2. Sınıf İngilizce Personal Life Performans Görevi ve Dereceli Puanlama Anahtarı

2026-2027 · Tema 3: Personal Life · Performans görevi ve dereceli puanlama anahtarı

Görev künyesi

Başlık	Açıklama
Görev	“My Sweet Monster” – Tatlı canavarım: Öğrenci kartondan (ya da dijital 3D araçla) hayali, tatlı bir canavar yapar; vücut bölümlerini etiketler, ona kıyafet giydirir, yaşını ve doğum gününü belirler ve sınıfa tanıtır.
Süre	1 hafta (2 ders saati yapım + 1 ders saati sunum)
Ürün	Etiketli canavar modeli + “Monster ID” kartı (adı, yaşı, doğum günü) + 1 dakikalık sunum
Öğrenme çıktıları	ENG.2.3.V1, ENG.2.3.W2, ENG.2.3.S3, ENG.2.3.S4, ENG.2.3.P1
Materyaller	Karton, renkli kâğıt, düğme, yün ip, yapıştırıcı, makas, vücut ve kıyafet kelime kartları; isteğe bağlı tablet çizim uygulaması

Adımlar

Adım	Öğrenci ne yapar	Öğretmen ne yapar
1. Isınma	“Dokun ve söyle” oyununda vücut bölümlerine dokunup adını söyler.	Vücut kelimelerini ve “I’ve got … / He’s got …” kalıplarını modeller.
2. Tasarım	Canavarının kaç gözü, kaç kolu olacağını ve ne giyeceğini çizer.	Sayılar, renkler ve big/small, long/short sıfatlarını hatırlatır.
3. Yapım	Canavarı yapar, en az 6 vücut bölümünü ve 2 kıyafeti etiketler; Monster ID kartını model cümlelerle doldurur.	Yazımı kontrol eder; “He’s seven. His birthday is on Monday.” modelini tahtaya yazar.
4. Prova	Arkadaşına canavarını anlatır: “This is Zuzu. She’s got three eyes …”	İkilileri dolaşır, kalıp ve telaffuz için ipucu verir.
5. Sunum	Sınıfa canavarını tanıtır; arkadaşları “How old is she?” gibi bir soru sorar, o cevaplar.	Dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirir, canavarları “Monster Parade” panosunda sergiler.

Dereceli puanlama anahtarı

Ölçüt	4 Çok iyi	3 İyi	2 Geliştirilmeli	1 Başlangıç

Vücut ve kıyafet kelimeleri	En az 6 vücut bölümü ve 2 kıyafeti doğru adlandırır.	4–5 vücut bölümü ve 1–2 kıyafeti doğru adlandırır.	2–3 kelimeyi doğru adlandırır.	Kelimeleri yalnızca yardımla söyler.
have got ve sıfatlar	“He’s/She’s got three big eyes.” gibi sayı ve sıfatlı cümleleri doğru kurar.	Kalıbı çoğunlukla doğru kullanır, sıfatları ara sıra unutur.	Kalıbı eksik kullanır (ör. “three eye”).	Yalnızca tek kelimeler söyler.
Modelden yazma	Etiketleri ve Monster ID kartını hatasız kopyalar.	1–2 harf hatası vardır.	Etiketlerin ya da kartın bir kısmı eksiktir.	Etiket ve kart yazılmamıştır.
Sunum ve etkileşim	Akıcı sunar, arkadaşının sorusunu doğru cevaplar.	Anlaşılır sunar, soruyu yardımla cevaplar.	Sık duraklar, soruyu cevaplayamaz.	Yönlendirmeyle birkaç kelime söyler.
Yaratıcılık ve özen	Model özgün, renkli ve eksiksizdir.	Model düzenlidir, küçük eksikleri vardır.	Model yarım ya da dağınıktır.	Model tamamlanmamıştır.

Öğrenciye yönerge (İngilizce, kısa)

- Make a sweet monster. □□
- Label 6 body parts: head, eyes, ears, nose, arms, legs. ✏
- Give it 2 clothes: a hat, a scarf … □□
- Fill in the Monster ID: name, age, birthday. □□
- Tell the class: “This is Zuzu. She’s seven. She’s got three big eyes.” □□

Öğretmene notlar

- Görev, programdaki Personal Life performans görevine (vücut resmi ya da tatlı canavar/hayali karakter modeli; dijital 3D model de olabilir) dayanır.
- Kıyafet, yaş ve doğum günü eklenerek temanın diğer alt temaları da göreve katılmıştır; hava durumu için canavara şemsiye ya da eldiven verilebilir.
- Sunum sırasında sınıfın sorabileceği iki soru tahtada dursun: “How old is he/she?”, “How many eyes has he/she got?”
- Monster ID kartı için boşluklu şablon hazırlamak, yazma yükünü 2. sınıf düzeyinde tutar.