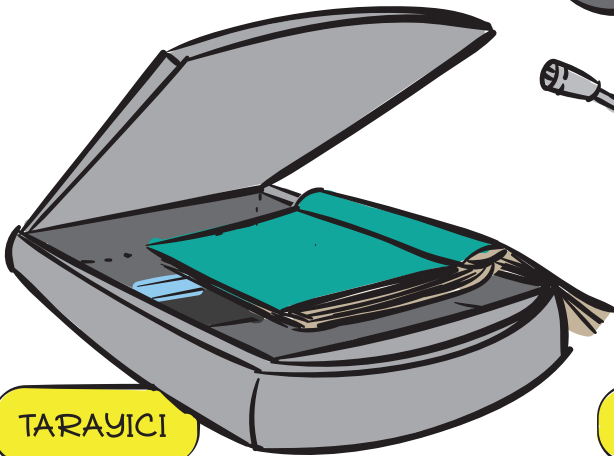
KLAVYE

Bilgisayarda yazı yazmak ve bilgisayara komut vermek gibi işlemlerin yapılabilmesini sağlar. Üzerinde harf, sayı ve yön tuşları bulunur.



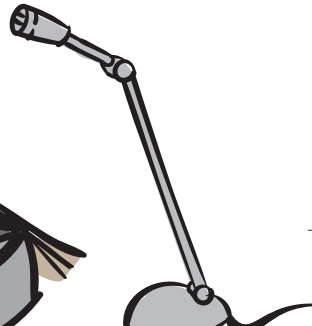
KULAKLIK

Bilgisayardaki sesin kulağımıza aktarılmasını sağlar.



TARAYICI

Kâğıt üzerinde bulunan görüntüyü bilgisayara aktarmamızı sağlar.



MİKROFON

Sesin bilgisayara iletilmesini ve gerektiğinde kaydedilmesini sağlar.



YAZICI

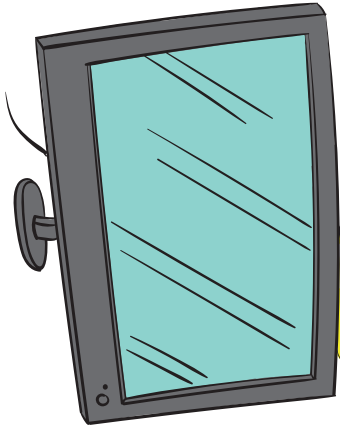
Bilgisayarda oluşturduğumuz yazı ve resimleri kâğıt üzerine basmamızı sağlar.

Aşağıdaki bilmecelerin yanıtları etkinlik kâğıdında yer alan görsellerde gizlidir. Bilmecelerin karşısındaki boşluğa doğru yanıtları yazınız.

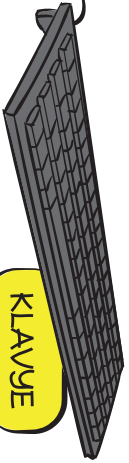
BİL BAKALIM #ANGİSİYİM?



EKRAN



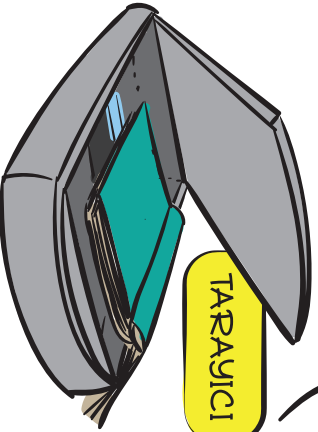
KLAVYE



KULAKLIK



TARAYICI



1- Eli yok yazı yazar, içinden kâğıt çıkar.

2- Tablet, telefon, bilgisayar hepsinde bana da yer var. Beni takarsan eğer kimse bilmez ne çalar.

3- Sesleri dinlerim, kaydetmek benim işim.

4- İster azalt ister çoğalt, müzik dinlemek benimle rahat.

5- Dört köşedir şeklim, tüm yapıları gösteririm.

6- Bir sürü tuşum var, hepsinin farklı işlevi var.

7- Oradan oraya sürüklenirim, bazen tıklarım bazen seçerim.

8- İki işi aynı anda yaparım. Hem gösterir hem işaretlerim.

9- Fotokopi makinesi gibiyim, sayfaları kopyalar bilgisayara gönderirim.

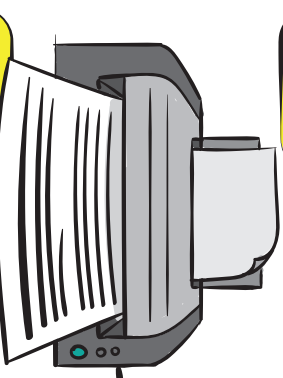
MİKROFON



FARE



YAZICI



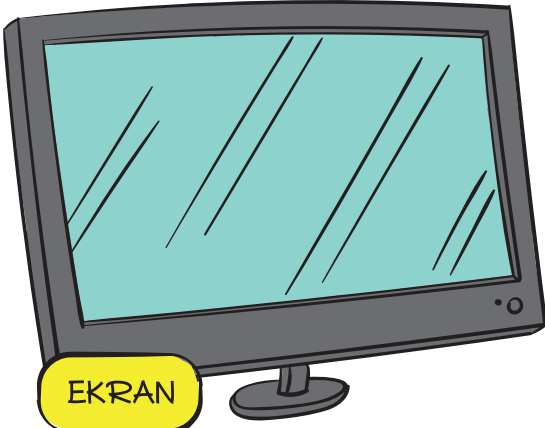
HOPARLÖR



CEP
TELEFONU

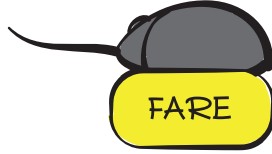


DONANIM



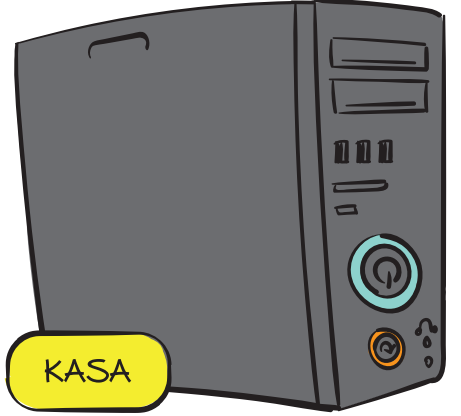
EKRAN

Bilgisayarda yaptıklarımızı görmemizi sağlar.



FARE

Ekrandaki ok şeklindeki işaret ile ekranda görünenleri seçmemizi ve çalıştırmamızı sağlar.



KASA

Bilgisayarın çalışmasını sağlayan önemli parçaların fiziksel darbelerden ve dış etkenlerden korunmasını sağlar.



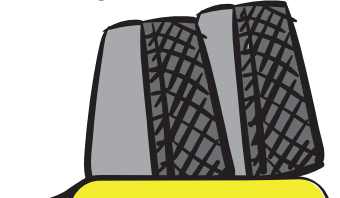
KLAVYE

Bilgisayarda yazı yazmak ve bilgisayara komut vermek gibi işlemlerin yapılabilmesini sağlar. Üzerinde harf, sayı ve yön tuşları bulunur.



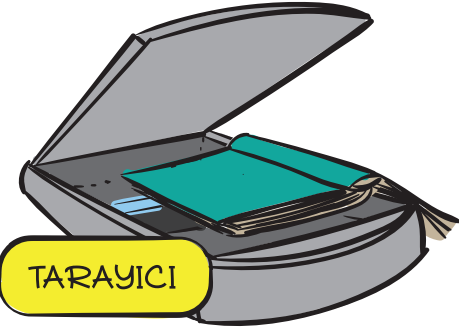
MİKROFON

Sesin bilgisayara iletilmesini ve gerektiğinde kaydedilmesini sağlar.



HOPARLÖR

Bilgisayardaki sesi duymamızı sağlar.



TARAYICI

Kâğıt üzerinde bulunan görüntüyü bilgisayara aktarmamızı sağlar.



KULAKLIK

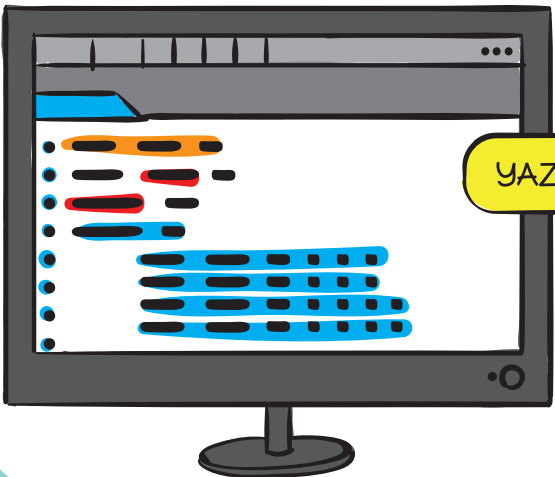
Bilgisayardaki sesin kulağımıza aktarılmasını sağlar.



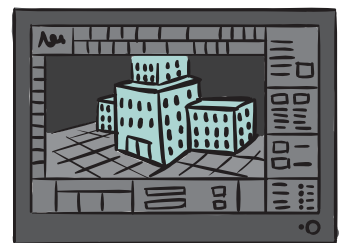
YAZICI

Bilgisayarda oluşturduğumuz yazı ve resimleri kâğıt üzerine basmamızı sağlar.

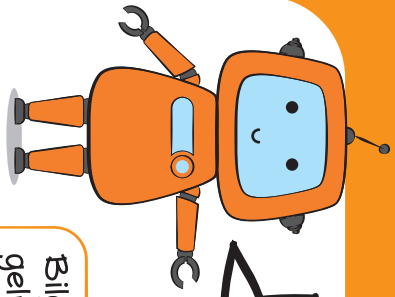
YAZILIM



YAZILIM



Bilgisayarda müzik dinlemek, yazı yazmak, çizim yapmak gibi işlemleri yapmamızı sağlayan programlar yazılım olarak adlandırılır. Yazılım ve donanım birlikte çalışır. Biri olmadan diğeri işe yaramaz.

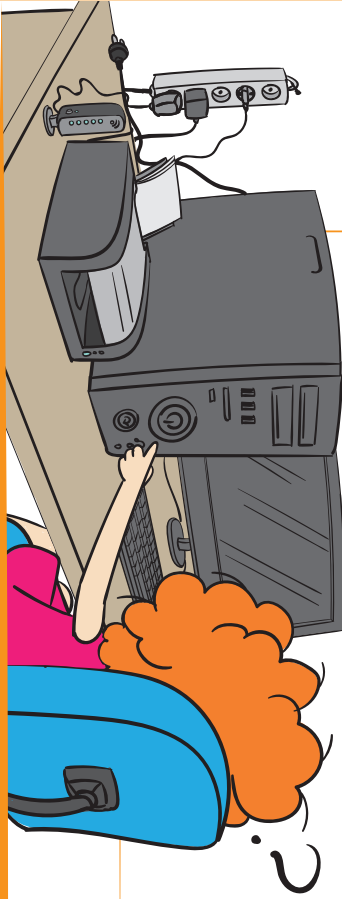


Arkadaşlarınızı bilgisayar kullanırken çeşitli sorunlarla karşılaşmışlardır. Sizce bu sorunları nasıl çözmüş olabilirler? Aşağıdaki boşluklara örnek cümlede olduğu gibi yanıtınızı yazınız.

PROBLEM AVCISI

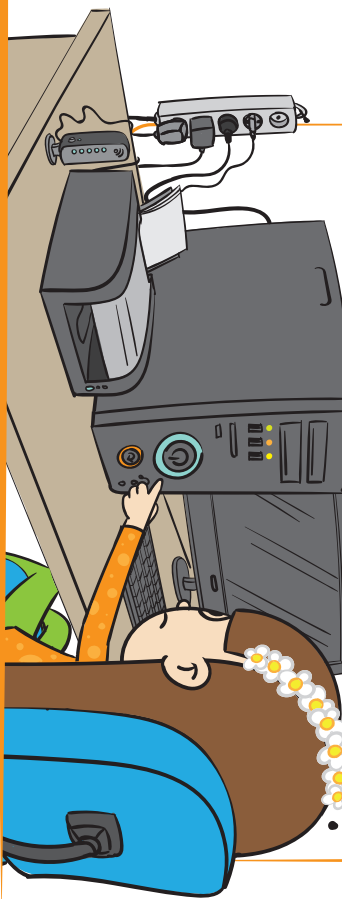
1

Bilgisayarı açtım ama bilgisayara elektrik gelmedi. Çünkü bilgisayarın fişi prize takılı değildi. Ben de sorunu çözmek için bir büyüğümden yardım alarak
takım.....



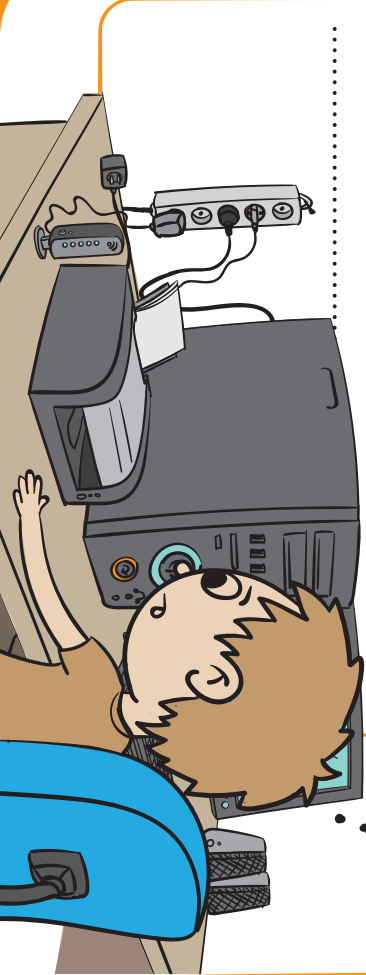
2

Bilgisayarı açtığımda ekran görüntüsü gelmedi. Ekranın güç ışığı yanmıyordu. Ben de sorunu çözmek için



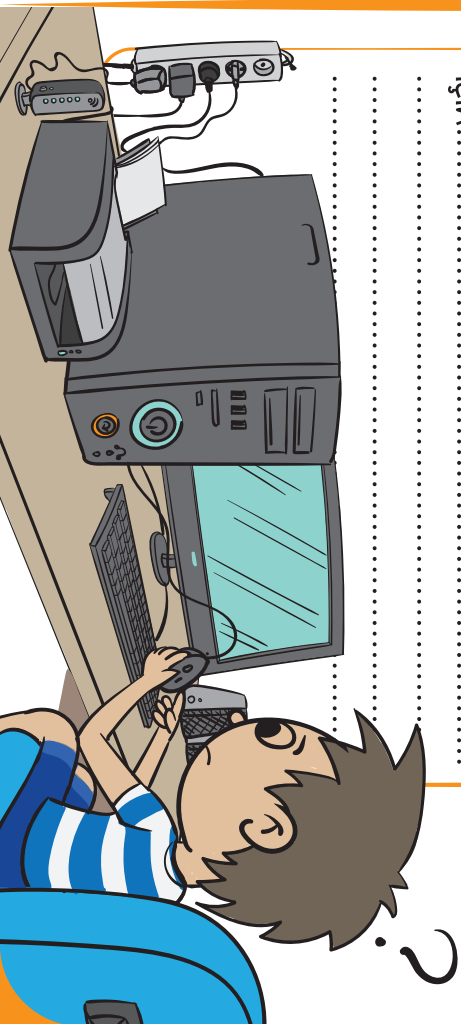
3

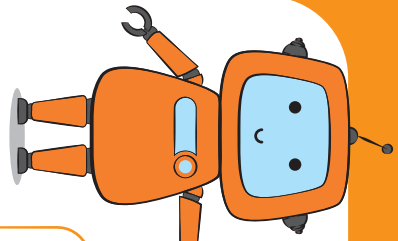
Hazırladığım ödevin çıktısını yazıcıdan alamadım. Ben de sorunu çözmek için



4

İnternette araştırma yaparken fare imlecini ekranda göremedim. Ben de sorunu çözmek için

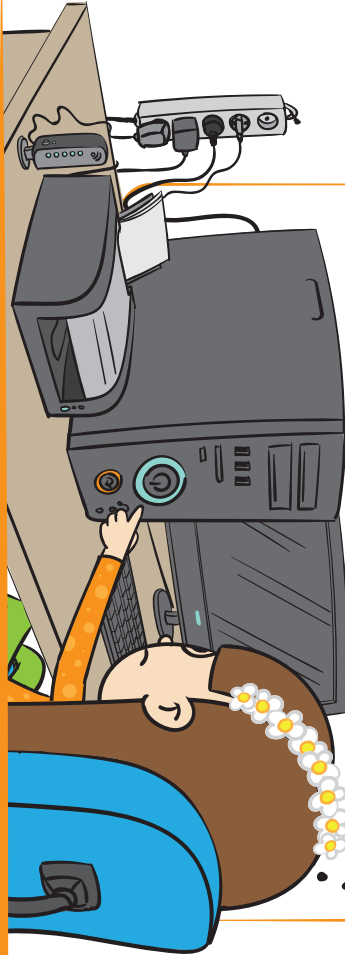




PROBLEM AVCISI

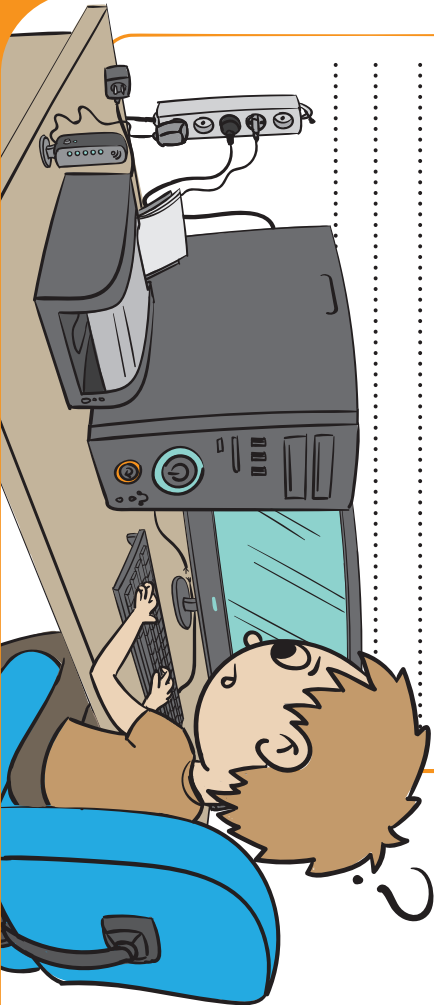
5

Bilgisayarı açtımda bilgisayarın ve ekranın ışığı yandı ama ekrana görüntü gelmedi. Ben de sorunu çözmek için.....



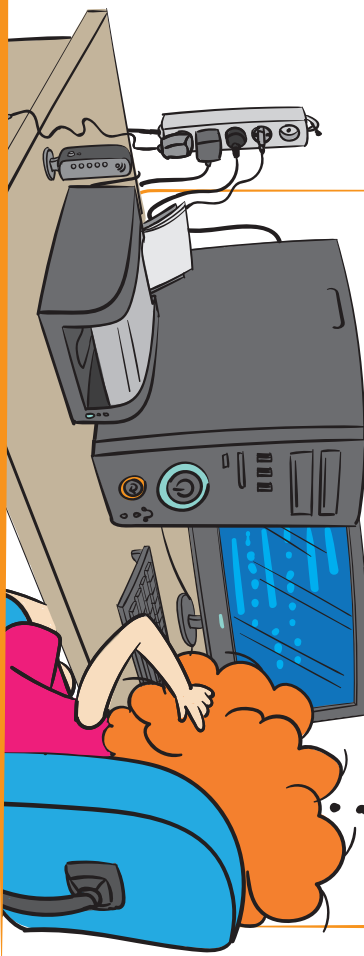
Klavye düğmelerine bastığım halde ekrana yazı yazamadım. Ben de sorunu çözmek için.....

7



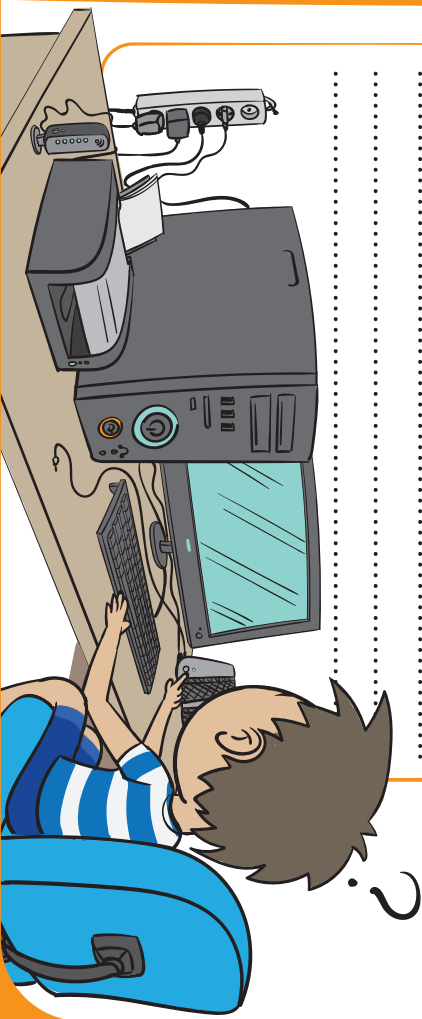
6

Bilgisayarı açtımda mavi renk bir ekranla karşılaştım. Ben de sorunu çözmek için.....

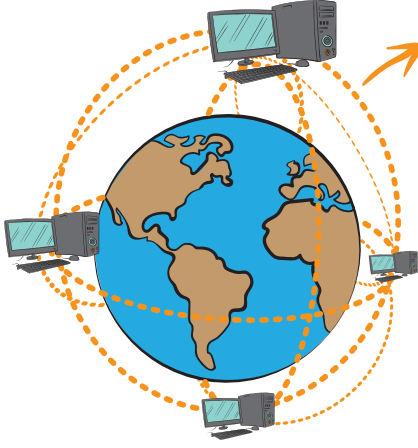


Bilgisayarda bir film açtım. Ancak sesini duyamadım. Ben de sorunu çözmek için.....

8

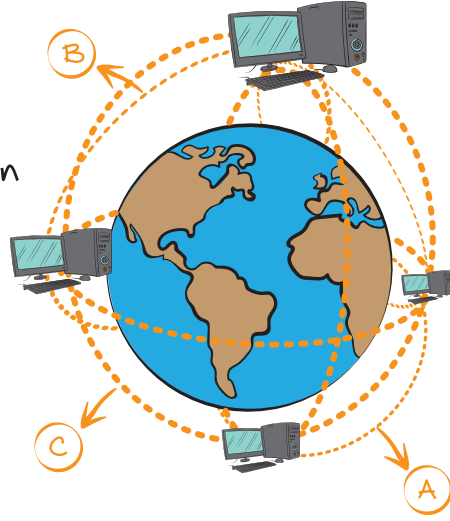


İNTERNET'İ KEŞFEDİYORUM



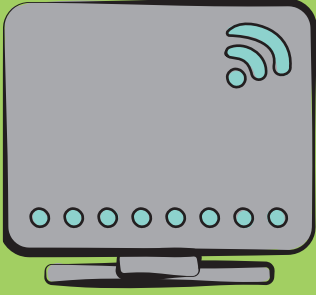
İNTERNET

Dünyadaki bilgisayarları birbirine bağlayan en büyük ağıdır.



İNTERNET SERVİS SAĞLAYICI

İnternet'in bize ulaşması için İnternet bağlantı hizmeti veren A, B ve C gibi firmalardır.



MODEM

Bilgisayarların İnternet'e bağlanmasını sağlayan aygıttır.

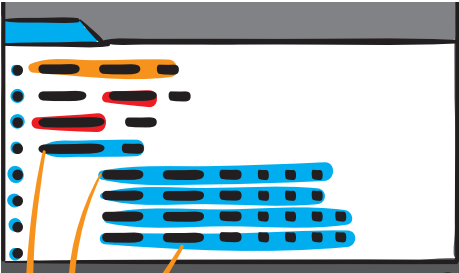
WWW. _____

WEB ADRESİ

İnternet sitesine ulaşabilmek için kullandığımız adreslerdir.

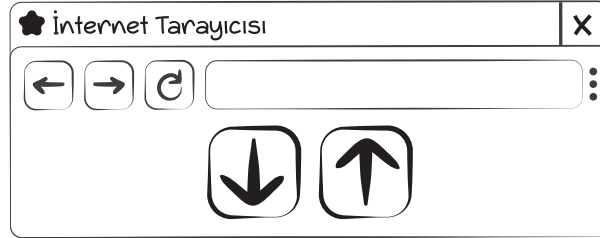
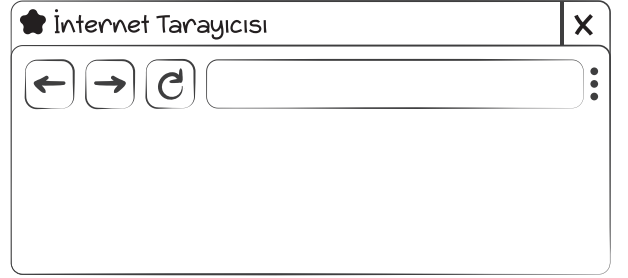
BAĞLANTI

İnternet ağına içerisinde yer alan bir İnternet sitesinden başka bir İnternet sitesine geçiş yapmamızı sağlar.



İNTERNET TARAYICISI

İnternet sayfalarını görüntülemek için kullandığımız programlardır.



İNDİRME

İnternet'teki veriyi bilgisayara kaydetme işlemidir.

YÜKLEME

Bilgisayarımızdan başka bir sisteme bilgisayar ağı yoluyla dosya gönderme işlemidir.



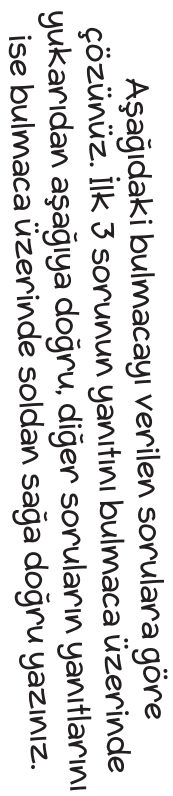
ÇEVİRİM İÇİ

İnternet'e bağlı olduğumuz durumdur.



ÇEVİRİM DIŞI

İnternet'e bağlı olmadığımız durumdur.



2



8- internet'e bağlı olan.

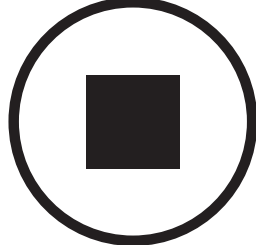


Merhaba arkadaşlar. Bugün sizinle çoklu ortamlarda sık sık karşımıza çıkan kumanda düğmelerini öğreneceğiz.

ÇOKLU ORTAM DÜĞMELEERİ



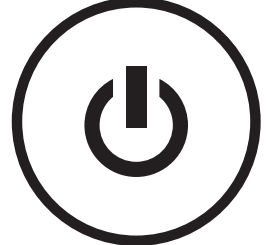
OYNAT



DURDUR



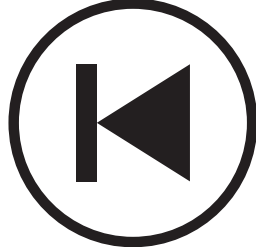
DURAKLAT



KAPAT/AÇ



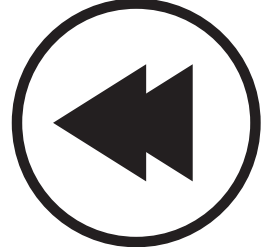
SONA GİT



BAŞA GİT



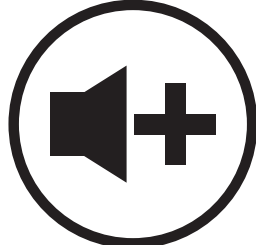
HIZLICA
İLERİ OYNAT



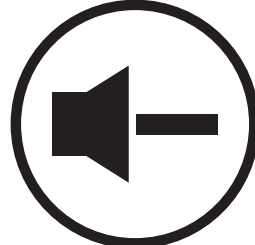
HIZLICA
GERİ OYNAT



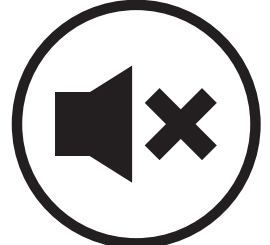
SESİ AÇ



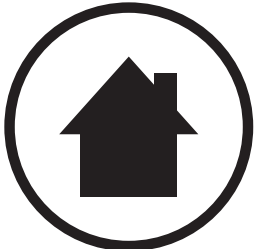
SESİ ARTIR



SESİ AZALT

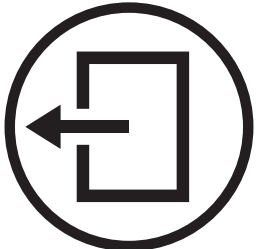


SESİ KAPAT



ANA SAYFA

Ana sayfaya dönüş için kullanılır. Ana sayfa düğmeleri farklı renk ve şekilde olsa da genellikle ev şeklinde bir görselle kullanıcıya sunulur.



ÇIKIŞ

Uygulamadan çıkış yapmak için kullanılır.



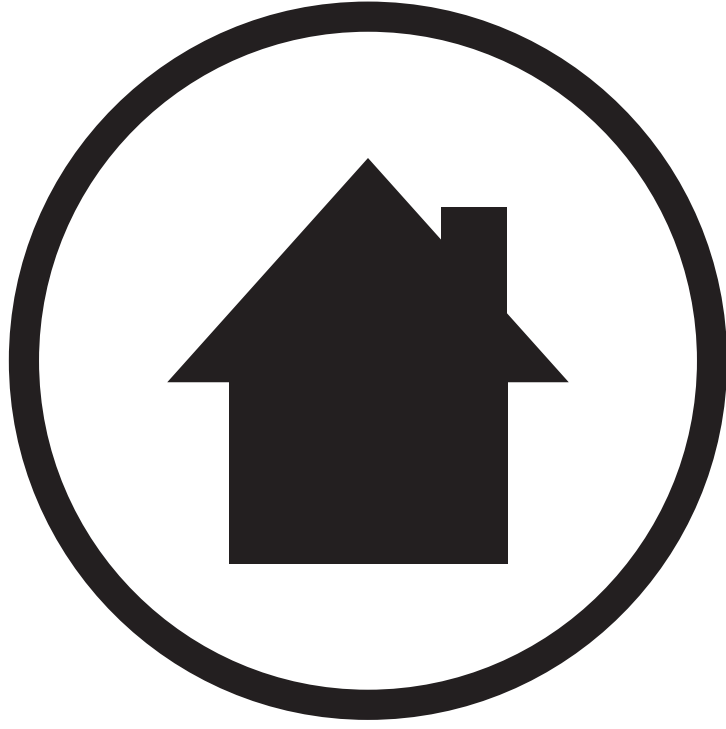
NASIL?

Uygulamanın amacını anlatır ve nasıl kullanılacağına ilişkin bilgiler verir.

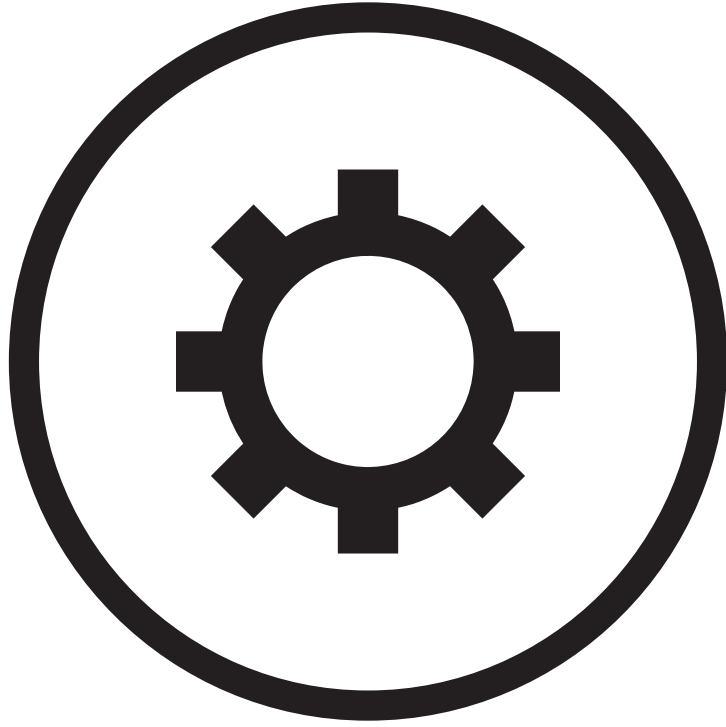


BİLGİ

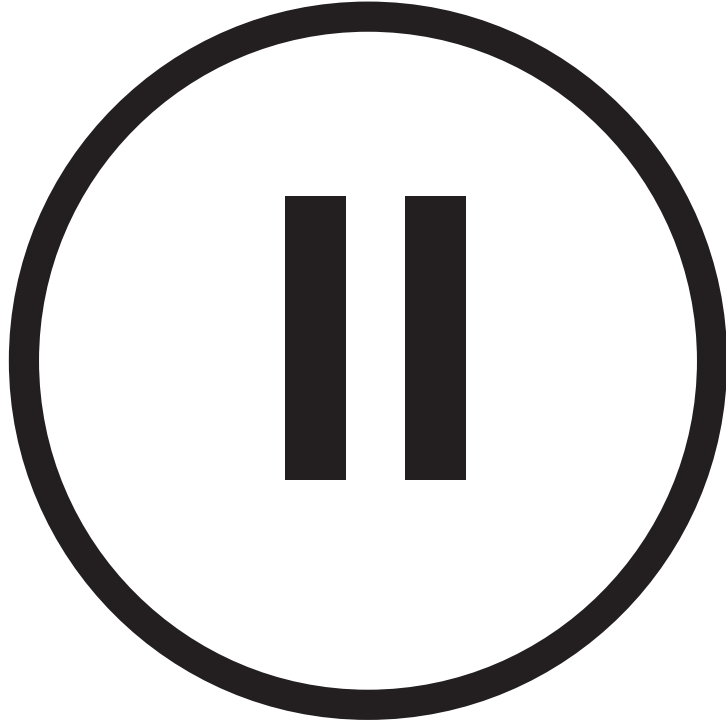
Uygulamayı hazırlayanlar, uygulama sahipleri, uygulamanın lisansı ve sürümü hakkında bilgi verir. "i" harfi bilgi kelimesinin İngilizce karşılığı olan information kelimesinin baş harfidir.



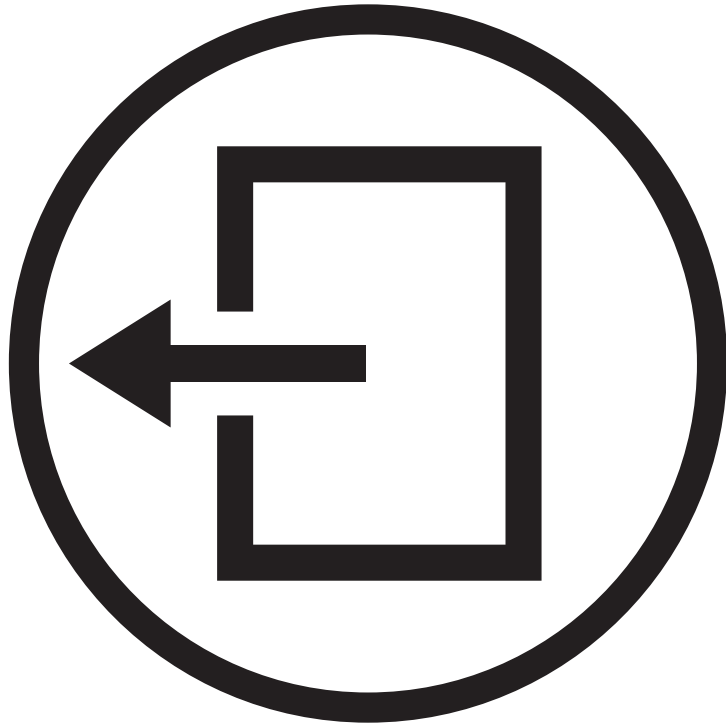
ANA SAYFA



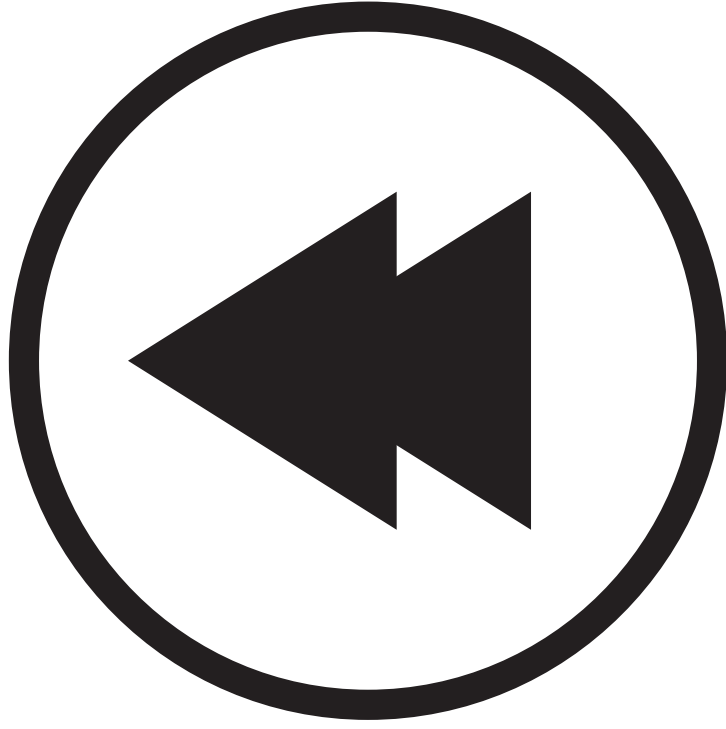
AYAR / SEÇENEK



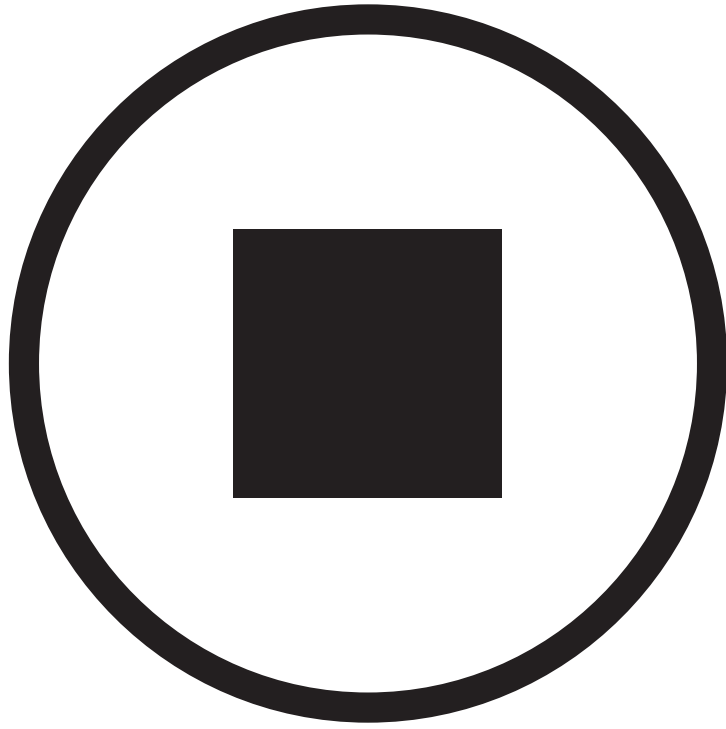
DURAKLAT



ÇIKIŞ



GERİ SAR



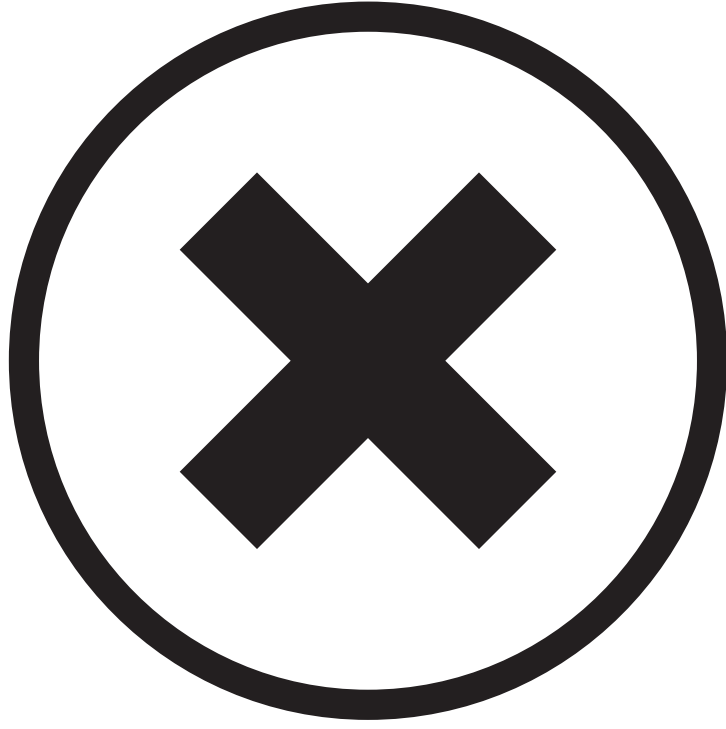
DURDUR



İLERİ SAR



HAKKINDA / BİLGİ



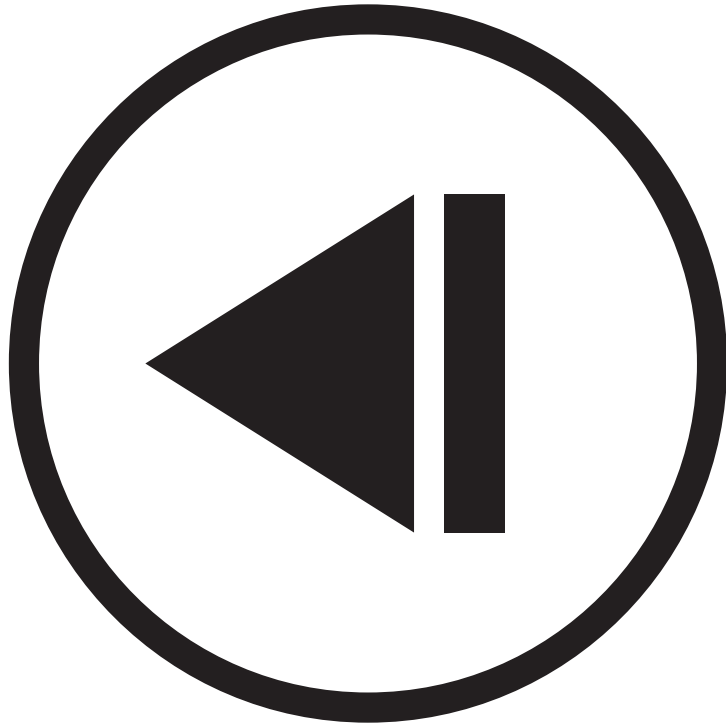
KAPAT



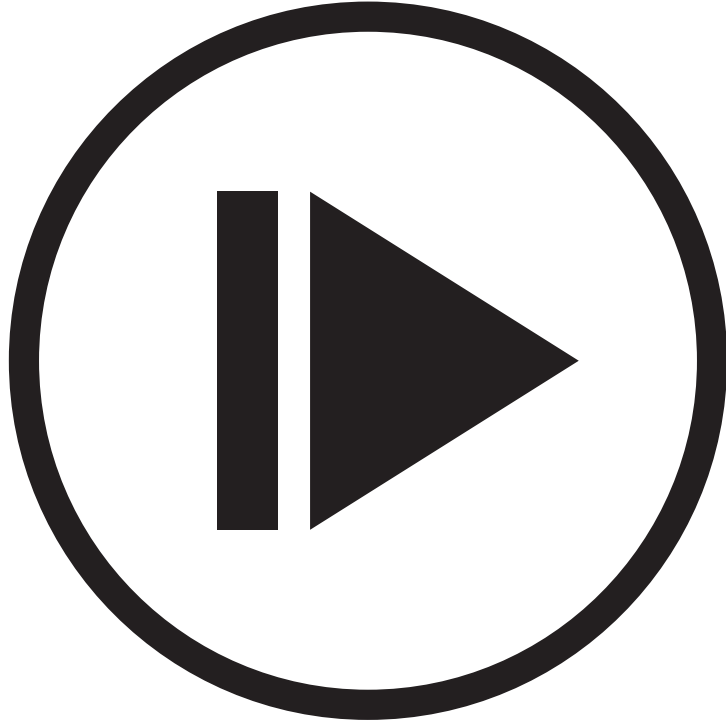
YARDIM / NASIL?



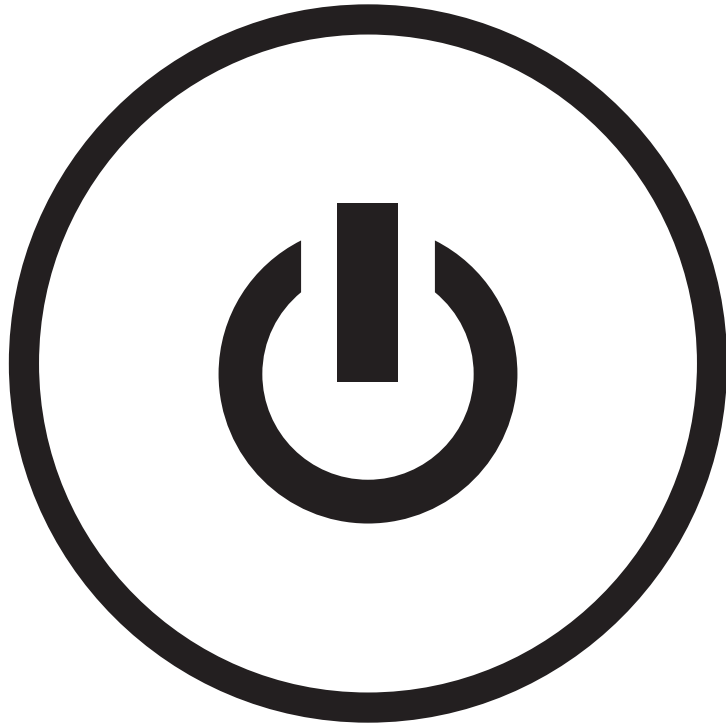
OYNAT



ÖNCEKİ SAYFA



SONRAKİ SAYFA

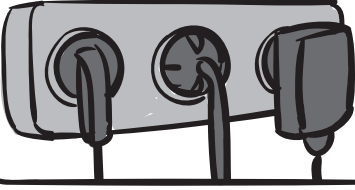


AÇ / KAPAT



ÖNCE GÜVENLİK

Priz, kablo ve fişlerden uzak durun. Yanınızda bir büyük yokken bunlara dokunmak tehlikeli olabilir.



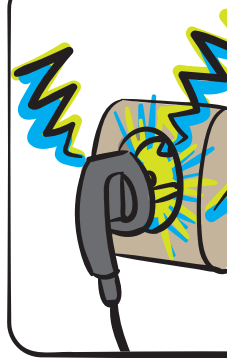
Cihazlarınızın elektrik kabloları gelip geçtiğiniz yerlerde olmamalıdır. Aksi halde takılıp düşebilirsiniz. Bu durum hem siz hem de cihazınız için başka zararlı sonuçlar da doğurabilir.



Bilgisayar masası, televizyon sehpası gibi eşyaların arkasına geçmeyin. Buralarda çok fazla priz ve kablo bulunduğu için tehlikeli olabilir.



Prize düzgün takılmayan fişler cızırtılı sesler yayıp kıvılcım çıkarabilir. Bu yangın tehlikesi demektir. Cızırtılı sesler ve kıvılcım çıkartan fişlere asla dokunmayın ve hemen bir büyüünüze haber verin.

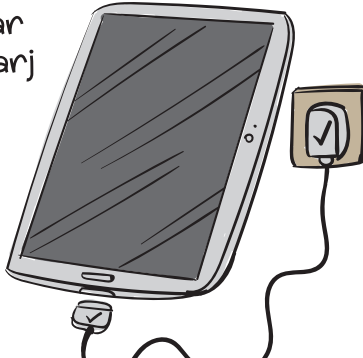


Telefon ya da tabletlerin bozulan pilleri tehlikeli olabilir. Bu tehlikeden kaçınmak için telefon görüşmelerinizde kulaklık kullanın.

Aşırı ısınan cihazlar tehlikeli olabilir. Isınmış bir cihaz tekrar soğuyana kadar onu kullanmayın.



Elektronik cihazlar yalnızca orijinal şarj cihazlarıyla şarj edilmelidir. Aksi halde pilleri aşırı ısınıp yanmaya sebep olabilir.



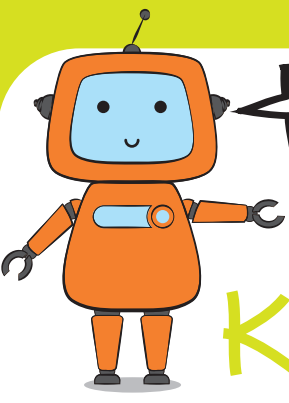
Prizler, kablolar ve elektrikle çalışan cihazlar sıvıyla temas ederse tehlike oluşturabilir. Bu yüzden elektrikle çalışan hiçbir cihazın yakınında sıvı bulundurmeyin.



Aşağıdaki cümlelerden doğru olanların yanındaki gülen yüzü, yanlış olanların yanındaki üzgün yüzü boyar mısınız?

DOĞRU - YANLIŞ

Bilgisayarda çalışırken çıkan elektrik sorununu tek başıma çözebilirim.	 
Telefon ya da tableti kullanırken aşırı ısınırsa bile kullanmaya devam ederim.	 
Fişi prize takmak için bir büyüğümden yardım isterim.	 
Elektronik cihazların kabloları sürekli geçtiğimiz yerlerde olmamalı.	 
Dizüstü bilgisayar, tablet ve telefonları herhangi bir şarj aletiyle şarj edebilirim.	 
Bilgisayarın üzerine sıvı bir madde döküldüğünde bir büyüğüme haber vermeliyim.	 
Elektronik cihazların kablolarından herhangi bir koku ve kıvılcım geldiğinde kullanmamalıyım.	 
Elektronik cihazları ellerim ıslakken kullanmamalıyım.	 



Aşağıdaki tabloya göre soruları yanıtlayınız.

KİŞİSEL BİLGİLERİM

KİŞİLER SORULAR	METE	ASLI	KAAN	ELA
Doğum günün ne zaman?	Haziran ayında doğmuşum	Eylül ayında doğmuşum	11 Mayıs 2009	Ocak ayında doğmuşum
En sevdiğin spor hangisi?	Futbol	Yüzme	Basketbol	Jimnastik
Ev adresini söyler misin?	Meriç Cad. No:8. Bornova İzmir	İnegöl	Polatlı	Konuralp
Annen nerede çalışıyor?	Sporcu	Atatürk İlkokulunda öğretmen	Mühendis	Söylemem
T.C. kimlik numaran nedir?	12345889966	Söylemem	Söylemem	Söylemem

Yukarıdaki tabloya göre aşağıdaki soruları yanıtlayınız:

1- Kimler verilmemesi gereken kişisel bilgilerini vermiştir?

.....

.....

2- Kim hiçbir kişisel bilgisini vermemiştir?

.....

.....

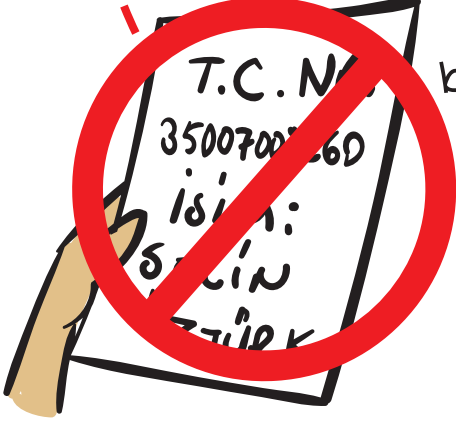
3- Bu bilgilerden başka hangi bilgiler verilmemelidir?

.....

.....

DİKKAT! ÇOK GİZLİ!

PAYLAŞMA!



İnternet'te kişisel bilgilerini tanımadığın kişilerle paylaşma!



KABUL ETME!

İnternet'te tanımadığın kişilerden gelen mesaj, arkadaşlık isteği veya dosyaları kabul etme!



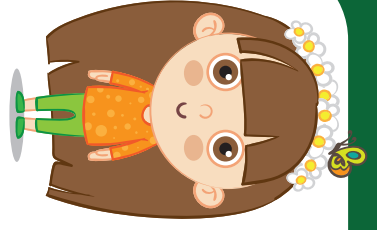
ANLAT!

Seni tedirgin eden, üzen veya korkutan durumları bir aile büyüğüne anlat!



KONTROL ET!

Girdiğin İnternet sitesinin güvenilirliğini, iletişim kurduğun kişinin gerçek olup olmadığını bir aile büyüğünden yardım alarak kontrol et!



Aşağıdaki soruların yanıtlarını eşleştirdiği kutucuğa yazınız.

DİKKAT! ÇOK GİZLİ!

İnternette biri senden kişisel bilgilerini isterse ne yaparsın?

Tanımadığın kişilerden gelen mesaj ve istekleri ne yapman gerekir?

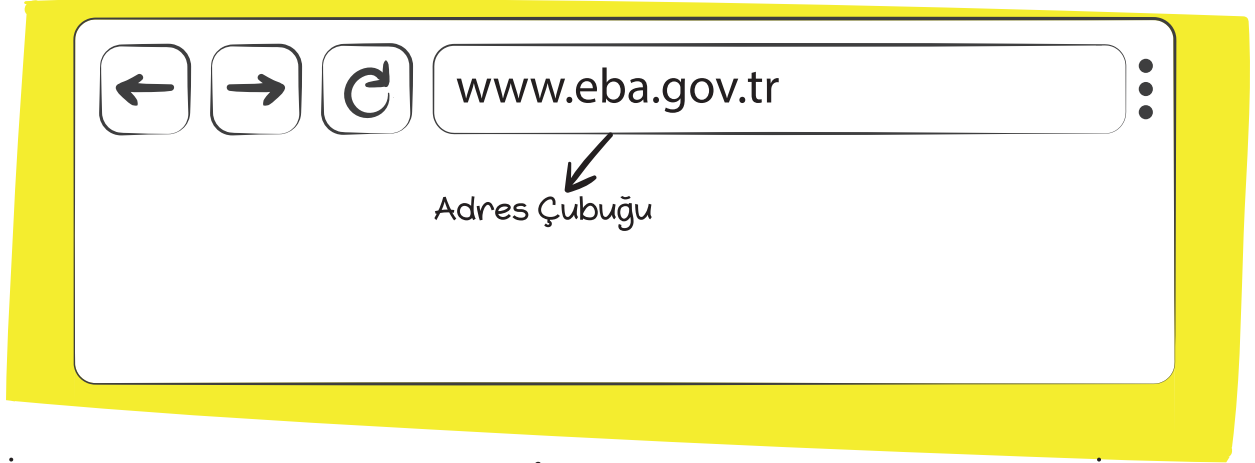
Girdiğin İnternet sitesinin güvenliğini ve iletişim kurduğun kişinin gerçek olup olmadığını nasıl anlarsın?

İnternette seni üzen şeyler olduğunda ne yapmalısın?

İnternette tanımadığın bir kişi seninle buluşmak isterse ne yapmalısın?

İNTERNET TARAYICISI NASIL ÇALIŞIR?

İnternet tarayıcısının adres çubuğu bölümüne, gitmek istediğimiz İnternet sitesinin web adresini yazıp Enter tuşuna basarız.



İnternet sitesi açıldıktan sonra sayfa üzerindeki bağlantılara tıklayarak İnternet sitesi içindeki sayfalar arasında geçiş yapabiliriz.



İnternet tarayıcısında adres çubuğunun yanında bazı düğmeler vardır. İnternet tarayıcıları farklı olsa da bu düğmelerin işlevi, tüm İnternet tarayıcılarında aynıdır.





Aşağıdaki kutucukta çeşitli kavramlar yer almaktadır. Bu kavramları konuşma balonlarındaki uygun bölümlere yazınız.

BİLGİ DEDEKTİFİ

Web Sitesi, İnternet Tarayıcı, Adres Çubuğu, Bağlantı, Önceki Sayfa

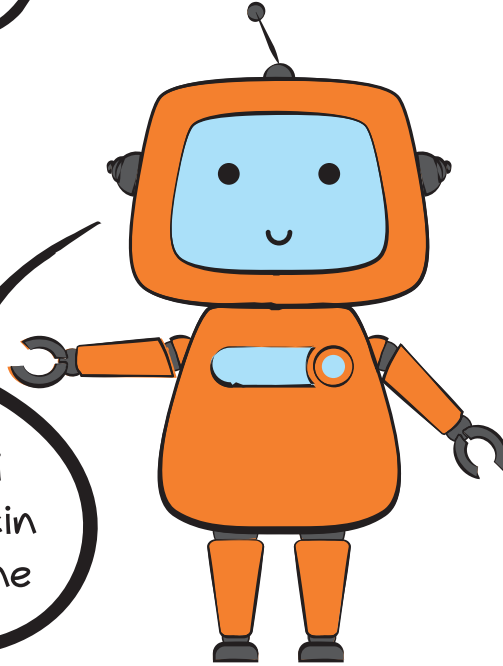


Web sitelerini açmak için
kullandığımız programlara
..... sı denir.

Web sitesindeki
..... yı
tıklayarak başka
sayfalara gidebiliriz.



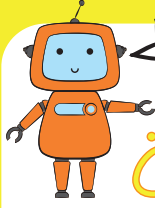
Web siteleri arasında
gezinirken bir önceki
web sayfasına gitmek için
..... düğmesine
basarız.



.....
İnternet
tarayıcısına
adresi yazıp
ulaştığımız
sayfalardır.



İnternet
tarayıcısında
gitmek
istediğimiz web
sitesinin
adresini
..... na
yazarız.

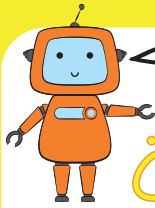


İnternet tarayıcıları açıldığında sizi varsayılan arama motoruna yönlendirir.

ÖNCE ARA SONRA TARA

İnternet Tarayıcısı

← → ↻



Eğer başka bir arama motoru ile arama yapmak istiyorsanız, bu arama motorunun adını adres çubuğuna yazarak açabilirsiniz.

ÖNCE ARA SONRA TARA

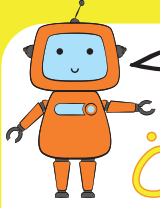
İnternet Tarayıcısı

← → ↻

Adres Çubuğu

Arama Motoru

Önce Ara Sonra Tara sunusu



Arama satırına aramak istediğiniz anahtar kelimeleri yazarak arama yapabilirsiniz.
Sesli arama yapmak istiyorsanız mikrofon butonuna basıp mikrofona aramak istediğiniz kelimeleri söyleyebilirsiniz.

ÖNCE ARA SONRA TARA

İnternet Tarayıcısı

← → ↻

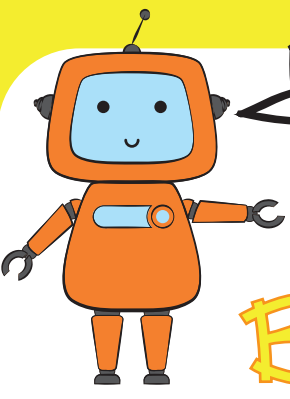
Arama Motoru

Arama Satırı

Sesli Arama

ÖNCE ARA SONRA TARA

- Arama yaparken anlaşılır basit kelimeler kullanınız.
- Uzun cümleler kurmak yerine iki kelime kullanarak arama yapınız. Örneğin;
"Bu akşamki nöbetçi eczane hangisi?" yerine "Nöbetçi Eczane" yazarak arama yapabilirsiniz.
- Arama yaparken kelimelerin kısaltmalarını kullanmayınız.
- İnternet siteleri üzerinden ulaştığınız bilgileri karşılaştırarak doğru bilgiye ulaştığınızdan emin olunuz.

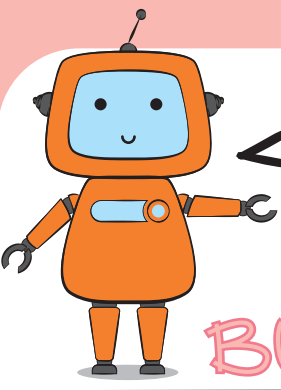


Aşağıdaki cümlelerden doğru olanların yanına gülen yüz, yanlış olanların yanına üzgün yüz çiziniz.

BİLGİ AVCISIYIM

DOĞRU YANLIŞ

Arama motorları bilgiye ulaşmak için kullanılan İnternet siteleridir.		
Arama motorları her zaman doğru bilgiye ulaşmamızı sağlar.		
Televizyon, gazete, radyo ve İnternet aracılığıyla bilgiye ulaşabiliriz.		
İnternet en büyük ve hızlı bilgi kaynağıdır.		
İnternet'te bulduğumuz her bilgi doğrudur.		
İnternet'te bulduğumuz bilginin doğru olduğundan emin olmak için bulduğumuz bilgiyi en az 3 kaynaktan doğrulamalıyız.		
İnternet tarayıcılarında ses ile arama yapabiliriz.		



Dört kişilik gruplar oluşturunuz. Grupta yer alan 1 kişi yazman diğer 3 kişi de araştırmacı olacaktır. Araştırmacılar her bir soru için bir yanıt bulacak, buldukları yanıtı ve bu yanıtın kaynağını yazmana bildireceklerdir. Yazman kendisine gelen bilgileri tablo üzerine yazacaktır. Hazırsanız araştırmaya başlayabilirsiniz.

BULDUĞUM BİLGİ GÜVENİLİR Mİ?

1- İstiklâl Marşı'nın şairi kimdir?

Yanıt	Kaynaklar	Bilgiyi Getiren
	1-	
	2-	
	3-	
Kontrol Eden:	<input type="checkbox"/> Güvenilir <input type="checkbox"/> Güvenilir Değil	

2- Atatürk'ün Gençliğe Hitabesi'nin ikinci cümlesi nedir?

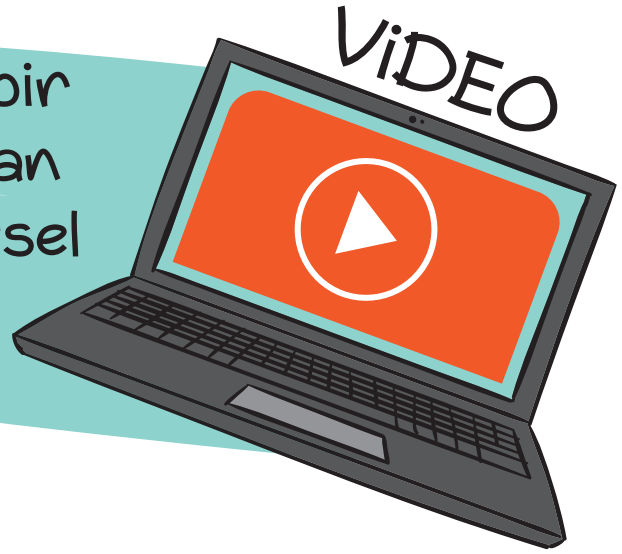
Yanıt	Kaynaklar	Bilgiyi Getiren
	1-	
	2-	
	3-	
Kontrol Eden:	<input type="checkbox"/> Güvenilir <input type="checkbox"/> Güvenilir Değil	

3- Okulunuz hangi yılda kurulmuştur?

Yanıt	Kaynaklar	Bilgiyi Getiren
	1-	
	2-	
	3-	
Kontrol Eden:	<input type="checkbox"/> Güvenilir <input type="checkbox"/> Güvenilir Değil	

İÇERİK TÜRLERİ

Video birçok resmin bir araya gelmesi ile oluşan hareketli görsel ve işitsel içerik türüdür.



GÖRSEL



Resim, fotoğraf, harita, poster, afiş gibi materyaller görsel içerik türüdür.

Dinlediğimiz şarkılar ve ses kayıtlarına ses türü içerik denir.



Dijital ortamda yazılı olan her şey metin içerik türüdür.

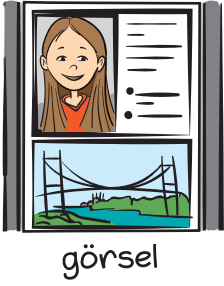


Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşluklara uygun doğru içerik türlerini yazınız.

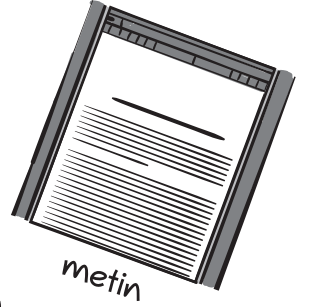
BİLGİ KÜPÜ



- Türkiye haritası içerik türüdür.
- Ödevimi yaparken yazdığım bilgiler içerik türüdür.



- İzlediğim çizgi film içerik türüdür.
- İnternet'te okuduğum her şey içerik türüdür.



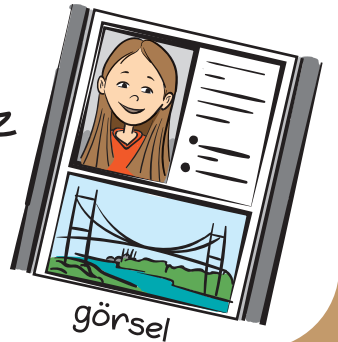
- Sınıfta asılı olan afiş içerik türüdür.
- Derste izlediğimiz film içerik türüdür.



- Arkadaşımanın dinlettiği şarkı içerik türüdür.
- Çektiğim fotoğraflar içerik türüdür.



- Kardeşimle bilgisayara kaydettiğimiz şarkı içerik türüdür.

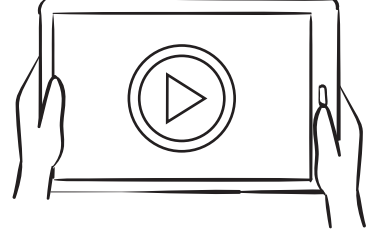
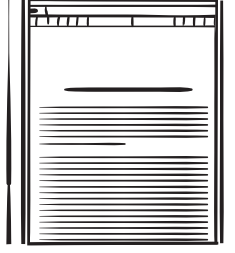
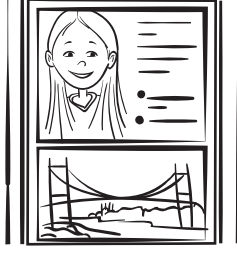




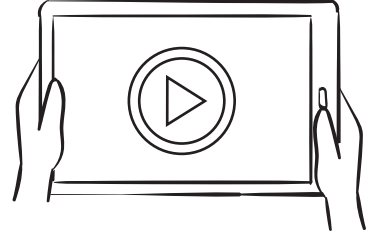
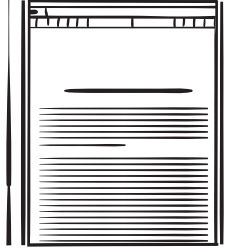
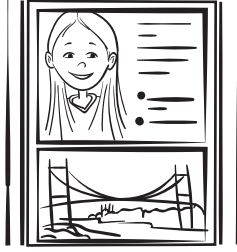
Aşağıda bazı durumlar ve bu durumların altında çeşitli görseller verilmiştir. Verilen durum ile eşleşen görseli bularak boyayınız.

ÇOKLU ORTAMINI RENKLENDİR

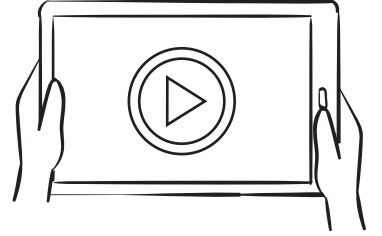
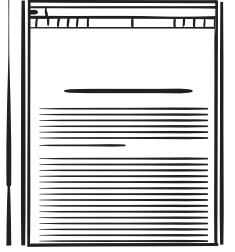
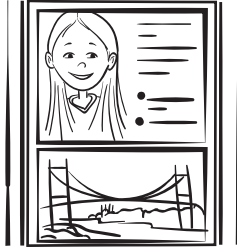
1. Bir pandomim gösterisi seyrediyorum.



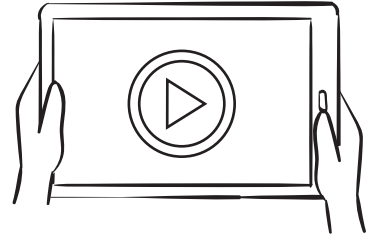
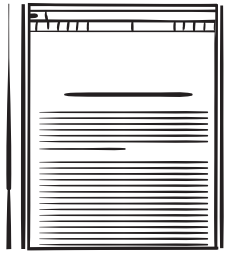
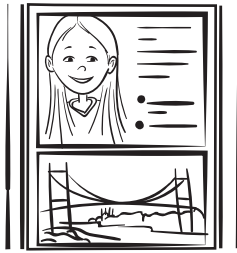
2. Masal dinliyorum.



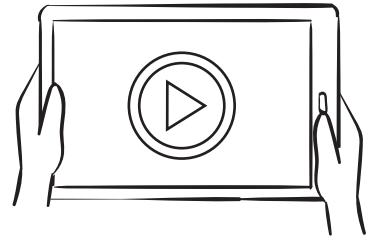
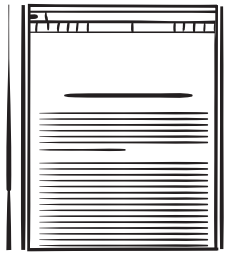
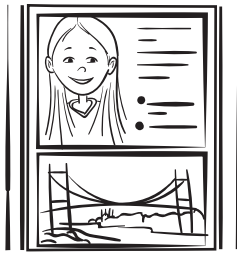
3. Arkadaşımın paylaştığı fotoğraflara bakıyorum.



4. İnternet sitesinden okulumun tarihçesini okuyorum.



5. Karagöz ve Hacivat'ın atışmalarını dinleyip yaptıkları hareketlere gülüyorum.

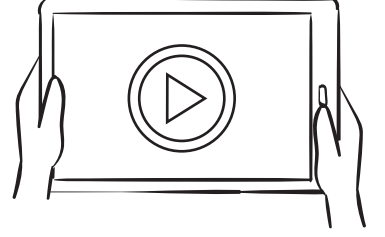
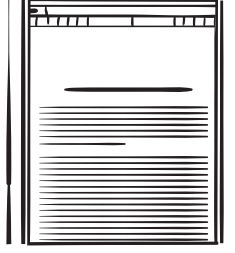
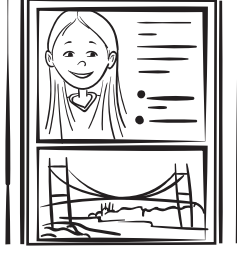




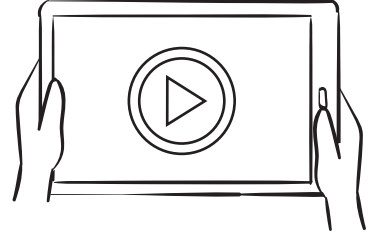
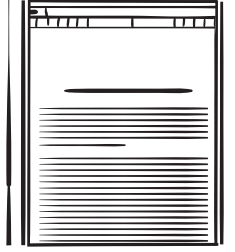
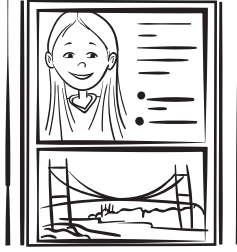
Aşağıda bazı durumlar ve bu durumların altında çeşitli görseller verilmiştir. Verilen durum ile eşleşen görseli bularak boyayınız.

ÇOKLU ORTAMINI RENKLENDİR

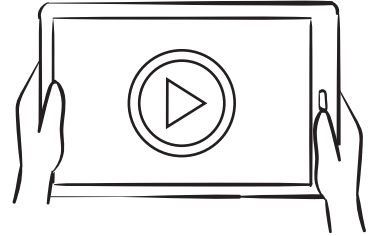
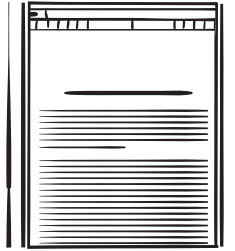
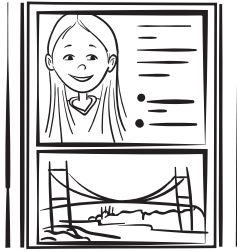
6. Bilgisayardan dinlediğim türküye eşlik ediyorum.



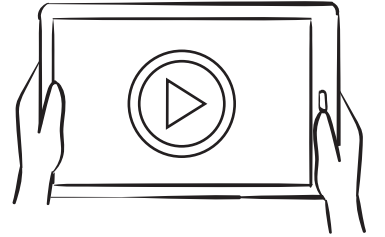
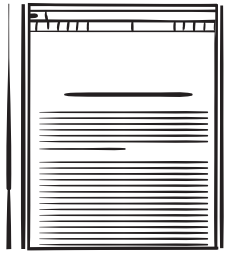
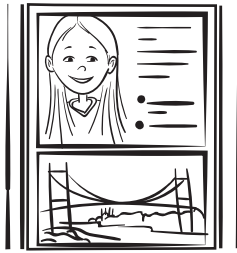
7. Cep telefonundan şiir okuyorum.



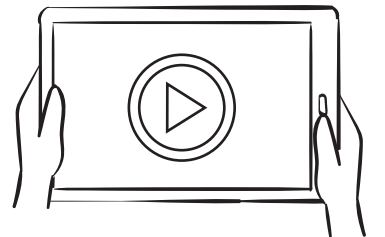
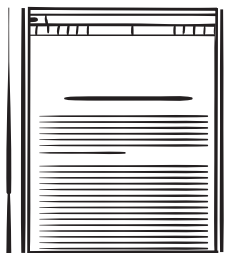
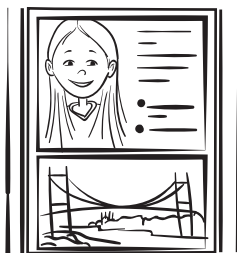
8. Elektronik kitaptan trafik kurallarını okuyorum.



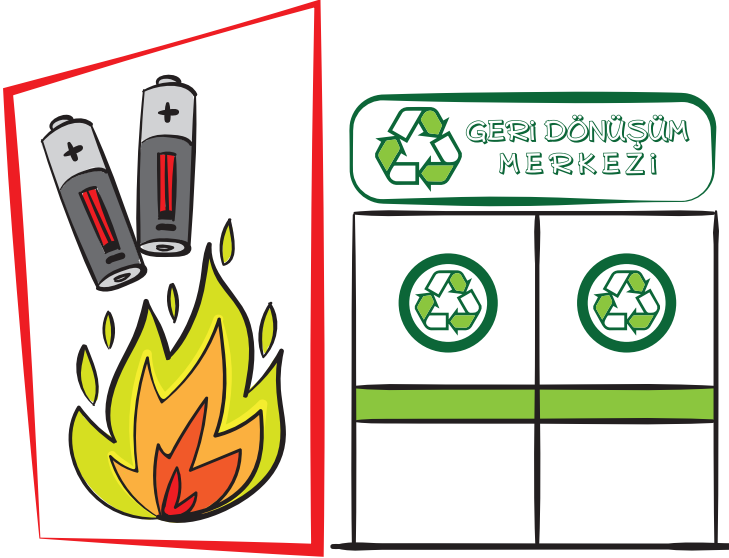
9. Ressam Devrim ERBİL'in çizimlerine bakıyorum.



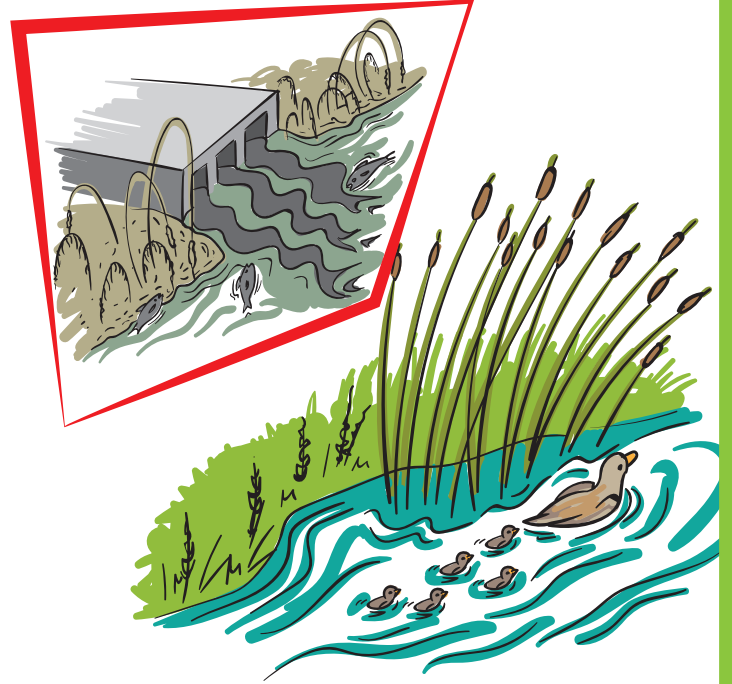
10. Bilgisayardan şiir dinliyorum.



ATMAYALIM! DÖNÜŞTÜRELİM!



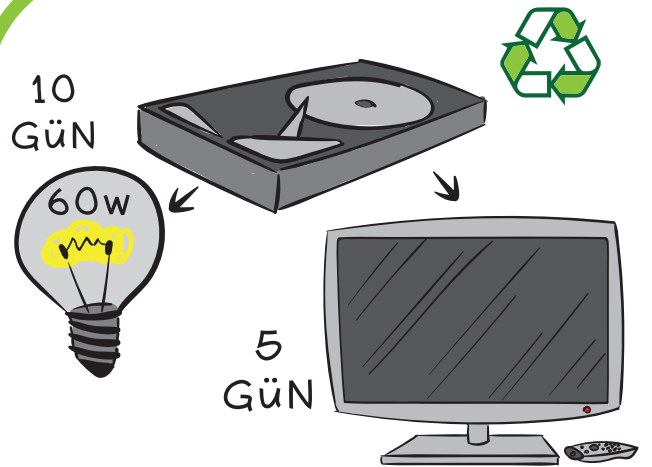
Elektronik atıkları yakmayınız, doğaya atmayınız veya toprağa gömmeyiniz.
Elektronik atıklarda insan sağlığına zararlı maddeler bulunur.



Bu atıkların doğaya zarar vermemesi için atık toplama merkezlerinin yerini öğrenmeniz ve evinizdeki elektronik atıkları bu merkezlere götürmeniz gerekmektedir.



Elektronik atıklardan elde edilen maden ve plastik gibi malzemeler geri dönüştürülerek yeniden ekonomiye kazandırılır.



Bir elektronik atığın geri dönüştürülmesiyle enerji tasarrufu sağlanır.

OYUNCAKLAR



GÜNLÜK YAŞAMA İLİŞKİN MODELLER

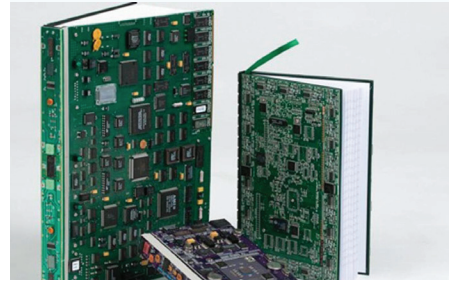


E-atıklarla Oluşturulmuş Ürün Örnekleri

GÜNLÜK YAŞAMA İLİŞKİN MODELLER



İŞLEVSEL MODELLER



E-atıklarla Oluşturulmuş Ürün Örnekleri

SANATSAL TASARIMLAR



E-atıklarla Oluşturulmuş Ürün Örnekleri



Aşağıdaki görselde iki ayrı bölüm bulunmaktadır: "Ben kimim?" başlığının altına kendiniz ile ilgili bilgileri; "Sen kimsin?" başlığının altına ise arkadaşınız hakkında kendisinden öğrendiğiniz, bilgileri yazınız.

BEN KİMİM?

İSİMİM

EN SEVDİĞİM
ARKADAŞLARIM

EN SEVDİĞİM RENK
KIRMIZI MI? ☐ EVET ☐ HAYIR

YAŞINDAYIM.

SATRAH TAKIMI
VAR MI? ☐ EVET ☐ HAYIR

EN SEVDİĞİM
ÇİZGİ FİLM

EN SEVDİĞİM
HAYVANIN İSMİ

BÜYÜYÜNCE

OLMAK İSTERİM.

BOŞ ZAMANLARIMDA
YAPMAZI SEVDİĞİM ŞEYLER

BU OKULDAKİ
ULUM.

OKUL SERVİSİ
Mİ GELİRİM? ☐ EVET ☐ HAYIR



SEN KİMSİN?

İSİMİM

EN SEVDİĞİM
ARKADAŞLARIM

EN SEVDİĞİM RENK
KIRMIZI MI? ☐ EVET ☐ HAYIR

YAŞINDAYIM.

SATRAH TAKIMI
VAR MI? ☐ EVET ☐ HAYIR

EN SEVDİĞİM
ÇİZGİ FİLM

EN SEVDİĞİM
HAYVANIN İSMİ

BÜYÜYÜNCE

OLMAK İSTERİM.

BOŞ ZAMANLARIMDA
YAPMAZI SEVDİĞİM ŞEYLER

BU OKULDAKİ
ULUM.

OKUL SERVİSİ
Mİ GELİRİM? ☐ EVET ☐ HAYIR





Aşağıda çeşitli taşıtlara ait görseller verilmiştir. Bu görselleri dikkate alarak aşağıdaki tabloyu doldurunuz. Daha sonra tablonun altındaki soruları yanıtlayınız ve metindeki boşlukları uygun şekilde doldurunuz.

BULUYORUM GRUPLUYORUM



ÖZELLİK KATEGORİ	RAYLI	TEKERLEKLİ	TEKERLEKSİZ	İNSAN GÜCÜYLE ÇALIŞAN	TEK RENKLİ	BİRDEN FAZLA RENKLİ
KARA TAŞITI						
HAVA TAŞITI						
DENİZ TAŞITI						

Resimde kaç taşıt vardır?

Resimde insan gücüyle çalışan kaç taşıt vardır?

Resimde denizde giden kaç taşıt vardır?

Resimde sarı renkli kaç taşıt vardır?

Resimde tekerlekleri olmayan kaç taşıt vardır?

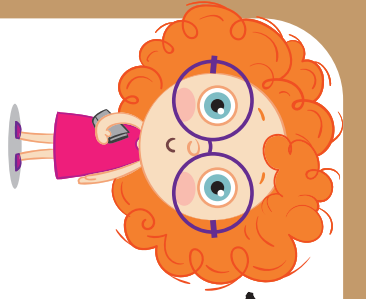
Verilere dayalı olarak ulaştığınız sonuçlardan ve genellemelerden bazılarını yazınız.

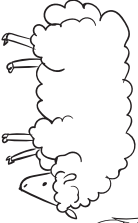
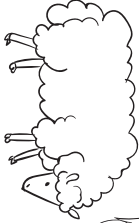
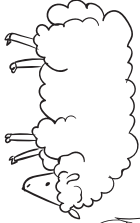
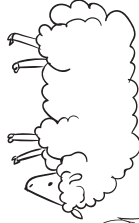








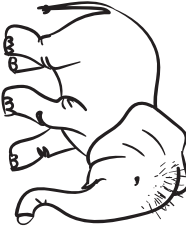
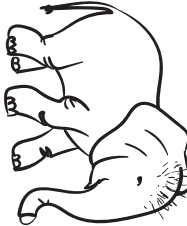
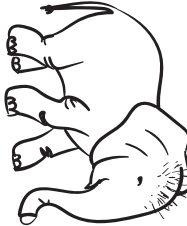
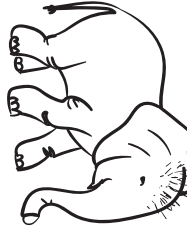




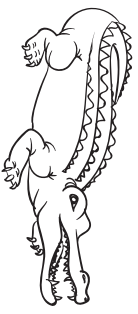
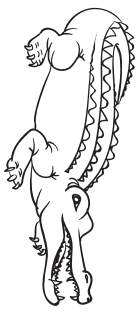
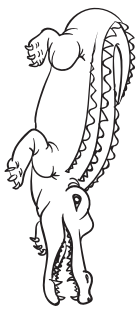
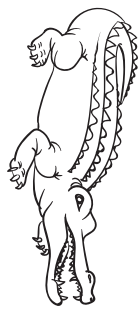












Görselde toplam taşıt vardır. Bu taşıtlardan tanesi karada kullanılan araçlardır. Havada kullanılan taşıt sayısı ise 'dir. Bu taşıtlardan tanesi de deniz taşıtıdır.

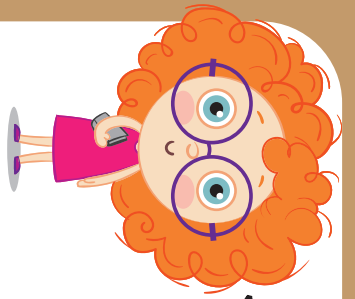


Doğal yaşam parkında, aşağıdaki hayvanlardan kaç tane gördüğünüzü hayvan görsellerinin altında yer alan kutulara yazınız. Yazdığınız sayı kadar hayvanı boyayınız.

DOĞAL YAŞAM PARKI



				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>



Aşağıdaki soruların yanıtlarını bulunuz.
Bulduğunuz sayı kadar kutuyu, sütunlar
üzerinde işaretleyiniz.

DOĞAL YAŞAM PARKI

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Parkta
kaç hayvan
var?

Parkta
kaç kuş
var?

Parkta
kaç insan
var?

Parkta
görevli olan
üniformalı
kaç kişi
var?

Parkta
şapka takan
kaç kişi
var?

Parkta
kaç çocuk
var?

Parkta
kaç ağaç
var?

Parkta
fotoğraf
çeken kaç
kişi var?

SÜRPRİZ DOĞUM GÜNÜ



Duru, Nehir ve Doruk üç yakın arkadaşdır. Duru ve Doruk, Nehir'in doğum günü için ona sürpriz doğum günü partisi hazırlamışlardır. Durumdan haberi olmayan Nehir, doğum gününü kimsenin hatırlamadığını düşünür ve parka giderek üzgün bir şekilde oturmaya başlar. Bunun üzerine Duru ve Doruk bir plan yapar. Duru, Nehir'i

yalnız bırakmamak için onun yanına gidecek, Doruk ise sürpriz partinin son hazırlıklarını tamamlayıp parka gelecektir. Fakat sürprizin bozulmaması için Duru ve Doruk'un konuştuklarını Nehir'in öğrenmemesi gerekmektedir. Bunun için gizli bir alfabe geliştirirler. Doruk, hazırlıkları tamamlayıp parka geldiğinde bu alfabe aracılığıyla Duru'ya bir not iletecektir. Duru bu notta yazılan bilgi doğrultusunda Nehir'i alıp partiye gidecektir.

Doruk son hazırlıkları tamamladıktan sonra alfabeyi kullanarak "20 DAKİKA SONRA EVE GELİN." notunu hazırlamaya başlar. Bu şifreli yazıyı hazırlamasında Doruk'a yardım eder misiniz?

A	B	C	Ç	D	E	F	G	Ğ	H	I	İ	J	K	L	M
▲	○	◐	◑	○	◊	◈	◉	◊	✕	✓	↗	☾	⚡	○	□
N	O	Ö	P	R	S	Ş	T	U	Ü	V	Y	Z			
△	↓	↑	▽	◓	✿	✿	✦	♥	♥	◐	◑	☆			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
✕	D	Q	←	→	↗	↕	↔	↔	✕						

--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

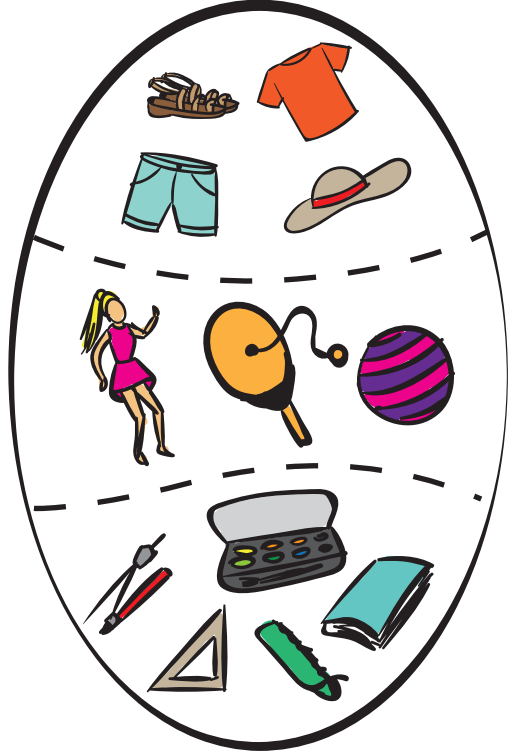
--	--	--

--	--	--	--	--

BÖL, KOLAYLAŞTIR!



Kaan kutuyu taşımayı denemiş ancak kutunun çok ağır olduğunu fark etmiştir. Bunun üzerine kutunun içindeki nesneleri tek tek taşımaya karar vermiştir.



Ela odasının çok dağınık olduğunu fark etmiş ve odasını toplamaya karar vermiştir. Odasını daha kolay toplayabilmek için eşyaları; okul gereçleri, giysiler ve oyuncaklar olarak gruplandırmaya karar vermiştir.





ERİK BAHÇESİ

Oyun oynarken karnı acıkan Ela ve Mete, bahçedeki ağaçtan erik toplamak isterler. Ela'nın annesi, olgunlaşmış erikleri de eve getirmek şartıyla ağaca tırmanmalarına izin verir. Ağacın yanına gittiklerinde tahmin ettiklerinden farklı bir manzara ile karşılaşır:

- Ela'nın annesinin istediği olgunlaşan erikler yere düşmeye başlamıştır. Dokunulduğunda hemen ezilmektedirler.
- Yemek istedikleri sert ve sulu eriklerin dallarda bulunduğunu görürler ama dalların arasında çok sayıda arı dolaştığını fark ederler.

Ela ve Mete önce sorunu alt problemlere ayırmışlardır. Sizce hangi alt problemleri belirlemiş olabilirler?

- 1-
- 2-
- 3-

Alt problemleri belirledikten sonra bu alt problemleri çözmek için hangi malzemelere sahip olduklarını düşündüler.

- Mete yanında bir şey taşıyamıyordu ama Ela'nın çantasında yeleği vardı.
- Ağacın hemen yanındaki ardiye odasında kova, balta, çapa, çok sayıda eski ve kullanılmayan masa örtüsü, bir sepet vardı.

Daha sonra hangi malzemelerle hangi alt problemi nasıl çözeceklerine karar verdiler. Siz olsaydınız alt problemleri hangi malzemeleri kullanarak ne şekilde çözerdiniz?

ALT PROBLEMLER İÇİN KULLANILACAK MALZEME VE ÇÖZÜMLER

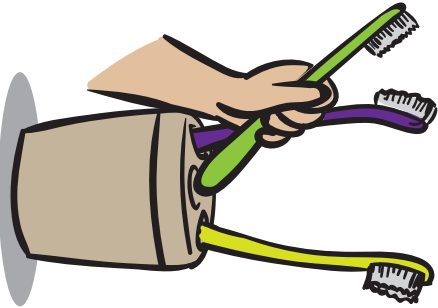
- 1-
- 2-
- 3-

Tüm bu çabanın sonucunda Ela ve Mete hem Ela'nın annesinin istediği olgun erikleri toplamış hem arılardan korunmuş hem de kendi istedikleri erikleri yiyebilmişlerdir. Tebrikler çocuklar!

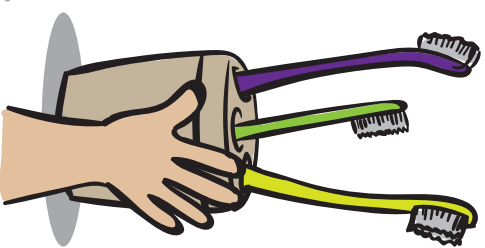
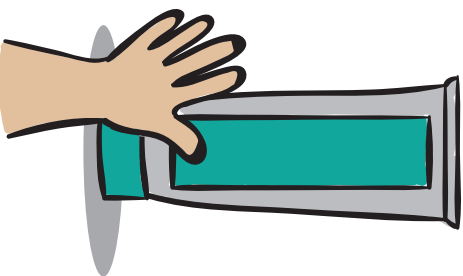
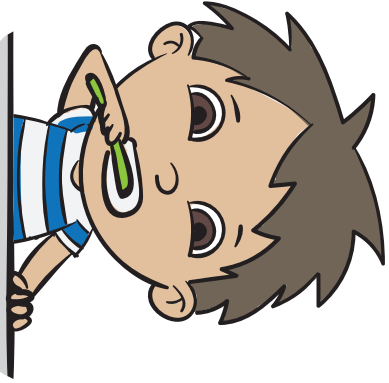
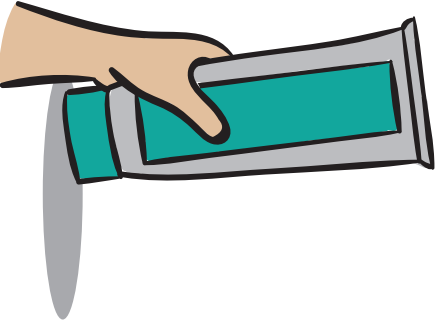


Aşağıdaki boşluklara dişlerinizi fırçalarken hangi adımları izlediğinizi yazarmısınız?

DIŞLERİMİ FIRÇALIYORUM



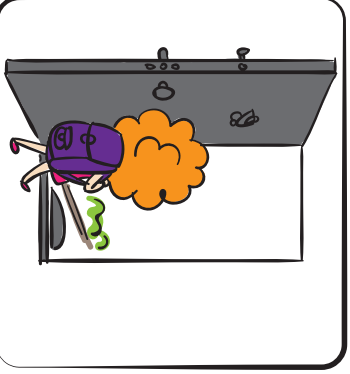
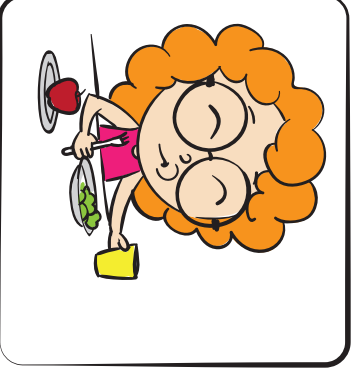
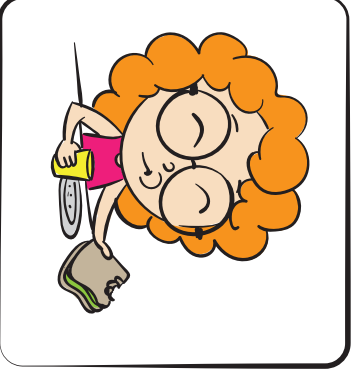
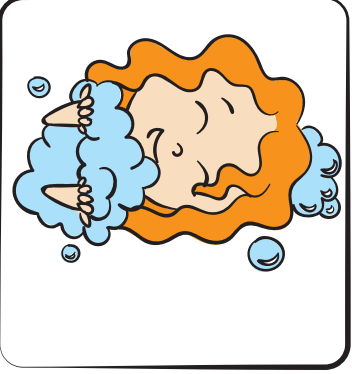
1. Diş fırçasını fırçalıkta al.
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____





Aşağıdaki resimlerde Aslı'nın gün boyunca yaptığı etkinlikler karışık olarak yer almaktadır. Bu etkinliklerin ne olduğunu görsellerin altında yer alan kutucuklara yazınız. Daha sonra bu etkinlikleri doğru sıra ile yandaki boşluklara sözde kod olarak yazınız.

ÇÖZÜYÖRÜM, KODLUYÖRÜM



1-

2-

3-

4-

5-

6-

7-

8-



Duman bulunduğu yerden başlayarak kemikleri toplamak istiyor ancak sizin yardımınıza ihtiyacı var. Kemikleri toplamak için Duman'a yardım edecek sözde kodu aşağıdaki komutlardan yararlanarak boşluklara sırayla yazabilirsiniz?

Not: Kodları yazarken her bir adımda bir kare ilerlediğini düşününüz.

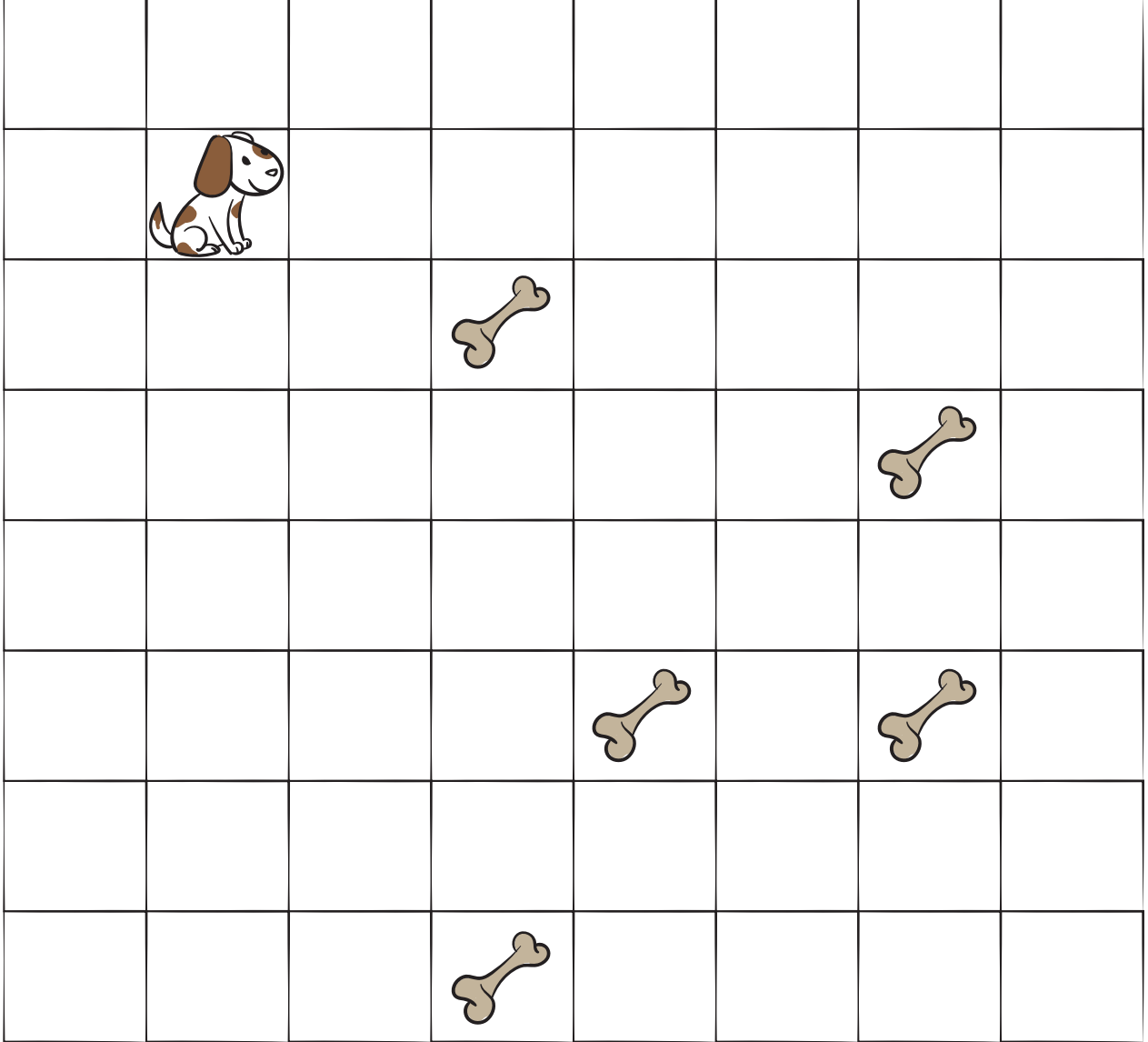
... adım ileri

sağa dön

sola dön

kemiği al

DUMAN KEMİKLERİNİ ARIYOR



1- 2 adım ileri

7- _____

13- _____

2- _____

8- _____

14- _____

3- _____

9- _____

15- _____

4- _____

10- _____

16- _____

5- _____

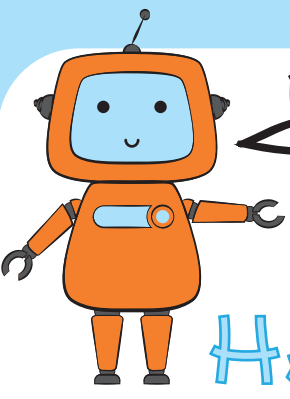
11- _____

17- _____

6- _____

12- _____

18- _____



Aşağıda verilen problemlerle karşılaşmış olsaydınız nasıl bir çözüm yolu bulurdunuz? Bulduğunuz çözümü problemlerin altında yer alan boşluklara yazınız.

HANGİSİNİ SEÇMELİYİM?

- Arkadaşımdan aldığım hikâye kitabını kardeşim karalayıp zarar verdi.

- Arka sırada oturuyorum ve tahtada yazılanları görmede sıkıntı yaşıyorum.

- Akşam geç yattığım için sabah erken kalkamadım ve okula geç kaldım.

- Arkadaşım onu uyarmama rağmen eşyalarımı izinsiz alıyor.

- Tenefüste koşarken arkadaşım ile çarpıştık ve arkadaşımın dizi hafifçe kanadı.

- Çantama tüm kitaplarımı koyduğum için onu taşımakta zorlanıyorum.

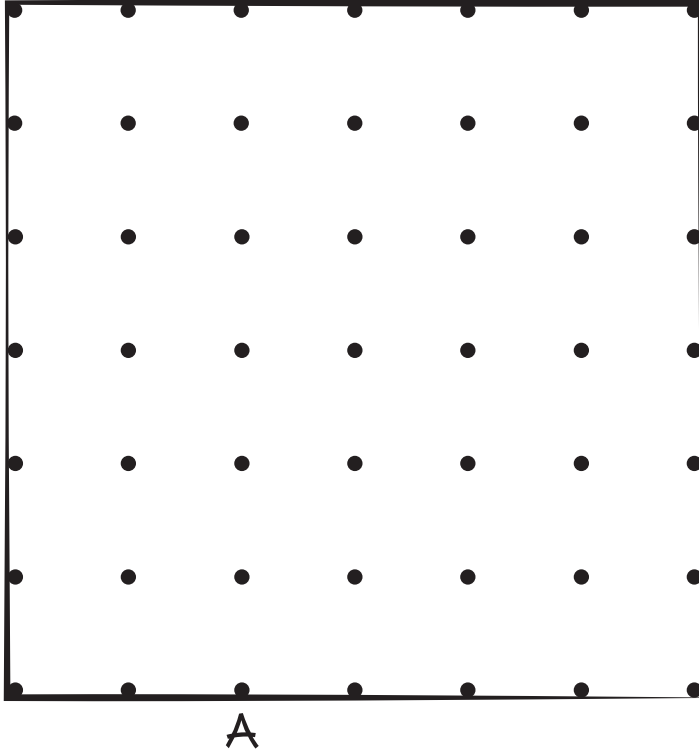
- Kantinde yiyecek alırken zorlanıyorum çünkü kimse sıraya girmiyor.

- Servise binmek için sıraya girdiğim sırada arkadan gelen bir arkadaşım koşarak geldi ve önüme geçti.

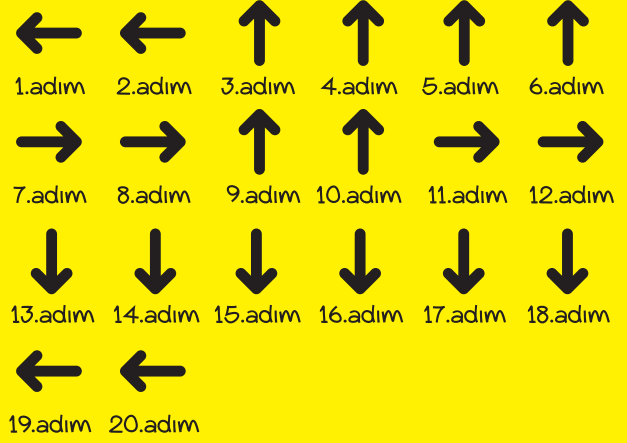


Aşağıdaki noktaları, cevap alanındaki okların gösterdiği şekilde A noktasından başlayarak birleştiriniz.

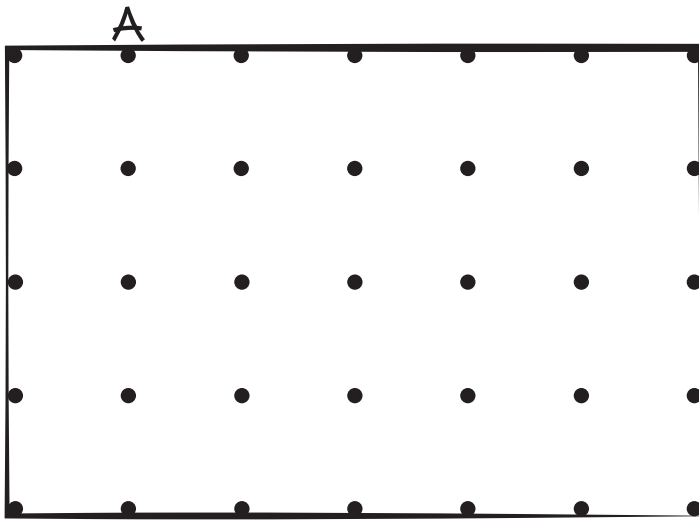
ŞEKİL 1



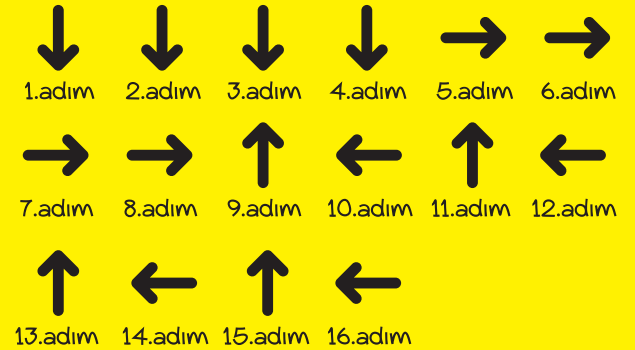
YANIT ALANI



ŞEKİL 2

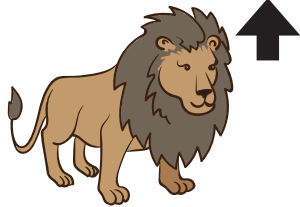
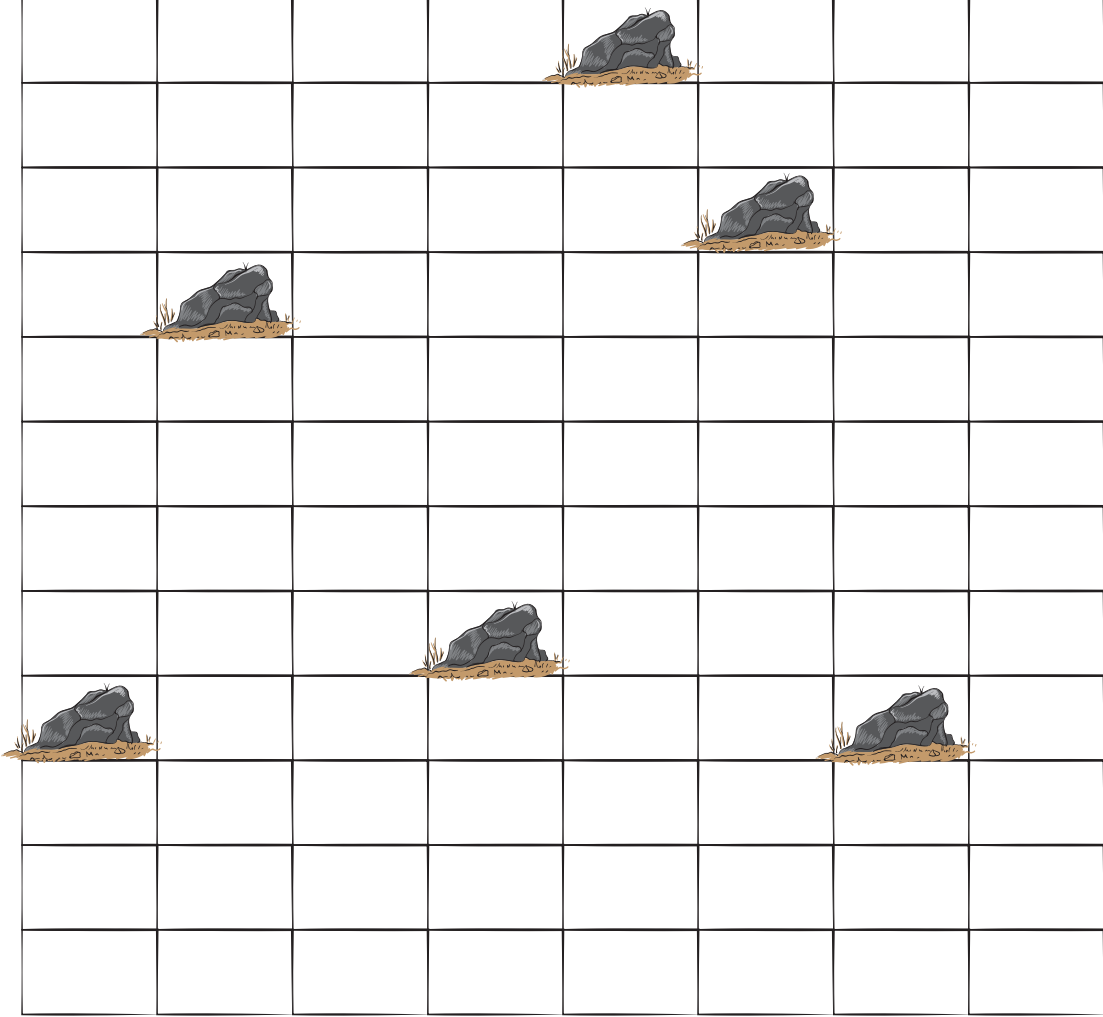
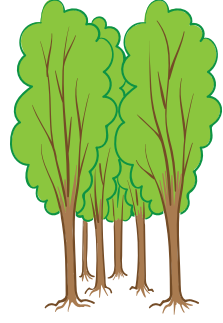


YANIT ALANI



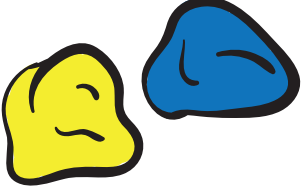
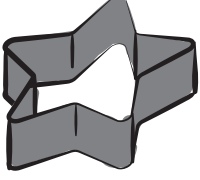


Aslanı yaşadığı ormana ulaştıracak rotayı
aşağıdaki kutulara doğru yönde oklar
yerleştirerek oluşturunuz.





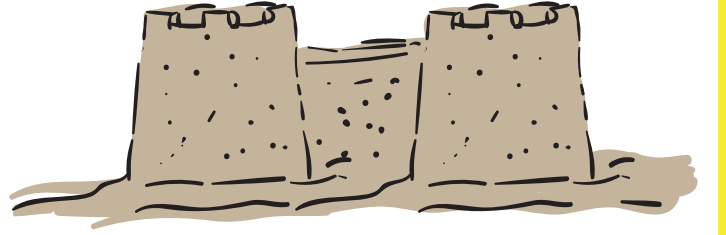
KENDİ ALGORİTMAMI OLUŞTURUYORUM



PROBLEM 1

Kaan, sarı ve mavi renkteki oyun hamurlarından birer tane yıldız yapmak istemektedir. Sizce bu işlemin algoritması nasıl yazılabilir? Aşağıdaki boşluklara uygun cümleleri yazınız.

- 1- Başla.
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10- Bitir.



PROBLEM 2

Kaan, kum havuzunda yukarıdaki malzemeleri kullanarak iki bölümden oluşan bir kale yapmak istemektedir. Sizce bu işlemin algoritması nasıl yazılır? Aşağıdaki boşluklara uygun cümleleri yazınız.

- 1- Başla.
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10- Bitir.

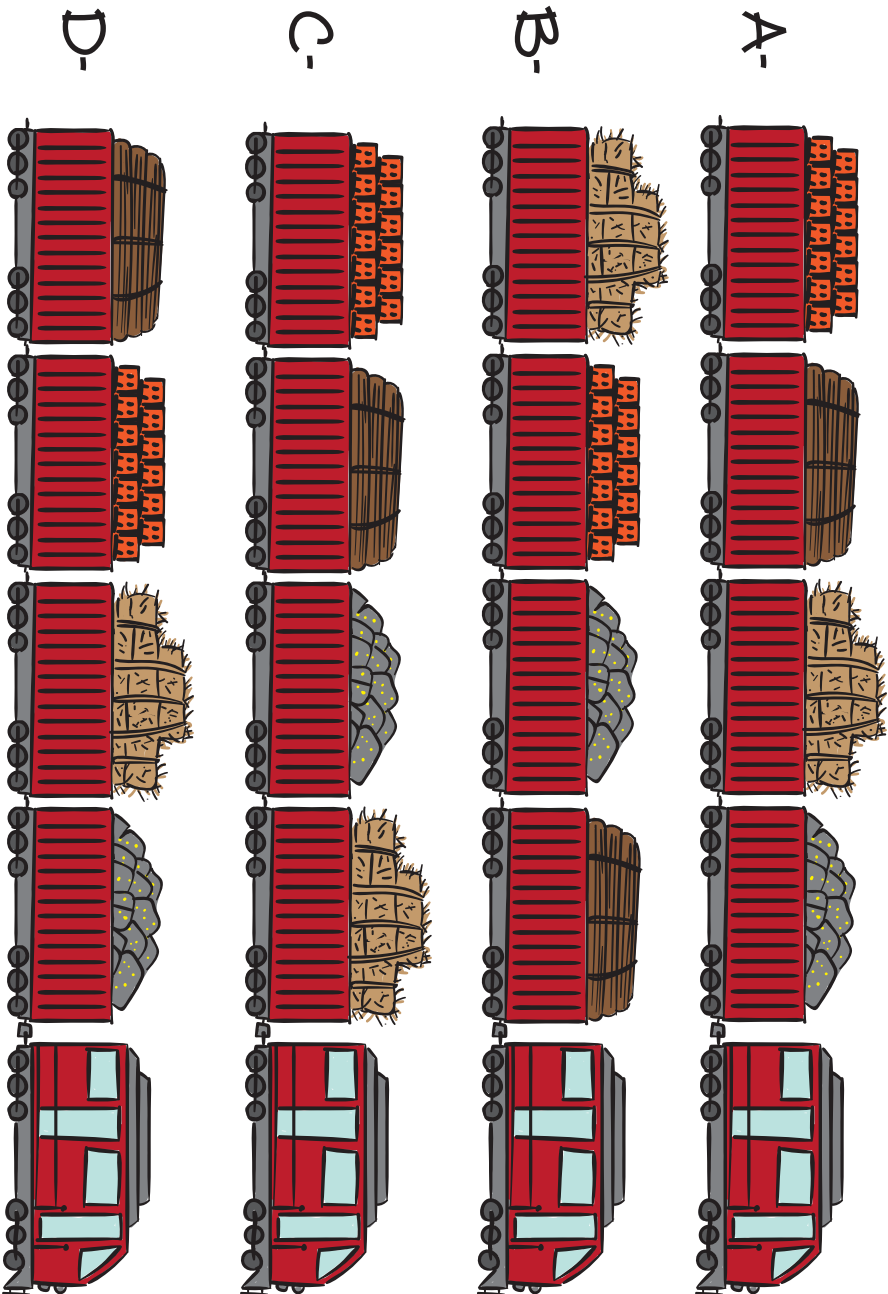


Bir yük treni 4 kasabaya yük taşımaktadır. Kasabaların isimleri trenin o kasabalara taşıdığı yük ile aynıdır. Kereste Kasabası, Tuğla Kasabası, Maden Kasabası ve Saman Kasabası vardır. Tren yük taşıırken vakit kaybetmemek için uğradığı kasabada son vagonunu bırakmakta ve yola bu şekilde devam etmektedir. Trenin hareket algoritması yanda verilmiştir. Bu algoritmaya göre trenin hareket etmeden önceki vagon sıralaması aşağıdakilerden hangisi olabilir?

Yük TRENI

ALGORİTMA

- 1- Başla.
- 2- Hareket et.
- 3- Dur.
- 4- Kereste vagonunu bırak.
- 5- Hareket et.
- 6- Dur.
- 7- Tuğla vagonunu bırak.
- 8- Hareket et.
- 9 - Dur.
- 10- Saman vagonunu bırak.
- 11- Hareket et.
- 12- Dur.
- 13- Maden vagonunu bırak.
- 14- Bitir.



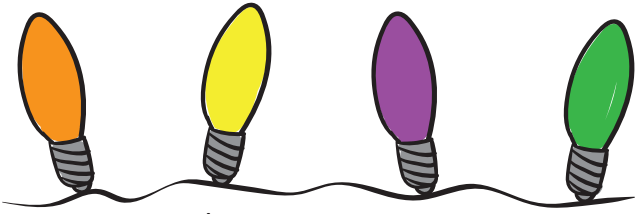


Aşağıda farklı renklerde 4 lamba verilmiştir. Bu lambaların renkleri bir dakikanın sonunda belli bir kurala göre değişmektedir. Bu kurala göre her bir dakikanın sonunda, sondaki lambanın rengi ilk lambada yanmaktadır. Diğer lambaların renkleri ise bir sağdaki lambada yanmaktadır.

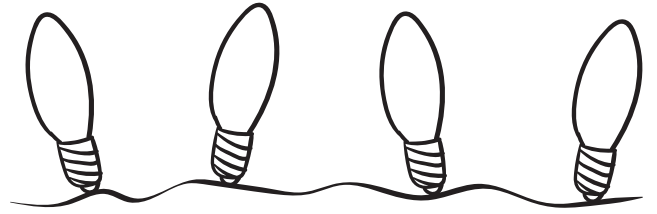
Bu bilgilere göre lambalar yanmaya başladıktan kaç dakika sonra ilk yandıkları renk sıralaması ile aynı şekilde yanarlar?

RENKLER SIRALANIYOR

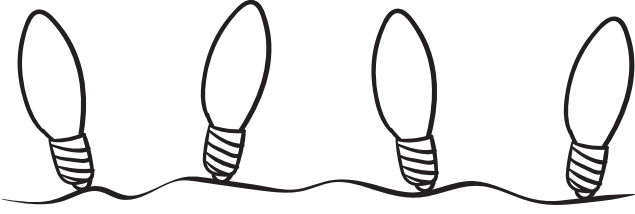
Yukarıda verilen kurala göre lambaları boyayınız. Daha sonra yukarıdaki soruya verdiğiniz yanıtın doğru olup olmadığını kontrol ediniz.



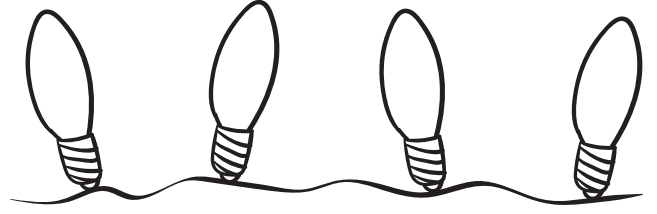
İlk Yandığında



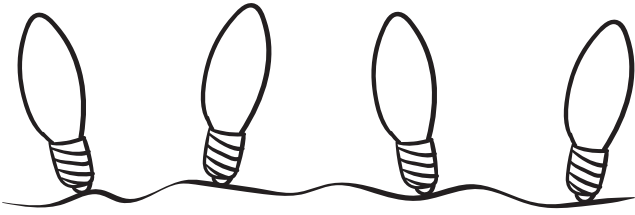
4. Dakikanın sonunda



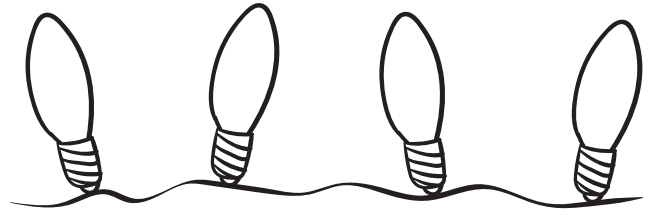
1. Dakikanın sonunda



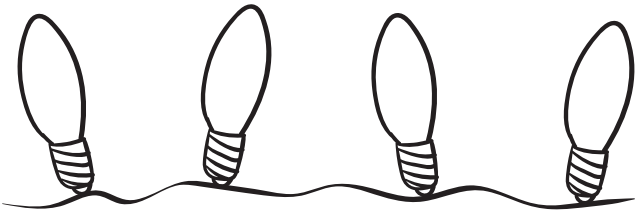
5. Dakikanın sonunda



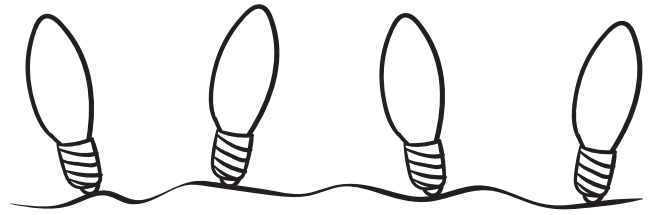
2. Dakikanın sonunda



6. Dakikanın sonunda



3. Dakikanın sonunda

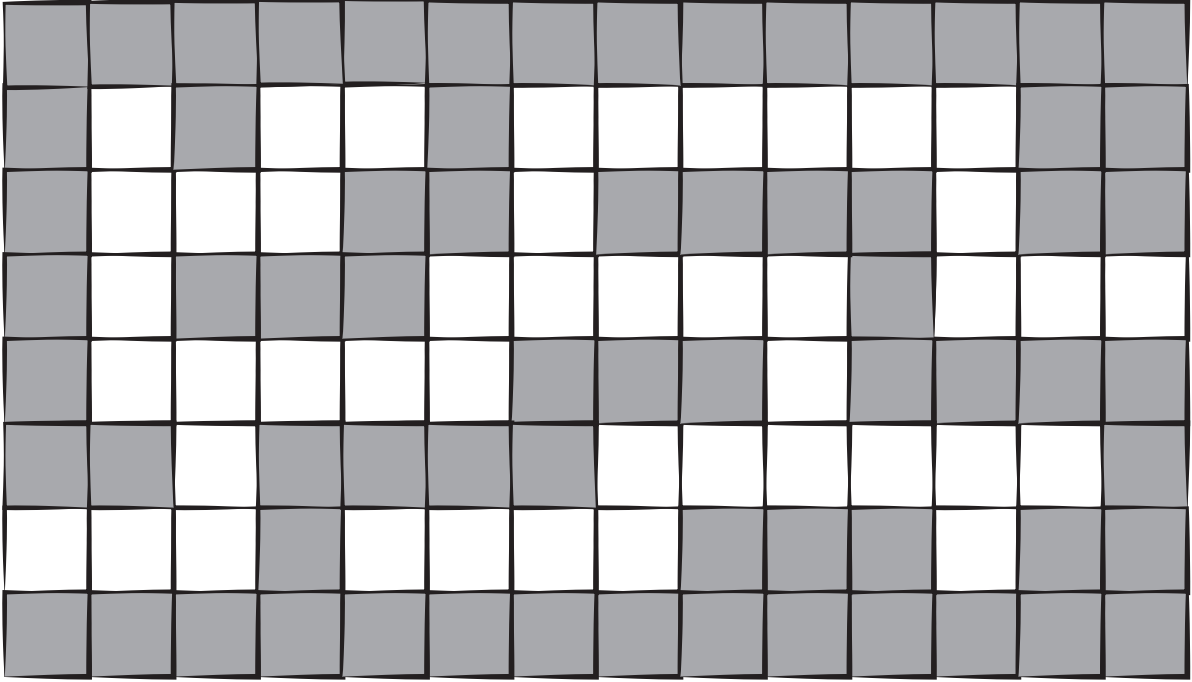


7. Dakikanın sonunda



Güç kaynağı azalan Robi'nin aşağıdaki labirentten geçerek şarj merkezine ulaşması gerekmektedir. "..... birim ilerle.", "Sağa dön." ve "Sola dön." komutlarını kullanarak Robi'yi şarj merkezine ulaştıracak algoritmayı aşağıdaki boşluklara yazınız. Algoritmayı yazarken ".... birim ilerle" komutundaki boşluğa uygun sayıyı yazınız. Daha sonra yazdığınız algoritmayı labirent üzerinde test ediniz.

LABİRENTTEN ÇIKIŞ



1- 3 birim ilerle.

2-

3-

4-

5-

6-

7-

8-

9-

10-

11-

12-

13-

14-

15-

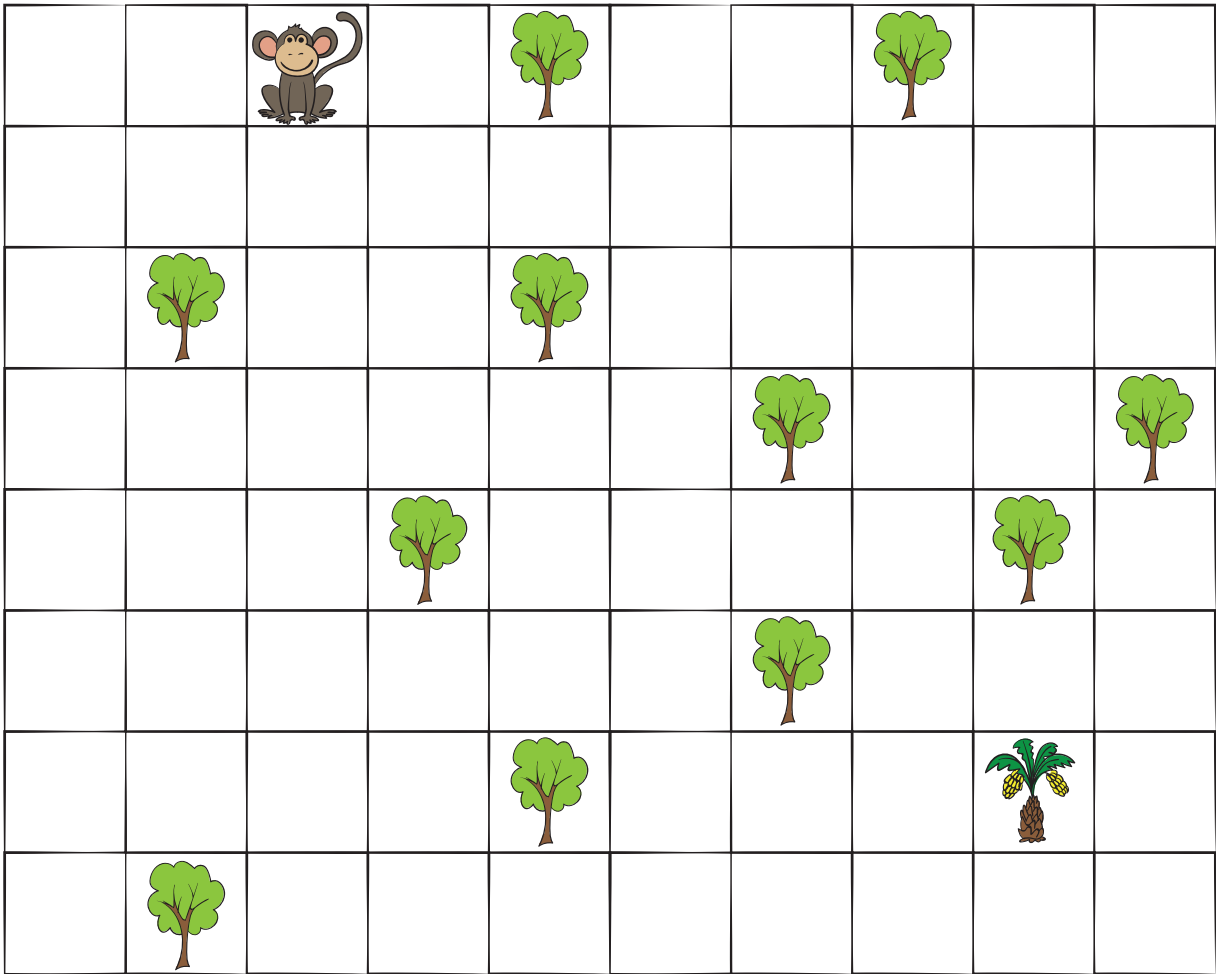
16-

17-

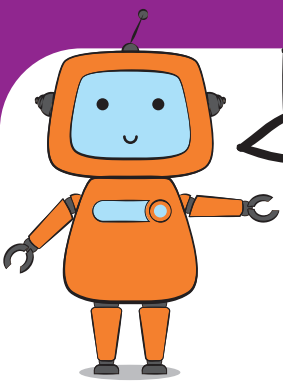


Maymun Meraklı, ormanda gezinirken kaybolmuş ve muz ağacını bir türlü bulamadığı için çok acıkmıştır. Muz ağacına ulaşabilmesi için gerekli olan algoritmayı; ilerle, sağa dön ve sola dön ifadelerini kullanarak aşağıdaki boşluklara yazınız. Daha sonra yazdığınız algoritmayı yukarıdaki şekil üzerinde oklar yerleştirerek adım adım test ediniz. Meraklı muz ağacına ulaştı mı? Ulaşamadıysa yazdığınız algoritmanın hatalı olan bölümünü bulunuz ve düzeltiniz. Not: Her bir ilerle komutu bir adım ilerlemeyi ifade etmektedir.

MERAKLI'NIN YOLU



- | | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|
| 1- _____ | 6- _____ | 11- _____ | 16- _____ |
| 2- _____ | 7- _____ | 12- _____ | 17- _____ |
| 3- _____ | 8- _____ | 13- _____ | 18- _____ |
| 4- _____ | 9- _____ | 14- _____ | 19- _____ |
| 5- _____ | 10- _____ | 15- _____ | 20- _____ |

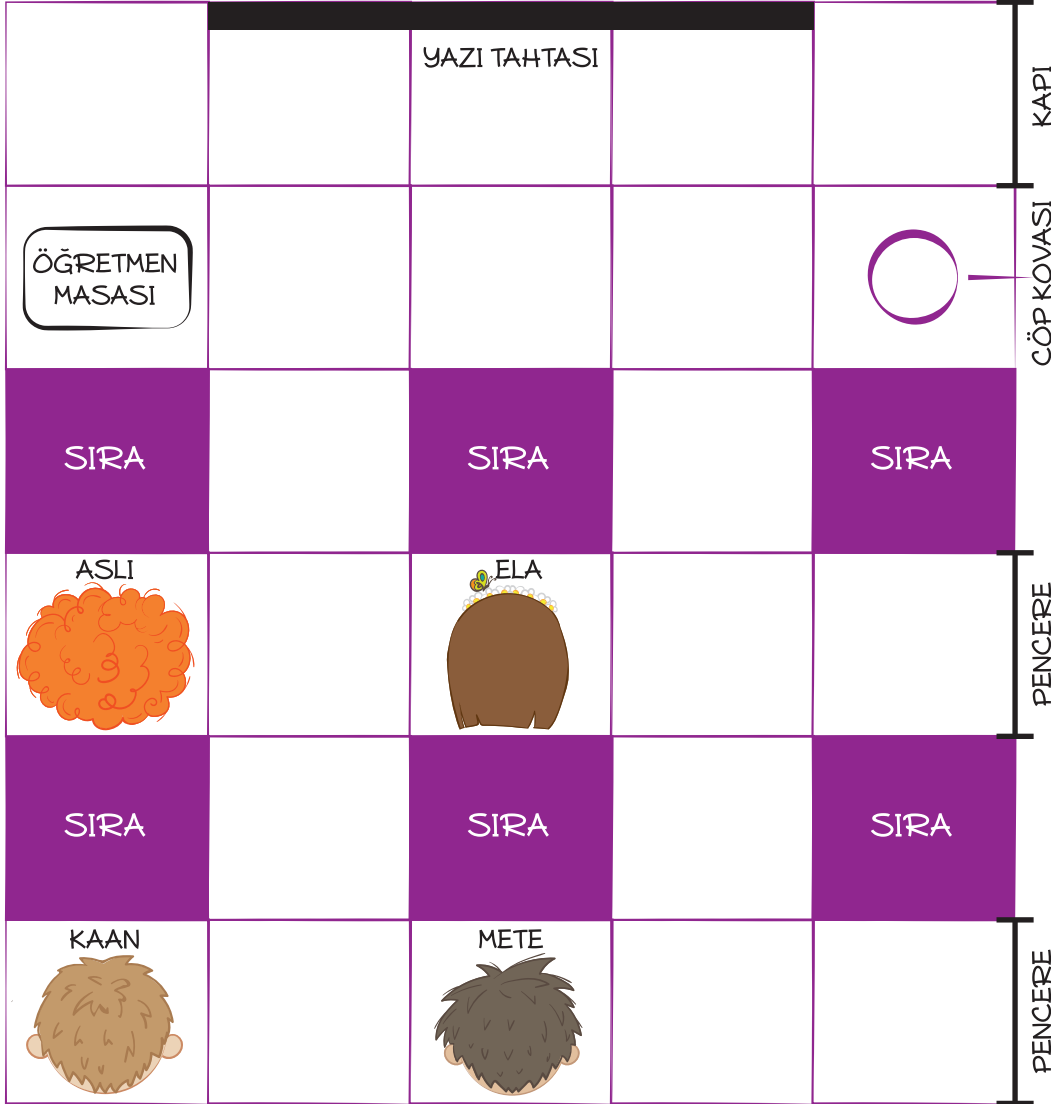


Aşağıdaki sınıf görselinde yer alan öğrencilerden birini seçiniz. Seçtiğiniz öğrencinin yandaki işlerden birini yapması için verilen komutları kullanarak bir algoritma oluşturunuz.

İŞLER:

- Pencereyi açmak.
- Kapıyı açmak.
- Tahtaya yazı yazmak.
- Çöp kovasına çöp atmak.

SINIFTAKİ ALGORİTMA



- 1- Başla.
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10-
- 11-
- 12-
- 13-
- 14-
- 15-
- 16-
- 17-
- 18-
- 19-
- 20- Bitir.

KOMUTLAR

Sağa dön.

İlerle.

Sola dön.

Tahtaya yazı yaz.

Çöpü kovaya at.

Kapıyı aç.

Pencereyi aç.

Algoritma: Problemi çözerken izlediğimiz adımlara denir.

Atık: Hastane, ev, fabrika vb. yerlerde kullanılmış; çeşitli işlemler sonucu geri dönüştürülmesi mümkün olan maddelere atık denir.

Bağlantı: Farklı adreslerdeki İnternet sayfalarına geçiş yapmamızı sağlayan düğme ya da yazılardır. Tıklandığında önceden belirlenmiş adresteki sayfaya bağlanılır.

Çevrim dışı olma: İnternet'e bağlanabilen bir cihazın, İnternet'e bağlı olmama durumudur.

Çevrim içi olma: Bir cihazın İnternet'e bağlı olma durumudur.

Çıkış birimi: Sistemden kullanıcıya veri vb. sonuç aktaran donanım parçalarıdır.

Çoklu ortam: Birden fazla içerik türünü (görsel, ses, video...) bir arada bulunduran içeriklere denir.

Donanım: Bilgisayarı oluşturan fiziksel olarak dokunulabilen parçaların tümüne verilen isimdir.

Düğme: Tuş ya da buton da denilebilir. Genel olarak yazılım üzerindeki sanal tuşları tarif ederken kullanılır.

E-dergi: Elektronik ortamda kullanılabilen dergiler elektronik dergi (e-dergi) olarak adlandırılır.

E-kitap: Elektronik ortamda kullanılabilen kitaplar elektronik kitap (e-kitap) olarak adlandırılır.

Giriş birimi: Kullanıcıdan sisteme veri ya da komut göndermeyi sağlayan donanım parçalarıdır.

Giriş/Çıkış birimi: Her iki görevi de yerine getirebilen dokunmatik ekran, titreşimli oyun kolları gibi donanım birimleridir.

İmleç: Fareyi hareket ettirdiğimizde ekranda hareket eden işaretçiye verilen isimdir.

İndirme: İnternet'teki bir veriyi bilgisayara kaydetmektir.

İnternet: Dünyadaki bilgisayarları birbirine bağlayan en büyük ağıdır.

İnternet servis sağlayıcı: İnternet bağlantısı hizmeti veren firmalardır.

İnternet tarayıcısı: İnternet sayfalarını açmak için kullandığımız programlardır.

Karakter veri: Metin olarak ele alınan harfler, rakamlar ve özel işaretlerden (+, ?, =, [, &, \$ vb.) meydana gelen veri türüdür.

Kişisel bilgi: Sahibi olduğu kişiyi tanımlayan her türlü genel ve özel bilgidir.

Kontrol paneli: Bir çoklu ortam uygulamasını kullanmak için gerekli sanal düğmelerin bulunduğu bölümdür.

Mantıksal veri: Yanıtı yalnızca evet-hayır ya da var-yok gibi mutlak iki değerden oluşabilen veri türüdür.

Modem: Bilgisayarların İnternet'e bağlanmasını sağlayan aygıttır.

Sayısal veri: Rakamlardan oluşan ve matematiksel işlemlerde kullanılan, sayı değeri olan veri türüdür.

Sözde kod: Algoritmadaki adımları günlük konuşma dilinde ifade etme biçimidir.

Veri: Bir durum, olay, nesne veya kişi hakkındaki her çeşit bilgiye denir.

Sözlük

Yazılım: Kullanıcının, bilgisayar ile etkileşim kurarak bilgisayar donanımını yönetmesini sağlayan tüm program ve uygulamalara yazılım adı verilir.

Yükleme: Bilgisayarımızdan başka bir sisteme bilgisayar ağı yolu ile dosya gönderme işlemidir.

Z-kitap: E-kitaptan farklı olarak içeriğinde ses, video ya da etkileşimli içerikler barındıran sanal kitaplara zenginleştirilmiş kitap (z-kitap) denir.

Web adresi: İnternet sitesine ulaşabilmek için kullandığımız adrestir.

Web sitesi: İnternet tarayıcısına adresi yazıp ulaştığımız sayfalardır.

