ChatGPT

Kültürel ve Sosyal Etkinlikler Dersi İçin Kapsayıcı Kazanım ve Etkinlik Bankası

Araştırma tarihi: 7 Ekim 2026

Bu araştırmada önce önemli bir ayrımı netleştirmek gerekiyor: dersin güncel resmî adı **“Kültürel ve Sosyal Etkinlikler”**. Millî Eğitim Bakanlığının 2025-2026 eğitim öğretim yılından itibaren uygulamaya koyduğu Özel Eğitim Uygulama Okulu I. ve II. Kademe Haftalık Ders Çizelgesi'nde bu ders **1’den 8’inci sınıfa kadar haftada bir ders saati** olarak yer alıyor. Aynı belgede dersin notla değerlendirilmeyeceği, etkinliklerin öğrencinin düzeyi ve ihtiyacına göre **BEP birimi tarafından seçileceği**, öğrencinin dikkat süresi ve bireysel performansının dikkate alınacağı açık biçimde belirtiliyor. [1]

Araştırmanın en önemli sonucu şu: senin daha önce hatırladığın “MEB dersi koymuş ama öğretmenin doğrudan seçebileceği ayrıntılı kazanım listesi yok” tespiti **büyük ölçüde doğru**, fakat daha doğru ifade şöyle olmalı: MEB bu ders için amaçları, uygulama esaslarını ve örnek etkinlik türlerini belirlemiş; ancak 31 Aralık 2025 tarihli ve 145 sayılı kararla kabul edilen Özel Eğitim Uygulama Okulu öğretim programları arasında **“Kültürel ve Sosyal Etkinlikler Dersi Öğretim Programı” adıyla ayrı, kodlanmış öğrenme çıktıları bulunan bir program yer almıyor**. O kararda Matematik, Türkçe, Hayat Bilgisi ve Günlük Yaşam Becerileri, İletişim Becerileri, Sosyal Beceriler, Din Kültürü ve Ahlâk Bilgisi, Sağlıklı Yaşam ve Güvenlik Becerileri, Görsel Sanatlar, Müzik, Beden Eğitimi-Oyun-Spor ve III. kademe Bağımsız Yaşam Becerileri programları sayılıyor. [2]

Bu nedenle aşağıdaki kazanım bankasını, web sitende ve Codex uygulamanda **“MEB’in resmî kazanımları” olarak değil, “MEB çerçevesiyle uyumlu önerilen BEP kazanımları / öğretmen tarafından seçilebilir hedefler”** şeklinde göstermek en güvenli ve doğru yaklaşım olacaktır. MEB’in kendi BEP rehberi de BEP içerisinde uzun ve kısa dönemli amaçların bulunmasını, performansın gözlenebilir ve ölçülebilir biçimde ifade edilmesini ve amaçların öğrencinin performansına göre basitten zora sıralanmasını istiyor. Ayrıca BEP’in sorumluluğunun tek öğretmende değil, öğrenciyle çalışan öğretmenlerin bulunduğu BEP geliştirme biriminde olduğunu açıkça belirtiyor. [3]

MEB çerçevesi bize aslında oldukça geniş bir alan bırakıyor

Ders çizelgesinin kendisindeki açıklamalar, bu dersi yalnızca “boyama yapılan boş saat” olmaktan çok daha geniş tanımlıyor. MEB; bilişsel ve psikomotor gelişimin yanında **sosyal etkileşim, öz güven, aidiyet, estetik algı, kendini ifade etme, toplumsal yaşama katılma, grup etkinliğine katılım, sosyal kurallara uyma, bireysel sorumluluk, karar verme, amaçlı oyun ve sosyal etkileşim** üzerinde duruyor. Öğrenciye ilgi, yetenek ve ihtiyaçları doğrultusunda farklı seçenekler sunulması da isteniyor. [4]

Daha da önemlisi, Bakanlığın verdiği etkinlik listesi açıkça **“örnek”** olarak tanımlanıyor. Öğretmenin BEP doğrultusunda uygun olanı seçebileceği veya **farklı bir etkinlik planlayabileceği** yazıyor. Resmî örnekler arasında boyama, kesme-yapıştırma, kolaj, artık materyaller, kukla, maske, sınıf panosu; drama ve rol oynama; masal-şiir dinleme; grup oyunları; ritim ve hareket; etkileşimli teknoloji; eğitici film/belgesel; görsel eşleme, yapboz ve sıralama; bitki yetiştirme; doğa gözlemi; belirli gün ve haftalar ile ebru, Karagöz-Hacivat ve minyatür gibi kültürel miras çalışmaları bulunuyor. [5]

Üstelik 6 Ekim 2026'da yayımlanan yeni **Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Sosyal Etkinlikler Politika Belgesi**, sosyal etkinlikleri beş geniş tema altında topluyor: **Kültür Dünyamız, Sanat, Spor, Bilim ve Doğa-Çevre-Toplum**. Bakanlık bu çerçevede 26 alt hedef ve toplam 160 etkinlik uygulama örneği oluşturduğunu bildiriyor. Bu yeni yapı Kültürel ve Sosyal Etkinlikler dersine ait bağımsız bir öğretim programının yerini almıyor; ancak sizin etkinlik veritabanınızı düzenlemek için son derece kullanışlı güncel bir üst sınıflama sunuyor. [6]

Dolayısıyla sitenizde iki ayrı sınıflandırmanın birlikte kullanılması güçlü olur:

Alan	Kullanım
MEB ders çizelgesindeki etkinlik türü	Sanat-el becerileri, drama, hareket-oyun, teknoloji, ifade-dikkat, doğa-çevre, sosyal-kültürel katılım
2026 Sosyal Etkinlik teması	Kültür Dünyamız, Sanat, Spor, Bilim, Doğa-Çevre-Toplum
BEP beceri alanı	Katılım, iletişim, sosyal etkileşim, seçim yapma, öz düzenleme, motor katılım, kültürel farkındalık, sorumluluk
Zorluk	Kolay / Orta
Destek ihtiyacı	Konuşmuyor/AAC, kalem kullanmıyor, ince motor desteği, kısa dikkat süresi, görsel desteğe ihtiyaç, yoğun yardım vb.
Yerel etiket	Türkiye geneli / Gaziantep / başka şehir

Burada özellikle **tanıyı ana filtre yapmamanı** öneriyorum. "Otizm etkinliği", "Down sendromu etkinliği", "ağır zihinsel etkinliği" gibi sınıflar öğretmen açısından pratik görünse de aynı tanıya sahip iki öğrencinin iletişim, motor, dikkat ve kavrama profili tamamen farklı olabilir. MEB de etkinliklerin tanı etiketinden ziyade **bireysel özellikler, mevcut performans, hazırbulunuşluk ve ihtiyaç** dikkate alınarak seçilmesini istiyor. [7]

Bu yaklaşım uluslararası erişilebilir öğrenme ilkeleriyle de örtüşüyor. CAST'ın UDL 3.0 rehberi öğrencilerin aynı bilgiyi aynı yolla algılamadığını ve aynı yolla ifade etmediğini; yanıt verme, hareket etme ve iletişim için alternatif yollar sağlanmasını, yardımcı teknolojilere erişimin ve konuşma-yazı dışında farklı ifade biçimlerinin kabul edilmesini öneriyor. [8]

Bu yüzden uygulamanızda "tanı" ikincil, "öğrencinin yapabildiği ve ihtiyaç duyduğu destek" birincil filtre olmalı.

Kazanımları nasıl yazmak gerekir?

BEP rehberinde eğitsel performansın ve amaçların **gözlenebilir ve ölçülebilir** yazılması gerektiği özellikle vurgulanıyor; "anlar, bilir, kavrar" gibi doğrudan gözlenemeyen ifadeler yerine "söyler, gösterir, seçer, yapar" gibi davranışların kullanılması öneriliyor. Amaçların da basitten zora ve öğrencinin mevcut performansına göre sıralanması gerekiyor. [9]

Bu ders için benim önerdiğim temel şablon şu:

Öğrenci + hangi koşulda + gözlenebilir davranış + gerekiyorsa destek düzeyi/ölçüt.

Örneğin:

Zayıf ifade:
“Gaziantep kültürünü tanır.”

Daha kullanılabilir kolay kazanım:
“Öğrenci, sunulan iki görsel arasından Gaziantep'e ait kültürel unsuru işaret ederek seçer.”

Orta düzey:
“Öğrenci, sunulan üç kültürel unsurdan en az ikisini görsel, nesne veya uygun iletişim yöntemiyle eşleştirir.”

Bu sistemde **konuşma zorunlu tutulmamalı**. “Söyler” yerine gerektiğinde “söyler, gösterir, işaret eder, seçer veya AAC aracılığıyla ifade eder” kullanılabilir. ASHA, artırıcı ve alternatif iletişimin yalnızca konuşma cihazı olmadığını; jest, mimik, işaret, resim kartı, iletişim panosu, tablet ve konuşma üreten cihazların da AAC kapsamına girebildiğini ve AAC’ye başlamak için belirli bir bilişsel, dilsel veya motor ön koşul gerekmediğini belirtiyor. [10]

Benzer şekilde **kalem kullanmak da bu dersin varsayılan koşulu olmamalı**. Hedef kültürel katılım veya seçim yapmaksa öğrenci bunu büyük çıkartma yapıştırarak, nesneyi sepete koyarak, parmakla seçerek, gözünü yönelterek, düğmeye basarak, damga basarak ya da bir iletişim kartı vererek gösterebilir. CAST da öğrenme hedefinin kendisi belirli bir araç kullanımını gerektirmiyorsa farklı ifade ve üretim araçlarının kullanılmasını öneriyor. [11]

Ayrıca otizmli öğrenciler açısından görsel destek, ipucu sunma ve bir işi küçük basamaklara bölme gibi yöntemlerin güçlü bir araştırma temeli bulunuyor. UNC Frank Porter Graham Child Development Institute’un AFIRM kaynakları görsel destekleri, ipucu sunmayı ve görev analizini kanıta dayalı uygulamalar arasında gösteriyor; görev analizinde karmaşık bir beceri daha küçük ve öğretilebilir adımlara ayrılıyor. NCAEP'in kapsamlı sistematik incelemesi de AAC, görsel destek, ipucu, görev analizi, model olma, teknoloji destekli öğretim ve video model gibi yöntemleri otizm alanındaki kanıta dayalı uygulama kategorileri arasında sayıyor. [12]

Aşağıdaki kodlar **MEB kodu değildir**. Web sitesi ve uygulama içinde düzen sağlamak için önerdiğim iç kodlardır.

Hazır kolay ve orta düzey kazanım bankası

Aşağıdaki kazanımların özellikle şu mantıkla hazırlanmasını öneriyorum: **kolay düzeyde tek davranış, tek seçim, tek sıra veya tek basamak; orta düzeyde iki basamak, daha uzun katılım, birkaç seçenek veya kısa süreli akran iş birliği.** Kazanımların hiçbiri zorunlu olarak konuşmaya, okumaya, yazmaya veya kalem tutmaya bağlı değildir. Bu yapı MEB’in bireysel performansa dayalı BEP yaklaşımıyla ve çoklu iletişim/eylem yolları ilkesiyle uyumludur. [13]

Kod	Beceri	Kolay kazanım	Orta kazanım
KSE01	Etkinliğe katılım	Öğrenci, sunulan etkinliğe en az **2 dakika** katılır.	Öğrenci, gerektiğinde kısa mola kullanarak etkinliğe **5-10 dakika** katılır.

Kod	Beceri	Kolay kazanım	Orta kazanım
KSE02	Seçim yapma	Öğrenci, iki etkinlik veya materyal arasından birini seçer.	Öğrenci, üç seçenek arasından tercih yapar ve tercihini uygun iletişim yolu ile belirtir.
KSE03	Etkinliğe başlama	Öğrenci, görsel/model ipucuyla etkinliğin ilk basamağına başlar.	Öğrenci, görsel yönergeyi takip ederek iki basamaklı etkinliğe başlar.
KSE04	Yönerge takibi	Öğrenci, tek basamaklı bir yönergeyi yerine getirir.	Öğrenci, görsel destekle iki basamaklı bir yönergeyi sırasıyla yerine getirir.
KSE05	Başla-bitir	Öğrenci, başladığı basit etkinliğin bir bölümünü tamamlar.	Öğrenci, başlangıç ve bitişi belirlenmiş kısa etkinliği tamamlar.
KSE06	Materyal isteme	Öğrenci, istediği materyali söz, jest, işaret, resim veya AAC ile ister.	Öğrenci, etkinlik sırasında ihtiyaç duyduğu iki farklı materyalden uygun olanı ister.
KSE07	Yardım isteme	Öğrenci, ihtiyaç duyduğunda yardım ister veya yardım kartını kullanır.	Öğrenci, etkinliğin hangi aşamasında yardıma ihtiyaç duyduğunu uygun iletişim biçimiyle belirtir.
KSE08	Mola/reddetme	Öğrenci, istemediği etkinliği veya mola ihtiyacını uygun iletişim biçimiyle belirtir.	Öğrenci, mola talebinden sonra görsel plan desteğiyle etkinliğe geri döner.
KSE09	Tercih bildirme	Öğrenci, sevdiği/sevmediği bir etkinliği iki seçenek üzerinden belirtir.	Öğrenci, yaptığı ürün veya etkinlikle ilgili “beğendim/beğenmedim” tercihini ifade eder.
KSE10	Selamlaşma	Öğrenci, etkinlik başlangıcında selamlaşmaya uygun bir tepki verir.	Öğrenci, etkinlik başlangıcı ve sonunda selamlaşma/vedalaşma davranışlarından uygun olanı kullanır.
KSE11	Teşekkür/ sosyal karşılık	Öğrenci, kendisine verilen materyale uygun bir sosyal karşılık verir.	Öğrenci, yardım veya paylaşım sonrasında teşekkür davranışını uygun iletişim yöntemiyle gösterir.
KSE12	Sıra alma	Öğrenci, bir grup etkinliğinde **bir kez** sırasını kullanır.	Öğrenci, grup etkinliğinde en az **iki tur** sıra alışverişine katılır.
KSE13	Bekleme	Öğrenci, görsel destekle kısa süre sırasını bekler.	Öğrenci, etkinlik içinde belirlenen sırayı birden fazla kez bekler.
KSE14	Materyal paylaşma	Öğrenci, ortak kullanılan bir materyali arkadaşına verir.	Öğrenci, ortak üründe bir materyali sırasıyla kullanır ve arkadaşına aktarır.
KSE15	Akranla birlikte çalışma	Öğrenci, bir arkadaşının yanında aynı etkinliğe katılır.	Öğrenci, ortak ürünün farklı bir bölümünü bir arkadaşıyla tamamlar.

Kod	Beceri	Kolay kazanım	Orta kazanım
KSE16	Model taklit etme	Öğrenci, gösterilen tek bir hareketi veya eylemi taklit eder.	Öğrenci, art arda gösterilen iki basit hareketi veya eylemi taklit eder.
KSE17	Nesne eşleme	Öğrenci, aynı iki nesne veya görseli eşler.	Öğrenci, üç veya daha fazla kültürel nesneyi ilgili görselleriyle eşler.
KSE18	Görsel ayırt etme	Öğrenci, iki görsel arasından istenen görseli seçer.	Öğrenci, üç-dört görsel içerisinden verilen özellikteki görseli seçer.
KSE19	Sıralama	Öğrenci, iki parçalı bir olay sırasını modelle oluşturur.	Öğrenci, üç parçalı basit etkinlik veya olay sırasını görsel destekle dizer.
KSE20	Kültürel unsur farkındalığı	Öğrenci, sunulan iki seçenekten kültürel bir nesneyi gösterir.	Öğrenci, iki farklı kültürel unsurun eşini veya kullanım alanını seçer.
KSE21	Yerel kültür	Öğrenci, yaşadığı şehre ait bir görsel veya nesneyi iki seçenek arasından seçer.	Öğrenci, yaşadığı şehre ait en az iki kültürel unsurun görselini eşler.
KSE22	Tarihî mekân	Öğrenci, kendisine gösterilen yerel tarihî yapının fotoğrafına yönelir/seçer.	Öğrenci, iki yerel mekânı fotoğraf veya sembolleriyle ayırt eder.
KSE23	Geleneksel el sanatı	Öğrenci, geleneksel el sanatına ait bir örneği inceler veya dokunarak keşfeder.	Öğrenci, iki geleneksel el sanatı örneğini görsel özelliklerine göre ayırır.
KSE24	Desen oluşturma	Öğrenci, iki parçalık basit görsel deseni modelden tamamlar.	Öğrenci, iki veya üç ögeli tekrar eden bir deseni modelden sürdürür.
KSE25	Renk seçme	Öğrenci, çalışmasında iki renk arasından birini seçer.	Öğrenci, oluşturduğu üründe birden fazla rengi amaçlı biçimde kullanır.
KSE26	Sanatsal iz bırakma	Öğrenci, sünger, damga, parmak, rulo veya uygun araçla yüzeye iz bırakır.	Öğrenci, farklı iki araç kullanarak ortak veya bireysel bir yüzey düzenler.
KSE27	Yapıştırma/ yerleştirme	Öğrenci, hazır kesilmiş bir parçayı belirlenen alana yerleştirir veya yapıştırır.	Öğrenci, iki veya daha fazla parçayı model doğrultusunda yerleştirerek ürün oluşturur.
KSE28	Ritim	Öğrenci, tek vuruşluk ritmi taklit eder.	Öğrenci, iki-üç vuruşluk basit ritim örüntüsünü taklit eder.
KSE29	Müzik-hareket	Öğrenci, müzik başladığında uygun bir hareket yapar.	Öğrenci, müziğin başlama-durma işaretlerine uygun hareket eder.
KSE30	Drama	Öğrenci, kukla veya nesneyle tek bir eylemi canlandırır.	Öğrenci, iki basamaklı kısa bir rolü modelle canlandırır.

Kod	Beceri	Kolay kazanım	Orta kazanım
KSE31	Duygu/ifade	Öğrenci, iki duygu görselinden uygun olanı seçer.	Öğrenci, etkinlik sonundaki duygusunu sözel, görsel veya AAC yoluyla belirtir.
KSE32	Oyun katılımı	Öğrenci, basit grup oyununda bir tur etkinliğe katılır.	Öğrenci, iki veya daha fazla tur boyunca oyunun temel kuralını takip eder.
KSE33	Başla-dur	Öğrenci, görsel veya işitsel “başla/dur” işaretine tepki verir.	Öğrenci, grup hareket etkinliğinde başla-dur işaretlerini birkaç kez takip eder.
KSE34	Hedefe nesne gönderme	Öğrenci, top/halka/nesneyi belirlenen hedef yönünde gönderir.	Öğrenci, iki farklı hedef arasından belirtilen hedefe nesne gönderir.
KSE35	Bitki bakımı	Öğrenci, yetişkin desteğiyle bitkiye su verir.	Öğrenci, görsel sırayı takip ederek basit bitki bakım görevini yerine getirir.
KSE36	Doğa gözlemi	Öğrenci, gösterilen canlı veya doğal nesneye dikkatini yöneltir.	Öğrenci, iki doğal nesneyi renk, boyut veya doku gibi belirgin bir özelliğe göre ayırır.
KSE37	Geri dönüşüm	Öğrenci, bir atığı gösterilen kutuya bırakır.	Öğrenci, iki tür atığı iki farklı kutu arasında ayırır.
KSE38	Çevre sorumluluğu	Öğrenci, etkinlik sonrasında bir materyali yerine koyar.	Öğrenci, kendisine verilen iki basamaklı düzenleme görevini yerine getirir.
KSE39	Sosyal sorumluluk	Öğrenci, sınıf için verilen basit bir göreve katılır.	Öğrenci, küçük grup içinde belirlenmiş bir görev veya rolü tamamlar.
KSE40	Nezaket/iyilik	Öğrenci, arkadaşına bir nesne veya hazırlanan çalışmayı verir.	Öğrenci, sınıf içinde planlanan basit bir yardım/iyilik etkinliğine katılır.
KSE41	Teknolojiyle seçim	Öğrenci, ekrandaki iki seçenekten birine dokunur veya uygun erişim yöntemiyle seçim yapar.	Öğrenci, dijital içerikte iki basamaklı basit bir seçim-eşleme etkinliğini tamamlar.
KSE42	Fotoğraf kullanımı	Öğrenci, kendisine gösterilen fotoğrafın eşini bulur.	Öğrenci, öğretmen desteğiyle etkinliğin bir aşamasının fotoğrafını çeker veya seçer.
KSE43	Kısa video/ belgesel	Öğrenci, kısa görsel içerikte dikkatini belirlenen unsura yöneltir.	Öğrenci, izlediği kısa içerikle ilişkili görseli üç seçenek içerisinden seçer.
KSE44	Ürününü gösterme	Öğrenci, yaptığı çalışmayı öğretmene veya arkadaşına gösterir.	Öğrenci, yaptığı çalışmayı sınıf panosuna/sergi alanına yerleştirir ve tercih ettiği yönünü belirtir.

Kod	Beceri	Kolay kazanım	Orta kazanım
KSE45	Arkadaşının ürününe ilgi	Öğrenci, başka bir öğrencinin çalışmasına bakar veya yönelir.	Öğrenci, iki çalışma arasından beğendiği bir çalışmayı uygun biçimde seçer.
KSE46	Gezi kuralı	Öğrenci, gezi/sınıf dışı etkinlikte tek bir görsel güvenlik kuralını takip eder.	Öğrenci, sınıf dışı etkinlikte iki görsel kuralı takip eder.
KSE47	Toplum alanı kullanımı	Öğrenci, müze, park, kütüphane vb. ortamda verilen basit göreve katılır.	Öğrenci, toplum temelli etkinlikte belirlenmiş küçük bir rolü görsel destekle tamamlar.
KSE48	Hatırlama/geri bildirim	Öğrenci, etkinlikten sonra iki görselden yaptığı etkinliği seçer.	Öğrenci, etkinlik sonunda “ne yaptım/ne beğendim” sorularından birine uygun iletişim yöntemiyle cevap verir.

Bu 48 hedefin önemli avantajı, aynı etkinliğin farklı öğrenciler için **farklı kazanımlarla** kullanılabilmesidir. Örneğin bir Zeugma mozaik çalışmasında kalem kullanamayan ve konuşmayan bir öğrenci için KSE02 + KSE27 yeterliyken; daha bağımsız bir öğrenci için KSE21 + KSE24 + KSE44 seçilebilir. Böylece öğretmenin her öğrenci için bambaşka etkinlik hazırlaması gerekmez; **aynı etkinlik içinde hedef bireyselleştirilir.** Bu tam olarak MEB'in performans ve ihtiyaç merkezli BEP yaklaşımına uygundur. [14]

Her okulda kullanılabilecek evrensel etkinlik bankası

Aşağıdaki etkinlikler doğrudan MEB'in verdiği örnekleri kopyalamak yerine, resmî etkinlik alanlarını ve 2026'daki beş sosyal etkinlik temasını temel alarak oluşturduğum **öğretmen kullanıma hazır tasarım önerileridir**. MEB'in kendisi öğretmene verilen listenin örnek olduğunu ve öğrenciye göre yeni etkinlik planlanabileceğini belirtiyor. [15]

Etkinlik	Tema	Uygulama	Uygun kazanımlar	Çok kolay uyarlama
Kültür Sepeti	Kültür	Sepete 4-5 kültürel nesne/görsel konur; öğrenci seçer, eşler veya inceler.	KSE02, 17, 20	İki nesne sunulur; öğrenci sadece birini seçer.
Benim Ailemden Bir Şey	Kültür	Evden getirilen fotoğraf veya güvenli bir nesne sınıfta paylaşılır.	KSE09, 20, 44	Öğrenci sadece fotoğrafını gösterir.
Eski mi Yeni mi?	Kültür	Eski ve güncel günlük yaşam araçlarının resimleri eşlenir.	KSE17, 18, 20	Aynı resim eşleme yapılır.
Kültürel Nesneyi Bul	Kültür	İki-üç resim arasından istenen kültürel nesne seçilir.	KSE18, 20	İki seçenek kullanılır.

Etkinlik	Tema	Uygulama	Uygun kazanımlar	Çok kolay uyarlama
Masal Kuklası	Kültür/ Sanat	Öğretmen kısa masal anlatır; öğrenci karakter kuklasını hareket ettirir.	KSE16, 30	Tek hareket: kuklayı kaldır/indir.
Kültürel Sesler	Kültür	Davul, saz, zil vb. ses kayıtları görsellerle eşlenir.	KSE17, 28	Ses sonrası ilgili iki görselden seçim.
Özel Gün Panosu	Kültür	Belirli gün/hafta için hazır parçalar ortak panoya yapıştırılır.	KSE15, 27, 39	Tek çıkartma yapıştırma.
Bugünün Kültür Kartı	Kültür	Dersin başında öğrenci bir kültür görseli seçip sınıf panosuna takar.	KSE02, 20	Velcro ile tek seçim.
Sünger Baskı	Sanat	Büyük süngerlerle renkli baskılar yapılır.	KSE25, 26	Kalem/kavrama gerektirmez.
Büyük Çıkartma Kolajı	Sanat	Büyük çıkartmalar ortak zemine yerleştirilir.	KSE02, 27	Öğretmen çıkartmayı kaldırır, öğrenci bastırır.
Doku Kolajı	Sanat	Kumaş, keçe, kâğıt, karton gibi büyük parçalar kullanılır.	KSE23, 27	Dokunmak istemeyen öğrenci görsel seçim yapabilir.
Sınıfın Ortak Tablosu	Sanat/ Sosyal	Her öğrenci ortak yüzeye tek bir iz, parça veya çıkartma ekler.	KSE12, 15, 26	Her öğrenci tek hareket yapar.
Sticker Mozaik	Sanat/ Kültür	Kare veya daire çıkartmalar şablona yapıştırılır.	KSE24, 27	Büyük köpük çıkartma kullanılır.
Renk Seç, İz Bırak	Sanat	Öğrenci iki renk arasından seçim yapıp damga/sünger kullanır.	KSE02, 25, 26	Sadece seçim yapması yeterli olabilir.
Müzik Resmi	Sanat	Kısa müzik dinlenir; öğrenci renk, resim veya duygu kartı seçer.	KSE09, 25, 31	İki kart sunulur.
Ritim Taklidi	Sanat/Müzik	Öğretmen masaya veya davula ritim vurur.	KSE16, 28	Tek vuruşla başlanır.
Gölge Kuklası	Sanat	Basit figürlerin gölgeleri oluşturulur, öğrenci figürü hareket ettirir.	KSE16, 30	Bir figürü aç/kapat.

Etkinlik	Tema	Uygulama	Uygun kazanımlar	Çok kolay uyarlama
Benim Maskem	Sanat/ Drama	Önceden hazırlanmış maske üzerine büyük parçalar eklenir.	KSE25, 27, 44	İki çıkartma seçimi.
Topu Arkadaşıma Yuvarlıyorum	Spor/Sosyal	Oturarak veya ayakta karşılıklı top yuvarlanır.	KSE12, 15, 34	Tek karşılıklı tur.
Halka Hedefi	Spor	Büyük halka belirgin hedefe bırakılır/atılır.	KSE33, 34	Hedef yakına getirilir.
Başla-Dur Dansı	Spor/Müzik	Müzik başlayınca hareket, durunca bekleme.	KSE29, 33	Ellerle tek hareket yeterli.
Eşarp Hareketleri	Spor/Sanat	Hafif eşarp/yumuşak kumaş müzikle kaldırılır-indirilir.	KSE16, 29	Oturarak yapılabilir.
Hareket Kartını Seç	Spor	Zıpla, el salla, kol kaldır gibi iki görselden biri seçilir.	KSE02, 16, 18	Motor beceriye göre oturarak uyarlanır.
Mini İstasyon	Spor/Sosyal	İki kısa istasyon: top yuvarlama ve nesne taşıma gibi.	KSE03, 04, 32	Tek istasyon uygulanır.
Mıknatıs Avı	Bilim	Mıknatısa yapışan/ yapışmayan büyük nesneler denenir.	KSE02, 17, 18	İki nesne karşılaştırılır.
Batar mı Yüzer mi?	Bilim	Büyük güvenli nesneler suya bırakılır.	KSE18, 19	Öğrenci yalnız nesneyi suya bırakır.
Işık-Gölge	Bilim/Sanat	El feneri ile basit gölgeler oluşturulur.	KSE16, 18, 41	Düğmeye basma hedefi olabilir.
Sesli-Sessiz	Bilim/Müzik	İki ses şiddeti veya ses var/yok ayrımı yapılır.	KSE18, 28	İki seçenek kartı.
Renkler Karışıyor	Bilim/Sanat	İki renk kap içinde karıştırılır, oluşan renk gözlenir.	KSE25, 26	Öğrenci tek renk ekler.
Bitkimin Fotoğrafı	Bilim/Doğa	Sınıf bitkisinin belirli aralıklarla fotoğrafı çekilir.	KSE35, 42	Öğrenci çekim düğmesine basar.
Geri Dönüşüm İkilisi	Doğa	Kâğıt/plastik gibi sadece iki kategori kullanılır.	KSE17, 37	Tek nesne, tek doğru kutu.

Etkinlik	Tema	Uygulama	Uygun kazanımlar	Çok kolay uyarlama
Sınıf Bitki Görevlisi	Doğa/ Sorumluluk	Öğrenci sulama, püskürtme veya etiketi yerleştirme rolü alır.	KSE35, 39	Tek basamak seçilir.
Doğa Dokuları	Doğa/Sanat	Yaprak, taş, ağaç kabuğu görselleri/ güvenli örnekleri keşfedilir.	KSE09, 17, 36	Dokunmak zorunlu değildir.
Hava Durumu Kartı	Doğa	Günün hava durumu iki-üç kart arasından seçilir.	KSE18, 38	Güneşli/yağmurlu ikilisi.
İyilik Kartı	Toplum	Öğrenci hazırlanan küçük kartı bir arkadaşına/personel üyeye verir.	KSE10, 40	Yalnızca kartı uzatması yeterlidir.
Sınıfı Birlikte Topluyoruz	Toplum	Her öğrenci bir materyali yerine koyar.	KSE05, 38, 39	Tek nesne taşıma.
Okulda Fotoğraf Avı	Toplum/ Teknoloji	"Kapıyı bul, ağacı bul, panoyu bul" gibi fotoğraf eşleme.	KSE17, 42, 47	Bir fotoğraf-bir yer.
Güvenli Alan Kartları	Toplum	Okuldaki sınıf, bahçe, tuvalet vb. görselleri eşlenir.	KSE18, 46, 47	İki görsel kullanılır.
Mini Sergi	Sanat/ Toplum	Öğrenciler çalışmalarını duvara/masaya yerleştirir.	KSE44, 45	Ürünü öğretmenle birlikte yerleştirir.
Ben Bugün Ne Yaptım?	Tüm temalar	Ders sonunda 2-3 etkinlik fotoğrafından yapılan etkinlik seçilir.	KSE31, 48	İki fotoğraf sunulur.

Bu tabloda özellikle görüldüğü gibi, **aynı etkinliğin "yapmak" zorunda olduğu şey çok küçük tutulabilir**. Öğrencinin sadece renk seçmesi, bir parçayı yapıştırması, bir topu arkadaşına yuvarlaması veya iletişim kartıyla "bitti" demesi bile o ders için anlamlı ve ölçülebilir bir katılım olabilir. Bu, özellikle yoğun destek ihtiyacı olan öğrencilerde "ortaya güzel ürün çıkarma" yerine **katılımı ve bağımsızlığı hedefleme** açısından önemlidir. MEB'in ders açıklaması da öğrencinin etkinliğe katılımını, sosyal etkileşimini ve bireysel sorumluluğunu doğrudan hedefler arasında sayıyor. [16]

Gaziantep'e özel etkinlikler gerçekten yapılabilir ve bence sitenin en güçlü taraflarından biri olabilir

Gaziantep bunun için olağanüstü zengin bir şehir. UNESCO Gaziantep'i **2015'ten beri Gastronomi alanında Yaratıcı Şehirler Ağı üyesi** olarak listeliyor ve kentin gastronomisini yalnızca yemek değil; kültürel kimlik, festivaller, toplumsal etkileşim ve sosyal kapsayıcılıkla ilişkili bir alan olarak tanımlıyor.

UNESCO sayfasında fıstık kültürü, Şire geleneği ve engelli bireylerin yaratıcı üretime katılımını hedefleyen çalışmalar da yer alıyor. [17]

Gaziantep Büyükşehir Belediyesi şehrin kültürel mirasını anlatırken **bakır işlemeciliği, sedef işlemeciliği, kutnu dokumacılığı, Antep işi nakış ve yemeniciliği** yaşayan geleneksel sanatlar arasında sayıyor. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Portalı da Gaziantep bakır işlemeciliğini yerel el sanatı olarak ayrıntılı biçimde belgeliyor. [18]

Zeugma ise doğrudan sınıf etkinliği üretmek için adeta hazır bir kaynak. Kültür ve Turizm Bakanlığının müze sayfasına göre Zeugma Mozaik Müzesi koleksiyonunda Roma ve Doğu Roma dönemlerine ait yaklaşık **3.000 metrekare mozaik** bulunuyor ve mozaiklerde mimari, günlük yaşam, bitki ve hayvan temaları yer alıyor. Bu, öğrenciyi karmaşık tarih öğretimine sokmadan renk, şekil, eşleme, örüntü ve yerel aidiyet üzerinden çalışmayı mümkün kılıyor. [19]

Gaziantep'in Oyun ve Oyuncak Müzesi, Emine Göğüş Mutfak Müzesi, Fıstık Müzesi ve Bayazhan Kent Müzesi de yerel etkinlikler için somut içerik sağlıyor. Belediye kaynaklarına göre Bayazhan'da kentin tarihi, turistik yerleri, el sanatları ve mutfak kültürü; Mutfak Müzesi'nde yöresel mutfak araçları ve yemek görselleri; Fıstık Müzesi'nde fıstık teması; Oyun ve Oyuncak Müzesi'nde ise geçmişten günümüze oyuncaklar ve yerel oyun kültürü işleniyor. [20]

Bunlardan hareketle sitenizde **“Gaziantep Yerel Etkinlik Paketi”** diye ayrı bir bölüm bile oluşturulabilir:

Gaziantep etkinliği	Nasıl yapılır?	Kolay kazanım örneği	Orta kazanım örneği
Zeugma Büyük Sticker Mozaiği	Büyük renkli kare çıkartmalar basit mozaik şablonuna yapıştırılır.	Öğrenci, seçtiği çıkartmayı belirlenen alana yapıştırır.	Öğrenci, modeldeki iki renkli örüntüyü devam ettirir.
Zeugma Hayvanını Bul	Mozaiklerde görülebilecek hayvan/bitki temalarından basitleştirilmiş görseller kullanılır.	Öğrenci, iki görselden istenen hayvanı seçer.	Öğrenci, hayvan görselini mozaik görselindeki eşiyle eşler.
Mozaik Taşı Eşleme	Büyük karton/köpük kareler renklerine göre eşlenir.	Öğrenci, aynı renk iki parçayı eşler.	Öğrenci, iki renkli tekrar eden deseni tamamlar.
Benim Zeugma Desenim	Hazır büyük geometrik parçalar öğrenci tarafından zemine yerleştirilir.	Öğrenci, iki parçadan birini seçer.	Öğrenci, üç parçalı basit desen oluşturur.
Kutnu Çizgileri	Kutnunun çizgili görüntüsünden esinlenen renkli kumaş/kâğıt şeritleri yan yana yerleştirilir.	Öğrenci, seçtiği şeridi yüzeye yapıştırır.	Öğrenci, iki renkli çizgi örüntüsünü sürdürür.
Kutnu Doku Sepeti	Kumaş parçaları görsel/dokunsal keşif için sunulur.	Öğrenci, iki kumaştan birini seçer.	Öğrenci, aynı desenli/dokulu parçaları eşler.

Gaziantep etkinliği	Nasıl yapılır?	Kolay kazanım örneği	Orta kazanım örneği
Güvenli Bakır Kabartma	Gerçek bakır dövmek yerine köpük üzerinde kalın folyo ve kör uçlu araç kullanılır.	Öğrenci, folyoya bastırarak iz bırakır.	Öğrenci, basit nokta-çizgi desenini modelden tekrarlar.
Bakırcılar Çarşısı Sesini Bul	Çekiç sesi gibi kısa ses kaydı ile çarşı fotoğrafı eşlenir.	Öğrenci, sesten sonra iki fotoğraftan çarşıyı seçer.	Öğrenci, iki farklı şehir sesini ilgili fotoğrafla eşler.
Antep İşi Motif Yapıştırma	Karmaşık nakış yerine büyük hazır motif çıkartmaları kullanılır.	Öğrenci, bir motif seçip yapıştırır.	Öğrenci, benzer motifleri eşler ve ortak pano oluşturur.
Yemeni Eşini Bul	Farklı renklerde yemeni ayakkabısı görselleri kullanılır.	Öğrenci, aynı iki ayakkabı görselini eşler.	Öğrenci, renklerine göre ikili eşler oluşturur.
Gaziantep Kültür Sepeti	Zeugma, bakır, kutnu, fıstık, oyuncak vb. büyük görseller bulunur.	Öğrenci, öğretmenin istediği görseli iki seçenekten seçer.	Öğrenci, “el sanatı/ mutfak/müze” gibi iki gruba ayırır.
Fıstık Ağacının Sırası	Ağaç, meyve ve ürünün basitleştirilmiş fotoğrafları kullanılır.	Öğrenci, fıstık görselini seçer.	Öğrenci, iki-üç görseli model yardımıyla sıralar.
Fıstık Rengi Sanat Çalışması	Gerçek yiyecek kullanmak yerine fıstık fotoğrafı ve yeşil tonlarda büyük materyaller kullanılır.	Öğrenci, iki renkten uygun olanı seçer.	Öğrenci, seçtiği renklerle ortak ürün oluşturur.
Şire-Üzüm Parmak/Damga Baskısı	Üzüm salkımı şablonuna daire damgalar basılır.	Öğrenci, bir damgayı basar.	Öğrenci, boş alanları görsel modele göre doldurur.
Baklava Geometrisi	Yiyecek hazırlamak yerine eşkenar/dörtgen görünümlü büyük parçalar tepsi şablonuna yerleştirilir.	Öğrenci, parçayı tepsi alanına koyar.	Öğrenci, modeldeki geometrik düzeni sürdürür.
Gaziantep Sofrası Görsel Eşleme	Yöresel yemeklerin fotoğraf kartları kullanılır; yeme zorunluluğu yoktur.	Öğrenci, aynı iki yemek görselini eşler.	Öğrenci, üç görsel arasından öğretmenin gösterdiğinin eşini bulur.
Mutfak Müzesi Araçları	Eski mutfak araçlarının fotoğrafları günümüzdeki benzerleriyle eşlenir.	Öğrenci, aynı nesne görsellerini eşler.	Öğrenci, eski ve yeni iki aracı modelle eşler.
Eski Oyuncak-Yeni Oyuncak	Oyun ve Oyuncak Müzesi temasından yararlanılır.	Öğrenci, iki oyuncaktan sevdiğini seçer.	Öğrenci, benzer işlevli eski-yeni oyuncağı eşler.

Gaziantep etkinliği	Nasıl yapılır?	Kolay kazanım örneği	Orta kazanım örneği
Gaziantep Geleneksel Oyun Hareketi	Yerel oyunlardan yalnızca güvenli ve basitleştirilmiş tek hareket seçilir.	Öğrenci, öğretmenin tek hareketini taklit eder.	Öğrenci, iki hareketlik sırayı taklit eder.
Gaziantep Haritasına Yerleştir	Büyük basitleştirilmiş şehir haritasına Velcro simgeler takılır.	Öğrenci, seçtiği şehir simgesini haritaya yerleştirir.	Öğrenci, iki bilinen mekân simgesini belirtilen alana yerleştirir.
Şehrimi Tanıyorum	Gaziantep ve başka şehirlere ait ikişer görsel kullanılır.	Öğrenci, iki görselden Gaziantep'e ait olanı seçer.	Öğrenci, Gaziantep'e ait iki görseli diğerlerinden ayırır.
Zeugma Fotoğraf Avı	Sınıfta veya gezi sırasında öğrenci elindeki kartın eşini arar.	Öğrenci, tek bir fotoğrafın eşini bulur.	Öğrenci, iki-üç görseli sırasıyla bulur.
Oyuncak Müzesi Fotoğraf Avı	Gezi öncesi birkaç oyuncak görseli hazırlanır.	Öğrenci, gezi sırasında bir görselin eşine yönelir.	Öğrenci, iki hedef görseli bulup kartında işaretler/yapıştırır.
Bayazhan'da Şehrimi Buluyorum	Şehirle ilgili seçilmiş 2-3 unsur önceden görsel kart yapılır.	Öğrenci, bir hedef görseli seçer.	Öğrenci, gezi sırasında iki hedefi fotoğrafla eşler.
Gaziantep Kültür Bingosu	Yazı yerine dört büyük resimden oluşan kart kullanılır.	Öğrenci, gösterilen resmin eşinin üzerine işaret koyar.	Öğrenci, dört görselden üçüne doğru eşleme yapar.
Gaziantep Ortak Panosu	Her öğrenci şehirle ilgili tek bir simgeyi büyük panoya ekler.	Öğrenci, bir simge seçip yapıştırır.	Öğrenci, simgesini seçer, yerine koyar ve uygun iletişim yoluyla tercihini belirtir.

Burada kritik bir tasarım ayrıntısı var: **yerel kültür etkinliği mutlaka tarih dersi gibi yürütülmek zorunda değil.** Ağır veya çok yoğun destek ihtiyacı olan bir öğrenci “Zeugma hangi döneme aittir?” sorusunu cevaplamak zorunda değildir. Aynı kültürel içerik; **renk seçme, fotoğraf eşleme, tek hareket yapma, nesne isteme, sırayla çalışma ve ortak ürüne bir parça ekleme** hedefinin bağlamı olabilir. Böylece kültürel içerik korunurken bilişsel talep öğrencinin düzeyine göre küçültülmüş olur. Bu yaklaşım MEB'in öğrencinin bireysel performansına göre etkinlik seçme ve değiştirme yetkisiyle uyumludur. [21]

Ayrıca Gaziantep'e özgü paket yalnızca şehrin “ünlü şeylerini öğretmek” için değil, **aidiyet oluşturmak** için kullanılabilir. Dersin resmî açıklamasında aidiyet duygusu doğrudan hedeflerden biri olarak geçiyor. [4]

Müze gezileri de yapılabilir; fakat uygulamada sınıf içi ön hazırlık çok daha önemli. Örneğin Zeugma'ya gitmeden önce “otobüs → müze → fotoğrafı bul → mola → okula dön” şeklinde birkaç görsellik program

hazırlanabilir. Zeugma'nın resmî sayfasında müzenin mozaiklerinin yanı sıra dokunmatik bilgi ekranlarının bulunduğu da belirtiliyor; ancak **grup ziyareti öncesinde fiziksel erişilebilirlik, güncel çalışma saatleri, kalabalık durumu ve öğrencilerin duyusal ihtiyaçları kurumla ayrıca teyit edilmeli**, çünkü bunlar değişebilir. [19]

Konuşmayan, kalem tutmayan veya yoğun desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için uyarlamalar

Bence web sitenizin asıl fark yaratacağı bölüm burası olabilir. Etkinliğin altında yalnızca “Otizm için uygundur” yazmak yerine, öğretmene **“Bu etkinliği öğrencime nasıl yaptırırım?”** cevabını vermek çok daha değerli.

AAC konusunda resim, sembol, jest, işaret, iletişim panosu veya konuşma üreten cihazların gerçek iletişim biçimleri olduğu kabul edilmeli; öğrenci bunlardan birini bağımsız kullandığında “yardımla yaptı” diye değerlendirilmemeli. ASHA, AAC'nin doğal konuşmayı desteklemek veya onun yerine kullanılmak üzere çoklu iletişim biçimlerini kapsadığını vurguluyor. [22]

Öğrenci ihtiyacı	Etkinlikte yapılacak uyarlama	Kazanım örneği
Konuşmuyor	“Söyle” yerine işaret, bakış, resim, nesne, sembol veya AAC kabul edilir.	“İstediği rengi uygun iletişim yöntemiyle seçer.”
Kalem tutmuyor	Büyük çıkartma, Velcro, damga, sünger, rulo, parmak boyası, büyük nesne veya dokunmatik ekran kullanılır.	“Seçtiği parçayı belirlenen alana yerleştirir.”
Kavrama gücü düşük	Büyük saplı materyal, hafif nesne, yapışkan yüzey ve önceden hazırlanmış parçalar kullanılır.	“Bir materyali hedef yüzeye bırakır.”
Elini amaçlı kullanmakta zorlanıyor	Göz yöneltme, baş hareketi, iki nesne arasından bakışla seçim, partner destekli seçim kullanılabilir.	“İki seçenek arasından tercih belirtir.”
Tek basamaklı yönergeyi yeni öğreniyor	Etkinlik yalnızca bir eyleme indirilir: al-koy, seç-yapıştır, kaldır-indir.	“Verilen tek basamaklı yönergeyi yerine getirir.”
İki basamağı yapabiliyor	Görsel sıra kartı kullanılır.	“Al ve sepete koy yönergesini görsel destekle gerçekleştirir.”
Dikkat süresi çok kısa	2-3 dakikalık mikro etkinlik + net bitiş kutusu kullanılır.	“Etkinliğe iki dakika katılır.”
Beklemekte zorlanıyor	“Benim sıram / senin sıran” kartları, zamanlayıcı veya sıra nesnesi kullanılır.	“Görsel destekle bir kez sırasını bekler.”
Değişiklikten etkileniyor	Görsel günlük, önce-sonra kartı ve mümkün olduğunca öngörülebilir sıra kullanılır.	“Görsel etkinlik sırasını takip eder.”

Öğrenci ihtiyacı	Etkinlikte yapılacak uyarlama	Kazanım örneği
Duyusal olarak dokunmaya hassas	Dokuya temas zorunlu tutulmaz; maşa, eldiven, araç veya yalnızca görsel seçim alternatifi verilir.	"Tercih ettiği materyali görsel olarak seçer."
Yüksek sesten rahatsız oluyor	Ses azaltılır, kulak koruyucu seçeneği verilir, sessiz alternatif hazırlanır.	"Tercih ettiği katılım biçimini seçer."
Gruba henüz katılamıyor	Önce aynı odada paralel etkinlik, sonra ortak materyal, en son sıra alma denenir.	"Bir arkadaşının yanında aynı etkinliğe iki dakika katılır."
Yoğun fiziksel desteğe ihtiyaç duyuyor	Son ürün değil, seçim ve tek eylem hedeflenir; erişilebilir pozisyon sağlanır.	"İki materyal arasından seçim yapar."
Daha bağımsız/hafif düzeyde desteğe ihtiyaç duyuyor	İki-üç basamak, akran rolü, malzeme dağıtma, fotoğraf çekme, ürün sergileme eklenir.	"Grup etkinliğinde kendisine verilen rolü tamamlar."
Okuma-yazma bilmiyor	Yazı yerine gerçek nesne, fotoğraf ve sembol kullanılır.	"Fotoğrafın eşini bulur."
Okuma-yazma yapabiliyor	Etkinliğe kısa etiket, mekân adı, seçim formu veya fotoğraf altyazısı eklenebilir.	"Çalışmasına uygun iki sözcükten birini seçer."
Hareket kısıtlılığı var	Oyunun oturarak yapılan sürümü tasarlanır; hedef öğrencinin erişim alanına getirilir.	"Topu belirlenen hedef yönünde gönderir."
Görsel erişim ihtiyacı var	Büyük, sade, yüksek ayırt edilebilirlikte materyal; gerçek nesne ve dokunsal seçenekler kullanılır.	"İki gerçek nesneden isteneni seçer."
İşitsel erişim ihtiyacı var	Model olma, jest, görsel başlangıç/duruş işareti ve resim kartı kullanılır.	"Görsel başla-dur işaretine uygun hareket eder."

Görsel program, ilk-sonra kartı, seçim kartları ve etkinliği küçük adımlara bölme özellikle otizmli öğrenciler için araştırmayla desteklenen yöntemlerdir; AFIRM görsel destek, görev analizi ve ipucu uygulamalarını kanıta dayalı uygulamalar arasında göstermektedir. Ancak bunların yalnızca otizmli öğrencilere özel araçlar olarak düşünülmesi gerekmez; iyi tasarlanmış bir görsel sıra, konuşmayan veya alıcı dili sınırlı başka bir öğrenci için de pratik erişim sağlayabilir. İlk cümle doğrudan otizm araştırma kanıtına dayanırken, ikinci kullanım önerisi UDL ve bireyselleştirme ilkelerinden yaptığım uygulama çıkarımıdır. [23]

Down sendromlu öğrencilere ayrı bir "daha kolay etkinlik listesi" yapmanı ise önermiyorum. Bunun yerine Down sendromu tanısı uygulamada isteğe bağlı bir etiket olabilir ama asıl filtreler "iletişim biçimi, yönerge düzeyi, ince motor, kaba motor, dikkat süresi, grup katılımı, görsel destek ihtiyacı" olmalı. Aynı ilke otizm ve zihinsel yetersizlik düzeyleri için de geçerli. Bu öneri MEB'in tanıya göre standart etkinlik değil, **öğrencinin bireysel performansı ve ihtiyacına göre BEP ve etkinlik** istemesinden kaynaklanıyor. [7]

Bir başka önemli nokta da **"konuşmayan öğrenci hiçbir şey yapamadı" yanılgısından kaçınmak**. Bir öğrenci renk seçebilir, gözünü hedefe yöneltebilir, sevdiği müziği belirtebilir, sıra geldiğinde düğmeye basabilir, bir kart verebilir veya yapılan ürüne tek çıkartma koyabilir. Bunların her biri uygun biçimde

seçilmişse gerçek bir ders kazanımıdır. Çoklu iletişim yollarının kabul edilmesi hem AAC yaklaşımı hem de UDL'nin alternatif ifade yolları ilkesiyle uyumludur. [24]

Web sitesi ve Codex uygulaması için önerdiğim son yapı

Bu araştırmanın sonucunda bence uygulamayı yalnızca **"Etkinlik adı + açıklama + kazanım"** şeklinde kurmak büyük fırsat kaybı olur. MEB'in BEP mantığı uzun/kısa dönemli amaç, ölçüt, yöntem, materyal ve değerlendirme bilgilerini birlikte ele alıyor; ayrıca 2026 sosyal etkinlik yaklaşımı etkinliklerin daha sistemli ve izlenebilir yürütülmesine doğru ilerliyor. [25]

Her etkinlik kaydı için aşağıdaki alanlar çok güçlü olur:

Veri alanı	Örnek
Etkinlik adı	Zeugma Sticker Mozaiği
Kaynak durumu	Önerilen etkinlik
Resmî MEB etkinliği mi?	Hayır
MEB ile uyum dayanağı	Sanat ve el becerileri + sosyal/kültürel katılım
2026 tema	Kültür Dünyamız / Sanat
Yerel etiket	Gaziantep
Zorluk	Kolay / Orta
Süre	10-20 dk
Grup biçimi	Bireysel / ikili / küçük grup
Kazanımlar	KSE02, KSE24, KSE27
İletişim gereksinimi	Konuşma gerekmez
Kalem gereksinimi	Yok
İnce motor talebi	Düşük
Hareket talebi	Düşük
Okuma-yazma talebi	Yok
Yönerge düzeyi	1 basamak / 2 basamak
Duyusal yük	Düşük / orta / yüksek
Materyal	Büyük renkli çıkartma, A3 şablon
Hazırlık süresi	5 dk
Kolay uyarlama	İki renkten seçim + tek çıkartma
Orta uyarlama	AB örüntüsünü sürdürme
Konuşmayan öğrenci uyarlaması	Resim/AAC ile renk seçimi
Kalem tutmayan öğrenci uyarlaması	Büyük yapışkan parçalar

Veri alanı	Örnek
Grup uyarlaması	Her öğrenci ortak mozaiğe bir parça ekler
Değerlendirme	Bağımsız / ipucuyla / yardımla / gözlenmedi
Öğretmen notu	Serbest metin
Kaynaklar	MEB/UNESCO/Kültür Bakanlığı vb.

Özellikle şu dört filtreyi uygulamanın ana ekranına koymak çok işlevsel olur:

“Öğrencim konuşmuyor” · “Kalem kullanmıyor” · “Tek basamaklı yönerge yapıyor” · “Grup etkinliğine yeni başlıyor”

Böylece öğretmen tanı adını bilmek veya “ağır mı orta mı?” diye sınıflamak zorunda kalmadan doğrudan uygulanabilir etkinliklere ulaşabilir.

Değerlendirme için de dersin **notla değerlendirilmediğini** unutmamak gerekir. Bunun yerine basit bir gözlem kaydı kullanılabilir. MEB'in BEP rehberi de ölçüt ve performans takibini BEP'in parçası olarak ele alıyor. 14

Uygulama için şu dört düzey yeterli olur:

Kayıt	Anlamı
B — Bağımsız	Hedef davranışı gerekli erişim araçlarını kullanarak bağımsız gerçekleştirdi.
İ — İpucuyla	Görsel, sözel, jest/model vb. ipucuyla gerçekleştirdi.
Y — Yardımla	Daha yoğun yetişkin desteğiyle gerçekleştirdi.
G — Gözlenmedi	O oturumda davranışı değerlendirmek için yeterli fırsat oluşmadı.

Buradaki çok önemli ayrıntı şudur: **AAC cihazı, iletişim kartı, tekerlekli sandalye, uyarlanmış tutacak veya öğrencinin rutin olarak kullandığı başka bir erişim aracı “yardım” olarak puanı düşürmemeli.** Öğrenci kendi AAC sistemini bağımsız kullanıp seçim yaptıysa bu bağımsız performanstır. UDL, yardımcı ve erişilebilir teknolojilere erişimin öğrenmenin önündeki engeli azaltmak için doğal bir seçenek olmasını; AAC yaklaşımı da bireyin kendisine uygun iletişim sistemini kullanmasını destekliyor. 26

Sistemin kazanım üretme ekranında öğretmene şu kalıp da verilebilir:

> **Öğrenci, [koşul] sırasında [davranışı], [iletişim/eylem biçimi] kullanarak [ölçüt] gerçekleştirir.**

Örneğin öğretmen yalnızca seçenekleri tıklayarak şu hedefleri oluşturabilir:

> **Öğrenci, sınıf içi kültürel etkinlik sırasında sunulan iki görsel arasından tercih ettiğini işaret ederek seçer.**
>
> **Öğrenci, grup sanat etkinliğinde sırası geldiğinde ortak ürüne bir parça ekler.**

Öğrenci, Gaziantep'e ait iki kültürel unsurdan istenen görseli üç denemenin ikisinde seçer.

Öğrenci, etkinlik sırasında ihtiyaç duyduğu materyali söz, jest, resim veya AAC kullanarak ister.

Öğrenci, görsel model yardımıyla iki basamaklı kültürel sanat çalışmasını tamamlar.

Öğrenci, müze gezisinde kendisine verilen iki fotoğraftan birinin eşini çevrede bulur.

Öğrenci, yapılan etkinlik sonrasında iki görsel arasından yaptığı etkinliği seçer.

Böyle bir sistem MEB açısından da daha sağlam olur; çünkü uygulama "MEB'in vermediği resmî kazanımları kendisi uyduruyor" görüntüsü yerine, **MEB'in BEP çerçevesi doğrultusunda öğretmene gözlenebilir, ölçülebilir ve bireyselleştirilebilir hedef oluşturma aracı sunuyor** olur. MEB'in güncel çizelgesi öğretmene örnek listeden seçim yapma veya farklı etkinlik planlama esnekliği verirken, BEP rehberi öğrenciye özgü amaçların açık, ölçülebilir ve performansa uygun biçimde belirlenmesini istiyor. [27]

Bu araştırmaya göre **Kültürel ve Sosyal Etkinlikler dersi, sizin site ve uygulamanızda en zengin derslerden birine dönüştürülebilir**. Çünkü diğer derslerde çoğunlukla mevcut resmî öğrenme çıktılarının aktarılması gerekirken burada Bakanlık bilinçli biçimde geniş bir etkinlik alanı bırakmış; bireysel performansa göre seçme ve farklı etkinlik planlama olanağı tanımıştır. [7]

En doğru ürün mimarisi bu nedenle **"yüzlerce birbirinden bağımsız kazanım" değil; yaklaşık 40-60 evrensel, ölçülebilir temel kazanım + yüzlerce etkinlik + her etkinliğin kolay/orta uyarlaması + öğrenci destek ihtiyacına göre otomatik eşleştirme** olacaktır. Yukarıdaki **48 çekirdek kazanım**, bu yapının ilk sağlam bankası olarak kullanılabilir. Üzerine Türkiye'nin her şehri için Gaziantep örneğindeki gibi yerel paketler eklenirse; örneğin Adana için portakal çiçeği, taş köprü ve yerel el sanatları, Hatay için mozaik ve mutfak kültürü, Şanlıurfa için Göbeklitepe ve geleneksel müzik gibi yerelleştirmeler yapılabilir. Yerel içerik değişse bile öğrencinin hedeflediği temel beceri — **seçme, eşleme, katılma, sıra alma, ifade etme, üretme, sorumluluk alma** — aynı kalabilir. Bu da ders için hem öğretmen açısından uygulanabilir hem de BEP açısından sürdürülebilir bir sistem oluşturur. [28]

---

[1] [4] [5] [7] [13] [14] [15] [16] [21] [27] [28] orgm.meb.gov.tr
https://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2025_09/23114238_iveii.kademe.pdf

[2] ttkb.meb.gov.tr
https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2026_09/6a9ffa5fc1bee471215916_2025_Y%C4%B1l%C4%B1_Talim_ve_Terbiye_Kurulu_Kararlar%C4%B1.pdf

[3] [9] [25] orgm.meb.gov.tr
https://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2025_02/06165410_20140845_byreyselleytyrylmyy_eyytym_programi_tum_oyretmenler_ycyn_yol_haritasi.pdf?CHK=2b13ca3946c2728f11dc3f2028490e0d

[6] TÜRKİYE YÜZYILI MAARİF MODELİ SOSYAL ETKİNLİKLER POLİTİKA BELGESİ YAYIMLANDI
https://ogm.meb.gov.tr/www/turkiye-yuzyili-maarif-modeli-sosyal-etkinlikler-politika-belgesi-yayimlandi/icerik/2652/?utm_source=chatgpt.com

[8] [11] [26] Expression & Communication | CAST UDL Guidelines
https://udlguidelines.cast.org/action-expression/expression-communication/?utm_source=chatgpt.com

10 22 24 Augmentative and Alternative Communication (AAC)
https://www.asha.org/NJC/AAC/?utm_source=chatgpt.com

12 23 Visual Supports Brief Packet
https://afirm.fpg.unc.edu/wp-content/uploads/Visual-Supports-Brief-Packet.pdf?utm_source=chatgpt.com

17 Gaziantep - Creative Cities Network
https://www.unesco.org/en/creative-cities/gaziantep?utm_source=chatgpt.com

18 Gaziantep Büyükşehir Belediyesi | Sayfa - Culture of Gaziantep
https://www.gaziantep.bel.tr/en/gaziantep-kulturu?utm_source=chatgpt.com

19 Zeugma Mozaik Müzesi
https://muze.gov.tr/muze-detay?DistId=GZN&SectionId=GZN01&utm_source=chatgpt.com

20 Gaziantep Büyükşehir Belediyesi | Tarihi ve Kültürel Eserler | Müzeler | Bayazhan Gaziantep Kent Müzesi
https://gaziantep.bel.tr/tr/tarihi-ve-kulturel-eserler/muzeler/bayazhan-gaziantep-kent-muzesi?utm_source=chatgpt.com