

MAYIS AYI ALGORİTMA PROGRAMI (5-6 YAŞ) – NEXT LEVEL 3

AYLIK HEDEF


- Döngü → bilinçli tekrar (kaç kez?)
- IF → 2 koşullu yapı (if + else başlangıcı)
- Debug → neden hata oldu?
- Yol → planla → dene → düzelt
- Somut → yarı soyut (ok, sembol, kart)

1. HAFTA – Gelişmiş Döngü

Pazartesi

- tekrar + ritim
- “3 kez zıpla”

Salı

- loop kartı
-  “2 ileri + sağ → 3 kez”

Çarşamba

- tahmin et → uygula
- “kaç adım?”

Perşembe

- yanlış loop ver
- çocuk düzeltir

Cuma – Oyun

 “Loop Challenge”

 en hızlı doğru yapan kazanır

 Kazanım:

✓ tekrar mantığını anlama

2. HAFTA – IF + ELSE

Pazartesi

- “Eğer kırmızı → zıpla”

Salı

- yeni:
 - 👉 “Eğer mavi → dön
 - 👉 değilse → dur”


Çarşamba

- 2 koşullu yol

Perşembe

- grup oyunu
 - 👉 çocuk kuralları koyar

Cuma – Oyun

 “Koşul Oyunu”

 Kazanım:

✓ karar verme

3. HAFTA – Debugging + Neden?

Pazartesi

- yanlış komut

Salı

- “neden olmadı?”


Çarşamba


- 2 hatalı görev

Perşembe

- arkadaşının hatasını bul

Cuma – Oyun

 “Bug Avcıları”

 Kazanım:

✓ analitik düşünme

4. HAFTA – Problem + Görev

Pazartesi

- 2 yol → hangisi kısa?

Salı

- plan çiz (kartlarla)

Çarşamba

- uygula + düzelt

Perşembe

- görev oluştur (çocuk karar)

Cuma – MISSION DAY

 “Hazineye ulaş”

Kurallar:

- loop kullan
- if kullan
- hata düzelt

 Kazanım:

✓ planlama + strateji

MAYIS OYUNLARI

- Loop yarışması
- IF yolu
- Bug avı
- Hazine oyunu

MATERYALLER

- kodlama halısı
- ok kartları
- renk kartları
- hata kartları
- görev kartları

GELİŞİM


- ✓ düşünerek hareket
- ✓ hata fark etme
- ✓ çözüm üretme
- ✓ planlama


ÖĞRETMEN NOTU (ÇOK KRİTİK)

Mayıs farkı:

 çocuk artık **yapan değil, düşünen**

- ✗ hemen düzeltme
- ✓ sor:
 - “neden?”
 - “başka nasıl?”

 çocuk: yanlış yaptı

 sen:

“Başka nasıl deneyebiliriz?”

MAYIS AYI KODLAMA PROGRAMI (5–6 YAŞ) – NEXT LEVEL 3+

AYLIK HEDEF

- Komut → **planlı komut yazma**
- IF / ELSE → **2 koşullu karar**
- Loop → **bilinçli tekrar (kaç kez?)**
- Debug → **neden hata oldu?**
- Yol → **en iyi çözümü seçme**

1. HAFTA – PLANLAMA + KOMUT

Pazartesi

- komutu tahmin et
- “ileri + sağ + ileri”

Salı

- çocuk komut yazar
- sonra uygular


Çarşamba


- yolu çiz (oklarla)

Perşembe

- yanlış plan → düzelt

Cuma

 Planlama Oyunu

 Kazanım:

✓ düşün → yaz → uygula

2. HAFTA – IF / ELSE

Pazartesi

- “Eğer kırmızı → dur”

Salı

- “Değilse → git”

Çarşamba


- 2 koşullu yol

Perşembe

- çocuk kural koyar

Cuma

 Trafik Oyunu

 Kazanım:

✓ karar verme

 3. HAFTA – DEBUGGING 

Pazartesi

- yanlış komut

Salı

- “neden olmadı?”

Çarşamba


- 2 hatalı görev

Perşembe

- arkadaşının hatasını bul

Cuma

 Bug Avı

 Kazanım:

✓ hata fark etme

4. HAFTA – STRATEJİ + GÖREV

Pazartesi

- 2 yol → karşılaştır

Salı

- plan çiz

Çarşamba

- uygula + düzelt

Perşembe


- çocuk görev kurar

Cuma – MISSION DAY

 “Hazineyi bul!”

Kurallar:

- loop kullan
- if / else kullan
- hata düzelt

 Kazanım:

✓ problem çözme

MAYIS OYUNLARI

- Plan oyunu
- Trafik oyunu
- Bug avı
- Hazine oyunu

MATERYALLER

- kodlama halısı
- ok kartları
- renk kartları
- hata kartları

- görev kartları

GELİŞİM


- ✓ planlama
- ✓ karar verme
- ✓ hata düzeltme
- ✓ strateji kurma


ÖĞRETMEN NOTU (ÇOK KRİTİK)

Mayıs farkı:

 çocuk artık **komut alan değil, komut yazan**

- **X** hemen müdahale etme
- **✓** sor:
 - “neden?”
 - “başka nasıl?”

 çocuk yanlış yaptı

 sen:

“Bu yolu neden seçtin?”

MAYIS AYI SATRANÇ PROGRAMI (5–6 YAŞ) – NEXT LEVEL 3

AYLIK HEDEF

- 2 hamle → **mini plan (başla + devam et)**
- Tehdit → **tehdit + savunma birlikte**
- Çatal → **bilinçli kullanma**
- Pin → **fark etme + kullanma başlangıcı**
- Oyun → **neden hamle yaptığını söyleme**

1. HAFTA – PLANLI HAMLE

Pazartesi

- “Sonra ne olur?”
- 2 hamle bulmaca

Salı

- 2 seçenekli hamle
- hangisi daha iyi?


Çarşamba

- mini plan kur
- “önce... sonra...”

Perşembe

- yanlış plan → düzelt

Cuma

 Plan Oyunu

 Kazanım:

✓ ileri düşünme

2. HAFTA – TEHDİT + SAVUNMA

Pazartesi

- “Tehdit var mı?”

Salı

- “Bu taş güvende mi?”


Çarşamba


- savunma hamlesi bul

Perşembe

- saldırı + savunma birlikte

Cuma

 Tehlikede mi? oyunu

 Kazanım:

✓ farkındalık

 **3. HAFTA – TAKTİK (ÇATAL + PIN)** 

Pazartesi

- çatal tekrar

Salı

- çatal kur

Çarşamba


- “hangisini alırsın?”

Perşembe

- pin fark et

Cuma

 Taktik oyunu

 Kazanım:


✓ doğru seçim

4. HAFTA – AKILLI OYUN


Pazartesi

- mini oyun

Salı

- görevli oyun
 “1 taş koru”

Çarşamba


- görevli oyun
 “1 çatal dene”

Perşembe

- oyun + yorum

Cuma – SMART GAME DAY

- düşünerek oyna
- hamleni açıkla

 Kazanım:

✓ bilinçli oyun

OYUNLAR

- Plan oyunu
- Tehdit bul
- Çatal oyunu
- Akıllı maç

MATERYALLER

- satranç tahtası
- demo tahta
- taktik kartları
- görev kartları

GELİŞİM


- ✓ düşünme
- ✓ plan kurma
- ✓ karar verme
- ✓ dikkat


ÖĞRETMEN NOTU (ÇOK KRİTİK)

Mayıs farkı:

 çocuk artık **hamle yapan değil, hamleyi düşünen**

- ✗ hamleyi söyleme
- ✓ sor:
 - “neden?”
 - “sonra ne olur?”

 çocuk hamle yaptı

 sen:

“Sonra ne olacağını düşündün mü?”

P4C MAYIS PROGRAMI (5–6 YAŞ) – “DÜŞÜNMEYİ KEŞFEDİYORUM”

AYLIK HEDEF


- “Neden?” sorusunu aktif kullanma
- Tek cevap yerine **farklı ihtimalleri görme**
- Düşüncüyü sözle ifade etme
- Dinleme ve sırayla konuşma

1. HAFTA – “GERÇEK Mİ, HAYAL Mİ?”



Tema

Gerçek ile hayal arasındaki fark

Tetikleyici

 “Rüyada gördüğümüz şeyler gerçek mi?”

Etkinlik

-  “Rüya mı gerçek mi?” kart oyunu
-  Çocuklara durum ver:
 - “Uçan balık”
 - “Konuşan ağaç”
 - “Koşan çocuk”

Soru Örnekleri

- Bu gerçek olabilir mi?
- Neden gerçek değil?
- Gerçek gibi görünen şeyler var mı?

Kazanım


- ✓ gerçek-hayal ayrımı
- ✓ gerekçe sunma

2. HAFTA – “AYNI ŞEY Mİ, FARKLI ŞEY Mİ?”


Tema

Benzerlik ve farklılık

Tetikleyici

 “İkizler aynı kişi midir?”

Etkinlik

-  2 benzer oyuncak
- “Aynı mı?” tartışması

Soru Örnekleri

- Aynı olmak ne demek?
- Küçük farklar önemli mi?
- Senin aynı olsa sen olur mu?

Kazanım


- ✓ karşılaştırma
- ✓ kavram düşünme

3. HAFTA – “GÖRÜNMEYEN ŞEYLER VAR MI?”


Tema

Soyut kavramlar

Tetikleyici

 “Sevgi görünür mü?”

Etkinlik

-  “Görünmeyeni bul” oyunu
- “Ses”, “sevgi”, “rüzgar”

Soru Örnekleri

- Görmediğimiz şey var mı?
- Görmeden nasıl biliyoruz?
- Görünmeyen şeyler gerçek midir?

Kazanım


- ✓ soyut düşünme başlangıcı
- ✓ kanıt arama

4. HAFTA – “HERKES AYNI DÜŞÜNMEK ZORUNDA MI?”


Tema

Farklı düşünceler

Tetikleyici

 “Aynı soruya herkes aynı cevap vermeli mi?”

Etkinlik

-  “Elma neye benzer?”
- Her çocuk farklı cevap verir






Soru Örnekleri

- Farklı düşünmek yanlış mı?
- Kim haklı?
- İki kişi de haklı olabilir mi?

Kazanım

- ✓ farklı bakış açılarını kabul
- ✓ tartışma kültürü

P4C MİNİ RUTİN (HER DERS İÇİN)

1.  Isınma (şarkı / hareket) – 3 dk
2.  Hikâye / tetikleyici – 5 dk
3.  Soru üretme – 5 dk
4.  Tartışma – 10 dk
5.  Yansıtma (resim / oyun) – 5 dk

MATERYALLER

- hikâye kartları
- duygu kartları
- nesne kartları
- kukla / oyuncak

📌 ÖĞRETMEN NOTU (EN KRİTİK)

Bu yaşta P4C'nin altın kuralı:

📌 **doğru cevap yok, düşünce var**

- ✘ “doğru bu” deme
- ✔ “neden böyle düşündün?” de

📌 çocuk: “Bu gerçek”

📌 sen:

“Bunu nasıl anladın?”