

# BAŐISKELE GÜBRETAAŐ ORTAOKULU

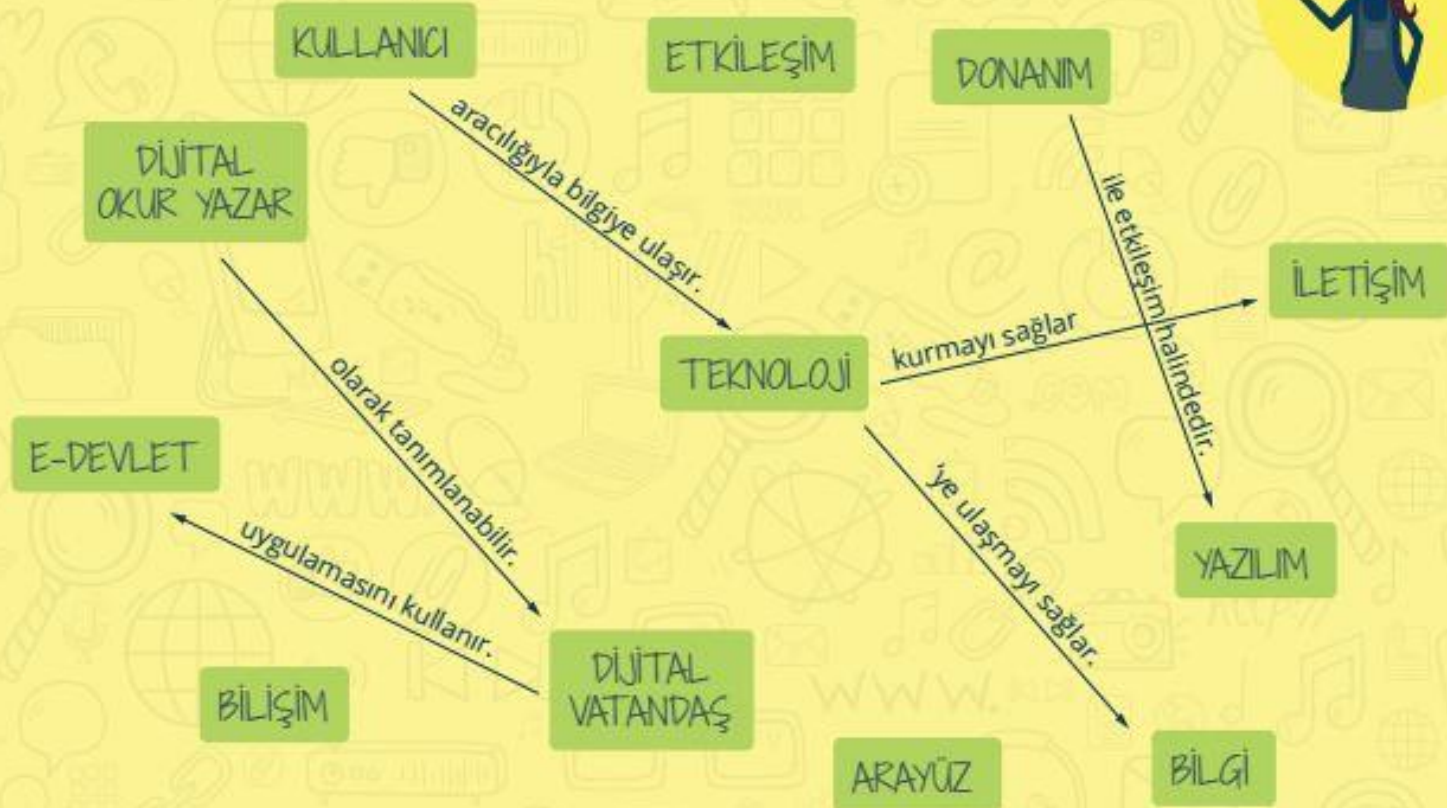


BİLİŐİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 6.SINIF

## 1) BİLİŐİM İLE DEĞİŐİM

# Bilişim ile Değişim

**BİRİMİZ HEPİMİZ, HEPİMİZ BİRİMİZ İÇİN!**



# 1- BİT Nedir:

- \* Bilgi ve iletişim teknolojileri,(BİT) bilgiye ulaşılmasını ve bilginin oluşturulmasını sağlayan her türlü görsel, işitsel, basılı ve yazılı araçlardır

## 2- BİT'in Önemi

- \* • Bilgiye hızlı ve kolay bir şekilde ulaşmayı sağlar.
- Maliyeti azaltır ve verimliliği artırır.
- Zaman tasarrufu sağlar.
- Kâğıt tüketimini azaltarak doğanın korunmasına katkıda bulunur.
- Anlık iletişimi kolaylaştırır.
- İletişim ve hızlı haberleşmeyi sağlar.
- Bilginin kolay ve güvenli bir şekilde saklanmasını sağlar.
- Veri girişini kolaylaştırır.
- Hayatı kolaylaştırır

# 3- BİT'in kullanım amaçları:





# 3- BİT'in kullanım amaçları:



TEKNOLOJİK GELİŐMELERİ NE  
KADAR TAKİP EDİYORSUNUZ ?

1

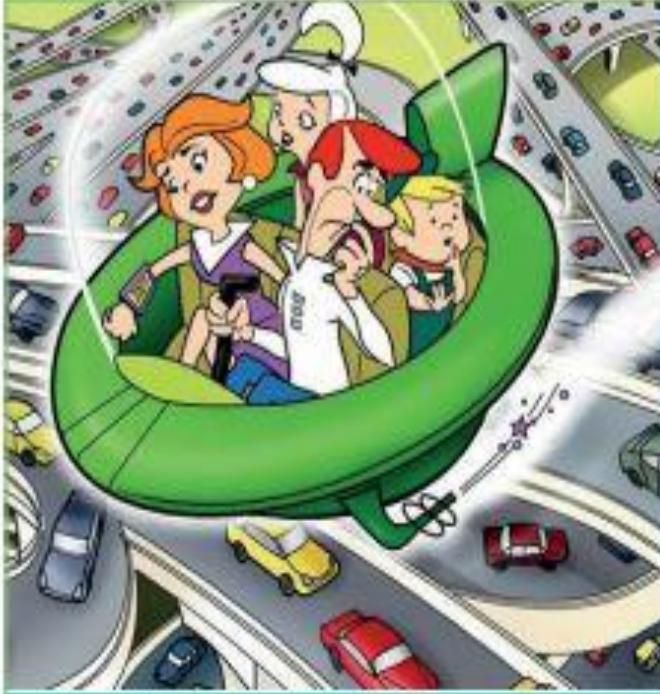
**NESNELERİN  
İNTERNETİ  
NEDİR?**



Nesnelerin interneti (Internet of Things, kısaca IoT), fiziksel nesnelerin birbirleriyle veya daha büyük sistemlerle bağlantılı olduğu iletişim ağıdır.



3



Uçan arabalar artık sadece çizgi filmlerde değil gerçek yaşamda da karşımıza çıkmaya başladı. Hatta bilim insanları bazı araçların ilk örneklerini üretmeye başladı. Bu sunuda geliştirmekte olan teknolojilerin bazılarından bahsedeceğim.

## AKILLI EV TEKNOLOJİLERİ

Evinizin veya ofisinizin sıcaklığını dışarıdan kontrol edebilirsiniz. Bu sistemlerde duman sensörü bulunuyor ve herhangi bir acil durumda sizi uygulama üzerinden haberdar ediyor. Ayrıca bazı akıllı ev sistemleri ile akıllı telefonunuz üzerinden desteklenen cihazlar sayesinde, sabah uyandığınızda kahveniz hazır olabilir veya eve geldiğinizde ışıklar ve müzik sistemi otomatik olarak devreye girebilir.





5

## AKILLI KAŐIKLAR

Tıbbi kullanım amaçlı geliştirilmiŐtir. Hızlı yediĐinizde ya da gn ierisinde fazla yemek tkettiĐinizde sizi uyaran ve dzenli beslenmenize destek olan bir sisteme sahiptir.

6



## AKILLI TOP

Bu toplar ile attığınız penaltıların kaçının gol olduğu, kaç kilometre hız ile vurduğunuzu ve hangi ayağınızla kaç gol attığınız gibi verileri alabilir ve geliştirilen yazılımlar sayesinde takip edebilirsiniz.



7

## AKILLI RAKETLER

Akıllı raketler sayesinde tenisçilerin topa vuruş hızlarını, vuruş açılarını ve hangi elle veya stille topa vurduklarını takip edebilirsiniz. Rakete bağlı bir uygulama sayesinde istatistikleri anlık olarak takip edebilirsiniz.





## BAHÇE ALETLERİ

Bahçeler için geliştirilmiş akıllı ürünler de mevcut. Bu ürünler; toprağa ne ekmeniz, nasıl ekmeniz ve toprağı hangi aralıklarla sulamanız gerektiğı konusunda size önerilerde bulunuyor.

9



## AKILLI GÜVENLİK KAMERASI

Güvenlik kameralarının gelişmiş hâlidir. Evinize kurulan kameraları akıllı telefon ya da PC üzerinden takip edebilir, çekilen görüntülere yakından bakabilir ve bu görüntüleri kaydedebilirsiniz.





10

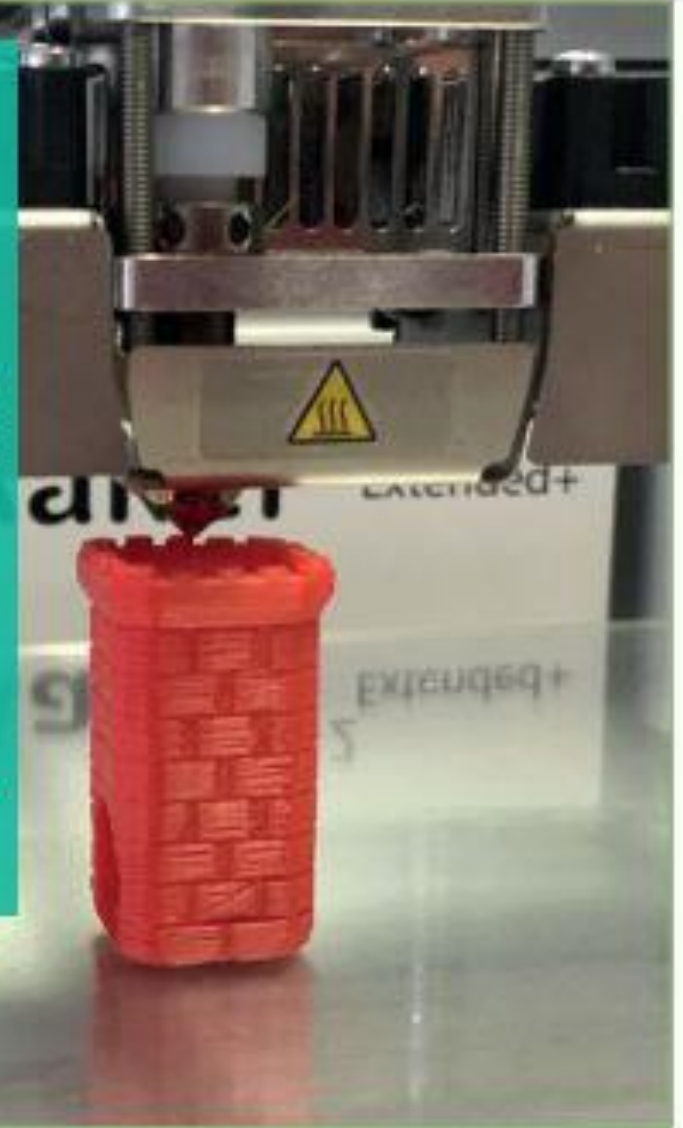


## AKILLI CAMLAR

Akıllı camlar teknolojisi sayesinde hayat daha renkli ve keyifli olacak gibi görünüyor.

## 3 BOYUTLU YAZICILAR

Katmanlı üretim (Additive Manufacturing) olarak kabul edilen 3B yazıcı teknolojisi, bilgisayar ortamında tasarladığınız 3 boyutlu objeleri somut hâle dönüştürebileceğiniz hızlı prototipleme araçlarıdır. STL dosyası olarak kaydedilen 3 boyutlu tasarımlar, 3B yazıcıya gönderilerek katman katman gerçeğe dönüştürülür.



## GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİ

İnsana fayda sağlayacak uygulamaları, moda etkisini de göz önünde bulundurarak ortaya çıkaran cihazlardır.

Sağlık bilekliklerinden, akıllı saatlere; gözlüklerden, giysilere; giyilebilir cihazlar, kişilerin sağlık değerleri, okuma alışkanlıkları ya da yürüme tempoları gibi veriler doğrultusunda pek çok soruna ve ihtiyaca yönelik kişisel çözümler üretmektedir.







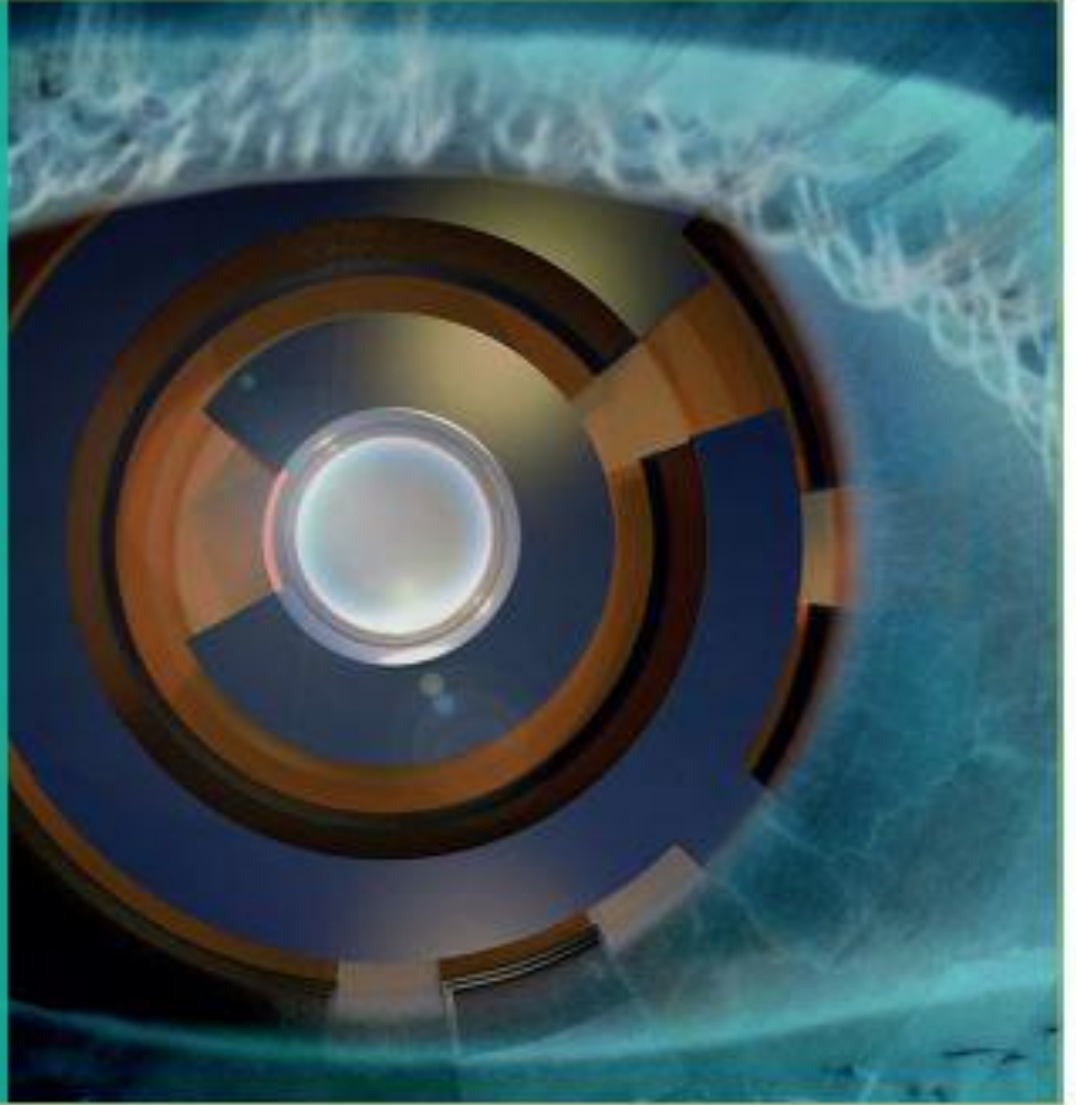
## HOLOGRAM

Hologram teknolojisi ile bir objenin 3 boyutlu görüntüsünü sanal olarak oluşturabilirsiniz.

### Nasıl Yapılır?

3 boyutlu görselin lazer teknolojisiyle kaydedilmesi, depolanması ve hareket efektinin kazandırılarak çok boyutlu ortama aktarılması ile elde edilir.

**YAPAY ZEKÂ  
NEDİR? NEYE  
BENZER?**



## YAPAY ZEKÂ

Yapay zekâyı izlediğimiz çizgi film ve filmlerden dolayı insan şeklinde bir robot olarak düşünsek de, aslında yapay zekâ, bundan çok daha farklı ve karmaşık bir yapıya sahiptir. Artık hayatımızdaki birçok elektronik eşya yapay zekâ ile çalışmaktadır.



## YAPAY ZEKÂ

Günümüzde kullandığımız tablet ve telefonlar geliştirilen yazılımlar sayesinde sorduğumuz sorulara çeşitli yanıtlar verebilir, tıpkı bir insan gibi bizimle konuşabilirler. Yapay zekâ sayesinde, söylediğimiz kelimeler yazı diline aktarılabilir.



## YAPAY ZEKÂ

Yapay zekâlar konuşurken daha önceden sorduğunuz soruyu ve sorunun yanıtını hatırlayarak sonraki soruların cevaplarını daha etkili bir şekilde bulabiliyor. Hatta bazı yapay zekâlar, karmaşık hastane kayıtlarını analiz ederek bazı sonuçlara ulaşabiliyor ve doktorların öngöremeyeceği teşhisleri koyabiliyorlar.



# YAPAY ZEKÂ ÖRNEKLERİ

Apple Siri  
Microsoft Cortana  
Google Now  
IBM Watson  
IPsoft Amelia

# ROBOTLAR HAKKINDA NELER BİLİYORUZ?

- \* Yemek yerler mi ?
- \* Su İçerler mi ?
- \* Uyurlar mı ?

# ROBOTLAR HAKKINDA NELER BİLİYORUZ?

- \* **Robotlar bizim gibi düşünüp karar veremezler.** Bizim verdiğimiz komutlar ile hareket edebilirler. Bir görevi tamamlamak için bizim yönlendirmelerimize ihtiyaç duyarlar.
- \* Yazılımcılar **kodları** kullanarak çeşitli programlar yazarlar. Bu programlar da robotlara nasıl davranacaklarını gösterir. **Kod yazmak** bu nedenle çok önemlidir.

# BEN BİR ROBOTUM 😊

*\*Şimdi varsayalım ki ben bir robotum. Vereceğiniz komutlarla beni sınıfın kapısından masama doğru yönlendirin.*

# BİLGİSAYAR BAŞINDA NASIL OTURMALIYIM?

## NASIL OTURSAM?

BİLGİSAYAR KULLANIRKEN DİKKAT ETMEMİZ GEREKENLER

Ekran **göz hizasına** gelmeli.

Ekrana yakından bakılmamalı.

Ayaklar **yer ile temas etmeli**, yer ile temas etmediği durumda desteklenmeli.

50-70cm

**Dik** oturmalıyız.

Kollar dirseklerden **90 derece** kırılmalı.

Bilekler klavye kullanırken **desteklenmeli**.

Koltuk yüksekliği **ayarlanabilir** olmalı.





# TEKNOLOJİ İLE GELEN ETKİLER

## EGO SÖRFÜ

Sürekli olarak ismini internette aratarak hakkında yazılanları öğrenme isteği.

## FOMO

Gelişmeleri takip edememe kaygısı.

## NOMOFOBİ

Cep telefonundan uzaklaşma kaygısı.

# TEKNOLOJİ İLE GELEN ETKİLER

## FACEBOOK DEPRESYONU

Olumsuz olayların sosyal platformlarda tekrar tekrar paylaşılması nedeniyle insanların depresyona sürüklenmesi.



## CHEESEPODDING

İnternette sürekli olarak "mp3" indirmek.



## İNTERNET SİNİRİ

Cihazlardaki performans düşüklüğünün kişide sinire neden olması.



# TEKNOLOJİ İLE GELEN ETKİLER





# TEKNOLOJİ İLE GELEN ETKİLER

## SİBERKONDRI

Hastalığını internet üzerinden araştırarak çözmeye çalışmak.



## PHOTOLURKING

Sosyal hesaplarda sürekli fotoğraflara bakarak zaman geçirmek, paylaşımlarını kimlerin takip ettiğini kontrol etmek.



## PHUBBING

Akıllı telefon bağımlılığı.



## BORDERLINE SELFİTİS

Kişinin sosyal medyada paylaşmasa bile kendi resmini günde en az üç kez çekmesi.



1) Aşağıdakilerden hangisi iyi bir çalışma ortamı için gerekli olmayan bir özelliktir?

A) Klavye yerleşimi

B) Yeterli ışık

C) Havalandırma

D) Geniş alan

4) “Kendi fotoğrafını çekip sosyal medyada paylaşma isteğine karşı koyamama.” Hastalığı aşağıdakilerden hangisidir?

A) Hayalet Titreşim

B) Ego Sörfü

C) Selfitis

D) Borderline selfitis

2) Bilgisayar kullanımı sırasında oluşabilecek sağlık sorunları arasında aşağıdakilerden hangisi yer almaz?

A) Göz problemi

B) Duruş bozukluğu

C) Diş çürümesi

D) Bel ağrıları

**6) Okulumuzda EBA, Akıllı Tahta, E-Okul gibi işlevleri kullanmak bilişim teknolojilerinin kullanım alanlarından hangisine girmektedir.**

- A) Sağlık
- B) Eğitim
- C) Ulaşım
- D) Sanayi

**8) Aşağıdakilerden hangisi BİT'in faydalarından değildir?**

- A) Bilgiye hızlı ve kolay bir şekilde ulaşmayı sağlar.
- B) Maliyeti azaltır ve verimliliği artırır.
- C) Zaman tasarrufu sağlamaz
- D) Kâğıt tüketimini azaltarak doğanın

korunmasına katkıda bulunur.

**9) Aşağıdakilerden hangisi yapay zekâ örneklerinden değildir?**

- A) Google Now
- B) Apple Siri
- C) Microsoft Word
- D) Microsoft Cortana

**10) Robotlar ile ilgili aşağıda verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?**

- A) Bizim verdiğimiz komutlarla çalışırlar
- B) Yazılımcılar tarafından kodlanırlar
- C) İnsanlar gibi yiyip içebilirler
- D) Yapay zekâ ile çalışan çeşitleri vardır.