

## 1. SINIF ETKİNLİKLERİ

## SEÇ-OKU-FARK ET

Gelişim Alanı	Sosyal Duygusal
Yeterlik Alanı	Kişisel Güvenliğini Sağlama
Kazanım/Hafta	Bilişim teknolojilerinin kullanım amaçlarını fark eder. / 35. Hafta
Sınıf Düzeyi	1. Sınıf
Süre	40 dk (Bir ders saati)
Araç-Gereçler	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Etkinlik Bilgi Notu-1</li><li>2. Etkinlik Bilgi Notu-2</li><li>3. 4 tane kutu</li><li>4. Farklı renklerde fon kâğıdı ya da A4 kâğıdı</li><li>5. Yapıştırıcı</li><li>6. Makas</li><li>7. Kalem</li></ol>
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kutuların üzerine Etkinlik Bilgi Notu-1'de yer alan görseller kesilerek her kutuda bir görsel olacak şekilde yapıştırılır.</li><li>2. Kutular tahtanın önüne çekilen bir sıra üzerine yan yana yerleştirilir.</li><li>3. 15 x 3 cm boyutlarında farklı renklerde kâğıtlar kesilir. Kesilen kâğıtlara Etkinlik Bilgi Notu-2'de yer alan amaçlar her kâğıtta bir amaç olacak şekilde yazılır. Televizyona ait amaçlar televizyon görselinin yapıştırıldığı kutuya, telefona ait amaçlar telefon görselinin yapıştırıldığı kutuya, bilgisayara ait amaçlar bilgisayar görselinin yapıştırıldığı kutuya, tablete ait amaçlar tablet görselinin yapıştırıldığı kutuya konur.</li></ol>
Süreç (Uygulama Basamakları):	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Öğrencilere aşağıdaki sorular sorularak etkinliğe giriş yapılır.<ul style="list-style-type: none"><li>• Evde kimler televizyon izliyor?</li><li>• Televizyonu ne için kullanıyorsunuz?</li><li>• Sevdiklerimizin sesini duymak için hangi iletişim aracını kullanıyoruz?</li><li>• Akıllı telefonu başka ne için kullanıyorsunuz?</li><li>• Araştırma ödevlerinizi nasıl yapıyorsunuz?</li><li>• Ödevlerinizi yaparken bilgisayar kullanıyor musunuz?</li><li>• Bilgisayarı başka ne için kullanıyorsunuz?</li><li>• Daha önce tablet kullanan oldu mu? Tableti ne için kullanıyorsunuz?</li></ul></li></ol>

### Süreç (Uygulama Basamakları):

2. Öğrencilere kutuların içinde televizyon, akıllı telefon, bilgisayar ve tabletin kullanım amaçlarının yer aldığı kâğıtlar olduğu söylenir.
3. Öğrencilerden sırayla tahtaya çıkmaları, istedikleri kutudan bir kâğıt seçmeleri ve kâğıtta yazan kullanım amacını okumaları istenir.
4. Öğrenciler seçtikleri kâğıtları okuduktan sonra uygulayıcı tarafından amacın hangi bilişim teknolojisine ait olduğu belirtilerek kullanım amacı tekrar edilir.
5. Üçüncü basamak tüm öğrenciler için tekrarlandıktan sonra öğrencilere aşağıdaki soru yöneltilir ve cevaplar alınır:
  - Çocuklar sizlerle televizyon, akıllı telefon, bilgisayar ve tabletin kullanım amaçlarını konuştuk. Bunlara ait yeni fark ettiğiniz kullanım amaçları oldu mu? Hangileri?
6. Aşağıdaki açıklama ile etkinlik sonlandırılır:

*"Sevgili Çocuklar, etkinliğimizde üzerinde konuştuğumuz akıllı televizyon, akıllı telefon, bilgisayar ve tablet bilişim teknolojilerinden sadece birkaçıdır. Bilişim teknolojisini kısaca bilgiyi oluşturabilmek ve ona erişebilmek için kullandığımız teknoloji olarak tanımlayabiliriz. Bilgiye kısa yoldan ve hızlı bir şekilde ulaşmak ve ulaştırabilmek için bilişim teknolojilerini kullanırız."*

### Kazanımın Değerlendirilmesi:

1. Öğrencilerinizden evde kullanılan bilişim teknolojilerinden birini seçmesini onunla ilgili poster hazırlamasını isteyebilirsiniz. Posterde seçtikleri bilişim teknolojisinin kullanım amaçlarının da yer alması gerektiğini belirtiniz. Sonrasında posterler sınıf panosunda sergilenebilir.

### Uygulayıcıya Not:

1. Farklı renklerde fon kâğıdı yoksa tek renk fon kâğıdı ya da beyaz A4 kullanabilirsiniz.
2. Sınıf mevcudu fazla ise her öğrencinin kâğıt seçebilmesi için Etkinlik Bilgi Notu-2'de yer alan amaçlardan bazılarını birden fazla yazabilirsiniz.

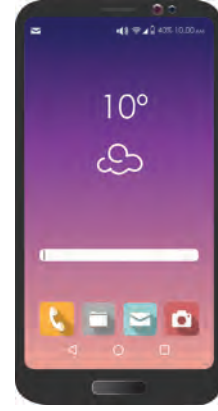
Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Kutuların dışına yapıştırılacak resimlerin büyüklükleri artırılarak, resimlere dokunsal özellikler eklenerek (örneğin; resimlerin kenar çizgileri tutkalla kabartılabilir) ve kontrast zemin üzerine yapıştırılarak resimlere görme bakımından işlevsel özellikler eklenebilir.
2. Etkinlik Bilgi Notu-2'de yer alan amaçlar daha büyük puntoda ya da Braille yazı ile hazırlanarak materyallerde uyarılabilir.

### Etkinliği Geliştiren:

Gamze YILDIZ

## ETKİNLİK BİLGİ NOTU-1



## ETKİNLİK BİLGİ NOTU-2

### TELEVİZYONUN KULLANIM AMAÇLARI

1. Belgesel, film ve dizi izlemek için kullanabiliriz.
2. Dünyadaki gelişmeleri takip etmek için kullanabiliriz.
3. EBA TV izleyerek derslerimizi takip etmek için kullanabiliriz.
4. Müzik, yarışma, komedi vb. programları izleyerek eğlenmek için kullanabiliriz.
5. İnternete bağlanmak için kullanabiliriz.

### AKILLI TELEFONUN KULLANIM AMAÇLARI

1. Diğer insanlarla iletişim kurmak, birbirimizi aramak için kullanabiliriz.
2. Diğer insanlarla iletişim kurmak, mesajlaşmak için kullanabiliriz.
3. Görüntülü konuşma yapmak için kullanabiliriz.
4. Müzik dinlemek için kullanabiliriz.
5. Fotoğraf ve video çekmek için kullanabiliriz.
6. Eğitici ve eğlenceli oyunlar oynamak için kullanabiliriz.
7. Alarm kurmak için kullanabiliriz.
8. İnternete bağlanarak bilgi edinmek için kullanabiliriz.
9. Birçok uygulamaya kısa yoldan ulaşmak için kullanabiliriz.

### BİLGİSAYARIN KULLANIM AMAÇLARI

1. Görüntülü konuşma yapmak için kullanabiliriz.
2. E-posta göndermek için kullanabiliriz.
3. Slayt, sunum, belge vb. hazırlamak için kullanabiliriz.
4. Çalışmalarımızı dosyalayıp saklamak için kullanabiliriz.
5. Bilgisayar üzerinden online/uzaktan eğitimlere katılabiliriz.
6. Eğitici ve eğlenceli oyunlar oynamak için kullanabiliriz.
7. Ödevlerimizi yapmak için kullanabiliriz.
8. İnternete bağlanarak araştırma yapmak için kullanabiliriz.
9. EBA'ya girerek derslerimizi takip etmek için kullanabiliriz.
10. E- Okul üzerinden notlarımızı ve devamsızlıklarımızı takip etmek için kullanabiliriz.

### TABLETİN KULLANIM AMAÇLARI

1. EBA'ya girerek derslerimizi takip etmek için kullanabiliriz.
2. İnternete bağlanarak araştırma yapmak için kullanabiliriz.
3. Eğitici ve eğlenceli oyunlar oynamak için kullanabiliriz.
4. Video veya fotoğraf çekmek için kullanabiliriz.
5. Çizgi film-animasyon izlemek için kullanabiliriz.
6. Görüntülü konuşma yapmak için kullanabiliriz.