**ŞEHİT RAMAZAN AVCI ORTAOKULU**

**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ve YAZILIM DERSİ KABA DEĞERLENDİRME FORMU**

**Öğrenci Adı-Soyadı:**

**Sınıfı:**

**Tarih:**

**Öğretmen:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Kazanımları** | **EVET** | **HAYIR** |
| Kişisel bilgisayarın ana parçalarını ve çevre birimlerini tanır. |  | |
| 1-Klavye, fare, kasa hoparlörü tanır. |  |  |
| 2-Monitörü ve görevinin ne olduğunu söyler. |  |  |
| 3-CD-Rom, DVD-Rom ve USB belleği ve görevinin ne olduğunu söyler. |  |  |
| 4-Açma Kapama düğmelerini gösterme. |  |  |
|  |  |  |
| Bilgisayar kullanırken uygun duruş ve oturuşu sergiler. |  | |
| 1-Monitöre göz hizasında bakıldığını bilir. |  |  |
| 2-Mouse (fare) tutuşunu bilir. |  |  |
| 3-Bilgisayar kullanırken düzgün oturuş şeklini bilir. |  |  |
|  |  |  |
| Bilgisayar kullanımında gerekli olan güvenlik  önlemlerini kavrayabilme. |  | |
| 1-Kabloların güvenliğini açıklayarak söyleme/yazma. |  |  |
| 2-Prize ıslak elle dokunulmaması gerektiğini açıklayabilir. |  |  |
| 3-Monitöre ıslak elle dokunulmaması gerektiğini bilir. |  |  |
|  |  |  |
| Teknolojinin günlük hayattaki genel kullanımına ilişkin avantaj ve dezavantajlarını tartışır. |  | |
| 1-Günlük hayattaki kullanımların avantajlarını bilir. |  |  |
| 2-Günlük hayatta kullanımların dezavantajlarını bilir. |  |  |
| 3-Bilgisayarın günlük hayatta kullanıldığı yerlere örnek verir. |  |  |
|  |  |  |
| Bilgisayarı açıp kapayabilme. |  | |
| 1-Sistemin açama – kapama düğmelerini bulabilir |  |  |
| 2-Sistemin düğmelerini kullanarak bilgisayarı açabilir. |  |  |
| 3-Sistemin düğmelerini kullanarak bilgisayarı kapatabilir. |  |  |
|  |  |  |
| Fareyi kullanabilme. |  | |
| 1-Fareyi kullanarak göstergeci istediği yere getirme. |  |  |
| 2-Fare üzerindeki düğmeleri doğru şekilde kullanma. |  |  |
| 3-Fareye duyarlı bir programı, göstergeci istenilen şeklin üstüne getirerek düğmelerle çalıştırabilir. |  |  |
|  |  |  |
| Bilgisayarda oyunlar oynayabilme. |  | |
| 1-Oyunlardan istediğini seçebilir. |  |  |
| 2-İstediği oyunu çalışır hale getirebilir. |  |  |
| 3-Oyunun gerektirdiği işlemleri yapabilir. |  |  |
| 4-Oyundan çıkabilir. |  |  |
|  |  |  |
| Fareyi kullanarak resim çizebilme. |  | |
| 1-Fare kullanarak çizgi çizebilir. |  |  |
| 2-Fare kullanarak şekil çizebilir. |  |  |
| 3-Bir şeklin içini istediği renkte boyayabilir. |  |  |
| 4-Resim boyamak için istediği renkleri seçebilir. |  |  |
| 5-Fare kullanarak çizgi çizebilir. |  |  |
| 6-Fare kullanarak şekil çizebilir. |  |  |
| 7-Bir şeklin içini istediği renkte boyayabilir. |  |  |
| 8-Resim boyamak için istediği renkleri seçebilir. |  |  |
|  |  |  |
| Özel bir çizim programında hazır resimleri veya şekilleri uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırabilme. |  | |
| 1-Çizim programına girebilir. |  |  |
| 2-Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıyabilir. |  |  |
| 3-Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırabilir. |  |  |
| 4-İstenilen şekillerin yerlerini değiştirebilir. |  |  |
| 5-İstenilmeyen şekilleri silebilir. |  |  |
| 6-Canlandırdığı olayı kaydedebilir. |  |  |
|  |  |  |
| Klavyedeki tuşları işlevlerine uygun olarak seçer ve kullanır. |  | |
| 1-Alfabetik tuşların yerini bilir. |  |  |
| 2-Numerik ve fonksiyon tuşlarının klavyedeki yerini bilir. |  |  |
| 3-Yön tuşlarını bilir. |  |  |
| 4-Değiştirme (shift) tuşunun görevini bilir. |  |  |
|  |  |  |
| Kelimeler arasındaki boşluğun önemini anlar ve boşluk bırakarak yazı yazar. |  | |
| 1-Boşluk bırakılmadığında kelimelerin karmaşık olduğunu bilir. |  |  |
| 2-Boşluk tuşunun klavyedeki yerini söyler. |  |  |
| 3-Boşluk tuşuyla kullanarak düzgün metin yazabilir. |  |  |
|  |  |  |
| Bir alt satıra geçerek metin oluşturur. |  | |
| 1-enter tuşunun yerini bilir. |  |  |
| 2-tab tuşunun yerini bilir. |  |  |
| 3-Paragraflı bir metin yazabilir. |  |  |
| 4-Bir şiirden dizeler yazabilir. |  |  |
|  |  |  |
| Belirli amaçlar için kelime işlemci programını kullanarak yazım  kurallarına uygun metinler oluşturur ve düzenler. |  | |
| 1-Yazılan metinlerde seçme işlemi yapılabileceğini bilir. |  |  |
| 2-Yazılan metinlerde kopyala işlemi yapılabileceğini bilir. |  |  |
| 3-Yazılan metinlerde kes işlemi yapılabileceğini bilir. |  |  |
| 4-Yazılan metinlerde yapıştır işlemi yapılabileceğini bilir. |  |  |
| 5-Caps Lock tuşunun görevini bilir. |  |  |
| 6-Yazım kurallarına uygun yazı yazabilir. |  |  |
|  |  |  |
| Metindeki kelimelerin farklı şekil, boyut ve renklerde olabileceğini fark eder. |  | |
| 1-Metnin yazı tipini değiştirebilir. |  |  |
| 2-Metnin rengini değiştirebilir. |  |  |
| 3-Metnin büyüklüğünü değiştirebilir. |  |  |
| 4-Metnin kalınlığını, eğikliğini, hizalamasını yapabilir. |  |  |
|  |  |  |
| İnterneti kullanarak bilgiye erişir ve bilgiyi yeniden kullanır. |  | |
| 1-Bir internet sayfası açabilir. |  |  |
| 2-Açılan sayfada durdur, yenile, geri ve ileri al komutları  kullanabilir. |  |  |