



2025- 2026 EĞİTİM VE ÖĞRETİM YILI 6.SINIF
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ PROJESİ

KONU: Pictoblok Uygulaması Makine Öğrenimi İle Taş-Kağıt-Makas Oyunu

| Sınıf Düzeyi | İçerik | Proje Kazanımları | Süre | Puanlama Yöntemi |
|--------------|--|--|--------------------|----------------------------|
| 6. Sınıf | Pictoblok Uygulaması ai eklentisi olarak makine öğrenmesi kullanarak istenilen kriterlerde Taş-kağıt-makas oyunu kodlaması ve sunulması. | Bir problemi çözmek ve projeyi gerçekleştirmek için yapay zeka teknolojilerini anlama, algoritma geliştirme. Hazırlanan algoritmayı Pictoblok programı ile kodlama. İstenilen uygulamanın Pictoblok programında tasarlama. | 2. Dönem Süresince | Dereceli Puanlama Anahtarı |

Sevgili Öğrenciler;

Bu ödevde sizden Pictoblok'un ai eklentisi olan Machine Learning eklentisini kullanarak bir taş-kağıt-makas oyunu tasarlamanız ve sunmanız istenmektedir. Uygulamanızı bu yönergede belirtilen kriterleri dikkate alarak hazırlamanız beklenmektedir.

Bu çalışma sürecinde oluşturacağınız program dosyasını, uygulamayı tanıtan kılavuz tasarımlarını Google Classroom platformunda öğretmeninizin sizinle paylaştığı "Proje Ödevi" içerisine yükleyiniz. Birinci taslak kontrolü tarihine ve proje teslim tarihine dikkat ediniz.

Proje Ödeviniz Dereceli Puanlamada bulunan ölçütlerle değerlendirileceğinden ödevinizi yaparken bu ölçütlere mutlaka uymalısınız.

ARAŞTIRMA/ÖN ÇALIŞMA-UYGULAMA

Projeniz aşağıdaki bölümlerden oluşmalıdır:

Uygulama Tanıtım Sunumu

Tanıtım sunumunda olması gerekenler:

- Öğrenci Adı Soyadı, Numarası, Sınıfı
- Dersin Adı, Proje Danışman Öğretmeni
- Projenin Konusu
- Uygulamanın Adı
- Yapay Zeka Makine Öğrenmesi Konusunda Bilgilendirici Yazı
- Uygulamanın Nasıl Çalıştığının Adım Adım Gösterimi (Slaytlarda uygulamanın anlatımı)
- **Sonsöz:** Hazırlanan uygulama tanıtım sunumunun sonunda aşağıdaki başlıkları içeren bir sonsöze yer verilmeli.
 - Ödevin seçilme nedeni
 - Ödev hazırlığı sürecinde yaşadıklarınız
 - Ödevin kişisel gelişiminize, bakış açınıza katkısı
- **Kaynakça:** Kılavuzun en sonunda projenizi yaparken yararlandığınız tüm kaynakları belirtmelisiniz.



Uygulama Tasarımı Hakkında

Hazırladığınız “Taş-Kağıt-Makas Oyunu” aşağıdaki özelliklere göre tasarlanmalıdır.

- Uygulamanızın bir arkaplanı olmalı,
- Taş, kağıt, makas oyununda bu üç nesne arasında seçim yapabilmesi için bu nesnelerin en düzgün görünen fotoğrafları programa tanıtılmalı,
- Oyun sırasında düzgün çalışabilmesi için bilgisayara tanıtılan görsellerin aynısı çıktı alınmalıdır. Proje tesliminde bu görsel çıktıları da teslim etmeniz gerekmektedir.
- Taş-kağıt-makas seçimini bilgisayar otomatik olarak yapma, biz ise taş-kağıt-makas tercihimizi kamera aracılığı ile çıktı aldığımız kağıtları göstererek yapıyor olmalıyız,
- Oyun başlatıldığında en az 2 defa ard arda oynanabiliyor olmalı,
- Oyunun başlangıcında gerekli yönlendirme olmalı, bilgisayarın seçimi görünmeli,
- Kazanma kaybetme durumlarını oyunun sonunda bildiriyor olmalıdır.

ARA KONTROL (Planlama)

Projenizde kullanacağınız arkaplanları, taş-kağıt-makas görsellerini seçmiş, tasarlamış ve yapay zekanın makine öğrenmesi konusunda araştırmanızı ara kontrol tarihine kadar yapmış olunuz. Tüm bunları bir sunuma aktarıp Tanıtım Sunumunun taslağı olarak öğretmeninizin sizinle paylaştığı proje ödevi Classroom’unda “Proje Ödevi Ara Kontrol” başlıklı ödevde ekleyiniz.

Ara kontrolden bir ay sonrasına kadar uygulamanızın büyük bölümünü tasarlayınız. Öğretmeninizin, eksiklerin giderilmesi ya da çalışmanızın geliştirilmesine yönelik önerilerini dikkate alınız.

ÖNERİLER

- Pictoblok programında öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda projenize başlayıp, projenizi geliştirmek amacıyla farklı çalışmalarını inceleyebilirsiniz.
- Pictoblok ai makine öğrenmesi eklentisi hakkında bilgi veren siteler ve videolar size yardımcı olabilir.
- Yapay Zeka ve makine öğrenmesi konusunda bilgi veren sitelerden, kitaplardan bilgi alabilirsiniz.
- Uygulamanızı tasarlarken belirtilen kriterlerin tümünün olmasına özen gösteriniz.
- Uygulamanın hatasız çalışması için son kontrolünüzü dikkatli yapınız.

DEĞERLENDİRME

Çalışmanız;

- Uygulamanızın tanıtım sunumunun özenle yapılmış olması,
- Uygulamada taş-kağıt-makas görsellerini tanıyor ve sorunsuz çalışıyor olması,
- Başka görsel okutulduğunda tanımıyor olması,
- Kazanma kaybetme durumunun bildiriliyor olması,
- Oyunda bilgisayar seçimini rastgele yapıyor olmasına dikkat ediniz.

PUANLAMA

- Uygulamanın Tanıtım Sunumu (30 Puan)
- Uygulama Tasarımı ve Kodlaması (55 Puan)
- Hatasız Çalışma (5 Puan)
- Projenin Zamanında Teslimi (10 Puan)