# Bilgisayar Dersi Metodik Calismalar

**1. Sınıf: Bilgisayarın Kullanıldığı Yerler:**

* Calculating, typing, drawing, game ve listenin music konuları öğretilecek.
* Müzik dinlemek ile ilgili olarak meşhur bir Hind musiği bilgisayarda dinlenecek. Öğrenciler eşlik edebilir ve dans edebilirler. Daha sonra da bir Türk şarkısı dinlenecek. ‘Mini mini bir kuş donmuştu’ olabilir. Eğer öğrenciler severse derslerin sonlarında veya aralarda dinlendirmek için ileriki günlerde bu şarkı öğrencilere dinlettirilip zamanla ezberlemeleri sağlanabilir.
* Oyun olarak jig-saw yapılacak.
* Ders kitabı typing ve drawing için örnek gösterilecek.
* Ödev olarak bilgisayar resmi bosyaması yapacak ve anne babasına eğer bilgisayar kullanıyorlarsa ne işinde kullandıklarını soracak.

**2. Sınıf: Keyboard**

* Takım olarak tuşları sökülmüş klavyeyi ilk önce tamamlama yarışması. On-screen keyboard’tan bakıp yapacaklar.
* Tuşarın niçin böyle yerleştirildiğini öğrenmeleri için İngilizce bir yazıdan harfleri sayıp klavyede ilgili harflerin üzerine yazacaklar.
* Bir on parmak yazma programı ile başlangıç harlerinin klavyeye bakmadan yazmasının öğretilmesi.
* Kartona klavye çizdirip harflerin değişik renklerde boyatılması aktivitesi.
* Köpükten klavye maketi yapma.
* Yön tuşlarını öğretmek için labirent bulmacası.
* Typing için bir kaç örnek text hazırlama. Textlerde içerik olarak anne-baba sevgisi, temizlik gibi temalar ele alınmalı.
* Okulumu seviyorum gibi bir yazının öğrencilere yazdırılıp print edilmesi.
* Klavye ile yağmur yağması ve gök gürültüsü imitasyonu.
* Okuldaki veya evdeki klavyenin tuşlarını saydırma.
* Klavyenin bilgisayara takılıp sökülmesi.
* Klavye temizlemesinin öğretilmesi. Burada öğrencilere temizlik anlatılabilir.
* Klavyenin kablosunun kaç karış geldiği ölçtürülebilir.
* Klavyenin ayaklarının açıp kapatılması öğretilir.
* Birden çok karakter içeren tuşlardaki bir karakter söylenir öğrenciler o tuşu bulup üzerindeki diğer karakterleri söylerler.

**3. Sınıf: Drawing in Paint**

* Oxfort kitabının konu sıralaması güzel, ders oradan anlatılabilir.
* Tahtada iki öğrenci Toggle-Goggle diyaloğunu yapar. Daha sonra bütün öğrenciler ikili eşleşip aynı diyaloğu kendi aralarında yaparlar.
* Kitaptaki sırayla ve örneklerle çizim araçları öğretilir.
* Öğretim metodu olarak öğretmen önce demo olarak şeklin bilgisayarda nasıl çizildiğin gösterir. Sonra öğrenciler şekli defterlerine çizer en son olarak da bilgisayarda çizerler.
* Proje olarak bitki ve çiçek sergisi yaptırılabilir. Her bir öğrenci bir çiçek veya yaprak ile derse girer. Getirdiği çiçek veya yaprağı bilgisayarda çizer. Yapılan çalışmalar printerdan çıkarılıp okulda etrafımızdaki bitkiler ismiyle segilenir. Sergide bitkinin aslı ve çizimi beraber sergilenecek.
* Alternatif projeler: Ülke bayrakları, laboratuvarın kuş görünümü şekli, sokağın krokisi.
* Ünitenin başında bir resim öğretmeninden resim yapma teknikleri ile ilgili öğrencilere bir seminer aldırılabilir.
* Mesaj olarak resim yapanların aslını yapanlardan daha çok itibar gördüğü anlatılabilir.

**4. Sınıf: Introduction to Microsoft Word**

* Wordün başlatılması, döküman açma, kaydetme ve programın kapatılması konuları işlenecek.
* Derse daktilo ile gelinip, öğrencilere daktilo kullandırma. Daha sonra sınıfta daktilo ve bilgisayarda yazmanın avantaj ve dezavantajları tartışılır. Tartışma sonucunda öğrenciler defterlerine konuyla alakalı bir kompozisyon yazarlar.
* Bir kaç öğrenci kompozisyonunu sesli olarak sınıfa okur.
* Öğretmen kompozisyonlardan birisini bilgisayarda yazar ve bu döküman üzerinden kaydetme ve döküman açma işlemlerini gösterir.
* Öğrencilerin kendilerinin bir döküman açma ve kaydetme işlemlerini yapmaları için rehberlik amaçlı bir text kullanılır. Öğrencilerin bu texti açmaları ve okumaları istenir. daha sonra yazıdan ne anladınız diye sorulabilir.
* Word penceresinin bölümleri projector ile gösterilip anlatılır. Daha sonra öğrencilerin defterlerine çizmeleri istenir.

**5. Windows XP, Add/Remove Programs (Install)**

**Senaryo:** Bir sınıf veya okul aktivitesinin fotoğraflarını öğrencilere göstermek istiyoruz. Resimler mailimize gelmiş. Maili açıp dosyayı indiriyoruz. Fakat dosya sıkıştırılmış ve .rar uzantılı. Fotoğrafları sınıfa göstermek için açmak gerekiyor. Bilgisayarımızda gerekli olan WinRar programı yok. Programı kurup, dosyayı açıyoruz ve öğrencilere fotoğrafları gösteriyoruz. Daha sonra aynı programı öğrencilere veriyoruz ve kendi bilgisayarlarına kurmalarını istiyoruz. Öğrenci kullanıcılarının program kurma yetkisi olmadığı için, onlara geçici bir şifre veriyoruz.

**Mesaj:** Bilgisayara biz kurmadan girip çalışan programlar vardır. Bunlar virus programlarıdır. Bunlardan korunmanın en iyi yolu riskli durumlardan uzak durmaktır. İnsandaki kötü alışkanlıklar da sonradan edinilen ve istenmeyen şeylerdir. Bu alışkanlıklardan korunmak için riskli kişilerden, ortamlardan ve eylemlerden uzak durmalıyız.

**Debade:** Günlük hayatta kullanmadan önce istall ettiğimiz şeyler nelerdir? Mutfak dolabı gibi.

**Yeni Terimler:** Install, uninstall, setup, installation kit

**6. Accessing The Internet**

**Teorik Kısım** için sunum hazırlanacak. Sunumda bir tablo üzerinde dial-up ve permanent bağlantı karşılaştırılacak. Filipinlerdeki yaygın Internet bağlantı şekli anlatılacak.

**Etkinlik:** Öğrenciler PLDT firmasının Web sayfasına girip bağlantı için ne yapmaları gerektiğini ve fiyatları öğrenecekler. Öğrenciler MODEM’i inceleyecekler ve takıp çalıştıracaklar.

**Mesaj:** Bir şeyi ihtiyacımız kadar kullanıp israf etmemek. Parasını biz ödesek bile ortak kullanılan şeylerde tutumlu olup başkalarını da düşünmek.

**Yeni Kelimeler:** Dial-up connection, permanent connection, MODEM, bandwidth, ISP

**7. MS Publisher Projeleri (5. Sınıf)**

* + - Calling card
    - Okul için banner hazırlama (sport fast, science fair, nutrition month, kurtuluş günleri, book fair, christmas, vs)
    - Okul için broşürler
    - Postcard hazırlama (christmas, doğum günü, 8 Mart, öğretmenler günü vs)
    - Okul için photo album hazırlayıp okulun Web sitesinde yayınlama
    - Origami
    - Okul için sertifikalar
    - Davetiyeler
    - Okul Gazetesi
    - Kantin ve Yemekhane menüleri

**8. Introductıon to Windows XP (4. Sınıf)**

**Teorik konular** demo olarak anlatılacak.

**İlgi uyandırma:** Windows programının kaç satır olduğu, programı yapmak için kaç kişi çalışmış, programın fiyatı gibi ilginç bilgiler.

**Ektinlik:** Windows XP’nin bölümleri büyük etiketlere yazılır. Program projector ile yansıtılır. Öğrenciler etiketleri ilgili bölümlere yapıştırılar. Windows’un arayüzünü defterlerine çizip, istedikleri renkte boyarlar ve bölümlerin isimlerini yazarlar. Kitaptaki alıştırmalar sınıfta beraber çözülecek.

**Beyin fırtınası:** Eğer siz bir işletim sistemi yapmış olsaydınız ismini ne koyardınız?

**Mesaj:** Windows programının niçin sürekli yeni versiyonları çıkıyor? İnsanların yaptıkları mükemmel olmuyor. Birisinin yaptığının daha iyisini başka birisi yapabilir.

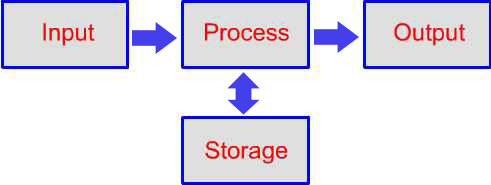
**9. How Do a Computer Work? (4. Sınıf)**

Bilgisayarın çalışmasından daha önce daha basit makinelerin çalışmasını öğrencilere öğretip oradan bilgisayar geçilecek.

**Ders materyalleri:** Sınıfa hesap makinesi, elektronik sözlük, cep telefonu, rice cooker, meyve sıkma aleti gibi basit elektronik veya mekanik aletler getirilip öğrencilere kullandırılacak. Öğrenciler input (girdi), process(işlem), çıktı(output) ve depolama(storage) kavramlarını özümseyecekler. Laboratuvardaki airconditioner da bu iş için kullanılacak.

**Analogy:** İnsan beynini bilgisayar gibi düşünürsek, girdi, işlem, çıktı ve storage organları ve nasıl çalıştıkları.

**Feedback:** Buzdolabı, çamaşır makinesi ve fırın için girdi, işlem ve çıktılar nelerdir?

**Etkinlik:** Bilgisyardaki bilgi akış şeması tahtaya çizilir ve öğrencilerin kavraması sağlanır. Daha sonra öğrenciler şemayı defterlerine çizerler ve istedikleri renkte boyarlar. Dört öğrenci tahtaya çıkarılır. Birisinin önünde input, birisinin process, birisinin output, birisinin önünde storage yazar. Input bir A4 kağıdını processe verir. Process kağıdın üstünde uçak yazıyorsa kağıdı uçak yapar, gemi yazıyorsa kağıdı gemi yapar. Process yaptığı işi storage veya outputa verir. Storage aldıklarını çantaya koyar, output uçurur. Her öğrenci oturduğu yerde kağıttan uçak ve gemi yapabilir.

**Mesaj:** İstenilen outputu elde etmek için input olarak verdiğimiz veriler uygun olmalı ve gerektiği kadar verilmeli. Hayatta da uygun sonuca ulaşmak için, uygun verilerle uygun işlemler yapmalıyız.