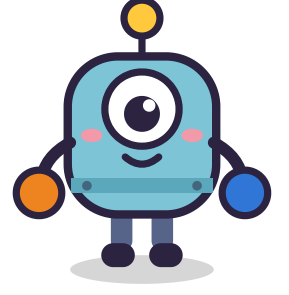


Çıt'a Kart Ver: 30 dakikada sıra, döngü ve ayna

Bir çocuk robot Çıt olur, sınıf ona kartlarla iş yaptırır. Çıt kartta ne yazıyorsa onu yapar, tam olarak onu. Çocuklar önce dener, sonra ne olduğunu görür, fikrin adını en son duyar.



30 dakika

beş kısa bölüm

1-4. sınıf

okumaya yeni başlayan da katılır

Ekran yok

kâğıt, makas, bant

5 fikir

komut, sıra, döngü, bakış açısı, hata ayıklama

Hazırlık

10 dk, dersten önce

- Kart sayfalarını basın (4 sayfa; renkli olması iyi, siyah-beyaz da olur). Kartları kesin.
- Tahtaya üç **kart yeri** yapıştırın (3. sayfa). Kartlar bunların üstüne konacak.
- Bilezikleri kesin: **mavi sol el, turuncu sağ el**. Çıt olan çocuğun bileğine bantla tutturulur.
- Çıt posterini (4. sayfa) tahtaya asın.

1 • Çıt'la tanışma

3 dk • komut

Bir gönüllü Çıt olur ve bilezikleri takar. Tahtaya tek kart koyun: **Zıpla**.

Sorun: "**Çıt kaç kez zıplayacak?**" Sonra Çıt kartı yapsın: bir kart, bir zıplama.

Çıt'a "Şimdi ne yapacaksın?" diye sorun. Kartta yazmayan bir şey yaparsa (iki kez zıplamak, el sallamak) sınıf fark eder. Kural cümlesini o zaman söyleyin: **Çıt kartta ne yazıyorsa onu yapar.**

Fikrin adı: komut. Çıt'a ne yapacağını söyleyen kart bir komuttur.

2 • Dans

6 dk • sıra

Tahtaya dansın notasını çizin: **alkış • zıplama • alkış**. Kartları siz koyun ama bilerek yanlış sırayla: **Zıpla • Alkışla • Alkışla**. Çıt kartları sırayla yapsın.

Çıt ilk kartta zıplar. Sorun: "**Ne oldu?**" Beklenen cevap: "Burada alkış gerekiyordu, Çıt zıpladı."

Bir çocuk kartların yerini değiştirsin, Çıt yeniden yapsın. Dans tutunca söyleyin:

Fikrin adı: program. Çıt'ın yapacağı işleri kartlarla sıraladınız. Buna program denir. Çıt kartları sırayla yapar.

3 • Sekiz zıplama

7 dk • döngü

Yeni görev: Çıt **sekiz kez** zıplasın. Ama tahtada yalnız **üç kart yeri** var. Çocuklar denesin: üç Zıpla kartı koyarlar, Çıt üç kez zıplar, beş zıplama eksik kalır.

Sorun: "**Üç kart yeriyle sekiz zıplamayı nasıl yaptırırız?**" Önerileri dinleyin. Sonra **Tekrar et** kartını verin.

Zıpla kartını Tekrar et kartının içine koyun, kutuya **8** yazın. Sınıf zıplamaları yüksek sesle sayın: "1 ... 8".

Fikrin adı: döngü. Çıt iki kartla sekiz iş yaptı. Aynı işleri birkaç kez yaptırmaya döngü denir.

Zaman kalırsa: Tekrar et'in içine iki kart koyun (Alkışla, Zıpla) ve 3 yazın. Çıt kaç hareket yapacak? (6)

4 • Ayna

8 dk • bakış açısı

Çıt sınıfa dönük dursun. Tahtaya tek kart: **Sağa dön** (turuncu).

1. **"Turuncu eldiveni bulun."** Çocuklar Çıt'ın turuncu bileğini gösterebilir. Sınıftan bakınca bu el hangi tarafta?
2. **"Çıt bu eline doğru dönecek. Sağa dönünce sizden bakınca hangi tarafa bakar?"** Herkes parmağıyla tahminini gösterebilir. Henüz açıklamayın.
3. Çıt dönsün. Çoğu çocuk şaşırır: Çıt sınıfın **soluna** baktı.

Kural, en sonda: Çıt size bakarken, onun sağı sizin tarafınızdan solda görünür.

Şimdi Çıt sınıfa **sırtını** dönsün ve aynı kartı yapsın. Bu kez sağı, sınıfın da sağı olur. Çocuklara sırayla Çıt'ın arkasına geçip "Çıt'ın gözüyle" bakmalarını isteyin.

İki turla deneyin: bir turda Sağa dön, bir turda Sola dön. Her turda önce tahmin, sonra hareket.

5 • Hatayı bul

5 dk • hata ayıklama

Sınıfta Çıt için kısa bir yol belirleyin: başlangıç noktası ve birkaç adım ötede bir hedef (bir kitap, bir sandalye). Tahtaya içinde **bir yanlış kart** olan bir program koyun, örneğin hedef Çıt'ın sağ tarafındaysa: İleri git • İleri git • **Sola dön** • İleri git.

Çıt programı yapsın. Sorun: **"Çıt nerede yanlış yola saptı? Hangi kartı değiştirelim?"**

Kartı değiştiren grup Çıt'ı yeniden yürütsün.

Fikrin adı: hata ayıklama. Programdaki yanlış bulup düzeltmek. Yazılımcılar bunu her gün yapar.

Kapanış

1 dk

Tahtaya beş fikri yazın: **komut, sıra, döngü, bakış açısı, hata ayıklama.** Her biri için bir soru sorun: **"Bunu evde nerede görürsün?"**

- Sıra: yemek tarifi, diş fırçalama
- Döngü: çamaşır makinesinin dönmesi, şarkıdaki nakarat
- Bakış açısı: karşıdaki arkadaşla yol tarif etmek

Öğretmene notlar

- Puan ve yarışma yok. Yanlış program bir keşiftir; "Ne oldu?" diye sorun, düzeltmeyi çocuklar bulsun.
- Her yönergeden sonra bir çocuğa "Şimdi ne yapacaksın?" diye sorun.
- Çıt rolünü sırayla verin. Utangaç çocuklar kartları koyan olabilir.
- Kart adı yaptığı işi söyler. Okumayan çocuk simgeden ve renkten tanır.

Kod Haftası haritası

AB Kod Haftası 2026, 10–25 Ekim arasında. Sınıfınızın etkinliğini codeweek.eu sitesindeki haritaya ekleyebilirsiniz; 30 dakikalık bir etkinlik de sayılır.

Çocukların adını ya da fotoğrafını hiçbir yerde paylaşmanız gerekmez.