

GÜLERYÜZ SOKAĞI 3



DEĞERLENDİRME KİTAPÇIĞI

- Çeşitli Etkinlikler
- Çoktan seçmeli sorular
- Doğru yanlış soruları
- Boşluk doldurma soruları
- Öğrenciye Özel
Değerlendirme çizelgesi



GÜLERYÜZ SOKAĞI

3



3. Sınıf

Etkinlikler

"Böyle Hediye Olur mu?"

Amaç:

Kıtap okuma alışkanlığını pekiştirmek, ödüllendirmek ilgisini kavratmak.

Uygulama:

Öğretmen tahtaya sınıf listesi yazar ve her kitap okuyan öğrenciyi farklı renklerde çıkartma verir.

Çıkartmalarla birlikte öğrencilerden kısa sözlü özetler alınır.

Etkinlik sonunda sadece çok okuyan değil, düzenli okuyan ve özetini en güzel aktaran öğrenciler de küçük bir sürprizle ödüllendirilir.

“Yürüyen Ayakkabılar”

Amaç:

Olay çözümü, akıl yürütme ve şüphe ile gerçeği ayrt etme becerisini geliştirmek.

Uygulama:

Öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruba küçük bir “olay kâğıdı” verilir (ör. bir oyuncak kayboldu, kitap yerinden yok oldu). Gruplar, olayı çözmek için ipuçlarını tartıp, kısa bir çözüm planı çıkarır. Sonunda tüm sınıf çözümleri paylaşır, “dedektiflik” rolüyle empati kurular.

"Hacivat ve Karagöz" Günümüzde

Amaç:

Geleneksel tiyatro (gölge oyunu) ile modern hayat arasındaki bağlantıyı kavramak.

Uygulama:

Öğrenciler basit karton figürler yaparak kısa diyaloglar hazırlar.

Küçük gruplar halinde sınıf önünde canlandırma yapılır.

Etkinliğin sonunda "Geleneksel oyunları modern dünyada nasıl yaşatabiliriz?" sorusu üzerine kısa bir beyin fırtınası yapılır.

"Karpuz Amcanının Karpuzları"

Amaç:

**Dayanışma ve paylaşma değerlerini kavratmak,
ekonomi farkındalığı oluşturmaktır.**

Uygulama:

**Sınıfta küçük bir "pazar oyunu" kurulur.
Kartlarla "karpuz", "elma" gibi ürünler
hazırlanır.**

**Öğrenciler satıcı ve müşteri rollerine girerek
alışveriş yapar.**

**Etkinlik sonunda "yardımlaşma" ve
"dayanışmanın" ticaretle de önem taşıdığı
üzerine konuşulur.**

"Otlar Arasındaki Canavar"

Amaç:

Doğa göçmeni ve yanlış algılar üzerine
farkındalık geliştirmek.

Uygulama:

Öğretmen öğrencilere bitkiler (öç. süngün otu)
hakkında kısa bilgi verir.

Ardından sınıfta "bilinmeyen bir nesne"
oyunu yapılır.

Öğrenciler gözleri kapalı iken güvenli bir
nesneyi elleriyle tanımaya çalışır.

Etkinlik sonunda "bazen korkulanımız gerçeği
yanlış görmemize neden olur" mesajı verilir.

“Dünyanın En Zeki Meyvesi”

Amaç:

Bilimsel merak ve esprile öğrenmenin değerini kavratmak.

Uygulama:

Öğretmen, Newton’un elma hikâyesini kısa bir görselle anlatır.

Öğrencilere meyve kartları dağıtılır, her kartın arkasında küçük bir bilgi veya bilmece bulunur.

Bilgiler sınıfta paylaşılır, ardından “bilim insanı olsaydın hangi olayı keşfederdin?” sorusu üzerine hayal kurmaları istenir.

Gülyüz Sokağı 3



3. Sınıf
Değerlendirme Soruları

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Kampıya katılan öğrenci kimdir?

- A) Bahar
- B) Yılmaz
- C) Naci
- D) Rıza

2. Ayakkabıya getiren hayvan hangisidir?

- A) Köpek
- B) Keçi
- C) Koy
- D) Leylek

3. Tütük armaç çocuklara ne hediye etti?

- A) Oyuncak
- B) Kalem
- C) Kase
- D) Defter

4. Karagözü ve Hacivat oyununa kim oynadı?

- A) Bahar
- B) Naci
- C) Yılmaz
- D) Bahar ve Naci

5. Karpuşlar neden kampanyalı satıldı?

- A) Taki olduğu için
- B) Bayatladığı için
- C) Çuk olduğu için
- D) Beşermet kurumu olduğu için

6. Yılmaz kaç kitap okuyarak yarışmaya katıldı?

- A) 3
- B) 4
- C) 6
- D) 8

7. Hangisi oku-kırmı-kırmı yapıtı?

- A) Bahar
- B) Kış
- C) Yılmaz
- D) İsmayil beyaz

8. Çocuklar kitap okuma yarışmasına nasıl katıldı?

- A) Mektupla
- B) Voleyolla
- C) Fotoğrafıla
- D) B-jarıyla

9. Ayakkabı neden kırıldı?

- A) Heron çalı
- B) Çocuklar katıldı
- C) Kedi bacağı
- D) Balıq-ye-çölü

10. Öyün-gösterisini nerede yapıldı?

- A) Mahallede
- B) Okulda
- C) Parkta
- D) İpekte

DOĞRU YANLIŞ SORULARI

1. Yılmaz yarışmayı kazandı.

☐	Doğru
☐	Yanlış

2. Karagöbe ve Hacıvat oyununu Bahar ve Naci oynadı.

☐	Doğru
☐	Yanlış

3. Ayşıkabeyi kâğıda gördü.

☐	Doğru
☐	Yanlış

4. Gülsüm-İşçimeni Karşıladı tertemizdi.

☐	Doğru
☐	Yanlış

5. Çocuklar yarışmaya video göndererek katıldılar.

☐	Doğru
☐	Yanlış

BOŞLUK DOLDURMA SORULARI

1. Yarışmayı _____ kazandı.

2. Tâlak önce çocuklara _____ hediye etti.

3. Ayşıkabeyi yeni bilgisayar _____ gördü.

4. _____'nın Macin'in elini yaktı.

5. Çocuklar trafik parkurunda _____ arabası kullandı.

DEĞERLENDİRME PUANI

Adı Soyadı:

Sınıfı:

Numarası:

Kurs No	Puan	Kurs No	Puan
1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	
Toplam Puan:			

Not: Her bir kurs için puan olarak değerlendirilir

Gülyüz Sokağı 3



3. Sınıf

CEVAP ANAHTARI

Doğru Yanlış Soranlar

- 1) Yanlış
- 2) Doğru
- 3) Yanlış
- 4) Yanlış
- 5) Doğru

Değerlendirme Soranlar

- 1) A
- 2) B
- 3) C
- 4) D
- 5) D
- 6) B
- 7) B

Boşluk Doldurma Soranlar

- 1) Bahar
- 2) Kış
- 3) Yaz
- 4) Kış
- 5) yazın

- 6) B
- 7) C
- 8) D