

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 : 16-20 Şubat 2026 – **21. Hafta**

KAZANIMLAR:

- YZU.1.5.1.4. Blok tabanlı geliştirme ortamına ait algılayıcıları ayırt eder.

ÖĞRETİM YÖNTEM VE TEKNİKLERİ: Anlatım, Soru-Cevap, Benzetim (Duyu Organları), Gösterip Yaptırma.

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

DERS AKIŞI (80 DAKİKA)

1. Ders Saati (40 dk) - Bilgisayarın Duyu Organları (Temas ve Tuşlar)

Giriş (10 dk):

- **Analoji (Duyu Organları):** "Gözlerinizi kapatsanız önünüzdeki masanın orada olduğunu nasıl anlarsınız? Dokunarak. Peki, bilgisayarımızdaki karakter (Tobi) duvara çarptığını veya faremizin ona dokunduğunu nasıl anlar?"
- **Algılama Menüsü:** Sol taraftaki "Açık Mavi" renkli **Algılama** menüsü açılır. Bu menünün bilgisayarın "sinir sistemi" olduğu belirtilir.

Geliştirme (25 dk):

- **Blokların Tanıtımı (Görsellerdeki Bloklar):**
 - Fare imlecine değiyor mu?: "Tobi'ye faremizle gıdıklama yapabiliriz."
 - Rengine dokunuyor mu?: Labirent oyunlarının temeli. "Siyah çizgiye değerse yanarsın."
 - Boşluk tuşuna basıldı mı?: Oyun kumandası mantığı.
- **Minik Uygulama (Kaçan Tobi):**

- Öğrencilere şu algoritma kurdurulur:
 1. *Kontrol*: Sürekli Tekrarla.
 2. *Eğer*: Fare imlecine değişiyor mu? ise...
 3. *Hareket*: Rastgele konuma git.
- **Sonuç**: Fareyle Tobi'yi yakalamaya çalışırlar ama o sürekli kaçır. Algılayıcının (sensörün) çalıştığı böylece ispatlanır.

Kapanış (5 dk):

- "Tobi dokunmayı öğrendi. Peki bizi duyabilir veya bizimle konuşabilir mi?" sorusuyla ikinci derse geçiş yapılır.

2. Ders Saati (40 dk) - Soru-Cevap ve Ortam Algılayıcıları

Giriş (5 dk):

- **Soru**: "Siri veya Google Asistan'a 'Nasılsın?' dediğinizde size cevap veriyor. Bunu bloklarla nasıl yaparız?"

Geliştirme (25 dk):

- **Soru Sorma Blokları (Chatbot Temeli):**
 - Adın ne? diye sor ve bekle: Bu bloğun ekranda bir kutucuk açtığı ve kullanıcının klavyeden giriş yapmasını beklediği gösterilir.
 - Cevap: Kullanıcının yazdığı ismin saklandığı kutu (Değişken).
- **Uygulama (Tanışma Robotu):**
 - **Senaryo**: Tobi adımızı sorsun ve bize ismimizle hitap etsin.
 - **Kodlar**:
 1. Adın ne? diye sor ve bekle
 2. *Görünüm*: (Merhaba) de bloğunun içine *Operatörler'den* (Merhaba) ile (Cevap) birleştir koyulur.
 3. **Sonuç**: Tobi: "Merhaba Ahmet" der.
- **Diğer Sensörler (Zaman ve Ses):**
 - **Zamanlayıcı**: Kronometre. Oyunlarda "Süre bitti!" demek için kullanılır.
 - **Ses Yüksekliği**: (Eğer mikrofona varsa) "Alkışlayınca zıplayan kukla" örneği verilebilir veya sadece bloğun yanındaki kutucuk işaretlenerek sınıftaki gürültü seviyesi sahnede sayısal olarak gösterilir.

Ölçme ve Değerlendirme (10 dk):

- **Eşleştirme Soruları (Sözlü):**
 - "Bir oyunda 'Süre doldu' demek için hangi mavi bloğu kullanırsınız?" (Zamanlayıcı)
 - "Karakterin duvara çarpıp çarpmadığını hangi blokla anlarız?" (Rengine dokunuyor mu?)
 - "Kullanıcıdan şifre istemek için hangi bloğu kullanırsınız?" (Sor ve Bekle)

Kapanış:

- "Artık bilgisayara görmeyi (değişiyor mu), duymayı (ses yüksekliği) ve bizi dinlemeyi (sor-cevap) öğrettik. Haftaya bunları kullanarak karar veren akıllı yapılar (Eğer/Değilse) kuracağız."