

OYNA, DÜŞÜN, HAREKET ET! SOSYAL ETKİ RAPORU

İçindekiler

Proje Tanıtımı	03
Araştırma Çerçevesi	04
Paydaşlar	05
Katılımcılar İçin Değişim Teorisi	08
Katılımcılar İçin Sonuçlar ve Analiz	09
Ortak Kuruluşlar İçin Değişim Teorisi	14
Ortak Kuruluşlar için Sonuçlar ve Analiz	15
İyileştirilecek Alanlar	19
Çözüm	21

Proje Tanıtımı

Oyna, Düşün, Harekete Geç! projesi, xx - xx 2025 yılları arasında Türkiye'den Learning Designs ve Almanya'dan Food for Thought adlı iki ortak kuruluş tarafından uygulanan bir Erasmus+ Gençlik Küçük Ölçekli Ortaklığıdır.

Proje, 13 ila 18 yaş arasındaki gençleri kapsayıcılık, çeşitlilik, cinsiyet, engellilik ve kimlik konularında meşgul etmek için video oyunu tabanlı öğrenmeyi yüz yüze resmi olmayan eğitimle birleştirmenin potansiyelini araştırıyor. Girişim, dijital dönüşüm, gençlik çalışması inovasyonu ve eşitlik ve ayrımcılık karşıtlığının teşviki dahil olmak üzere temel Erasmus+ önceliklerine yanıt veriyor.

Proje, ortak kuruluşlarının ortak uzmanlığına dayanmaktadır: Öğrenme Tasarımları (Learning Designs) ekibi, katılımcı atölyeler ve gençlik eğitimleri konusunda güçlü bir geçmişe sahiptir; Food for Thought ortağı ise toplumsal sorunlar konusunda farkındalık yaratmak için geliştirilen dijital araçlar ve video oyunlarına katkıda bulunmaktadır. Bu iş birliği sayesinde proje, eğitim video oyunları, Sibel'in Yolculuğu ve Leila'nın Oyunu'nu etkileşimli tartışmalar ve yaratıcı aktivitelerle bütünleştiren dinamik ve uyarlanabilir bir atölye paketi tasarlamıştır.

Cinsiyet ve kimlik, nöroçeşitlilik ve engellilik ve görsel-işitsel medya prodüksiyonuna odaklanan üç temel atölyede proje, gençlerin toplumsal zorluklar üzerine düşünceleri ve görüşlerini ifade etmeleri için güvenli bir alan sunuyor. Girişimin merkezinde katılımcı bir metodoloji yer alıyor: atölye paketini iyileştirmek ve katılımcıların ihtiyaçları ve yaşanmış deneyimleriyle alakalı olduğundan emin olmak için tartışma turları, atölye öncesi ve sonrası anketler ve takip görüşmeleri aracılığıyla sistematik olarak geri bildirim toplanıyor. Projenin amacı yalnızca gençlik çalışmalarının ve dijital okuryazarlığın kalitesini iyileştirmek değil, aynı zamanda gençler arasında eleştirel düşünme, empati ve sosyal farkındalığı teşvik etmektir. Ayrıca, proje kuruluşlar arasında sürdürülebilir, ulusötesi bir ortaklık kurmakta ve geliştirilen materyalleri daha geniş bir eğitimci, gençlik çalışanı ve sivil toplum paydaşları ağıyla paylaşarak uzun vadeli sosyal etkisini artırmaktadır.

Arařtırma erevesi

Sosyal Etki Deęerlendirme Prosedürü

Play, Reflect, Act! projesinin sosyal etki deęerlendirme erevesi, gen katılımcılar ve ortak kuruluşlar üzerindeki atölyelerinin etkinliğini, alakalılığını ve dönüřtürücü potansiyelini sistematik olarak deęerlendirmek üzere tasarlanmıştır. ereve, kısa vadeli sonuçları ve ortaya ıkan uzun vadeli etkileri yakalamak için hem nicel hem de nitel yöntemleri birleřtirir.

Sosyal etki deęerlendirmesinin amacı:

1

Atölyelerin genlerin kapsayıcılık, eřitlilik ve engellilik gibi konulardaki bilgi ve tutumlarını nasıl etkilediğini anlayın.

2

Katılımcıların, özellikle video oyunları olmak üzere dijital öęrenme araçlarıyla ilgili deneyimlerini, resmi olmayan bir eęitim ortamının parası olarak belgelendirin.

3

Ortak kuruluşlar için kapasite geliştirme sonuçlarını deęerlendirin.

Deęerlendirme katılımcı ve yinelemeli bir yaklaşım izledi. Temel araçlar ve prosedürler řunları içeriyordu:

- Katılımcılar için Atölye Öncesi ve Sonrası Anketler: Bilgi, farkındalık ve tutumlardaki ölçülebilir deęişiklikleri yakalamak için her atölyeden önce ve sonra uygulandı. Bu anketler oyunlarda (Sibel'in Yolculuęu, Leila'nın Oyunu) ve ilgili etkinliklerde ele alınan konulara odaklandı.
- Ortak Kuruluşlarla Proje Öncesi ve Sonrası Odak Grup Tartışmaları: Projenin başında ve sonunda her iki ortak kuruluşun temsilcileriyle yapılandırılmış odak grup oturumları düzenlendi. Bu tartışmalarda beklentiler, varsayımlar, kurumsal öęrenme hedefleri ve zaman içinde algılanan etkiler araştırıldı. Proje öncesi odak grubu temel kapasiteleri ve stratejik motivasyonları netleřtirmeye yardımcı olurken, proje sonrası odak grubu kurumsal deęişim, kapasite geliştirme sonuçları ve gelecekteki iş birlięi stratejileri üzerine düşünmek için alan sağladı.
- Katılımcılarla Derinlemesine Görüşmeler: Atölyelerin zaman içindeki etkisine dair daha derin içgörüler elde etmek için seçilmiş bir grup atölye katılımcısıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapıldı. Bu görüşmeler, katılımcıların atölye temalarını nasıl içselleřtirdiklerini ve bunlara göre nasıl hareket ettiklerini, kapsayıcılık ve eřitlilik hakkındaki görüşlerinin nasıl evrildiğini ve atölyelerin sosyal davranışlarını, özgüvenlerini veya gelecek beklentilerini etkileyip etkilemediğini arařtırdı.

Paydařlar

Ana paydařlar katılımcılar ve ortak kuruluşlardır.

Bu sosyal etki raporu özellikle iki birincil paydař grubunu inceler: atölyelere katılan genç katılımcılar ve projeyi işbirlikçi bir şekilde geliřtiren ve uygulayan ortak kuruluşlar. Ařağıdaki tablo, Play, Reflect, Act! projesinin kapsamındaki rollerini ve alakalarını özetlemektedir.

Katılımcılar



Türkiye ve Almanya'dan 13-18 yař arası gençler. Eđitici video oyunları ve görsel-iřitsel medya kullanılarak düzenlenen atölyelere katıldılar; anketler, tartiřma turları ve röportajlar aracılığıyla geri bildirim sağladılar; projenin etkisini ölçmek için merkezi bir rol oynadılar.

Ortak Kuruluşlar



Food for Thought dijital oyunlar geliřtirdi (Sibel'in Yolculuđu, Leila'nın Oyunu); Almanya'da atölyeler düzenledi; görsel-iřitsel prodüksiyon atölyelerine liderlik etti.



Learning Designs Türkiye'de atölyeler tasarladı ve kolaylařtırdı; içerik geliřtirilmesine katkıda bulundu.

İkincil Paydařlar

- Ergen Katılımcıların Ebeveynleri: Atölyelere doğrudan katılmasalar da ebeveynler dolaylı olarak yararlanıcı oldular. Proje onlara hassas toplumsal konularda ilerici, genç odaklı eğitime bir pencere açtı ve evde diyalođun geliřmesine yardımcı oldu.
- Gençlik Çalışanları ve Eğitimciler: Öğretmenler, sosyal hizmet görevlileri ve diđer profesyoneller, kendi ortamlarında kullanmak üzere son atölye paketlerini benimseyebilir. Etkiyi ölçeklendirmek için önemli bir vektörü temsil ederler.

Paydaş Katılımı

Aşağıdaki tablo, Play, Reflect, Act! projesindeki temel paydaş gruplarını ve katılımlarını özetlemektedir. Ayrıca, sosyal etki danışmanının değerlendirme sürecinin bir parçası olarak Türkiye'deki Leila's Play atölyesini gözlemlediğinin de belirtilmesi önemlidir.

Paydaş	Aktiviteler
Türkiye'deki katılımcılar	13-18 yaş aralığındaki katılımcı grupları 23.11.2024 ve 24.11.2024 tarihlerinde gerçekleştirilen Sibel'in Yolculuğu çalıştayına katıldı. Daha sonra 15.02.2025 ve 16.02.2025 tarihlerinde Leila'nın Oyunu çalıştayına katıldılar. Katılımcıların bilgi ve tutumlarındaki değişiklikleri değerlendirmek amacıyla her çalıştaydan önce ve sonra ön test ve son test anketleri uygulandı. Aynı grup daha sonra 01.03.2025-03.03.2025 tarihleri arasında Game Jam'e (görsel-işitsel medya çalıştay) katıldı. Tüm çalıştaylar Öğrenme Tasarımları ofisinde gerçekleştirildi. Game Jam'in ardından katılımcılar, Almanya'daki akranlarıyla çevrimiçi bir oturumda bir araya gelerek tasarladıkları oyunları sundular.
Almanya'daki katılımcılar	13-18 yaş aralığındaki katılımcı grupları 18.01.2025 ve 19.01.2025 tarihlerinde Berlin Oranienstrasse 37 adresinde düzenlenen Sibel'in Yolculuğu çalıştayına katıldı. Ardından 22.02.2025 ve 23.02.2025 tarihlerinde yine Berlin Oranienstrasse 37 adresinde düzenlenen Leila'nın Oyunu çalıştayını düzenlendi. Aynı adreste 8.03.2025-10.03.2025 tarihleri arasında Game Jam (görsel-işitsel medya çalıştay) gerçekleştirildi. Katılımcıların bilgi ve tutumlarındaki değişiklikleri değerlendirmek için her çalıştaydan önce ve sonra ön test ve son test anketleri uygulandı. Game Jam'in ardından katılımcılar, Türkiye'deki akranlarıyla çevrimiçi bir oturumda bir araya gelerek oluşturdukları oyunları sundular.
Ortak kuruluşlar	Tüm atölyelerin ve etkinliklerin tasarımı, organizasyonu ve kolaylaştırılmasında yer aldılar. Proje ekibiyle bir proje öncesi odak grubu 18 Kasım 2024'te sosyal etki danışmanı tarafından yürütüldü ve bir proje sonrası odak grubu 8 Nisan 2025'te yürütüldü. Hem Learning Designs hem de Food for Thought'tan proje ekibi üyeleri katıldı.

Değişim Teorisi

Değişim Teorisi (ToC), bir projenin amaçlanan sonuçlarına nasıl ve neden ulaştığını haritalamak için kullanılan stratejik bir araçtır. Kaynaklar ve eylemler (girdiler ve aktiviteler) ile ortaya çıkan kısa, orta ve uzun vadeli değişiklikler (çıktılar, sonuçlar ve etki) arasındaki mantıksal yolu belirler. Bu çerçeve, proje unsurları arasındaki ilişkileri görselleştirmeye yardımcı olur ve her bir değişim aşamasının ardındaki varsayımları açık hale getirir.

Play, Reflect, Act! projesi bağlamında, Değişim Teorisi iki önemli paydaş grubu için geliştirilmiştir: katılımcılar ve ortak kuruluşlar. Projenin tasarım ve uygulama sürecinin yanı sıra proje sonrası odak grup tartışmalarından elde edilen içgörülerden yararlanır.

Bu raporda terimler aşağıdaki şekilde kullanılmaktadır:

- **Girdiler, projeye yatırılan kaynakları ifade eder; örneğin finansman, personel, araçlar ve bilgi.**
- **Faaliyetler, atölye çalışmaları tasarlamak ve kolaylaştırmak veya toplantılar düzenlemek gibi gerçekleştirilen somut eylemlerdir.**
- **Çıktılar, bu faaliyetlerin doğrudan, ölçülebilir sonuçlarıdır (örneğin, düzenlenen atölye sayısı veya üretilen oyun sayısı).**
- **Sonuçlar, paydaşlar arasında zaman içinde davranış, bilgi, beceri veya tutumlardaki değişiklikleri tanımlar. Bunlar kısa vadeli (anında değişiklikler) veya orta vadeli (sürdürülebilir değişimler) olabilir.**
- **Etki, projenin dolaylı da olsa nihai olarak katkıda bulunduğu daha geniş, uzun vadeli değişimi ifade eder.**

Aşağıdaki bölümler, Oyna, Düşün, Harekete Geç! projesine katılan katılımcılar ve ortak kuruluşlar için belirli Değişim Teorisi yollarını özetlemektedir.

Katılımcılar için DT

Bileşen	Tanım
Girişler	- Eğitici video oyunları (Sibel'in Yolculuğu, Leila'nın Oyunu) - Eğitimi kolaylaştırıcılar ve atölye materyalleri - Güvenli fiziksel ve dijital alanlar - Dijital araçlar (tabletler)
Aktiviteler	- Oyun oynama ve grup tartışmalarını birleştiren etkileşimli atölyeler - Game Jam görsel-işitsel prodüksiyon atölyesi - Akran etkileşimleri ve düşünme oturumları - Atölye öncesi ve sonrası anketler ve isteğe bağlı görüşmeler
Çıktılar	3 yapılandırılmış çalışmaya katılım - Dijital oyunların yaratılması ve sunumu - Tamamlanmış geri bildirim araçları (anketler, görüşmeler)
Kısa Vadeli Sonuçlar	- Cinsiyet, ırza, kapsayıcılık ve ayrımcılık gibi kavramlara daha fazla maruz kalma - Görüşlerini ifade etmede daha fazla özgüven - Grup diyalogunun ve akran öğreniminin başlatılması
Orta vadeli sonuçlar	- Gelişmiş eleştirel düşünme - Daha fazla empati ve öz farkındalık - Kapsayıcı dil ve davranışların uygulanması - Farklı yaşanmış deneyimlerin tanınması
Darbe	- Gençler daha katılımcı, bilinçli ve kapsayıcı toplum üyeleri haline geliyor - Atölye modeli, hassas konularda eğitim için tekrarlanabilir, gençlik merkezli bir çerçeve oluşturur

Katılımcılar İçin Sonuçlar ve Analiz

Play, Reflect, Act! atölyelerinin katılımcılar üzerindeki etkisini değerlendirmek için anketler ve görüşmelerin bir araya getirildiği karma yöntemli bir yaklaşım kullanıldı. Katılımcıların atölye temalarıyla ilgili bilgi, tutum ve algılarındaki değişiklikleri yakalamak için hem Sibel'in Yolculuğu hem de Leila'nın Oyunu atölyelerinden önce ve sonra ön ve son test anketleri paylaşıldı. Tüm katılımcılar için erişilebilirliği sağlamak amacıyla anketler Türkçe, Almanca ve İngilizce'ye çevrildi. Okul programlarındaki ve müsaitliklerdeki farklılıklar nedeniyle, grup odaklı bir tartışma mümkün olmadı. Bunun yerine, dört katılımcıyla telefonla bire bir görüşmeler yapıldı. Bu görüşmeler, katılımcıların proje boyunca deneyimlediği kişisel yansımalar ve öğrenme çıktıları hakkında daha derin nitel içgörüler sağladı.

Anket sonuçlarına göre, bu kelime bulutu katılımcıların projedeki deneyimlerini tanımlamak için en sık kullandıkları terimleri temsil etmektedir.



14

Katılımcıların
ortalama yaşı

30

Katılımcılar ön
testleri
yanıtladılar

22

Katılımcılar son
testleri yanıtladı

Katılımcıların yaşlarının genç olması nedeniyle, uzun veya ayrıntılı soruları yanıtlamaya özellikle istekli olmadıkları gözlemlendi. Bu nedenle, anketler her soru için isteğe bağlı olacak şekilde tasarlandı, çünkü yanıt gerektirmesi tamamlamayı engellemiş olabilir, birçok katılımcı yanıtlamak istemedikleri bir soruyla karşılaştıklarında anketi sonlandırmaya eğilimlidir. Beklendiği gibi, ön test yanıtlarının sayısı son test yanıtlarından daha fazlaydı. Türkiye'de, cinsel yönelim ve cinsiyet kimliğiyle ilgili konuları tanıtan Sibel'in Yolculuğu daha kutuplaşmış tepkilere yol açtı. Bazı katılımcılar içeriği "göz açıcı" ve "düşündürücü" bulurken, diğerleri rahatsızlık veya ilgisizlik göstererek bunu "tuhaf" olarak nitelendirdi. Proje ekibi, bu direncin cinsiyet kimliği ve cinsel yönelimle ilgili konulara sınırlı kültürel maruziyetten kaynaklanabileceğini gözlemledi. Bu zorluk, raporun sonraki bölümlerinde daha ayrıntılı olarak ele alınmaktadır.

Katılımcılar İçin Sonuçlar ve Analiz



Katılımcıların yüzde 70'i bu konuda bir çalışmaya ilk kez katıldıklarını bildirdi.



Katılımcıların yüzdesi, atölyeye katıldıktan sonra gelecekte çeşitlilik hakkında daha fazla bilgi edinmeye ilgi duyduklarını ifade etti.

Anket sonuçları, katılımcıların %83'ünün bu konu hakkında ilk kez bir atölyeye katıldığını ve %61'inin gelecekte çeşitlilik hakkında daha fazla bilgi edinmek istediğini gösteriyor. Bu, konu yabancı veya zorlayıcı olsa bile genç katılımcılar arasında anlamlı düzeyde bir katılım ve merak olduğunu gösteriyor. Ayrıca, katılımcıların %78'i atölyeyi yaş grupları için uygun buldu, ancak bazıları bazı konuların özellikle kavramlar onlar için tamamen yeni olduğunda daha büyük gençlere daha uygun olduğunu belirtti.

Proje ekibinden gelen geri bildirimler bu bulguları destekliyor ve katılımcıların yanıtlarının bölgelere ve yaş gruplarına göre nasıl değiştiğini vurguluyor:

- Ekip üyeleri, özellikle eşitlik ve erişilebilirlik etrafında kavram oluşturma etkinlikleri sırasında merak ve olumlu etkileşim anları tanımladılar. Katılımcılar, materyali gerçek yaşam deneyimleriyle veya okul projeleriyle ilişkilendirebildiklerinde gerçek ilgi göstererek birçok soru sordular. Günlük yaşamla bu bütünleşme, atölyenin güçlü bir yanı olarak görüldü.
- Ekip, Leila'nın Oyunu'nun genel olarak daha olumlu karşılandığını ve katılımcılar için "daha güvenli" hissettirdiğini vurguladı. Öte yandan Sibel'in Yolculuğu, altta yatan gerginlikleri açığa çıkardı ve hazırlık faaliyetlerinin ve güven oluşturma'nın önemini vurguladı. Bazı kolaylaştırıcılar, katılımcıların konunun çok ani bir şekilde tanıtıldığını, sözlü geri bildirim veya oyunun bazı kısımlarını atlamak gibi kaçınma davranışlarıyla ifade edildiğini hissettiklerini belirtti.
- Hem Türkiye'de hem de Almanya'da dijital erişim ve format bir rol oynadı. Bazı düşük gelirli bölgelerde veya dijital hikaye anlatımına daha az aşina gruplar arasında, oyun formatının kendisine karşı bir direnç vardı. Özellikle, atölyeler sırasında oyunda Almanca seslendirmenin olmaması, uzun metinleri okumak istemeyen bazı katılımcılar için erişilebilirlik engeli oluşturdu. Bu eksiklik şu anda proje ortağı tarafından gideriliyor ve oyun yakında Almanca seslendirmeler eklenerek erişilebilir hale gelecek. Bu, yerelleştirilmiş, erişilebilir içeriğin ve atölye beklentileri etrafında net iletişimin önemini vurguladı (özellikle etkinliği bir "oyun" olarak çerçeveselerken).
- Almanya'daki katılımcıların çoğunluğu içeriği yaşlarına uygun bulmuş ve yeni kavramlar öğrenmiş olsa da, daha yaşlı katılımcıların bazıları (17-18 yaş) daha derin ve daha karmaşık tartışmalardan faydalanacaklarını bildirdi. Yaşın katılımı etkilediği açıkça ortaya çıktı. Gelecekteki projeler, içeriği ve etkileşimi daha iyi uyarlamak için katılımcıları yaşa göre gruplandırmaktan faydalanabilir.

Katılımcı Düşünceleri

Birebir görüşmeler, katılımcıların atölye süreci boyunca deneyimleri, tercihleri ve duygusal tepkileri hakkında zengin içgörüler sağladı. Görüşmelerde, katılım, grup dinamikleri, öğrenme çıktıları ve iyileştirme önerileri altında gruplandırılacak birkaç tekrar eden tema ortaya çıktı.

Etkileşimli Formatlar Aracılığıyla Yüksek Katılım

Katılımcılar atölyeleri sürekli olarak eğlenceli, ilgi çekici ve geleneksel öğrenme ortamlarından farklı olarak tanımladılar. Oyun tabanlı aktiviteler, Sibel'in Yolculuğu, Leila'nın Oyunu ve Oyun Jam'i özellikle akılda kalıcıdır. Dijital format veya kodlama görevleri hakkında önceden şüpheleri olanlar bile yaratıcı sürecin tadını çıkardı:

"Kanepede birlikte oynamak gerçekten çok eğlenceliydi... Aslında kodlama hakkında da çok şey öğrendim."

"Çok basit veya çok teknik olacağını düşündüm ama sıkılacağımı düşündüğüm kısımlarda bile eğlendim."

Güvenli ve Destekleyici Grup Atmosferi:

Birkaç katılımcı sıcak ve kapsayıcı ortamı vurguladı ve bunu hem fiziksel alana hem de kolaylaştırıcıların tutumuna bağladı. Oyunlar ve grup etkileşiminin birleşimi sosyal kaygıları hafifletiyor ve açıklığı teşvik ediyor gibi görünüyor:

"İlk başta herkes biraz mesafeliydi... ama ilk maçtan sonra insanlar gerçekten ısındı. Ortam ve dekorasyon da yardımcı oldu, sıcak ve davetkar hissettirdi."

"Kolaylaştırıcımız gerçekten sıcakkanlı ve ulaşılabilirdi. Genellikle kolayca açılmam ama beni rahat hissettirdi."

Yeni Bakış Açılarına Maruz Kalma:

Katılımcıların çoğu için atölyeler, aşına olmadıkları konuları ve daha geniş toplumsal kavramları tanıtarak, düşünme ve büyümeyi teşvik etti.

"Dışarıda çok farklı türde insanların olduğunu fark ettim. Bana dünyanın büyük ve çeşitli olduğunu hatırlattı."

"Katılımcılara daha önce kuir biriyle tanışıp tanışmadıkları sorulduğunda, bazıları ilk başta 'hayır' dedi ancak kuir katılımcılar 'artık tanıştın' diye cevap verdi ve bu da konuşmanın yönünü değiştirdi."

Yapısal ayrımcılıkla ilgili tartışmalar aynı zamanda akran öğrenimi için de alan yarattı. Bir atölyede, siyah gençler okulda ırkçılıkla ilgili deneyimlerinden bahsettiler ve bu daha önce bu boyutu hiç düşünmemiş olan diğerleri arasında düşünmeye yol açtı.

Game Jam Üzerine Düşünceler

Atölyenin Game Jam kısmı, katılımcıların Leila's Play ve Sibel's Journey'den edindikleri bilgi ve ilhamı yaratıcı bir şekilde uygulamalarına olanak sağladı. Scratch, Unity ve Bloxels ile çalışarak, birden fazla oturumda kendi dijital oyunlarını tasarladılar ve geliştirdiler. Etkinlik sırasında gözlemlenen coşkuya rağmen, anket katılımı düşüktü, her iki ülkeden yalnızca dört katılımcı Game Jam geri bildirim formlarını doldurdu. Bu, anket yorgunluğu ve formları doldurmaya karşı genel bir isteksizlik olduğunu belirten katılımcılardan alınan geri bildirimlerle örtüşüyor.

Öğrenme Sonuçları ve Beceri Geliştirme

Anketi tamamlayanlar arasında katılımcılar hem teknik hem de sosyal alanlarda yeni beceriler öğrendiklerini bildirdiler. Süreci şunları anlamak için bir fırsat olarak tanımladılar:

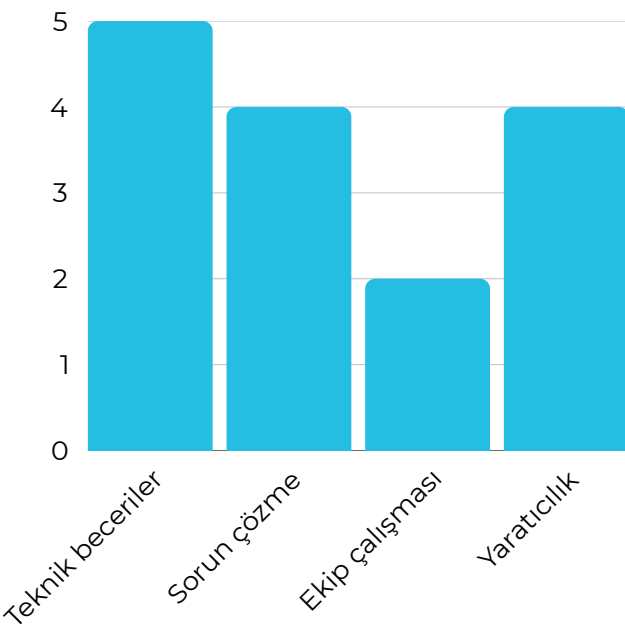
- Yaratıcı süreçlerde ekip çalışması ve işbirliği
- Hikaye ve konu geliştirme
- Scratch kullanarak oyun mekaniği ve programlama
- Sosyal konular ile etkileşimli hikaye anlatımı arasındaki bağlantı

Katılımcıların yanıtları şöyle:

"Kendi oyunumu tasarlamak asla gerçekleştiremeyeceğimi düşündüğüm bir rüya gibiydi."

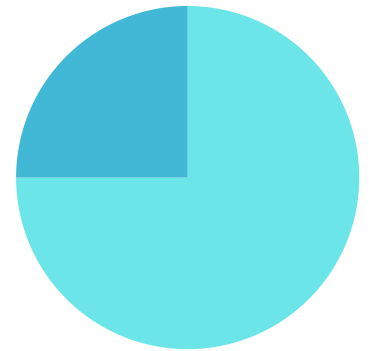
Atölyeden sonra oyun tasarlamaya devam etmek isteyip istemedikleri sorulduğunda, katılımcıların hepsinin devam etmeyi planlamadığı ancak çoğunluğun oyun tasarımına yaratıcı bir çıkış yolu olarak olumlu baktığı yanıtlar ortaya çıktı.

Küçük örneklem boyutuna rağmen, bu yanıtlar yaratıcılığı, sosyal öğrenmeyi ve eğlenceyi besleyen olumlu bir öğrenme deneyimini göstermektedir. Game Jam'in gelecekteki yinelemeleri, kodlamaya aşina olmayanlar için daha yapılandırılmış bir oryantasyon sunarak ve geri bildirim mekanizmalarını gençlerin tercihlerine daha iyi uyum sağlayacak şekilde basitleştirerek bu temele dayanabilir.



Skill Areas Developed (Participants could select more than one area)

Tam oyun tasarımı ve geliştirmesi
25%



Scratch Proficiency Levels
Among Participants

Ortak Kuruluşlar İçin ToC

Bileşen	Tanım
Girişler	- İki kuruluştan disiplinlerarası ekipler - Erasmus+ fonlaması - Mevcut dijital araçlar ve gençlik çalışma deneyimi
Aktiviteler	- Atölye paketlerinin ortak tasarımı - Atölyelerin tekrarlı kolaylaştırılması ve uyarlanması - Haftalık koordinasyon toplantıları - Proje öncesi ve sonrası odak grupları - Ortak etkinlikler ve yaygınlaştırma planlaması
Çıktılar	- Sonlandırılmış, uyarlanabilir atölye paketi - Atölyelerin ülke çapında uygulanması - Geri bildirimlerin, zorlukların ve sonuçların belgelenmesi - Kuruluşlar arasındaki ortaklıkların güçlendirilmesi
Kısa Vadeli Sonuçlar	- Gelişmiş kolaylaştırma ve proje yönetimi becerileri - Ekipler arası iletişim ve sorun çözme becerisinde iyileşme - Yerel bağlamsal ihtiyaçların tanınması ve planlamada esneklik
Orta vadeli sonuçlar	- Kurumlar arası ortak bir pedagojik yaklaşımın geliştirilmesi - Kapsayıcılık, gençlik katılımı ve dijital pedagoji etrafında kurumsal öğrenme - Belirsizliği yönetme ve saha gerçeklerine uyum sağlama konusunda artan güven
Darbe	- Her iki kuruluş da kapsayıcı gençlik katılımı için denenmiş, aktarılabilir yöntemlerle ortaya çıkıyor - Gelecekteki işbirlikleri için daha güçlü temeller - Avrupa ve ötesinde resmi olmayan dijital eğitimin daha geniş ekosistemine katkı

Ortak Kuruluşlar Üzerindeki Etki: Odak Grup Analizi

Proje öncesi ve sonrasında ortak kuruluşlarla yapılan odak grup tartışmaları, hem öğrenme eğrisini hem de kapsayıcılık, çeşitlilik ve dijital öğrenme temalarıyla gelişen katılımı yansıtan çeşitli dönüşüm ve içgörü katmanlarını ortaya koydu.

Zor Konuşmaları Kolaylaştırma Kapasitesinin Arttırılması

Ortak kuruluşlar için en güçlü öğrenme alanlarından biri, Sibel'in Yolculuğu atölyeleri aracılığıyla hassas toplumsal konular, özellikle cinsiyet kimliği ve cinsel yönelimle ilgili olanlar hakkında konuşmaları kolaylaştırma zorluğuydu. Bu oturumlar, katılımcıların daha önce hiç tartışmadıkları veya yerel bağlamlarında geçerli toplumsal normlarla çelişebilecek konulara yaklaşırken kolaylaştırıcıların karşılaştığı hem duygusal sınırları hem de yapısal engelleri ortaya koydu.

Kolaylaştırıcılar, belirli konuların Türkiye'deki bazı katılımcılarda gözle görülür bir rahatsızlık ve duygusal geri çekilmeye neden olduğunu gözlemlediler. Bu tepkiler, daha önce maruz kalmanın yokluğunu vurguladı.

"Bunlar kendilerini güvende hissettikleri konular değildi, özellikle cinsiyet kimliği. Geri bildirim formunda bile 'kaçış, kaçış, kaçış' gördüm."

Bu tür geri bildirimler karmaşık tartışmalara dalmadan önce duygusal hazırlığın gerekliliğini vurguladı. Kolaylaştırıcılar, özellikle mevcut bir güven ilişkisi olmadan, hemen yüksek riskli konularla başlamanın katılımcıların geri çekilmesine veya ilgisini kaybetmesine neden olabileceğini belirtti. Bu nedenle ortaklar, bu güveni sağlamanın ve katılımcıların hazırlığını artırmanın yollarından birinin, arkadaşlık, kimlik veya günlük seçimler gibi daha geniş, ilişkilendirilebilir konularla daha uzun oturumlar yoluyla olabileceğini ve ancak güven oluşturulduktan sonra cinsiyet kimliği veya beden bütünlüğü gibi daha hassas temalara kademeli olarak geçilebileceğini ifade ettiler.

Bu konuların oyunlardaki karakterler aracılığıyla tanıtılması, katılımı artırmada etkili oldu; ancak bunun yapılandırılmış düşünme zamanı ve muhtemelen duygusal okuryazarlık ve grup uyumuna odaklanan hazırlık atölyeleriyle desteklenmesi gerekiyordu.

Bu anlamda proje, ortakların genç katılımcıların karmaşık duygusal tepkilerini fark etme, tutma ve bunlara yanıt verme kapasitelerini önemli ölçüde genişletti. İçerik sunumundan duygusal olarak duyarlı eğitim alanlarının ortak yaratılmasına doğru bir geçişi teşvik etti - anlaşmazlık, rahatsızlık veya sessizliğin düzeltme veya kaçınma yerine merak ve özenle karşılanabileceği alanlar. Birçok ortak, bunu katılımlarının en dönüştürücü yönlerinden biri olarak gösterdi.

Ortak Kuruluşlar Üzerindeki Etki: Odak Grup Analizi

Kültürel Bağlam ve Çeşitlilik Üzerine Düşünceler

Ortak kuruluşlar, katılımcıların aynı içeriğe verdiği yanıtların yerel kültürel ve sosyal bağlama bağlı olarak önemli ölçüde farklılık gösterdiğini vurguladı. Bu farklılık, Türkiye'de düzenlenen ve Berlin'de yürütülen atölyeler arasında en belirgin olanıydı. Özellikle LGBTQIA+ hakları, göç ve ayrımcılık gibi temaları ele alan oyunlar ve aktiviteler her iki lokasyonda da tutarlı olsa da, açıklık, duygusal güvenlik ve katılımcı katılımı düzeyi büyük ölçüde farklılık gösterdi. Berlin'de kolaylaştırıcılar, katılımcıların çoğunun hassas konulara kolaylıkla ve merakla yaklaştığını gözlemledi. Gençler çeşitlilik odaklı kavramlara daha aşina görünüyordular ve günlük ortamlarında queerlik veya ırk ayrımcılığı gibi temalara daha önce maruz kalmışlardı.

"Berlin'deki deneyimimiz çok farklıydı... Katılımcımız Sibel'e hiç tepki vermedi; bu, günlük yaşamlarında zaten karşılaştıkları bir şeydi."

"Örneğin, grubumuzda queer çocuklar vardı ve çocukların yarısı alternatif bir okul geçmişine sahipti. Zaten sosyal konular hakkında düşünme ve konuşma konusunda deneyimleri vardı."

Buna karşılık bazı Türk katılımcılar bu sorunlarla ilk kez karşılaşıyorlardı ve bu durum çoğunlukla muhafazakar toplumsal normların şekillendirdiği ve hak temelli konulardaki sınırlı söylemin hakim olduğu bir bağlamda gerçekleşiyordu.

"Türkiye'de ise durum tam tersi, bu konulardan bahsetmemek üzerine kurulu bir kültür var. Çocukların maruz kaldıkları propagandaya göre tepki verdiklerini hissettik."

Alicılıktaki bu fark, kolaylaştırma stratejilerini yerel bağlamlara uyarlama ihtiyacını vurguladı. Bu, daha az kutuplaştırıcı temalarla başlayıp daha derin veya daha hassas olanlara doğru ilerleyerek tempo ve sıralamanın önemi üzerine bir düşünceyi teşvik etti.

"Sibel'in önünde bir toplantı düzenleyerek grup dinamiklerini oluşturmak ve uzun tanışmalara olanak sağlamak, çocukların hazırlanmasına yardımcı olabilirdi."

Sosyoekonomik olarak dezavantajlı bir mahallede düzenlenen bir Berlin atölyesinde, kolaylaştırıcılar da beklenmedik zorluklarla karşılaştı. Şehir bağlamı genel olarak daha açık olsa da, atölyeler sırasında oyunun Almanca sesli versiyonunun olmaması ve dijital format gibi erişilebilirlik sorunları bazı katılımcılar arasında kopukluğa neden oldu.

"Başka bir mahallede dijital yönteme karşı bir direnç vardı... O dönem Almanca seslendirmenin olmaması erişilebilirliği kısıtlıyordu, şimdi bunun ne kadar önemli olduğunu görüyoruz."

Bu deneyimler, kültürel açıklığın tek başına sorunsuz bir katılımı garanti etmediğini açıkça ortaya koydu. Sosyoekonomik geçmiş, eğitim deneyimi, dijital okuryazarlık ve dil erişilebilirliği, katılımcıların atölye içeriğiyle ne kadar iyi etkileşim kurabilecekleri konusunda önemli roller oynar. Sonuç olarak, kuruluşlar artık bağlamsal değerlendirmeler yürütmeye ve hem içeriği hem de metodolojiyi buna göre uyarlamaya daha fazla değer veriyor.

Ortak Kuruluşlar Üzerindeki Etki: Odak Grup Analizi

Proje Yönetimi Becerilerinin Güçlendirilmesi: İletişim ve Problem Çözme

Projenin eğitimsel ve kolaylaştırıcı boyutlarının ötesinde, ortak kuruluşlara, özellikle ekipler arası koordinasyon, iletişim ve uyarlanabilir problem çözme konularında proje yönetimi kapasitelerini keskinleştirmeleri için değerli bir öğrenme ortamı sundu.

Proje, ülkeler, diller ve kurumsal kültürler arasında iş birliği yapmak için kolaylaştırıcılar, koordinatörler ve dijital destekten oluşan birden fazla ekip gerektirdi. Bu karmaşıklık, rollerin ve sorumlulukların daha net bir şekilde dağıtılmasını sağladı ve şeffaf ve sık iletişime yönelik daha büyük bir takdiri teşvik etti.

"İlk başta iletişim kurmakta zorluk çektik, ancak süreç ilerledikçe kimin ne yaptığı daha da netleşti. Herkes birbirine danışmaya başladı, bu da ekip çalışmamızı güçlendirdi."

Bu yinelemeli iş birliği, kuruluşların çok paydaşlı bağlamlarda daha etkili bir şekilde çalışma becerilerini geliştirdi; bu beceri, gelecekteki sınır ötesi veya çok ortaklı projelerde onlara fayda sağlayacak.

Farklı şehirlerde gençlik atölyelerini koordine etme, kültürel hassasiyete uyum sağlama ve çeşitli katılımcı ihtiyaçlarını dengeleme zorlukları, kuruluşların esnek planlama kapasitesini test etti. Ekipler, zaman çizelgelerini gözden geçirmek, içerik dağıtımını uyarlamak ve genç katılımcıların beklenmedik yokluklarını veya tereddütlerini yönetmek zorundaydı, hepsi gerçek zamanlı olarak.

"Öngördüğümüzden çok daha fazla esnekliğe ihtiyacımız vardı. Gerçek zamanlı çözümler bulmak için daha güçlü bir refleks geliştirdik."

Bu deneyim, uyarlanabilir kolaylaştırma ve proje tasarımı konusunda güven oluşturarak, ekipleri gelecekteki programlarda daha çevik ve katılımcı merkezli olmaya hazır hale getirdi. Atölye mekanlarını, seyahat programlarını, katılımcı izinlerini, erişilebilirlik endişelerini ve dijital araçları yönetmek, kuruluşların lojistik ve operasyon becerilerini de geliştirdi. Bazı ortaklar, katılıma yönelik engelleri önlemek için planlamanın erken aşamalarında yerel altyapı gerçekliklerini ve sosyal bağlamları dikkate almanın önemini vurguladı. Bu öğrenmenin gelecekteki risk değerlendirmesi ve acil durum planlama çabalarını bilgilendirmesi muhtemeldir.

Yaratıcı araçların kullanıldığı, gençlik merkezli, hak temelli iki uluslu bir programı tamamlayan kuruluşlar, bu deneyimden inisiyatif alma, belirsizliği yönetme ve karmaşık dağıtım ortamlarında gezinme konusunda daha fazla özgüvenle çıktılar.

Bu güven, gelecekteki çalışmalarda daha iddialı programlama çabalarına, daha güçlü bağışçı katılımına ve daha cesur müfredat geliştirmeye dönüşebilir.

Ortak Kuruluşlar Üzerindeki Etki: Odak Grup Analizi

Yeni Araçlara ve Yöntemlere Maruz Kalarak Kapasite Geliştirme

Proje, ortak kuruluşlara kolaylaştırma araç kutularını genişletmeleri için önemli bir fırsat sağladı, özellikle de daha önce aşına olmadıkları veya programlamalarında yeterince kullanılmayan dijital ve yaratıcı pedagojilerle tanıştırmak. Katılımcılar, Scratch, Unity ve Bloxels gibi araçların bir karışımının kullanılmasının ve oyun tabanlı öğrenme ve anlatı kolaylaştırmanın entegrasyonunun, gençlerle anlamlı ve katılımcı yollarla etkileşim kurmak için yeni olasılıklar açtığını vurguladılar.

Bazı kolaylaştırıcılar için bu, hak temelli eğitim için merkezi bir ortam olarak dijital bir oyun yaratma aracıyla ilk çalışma deneyimleriydi. Hikaye anlatımı, iş birliği ve kimlik keşfi için bir araç olarak oyunların erişilebilirliği ve yaratıcı potansiyeli üzerinde düşündüler. Bu, dijital araçları yalnızca teknik beceri eğitimi olarak değil, aynı zamanda diyalogu ve kendini ifade etmeyi teşvik etmenin bir yolu olarak anlamalarını yeniden çerçevelendirdi.

Bir kolaylaştırıcı şunları kaydetti:

"Normalde dijital araçlarla bu kadar fazla çalışmıyoruz, ancak Scratch'i kullanmak bizim için çok öğreticiydi. Bunu diğer konulara da uyarlayabiliriz."

Proje ayrıca genç katılımcıların sadece öğrenenler değil, aynı zamanda yaratıcılar olduğu, karakterler tasarlayan, hikayeler yazan ve hangi sosyal temaların keşfedileceğine karar veren bir ortak yaratım modeli de tanıttı. Kuruluşlar için kolaylaştırıcılık ile iş birliğinden bu geçiş, daha derin bir gençlik katılımı biçimini temsil ediyordu. Onları, genç odaklı içerik için daha fazla alan sağlamak amacıyla kendi program metodolojilerini nasıl yeniden yapılandırabileceklerini düşünmeye teşvik etti.

"Böyle katılımcı bir yapı yaratmak hem çok zorlayıcı hem de çok eğiticiydi. Gençlerin sürece bu kadar sahip çıktığını görmek bizim için yeniydi."

Programın sonunda, birkaç ekip üyesi yaratıcı, etkileşimli formatları standart müfredatlarına ve atölye yapılarına yerleştirmeye güçlü bir ilgi gösterdi. Bu, yalnızca kolaylaştırma yöntemlerinde geçici bir değişime değil, aynı zamanda gelecekteki çalışmalarında gençlerin katılımını artıracak pedagojik yaklaşımda uzun vadeli bir dönüşüme işaret ediyor.

İyileştirilecek Alanlar

Proje kapsayıcı, ilgi çekici ve düşündürücü atölye ortamları yaratmada büyük ölçüde başarılı olsa da, hem katılımcıların geri bildirimleri hem de proje ekibinin yansımaları sayesinde iyileştirilebilecek birkaç alan ortaya çıktı.

1. Değerlendirme Araçlarının Düzenlenmesi Katılımcılar, özellikle de daha genç olanlar, proje boyunca birden fazla anketi tamamlamanın yorucu olduğunu ve bunun bazı durumlarda değerlendirme süreciyle etkileşimlerini azalttığını bildirdi. Her atölyeden hemen önce ve sonra uygulanan ön ve son test anketleri genellikle kısa vadeli öğrenme sonuçlarını ölçmek için daha güvenilir kabul edilirken, alternatif bir yaklaşım tek bir konsolide edilmiş nihai etki değerlendirme anketi uygulamak olabilir. Bu tür retrospektif değerlendirmeler hafıza sınırlamalarından veya sonradan akıl yürütmeden etkilenebilse de, katılımcıların yolculuklarını bütünsel olarak değerlendirmelerine olanak tanır. Katılımcılar, atölye sonrası durumlarının yanı sıra ilk tutumlarını ve bilgilerini yansıtarak, atölyenin zaman içinde bakış açıları, güvenleri ve anlayışları üzerindeki etkisine dair daha derin bir anlayış sunabilirler. Projenin gelecekteki yinelemeleri, veri kalitesini katılımcı katılımıyla dengelemek için basitleştirilmiş bir etki anketi formatını pilot olarak uygulamayı düşünebilir.

2. Zamanlama ve Programlama Zorlukları Almanya'daki bazı katılımcılar oturumların günün çok erken saatlerinde başladığını ve katılımlarını etkilediğini hissetti. Ayrıca, kolaylaştırıcılar Berlin ve İstanbul gibi büyük şehirlerdeki gençlerin yoğun programlarının olduğunu ve bu nedenle çok günlük atölyelere katılımı sürdürmenin zor olduğunu bildirdi. Öneriler arasında daha uzun oturumları iki kısa güne bölmek ve gençlerin müsaitliğine uyacak şekilde ilk zaman planlamasını iyileştirmek vardı.

3. Erişilebilirlik ve Mekan Sorunları Birkaç katılımcı İstanbul'daki mekana ulaşmakta zorluk çektiğini bildirdi. Bazı katılımcılar için atölyeler erişimi kolay alanlarda gerçekleşirken, diğerleri için uzun mesafeler kat etmek gerekti.

4. Katılım ve İzin Sınırlamaları Hem Türkiye'de hem de Almanya'da ekip, özellikle okullara sınırlı erişim ve muhafazakar bağlamlarda ebeveyn iznine ihtiyaç duyulması nedeniyle yeterli sayıda genç katılımcıya ulaşmakta zorluk çekti. Türkiye'de bazı okullar, cinsiyet eşitliğini desteklerken LGBTQIA+ konularını inceleyen oturumlar için ebeveyn iznine izin vermeyeceklerini ifade ettiler. Almanya'da ekip üyeleri, erişimi genişletebilecek gençlik örgütleriyle bağlantı eksikliğini belirtti. Okullar ve gençlik gruplarıyla erken ortaklıklar ve atölyeleri bilgilendirilmiş izni ve açıklığı teşvik edecek şekilde çerçevelemek yardımcı olabilir.

İyileştirilecek Alanlar

5. Yerel Uyarlama ve Esnek Kolaylaştırma Proje ekibi, aynı atölye içeriğinin farklı bağlamlarda farklı şekilde sonuçlandığını vurguladı. Kolaylaştırıcılar, içeriği özelleştirmenin, oyun öğelerini ayarlamanın, dili basitleştirmenin ve düşünmeye yer açmanın çok önemli olduğunu buldu. Devam eden yerel uyarlama, kolaylaştırıcılarla ortak tasarım ve süreç ortasında değişiklikler için alan, projenin sürdürülmesi ve genişletilmesi gereken temel güçlü yönleriydi.

6. Hassas İçerikle Hazırlık ve Güven Oluşturma Daha önce tartışıldığı gibi, cinsiyet kimliği veya cinselliğe değinen atölyeler farklı düzeylerde duygusal hazır olma durumu ortaya koydu. Kolaylaştırıcılar, bu tür sorunları ele almadan önce güven oluşturmaya ve grup dinamiklerine daha fazla zaman ayrılması gerektiğini belirtti. Ön oturumlar, giriş oyunları veya düşünceli tartışmalar daha güvenli bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olabilir.

7. Nesiller Arası Dinamikler ve Çerçeveleme Ekip ayrıca atölye çerçevesinin katılımı nasıl etkileyebileceği üzerinde de düşündü. Bazı çocuklar etkinliğin tamamen eğlence amaçlı olacağı izlenimiyle geldiler ("Sadece bir oyun oynayacağımızı düşünmüştüm") ve sosyal konular karşısında şaşırdılar veya kafaları karıştı. Diğerleri ise güven oluşmadan önce kendilerinden görüş paylaşımları istendiğini hissettiler.

8. Takım Öğrenmeleri ve Organizasyonel Kapasite Proje yönetimi perspektifinden, ekip esnekliğinin, şeffaf iletişimin ve paylaşılan sahipliğin önemini vurguladı. Süreç varsayımları sorguladı, gerçek zamanlı problem çözme gerektirdi ve kolektif öğrenmenin oluşturulmasına yardımcı oldu. Kolaylaştırıcılar açıkça tanımlanmış ancak esnek rollere, gençlerin yönettiği kolaylaştırma stillerine dikkat etmeye ve sürekli düşünmeye olan ihtiyacı vurguladı. Bu süreç yalnızca katılımcıları etkilemekle kalmadı, aynı zamanda ekibin kapsayıcı eğitime, gençlerin katılımına ve kültürler arası iş birliğine yaklaşımını da şekillendirdi.

Bu düşünceler, Play Reflect Act projesinin gelecekteki versiyonlarının geliştirilmesi için bir temel oluşturarak atölye alanlarının tüm genç katılımcılar için kapsayıcı, alakalı ve gerçek anlamda güçlendirici kalmasını sağlıyor.

Çözüm

Sonuç olarak, Play, Reflect, Act! projesi, çeşitlilik, katılım ve kimlik konularını keşfetmek için dijital oyun tabanlı öğrenmeyi katılımcı atölye yöntemleriyle birleştiren yenilikçi, gençlik merkezli bir yaklaşımı başarıyla pilot olarak uyguladı. Proje, genç katılımcılar arasında eleştirel düşünme ve yaratıcı ifadeyi teşvik etmekle kalmadı, aynı zamanda ortak ekiplerin kapsayıcı, uyarlanabilir ve duygusal olarak duyarlı programlama sunma konusundaki örgütsel kapasitelerini de güçlendirdi. Hem katılımcı hem de kolaylaştırıcı geri bildirimlerinden elde edilen içgörüler, kültürel açıdan hassas kolaylaştırma, güven oluşturma ve esnek uygulama stratejilerinin değerini vurgulamaktadır. Geliştirilmesi gereken alanlar devam ederken, proje gelecekteki girişimlerde bu modeli ölçeklendirmek ve iyileştirmek için güçlü bir temel oluşturmuştur. Play, Reflect, Act!, gençlerin seslerini merkeze alarak ve işbirlikçi öğrenmeyi teşvik ederek, Avrupa genelindeki resmi olmayan eğitim ve sosyal etki çalışmalarının daha geniş manzarasına anlamlı bir şekilde katkıda bulunmaktadır.