

3.1.3. BİL BAKALIM HANGİSİYİM?



KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.1.D3.2. Bilgisayarın bileşenlerini ve kullanım amaçlarını açıklar.

Sabit disk, hafıza, anakart, donanım, yazılım, ekran, klavye, yazıcı, mikrofon, kulaklık, hoparlör, tarayıcı gibi donanımlar üzerinde durulur.



ANAHTAR KELİMELER

Giriş birimi, çıkış birimi, depolama birimi, işlem birimi



MATERYALLER

3.1.3. Bileşenlerden Hangisiyim? kartları



YENİ KAVRAMLAR

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

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

Depolama birimi: Bilgilerin kalıcı olarak saklanabilmesini sağlayan parçalardır.

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



UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Dersten önce 3.1.3. Bileşenlerden Hangisiyim? isimli kartları her iki grupta yer alan öğrenci sayısı kadar kesin ve hazırlayınız.

UYGULAMA

Öğrencilerinize bir önceki derste öğrenmiş oldukları giriş, çıkış, depolama ve işlem birimlerini hatırlatınız. Daha sonra onlara aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Bugün sizinle “Bileşenlerden Hangisiyim?” isimli bir oyun oynayacağız. Bu oyunda kullanacağımız kartlarda bilgisayarın giriş, çıkış, depolama ve işlem bileşenlerine ait görseller bulunuyor.

Daha sonra oyunun nasıl oynanacağını öğrencilerinize açıklayınız:

Oyun şu şekilde oynanır:

Sınıf A ve B olarak iki gruba ayrılır. Daha sonra A grubundan bir öğrenci gelir ve kartlardan birini seçer. Seçtiği kartta bir görsel, bu görselin adı, ait olduğu birim ve ipucu olarak kullanılacak kelimeler yer alır. Görseli seçen kişi, görselin ismini söylemeden sadece ipucu olarak verilen kelimeleri cümle içinde kullanarak kendi grubuna görseldeki bileşeni, 1 dakika içerisinde anlatmaya çalışır.

Görseli anlatan kişi, ipucu olarak verilen kelimeleri kullanarak kurduğu cümlelerle görseli kendi grubuna anlatabilirse grubu 10 puan kazanır, anlatamazsa sıra diğer gruba geçer. Eğer grup görselin ait olduğu birimi de bilirse (giriş, çıkış, depolama, işlem) 5 puan daha kazanır.

Bu oyunda önemli olan, kartta resmini ve ismini gördüğünüz bileşeni anlatırken ipucu olarak verilen kelimeleri kullanarak kartta yer alan bileşenin kullanım amaçlarını ifade edebilmektir.

3.1.3. BİL BAKALIM HANGİSİYİM?

Aşağıda oyunda öğrencilerin ipucu kelimelerini kullanarak kurabileceği cümlelere örnekler verilmiştir:

- Bilgisayardaki **temel parçalardan** biridir. (Anakart)
- Bilgisayara **enerji** gelmesini sağlar. (Güç kaynağı)
- Bilgisayardaki **yazıları kâğıda** aktarmamızı sağlar. (Yazıcı)
- **Video kaydetmemizi** sağlar. (Kamera)
- Bilgilerin geçici olarak **depolandığı hafıza** birimidir. (Geçici bellek)
- **Ekrana görüntünün** aktarılmasını sağlar. (Ekran kartı)
- İçerisine **oyun** kaydedebiliriz. (CD/DVD)
- Bilgisayarların **bilgi** saklayabilmesini sağlar. (Sabit disk)
- **Bilgi** onun sayesinde **hareket edebilir**. (Taşınabilir bellek)
- Ürünlerin **fiyatını** öğrenmemizi sağlar. (Barkod okuyucu)

Açıklamaların ardından sorusu olan öğrencilerin sorularını yanıtlayınız. Tüm öğrencilerin oyunu kavradığından emin olunuz ve sonra oyunu oynamaya başlayınız;

Her iki takımdan sırayla birer öğrenciyi yanınıza çağırınız ve rastgele çekilen bir kartı gelen öğrencilere veriniz. Daha sonra kartı alan öğrencinin elindeki kartta yer alan bileşeni grup arkadaşlarına anlatması için ona süre veriniz. Oyun esnasında grupları, birbirlerinin süre ve oyunlarına müdahale etmemeleri gerektiği konusunda uyarınız. Oyunun sonunda en çok puanı alan takımı alkışlayarak oyunu sonlandırınız.

Öğretmene not:

Oyun sırasında grupların isimlendirilmesi ve ilk önce oyuna başlayacak grubun belirlenmesi gibi ayrıntıları sınıfınızın durumuna göre şekillendirebilirsiniz. Ayrıca kartları verirken grupların birbirlerinin yanıtlarından faydalanmamaları için aynı kartı ardışık olarak vermemeye özen gösteriniz. Sınıf mevcudunuz fazla ise bir kartı aynı gruba birden fazla verebilirsiniz.

BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Dersin sonunda öğrencilerinizden, akıllarında kalan üç bileşeni defterlerine yazmalarını ve açıklamalarını isteyiniz. Bileşenler hakkında öğrencilerin zihninde yer alan ve oyun sırasında fark ettiğiniz kavram yanlışları varsa onları düzelterek dersi sonlandırınız.