

İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ
SİVİL TOPLUM ÇALIŞMALARI MERKEZİ
ÇOCUK ÇALIŞMALARI BİRİMİ

SÖZ KÜÇÜĞÜN KUTU OYUNU
YAYGINLAŞTIRMA SÜRECİ
ETKİ ANALİZİ RAPORU

EKİM 2017 – MAYIS 2018
BURCU OY & TUBA EMİROĞLU

İçindekiler:

I. Özet	2
II. Abstract	3
1. Giriş	4
2. Söz Küçüğün Kutu Oyunu Gelişim ve İlk Dönem Yaygınlaştırma Süreci:.....	5
İlk Dönem Bulguları	
3. Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Süreci	7
4. Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Deneyimi Değerlendirme Süreci:.....	9
Kavramsal ve Metodolojik Çerçeve	
5. Saha Çalışması	12
6. Bulgular	13
6.1. Oyunun Çocuklar Üzerindeki Etkileri	14
6.2. Uygulaticılara dair Ara Dönüşüm Göstergeleri Temelinde	25
Uygulama Deneyimleri	
6.3. Mekan ve Kurumlara Dair Ara Dönüşüm Göstergeleri Ekseninde.....	33
Yaygınlaştırma Deneyimleri	
7. Sonuç Yerine- Bundan Sonrası:	37
Yaygınlaştırma ve İzleme-Değerlendirme Çalışmalarına dair Öneriler	
8. Ekler	40
9. Referanslar	52

I.Özet

Bu etki analizi raporu, İstanbul Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi'nin 2008-2009 yıllarında gerçekleştirdiği Söz Küçüğün Çocuk Hakları Projesi kapsamında tasarlanan Söz Küçüğün Kutu Oyunu'nun son dönem yaygınlaştırma sürecinin değerlendirilmesine yönelik olarak hazırlanmıştır. Söz Küçüğün Kutu oyununun yaygınlaştırılma sürecine dair bir Sosyal Etki Analizi yapmak hedefiyle yola çıkan bu çalışma temel olarak oyunun yaygınlaştırılma sürecinde uygulatıcılar tarafından nasıl ve ne şekillerde kullanılmış olduğuna ve tasarım sürecindeki değişim hedeflerinin gerçekleştirilmiş olup olmadığına dair sorular ekseninde tasarlanmıştır. Bu soruları cevaplamak üzere Ekim-Aralık 2017 tarihleri arasında toplam 7 odak grup görüşmesi ve iki derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiş, süreleri 50 dakika ve 2 saat arasında değişen bu görüşmeler aracılığıyla çoğunluğunu gençlerin oluşturduğu toplam 35 uygulatıcının (21 kadın, 14 erkek) ve 15 çocuğun (8 kız, 7 oğlan) deneyimlerini ve düşüncelerini dinleme fırsatı bulunmuştur.

Etki değerlendirme çalışması sonuçları, Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Süreci için hazırlanmış olan değişim teorisinde ortaya konmuş olan nihai hedef ve farklı paydaşlar için belirlenmiş olan alt değişim hedeflerini büyük ölçüde destekler niteliktedir. Oyunun çocuklar üzerindeki etkisi dolaylı olarak gönüllülerin odak grup çalışmalarında paylaşmış oldukları uygulama deneyimleri üzerinden değerlendirilmeye çalışılmış olup, bu etkinin nihai hedefe ne kadar yakın olduğunun oyunu iki veya daha fazla sayıda deneyimlemiş olmak; oyunun öncesinde ve sonrasında yapılan benzer içerikli etkinliklerle desteklenmiş olması gibi durumlarla yakından ilişkili olduğu belirtilmiştir. Oyunu uygulatan kişinin ve oyunun deneyimlendiği mekan ve kurumun özelliklerinin de oyunun çocuklar üzerindeki etkisini belirleyici bir öneme sahip olduğu ortaya konmuştur. Bulgular bölümünde aktarılan odak grup çıktıları uygulatıcılara yönelik olarak belirlenmiş olan ara değişim hedeflerini büyük ölçüde doğrulamaktadır. Yaygınlaştırma şekil ve mecralarıyla ilişkili olaraksa oyunun Çocuk Çalışmaları Birimi'nin kurumsal olarak işbirliği içinde olduğu, farklı projeler yoluyla kurum kültürü üzerinde de bir etkiye sahip olduğu, oynatıcıların ekip olarak oyunla tanışıp, oyunu bir proje/program/eğitim çerçevesinde uyguladıkları, kişisel ilgi ve meraklarından hareketle motive olup dahil oldukları çalışmalarda daha etkin olarak uygulandığı tespiti yapılmıştır.

Etki analizi raporu, bulgulardan yola çıkılarak geliştirilen yaygınlaştırma ve izleme-değerlendirme süreci önerileriyle tamamlanmıştır.

II. Abstract

This social impact analysis report has been prepared for the evaluation of the recent dissemination process of Söz Küçüğün Board Game, which was designed as a part of Söz Küçüğün Children's Rights Project, carried out by Istanbul Bilgi University Child Studies in 2008-2009. This study, which aims to make a Social Impact Analysis of the dissemination process of Söz Küçüğün Board Game, is designed primarily to focus on questions about how the game has been used by volunteers in the process of dissemination and whether the general objectives of the game have been realized. A total of 7 focus group interviews and two in-depth interviews were held between October and December 2017 to answer these questions, with durations ranging from 50 minutes and 2 hours . 35 volunteers (21 women, 14 men) and 15 children (8 girls, 7 boys) had the opportunity to share to their experiences and thoughts about their Söz Küçüğün Board Game experiences.

The results of this study of impact analysis are in line with the ultimate goals and mainly support the mediating special targets determined for different partners, in the Theory of Change designed for the dissemination process of Söz Küçüğün Board Game. The effects of the board game on children have been evaluated mainly in an indirect way, through the game facilitation experiences volunteers have shared in focus groups and in-depth interviews. Whether the effects are in line with and close to the objectives, has been found to be mediated by different variables such as whether children have a chance to experience the game two or more times; whether the game is accompanied by pre-, post- activities with similar objectives related to children's rights. The characteristics of the people facilitating the game together with the atmosphere and characteristics of the place and/or institutions where children have participated in the game, have also been suggested to have distinctive mediating effects on the expected learning objectives of the game on the children. Data forum the focus groups reported in the Findings section of the Report, basically confirm the intermediate objectives determined for the volunteer board facilitators. It is suggested, that the Board game has been disseminated and utilized in a more effective way, in cases where institutions and/or facilitator people disseminating the board game, have already a successful collaboration with Child Studies Unit via different projects, and where facilitators have high levels of personal interest and motivation and prefer to work as a team while disseminating the game in the scope of a broader training and/or project.

The impact analysis report was completed with the recommendations about the dissemination and monitoring-evaluation process, which are based on the findings of the study.

1.Giriş

İstanbul Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi'nin 2008-2009 yıllarında gerçekleştirdiği Söz Küçüğün Akran Eğitimi Projesinin bir parçası olarak, ilköğretim ikinci kademe çocuklarının gündelik yaşam deneyimlerini hak temelli bir bakış açısıyla çerçevelenmiş bir şekilde değerlendirebilmeleri için zemin sağlamak ve bu şekilde haklarıyla ilgili farkındalıklarını geliştirmek üzere tasarlanmış olan Söz Küçüğün kutu oyunu, özellikle proje dönemi ve onu takip eden yıl boyunca oyunu oynayan çocuk ve gençlerin geri bildirimleriyle şekillenerek son halini almıştır. Proje yaygınlaştırma eğitimlerinin yapıldığı 2009 yılından itibaren çocuklarla buluşmaya başlayan oyun, Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından çocuk haklarıyla ilgili eğitim, toplantı, konferans ve panellerde tanıtılmış, alandaki ilgili kurum ve kişilerle paylaşılmış, bu sayede okullarda, sivil toplum kuruluşlarının ve belediyelerin çocuk merkezlerinde ve çocuklara yönelik çeşitli etkinliklerde binlerce çocuğa ulaşılmıştır.

Çocuk Çalışmaları Birimi, oyunun yaygınlaştırılması için gerekli olan koordinasyon sürecini gönüllü bir şekilde devam ettirmiş olup, oyunun hangi kurum ve kişilerle paylaşıldığında dair bir bilgi toplama süreci de yürütmeye çalışmıştır. Bu süreçte oyunun nasıl oynanıyor olduğunun rahat bir şekilde anlaşılması ve anlatılabilir olması için bir de rehber video hazırlanmış ve yayınlanmıştır. Ayrıca farklı kurumlarla yapılan ortaklıklar ve bulunabilen ek kaynaklarla oyun gelen talep üzerine mülteci çocuklar tarafından da oynanabilir olması amacıyla Arapça'ya çevirilmiş ve bu şekilde de basımı gerçekleştirilmiştir. Bu etki analizi çalışmasına dahil edilmemiş olan bu özel basım dışında oyunun İngilizce ve Kürtçe çevirileri de basım için gerekli olan düzenleme süreçlerine hazır halde beklemektedir. Ayrıca Bilgi Üniversitesi öğrencilerinden Çocuk Çalışmaları Birimi gönüllüsü de olan bir öğrenci, tasarım dersi projesi olarak oyunu ele almış ve oyunun büyük grup sınıf etkinliği olarak oynanabilmesine yönelik bir maket tasarım hazırlamış ve pilot olarak başarılı bir şekilde uygulamıştır.

Söz Küçüğün Kutu oyununun yaygınlaştırılma sürecine dair bir Sosyal Etki Analizi yapmak hedefiyle yola çıkan bu çalışma temel olarak oyunun yaygınlaştırılma sürecinde uygulatıcılar tarafından nasıl ve ne şekillerde kullanılmış olduğuna ve tasarım sürecindeki değişim hedeflerinin gerçekleştirilmiş olup olmadığına dair sorular ekseninde tasarlanmıştır. Özellikle oyunun son şeklini alabilmesi için çocuklardan yoğun bir şekilde geri bildirim alınmış olduğu bilgisinden hareketle ve geçmişe yönelik yapılan bir değerlendirme çalışmasında oyunu üç-dört kere deneyimlemiş olan çocuklara ulaşmanın ve onlardan geçmişte oynamış oldukları bir oyun hakkındaki deneyimlerini almanın zorluğu düşünülerek, bu analiz çalışmasında, özellikle son yıllarda oyunu talep etmiş olan kurumlardaki oyun gönüllülerine ulaşılarak onların deneyimlerinin değerlendirilmesi hedeflenmiştir.

Bu çerçevede Ekim-Aralık 2017 tarihleri arasında oyunun en yoğun olarak yaygınlaştırıldığı İstanbul'da Sarıyer Belediyesi Gençlik Eğitim Merkezi öğretmenleri;

Çocuk Çalışmaları Birimi ve Tarlabası Toplum Merkezi gönüllüleri; Üniversitelerin İnsan Hakları Kulüpleri üyeleri; Eğitim Fakültesi gönüllüleri ile dört; Darüşşafaka Eğitim Kurumu'ndaki çocuklarla bir odak grup toplantısı ; Darüşşafaka Eğitim Kurumları'nda çalışan ve oyun tasarım sürecinden beri aktif olan bir, iki senedir oyunu oynatmakta olan bir öğretmenle bire bir iki görüşme yapılmış, ayrıca Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Çocuk Hakları Birimi yönetici ve gönüllüleri ile Denizli Koruyucu Aile Derneği gönüllüleriyle de odak grup toplantıları gerçekleştirilmiştir.

Gerçekleştirilen bu görüşmelerde ortaya çıkan ortak temalar ve bulgular ekseninde hazırlanan bu Sosyal Etki Analizi raporunda, oyunun geliştirme süreci, söz konusu etki analizi çalışmasının kavramsal ve metodolojik çerçevesi, araştırma bulguları ve yeni yaygınlaştırma ve değerlendirme sistemi önerilerine yer verilecektir.

2. Söz Küçüğün Kutu Oyunu Gelişim ve İlk Dönem Yaygınlaştırma Süreci İlk Dönem Bulguları

Söz Küçüğün kutu oyunu, 2008-2009 yıllarında gerçekleştirilen Söz Küçüğün Akran Eğitimi Projesinin üçüncü ayağı olarak kurgulanan ilköğretim ikinci kademe çocuklarına yönelik çocuk hakları odaklı bir kutu oyunu tasarlanması ve yaygınlaştırılması hedefi kapsamında, bir oyun tasarım ekibinin öncülüğünde, eğitim tasarım ekibi, Çocuk Çalışmaları Birimi çalışanları ve genç-çocuk gönüllülerinin desteğiyle tasarlanıp geliştirilmiştir. Oyun, taslak şekliyle önce eğitmen eğitimi ve yaygınlaştırma eğitimlerine katılım gösteren 15-25 yaşlarında 90 kadar genç tarafından oynanmış, sonrasında onların geri bildirimleriyle geliştirilen ve 2009 Mayıs ayında ilk basılan şekliyle, farklı okul ve kurumlarda bulunan 10-15 yaşları arasında 500ü aşkın çocukla paylaşılmıştır.

Oyunun bu ilk yaygınlaştırma döneminde, oyunu oynatan katılımcıların uygulamayla ilgili yaşadıkları deneyimlere dair bir geri bildirim almak ve onların gözlemleri ışığında oyunun oynayan çocuklar üzerinde yarattığı etkiye dair bir değerlendirme yapmak amacıyla hazırlanan değerlendirme ve geri bildirim formları oyunu oynayan çocuklar ve oynanırken gözlemleyen ve kolaylaştıran gençlerle yapılan görüşmeler ve eğitimlerdeki uygulamalara dair izlenimlerle birlikte bir geribildirim aracı olarak kullanılmış, bu araçlardan derlenen bilgiler ışığında seneler içinde oyunda ihtiyaç duyulan değişikliklerin yapılması sağlanabilmiştir. Geri bildirim değerlendirme formlarının ilk dönem kullanılmış ve güncel olarak kullanılmakta olan versiyonlarını rapor ekinde bulabilirsiniz.

Oyunun yaygınlaştırma şekil ve sürecine dair bilgilere geçmeden önce, sonraki yıllarda biraz da işlevini kaybetmiş olduğu için düzenli bir şekilde doldurulup gönderilmeyen geribildirim formlarından ve oyun süreci gözlemlerinden elde edilen bu ilk dönem bulgularına yer vermenin anlamlı olacağını düşünüyoruz.

Oyun ilk döneminde proje dışında, farklı atölye ve projelerde kurulan ilişkiler üzerinden TEGV, YÖRET, Öz-Ge-Der, Mavi Kalem Derneği, Tarlabası Toplum Merkezi, Young Guru Academy gibi dernek ve vakıflarda yaygınlaştırılmıştır. Bu yaygınlaştırmaları sağlayan gönüllülerin Çocuk Çalışmaları Birimi'ne ilettikleri formlarda; oyunun uygulatıcıların beklentilerini karşıladığı, çocukların ve uygulatıcıların gelişimlerine katkıda bulunduğu, mesleki çalışmaların ve ilgili okul müfredatının içinde kullanılabileceği gibi bilgiler yer almıştır.

Yukarıda belirtilen farklı kanallar üzerinden ilk döneminde 500ü aşkın çocukla buluşmuş olan söz küçüğün kutu oyunuyla ilgili gelen geri bildirimler her şeyden önce oyunun özellikle 10-15 yaş grubu çocuklar tarafından büyük bir keyifle deneyimlenmiş olduğunu, yaş grubu gelişim özelliklerine göre 1,5 saat gibi görece uzun bir zaman alıyor olmasına rağmen, okuma zorluğu ya da kaybediyor olmak gibi nedenlerle konsantrasyonunu yitiren çocuklar dışında bütün çocukların, okuldaki uygulamalarda tenffüs zamanlarını da içine alır şekilde oyuna sonuna kadar devam ettiklerini ortaya koymuştur.

Çocukların oyunu yetişkin bir kolaylaştırıcı desteği olmadan da sürdürebildikleri bildirilirken, uzun yazılı içeriği nedeniyle yönergenin yeterince okunmuyor olması dolayısıyla özellikle kuralların anlaşılmasını gerektiren başlangıç aşamasında yönlendirici bir desteğe ihtiyaç duydukları gözlemlenmiştir. Çocukların destek ihtiyacı hissetmeden de oyuna başlayabilmelerini sağlamak amacıyla yeniden basım öncesi yönergede geri bildirimler doğrultusunda görsel ve içerik değişikliklerine gidilmiştir. Bu değişikliklerin ardından oyunun bir kolaylaştırıcı olmadan da başlayabilir olması beklenmiş ve sonraki yıllarda bu beklentinin büyük ölçüde gerçekleşmiş olduğu gözlemlenmiştir. Yine de bir kolaylaştırıcı desteğiyle yürüyen oyunların özellikle oyun öncesi ve sonrasında yapılacak çeşitli etkinlik, uygulama ve çözümlenmelerle kendi başına bir çocuk hakları atölye uygulamasına dönüşebildiği de belirtilmelidir. Bu düşünceyle ortaya çıkan bir pilot uygulamada oyun Darüşşafaka Eğitim Kurumları 5. sınıf müfredatına dahil edilmiş ve kurum tarafından başta yatılı ilköğretim bölge okulları tüm okullara tavsiye edilmiştir. Okullarda ilgili öğretmenler, kurumlarda ilgili yetkililer bu kolaylaştırıcılığı sağlayabilir olsa da, söz küçüğün eğitim projesinde kurgulanıp ortaya konduğu şekilde, kolaylaştırıcılığın lise ve üniversite öğrencileri tarafından yapılıyor olmasının çocuklara kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri bir ortam sağladığı gözlemlenmiştir. Bu tercihin kolaylaştırıcılığı üstlenen lise öğrencilerinde ve onların oyunu oynattıkları çocuklarla olan ilişkilerinde de olumlu yansımaları olduğu saptanmıştır.

12-18 yaş grubu çocukların sürecin başlangıç aşamalarından itibaren oyun tasarımına dahil olmuş olmaları ve oyunun taslak şeklinin yaygınlaştırma eğitimleri katılımcılarından alınan geri bildirimler doğrultusunda geliştirilmiş olmasının da etkisiyle özellikle seçilen vakaların dil ve içerik açısından çocuklar tarafından anlaşılır ve keyifle okunur bir yapıya sahip oldukları gözlemlenmiştir. Yoğun içeriği mümkün olduğunca sadeleştirilmiş olan hak kartları da okunduğunda çoğu çocuk tarafından

anlaşılır olmakla birlikte, oyundan daha çok eğitici materyal yapısına yakın tarzları ve çocukların görece uzun olan yazılı materyalleri okumakla ilgili alışkanlık ve isteklerinin olmaması nedeniyle, vakalar kadar okunur ve anlaşılır olmamıştır. Hak kartlarının daha anlaşılır ve okunur olması için ne gibi değişiklikler yapılabileceği konusunda çocukların, öğretmenlerin ve eğitmen ve yaygınlaştırma eğitimi katılımcılarının fikirleri alınarak revizyon sürecinde kullanılmış, oyunun yeniden basımı öncesi gerekli değişiklikler yapılabilmektedir.

Görece daha az okunur olan hak kartları içeriklerine rağmen çocukların oyun süresince, çocuk hakları ile ilgili temel kavramları ifade eder oldukları gözlemlenmiş olup, oyun içinde ifade bulan kavram ve tutumların, oyunu tekrar tekrar oynayan çocukların günlük hayatlarına da yansımaya başlayacağı söylenilebilir. Çocuklar oyun içinde nasıl yanıtlar vererek kazanabileceklerini çözmek üzerinden de olsa, hak temelli ya da hakları korumayan-ihlal eden davranış ve tutumlara ilişkin bir farkındalık kazanmışlardır. Bu farkındalıklarını gündelik hayatlarında paralel davranışlara dönüştürüp dönüştürmeyecekleri konusunda kendileri de ‘bunu diyeceğim ama aslında böyle yapmazdım muhtemelen’ gibi sözler ifade etmiş olsalar da en azından durumları değerlendirebilecekleri hak temelli bir zemin oluşturmuş oldukları söylenilebilir. Bu bağlamda Söz Küçüğün oyununun, oyunu belli bir süre oynayan ve özellikle üzerine tartışma olanağı bulan çocuklarda olumlu yönde davranış değişiklikleri yaratacağına inanılmaktadır.

3. Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Süreci

Çocuk Çalışmaları Birimi, yukarıda aktarılan ilk yaygınlaştırma döneminin ardından, oyunun revize edilmesi ve gelen talep doğrultusunda farklı dönemlerde yeniden basılması için gerekli fonu bulmak ve oyunun yaygınlaştırılma süreci için gerekli olan koordinasyonu sağlamakla ilgili olarak gönüllü bir sorumluluk üstlenmiştir. Bu bağlamda oyun temel olarak, Çocuk Çalışmaları Birimi'nin yetişkinlere oyunu anlatmak ve çocuklarla doğrudan oyunu oynamak üzere düzenlediği iki farklı atölye şekli ile farklı kurumlarla çocuk hakları eğitimi alanında yürütülen projeler ve materyal talep formları aracılığıyla yaygınlaştırılmıştır.

Bu doğrultuda raporlanmış olan temel etkinlikler şu şekilde sıralanmıştır:

- 2010, Çağdaş Drama Derneği Konferansı, tanıtım etkinliği
- 2012, Habitat için Gençlik Derneği ile Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Eğitimi: Uluslararası Genç Liderler Akademisi eğitmenlerine yönelik
- 2013, Denizli Koruyucu Aile Derneği ile Eğitim: Derneğin üyeleri ve Denizli’de çocuklarla çalışan diğer kurumların temsilcilerine yönelik
- 2014, Sarıyer Belediyesi Çocuk Dostu Yerel İnisiyatif Projesi: Pilot kullardaki öğretmenlere ve SAGEM çalışanlarına yönelik
- 2013-2014, TOG Çocuklarla Hak Temelli Çalışma Eğitimi, 8 TOG örgütlenmesindeki gençlere yönelik
- ERG İyi Örnekler Konferansları, Tanıtım Etkinlikleri ve Atölyeler.

Çocuklarla yapılan sayısız doğrudan atölye: Çocuklarla yapılan atölyelerin çoğu Çocuk Çalışmaları Birimi'nin kurumlardan gelen talepler üzerine gönüllüleri yardımıyla yürüttüğü atölyelerdir ve rutin işleyiş içinde kotarılmaya çalışılan gönüllü bir etkinlik şekli olduğu için nicelik ve niteliklerine dair net bilgilere ulaşmak mümkün olmamıştır. Yine de bu çalışmaların bir çoğunun Çocuk Çalışmaları Birimi'nin farklı projeler yürüttüğü ve işbirliği içinde olduğu kurumlardaki çocuklara yönelik olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bunlar dışında Çocuk Çalışmaları Birimi'nin eğitimlerine katılan ve/ya farklı çalışmalarında paydaş olan kişi ve kurumların da oyunun yaygınlaşmasına katkıda buldukları belirtilmiştir. Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Çocuk Hakları Birimi, Eskişehir Tepebaşı Belediyesi, TEGV, Tarlabası Toplum Merkezi, Galatasaray Üniversitesi İnsan Hakları Kulübü bu şekilde oyunun yaygınlaşmasına katkıda bulunmuş kurumlar arasında sayılabilir.

Materyal Talep Formu: Çocuk Çalışmaları Birimi raporları 2012 itibariyle oyunun 5000'den fazla çocuğa, 300'den fazla okula ve 200'den fazla sivil toplum kuruluşu ve toplum merkezine ulaştığını göstermektedir ancak 2014 yılına kadar bu yaygınlaştırmaların hangi kurumlara hangi kişiler üzerinden yapıldığına dair sistematik bir bilgiye ulaşmak güçtür. Bu soruna bir çözüm getirmek amacıyla, Çocuk Çalışmaları Birimi, çocuklarla insan hakları ve çocuk hakları çalışma konularında ürettiği materyallere yönelik talebi izlemek ve bu talebe göre yeniden basılıp yaygınlaştırılmalarını mümkün kılmak için çevrim içi bir talep formu oluşturmuş ve Söz Küçüğün Kutu oyununun dağıtımını da doldurulan formları değerlendirmek suretiyle gerçekleştirmiştir (Ek2) Buradaki en önemli kıstas kişiler tarafından iletilen talebin asıl olarak bir kurumdan gelmiş olması ve o kurumla ilişki halindeki çocuklara ulaşabilir olmasıdır. Formlar incelendiğinde, 2014 yılından bugüne 425 ayrı talep alındığı, bunlardan en az 320 kadarından teslim alındı bilgisi gelmiş olduğu ve en yüksek sayıda oyun dağıtımının sırasıyla 2016, 2015 ve 2017 yıllarında gerçekleşmiş olduğu görülmektedir. En yüksek talep devlet okullarında çalışan öğretmen ve rehber öğretmenlerden gelmiş olup, onu Toplum Gönüllüleri Vakfı, Yuva Derneği, Sığınmacılar ve Göçmenlerle Dayanışma Derneği, İzmir Kalkınma Ajansı, Türkiye Aile Planlaması Vakfı, Çağdaş Drama Derneği, Sosyal-Ben Akademi, Hayata Destek Derneği, Mor Çatı Kadın Sığınağı Vakfı, Mersin Çocuk Hakları Derneği, Ashoka Vakfı, Koruyucu Aile Derneği, Her Yerde Sanat Derneği, Üniversitelerin İnsan Hakları Kulüpleri gibi farklı coğrafyalardan, farklı yapı ve büyüklüklerden sivil toplum örgütleri izlemiştir. Talep ileten kurumlar arasında çocuklara hizmet veren köklü özel eğitim kurumlarının yanı sıra üniversiteler, belediyeler ve başta Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı'na bağlı kurum ve merkezler olmak üzere kamu idareleri de bulunmaktadır. Oyunların Eskişehir'den Büyükşehir, Tepebaşı ve Odunpazarı Belediyeleri, İzmit, Bilecik, Biga, Urla, Tekirdağ Belediyeleri, Bursa Büyükşehir ve Nilüfer Belediyeleri ile Ankara Büyükşehir Belediyesi gibi farklı belediyelere ve onlara bağlı birim ve merkezlere ulaştırıldığı belirtilmiştir. İstanbul, Dokuz Eylül, Ege, Hacettepe, Hasan Kalyoncu, Trakya, Ankara, Uludağ, Çanakkale 18 Mart, Bahçeşehir ve Galatasaray gibi farklı üniversitelere de zaman zaman öğrenci kulüpleri zaman

zaman da çocuk gelişimi, sosyal hizmetler gibi bölümler ile eğitim fakülteleri ve sağlık meslek yüksek okulları düzeyinde gönderimler yapılmıştır. Taleplerin geldiği ve oyunların gönderildiği şehir sayısı 40'ı bulmuş olup, en yüksek sayıda yaygınlaştırma İstanbul'da yapılmıştır.

4. Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Deneyimi Değerlendirme Süreci Kavramsal ve Metodolojik Çerçeve

Bir projenin/programın/çalışmanın etkisini ortaya çıkarmak için yapılan değerlendirme çalışmalarında öncelikle yapılması gereken projenin/programın/ çalışmanın “Değişim Teorisi”nin oluşturulmasıdır. Değişim Teorisi, proje kapsamında gerçekleştirilen faaliyetlerin birbiri ardına nasıl sonuçlar doğurduğunu ve bu sonuçlarla asıl değişmesi hedeflenen/beklenen çıktılara nasıl ulaşılacağını betimleyen bir yol haritası olarak düşünülebilir (Kusif, 2015). Başka bir ifade ile değişim teorisi bir projenin temel yapı taşlarının ve bunlar arasındaki ilişkilerin bir haritasını çıkartabilmemize olanak sağlar.

Etki değerlendirme sürecinin ilk ayağı olan değişim teorisi oluşturma işlemine hakim olmak değerlendirme çalışmasının metodolojik kurgusunun da önemli bir belirleyicisidir. Bu doğrultuda, hedeflenen sonuçları ölçümlemek için seçilmesi gereken göstergeleri ona göre tasarlamak gerekir. Değişim teorisinin oluşturulması aynı zamanda etkinin temas ettiği farklı paydaşların listelenmesi işini de beraberinde getirmektedir. Yürütülen bu etki analizi çalışmasında da Çocuk Çalışmaları Birimi ekibiyle görüşmeler yapılarak, önce farklı paydaşları listelenmiş, ardından her bir paydaş grubu özelinde ne tür sonuçların ortaya çıkmış olabileceğine dair bir haritalandırma yapılmaya çalışılmıştır.

Raporun ilgili ilk bölümlerinde aktarıldığı üzere, deneyimsel öğrenme ve akran eğitimi metodolojisi üzerine kurulu, çocuk hakları ve çocuklarla insan hakları çalışma konulu bir eğitim projesinin parçası olarak tasarlanan bu eğitici kutu oyununun, değişim haritasına yansıyan nihai hedef cümlesi ‘10-15 yaş grubu çocukların, insan hakları konusundaki farkındalık ve bilgilerini oyun aracılığıyla artırmak’ oldu. Ancak bu cümle aslında oyunun içinde geliştiği proje kapsamında değerlendirilmek üzere ortaya konan nihai hedefi yansıtmaktaydı. Bu hedefle ilgili en net bilgi şüphesiz ki oynayan çocukların kendisinden alınabilir, ancak hem eğitim aracı olarak görece çok kısa süren bir etkinlik olduğu için uygun olmayacağından, hem de çocukların oyunla ilgili ilişkileri ve motivasyonlarını olumsuz etkileyebileceği düşüncesiyle, uygulama öncesi ve sonrası çocuklarla bir değerlendirme uygulaması yapılmaması yönünde bir tercihte bulunulmuştur. Alternatif olarak, nihai hedefle ilgili bilgiye dolaylı yoldan, uygulatıcıların doldurduğu değerlendirme formları ile oyun süreç gözlemleri ve oyun tasarım sürecinde aktif olan çocuklarla yapılan görüşmeler üzerinden ulaşılmaya çalışılmıştır.

Özellikle ilk dönem değerlendirme formları ve çocuklar ve uygulatıcılarla yapılan görüşmelerden gelen geri bildirimler ve oyun süreç gözlemleri ışığında yapılan

değişiklikler sonunda oyun, çocukların yetişkin bir kolaylaştırıcı desteği olmadan da başlayıp keyifle sürdürebildikleri bir hal almıştır. Yine de bir kolaylaştırıcı desteğiyle yürüyen oyunların özellikle oyun öncesi ve sonrasında yapılacak çeşitli etkinlik, uygulama ve çözümlenmelerle kendi başına bir çocuk hakları atölye uygulamasına dönüşebildiği ve bu şekilde daha etkin olabileceği de belirtilmiştir. Her durumda, çocukların oyun süresince, çocuk hakları ile ilgili temel kavramları ifade eder oldukları gözlemlenmiş olup, oyun içinde nasıl yanıtlar vererek kazanabileceklerini çözmek üzerinden de olsa, hak temelli ya da hakları korumayan-ihlal eden davranış ve tutumlara ilişkin bir farkındalık kazandıkları tespitinde bulunulmuştur. Ayrıca, oyunu belli bir süre ve sık sık oynayan ve özellikle üzerine tartışma olanağı bulan çocuklarda olumlu yönde davranış değişiklikleri yaratacağına dair yorumlar yapılmıştır.

Tüm bu yorumlar, nihai hedefe yönelik tespitler olarak değerlendirilebilir ancak oyunun çocuklar üzerindeki etkisini değerlendirmeye dair daha sistematik bir değerlendirme sürecine ve yeni değerlendirme araçlarına ihtiyaç olduğu da aşıkardır. Bu değerlendirme çalışması için yola çıkarken de önce bu nihai hedefle ilgili durum değerlendirilmiştir. Çalışma, zamanlaması gereği daha ziyade geçmişe yönelik olarak kurgulanan bir süreç olduğundan, oyunu oynamış olan çocukların tespit edilip bilimsel geçerlilik düzeyi yüksek uygulamalarla onlardan bilgi toplamanın pek de imkanı olmayacağı kanısında hem fikir olunmuş, çalışmada bu nihai hedefe götüren yol üzerindeki diğer paydaşlara odaklanma yönünde bir tercih yapılmıştır. Çocuk Çalışmaları Birimi'nin oyunu yaygınlaştırmaya dair yeni dönem stratejisini belirleme ihtiyacının da bizi bu tercihe götüren önemli bir etken olduğu söylenebilir.

Kimdi peki bu diğer paydaşlar? Tabii ki oyunun yaygınlaşmasında işbirliği yapılan, oyunu talep eden kurumlar ve uygulatıcı kişiler. Raporun o ilk döneme dair bulgular bölümünde değinildiği gibi uygulatıcılar genel olarak oyunun beklentilerini karşıladığını, çocukların ve kendilerinin gelişimlerine katkıda bulunduğunu ve mesleki çalışmalarında kullanılabileceklerini düşündüklerini iletmişlerdi. Öte yandan zamanla farklı yaş ve meslek gruplarından yetişkinlerin de uygulatıcı olması ve oyunun farklı kurumlarda yaygınlaştırılmaya başlanması nedeniyle, oyunun sahada ne şekilde kullanıldığı, uygulatıcılar tarafından ne şekilde algılandığı ve uygulandığı, uygulatıcılar üzerinde nasıl bir etkisi olduğu, ne gibi deneyimler ve öğrenmeler yarattığı gibi etki değerlendirmesi açısından önemli yeni sorular ortaya çıkmıştır.

Bu doğrultuda değişim teorisinde, nihai amaca ulaşmak için uygulatıcılarda ortaya çıkması hedeflenen sonuçlar ve varsayımlar değerlendirilmiştir. Örneğin çocuklarda farkındalık yaratmak için öncelikle uygulatıcılarda farkındalık yaratılması gerekmektedir. Bu farkındalık uygulatıcıları, oyunu daha çok çocuğa ulaştırmak konusunda da motive edecek bir etkiye sahiptir. Bu sebeple uygulatıcılara ilişkin ulaşmak istenilen ilk sonuç çocuk hakları ve insan hakları konularında farkındalıklarının olmasıdır. Keza gerçekleştirilen odak grup tartışmalarında katılımcıların uygulatıcı olma deneyiminin onlarda ne tür farkındalıklar yarattığını anlamaya ilişkin de sorular yöneltmiştir. Ayrıca uygulatıcıların oyunu oynattıkları

sırada karşılaşılabilecekleri çeşitli durumlarla baş edebilme ve çözüm üretme becerilerinin güçlenmesi de 10-15 yaş grubu çocukların, insan hakları konusundaki farkındalık ve bilgilerini oyun aracılığıyla artırmak nihai hedefine ulaşabilmek için uygulatıcılarda yaratılması hedeflenen değişimlerdenidir. Aşağıdaki alt hedefleri de bu ara değişimler arasında sayabiliriz:

- Okuma güçlüğü çeken, davranış problemleri olan ve/ya oyundaki hikayelere benzer travmatik hikayeleri olan çocukların olduğu gruplarda oyunu oynatırken çözüm üretme becerisi
- Oyunu farklı ortam ve zaman aralıklarında oynatabilme deneyimi
- Oyunu eğitimsel bir araç olarak farklı ve yaratıcı biçimlerde de kullanabilme becerisi
- Çocukların oyunla kurdukları ilişkiyi ve kendi aralarında yürüttükleri tartışmaları izleyebilme ve yönetebilme becerisi.
- Oyunu oynatma ve yaygınlaştırma motivasyonu

Yaygınlaştırma sürecinin önemli bir paydaşı olan uygulatıcılardan sadece kendileriyle ilgili ara dönüşüm hedeflerine yönelik değil çocukların nihai kazanımlarına ve o kazanımlara götüren ara dönüşüm hedefleriyle ilgili olarak da bilgi alınması hedeflenmiştir. Çocukların oyundan keyif almaları, oyunu tekrar oynamaya dair istekleri olması, oyundaki durum ve vakaları kendi hayatlarıyla ilişkilendirebilmeleri gibi hedefler bu ara dönüşüm hedefleri arasında sıralanabilir.

Oyun yaygınlaştırma sürecinin bir diğer paydaşı da şüphesiz yaygınlaştırma yapılan kurum ve mekanlarla, buralarda çalışan ve karşılaşılan kişilerdir. Yaygınlaştırma sürecince bu paydaşların gelişimine yönelik net bir hedef konmamış olsa da, kurumlarında uygulaması yapılan oyunlarla dolaylı yoldan tanışan okullardaki öğretmenler ve idarecilerle, sivil toplum kuruluşu ve toplum merkezlerindeki çalışan ve gönüllülerde oyunu anlamaya ve oynatmaya dair bir motivasyon gelişmesi ve belki bu şekilde tek seferlik bir uygulama olarak kurumlarında deneyimlenen oyunun talep edilmesi yoluyla o kurumdaki çocuklarla düzenli ve sürekli bir şekilde buluşturulabilmesi yönünde bir fırsat oluşması beklenmektedir. Dolayısıyla oyunun oynandığı kurumlarda çalışan ve gönüllü olan kişilerin ilgi ve motivasyonlarının gelişimi de değişim teorisinin bir başka ayağı olarak düşünülebilir. Bu konuyla ilgili değerlendirmeler de yine uygulatıcılarda yapılacak görüşmelerde dolaylı olarak alınmaya çalışılmıştır.

Yukarıda aktarılan ve rapor ekinde sunulan (Ek 3) değişim teorisi ve bugüne kadar yapılan oyun yaygınlaştırma dağılım özellikleri dikkate alınarak belirlenen metodoloji kurgusu çerçevesinde, bu etki analiz çalışmasında mümkün olduğunca farklı yapılardan (okul, sivil toplum örgütü, belediye, üniversite, toplum merkezi vb), farklı meslek ve yaş gruplarından (gönüllü üniversite öğrencisi, öğretmen, kamu/yerel yönetim çalışanı vb) ve farklı coğrafyalardan (İstanbul, Ankara, İzmir, Denizli, Eskişehir vb en çok oyun gönderilen şehirlerin olduğu) odak gruplar oluşturulması ve mümkünse oyun

tasarım ve uygulamasının ilk döneminden ve/ya hem yakın zamanda hem de birkaç kere oynamış olan çocuklarla da görüşülmesi hedeflenmiştir.

Ekte (Ek 4) paylaşılmış olan konu başlıkları çerçevesinde yapılandırılan odak gruplar, katılımcıların önceliklerinde olan ve odağa getirdikleri temalar hakkında fikir paylaşımı yapılmasını kolaylaştıran ve ön plana çıkan deneyim, düşünce ve algıları anlamaya yönelik sorularla yönlendirilmeye çalışılmıştır. Katılımcıların deneyim ve düşünce paylaşımları üzerine kurgulu olsa da yapısı gereği tek bir bireyin kişisel hikâyesi üzerinden derinlemesine bir inceleme için çok da uygun olmayan odak grup görüşmeleri değerlendirilirken odaklanılan tartışma alanları içinden ortaklaşan başlıklar çıkarılmaya, bu başlıklar da değişim teorisi göstergeleriyle ilişkilendirilip katılımcıların sözleriyle örneklendirilerek aktarılmaya çalışılmıştır.

5. Saha Çalışması

Etki analiz raporunun bulgular bölümünü oluşturan saha verileri Ekim-Aralık 2017 tarihleri arasında yapılan 7 odak grup görüşmesi ve iki derinlemesine görüşmeden çıkarılmıştır. Bu süreç için daha farklı şehirler ve gruplardan odak gruplar organize edilmeye çalışılmışsa da, Çocuk Çalışmaları Birimi'nin tüm çabalarına rağmen, gönüllü uygulamacılara ulaşmak, ortak özelliklerine göre odak grup için yeterli bir sayıda olacak şekilde gruplayıp toparlamak ve bunun için ortak bir zaman saptayabilmek çok da mümkün olmamıştır. Öncelikle, süreçte daha rahat ulaşılabilir olabilecekleri ve oyun oynatma deneyimlerinin daha taze olacağı görüşüyle materyal talep formunun 2016 ve sonrasındaki bölümlerine ulaşılmaya çalışılmıştır, ancak çoğunluğunu devlet okullarındaki öğretmenlerin oluşturduğu o liste içerisinde görev yeri/değişmemiş olan, dolayısıyla oyunu hala oynatabilme şansı bulunan kişi sayısı şaşırtıcı şekilde düşük çıkmıştır. Görev yeri değişmiş olan öğretmenlerin oyunları ilk istemiş oldukları okulda bıraktıkları ancak aktarım yapmadıkları durumlarda oyunun hala oynanıp oynanmadığına dair bir bilgiye ulaşmak oldukça güç olmuştur. Benzer şekilde görev yeri değişen öğretmenler, oyunları beraberlerinde götürdüklerinde ancak yeni okullarında oyunu oynatma olanağı yakalayamadıklarında da yaygınlaştırma sürecinin sekteye uğradığı gözlemlenmiştir.

Buna bir şekilde ulaşılan öğretmenlerin kendi yoğun programları içerisinde ortak bir zaman bulmakla ilgili yaşadıkları sorunlar eklenince, öğretmenlerle odak grup yapmak mümkün olmamış, bu alanda ancak iki derinlemesine görüşme ve öğretmen adaylarıyla yapılan bir odak grup görüşmesi yapılabilmektedir.

Sivil Toplum Kuruluşlarının toplum/gençlik/çocuk merkezlerine gönderilmiş olan oyunlarla ilgili olarak da özellikle doğrudan oyunlarla ilgili sorumlu kişiler bulunmadığı durumlarda, oyunun düzenli olarak oynatılıp oynatılmadığına dair net bir bilgiye ulaşmak ve oynatan kişileri odak grup toplantılarına davet etmek konusunda sorunlar yaşanmıştır.

Ulaşılması zor olan diğer bir grup da yaş dönemlerine bağlı olarak eğitim-istihdam geçiş sürecinde sürekli bir hareketlilik içinde olan üniversiteli genç gönüllüler olmuştur.

Söz küçüğün kutu oyunu 40'ı aşkın şehirle buluşmuş olmasına karşın, İstanbul dışında çok büyük yoğunlukta oyun dağıtımı yapılan başka bir il olmadığı için, yukarıda sıralanan saha planlama sorunları farklı illerdeki odak grup hazırlıklarında daha da çarpıcı bir şekilde yaşanmıştır. Saha çalışması planlanırken ortaya çıkan bu tablo, aslında oyunun yaygınlaştırılma sürecinde hangi kişi ve kurumlara ne şekilde iletildiğinde daha etkin olabileceği konusunda da önemli bir bulgu olarak değerlendirilebilir. Bu doğrultuda, oyunun Çocuk Çalışmaları Birimi'nin kurumsal olarak işbirliği içinde olduğu, farklı projeler yoluyla kurum kültürü üzerinde de bir etkiye sahip olduğu, uygulatıcıların ekip olarak oyunla tanışıp, oyunu bir proje/program/eğitim çerçevesinde uyguladıkları, kişisel ilgi ve meraklarından hareketle motive olup dahil oldukları çalışmalarda daha etkin olarak uygulandığı çıkarımını yapmak yanlış olmayacaktır.

Tüm bu sürecin sonunda, oyunun en yoğun olarak yaygınlaştırıldığı İstanbul'da Sarıyer Belediyesi Gençlik Eğitim Merkezi öğretmenleri; Çocuk Çalışmaları Birimi ve Tarlabası Toplum Merkezi gönüllüleri; Üniversitelerin İnsan Hakları Kulüpleri üyeleri; Eğitim Fakültesi gönüllüleri ile dört; Darüşşafaka Eğitim Kurumları 5 ve 6. Sınıflarına devam eden çocuklarla bir odak grup toplantısı ve Darüşşafaka Eğitim Kurumları'nda çalışan ve oyun tasarım sürecinden beri aktif olan bir öğretmenle ve iki senedir oyunu oynatmakta olan bir öğretmenle derinlemesine iki görüşme yapılmış, ayrıca Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Çocuk Hakları Birimi yönetici ve gönüllüleri ile Denizli Koruyucu Aile Derneği gönüllüleriyle de odak grup toplantıları gerçekleştirilmiştir. Süreleri 50 dakika ve 2 saat arasında değişen bu görüşmeler aracılığıyla çoğunluğunu gençlerin oluşturduğu toplam 35 uygulatıcının (21 kadın, 14 erkek) ve 15 çocuğun (8 kız, 7 oğlan) deneyimlerini ve düşüncelerini dinleme fırsatı bulunmuştur.

6. Bulgular

Saha çalışması planlamasında yaşanan zorluklara rağmen, yapılan odak gruplarla oyunla ilk ilişkilene, uygulama süreci, uygulama alanları, uygulanan kurum yapısı ile uygulatıcı ve çocuk özellikleri açısından farklılıklar barındıran zengin bir örnekleme ulaşıldığı söylenebilir.

Bu bölümde odak grup toplantılarından ve derinlemesine görüşmelerden yapılan çıkarımlar katılımcıların kendi sözleriyle desteklenerek aktarılmaya çalışılacak, bu aktarım değişim teorisi göstergeleri temel alınarak oluşturulan çerçeve içinde belli başlıklar üzerinden yapılandırılacaktır.

6.1. Oyunun Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Oyunun, nihai hedefi ilk tasarım sürecinde 10-15 yaş grubu çocukların, insan hakları konusundaki farkındalık ve bilgilerini artırmak olarak belirlenmiştir. Bu nihai hedefe ulaşılması için çocuklarda beklenen ara değişim göstergeleri ise çocukların oyundan keyif alıp, tekrar oynamaya dair istek duymaları, oyunu kendi başlarına da oynayabilir olmaları ve oyundaki durum ve vakaları hayatlarıyla ilişkilendirebilmeleri olarak sıralanmıştır. Görüldüğü üzere bu ara değişim göstergeleri daha çok çocukların oyunla nasıl ilişkilendikleriyle ilgili göstergelerdir. Olumlu bir ilişkilenenin, beraberinde daha çok oyun deneyimi getirebileceği ve özellikle bu deneyimlerde oyunu kendi hayatlarıyla ilişkilendirebilen çocuklarda nihai hedef doğrultusunda bir dönüşüm olacağı beklenmektedir.

Bu değişim göstergelerine dair hem çocuklardan hem uygulatıcılardan bilgi alınmaya çalışılmıştır. Darüşşafaka Okulları'nda çocuklarla gerçekleştirilen odak grup çalışmasında, toplantıya katılan 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin, çoğu oyunu sadece bir kere ve uzun zaman önce oynamış olmalarına rağmen, oyuna dair yüksek düzeyde bir heyecan ve motivasyon ortaya koydukları görülmüştür.

“Sevdim, eğlenceli bir oyundu.”

“Başka arkadaşlarla da oynamak isterim.”

“Sınıfta öğretmenlerle oynadık, sonra oynayamadım ama çok oynamak isterim.”

Çocuklar oyunun kurallarını algılamakla ilgili başlangıçta biraz zorlanmış olduklarını söyleseler de bu durumunun sözküçüğün kutu oyununa ilişkin olmaktan ziyade onların genel olarak oynadıkları diğer kutu oyunlarının kurallarını öğrenmekle ilgili deneyim ve alışkanlıklarını yansıtıyor olduğu söylenebilir.

“Birazcık zorlanmıştım, biraz karıştı ama oynadıkça alıştım ve sevdim.”

“Kuralları anlattı öğretmen ama oynayarak öğrendik, yoksa çok karışık geldi, hangisiydi diye soruyorduk hep.”

(Başka oyunlarla da benzer mi oluyor?) *“Oynayan birilerini izleyerek, yönergeyi okusak da anlamadığımız zaman soruyoruz, oynayanlara bakıyoruz.”*

Odak grup görüşmesinde çocukların en çok heyecanlandıkları ve konuştukları konu hemen hemen görüşmenin tümünün odağı haline gelen oyuna ve kurallarına dair öneriler kısmı olmuştur. Çocukların bu konuyla ilgili kendilerini bu kadar kaptırmış olmaları her şeyden önce oyunun onlara ulaşmak ve ilgi ve motivasyonlarını kazanmakla ilgili ne kadar doğru bir araç tercihi olduğunu göstermiştir. Onlarla kurulan ilişkide samimi, dürüst ve açık olmak adına önerilerinin değerli olduğu hissettirilmiş, bazı değişikliklerin ne gibi sonuçları olabileceği hakkında birlikte düşünebilecekleri bir ortam oluşturulmaya çalışılmış ve şu an için oyunla ilgili yeni bir basım ve kural değişikliği gündemi olmadığı da açık bir şekilde paylaşılmıştır. Bununla birlikte çocuklardan gelen önerilerin burada aktarılmasının, oyunun ve Çocuk Çalışmaları Birimi'nin genel ilke ve değerleri açısından anlamlı olduğunu düşünüyoruz.

Önerilerin bir kısmı oyunun hızının ve zorluk derecesinin değişmesine bağlı olarak heyecanının artması yönünde gelmiştir:

“İç parkur- dış parkur belki bir parkur daha olsa; yeni parkur daha engelli ya da hediyeli mesela ama uzun değil birinci parkur 4, ikinci 8 olabilir”
“Oyun zevkli çok ama 8’de değil 5le geçebilsek, çok bekleniyor çünkü”
“Çareleri değiştirmenin sınırı olsa, yavaşlıyor çünkü. Herkes şunu da değiştireyim bunu da değiştireyim diye bekleyince.”
“Her tur çare değiştirme hakkı olmasa da çare değişikliği kartı olsa, daha az bekleriz o zaman.”
“Bir tur bekle diyeni istemiyoruz.”

Oyunun ilk versiyonunu oynamış olan bazı çocuklardan gelen öneriler ise, oyun tasarım sürecinde aktif olan çocukların önerileriyle paralellik göstermiş ve aslında oyunun yeni versiyon basımlarında yapılmış olan kural değişikliklerini doğrular nitelikte gelmiştir.

“Uğur böceğini eşleştirme zor geliyor, çok uzun sürüyor sadece hakkın ismi yazsa” (ilk versiyon)

Bazı çocuklar oyunda olay olay kartlarının cevaplarını tahmin etmenin genelde kolay olduğunu söyleyerek, oyunun zorlaştırılmasıyla ilgili öneriler getirmişlerdir.

“Olay olay kartlarında daha çok olsa daha zor olsa.”
“Eksi puanlar daha çok alınsa, kafadan atarak bulabiliyorlar çünkü, ama okurken de daha uzun sürmesin”

Genel odak grup toplantısı çerçevesinde görüşmecinin aktif bir şekilde katılım gösterip görüş bildirmesi doğru olmasa da, çocuklarla yapılan odak grup toplantısında katılımcı çocuk sayısının çok olması ve çocukların bu buluşmayı bir etkinlik olarak algılamış olmaları nedeniyle daha esnek bir görüşme çerçevesi izlenmiştir. Bu çerçevede, çocukların değişiklik önerilerinin dinlenmesinden ve hali hazırda geçerli olan kuralın neden o şekilde olduğu ile ilgili paylaşım yapılmasından oldukça mutlu oldukları gözlemlenmiştir.

“Hak kartlarını kaybedip diğer kulvara dönmesi kötü oluyor.”

G: Peki gerçek hayatta böyle şeyler oluyor mu? Aslında bu kural biraz da bu durumu düşündürmesi için var. Mesela ne yapıyoruz böyle durumlar olunca?
“Böyle olduğunu düşünmemiştim, o zaman değişmesin”

“İstedğin hak kartını al kartı olsa , hak kartı değişikliği olabilse mi? Ya da tamamen değişse, mesela yanındakiyle değiş diye bir şey olsa?”

G:Hmm peki böyle olsa nasıl hissederdiniz peki?

“Çaba gösterip aldıkları elinden alınınca üzülür, alan da çok sevinir”

G:Peki gerçek hayatta mesela böyle durumlar oluyor mu, yani tamamen başka biriyle hayatının değişmesi gibi?

“Yok olmuyor.”

“Sade bir tur oynasalar peki olur mu?”

G:Önerelim tabii, belki kendini başka bir insanın yerine koyma gibi olur, empati kurmak gibi.

“Evet öyle!”

Çocuklar oyunu oynayan çocukların hangi konularda yeni bir şeyler düşünmüş ve öğrenmiş olabileceği konusunda olumlu geribildirimler paylaşmışlardır.

“Çocuk haklarını öğrenebilir, oyunun isminden ve kartlardan yola çıkarak.”

“Benim böyle bir hakkım mı varmış diye düşünebilir bence”

G: Hangi haklar mesela?

“Katılım ve birlikte hareket, iş gücü, dinlenme ve tatil.”

“Biz ashında konu anlatılırken daha temel şeyleri öğretiyordu öğretmen ama oyunda mesela kültür sanat ve bilim kartı gibi daha yeni kartlar var, daha açık yani.”

Ancak yeni şeyler düşünme ve öğrenme düzeyinin çocukların oyunu oynama şekillerinden, oyunu ne sıklıkta oynadıklarından, oyunla ilgili konuşmaya ne kadar devam ettiklerinden bağımsız olmadığı da unutulmamalıdır.

“Meraklı bir kişiyse hakları düşünebilir, olayları arkadaşlarıyla tartışır.”

“Niye onu seçtin diye sormuyoruz pek ama kolay olup bilemeyince biri mesela soruyoruz.”

Toplantıya katılan çocukların hemen hepsi oyunu Sosyal Bilgiler dersleri ve çocuk hakları konusu çerçevesinde deneyimlemiş olup, bir kısmı ünite yapıları gereği öncesinde veya sonrasında düzenlenen etkinliklerle desteklenmiş bir oyun deneyimi yaşamıştır.

“Öncesinde resim yapmıştık, sonrasında çok uzun olmadan kartlarla ilgili çalışmıştık. Ders kaynatmak gibi oluyor, oyunun kendisi zevkli çünkü çok.”

“Ders içinde serbest zamanlarda oynayabiliyoruz, sosbu gibi (Tabu oyununun sosyal bilgiler dersi için uyarlanmış hali)”

Çocukların, oyunu ders dışında farklı şekillerde oynamaya dair de heyecan ve motivasyonları olduğu gözlemlenmiştir.

“İngilizce ve sosyal bilgiler derslerinde bilgi soruları olan oyunlar var onlar gibi yapabiliriz sadece kartları mesela”

“Sokak oyunlarını uydurduğumuz oluyor, dışarı oyunları yapabiliriz belki.”

(Burada oyunun bir Bilgi üniversitesi öğrencisinin projesi olarak sınıfta bütün grup oynanacak bir oyun olarak tasarlandığı bilgisi paylaşıldı ve bu onları çok heyecanlandırdı)

Çalışmada çocuklarla yapılan tek bir görüşme olduğu için, bu görüşmenin oyunun çocuklar üzerindeki etkileriyle ilgili olan bu bölümde bir bütün olarak paylaşılmasının daha doğru olacağı düşünülmüştür. Ancak oyunun çocuklar üzerindeki etkileriyle ilgili olarak, uygulatıcılarla yapılan diğer odak grup görüşmelerinde de birçok deneyim aktarımı ve yorum paylaşımı olmuştur.

Gönüllü uygulaticılar odak gruplarda her şeyden önce çocukların oyundan keyif alıyor olduklarını belirtmişlerdir. Bu yöndeki olumlu değerlendirmelerin bir kısmı doğrudan oyunun kendi yapısı ve tasarımıyla, bir kısmı ise oynatıcıların çocuklarla kurduğu ilişki ve/ya oyunun oynandığı atmosferle ilişkilendirilmiştir.

“Çocuklar çok mutlular, sık istiyorlar, en revaçta olan kutu oyunu buydu. Hadi çocuk hakları oynayalım diyolar, konuyla bağdaştırdıkları için.” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Normalde bu kadar uzun oyundan sıkılıyorlar ama bundan keyif alıyorlar içinde öğretici öğeler barındırsa da ama eğlenebildiğin bir oyun, %70 teneffüse çıkmıyor, bu önemli bir işaret.” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Oyunla didaktik değil eğlenerek öğrenmiş oluyorlar.” (Eskişehir)

“Mesela benim kız kardeşim Meryem, evde buluşurlardı o sırada oyun bendeydi kendi kendilerine oynarlardı çok eğleniyorlardı çünkü öğreniyorlardı. Diyelim ki çocuk haklarında 10 tane hak var yaşam hakkı şöyledir şu hak böyledir dediğimde Meryem onu almaz ki ama Meryem’e a ne kadar güzel resim dediğim o kendi kafasında bunu görselle bütünleştiriyor. Ve o kadar çok hoşuna gidiyor ki bunu öğreniyor.” (İst. Üniv, öğretmen adayları)

“Merkezde bir kere daha oynayalım diyorlar mı , okuma yazması olan çocuklarsa diyebiliyorlar, 3-4 kendi arkadaşım ile oynayabilirim diye, oyuna dair heyecan gibi değil sade de farklı bir sınıfta oynayabiliyorlar bu oyunu, onu da o yüzden tercih edebiliyorlar.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Köyde birisi geldi bizimle oynuyor, gelip beni muatap gördüler, sorabileceğim birileri var, abiler ablalar var. Aaa benim böyle bir hakkım varmış diye öğreniyorlar, hoşlarına gidiyor.” (Eskişehir)

“Köy okullarında zarı bilmeyen çocuklar bile oluyor köy okullarında, kendilerini değerli hissediyorlar gidince, abiler ablalar geliyor farklı bir şekilde.” (Eskişehir)

Uygulaticılar, çocukların görece daha olumsuz deneyimlerinden, katılmak istemeyen çocuklardan da söz etmiş olsalar da bunların çoğunun çocuklar arasındaki ve sınıf içi ilişki dinamikleriyle ilişkili olduğu gözlemlenmiştir. Gönüllüler, zaman zaman oyunu bu dinamikleri olumlu yönde değiştirmek için de kullanabildiklerinden bahsetmişlerdir.

“Ne kadar çabalasam da oynamayı istemeyen çocuk vardı, oynamadı öyle olabiliyor. Onun oynamasına izin vermeyen çocuklar da olabiliyor, ya da işte konuşmuyor mesela kendi diyor ben oynamayacağım. Kendi grupları varsa dışardan gelen birini istemeyebiliyorlar. gruplaşma olmaması için oyunun kazanmak gibi değil yardımlaşarak beraber kazanacaklarını açıklayınca daha iyi olabiliyor.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“İçe kapalı ya da dışlanan öğrenciler de açılıyor bu alış verişle.” (Dariüşşafaka, öğretmen)

Gönüllü uygulatıcıların oyunun ve kuralların çocuklar tarafından nasıl anlaşılacağı yönünde kaygıları olsa da, akış içinde genel olarak bu konuda bir sorun olmadığını, çocukların oyunu daha çok oynarken öğrendiklerini belirtmişlerdir. Çocukların oyunu ilk oynayışlarında tek başlarına anlamalarının zor olabileceğini düşünen bazı gönüllüler, bu sürecin çocukların anlatım yaptığı oyun videolarıyla kolaylaştırılabileceğini önermişlerdir. Ancak yine de özellikle ilk oyun deneyiminin oyunla tanışılan ve oyunun nasıl oynandığının öğrenildiği bir deneyimin ötesine geçmesinin zor olduğu da ortaya konmuştur. Gönüllü uygulatıcılar, bu bağlamda, oyunun çocuklar üzerindeki etkisinin ancak iki ve üzeri sayıda oyun oynayan çocuklarda daha sağlıklı bir şekilde görülebileceği ve ölçülebileceği yönünde düşüncelerini paylaşmışlardır. Raporu kaleme alan etki değerlendirme uzmanları da bu görüşü benimsemektedir.

“Çok fazla kart var, nasıl aktaracağımı düşünmüştüm ama çabuk kavradılar, oyun içine girince akıyor akış.” (Dariüşşafaka, öğretmen)

“6 grup 24 kişiydi benim sınıf ve tek ben varım tabii öğretmen. Genel geçer kurallardan bahsettim başta ama oyun içinde öğrendiler, biraz yordu tabii.” (Dariüşşafaka, öğretmen)

“Powerpoint sunumla daha kısa ve net bir sunumla sınıfta anlatmayı da denedim ama asıl olarak oynayarak öğreniyor.” (Dariüşşafaka, öğretmen)

“Oynarken anlatıyorum ben daha çok. Akıllarında kalmıyor başta açıklayınca. Çok temel kısmı anlatıyorum ama sonra kartlara geldikçe anlatıyorum işte buraya gelince ne oluyor gibi.” (TTM ve ÇOÇA Gönüllüleri)

“Oyun kurallarını daha uygulayarak öğrenmelerini daha çok tercih ediyoruz. Başlayın, sonra bana sorun. Baştan söyleyince akılda kalmıyor çünkü.”

“Anlatırken bir de örneklerle anlatmaya çalışıyoruz kuralları. Baştan akılda kalıcı şekilde biraz güldürerek de anlatıyoruz işte ballı köşe, kötü köşe gibi.”

“Bazen de biz de şöyle yapsak ya diye kurallar getirmek istiyorlar,” (Eskişehir)

“Ama yalnız oynamaları zor sanki. Ben oyunun nasıl oynatılacağı ile ilişkili video ararken bir şey bulmuştum. Bir çocuk oyunu anlatıyordu, onun gibi bir şey iyi olabilir.” (Denizli)

“oyunun nasıl oynanacağını kavradıktan sonra eleştiri noktasına gelebiliyor. Büyüklerden daha farklı oluyor, özellikle anlatınca, hatırlatınca oyunun kurallarını arada. Tek kişi de olsa o eleştiriye yapabiliyor, oyunun içine girdikten sonra yapabiliyor. İki üç oynadıktan sonra.” (TTM ve ÇOÇA Gönüllüleri)

“İkinci oyunda kuralları daha rahat anlamış olabiliyorlar, biraz kurnazlık da yapabiliyorlar, anlatıyorlar arkadaşlarına ama biraz kendilerine göre yapabiliyorlar. Ama yanlış cevap verdikleri de çok olmuyordu bu arada, yani merkezin diğer etkinliklerine de katıldıkları için buna dair bir bilinçleri var.” (TTM ve ÇOÇA Gönüllüleri)

Oyunun iki veya daha çok sayıda oynanmasının hem kuralların iyice öğrenilmesini hem de kazanımların pekişmesini sağlayacağı görüşünde ortaklaşan gönüllü uygulatıcılar anlatılarında paylaşım, yardımlaşma, birbirlerini dinleme, özetleme, soru sorma gibi beceriler gibi doğrudan oyunun konusu olmayan farklı kazanım alanlarını da öne çıkarmışlardır. Bu konuda bir değerlendirme yapılırken, öne çıkan kazanımların, uygulatıcıların kendilerinin oyun için önemli gördükleri ve dolayısıyla organize ettikleri ve/ya izledikleri oyunlarda üzerinde durulmasına çalıştıkları alanlar olabileceği düşüncesinin göz önünde bulundurulması yerinde olacaktır.

“Çocuk bir kere oynadığında hayır ama devam ettiğinde oynamaya kazanımlar pekişir.” (Denizli)

“Liselerle ilk oynarken gözlemim oynama süresi arttıkça kullandığı kelimeler değişebiliyor, bir saat oynayanla 3 saatle aynı olmuyor.” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Karşısındakini dinleme en temel kazanım olur. Olayları özetleme de konuşma kazanımı ile ilişkili. Konu hakkında farklı sorulara cevap verme ve farklı sorular sorma temel kazanımlarla düşünüldüğünde en çok konuşma ve dinleme ile ilişkili” (Denizli)

“Oyun kurallarındaki nüansları fark etmeleri güzel, sonradan fark edebiliyorlar, mesela çareler üzerinden yardımlaşma.” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Tek oyunda anca öğreniliyor, sonra merak edenler daha çok tartışıyor tabii.” (TTM ve ÇOÇA Gönüllüleri)

“Tek çocukların daha çok olduğu merkez okullarda, herkesin evinde öyle. Böyle çocuklarda paylaşım olması iyi oluyor oyunda, isteklerinin yerine gelmesini bekliyorlar hep...Etkilendiğim kısmı demiştim ya çocukların bundan çok haz aldığı paylaştıkları için. Bu oyunla birbirlerini nasıl destekledikleri, paylaşmayı öğrendikleri. Bir defalık değil pekiştirme süreci de olsa. Özellikle paylaşmayı hedef alan, birlikte olmanın gücünü görebileceği, sevgi, şefkat gibi şeyleri de içine alarak.” (Eskişehir)

Gönüllü uygulatıcılar katıldıkları odak gruplarda, oyunun çocuk hakları ve insan haklarıyla ilgili olan kazanımlarından ve bu kazanımların özellikle hangi konularla ve hangi oyun dinamikleri ve kartları üzerinden gerçekleşmiş olabileceğine dair düşüncelerinden de bahsetmişlerdir. Bu anlatılarda, katılımcıların söz konusu konularla ilgili kendilerinin ve/ya akranlarının yaşadığı değişimlerden de bahsetmiş oldukları gözlemlenmiştir. Bu durum değişim teorisinde vurgulandığı gibi, çocuklarda

gerçekleşmesi beklenen nihai dönüşüme ulaşılabilmesi için gönüllülerde/ uygulatıcılarda da belli alanlarda bir değişim gerektiği düşüncesiyle örtüşür niteliktedir.

“Demin kartlara bakarken ben şeyi hatırladım oyun oynama hakkını ben aslında oyunu oynatmaya başlayana kadar oyun oynama hakkının üzerine hiç düşünmemiştim. Mesela onu orada görmek benim için çok ilgi çekici oldu çocuklar da bizim böyle bir hakkımız mı vardı diye sorgulamışlardı. Onun bir hak olduğunu bilmiyor çocuklar.” (Denizli)

Gönüllüler odak gruplarda, ilk bakışta kazanım gibi görünen bazı durumların oyun dinamiğine bağlı bir kazanma motivasyonu ile ilgili olabileceğini, çocukların oyundaki vakaları okuyup tartışmakla ilgili ilgi ve motivasyonlarının ve bunları etkileyen buldukları ortam ve okulların sosyo-ekonomik durumlarının kazanımlar üzerinde önemli bir etkisinin olabileceğini dair örnekler paylaşmışlardır.

“Esenyurt’a o özel kuruma gittiğimizde öğrenciler kazanma odaklı değil de belki de yaşlarından dolayı emin değilim. Ama bence semt farkından dolayı. Bir bağcılarda oynattık devlet kurumunda bir de Esenyurt’ta, Bağcılardakiler aşırı kazanmaya oynadı. Ne kadar söylesek de ama Esenyurt’ta daha farklıydı belki de toplumla alakalı bu Esenyurt’ta sadece haklarını öğrenmeye çalışıyorlardı.” (İst. Üniv. Öğretmen adayları)

“Çocuklar çözmekte zorlanabiliyorlar, rekabete dönüp kuralları yoksaymaya çalışabiliyorlar. Biraz komplike geliyor, biraz fazla şey verilmeye çalışıldığı için 2 saat yetmiyor, bir kerede ancak oyunu kavlıyor, kartın anlamına bakmıyor ancak nasıl açılır öğreniyor, ona odaklanıyor. Odaklanan var Ermeni okulunda ikinciye oynayanlar hatırlıyorlardı ama genele vurulunca çok fazla değil” (ÇOÇA ve TTM gönüllüleri)

“Bir de her gruba göre değişiyor. Ermeni okulu kapasitesi çok başka, STKlardan gelen başka, gruplara göre, SESe göre değişebiliyor. Çevre şartları, yaşayış şekilleri falan değişkenlik gösteriyor. Ermeni okullarındakiler kendileri ifade edebiliyorlardı ama işte diğer okullarda şiddet gören vardı, ezilen çocuklar vardı, zaten böyledir diye aşağılıyorlardı falan. Çok etkiliyor oyun şeklini tabii” (ÇOÇA ve TTM gönüllüleri)

“O etki olacakken hep birinci seçenek doğruya geliyor. Düşünen oluyor tabii mesela Ermeni okulunda yorum yaparak sorguluyorlar, aile de farklı, din olayını ifade edebiliyorlar. Diğer kesim çok sorgulamıyordu ” (ÇOÇA ve TTM gönüllüleri)

“Oyun yaş ilerledikçe daha kolay kavranıyor, bilgi evlerinde ulaştığımızla liselerde oynattığımızda ulaştığımız sonuç daha farklı bilgi evlerindeki çocukların alt yapısal olarak önce bu oyuna hazırlanmaları gerekiyor. ... Olayla sebep sonuç ve mantık ilişkisini kurmakta zorlandıkları bir durum oluşuyor. Yani yakın çevrenizde altın çıkarılıyor denilince çocuk bunun nesi kötü olabilir su kirlenirse kirlensin burada çocuğun alt yapı ve genel kültür bilgisinin ne kadar olduğuyla bağlantılı dediğim gibi neden sonuç ilişkisini daha küçük

gruplar ya da daha alt sınıflar oluşturmamış oluyor ama ortaokul lisede artık neden sonuç ve mantık ilişkisini kurabilmeyi öğrendikleri için” (Denizli)

Odak gruplarda ortak bir şekilde dile getirilmiş olan bir başka görüş, çocukların kendi hayatlarıyla daha çok ilişkilendirdikleri olay ve haklarla ilgili kazanımlarının daha net bir şekilde görünür olduğu ve daha kalıcı olabileceği yönündeki görüş olmuştur.

“O vaka onun hayatında somut bir şekilde yaşanmıştır. (...) Anlık onun karşısında ne yapacağını öğrendi.)Olay olay kartlarında sorulan sorular kurmaca değil. Gerçekçi. Doğrudan bağlantı kurabiliyor. Yeni bir durumla da karşılaşılıyor. Bu öznel bir şey. Yeni bir olay sunuyorsunuz ona ama o olay çok gerçek. Onu düşünüyor. Acaba ne yapardım diye. O anlamda sorular çok hayata dokunan şeyler.”(Sagem)

“Kazanım, olayları yorumlama, kendi duymuş bir örnek gibi paylaşabiliyorlar, yaşanabilecek hissini verdiği için. Güncel hayata dair olması önemli. Her bir olay hayatlarına değebilir, çok hoşuma gitti bu durum.” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Yetişkinlerde de benzer; Temel hak ve özgürlüklere daha aşinalar çocuklar da belki sosyal medyada çok gündeme getirildiği için çocuk işçi olayını da biliyor, eğitim almama, işte kız çocuklarının erken evlendirilmeme, yaşam eğitim hakkı bu dört temel hak konusunda daha bilgi sahibiler çocuklar da bunlara daha aşinalar ama diğer olay kartlarında işte mesela mahallenizdeki ağaç kesiliyor buna ne gibi tepki verirdiniz kısmına gelince çuvallıyorlar, yetişkinler de böyle” (Denizli)

“Kendi hayatlarıyla ilişkili olanı daha rahat anlıyor...Ezberinde hak olduğunu düşünmediği şeyleri de fark edebiliyor.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Daha çok aşına oldukları şeyler hakkında konuşuyorlar, eğitim hakkı mesela hemen söylüyorlar. Az çok biliyor daha önceden, din özgürlüğü ile ilgili mesela yeni oluyor, hakkaten bilmiyorum, benim hakkım varmış diye duyması bile önemli bir şey aslında. Büyük bir şey hakkım varmış soru işaretine düşmesi bile. Ailesinden gördüğü haksızlık falan varsa üstüne düşebileceği bir durum.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Gönüllüler, çocukların genel olarak hangi cevabın doğru olduğu, dolayısıyla hak temelli olduğunu anlama konusunda bir algı geliştirdiklerini belirtmişler, hayatlarıyla ilişkilendirebildikleri alanlarda davranışlarını de cevapları yönünde değiştirebileceklerine dair inançlarından bahsetmişlerdir. Çocukların davranışlarını cevapları yönünde değiştirmek ve hayatlarında uygulamakla ilgili olarak, aile ve okul çevrelerinden olumlu cevap alamadıkları durumlarda hayal kırıklığı yaşayabilecekleri, hatta bunu ön gören paylaşımlarda bulduklarından da bahsedilmiştir.

“Yapmak istediği cevabı veriyor ama gerçekte ben bunu yapamam diyor yani.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Bir yerde sorgulamaya başladığında biz onun ilk aşamasını görüyoruz. Ama çocuk eve gittiğinde ona devam edecek onu bildiğimiz için. Ateşi yakmak önemli o açıdan.” (İns..Hak. Klüpleri)

“Oyun oynamak bir haktır esasında” dediğimiz zaman eve gidip ailelerine de söylemek istiyorlar... hatta bir tanesi çocuk hakları sözleşmesini duvara asmış. 31 miydi, 33 müydü... “Bak bu madde oyun hakkım var. Ben bunu kullanmak istiyorum” diye. (Sagem)

“Mesela okulda oynarken çocukların en çok tepki verdiklerin öğretmen öğrenci ilişkileriyle ilgili öğretmenin onlara kızması hangi yaş grubu olursa olsun sekiz yaşta olabilir lise son sınıfta olabilir “ya işte ben biliyom müdürün bana bunu yapmaya hakkı yok dedikleri mutlaka oluyor.” (Denizli)

“Bazen kendi okullarında olan bir şeyin yanlış olduğunu görüyorlar ama benim öğretmenim doğru yapar diyor bir yandan, öğrenciyi aşağılamakla ilgili bir kart. Bizim okulda böyledir sabit düşüncesi var, durumu da değiştiremeyeceğim, sorgulasa da değişmeyecek sonuçta diye düşünüyor sonuçta. (doğru bildiğini sorgulamak ve nasıl değiştirebileceğine dair düşünmek)” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Aileyle ilgili bir kartta mesela ama öyle olmuyor işte ki gibi. ben bunu söylersem kafama vurur defol git der tokat atıp der gibi. Sorgulasa da değiştiremeyince daha çok üzülüyor, doğrusu buymuş da ben napayım. Büyüğüm yapmıyorsa ben ne yapayım.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Mesela çocuğu öğretmeni dövüyor. Ya da bağırtıyor avazı çıktığı kadar. Çocuk bunu söylüyor. Diyor ki, hocam bilmem ne hoca var. Bir tane sopası var. Sopanın adı bilmem neymiş. (...) Bir şey diyor çocuk. Ne diyeceğini şaşıryorsun. Tamam şikayet edebilirler ama. Diyeceğim ki şikayet edin. Bu sefer diyecekler Sagem’de hocalar demiş ki öğretmenleri(...) O kadar ince bir şey ki. Dolaylı yollardan çözülmesi için bir şey yapmak zorundasınız. Ve fark ediyor bunları. Bu tarz bir şey konuşurken çıkıyor ama o. Durduk yere gelip söylemiyor çocuk. Böyle konuşurken bizim hoca da gelip bana vuruyor, diyor. Fiziksel şiddet (...) bir öğrenci gelmişti. Öğretmenlerinin bir tanesi saçlarını kesiyormuş. Atıyorum okula gerekli pantolonu giyip gelmediğinde vs. Peki bunu okul yönetimiyle ya da ailenle paylaştın mı diyor sorduğumda “hocam söylesek de öğretmene kimse bir şey demiyor.” Yardıma ihtiyacı olduğunun farkında ama kimden destek bulacağını bilmiyor. Annenle babanla paylaşıyor musun diye soruyorum. Hiç şikayet noktasında düşünmüyorum. (...) Haberi var mı diyorum ailenizin. Evet, var. Gidip müdürle görüştüler mi diye soruyorum. Hocam hayır, diyorlar. Ama öğretmendir hak etmiştir. Anne babadan destek göremeyince çocuk gerçekten sığınabilecek kişinin hangisi olduğundan emin olamıyor. (Sagem)

Odak gruplarda, oyunun düzeyinin çocukların yaşları ve eğitim arka planları gibi nedenlerle yüksek kaldığı, bazı kavram ve terimlerin anlaşılacağı durumlardan da

bahsedilmiş, bu durumları olumlu yönde değiştirmek için neler yapılabileceği konusunda fikir alış verişinde bulunulmuştur.

“Karma sınıflarda özellikle 3.sınıf için içine girince zorlaşıyor, bazı şeyleri bilmiyorlar da işte dernek kurmak ne demek falan.”

“Öylesine mi söylüyor mesela şıkları yoksa ne olduğunu biliyor mu gibi şüpheye düştüğüm oluyor daha küçük sınıflarda.”

“Belli bir yerinde hırs başlıyor çocuklarda. Hırs girince onu sana versem sen de bana versem diye, sonra gözlemleri de artıyor. Bu acaba oyundan kopmalara mı sebep oluyor yoksa teşvik mi ediyor bilmiyorum. İyi bir gözlemci olmak gerekiyor.” (Eskişehir)

“Küçük bir an bile olsa bunu hatırlayabiliyor, neden olmasında mesela, o kartlarda yaşadığını görüyor, bunun doğru olmadığını gösterme şansı oluyor. Yani ama ilk oyundan sözküçüğünde zor olabilir ama hayattan şeyler paylaştığımız için acaba benim hayatımda diye bunu yaşamış olabiliyor ama sonrası için etkisi oluyor mu bilmiyorum tabii. Neden olmasın daha rahat? Kelimeler biraz daha farklı, hayatın içinden daha çok şey var sanki. Kendi arkadaşları ve çevresinden düşünebiliyor çocuklar, söz küçüğünde kelimeler daha zor, hemen eşleştiremiyorlar.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Oyunun çocuklar üzerindeki etkileriyle ilgili olarak, oyunun iki veya daha fazla kez ve/ya düzenli bir şekilde oynandığı durumlarda daha net kazanımlarla sonuçlanmasının yanında dile getirilen bir başka düşünce de oyunun sadece bir kez oynatılabileceği durumlarda, oyun deneyiminin öncesinde veya sonrasında yapılan hazırlık ve değerlendirme çalışmalarıyla beyin fırtınası ve kavram tartışmasına yönelik etkinliklerin kazanımları pekiştireceği düşüncesi olmuştur.

“Program olmadan oyun olarak da kazanımı olur mu? Olur çocuk oradan öğrenir, bir şeyler alacaktır, kartlar anlattığımız şeyler, 15 tane hak var, alacaktır, mutlaka cevap alırsınız. Profesyonel bir ders planı daha da iyi olabilir.”

“Ders için kazanım üzerine yoğunlaşıyoruz, bir ön çalışma yaptık mesela oyun öncesinde, biraz maddeleri görmek, duymak adına. Öncesinde bir şey olmazsa çok rahat kazanım vermeyebilir. Dersin sonunda değerlendirme alanı olarak kullandım aynı zamanda eğlenebileceğimiz. Sonrasında tartışma yapma pek yapmadım, zaman da kalmadı.”

“Tam tersi de olabilir. Önce deneyim, sonra bilgi paylaşımı. Deney önce yani, idealde önce oynatarak, 20 dk durdurup konuşmak, neden bahsediyor bu oyun, tanıtmak isterseniz nasıl tanıtırsınız. Oyunun içine girdikten sonra durdurup anahtar kelimeleri çıkarttırmak sonra tekrar oyun tekrar durdurup sormak ve öyle değerlendirme de şimdi de sen yazsan, ne yazarsın.” (Daruşşafaka, öğretmen)

Özellikle tek seferlik uygulamalarda oyunun çocuklarda arzu edilen yönde bir dönüşüm gerçekleşmesini destekleyebilecek öneriler arasında, gönüllülerin tartışma zeminini kolaylaştırıp, çocuklarla daha aktif bir ilişki içinde olmaları ve çocuklara vermiş

oldukları cevaplar üzerine tekrar düşünme şansı veren küçük müdahaleler yapılması gibi düşünceler örneklenmiştir.

“Şunu çok net gözlemlerdim. Çocukların fevri olarak söyledikleri biraz sohbet etmeye başladıkça ilk söylediğinin aslında çok da mantıklı olmadığını hatta kendisinin düşündüğü ve istediği şey olmadığını fark ediyor. İlk reaksiyon değil de sonradan düşünmeye başlıyor. “Suriyeliler gitsin” le başlayan cümlesi konuşmanın, tartışmanın sonlarına doğru “tamam gelsinler ama dövüyorlar.” Şey bile önemli bence “pis kokuyorlar.” Daha farklı düşünme... Önce kabulleniyor sonra düşünüyor “sokakta da yatmasınlar” filan acıma duygusu geliyor. Ben bunu gözlemlerdim. Sadece mülteci olayında da değil.

“Animasyon filmde de ardından yaptığımız beyin fırtınasında da ortaya çıktı. Orada mülteci haklarından bahsediyorduk. Orada da konuştuk. Sonra Barış’a 356 Turna etkinliğinde arkadaşımız Sadako Sasaki’nin öyküsünü anlattıktan sonra da ortaya çıktı. Öldürme isteğinin... Sonunda mesaj verdik. Siz bu oyunlarda, etkinlik boyunca kötü sözler söylediniz. Bir daha düşünün savaş böyle bir şey. İnsanlara düşmanlık duymak, silah sahibi olmak bu anlama geliyor gibi. Güzel bir mesaja bağladı orada. Birkaç fevri çocuk dışında herkesin etkilendiğini ve herkesin ...’in dediği gibi ilk söylediği sözden birazcık da olsa herkeste bir kırılma olduğunu ben hissettim.” (İnsan Hakları Kulüpleri)

Oyunun çocuklar üzerindeki etkisini ölçmeye dair düzenli bir değerlendirme çalışması olmamakla birlikte, uygulatıcılar odak gruplarda, bu konuda yaptıkları, gözlemledikleri ve/ya yapmayı düşündükleri, önerdikleri çalışmalardan bahsetmişlerdir.

“... sorular soruyor sonradan, büyük grupta dağılmış oluyor, çok işe yaramıyorlar. Oyun bitiminde oynayan gruplarla tek tek yapmak daha iyi olabiliyor diğer türlü zor oluyor çocukları toparlamak.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Nasıl gittiğine dair de pek ilişki olmadı sonrasında ÇOÇA ile “Çocuklarla ilgili bir bilgilendirme yapıyorduk biz, neyi sevdiniz, sevmediniz, çocuklara söylüyorduk, onun değerlendirmesini de ... ve ... veriyordu”(TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Biz şimdi çocuklar bu oyunu oynayacaklar ama bir şey edinecekler mi bunu ölçme aracı geliştirebilir miyiz diye kafa yorduk. Çocuk hakları bildirgesini önümüze aldık ve kendimizce bir ölçek geliştirdik. Bütün maddeleri çocukların anlayacağı şekilde düzenleyip mesela ama çok ağır geldi bilgi evlerinde anlamadılar bizim soruları çocuk hakları sözleşmesinden alınan. İstedığımız şeydu önce bir ölçeğimizi uygulayalım sonra sonuca bakalım hiç oynatmadan bakalım oynattıktan sonra bakalım bir de kontrol grubumuz olsun acaba bu farklılık biz oynattığımız için mi var yoksa bu bir ay içinde zaten bir değişiklik olacak mıydı o çocukta. önce uyguladık çocuklara sonra oynattık oynattıktan sonra onların son testleri gelmedi bize. ... çocuklara zor geldi sorular mesela nitel sorular sorduk; oyun oynarken nelerden hoşlandın oradan yola çıkarak biz ölçeği biraz daha anlaşılır duruma getirebiliriz. Lise çağındaki çocuklara sorsaydık daha çok dönüş alırdık.” (Denizli)

“Söz küçüğün nasıl bir oyundur, tanımlasan desek? Doğaçlama değerlendirme yapsalar.”

“Digital ortamda form olsa hemen doldursalar? , hızlıca veri alınabilecek bir iki soru da sorulabilir.” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Merkezde de pek değerlendirme yapmıyoruz, zaten dağılabiliyorlar.”

“Mesela neden olmasında resim, yazı yapabilecekleri kağıt veriyoruz, değişik şeyler yapan, istediğini yapan falan. Onun dışında beğendiniz mi, neyi değiştirmek isterdiniz diye soruyordum, tekrar oynamak ister misin, alabilir miyiz gibi sorular.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Bölümü Eskişehir odak grubundan bir anekdotla, oyun sonrası çocuklara yöneltilen yukarıdakine benzer “Beğendiğiniz mi, tekrar oynamak ister misiniz?” gibi kısa bir değerlendirme sorusuna bir çocuğun verdiği cevaba dair anlatıyla bitirmek istedik.

“Çocuğa sorduk dedi beğenmedim, öğrenmedim. Niye diye sorunca beğenmemek de benim hakkım, görüşüm değil mi? Herkes gibi beğendim mi demek zorundayım şeklinde bir cevap verdi. Buna sevindik biz, çünkü haklarından bahsediyordu. Yani öğrenmişti aslında” (Eskişehir)

6.2. Uygulaticılara dair Ara Dönüşüm Göstergeleri Temelinde Uygulama Deneyimleri

Çalışma kapsamında geliştirilen değişim teorisi çerçevesinde çocukların yanında uygulaticılarla ilgili olarak belirlenen ara dönüşüm göstergeleri olmuştur:

- Okuma güçlüğü çeken, davranış problemleri olan ve/ya oyundaki hikayelere benzer travmatik hikayeleri olan çocukların olduğu gruplarda oyunu oynatırken çözüm üretme becerileri
- Çocuk hakları ve insan hakları konusunda farkındalık
- Oyunu farklı ortam ve zaman aralıklarında oynatabilme deneyimi
- Oyunu eğitimsel bir araç olarak farklı ve yaratıcı biçimlerde de kullanabilme becerisi
- Çocukların oyunla kurdukları ilişkiyi ve kendi aralarında yürüttükleri tartışmaları izleyebilme ve yönetebilme becerisi.
- Oyunu oynatma ve yaygınlaştırma motivasyonu

Gerçekleştirilen odak gruplarda belli bir soru izleği takip edilmiş olsa da asıl olarak katılımcıların oyun deneyimleriyle ilgili olarak odak gruba getirmek istedikleri paylaşımların izlenip dikkate alınması yönünde bir tercihte bulunulmuştur. Bu bölümde, bu seçim doğrultusunda elde edilen bulgular mümkün olduğunca yukarıda sıralanan değişim göstergeleriyle ilişkilendirilerek aktarılmaya çalışılacaktır.

Odak gruplara katılım gösteren gönüllülere sürecin kendileri üzerinde bir değişim yaratıp yaratmadığı hakkında sorular yöneltilmeye çalışılsa da bu konunun odaklarda çok fazla yer bulamadığı gözlemlenmiştir. Bu durumun sebepleri arasında, ÇOÇA ve gönüllüler arasında oyun üzerinden kurulan ilişkide, gönüllülerin değişimlerine yönelik açık bir beklenti paylaşımının karşılıklı olarak yapılmamış olması gösterilebilir. Oyunu oynatmakla ilgili başvuran kişilerin böyle bir motivasyon ve talebi olmadığı gibi, ÇOÇA'nın da bu doğrultuda düzenli olarak ayırabileceği bir zaman ve insan kaynağı bulunmamaktadır. Buna rağmen odak gruplarda, uygulaticılarda hem doğrudan hem dolaylı olarak değişim teorisine paralel değişimler olduğu yönünde paylaşımlar yapılmıştır. Uygulaticıların kendilerinde gözlemlediklerini söyledikleri değişimlerin genel olarak etraflarındaki çocuklarla saha rahat ve sağlıklı ilişkiler kurabilmekle ilgili olduğu söylenebilir. Çocuklarla kurulan ilişkinin niteliği, çocuklarla yapılan insan halkları çalışmalarının tümü için çok önemli bir gösterge olduğu için bu konuyla ilgili olarak yapılan paylaşımlar da son derece değerlidir.

“Her şeyden önce ben bir öğretmenim ve meslek gereği çocuklarla çok bir aradayım ve yaptığım en ufak bir davranış çocuklar için önemli bir etkiye sahip kesinlikle herhangi bir davranışımın bir şekilde bir çocuğu incitmesine izin vermemeye çalışıyorum. Yani söylediğim bir söz olabilir, davranışım beden dilim olabilir. Öyle olduğunu düşündüğüm anda hemen orada o anda yok sınıftan çıkınca bir saat sonra asla böylece çocuklar daima benimle iletişim kurabilir hale geldiler. Sarayköy bilir arkadaşlar iyi ve seçme öğrencilerin geldiği bir yer değil her çevreden öğrencinin geldiği her gruptan öğrencinin olduğu bir yer. Zor çocuklar da var oyun benim mesela öğrencilerle ilgili mesela zorbalıkla ilgili okumamı sağladı düşünmediğim bazı şeyleri düşündürdü.” (Denizli)

“Benim 3. Sınıfa giden bir kız kardeşim var. Onu her açıdan desteklemeye çalışıyorum. Kitap okuyorsam onu da çağırıyorum beraber kitap okuyalım diye ama ben bu oyunu alıp özellikle ilk oynattıktan sonra kendimi bu açıdan çok eksik gördüm. Kardeşime çocuk hakları konusunda bir şeyler öğretmediğimi o zaman fark ettim. O açıdan oyun oynayanlar dışında oynatan bireyler için de çok bilinçlendirici. Ben kız kardeşime çocuk haklarını daha çok öğretmeyi düşünüyorum. Çünkü bu konuda baya eksik kalmışım.” (İst. Üni., Öğretmen adayları)

“Çocuk da eğleniyor, ben de eğleniyorum, bunu böyle arkadaşlarına aktarmak daha rahat oluyor. Bizim olmamız da etkili olabiliyor, farklı bir şey, alternatif bir şey, bütün her şeyi bırakıp benimle ilgileniyor. Sen de oyna diye söyledikleri oluyor, bizimle bağlantı kurunca oyuna ilgi de artıyor.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Oyun belki çocuklara hitap ediyor ama bu oyunun daha ileri yaş grubuna hitap ettiğini fark ettik bilgi evlerindeki çalışmalarımızda. O zaman neden dedik yetişkinler de bunu öğrenmesin çocuğun hakkı konusunda farkındalık yaratmaksa yetişkinde bu farkındalığı yaratmak çocuk üzerinde daha etkili bir geri dönüş sağlayabilir. Çünkü yetişkinin çocuk hakları farkındalığı çocuğa doğru tutuma dönüşmek demektir. Doğru tutum da çocuğa yarayan bir geri

bildirimdir. Bu bakış açısıyla biz yetişkinlere oynattık ve o ailelerimizde hak temelli bakış açısı daha çok gelişti” (Denizli)

“Biraz eğitim olmalı bence, az çok çocukla iletişimi bilmiş olması gerekiyor, gülyüzlü ve sabırlı bir insan yapabilir. Biraz sabır isteyen bir şey, oyunun dinamiği bize de bağlıysa bozmaması gerekiyor” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Uygulaticılar sürecin, zaman zaman kendi çocukluklarına dair düşünmelerine yol açtığını ve kendi davranışları ve gönüllülük deneyimleri üzerinde de bazı değişikliklere neden olduğunu ortaya koymuşlardır.

“neden benim de böyle bir oyunum yoktu diye düşündüm, savunurken hakkımı bilerek savunsaydım dedim. Ben bilmeden ama bilerek büyümüşüm ailemde ama ben çocuğuma vermeliyim de diye düşündüm. Bilerek büyümeli haklarını.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Geçen iki hafta önce forum çamlıkta bir anne çocuğuna vurdu asansörde yanımda, eski ben olsa üzülürdüm belki sonrasında göz yaşı bile dökerdim müdahale etmezdim ama anneyi durdurdum orada net ve kesin bir dille o çocuğa vuramayacağını söyledim çocuğu da arkama aldım ne yazık ki anne adına ben iki kere üzülüm çünkü çocuğu bir yabancının arkasına saklanmayı tercih etti. yani bu tür davranış değişikliğine de sebep oldu.” (Denizli)

“Kaçuv, sosyalben gibi daha fazla ne yapabilirim, sosyal sorumluluğa daha çok teşvik etti. Sosyal-ben oyunu direk biliyorlardı, oralarda da belki olabilir.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Gönüllüler, odak gruplarda, oyun uygulamalarında zaman zaman çocukların oyunu kavramalarıyla ilgili olarak, zaman zaman da özel durumları bulunan, özel ihtiyaç sahibi olan ve farklı gelişimsel, eğitsel, davranışsal problemler gösteren çocuklarla çalışmakla ilgili olarak çeşitli zorluklarla karşılaşmış olduklarından bahsetmişlerdir. Bu zorlukların özellikle oyunun oynatıldığı kurum , mekan vb dış etkenlere bağlı olduğu durumlarda daha olumsuz ifadeler paylaşılmış olsa da, genel olarak karşılaşılan zorlukların çözüm arayışı deneyimleriyle birlikte paylaşıldığını ve gönüllülerin gelişimlerine katkıda bulunmuş olan deneyimler olarak aktarıldığını söylemek yerinde olacaktır.

“Bir tane kaynaştırma öğrencisi vardı benim ekiplerimin birinde onu sürekli oyuna dahil etmeye çalıştım. Bir de bir arkadaşımınla önceden gözleme yapmaya gitmiştik. ... sürekli bir dikkat çekme ihtiyacı oluyor o yaş grubunda ve okumalarında problem olduğu için arada ben de okuyordum çünkü anlamıyor arkadaşının ne dediğini ...”

“bir öğrenciye okutuyordum ben sonra da ben okuyordum”

“benim bir öğrenci görme engelliydi, çok yakından bakması gerekiyordu ona ayrıca okumak durumunda kaldım” (İst. Üniv, öğretmen adayları)

“Okuyamayınca bir gürültü ortamı oluyor ya, bir çekinme oluyor, diyorum ki baştan alıp tekrar sakince okuyabilirsin. Aynı kişinin ısrarla okumasını gerektiğini düşünüyorum. Bir şans verildi. İkinci kez daha rahat okuduğunu görüyorum en azından. Burada aslında arkadaşlarının bir baskısı oluyor. Şans verildiğinde toparlıyor.” (SAGEM)

“Aslında öyle bir planımız vardı ilk başta, gittiğimiz özel okulda bir öğrenci vardı. Annesi babası ayrıtmış öğretmen bizi uyarıyordu. Çok fazla sorun yaşamış. Biz de dedik ki mesela anne baba ile ilgili kartları çıkaralım. Ama o zaman da hakkını öğrenemeyecekti sonuçta onunla ilgili haklarını da bilmesi gerekiyor. Hayatın gerçekleri de var, görmeleri gereken hakları da var diye değişiklik yapmadık. (ist. Üniv.; öğretmen adayları)”

“zorlayan olaylar var ama çocuklar bu duruma alışıklar, bir olay boyutuna çıkmadı. Duygusal bir çocuğumuz biraz geri durmak istedi ama diğer çocuklarla beraber bozulmadan devam etti, diğer arkadaşları topladı başka oyunlarda da olabilir. Büyük boyutta değil. Karşılaşabilmeleri de gerekiyor diye düşünüyorum, varsa da eksilmesin.” (Darüşşafaka, öğretmen)

Gönüllüler çocukların oyundaki farklı kavramları anlamakla ilgili yaşayabilecekleri zorluklardan ve bunun için çözüm geliştirmeye çalışırken aslında kendilerini de geliştiriyor olduklarından bahsetmişlerdir.

“Kavramakta zorlanıyorlar çünkü böyle kavramlarla karşılaşmamış çocuklar, birçok kavrama uzaklar... Çocuk önce bir durup düşünüyor kendi içinde tartışıyor ama sesli tartışıyor çünkü karşı taraftan da onay bekliyor. Hiç ben sessiz düşünen görmedim hep sesli düşünüyor ondan sonra ben hiç olumsuz bir tepkiyle karşılaşmadım yanlış olsa bile mutlu oluyor ya keşke diğerini tercih etseydim diyor açıklayınca aa öyle mi diyor ama genel izlenimim mutlu oluyor oynarken. (Denizli)”

“Küçük yaş grupları anlamakta zorlanıyor olay olay kartlarında yazanlar somut ama haklara geldiğinde ya da ne bileyim açıklamalar bölümüne geldiğinde anlamakta zorlanıyorlar. Bunun sadece soyut kavramlarla ilişkili olduğunu düşünmüyorum ben göre geldikleri oyunda karşılarına çıkandan çok farklı (Denizli)

Özel koruma kartı, kırmızı kart ve yaşam kartında çocuklar zorlanıyor. Ama eğitim kartı, sağlık kartı daha rahat (...) Sosyal güvence kartı mesela bu kartı bilmiyorlar. Biz de açıklarken biraz zorlanıyoruz. Ya da grev kartı. Çocuklar soruyorlar. Orada ilişkilendiremiyorlar. Genelde yanlış cevap veriyorlar. Grevin bir hak olduğu üzerinde oluşmuş bir bilinç yok. Bu tip şeyler yaşayabiliyoruz eğitim sürecinde benim gözlemlerim bu şekilde.(Sagem)

“Bazı kavramları didaktik anlatmak gerekebiliyor. İlk oyunda belki daha basit seviyede aktarmak daha iyi olabilir. İşte sendika, işçi hakları falan anlatmak zor.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Farklı konseptleri anlatmakla ilgili kafa yormuş oluyor insan, mülteci gibi sendika gibi. Merkezdeki diğer oyunları kullanarak da ne yapabiliriz diye düşünüyor insan. (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Gönüllülerin, çocuk yuvaları, yatılı bölge okulları, sosyo-ekonomik olarak dezavantajlı gruplar ve kendilerine veya ailelerine dair farklı olumsuz deneyimleri olan çocuklarla oyunu oynatmaya dair tedirgin hissetmiş olduklarını ancak bu tedirginlikle onları incitebileceğini düşündükleri olay kartlarını çıkarmaya dair bir düşünce içine girmiş olsalar da, bunu yapmayı oyuna, sürece, çocuklara ve kendilerine güvenmeyi seçerek bu kaygıların üstesinden gelmiş olduklarına dair alıntılar paylaşmıştık. Bu paylaşımlarla benzer nitelikte olan ve odak gruplarda dile getirilen başka bir konu, çocukların ilgi ve isteklerine cevap vermek, onlarla kurulan ilişkinin sınırlarını sağlıklı bir şekilde belirleyebilmek gibi kaygılar olmuştur. Gönüllülerin, oyunu araç olarak iyi bir şekilde kullanabildikleri durumlarda bu kaygıların üstesinden gelerek çocuklarla ilişki ve iletişim konusunda kendilerini geliştirdikleri, ancak oyun dışında yapılan paylaşımlarda sınır koymak konusunda zaman zaman sorunlar yaşadıkları ortaya konmuştur.

*“...’ten gelen çocuklarda zorluk yaşamıştık, anne/baba yerine aile bireyi olsa, çocuğun dünyasında incitici olabiliyor. Ama çocuğun kırık ve hassas tarafıyla da temas edilebilir belki de..”
(Eskişehir)*

“Çocukla konuşmaya başladığımda, kart üzerinden veya karttan bağımsız olarak onun kendi özeline girdiğini hissettiğimde açıkçası korktuğum için... Çünkü hiçbir pedagojik eğitimim yok. Psikolojiden de çok anlamıyorum. Yanlış bir şey söylemekten korktuğum için öyle özel bir alanda daha genel, daha toplumda olabilecek şeylere çekmeye çalışıyordum. Ama şey örnekler de olmuştu. Çok bariz çocuğun o konuyla ilgili sıkıntısı var ve bunu (...) belli ediyor. O durumda açıkçası ben kaçıyorum. Ve hocasıyla artık çok ciddiye “bunun böyle bir sorunu var. Ben konuşamam çünkü ben yanlış bir şey söyleyebilirim.” Ya da hiçbir şey söylemeden sadece onun anlatmasını dinlemek kişisel olarak benim kabul edebileceğim ve uygulayabileceğim bir şey olmadığı için daha genele çekip konuyu idare ediyorum.” (İns. Hak. Klüpleri)”

“Şey çok gözle görülür bir şey. Çocukların derdini bizzat onları düşünerek dinleyen bir çevresi olmadığı çok belli. Öğretmen. Bizi bir gün tanısalar çok önemli şeyleri bize açmaya... Hissediyorsun, bize açabileceğini düşünüyorsun. Çocukların buna yönelmesi verimli bir şey. Ama aynı zamanda yaşantılar anlamında çok düşündürücü bir şey kimseye bunları söyleyememeleri. Sorumluluk olarak da şunu düşündüm. Ben öyle bir şey yaşamadım. Benim en çok zorlandığım kart, cinsel haklar kısmıydı. İşte çocuk istismarı. Bunlarda da büyükler, yetişkinlerden bahsettiğinde... Şeyi bir anda gözlerinde görmek biraz hassas davranmaya beni itti. Aileniz olabilir, şu olabilir, bu olabilir gibi bir konuşma geçtiğinde, büyükleriniz olabilir, o çocuğun gözlerinde tanıdığı büyükleri geçirdiği ihtimali hissedebiliyorsun. Ve orada şeyi sağlaman gerekiyor. Herkes değil bunlar. Sen şimdi böyle bir tavır alma, özgüvensiz davranma o insanlara karşı ama aynı zamanda böyle bir şey de yaşanabilir.

Karttan onları söylüyorsun çocuklara. Orada anlatırken, çocukla sohbet ederken bizzat şu amcam, şu dayım diye örnek verdiğinde... Yapmamış ama. Böyle örnek verdiğinde o insanlara karşı da duvar çekmesini istemiyorsun çocukların. Ama onu da anlatman gerekiyor. Ben en hassas orada davrandığımı hissettim. “(ins. Hak. Klüpleri)

Gönüllüler, katıldıkları odak gruplarda oyunu farklı ortam ve zaman aralıklarında oynatabilme deneyimi ve oyunu eğitimsel bir araç olarak farklı ve yaratıcı biçimlerde de kullanabilme becerisi değişim göstergeleriyle ilgili olarak çok farklı deneyimler paylaşmışlardır. Bunlardan bir kısmı süre kısıtı nedeniyle geliştirdikleri alternatifler ve değişiklik önerilerinden oluşmaktadır. UygulATICILAR çocukların daha fazla hakla tanışabilmesi için daha çok kartın çocuklar tarafından okunmasını önemsiyor olduklarından dolayı oyunda küçük değişiklikler yapma yoluna gitmişlerdir.

“kart sayısını düşürdük süre sıkıntısı olduğu için. 5 kart kazanan iç kısma geçiyordu oradan 3 kart kazanan oyunu bitiriyordu. Çocukların oyunu oynarken öğrenmesini amaçladığımız için bizim yaptığımız gibi oyunu kazanma hırsıyla oynamamaları gerekiyordu. Bizim geri dönüt almamız için onların çocuk haklarını öğrenmiş olması gerekiyordu. Benim en çok dikkat ettiğim şey çocukların oyun oynarken öğrenebilmesiydi. Bu öğrenmeyi de kartları açıyorlar, buradakini hiç söylemeden sence niçin böyle ya da niçin böyle değil diye konuşturarak yapıyorduk. Direk hırslanıp, özellikle 6lar kazanmaya odaklı oldukları için, ben hep onu söylemiştim, kazanmak kaybetmek yok, kilit cümlelerimiz vardı hakları için en çok mücadele eden diyorduk mesela. Öyle kelimeler kullanıyorduk ki aslında o oyunun amacının kazanmak değil haklarını öğrenmek olduğunu fark etsinler diye.” (İstanbul üniv., öğretmen adayları)

“Ben de oyunda ne kadar ilerleyebilirsem o kadar iyi olur diye çocuklara oyunun arasında hemen çareleri tamamlayınca hemen seninkileri alalım sana yeni kartlar açtıralım diye, hemen kartlarını tamamlayınca beş karttan sonra dış kesimden iç kesime alıyordum. Çocuklarda iç kesime geçince ne olacak merakı da var. Onu da karşılamam gerektiğini düşünüyordum.” (İst. Üni, öğretmen adayları)”

“Biz şey yapmaya çalıştık süre azlığını sebebiyle. Oyunun amacını biliyoruz. Biraz daha konuşturmaya, diyaloga yönelik. Bu kartlar, bu oyun araç onun için. Ama aynı zamanda bu aracı da olabildiğince etkin kullanmaya lazım ki amacına ulaşalım. Oyun içinde onları kazandırmaya yönelik hırslar besletmeden oyunun amacına, konuşma diyaloga yönelterek oynamaya çalıştık. Bazı kartları çıkardık oyuna çok etki etmeyeceğini düşündüğümüz şeyleri. Sohnete ilerlerdi iş oyun aksamadan. Bu şekilde yapınca çocukların odaklanma şeyi daha da arttı.”

“Oyunun sonunda herkese sırayla kart çektirdim. Burayı ben bıraktım sonlara doğru. Çünkü baktım ki onlar da konuşmayı daha çok istemeye başladılar. Artık kazanma isteği kafalarında yok. O hoşlarına gitmeye başladı. Oyunun amacı da o olduğu için amacına ulaşmaya başladı diye düşündüm. Zamanımız sınırlıydı.” (İnsan hakları klüpleri.)”

“Tüm kuralları birden anlatmak zor çocuklara o yüzden bazı kuralları kıstım, çok uzadığı için 7 hak kartı yapan kazanıyor yaptım bazen. Okumada sıkıntılar vardı, çocuklar okuma bilmiyorlar, aktaramıyor. Kartları ben okumayı üstlenmiştim. O zaman bile dikkatleri dağılıyordu en az 3 dakika geçiyordu.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

Oyunun çocuklar üzerindeki etkisi bölümünde, özellikle tek seferlik uygulamalarda, oyunun öncesi ve sonrasında yapılan etkinliklerle desteklenmesinin kazanımların pekiştirilmesi adına önemli olduğu tespiti paylaşılmıştı. Gönüllüler, odak gruplarda kendi uygulama deneyimlerine dair yaptıkları paylaşımlarda da bu tespiti doğrular nitelikte örnekler kullanmışlardır. Bu örneklerin aktarıldığı anlatılarda, gönüllülerin özellikle oyunun oynanacağı programı kendilerinin yapılandığı durumlarla, oyunun parçalarını kullanarak geliştirdikleri yeni uygulamalar konusunda oldukça heyecanlı oldukları gözlemlenmiş. Bu durumların onların oyunu ve belki ondan da önemlisi oyunun ilişkili olduğu nihai hedefi sahiplenmelerini kolaylaştırdığı ve çocuklarla çalışmaya ve oyunu yaygınlaştırıp hedefleri gerçekleştirmeye dair istek ve motivasyonlarını son derece olumlu yönde etkilemiş olduğu belirtilmelidir.

“Birincisi drama öğretmenimiz var Funda hoca. Başlangıç dersi olarak ortak bir ders yaptık. Kartları kullanarak yaratıcı dramayla hakları tanımaya çalıştık. Hak üzerinden kurmaca bir hikaye tasarlamalarını istedik. Mesela eğitim hakkı. Siz konuşun nasıl bir hikaye tasarlıyorsunuz? 5 dakikada anlatacak çocuk. Sonra diğer çocuklar acaba oynayanlar ne oynadı, ne anlatmak istediler şeklinde... Böyle bir şey tasarlamıştık. Her gruba bir kart verdik. Bu kartı anlatın. Bir hikaye kafanızda tasarlayın. 5 dakikanız var. 5 dakikada anlatacaksınız. Diğer arkadaşlarınız da sizin ne anlattığınızı... Orada ne anlatıyordunuz aslında ve bu hangi hakla ilişkili. Bu şekilde ders yapmıştık. İkincisi ben bundan bir oyun türettim. Patentini alcam daha sonra. Bil bakalım mıydı, başında bir şey var? Acaba neydi. Başına bir şey bağlıyor. Kart takıyorlar. O kartı anlatmaya çalışın. Ben kendim kartondan kartlar yaptım. Eğitim hakkı, sağlık hakkı, barınma hakkı. Sonra bir öğrenci başına takıyor. Ve daha sonra anlatmaya başlıyor. Bu hakkı o arkadaşına anlatmaya başlıyor. Nasıl anlatabilirsin diye. Oyun oynatamadım. Bu yılın eğitimim döneminin son döneminde yaptım materyali. Ama son dönem yoğundu. Demin anlattığım fikirden dolayı. Ve oynatamadım. Ama kartlar, şeyler hala bende.” (Sagem)

“Aslında genel bir ders planı gibi oluşturmaya çalıştık. He etkinlik planı halinde yapıyorduk çünkü belli kazanımlara uygulamamız gerekiyor bunları. Belli sorularla girdik derse önce bir kısa film izlettik,... kolejlerinin çocuk haklarını anlatan kısa bir şeyi vardı. Daha sonra kısa filmle alakalı sorular, daha sonra oyunu oynattık, oyundan sonra yine sorular sorduk. Anlayıp anlamadıklarını ölçmemiz gerekiyordu. Sonra ödevlendirme yapıp bir hafta sonra o çalışmalarını değerlendirdik ve bir canlandırma yaptık 7 ve 8lerle 6'lara da şimdi ödevleri verdik resimleri toplayıp resim hakkında konuşacağız. Onları da sürece katmak için bir pano hazırlayacağız. (İst üniversitesi, öğretmen adayları)”

“Mesela biz bazen belli konularda işte dünya çevre günü etkinlikleri gibi atık malzemelerin yeniden kullanımı konusunda, doğa koruma kartını çevre

koruma ve atık malzeme konusuna getiriyorduk.. Hem çevre haftası hem de oyun oynanmış oluyordu.” (Eskişehir)

Gönüllülerin yapmış oldukları bazı değişikliklerin çocukların oyunla ve oyun sırasında birbirleriyle kurdukları ilişkileri ve oyunun çocuklar üzerindeki etkisini de olumlu yönde etkilediği yönünde paylaşımlar yapılmıştır.

“Bu oyunda birlikte karar verme kısmında birbirlerine yardımları dokundu. Çünkü teke tek okuduklarında her ne kadar biz uyarsak da herkes kendi kazanma odaklı gidiyor. Ama birlikte karar vermede ikisi farklı cevap verdi. Birisi bence bir diğeri bence iki dedi. O esnada doğru olan diğerinin kulağına eğilip söylüyor kimse duymasın diye böylece birlikte doğru cevabı bulup doğru cevabı verdiler. Birbirlerine öğretiyorlar o açıdan (ist. Üniv., öğretmen adayları)”

“Bağcılardaki grupta sınıf mevcudu 45’i benim gruplarımda sekiz öğrenci vardı şey yapmışım, birlikte karar diye bir adım var ya benim bütün adımlarım birlikte karar halindeydi. Bir soru açılınca beraber karar veriyorlardı.”(ist. Üniv, öğretmen adayları)

Gönüllü uygulatıcılar, odak gruplarda oyunu ne kadar sahiplenmiş oldukları ve yaygınlaştırmaya dair ne derece bir motivasyona sahip olduklarını gösterir şekilde, oyunla ilgili olarak çok sayıda öneri getirmişlerdir. Bu durum, önerilerin uygulanabilirliğinden ve ne kadar doğru ve anlamlı olduklarına bakmaksızın olumlu bir şekilde değerlendirilmesi gereken önemli bir göstergedir.

“Teknoloji- sosyal medya kullanımı kartları eklenebilir.”

“Oyunu belli aralıklarla oynatıp kartları tekrar tekrar tartışmak iyi olabilir. Başka derslerde de ders materyali olabilirler. Kartlarla görseller çalışılabilir. yeni bir şeye evrilebilir, çocuklar bilgisayar dersinde kullanabilir. . Eğitsel materyal olarak nasıl kurgulanabilir üzerine düşünmek lazım.”

“Sadece kartlarla bile bir çok şey yapılabilir, olay olaylar ya da hak kartları, mesela günümüzde yaşanmış 3 örnek bulun gibi; tabu gibi anlatmaya çalışmak gibi.”

“Olay olaylara ek kartlar yazılabilir” (Darüşşafaka, öğretmen)

“Çocukların arkasına kartları yapıştırıp anlatmaya çalıştılar ama karttaki bilgileri anlamıyorlar anlatmakta zorlanıyorlar o yüzden anlamadılar. Doğal yaşam, eğitim anladılar ama diğerlerinde zorlandılar.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Bazen kartları anlatmak, örneklerle açıklamak iyi olabiliyor, kart üzerine yoğunlaştığım oldu rekabete dönmesin diye. Bizim oyunun içine girip sormamız ilgisini arttırabiliyor, beni yenmeye çalışınca mesela. Herkesin bir grupla ilgilenmesi gerekir, dikkatleri toplamaları için yardımcı oluyor.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Geribildirim değil de sadece bir öneri. Çünkü biz daha önce de böyle bir şey denemiştik. Hak kartlarının arkasındaki resimler var ya. Bazılarında çok rahat çevirdiğinde ne ile karşılaşacağını tahmin edebiliyorsun. Bazılarında çok zor

oluyor bunu tahmin etmek. Çocuklara da çiz demek... Kartlarda onların çizimi olsa mesela.” (Sagem)

Uygulaticılara dair ara dönüşüm göstergeleri temelinde aktarılan uygulama deneyimleri genel olarak dönüşüm hedeflerinin gerçekleştiği yönünde bulgular ortaya koymuş olmakla birlikte, bu konuda sistematik bir paylaşım ağı ve izleme sistemi olmayışı en büyük eksiklik olarak göze çarpmıştır. Çocuk Çalışmaları Birimi ve uygulaticılar arasında oyun üzerinden kurulan ilişkinin taraflar tarafından yeniden düşünülmesine, geleceğe yönelik olarak yapılan yaygınlaştırma planlarında ara dönüşüm hedefleri ile bu doğrultuda şekillenen beklentilerin açık bir şekilde ortaya konmasına, ve sürecin kim(ler) tarafından ne şekilde kolaylaştırılacağı/destekleneceği / koordine edileceği ile ilgili olarak bir netleştirme yapılmasına dair ihtiyaçlar olduğu belirtilmelidir.

6.3. Mekan ve Kurumlara Dair Ara Dönüşüm Göstergeleri Ekseninde

Yaygınlaştırma Deneyimleri

Raporun bir önceki bölümü daha çok uygulaticıların kendi öznel deneyimleri üzerine kuruluyken bu bölümde, odak grup katılımcılarının anlatıları eşliğinde, farklı yaygınlaştırma deneyim ve önerilerine yer verilecek, bu öneriler mekan ve kurumlara dair ara dönüşüm göstergeleriyle ilişkilendirilmeye çalışılacaktır. Bu göstergeler değişim teorisi çalışmasında şu şekilde sıralanmıştır.

-Oyun için uygun bir fiziksel ortamın ve atmosferin bulunması

-Oyunun oynandığı kurumdaki çalışan ve gönüllülerin oyuna ilgi duyması

-Oyunun oynandığı kurumdaki çalışan ve gönüllülerin çocukların insan hakları ve çocuk haklarıyla ilgili farkındalıkları konusunda bir gündemlerinin olması

Oyunun uygulaticılarla hangi farklı yollar üzerinden bulunduğu raporun, oyunun yaygınlaştırma sürecinin anlatıldığı bölümünde ayrıntılı bir şekilde paylaşılmıştır. Saha çalışması bölümünde belirtildiği üzere tüm bu farklı ilişkilene şekilleriyle oyunla tanışmış olan gönüllü uygulaticılara ulaşmak mümkün olmamıştır. Yine de ulaşılan örneklem üzerinden, odak grup görüşmesi katılımcılarının deneyimleri ve görüşleri çerçevesinde, oyunun Çocuk Çalışmaları Birimi'nin kurumsal olarak işbirliği içinde olduğu, farklı projeler yoluyla kurum kültürü üzerinde de bir etkiye sahip olduğu, oynaticıların ekip olarak oyunla tanışıp, oyunu bir proje/program/egitim çerçevesinde uyguladıkları, kişisel ilgi ve meraklarından hareketle motive olup dahil oldukları çalışmalarda daha etkin olarak uygulandığı çıkarımını yapmak yanlış olmayacaktır.

Oyunun ulaştığı farklı kişi ve kurumların sayılarıyla orantılandığında, öğretmenler ve okulların saha çalışmasında en az yer bulabilmiş olan kişi ve kurumlar olduğunu söylemek yanlış olmaz. Ancak ilginç bir şekilde, hem belediyelerden gelen katılımcıların, hem öğrencilerin, hem gönüllülerin uygulama anlatılarında öğretmen ve okul idarecilerinin tutum ve davranışlarıyla okullardaki atmosfere ilişkin çok fazla

tespit görmek mümkün olmuştur. Bu durumun en önemli sebebinin, okulların, oyunun daha çok çocukla buluşmasını sağlayabilecek kurumlar içinde öncelikli bir yeri olması olduğu söylenebilir. Oyunun okullarda yaygınlaştırılması sürecinde öğretmenler ve idarecilerin tutumuna ilişkin yapılan paylaşımlarda, öğretmenlerin üzerindeki iş yükü; öğretmen ve idarecilerin meslekleri ve konuyla ilişkilene şekilleri ile kişisel gündem ve öncelikleri; çocukları akademik olarak güçlendirmenin çok ön planda tutulması ve okulların sınıf mevcutlarının çok kalabalık olması ile sınıfların mekânsal olarak uygun olmamaları gibi faktörlerin, oyunun öğretmen ve okul yönetimleri için ön plana alınmasını engelliyor olduğu yönünde tespitler ortaya konmuştur.

“Öğretmenlerin kişisel özellikleri çok belirleyici oluyor bence oradaki muhatabımız idareciler olup bir şekilde öğretmenlerin her sınıfta bir kez bu oyunu oynatması şekline dönüştürülmesi gerekiyor. Orada öğretmenin oyunu nasıl algıladığı nasıl değerlendirdiği kimisi için bir kazanım oluyor ve çocuklara kazandırabileceği bu kadar kestirme bir yoldan kazandırabileceğini fark ediyor. Kimisi için de şimdi matematik öğretecek yani çocuk haklarına da o kadar zaman ayıramayacak 45 dakikasını. O yüzden daha pratik gelirse gözüne işte bunu çektik şimdi ne yapacağız. Bunu kim okuyacak. O karmaşa onun gözünü korkutuyor.” (Denizli)

“bizdeki girişim süreciyle okuldakinin aynı olmadığını düşünüyorum. Aynı olmayacağını düşünüyorum. Okul daha karmaşık bir kurumsal yapı. Farklı sosyal gruplardan bir arada olan bir yapı. Haliyle bizdeki gibi küçük gruplarla çalışma yapabilirler mi ya da ne kadar zaman yapabilirler? Öğretmenlerin iş yükünü düşündüğünüz zaman bu daha da şey olmaya başlıyor. Bizdeki kadar etki yaratabilir mi? Bilmiyorum. Biraz daha olumsuz düşünüyorum o anlamda. Ama bence olması lazım. (...) Hakkını bilmek başka bir olaydır. Öğretmene bakıyorsun o da bilmiyor. Ya da hak temelli yaklaşmıyor.” (sagem)

“Öğretmenlerin çoğu katılmadı aslında katılsalar onlar için de iyi olurdu bizim için de iyi olurdu, çok yorulduk.

Birkaç öğretmenimiz var bir de bir okul müdürümüz vardı, oyunu incelemiş geri bildirimlerde bulunmuştu. 4 yılda 4 öğretmen gibi mesleki bir yorgunluk var onlarda, sinir ve sabır kalmamış, kendilerine göre haklı olabilirler ama meslekler, o aslında, sonuçta özel sektöre göre kendilerine daha çok zaman ayırabilirler ama yıpranmışlıkları da çok belki. Bir de şu anki dönemin çocuklarıyla uğraşmak çok zor.

Çocukları susturmak, düzene koymakla geçince zaman, sus kızım yapma oğlumla geçince başka enerji kalmıyor, oyunun verimli olması için.” (Eskişehir)

“Etüt merkezlerinin nüfusu çok kalabalık. Hocalar gerçekten çok fazla yoruluyorlar. Ekonomik olarak karşılığını alıyorlar mı, bilmiyorum. Bizi biraz da tatil gibi görüyorlar. Ama bazıları da benim anlatmam gereken konu vardı şimdi sarkacak gibi görüyor.

Eğitimci vizyonu dışında buna iş olarak bakan öğretmenlerle genel olarak karşılaştık. (İns. Hakl. Klüpleri)”

“İlgili olan öğretmenler oluyor, mesela Ermeni okullarında varmış bu oyun, kütüphanede duruyormuş, teneffüslerde oynuyormuş, Diğer öğretmenler de izleyenler ve ilgilenenler oluyordur ama izin oluyorsa orasını bilmiyorum tabii.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)

“Öğretmenlerin öyle talepleri oldu mu bilmiyoruz, öğretmenler sınıfta etkinlik olmasından memnun oluyor tabii, farklı bir etkinlik. Ufuk açması açısından başka çalışmaların da önü açılmış oluyor.” (Eskişehir)

“Eğitime dayalı programlar yapıyoruz, biz köydeki okullara gittik. Öğretmenlerin ilgisi, desteği çok önemli. Çünkü bir okula gidiyoruz anlatıyoruz ama öyle zaman oluyor ki öğretmen çıkabiliyor, kalayım mı gideyim mi diye soruyor, ben olsam bir kartı bile öğrenmek isterim ama işte yemeğim geldi sırası mı diyip çıkan..” (Eskişehir)

“Okullarda çok yaygın ve tek seferlik uygulamalar oluyor. Okullarda akademik bir başarı beklentisi olunca bunlar tek seferlik tamam deniyor ama düzenli olunca ama biz matematik de yapmamız lazım denebilir.” (Eskişehir)

“Okullarda izin aldık mı tüm sınıflara uygulayalım istiyoruz bir daha izin sorun olmasın diye, bazen müdürler çekinceli davranabiliyorlar belediye siyasi bir kurum gibi görüldüğü için. Oyunla ilgili çekince değil de böyle işte.” (Eskişehir)

Öğretmenlerin konuya dair ilgi ve motivasyonlarını arttırmak daha doğrusu, konuya dair ilgi ve motivasyonu olan öğretmenlere ulaşmakla ilgili olarak getirilen bir öneri, oyunun üniversitelerin eğitim fakülteleri aracılığıyla öğretmen adayları ve stajyer öğretmenler arasında yaygınlaştırılması olmuştur. Bu önerinin benzer bir uygulama üzerinden oyunla tanışmış olan öğretmen adaylarının olduğu odak gruptan ve öğretmenler yapılan bire bir görüşmelerden gelmiş olması da ayrıca sevindiricidir.

“Eğer üniversitelerde bu yaygınlaşırsa, eğer öğrenci bunu ilk üç sene alırsa gittiği okulda bunu uygulayabilir. Yani üniversitede bir şey yapabilirseniz eğer bence alan öğrenciler olur bunu. O da olmadı stajyer öğrenciler kesin bir şey yapar zaten onlar da sonraki öğretmenler zaten.” (ist. Üni., öğretmen adayları)
“Oyunun dijitalleşmesi taraftarıyım, PDRcilere ulaşması lazım, psikolojik danışmanlara; öğretmen adaylarına üniversitelere gitmeli, eğitim fakültelerine, sosyal bilimler öğrencilerine, PDRlere, oradaki hocalar da ders materyali yapabilirler. Uzun vadede oyunun okula girmesi lazım...” (Darüşşafaka, öğretmen)

Gönüllülerin ,okul uygulamaları ve öğretmenlerle kurdukları ilişkilere ilişkin olarak ortaya koydukları odak grup paylaşımlarının genel olarak çok olumlu olmadığı açık olsa da, hemen hemen tüm gruplarda oyunun okullar aracılığıyla daha çok çocuğa erişmesini sağlamak için neler yapılabileceğine yönelik önerilerden bahsedilmiştir. Bu durum yaygınlaştırma stratejisi açısından olmasa da gönüllü uygulayıcıların motivasyonları açısından olumlu bir durum olarak değerlendirilebilir.

“Rehberlik öğretmenlerine gösterdik. Birer tane kutu bıraktık okullara. Çocuklardan geri dönüş aldık. Hocam biz de oyun oynuyoruz, rehberlik öğretmenimiz oynatıyor filan diye. O dönemde 2 ay süresince okula gidip drama ve bu oyunu oynatmak istedim. Uygun görülmedi. Onun için gitmedim. Benim okula gitmem uygun görülmedi. Ama olsa isterim çok gitmeyi” (sagem)

“Şimdi 10 yaş dediğinizde 5. Sınıf, beşinci sınıftan itibaren bu çocukların başka sorumlulukları devreye giriyor. Yani biz bunu sekiz yaşında oynatılabilir hale getirsek mesela okullarda bunu oynatmamızda daha kolay olacak 3. Sınıf biraz daha nispeten rahat oldukları bir dönem öğrencilerin. 3. Sınıfta oynatabiliyor olsak biz bunu çok daha kolay olacak. Daha kısa sürede daha az aktivasyonla daha az karmaşık bir şey halinde sunabilirsek “(Denizli)

“Belki bu oyun daha farklı alan ve kurumlarda nasıl uygulanabilir. İçinde ufak değişiklikler yapılarak nasıl uygulanabilir. İnsanın aklına direk okulda oynamak geliyor ama okulda süre sıkıntısı var. Bunu normal alıp öğretmen bunu iki ders saati süresine nasıl uygulayabilir böyle bir rehber ya da broşür olsa. Kartları beşe indirelim şurada şunu yapalım gibi bir yol haritası olsa. Daha farklı kurumlarda daha çok yaygınlaşır bence. Her yerde bir süre sıkıntısı var. Çünkü biz onu kendimiz uyarlamıştık. Şuna beşe düşürelim şunu üçe diye. Ama bunun kesin kuralları olsa” (İst. Üni, öğretmen adayları)

“Milli eğitimle bir protokol yapılmış olması iyi olurdu. En büyük engellerden biri ... gençlik meclisi için mesela izin alamadık.” (Eskişehir)

Odak gruplarda fiziksel mekan ve oyunun oynanacağı atmosferle ilgili olarak da düşünceler ortaya konmuştur.

“Okul koşulları, mekan zorluyor çok. 2 saat ayırsak bile..”(Eskişehir)

“Dikkat dağıtacak bir şey olmamalı, rahat olunabilecek bir ortamda olmalı, masalar sıkıntı, üniversitelerde hiç yok mesela. Rahat konuşulabilecek bir ortam da olmalı.” (TTM ve ÇOÇA gönüllüleri)”

“Okul ve burası (belediye çocuk hakları birimi) farklı mesela okulda mod aynı, birisi gelecek bize sorular soracak bilemeyeceğiz diye paniğe kapılabiliyorlar. biz diyoruz ama bu oyun diye. Buraya gelenler zaten burası çok güzelmiş zaten gelelim diyorlar.” (Eskişehir)

UygulATICILARIN oyunu bireysel olarak oynatarak yaygınlaştırmaya dair bir önceki bölümde aktarılan yüksek motivasyonlarının yanında, kurumsal olarak da oyunu sahiplendikleri, daha iyi bir şekilde yaygınlaştırılması, daha çok çocuğa özellikle dezavantajlı çocuklara ulaştırılması konusunda son derece istekli oldukları söylenebilir.

“Sosyal medyadan çalışmalarımızı gören belediyelerden talep geldi, mesela Tekirdağ ,İzmit Kocaeli ve Bursa'ya çocuklara gittik. Biz uyguluyorduk, oradaki arkadaşlar da izliyordu tabii ilgiliyse, yanımızda durup sordular, anlattık biz de. Merkez ve özel okullar alabiliyor ama kırsal kesimde olan, maddi durumu yetersiz, özel çocuklara dokunmak bizim için başka önemli.

Uzak mahalleler, sosyo ekonomik seviyesi düşük mahalleler, Eskişehir'de de öyle tercih ediyoruz daha haklarını bilmeyen daha mağdur olanlara ulaşabilelim diye.

İdeali her gruba bir kişi düşmesi. Öğrenci sayısı çok fazla, ayrımcılık olmasını istemiyoruz, herkese yapılsın istiyoruz. Okuldan da talep geliyor, es geçmeden bu dönem olmazsa da diğer dönem o listedeki okullara gidiyoruz

Okulların burada bırakın talepleri oluyor, söylüyoruz kaynağını nasıl isteyebileceklerini anlatıyoruz ama istiyorlar mı bilmiyoruz.” (Eskişehir)

Oyunun daha doğru bir şekilde daha çok kişiye ulaşmasına, yaygınlaşmasına yönelik olarak farklı ve yenilikçi öneriler getiren görüşmeciler de olmuştur.

“Dijitalleşmeli bu oyun, aplikasyonu olmalı mesela”

“Makaleleri bile videolu dergilerde tanıtıyorlar; videolu anlatımlar olabilir, sadece ders kazanımı olarak düşünme serbest etkinliklerde de kullanabilirsin gibi önerilerle de başlamak lazım videoda bunları anlatmak lazım. Başka okullarda zaman, mekan kısıtlı. Aplikasyon olsa ödev de olabilir, görsellere bak, ne düşünüyorsun. Sürekli zaman baskısı var; ona da alternatif.” (Darüşşafaka, öğretmen)

7. Sonuç Yerine – Bundan Sonrası

Yaygınlaştırma ve İzleme-Değerlendirme Çalışmalarına dair Öneriler

Raporun bulgular bölümünde paylaşılan odak grup çalışması sonuçları, bu etki değerlendirme çalışma çerçevesinde Söz Küçüğün Kutu Oyunu Yaygınlaştırma Süreci için hazırlanmış olan değişim teorisinde ortaya konmuş olan nihai hedef ve farklı paydaşlar için belirlenmiş olan alt değişim hedeflerini büyük ölçüde destekler niteliktedir. Bu nihai ve alt dönüşüm hedeflerinden çocuklarla ilgili olan oyundan keyif almak; oyunu tekrar oynamaya dair istek duymak; oyunu kendi başlarına da oynayabilir olmak ve oyundaki durum ve vakaları kendi hayatlarıyla ilişkilendirebilmek hedeflerinin büyük ölçüde gerçekleştiği ortaya konmuştur. Oyunun çocuklar üzerindeki etkisi dolaylı olarak gönüllülerin odak grup çalışmalarında paylaşmış oldukları uygulama deneyimleri üzerinden değerlendirilmeye çalışılmış olup, bu etkinin nihai hedefe ne kadar yakın olduğunun oyunu iki veya daha fazla sayıda deneyimlemiş olmak; oyunun öncesinde ve sonrasında yapılan benzer içerikli etkinliklerle desteklenmiş olması gibi durumlarla yakından ilişkili olduğu belirtilmiştir. Oyunu uygulatan kişinin ve oyunun deneyimlendiği mekan ve kurumun özelliklerinin de oyunun çocuklar üzerindeki etkisini belirleyici bir önemi vardır. Bulgular bölümünde aktarılan odak grup çıktıları uygulatıcılara yönelik olarak belirlenmiş olan ara değişim hedeflerini büyük ölçüde doğrulamaktadır. Yaygınlaştırma şekil ve mecralarıyla ilişkili olaraksa oyunun Çocuk Çalışmaları Birimi'nin kurumsal olarak işbirliği içinde olduğu, farklı projeler yoluyla kurum kültürü üzerinde de bir etkiye sahip olduğu, oyuncuların ekip olarak oyunla tanışıp, oyunu bir proje/program/eğitim çerçevesinde uyguladıkları, kişisel ilgi ve meraklarından hareketle motive olup dahil oldukları çalışmalarda daha etkin olarak uygulandığı tespiti yapılmıştır.

Söz Küçüğün kutu oyunun bundan sonraki dönemlerine dair yaygınlaştırma stratejilerine karar verilirken, Çocuk Çalışmaları Birimi'nin raporda yer verilen bulguları oyunun farklı paydaşlarıyla birlikte değerlendirerek dikkate alması en yerinde karar olacaktır. Bu anlamda, raporun bu son bölümünde madde madde sıralanacak olan

yaygınlaştırma ve izleme-değerlendirme çalışması önerileri de raporun diğer bölümlerinde sunulan çocuk ve uygulamacı görüşleri gibi değerlendirilmelidir.

- Bulgular dikkate alındığında oyunun bundan sonraki yaygınlaştırma süreçlerinde, merkezi idarelerden ziyade yerel yönetimlerin ilgili birimleriyle yapılacak işbirliklerine öncelik verilmesi;
- Oyunun öncelikle olarak farklı projeler üzerinden ilişki içinde bulunulan veya olunacak kişi ve kurumlar çevresinde paylaşılması;
- Materyal talep formu üzerinden yapılan bireysel başvurular yerine, kurumsal başvurulara öncelik verilmesi; bu başvurular eğitim kurumlarında çalışan öğretmenlerden geldiği durumlarda öğretmenlerle bire bir görüşerek, oyunun kişinin kullanımı üzerinden yaygınlaştırılmasından çok kurumda ve diğer öğretmenlerle birlikte belli hedefler doğrultusunda kullanımına öncelik verildiğinin paylaşılması;
- Oyunun farklı yaygınlaştırma biçimlerine ilişkin çocuklar, uygulamacılar ve kurumlara yönelik hedeflerin paydaşlarla birlikte gözden geçirilip, netleştirilmesi;
- Netleştirilen hedef ve beklentilerin, oyunu farklı yollarla talep eden kişi ve kurumlarla paylaşılıp, bu hedeflerin gerçekleşip gerçekleşmediğine dair oluşturulacak izleme değerlendirme sürecine katılımlarına dair sözleşilmesi;
- Oyunun dağıtımının özel durumlar haricinde yılın belli dönemlerinde yapılması ve dağıtım dönemlerini takip eden günlerde online oyun tanıtım ve tanışma buluşmalarının gerçekleştirilmesi;
- Oyunun nasıl oynandığı ile ilgili çocuklar ve yetişkinler için güncel iki tanıtım videosu hazırlanması;
- Yaygınlaştırma süreçlerinde aktif olan kişi ve kurumların deneyimlerini birbirleriyle paylaşabilecekleri yeni bir sistem üzerinde çalışılması; Bu çalışmanın paydaşlarla yapılacak online ve yüz yüze toplantılarda şekillendirilmesi ve formlardan ziyade telefon uygulamaları, sosyal medya mecraları, online toplantı ve eğitim platformlarının kullanımının ön planda olduğu bir sistem kurgulanmaya çalışılması;
- Söz Küçüğün kutu oyunu ve içindeki materyallerin farklı uygulama ve adaptasyonlarını; oyunun da içinde kullanılabileceği farklı günlük ve modüler insan hakları-çocuk hakları eğitim akış örneklerini; oyun uygulamaları sırasında karşılaşılabilecek belli zor durumlarla ilişkili neler yapılabileceği gibi

konuları içeren online bir kılavuz hazırlanması; Bu kılavuzun yeni uygulamalardan gelecek önerilerle devamlı gelişmesinin sağlanması:

- Oyunun dijital ortamda yaygınlaştırılmasıyla ilgili adımların başlatılması;

Sonuç yerine yazılan bu öneri bölümünü, Çocuk Çalışmaları Birimi'nin, çocuk hakları alanında geliştirdiği ve çocuklar üzerinde son derece olumlu etkiler bırakan Söz Küçüğün kutu oyunu gibi yenilikçi uygulamalarının daha çok çocukla buluşması için, birimin çalışmalarının desteklenip yaygınlaştırmasına yönelik dileğimizle sonlandırmak isteriz.

8. EKLER:

-EK 1-

SÖZ KÜÇÜĞÜN KUTU OYUNU

Kurumlara Gönderilen Oyunlara Yönelik Yapılan Tanıştırma Etkinlikleri

Geri Bildirim Formu

Oyun hakkında neler düşünüyorsunuz? Yorumlar, eleştiriler, öneriler, sorular...

Oyun... Kuralları... Vakalar... Hak kartları... Çareler... Uğur Böceği...

--

Aşağıdaki ifadeleri 1'den 5'e kadar değerlendirip verdiğiniz puanın altındaki kutuyu işaretleyiniz.

1. Hiç bilmiyorum/hiç yapamam/hiç katılmıyorum/benimle hiç ilgisi yok/hiçbir zaman
2. Biraz biliyorum/biraz yaparım/biraz katılıyorum/tamamen de yanlış değil/ara sıra
3. Biliyorum/yaparım/katılıyorum/bazen böyle bazen değilim/bazen
4. İyi biliyorum/iyi yaparım/çok katılıyorum/çoğu zaman böyleyimdir/sık sık
5. Tamamen biliyorum/tamamen yaparım/tamamen katılıyorum/tamamen beni anlatıyor/her zaman

	1	2	3	4	5
Oyunun kurallarını ve işleyişini öğrendim.					
Birlikte çalıştığım çocukların oyundan keyif alacaklarını düşünüyorum.					
ÇOÇA'nın amaçlarını öğrendim.					
Oyunun kurallarını ve işleyişini başka çocuklara anlatabilirim.					
Yönergenin çocuklar için uygun olduğunu düşünüyorum.					
Oyunu oynamaktan keyif aldım.					
ÇOÇA'nın işleyişi hakkında bilgi edindim.					
Çocuklar bu oyunu tek başlarına da oynayabilirler.					
Vakaların çocuklar için uygun olduğunu düşünüyorum.					
Çocuk Hakları konusunda yapılacak eğitimlere katılmak isterim.					
Oyunu başka çocuklara oynatırım.					
Kuralların zor anlaşılır olduğunu düşünüyorum.					
Oyun için önerilen yaş grubunun uygun olduğunu düşünüyorum.					
Söz Küçüğün projesi nedir, artık biliyorum.					
Oyun için ayrılan sürenin uygun olduğunu düşünüyorum.					

SÖZ KÜÇÜĞÜN KUTU OYUNU
İlk Dönem Yaygınlaştırmaları Değerlendirme Formu

Merhaba! “Söz Küçüğün” oyunun yaygınlaştırılması konusunda Çocuk Çalışmaları Birimi’ne geri bildirim verebilerseniz çok seviniriz. Nasıl mı? Basit: aşağıdaki soruları, kısaca da olsa doldurup, adresine yollayabilir misiniz lütfen? Teşekkürler =)

Adınız Soyadınız?

Oyunu oynattığınız yer ve zaman?

Oyunu oynattığınız çocuklar kaç yaşındaydı ve cinsiyetleri neydi?

Katılımcılarınızı nerelerden nasıl toparlayabildiniz acaba?

Oyun nasıl geçti? Oynayanlar oyundan keyif aldılar mı? Rahatsız oldukları bir şeyler oldu mu? Sizce bir kez daha oynarlar mı?

Haklar üzerine tartıştılar mı? Evetse neler tartıştılar?

Çareler üzerine tartıştılar mı? Evetse neler tartıştılar?

Olaylar üzerine tartıştılar mı? Evetse neler tartıştılar? Herhangi bir olaya “yok artık bu da olur mu” dediler mi?

En çok neye güldüler?

Gerçek hayatla bağlantı kurdular mı? Evetse nasıl?

Oyun, oynayanlarda bir değişim yaratabilirmiş gibi görünüyor mu? Evetse neler? Hayırsa neden?

İyi anlaşabildiniz mi, halinizden memnun musunuz?

Oyun hakkında yeni önerilerin var mı ya da sorunlu olduğunu düşündüğün yerler?Evetse neler?

Ekleme istediğiniz bir şeyler var mı? Evetse neler?

Teşekkürler =)

SÖZ KÜÇÜĞÜN KUTU OYUNU
Güncel Yaygınlaştırma Geri bildirim Formu

Merhaba,

Oyunumuz ya da oyunlarımız elinize ulaşmıştır umarım. Eğer hala ulaşmadıysa lütfen cocukcalismalari@bilgi.edu.tr adresine mail atınız.

Çocuk Çalışmaları Birimi olarak ürettiğimiz materyallerin çocuklara ulaşabilmesi için sizin çabalarınız ve emekleriniz çok önemli. İlginiz için teşekkür ederiz. Oyunlarla ilgili geribildirim almak ve oyunların ne kadar kullanıldığını görmek için bu formu hazırladık.

Oyunu her oynattığınızda formu doldurursanız seviniriz. Doldurulan formlar ışığında Söz Küçüğün kutu oyununa ilişkin bir rapor hazırlamak istiyoruz.

Teşekkürler!

Oyunu Oynatan Kişinin Adı - Soyadı (İsteğe Bağlı):

Oyunu Oynatan Kişinin E-posta Adresi (İsteğe bağlı)

Oyunu Oynatan Kişinin Mesleği/Görevi:

Öğretmen

Psikolojik Danışman

Gönüllü

STK Çalışanı

Sosyal Hizmet Uzmanı

Çocuk Gelişimcisi

Avukat

Diğer

Oyunu Oynattığınız Kurum/Organizasyon Türü:

İlkokul

Ortaokul

Lise

Sivil Toplum Kuruluşu Çalışması

Belediye Birimi

Diğer

Oyunu Oynattığınız Kurum/Organizasyon Adı (İsteğe bağlı):

Oyun Oynatma Sayısı:

1

1-5 arası

5'ten fazla

Diğer

Oyun Oynatma Tarihi:

Oyun Oynatılan Şehir:

Toplamda kaç çocukla oyunu oynadınız?

Oyunu oynadığınız çocukların yaş aralığı nedir? (Birden fazla işaretleyebilirsiniz)

Okul öncesi (oyun uygun değil, tavsiye etmiyoruz)

6-9 yaş (oyun bu hali ile uygun değil)

10-12 yaş

12-14 yaş

14-16 yaş

Diğer

Oyun nasıl geçti?

Çok kötü

Kötü

Orta

İyi

Çok iyi

Oyun; hedefine (çocukların günlük hayatta karşılaştıkları olaylarla hakları arasında ilişki kurmak ve haklar konusunda bilgi ve farkındalıklarını artırmak) ulaştı mı?

Kesinlikle hayır

Hayır

Kararsızım

Evet

Kesinlikle evet

Oyun ile ilgili hoşunuza gidenler:

Oyun ile ilgili hoşunuza gitmeyenler / rahatsız edenler

Oyunda çocukların anlamadığı kelimeler oldu mu? olduysa hangi kelimeler?

Oyun sırasında çocuklardan gelen ve paylaşmak istediğiniz anekdot/soru varsa yazar mısınız?

Çocukların oyun hakkındaki düşünceleri (Oyun bittikten sonra yazılı ya da sözel olarak çocuklardan geribildirim alarak bize iletmenizi önemsiyoruz)

Oyunu kullanırken herhangi bir uyarılama/değişiklik yaptınız mı? Yaptıysanız yazar mısınız?

Oyunu çocuklarla çalışanlara tavsiye eder misin?

Evet

Belki

Hayır

Son olarak bizimle paylaşmak istedikleriniz:

-EK 2-

Materyal Talep Formu

ÇOÇA tarafından hazırlanmış eğitim materyallerini bu formu doldurarak talep edebilirsiniz.

Talep etmeden önce aşağıdaki hususları dikkate almanızı rica ederiz:

-Eğitim materyalleri sadece kurumlara gönderilmektedir.

-Gönderim öncesinde formu dolduran kurum yetkilileriyle iletişime geçilecektir.

-Gönderimler en iki ay içinde alıcı ödemeli olarak yapılacaktır. Bu nedenle oyun oynama ile ilgili planlamalarınızı bu süreyi dikkate alarak yapınız.

Adınız:

Soyadınız:

Kurumunuzun tam adı:

Kurumdaki göreviniz:

Kurumunuzun web sitesi;

Gönderim adresi:

Gönderim şehri:

Telefon numaranız:

E-posta adresiniz:

Materyali nasıl kullanmayı planlıyorsunuz?

(Ne zaman kullanacaksınız? Hedef kitlenizin yaş grubu, materyali kullanmaktaki amacınız, müfredat içi/müfredat dışı vb.)

Hangi eğitim materyallerini istiyorsunuz?

Birden fazla sayıda aynı materyalden istiyorsanız lütfen eklemek istedikleriniz bölümünde belirtiniz. Lütfen yaş grubunuza göre seçimler yapınız.

Pusulacık (İlkokul ve Ortaokul grubuna uygundur))

Neden Olmasın Kutu Oyunu (4. sınıf ve ortaokul grubuna uygundur)

Söz Küçüğün Kutu Oyunu (4. sınıf ve ortaokul grubuna uygundur)

Mesela Sokağı Oyunu (İlkokul grubu için uygundur)

Diğer:

Eklemek istediđiniz başka bir Őey varsa bize yazabilirsiniz

-EK3 -

DeđiŐim Teorisi erevesi

Nihai Hedef: 10-15 yaŐ grubu ocukların, insan hakları konusundaki farkındalık ve bilgilerini oyun aracılıđıyla artırmak

Uygulaticılara Dair Ara Dnüşüm Göstergeleri:

- Okuma güçlüğü çeken, davranış problemleri olan ve/ya oyundaki hikayelere benzer travmatik hikayeleri olan çocukların olduğu gruplarda oyunu oynatırken çözüm üretme becerileri
- Çocuk hakları ve insan hakları konusunda farkındalık
- Oyunu farklı ortam ve zaman aralıklarında oynatabilme deneyimi
- Oyunu eğitimsel bir araç olarak farklı ve yaratıcı biçimlerde de kullanabilme becerisi
- Çocukların oyunla kurdukları ilişkiyi ve kendi aralarında yürüttükleri tartışmaları izleyebilme ve yönetebilme becerisi.
- Oyunu oynatma ve yaygınlaştırma motivasyonu

Çocuklara Dair Ara Dönüşüm Göstergeleri:

- Oyundan keyif almak
- Oyunu tekrar oynamaya dair istek duymak
- Oyunu kendi başlarına da oynayabilir olmak
- Oyundaki durum ve vakaları kendi hayatlarıyla ilişkilendirebilmek

Mekan ve Kurumlara Dair Ara Dönüşüm Göstergeleri:

- Oyun için uygun bir fiziksel ortamın ve atmosferin bulunması
- Oyunun oynandığı kurumdaki çalışan ve gönüllülerin oyuna ilgi duyması
- Oyunun oynandığı kurumdaki çalışan ve gönüllülerin çocukların insan hakları ve çocuk haklarıyla ilgili farkındalıkları konusunda bir gündemlerinin olması

- EK 4 -

Odak Grup Görüşmeleri Genel Akış Çerçevesi ve Soru Örnekleri

Uygulaticılarla görüşmeler

Tanışma

Oyunla tanışma hikayesi / Bu oyuna ihtiyaç-motivasyon nereden geliyor?

Oyunla tanışmadan oynatmaya giden süreç? Hazırlık?

Ne kadardır, nerelerde, kimlerle oynatılıyor?

Oyunda çocuklara dair temel gözlemler?

Deneyim/anekdotlar üzerinden en etkili/ zorlayan/değişse denilen yerler?

Oyunun farklı kullanımları

Oyunu zorlaştıran/kolaylaştıran ve/ya oyunun kolaylaştırdığı/zorlaştırdığı durumlar

Süreçte kendilerinde değişenler / Ortaya çıkan ihtiyaçlar

Geri bildirim formları/değerlendirme araçlarına dair görüşler

ÇOÇA ve/ya kuruma dair beklentiler

Odak Grup Görüşmeleri Genel Akış Çerçevesi ve Soru Örnekleri

Çocuklarla Görüşmeler

Tanışma

Bu oyunu nereden duymuştunuz? İlk kiminle nerede oynadınız?

İlk oyunu hatırlıyor musunuz?

Nasıl hissetmiştiniz? Sıkılmış mıydınız, eğlenmiş miydiniz?

Nasıl olmuştu oyun? Mesela nasıl başlamıştınız?

Kurallar ne şekilde anlatılmıştı? Zorlanmış mıydınız oyunu anlamakla ilgili?

En çok ne kaldı aklınızda o oyundan? Ne farklı gelmişti?

Kurallarla ilgili ne düşünüyorsunuz? Değiştirilsin dediğiniz şeyler var mı?

Peki hak kartlarıyla ilgili ne düşünüyorsunuz?

Ya olay olay kartlarındaki durumlar? Hoşlanmadığınız, anlamakta zorlandığınız, canınızı sıkan şeyler oldu mu ya da çok farklı gelen?

Oyunu oynamadan önce veya oynadıktan sonra tartışma yapmış mıydınız öğretmeninizle?

Oyun sayesinde ilk defa öğrendiğiniz şeyler, sizi düşündüren şeyler, tartıştığınız, sorguladığınız durumlar oldu mu?

Oyunu tekrar oynamak ister misiniz?

Başka arkadaşlarınıza tavsiye eder misiniz?

Başka söylemek istediğiniz şeyler, iletmek istediğiniz istekler var mı?

9. Referanslar

KUSİF (Yalçın, A.S.M & Güner, D.) , 2015. Sosyal Etki Ölçümlemesi, KUSİF 4 Adım Yaklaşımı. KUSİF Yayınları. Koç Üniversitesi, İstanbul.