

ÖZGÜN MUHAKEME SORULARI

1 Oyunun puanı neyi ödüllendiriyor?

Dört kişilik eğitsel oyunda hedef, herkesin araçla kontrollü aktarım fırsatı bulmasıdır. Dört taslak aynı süreyle deniyor. Yeni kural, her oyuncuya en az 2 fırsat sağlamalı; bu koşulu sağlayan taslakta başarı oranı en az %75 olmalıdır. Başarı, kontrollü tamamlanan aktarımın denemeye oranıdır.

Taslak	Oyuncuların kişisel fırsat sayıları				Başarılı aktarım sayısı	Toplam deneme sayısı
	1. oyuncu	2. oyuncu	3. oyuncu	4. oyuncu		
P	8	4	2	2	12	16
R	5	5	5	5	14	20
S	6	6	3	1	13	16
T	4	4	4	4	11	16

Hangi taslak iki koşulla da uyumludur?

- A) P; herkesin fırsatı en az 2 ve başarı oranı %75'tir.
- B) R; en fazla başarılı aktarım sayısına sahiptir.
- C) S; başarı oranı yüksek olduğu için kişisel dağılım aranmaz.
- D) T; fırsatlar eşit olduğundan başarı oranı koşulu sağlanmış olur.
- E) P ve R; iki taslakta da herkes katıldığı için oranlar eşdeğerdir.

2 İki başarı aynı denemede mi?

Bir araç aktarımı ancak hedefe ulaşıp doğru vuruşta tamamlandığında başarılı sayılıyor. İki grubun 10'ar denemesi için aşağıdaki toplamlar tutulmuş; hangi denemelerin iki koşulu birden sağladığı kaydedilmemiş. Öğrenciler toplamaları toplayarak kazananı belirlemeyi öneriyor.

Grup	Hedefe ulaşan sayısı	Doğru vuruşta biten sayısı	Toplam deneme sayısı
P	9	6	10
R	7	8	10

Her grup 10 deneme yapmıştır; iki sayı aynı denemeleri içerebilir.

Hedeflenen başarıyı karşılaştırmak için hangi bilgi gerekir?

- A) Her grubun iki sayısını toplayıp 15–15 eşitliği vermek.
- B) Yalnız hedefe ulaşan sayısına bakıp P'yi seçmek.
- C) Her denemede iki koşulun birlikte sağlanıp sağlanmadığını kaydetmek.
- D) Yalnız doğru vuruş sayısına bakıp R'yi seçmek.
- E) Her grubun toplam süresini ölçüp iki mevcut sayıyı değiştirmeden kullanmak.

ÖZGÜN BAĞLAM TEMELLİ SORULAR

3. Oyunun amacı ile puanı

Eğitsel oyunun hedefi, hazır işaretinden sonra kontrollü araç aktarımı. Taslak puanlama yalnız hedefe kaç kez ulaşıldığını sayıyor. Kayıttaki bazı başarılı hedeflerde hazır işaretinin beklenmediği görülüyor.

Hangi değişiklik hedefi değerlendirmeye daha iyi bağlar?

- A) Hazır işareti ve kontrollü aktarımın nasıl gerçekleştiğini de deneme kaydına eklemek.
- B) Hedefe ulaşma puanını ikiye katlayıp diğer kayıtları aynı bırakmak.
- C) En hızlı öğrencinin sonucunu grubun öğrenme sonucu olarak kullanmak.
- D) Aracın havada kaldığı süreyi tek puan ölçütü yapmak.
- E) Hazır işaretini puanlamadan çıkarıp hedef açıklamasında tutmak.

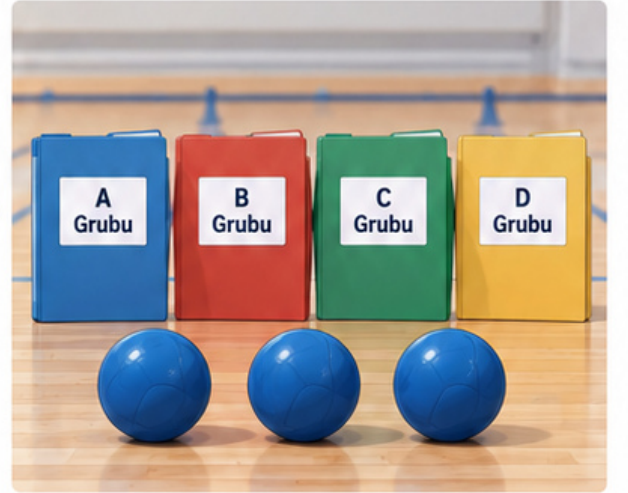


4. Dört grup, üç araç

Dört grup var; her grupta üç öğrenci bulunuyor. Üç aynı araçla aynı anda üç grup çalışabiliyor. Bir grup gözlemci olacak; dört eşit turda her grup tam bir tur gözlemci, üç tur uygulayıcı olmalı.

Hangi gözlemci sırası bütün gruplara istenen katılımı sağlar?

- A) 1. tur A, 2. tur A, 3. tur B, 4. tur C.
- B) 1. tur A, 2. tur B, 3. tur C, 4. tur D.
- C) 1. tur A ve B, 2. tur C, 3. tur D, 4. tur A.
- D) Bütün turlarda D.
- E) 1. tur A, 2. tur B, 3. tur C, 4. tur B.



5. Oyun kartındaki eksik ölçüt

Oyun kartında amaç "Her öğrencinin kontrollü aktarımı denemesi", sonuç alanında ise yalnız "En yüksek takım puanı" yazıyor. Bir öğrenci hiç araç kullanmamış olabilir; takım puanı bunu göstermiyor.

Boşlukları tamamla: "Takım puanına ek olarak her öğrencinin ____ ve denemelerindeki ____ kaydedilmeli." Bu iki bilginin birlikte neden gerekli olduğunu açıkla.



6. Araç değişikliğinin etkisi

Öğretmen iki onaylı araç boyutunun kontrollü tutmaya etkisini karşılaştıracak. K denemesi kısa mesafede, büyük araçla; L uzun mesafede, küçük araçla yapılmış. Sonuç farkının yalnız boyuttan geldiği söyleniyor.

Hangi yeni deneme boyut farkını daha doğrudan inceler?

- A) Mesafeyi ve araç boyutunu bir kez daha birlikte değiştirmek.
- B) Araç boyutunu koruyup yalnız mesafeyi değiştirmek.
- C) Büyük aracı başka grupla, küçük aracı ilk grupla denemek.
- D) Mesafe, görev ve katılımcıları koruyup yalnız onaylı araç boyutunu değiştirmek.
- E) Her araçla yalnız en başarılı denemeyi kaydetmek.



7. Uyarlama hedefi koruyor mu?

Amaç hazır işaretinden sonra kontrollü pas verme. Bazı öğrenciler için öğretmen uygun daha kısa mesafe seçiyor; hazır işareti, kontrollü bırakma ve sıra alma aynı kalıyor.

Hangi açıklama bu uyarlamayı doğru değerlendirir?

- A) Mesafe aynı kalmadığı için hazır işareti davranışı artık değerlendirilemez.
- B) Kısa mesafe seçildiği için bütün kontrol ölçütleri başarıyla karşılanmış sayılmalıdır.
- C) Uyarlamayı kullanmak yerine öğrenciyi yalnız puan yazıcı yapmak her zaman aynı katılımı sağlar.
- D) Ölçütleri de kaldırmak, koşulu değiştirmekle aynı şeydir.
- E) Görev koşulu değişmiş; ortak hedef davranışlar korunmuş ve katılım yeniden gözlenebilir.



8. Küçük alana uyarlama

Açık alan oyunu yağış nedeniyle öğretmen onaylı küçük salona taşınacak. Eski tasarımda bütün gruplar aynı anda geniş mesafede araç aktarıyor. Ortak hedef kontrollü aktarım ve herkesin denemesi.

Aynı hedefi koruyan üç parçalı plan yaz: alan/araç düzeni, sıra-katılım düzeni, denemede kontrol edilecek güvenlik koşulu.



ÖZGÜN BAĞLAM TEMELLİ SORULAR

9. Aktarımın güvenli sırası

Öğretmenin uyarladığı görevde alıcı önce hazır işareti verir. Veren sonra kontrollü aktarır. Araç alıcıda güvenle durduktan sonra roller değişir.

Kartlar: K—rolleri değiştir; L—hazır işaretini al; M—kontrollü aktar; N—alıcıda güvenli duruşu gözle.

Hangi sıra yönergeyi karşılar?

- A) M—L—N—K.
- B) L—M—N—K.
- C) L—M—K—N.
- D) L—N—M—K.
- E) K—M—L—N.



10. Puan kuralı katılımı değiştirir

Oyun en kısa sürede çok hedefe ulaşmayı ödüllendiriyor. Takım, en hızlı öğrenciyi sürekli öne çıkarıyor; iki öğrenci henüz deneme yapamıyor. Amaç herkesin kontrollü aktarım çalışması.

Hangi kural değişikliği bu amaçla daha uyumludur?

- A) En hızlı öğrencinin puanını artırıp diğerlerinin gözlemini katılım yerine saymak.
- B) Denemeyen iki öğrencinin adını puan listesine ekleyip düzeni aynı tutmak.
- C) Bir öğrenci yeniden denemeden önce herkesin kendi sırasını kullanmasını sağlamak ve kontrol ölçütünü korumak.
- D) Toplam süreyi kısaltıp aynı oyuncu seçimini korumak.
- E) Herkesin denemesi için kontrollü aktarım ölçütünü tamamen kaldırmak.



11. Oyun bileşenlerini eşleştir

K “Kontrollü araç aktarımını geliştirmek”;
L “Hazır işareti gelmeden aktarım yapmamak”;
M “Her öğrencinin denemesinde kontrol davranışını kaydetmek”.

Bileşenler: 1—kural, 2—amaç, 3—değerlendirme.

K, L ve M’yi eşleştir. “Oyun çok eğlenceliydi.” cümlesi neden M’nin yerine tek başına geçmez?



ÖZGÜN BAĞLAM TEMELLİ SORULAR

12. Koşulu mu, amacı mı değiştirdik?

Bu görevin özel hedefi, havadan gelen öğretmen onaylı hafif aracı kontrollü tutmak. Uyarılama önerileri öğretmenle değerlendirilecek. Hedef aynı kalmalı; öğrencinin koşulları kolaylaştırılabilir.

Hangi öneri hedefi koruyan bir uyarılamadır?

- A)** Aracı yalnız yerde yuvarlayıp havadan tutma hedefinin aynı ölçüldüğünü söylemek.
- B)** Öğrenciyi bütün çalışma boyunca yalnız puan yazıcı yapmak.
- C)** Kontrol yerine yalnız araca dokunmayı yeterli saymak.
- D)** Aracı öğretmenin öğrencinin eline doğrudan bırakmasını havadan tutma denemesi saymak.
- E)** Uygun daha kısa mesafeden, yine havadan gelen aynı onaylı araçla kontrollü tutmayı denemek.



13. Ham sayı ile oran

Aynı kontrollü tutma görevinde K kaydı 10 denemede 8, L kaydı 12 denemede 9 kontrollü tutma içeriyor. Koşulların aynı olduğu kaydedilmiş. Öğrenci yalnız 9'un büyük olmasına bakıp L'deki kontrol oranının daha yüksek olduğunu söylüyor.

Hangi değerlendirme doğrudur?

- A)** K'de %80, L'de %75; L'de başarılı tutma sayısı fazla olsa da oran daha düşüktür.
- B)** L'de %90, K'de %80; iki kayıta da payda 10 alınır.
- C)** K'de %8, L'de %9; başarılı sayılar doğrudan yüzdeye çevrilir.
- D)** L'de 9 başarı bulunduğu için oran toplam deneme sayısından bağımsız yüksektir.
- E)** K ile L'nin oranı eşittir; başarı farkı yalnız bir olduğu için önemsizdir.



14. Tasarımdan değerlendirmeye

Kartlar: **A**—oyunu küçük grupla öğretmen gözetiminde dene; **B**—amaç ve katılımcı koşullarını belirle; **C**—gözleme göre kuralları düzenle; **D**—uygun alan, araç ve kuralları tasarla. Henüz deneme yapılmadı.

Kartları sırala. C'nin A'dan önce yapılması hangi kanıtı eksik bırakır?



ÖZGÜN BAĞLAM TEMELLİ SORULAR

15. Oyun süresini planla

Üç grup araç istasyonunu sırayla kullanacak. Her grubun uygulaması 2 dakika, iki grup değişiminin her biri 30 saniye. Başta ortak açıklama için 1 dakika ayrılıyor; başka bekleme yok. Toplam süre sınırı 8 dakika.

Plan süre sınırına uyuyor mu?

- A) Hayır; üç grup değişimi sayılarak 8,5 dakika bulunur.
- B) Evet; değişim süreleri uygulama sayılmadığı için toplam 7 dakikadır.
- C) Evet; $1+3 \times 2 + 2 \times 0,5 = 8$ dakika.
- D) Hayır; her grup değişimi bir dakika sayıldığında toplam 9 dakika olur.
- E) Evet; üç grup aynı anda sayılarak toplam 4 dakika bulunur.



16. Özgün oyun tasarım kartı

Öğretmen onaylı iki araç ve uygun salon var. Oyun kontrollü aktarım ile iş birliğini çalıştıracak. Eleme olmayacak; herkesin uygulama rolüne geçmesi sağlanacak.

Amaç, sıra/rol kuralı, alan-araċ düzeni ve değerlendirme ölçütünü içeren kısa bir oyun tasarla. Öğrenme hedefini nasıl gözleyeceğini belirt.



17. Uyarlama notundaki iki alan

Öğrenci, kontrollü aktarım görevinde kendisine ayrılan sürenin kısa geldiğini bildiriyor. Kontrol hedefi aynı kalacak; öğretmeni uygun ek süreyle deneme yapılmasını öneriyor. Formda “Değişen koşul: ____; korunacak hedef: ____.” alanları var.

İki boşluğu doldur. Uyarlamanın işe yarayıp yaramadığını görmek için hangi iki gözlemi birlikte kaydedersin?



ÖZGÜN BAĞLAM TEMELLİ SORULAR**18 Geri bildirimin görünmeyen yanı**

Takım toplam puanı yükselmiş. Bir öğrenci “Araç sırası bana daha az geliyor.” diyor. Dosyada yalnız takım puanı var; kişi başına fırsat kaydı yok.

Hangi ek değerlendirme katılım sorununu doğrudan araştırır?

- A) Kişi başına araç kullanma sırasını ve öğrencilerin rol deneyimini kaydetmek.
- B) Yalnız takım puanının önceki haftaya göre farkını hesaplamak.
- C) Toplam puan yükseldiği için öğrencinin bildirimini gelişime aykırı saymak.
- D) En yüksek puanlı oyuncuya daha çok sıra verip toplamı tekrar ölçmek.
- E) Takım puanını eşit paylaştırıp gerçek kullanım sıralarını eşit varsaymak.

**19 Eğlence ile öğrenme kanıtı**

Bir oyun sonunda öğrenciler çok eğlendiklerini söylüyor. Ancak gözlemde araç yalnız iki kişinin elinde kalmış, diğerleri kontrollü aktarım denememiş. Ekip “Oyun eğlenceliydi; herkes hedefi öğrendi.” yazıyor.

İki sonucu ayırarak raporu düzelt. Bir sonraki denemede hem deneyimi hem öğrenme fırsatını koruyacak bir değişiklik öner.

**20 Uyarlamayı birlikte değerlendirmek**

Öğretmen bir oyunda iki uygun araç seçeneği sunuyor. Ekip yalnız daha yüksek takım puanı getiren seçeneği seçmek istiyor. Bazı öğrenciler diğer araçla daha rahat kontrollü aktarım denediklerini bildiriyor; kişi kayıtları henüz tutulmadı.

İki seçenek için kısa değerlendirme planı yaz. En az iki hedef ölçütü ve öğrencilerin görüşünü kararın hangi aşamasında kullanacağını belirt.

