Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ (2026). İlgili sınıf, düzey veya modülün ana çıktıları ve süreç bileşenleri.

Resmî kaynak: https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=2368

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 Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.1.1.1 Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını açıklayabilme						
AG001	—	Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını açıklar.				
OOEZO.1.1.2 Geometrik şekilleri tanıyabilme						
AG002	—	Geometrik şekilleri tanır.				
OOEZO.1.1.3 Başlangıç ve orta seviye geometrik-mekanik oyunlar oynayabilme						
AG003	a	Geometrik-mekanik oyunlarını inceleyerek mantıksal ilişkiler ortaya koyar.				
AG004	b	Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini kullanarak uyumlu bir bütün oluşturur.				
OOEZO.1.1.4 Üç boyutlu cisimler arasında hareket, ilişki ve örüntüyü açıklayabilme						
AG005	—	Üç boyutlu cisimler arasında hareket, ilişki ve örüntüyü açıklar.				
OOEZO.1.1.5 Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin tümevarımsal akıl yürütebilme						
AG006	a	Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin gözlem yapar.				
AG007	b	Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin örüntüyü bulur.				
AG008	c	Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin genelleme yapar.				
OOEZO.1.2.1 Sözel oyunların kurallarını açıklayabilme						
AG009	—	Sözel oyunların kurallarını açıklar.				
OOEZO.1.2.2 Sözel oyunlara uygun kelimeler üretebilme						
AG010	—	Sözel oyunlara uygun kelimeler üretir.				
OOEZO.1.2.3 Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda akıl yürütme biçimlerini uygulayabilme						
AG011	a	Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.				
AG012	b	Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG013	c	Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG014	d	Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlara yönelik temel stratejileri kullanarak akıl yürütür.				
OOEZO.1.2.4 Sözel oyunlarda verilen ipuçlarıyla mantıksal çıkarımlar yapabilme						
AG015	a	Sözel oyunlara ilişkin ön bilgileri kullanır.				
AG016	b	Sözel oyunlarda ön bilgilerden hareketle kurala dayalı alternatif çözümler üretir.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.1.2.4 Sözel oyunlarda verilen ipuçlarıyla mantıksal çıkarımlar yapabilme devam						
AG017	c	Sözel oyunlarda sonuca yönelik yargıda bulunur.				
OOEZO.1.2.5 Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanabilme						
AG018	a	Sözel oyunun stratejik problem durumunu belirler.				
AG019	b	Sözel oyunda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.				
AG020	c	Sözel oyunda belirlediği stratejiyi uygular.				
OOEZO.1.3.1 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını açıklayabilme						
AG021	—	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını açıklar.				
OOEZO.1.3.2 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarından hareketle mantıksal çıkarımlar yapabilme						
AG022	a	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında yaptığı gözlemleri bilgileri ile ilişkilendirir.				
AG023	b	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüme yönelik çıkarımlarda bulunur.				
AG024	c	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında oyuna yönelik yargıda bulunur.				
OOEZO.1.3.3 Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında akıl yürütme, işlem strateji biçimlerini uygulayabilme						
AG025	a	Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.				
AG026	b	Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG027	c	Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG028	d	Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				
OOEZO.1.3.4 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında matematiksel çözümler geliştirebilme						
AG029	a	Akıl yürütme ve işlem oyunlarının çözümü için bir strateji oluşturur.				
AG030	b	Akıl yürütme ve işlem oyununda stratejiyi kullanarak problemi çözer.				
AG031	c	Akıl yürütme ve işlem oyununun çözümünü kontrol eder.				
OOEZO.1.4.1 Strateji oyunlarının temel kurallarını açıklayabilme						
AG032	—	Strateji oyunlarının temel kurallarını açıklar.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.1.4.2 Strateji oyunlarında başlangıç seviyesinde hamle planlaması yapabilme						
AG033	a	Strateji oyunlarında başlangıç seviyesindeki hamleleri gözden geçirir.				
AG034	b	Strateji oyunlarında başlangıç seviyesindeki hamlelerden çıkarımlar yapar.				
AG035	c	Strateji oyunlarında başlangıç seviyesindeki hamleler üzerinden yaptığı çıkarımları değerlendirir ve hamleleri uygular.				
OOEZO.1.4.3 Strateji oyunlarına özgü temel stratejileri kullanabilme						
AG036	a	Strateji oyununun taktiksel problem durumunu belirler.				
AG037	b	Strateji oyununda belirlenen temel stratejileri problemin çözümüne ilişkin öneri olarak sunar.				
AG038	c	Belirlediği temel strateji taktiğini uygular.				
OOEZO.1.4.4 Başlangıç ve orta seviye strateji oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme						
AG039	a	Strateji oyununun stratejik problem durumunu belirler.				
AG040	b	Problemin çözümüne yönelik değerlendirme yapar.				
AG041	c	Stratejiyi uygular.				
OOEZO.1.5.1 Hafıza oyunlarının temel kurallarını açıklayabilme						
AG042	—	Hafıza oyunlarının temel kurallarını açıklar.				
OOEZO.1.5.2 Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin ön gözlemlerden yola çıkarak çıkarım yapabilme						
AG043	a	Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin ön gözlem yapar ve deneyimi ile ilişkilendirir.				
AG044	b	Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin çıkarımlar yapar.				
AG045	c	Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin yargıda bulunur.				
OOEZO.1.5.3 Başlangıç ve orta seviyede hafıza oyunlarını çözümleyebilme						
AG046	a	Başlangıç ve orta seviyede hafıza oyunlarına ilişkin parçaları belirler.				
AG047	b	Başlangıç ve orta seviyede hafıza oyunlarında parçalar arasındaki ilişkileri belirler.				
OOEZO.1.6.1 Örnek zekâ sorularını inceleyerek, bu sorulara yönelik yapabileceklerini belirleyebilme						
AG048	—	Örnek zekâ sorularını inceleyerek, bu sorulara yönelik yapabileceklerini belirler.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.1.6.2 Zekâ sorularında verilen yönergelere ilişkin sorgulama, akıl yürütme ve yansıtma yapabilme						
AG049	a	Zekâ sorularında verilen yönergelerden hareketle zekâ sorusunu sorgular.				
AG050	b	Zekâ sorularında verilen yönergelerden hareketle zekâ sorusu ile ilgili akıl yürütür.				
AG051	c	Zekâ sorularında verilen yönergelerden hareketle zekâ sorusuna yönelik ulaştığı çıkarımları yansıtır.				
OOEZO.1.6.3 Zekâ sorunlarında kullanılan temel stratejileri uygulayabilme						
AG052	a	Zekâ sorularında stratejik problem durumunu belirler.				
AG053	b	Zekâ sorularında belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.				
AG054	c	Belirlediği stratejiyi uygular.				
OOEZO.1.6.4 Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında duruma ilişkin tümdengelimsel akıl yürütebilme						
AG055	a	Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında durumu belirler.				
AG056	b	Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında durumdan yola çıkarak bütün-bütün veya bütün-parça ilişkisi kurar.				
AG057	c	Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında genelden genele veya genelden özele çıkarım yapar.				
OOEZO.2.1.1 Geometrik-mekanik oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerini tanıyabilme						
AG058	—	Geometrik-mekanik oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerini tanır.				
OOEZO.2.1.2 Geometrik-mekanik oyunlarda uzamsal becerileri kullanabilme						
AG059	a	Geometrik ve mekanik oyunların mevcut durumunu inceleyerek oyuna yönelik hiyerarşik, nedensel ya da mantıksal ilişkileri ortaya koyar.				
AG060	b	Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerinden yararlanarak uyumlu bir bütün oluşturur.				
OOEZO.2.1.3 Geometrik-mekanik oyunlarda parçalar arasındaki ilişkileri kullanarak özgün bütün oluşturabilme						
AG061	a	Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı parçaları belirler.				
AG062	b	Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı parçalar arasındaki ilişkileri kurar.				
AG063	c	Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı parçaları kullanarak özgün bir bütün oluşturur.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.2.1.4 İleri seviye geometrik-mekanik oyunlar arasındaki ilişkileri kullanarak bu ilişkilerden uyumlu bir bütün oluşturabilme						
AG064	a	Geometrik-mekanik oyunlarını inceleyerek mantıksal ilişkiler ortaya koyar.				
AG065	b	Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini kullanarak uyumlu bir bütün oluşturur.				
OOEZO.2.1.5 Geri dönüşüm malzemeleri kullanarak özgün Geometrik-mekanik oyun oluşturabilme						
AG066	a	Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı geri dönüşüm malzemelerinin parçalarını belirler.				
AG067	b	Geri dönüşüm malzemelerinin parçalar arası ilişkilerini kurar.				
AG068	c	Geri dönüşüm malzemelerinin parçalarını birleştirerek özgün Geometrik-mekanik oyun oluşturur.				
OOEZO.2.1.6 Parçalar arası ilişki kurarak yeni Geometrik-mekanik oyunlar tasarlayabilme						
AG069	a	Geometrik-mekanik oyunda kullanacağı parçaları belirler.				
AG070	b	Geometrik-mekanik oyunda kullanacağı parçalar arasında ilişki kurar.				
AG071	c	Geometrik-mekanik oyunda kullanacağı parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.				
OOEZO.2.2.1 Dünya genelinde oynanan sözel oyunları ve önemli oyuncuları tanıyabilme						
AG072	—	Dünya genelinde oynanan sözel oyunları ve önemli oyuncuları tanır.				
OOEZO.2.2.2 İleri seviye sözel oyunlarda akıl yürütme biçimlerini uygulayabilme						
AG073	a	İleri seviye sözel oyunlarda parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.				
AG074	b	İleri seviye sözel oyunlarda genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG075	c	İleri seviye sözel oyunlarda genelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG076	d	İleri seviye sözel oyunlarda özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				
OOEZO.2.2.3 Sözel oyunlardaki yönergeler doğrultusunda oyuna yönelik verdiği kararın sonuçları üzerinde yansıtma yapabilme						
AG077	a	Sözel oyunların çözümüne yönelik amaç belirler.				
AG078	b	Sözel oyunların çözümüne yönelik bilgi toplar.				
AG079	c	Sözel oyunların çözümüne yönelik alternatif seçenekler oluşturur.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.2.2.3 Sözel oyunlardaki yönergeler doğrultusunda oyuna yönelik verdiği kararın sonuçları üzerinde yansıtma yapabilme devam						
AG080	d	Alternatif seçeneklere yönelik mantıksal denetleme yapar.				
AG081	e	Alternatif seçenekler arasından doğruya yakın seçim yapar.				
AG082	f	Yaptığı seçimi ilgili sözel oyuna yansıtır.				
OOEZO.2.2.4 Dijital teknolojiden yararlanarak sözel oyunlar hazırlayabilme						
AG083	a	Sözel oyun tasarımı sürecinde kullanılabilecek araç ve yöntemleri tanır.				
AG084	b	Tasarlayacağı oyuna uygun araç, teknoloji ve yöntemleri belirler.				
AG085	c	Tasarlayacağı oyuna uygun araç, teknoloji ve yöntemleri kullanır.				
AG086	d	Tasarlayacağı oyuna uygun araç, teknoloji ve yöntemleri değerlendirir.				
OOEZO.2.2.5 Yeni sözel oyunlar tasarlar.						
AG087	a	Oyun tasarımında dikkat edilecek hususları bilir.				
AG088	b	Sözel oyunlarda kullanılacak yöntem ve teknikleri belirler.				
AG089	c	Sözel oyunlarda kullanılacak yöntem ve teknikler arasında ilişki kurar.				
AG090	d	Sözel oyunlarda kullanılacak yöntem ve tekniklerden hareketle kendine özgü oyun oluşturur.				
OOEZO.2.3.1 Dünya genelinde oynanan akıl yürütme ve işlem oyunlarını tanıyabilme						
AG091	—	Dünya genelinde oynanan akıl yürütme ve işlem oyunlarını tanır.				
OOEZO.2.3.2 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüm basamaklarını oyunun özelliğine göre sıralayabilme						
AG092	—	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüm basamaklarını oyunun özelliğine göre sıralar.				
OOEZO.2.3.3 İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında akıl yürütme, işlem ve strateji biçimlerini uygulayabilme						
AG093	a	İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.				
AG094	b	İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG095	c	İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				
AG096	d	İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.2.3.4 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.						
AG097	a	Akıl yürütme ve işlem oyunlarının çözümü için bir strateji oluşturur.				
AG098	b	Stratejiyi kullanarak akıl yürütme ve işlem oyunu çözer.				
AG099	c	Akıl yürütme ve işlem oyununun çözümünü¨kontrol eder.				
OOEZO.2.3.5 Geri dönüşüm malzemelerini kullanarak akıl yürütme ve işlem oyunu tasarlayabilme						
AG100	a	Akıl yürütme ve işlem oyununun mevcut durumunu inceler.				
AG101	b	Akıl yürütme ve işlem oyununun mevcut yapısından kopmadan, geri dönüşüm malzemeleri kullanarak yeniden düzenler.				
AG102	c	Akıl yürütme ve işlem oyununun mevcut durumunu, nesnel ve doğru anlamını değiştirmeden, kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.				
OOEZO.2.4.1 Ulusal ve uluslararası strateji oyunları turnuvalarını açıklayabilme						
AG103	—	Ulusal ve uluslararası strateji oyunları turnuvalarını açıklar.				
OOEZO.2.4.2 Strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirebilme						
AG104	a	Strateji oyununun taktiksel problem durumunu belirler.				
AG105	b	Strateji oyununda belirlenen problemin çözümüne ilişkin kendi önerisini sunar.				
AG106	c	Kendi belirlediği taktiği uygular.				
OOEZO.2.4.3 Geri dönüşüm malzemelerini kullanarak strateji oyunu tasarlayabilme						
AG107	a	Strateji oyununun mevcut durumunu inceler.				
AG108	b	Strateji oyununun mevcut yapısından kopmadan geri dönüşüm malzemelerini kullanarak strateji oyununu yeniden düzenler.				
AG109	c	Strateji oyununun mevcut durumunu, nesnel ve doğru anlamını değiştirmeden oyunu kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.				
OOEZO.2.4.4 Yeni strateji oyunları tasarlayabilme						
AG110	a	Strateji oyunlarında kullanılacak araç-gereçleri belirler.				
AG111	b	Strateji oyunlarında kullanılacak araç-gereçler arasında ilişki kurar.				
AG112	c	Strateji oyunlarında ilişki kurulan araç-gereçlerden hareketle özgün oyun tasarlar.				
OOEZO.2.4.5 İleri seviye strateji oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme						
AG113	a	Strateji oyununun stratejik problem durumunu belirler.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.2.4.5 İleri seviye strateji oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme devam						
AG114	b	Problemin çözümüne yönelik değerlendirme yapar.				
AG115	c	Stratejiyi uygular.				
OOEZO.2.5.1 Hafıza oyunlarında ipuçları arasında mantıksal ilişkiler kurabilme						
AG116	a	Hafıza oyunu belirler.				
AG117	b	Hafıza oyununda benzerliği olan veya birbirini andıran iki unsuru ilişkilendirir.				
AG118	c	İlişkilendirdiği unsurları sözel olarak yansıtır.				
OOEZO.2.5.2 Hafıza oyunlarını anlamlandırabilme						
AG119	a	Hafıza oyunlarında çözüme yönelik mesajları belirler.				
AG120	b	Hafıza oyunlarında mesajlar arasındaki ilişkileri tespit eder.				
OOEZO.2.5.3 Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirebilme						
AG121	a	Hafıza oyununun taktiksel problem durumunu belirler.				
AG122	b	Hafıza oyununda belirlenen problemin çözümüne ilişkin kendi önerisini sunar.				
AG123	c	Kendi belirlediği taktiği uygular.				
OOEZO.2.5.4 İleri seviye hafıza oyunları çözümleyebilme						
AG124	a	İleri seviye hafıza oyunlarına ilişkin parçaları belirler.				
AG125	b	İleri seviye hafıza oyunlarında parçalar arasındaki ilişkileri belirler.				
OOEZO.2.5.5 Yeni hafıza oyunları tasarlayabilme						
AG126	a	Hafıza oyunlarında kullanılacak araç-gereçleri belirler.				
AG127	b	Hafıza oyununda kullanılacak araç gereçler arasında ilişki kurar.				
AG128	c	Hafıza oyunlarında ilişki kurulan araç gereçlerden hareketle özgün oyun tasarımı yapar.				
OOEZO.2.6.1 İlgili zekâ oyununda verilen zekâ soruları arasında ilişki kurabilme						
AG129	a	Zekâ oyununu inceleyerek mantıksal ilişkileri ortaya koyar.				
AG130	b	Tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini bütünleştirir.				
OOEZO.2.6.2 İleri seviye zekâ sorularında, duruma ilişkin olarak tümdengelimsel akıl yürütebilme						
AG131	a	İleri seviye zekâ sorularında durumu belirler.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Oyun ve Oyun Etkinlikleri Zekâ Oyunları 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 … / …
OOEZO.2.6.2 İleri seviye zekâ sorularında, duruma ilişkin olarak tümdengelimsel akıl yürütebilme devam						
AG132	b	İleri seviye zekâ sorularında durumdan yola çıkarak bütün-bütün veya bütün-parça ilişkisi kurar.				
AG133	c	İleri seviye zekâ sorularında genelden genele veya genelden özele çıkarım yapar.				
OOEZO.2.6.3 Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirebilme						
AG134	a	Zekâ sorularının taktiksel problem durumunu belirler.				
AG135	b	Zekâ sorularında belirlenen problemin çözümüne ilişkin kendi önerisini sunar.				
AG136	c	Kendi belirlediği taktiği uygular.				
OOEZO.2.6.4 Yeni zekâ soruları tasarlayabilme						
AG137	a	Zekâ oyununa yönelik kullanılacak araç-gereçleri belirler.				
AG138	b	Zekâ oyununda kullanılacak araç-gereçler arasında ilişki kurar.				
AG139	c	Zekâ oyunlarında ilişki kurulan araç-gereçlerden hareketle özgün oyun tasarımı yapar.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....