



TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
TOKAT VALİLİĞİ



TOKAT  
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



# Matematik

## Her Yerde

Öğretmenler  
Arası

Matematik Dersi

## ÖZGÜN OYUN ve ETKİNLİK GELİŞTİRME YARIŞMASI

İLKOKUL SINIF ÖĞRETMENLERİ, ORTAOKUL-LİSE MATEMATİK ÖĞRETMENLERİ

SON BAŞVURU TARİHİ: 15/03/2024

YARIŞMA TARİHİ: 08/05/2024

Birinci  $\frac{u}{R_1} + \frac{u}{R_2}$   
5.000 TL

İkinci  
3.000 TL

Üçüncü  
2.000 TL



argememtokat



ArGeMemTokat



<http://tokatarge.meb.gov.tr>

BAŞVURULAR  
için

# Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü

## Sorumlu Kişiler

### Proje Sorumlusu:

**Yaşar BİLİR- Strateji Geliştirme Birimi Şube Müdürü**

**Telefon:** 0507 201 62 82

**e-mail:** emreymen6060@gmail.com

### Proje Koordinatörü (İrtibat Kişisi):

**İbrahim YILDIRIM- AR-GE Birimi**

**Telefon:** 0506 862 17 10

**e-mail:**ibrahimyil79@gmail.com

## PROJENİN AMAÇLARI

Eđitim đretim faaliyetlerinin etkililiđi kullanılan oyun ve etkinliklerin zgnlđ, đrenci dzeyi ve ihtiyalarına uygunluđu ile dođru orantılıdır. Oyunla matematik đretiminin amacı, đrencilerin kendi yađ dönemlerinde ilgi duydukları konuları kullanarak matematiđi sevdirmektir. đretmenlerimizin zgn oyun ve etkinlik tasarlayarak, đretim srelerinde bunları kullanmaları deđiřen eđitim anlayıđı ve đretim programlarının temel unsurlarından biridir. Bu bađlamda, đretim srecinde oyun ve etkinliklerin kullanımının zenginleřtirilmesi ve zgnleřtirilmesi, rnek alıřmaların teřvik edilerek yaygınlařtırılması bu projenin temel amalarıdır.

Bu temel amalar dođrultusunda řunlar hedeflenmektedir:

- a. Farklı oyun ve etkinlikler ile matematik derslerinin daha anlaşılır,eđlendirici, yapılandırıcı ve kalıcı řekilde iřlenmesine zemin hazırlanması.
- b. đretmenlerin matematik derslerine/konularına ait oyun ve etkinlikleri zgn olarak kendilerinin retmelerinin sađlaması.
- c. İlkokul, ortaokul ve lise matematik derslerinde oyun ve etkinlik kullanımının artırılması yoluyla, eđitim đretim srelerinde yerel aba ve potansiyelin en st dzeyde kullanımının sađlanması.
- d. Matematik derslerinde oyun ve etkinlik kullanımının zendirilmesi.
- e. Matematik derslerinde oyun ve etkinlik hazırlanmasında đretim programlarında yer alan nite ve kazanımlar ile đrenci ihtiyalarının ne ıkmasının dikkate alınması.
- f. Matematik đretiminde oyun ve etkinlikler kullanılarak đrenci katılımının sađlanması, đrenci becerilerinin geliřtirilmesi.
- g. Sınıf đretmenleri ve matematik đretmenleri arasında fikir paylařımı ve iř birliđi platformu oluřturulması.
- h. Eđitim đretimde iyi uygulamaların ve rnek alıřmaların yaygınlařmasının sađlanması.

## PROJENİN GEREKÇESİ:

Oyun çocuğun doğal öğrenme ortamıdır. Oyun içinde çocuğun duyuları keskinlesir, becerileri artar. Oyun çocuğun öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır (Yörükoglu, 1986: 46). Aynı zamanda çocuğun özgürce yaratıcılığını geliştirdiği, müdahalenin olmadığı bir ortamdır. Piaget (1954), çocuğun çamur parçalarıyla oynarken çok şey öğrendiğini, doğal yollardan çevresiyle girdiği aktif etkileşim sonucunda olayları ve nesnelere daha iyi anlamlandırabildiğini söylemektedir. Eger birey, aktif etkileşim içinde bilgi parçacıklarını anlamlı bir şekilde birbirine bağlayabilirse; o bilgiyi daha kolay sınıflandırabilir, örgütleyebilir ve kodlayabilir. Bruner (1985) de bu şekilde kazanılan bilgilerin daha uzun süre bellekte kaldığını belirtmektedir. Ezberleme yoluyla kazandığımız bilgiler bellekte daha kısa süre kalır. Bellekte uzun süreli kodlanmazlar. Baki'nin (2002) yukarıda aktardıklarından hareketle, öğrencinin öğrenme yaşantısına doğrudan bilişsel katılımının olmaması durumunda, bilgiyi anlamlı olarak kazanamadığını ve bilginin zihninde kalıcılığının düşük olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla matematik öğretiminde anlamlı öğrenmenin gerçekleşmesinin şartları, öğrencinin kendi bilişsel süreçlerini işleterek; öğrenme sürecine doğrudan katılması, somut bir yaşantı geçirmesi ve dışardan bilgi empoze etmemektir. Oyun ve etkinliklerle öğretim, bu hususların hepsini içeren bir yaklaşımdır. Öğrenciyi merkeze alarak onun kendi çamurunda oynamasına izin vermektedir. Okul çalışmaları özellikle grup halinde yapıldığında, tamamen bir oyun cazibesi kazanabilir (Foulque, 1994: 370). Oyun bir eğitim aracı olup, ilköğretimde eğitimin bütün alanlarında hem öğretim metodu hem de öğretim aracıdır. Oyunla öğretimin amacı, oyunun zevk ve yarışma duygusundan yararlanarak, oyuna katılanların fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirmek ve sağlıklı bir yapıya kavuşturmadır. Temel eğitim ilköğretim ve ortaokullarda öğrenci düşünerek, bilgiyi inşa ederek ve deneyimlerine göre öğrenmeyi gerçekleştirir.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde etkinlik, etkin olma durumu, çalışma, faaliyet anlamında kullanılmıştır (TDK, 1998: 741). Etkinlik, sınıf ortamında öğrenmenin hedeflerine uygun olarak gerçekleştirilen ve çeşitli araçlar kullanılarak yapılan her türlü aktivite olarak düşünülebilir. Etkinlikler, öğrenme süreci içindeki konularının öğrencilere somutlaştırılarak, görselleştirilerek, eğlenceli bir hale getirilerek, ilgi çekici kılarak, farklı şekillerde sunulmasıdır. Etkinliklerin amacı öğrencinin dikkat ve algısını harekete geçirmek ve güdülenmesini sağlamaktır. Etkinlikler, özellikle oyunları tamamlayıcı, pekiştirici özellikte düşünülmelidir. Etkinlikler bağımsız olarak planlanıp uygulanabildiği gibi, oyunların içinde birer tamamlayıcı unsur olarak da düşünülebilir. Öğretim gözlem ve sezgiye dayalı olacağına göre görsel ve somut etkinlikler kullanılmalı ve bazı noktalara dikkat edilmelidir. Etkinlikler çevre kaynaklı olmalı, etkinliklerde "grup içinde etkileşim"e önem verilmeli, etkinliklerin sonuçları önceden kestirilebilmeli, etkinlikler öngörülen öğrenme ve düşünce düzeylerine uygun olmalı ve matematiğin diğer alanlarında olduğu gibi düzenleme ve uygulama sürecini kapsamalıdır.

Oyunla eğitim sonucunda, öğrenilenler daha iyi hafızada kalır, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı gelişir ve öğrenci davranışları olumlu yönde etkilenir. Aynı zamanda

oyunla eğitim öğrenciye kazanma ve kaybetme anındaki hareketlerini görmelerini ve değerlendirmelerini sağlar. Konuların eğitsel oyun ve etkinliklerle sunulması, öğrencinin ders faaliyetlerini oyun yoluyla yerine getirmesi, derse aktif ve isteyerek katılması açısından doğru bir yaklaşım sunmaktadır. Dauvillier (1986). Kube (1977) oyunun etkili bir ders aracı olduğunu, düşünme ve öğrenme sürecini doğrudan etkilediğini belirtir. Bilimsel araştırmalara dayanarak, öğrenme ortamına çok çeşitli olanaklar sunan oyunun, etkili bir öğretim aracı olduğunu ve derslerde kullanılması gerektiğini söyleyebiliriz. Matematik de rakamların oyunudur ve her oyun gibi matematik de zevklidir. Kuralları ve dayanılmaz detayı ile hayatın bir parçasıdır. Oyunla öğretimin faydalarından biri dikkati uzun süre yoğunlaştırabilmedir. Oyunlar öğrencileri pasif durumdan aktif duruma getirirler. Bu nedenle diğer öğrenme tekniklerine göre daha fazla yarar sağlarlar.

Demirel (1993), çocuğu güdüleyecek, dikkat ve ilgisini koruyabilecek, çocuğun kendi yaşantılarına dayalı yaparak-yaşayarak öğrenmesini sağlayacak etkinliklere, derslerde yer verilmesi gerektiğini belirtmiştir (Demirel, 1993: 56). Oyun ve etkinliklerle öğretim, sınıf yönetimi açısından öğretmene önemli fırsatlar sunmaktadır. Oyunlara öğrenciler kendilerini vererek katıldıkları için, en azından sıradan disiplin sorunlarının yaşanması ihtimali çok zayıflamaktadır. Çocuklar ders içerisinde tamamen aktif oldukları için, öğretimin yönetimi de istenen düzeyde olmaktadır. Tamamen neşeli, canlı bir ortamda; sınıfın susturulması gibi bir problem yaşanmamakta, dikkatin konuya çekilmesi, öğrencilerin güdülenmesi kendiliğinden gerçekleşmektedir. Oyunların getirdiği avantajlar: konuyu kısaca tekrarlamak, eleştirel ve yaratıcı düşünmeye (matematikselsel düşünme açısından önemlidir) teşvik etmek, rol yapmayı öğrenme fırsatı sunma, konuyla birlikte bir süreci öğrenme, öğretime değişiklik ve çeşitlilik katmaktır.

Matematik öğretim sürecinde oyun ve etkinliklerin kullanılması, öğrencilerin matematiğe yönelik tutumlarında olumlu yönde değişmelerin olmasına yol açacaktır. Matematiği seven ve matematikte başarılı olan öğrencilerin yanında, matematiği bir türlü sevmeyen öğrencilerin de varlığı bir gerçektir. Kimi öğrenciler matematikten korkmakta ve kaçmaktadır. Oysa matematik, doğru düşünme, muhakeme etme ve doğru sonuca ulaşma gibi insanın hoşlandığı özellikleri içerir. Bir tür düşünce oyunu olan bu tür özellikler, çocukların matematiği sevmeleri için öğretmen ve eğitimcilerin yararlanabilecekleri özelliklerdir. Oyunu çok seven öğrenciler ile matematik çalışmalarını oyun havası içinde yürütmek çok yararlı olacaktır (Pelit, Demiralp ve Pelit, 1988:1). Öğrencilere kazandırılmaya çalışılan matematik kavramlarının, ilke ve kurallarının ve işlem prosedürlerinin, düzenlenen uygun bir ortamda oyun havası ile sunulması öğrencilerin derse aktif olarak katılmalarını, matematiği severek ve isteyerek öğrenmelerini, derse karşı ilgi ve motivasyonlarını yükseltmelerini, matematiğe karşı olumlu bir tutum geliştirmelerini, matematiksel becerileri daha kolay kazanmalarını, sınavlarda daha başarılı olmalarını, toplu ya da grup halinde oynanan oyunlarda sosyal-toplumsal becerilerini geliştirmelerini, özellikle fiziksel oyunlarda psiko-motor becerilerini geliştirmelerini, zihinsel süreçlerine uygun eğitim almalarını sağlayacaktır.

## **PROJE YÜRÜTME ve DEĞERLENDİRME KURULLARI**

Tokat ilinde bulunan ilkokul, ortaokul ve lise kurumlarında görev yapan istekli öğretmenlerinin matematik dersi kapsamında hazırlayacakları oyun ve etkinlikleri ile katılımıyla gerçekleşecektir. Yarışma öğretmenlere yöneliktir. Öğretmenler tarafından geliştirilen matematik dersi oyun ve etkinliklerin değerlendirilmesi, oluşturulan Oyun ve Etkinlik Değerlendirme Kurulu tarafından yapılacaktır.

### **Proje Yürütme Kurulu**

- Tokat İl Mili Eğitim Müdürü (Hüseyin KIR)
- Tokat İlçe Milli Eğitim Müdürleri
- Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Birimi

### **Oyun ve Etkinlik Değerlendirme Kurulu**

- Alan Uzmanları
- İllkokul, Ortaokul ve Lise Öğretmenleri
- Oyun ve Etkinlik Değerlendirme Kurulu ön ve son değerlendirme kurulu şeklinde iki gruptan oluşacaktır.

## **PROJİYİ YÜRÜTECEK KİŞİ/KURUM/ KURULUŞLAR**

İl Milli Eğitim Müdürlüğü

İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri

## **PROJENİN DAYANAKLARI**

1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu

Milli Eğitim Bakanlığı Stratejik Planı

İl Milli Eğitim Müdürlükleri Stratejik Planı

## PROJE FAALİYETLERİ

### 1. Öğretmenler Arası Matematik Dersi Oyun ve Etkinlik Geliştirme Yarışmasının Düzenlenmesi

Bu proje kapsamında **Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı** tüm ilkokul, ortaokul ve lise eğitim kurumları olmak üzere 3 kategori halinde başvuru almak suretiyle, öğretmenler arası ödüllü bir matematik dersi özgün oyun ve etkinlik geliştirme yarışması düzenlenecektir. İlkokul, ortaokul ve lise matematik dersi konuları, üniteleri, öğrenme alanı ve kazanımlarına yönelik hazırlanan oyun ve etkinlik başvuruları değerlendirilecektir. Yarışmacılar matematik dersi oyun ve etkinliklerini hazırladıktan sonra **tokatarge.meb.gov.tr** adresinden başvuru formlarını dolduracaklardır. Oyun ve Etkinlik Değerlendirme Kurulu tarafından ilkokul, Ortaokul ve lise kategorileri bazında hazırlanan oyun ve etkinlikler değerlendirilerek, her kademedeki dereceye giren ilk üç oyun ve etkinlik ödüllendirilecektir.

### DEĞERLENDİRME:

Matematik Dersi Özgün Oyun ve Etkinlik Geliştirme yarışmasına başvurular internet üzerinden **tokatarge.meb.gov.tr** adresinden yapılacaktır. Sisteme oyun ve etkinlikler ile ilgili bilgiler, fotoğraf ve videolar yüklenecektir. Bu bilgiler ışığında her kategori için oluşturulan uzman komisyonca ekte yer alan değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirme yapılacaktır. 100 puan üzerinden **70 ve üzerinde puan alan** oyun ve etkinlikler nihai değerlendirmeye alınacaktır. Nihai değerlendirmede oyun ve etkinliklerin tanıtımı ve eşzamanlı olarak puanlaması yapılacaktır. Oyun ve etkinlik sahibi öğretmenler oluşturulan jüri üyelerine en fazla 10 dakikalık sunum yapacaklardır. **Jüri puanlamasının %60'ı ile ön değerlendirme puanının %40'ı** alınarak oluşturulan puanın en yüksekte düşüğe olmak üzere yapılan puan sıralamasına göre dereceye giren oyun ve etkinlikler belirlenecektir. İlkokul, ortaokul ve lise kademesi olmak üzere üç ayrı kategorideki oyun ve etkinlik sunumları ve puanlaması sergi alanında aynı gün içerisinde gerçekleştirilecektir. Her kategorinin **ilk üç derecesi** ödüllendirilecektir.

### ÖDÜLLER:

Başarı Derecesi	İlkokul	Ortaokul	Lise
Birinci	5000 TL	5000 TL	5000 TL
İkinci	3000 TL	3000 TL	3000 TL
Üçüncü	2000 TL	2000 TL	2000 TL

**Not 1:** Öğretmenlerimiz oyun ve etkinliklerini bireysel hazırlayabilecekleri gibi takım/grup halinde hazırlayabilirler. Ancak ödüllendirmede birden fazla ödül verilmesi söz konusu değildir. Dolayısıyla takım halinde dereceye giren öğretmenlerimiz yine 1 adet ödül alacaklardır.

**Not 2:** Daha önce herhangi bir ulusal yarışmada ödül alan oyun ve etkinlikler ile başvuruda bulunulamaz. Bu durumda olan başvurular tespit edildikleri takdirde buldukları aşamaya bakılmaksızın eleneceklerdir.

### **PROJE SORUMLULUK DAĞILIMI**

Proje sürecinde katılımcı grup ve kurulların sorumluluk dağılımı şu şekilde öngörülmektedir:

#### **A. İl Proje Yürütme Kurulu**

İl Proje Yürütme ve Değerlendirme Kurulu projenin tüm uygulama adımlarının ilgililer tarafından yürütülmesini sağlamakla yükümlüdür. Buna göre kurul tarafından şunlar yürütülecektir;

1. Yerel ölçekte yarışmanın duyurusu ve yarışmaya katılım ile ilgili işlemlerin yürütülmesi.
2. İl ve ilçeler ile iletişim ve işbirliğinin sağlanması.
3. Proje ile ilgili tüm planlama ve duyuruların yapılması.

#### **B. Oyun ve Etkinlik Değerlendirme Kurulu**

Alan uzmanı öğretim üyeleri ve öğretmenlerden oluşacak olan kurul ön elemeyi geçen oyun ve etkinlikleri belirlenen ölçütlere göre değerlendirecek ve değerlendirme sonuçlarını proje yürütme kuruluna iletacaktır.

### **PROJE FAALİYET TAKVİMİ**

<b>F.N</b>	<b>FAALİYETLER</b>	<b>TARİHLER</b>
<b>1</b>	Projenin Onayı ve Duyuru Süreci	01/12/2023- 17/12/2023
<b>2</b>	Başvuruların alınması ve <b>SON BAŞVURU TARİHİ</b>	17/12/2023- 15/03/2024
<b>3</b>	Değerlendirme Kurulu tarafından oyun ve etkinliklerin ön değerlendirmelerinin yapılması.	15/03/2024- 05/04/2024
<b>4</b>	Ön değerlendirmeyi geçerek nihai değerlendirmeye kalan oyun ve etkinliklerin duyurusunun yapılması	15/04/2024
<b>5</b>	Nihai değerlendirmeye kalan oyun ve etkinliklerin sergisi, sunumu, puanlaması ve dereceye giren oyun ve etkinlik sahiplerine ödül ve belgelerinin verilmesi. <b>FINAL</b>	08/05/2024
<b>6</b>	Proje kapsamında seçilmiş oyun ve etkinliklerden oluşan e-katalogun oluşturulması (İlk aşamayı geçen tüm oyun ve etkinlikler eserin sahibinin adı ile birlikte e- katalogta yer alacaktır.)	13/05/2024

**NOT:** Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğü yarışma takviminde değişiklik yapma hakkına sahiptir.



## Ek 1: MATEMATİK DERSİ OYUN VE ETKİNLİK DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ ÇİZELGESİ

Oyun ve Etkinliğin Adı/Başlığı : .....

Sınıf/Düzye : .....

Konu/Öğrenme Alanı/Kazanım : .....

Oyun ve Etkinliği Geliştiren Kişi/Kişiler : .....

Oyun ve Etkinliğin Özellikleri : .....

Madde No	ÖLÇÜTLER	PUAN DEĞERİ	VERİLEN PUAN
1	Kazanıma ve içeriğe uygunluk	5	
2	Öğrencilerin katılım gösterme isteği oluşturma	5	
3	Okulun veya sınıfın fiziki koşullarına uygunluk	5	
4	Anlaşılabilirlik	5	
5	Güvenlik	5	
6	Sosyokültürel çevreye uygunluk	5	
7	Farklı kazanıma/içeriğe uyarlanabilirlik	5	
8	Sınıf düzeyine/Okul kademesine/Hava koşullarına uyarlanabilirlik	5	
9	Süreye uygunluk	5	
10	Maddi uygunluk	5	
11	Öğretmen ve öğrencinin birlikte tasarlamış olması	5	
12	Özgünlük	5	
13	Öğrenci gelişim alanlarına uygunluk(Bilişsel gelişim sağlama/ Psikomotor gelişim sağlama/Sosyal Gelişim sağlama)	5	
14	Dikkat çekme, Eğlenceli olma	5	
15	Anlaşılır ve açık yönergeler verilmesi(Tüm kurallar ve aşamalar)	5	
16	Oyun planının olması/Görevlerin açık olması/Kullanılacak materyallerin tanıtımı	5	
17	Rekabetten çok işbirlikçi çalışmayı kazandırma/Elemeye yerine süreçte kalarak yardımlaşmayı teşvik etme	5	
18	Sınıf içi etkileşimi artırma/ Kapsayıcılık	5	
19	Eğitimde oyunun kullanılmasını teşvik edici olma	5	
20	Sürdürülebilirlik	5	
<b>TOPLAM PUAN</b>		<b>100</b>	

## BAŞVURULAR NASIL YAPILACAK?

Başvurular <http://tokatarge.meb.gov.tr> internet sitesinden yapılacaktır. Başvuru sırasında aşağıdaki alanlar eksiksiz doldurulacaktır.

<b>Oyun ve etkinliğin adı</b>	Oyunu ve etkinliği öne çıkaracak, merak uyandıracak isim
<b>Okul kademesi</b>	ilkokul, ortaokul ve lise kademelerinden uygun olan seçilecektir.
<b>Oyun ve etkinliği hazırlayan öğretmen-öğretmenler</b>	Oyun ve etkinliği hazırlayan öğretmenlerin ismi yazılacaktır.
<b>Okul adı</b>	il -ilçe adı /Okul adı ile birlikte yazılacaktır.
<b>Cep telefonu</b>	
<b>e- mail adresi</b>	Sizinle tüm iletişimi sağlayacağımız aktif kullandığınız e-posta adresini yazınız.
<b>Oyun ve etkinliğin uygulanacağı sınıf</b>	Oyun ve etkinlik hangi sınıflar için uygulanabilir?
<b>Konu ve kazanım bilgisi</b>	Oyun ve etkinliğin içerdiği konuların ve kazanımların tamamı yazılacaktır.
<b>Oyun ve etkinlik malzemeleri</b>	Ana malzemeler, yardımcı malzemeler ve kullanım sıraları
<b>Oyun ve etkinliğin süresi</b>	Dersin hangi bölümünde oyun ve etkinlik yapılacak? Ne kadar sürecek?
<b>Oyun ve etkinliğin şekli</b>	Grup oyunu-etkinliği, bireysel oyun-etkinlik, sınıfça vb.
<b>Oyun ve etkinliğin uygulanacağı alan</b>	Sınıf- içi, okul bahçesi,oyun odası vb.
<b>Oyun ve etkinliğin kuralları</b>	Oyun ve etkinliğin kuralları nelerdir?
<b>Oyun ve etkinliğin amacı</b>	Oyun ve etkinlik hangi öğretimsel amaca hizmet etmektedir?
<b>Oyun ve etkinlik hangi hazırlıkları gerektiriyor?</b>	Oyun ve etkinlik; <ul style="list-style-type: none"><li>malzemelerinin hazırlanması,</li><li>güvenlik tedbirlerinin alınması,</li><li>kaç kişinin katılacağıının belirlenmesi,</li><li>oyun ve etkinlik alanının oluşturulması,</li></ul> gibi hazırlıklar detaylı anlatılacaktır.
<b>Oyun ve etkinlik nasıl gerçekleşecek?</b>	Oyun ve etkinliğin uygulanış esasları nelerdir? Öğrenciler uygulama esnasında neleri hangi sırada yapacak? Öğretmen oyun ve etkinlik sırasında neler yapacak? Ayrıntılı anlatınız.
<b>Oyun ve etkinlik nasıl değerlendirilecek?</b>	Hazırlanan oyun ve etkinliği nasıl değerlendireceksiniz? Ayrıntılı anlatınız. İstenen davranışların kazanılıp kazanılmadığı, öğrenciler oyun ve etkinliğin sevdiği/sevmediği yönleri ve aksaklıkları belirtiniz.
<b>Oyun ve etkinliği geliştirme ve zenginleştirme yapılabilir mi?</b>	Oyun ve etkinliğin hangi yönleri geliştirilebilir? Sınıfta engelli bireylerin olması durumunda zenginleştirme yapılabilir mi?
<b>Oyun ve etkinliği hazırlamada öğrencilerin katkısı var mı? Nasıl?</b>	Öğrencilerin oyun ve etkinliği hazırlamada ne tür katkıları olduğunu belirtiniz.
<b>Oyun ve etkinliğin diğer oyun ve etkinliklere göre farkı nedir?</b>	Hazırlamış olduğunuz oyun ve etkinliği farklı kılan unsurları yazınız.
<b>Oyun ve etkinliğin varsa kısa videosu</b>	Youtube üzerinden video liste dışı olarak yüklenecektir. Yüklenen video liste dışı yükleneceği için sizden başka kimse göremeyecektir. Bu alana videonun linki yapıştırılacaktır.
<b>Oyun ve etkinliğin varsa resimleri</b>	Resimleriniz 5MB geçmeyecek şekilde yüklenecektir.
<b>Oyun ve etkinliğin varsa dosyası</b>	World dosyanız var ise bu alana yüklenecektir.