

5. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE  
YAZILIM DERSİ 2. DÖNEM 1. YAZILI SINAVI

Adı Soyadı: .....

Sınıfı / No: ..... / .....

SORULAR

1. "Bilişim Etiği" kavramını kısaca açıklayarak  
günlük hayattan bir örnek veriniz. (Cevap:

.....)

2. Dijital zorbalığa uğrayan bir arkadaşınıza çözüm  
yolu olarak neler önerebilirsiniz? (En az 2 madde  
yazınız.) (Cevap:

.....)

3. Yapay Zeka (YZ) nedir? En basit haliyle  
tanımlayınız. (Cevap:

.....)

4. Aşağıdaki yapay zeka araçlarının kullanım  
amaçlarını karşılarına yazınız.

• ChatGPT / Gemini:

.....

• Suno:

.....

• Midjourney / Dall-E:

.....

5. Yapay zekanın "Bilgisayarlı Görü" yeteneği  
nedir? Günlük hayattan bir örnekle açıklayınız.

(Cevap:

.....)

6. "Deepfake" teknolojisi nedir? Bu teknolojinin  
kötü amaçla kullanılmasının ne gibi sonuçları  
olabilir? (Cevap:

.....)

7. Bilgi güvenliğinin 3 temel bileşenini (Gizlilik,  
Bütünlük, Erişilebilirlik) sadece isim olarak  
yazınız. (Cevap: 1. .... 2.

..... 3. ....)

8. Bir "problem" ile karşılaştığınızda, bu problemi  
çözmek için izlemeniz gereken ilk 3 adımı sırasıyla

yazınız. (Cevap: 1.

..... 2.

..... 3.

.....)

9. "Algoritma" kavramını mısır patlatmak veya  
çay demlemek gibi günlük bir iş üzerinden kısaca  
açıklayınız. (Cevap:

.....

.....)

10. Akış şemasında kullanılan aşağıdaki şekillerin  
görevlerini yazınız.

• Elips (Oval):

.....

• Eşkenar Dörtgen:

.....

• Dikdörtgen:

.....

CEVAP ANAHTARI (ÖĞRETMEN İÇİN)

- Bilişim Etiği:** İnternet ve bilgisayar kullanırken neyin doğru neyin yanlış olduğunu bilmektir. Örn: Başkasının mesajlarını okumamak.
- Öneriler:** Sessiz kalmamak, durumu bir yetişkine (aile/öğretmen) anlatmak, gerekirse BTK (Alo 120) hattına başvurmak.
- Yapay Zeka:** Bilgisayarların tıpkı bir insan gibi düşünmesini ve öğrenmesini sağlayan teknolojidir.
- Araçlar:** Metin yazma/sohbet, Müzik üretme, Görsel/Resim üretme.
- Bilgisayarlı Görü:** Fotoğraf ve videoları görme ve tanıma yeteneğidir. Örn: Telefonun yüzümüzü tanıması.
- Deepfake:** Birinin yüzünü veya sesini başka videolara gerçeğe yakın yerleştirmektir. Kişisel verilerin ihlaline ve dolandırıcılığa yol açabilir.
- 3 Bileşen:** Gizlilik, Bütünlük, Erişilebilirlik.
- Adımlar:** 1. Problemi tanıma, 2. Veri toplama, 3. Çözüm yolları üretme.
- Algoritma:** Bir problemi çözmek için takip edilen adım adım plandır.
- Şekiller:** Elips (Başla/Bitir), Eşkenar Dörtgen (Karar verme/Soru), Dikdörtgen (İşlem/Eylem).