

# Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Projesi

---

## Oyun Etki Değerlendirme Çalışması Raporu

Sosyal Kalkınma ve Cinsiyet Eşitliği Politikalar Merkezi Derneği  
(SOGEP)

Ağustos 2013

## İçindekiler

Giriş .....	2
1. BÖLÜM: MESELA SOKAĞI .....	3
Mesela Sokağı için geliştirilen değerlendirme araçları .....	3
Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği .....	3
Oyun Materyali ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği .....	4
Ölçeklerin Uygulanması .....	5
Odak grup görüşmeleri .....	5
Bulgular .....	6
Oyuna ilişkin değerlendirme .....	6
Toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin değerlendirme .....	7
Genel Değerlendirme ve Öneriler .....	9
2. BÖLÜM: NEDEN OLMASIN? .....	11
Neden Olmasın için geliştirilen değerlendirme araçları .....	11
Toplumsal Cinsiyete Dair Kalıpyargılar Ölçeği .....	11
Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Tutumları Ölçeği .....	11
Oyun Motivasyon Ölçeği .....	11
Oyun Materyali ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği .....	11
Anketlerin uygulanması .....	12
Odak grup görüşmeleri .....	12
Bulgular .....	13
Oyuna ilişkin değerlendirme .....	13
Toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin değerlendirme .....	14
Genel Değerlendirme ve Öneriler .....	20

## Giriş

Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi (ÇOÇA) tarafından yürütülen Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Projesi cinsiyet eşitliğine yönelik olumlu tutum değişikliğinin gerçekleşmesini hedefliyor. Proje kapsamında yürütülen çocukların toplumsal cinsiyet algıları araştırmasının verilerinden yola çıkarak tasarlanan Mesela Sokağı ve Neden Olmasın oyunları çocukların cinsiyet eşitliği algılarının yükselmesini hedefliyor.

Bu oyunların ölçme ve değerlendirme çalışması Sosyale Kalkınma ve Cinsiyet Eşitliği Politikalar Merkezi Derneği (SOGEP) tarafından yürütülmüştür. Ölçeklerin geliştirilmesi, uygulanması ve analizi Ortadoğu Teknik Üniversitesi Psikoloji bölümü Araştırma Görevlisi Nilüfer Ercan tarafından yapılmıştır. Anketlerin uygulanması, analizi ve rapor yazım süreci İrem Aktaşlı tarafından koordine edilmiştir. Proje kapsamındaki tüm çalışmalar SOGEP Yönetim Kurulu Başkanı Aysun Sayın'ın danışmanlığında yürütülmüştür.

Raporun ilk bölümünde Mesela Sokağı'na, ikinci bölümünde ise Neden Olmasın oyuna ilişkin analizler yer almaktadır. Her iki bölüm de de proje kapsamında geliştirilen değerlendirme araçlarına yer verildikten sonra anketlerin uygulanmasının nasıl yapıldığına ilişkin bilgi paylaşılmıştır. Proje kapsamında toplanan nitel ve nicel veriye ilişkin iki başlık altında toplanmıştır: a)Oyuna ilişkin değerlendirme, b)toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin değerlendirme. Böylelikle hem oyunun tekniğine ve çocukların oyuna ilişkin görüşlerine ilişkin bir değerlendirme hem de bu oyunların çocukların toplumsal cinsiyet eşitliğine ilişkin algılarında nasıl bir farkındalık yarattığı gözlemlenmiştir. Her iki bölüm de genel değerlendirme ve öneriler sunularak bitirilmiştir.

## 1. BÖLÜM: MESELA SOKAĞI

ÇOÇA tarafından Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Projesi kapsamında 6-9 yaş grubu için Mesela Sokağı oyunu geliştirildi. Mesela sokağı, çocukların toplumsal cinsiyet eşitliğine yönelik algı ve tutum geliştirmelerine katkı sağlamayı amaçlıyor.

Proje kapsamında yürütülen etki değerlendirme çalışmalarında iki başlık altında değerlendirme yapıldı. İlk olarak çocukların toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin tutumlarında oyunun nasıl bir etki bıraktığı nicel ve nitel ölçüm araçlarıyla değerlendirildi. Bunun yanı sıra oyunların tekniği ve materyallerine ilişkin değerlendirme de yapıldı .

### Mesela Sokağı için geliştirilen değerlendirme araçları

#### Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği

Oyunun amaçladığı doğrultuda, çocukların toplumsal cinsiyet kalıplarında oyunun bıraktığı etki/değişimin gözlemlenebilmesi için uyarlama/ revizyon yöntemiyle “Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği” (Ek 1) geliştirilmiştir. 7-10 yaş grubuna uygun olan bu ölçek iki aşamalı nicel ölçüm içerir.

Maddeler ve prosedür aşağıdaki dört çalışmadan yola çıkarak uyarlanmış ve yazılmıştır:

- Schau & Kahn (1977): Children’s sex stereotypes of adult occupations
- Signorella & Liben (1985): Gender stereotyped attitude scale for children
- Sheridan (1978): Children’s perceptions of sex stereotyping in elementary school
- Williams, Bennett & Best (1977): Sex stereotype measure II

Ölçeğin ilk bölümünde belli meslek ve etkinliklerle ilgili «kim yapabilir/olabilir» sorusuna çocukların «kızlar» «erkekler» «hem kızlar hem erkekler» yanıtlarından hangisini tercih ettiği değerlendirilir. İkinci bölümde ise bir öykü içinde anlatılan karakterin kim olduğu sorusuna çocukların «bora» «betül» «bora ya da betül» cevaplarından hangisini tercih ettiği değerlendirilir.

Birinci bölümdeki sorulara «hem kızlar hem erkekler» cevabı bir, Maskülen maddelere «erkekler» feminen maddelere «kızlar» cevabı iki puan olarak kodlanır. Benzer bir şekilde ikinci bölümde de («Bu öyküde B kim olabilir» soru tipi) maskülen öykülere Bora iki, feminen öykülere Betül iki, bora ya da betül cevabı bir puan olarak kodlanır. Yüksek skor geleneksel kalıpların çokluğuna işaret eder. Ölçeklerin geçerlik ve güvenilirlik analizleri literatüre ve kullanıma uygun değerler göstermiştir.

## Oyun Materyali ve Tekniđini Deđerlendirme Ölçeđi

Oyun ilk oynandıktan sonra doldurulmak üzere geliřtirilen “Oyun Materyal ve Tekniđini Deđerlendirme Ölçeđi” (Ek 2) iki bölümden oluřmaktadır. İlk bölümde üçlü cevap skalasında çocuđun oyunu kavrayıřı, oyuna verdiđi deđer ve oyunu benimseme seviyesi deđerlendirilir. İkinci bölümde ise açık uçlu sorularla çocuđun oyunu kavrayıřı ve benimseme seviyesi deđerlendirilir. Ölçeđin geçerlik ve güvenilirlik testlerinde uygulama için uygun deđerler bulunmuřtur.

### **Kavrayıř (Anlařılabilirlik, Algılanan zorluk)**

- Bu oyunu öđrenmek ne kadar kolaydı/zordu?
- Bu oyun ne kadar kolaydı/zordu?
- Kartlarda yer alan karakterleri hatırlıyor musun? Örnek verir misin?
- Kartlarda yer alan karakterlerin neler yaptığını hatırlıyor musun? Örnek verir misin?

### **Algılanan deđer**

- Bu oyunu ne kadar sevdim?
- Bu oyunu tekrar oynamak ister misin?
- Bu oyun ne kadar eđlenceliydi?
- Bu oyun ne kadar ilginçti?
- Bu oyun ne kadar sürdü?

### **Benimseme, kabul/red**

- Kartlarda hořuna giden neler vardı?
- Kartlarda hořuna gitmeyen neler vardı?
- En sevdiđin kartlar varsa hangileri gösterir misin? Neden?
- En sevmediđin kartlar varsa hangileri gösterir misin? Neden?

## Ölçeklerin Uygulanması

7-10 yaş grubu çocukların okuduklarını anlamada ya da ölçek doldurmakta zorlanabilecekleri düşünülerek anketler rehber öğretmenler tarafından çocuklara sözlü olarak uygulandı, cevaplar rehber öğretmenler tarafından formlara işlendi. Proje kapsamında yapılan öğretmen eğitimlerinde anketlerle ilgili bir oturum yapıldı. Bu oturumda rehber öğretmenlere anketler tanıtıldı ve anketleri uygularken dikkat etmeleri gereken noktalarla ilgili bilgi verildi. Ayrıca hazırlanan “Aman Dikkat Formu” da öğretmenlerle paylaşıldı (Ek 3).

Oyun oynanmadan yaklaşık bir hafta önce rehber öğretmenler aracılığıyla çocuklara ön test uygulaması yapıldı. İlk oyunun ardından, çocuklarla “Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği” dolduruldu. Oyunu birer hafta arayla iki kez daha oynadıktan sonra çocuklarla son test uygulaması yapıldı.

Ölçekler geliştirildikten sonra 5 Ekim 2012 tarihinde İstanbul’da Güzeltepe İlköğretim Okulu’nda ölçekleri denemek üzere bir pilot uygulama gerçekleştirildi. Pilot uygulamada 20 kişiyle (6-10 yaş arası eşit dağılımlı) oyun oynanarak anket çalışması yapıldı. Pilot uygulamadan sonra anketlerin 7-10 yaş grubunda uygulanmasının daha iyi sonuç vereceğine karar verildi.

Proje kapsamında İstanbul’da çalışma yürütülen 25 farklı okulda 7-11 yaş aralığındaki 263 çocukla anket çalışması yapıldı. Anket uygulaması yapılan çocukların yaş ortalaması 8,97’dir (standart sapma: 0,81).

**Tablo 1:** Anket Uygulama Planı

Anket Uygulama Planı	
Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği (Ön test)	Hafta 1
Oyunun oynanması (1)	Hafta 2
Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği	Hafta 2 (ilk oyundan sonra)
Oyunun oynanması (2)	Hafta 3
Oyunun oynanması (3)	Hafta 4
Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği (Son test)	Hafta 4

## Odak grup görüşmeleri

Etki değerlendirme çalışması kapsamında nitel değerlendirmenin bir parçası olarak iki farklı okulda 27 çocukla odak grup görüşmesi yapıldı. Çocukların oyuna tepkilerinin, oyunla ve oyunun içeriğiyle ilgili düşüncelerinin, günlük hayatta oyunla kurdukları ilişkilerin, oyun üzerinden toplumsal cinsiyet eşitliğine bakış açılarının ve bu bakıştaki değişimin derinlemesine incelenmesi hedeflendi. Görüşmeler yarı yapılandırılmış sorular aracılığıyla gerçekleştirildi (Sorular için bakınız Ek 1).

## Bulgular

### Oyuna ilişkin değerlendirme

“Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği” ile yapılan nicel değerlendirme sonuçları çocukların oyunu genel olarak beğendiklerini, eğlenceli bulduklarını ve tekrar oynamak istediklerini göstermektedir. Öğrencilerin % 95,8’i oyunu sevdiğini, % 97,7’si eğlenceli bulunduğunu, % 97’si tekrar oynamak istediğini, % 89,7’si kartlardaki resimleri beğendiğini belirtmiştir (Tablo 2). Buna rağmen öğrencilerin % 52,9 oyunu ilginç bulmuştur.

Çocukların büyük bir bölümü oyunu öğrenmenin (% 79,5) ve oyunu oynamanın (% 73,4) kolay olduğunu düşünmektedir.

Odak grup görüşmelerinde çocukların tamamı bu oyunu arkadaşlarına tavsiye edeceklerini belirttiler. Oyunun eğlenceli olduğu ve hafızayı/zekayı geliştirdiği vurgulandı. Oyun sırasında yapılan gözlemlerde çocukların oyuna tam konsantrasyonla katılabildikleri ve oynarken güzel vakit geçirdikleri, eğlendikleri görüldü.

**Tablo 2:** Oyun Materyali ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği - Nicel Sorular

		1	2	3	Boş	Açıklama
<b>Bu oyunu ne kadar sevdim?</b>	#	2	6	252	3	1: Hiç sevmedim
	%	0.8%	2.3%	95.8%	1.1%	2: Ne sevdim ne sevmedim 3: Çok sevdim
<b>Bu oyunu öğrenmek ne kadar kolaydı?</b>	#	7	44	209	3	1: Hiç kolay değildi
	%	2.7%	16.7%	79.5%	1.1%	2: Ne kolaydı ne değildi 3: Kolaydı
<b>Bu oyunu tekrar oynamak ister misin?</b>	#	2	3	255	3	1: İstemem
	%	0.8%	1.1%	97.0%	1.1%	2: Ne isterim ne istemem 3: İsterim
<b>Bu oyun ne kadar kolaydı?</b>	#	6	57	193	7	1: Hiç kolay değil
	%	2.3%	21.7%	73.4%	2.7%	2: Ne kolaydı ne değildi 3: Kolay
<b>Bu oyun ne kadar eğlenceliydi?</b>	#	1	2	257	3	1: Hiç eğlenceli değil
	%	0.4%	0.8%	97.7%	1.1%	2: Ne eğlenceli ne değil 3: Eğlenceli
<b>Bu oyun ne kadar ilginçti?</b>	#	50	69	139	5	1: İlginç değil
	%	19.0%	26.2%	52.9%	1.9%	2: Ne ilginç ne değil 3: İlginç
<b>Kartlardaki resimleri ne kadar beğendin?</b>	#	2	22	236	3	1: Beğenmedim
	%	0.8%	8.4%	89.7%	1.1%	2: Ne beğendim ne beğenmedim 3: Beğendim

Kartlara ilişkin nitel sorular incelendiğinde öğrencilerin kartlardaki çiftlerin isimlerini büyük ölçüde hatırladıkları görülmektedir. 266 çocuktan 210’u kartlardaki karakterlerden en az birinin adını söylemiştir. Ayrıca 18 çocuk da isim söyleyemese de kartlardaki etkinliklerden karakterleri tarif edebilmişlerdir. Odak grup görüşmesinde de çift isimleri söylendiğinde ve bu kartlara ilişkin neler hatırladığı sorulduğunda çocukların neredeyse tüm kartları sayabildikleri gözlemlenmiştir.

266 çocuktan 226’sı kartlardaki karakterlerin neler yaptıklarını tarif edebilmiştir. Toplumsal cinsiyet rolleriyle çelişen kartların çocuklar tarafından daha çok akılda kaldığı ve bu kartların daha çok sevildiği gözlemlenmiştir.

Çocukların büyük bir çoğunluğu beğenmedikleri bir kart ya da kartlarda beğenmedikleri bir durum olmadığını belirtmiştir. Ancak beğenmediği kart/durum olduğunu belirten çocukların büyük çoğunluğu toplumsal cinsiyet rolleriyle çelişen kartları/durumları beğenmediklerini söylemişlerdir (kadının evlenme teklif etmesi, araba kullanması; kızın futbol oynaması, yaramazlık yapması, ağaca tırmanması; erkeğin ütü yapması).

Odak grup görüşmelerinde cinsiyete dayalı kalıpyargılarla ters düşen örnekleri ve görselleri çocukların daha fazla hatırladığı görüldü. Erkeğin ütü yapması, kadının halter kaldırması, kadının evlenme teklifi etmesi, kadının futbol oynaması, kadının araba kullanması ve erkeğin çocuğa yemek yedirmesi en çok hatırlanan kartlar arasında yer aldı.

### Toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin değerlendirme

Ön test ve son test sonuçları arasındaki farkın anlamlılığı ANOVA testi uygulanarak test edilmiştir. Sonuçlar, geleneksel cevapların oyun sonrası testte oyun öncesine kıyasla istatistiksel olarak anlamlı ölçüde daha az olduğunu göstermiştir. Detaylı olarak açıklamak gerekirse, ön ve son test sonuçları karşılaştırıldığında feminen maddelere “sadece kadınlar” ( $F(1,262)= 148.01, p<.0005$ ), maskülen maddelere “sadece erkekler” ( $F(1,262)= 271.32, p<.0005$ ) cevaplarında bir düşüş yaşandığı görülmüştür ve bu düşüş istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Paralel olarak, bu tarz önermelere verilen “hem kadınlar hem erkekler” cevabının sayısı yükselmiştir. Örneğin “Kim bir oto tamircisi olabilir?” sorusuna ön testte 227 «erkekler» yanıtını verirken, bu sayısı 117’ye düşmüştür. Bu oyunun, çocukların meslekleri cinsiyete bağlı kategorileştirme eğilimlerinin azalmasına destek olduğu şeklinde yorumlanabilir.

**Tablo 3:** Mesleklere göre maskülen/feminen cevapların sayısı

	Öntest	Son test	Değişim
<b>Kim bir oto tamircisi olabilir? (M)</b>	227	117	-48.5%
<b>Kim halterci olabilir? (M)</b>	168	100	-40.5%
<b>Kim şoför olabilir? (M)</b>	123	68	-44.7%
<b>Kim temizlik görevlisi olabilir? (F)</b>	103	71	-31.1%

Etkinliklerle ilgili cevaplar incelendiğinde de ön test ve son test arasındaki farklar çocukların etkinlikleri cinsiyete dayalı olarak ayrıştırma eğilimlerinde bir düşüşe işaret etmektedir. Tablo 4’teki veriler çocukların oyunda cinsiyete dayalı rollerle çelişen durumlarla karşılaşmaları çocuklardaki cinsiyete dayalı kalıpyargıları esnettiği şeklinde yorumlanabilir.



**Tablo 4:** Etkinliklere göre maskülen/feminen cevaplar veren çocuk sayısı

	Ön test	Son test	Değişim
Kim judo/karate yapabilir? (M)	79	25	-68.4%
Kim futbol oynayabilir? (M)	174	106	-39.1%
Kim bilyelerle oynayabilir? (M)	84	48	-42.9%
Kim ip atlayabilir? (F)	161	108	-32.9%
Kim sofranın kurulmasına yardım etmelidir? (F)	74	37	-50.0%
Bir ailede arabayı kim sürmelidir? (M)	157	99	-36.9%
Kim ağaca tırmanabilir? (M)	108	60	-44.4%
Kim bebeklerle oynayabilir? (F)	191	143	-25.1%
Kim evde çocuğa bakmalıdır? (F)	176	116	-34.1%
Kim ütü yapabilir? (F)	188	122	-35.1%
Kim evlenme teklif edebilir? (M)	214	116	-45.8%
Kim gitar çalabilir? (M)	72	36	-50.0%
Kim yemek yapmalıdır? (F)	24	11	-54.2%
Kim top oynayabilir? (M)	179	118	-34.1%
Kim musluk tamir edebilir? (M)	232	138	-40.5%
Kim küçük kardeşine bakmalıdır? (F)	86	56	-34.9%
Kim pembe giyebilir? (F)	99	44	-55.6%
Kim araba sürebilir? (M)	184	121	-34.2%
Kim folklör dansı yapabilir? (F)	130	69	-46.9%
Kim bebeğe yemek yedirmelidir? (F)	23	14	-39.1%
Kim çocukla ilgilenmelidir? (F)	196	108	-44.9%
Kim bisiklet sürebilir? (N)	76	40	-47.4%
Kim kartlarla oynayabilir? (N)	16	10	-37.5%
Kim çizgi film seyredebilir? (N)	160	95	-40.6%
Kim tiyatrodan oynayabilir? (N)	16	8	-50.0%
Kim balık tutabilir? (M)	161	103	-36.0%
Kim denize girebilir? (N)	24	11	-54.2%
Kim çocukla ilgilenmelidir? (F)	458	364	-20.5%
<b>Toplam</b>	<b>4257</b>	<b>3672</b>	<b>-13.7%</b>

## Genel Değerlendirme ve Öneriler

Çocukların oyuna ilişkin görüşleri genel olarak oldukça olumludur. Çocukların neredeyse hepsi oyunu tekrar oynamak istediklerini belirtmişlerdir. Hem odak grup görüşmeleri hem de “Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği” çocukların oyundaki karakterleri ve eylemleri hatırlama düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir.

Toplumsal cinsiyet kalıpyargılarıyla ters düşen kartları çocukların daha çok hatırladığı gözlemlenmiştir. Ancak en beğenmediğiniz kart/kartlarda en beğenmediğiniz şey(ler) sorusuna cevap olarak da yoğun olarak bu kategoriye giren kartlar belirtilmiştir.

Oyunun çocukların toplumsal cinsiyete dayalı kalıpyargılarda bir esneme sağladığı savunulabilir. Nitekim öntest ve son testler karşılaştırıldığında çocukların feminen maddelere “sadece kadınlar”, maskülen maddelere “sadece erkekler” cevaplarında bir düşüş görülmektedir. Nitel veriler de nicel verileri destekler biçimde, hedeflenen içeriğin çocukların dikkatini çektiğini, akılda kaldığını ve bir izlenim yarattığını göstermiştir. Ancak odak grup görüşmesi gibi bir tetikleyici yokluğunda bu etkinin sınırlı kalabileceği unutulmamalıdır. Bu oyunda kartlar üzerine konuşmayı tetikleyecek ve bu konuşmaların oyunun hedefi doğrultusunda sistemli müdahale ile yürütülmesini sağlayacak bir revizyon faydalı olabilir. Bunun için çocukların en çok dikkatlerini çeken/akıllarında kalan kartları arkadaşları ile paylaşımlarını ve tartışmalarını içeren bir bölüm oyuna entegre edilebilir. Oyun yürütücüsü (örn. Rehber öğretmen) Liben ve Bigler’in ‘kural eğitimi’ olarak adlandırdıkları bir müdahaleden yola çıkarak tartışmalara yön verebilir. (Örn. Mesleklerin cinsiyete değil tercihe ve bilgi/eğitime göre yapıldığının altını çizen bir tartışma yönetimi.) Sonuç olarak, her şeye rağmen kartlardaki karşı-kalıpyargısal görsellere maruz kalınması ve çocukların oyundaki karakterler aracılığıyla alternatif modeller görmesi mevcut piyasa oyunlarında bu eksiklik göz önüne alındığında başlı başına bir avantajdır. Zira daha önce yapılan araştırmalar, alternatif karşı-kalıpyargısal modellerin varlığının kalıpyargısal esnekliğe faydasını ortaya koymuştur.



## 2. BÖLÜM: NEDEN OLMASIN?

ÇOÇA tarafından Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Projesi kapsamında 11-15 yaş grubu için geliştirilen Neden Olmasın oyunun amacı, çocukların toplumsal cinsiyet eşitliğine yönelik farkındalık geliştirmesine destek olmak.

Proje kapsamında yürütülen etki değerlendirme çalışmalarında iki başlık altında değerlendirme yapıldı. İlk olarak çocukların toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin tutumlarında oyunun nasıl bir etki bıraktığı nicel ve nitel ölçüm araçlarıyla değerlendirildi. Bunun yanı sıra oyunların tekniği ve materyallerine ilişkin değerlendirme de yapıldı .

### Neden Olmasın için geliştirilen değerlendirme araçları

#### Toplumsal Cinsiyete Dair Kalıpyargılar Ölçeği

Oyunun amaçladığı doğrultuda, çocukların toplumsal cinsiyet kalıplarında oyunun bıraktığı etki/değişimin gözlemlenebilmesi için yaş grubunun gelişimsel özellikleri dikkate alınarak, uyarlama-revizyon yöntemiyle “Toplumsal Cinsiyete Dair Kalıpyargılar Ölçeği” (Ek 5) geliştirilmiştir.

Bu ölçekte, öğrencilerin toplumsal cinsiyete dair inanışları ve kalıpyargılarını belirlemek için, oyunla paralel belli meslek, aktivite, hobi ve fiziksel özelliklerle ilgili maddeler yer almaktadır. Öğrenci bu maddelerle ilgili görüşlerini 5’li Likert tipinde “Sadece kadınlar” (1) “Çoğunlukla kadınlar” (2) “hem kadınlar hem erkekler”(3) “çoğunlukla erkekler” (2) “yalnızca erkekler” (1) seçeneklerinden birini işaretleyerek belirtir. Yüksek skor kalıpyargıların esnekliğine işaret eder. Diğer bir deyişle, bu ölçekte yüksek skor maddelerde yer alan meslek, etkinlik, hobi ve fiziksel özelliklerin cinsiyete göre kategorilendirilmesinin azlığına işaret eder. Geçerlik ve güvenilirlik analizleri ile ölçeğin kullanıma uygun olduğu bulunmuştur.

#### Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Tutumları Ölçeği

Bu ölçekte öğrencilerin toplumsal cinsiyete dayalı eşitsizlikler hakkında görüşlerini ölçmek üzere tutum maddeleri yer almaktadır. Öğrenciler bu maddelerle ilgili görüşlerini 5’li Likert tipinde “Kesinlikle katılmıyorum” “Pek katılmıyorum” “Kararsızım” “Biraz katılıyorum” “Kesinlikle katılıyorum” seçeneklerinden birini işaretleyerek belirtir. Yüksek skor toplumsal cinsiyete dayalı eşitsizliklere duyarlı, eşitlikçi, farkında ve eleştirel tutumların varlığına işaret eder. Ölçek, faktör analizi sonucunda karar kılınan dört alt boyutta değerlendirilmiştir: Eşit Muamele, Kadınların Özerkliği, Erkeğe İltimasın Eleştirilmesi ve Bireysel Özgürlükler. Ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik koşullarını sağladığı görülmüştür (Cronbach alpha= .68).

#### Oyun Motivasyon Ölçeği

Oyun oynanmadan önce uygulanmak üzere tasarlanan bu ölçek, çocukların oyun için ne kadar istekli olduklarını, oyun hakkında beklentilerini ve oyunu önemseme seviyelerini belirlemeyi hedeflemektedir. “Bu oyunu oynamak için istekliyim”, “Dersi kaynatacağını düşündüğüm için oyuna katılıyorum” vb. maddelerin 5’li Likert skalasında değerlendirildiği sekiz maddelik bir ölçektir.

#### Oyun Materyali ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği

Oyun ilk oynandıktan sonra doldurulmak üzere geliştirilen “Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği” (Ek 6) öz-raporlama tekniği ile öğrencinin oyunu kavrayışı, benimseme seviyesi ve oyuna verdiği değeri ortaya

çıkarmak üzere tasarlanmıştır. Bu boyutlara ilişkin maddeler 5’li Likert tipi yanıt skalası ile listelenmiştir. Ölçeğin faktör analizi sonuçları ve Cronbach’s alpha değeri (.90) ile geçerlik-güvenirlik sağladığı görülmüştür.

## Anketlerin uygulanması

12-15 yaş grubu için geliştiren ölçekler çocuklar tarafından dolduruldu. Yalnızca Toplumsal Cinsiyete Dair Kalıpyargılar, İnanışlar ve Tutumlar Ölçeği’nin nitel sorulardan oluşan bölümü rehber öğretmenlerle karşılıklı görüşme yapılarak dolduruldu. Proje kapsamında yapılan öğretmen eğitimlerinde anketlerle ilgili bir oturum yapıldı. Bu oturumda rehber öğretmenlere anketler tanıtıldı ve anketleri uygularken dikkat etmeleri gereken noktalarla ilgili bilgi verildi. Bunun yanı sıra rehber öğretmenlere yönelik hazırlanan “Ölçek Tanıtma ve Uygulama Yönergeleri Kitapçığı” (Ek 7) ve “Aman Dikkat Formu” (Ek 3) da öğretmenlerle paylaşıldı.

Oyun oynanmadan yaklaşık bir hafta önce rehber öğretmenler aracılığıyla çocuklara ön test uygulaması yapıldı. İlk oyunun ardından, çocuklarla “Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği” dolduruldu. Oyunu birer hafta arayla iki kez daha oynadıktan sonra çocuklarla son test uygulaması yapıldı.

Ölçekler geliştirildikten sonra 5 Ekim 2012 tarihinde İstanbul’da Güzeltepe İlköğretim Okulu’nda ölçekleri denemek üzere pilot bir uygulama gerçekleştirildi. Pilot uygulamada 20 kişiyle (10-14 yaş grubundan eşit dağılımlı) oyun oynanarak anket çalışması yapıldı. Pilot uygulamadan sonra anketlerin 11-14 yaş grubunda uygulanmasının daha iyi sonuç vereceğine karar verildi.

Proje kapsamında İstanbul’da çalışma yürütülen 25 farklı okulda 11-14 yaş aralığındaki 283 çocukla anket çalışması yapıldı. Anket uygulaması yapılan çocukların yaş ortalaması 12,1’dir (standart sapma: 1,1).

**Tablo 5:** Anket Uygulama Planı

Anket Uygulama Planı	
Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği (Ön test)	Hafta 1
Oyunun oynanması (1)	Hafta 2
Oyun Materyal ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği	Hafta 2 (ilk oyundan sonra)
Oyunun oynanması (2)	Hafta 3
Oyunun oynanması (3)	Hafta 4
Toplumsal Cinsiyet Kalıplarını Değerlendirme Ölçeği (Son test)	Hafta 4

## Odak grup görüşmeleri

Etki değerlendirme çalışması kapsamında nitel değerlendirmenin bir parçası olarak iki farklı okulda 11 çocukla odak grup görüşmesi yapıldı. Odak grup görüşmesi yarı yapılandırılmış sorular aracılığıyla gerçekleştirildi (Sorular için bakınız Ek 4) .

## Bulgular

### Oyuna ilişkin değerlendirme

Oyun öncesi uygulanan motivasyon ölçeği, motivasyon maddelerine verilen “katılıyorum” (4) ve “kesinlikle katılıyorum” (5) cevaplarının çoğu ile çocukların oyun oynamaya istekli olduklarını, oyun hakkında olumlu beklentileri olduğunu ve oyunu önemsediklerini göstermiştir (M=4,39, SD=0.63).

Oyun sonrası anket sonuçları incelendiğinde öğrencilerin genel olarak oyunu sevdiğini, ilgi çekici bulduğunu, tekrar oynamak istediğini ve oyundan sıkılmadıklarını belirtmişlerdir

Materyale ilişkin yaptıkları değerlendirmeler incelendiğinde kartlardaki resimleri beğendiklerini ve kartlardaki renkleri beğendiklerini ifade etmişlerdir.

Bunun yanı sıra çocuklar oyundan etkilendiklerini, oyunu faydalı bulduklarını ve başka arkadaşlarına tavsiye edeceklerini belirtmişlerdir.

Ancak öğrencilerin %18,5'i oyun kurallarının karmaşık olduğuna tamamen ya da biraz katıldığını belirtmişlerdir. Yine çocukların %26,3'ü oyun tahtasının nasıl kullanılacağını anlamının zor olduğunu belirtmişlerdir. Çocukların % 21,7'si oyunun gereğinden uzun sürdüğü görüşündedir.

**Tablo 6:** Oyun Materyali ve Tekniğini Değerlendirme Ölçeği

	Kesinlikle katılmıyorum	Pek katılmıyorum	Kararsızım	Biraz katılıyorum	Tamamen katılıyorum	Boş
Oyunun nasıl oynanacağını öğrenmek kolaydı.	3.9%	4.6%	4.6%	19.9%	65.5%	1.4%
Bu oyunu oynarken sıkıldım.	77.2%	8.2%	2.8%	8.2%	2.5%	1.1%
Oyun gereğinden uzun sürüyor.	47.7%	18.9%	10.3%	14.2%	7.5%	1.1%
Oyun kuralları çok karmaşık.	50.5%	16.7%	11.4%	13.9%	4.6%	2.8%
Kartlardaki resimler güzeldi.	3.6%	1.8%	1.4%	11.7%	80.8%	0.7%
Oyunla ilgili çok şey hatırlamıyorum.	69.8%	9.6%	6.0%	4.3%	8.9%	1.1%
Oyunu ilgi çekici buldum.	2.8%	2.5%	3.9%	12.1%	77.2%	1.1%
Bu oyunu sevdim.	1.4%	0.7%	1.1%	6.4%	89.0%	1.4%
Oyun çok kısa sürdü.	34.5%	21.0%	16.7%	13.9%	11.0%	2.8%
Kartlarda kullanılan renkler güzeldi.	1.8%	1.4%	3.9%	12.1%	79.7%	1.8%
Bu oyun beni etkiledi.	1.8%	5.3%	5.7%	14.6%	71.2%	2.1%
Oyun tahtasının nasıl kullanılacağını anlamak zordu.	43.4%	18.1%	11.4%	20.6%	5.7%	0.7%
Bu oyunun nasıl oynandığını hatırlayamam.	78.3%	11.4%	3.2%	2.8%	2.8%	1.4%
Bu oyun rahatsız ediciydi.	84.7%	6.8%	3.9%	1.8%	2.5%	0.7%

Oyunun kurallarını öğrenmek kolaydı.	2.5%	5.7%	5.3%	21.4%	63.0%	1.8%
Bu oyun farklı konular hakkında düşünmemi sağladı.	4.3%	2.1%	8.2%	14.2%	69.4%	1.8%
Bu oyuna ısınmadım.	74.4%	10.7%	3.2%	6.0%	4.6%	1.1%
Bu oyun saçma.	87.5%	4.6%	3.2%	1.8%	2.1%	1.1%
Bu oyunu tekrar oynamak isterim.	3.2%	2.1%	1.8%	4.3%	87.2%	1.4%
Tekrar oynadığımda oyunun kurallarını hatırlayamam.	76.2%	7.8%	5.7%	2.8%	5.3%	2.1%
Bu oyun rahat oynanmıyor.	76.2%	6.4%	5.7%	2.5%	7.8%	1.1%
Bu oyunu faydalı buluyorum.	3.9%	0.4%	2.5%	8.9%	81.9%	1.8%
Oyun kartlarında yazan cümleler anlaşılırdı.	1.8%	2.1%	3.2%	7.1%	84.3%	1.4%
Oyunu diğer arkadaşlarıma tavsiye ederim.	2.8%	1.1%	2.5%	6.8%	84.0%	2.5%
Oyuna alışmadım.	74.0%	10.3%	5.7%	4.3%	4.3%	1.8%
Bu oyunu oynamak vakit kaybı.	83.6%	5.0%	5.7%	2.5%	1.4%	1.8%
Kartlarda ne yazdığını tam anlamadım.	77.6%	7.8%	5.3%	3.2%	5.3%	0.7%
Kartlarda anlatılanlar tuhaftı.	71.9%	12.1%	9.6%	3.2%	1.8%	1.4%

Yapılan odak grup görüşmelerinde de öğrenciler oyunu genel olarak beğendiklerini, eğitici bulduklarını, diğer arkadaşlarına tavsiye edeceklerini belirtmişlerdir. Oyunu en çok ilişkilendirdikleri kelimeler “adalet” ve “eşitlik” olmuştur.

Çocuklarla oyun oynarken yapılan gözlemlerde öğrencilerin “Bana özel” kategorisiyle ilgili karışıklık yaşayabildikleri gözlemlenmiştir. Diğer haklarla ilişkilendirmekte zorlandıkları kartları kişisel tercih olarak yorumlayarak “Bana Özel”e koyma eğilimi gözlemlenmiştir. Aynı zamanda yapılan odak grup görüşmesinde “babalık izni” ile ilgili kartın da yanlış yorumlandığı gözlemlenmiştir. Babalık izninin çocuğun bakımı ile ilgili sorumluluk alma kısmı değil babanı çocuğunu görme hakkı olarak yorumlandığı gözlemlenmiştir.

### Toplumsal cinsiyet kalıplarına ilişkin değerlendirme

Ön tet ve son test sonuçları incelendiğinde oyunun çocukların toplumsal cinsiyet kalıplarını esnetmeye ve cinsiyete dayalı eşitsilikleri konusunda farkındalıklarını artırmaya katkı sağladığı savunulabilir. Aktivite, meslek, hobi ve fiziksel özellikler üzerinden toplumsal cinsiyet kalıplarının esnekliğini ölçen ankette çocukların cevapları incelendiğinde son testte neredeyse her madde için <hem kadınlar hem erkekler> cevabında bir yükselme yaşandığı görülmüştür (Tablo 7). Bu yükselme, yapılan ANOVA analizlerinde anlamlı bulunmuştur (Maskülen maddeler için;  $F(1,282)= 73.46, p<.0005$ ; Feminin maddeler için;  $F(1,282)= 172.46, p<.0005$ ). Hem kadınlar hem erkekler cevabındaki değişim yüzdelerinin özellikle bazı sorular için çarpıcı bir biçimde yükseldiği belirtmeye değer bir durumdur. Sonuçlardan yola çıkarak en fazla esneme olan maddeler şu şekilde sıralanabilir: Evlilik teklifi etmek, bebeklerle oynamak, futbol oynamak, evi temizlemek.

**Tablo 7:** Etkinliklere göre feminen/maskülen cevapların yüzdesi

%	ÖNTEST						SONTEST						Hem kadınlar Hem erkekler cevabındaki değişim yüzdesi
	1	2	3	4	5	Boş	1	2	3	4	5	Boş	
Şenlikte eğlenmek	0,4	5,3	91,5	2,1	0,0	0,7	1,4	1,4	95,1	1,8	0,0	0,4	4,7
Bilgisayar oynamak	0,0	1,4	77,7	19,1	1,4	0,4	0,7	1,4	88,3	9,9	0,0	0,0	13,2
Yemek yapmak	10,6	58,9	29,8	0,4	0,0	0,4	4,6	47,2	46,8	0,4	0,4	0,7	57,1
Futbol oynamak	0,0	0,4	11,4	68,0	20,3	0,0	0,7	1,1	27,0	62,8	7,4	1,1	137,5
Şirket yönetmek	0,0	0,4	73,4	24,1	1,8	0,4	0,7	1,4	76,2	18,1	3,2	0,7	3,9
Ağlamak	2,8	22,3	73,8	1,1	0,0	0,0	1,8	18,4	79,1	0,4	0,7	0,0	7,2
Duyularını belli etmek	4,3	29,5	63,3	2,1	0,4	0,4	2,1	21,6	73,4	1,8	0,4	0,7	16,3
Okul meclisinde karar vermek	1,4	2,5	84,5	9,2	2,1	0,4	0,4	3,5	87,2	7,8	0,7	0,4	2,9
Evi temizlemek	23,1	58,4	17,4	0,7	0,4	0,0	6,7	56,0	36,9	0,4	0,0	0,0	112,2
Dikiş nakış öğrenmek	32,0	52,0	15,7	0,4	0,0	0,0	11,0	63,1	23,0	2,5	0,0	0,4	47,7
Teknik meslek lisesine gitmek	1,1	3,2	89,0	4,6	1,4	0,7	1,1	3,5	89,0	6,0	0,0	0,7	-0,4
Evcilik oynamak	23,3	44,5	29,7	1,4	0,4	0,7	7,4	48,6	42,9	0,4	0,0	0,7	44,0
Okulda sıraları temiz tutmak	2,5	9,6	85,8	1,4	0,0	0,7	2,8	7,4	87,9	0,7	0,0	1,1	2,9
Evlilik teklif etmek	0,4	0,7	8,2	43,6	46,8	0,4	0,4	1,1	36,5	43,6	18,1	0,4	347,8
Bale yapmak	30,6	48,8	19,9	0,4	0,0	0,4	12,1	54,6	31,9	1,4	0,0	0,0	60,7
Araba ile oynamak	0,0	0,7	22,7	56,7	19,5	0,4	0,7	1,1	39,4	51,8	6,4	0,7	73,4
Bebeklerle oynamak	32,5	54,8	11,7	0,0	0,0	1,1	11,7	54,3	31,9	0,7	0,0	1,4	172,7
İp atlamak	18,5	50,2	30,6	0,4	0,0	0,4	7,4	41,1	50,4	0,7	0,0	0,4	65,1
Sokakta oynamak	0,7	0,4	86,5	12,1	0,0	0,4	1,1	0,7	91,1	7,4	0,0	0,0	5,3
Konsere gitmek	0,0	0,7	98,2	0,4	0,4	0,4	0,0	2,8	96,1	0,7	0,4	0,0	-2,2



İş çıkışı mesaiye kalmak	0,7	0,7	80,5	15,6	2,5	0,0	0,0	1,4	78,7	19,9	0,4	0,0	-2,2
Çocuğa bakmak	11,0	53,4	35,6	0,0	0,0	0,0	4,6	45,4	50,0	0,0	0,0	0,0	41,0

1 Sadece kadınlar 2 Çoğunlukla kadınlar 3 Hem kadınlar hem erkekler 4 Çoğunlukla erkekler 5 Sadece erkekler

Bunun yanı sıra mesleklerle ilgili yanıtlar incelendiğinde de <hem kadınlar hem erkekler> cevaplarında bir artış gözlemlenmiştir. Özellikle otomobil tamircisi, vinç operatörü ve bebek bakıcısı mesleklerine <hem kadınlar hem erkekler> cevabı veren çocuk sayısı ciddi bir biçimde yükselmiştir.

**Tablo 8:** Mesleklerle göre feminen/maskülen cevap sayısı

%	ÖN TEST						SON TEST						Hem kadınlar Hem erkekler cevabındaki değişim yüzdesi
	1	2	3	4	5	Boş	1	2	3	4	5	Boş	
Hemşire	30,9	45,4	23,0	0,0	0,0	0,7	18,4	44,3	36,2	0,4	0,0	0,4	56,9
Müdür	0,0	1,1	72,3	22,7	3,2	0,7	0,0	2,1	78,0	16,3	2,5	1,1	7,8
Vinç operatörü	0,7	1,1	9,6	43,9	42,1	2,5	0,7	0,7	27,7	51,8	16,7	2,5	188,9
Makine teknikeri	0,7	2,5	41,5	39,4	14,5	1,4	0,0	2,8	57,8	32,6	5,7	1,1	39,3
Doktor	0,0	0,0	91,5	5,0	2,1	1,4	0,0	1,1	88,7	7,4	1,8	1,1	-3,1
Öğretmen	0,0	2,8	94,3	0,7	0,7	1,4	0,0	4,3	91,8	2,1	0,7	1,1	-2,6
Otomobil tamircisi	0,0	0,0	3,2	42,0	54,1	0,7	0,0	0,4	12,8	55,3	30,9	0,7	300,0
Mühendis	0,4	1,4	76,7	17,7	2,8	1,1	0,0	1,8	81,2	13,8	2,5	1,1	5,5
Temizlik Görevlisi	6,4	29,2	61,2	1,8	0,7	0,7	4,3	22,0	68,8	3,5	0,7	0,7	12,8
Bilim insanı	0,0	0,7	78,4	17,4	3,2	0,4	0,4	0,0	78,0	18,1	2,8	0,7	-0,5
Polis memuru	0,7	0,4	52,5	39,4	7,1	0,0	0,4	0,4	64,5	30,9	2,8	1,1	23,0
Bebek bakıcısı	37,2	52,8	8,9	0,7	0,0	0,4	12,8	59,2	24,8	1,4	0,4	1,4	180,0
Oyuncu	0,4	2,1	95,0	2,1	0,4	0,0	0,0	2,8	94,3	1,8	0,4	0,7	-0,7
Kuaför	7,4	20,9	67,0	2,5	1,8	0,4	4,3	17,0	74,5	2,8	0,4	1,1	11,1
Aşçı	1,4	8,5	79,2	9,2	1,8	0,0	1,4	8,9	79,4	7,1	2,1	1,4	0,0
Şoför	0,4	0,7	22,1	55,2	21,7	0,0	0,0	0,4	35,8	48,6	14,5	0,4	62,9
Milletvekili	0,0	1,1	69,1	22,0	7,8	0,0	1,4	1,4	76,6	18,1	2,8	0,4	10,8

1 Sadece kadınlar 2 Çoğunlukla kadınlar 3 Hem kadınlar hem erkekler 4 Çoğunlukla erkekler 5 Sadece erkekler



Toplumsal cinsiyete dayalı eşitsizliklerle ilgili cevaplar incelendiğinde de eşitlikçi cevapların oranında bir artış görülmektedir. Çocuklar, kişisel özgürlükler, kadının özgürlük alanının genişlemesi, adil muamele ve erkeği kayıran uygulamalar konusunda daha eşitlikçi cevaplar vermişlerdir. Ön test ve son test arasında gözlenen bu fark üç kategoride istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (kişisel özgürlükler  $F(1,282) = 15.651, p < .0005$ , kadının özgürlük alanının genişlemesi  $F(1,282) = 5.818, p < .05$  ve adil muamele;  $F(1,282) = 54.423, p < .0005$ ). Erkeği kayıran uygulamalar alt boyutunda gözlenen fark anlamlı bulunmasa da, benzer stildedir. Bulgular, çocukların oyun sonrası testte erkeği kayıran uygulamaların daha çok farkında olduklarını ve daha eleştirel yaklaştıklarını gösterir yöndedir.

**Tablo 9:** Toplumsal Cinsiyete Dayalı Eşitsizlikler

%	ÖN TEST						SON TEST						Eşitlikçi cevaptaki değişim yüzdesi
	1	2	3	4	5	Boş	1	2	3	4	5	Boş	
Bir kadın "hamile kalabilir" düşüncesi ile işe alınmazsa haksızlığa uğramış olur	14,9	11,4	11,7	12,1	49,1	0,7	12,4	7,8	12,8	8,2	58,5	0,4	19.6%
Yeni çocuk sahibi olan erkeklere de "doğum izni" verilmelidir	17,1	12,1	16,4	18,1	35,9	0,4	8,2	5,7	7,4	13,1	64,5	0,7	80.2%
Erkek çocuklarına daha fazla harçlık verilebilir	59,4	19,6	7,1	10,7	2,5	0,7	68,1	12,1	6,0	6,0	7,4	0,7	15.0%
Bir kadının kiminle evleneceğine ailesi karar verebilir	62,4	19,1	6,7	6,0	5,0	0,7	66,7	14,9	5,7	7,4	5,0	0,4	6.8%
Ülkemizde kız çocuklarını okula göndermeyen anne babalar var	22,4	4,6	5,7	12,1	53,7	1,4	15,2	4,6	9,9	11,0	58,2	1,1	8.6%
Erkekler de uzun saçlı olabilir	8,2	10,0	13,2	27,8	40,2	0,7	6,4	7,8	8,5	20,6	55,3	0,7	38.1%
Piknik gibi ortaklaşa eğlenmeye gidilen yerlerde kadınlar yemek ve sofrayı hazırlarken erkeklerin top oynayıp denize	16,4	11,4	15,4	21,8	34,3	0,7	8,9	11,3	7,8	11,3	59,9	0,4	76.0%

girmesi haksızlıktır													
Kadınlara şiddet uygulanmaması için herkes elinden geleni yapmalıdır	14,8	1,1	1,8	1,4	80,2	0,7	11,7	3,2	1,8	3,5	79,4	0,0	-1.3%
Kız çocukları her durumda hanım hanımcık davranmalıdır	12,4	21,6	13,8	19,8	31,8	0,7	26,2	24,1	10,6	13,8	24,1	0,4	111.4%
Bir yaramazlık karşısında sadece erkek çocukların azarlanması haksızlıktır	11,8	6,1	6,4	11,1	63,9	0,7	10,3	3,2	7,8	6,0	71,3	0,4	12.3%
Bir kadın evlendiği zaman kocasına hizmet etmelidir,	35,2	19,9	11,7	18,9	12,8	1,4	48,6	17,0	8,9	12,1	13,1	0,4	38.4%
Kadınlar geceleri sokakta korkmadan ve rahatça yürüyebilmelidir	16,7	12,8	10,3	12,8	46,3	1,1	8,9	2,5	5,7	10,6	72,0	0,4	56.2%
Evi geçindirmek sadece erkeklerin görevi olmamalıdır	14,2	6,0	11,0	13,1	54,6	1,1	13,1	7,4	7,8	13,8	57,1	0,7	4.5%
Kadınlar parkta tek başına oturuyor diye rahatsız edilebiliyor	19,3	6,8	10,4	19,6	43,2	0,7	15,6	5,0	12,4	11,7	53,5	1,4	24.8%
Erkekler de rengârenk kıyafetler giyebilirler	5,0	10,0	7,9	17,1	59,6	0,4	3,5	6,4	5,3	9,6	74,5	0,4	25.7%
Bir kadın kiminle evleneceğine kendi başına karar veremez	47,7	17,1	13,2	12,5	8,9	0,7	59,6	13,8	8,9	6,0	9,6	1,4	25.4%
Kız çocuklarının okula gitmesi erkek çocuklar	84,8	4,3	5,3	1,4	3,9	0,4	82,3	4,3	5,7	2,1	5,3	0,4	-2.9%

kadar gerekli değildir														
Farklı giyinen insanlardan uzak durmak gerekir	64,3	14,5	12,7	4,2	4,2	0,0	69,9	10,3	10,6	4,3	4,6	0,7	8.2%	
Kadın ve erkeğin sokakta el ele dolaşmasında yanlış bir şey yok	6,1	3,9	11,8	16,1	61,4	0,7	7,4	3,5	9,2	8,5	70,9	0,0	16.3%	
Okulda öğrencilerin birbirine şiddet uygulamasını engellemeliyiz	6,4	2,1	2,8	4,3	83,6	0,7	6,7	2,5	2,8	3,5	83,3	0,7	0.0%	
Toplantılarda erkekler kadar kadınlar da söz sahibi olmalıdır	3,9	1,4	3,9	6,0	84,3	0,4	5,0	1,4	5,0	6,0	81,9	1,1	-2.5%	
Erkekler ve kadınlar ev işlerini bölüşmelidir	5,0	7,5	9,3	21,4	56,2	0,7	4,6	4,3	9,9	13,5	67,0	0,4	19.6%	
Aynı işi yapsalar bile erkekler kadınlardan daha fazla maaş almalıdırlar	66,4	13,6	10,0	4,6	5,0	0,4	69,9	7,8	10,6	5,3	5,7	0,4	5.9%	

1) Kesinlikle katılmıyorum 2) Pek katılmıyorum 3) Kararsızım 4) Biraz katılıyorum 5) Tamamen katılıyorum

## Genel Değerlendirme ve Öneriler

Oyun öncesi motivasyon testleri, oyun sonrası değerlendirme anketleri ve odak grup görüşmeleri çocukların oyunu önemstediklerini, yüksek motivasyonla sürece dahil olduklarını ve oyunu olumlu değerlendirdiklerini göstermiştir. Ancak oyun tekniği ile ilgili yanıtlar incelendiğinde çocukların oyunu biraz karmaşık bulduğunu söylenebilir. Oyun tekniği ile ilgili bir iyileştirmeye ya da sadeleştirmeye gidilebilir. Örneğin kartları yerleştirmede akıcılık sağlanması açısından daha az ve belirgin kategoriler belirlenebilir. Daha çok kart görmelerine odaklanmak yerine daha az kartı, daha çok konuşarak oynayabildikleri bir oyun tekniğine odaklanmak faydalı olabilir. Böyle bir durumda, hedeflenen içeriğin zenginliğini ve miktarını kaybetmemek için kart setleri oluşturulabilir. Her oynayıta farklı bir set oyunun ilgi çekiciliğini korumak açısından da faydalı olacaktır.

Oyun sırasında kartlar üzerine konuşmayı ve tartışmayı zenginleştiren modüller eklenebilir. Örneğin hemen oyna kartları gibi "hemen anlat" talimat kartları eklenebilir. (Elindeki kartı anlatıp karşıdakinin tahmin etmesi talimatı olabilir, kartı anlattığında bonus ilerleme talimatı vb. olabilir). Oyunun halihazırdaki tartışmayı tetikleyici bölümü (kartları kategorilere yerleştirme) desteklenebilir. Oyun sırasında yapılan gözlemler,

çocukların bu bölümde etkin tartışmasının rehber öğretmenin desteği ile gerçekleştiğini göstermiştir. (Örn. “O kartı neden iş kategorisine koydun, bize anlatır mısın?”, “O kartın ev kategorisinde olduğundan emin misin”, “Bu kartın okul kategorisinde olması gerektiğinde hemfikir misiniz?” vb. sorularla çocukların kartlar üzerinde daha fazla konuşmasını sağlamak).

Genel bir bakışta bu oyunun çocukların toplumsal cinsiyete dayalı kalıplarında bir esneme yarattığı ve eşitlikçi tutumlarını geliştirdiği savunulabilir. Nitekim öntest ve son testler karşılaştırıldığında çocukların aktiviteleri ve meslekleri feminen ya da maskülen olarak kategorileme yatkınlıklarında düşüş yaşamıştır. Toplumsal cinsiyet eşitliğine dair tutumlarında da daha eşitlikçi yönde anlamlı bir değişim gözlenmiştir.

Nitel veri, çocukların oyunda karşılaştıkları kartlarla günlük hayattaki toplumsal cinsiyet eşitsizliği durumları arasında bağ ve benzerlik kurabildiklerini, oyunun onları bu durumlar üzerine düşünmeye sevk edebildiğini göstermiştir. Bu da hedeflenen tutum değişiminin oyunun çapıyla sınırlı kalmayıp, çocukların gözlemlediği ve ilişki kurabildiği diğer durumlarla daha geniş bir etki alanı yaratılabileceğini göstermesi açısından oldukça olumludur.

Ayrıca, çocuklar bu oyunun toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlamaya yönelik bir fonksiyonu olduğunun farkında oldukları ve bunu hayvan hakları, çocukların spora teşviki ve katılımı, çevre bilinci gibi konularla paralellik kuran makro düzeyde bir *olumlu sosyal davranış* kategorisine yerleştirdikleri görülmüştür. Bu da, normatif anlamda bir değişim yaratma hedefi açısından oyunun etkisini genişletmektedir.