

Örnek İlkokul Değerlendirme Listesi

Aşağıdaki değerlendirme listesi Görsel Sıralama'daki bir ünite planı olan [Oyun Alanı Tasarlama](#)'dan alınmıştır.

Oyun Alanı Tasarlama Projesi Değerlendirme Listesi				
Kategori	4	3	2	1
İçerik	<p>Verileri doğru ve dikkatli bir biçimde topladık, grafiklerle ifade ettik ve analiz ettik.</p> <p>Verileri; karar vermek, problem çözmek ve başkalarını etkili bir şekilde ikna etmek için tutarlı bir biçimde kullandık.</p> <p>Plan yapmak, problem çözmek ve boşluğu mümkün olan en iyi şekilde kullanacak ölçekli bir oyun alanını doğru bir biçimde tasarlamak için uygun geometrik şekiller kullandık.</p>	<p>Verileri topladık, grafiklerle ifade ettik ve analiz ettik.</p> <p>Verileri genellikle karar vermek, problem çözmek ya da başkalarını ikna etmek için kullandık.</p> <p>Boşluğu mümkün olan en iyi şekilde kullanacak ölçekli bir oyun alanını doğru bir biçimde tasarlamak için uygun geometrik şekiller kullandık.</p>	<p>Verileri topladık, grafiklerle ifade ettik ve analiz ettik, ama bazı hatalarla.</p> <p>Verileri bazen karar vermek, problem çözmek ya da başkalarını ikna etmek için kullandık.</p> <p>Çoğunlukla ölçekli olan bir oyun alanını planlamak ve tasarlamak için geometrik modeller kullandık ama boşluğu daha iyi kullanabilirdik.</p>	<p>Verileri toplamaya, grafiklerle ifade etmeye ve analiz etmeye çalıştık ama çalışmamızın birçok hatası var.</p> <p>problem çözmek ya da başkalarını ikna etmek için nadiren kullanırız ya da hiçbir zaman kullanmayız.</p> <p>Bir oyun alanı tasarlamak için geometrik modelleri kullandık ama ölçek yanlış ve/veya boşluğu iyi kullanamadık.</p>
Görsel İfadeler	<p>Oyun alanı tasarım öğeleri arasında iletişimi sağlamak için, detaylı ve düzenli bir şema ve doğru ölçeklendirilmiş bir harita kullandık.</p> <p>Verilerimizi, doğru, okunması kolay ve mesajın kilit noktalarını destekleyen ve onaylayan bar grafikleri kullanarak gösterdik.</p> <p>Son Görsel Sıralama listesini dâhil ettik ve listeye nasıl vardığımızı ve karar vermemize nasıl yardımcı olduğunu</p>	<p>Oyun alanı tasarım öğeleri arasında iletişimi sağlamak için, bir şema ve ölçekli harita kullandık. Öğeler küçük hatalar içerebilir ama mesaja zarar vermezler.</p> <p>Verilerimizi bar grafikleri kullanarak gösterdik. Grafikler doğrudur ve kilit noktaları destekler.</p> <p>Son Görsel Sıralama listesini dâhil ettik ve listeye nasıl vardığımızı açıkladık.</p>	<p>Oyun alanı tasarım öğeleri arasında iletişimi sağlamak için, bir şema ve harita kullandık, ancak şema bir dereceye kadar düzensizdi ve/veya ölçekli harita mesaja zarar veren bazı hatalar içerir.</p> <p>Verilerimizi bar grafikleri kullanarak gösterdik. Grafikler birkaç hata içerir ve /veya her zaman kilit noktaları desteklemiyor gibi görünür.</p> <p>Son Görsel Sıralama listesini dâhil ettik</p>	<p>Oyun alanı tasarım öğeleri arasında iletişimi sağlamak için, bir şema ve harita kullanmaya çalıştık, ama şema eksik ve/veya düzensiz ve harita ölçeksiz ya da birçok hata içerir.</p> <p>Verilerimizi bar grafikleri kullanarak göstermeye çalıştık ama grafikler birçok hata içerir ya da okunması zordur. Grafikler kilit noktaları desteklemede başarısız olur.</p> <p>Son Görsel Sıralama listesini dâhil etmede başarısız olduk.</p>

	detaylı bir biçimde açıkladık.			
Karar Verme Süreçleri	Güvenli ve eğlenceli bir oyun alanı yaratmak için birçok farklı karar verme süreci kullandık.	Bazı karar verme süreçleri kullandık.	Karar verme sürecini seçmede yardıma gereksinim duyduk.	Karar verme süreçlerini kullanmadık.
İletişim	Yeni oyun alanı tasarımına hangi öğeleri dâhil etmeye karar vermek için kullandığımız süreçleri net bir biçimde açıkladık. İletişim kurmak ve ikna etmek için matematiği etkin bir biçimde kullandık. Verilerimiz ana fikirlerimizi doğruladı. Temel soruya açık ve etkili bir biçimde değindik: Sesimiz nasıl duyulabilir?	Süreçleri oldukça iyi açıkladık. İletişim kurmak ve ikna etmek için matematiği kullandık. Verilerimiz ana fikirlerimizi destekledi. Temel soruya değindik..	Süreçleri açıklamaya çalıştık, ancak açıklamamız genellikle kafa karıştırıcıydı. İletişim kurmak ve ikna etmek için matematiği kullanmaya çalıştık ancak verilerimiz ana fikirlerimizi sadece kısmen destekledi. Temel soruya değinmeye çalıştık ama mesajımız karıştı.	Süreçleri açıklamadık ya da açıklamamız çok kafa karıştırıcıydı. İletişim kurmak ve ikna etmek için matematiği kullanmadık. Verilerimiz ana konularımızı desteklemedi. Temel soruya değinmedik.
Sunu ve Tasarım	Bilgilerimiz düzenli bir biçimde sunulur. Sunumuzu, dinleyicileri aklımızda bulundurarak planladık. Sunu, hedef dinleyicilerimize yönlendirildi.	Bilgilerimizin çoğu bir düzen içinde sunuldu. Dinleyicimizi göz önünde bulundurduk.	Bilgilerimizin bazıları düzensiz. Bazen dinleyicilerimizi göz önünde bulunduruyor gibi göründük ancak sunu boyunca tutarlı değildik.	Bilgilerimiz düzensiz. Dinleyicilerimizi göz önünde bulundurmada başarısız olduk.
Tamamlama	İşin tüm kısımlarını başarıyla tamamladık.	İşin çoğu kısmını tamamladık.	İşin bazı kısımlarını tamamladık.	Çalışmamız eksik.