

5.Sınıf Bilişim Çalışma Soruları

1. Görsel işleme programlarının kullanım nedir ve nerelerde kullanılır?

Görseller oluşturmak, düzenlemek ve iyileştirmek için kullanılır. Fotoğraf düzenleme, çizim yapma, basılabilir ürünler üretme gibi bir çok amaçla kullanılabilir.

2. Fotoğraf, resim ve çizimlere genel olarak ne ad verilir?

-Görsel

3. Bitmap nedir?

Noktaların (piksellerin) bir araya gelerek oluşturduğu görüntülerdir. Görseller büyütüldüğünde görüntü bozulur.

4. Vektör nedir?

Çizgi ve eğrilerin bir araya gelmesiyle oluşan görüntülerdir. Görseller büyütüldüğünde bozulma olmaz

5. Kelime İşlemci Programları nedir?

Metinlerin yazılmasını/düzenlenmesini sağlayan ve resim, tablo, grafik gibi içeriklerin de eklenebildiği programlardır.

6. Kelime işlemci programlarına 3 tane örnek yazınız

Microsoft Word, Libre Office Writer, Google Dokümanlar

7. En yaygın kullanılan kelime işlemci programı hangisidir?

Microsoft Word

8. Sunu Nedir? : Bir topluluğa bir konu hakkında bilgi aktarmak için hazırlanan, içeriğinde yazı, görsel, video ve animasyon gibi özellikler bulunduran gösterilerin tümüne verilen addır.

9. Slayt Nedir? : Sununun her bir sayfasına verilen addır. Sunular birçok slaytın birleşmesinden oluşur.

10. Sunu Hazırlama Programları hangi amaçla kullanılır?

Sunu hazırlarken kullandığımız; yazı, resim, ses, video ve animasyon gibi özellikler eklememize olanak sağlayan programlardır.

Çok kullanılan sunu hazırlama programları;

- Microsoft Powerpoint (en yaygın kullanılan program), Google Slide, Prezi, Open Office Impress, Libre Office Impress, Canva

11. Sunu Hazırlarken dikkat edilmesi gereken kurallardan 5 tanesini yazınız.

- Sunuda, anlatılan konunun hepsine değil önemli kısımlarına yer verilmelidir.
- Slaytta en fazla 6 satır kullanılmalıdır.
- Okunabilir bir yazı tipi seçilmelidir.
- Yazı boyutu en az 30 punto olmalıdır.
- Konu ile ilgili görseller kullanılmalıdır.
- Slaytta çok fazla görsele yer verilmemelidir.
- Slaytta çok fazla renk kullanılmamalıdır.
- Yazı ile arka plan yakın renkler olmamalıdır.

5.Sınıf Bilişim Çalışma Soruları

12. Problem nedir?

Problem (sorun); çözülmesi gereken bir soru, durum veya aşılması gereken bir engel ya da ulaşılmaması gereken bir hedeftir.

13. Çözülmesi gereken durumlara ne denir?

Problem denir.

14. Aşağıda verilen problem çözme aşamalarını doğru bir şekilde sıralayınız.

1- Çözümü Değerlendirme.

2- Plan Yapma.

3- Problemi Anlama.

4- Planı Uygulama.

3-2-4-1

15. Problem çözme stratejilerine örnek veriniz

- Problem ifadesini dikkatlice okumak
- Önemli yerlerin altını çizmek
- Problemin resmini ya da tablosunu çizmek
- Tersten gitmek
- Daha basit bir problemi çözmek
- Örüntüleri bulmak
- Çözüm için deneme yapmak
- Çözümü değerlendirmek

16. Veri nedir?

VERİ; ham yani işlenmemiş bilgi parçacığına verilen addır. Veriler ölçüm, sayım, deney, gözlem ya da araştırma gibi yöntemlerle elde edilmektedir. Örneğin; havanın sıcaklığı, okul numaramız birer veridir.

17. Sabit ve değişken kavramlarınızı açıklayınız.

SABİT: İlk biçimiyle kalan, değişmeyen ifade ya da nesnelere. Örneğin doğum yerimiz , Suyun donma ve kaynama sıcaklıkları , doğum tarihimiz

DEĞİŞKEN: İlk biçimiyle kalmayıp yeni değerler ya da biçimler alabilen ifade ya da nesnelere. Örneğin yaşımız , kilomuz ,boyumuz ,aldığımız puan

18. Aşağıda verilerin yanına sabit ise (S), değişken ise D yazınız

(.....) Sınıfımızdaki yazı tahtası sayısı.

(.....) Yoldan geçen araç sayısı.

(.....) Günlük hava sıcaklığı

(.....) Günlük attığımız adım sayısı.

(.....) 1 haftaki gün sayısı.

(.....) Bir ders süresi.

(.....) Bir yıldaki mevsim sayısı.

(.....) Doğum yeriniz.

(.....) Oyunda aldığımız puan.

(.....) Derslerde işlenen konular.

(.....) Günlük giydiğimiz kıyafetler

(.....) Televizyondaki açma tuşunun görevi.

(.....) Futbolda sahaya çıkan oyuncu sayısı.

(.....) Otobüsteki yolcu sayısı.

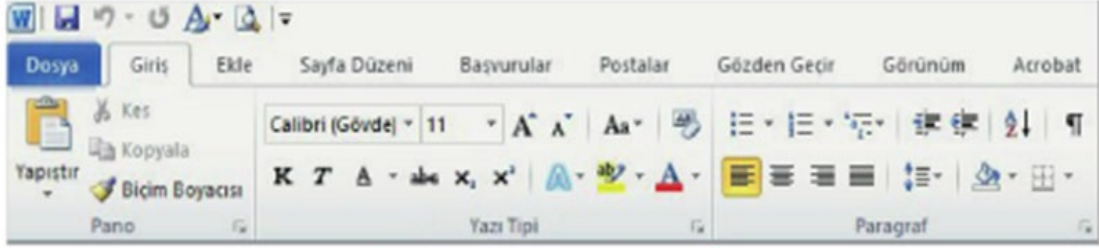
(.....) Mağazaya gelen müşteri sayısı.

(.....) Doğum tarihiniz.

(.....) Yaşınız.

(.....) Organların görevleri.

19.

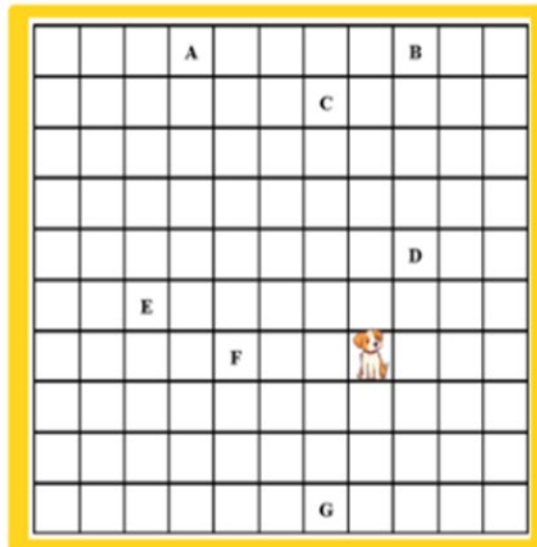


Metin Biçimlendirme Simgeleri

- K** Seçilen metni **kalın** yapar.
- T** Seçilen metni **italik (eğik)** yapar.
- A** Seçilen metni **altı çizili** yapar.
- abc** Seçilen metni **üzeri çizili** yapar.
- 11** Yazı **boyutu** ayarlanır
- Calibri (Gövde)** Yazı **tipi (font)** ayarlanır.
- A A** **Metin boyutu** büyütme/küçültme.
- Aa** Büyük/küçük harf **değiştirme**.
- 🧼** Biçimlendirmeyi **temizle**.
- x₂** Alt simge yazılır. **Ör: H₂O**
- x²** Üst simge yazılır. **Ör: x²**
- A** Yazı **renğini** değiştirir.
- 🌈** Seçilen metne **vurgu** rengi verir.
- A** Seçilen metne yazı **efektini** uygular.
- ☰ ☷ ☹ ☶** Paragrafı **sola, sağa, ortaya veya iki yana yaslı** hizalar.
- ☰ ☷ ☹ ☶** Madde işaretleri ve numaralandırma (**liste halindeki metinlerin başına otomatik simge veya numaralar ekler**)
- 📏** Girinti **artırır, azaltır.** (Paragraflara **soldan veya sağdan boşluklar verir**)
- A ↓** Seçilen metni veya rakamları **otomatik sıralar**.
- 🎨** Seçilen metnin **arka planlarını** renklendirir.
- 📏** Seçime **kenarlık** verir.

20. Kutunun içindeki yönergeler uygulanırsa köpek hangi noktaya varır?

- 3 Birim Kuzeye Git.
- 2 Birim Batıya Git.
- 4 Birim Güneye Git.
- 5 Birim Batıya Git.
- 2 Birim Kuzeye Git.
- 2 Birim Doğuya Git.



21.

C. Aşağıdaki "Balık Kılçığı" şemasında boş bırakılan yerleri uygun bir şekilde doldurmak için aşağıdaki cümlelerin başına uygun numaraları yazın.

Ayşe okul derslerinde başarılı bir öğrenci değildir. Girdiği sınavlarda istediği notu alamamaktadır. Artık bu durum onu rahatsız etmektedir. Bu duruma bir çözüm bulmak istemektedir.

(.....) Ödev yapmak zor geliyor.

(.....) Ayşe'nin derslerde başarısız olması

(.....) Kursa gitmiyor.

(.....) Dikkatini veremiyor.

(.....) Derste arkadaşlarıyla konuşuyor.

