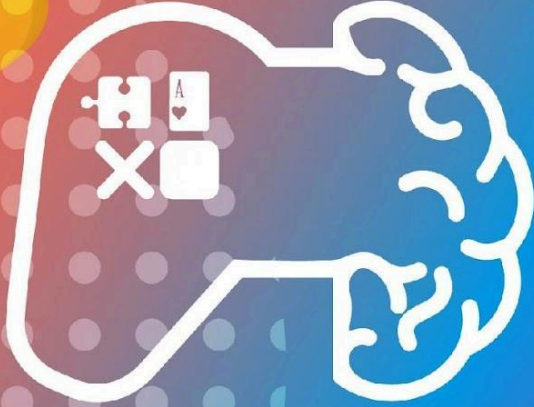




Co-funded by
the European Union



GAMES YOUTH LEARNING

GAMES, YOUTH & LEARNING: HOW TO
GAMIFY TO IMPROVE YOUTH INCLUSION
GENÇLİK ÇALIŞANLARI İÇİN TAVSİYELER KİTAPÇIĞI

İçindekiler

İçindekiler	2
1. Proje: Oyunlar, Gençlik & Öğrenme	1
1.1. Katılımcı Organizasyonlar	4
1.2. Oyunlaştırma Nedir	8
1.3. Neden Oyunlaştırma	8
1.4. Oyunlaştırma ve Gençlik ve Öğrenmeye Yaklaşım	9
2. Ayrımcılık ve Gençlik	10
2.1. İspanya'daki Durum	10
2.2. Portekiz'deki Durum	11
2.3. Türkiye'deki Durum	12
2.4. İtalya'daki Durum	13
3. İyi Uygulamalar	15
3.1. Escape Racism	15
3.2. Esports - Gaming for engagement at school	15
3.3. Neden Olmasın? (Why not?)	16
3.4. Act 4 Inclusion - Life in Theatre	16
4. Önerilen Faaliyet ve Tavsiyeler	17
EK 1: İyi uygulamalar	18
a) Escape Racism	18
b) Esports - Gaming for engagement at school	20
c) Neden Olmasın? (Why not?)	21
d) Act 4 Inclusion - Life in Theatre	22

1. Proje: Oyunlar, Gençlik & Öğrenme

"Oyunlar, gençlik ve öğrenme: Oyunlaştırma araçları ve deneyimleri yoluyla gençlerin kapsanmasını sağlamak için küçük ölçekli ortaklık" projesi, Erasmus+ Programı aracılığıyla Avrupa Komisyonu tarafından ortaklaşa finanse edilmektedir.

Projenin amacı, Avrupa gençlik topluluğunda kabul ve çeşitliliğin artması gereksinimi ile yaygın eğitim alanında yenilik yapma ihtiyacının her ikisini de karşılamayı amaçlamaktadır. Proje, oyunlaştırma araçlarını kullanarak, daha az fırsatı olan gençlere daha geniş bir kapsam sunmayı ve bu alandaki deneyimlerin paylaşılmasını teşvik etmektedir. Böylece, fırsatı olmayan gençlerin eğitim alanına dahil edilmeleri hedeflenmektedir.

Projenin hedefleri şunlardır:

- Dışlanma riski altında olan 14-30 yaş arası gençleri desteklemek.
- Avrupa gençliğinde çeşitliliğe yönelik olumlu tutumları teşvik etmek.
- Oyunlaştırma ve gençler arasında fırsat eşitliğinin teşvik edilmesi alanında daha önce gerçekleştirilen bilgi, deneyim ve iyi uygulamaları paylaşmak.
- Gençlik çalışanlarının dijital yeterliliklerini geliştirmek.
- Erasmus+ programında geniş bir deneyime sahip olmayan, projeden çok fazla fayda sağlayabilecek ve aynı zamanda oyunlaştırma ve fırsat eşitliğinin teşvik edilmesi konusundaki bilgi ve deneyimleriyle katkıda bulunabilecek küçük yerel kuruluşların çalışmalarını tanımak ve teşvik etmek.
- Ortak çıkarları olan Avrupa örgütleri arasında ortaklık anlaşmaları ve iyi ilişkiler kurmak.
- Dışlanma riski altında olan 14-30 yaş arası gençleri desteklemek.
- Avrupa gençliğinde çeşitliliğe yönelik olumlu tutumları teşvik etmek.
- Oyunlaştırma ve gençler arasında fırsat eşitliğinin teşvik edilmesi alanında daha önce gerçekleştirilen bilgi, deneyim ve iyi uygulamaları paylaşmak.
- Gençlik çalışanlarının dijital yeterliliklerini geliştirmek.
- Erasmus+ programında geniş bir deneyime sahip olmayan, projeden çok fazla fayda sağlayabilecek ve aynı zamanda oyunlaştırma ve fırsat eşitliğinin teşvik edilmesi konusundaki bilgi ve deneyimleriyle katkıda bulunabilecek küçük yerel kuruluşların çalışmalarını tanımak ve teşvik etmek.
- Ortak çıkarları olan Avrupa örgütleri arasında ortaklık anlaşmaları ve iyi ilişkiler kurmak.

Bu hedeflere ulaşmak için konsorsiyum üç sonuç üretmiştir:

- 1- İlk olarak, konsorsiyum üyeleri kendi ülkelerindeki gençlerin durumunu belirlemek için durum analizi gerçekleştirdiler.

- 2- Daha sonra, geçmiş tecrübeleri paylaştılar ve oyunlaştırma araçlarının kullanılmasının ve fırsat eşitliğinin teşvik edilmesinin yollarını tartıştılar. Ortak noktalar ve faydalı araçlar belirlendi ve ortak sonuçlara ulaşıldı.
- 3- Son olarak, bu sonuçlar "Oyunlaştırma araçları yoluyla kapsayıcılığa yönelik çevrimiçi ve yüz yüze gençlik çalışmaları için öneriler" dijital kitapçığında sunuldu.

1.1. Katılımcı Kuruluşlar

Konsorsiyumun katılımcı kuruluşları:



Fundación ASPAYM Castilla y León

<https://www.aspaymcyl.org/>

Detaylı Bilgi

ASPAYM Castilla y León Vakfı, ASPAYM'in İspanya'nın Castilla y León bölgesinde kurulmasından on iki yıl sonra, 2004 yılında faaliyet göstermeye başlamıştır. Vakfın ana hedefleri, özerkliği, eşit hakları ve fırsatları teşvik etmek ve fiziksel engelli insanların yaşam kalitesini artırarak topluma entegre olmalarını sağlamaktır.

ASPAYM CyL, gençlere yönelik faaliyetleriyle tanınan bir kuruluştur. Savunuculuk, yaygın eğitim ve istihdam gibi birçok alanda uzun yıllara dayanan deneyimi ve sayısız ödülü vardır. Kuruluş son yıllarda, oyunlaştırmanın bir metodoloji olarak kullanılmasına odaklanarak yaygın eğitim faaliyetlerine önem vermektedir. Engelli gençlerin mevcut tüm kaynaklara eşit erişimini sağlamak için kapsayıcı bir bakış açısıyla gençlerle çalışmak amacıyla, masa oyunları, video oyunları, kaçış odaları ve kılavuzlar geliştirmiştir.

ASPAYM, JAVACOYA adında bir proje yürütmektedir. Bu proje, müşterilere

Hedef Kitle

ASPAYM Castilla y León, özellikle omurilik zedelenmesi olan kişilerin yaşam koşullarını iyileştirmek amacıyla çalışan bir kuruluştur. 2000'den fazla üyesi ve 200'den fazla çalışanı ile toplum genelinde faaliyet göstermektedir.

Ne yazık ki, engelli bireyler toplumsal hayata tam olarak dahil olmak için çeşitli zorluklarla karşılaşmaktadır. Bu zorluklar mimari engeller, dijital erişilebilirlik, istihdam engelleri gibi farklı kategorilerde incelenebilir. Fiziksel durum, duygusal refah, ikili ilişkiler, istihdama erişim, eğitim ve sosyo-kültürel kaynaklara erişim gibi alt gruplar da gözlemlenebilir. Projenin ana önerisi, sosyal dışlanma risklerini en aza indirerek gençleri topluma dahil etmektir. Bu amaçla hedef kitlemiz 16 ila 30 yaş arasındaki gençlerdir.

kişiselleştirilmiş hizmet sunarak piyasadaki günlük zorluklarla başa çıkma iddiasındadır.

Projeye engelli ve engelli olmayan kişiler dahil edilir..



Cooperativa COMPACTING

www.compacting.pt

Detaylı Bilgi

Compacting, kişisel ve mesleki becerilerini geliştirmek isteyen herkes için bir destek platformudur. Ana odak noktamız, eğitim, kültür, spor, sağlık ve refah gibi alanlarda danışmanlık ve eğitim hizmetleri yoluyla kişisel ve mesleki becerilerin geliştirilmesine teşvik ve destek sağlamaktır. Hem ulusal hem de uluslararası düzeyde faaliyet gösteriyoruz..

Çalışmalarımızı üç ana alanda yürütüyoruz:

İşbirliği - Geniş ağıımız sayesinde, ulusal ve uluslararası ortaklardan oluşan kuruluşlar ve şirketler arasındaki işbirliğini güven ve etki yaratma temelinde güçlendiriyoruz.

Eğitim - Proje yönetimi, ekip oluşturma, sürdürülebilir kalkınma, zaman yönetimi ve çatışma çözümü gibi çeşitli alanlarda eğitim konusunda uzmanız.

Hedef Kitle

Compacting olarak herkesin potansiyel sahibi olduğu bir dünyaya inanıyoruz ve hedef kitlemiz de bu vizyonumuza tercüman oluyor.

Hedef kitlemiz, yeteneklerinin potansiyeline ulaşmak isteyen, kendilerinin en iyi versiyonu olma yolunda yürümek isteyen herkestir (bireyler veya kuruluşlar). Kamu ve özel, ulusal ve uluslararası kurum, kuruluş ve şirketler bağlamına ait olanlara özel vurgu yapıyoruz. Daha spesifik olarak, hedef kitlemiz genç yetişkinlerdir (20-35 yaş arası), çünkü bu genellikle bireylerin akademik veya profesyonel kariyerlerini takip ettikleri yaş grubudur.

Gençlik liderliğindeki kuruluşlar, STK'lar, dernekler, okullar, belediyeler ve özel şirketlerle çalışıyoruz. Ana odağımız, bu kuruluşları ve onları yöneten kişileri güçlendirerek toplumda daha fazla etki yaratabilmelerini sağlamaktır.

Danışmanlık - Kişisel ve mesleki gelişim konusunda danışmanlık hizmetleri sunuyoruz.

Compacting'in misyonu, işbirliği, eğitim ve danışmanlık yoluyla kişisel ve mesleki becerilerin geliştirilmesi yoluyla insanların ve kuruluşların ilerlemesini sağlamaktır.



CEIPES Türkiye

<https://www.turkiye.ceipes.org>

Detaylı Bilgi

CEIPES Türkiye, 8'den fazla Avrupa ülkesinde temsilciliği bulunan CEIPES Ağı'nın bir üyesidir. CEIPES Türkiye'nin temel amacı, eğitim, öğretim, kültür, barış, kültürlerarasılık, dayanışma, insan hakları, aktif vatandaşlık, uluslararası işbirliğini teşvik etme faaliyetleri yoluyla gençlerin ve yetişkinlerin eğitim ve gelişimini teşvik etmek ve böylece bireysel, toplumsal ve küresel düzeyde insani ve sivil gelişime katkıda bulunmaktır.

CEIPES Türkiye'nin amaçları aşağıdaki gibidir:

1. Eğitim ve gelişimi teşvik etmek.
2. Her türlü ayrımcılıkla mücadele etmek.
3. Kültürlerarası diyalogu teşvik etmek.

Hedef Kitle

CEIPES Türkiye, bireysel ve toplumsal gelişimi teşvik etmenin bir aracı olarak her yaştan insanın eğitimini ve gelişimini desteklemeyi amaçlamaktadır. Bu anlamda CEIPES Türkiye, genellikle öğrencileri ve gençlik çalışanlarını da hedefleyen gençlik projelerine ve yerel faaliyetlere katılarak kendi alanlarındaki bilgilerini genişletmek ve paylaşmak isteyen öğrenciler ve gençlik çalışanları ile çalışmaktadır. CEIPES Türkiye, gelecekte hedef kitesini yetişkinleri ve yaşlıları da dahil ederek genişletmeyi amaçlamaktadır.

Aynı şekilde CEIPES Türkiye, çeşitli kuruluşları, sivil toplum örgütlerini, yerel yönetimleri ve devlet kurumlarını bir araya getiren yerel bir ağ oluşturmak için de çaba sarf etmektedir. Bu anlamda diğer yerel STK'larla yakın ilişkiler kuran CEIPES Türkiye, bulunduğu kenti de önemsiyor ve kentle ilgili karar ve

4. Yaşam boyu öğrenmeyi, mesleki eğitimi ve girişimciliği teşvik etmek.
5. Aktif uluslararası işbirliği, çalışma ve araştırma yoluyla gençlik, eğitim ve öğretim alanında metodolojileri iyileştirmek, yenilikçi stratejiler ve araçlar geliştirmek.
6. Yaygın eğitimi gençlerin ve yetişkinlerin eğitiminde hayati bir araç olarak teşvik etmek.
7. Fırsat eşitliğine ve insanların kendi kaderlerini tayin etme ilkesine saygı göstererek uluslararası işbirliği projeleri yürütmek.
8. Barış ve insan haklarını teşvik etmek.

yorumlar söz konusu olduğunda inisiyatif alıyor.



Accademia IRSEI

<https://www.irsei.org/>

Detaylı Bilgi

Accademia IRSEI APS - Kalkınma, Ekonomi ve İnovasyon Araştırma Enstitüsü, 2019 yılında Palermo'da kurulmuş kar amacı gütmeyen bir dernektir. Enstitü, inovasyon, teknoloji, sürdürülebilirlik ve ekonomi gibi alanlarda çalışmaları, araştırmaları ve projeleri teşvik etmektedir.

Vizyon ve Misyon: IRSEI, eğitim ve hizmet içi eğitim kursları temelinde ve Avrupa proje yönetimi alanındaki doğrudan deneyimlerle pekiştirilmiş yeni bir eğitim ve çalışma vizyonu oluşturmayı ve her zaman ilgi alanlarımızdaki becerileri ve motivasyonu geliştirme hedefini takip etmeyi amaçlamaktadır. Misyonumuz, hem eğitim hem de mesleki alanlarda yenilikçi araçların yaratılmasının yanı sıra sosyal değerlerin, sürdürülebilirliğin ve girişimciliğin

Hedef Kitle

IRSEI, dezavantajlı gençlere hitap etmektedir ve kırsal alanlarda, bölgenin iç kesimlerinde, Madonie dağlarındaki bir köyde yaşayan gençlerle çalışan bir kuruluşlarla temas halindedir. İtalya'da gençlik çalışanları çeşitli biçimlerde ve bağlamlarda faaliyet göstermektedir.

Avrupa ülkelerinde, Gençlik Politikası ve Evrensel Kamu Hizmeti Departmanı, Ulusal Gençlik Ajansı ile birlikte Gençlik çalışanı mesleğinin yasal olarak tanınması yolunda ilerlemektedir. IRSEI için mevcut dijital araçların değerlendirilmesi, gençlik çalışmalarına ilişkin sürecin geliştirilmesine yardımcı olabilir ve müşterek bir faaliyet zemini oluşturabilir.

teşvik edilmesi yoluyla bireylerin ve toplulukların gelişimini teşvik etmek ve desteklemektir.



1.2. Oyunlaştırma Nedir

Oyunlaştırma, oyunların özgü tekniklerinin rekreasyonel olmayan ortamlarda kullanılmasıdır. Temel amacı katılımcıların motivasyonunu artırmaktır. Zorluklar, ödüller ve rekabet gibi unsurlar sayesinde oyuncuların, yeteneklerinin ödüllendirildiğini hissedebilecekleri alternatif bir dünyaya dalar ve öğrenmeleri anlamlı ve değerli bir hale gelir.

Ayrıca, beceri geliştirme, problem çözme, sosyal beceriler, akran işbirliği, iletişim becerileri, liderlik, karar verme, müzakere ve duygusal zeka gibi alanlarda da fayda sağlar. İçerik öğrenmenin yanı sıra çeşitliliğe saygı, farklılıkların zenginliği ve kapsayıcılık gibi değerleri teşvik etmek için de kullanılabilir bir araçtır. Bu değerlerin teşvik edilmesi, gençlerde ve günümüzün genel toplumunda özel bir önem taşımaktadır.

Oyunlaştırma, oyun tabanlı öğrenme ve ciddi oyunlar tekniklerini kullanarak gençlerin toplumlarına aktif olarak katılmalarını sağlamaya çalışabiliriz, çünkü bu teknikler motivasyonlarını çok önemli bir şekilde artırabilir. Oyunlaştırmada hem rekabet hem de işbirliği çok olumlu bir şekilde gelişim gösterir. Rekabet olumlu bir şekilde görülür, güç kazanmak için kullanılmak yerine kontrol edilir, aynı zamanda oyuncuları/öğrenenleri motive eder ve güçlendirir.

Oyunlaştırmayı kullanabileceğimiz çeşitli yöntemler mevcuttur. Kapsayıcılık ve çeşitlilik değerlerini teşvik etmeye ve öğretmeye çalışırken bize çok yardımcı olabilecek çok geniş bir araç yelpazesi mevcuttur. Bunlar çevrimiçi veya çevrimdışı olabilir, açık hava oyunları, video oyunları, rol yapma oyunları, spor, simülasyonlar gibi. Liste uzayıp gidiyor.

Bu projede birbirimizin deneyimlerinden dersler çıkardık ve oyunlaştırmanın nasıl uygulanacağına dair yeni fikirler ürettik. Bunları bu kitapçıkta sizlerle paylaşmak istiyoruz.

1.3 Neden Oyunlaştırma

Günümüzde, eğitim sisteminin yenilenmesine ve öğrencilerin öğrenimlerine daha fazla katılımına yönelik yeni eğitim metodolojilerinin yaygınlaştırılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Oyunlaştırma burada büyük bir rol oynayabilir. Oyun oynayarak öğrenmek genellikle motivasyonla ilişkilidir, ancak oyunlaştırmada motivasyon neden bu kadar önemlidir? Bunu özerklik, değer ve yetkinlik olmak üzere 3 temel faktörle açıklayabiliriz.

Özerklik: Kendi kaderinizi kontrol etmek sizi başarıya yönlendirir. Sorumluluk sizdeyse, daha çok çalışır ve hedeflerinize daha uzun süre bağlı kalırsınız. Deneylere göre, kendi derslerini seçme özgürlüğüne ve yetkisine sahip olan gençler, problem çözme çabalarında daha uzun süre sebat etmişlerdir.

Değer: Bir faaliyete değer vermek ve konuyla yakından ilgilenmek motivasyon düzeylerini artırmaya yardımcı olur. Endişeliyseniz, azimli olur ve işi bitirmek için daha fazla çaba harcarsınız.

Yetkinlik: Kişi bir beceri veya yetkinlikte ustalaştığında, buna bağlı kalma olasılığı daha yüksektir. Yapılan araştırmalar, gençlerin kendi yeteneklerine ilişkin algıları ile belirli faaliyetlere katılma istekleri arasında önemli bir ilişki olduğunu göstermiştir. Buna ek olarak, doğal beceriye çabadan daha fazla değer veren kişilerin daha çabuk pes etme eğilimi vardır.

Oyunlaştırma, günlük faaliyetleri veya belirli görevleri iyileştirmek için içsel (kişisel fayda veya keyif) ve dışsal (para veya notlar gibi faktörler) motivasyonumuzu kullanır. Bu nedenle oyunlaştırma, bu teşvik unsurlarının her ikisi de dikkate alındığında en iyi şekilde işler. Kendiniz hakkında iyi hissetmek isteseniz bile, bir tür teşvik veya ödüle de ihtiyacınız vardır.

1.4. Oyunlaştırma ve Gençlerin Öğrenimine Yaklaşım

Gençlerin sivil hayata katılımı aile, okul, akranlar, sivil toplum kuruluşları, dernekler ve medya gibi çeşitli faktörler tarafından şekillendirilir. STK'ların ve derneklerin gençlerin katılımını teşvik etmede önemli bir rol oynayabileceği düşünüldüğünde, çoğu zaman projeler veya faaliyetler, gençlik çalışmalarına yeni, çekici ve son teknoloji bir yaklaşım olarak oyunlaştırma faaliyetlerini uygulayarak katılımı teşvik etmeye odaklanmaktadır.

Gençlerin potansiyelini tanımak ve beslemek için gençlik çalışması faaliyetleri yeni perspektifler içermelidir. Oyunlaştırmanın uygulanması, daha fazla dikkate alınması ve tanınması gereken bir stratejidir.

Gençler yeni beceriler ve bilgiler edinmeye çalıştıkça, dünya giderek daha zorlu hale geliyor, yeni beceriler edinmek ve yaşam boyu öğrenmeyi sürdürmek için yenilikçi araçları teşvik etmeye daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır. Oyunlaştırma, ödül temelli bir sistem, elle tutulur bir sonuçtan duyulan memnuniyet veya bir oyunun getirdiği takım dinamiği yoluyla eğitimde ilerlemeye yeni bir yaklaşım oluşturan bir araçtır. Bir görevi başarma motivasyonunu ve ayrıca sonuca ulaşmak için tüm süreci deneyimleterek en uygun öğrenme ortamını yaratır.

2. Ayrımcılık ve Gençlik

Geniş bir çerçeveden bakıldığında, uluslararası arenada gençler arasındaki ayrımcılığı analiz etmek oldukça tartışmalı olabilir. Bazıları günümüz toplumlarının hiç olmadığı kadar kapsayıcı olduğunu savunurken, bazılar da son zamanların en zorlu dönemlerinden birinden geçtiğimizi söyleyecektir. Her iki ifade de bir ölçüde doğru olabilir. Aslında, içinde bulunduğumuz dönemde (istatistiksel

olarak) ayrımcılığa uğradığını daha sık hisseden insanların güçlendiğini ve bunun da bazı ilerlemelere yol açtığını inkar etmek mümkün değil. Ancak bu, ideal bir senaryoya ulaşmaya yakın olduğumuz anlamına gelmiyor. Aslında, bazı ülkelerde diğerlerine kıyasla daha kötü olsa da, bu sorun hala çok mevcut.

Resmi AB Hukukunda da yer alan eşit muamele hakkı temel değerlerinden biri olarak eşitlik ve ayrımcılık yapmama ilkelerini desteklemeye de isteklidir. İster ortak stratejiler geliştirerek, ister üye devletler içinde politikaları teşvik ederek olsun. Bununla birlikte, bu engelleri aşmak için mücadele eden ve çok aktif bir rol oynayan tabandan gelen hareketlerin ve örgütlerin sayısının giderek arttığı görülmektedir. Bu anlamda, sivil ulusötesi toplumun önemini küçümseyemeyiz. Bu projenin kendisi de bu bağlamın içine yerleştirilmiştir. Bu programlar ve inisiyatifler her ne kadar birleştirici güçten yoksun olsalar da, yaratıcılık ve çok sayıda insanı bir araya getirme ve harekete geçirme becerileriyle bunu telafi etmektedirler.

2.1. İspanya'daki Durum

İspanya'da toplumun çeşitliliğe yönelik olumlu tutumlarının arttığını ve ayrımcılığa uğrayan grupların durumunun iyileştiğini söyleyebilirsek de, eşitlik ve özgürlüğe dayalı bir topluma sahip olduğumuzu söyleyebilmemiz için hala uzun bir yol var.

Sosyolojik Araştırmalar Merkezi tarafından geliştirilen çalışmalara göre, konut, hukuk ve kamu hizmetleri alanında en fazla ayrımcılığa maruz kalan gruplar, dar gelirli gruplardır. Bir işe ve sorumluluk gerektiren pozisyonlara erişim konusunda, en çok etkilenen grup kadınlar ve Roman azınlık grubudur.

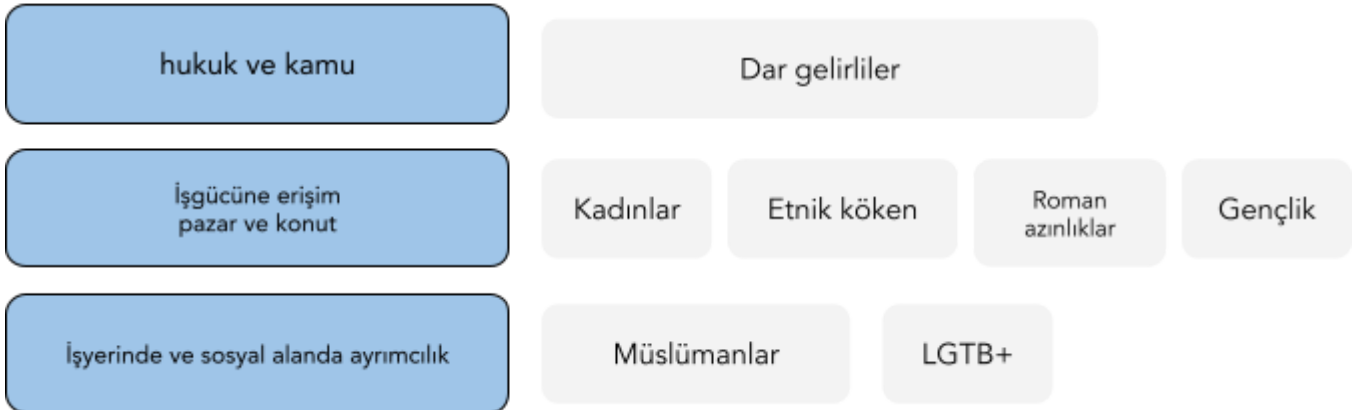
Algılanan ayrımcılık ile doğrudan ayrımcılık arasında büyük bir fark vardır. Algılanan ayrımcılıkta etnik veya ırksal kökene dayalı ayrımcılık şüphesiz en yaygın olanıdır, ancak doğrudan cinsiyete dayalı ayrımcılığı en çok yaşayan grup kadınlardır, bunu yaş ve dış görünüş takip etmektedir.

Yüksek düzeyde ayrımcılığa uğrayan bir diğer grup ise, cinsel eğilim veya cinsiyet kimliğine dayalı eşitsizliklere maruz kalan ve işyerinde ve sosyal alanda yüksek düzeyde ayrımcılığa uğrayan LGTB+ grubudur. İspanyol toplumunda çeşitliliğin kabulü artmaktadır: bekar annelik, eşcinsel evlilik, eşcinsellerin evlat edinmesi, cinsiyet değişimi ve ırklararası çiftler giderek daha fazla kabul görmektedir. Bununla birlikte, din temelli ayrımcılık konusunda herhangi bir ilerleme kaydedilmemiştir ve İslam, sosyal ve profesyonel alanlarda onaylanmamaya ve ayrımcılığa maruz kalmaya devam etmektedir.

Rapor, empatiye dayalı eğitimin teşvik edilmesi ve eşitsizlik durumlarının görünür kılınmasının katkıda bulunabileceği çeşitliliğin teşvik edilmesi için nüfusun farkındalığının ve duyarlılığının artırılması gerektiği sonucuna varmaktadır.

İşgücü piyasasında ve ev kiralamaya erişimde ayrımcılığa maruz kalan gençlerin durumunu vurgulamak istiyoruz. Gençler, iki veya daha fazla ayrımcılık türünün birleşerek daha büyük bir ayrımcılığa yol açtığı çoklu ayrımcılık olarak adlandırılan durumu yaşamaktadırlar. Bu da gençlerin eşitsizliklere maruz kalma açısından kırılgan bir grup olduğu, ancak aynı zamanda bu eşitsizliklere karşı en fazla mücadele eden ve bu eşitsizliklerin en fazla farkında olan grup olduğu anlamına gelmektedir.

Ayrımcılık alanına bağlı olarak en çok etkilenen gruplar



2.2. Portekiz'deki Durum

Portekiz toplumu modern çağın hoşgörü ve kapsayıcılık yönündeki genel akışını takip ediyor olsa da, gerçek şu ki ayrımcılığa uğradığını hisseden gençlerin sayısı, ayrımcılığa uğramayanların sayısından daha fazla. Bu gerçek, Laura Sagnier ve Alex Morell tarafından koordine edilen ve Kasım 2021'de Fundação Francisco Manuel Dos Santos tarafından yayınlanan yeni bir çalışma ile doğrulanmıştır.

"Os Jovens em Portugal, hoje" adlı çalışmaya göre, bu yaş grubundaki insanların %54'ü ayrımcılığa uğradığını hissetmiştir. Bu oran kadınlar arasında daha da endişe verici olup genç erkek nüfusun %42'sine karşılık %65'tir. Tespit edilen 4 ayrımcılık türü şunlardır: fiziksel görünüm, cinsiyet, yaş ve cinsel yönelim (Sagnier & Morell, 2021, s. 369). Sırasıyla %38, %20, %14 ve %7, bu tür ayrımcılık hisseden gençlerin yüzdesini temsil etmektedir. Bu gerçeklik, kendi yaşamlarına son vermeye çalışan (%23), kasıtlı olarak kendine zarar veren (%12) veya yeme bozukluğu yaşayan (%5) gençlerin yüzdesiyle ilişkilidir (Sagnier & Morell, 2021).

Bu durumda, ayrımcılığın kadın nüfusta daha belirgin bir sorun olduğu ve toplumun zihniyetinde var olan cinsiyet ayrımcılığını pekiştirdiği sonucuna varabiliriz. Aslında, ayrımcılığa uğradığını düşünen kadınların oranı, tüm ayrımcılık türlerinde erkeklerin oranından 3 kat daha fazladır. Ayrıca, kadınların üçte birinden fazlası sadece cinsiyete dayalı ayrımcılığa uğradığını iddia etmektedir. Bu veri, erkek nüfusu arasında aynı gerçekliğe ilişkin %6'lık oranla tezat oluşturmaktadır. Ayrımcılığın daha ağır biçimleri olan şiddet ve taciz de kadınlarda daha yaygındır.

Portekiz'deki gençler, Portekiz toplumunun kendisini kapsayıcı ve kabul edici bir toplum olarak göstermeyi sevmesine rağmen (çeşitliliği göz önüne alındığında olması gerektiği gibi) gerçekte hala altta yatan bazı sorunlar ve "gizli" ayrımcılık olduğu hissine sahiptir. Bununla birlikte, özellikle sivil toplumun giderek daha fazla sesini duyurduğu ve güçlendiği göz önünde bulundurulduğunda, uzun süredir devam eden haksız önyargıların yavaş yavaş üstesinden gelme eğiliminde olduğu için gelecek konusunda iyimseriz. Yine de önümüzde uzun bir yol var ve bu yönde ilerlemeye devam etmek bize bağlı.

2.3. Türkiye'deki Durum

Birçok uluslararası sözleşmede ve ulusal mevzuatta yasaklanmış olmasına rağmen, özellikle risk altındaki gruplar için sıklıkla karşılaşılan bir olgudur. Türkiye özelinde, yakın geçmişte hiç olmadığı kadar insanları kutuplaştıran mevcut siyasi ortamda, ayrımcı nefret söyleminin zaman içinde grupların ve bireylerin ayrımcılık algılarını da etkilediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Resmi kayıtlara göre (21 Haziran 2022), Türkiye'nin çoğunluğu Orta Doğu'dan olmak üzere farklı ülkelerden gelen 3.762.385 mülteciye ev sahipliği yaptığı söylenmektedir. Bu durum, siyasi grupların hükümeti bu kadar çok sayıda mülteciye gerekli altyapı hükümleri olmadan ev sahipliği yapmakla suçlaması nedeniyle de bu durum multeciler için bir ayrımcılık noktası haline gelmiştir. Kontrolün çok az ya da hiç olmadığı mülteciler, kendi kaderlerine terk edilmiş durumdadır. Neticede ayrımcılığın hem aracı hem de mağduru haline gelmişlerdir.

Bu bağlamda etnik kökene dayalı ayrımcılığın "her zaman" veya "sıklıkla" yaşandığını belirtenlerin oranı yüzde 25,28'dir. Yüzde 25,28'i etnik ayrımcılığın bazen yaşandığını belirtirken, yüzde 49,14'ü etnik ayrımcılığın nadiren yaşandığını ya da hiç yaşanmadığını belirtmiştir.

Dini inanca dayalı ayrımcılığın yaşanıp yaşanmadığı sorulduğunda verilen cevapların neredeyse etnik ayrımcılıkla benzer olduğu görülmektedir. Yüzde 26,59'luk bir kesim dini inanca dayalı ayrımcılığın her zaman veya çoğunlukla yaşandığını düşünmektedir. Yüzde 21,43'lük bir kesim ise bazen olduğunu düşünmektedir. Yüzde 51,97'lik bir kesim ise ya hiç yaşanmadığını ya da nadiren yaşandığını düşünmektedir. Diğer bir deyişle, etnik ayrımcılıktan farklı olarak, dini inanç/inançsızlık temelli ayrımcılıkta "bazen" cevabını işaretleyenlerin yüzde 1,3'ünün çoğunlukla veya her zaman yaşandığını söyleyen tarafa, yüzde 2,8'inin ise nadiren veya hiçbir zaman yaşanmadığını söyleyen tarafa geçtiği görülmektedir.

Saha araştırmasından elde edilen bir diğer önemli ve düşündürücü bulgu ise kadınlara karşı ayrımcılık yapılmadığı yönünde güçlü bir kanaate sahip olan geniş bir kitlenin varlığıdır. Görüşülen kişilerin yüzde 41,64'ü kadınlara karşı hiçbir zaman ayrımcılık yapılmadığını düşünürken, yüzde 10,15'lik bir grup Türk toplumunda kadınlara karşı ayrımcılığın nadiren görüldüğünü belirtmiştir.

Ayrımcılığa uğradıkları yönünde yaygın bir kanaat bulunan bir diğer grup ise LGBT+'lardır. Yüzde 36,28'i LGBT+'ların her zaman veya çoğunlukla ayrımcılığa uğradığını belirtmektedir. Yüzde 17,86'sı LGBT+'lara bazen ayrımcılık yapıldığını söylerken, yüzde 45,86'sı ayrımcılığın nadiren yapıldığı ya da yapılmadığı görüşünü benimsemektedir.

En yüksek oranda ayrımcılığa neden olduğu düşünülen son konu ise siyasettir. Yüzde 42,02'lik bir kesim Türkiye'de her zaman veya çoğunlukla siyasi ayrımcılık yapıldığını düşünmektedir. Yüzde 20,68'i bazen ayrımcılık yapıldığını düşünürken, yüzde 37,1'i siyasi ayrımcılık yapılmadığını veya nadiren yapıldığını düşünmektedir.

2.4. İtalya'daki Durum

İtalya'da milyonlarca insan cinsel yönelim, ırk, din, cinsiyet gibi pek çok nedenden ötürü ayrımcılığa maruz kalmaya devam etmektedir. Ayrımcılık, hakaret, temel hizmetlere erişimin engellenmesi, sosyal dışlanma ve şiddet gibi pek çok şekilde ortaya çıkabilmektedir. İtalyan Anayasası'nın 3. Maddesi "tüm vatandaşların cinsiyet, ırk, dil, din, siyasi görüş, kişisel ve sosyal durum ayrımı yapılmaksızın eşit toplumsal onura sahip olduğunu ve kanun önünde eşit olduğunu" belirtmektedir.

Polis rakamlarına göre, İtalya'da ırkçılık ve yabancı düşmanlığı içeren şiddet olayları hiç de nadir değildir. 2020 yılında ırkçı ve yabancı düşmanı nedenlerle işlenen 800'den fazla şiddet olayı rapor edilmiştir. 300'den fazla vaka ile bu eylemlerin çoğu şiddete teşvik olarak sınıflandırıldı. Söz konusu yıl boyunca, ırkçı veya yabancı düşmanı bahanelerle 158 ağır hakaret ve 88 fiziksel saldırı gerçekleştirilmiştir.

2020'de nefret şiddetinin çoğu kişinin ten rengi veya kökeni nedeniyle gerçekleşmiştir. Bununla birlikte, engellilik, cinsel yönelim ve cinsiyet kimliği önyargıları altında şiddet eylemleri de rapor edilmiştir. 2020 yılında engellilere yönelik yaklaşık 200 şiddet eylemi polis tarafından kaydedilmiştir. Aynı yıl içinde, cinsel yönelim veya cinsiyet kimliği nedeniyle 71 nefret suçu işlenmiştir. Sonuç olarak, bu tür suç rakamları yalnızca bildirilen suçları temsil etse de, bildirilen nefret suçlarındaki artış yadsınamaz.

Şiddet, ayrımcılığın en sert biçimidir. Diğer ayrımcılık türleri başka göstergeler aracılığıyla ölçülebilir. Cinsiyete dayalı ayrımcılık için de durum böyledir.

Avrupa Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Enstitüsü (EIGE), 2013 yılından bu yana Avrupa'da toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda kaydedilen ilerlemeyi ölçen Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Endeksi 2020 raporunu bu yıl bir kez daha yayınladı. Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Endeksi iş, ücretler, eğitim, zaman, güç pozisyonları ve servet olmak üzere 6 ana alanı incelemekte ve aile, eğitim düzeyi, doğulan ülke ve yaş gibi diğer faktörleri de dikkate alarak eşitsizlik çalışmasını derinleştirmekte ve genişletmektedir. İtalya, Cinsiyet Eşitliği Endeksinde 100 puan üzerinden 63.8 ile AB'de 14. sırada yer almaktadır. Puanı AB'nin puanının 4.2 puan altındadır. Bazı göstergeler ayrımcılığın farklı alanlarda gerçekleştiğini anlamaya yardımcı olmaktadır. Ortalama olarak bir kadın ayda 1,991 Avro kazanırken, erkeklerin ortalama maaşı 2,610 Avro'dur. Bir kadın, ev işleri ve yemek yapmak için eşinden dört kat daha fazla zaman harcamaktadır. Kadınların %51'i cinsel tacize maruz kalmıştır.

Gençler bu tür ayrımcılıklara maruz kalmaktadır ve onlara bunlarla mücadele edebilecekleri araçlar verilmelidir. Özellikle de kırsal bölgelerde bu ayrımcılığa maruz kalmaktadırlar.

3. İyi Uygulamalar

3.1. Escape Racism



Avrupa Komisyonu tarafından finanse edilen ve Avrupa'da nefret ve ayrımcılığa Kaçış Odası gibi oyunlaştırmaya dayalı yenilikçi metodolojiler aracılığıyla yanıt vermeye çalışan bir Erasmus+ Projesidir. Projenin temel amacı, genç nüfusun insan haklarına saygıyı teşvik ettiği, ırkçılık ve ayrımcılıkla mücadele ettiği ve akranları için destekleyici olarak hareket ettiği kapsayıcı toplumlar inşa etmektir. Örgün eğitim dışı metodolojilerin ve oyun araçlarının yeniliği, gençlik çalışanlarının mesleki gelişimini kolaylaştırmış ve özellikle daha az fırsata sahip olan gençlerin kişisel gelişimini desteklemiştir.

Ülkeler: İtalya, İspanya, Macaristan ve Birleşik Krallık.

Etkinlik Türü: Kaçış Odası

Daha fazla bilgi için [Ek 1 a\)](#)

3.2. Esports - Gaming for engagement at school



Avrupa Komisyonu tarafından ortaklaşa finanse edilen bir Erasmus+ KA2 Projesi ve amacı e-sporu okullarda çeşitli öğrenme güçlükleri olan öğrencilerin kapsanması için bir araç olarak yaygınlaştırmaktır. Proje konsorsiyumu, öğrenme gücü çeken öğrenciler için e-sporan elde edilen kazanımları vurgulamak ve okullarda oyun ve E-spor turnuvaları düzenlemek için okullar için bir kılavuz oluşturmak üzere araştırma ve en iyi uygulamaları bir araya getirdi.

Ülkeler: Letonya, Portekiz, İspanya, Slovenya, Çek Cumhuriyeti ve İtalya.

Faaliyet Türü: E-Oyun

Harici linkler: <https://www.gaming-erasmus.eu>

3.3. Neden Olmasın? (Why not?)



Neden Olmasın? BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından çocukların toplumsal cinsiyet eşitliği hakkında konuşabilmeleri için geliştirilmiş bir eğitsel oyundur. Masa oyununun dijital ve fiziksel olmak üzere iki versiyonu bulunmaktadır. 10 yaş üstü için önerilir. Dijital oyuna

www.nedenolmasinoyunu.org adresinden ulaşılabilir ve oyun ücretsiz olarak oynanabiliyor. Her iki oyunun da amacı, çocukların okul, ev, iş, sokak vb. farklı ortamlarda karşılaştıkları cinsiyetçi durumları fark etmeleri ve bu durumları cinsiyetçi olmayan bir yaklaşımla dönüştürmeleri için birlikte konuşarak farkındalık kazanmalarını sağlamaktır.

Ülke: Türkiye

Etkinlik Türü: Masa Oyunu

Harici linkler: www.nedenolmasinoyunu.org

3.4. Act 4 Inclusion - Life in Theatre



Act 4 Inclusion, doğaçlama tiyatro becerilerini kullanarak eğitimcilerin yeterliliklerini genişletmeyi ve geliştirmeyi amaçlayan bir projedir. Amaç, pedagojik yöntemlerdeki kalite düzeyini artırmak ve özel ihtiyaçları olan kişilerle kullanılmak üzere daha fazla sayıda metodolojiye sahip olmaktır. Proje kapsamında oluşturulan metodolojilerden biri, oyuncuların kişisel yetkinliklerini geliştirmek için oluşturulan eylem kartlarından oluşan bir masa oyunudur. Proje çıktıları, sosyal kapsayıcılık alanında çalışan eğitimcilere yöneliktir. Ayrıca proje, yetişkin eğitimi alanında yaygın eğitimin kullanımını artırmayı amaçlamaktadır.

Ülkeler: İtalya, Portekiz, İspanya, Romanya Activity Type: Board game

Harici linkler: <https://act4inclusion.infoproject.eu/>

4. Önerilen Faaliyet ve Tavsiyeler

Bir oyunlaştırma projesi planlarken, yardım etmek istediğimiz hedef grup, onların güçlükleri ve engelleri, oyunun hedefleri, beklenen sonuçları ve son olarak da yeterliliklerini geliştirmek için gereken teknikler gibi farklı hususları göz önünde bulundurmak gerekir. Özelliklerine bağlı olarak, sadece konuşulanları anlamalarını değil, aynı zamanda becerilerini geliştirebilmelerini ve sınırlarını genişletebilmelerini sağlayan metodolojiler ve yaklaşımlar kullanmak gerekir. Elbette temelden başlamak gerekir, bir oyun geliştirmek için psikoloji, sosyoloji, oyun tasarımı, eğitim ve popüler kültür gibi farklı alanlarda bilgi sahibi olmak önemlidir.

Oyun, disleksi, otizm veya hareket güçlüğü gibi engelleri olan kişiler de dahil olmak üzere herkes için erişilebilir olmalı ve cinsiyet, LGBTQ +, ırk, azınlıklar, din vb. gibi farklı ayrımcılık unsurlarına uyarlanabilmelidir. Hedef gruba karar verildikten sonra, oyuncuların geliştirmesi gereken temel beceriler belirlenerek oyun oluşturulmalıdır. Bu beceriler sadece iletişim, empati ve kendini ifade etme gibi kişisel özelliklere değil, aynı zamanda ekip kurma, dijital beceriler, işbirliği ve rekabet gibi topluma entegrasyonda temel olan becerilere de atıfta bulunmaktadır.

Rekabetten bahsetmişken, oyunlar doğaları gereği olumsuz rekabet koşullarını doğurabilir ve oyuncuların dikkatini rekabetten keyif almaktan diğer oyuncuları yenmeye çekebilir. Bu bakımdan oyun, oyuncuların kazanmaktan ziyade oyunun kendisini oynayarak elde ettikleri değerleri teşvik edecek şekilde tasarlanmalıdır. Bu şekilde rekabet olumlu bir açıdan değerlendirilmeli ve hedefe ulaşmak için oyuncuları motive etmek üzere kullanılmalıdır.

Sonuçların doğrulanması, geliştirilen araç ve metodolojilerin hedeflere başarılı bir şekilde ulaştığını görebilmek açısından büyük önem taşımaktadır. Başarıyı doğrulamak için, başka bir öğrenme dönemine ihtiyaç duyup duymadıklarını veya oyunun amaçladığı becerileri tam olarak geliştirip geliştirmediklerini anlamak için bir eğitmen tarafından takip ve değerlendirme faaliyetleri yapılabilir. Oyuncular arasındaki olumlu sonuçlar, başarıyı gösterdiği için aracın kendisi için de olumlu bir sonuç olarak kabul edilebilir.

Çalışmamızla, kendi metodolojilerinizi ve oyunlaştırma araçlarınızı geliştirirken hedef grubunuzun özel koşullarına ve özelliklerine odaklanarak bu önerileri uygulamanızı tavsiye ediyoruz.

EK 1: İyi uygulamalar

a) Escape Racism

Escape Racism, Avrupa Komisyonu tarafından ortaklaşa finanse edilen bir Erasmus+ Projesidir.



Proje bir ihtiyaçtan doğmuştur: tüm Avrupa Birliği'nde, bu sorunu çözmek için gösterilen tüm çabalara rağmen, ten rengi, etnik kökeni, dini veya cinsiyeti nedeniyle nefret ve ayrımcılığa maruz kalan insanlar vardır. Projeye katılan ülkelerin istatistikleri, artan ırkçılık, nefret söylemi ve ayrımcı eylemler hakkında endişe verici veriler ortaya koymaktadır.

Projenin temel amacı, genç nüfusun insan haklarına saygıyı teşvik ettiği, ırkçılık ve ayrımcılıkla mücadele ettiği ve akranları için çoğaltıcı olarak hareket ettiği kapsayıcı toplumlar inşa etmektir.

Resmi olmayan metodolojilerin ve oyun araçlarının yeniliği, gençlik çalışanlarının mesleki gelişimini kolaylaştırmış ve özellikle daha az fırsata sahip olan gençlerin kişisel gelişimini desteklemiştir.

Bu projeyi yürütmek için birlikte çalışan kuruluşlar şunlardır



İtalya'dan



İspanya'dan



İtalya'dan



Birleşik Krallık'tan



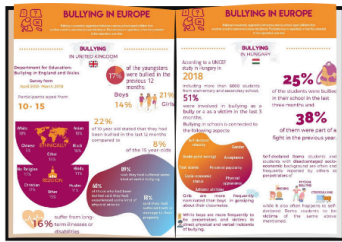
Macaristan'dan

Tüm çalışmalara ayrımcılıkla ilgili 5 ana başlık rehberlik etti.

Her kuruluş bunlardan birinde uzmanlaşmışp çalışmalarını bu konular etrafında geliştirdiler, diğer kuruluşları besleyip onlardan yararlandılar.

Hem araştırmalar hem de oluşturulan Kaçış Odaları bu 5 konuya odaklanmıştır: ırkçılık, zorbalık, sınırlar, modern kölelik ve engellilik.

Projenin üç temel sonucu vardır:



GENÇLİK EĞİTİMCİLERİ İÇİN EĞİTİM KİTİ

İnsan hakları, hoşgörüsüzlük ve ırkçılığın önlenmesi alanında faaliyet gösteren gençlik çalışanları ve eğitimciler için yararlı olan yaygın metodolojilerin, tekniklerin ve yaklaşımların geliştirilmesini içerir.

Ayrıca, proje boyunca kuruluşlar tarafından oluşturulan 10 senaryodan oluşan bir kaçış odası kitinin oluşturulmasını da içerir, böylece isteyen herkes bunları oluşturabilir ve hedef gruplarıyla uygulayabilir.



KAÇIŞ ODALARININ TEST EDİLMESİ

Konsorsiyum, test için bir bilgilendirme içeren bir metodoloji tasarladı. Bütün organizasyonlar kaçış odalarını uygulamaya koydular ve hedef gruplarıyla test ettiler; böylece ayrıntılı bir değerlendirmeyeyle hatalarımızı düzeltebildik ve kaçış odalarımızı geliştirebildik.

ÇEVİRİMİÇİ ARAÇLARIN GELİŞTİRİLMESİ

Proje ürünlerinin maksimum görünürlüğünü ve erişilebilirliğini sağlamak ve sürdürülebilirliğini garanti altına almak için, oluşturulan tüm içeriğe erişebileceğiniz bir web platformu oluşturuldu: el kitabı, araç seti, her konu hakkında bilgi içeren bir sayfa ve oluşturulan her kaçış odası için bir sayfa (her konu için 2 kaçış odası).



b) Esports - Gaming for engagement at school



ESports - Gaming for Boosting School Engagement, Avrupa Komisyonu tarafından ortaklaşa finanse edilen bir Erasmus+ KA2 Projesidir.

Projenin amacı, çeşitli öğrenme güçlükleri olan öğrencilerin okula katılımını sağlamak için bir araç olarak e-sporu yaygınlaştırmaktır.

Projenin ortakları Asociacion Cultural y Deportiva la Hoya (İspanya), Associação Check-in - Cooperação e Desenvolvimento (Portekiz), CO.RI.S.S (İtalya), Hodina H ZS (Çek Cumhuriyeti) ve Srednja poklicna in tehniška šola Murska Sobota (Slovenya) olup Letonya Disleksi Derneği (Letonya) tarafından yürütülmektedir. Projenin süresi iki yıldır.

Proje konsorsiyumu, öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için e-spordan elde edilen kazanımları vurgulamak ve okullarda oyun ve e-spor turnuvaları düzenlemek için okullara yönelik bir kılavuz oluşturmak üzere araştırma ve en iyi uygulamaları bir araya getirdi.

Bunun için eğitim materyali, altı ortak ülkeden engelli öğrencilerden oluşan takımların League of Legends oynamak için bir araya geldiği üç turnuva sırasında çekildi. Araştırma, kılavuz ve eğitim videoları, proje için özel olarak oluşturulan bir web sitesine yerleştirildi. Projenin yönetimi ve geliştirilmesinde çevik araçlar ve teknikler kullanılmıştır.

Çeviklik, Bilgi Teknolojileri sektöründe oldukça talep gören bir iş becerisidir ve bu, öğrenme güçlüğü çeken birçok öğrenci için profesyonel bir yol oluşturabilir.

Bu projedeki başarılı deneyimden yola çıkarak, e-spor turnuvaları oluşturmak için bir El Kitabı oluşturuldu.

Bu turnuvaları yapmamızın altında yatan nedenler, turnuva organizasyonu hakkında daha fazla bilgi edinmek, e-sporun okul katılımı üzerinde ne gibi etkileri olduğunu öğrenmek ve e-sporu okullara nasıl tanıtabileceğimizi öğrenmekti. Bu faaliyetlerden sonra bir anket yapıldı ve bu anketin sonuçlarına göre:

- Espor, öğrencileri okula bağlamak için harika bir yoldur
- Daha fazla öğrenci bunu okullarında görmek istiyor.

• c) Neden Olmasın (Why not?)





"Neden Olmasın?" oyunu, BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından çocuklar arasında toplumsal cinsiyet eşitliğini teşvik etmek amacıyla tasarlanmış bir eğitim aracıdır. Oyun hem tahta hem de dijital formatlarda mevcut olup, hem Türkçe hem de Arapça olarak geliştirilmiştir. İyi uygulamaların paylaşıldığı toplantımız sırasında, oyunun geliştiricilerinden biri tarafından oyunun gelecekte İngilizce olarak da sunulacağı teyit edildi.

Hedef kitlesi 10 yaş ve üzeri çocuklar olan oyun, bağımsız bir uzman tarafından değerlendirilmiş ve toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda farkındalığı etkin bir şekilde artırdığı ve çocuk gelişimine uygun olduğu tespit edilmiştir. Bu rapora dayanarak oyunda iyileştirmeler yapılmış ve Mart 2021'de kullanıma sunulmuştur.

Oyuna www.nedenolmasinoyunu.org web sitesinden ücretsiz olarak erişilebilir ve 9 yaş ve üzeri çocuklar için uygundur. Oyunun daha ileri izleme ve değerlendirmesi 2021-2022 yıllarında gerçekleştirilmiştir.

Her iki oyunun da amacı, çocukların okul, ev, iş, sokak vb. farklı ortamlarda karşılaştıkları cinsiyetçi durumları fark etmeleri ve bu durumları cinsiyetçi olmayan bir yaklaşımla dönüştürmeleri için birlikte konuşmalarını ve farkındalık kazanmalarını sağlamaktır. Oyun, çocukların soru sormasını destekliyor ve eşitsizlikle mücadele konusunda farkındalık yaratılmasına katkı sağlıyor.

Ayrıca oyunun sınıf ve çevrimiçi eğitim ortamlarında çocuklarla nasıl oynanabileceği ve öğrenmeyi destekleyici ek bir çalışma olarak nasıl kullanılabileceği konusunda eğitimcilere destek olmak ve oyunun materyal ve içeriklerinden yararlanarak yapılabilecek destekleyici etkinlikleri önermek amacıyla eğitimciler için bir el kitabı hazırlanmıştır. Kılavuzda önerildiği gibi, oyunu oynamak için önerilen iki yol vardır. Ancak, yorumlama ve uyarlamalara açıktır.

1. Tek bir ekranda büyük bir grup olarak oynama

Bir bilgisayar yardımıyla tüm sınıfla birlikte oynanabilir.

yüz yüze eğitim ortamında veya ekran paylaşarak

çevrimiçi eğitimde çevrimiçi ortamda oynanabilir.

2. Tek bir ekranda küçük gruplar halinde oynama

İnternet bağlantılı bir bilgisayar ve bir projektör ile yüz yüze eğitim ortamında her küçük grubun bir oyuncu olacağı şekilde oynanabilir.



Neden Olmasın Dijital Oyunu, BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından İsveç İstanbul Başkonsolosluğu'nun desteğiyle geliştirildi.



d) Act 4 Inclusion - Life in Theatre

ACT 4 INCLUSION - LIFE IN THEATRE, sosyal doğaçlama tiyatrosunun kullanımıyla ilgili becerileri kullanarak eğitimcilerin yeterliliklerini genişletmeyi ve geliştirmeyi amaçlayan bir projedir.



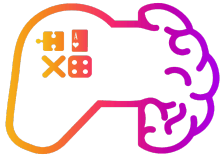
Buradaki fikir, pedagojik yöntemlerdeki kalite seviyesini artırmak ve özel ihtiyaçları olan kişilerle kullanılmak üzere daha fazla sayıda metodolojiye sahip olmaktır.

Hedef grupla kurulan bağ, bireylerin ihtiyaçlarına yönelik kaliteli içerikler geliştirmek ve öğrenme fırsatlarını artırmak için çok önemlidir. Ayrıca proje, yetişkin eğitimi alanında yaygın eğitimin kullanımını artırmayı amaçlamaktadır.

Bu projeyi oluşturan stratejik ortaklık, çalışma altındaki kişilerin yeteneklerinin geliştirilmesinde, özellikle de daha az fırsata sahip yetişkinlerin (mülteciler ve göçmenler, psikolojik rahatsızlıkları olan kişiler, fiziksel engelli kişiler, yaşlılar, vb) yaşadığı sosyal ve kişisel becerilerin geliştirilmesinde mevcut sorunu tespit etmiştir.

Projenin ana hedefleri şunlardır:

- Sağlıklı bir yaşam tarzını, duyguların sağlıklı bir şekilde ifade edilmesini, öz saygıyı, karar verme kapasitesinin uyarılmasını ve çok kültürlü bir toplumda sosyal kapsayıcılığı teşvik eden doğaçlama tiyatrosu ve diğer dışavurumcu sanat araçları aracılığıyla bir çalışma kitinin geliştirilmesi yoluyla yetişkinler için eğitim alanında yenilikçi uygulamaların oluşturulması.
- Sanat terapisi yöntemlerini kullanarak farklı sosyal alanlarda çalışan yetişkin eğitimciler, eğitmenler ve personel için çok kültürlü kaynaklardan oluşan bir web platformu geliştirerek yenilikçi ve yaygın metodolojilerin taşınabilirliğini artırmak.



GAMES
YOUTH
LEARNING

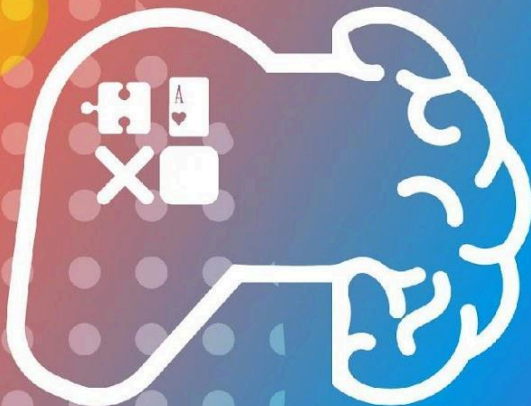


Co-funded by
the European Union

- Katılımcıların kendilerini ifade etme yetkinliklerini geliştirmek.



Projenin ortakları:



GAMES
YOUTH
LEARNING