Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Geleneksel Oyunlar Modülü
Kaba Değerlendirme Formu 2026

Bu form, hafif düzeyde özel eğitim sınıflarında öğrenim gören öğrenciler ve kaynaştırma/bütünleştirme yoluyla eğitim alan öğrenciler için hazırlanmıştır.

Öğrencinin mevcut performansını belirleme ve BEP amaçlarını seçme

Öğrenci adı soyadı:	Okulu:
Uygulanan etkinlik / materyal:	Kullanılan yardım / ipucu:

Dört yıllık değerlendirme bilgileri

Bilgi	1. yıl	2. yıl	3. yıl	4. yıl
Eğitim öğretim yılı	20…/20…	20…/20…	20…/20…	20…/20…
Sınıfı / şubesi				
Değerlendirme tarihi				
Değerlendiren öğretmen				

Açıklama ve gözlem

Puanlama ve kullanım

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Dört sütun dört ayrı eğitim öğretim yılı içindir. Her becerinin ilgili yıl hücresine 0, 1, 2 veya 3 yazın. Başlıklara yılları yazıp aynı sırayı bütün sayfalarda kullanın.

Öğrencinin performansına uygun kısa görev, somut materyal ve güvenli canlandırmalar seçin. Kullanılan materyali ve yardım türünü kaydedin. Değerlendirilmeyen maddeyi boş bırakıp nedenini yazın; boş madde 0 sayılmaz. Toplam puan oluşturmayın.

Kodlar ve kaynak sürümü

Açık gri satırlar ana öğrenme çıktısı veya kazanımı; beyaz satırlar gözlenebilir alt amacı gösterir. AG numaraları forma aittir. Bileşen harfleri kaynak programa atıftır; — işareti öğretmen uyarlamasını gösterir.

Bu formun kaynak sürümü aşağıda gösterilmiştir. Okulunuzda uygulanan program, dersin alınma düzeyi ve öğrencinin BEP'i esas alınır.

MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, [TYMM] OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ GELENEKSEL OYUNLAR MODÜLÜ (2026). İlgili sınıf, düzey veya modülün ana çıktıları ve süreç bileşenleri.

Resmî kaynak: https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=2366

2026 formun hazırlanma ve kontrol yılıdır. Bu belge MEB tarafından yayımlanmış resmî bir form değildir. Kaynak kontrolü: 6 Ekim 2026.

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Geleneksel Oyunlar Modülü

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
OOEGO.1.1 Geleneksel oyunların özelliklerini özetleyebilme						
AG001	a	Geleneksel oyunların temel unsurlarını analiz ederek çözümler.				
AG002	b	Geleneksel oyunların özelliklerini benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırır.				
AG003	c	İncelediği oyunlardan elde ettiği bilgileri kendi cümleleriyle aktararak yorumlar.				
AG004	a	Geleneksel oyunların temel unsurlarını (kurallar, malzeme, mekân, katılımcı sayısı vb.) analiz ederek çözümler.				
OOEGO.1.2 Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunları karşılaştırabilme						
AG005	a	Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların özelliklerini belirler.				
AG006	b	Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların özelliklerine ilişkin benzerlikleri listeler.				
AG007	c	Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan oyunların özelliklerine ilişkin farklılıkları listeler.				
OOEGO.1.3 Geleneksel oyunlarda hareket becerilerini sergileyebilme						
AG008	a	Geleneksel oyunlarda kullanılan hareket becerilerini gösterir veya belirtir.				
AG009	b	Geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini basamaklar hâlinde gösterir.				
AG010	c	Geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini farklı durum ve ortamlarda uygular.				
OOEGO.1.4 Geleneksel oyunlarda taktik ve strateji geliştirebilme						
AG011	a	Geleneksel oyunlarda karşılaşılan taktiksel veya stratejik problemi belirler.				
AG012	b	Belirlenen problemi veya durumu çözmek için uygun taktik veya strateji önerir.				
AG013	c	Seçtiği taktiği ya da stratejiyi uygular.				
OOEGO.2.1 Geleneksel oyunlar aracılığıyla fiziksel aktiviteye katılabilme						
AG014	a	Geleneksel oyunlar aracılığıyla fiziksel etkinlik ihtiyacını fark ettiği özelliği belirtir.				
AG015	b	Geleneksel oyunlarla katılacağı fiziksel etkinliği planlar.				
AG016	c	Geleneksel oyunlar aracılığıyla gerçekleştireceği fiziksel etkinlik planını uygular.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Geleneksel Oyunlar Modülü

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
OOEGO.2.2 Geleneksel oyunların kişisel ve sosyal gelişimdeki etkisini çözümleyebilme						
AG017	a	Geleneksel oyunların kişisel ve sosyal gelişime katkıda bulunan unsurlarını belirler.				
AG018	b	Belirlenen unsurlar arasındaki ilişkiyi ve gelişime olan etkilerini belirler.				
OOEGO.2.3 Geleneksel oyunlarda adil oyun anlayışına uygun davranabilme						
AG019	a	Geleneksel oyunlarda adil oyun anlayışının temel ilkelerini açıklar.				
AG020	b	Geleneksel oyunlarda adil oyun anlayışına uygun hareket eder.				
OOEGO.2.4 Geleneksel oyun etkinliklerinde liderlik sergileyebilme						
AG021	a	Geleneksel oyun etkinliğinde liderlik rollerini tanımlar.				
AG022	b	Tanımladığı liderlik rollerini etkinlik sürecinde gösterir.				
OOEGO.3.1 Geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki önemini sorgulayabilme						
AG023	a	Geleneksel oyunların toplumsal ve kültürel yaşamdaki önemiyle ilgili merak ettiği konuyu tanımlar.				
AG024	b	Belirlediği konuya ilişkin araştırma sorularını sorar.				
AG025	c	Sorular doğrultusunda toplaması gereken bilgileri toplar.				
AG026	ç	Topladığı bilgilerin doğruluk ve güvenilirlik durumunu değerlendirir.				
AG027	d	Elde ettiği bilgilerin ışığında toplumsal ve kültürel yaşamdaki öneme ilişkin çıkarım yapar.				
OOEGO.3.2 Ailesinin ve yakın çevresinin geçmişte oynadığı geleneksel oyunlarla ilgili bilgi toplayabilme						
AG028	a	Geleneksel oyunlara ulaşmak için kullanacağı araçları belirler.				
AG029	b	Belirlediği aracı kullanarak geleneksel oyunlar hakkındaki bilgileri bulur.				
AG030	c	Geleneksel oyunlarla ilgili ulaşılan bilgileri doğrular.				
AG031	ç	Geleneksel oyunlar ile ilgili ulaşılan bilgileri kaydeder.				
OOEGO.3.3 Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini sergileyebilme						
AG032	a	Geçmişte oynanan geleneksel oyunlarda kullanılan temel hareket becerilerini gösterir veya belirtir.				
AG033	b	Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı oyunlardaki hareket becerilerini basamaklar hâlinde sergiler.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Geleneksel Oyunlar Modülü

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
OOEGO.3.3 Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini sergileyebilme devam						
AG034	c	Ailesi ve yakın çevresinin oynadığı oyunlardaki hareket becerilerini uygular.				
OOEGO.3.4 Farklı yörelere ait geleneksel oyunları sorgulayabilme						
AG035	a	Farklı yörelere ait merak ettiği geleneksel oyunları tanımlar.				
AG036	b	Farklı yörelere ait oyunlar hakkında sorular sorar.				
AG037	c	Farklı yörelere ait geleneksel oyunlar hakkında bilgi toplar.				
AG038	ç	Farklı yörelere ait toplanan bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.				
AG039	d	Farklı yörelere ait toplanan bilgilerin doğruluğu üzerinde çıkarım yapar.				
OOEGO.3.5 Farklı yörelere ait geleneksel oyunlardaki hareket becerilerini sergileyebilme						
AG040	a	Farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini gösterir veya belirtir.				
AG041	b	Farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini basamaklar hâlinde sergiler.				
AG042	c	Farklı yörelere ait oyunlardaki hareket becerilerini uygular.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....