1. Aşağıdaki tabloda Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin kullanım alanlarından üçü verilmiştir. Bu alanlarda kullanılan araçlara üçer örnek veriniz. **(10P)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EĞİTİM | ULAŞIM | EĞLENCE |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Bir problemin çözümünde izlenecek yola ne ad verilir? (5P)
	1. Programlama
	2. Kaynakça
	3. Yazılım
	4. Algoritma
2. Aşağıdaki algoritmada eksik olan adımlara sırasıyla ne gelmelidir? (15P)
**Adım 1-** Başla
**Adım 2-** Yoğurdu kaba koy.
**Adım 3-** ......
**Adım 4-** Çırp.
**Adım 5-** Tuz koy.
**Adım 6-** ......
**Adım 7-** Bitir
	1. Tuz koy - Su ekle
	2. Su ekle - Çırp
	3. Kabı temizle - İç
	4. İç - Çırp
3. Günümüzün teknolojik rahatsızlık veya hastalıklarına üç örnek yazınız. **(15P)**
	1. ………………………………………………………………………………………………………
	2. ………………………………………………………………………………………………………
	3. ………………………………………………………………………………………………………
4. Yakın gelecekte yolu açık olan ve popüler mesleklerden iki tanesini yazınız. (10P)
	1. …………………………………………………………………………………………………………………………………
	2. …………………………………………………………………………………………………………………………………
5. Aşağıdaki akış şeması şekillerinin ne için kullanıldığını altına kısaca yazınız. **(10P)**
	1. **B)**

1. Aşağıdaki ifadelerden sadece doğru olanların başına ✓ işareti koyunuz. (15P)

⬜ Ulaşım alanında BİT kullanımına örnek olarak navigasyon, uydular, uçaklar verilebilir.

⬜ Sürekli olarak kendi ismini internette aratarak hakkında yazılanları öğrenmeye “fomo” denir.

⬜ Uzun süreli bilgisayar kullanımı sonrasında oluşabilecek sağlık sorunları; göz bozukluğu, boyun-bel ağrıları, duruş bozukluğu olabilir.

⬜ Arkadaşının fotoğrafını izinsiz paylaşmak, internet etiğine uygun bir davranıştır.

⬜ Mobese cihazları, e-posta, akıllı saat vb. bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarıdır.

1. Kodris uygulaması ile hangi kodlama dilini öğreniriz? (10P)
	1. C++ **C)** JavaScript
	2. Python **D)** Scratch
2. Aşağıdakilerden hangisi Kodris platformunun karakterlerinden biri değildir? (10P)
	1.  **C)** 
	2.  **D)** 