

## 3.1.4. İŞİM GÜCÜM BUDUR BENİM



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.1.D3.3. Bilgisayarların işlemleri nasıl gerçekleştirdiğini kavrar.  
*Bilgisayarın çalışma mantığı farklı işlemler için (kaydetme, çıktı alma vb.) adım adım listelenir.*



### ANAHTAR KELİMELE

Bilgisayarın çalışma mantığı, bilgisayarların işlevleri



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Kulaktan kulağa oyunu için dört tahta kalem, dört büyük boy kâğıt.

### UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

*Daha önce kulaktan kulağa oyununu oynayan arkadaşlarınız var mı? Bugün sizlerle bu oyunu oynayarak bilgisayarların çalışma mantığını kavramaya çalışacağız.*

Öğrencileri dört gruba ayırınız. Gruplardaki öğrencilere önden arkaya doğru sıra olmalarını söyleyiniz. En öndeki öğrencilere birer kalem ve kâğıt veriniz. Her grubun karşısına gelecek biçimde kâğıtları duvara veya tahtaya asınız.

Grupların en arkasına geçiniz ve en arkadaki öğrencilere aşağıdaki cümleleri veriniz. Öğrencilere oyunu aşağıdaki biçimde açıklayınız:

*En arkadaki öğrencinin görevi kendisine verilen cümleyi önündeki arkadaşına kimseye duyurmadan aktarmaktır. Grup üyeleri cümleyi arkadan öne doğru kulaktan kulağa aktarır ve cümleyi en öndeki öğrenci kâğıda yazar. İlk eksiksiz yazan grup on puan kazanır. Her turda en öndeki öğrenci en arkaya geçer ve oyun yeni bir cümleyle devam eder. Oyun sonunda en çok puan alan grup oyunu kazanır.*

Oyunda öğrencilere aşağıdaki cümleleri söyleyebilirsiniz:

- Artık her yerde bilgisayar var.
- Bilgisayarların dört temel özelliği vardır.
- Veri girişi klavye ve fare ile olur.
- Mikrofon ve kamera ile veri girişi yapılır.
- Bilgisayarlar verileri depolayabilir.
- Bilgisayarlar bilgileri çeşitli komutlarla işler.
- Bilgisayarlar yazıları, resimleri, videoları çıktı olarak gösterebilirler.
- Yazıcı bir çıkış birimidir.
- Yazıcı bilgisayardaki bilgileri kâğıt üzerine yazdırır.
- Bilgisayarlar yazdıklarımızı kaydederler.

### 3.1.4. İŞİM GÜCÜM BUDUR BENİM

Oyunu oynadıktan sonra öğrencilere oyunda kullandıkları cümlelerden neler öğrendiklerini sorunuz. Gelen yanıtların ardından bilgisayarların dış ortamdan klavye, fare gibi araçlarla bilgiyi aldıklarını (giriş), bilgiyi sakladıklarını (depolama), bilgiyi çeşitli amaçlarla işlediklerini (işlem) ve sonuçları bizlere çıktı olarak verdiklerini (çıkış) söyleyerek oyundaki bilgileri özetleyiniz.

Daha sonra oynadığınız “Kulaktan Kulağa” oyunu ile bilgisayarların dört temel özelliği arasında nasıl bir bağlantı olduğunu sorunuz. Öğrencilerden yanıtları aldıktan sonra aşağıdaki açıklamayı yapınız:

*Oynadığımız oyundaki bazı aşamaları bilgisayarların temel işlevleri ile şu şekilde ilişkilendirebiliriz:*

- Grubun başındaki arkadaşımızdan bize gelen bilgi - Bilgi girişi
- Grubun başındaki arkadaşımızdan gelen bilgiyi aklımızda tutma - Depolama
- Bilginin grup içerisinde kişiden kişiye aktarılması - İşleme
- Grubun sonundaki arkadaşımızın bilgiyi kâğıda yazması - Veri çıkışı

Etkinlik sonunda öğrencilere yazıcıdan çıktı almak için hangi işlem adımlarının gerektiğini sorunuz. Öğrencilerin yanıtlarını dinleyiniz. Daha sonra ileri sayfadaki tabloyu çizin ve işlem basamaklarını öğrencilere açıklayınız.

Öğrencilere bilgisayarın dört temel özelliğini (Bilgi girişi, depolama, işlem yapma ve bilgi çıkışı ) nasıl görselleştirebileceklerini sorunuz. Gelen yanıtları sınıf içerisinde tartışınız.

#### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere bilgisayarların temel işlevlerini bilgi girişi (klavye, fare), bilgileri depolama (sabit disk, taşınabilir bellek), işlem yapma (işlemci) veri çıkışı (yazıcı, ekran) gibi işlemleri örnek vererek açıklayınız ve dersi sonlandırınız.