

**2025-2026 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI**  
**MERKEZ ORTAOKULU SEÇMELİ YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI DERSİ**  
**GÜNLÜK DERS PLANI**

**SINIF** : 7. Sınıf

**ÜNİTE ADI** : YZU.1.5. Blok Tabanlı Geliştirme Ortamları

**KONU** : YZU.1.5.1. Blok Tabanlı Geliştirme Ortamları

**DERS SAATİ**: 2 ders saati (40+40 dk)

**TARİH** : 09-13 Şubat 2026 – **20. Hafta**

**KAZANIMLAR:**

- YZU.1.5.1.3. Blok tabanlı geliştirme ortamının arayüzünü tanır. (Sahne, kukla, kod blokları, menüler, yeşil bayrak, eklenti kütüphanesi vb.)

**ÖĞRETİM YÖNTEM VE TEKNİKLERİ**: Anlatım, Gösterip Yaptırma, Keşfetme, Benzetim (Tiyatro Analogisi).

**KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ VE MATERYALLER**: Akıllı Tahta, Pardus İşletim Sistemli Bilgisayarlar, PictoBlox Yazılımı.

**DERS AKIŞI (80 DAKİKA)**

**1. Ders Saati (40 dk) - PictoBlox Arayüz Turu: Dijital Sahnemiz**

**Giriş (5 dk):**

- Hatırlatma**: "Geçen hafta PictoBlox'u bilgisayarlarımıza kurmuştuk. Şimdi bu sihirli kutunun düğmelerini öğrenme zamanı."
- Analoji (Tiyatro)**: Programlama arayüzü bir tiyatro sahnesine benzetilerek anlatılır:
  - Sahne (Stage)**: Oyunun oynandığı yer.
  - Kuklalar (Sprites)**: Oyuncular (Tobi ayısı).
  - Kodlar (Scripts)**: Senaryo (Oyuncuların ne yapacağını söyleyen emirler).

**Geliştirme (30 dk):**

- Arayüz Bölümlerinin Tanıtımı**: Öğretmen akıllı tahtada PictoBlox'u açar ve bölümleri tek tek gösterir. Öğrenciler kendi bilgisayarlarından takip eder.
  - Menü Çubuğu**: Dosya kaydetme (Save), yeni proje açma, dil ayarları.
  - Sahne (Stage)**: Sağ üstteki beyaz alan. Karakterlerin hareket ettiği yer. Koordinat sistemi (X-Y) kısaca gösterilir.
  - Kukla Ayarları (Sprite Pane)**: Sahnenin altındaki bölüm. Kukla ekleme, silme, büyüklüğünü değiştirme, yönünü ayarlama.
  - Kod Blokları Paleti (Block Palette)**: En soldaki renkli kutular.

- *Hareket (Mavi)*: Yürü, dön.
  - *Görünüm (Mor)*: Konuş, renk değiştir.
  - *Olaylar (Sarı)*: "Yeşil Bayrak Tıklanınca" (Başlat düğmesi).
5. **Kod Yazma Alanı (Script Area)**: Ortadaki boş gri alan. Blokları sürükleyip bıraktığımız yer.
6. **Mod Değiştirici (Önemli)**: PictoBlox'ta bulunan "**Stage Mode**" (Sahne Modu) ve "**Upload Mode**" (Yükleme Modu) ayrımı. Animasyonlar için "Stage Mode"da kalmamız gerektiği vurgulanır.

### Kapanış (5 dk):

- **Soru-Cevap**: "Tobi'yi sahneden silip yerine başka bir kukla (örneğin bir robot) ekleyebilir misiniz?" sorusuyla teneffüse çıkılır.

## 2. Ders Saati (40 dk) - Eklentiler ve İlk Komutlar

### Giriş (5 dk):

- **Odaklanma**: "Standart kodlama araçlarında olmayan, PictoBlox'u özel yapan o sihirli düğmeye bakacağız."

### Geliştirme (25 dk):

- **Eklenti Kütüphanesi (Extension Library)**:
  - Sol alt köşedeki "+" (Eklenti Ekle) butonuna tıklanılır.
  - Açılan penceredeki **Yapay Zeka (Artificial Intelligence)**, **Makine Öğrenmesi (Machine Learning)**, **Metinden Sese (Text to Speech)** gibi başlıklar gösterilir.
  - *Uygulama*: Herkesin "**Text to Speech**" (Metinden Sese) eklentisini seçip projeye eklemesi istenir.
- **İlk Etkileşim**:
  - Basit bir "Merhaba Dünya" uygulaması yapılır:
    1. *Olaylar*: Yeşil Bayrak Tıklanınca bloğunu al.
    2. *Text to Speech*: "Speak (Merhaba)" bloğunu al ve altına tak.
    3. Yeşil bayrağa bas ve bilgisayarın seninle konuştuğunu duy!
- **Python Sekmesi (Kısa Tanıtım)**:
  - Sağ taraftaki "Python" sekmesi gösterilip, "İleride blokları bırakıp kod yazacağımız yer burası" denilerek sadece görsel aşinalık sağlanır (Detaya girilmez).

### Ölçme ve Değerlendirme (10 dk):

- **Arayüz Avı**: Öğretmen tahtada rastgele bir bölümü işaret eder veya söyler, öğrenciler yerini gösterir.
  - "Kuklanın adını nereden değiştiririz?"
  - "Arka planı (Dekoru) nereden değiştiririz?"
  - "Yapay zeka bloklarını nereden açarız?"

### Kapanış:

- "Artık aracı kullanmayı biliyoruz. Haftaya bu aracı kullanarak ilk yapay zeka modelimizi eğiteceğiz!"