

1-2. SORULARI AŞAĞIDAKİ METNE GÖRE CEVAPLAYINIZ



TABLO

OYUN SÜRESİNE GÖRE AKADEMİK BAŞARI

Oyun Süresi	Yüksek Başarı	Orta/Düşük Başarı	Toplam
Günde 3 Saatten Fazla	20	80	100
Günde 1 Saatten Az	70	30	100
Toplam	90	110	200

Bir teknoloji dergisi, gençlerin dijital oyun oynama süreleri ile akademik başarıları arasındaki ilişkiyi inceleyen bir araştırma dosyasını “Dijital Oyunlar Başarıyı Düşürüyor mu?” başlığıyla yayımlamıştır.

Araştırmacı, 200 lise öğrencisi üzerinde yaptığı çalışma sonucunda elde ettiği verileri yukarıdaki iki yönlü tabloda özetlemiş ve şu sonuca ulaşmıştır:

“Tabloya göre, çok oyun oynayan öğrencilerin akademik başarıları düşük kalmaktadır. Bu durum, dijital oyunların öğrencilerin derslerindeki başarısızlığın temel nedeni olduğunu kanıtlamaktadır.”

SORU 1 : Günde 3 saatten fazla oyun oynayan bir öğrencinin orta/düşük başarıya sahip olma olasılığı kaçtır?

- A) 1/5
B) 2/5
C) 3/5
D) 4/5
E) 9/20

SORU 2 : Araştırmacının ulaştığı sonuç dikkate alındığında, bu yorumun geçerliliği ile ilgili aşağıdaki değerlendirmelerden hangisi en doğrudur?

- A) Veriler 200 kişilik bir gruba ait olduğu için sonuç kesin olarak doğrudur.
B) %80 oranı görüldüğü için oyun oynamanın başarısızlığa neden olduğu kanıtlanmıştır.
C) Araştırmacı nedensellik yanlılığına düşmüştür; veriler yalnızca bir ilişkiyi gösterir.
D) Az oyun oynayanlar daha başarılı olduğu için oyun oynamak başarıyı tek başına belirler.
E) Tablo yalnızca lise öğrencilerini içerdiği için tamamen geçersizdir.

www.DERSROOM.com | Dersroom Akademi



Ders ROOM®
ROOM