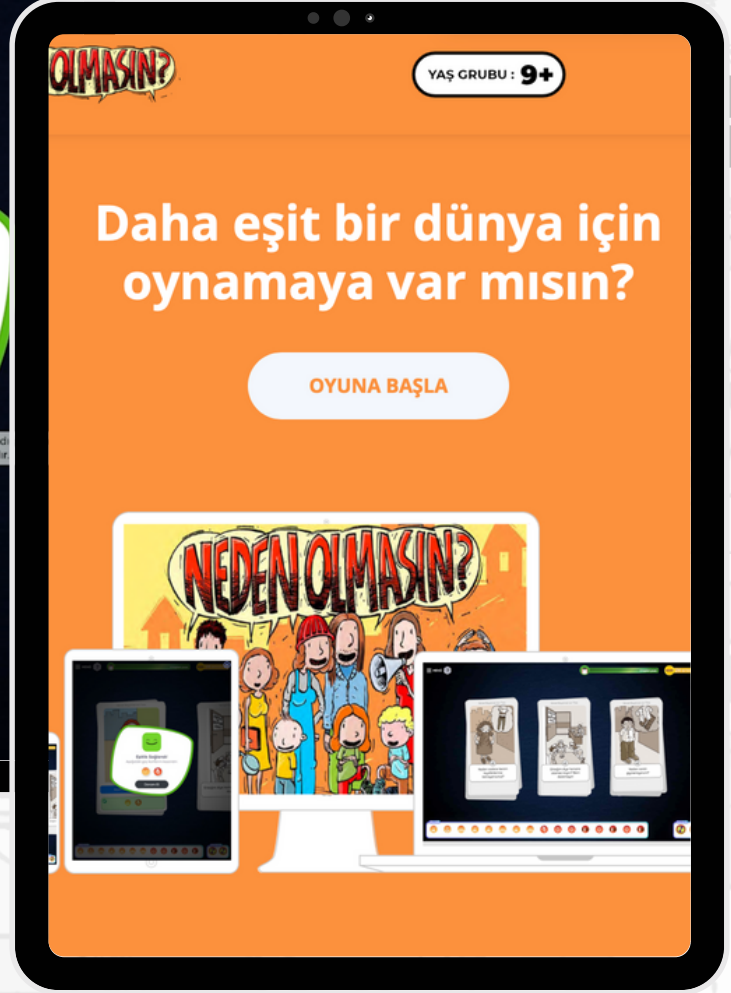
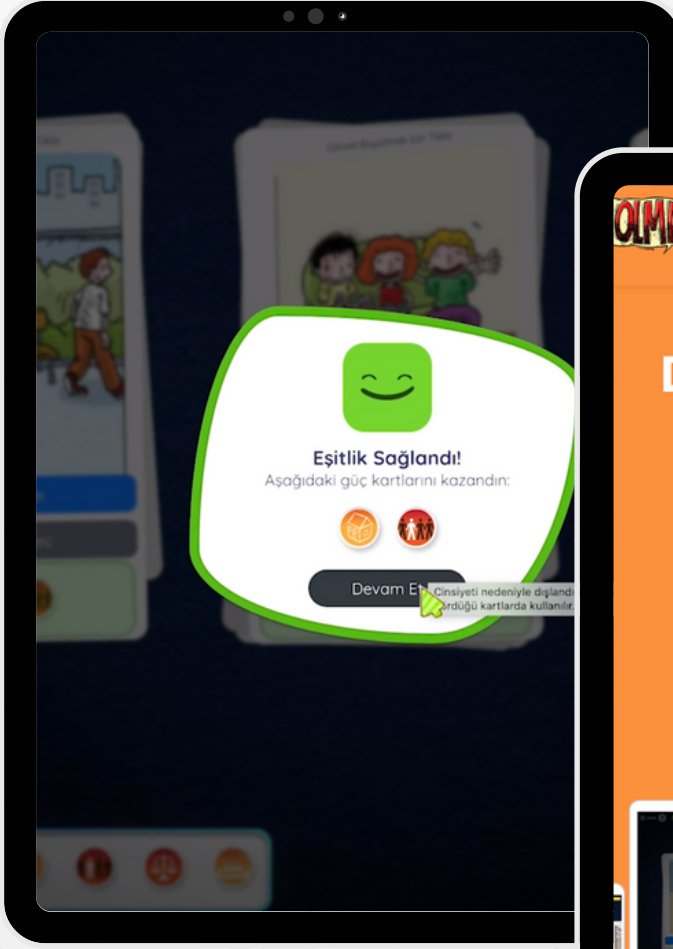


Eğitimciler için Kılavuz



DAHA EŞİT BİR DÜNYA

Neden Olmasın?

www.nedenolmasinoyunu.org



İstanbul Bilgi Üniversitesi
Çocuk Çalışmaları



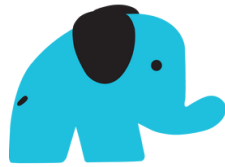
İsveç
Sverige

BİLGİ ÇOÇA NEDİR?

Çocuk Çalışmaları Birimi, kısa adıyla ÇOÇA, 20 Kasım 2007'de kuruldu. İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde çocuk hakları alanında çalışan bir birim. Tüm çocukların seslerinin duyulduğu, görüşlerinin dikkate alındığı, kararlarda söz haklarının olduğu, haklarının korunduğu bir dünyaya katkıda bulunmak için çalışıyor. Son dönemdeki çalışma alanları içinde çocuk hakları eğitimi / insan hakları eğitimi, çocuğun iyi olma hali, çocuk katılımı, çocuklar arasında toplumsal cinsiyet eşitliği, çocuk işçiliği ile mücadele yer alıyor. Bu alanlarda araştırmalar yapıyor. Eğitimler veriyor ve eğitim materyalleri geliştiriyor. Çocukların seslerini duyurabilecekleri araçlar geliştiriyor. Bilgi ve farkındalık artırmak için etkinlikler yapıyor, içerikler üretiyor. Farklı kişi ve kurumlarla iletişim ve işbirlikleri kuruyor. Çocuk haklarının hayata geçmesi için karar vericilere öneriler ve modeller sunuyor. BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi ve çalışmaları hakkında detaylı bilgi için cocuk.bilgi.edu.tr adresini ziyaret edebilirsiniz.



BİLGİ ÇOÇA ve çalışmaları hakkında detaylı bilgi için cocuk.bilgi.edu.tr adresini ziyaret edebilirsiniz.



İstanbul Bilgi Üniversitesi
Çocuk
Çalışmaları

GİRİŞ

- 1 Oyun Hakkında
- 4 Bu Kılavuz Ne İşe Yarar?

DİJİTAL OYUNU NASIL UYGULAYABİLİRİM?

- 6 Tek Ekran Üzerinden Büyük Grup Olarak Oynamak
- 8 Tek Ekran Üzerinden Küçük Gruplarla Birlikte Oynamak
- 10 İnternete Bağlı Bilgisayarda, Tablette Bireysel Oynamak

DESTEKLEYİCİ ETKİNLİKLER

- 17 Hazırlık: Oyun Öncesi İçin Etkinlik Önerileri
- 19 Takip: Oyun Sonrası İçin Etkinlik Önerileri

ÖLÇME DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

- 21 Çocuklar İçin
- 22 Eğitimciler İçin

EKLER

- 23 EK 1: Bu Durum Nasıl Değişmiş?
- 24 EK 2: Çocuklar İçin Değerlendirme Formu

İÇİNDEKİLER

OYUN HAKKINDA

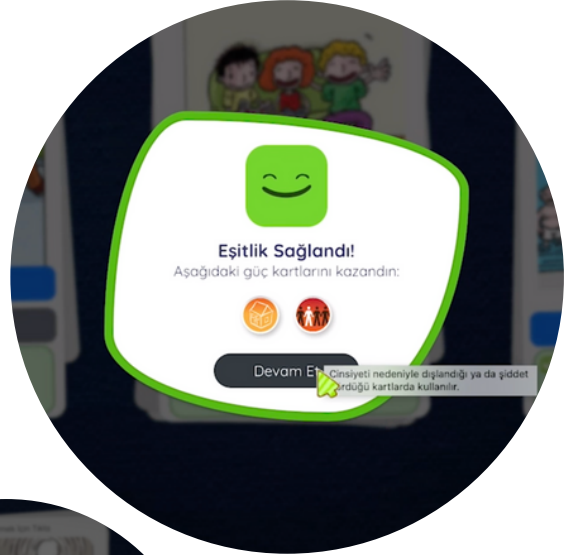
Neden Olmasın, BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından çocuklarla toplumsal cinsiyet eşitliği konuşmak üzere geliştirilen eğitsel bir oyundur. Oyunun iki versiyonu geliştirilmiştir: Kart Oyunu ve Dijital Oyun.

Her iki oyunun hedefi de çocukların farklı ortamlarda karşılarına çıkan cinsiyetçi durumları fark etmeleri ve bu durumları cinsiyetçi olmayan bir yaklaşımla dönüştürmeleri üzerine çocukların birlikte konuşmalarını ve güçlenmelerini sağlamaktır. Oyun, çocukların toplumsal cinsiyet eşitliğine dair NEDEN OLMASIN? sorusunu sormalarını destekler ve eşitsizlikle mücadele konusunda farkındalık oluşturmalarına katkı sağlar.



Kart oyunu, BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından sınırlı sayıda bastırılmaktadır. Kart oyununu tanıtan çevrimiçi atölyelere katılan katılımcılara bir form aracılığı ile belirli bir sayıda, ücretsiz olarak (kargo ücreti hariç) ulaştırılmaktadır. Kart oyunun Türkçe ve Arapça dillerinde iki versiyonu bulunmaktadır. +10 yaş için uygundur. Oyuna dair bağımsız bir uzman tarafından hazırlanan etki değerlendirme raporunda oyunun çocuklarda toplumsal cinsiyet eşitliğine dair farkındalık kazandırdığı ve çocukların gelişimi açısından uygunluğu belirtilmiştir. Bu rapor sonrasında kart oyununda iyileştirmeler yapılarak oyun son halini almıştır. Oyunun nasıl oynandığına dair videoya ulaşmak için [tıklayınız](#).

Dijital oyuna ise www.nedenolmasinoyunu.org adresinden ulaşılabilir ve oyun, ücretsiz olarak oynanabilir. Oyun +9 yaş için uygundur. Mart 2021 yılında kullanıma açılmıştır. 2021 - 2022 yıllarında oyuna dair izleme-değerlendirme çalışmaları devam edecektir. Oyunun nasıl oynandığına dair videoya ulaşmak için [tıklayınız](#).



Bu oyunlar toplumsal cinsiyet rollerine dönük eleştirel bir bakış açısı geliştirmeye erken yaşlardan itibaren katkı sağlamak için hazırlanan öğrenme materyalleridir. Toplumsal cinsiyet eğitimi, toplumsal hayatı anlamamıza ve gündelik hayatta “doğal” kabul ettiğimiz çeşitli durumları sorgulamamıza olanak sağlar. Ayrıca, toplumsal cinsiyet eğitimi çocukların gelişimsel özellikleri dikkate alınarak, gelişimsel özelliklerine uygun bir biçimde gerçekleştirilmelidir. Bu materyallerin çocuklarla toplumsal cinsiyet eğitimi çalışmalarınızı destekleyeceğini ümit ediyoruz.

Toplumsal cinsiyet eğitiminde materyallerden, etkinliklerden çok daha önemli bir nokta eğitmen/kolaylaştırıcının tutum ve yaklaşımlarıdır. Eğitmen/kolaylaştırıcı, toplumsal cinsiyet eşitliğine ilişkin olsun olmasın, uyguladığı tüm etkinliklerde cinsiyetçi yorum ve uygulamalardan kaçınmalı; yarattığı herhangi bir ortamda tüm çocukların eşit katılımını ve etkileşimini sağlamalıdır. Ayrıca, çocukların toplumsal cinsiyete dair eşitlikçi bir algı geliştirmesine destek olurken, kendi sahip olduğu toplumsal cinsiyet temelli kalıp yargıları da düzenli olarak gözden geçirmeye hazır olmalıdır.



Bu kılavuz ne işe yarar?

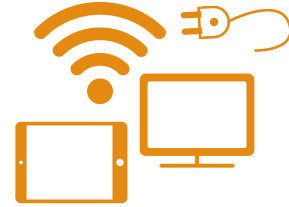
Bu kılavuz;

- Oyunun sınıfta ve çevrimiçi eğitim ortamlarında çocuklarla birlikte nasıl oynanacağına ve öğrenmeyi destekleyici ek çalışma olarak nasıl kullanılabileceğine dair eğitimcileri desteklemek,
- Oyunla beraber oyunun materyal ve içeriklerinden yararlanılarak yapılabilecek destekleyici etkinlikler önermek için hazırlanmıştır.

Dijital oyun için internete bağlı bir cihaza ihtiyaç vardır. Sınıftaki kullanımlar için projeksiyon ya da akıllı tahta, çevrimiçi kullanımlarda ise ekran paylaşımı yapılabilen bir araca ihtiyaç duyulur.

Oyunun internetsiz ortamda oynanabilmesine dair çalışmalara ve çocuklarla toplumsal cinsiyet temalarında çalışma konulu bir bilgi notu hazırlığımıza devam ettiğiniz de belirtmek isteriz.

Keyifli uygulamalar!



DİJİTAL OYUNU NASIL UYGULAYABİLİRİM?

Dijital oyunu yüz yüze ya da uzaktan eğitimde birlikte oynayabilmek için teknolojik donanım farklılığını düşünerek üç farklı alternatif hazırladık:



1. Tek ekran üzerinden büyük grup olarak oynamak

Yüz yüze eğitim ortamında internete bağlı bir bilgisayar ve projeksiyonla ya da uzaktan eğitimde çevrimiçi ortamda ekran paylaşımı yapılarak tüm sınıfla birlikte oynanmasını kolaylaştırmak için bu yönergeyi hazırladık:

→ Ekrana oyun yansıtın. “Oyun nasıl oynanır?” videosunu çocuklarla birlikte seyredin.

→ Oyunun bireysel oynamak üzere hazırlandığını ama grup olarak da oynandığını söyleyin. Şu an oyunu oynayan oyuncu tüm sınıf!

→ Oyun başladığında ekrana çıkan üç görsele ve aşağıdaki sembollere bakın. Durum kartlarındaki yazılar küçükse yazıları okuyun ya da seslendirmeleri dinleyin.



???

→ Üç siyah beyaz karttan önce birini seçin. Seçilen her durum kartı için sınıfa şu soruları sorun:

- Bu eşitsizlik nerede oluyor? Hangi sembol?
- Eşitsizliğe uğrayan kişiye ne oluyor? Nasıl bir eşitsizlik yaşıyor? Engelleniyor mu? Sorumlulukları ya da fırsatları eşit paylaşamıyor mu? Yoksa cinsiyetinden beklenenlerin dışında davrandığı için kötü bir muameleye/davranışa mı uğruyor? Hangi sembol?

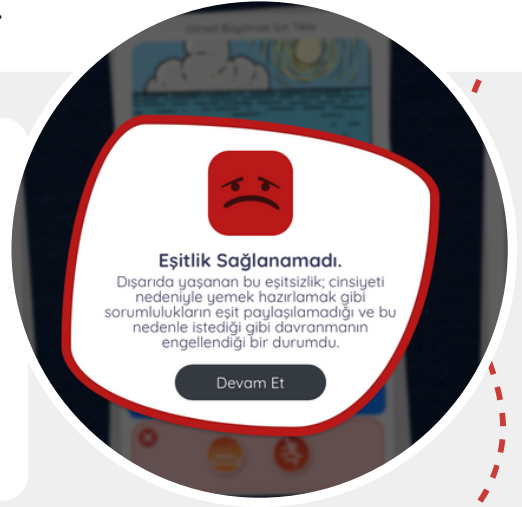
→ Sırayla çocuklara söz verin. Söz verilirken oyun ekranının alt bölümünde yer alan sembolere bakmaları ve söyleyecekleri sembollerin orada olup olmadığını kontrol etmelerini isteyin.



→ Söz alan çocuk hangi kartı seçtiğini ve bu kart için belirlediği sembolleri nedenini açıklayarak söylemeli. Kartın eşitliğe/renkli tarafa dönüp dönmediğine bakın.



→ Eğer semboller hatalı ise başka bir kişiye söz verin ve "Hangi semboller olabilir?" diye sorun. Ve ekrana çıkan "eşitlik sağlanamadı..." metnini okuyun. Burada aşağıda sembollerin kartlarla uyumlu olup olmadığı da hatırlatın.



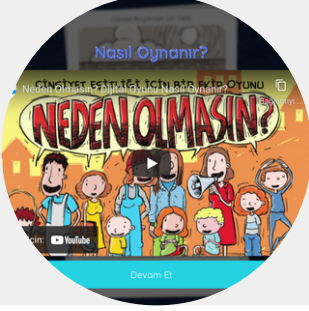
→ Bu şekilde sıra ile devam edin. Her çocuğun en az bir kez deneyimlemesine özen gösterin.

→ Aşağıdaki sorularla oyun üzerine konuşun:

- Nasıl geçti?
- Hangi kartlar aklınızda kaldı? Neden?
- Oyundaki durumlara benzer (siyah/beyaz ya da renkli) günlük yaşamda karşılaştığınız örnekler geliyor mu aklınıza? Paylaşıyor musunuz?

2. Tek ekran üzerinden küçük gruplarla oynamak

Yüz yüze eğitim ortamında internete bağlı bir bilgisayar ve projeksiyonla her küçük grubun bir oyuncu olacağı şekilde oyunun oynanmasını kolaylaştırmak için bu yönergeyi hazırladık:



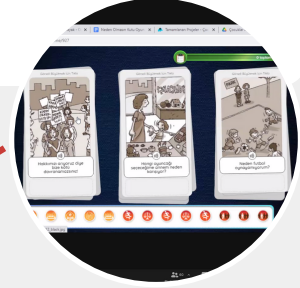
Ekranı oyun yansıtın. “Oyun nasıl oynanır?” videosunu çocuklarla birlikte seyredin.



Oyunun bireysel oynamak üzere hazırlandığını ama grup olarak da oynandığını söyleyin. Sınıfı 6-8 kişilik gruplara ayırın. Her grup, oyunu oynayan bir oyuncu!



Oyun başladığında ekrana çıkan durum kartlarını 1, 2 ve 3 olarak numaralandırın.



Gruplara aşağıdaki sembolleri de düşünerek bir durum kartı belirlemelerini ve hangi sembollerle eşleştirdiklerini büyük bir kağıda yazmalarını/çizmelerini söyleyin. Bunun için 2-3 dakika süre verin.



→ Tüm gruplara kağıtlarını kaldırmalarını söyleyin. Aynı durum kartını seçenler varsa ilk onu deneyin. Ardından diğer durum kartlarını deneyin.

→ Kartları eşitliğe çevirenler puan kazansın. Oyuna bu şekilde devam edin.

→ Süre ya da oyun bittiğinde hangi grubun kaç kart açtığını ve aldıkları puanları çocuklarla paylaşın.



→ Aşağıdaki sorularla oyun üzerine konuşun:

- Nasıl geçti?
- Hangi kartlar aklınızda kaldı? Neden?
- Oyundaki durumlara benzer (siyah/beyaz ya da renkli) günlük yaşamda karşılaştığınız örnekler geliyor mu aklınıza? Paylaşır mısınız?



Oyunun bu hali biraz daha rekabetçi olabileceği için sınıf ikliminin barışçıl olması konusunda öğretmenin destekleyici olması önemlidir.

3. İnternete baęlı bireysel oynamak

Yüz yüze eęitim ortamında ya da ev ortamında her çocuęun internete baęlı bir bilgisayara eriřimi olduęunda eęitim sırasında veya sonrasında destekleyici bir alıřma olarak oyunun oynanmasını kolaylařtırmak iin bu yönergeyi hazırladık:

→ Çocuklara oyunun adresini (www.nedenolmasinoyunu.org) söyleyin ve baęlantıya girmeleri iin zaman verin. Bu alıřma eř zamanlı yapılabileceęi gibi destekleyici alıřma olarak ders sonrasına da verilebilir.

→ Oyunun videosunu birlikte ya da ayrı ayrı izleyin. Çocukların sorular varsa alın.

→ Bir cihazı 2-3 çocuęun kullandıęı durumlarda çocukların sıra ile oynamasını ya da birlikte karar vererek oynamalarını isteyin. Herkesin oyunu oynama hızı farklı olacaktır, 20 dakika süre verin.

→ Eęer eęitim sonrası destekleyici alıřma olarak uyguluyorsanız oyun sonu ıkan sonuç sayfasının ekran görüntüsünü sınıfa getirmelerini isteyin.



Daha eřit bir dünya iin oynamaya var mısın?

OYUNA BAřLA

→ Süre bitince ya da evlerde oyunu oynadıktan sonra sınıfta bir araya geldięinizde ařaęıdakileri soruları sorun ve oyun üzerine konuřun:

- Nasıl geti?
- Hangi kartlar aklınızda kaldı? Neden?
- Sizce oyundaki durumlar neyle ilgiliydi?
- Oyundaki durumlara benzer (siyah/beyaz ya da renkli) günlük yařamda karřılařtıęınız örnekler geliyor mu aklınıza? Paylařır mısınız?

Destekleyici Etkinlikler

Dijital oyun çocuklarda toplumsal cinsiyet eşitliđi konusunda farkındalık ve tutum deđişikliđi için tek başına yeterli olmayacaktır. Dijital oyunun öncesinde bazı hazırlık etkinlikleri ve sonrasında takip etkinlikleri yapmak, çocukların cinsiyet eşitliđi konusundaki kazanımlarını pekiştirecektir. Bu etkinliklerin hepsi uygulanabileceđi gibi içlerinden biri ya da bir kaçı seçilerek de uygulanabilir.

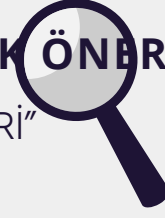
Hazırlık ve takip etkinlikleri için “ödev/destekleyici çalışma” olarak verilebilecek bir tane gözlem/inceleme ve bir tane de araştırma/raporlama çalışması öneriyoruz. Aynı zamanda hem hazırlık hem takip için sınıfta/öđrenme ortamında birebir çocuklarla yapılacak bir uygulama önerisine yer verdik.

HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ ETKİNLİK ÖNERİLERİ

TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİLERİ

HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ ETKİNLİK ÖNERİLERİ

GÖZLEM/İNCELEME: "EŞİTSİZLİK DEDEKTİFLERİ"



1

Çocuklara şu soruyu sorun ve cevapları alın:

- İnsanların cinsiyetleri nedeniyle haksızlığa uğradığını düşündüğünüz oldu mu? Aklınıza gelen örnekler var mı?

2

Çocuklara bir hafta boyunca "eşitsizlik dedektifleri" olacaklarını söyleyin.

Peki görevleri ne olacak?

4

Bir hafta sonunda çocuklara gözlemlerini sorun. Yazılı notları varsa bir yere asın. Burada doğru ya da yanlış bir gözlem ayrımı yapılmadan çocukları dinleyin. Bir oyun oynayacağınızı ve bu gözlemlere benzer durumlarda oyunda karşılaşarak karşılaşmadıklarını oyun süresince düşünmelerini isteyin.

3

Görevleri evde, okulda, sokakta, izledikleri programlarda ve eğer yaşlarına uygunsa sosyal medyada yer alan, konuştuğunuza benzer haksızlıkları/eşitsizlikleri not almak! Bunu yaparken aşağıdaki soruları cevaplamalarını isteyin.

- Bu haksızlık/eşitsizlik nerede geçiyor?
- Kim haksızlığa/eşitsizliğe uğruyor?
- Bu haksızlık/eşitsizlik nedir?

HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ ETKİNLİK ÖNERİLERİ

ARAŞTIRMA / RAPORLAMA: EŞİTSİZLİKLERLE MÜCADELE MÜMKÜN MÜ?

1

Çocuklara şu soruyu sorun:

- Haksızlığa uğradığınızda ya da birinin eşitsiz bir durum içinde olduğuna tanık olduğunuzda ne hissediyorsunuz? Ne yapıyorsunuz? Neler yapmayı düşünüyorsunuz?

2

Çocuklardan bir kağıda ellerini çizmelerini isteyin.

3

Çocuklardan bir sonraki derse/bir hafta sonraya kadar insanların cinsiyetinden dolayı yaşadıkları bir eşitsizlik ve haksızlık durumu düşünmelerini ve bu düşündükleri durumlardan bir tanesini seçmelerini isteyin. Karar verdikleri durumu elin ortasına yazmalarını isteyin.

4

Çizimdeki 5 parmağın her birini aşağıdaki sorulardan istediklerini seçerek cevaplarını yazmalarını isteyin. Cevapları çevrelerindeki yetişkinlere sorarak, internette araştırma yaparak ya da kitaplardan yararlanarak bulabileceklerini belirtin.

Bu eşitsizlikle mücadele etmek için;

- Nerelere başvurulabilir?
- Kimlerden destek alınabilir?
- Kimlerden ilham/örnek alınabilir?
- Neleri değiştirmek gerekir?

Eğitimcilere Not: "Yasaların değişmesi, politikacıların değişmesi, kadına bakış açısının değişmesi gerekebilir, polise başvurulabilir, avukatlardan destek alınabilir, rehber öğretmene sorulabilir, haksızlık yapan kişiyle konuşulabilir, eşitlik ile ilgili, kadın hakları ile ilgili eğitimler yapılabilir." vb.

HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ ETKİNLİK ÖNERİLERİ

SINIF İÇİ UYGULAMA: "NASIL BİR EŞİTSİZLİK?"



40 dakika

1

Çocuklara şu soruyu sorun ve cevapları tahtaya not edin:

- İnsanların cinsiyetleri nedeniyle haksızlığa uğradığını düşündüğünüz oldu mu? Aklınıza gelen örnekler var mı?



2

Önümüzdeki ders birlikte "Neden Olmasın" isimli bir oyun oynayacağınızı söyleyin. Oyundaki üç sembolü çocuklara gösterin ve şu soruyu sorarak tahminlerini alın:

- Bu semboller farklı haksızlık/eşitsizlik durumlarını tanımlamak için kullanılmıştır. Sizce anlamları neler olabilir?

3

Üç farklı eşitsizlik durumunu okuyun. Bu cümleleri sembollerle eşleştirmelerini isteyin ve yaptıkları eşleştirmenin nedenini sorun. Sonra sembolleri ve anlamlarını gösterin, kontrol edin.

"Keşke ben de erkek kardeşim gibi sokaklarda rahat gezebilsen."

"Ütü yapmak annelerin sorumluluğudur."

"Bugün ağladığım için 'Erkekler ağlar mı hiç?' diyerek benimle dalga geçtiler."

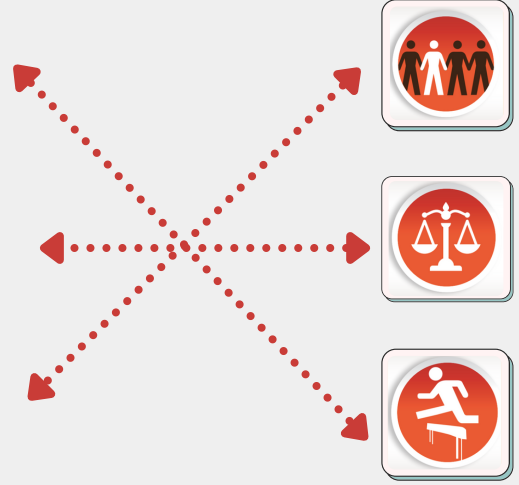
Eşleştirmeyi görmek ve sembollerin ne anlama geldiğini öğrenmek ister misiniz?

Eşleştirme

"Keşke ben de erkek kardeşim gibi sokaklarda rahat gezebilsem."

"Ütü yapmak annelerin sorumluluğudur."

"Bugün ağladığım için 'Erkekler ağlar mı hiç?' diyerek benimle dalga geçtiler."



Semboller

Cinsiyeti nedeniyle engellendiği, istediği gibi davranamadığı durumlarda kullanılır.



Sorumluluk ve fırsat paylaşımının cinsiyetler arasında eşit olmadığı durumlarda kullanılır.






Cinsiyeti nedeniyle dışlandığı ya da şiddet gördüğü durumlarda kullanılır.



4

Hep birlikte bir hikaye yazacağınızı söyleyin. Yazarken her cümlenin ardından sırayla gösterebileceğiniz ve sizi yönlendirecek bazı kelimeler, semboller hazırladık. Bunlara hazırladığımız sunumda da yer verdik. Buradan ulaşabilirsiniz.



- Bugün sabah uyandım...
- Mutfak
-  Teşekkür
- Yol
-  Oyun
- Arkadaş
-  İnsan
- Mutlu

Hikayenin kuralları:

- ✓ Hikaye başlangıç cümlesi: "Bugün sabah uyandım..."
- ✓ İlk cümleyi söyledikten sonra bir önceki sayfada dönüş, sıradaki kelimeye ya da sembole bakılır.
- ✓ Kelime çıkarsa bir sonraki cümlede bu kelimenin geçmesi gerekir.
- ✓ Sembol çıkarsa o sembole karşılık gelen eşitsizlik durumu hikayeye eklenir. Eşitsizlik durumu hikayeye eklenene kadar cümleler kurulur.

5



Grubun toplamda 3 kez pas geçme hakkı var.

Hikaye tamamlandıktan sonra şu soruyu sorun:

- Sembollere uygun eşitsizlikler bulmak nasıldı?

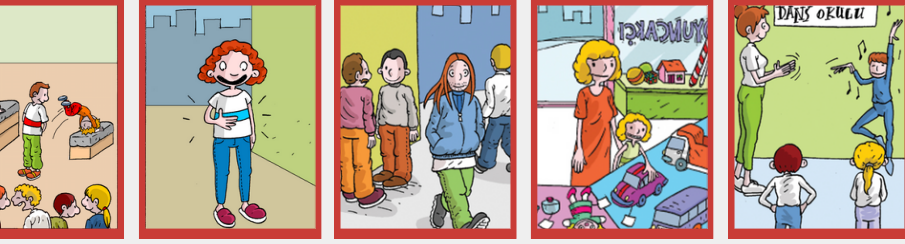
TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİLERİ

GÖZLEM/İNCELEME: "EŞİTLİK DEDEKTİFLERİ"

1

Çocuklara bir hafta boyunca "eşitlik dedektifleri" olacaklarını söyleyin.

Peki ne yapar bu dedektifler? Oyunda yer alan renkli kartları hatırlıyor musunuz?



2

Görevleri evde, okulda, sokakta, izledikleri programlarda ve eğer yaşlarına uygunsa sosyal medyada yer alan, bu renkli kartlara benzeyen eşitlikçi durumları bulmaya çalışmak! Buldukları eşitlikçi durumları renkli kartlardaki gibi çizebileceklerini, üzerine slogan yazabileceklerini ya da duruma ilişkin kısa notlar olabileceklerini söyleyin.

3

Bir hafta sonra gözlemlerini sorun. Varsa çizimleri bir yere asabilirsiniz. Aşağıdaki soruları sorarak tartışmayı açabilirsiniz.

- Bulduğunuz eşitlikçi durumlarda eşitlik nasıl sağlanmış olabilir?
- Peki bu durumun gerçekleşmesinin başka birine bir zararı var mı?

TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİLERİ

ARAŞTIRMA/RAPORLAMA: "EŞİTLİK NASIL SAĞLANIR?"

1

Çocuklara siyah-beyaz kartların nasıl eşitliğe dönüşmüş olabileceğini düşünüp düşünmedikleri sorun. Bu konuda çevremizdekiler ne düşünüyor diye küçük bir araştırma görevleri olduğu belirtin.

2

Bu kılavuzun sonunda yer alan EK 1'i çoğaltın ve çocuklara dağıtın. Tanıdıkları, sohbet etmekten keyif aldıkları ve güvendikleri en az 1 kişiye bu soruları sormalarını ve cevapları not etmelerini isteyin.




Soru formuna yeni sorular ekleyebilir, seçenekleri silip açık uçlu hale getirilebilirsiniz.

3

Çocuklar araştırmayı yaptıktan sonra onlara aşağıdaki soruları sorun ve üzerine sohbet edin:

- Araştırma nasıl geçti? Nasıl cevaplar aldınız?
- Seçeneklerdeki cevaplar arasında nasıl farklılıklar vardı? Haksızlığa uğrayan kişilerin kendileri bir şeyler yapabilirler mi? Bireysel değil daha çok kişinin bir şeyler yapmasına mı ihtiyaç vardır? Yoksa tesadüfleri ya da başka birilerinin harekete geçmesi mi beklemek gerekir?
- Peki, sizce eşitlik sağlanması için nelere ihtiyaç vardır? Kimler neler yapabilir?

TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİLERİ

SINIF İÇİ UYGULAMA: "EŞİTSİZLİKTEN EŞİTLİĞE"  40 dakika

1

Sınıfta 4 ya da 5 kişilik gruplar oluşturun. Her gruptan oyundakine benzeyen ama oyunda yer almayan bir eşitsizlik durumu bulmalarını isteyin.



2

Ardından bu eşitsizlik durumunu canlandırma yolu ile renkliye yani eşitliğe dönüştürmelerini isteyin.

3

Grup olarak bu canlandırma için birlikte çalışmalarını isteyin. Canlandırmada rol almayanların da eşitsizlik durumunun kartını çizme, dekor, kostümleri ve belki de sesleri ayarlama gibi farklı bir görev alabileceğini belirtin.

4

Her grup canlandırmasının ardından şu soruyu sorarak izleyenlerden görüş alın:

- Eşitlik başka nasıl sağlanabilirdi?



Canlandırmalarda bazen çocuklar "şiddet" durumlarını seçebilirler, bunları farklı şekilde ifade etmeleri için desteklemek önemlidir. Sonunda eşitliğin sağlandığı duruma gelirken başka bir kişi ya da grubun haksızlığa uğramamasına da dikkat etmek gerekir. Böyle bir durum varsa bu konuya dair sorular sorulması önerilir.

ÖLÇME - DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

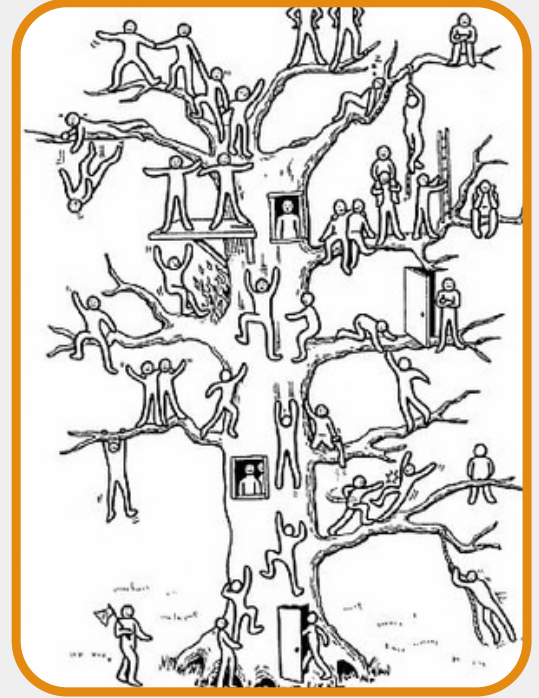
ÇOCUKLAR İÇİN

Oyunu oynadıktan (destekleyici etkinlikleri yaptıktan) sonra çocukların oyuna dair hislerini, düşüncelerini ve değerlendirmelerini almak için aşağıdaki çalışmaları yapabilirsiniz:



Oyuna dair hislerini ve oyuna dair deneyimlerini duymak için aşağıdaki sorulardan birini seçebilirsiniz:

- Oyun oynarken ve oyun bittiğinde neler hissettiniz? Neden?
- Oyunu oynarken kendinizi bu ağaç görselindeki hangi karakterler gibi hissettiniz? Neden?



Oyundan akıllarında kalanları ve onlardaki etkiyi anlamak için çocuklara şu soruyu sorabilirsiniz:

- Oyunu arkadaşınıza anlatsanız nasıl anlatırdınız?

Kağıt ve kalemler dağıtılır. Bunu bir metin olarak ya da resim olarak ifade edebilecekleri belirtilir. Ardından isteyenlerin büyük grup ile paylaşması istenebilir.



Oyuna dair genel bir değerlendirme yapabilmek için EK 2'deki formu kullanabilirsiniz. Formu farklı uygulamalar kullanarak çevrimiçi ortamlarda da kullanabilirsiniz.

ÇOCUKLAR İÇİN DEĞERLENDİRME FORMU

Aşağıdaki cümlelere;

- tamamen katılıyorsanız 5,
- katılıyorsanız 4,
- kararsızsanız 3,
- katılmıyorsanız 2,
- kesinlikle katılmıyorsanız 1 puan verebilirsiniz.

1 - kesinlikle katılmıyorum
2 - katılmıyorum
3 - kararsızım
4 - katılıyorum

Oyunu oynamaktan keyif aldım.				
Oyunda yeni şeyler öğrendim.				
Cinsiyetleri nedeniyle insanların eşitsiz durumlarla karşılaştığını fark ettim.				
Oyun oynadıktan sonra çevremdeki eşitsizlikler üzerine düşündüm.				



Çocuklara oyunda değişmesini istedikleri yada oyunu geliştiren ekibe vereceklerini önerileri olup olmadığını sorabilirsiniz. Eğer varsa şu linkten yazabileceklerini söyleyebilirsiniz ya da siz çocuklardan görüşlerini alıp [buradaki formu](#) yazabilirsiniz.

ÖLÇME - DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

EĞİTİMCİLER İÇİN

Dijital oyuna ve kılavuza dair düşüncelerinizi, deneyimlerinizi ve geribildirimlerinizi oyunu geliştiren ekibe iletmenizi çok isteriz. Doğrudan cocukcalismalari@bilgi.edu.tr adresine yazabilir ya da [buradaki formu](#) doldurabilirsiniz.

BU DURUM NASIL DEĞİŞMİŞ?

EK 1

Size uygun olan seçeneği işaretleyiniz. Seçenekler uygun gelmiyorsa ya da başka cevaplar geliyorsa diğer seçeneğine yanıtı yazabilirsiniz.



1. Patronu bu defalık izin vermiştir.
2. Babalık izninin kabul edilmesi için toplantılar yapmışlardır.
3. Ülke genelinde babalık izni için yapılan kampanyalar başarıya ulaşmıştır.
4. Diğer



1. Arkadaşları bugünlük oyuna almıştır.
2. Maçtan önce arkadaşlarıyla konuşmuş, ve onları ikna etmiştir.
3. Bir grup çocuğun talebiyle belediyenin başlattığı 'Sporun Cinsiyeti Olmaz' kampanyası etkili olmuştur.
4. Diğer



1. Anne-babaları bu davranışından ötürü oğlan çocuğu uyarılmışlardır.
2. Kız abisini duymazlık gelmeye başlayınca o da kendi suyunu almayı öğrenmiştir.
3. Ders kitaplarında kız ve oğlanların evde eşit iş bölümüne dair örnekler işe yaramıştır
4. Diğer



1. Nöbetçi öğretmen hep birlikte oynamaları gerektiğini söylemiştir.
2. Türkçe dersinde oyun hakkıyla ilgili yazdığı kompozisyon arkadaşlarını etkilemiştir.
3. Okuldaki spor ve oyun kulübüne sunduğu 'Beraber Oyun' festivali önerisi işe yaramıştır.
4. Diğer

ÇOCUKLAR İÇİN DEĞERLENDİRME FORMU

Aşağıdaki cümlelere;

- tamamen katılıyorsanız 5,
- katılıyorsanız 4,
- kararsızsanız 3,
- katılmıyorsanız 2,
- kesinlikle katılmıyorsanız 1 puan verebilirsiniz.

1 - kesinlikle katılmıyorum

2 - katılmıyorum

3- kararsızım

4 - katılıyorum

5 - tamamen katılıyorum

Oyunu oynamaktan keyif aldım.					
Oyunda yeni şeyler öğrendim.					
Cinsiyetleri nedeniyle insanların eşitsiz durumlarla karşılaştığını fark ettim.					
Oyun oynadıktan sonra çevremdeki benzer eşitsizlikler üzerine düşündüm.					
Eşitsizliklerle mücadele etmenin önemli olduğunu düşünüyorum.					
Daha eşit bir dünyanın mümkün olabileceğini düşünüyorum.					
Oyunu oynarken sıkıldım.					
Oyunu bir daha oynamak isterim.					
Oyunu arkadaşlarıma öneririm.					

