



## Haftalık Plan – Algoritma (5–6 Yaş) – NEXT LEVEL 2


### Haftanın Hedefleri


- Döngü → **koşullu döngü (if mantığı başlangıcı)**
- Komut zinciri → **planlama (önce düşün sonra yap)**
- **Hata bulma (debugging)**
- En kısa yolu bulma (optimizasyon)
- Somut → **sembol** → **yarı soyut geçiş**


### Pazartesi – Döngü + Planlama

 Isınma (5 dk)


 “Aynısını yap”


 Öğretmen: “zıpla + dön + zıpla”

 Yeni Vurgu

 “Önce düşün!”

 Ana Etkinlik (15 dk)

 Halı kodlama

 “2 ileri + sağ + 2 ileri → 2 kez tekrar”


 Gelişim


 Çocuk önce yolu **tahmin eder**, sonra uygular


 Kazanım


✓ Döngü + planlama birlikte


### Salı – Koşul (IF) Başlangıcı


 Yeni Kavram

 “Eğer ... ise ...”


 Oyun

 Renkli zemin

 “Eğer kırmızıya gelirse → zıpla”

 “Eğer maviye gelirse → dön”

 Halı Etkinliği

 yol üzerinde renkler var

## Dil


- “Eğer...”
- “O zaman...”

## Kazanım


✓ IF mantığı temeli


## Çarşamba – Debugging (Hata Bulma)

### Isınma

 Öğretmen yanlış yapar 😊

### Ana Oyun


 “Nerede hata var?”

 verilen komut:

“ileri + ileri + sağ”

ama hedefe ulaşmaz

### Çocuk görevi

 hatayı bul + düzelt


## Kazanım

✓ Hata fark etme


✓ Analitik düşünme


## Perşembe – En Kısa Yol (Problem Çözme)

### Yeni Kavram

 “En az adım”

### Oyun

 Aynı hedef → 2 farklı yol

 hangisi kısa?

### Grup Çalışması

- 1 grup uzun yol
- 1 grup kısa yol

- 🎯 Kazanım
- ✓ Strateji geliştirme
- ✓ Karşılaştırma

## 📅 Cuma – Büyük Görev (Mission Day) 🎯

- 🎯 Senaryo
- 👉 “Hazineye ulaş!”

### 🎯 Kurallar

- döngü kullan
- koşul kullan
- hata olursa düzelt

### 🎯 Grup Oyunu

- 👤 1 çocuk → komut verir
- 👤 1 çocuk → uygular

### 🎯 Ek Görev

- 👉 şekil çiz (loop ile)

- kare
- üçgen

## 🎮 Haftalık Oyunlar (Level Up)

- IF oyunu (renkli zemin)
- Debug oyunu
- Hazine oyunu
- Halı kodlama



## 📁 Materyaller


- Kodlama halısı
- Renkli kartlar (IF için)
- Misket / blok
- Şekil kartları
- Hata kartları (yanlış komut)


## Bu Haftanın GELİŞİM FARKI

- ✓ Tekrar → **koşul**
- ✓ Taklit → **problem çözme**
- ✓ Uygulama → **hata düzeltme**
- ✓ Yol → **en iyi yol**

## Öğretmen Notu (çok kritik)

- Bu hafta artık:
  -  “neden?” sorusu SIK kullanılmalı
- Müdahale etme **X**
  -  çocuk denesin ✓
- Hata = öğrenme fırsatı

 “Yanlış yaptın” deme

 “Başka nasıl olabilir?” de


## Haftalık Plan – Kodlama (5–6 Yaş) – NEXT LEVEL 2+


### Haftanın Hedefleri

- IF → IF + ELSE mantığına geçiş
- Döngü → koşulla birlikte kullanma
- Komut zinciri → planlayarak yazma (önce düşün)
- **Debugging (hata ayıklama)** aktif kullanım
- Problem çözme → strateji geliştirme


### Pazartesi – Planlama + Komut Zinciri


 Isınma (5 dk)

 “Komutu tahmin et”


 öğretmen yapar → çocuk söyler


 Ana Etkinlik (15 dk)


 Halı kodlama

 6–8 adımlık yol

 YENİ

 Çocuk önce komutları **söyler**, sonra uygular

 Çalışma


 yolu çiz + oklarla göster

 Kazanım

✓ düşün → planla → uygula

### Salı – IF → IF / ELSE

 Tekrar

 “Eğer ... ise ... yap”

 Yeni Kavram

 “Değilse ... yap”

 Oyun

 Trafik Level 2

- Eğer kırmızı → dur
- Eğer yeşil → git
- **Değilse** → zıpla

◆ Halı Etkinliđi  
☞ renkli engeller

👤 Dil

- “Eđer...”
- “Deđilse...”

🎯 Kazanım  
✓ Karar verme geliřir

### 📅 Çarřamba – Debugging + Hata Düzeltme 🛠️

◆ Isınma  
☞ öğretmen bilerek yanlış yapar 😊

◆ Ana Etkinlik  
📦 “Hata avcısı”

☞ verilen komut:  
“ileri + sađ + ileri”  
ama hedef yanlış

◆ Çocuk görevi  
✓ hatayı bul  
✓ düzelt

◆ Ek  
☞ 2 farklı hata koy

🎯 Kazanım  
✓ analitik düşünme  
✓ dikkat

### 📅 Perřembe – Strateji + En İyi Yol 🌸

◆ Yeni Kavram  
☞ “En iyi yol” (en kısa + en kolay)

🎮 Oyun

📦 2 çözüm ver

👉 hangisi daha iyi? neden?

🎮 Grup Çalışması

- 1 grup hızlı
- 1 grup kısa

🎮 Tartışma

👉 “neden bu?”

🎯 Kazanım

✓ karşılaştırma

✓ strateji

📺 Cuma – Büyük Görev (MISSION DAY) 🎯

🎮 Senaryo

🚩 “Hazineyi bul!”

🎮 Kurallar

✓ loop kullan

✓ if / else kullan

✓ hata varsa düzelt

🎮 Grup Oyunu

👤 1 çocuk → komut verir

👤 1 çocuk → uygular

🎮 BONUS

👉 en kısa yol kazanan

🎯 Kazanım

✓ tüm haftayı birleştirme

## Haftalık Oyunlar (Level Up)

- IF / ELSE oyunu
- Debug oyunu
- Hazine oyunu
- Strateji oyunu



## Materyaller


- Kodlama halısı
- Renk kartları
- Engel kartları
- Hata kartları
- Ok kartları

## Bu Haftanın GELİŞİM FARKI

- ✓ IF → IF / ELSE
- ✓ Taklit → **hata düzeltme**
- ✓ Yol → **strateji**
- ✓ Uygulama → **planlama**

## Öğretmen Notu (çok kritik)

- Bu hafta en önemli soru:  
 “Neden bu yolu seçtin?”
- Müdahale etme **X**  
 çocuk denesin ✓
- Hata = altın fırsat


 “Başka nasıl olabilir?”

## Haftalık Plan – Satranç (5–6 Yaş) – NEXT LEVEL 2


### Haftanın Hedefleri

- Tek hamle → **2 hamle düşünme (mini planlama)**
- Taktik görme → **tehdit + cevap farkındalığı**
- **Çatal (fork) pekiştirme + yeni taktik başlangıcı (şiş / pin farkındalığı)**
- “Hamle yapmadan önce düşün” alışkanlığı
- Oyun içinde bilinçli hamle

### Pazartesi – 2 Hamle Düşünme


 Isınma (5 dk)


 “Tek mi çift mi?”


 tek hamlede mi kazanılır, iki hamlede mi?

 Ana Etkinlik (15 dk)

 2 hamlelik bulmacalar

 “Önce bunu yap → sonra ne olur?”

 Yeni Vurgu


 “Şimdi değil, sonra ne olacak?”


 Kazanım

✓ ileri düşünme başlar

### Salı – Tehdit & Savunma


 Yeni Kavram

 “Tehdit var mı?”

 Oyun

 “Tehlikede mi?”

- Bu taş alınabilir mi?
- Kim kimi tehdit ediyor?

 Ana Etkinlik




 2 seçenekli pozisyon

 Dil


- “Tehlikede”
- “Koruyorum”

 Kazanım


✓ savunma farkındalığı

 **Çarşamba – Çatal (Fork) LEVEL UP**  


 Tekrar


 At çatalı

 Gelişim


 “Çataldan sonra ne yaparsın?”

 Oyun

 “Çatal + kazan”

 çatal kur → hangi taşı alırsın?

 Mini görev

 en değerli taşı seç

 Kazanım


✓ sadece görmek değil, doğru karar vermek

 **Perşembe – Yeni Taktik: Şiş (Pin) Başlangıcı** 


 Hikâye

 “Bu taş hareket ederse arkadaki zarar görür!”

 Gösterim

 basit pin örneği

 Oyun

 “Hareket edebilir mi?”

 çocuk karar verir

## ◆ Basit Dil

- “Bağlı”
- “Hareket edemez”

## 🎯 Kazanım

✓ yeni taktik farkındalığı

## 📅 Cuma – Akıllı Oyun Günü 🧠

### ◆ Mini maçlar (10 dk)

### ◆ Görevli oyun



- 1 çatal dene
- 1 taşı koru
- düşünerek oyna

### ◆ Oyun sonrası sohbet



- “En iyi hamlen neydi?”
- “Neden onu yaptın?”

## 🎯 Kazanım

✓ düşünerek oynama

## 🧩 Haftalık Oyunlar (Level Up)

- 2 hamle bulmacaları
- Tehdit bul oyunu
- Çatal + seçim
- Pin fark et



## 📁 Materyaller


- Satranç tahtası
- Büyük demo tahtası
- Taktik kartları (çatal / pin / tehdit)
- Mini görev kartları

## Bu Haftanın GELİŞİM FARKI

- ✓ Tek hamle → **2 hamle düşünme**
- ✓ Sadece saldırı → **savunma + düşünme**
- ✓ Çatal görmek → **karar vermek**
- ✓ Oynamak → **planlamak**

## Öğretmen Notu (çok kritik)

- En önemli soru:
  -  “Sonra ne olur?”
- Çocuğa hamle söyleme **×**
  -  seçenek sun ✓
- Hata = öğrenme


 “Başka ne yapabilirdin?”

## P4C Ders Planı (6 Yaş)


 Konu: “Her Doğru Her Zaman Doğru mudur?”

### Amaçlar

- Çocukların **doğru–yanlış kavramını sorgulaması**
- Duruma göre düşünme becerisi geliştirmesi
- Farklı bakış açılarını dinleme
- Gerekçeli konuşma alışkanlığı kazanma


 Süre: 30–40 dk

### 1. Isınma (5 dk)

 Oyun: “Doğru mu Yanlış mı?”

Öğretmen hızlı cümleler söyler:

- “Gökyüzü yeşildir”
- “Su içmek sağlıklıdır”
- “Arkadaşına yardım etmek iyidir”

 Çocuklar:

✓ Doğruysa ayağa kalk


✗ Yanlışsa otur

### 2. Hikâye (10 dk)

 Hikâye: “Ayıcık ve Kırık Vazo”

Ayıcık evde oynarken yanlışlıkla vazoyu kırar.

Annesi gelir ve sorar:

 “Bunu sen mi yaptın?”

Ayıcık düşünür:

- Doğruyu söylerse annesi kızabilir
- Söylenemezse kurtulabilir

Sonunda şöyle der:

👉 “Ben yapmadım...”

Ama içi hiç rahat değildir.

### 🔍 3. Soru Oluşturma (5 dk)

Çocuklara sorulur:

- Ayıcık doğru mu yaptı?
- Doğruyu söylemek her zaman iyi midir?
- Bazen doğruyu söylememek doğru olabilir mi?

👉 Çocuklardan gelen sorular da tahtaya yazılır

### 💬 4. Tartışma (15 dk)

Öğretmen yönlendirici ama tarafsız olur:

- “Neden öyle düşünüyorsun?”
- “Başka düşünen var mı?”
- “Ayıcık ne yapabilirdi?”

### 🌐 Derinleştirme Soruları

- Doğru söylemek mi, kimseyi üzmemek mi daha önemli?
- Birine zarar vermemek için yalan söylenir mi?
- Herkes doğruyu farklı düşünebilir mi?

### 🎭 5. Drama (5 dk)

🎲 Rol oyunu:

- 1 çocuk → Ayıcık
- 1 çocuk → Anne


👉 2 farklı son oynanır:

1. Doğruyu söyler
2. Saklar

👉 Hangisinde nasıl hissettiklerini konuş

## 6. Kapanış Etkinliđi

 Çizim:

 “Ben olsaydım ne yapardım?”

Çocuklar resim çizer ve anlatır

## Kazanımlar

- ✓ Düşünerek konuşma
- ✓ Farklı görüşleri dinleme
- ✓ Empati kurma
- ✓ Ahlaki farkındalık

## Öğretmen Notu

- Doğru cevap YOK
- Amaç düşündürmek
- Her cevap değerlidir
- Sessiz çocuklara da söz ver