**2018-2019 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI**

**5. SINIF BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ**

**II. DÖNEM II. SINAV SORULARI**

Adı Soyadı :

Okul No : Sınıf/Şube :

Tarih : …..…./…..…./2019

**NOTU**

|  |
| --- |
| **CEVAP KÂĞIDI** |
| 1 | A | B | C | D |  |
| 2 | A | B | C | D |  |
| 3 | A | B | C | D |  |
| 4 | A | B | C | D |  |
| 5 | A | B | C | D |  |
| 6 | A | B | C | D |  |
| 7 | A | B | C | D |  |
| 8 | A | B | C | D |  |
| 9 | A | B | C | D |  |
| 10 | A | B | C | D |  |
| 11 | A | B | C | D |  |

**Her soru 10’ar puandır.**

**11 soru üzerinden değer-lendirme yapılacaktır. Tüm soruları yapabilirsi-niz.**

1. **Scratch programına hangi web sitesinden çevrimiçi olarak ulaşılabilir?**

**A)** <https://www.facebook.com/> **B)** <https://e-okul.meb.gov.tr>

**C)** <https://scratch.mit.edu> **D)** <https://www.meb.gov.tr/>

1. **I.** Animasyonlar

**II.** Oyunlar

**III.** Eğitsel etkinlikler

**IV.** Hikâyeler

**Scratch programını kullanarak yukarıdakilerden hangilerini yapabiliriz?**

**A)** Yalnız I **B)** [Yalnız](https://e-okul.meb.gov.tr) III

**C)** I ve IV  **D)** I, II, III ve IV

1. **Scratch’in sitesinden yeni bir hesap açmak (kayıt olmak) için aşağıdakilerden hangisi seçilmelidir?**

 **A) B) C)**   **D)**

Kukla

Sahne

1. Hazırladığınız Scratch programının oynadığı yerdir. Bu bölüme dekorlar ve kuklalar ekleyebiliriz. Hazırladığımız program burada görüntülenir.

**Yukarıdaki cümlede Scratch’in hangi alanından bahsetmektedir?**

 **A)** Menüler **B)** Değişkenler **C)** Kuklalar **D)** Sahne

1. Sahne de dekor içinde yer alan karakterlere ………….. denir.

**Yukarıda ki cümlede boş bırakılan yere ne gelmelidir?**

**A)** BlokKod **B)** Sahne **C)** Kukla **D)** Operatör

1. **Scratch’de yaptığımız çalışmayı nasıl kaydederiz?**

**A)** Düzenle–Turbo moda geç **B)** Dosya - Yeni

**C)** Dosya – Şimdi kaydet **D)** Proje sayfasına bak

1. **Scratch’de sahnemize yeni bir kuklayı aşağıdakilerden hangi simgeyi tıklayarak ekleriz?**

**A) B) C) D)**

1. **Scratch’de sahnemize dekoru aşağıdakilerden hangi simgeyi tıklayarak ekleriz?**

**A) B) C) D)**

1. **Scratch programında, aşağıdaki kodların hangisi içindeki kodların sürekli çalışmasını sağlar?**

**A) B) C) D)**

1. **Yandaki komutun görevi aşağıdakilerden hangisidir?**

**A)** Komut bloklarını tekrarlatır.

**B)** Komutları istenilen süre kadar bekletir.

**C)** Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.

**D)** Bütün kod kümelerini durdurur.

1. **Yandaki blok kodların açıklaması aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?**

**A)** Yeşil bayrak tıklandığında 10 defa “25 adım git komutu” ile kukla hareket eder. Sonra sürekli olarak kuklanın konuşma balonunda “Merhaba!” yazısı görüntülenir.

**B)** Yeşil bayrak tıklandığında 25 defa konuşma balonunda “Merhaba!” yazısı görüntülenir. Sonra 2 saniye boyunca 10 adım git komutu ile kukla hareket eder.

**C)** Yeşil bayrak 25 defa tıklandığında 10 adım git komutu ile kukla 1 defa hareket eder. Sonra 2 saniye boyunca kukla “Merhaba” kelimesini sesli olarak söyler.

**D)** Yeşil bayrak tıklandığında 25 defa 10 adım git komutu ile kukla hareket eder. Sonra 2 saniye boyunca konuşma balonunda Merhaba! Yazısı görüntülenir.