

# Eğitimciler İçin Rehber



“Haklar, Hepsi, Her Zaman,  
Herkes için” demek için

## Söz Küçüğün !

[sozkucugunoyunu.org](http://sozkucugunoyunu.org)



Bu kılavuz, 2023 yılında Hollanda Krallığı Büyükelçiliği İnsan Hakları Fonu ile desteklenen “Çocuklarla İnsan Hakları Eğitimi İçin Kapsayıcı Öğrenme Materyalleri Projesi” kapsamında BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluğu BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi'ne aittir. Hollanda Krallığı Büyükelçiliği'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.



Hollanda Kralliyeti



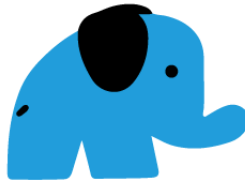
BİLGİ  
Çocuk  
Çalışmaları

# BİLGİ ÇOÇA NEDİR?

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



BİLGİ ÇOÇA ve çalışmaları hakkında detaylı bilgi için [cocuk.bilgi.edu.tr](http://cocuk.bilgi.edu.tr) adresini ziyaret edebilirsiniz.



**BİLGİ**  
**Çocuk**  
**Çalışmaları**

# SÖZ KÜÇÜĞÜN, OYUN HERKESİN PROJESİ

# SÖZ KÜÇÜĞÜN

# KUTU OYUNU

*Nikol Odabaşı'na...\**

---

\*Özel Feriköy Ermeni İlkokulu ve Ortaokulu'nda eğitim görürken çok kez Söz Küçüğün Kutu Oyunu'muzu oynayan, 2019 yılında Söz Küçüğün, Oyun Herkesin projemizde çocuk danışma ekibinde yer alan Nikol Odabaşı'nı 2023 yılında çok erken ve aniden kaybettik. Kendisini ve çocuk hakları alanına katkısını unutmayacağız. Oyunun daha çok çocukla buluşmasını kolaylaştırmak üzere hazırladığımız bu rehberimizi onun anısına ithaf ediyoruz.

## ETKİNLİK KİTAPÇIĞI

# GİRİŞ

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

## DİJİTAL OYUNU NASIL UYGULAYABİLİRİM?

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

## DESTEKLEYİCİ ETKİNLİKLER

- 12 Hazırlık: Oyun Oynama Öncesi Etkinlik Önerileri
- 14 Takip: Oyun Oynama Sonrası Etkinlik Önerileri

## ÖLÇME DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

- 17 Çocuklar İçin
- 18 Eğitimciler İçin

## KAYNAK ÖNERİLERİ

## OYUN HAKKINDA

Söz Küçüğün, BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından çocuklarla insan haklarını gündelik hayattaki kurgusal olaylarla konuşmak hedefiyle 2009 yılında geliştirilen eğitsel bir oyundur. Oyunun iki versiyonu geliştirilmiştir: Kutu oyunu ve dijital oyun.

Her iki oyunda da çocukların günlük yaşamlarındaki olaylar üzerinden kendilerinin ve başkalarının haklarına dair düşünmeleri, tartışmaları, haklarını öğrenmeleri amaçlanıyor.

Kutu oyunu, BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından sınırlı sayıda bastırılmaktadır. Kutu oyununu detaylı şekilde anlatan çevrimiçi atölyelere katılan katılımcılara bir form aracılığı ile belirli bir sayıda, ücretsiz olarak (kargo ücreti hariç) ulaştırılmaktadır.





Kutu oyununun Türkçe ve Arapça dillerinde iki versiyonu bulunmaktadır ve 10 yaş üstü yaş grubu için uygundur. Kutu oyunu en fazla 4 kişi oynandığı ve bu şekilde oyun öğrenme ortamında tüm çocukları içerecek şekilde kullanılmadığı için 2019 yılında oyunun içindeki materyallerle daha fazla çocukla kullanılabilir 10 etkinliğin yer aldığı uygulayıcılara yönelik Söz Küçüğün, Oyun Herkesin Etkinlik Kitapçığı geliştirilmiştir.

Kutu oyununu kullanan eğitimcilerle görüşerek 2017 yılında hazırladığımız Söz Küçüğün Etki Değerlendirmesi çalışmasında oyunun dijital dönüşürülmesi; böylece kalabalık sınıflar için yeterince oyunu olmayan kolaylaştırıcılara bir alternatif üretilmesi önerilmiştir. İkinci bulgu ise eğitimciler, öğretmenler ve haklar üzerine konuşmak için oyunu kullanan tüm yetişkinlerin başvurabileceği bir etkinlik rehberi hazırlanması ihtiyacıydı.

Covid - 19 Pandemisi nedeniyle çocuklarla yüz yüze gelmenin bir süre mümkün olmaması ve dijital dünyanın çocukların yaşamında önemli bir yer tutması gibi nedenlerle 2020 yılında Söz Küçüğün oyununun uzaktan eğitim süresinde de kullanılacak bir versiyonu hazırlanmıştır.

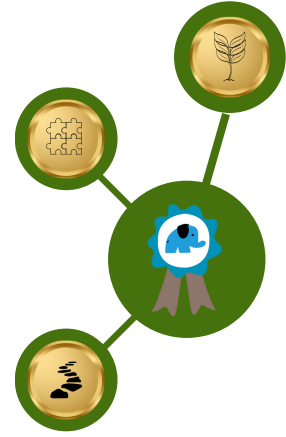


2023 yılında Hollanda Kraliyeti Konsolosluğu desteği ile geliştirilen dijital oyuna <https://sozkucugunoyunu.org> adresinden ulaşılabilir. Oyun internete bağlı bilgisayar ve tabletle ücretsiz olarak oynanabilir. Oyun +9 yaş için uygundur. Kör, az gören ve fiziksel olarak farklı gelişimi olan oyuncular için erişilebilir olarak tasarlanmıştır. Oyunun erişilebilirlik sayfasından konuyla ilgili daha fazla bilgi alabilirsiniz.



Söz Küçüğün oyununun temel hedefi; uluslararası belgelerde tanımlanan insan hakları ve çocuk hakları ile çocukların günlük yaşam deneyimleri arasındaki bağlantıyı güçlendirmektir. Çocuklarla insan hakları eğitimi, çocukların kendilerinin ve başkalarının yaşadığı haksızlıkları fark etmesini, haklarını bilmesini ve hakları korumak için beceri ve tutum geliştirmesini desteklemelidir.

İnsan hakları eğitiminde çocuklar için en belirleyici nokta eğitimcinin insan hakları ve çocuk hakları temelli tutum ve yaklaşımlarıdır. Eğitimcinin ilgili konularda hem bilgi düzeyini hem de kapasitesini artırması oldukça önemlidir. Çocuklarla insan hakları eğitim çalışmaları yaparken çocukların gelişen kapasitelerinin farkında olmalı ve insan hakları mücadelesinin uzun ve zorlu bir süreç olduğunu unutmamalıdır. Tam bu nedenlerle oyunun sonunda kazanılan rozetlerin sınıflandırma başlıklarını farkındalık, dayanışma ve mücadele olarak belirledik.



## Bu rehber ne işe yarar?

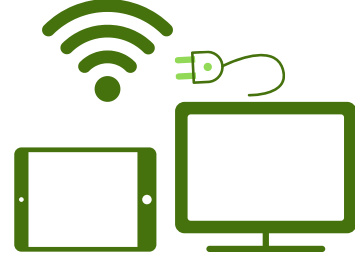
Bu rehber;

- Oyunun sınıfta ve çevrimiçi eğitim ortamlarında çocuklarla birlikte nasıl oynanacağına ve öğrenmeyi destekleyici ek çalışma olarak nasıl kullanılabileceğine dair eğitimcileri desteklemek,
- Oyun oynanmadan önce ve sonra yapılabilecek destekleyici etkinlikler önermek için hazırlanmıştır.

Dijital oyunun oynanması için internete bağlı bir cihaza ihtiyaç vardır. Oyun tablet ile oynanacaksa ekranın yatay şekilde tutulması gerekmektedir.

Sınıftaki kullanımlar için projeksiyon ya da akıllı tahta, çevrimiçi kullanımlarda ise ekran paylaşımı yapılabilen bir araca ihtiyaç duyulur.

Keyifli uygulamalar dileriz!





## DİJİTAL OYUNU NASIL UYGULAYABİLİRİM?

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



## 1. Tek ekran üzerinden büyük grup olarak oynamak

Söz Küçüğün Dijital Oyunu'nun yüz yüze eğitim ortamında internete bağlı bir bilgisayar ve projeksiyonla ya da uzaktan eğitimde çevrimiçi ortamda ekran paylaşımı yapılarak tüm sınıfla birlikte oynanmasını kolaylaştırmak için bu yönergeyi hazırladık:

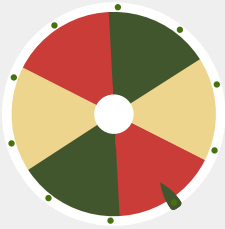
→ Ekranı oyun yansıtın. "Oyun nasıl oynanır?" videosunu çocuklarla birlikte seyredin.

→ Oyunun bireysel oynamak üzere hazırlandığını ama şimdi grup olarak oynayacağınızı söyleyin. Oyunu bitirmeye çalışan oyuncuyu tüm sınıf temsil ediyor!

→ Oyuna başlamadan önce çıktısını aldığınız Birlikte Mücadele Kartlarının ilk sayfasındaki turuncu ve mavi kartlardan rastgele 1 tane verin. Dağıtım bittiğinde her oyuncuda 1'den 10'a kadar sıralanan turuncu kartlardan ya da mavi kartlardan olmalıdır. Çocuk sayısı daha fazla ise kart sayısını artırmak gerekir.



Çocuk sayısının fazla olduğu durumlarda kart setindeki 1'den 5'e kadar sıralanan uğur böceği kartları dağıtılabilir. Eğer bu kartlar dağıtılmadıysa uğur böceğini yakala sorularını cevaplamak için gönüllüler seçin.



Eğer oyun uzaktan öğrenme ortamında ekrandan yansıtılarak oynanıyorsa sıradaki oyuncunun kim olduğunu seçmek için Karar Çarkı gibi uygulamaları kullanarak sıradaki soruyu cevaplayacak oyuncu belirlenebilir. Aynı oyuncunun tekrar seçilmemesi için seçilen silinsin uyarı yapılmalıdır.

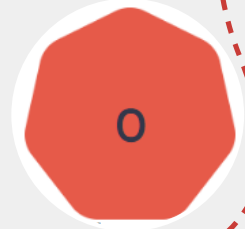
## Hep Birlikte Mücadele! Zamanı

Oyunun arkaplanı seçildikten sonra dijital oyunu başlatın. Elindeki turuncu kartta 1 yazan oyuncu ilk soruyu cevaplasın ve sayılara göre sorular yanıtlanınsın. Eğer turuncu kartlar bittiğinde henüz ikinci aşamaya geçilmediyse mavi kartta 1 yazan kişi cevaplamaya devam eder. Oyundaki takas teklifi ise sınıfın ortak kararıyla cevaplanır.

Eğer hakkı koruyan yanıtlar verildiye ve çare kazanıldıysa oyun devam eder.



Eğer hakkı koruyan yanıt verilmediyse açıklama kısmını okuyun ve üzerine kısaca konuşun. Eğer sol taraftaki ilgili hak kartı daha önce açıldıysa üzerine tıklayıp hak kartı hakkında bilgiyi çocuklarla paylaşabilirsiniz.



Her olaydan sonra ilgili hakkın ne olduğunu oyunculara söyleyin ve böylece tüm oyuncuların ilgili haklar kısmında yazanı takip etmesini sağlayın.

Oyun ikinci aşamaya geçtiğinde mavi kartta kimin sırasıysa, o oyuncu ilk mavi olayı cevaplar ve mavi sorulara kart sırası ile devam edilir.



Oyun tamamlandığında oyun özetine göz atın ve tüm oyuncuların oyunu bitirmeye sunduğu katkı için birbirini alkışlamalarını sağlayın.

Aşağıdaki sorularla oyun üzerine konuşun:

- Oyun sizin için nasıl geçti? Aklınızda neler kaldı?
- Oyundaki olaylar nelerle ilgiliydi? Neden?
- Oyundaki olaylara benzer haksızlıklarla karşılaştığınız örnekler aklınıza geliyor mu? Paylaşıyor musunuz?
- Oyundaki takas teklifleri size ne düşündürdü? Hayatta böyle takaslar yapılıyor mu? Birbirine destek, çaba, cesaret gibi şeyler vermeye benzer örnekleriniz var mı?

## 2. Tek ekran üzerinden küçük gruplarla oynamak

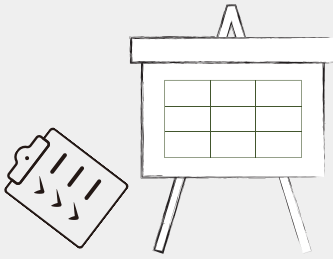
Yüz yüze eğitim ortamında internete bağlı bir bilgisayar ve projeksiyonla her küçük grubun Söz Küçüğü'nün Dijital Oyunu'nda bir oyuncu olacağı şekilde oyunu oynanmasını kolaylaştırmak için bu yönergeyi hazırladık:

→ Ekranı oyunu yansıtın. "Oyun nasıl oynanır?" videosunu çocuklarla birlikte seyredin.

→ Oyunun bireysel oynamak üzere hazırlandığını ama grup olarak da oynandığını söyleyin. Sınıfı 6-8 kişilik gruplara ayırın. Her grup ekranı görebildikleri ama birbirinden uzak yerlerde konumlanmalı.

→ Gruplar isimlerine karar versin ve tüm grupların isimlerini görülebilen yerde asılı, puanların tutulacağı bir poster kağıdına yazın.

→ Oyun başlamadan önce hak kartlarının açıklamalarının yer aldığı ve etkinlik öncesi grup sayısı kadar çoğaltılan Hak Kartları çıktısını gruplara dağıtın ve 5 dakika içinde incelemelerini isteyin.



→ Her grubun sırayla ekranda çıkan olaylara hakkı koruyan cevabı vereceğini söyleyin. Sıra kendisinde olan grup hakkı koruyan cevabı verdikten sonra bu kez tüm gruplara dönün ve önlerindeki hak kartlarına bakarak olayla ilgili olabilecek iki hak kartını tahmin etmelerini isteyin. Her grup birlikte karar vererek tahminlerini kağıda yazar.

→ Tüm gruplar kağıtlarını kaldırdıktan sonra devama basarak oyunu ilerletin. İlgili hak kartlarını doğru tahmin eden grupların poster kağıdındaki isminin altına 3 puan yazın. Doğru tahmin edemeyen grupların isminin altına ise puan yazmayın.



→ Olay sorusunu çözmeye sırası bir sonraki gruba geçer. Bu grup da cevabını verdikten sonra yine tüm gruplardan ilgili hak kartları ile ilgili 2 tahmin alın. Oyun mavi kartlara geçildiğinde de bu şekilde devam eder ve 15 hak kartı açıldığında oyun tamamlanır.

→ Oyunda "Uğur böceğini yakala" sorusu ve takas teklifi geldiğinde gruplar birlikte karar verirler. Uğur böceğinde ortak karar cümlelerinin geçtiği karta karşılık geliyorsa her grup 1 puan kazanır. Eğer cevap yanlış ise hiçbir grup puan kazanamaz.



Oyun bittikten sonra aşağıdaki sorularla oyun üzerine konuşun:

- 
- Grup içinde ve büyük grupta birlikte karar vermek nasıldı?
  - Oyun nasıl geçti? İlgili hak kartlarını tahmin ederken neler kolaydı, neler zordu?
  - Hak kartlarından aklınızda neler kaldı? Bu haklar gündelik hayatta ne ölçüde hayata geçiyor?
  - Oyundaki olaylara benzer haksızlıklarla karşılaştığınız örnekler aklınıza geliyor mu? Paylaşır mısınız?



Oyunun gruplara ayrılarak oynanması rekabetçi bir ortam oluşturabilir. Bu durumun grup içindeki barışı olumsuz etkilememesine özen gösterin.



Etkinlik süresinin çok uzamaması için grupların cevaplarını hazırlamasına ilişkin karar verme süreleri verilebilirsiniz. Oyun belirlenen sürede tamamlanmazsa o zamana kadar açılan hak kartı sayısı ve grupların skorlarını paylaşarak etkinliği sonlandırabilirsiniz.

### 3. İnternete baęlı bireysel oynamak

Yüz yüze eęitim ortamında ya da ev ortamında her ocuęun internete baęlı bir bilgisayara ya da tablete eriřimi olduęunda, insan hakları eęitimi sırasında veya sonrasında destekleyici bir alıřma olarak oyunun oynanmasını kolaylařtırmak iin bu ynergeyi hazırladık:

→ ocuklara oyunun adresini (<https://sozkucugunoyunu.org/>) syleyin ve baęlantıya girmeleri iin zaman verin. Bu alıřma eř zamanlı yapılabileceęi gibi destekleyici alıřma olarak ders sonrasına da verilebilir.

→ Oyun Nasıl Oynanır videosunu birlikte ya da ayrı ayrı izleyin. Bařlamadan nce ocukların sormak istedięi soruları varsa alın.

→ Bir cihazı 2-3 ocuęun kullandıęı durumlarda ocukların sıra ile oynamasını ya da birlikte karar vererek oynamalarını isteyin. Herkesin oyunu oynama hızı farklı olacaktır. Her řekilde toplamda 20 dakika süre verin.

→ Eęer insan hakları eęitimi sonrası destekleyici alıřma olarak dijital oyunu uyguluyorsanız oyun sonunda ıkan oyun zeti ekran grntsn sınıfa getirmelerini isteyin.



Sre bitince ya da evlerde oyunu oynadıktan sonra sınıfta bir araya geldięinizde ařaęıdakileri soruları sorun ve oyun zerine konuřun:

- Nasıl geti?
- Hangi olaylar ve hangi haklar aklınızda kaldı? Neden?
- Sizce oyundaki olaylar neyle ilgiliydi?
- Oyundaki olaylara benzer haksızlıklarla karřılařtıęınız rnekler aklınıza geliyor mu? Paylařır mısınız?
- Bu tr haksızlıklara karřı neler yapıyor?

## DESTEKLEYİCİ ETKİNLİKLER

Söz Küçüğün Dijital Oyunu çocuklarda haklar konusunda farkındalık ve tutum değişikliği için tek başına yeterli olmayacaktır. Dijital oyunun öncesinde bazı hazırlık etkinlikleri ve sonrasında takip etkinlikleri yapmak, çocukların haklar konusundaki kazanımlarını pekiştirecektir. Bu etkinliklerin hepsi uygulanabileceği gibi içlerinden biri ya da bir kaçını seçilerek de uygulanabilir.

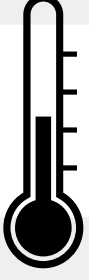
Hazırlık etkinlikleri için “ödev/destekleyici çalışma” olarak verilebilecek bir araştırma çalışması, bir tane de sınıf içi uygulama çalışması öneriyoruz. Takip çalışması için ise bir gözlem ve araştırma etkinliği, öğrenme ortamında çocuklarla grupça kullanılacak bir uygulama önerisine yer verdik.

→ HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ İÇİN ETKİNLİK ÖNERİSİ

→ TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİSİ

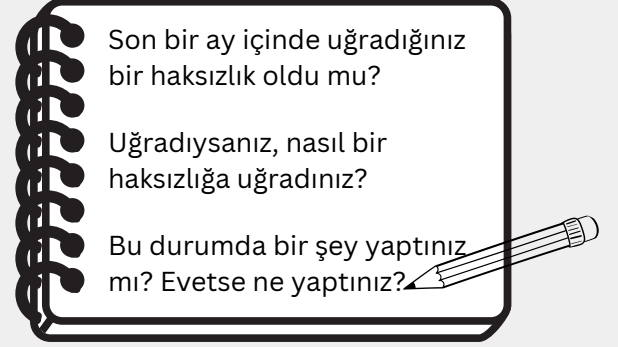
## HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ İÇİN ETKİNLİK ÖNERİSİ

### ARAŞTIRMA: HAKSIZLIK TERMOMETRESİ



Çocuklara bir hafta boyunca çevrelerindeki kişilere sorular sorarak yapacakları araştırma ile hep birlikte bir haksızlık termometresi yapacaklarını söyleyin.

Ardından çocuklara yandaki soruları not almalarını; her üç soruyu aileden en az bir yetişkine ve en az bir arkadaşına/akranına sorup cevaplarını defterlerine kaydetmelerini söyleyin.



Son bir ay içinde uğradığınız bir haksızlık oldu mu?

Uğradiysanız, nasıl bir haksızlığa uğradınız?

Bu durumda bir şey yaptınız mı? Evetse ne yaptınız?

Belirlenen süre sonunda tekrar bir araya geldiğinizde öncelikle şu soruyu sorun:

- Haksızlıkları araştırmak nasıl bir deneyimdi? Zorlandığınız yerler oldu mu?

Zorlandıkları noktaları ifade etmelerini isteyin. Ardından tahtaya/büyük bir poster kağıdına bir termometre çizin. Termometrenin sıcaklığını araştırma sonuçlarının belirleyeceğini söyleyin. Ardından araştırmadaki ilk soruya evet diyenleri sorun. Toplam sayıyı termometrede işaretleyin. Ardından üçüncü soruya evet cevabı verenlerin sayısını alın, onu da termometrede işaretleyin. Aradaki fark kadar kişinin haklarını korumak için desteğe ihtiyaç duyduğundan söz edin. Son olarak şu soruyu sorun ve cevapları alın:

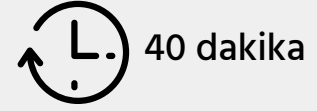
- Haksızlık yaşadığımızı nasıl fark ederiz? Haklarımızı bilmemiz işe yarar mı?

Şimdi hakları bilmek ve hakları nasıl koruyabileceğimizi öğrenmek için bir dijital oyun oynayacağınızı söyleyin ve Söz Küçüğün Dijital Oyunu'nu bir önceki bölümlerde önerilen yöntemlerden birini seçerek oynatın.



## HAZIRLIK: OYUN ÖNCESİ İÇİN ETKİNLİK ÖNERİSİ

### SINIF İÇİ UYGULAMA: "RESİMLİ HAKLAR"



Poster kağıdını çocukların erişebileceği bir yere asın ve aralarından gönüllü birinin aşağıdaki kelimelerden birini seçeceğini, ses çıkarmadan sadece çizerek gruba anlatmaya çalışacağını söyleyin. Grup da çizileni tahmin etmeye çalışacaktır. Bir kelime anlatıldığında bir başka gönüllü çizimle anlatmaya gönüllü olsun ve bu şekilde birkaç kelimeyi çizdirin.

**Öneri kelimeler:** Eğitim, Eşitlik, Yaşam, Dinlenme, İş, Seyahat, Sağlık, İfade, Hareket, Sanat, Koruma, Düşünce

Tüm çocuklara bir tane olacak şekilde hak kartları setinden hakların yazılı olduğu kartlardan bir tane verin. Hepsinin elindeki kartı incelemesini isteyin.



Ardından eğer akıllı tahta ya da projeksiyon varsa yansıtarak yoksa çıktısını aldığınız hak kartlarının arkasındaki görselleri elinizle kaldırarak teker teker gösterin. Her gösterdiğinizde çocukların ellerindeki kartlardan görselin hangi hak kartıyla ilgili olduğuna dair tahminler yapmalarını isteyin. Tahminler sonrasında neden öyle düşündüklerini de sormak iyi olacaktır. Bu şekilde 15 hak kartını tamamlayın.

Oyun bittikten sonra gruba şu soruları yöneltin:

- Kartları tahmin etmek nasıldı? En çok hangi kart görseli aklınızda kaldı?
- Kartların üzerinde yazanlardan aklınızda neler kaldı?
- Siz bu hak kartlarını bir görselle ifade etseniz neleri seçerdiniz?

Oyun bittikten sonra zaman olursa ellerindeki hak kartları için görsel çalışması yapmaları öğrenmeyi artıracaktır.

Şimdi bu hak kartlarının olduğu bir dijital oyun oynayacağınızı söyleyerek Söz Küçüğün Dijital Oyununu oynamaya başlayın.

## TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİSİ

### GÖZLEM VE ARAŞTIRMA: HAKLAR NEREDE?



Dijital oyun oynandıktan sonra kullanılacak takip etkinliğine başlamadan önce hak kartlarının yazılı olduğu hak kartları setini akıllı tahta ya da projeksiyon yardımıyla yansıtıp hatırlatın. Böylece çocuklar hakları tekrar hatırlayacak ve haksızlıklarla ilgili gözlem ve araştırma süreci daha verimli geçecektir.

Ardından çocuklara bir hafta boyunca hakların nerede olduğunu arayacaklarını; birazdan dağıtılacak hak kartını okuyup bir gözlem çalışması için harekete geçeceklerini söyleyin.

Çocukların her birine Hak Kartları setindeki kartlardan bir tane verin. Ardından her çocuğun elindeki kartta yazan cümleleri okumasını isteyin. Anlaşılmayan bir kelime varsa öğrenin ve anlamını açıklayın. Çocukların bu etkinlikteki görevinin kartta yazan cümlelerin yaşandığı bir durumu ve yaşanmadığı bir durumu aramak; bu durumları not alarak bir sonraki hafta öğrenme ortamına getirmek olduğunu söyleyin.



Çocuklara hakların nerede olduğuna bakarken isterlerse çevrelerinde gözlem yapıp not edebileceklerini; isterlerse de internetten araştırma yapıp buldukları haberleri not edebileceklerini söyleyin.

Çocuklarla bir hafta sonra bir araya gelindiğinde aşağıdaki soruları sorun:

- Hakları aramak nasıl bir deneyimdi? Kullanılabilen hakları bulabilen oldu mu? Kullanılamayan hakları bulabilen oldu mu? Bu hakları sayabilir misiniz?
- Kullanılamayan haklar neden kullanılmıyor olabilir? Ne olsa kullanılabilirdi?
- Söz Küçüğün Dijital Oyununu hatırladığınızda bu hakların kullanımını kısıtlayan durumlar var mıydı? Cevap evetse bu durumlar nelerdi?

## TAKİP: OYUN SONRASI İÇİN ETKİNLİK ÖNERİSİ

### SINIF İÇİ UYGULAMA: "OYUN SENDE: KENDİN YAZ KENDİN OYNA"



40 + 40 dakika

Söz Küçüğün Dijital Oyunu bittikten sonra çocuklara artık kendi turuncu ve mavi olay kartlarını oluşturabileceklerini söyleyin. Olay yazmayı kolaylaştırmak için öncelikle çocukların oyundaki deneyimlerini düşünerek aşağıdaki soruları sorun ve cevapları alın:

- Oyunda hangi olaylar aklınızda kaldı? Olaylarda hangi seçenekler vardı?
- Oyundaki olaylara benzer başka hangi olaylar gündelik hayatta oluyor?
- Böyle haksızlıklarla karşılaşıldığında neler yapılabilir?



Bu soruların yanıtlarını aldıktan sonra her çocuğa aşağıda paylaşılan turuncu ve mavi kart şablonlarını verin. Olayları yazarken yararlanabilmeleri için çocuk sayısı kadar çıktı alınan hak kartları setini de çocuklara dağıtın. Çocuklara haksızlığa sebep olan bir olay düşünüp bu olaydan hareketle önce turuncu, sonra da mavi olay kartı hazırlayacaklarını söyleyin.



Çocuklara haksızlığın ne olabileceğine karar verdikten sonra Hak Kartları setinde yer alan iki hakkın ihlal edildiği ve "Bu konuda ne dersin?" diye sorulan bir haksızlık durumunu düşünüp cümle haline getireceklerini söyleyin. Haksızlık durumuna karar verdikten sonra hakkı koruyan ve hakkı korumayan iki seçenek üzerine düşüneceklerini söyleyin. Açıklama kısmına ise ilgili hak kartlarındaki metinlerden yararlanarak durumun neden haksızlık olduğunu anlatan bir metin düşünecekler. İlgili hak kartlarının isimlerini de ekleyip bağlantıdaki şablona belirledikleri tüm metinleri yazmalarını söyleyin.

|                      |
|----------------------|
| Ne dersin?           |
| 5                    |
| Açıklama:            |
| İlgili Hak Kartları: |



→ Devamı bir sonraki sayfada...



Çocukların yeni haksızlıklar üzerine düşünüp haklarla bağlantısını kurması dijital oyunla desteklenmekle birlikte şablonu dolduracak şekilde bir olay hazırlaması hemen mümkün olmayabilir. Uygulama süresinin çok uzamaması için grupların olayları hazırlamasına ilişkin karar verme süreleri verebilirsiniz. Uygulama belirlenen sürede tamamlanmazsa o zamana kadar yapılan olay kartlarını paylaşabilir ya da ikinci bir buluşma olacaksa kartların arkasına isim yazılarak bir sonraki buluşmada devam edilmek üzere etkinliğe ara verebilirsiniz.

Çocuklara bu kez de aynı haksız durumu kullanarak "Bu konuda ne yaparsın?" sorusunun olduğu bir kart hazırlayacaklarını söyleyin. Haksızlığı dikkate alarak hakkı koruyan, hakkı ihlal eden ve hakkı korumayan cevaplar üzerine düşünüp, bunları belirlemelerini isteyin. tüm metinleri hazır ettiklerinde çıktısını aldığınız [bağlantıdaki](#) şablonlardan dağıtın ve yine aynı ilgili hak kartları da dahil olmak üzere tüm metinleri ilgili yerlere yazmalarını isteyin.

Ne yaparsın?

İlgili Hak Kartları

Tüm grup turuncu ve mavi kartlarını tamamladığında süre yettiği kadarıyla gönüllü olan her çocuğun hakkı koruyan yanıtı ve olayla ilgili hak kartının ne olduğunu sorduğu, diğerlerinin de söz alarak cevapladığı şekilde üretilen olay kartlarını tüm grupla paylaşın.

Oyun bittiğinde büyük gruba aşağıdaki soruları sorun:

- Olay kartlarını hazırlamak nasıl bir deneyimdi?
- Daha çok hangi konularda olaylar yazıldı? Ortak noktaları var mı?
- Burada yazılmadı ama şu konularda da çok haksızlık yaşıyor dediğiniz durum örnekleriniz var mı?



Eğer etkinlikle ilgili süre kısıtı varsa çocuklar ikili gruplara ayrılarak olay kartlarını birlikte yapabilirler. Çocuklara turuncu ya da mavi kartlardan bir tanesini seçip yapmaları istenebilir. Etkinlik sonunda eğer paylaşmaya isteklilerse olay kartları [cocukcalismalari@bilgi.edu.tr](mailto:cocukcalismalari@bilgi.edu.tr) adresine yollanabilir ve dijital oyunda yerini alabilir.

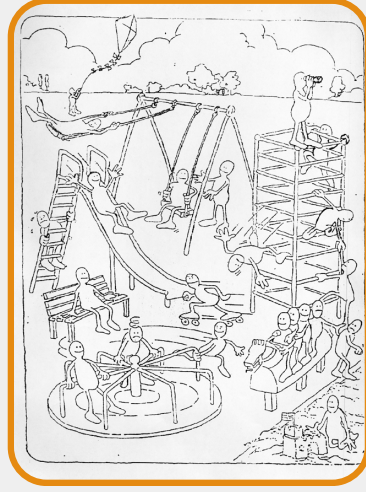
## ÖLÇME - DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

### ÇOCUKLAR İÇİN

Oyunu oynadıktan sonra çocukların oyuna dair hislerini, düşüncelerini ve değerlendirmelerini almak için aşağıdaki çalışmaları yapabilirsiniz:

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

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



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

- Oyunu arkadaşınıza anlatsanız nasıl anlatırdınız?

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

Oyuna dair genel bir değerlendirme yapabilmek için [bu formun](#) çıktısını alarak kullanabilirsiniz. Formu farklı uygulamalar kullanarak çevrimiçi ortamlarda da kullanabilirsiniz.

**ÇOCUKLAR İÇİN DEĞERLENDİRME FORMU**

Aşağıdaki cümlelere;

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

1 - Kesinlikle katılmıyorum  
2 - Katılmıyorum  
3 - Kararsızım  
4 - Katılıyorum  
5 - tamamen katılıyorum

|   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| Oyunu oynamaktan keyif aldım.   |  |  |  |  |  |
| Oyunda yeni şeyler öğrendim.  |  |  |  |  |  |
| İnsan hakları ve çocuk hakları konusunda bilgim arttı.                                    |  |  |  |  |  |
| Yaşamda karşılaştığım haksızlıklarda hangi hakların hayata geçmediğini fark edebiliyorum. |  |  |  |  |  |
| Haksızlıklarla nasıl mücadele edebileceğime ilişkin yeni bilgiler öğrendim.               |  |  |  |  |  |
| ... mümkün  |  |  |  |  |  |

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

## ÖLÇME - DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ

### EĞİTİMCİLER İÇİN

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

Çocuklarla çocuk hakları ve insan hakları eğitimi çalışmaları yaparken kullanacağınız ya da bilginizi artıracığını düşündüğümüz bazı kaynak önerilerine yer vermek istedik.

- [Pusulacık: Çocuklar için İnsan Hakları Eğitimi Kılavuzu](#)
- [Pusula: Gençler için İnsan Hakları Eğitimi Kılavuzu](#)
- [BM Çocuk Hakları Sözleşmesi Animasyon Filmleri](#)
- [İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi Animasyon Filmleri](#)
- [İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi Resimli Kitapçık](#)
- [Ortaokullarda ve Çocuklarla Çalışan Merkezlerde Çocuk Hakları Uygulamaları Öğretmen Kılavuzu](#)
- [Dijital Dünyada Çocuk Hakları Posterleri](#)
- [Söz Küçüğün Kutu Oyunu ve Çevrimiçi Söz Küçüğün](#)
- [Söz Küçüğün Oyun Herkesin Etkinlik Kitapçığı](#)
- [Genç Sesler Projesi Üretimleri\(Çocuk Katılımı\)](#)
- [Kapsayıcı ve Katılımcı Okullar için Eğitimcilerle Yönelik Çocuk İşçiliği ve Ayrımcılıkla Mücadele Rehberi](#)
- [Öğretmenler için Çocuk İşçiliği ile Mücadele Yol Haritası](#)
- [Katılımcı ve Güvenli Gençlik Aktivizmi Haklar Animasyonu](#)
- [Çocuk ve Genç Aktivistlerin İyi Olma Hali İçin Vaka Kartları](#)
- [Neden Olmasın Dijital Oyunu](#)



[sozkucugunoyunu.org](http://sozkucugunoyunu.org)

Bu rehber, 2023 yılında Hollanda Krallığı Büyükelçiliği İnsan Hakları Fonu ile desteklenen "Çocuklarla İnsan Hakları Eğitimi İçin Kapsayıcı Öğrenme Materyalleri Projesi" kapsamında BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi tarafından hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluğu BİLGİ Çocuk Çalışmaları Birimi'ne aittir. Hollanda Krallığı Büyükelçiliği'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.



Hollanda Kralliyeti



**BİLGİ**  
**Çocuk**  
**Çalışmaları**