

BİLİŞİM İLE TANIŞIYORUM

TEMEL KAVRAMLAR

1. BİLGİ

Bir konu ya da iş konusunda öğrenilen ya da öğretilen şeylerdir.

2. İLETİŞİM

Duygu, düşünce ya da bilgilerin; ses, yazı ya da sembollerle paylaşılmasıdır.

3. BİLİŞİM

Bilginin; teknoloji kullanarak üretilmesi, saklanması, iletilmesi ve ihtiyaca uygun olarak biçimlendirilmesi ile ilgilenen bir bilim dalıdır. Bilgi ve iletişim kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiştir.

4. TEKNOLOJİ

İnsan hayatını kolaylaştırmak amacıyla kullanılan tüm araç-gereçlerin üretilebilmesi için kullanılan yöntem ve teknik bilgilerdir. *Bilgisayar, akıllı telefon, tablet vb. cihazlar teknoloji değil, teknolojik alettir.

5. BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

Bilginin toplanması, işlenmesi, saklanması ve iletilmesini sağlayan her türlü teknolojiye denir. Bilişim Teknolojilerini, Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) olarak tanımlayabiliriz.

6. DONANIM

Bilgisayar sistemini oluşturan ve fiziksel olarak dokunulabilen parçaların tümüdür.

7. YAZILIM

Bilgisayar sistemlerinde istenilen amaçlar doğrultusunda kullanılan uygulama ve programlardır.

8. ARAYÜZ

Elektronik cihazlardaki yazılımların kontrolünü sağlayan ortak yüzeylerdir.

9. İNTERNET

Bilgisayarlar ve diğer akıllı cihazların birbirine bağlanmasıyla oluşturulan dünya çapındaki ağ sistemidir.

10. YAPAY ZEKA

Bilgisayarların ve kontrolündeki teknolojik cihazların insan benzeri görevleri gerçekleştirmesidir.

BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN GELİŞİMİ

*MÖ 2400 yıllarında Babil İmparatorluğu'nda kullanılan ilk mekanik bilgisayar abaküs ile başlayan hesaplama işlemleri 1947 yılında tanıtılan ilk elektronik bilgisayar ENIAC ile yeni bir boyut kazanmıştır.

ENIAC

İlk elektronik veri işleme kapasiteli ve elektrikle çalışan bilgisayardır. Sadece basit hesaplama işlemleri yapabilen bu bilgisayarın boyutu 167 metrekare ve ağırlığı ise 30 tondur.

*Sürekli gelişen ve değişen teknolojiler sayesinde bilgisayarlar günümüzde milimetrik boyutlara ulaşmıştır.

BİLGİSAYAR

Bilgisayar; aritmetiksel ve mantıksal işlemleri, önceden verilen programlar sayesinde yapan ve sonuçlandıran elektronik bir cihazdır.

ARİTMETİKSEL İŞLEMLER

Bilgisayar; aritmetiksel ve mantıksal işlemleri, önceden verilen programlar sayesinde yapan ve sonuçlandıran elektronik bir cihazdır.

MANTIKSAL İŞLEMLER

Büyüktür, küçüktür, eşittir, sıralama vb. işlemleridir

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNE YÖN VEREN BAZI BİLİM İNSANLARI

BILL GATES

1955 yılında doğdu. Microsoft firmasının kurucusudur. Dünya'da en yaygın kullanılan Windows işletim sistemi ve Microsoft Office gibi birçok program Microsoft firmasına aittir.

MARK ZUCKERBERG

1984 yılında doğdu. Facebook uygulamasının kurucusudur. Instagram ve Whatsapp gibi popüler uygulamaların sahibidir.

LARRY PAGE & SERGEY BRIN

1973 yılında doğdular. Google arama motorunun kurucularıdır. Youtube uygulaması ve Android işletim sisteminin sahipleridir.

STEVE JOBS

1955 yılında doğdu, 2011 yılında öldü. Apple firmasının kurucu ortaklarından ve iPhone telefonlarının yapımcısıdır. Next Computer ve Pixar Animasyon Stüdyoları'nı 2 kurmuş ve vefatına kadar Walt Disney Şirketi'nin en büyük gerçek kişi hissedarı olmuştur.

ELON MUSK

1971 yılında doğdu. SpaceX uzay şirketi, Tesla Motors elektrikli otomobil şirketi, çevrimiçi finans ve ödeme sistemi PayPal'ın sahibidir. Daha pek çok icada adını yazdıran mucittir.

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN KULLANILDIĞI ALANLAR

1. **E-EĞİTİM:** Etkileşimli tahta, bilgisayar, tablet, yazıcı, tarayıcı, fotokopi makinesi vb.
2. **E-SAĞLIK:** MHRS, e-nabız, röntgen cihazı, MR cihazı, ultrason cihazı vb.
3. **E-ULAŞIM:** Radar, navigasyon, GPS vb.
4. **E-GÜVENLİK:** Güvenlik kamerası, yangın alarmı, dedektör vb.
5. **E-BANKACILIK:** POS cihazı, ATM, internet bankacılığı, mobil bankacılık vb.
6. **E-ALIŞVERİŞ:** e-alışveriş siteleri.

TEKNOLOJİNİN HAYATIMIZA ETKİSİ

Teknoloji sayesinde hayatımız her geçen gün kolaylaşıp, hızlanmaktadır. Aynı zamanda teknoloji kullanımı yapılan işlerde maliyeti azaltıp, verimliliği de arttırmaktadır. Ancak teknoloji doğru kullanılmazsa bazı olumsuz sonuçlara da neden olabilir.

TEKNOLOJİNİN BAZI OLUMSUZ YÖNLERİ

1. Teknoloji ve Oyun Bağımlılığı
2. Sanal Dolandırıcılık
3. Siber Zorbalık

ERGONOMİ VE SAĞLIK

ERGONOMİ

Bilgisayar kullanırken kendi sağlığınıza zarar vermeyecek, aynı zamanda daha verimli ve rahat çalışmamızı sağlayacak olan durum ya da duruşumuza ergonomi denir.

BİLGİSAYAR ERGONOMİ KURALLARI

1. Dik oturulmalıdır.
2. Ayarlanabilir, sırt ve kol destekli bir sandalye kullanılmalıdır.
3. Kollar dirseklerden 90-110 derece kırılmalı ve bilekler düz bir şekilde tutulmalıdır.
4. Dizler 90-110 derece kırılmalı ve ayaklar yere tam basmalıdır.
5. Her 1 saatte 15 dakika ara verilmelidir. Ara verildiğinde gözler dinlendirilmeli ve farklı bir işle ilgilenilmelidir.
6. Ekrandan 45-70 cm uzakta oturulmalıdır.
7. Ekranın üst kenarı göz hizasıyla aynı seviyede olmalıdır.
8. Oda yeterli düzeyde ışığa sahip olmalı ve ışık yansımaları önlenmelidir.

TEKNOLOJİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI

1. Derslerde başarısızlık
2. İçine kapanma ve yalnızlık
3. Dikkatsizlik ve unutkanlık
4. Kendini ifade edememe
5. Özgüven kaybı
6. Şiddete eğilimli olma
7. Göz problemleri
8. Ortopedik problemler
9. Uyuşukluk hissetme
10. Obezite