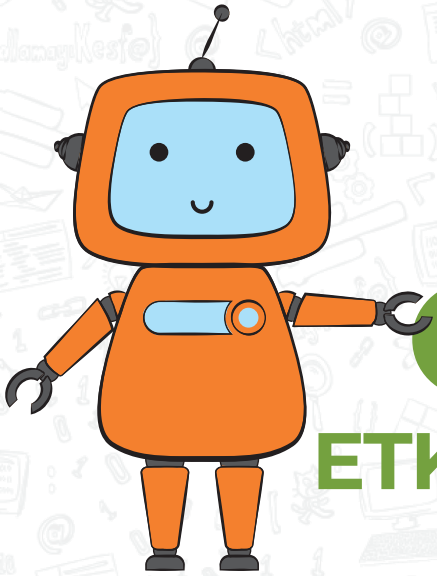
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ



3. SEVİYE

ETKİNLİK KİTABI

Google

EDİTÖR

Prof. Dr. Yasemin Gülbahar Güven

YAZARLAR

Prof. Dr. Yasemin Gülbahar
Doç. Dr. Filiz Kalelioğlu
Doç. Dr. Serhat Bahadır Kert
Gökhan Karaosmanoğlu
Esra Şoltan
Figen Köksalan Sanchezpena
Semra Kahveci
Zeynep Erciyas Toz

DİL UZMANI

Mehmet Erhan Dervişoğlu

GÖRSEL TASARIM

İrem Demirezer

PROJE YÖNETİCİLERİ

Güler Altınsoy
Ebru Özdeş

Bu ders materyali Google desteği ile hazırlanmıştır.

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.

Mehmet Âkif Ersoy

ANDIMIZ

Türküm, doğruyum, çalışkanım,

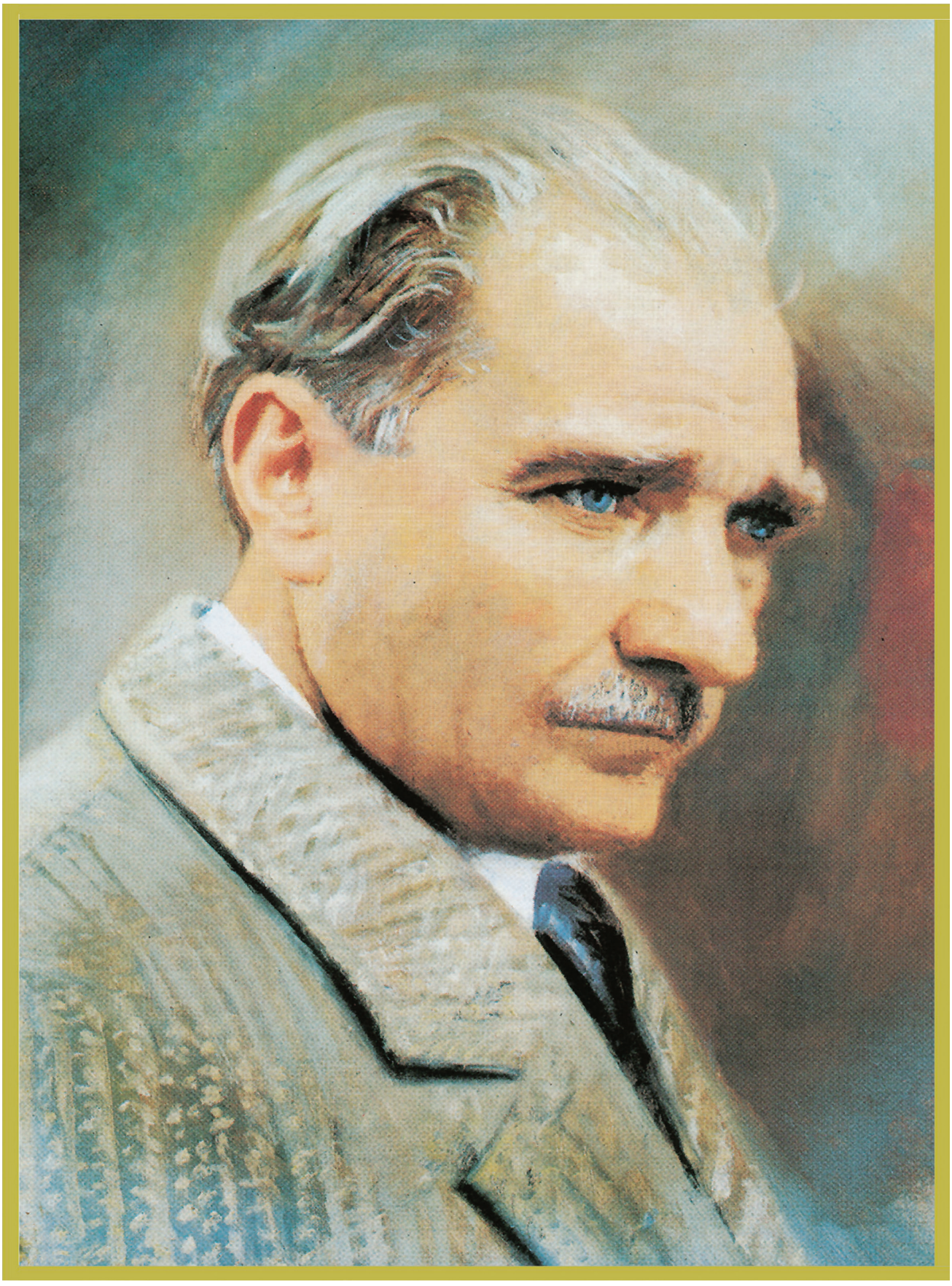
İlkem; küçüklerimi korumak, büyüklerimi saymak, yurdumu, milletimi özümden çok sevmektir.

Ülküm; yükselmek, ileri gitmektir.

Ey büyük Atatürk! Açtığın yolda, gösterdiğin hedefe durmadan yürüyeceğime ant içerim.

Varlığım, Türk varlığına armağan olsun.

"Ne mutlu Türküm diyene!"



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

I. DÖNEM

İçindekiler 7

Günlük Hayatta Bilişim Teknolojileri sunusu . 9

Gizemli Bileşenler kavram haritası 12

Bileşenlerden Hangisiyim?
kartları 13

İnternet'i Bilinçli Kullanıyorum
etkinlik kâğıdı 17

Güvenli Parolam afişi 21

Hangi Parola Daha Güvenilir? etkinlik kâğıdı 22

Arama Motoru Nasıl Kullanılır? afişi 23

İnternet'te Araştırma Yaparken Nelere
Dikkat Etmeliyim? afişi 24

Bilgi Aldığım İnternet Sitesi Güvenilir Mi? formu 25

Dijital Öyküm etkinlik kâğıdı 26

Öykümü Oluşturuyorum sunusu 27

II. DÖNEM

Adım Adım Seksek Oyunu etkinlik kâğıdı 31

Benim Verilerim etkinlik kâğıdı 32

Her Yerde Algoritma etkinlik kâğıdı 33

Ardışık Adımlarla Maceraya Giden Yol
etkinlik kâğıdı 34

Ardışık Adımlarla Maceraya Giden Yol
etkinlik kâğıdı 35

Mantığınla Harekete Geç etkinlik kâğıdı 36

Mantığınla Harekete Geç etkinlik kâğıdı 38

Sonucu Tahmin Et
etkinlik kâğıdı 40

Sözlük 42

Kaynakça 43

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi

Sevgili Öğrenciler,

Çok küçük yaşlarda tanıştığınız teknolojiyi daha doğru ve etkili kullanmak, günlük hayattaki problemlerinize teknoloji desteği ile çözüm üretebilmek, hepinizin yaşam kalitesini artıracak zaman kaybınızı önleyecek ve düşünme süreçlerinize destek sağlayacaktır. Bu bağlamda, hazırlanan bu kitap içerisinde, hem bilgi ve iletişim (bilişim) teknolojilerine hem de programlamaya ilişkin giriş niteliğinde konular ele alınmıştır. Tüm konular zenginleştirilmiş içeriklerle sunulmuş ve sizlerin eğlenerek öğrenmesine yardımcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Bu kitap ile öğrenme yolculuğunuza başladığınızda; eğlenceli oyunlar, drama çalışmaları, senaryolar, bulmacalar, yaşamın içerisinden uygulamalar ve blok temelli programlama çalışmaları ile karşılaşacaksınız. İsterseniz teknolojiyi kullanarak isterseniz teknolojiyi kullanmadan yani bilgisayarsız etkinlikler yardımı ile öğrenirken, bireysel ya da işbirliği içerisinde çalışma fırsatı bulacaksınız.

Kitabın hazırlanma sürecinin her aşamasında, bilişim eğitimi alan uzmanlarının yanı sıra, ilgili yaş grubuna yönelik sınıf içi deneyimleri ve pedagojik bilgi birikimleriyle sınıf öğretmenlerimizin desteği ve görüşleri alınmıştır. Bu noktada, tüm kavram kullanımları ve etkinliklerin yaş düzeyine uygunlukları alan uzmanlarının görüşleri ile düzenlenmiştir. Programlama becerilerinin temellerinin şekillendiği bu yaş grubunda, blok tabanlı uygulamalar, basit adımlar ve eğlenceli oyun çalışmalarıyla desteklenmiştir.

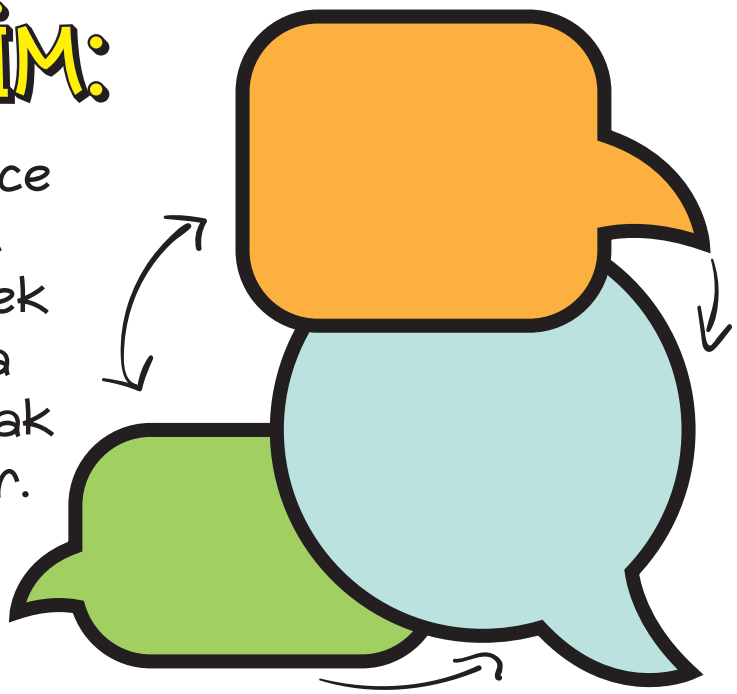
Sizlerin bilişim teknolojileri kullanımına yönelik farkındalıklarının ortaya çıkarılmasında önemli bir dönem olan ilköğretim düzeyinde, eğlenceli ve verimli bir öğrenme süreci yaşamanız ümidiyle başarılar dileriz.

İçerik Geliştirme Ekibi

GÜNLÜK HAYATTA BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

İLETİŞİM:

Duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla karşılıklı olarak aktarılmasıdır.



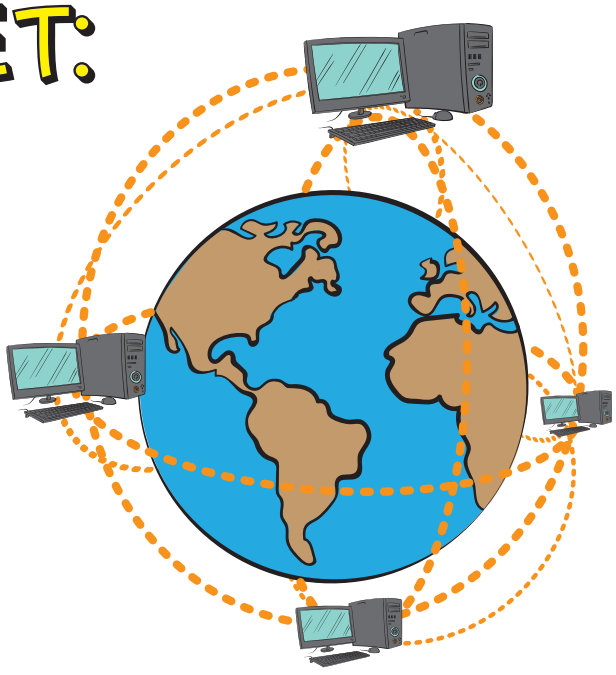
Günlük Hayatta Bilişim Teknolojileri sunusu

TEKNOLOJİ:

Yaşamımızı kolaylaştırmak amacıyla bilimsel gelişmelerden yararlanarak geliştirilen araç gereç ve uygulamaların tümüne teknoloji adı verilir.

İNTERNET:

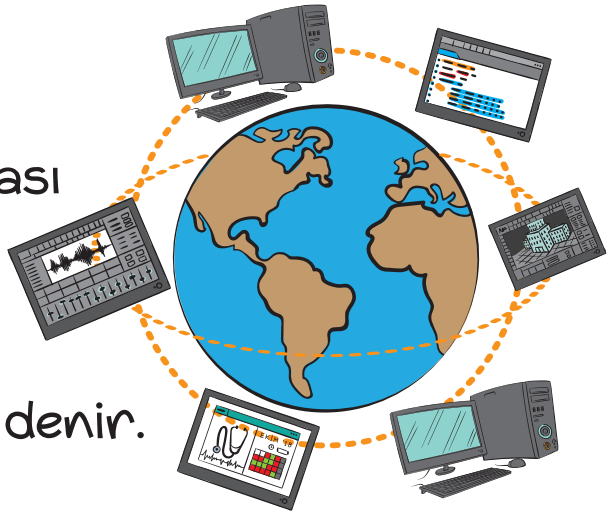
Bilgisayarların birbirleri ile iletişim kurmasını sağlayan bir ağ teknolojisidir.



Günlük Hayatta Bilişim Teknolojileri sunusu

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ:

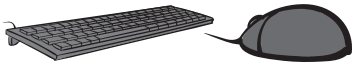
Bilginin toplanması, işlenmesi, saklanması ve iletilmesini sağlayan her türlü teknolojiye bilişim teknolojileri denir.



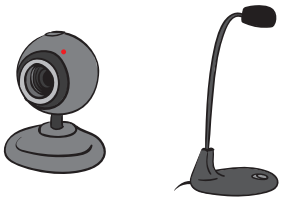
Günlük Hayatta Bilişim Teknolojileri sunusu

GİZEMLİ BİLEŞENLER

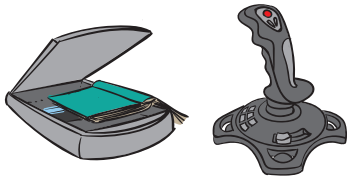
GİRİŞ BİRİMLERİ



KLAVYE FARE



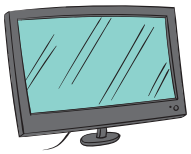
KAMERA MİKROFON



TARAYICI JOYSTICK

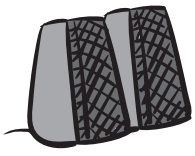
BARKOD OKUYUCU

ÇIKIŞ BİRİMLERİ



EKRAN

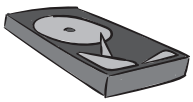
YAZICI



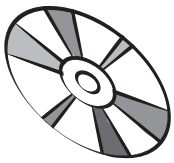
HOPARLÖR

DEPOLAMA BİRİMLERİ

TAŞINABİLİR BELLEK

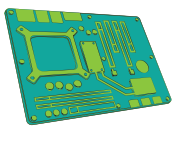


SABİT DİSK

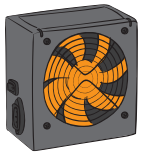


CD / DVD

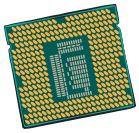
İŞLEM BİRİMLERİ



ANAKART

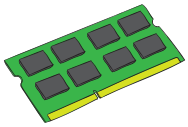


GÜÇ KAYNAĞI



İŞLEMCİ

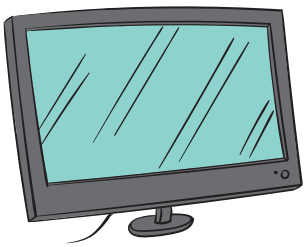
EKRAN KARTI



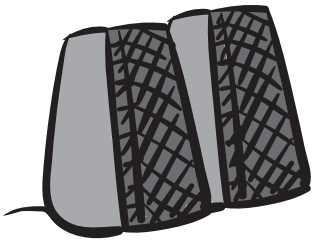
GEÇİCİ BELLEK (RAM)

Gizemli Bileşenler kavram haritası

BİL BAKALIM HANGİSİYİM?



EKRAN
(ÇIKIŞ BİRİMİ)



HOPARLÖR
(ÇIKIŞ BİRİMİ)

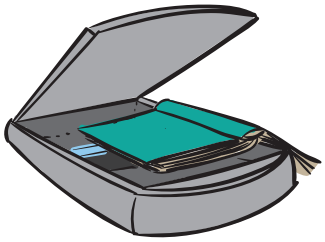
YAZICI
(ÇIKIŞ BİRİMİ)

KLAVYE
(GİRİŞ BİRİMİ)

FARE
(GİRİŞ BİRİMİ)

KAMERA
(GİRİŞ BİRİMİ)

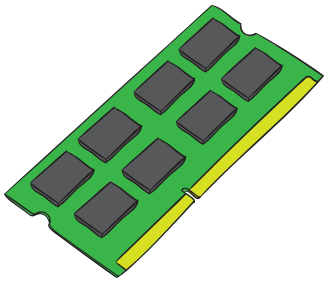
MİKROFON
(GİRİŞ BİRİMİ)



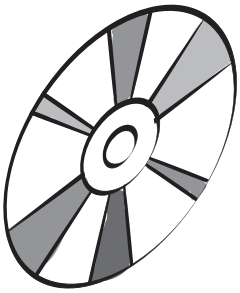
TARAYICI
(GİRİŞ BİRİMİ)

Bu etkinlikte makas kullanırken dikkatli olunuz.

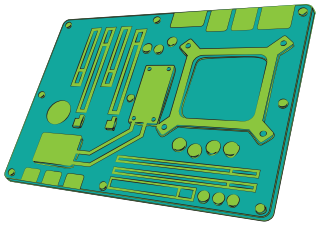
BİL BAKALIM HANGİSİYİM?



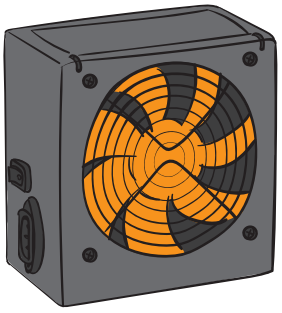
GEÇİCİ BELLEK RAM
(İŞLEM BİRİMİ)



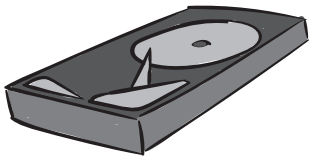
CD/DVD
(DEPOLAMA BİRİMİ)



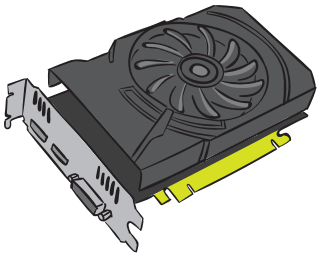
ANAKART
(İŞLEM BİRİMİ)



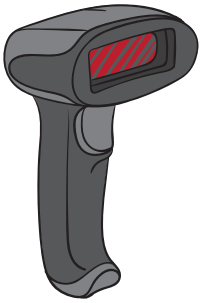
GÜÇ KAYNAĞI
(İŞLEM BİRİMİ)



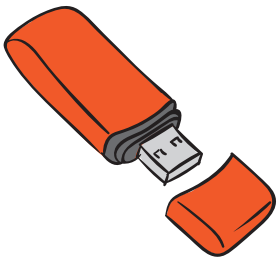
SABİT DİSK
(İŞLEM BİRİMİ)



EKRAN KARTI
(İŞLEM BİRİMİ)



BARKOD OKUYUCU
(GİRİŞ BİRİMİ)

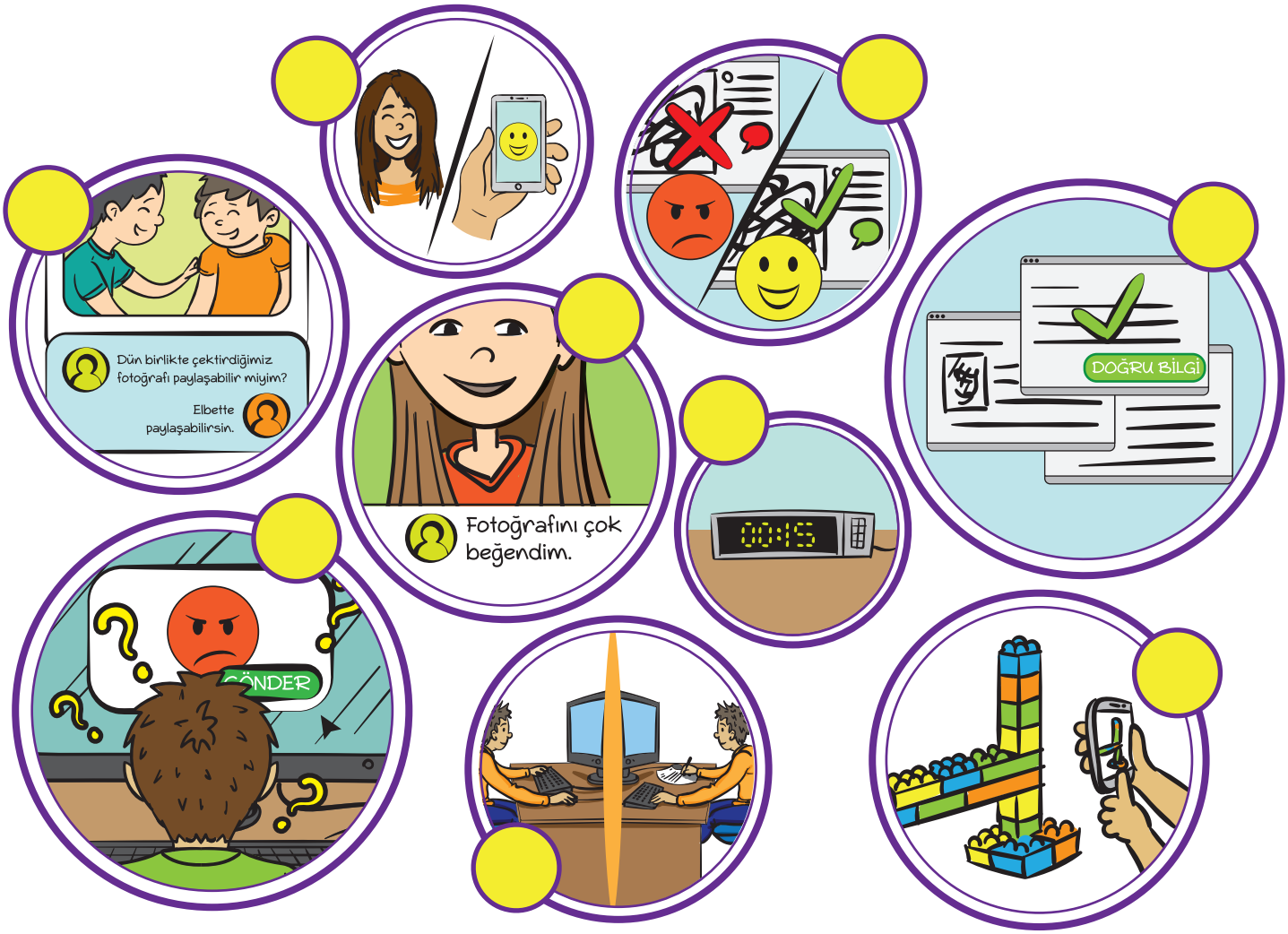


TAŞINABİLİR BELLEK
(DEPOLAMA BİRİMİ)

Bu etkinlikte makas kullanırken dikkatli olunuz.

Aşağıda verilen cümleleri dikkatli bir şekilde okuyunuz. Okuduğunuz cümlelerin başında yer alan rakamları, uygun olan görselin üzerindeki dairenin içine yazınız.

BİLİNÇLİ İNTERNET KULLANICISI

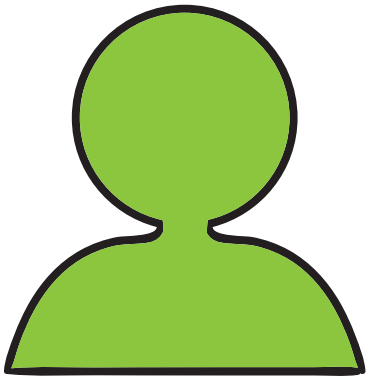


1- Başkalarının haklarına daima saygılı ol. Bir fotoğraf veya bilgiyi paylaşmadan önce fotoğraftaki kişilerin veya bilgiyi yayınlayan kişinin mutlaka onayını al.
2- Duygu ve düşüncelerini ifade etmeden önce gözden geçir.
3- İnternet ortamında daima nazik ve olumlu bir dil kullan.
4- İnternet ortamında zamanını verimli kullan.
5- Doğru olduğuna emin olduğun bilgileri paylaş.
6- İnternet dünyasına katkıda bulunabilecek konuları ve uzman olduğun konuları paylaş.
7- Gerçek hayatta nasıl davranıyorsan internet ortamında da aynı şekilde davran.
8- İnternette arkadaşlarının paylaşımlarına olumsuz yorumlar yapmaktan kaçın.
9- İnternetten bulduğun bilgileri kullanarak ödevlerini yapabilirsin. Ancak bu bilgileri oku ve kendi cümlelerini kullanarak ödevini hazırla.

KİŞİSEL BİLGİME DOKUNMA!

A

Bir gün en yakın arkadaşlarından biri "B" ile birlikte okulun bahçesindeki banka oturur. Birlikte bir oyun oynamaya karar verirler. Bir kâğıda; adlarını, soyadlarını, okul numaralarını yazar ve okulda kullandıkları dolapların parolasını tahmin etmeye çalışırlar. Aniden zil çalar ve ellerindeki kâğıtları bankın üzerinde unutarak sınıfa doğru koşarlar. Birkaç gün sonra her ikisi de okul dolaplarındaki bazı eşyalarının yerinde olmadığını fark eder. Bu durumu sınıf öğretmenleri ile paylaşmaya karar verirler.

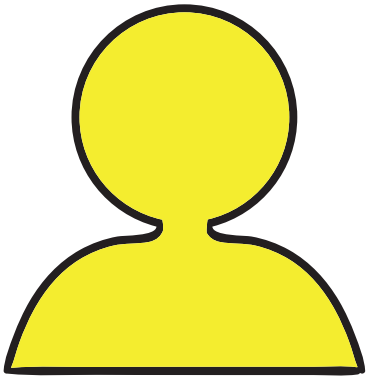


B

Bir gün en yakın arkadaşlarından biri "A" ile birlikte okulun bahçesindeki banka oturur. Birlikte bir oyun oynamaya karar verirler. Bir kâğıda; adlarını, soyadlarını, okul numaralarını yazar ve okulda kullandıkları dolapların parolasını tahmin etmeye çalışırlar. Aniden zil çalar ve ellerindeki kâğıtları bankın üzerinde bırakarak sınıfa doğru koşarlar. Birkaç gün sonra her ikisi de okul dolaplarındaki bazı eşyalarının yerinde olmadığını fark eder. Bu durumu sınıf öğretmenleri ile paylaşmaya karar verirler.

C

Okulun bahçesinde dolaşırken iki küçük kâğıt bulur. Bulduğu bu kâğıtlarda iki öğrencinin bilgileri ve okulda kullandıkları dolapların parolaları yazmaktadır. Bir süre düşünür. Ne yapacağını bilemez.



Bu etkinlikte makas kullanırken dikkatli olunuz.

GÜVENLİ PAROLAM

EN AZ 8 KARAKTER

P A R O L A M 1 !

En az 8 basamak içerdiğine emin olmalıyız. Parolamızda ; Büyük/küçük Harf (A,a, B, b,…Z,z) Rakam (0,1,2,..,9) Noktalama (.,;: vb.) Özel karakter (-!+/&% vb.) değerlerin her birinden en az bir tane olmasına dikkat etmeliyiz.

Her durumda aynı parolayı kullanmamalıyız. Farklı durumlar için farklı parolalar oluşturmalıyız.

KİŞİSEL BİLGİLER

Parola oluştururken kişisel bilgilerimize yer vermemeliyiz. İsim ve soy isimlerimiz: Ayşe Gün
Doğum tarihlerimiz: 10.10.2000
TC kimlik numaralarımız: 12345678910

12345..
abcde..
asdf...

Parola oluştururken ardışık rakam ve harfler kullanmamalıyız.

"Çarşıdan aldım 1 tane, eve geldim 1000 tane." cümlesinin baş harflerini kullanarak "ça1tev1000t!" şeklinde bir parola oluşturabiliriz. "Bir elmanın yarısı 1'i sensin 1'i ben." cümlesini ise "1ey1is1ib+" şeklinde bir parolaya dönüştürebiliriz."

Cümlelerin baş harflerinden oluşan parolalar oluşturabiliriz. Bunlar atasözleri, deyimler, şarkı sözleri olabilir.

Tabloda yer alan parolaları ve parolaların özelliklerini inceleyiniz. Parolaların karşısında yer alan şeritleri örnekteki gibi aşağıda verilen güvenlik seviyelerine göre boyayınız.

HANGİ PAROLA DAHA GÜVENİLİR?

Güvenlik seviyesi düşük

Güvenlik seviyesi orta

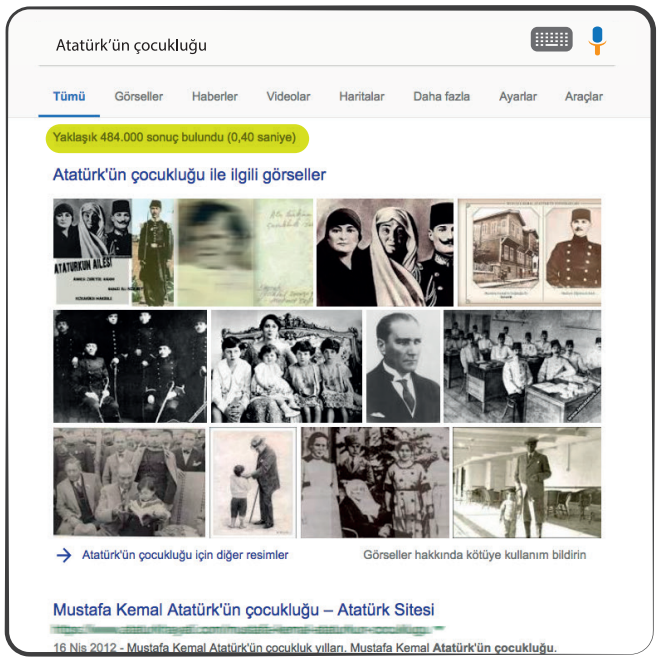
Güvenlik seviyesi yüksek

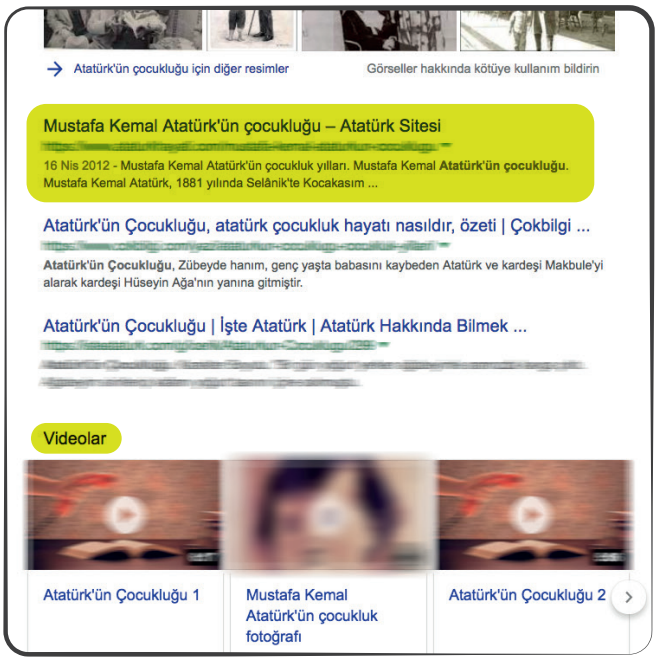
ÖRNEK PAROLA	PAROLANIN ÖZELLİKLERİ	GÜVENLİK SEVİYESİ
akdfcghy	Sadece küçük harflerden oluşan sekiz karakterli parola.	
Elma123!	Bir büyük harf, bir özel karakter, en az bir sayı içeren ve küçük harflerden oluşan sekiz karakterli parola.	
ab1cdekl	Bir sayı içeren ve küçük harflerden oluşan sekiz karakterli parola.	
zytnku5-	Bir özel karakter ve bir sayı içeren küçük harflerden oluşan sekiz karakterli parola.	
Çarşıya gittim bir tane eve geldim bin tane Çg1teg1000t.	Bir cümlenin baş harflerinden oluşan, sayı, büyük harf, küçük harf ve özel karakter içeren en az sekiz karakterli parola.	

Arama motoru, internet üzerinde bulunan içeriği aramak için kullanılan bir yöntemdir. Peki ama nasıl kullanılırlar? Adım adım inceleyelim.

ARAMA MOTORU NASIL KULLANILIR?

1. Adım: Öncelikle adres çubuğuna kullanmak istediğimiz arama motorunun adını yazıyoruz. Karşımıza çıkan arama motorunun arama alanına, araştırmak istediğiniz konu ile ilgili bir veya birkaç kelimeyi yazıyoruz.





2.Adım: Açılan sayfada ilk olarak aradığımız bilgiye ait kaç sonuç bulunduğu bilgisi ile karşılaşıyoruz. Hemen altında ise aradığımız bilgi ile ilişkili olan görseller yer alıyor. Görsellerin altında ise aradığımız bilgiyi içeren çok sayıda internet sitesi sıralanıyor. Bu internet sitelerine tıklayarak aradığımız bilgilere ulaşabiliriz.

İNTERNETTE ARAŞTIRMA YAPARKEN NELERE DİKKAT ETMELİYİM?

1 TIRNAK İŞARETİ (" ") KULLANABİLİRSİN

"Mustafa Kemal Atatürk"

Araştırmak istediğimiz kelimeleri tırnak işareti arasına yazarsak bu bizi daha kesin sonuçlara götürür. Örneğin yukarıdaki şekilde bir arama yaptığımızda sadece bu üç kelimenin yan yana bulunduğu siteler karşımıza çıkar.

2 ARTI İŞARETİ (+) KULLANABİLİRSİN

Mustafa+Kemal+Atatürk

Araştırmak istediğimiz kelimelerin en az birinin bulunduğu siteleri görüntülemek istersek bu kelimelerin arasına "+" işareti yazarak arama yapabiliriz. Bu şekilde arama yaptığımızda karşımıza çıkan sitelerde aradığımız üç kelimeden en az biri bulunur.

3 BÜYÜK HARF, KÜÇÜK HARF KULLANABİLİRSİN

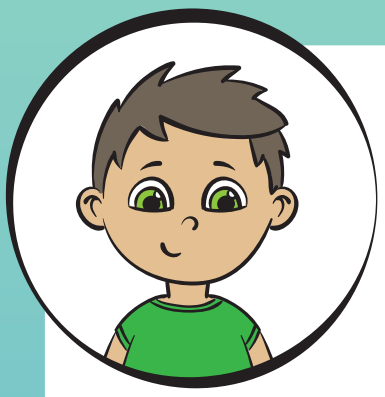
mustafa kemal atatürk

Araştırmak istediğimiz bilgiyi arama motoruna yazarken büyük harf ya da küçük harf kullanmak arama sonuçlarını değiştirmez. Dolayısıyla aramamızın tamamını küçük harf kullanarak da yapabiliriz.

4 UZUN CÜMLELER YERİNE KISA CÜMLELER KULLANABİLİRSİN

Mustafa Kemal Atatürk'ün hayatından bir bölüm

Araştırmak istediğimiz bilgiyi arama motoruna yazarken mümkün olduğunca kısa ve öz cümleler kullanmalıyız. Örneğin "Mustafa Kemal Atatürk'ün hayatından bir bölüm yerine "Atatürk'ün hayatı" yazarak arama yapabiliriz.



Artık bilginin güvenilir kaynaklardan araştırılması gerektiğinin farkındasınız. Aşağıdaki formun başına araştırma yaptığınız İnternet sitelerinin adını yazınız. Daha sonra bu internet sitelerinin formda verilen maddeleri sağlayıp sağlamadığını kontrol ediniz ve form üzerine işaretleyiniz.

BİLGİ ALDIĞIM İNTERNET SİTESİ GÜVENLİ Mİ?

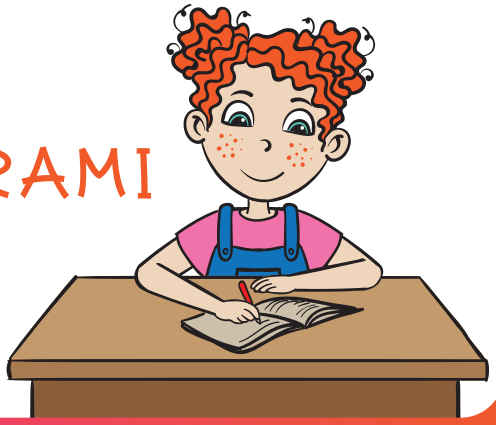
	1. İNTERNET SİTESİ sitenin adı:		2. İNTERNET SİTESİ sitenin adı:	
	EVET	HAYIR	EVET	HAYIR
İnternet sitesinin hangi kuruma veya kişiye ait olduğu yazıyor.	○	○	○	○
İnternet sitesindeki tüm bağlantılar çalışıyor.	○	○	○	○
İnternet sitesi içeriklerinde yazım, dil bilgisi gibi kurallara dikkat ediliyor.	○	○	○	○
İnternet sitesinde yer alan "Bize Ulaşın" başlığı altında İnternet sitesinin ait olduğu kurumun e-posta adresi veya telefon numarası var.	○	○	○	○
İnternet sitesinde yer alan içerikleri kimin yazdığı belirtilmiş.	○	○	○	○
DEĞERLENDİRME	EVET SAYISI		HAYIR SAYISI	

Aşağıdaki şablonu kullanarak bir öykü oluşturunuz. Öykünüz için kullanacağınız görselleri şablonda gösterilen alanlara sırası ile yapıştırınız. Daha sonra öykünüze bir başlık yazınız.

DİJİTAL ÖYKÜM

ÖYKÜMÜ OLUŞTURUYORUM

LIBREOFFICE DRAW PROGRAMI



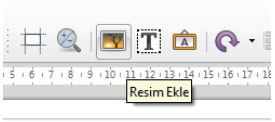
DRAW PROGRAMI NE İŞE YARIYOR?

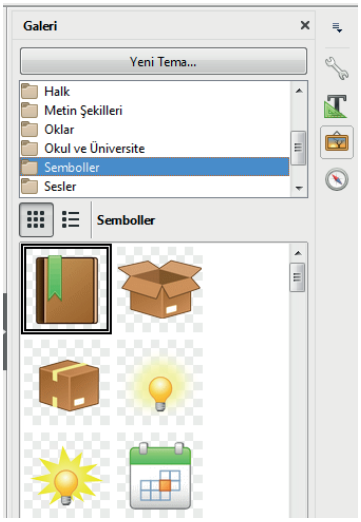
Draw sözcüğü Türkçe'de "Çiz" anlamına geliyor. Bu programda kullanabileceğimiz pek çok özellik bulunuyor. LibreOffice Draw programı yardımıyla çizim yapabilir, çeşitli düzenlemeler yaparak harika bir öykü oluşturabiliriz.

Öykümü Oluşturuyorum sunusu

PEKİ BU PROGRAMLA NELER YAPABİLİRİZ?

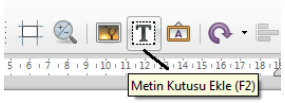
Galeriden ya da **resim ekleme** bölümünden resim ekleyerek öykümüze çeşitli görseller ekleyebiliriz.

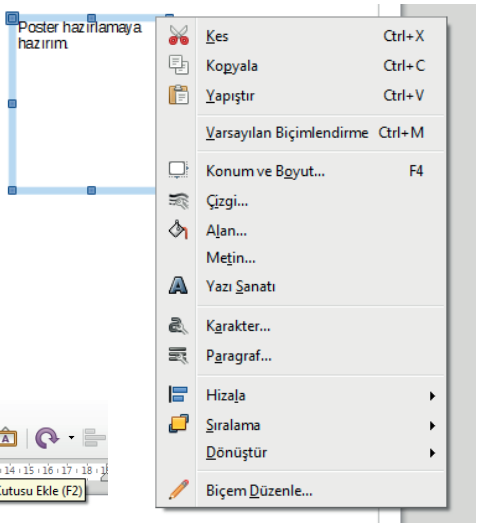




METİN KUTUSU EKLEME VE BİÇİMLENDİRME

Metin kutusu ekleyerek öykümüzün başlığını ve içeriğini yazabiliriz. Metin kutusunun renk, çizgi gibi özelliklerini değiştirebiliriz.





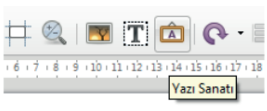
Öykümü Oluşturuyorum sunusu

ÇİZİM İŞLEVLERİ İLE ŞEKİLLER EKLEME

Çizim işlevleri ile çizgi, dikdörtgen, elips, simge ve ok gibi pek çok şekli öykümüze ekleyebiliriz. Bu şekillerin çizgi ve dolgu rengini değiştirerek öykümüzü zenginleştirebiliriz.

YAZI SANATI İLE YAZILARI BİÇİMLENDİRME

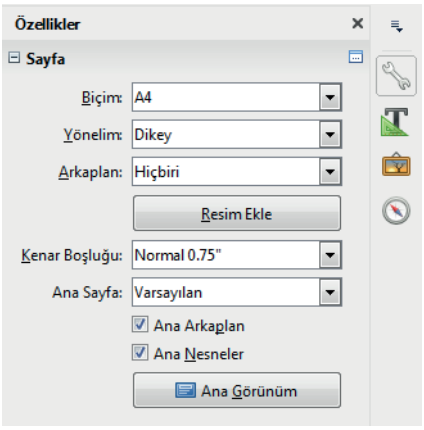
Yazı sanatı ile süslü yazılar ekleyerek öykümüzün başlığını ya da alt başlıklarını renkli ve etkileyici hale getirebiliriz.



Öykümü Oluşturuyorum sunusu

SAYFA ÖZELLİKLERİ

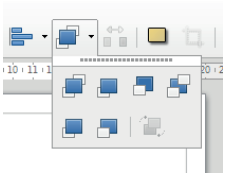
Sayfanın sağ tarafında bulunan **özellikler** seçeneğinden sayfa ayarlarını yapabilir biçim, yönelim, arkaplan rengi gibi özellikleri değiştirebiliriz.



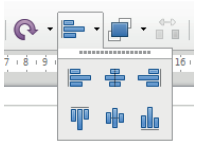
YAZI SANATI İLE YAZILARI BİÇİMLENDİRME

LibreOffice Draw programında daha pek çok özellik var. Hepsi bizim keşfetmemizi bekliyor. Haydi, hemen başlayalım!

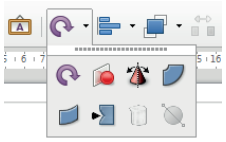
Sıralama



Hizala

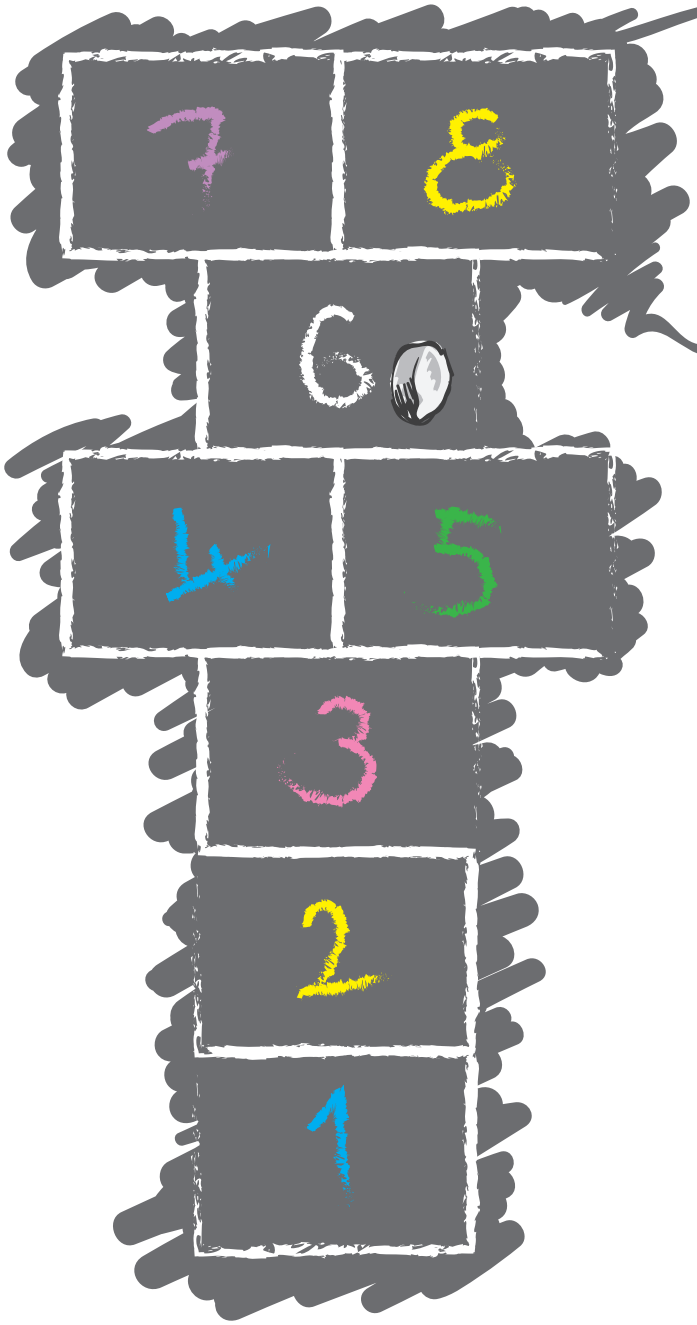


Dönüşümler



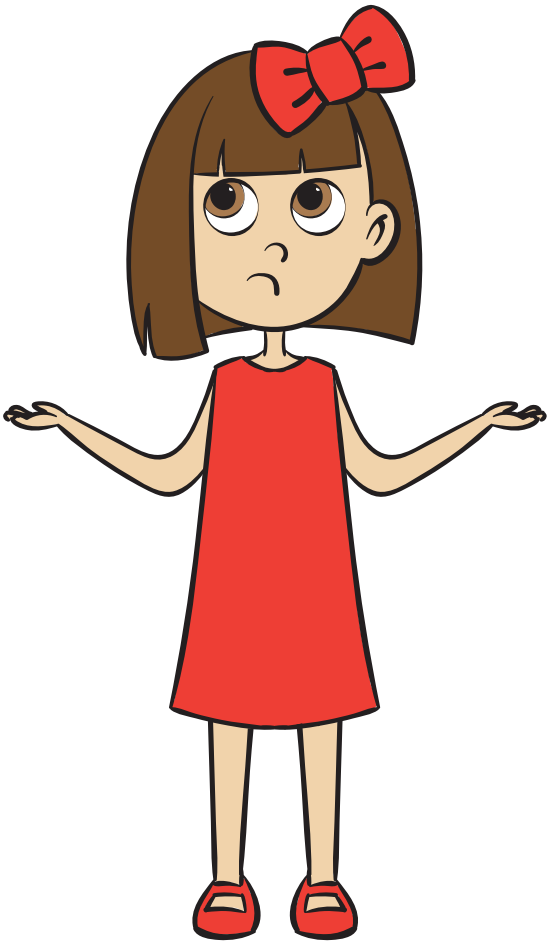
Öykümü Oluşturuyorum sunusu

ADIM ADIM SEKSEK OYUNU



Ela daha önce hiç seksek oyunu oynamamıştır. Elindeki taşı atar ve taş 1 numaralı alana düşer. Ela'nın seksek oynayabilmesi için aşağıdaki boşluklara seksek oyununun algoritmasını yazınız ve Ela'ya oyun sırasında çizgilere basmaması gerektiğini hatırlatınız.

Not: Bir kare, bir birim kabul edilmektedir.



1. Adım: Başla.
2. Adım: Tek ayağını kaldır.
3. Adım: Öne doğru bir birim zıpla..
4. Adım: _____
5. Adım: _____
6. Adım: _____
7. Adım: _____
8. Adım: _____
9. Adım: _____
10. Adım: _____
11. Adım: _____
12. Adım: _____
13. Adım: _____
14. Adım: _____
15. Adım: _____
16. Adım: _____
17. Adım: _____
18. Adım: _____

Aşağıda verilen tabloyu grup arkadaşlarınızla birlikte doldurunuz.

BENİM VERİLERİM

	ADIM	YAŞIM	EN SEVDİĞİM KİTAP TÜRÜ	EN SEVDİĞİM HAYVAN	EN SEVDİĞİM RENK	EN SEVDİĞİM HAYALİ KAHRAMAN
1. KİŞİ						
2. KİŞİ						
3. KİŞİ						
4. KİŞİ						
5. KİŞİ						

Aşağıda verilen örneği inceleyiniz. Daha sonra verilen problemlere uygun algoritmaları problemlerin altında bulunan alana yazınız.

HER YERDE ALGORİTMA

PROBLEM: Okula nasıl hazırlanırım?

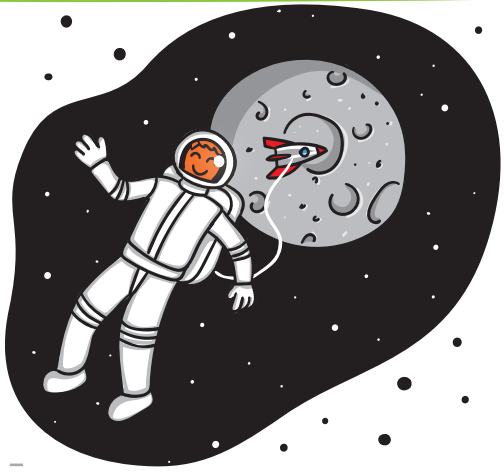
1. Adım: Başla.
2. Adım: Uyan.
3. Adım: Elini yüzünü yıka.
4. Adım: Kahvaltını yap.
5. Adım: Dişlerini fırçala.
6. Adım: Okul giyisilerini giy.
7. Adım: Ayakkabılarını giy.
8. Adım: Bitir.

PROBLEM 1 : Dünya turuna nasıl çıkarım?

1. Adım: Başla.
2. Adım: Seyahat rotanı belirle.
3. Adım: _
4. Adım: _
5. Adım: _
6. Adım: _
7. Adım: _
8. Adım: _
9. Adım: _
10. Adım: _

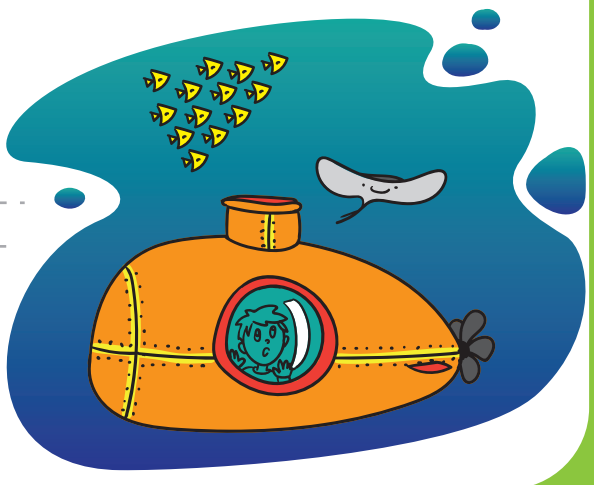
PROBLEM 1 : Bir uzay yolculuğuna nasıl giderim?

1. Adım: Başla.
2. Adım: Eşyalarını hazırla.
3. Adım: _
4. Adım: _
5. Adım: _
6. Adım: _
7. Adım: _
8. Adım: _
9. Adım: _
10. Adım: _



PROBLEM 1 : Bir denizaltı seyahatine nasıl çıkarım?

1. Adım: Başla.
2. Adım: Eşyalarını hazırla.
3. Adım: _
4. Adım: _
5. Adım: _
6. Adım: _
7. Adım: _
8. Adım: _
9. Adım: _
10. Adım: _

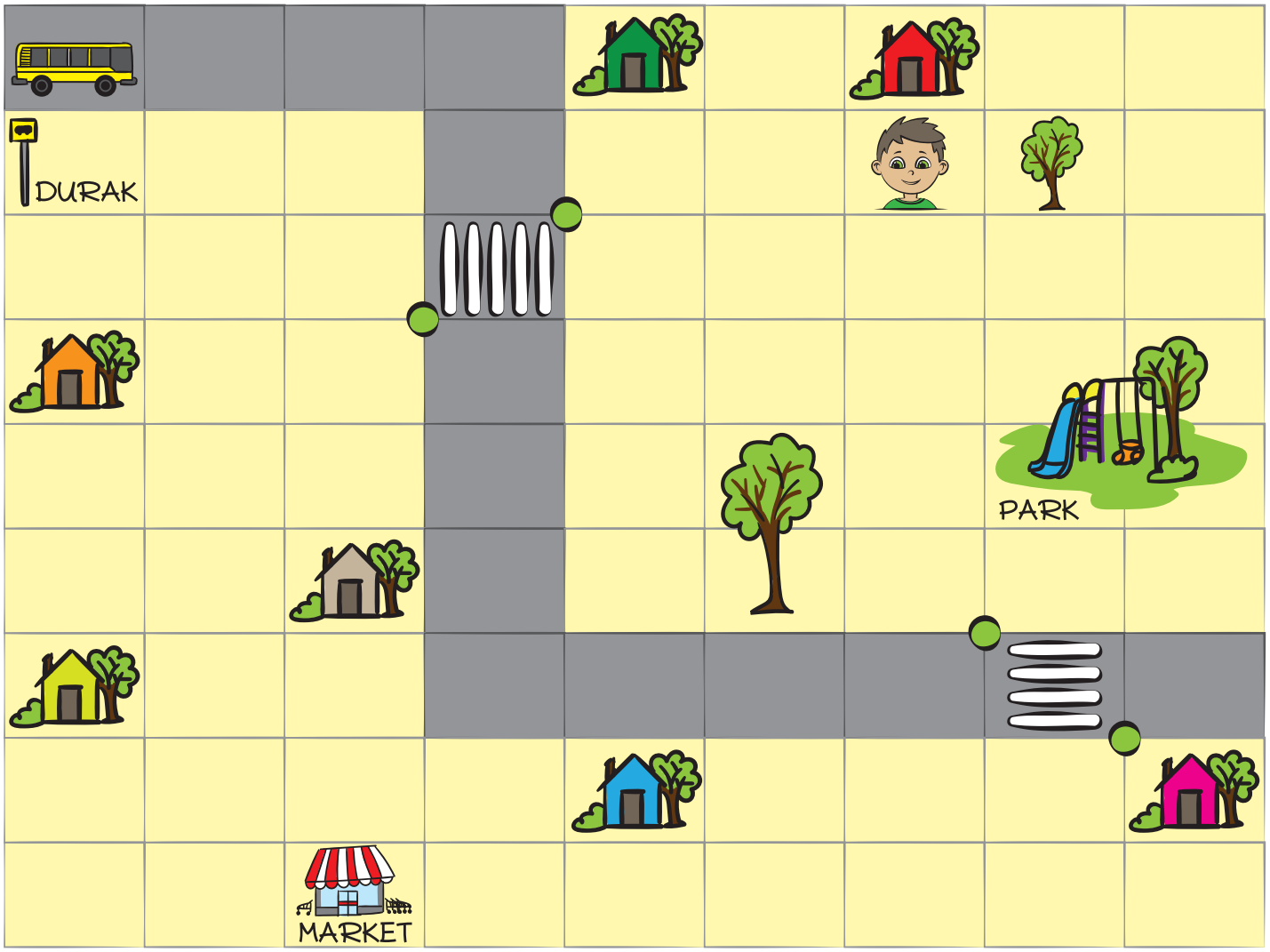


Aşağıda verilen okları kullanarak Mete'nin market, durak ve parka gidebileceği rotaları oluşturunuz.

Daha sonra bu rotaların algoritmasını aşağıdaki komutları kullanarak uygun boşluklara yazınız. Algoritmaları yazarken bazı durumlarda Mete yolun karşısına geçmek zorunda kalabilir. Bu tür durumlarda Mete'nin karşıya yaya geçidinden geçmesini sağlayınız. Güvenli bir şekilde karşıya geçmesi için "Eğer yeşil ışık yanıyorsa karşıya geç." komutunu kullanınız.

MACERAYA GİDEN YOL

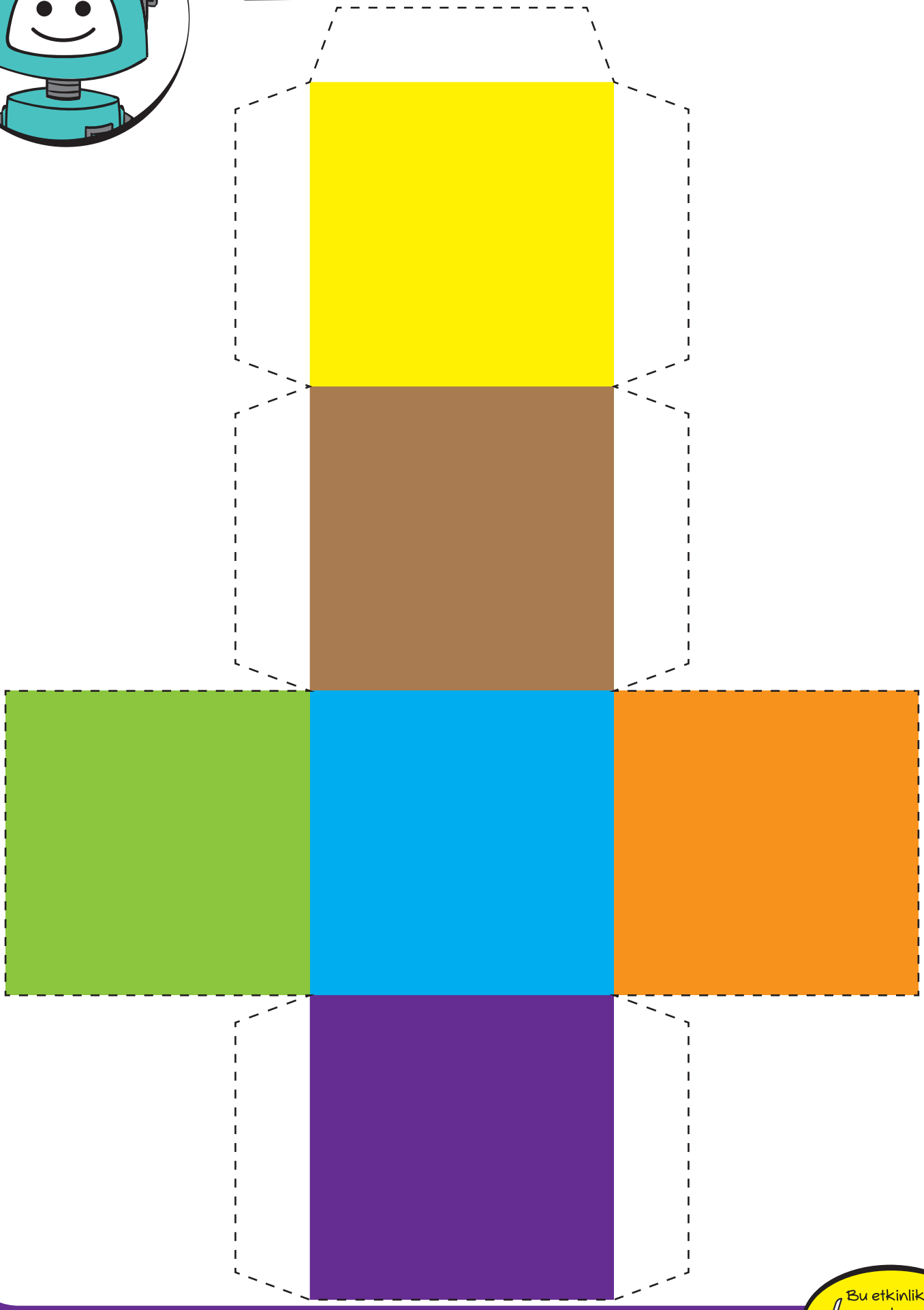
İLERLE	SAĞA DÖN	SOLA DÖN	EĞER YEŞİL IŞIK YANIYORSA KARŞIYA GEÇ



MACERAYA GİDEN YOL

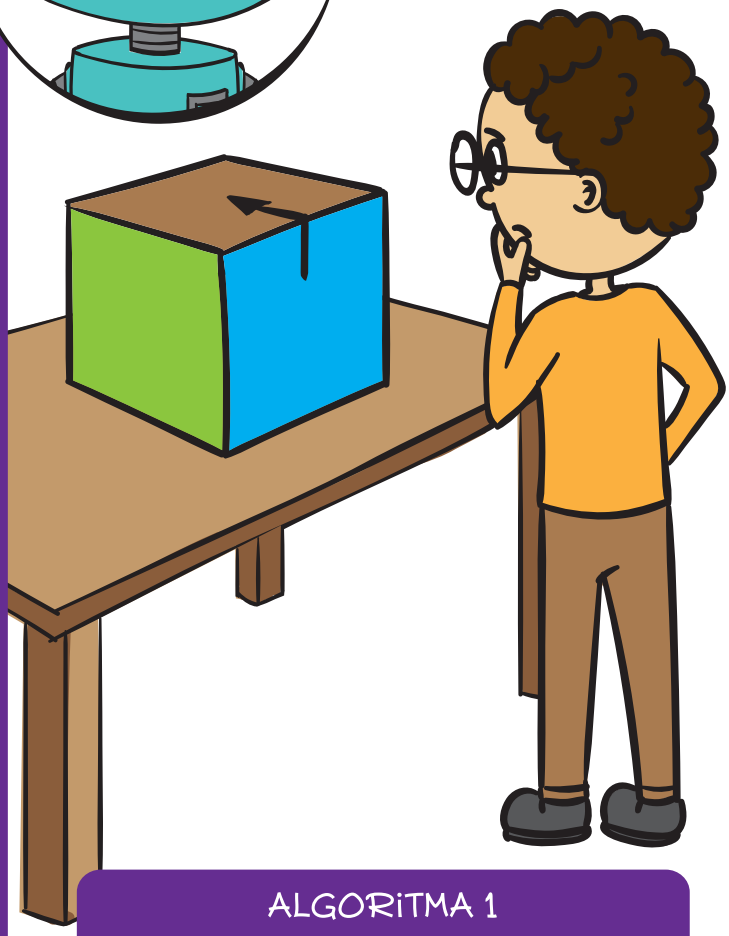
Mete durağa gitmek istiyor:	Mete markete gitmek istiyor:	Mete parka gitmek istiyor:
1. Adım: Başla	1. Adım: Başla	1. Adım: Başla.
2. Adım: Sağa dön	2. Adım: İlerle	2. Adım: İlerle.
3. Adım: İlerle.	3. Adım: İlerle	3. Adım: İlerle.
4. Adım: İlerle.	4. Adım: İlerle	4. Adım: İlerle.
5. Adım:	5. Adım:	5. Adım:
6. Adım:	6. Adım:	6. Adım:
7. Adım:	7. Adım:	7. Adım:
8. Adım:	8. Adım:	8. Adım:
9. Adım:	9. Adım:	9. Adım:
10. Adım:	10. Adım:	10. Adım:
11. Adım:	11. Adım:	11. Adım:
12. Adım:	12. Adım:	12. Adım:
13. Adım:	13. Adım:	13. Adım:
14. Adım:	14. Adım:	14. Adım:
15. Adım:	15. Adım:	15. Adım:
16. Adım:	16. Adım:	16. Adım:
17. Adım:	17. Adım:	17. Adım:
18. Adım:	18. Adım:	18. Adım:
19. Adım:	19. Adım:	19. Adım:
20. Adım:	20. Adım:	20. Adım:
21. Adım:	21. Adım:	21. Adım:
22. Adım:	22. Adım:	22. Adım:
23. Adım:	23. Adım:	23. Adım:
24. Adım:	24. Adım:	24. Adım:
25. Adım:	25. Adım:	25. Adım:

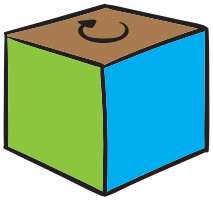
Aşağıda bir cisim açılımı yer almaktadır. Cismi kesik çizgili yerlerden kesiniz. Daha sonra yapıştırıcı kullanarak kenarlarından birleştiriniz ve kapalı bir cisim elde ediniz.



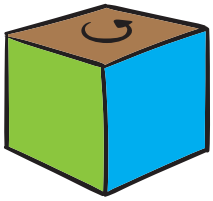
Bu etkinlikte makas kullanırken dikkatli olunuz.

Cismin çevrilme yönlerini inceleyiniz. Cismi başlangıçta şekilde görüldüğü gibi karşınıza yerleştiriniz ve aşağıda verilen algoritmaların sonuçlarını cisme dokunmadan tahmin ediniz.

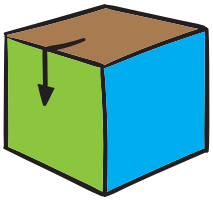




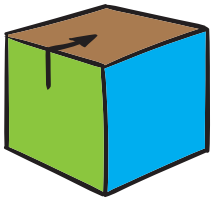
A YÖNÜ
(saat yönüne)



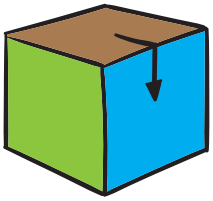
B YÖNÜ
(saat yönünün tersine)



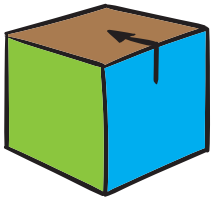
C YÖNÜ
(sola)



D YÖNÜ
(sağa)



E YÖNÜ
(aşağı)



F YÖNÜ
(yukarı)

ALGORİTMA 1

1. Adım: Başla
2. Adım: D yönüne doğru bir kez çevir.
3. Adım: A yönüne doğru bir kez çevir.
4. Adım: Ön yüzeyde yer alan rengi bul.
5. Adım: Bitir.

RENK :

ALGORİTMA 2

1. Adım: Başla
2. Adım: F yönüne doğru bir kez çevir.
3. Adım: C yönüne doğru iki kez çevir.
4. Adım: Üst yüzeyde yer alan rengi bul.
5. Adım: Bitir.

RENK :

ALGORİTMA 3

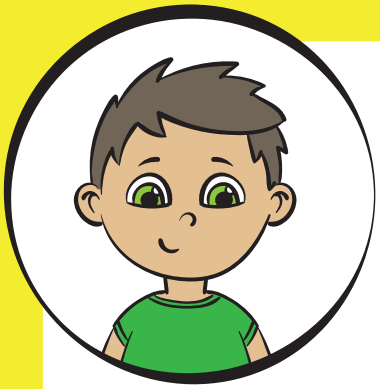
1. Adım: Başla.
2. Adım: B yönüne doğru iki kez çevir.
3. Adım: D yönüne doğru bir kez çevir.
4. Adım: E yönüne doğru bir kez çevir.
5. Adım: Ön yüzeyde yer alan rengi bul.
6. Adım: Bitir.

RENK :

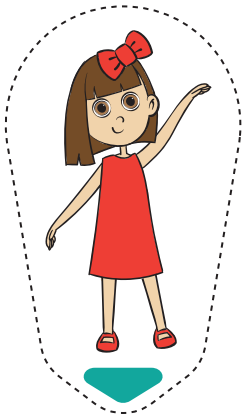
ALGORİTMA 4

1. Adım: Başla
2. Adım: F yönüne doğru iki kez çevir.
3. Adım: A yönüne doğru bir kez çevir.
4. Adım: C yönüne doğru iki kez çevir.
5. Adım: Üst yüzeyde yer alan rengi bul.
6. Adım: Bitir.

RENK :



Aşağıda verilen karakterleri kesiniz. Karakterleri, oyun alanındaki renkli karelere, karakterlerin altındaki ok işaretlerinin rengine göre yerleştiriniz. Arkadaşları "Oooo!" ve "Aaaa!" dediklerinde Nil ve Duru'nun gelecekleri son konumları oyun alanında işaretleyiniz.



Nil ve Duru beden eğitimi dersinde bir oyun oynayacaklardır. Oyunda arkadaşlarının seslerine göre çeşitli hareketler yapacaklardır. Arkadaşları "Vov!", "Aaaa!", "Oooo!", "Yaaa!" dediklerinde Nil ve Duru'nun nasıl hareket edecekleri aşağıdaki tabloda verilmiştir. Tabloda yer alan her bir ok bir kare ilerlemeyi ifade etmektedir.

	Vov!	Aaaa!	Oooo!	Yaaa!
NİL	↑ →	→ ↓	↑ ↑ ↑	← ←
DURU	← ↑	↑ →	← ← ↑	↓ ↓

Bu etkinlikte makas kullanırken dikkatli olunuz.

Sözlük

algoritma: Bir problemi çözmek veya bir amaca ulaşmak için gerçekleştirilecek işlemleri adım adım ifade eden plana denir.

arama motoru: Kullanıcıların aradıkları bilgiye ulaşmalarını sağlamak için İnternet sitelerini; başlıklarına, açıklamalarına, anahtar kelimelerine ve içeriklerine göre sıralayan programlardır.

bilişim: Bilginin bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak üretilmesi, saklanması, iletilmesi ve ihtiyaca uygun olarak biçimlendirilmesi ile ilgilenilen bir çalışma alanıdır.

bilişim teknolojileri: Bilginin toplanması, işlenmesi, saklanması ve iletilmesini sağlayan her türlü teknolojiye bilişim teknolojileri denir.

blok tabanlı programlama: Metin temelli program yazımındaki karmaşayı en aza indirebilmek için programcıya görsel bloklar halinde sunulan komutların, dikey yada yatay olarak ekrana yerleştirilmesi yoluyla gerçekleştirilen programlama sürecidir.

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

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

depolama birimi: Bilgilerin kalıcı olarak saklanabilmesini sağlayan parçalardır.

dijital öykü: Görsel, işitsel veya hem görsel hem işitsel çoklu ortam ögelerini kullanarak oluşturulan kısa olay veya durum anlatımlardır.

doğrusal yapıda program: Herhangi bir koşul olmadan belirgin tek bir hedefe ulaşabilmek için yazılan kod bloklarıyla oluşturulmuş program yapısıdır.

eğer komutu: Programların farklı durumlara göre farklı işlemler yapması için kullanılan komut.

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

iletişim: Duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla karşılıklı olarak aktarılmasıdır.

internet: Bilgisayarların birbirleri ile iletişim kurmasını sağlayan bir ağ teknolojisidir.

işlem birimi: Bilgisayarın temel görevlerini yerine getirebilmesi için gerekli olan parçalardır.

karar yapısı: Programların farklı durumlara göre farklı işlemler yapmasını sağlayan yapılardır.

koşul: Bir eylemin, durumun gerçekleşmesinin başka bir şeye bağlı olması durumudur.

parola: Bir hizmete erişebilmek için gerekli olan, genellikle özel karakter, büyük-küçük harf, rakam ve noktalama işaretlerinden oluşan, kullanıcıya özel karakter dizisine parola denir.

problem: Günlük hayatımızda karşılaştığımız, çözüm aranması gereken ve çözümü için bilgi, mantık, deneyim ya da dikkat isteyen durumlara problem adı verilir.

programlama: Bir bilgisayarın ya da cihazın nasıl davranacağını, hangi durumlarda ne tepki vereceğini komutlar aracılığı ile belirleme işlemidir.

teknoloji: Yaşamımızı kolaylaştırmak amacıyla bilimsel gelişmelerden yararlanarak geliştirilen araç gereç ve uygulamaların tümüne teknoloji adı verilir.

veri: Bilgisayarın sonuca ulaşabilmek için alabildiği, işleyebildiği, sonuç üretebildiği ve saklayabildiği her şeye veri denir.

İnternet Kaynakçası

Bilge Kunduz.(2017). 13 Şubat 2019 tarihinde
http://www.bilgekunduz.org/wp-content/uploads/2017/12/2017-Bilge-Kunduz_5-6.pdf adresinden erişildi.

Bilişim Terimleri Sözlüğü. (2006). 13 Şubat 2019 tarihinde
https://statik.tse.org.tr/upload/tr/dosya/icerikyonetimi/552/19012016170409-4.pdf adresinden erişildi.

Code.org. (2013) Kurs 2. 13 Şubat 2019 tarihinde
https://studio.code.org/s/course2 adresinden erişildi.

Code.org. (2013) Kurs 3. 13 Şubat 2019 tarihinde
https://studio.code.org/s/course3 adresinden erişildi.

Eğitim Bilişim Ağı. (2014). 13 Şubat 2019 tarihinde
http://www.eba.gov.tr/video/izle/8420536bd2f8434df474299f072ac122b08120c9e4001 adresinden erişildi.

eTwinning. (2015). 13 Şubat 2019 tarihinde
http://etwinningonline.eba.gov.tr/course/code-org-ile-kodlama/ adresinden erişildi.

TDK. (2011). 13 Şubat 2019 tarihinde
http://www.tdk.gov.tr/ adresinden erişildi.

Notlar

Notlar

Notlar

Notlar

Notlar