

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

DERS : Yapay Zekâ Uygulamaları
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 : 02-06 Mart 2026 – 23. Hafta

KAZANIMLAR:

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

ÖĞRETİM YÖNTEM VE TEKNİKLERİ: Proje Tabanlı Öğrenme, Anlatım, Gösterip Yaptırma, Soru-Cevap.

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

DERS AKIŞI (80 DAKİKA)

1. Ders Saati (40 dk) - Zaman Yolcusu Bilgisayar ve Gizli Dedektifler

Giriş (10 dk):

- **Merak Uyandırma:** "Bilgisayarımızın saati bildiğini hepimiz biliyoruz (sağ alt köşede yazıyor). Peki PictoBlox'taki karakterimiz (Tobi) saatin kaç olduğunu bilebilir mi? Sabah girdiğimizde bize 'Günaydın', akşam girdiğimizde 'İyi akşamlar' diyebilir mi?"
- **Algılama Menüüne Dönüş:** Algılama menüsünün en altlarında yer alan bloklara dikkat çekilir.

Geliştirme (25 dk):

- **Gerçek Zaman Sensörleri (şimdiki [yıl/ay/gün/saat/dakika]):**
 - Açılır menüden "saat" seçildiğinde, bilgisayarın o anki saatini (0-23 arası) sayı olarak verdiği gösterilir.
 - **Mini Uygulama:**
 - *Eğer* şimdiki [saat] < 12 ise -> "Günaydın!" de.
 - *Değilse* -> "Tünaydın / İyi Akşamlar!" de.
- **Dedektif Bloğu ([Sahne] nin [dekor #] / [Kukla1] in [x konumu]):**
 - Öğrencilere sorulur: "Tobi, ekrandaki başka bir karakterin nerede olduğunu (ona dokunmadan) nasıl bilebilir?"
 - Bu bloğun, sahnede bulunan diğer nesnelerin gizli bilgilerini (konumu, büyüklüğü, yönü, adı) çekip alan bir "dedektif" bloğu olduğu anlatılır.

- Bu sayede "Güdümlü Füze" veya "Düşmanı Takip Eden Karakter" yapılabileceği örneklendirilir.

Kapanış (5 dk):

- Tüm algılama (Sensing) bloklarının üstünden kısaca geçilir.
- "Artık bilgisayarımız her şeyi görüyor, duyuyor, zamanı biliyor ve mesafeleri ölçüyor. İkinci derste bu sensörleri kullanarak Yeşilay Haftası için bir oyun yapacağız."

2. Ders Saati (40 dk) - Sensörlerin Birleşimi: Yeşilay Oyunu

Giriş (5 dk):

- **Tema Bağlantısı:** 1-7 Mart'ın Yeşilay Haftası olduğu hatırlatılır. Sağlıklı yaşamın önemi vurgulanır ve "Sağlıklı yiyecekleri toplayıp zararlı alışkanlıklardan kaçtığımız" bir oyun kurgulanacağı söylenir.

Geliştirme (25 dk):

- **Mini Proje: Sağlık Avcısı**
 - **Tasarım:**
 - Sahnede bir Sepet (kullanıcı yönetecek).
 - Yukarıdan düşen Sağlıklı Nesneler (Elma, Su).
 - Yukarıdan düşen Zararlı Nesneler (Fast food, asitli içecek - Yeşilay temasına uygun sembolik şeyler).
 - **Algılayıcıların Kullanımı (Kazanımın Pekiştirilmesi):**
 - Öğretmen kodları tahtaya yazarken sürekli öğrencilere sorar, onlar uygun bloğu bulur:
 - *Öğretmen:* "Sepeti farenin sağa sola hareketiyle kontrol etmek istiyorum. Hangi bloğu alayım?"
 - *Öğrenci:* Algılama menüsünden farenin x'i bloğu. (Sepetin X konumu = farenin X'i yapılır).
 - *Öğretmen:* "Elmanın sepete girip girmediğini nasıl anlarız?"
 - *Öğrenci:* Algılama menüsünden [Sepet] e değişiyor mu? bloğu.
 - *Öğretmen:* "Oyunu tam 30 saniye sonra bitirmek istiyorum, ne kullanmalıyım?"
 - *Öğrenci:* zamanlayıcı bloğu (Eğer zamanlayıcı > 30 ise -> Tümü durdur).
- **Uygulama:** Öğrenciler kendi bilgisayarlarında bu temel mantığı kurmaya çalışırlar.

Ölçme ve Değerlendirme (10 dk):

- **Çıkış Bileti (Soru-Cevap):**
 - Tahtaya 3 farklı senaryo yazılır, öğrencilerden hangi algılama bloğunun kullanılacağını eşleştirmeleri istenir.
 1. Kullanıcının yaşını öğrenmek -> (... diye sor ve bekle)
 2. İki arabanın çarpışmasını anlamak -> (... e değişiyor mu?)
 3. Ekranı "Yıl 2026, Geleceğe Hoş Geldin" yazdırmak -> (şimdiki [yıl])

Kapanış:

- "Üç haftadır bilgisayarın 'Duyu Organlarını' (Algılama) öğrendik. Artık verileri toplayabiliyoruz. Haftaya bu verileri hafızada tutmayı sağlayan 'Değişkenler' (Veri ve Değişkenler Ünitesi/Kazanımları) ile devam edeceğiz. Harika iş çıkardınız!"

ÖĞRETMEN İÇİN EK NOTLAR

- **Yeşilay Haftası Entegrasyonu:** Milli Eğitim Bakanlığı planlamalarında "Belirli Gün ve Haftalar"ın dersle bütünleştirilmesi çok önemlidir. Algılayıcıların 3. haftasında salt konu anlatımı yerine bu temada bir mini proje (oyun) yaptırmak kazanımı mükemmel şekilde tamamlar.
- **Dedektif Bloğu Hatası:** [Sahne] nin [dekor #] bloğu seçildiğinde, sağdaki menünün (ikinci açılır kutu) içeriği soldaki seçime göre değişir. Öğrencilerin bunu fark etmesini sağlayın (örn. soldan bir kukla seçilince sağ tarafta x konumu, y konumu gibi özellikler açılır).

Ali KARA

Bilişim Tek. Öğrt.