INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Log Out Operasyonu

Yöntemsel kılavuz

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Giriş

“Block H8 - Peace puzzles Toolkit” yöntemsel kılavuzu, gençleri oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla çatışma çözme becerileriyle buluşturmak ve güçlendirmek için bir metodoloji ve yenilikçi araçlar sunar; gençlik çalışanlarını ve kuruluşlarını yeni beceriler, yaklaşımlar ve yöntemlerle donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlar. Hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunmayı hedefler.

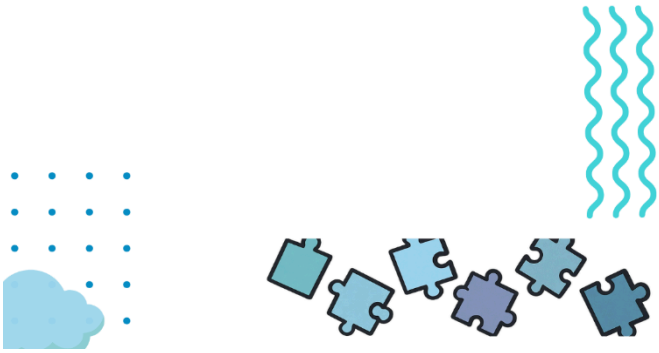
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan kuruluşların kapasitesinin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlıyoruz.

Bu araç setine 360 derece fotoğraf/video ve Artırılmış Gerçeklik gibi dijital unsurların dahil edilmesi, yaygın eğitime yenilikçi bir yaklaşım sunar. İçeriğin İngilizce, Hırvatça, Sırpça, İspanyolca, Yunanca ve Türkçe olarak erişilebilir olması; gençlik çalışanlarının, gençlik kuruluşlarının ve eğitim sağlayıcılarının aracı farklı dilsel ve kültürel bağlamlara saygı gösteren bir biçimde kullanabilmesini sağlar.

Gençler açısından bu Açık Eğitim Kaynaklarının genel amacı; aktif katılım yoluyla gençlerde eleştirel düşünme ve problem çözme, karar verme, takım çalışması, medya okuryazarlığı, iletişim ve iş birliği, liderlik, profesyonellik ve güçlü empati becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmak ve böylece gençlerin çatışmaları önleme ve çözme kapasitelerini güçlendirmektir.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Yöntemsel Kılavuz; barış inşası, insan hakları, kapsayıcılık, şiddetsiz iletişim, duygusal zeka, dijital güvenlik ve ayrımcılığın önlenmesine odaklanan 8 eğitsel kaçış odası etkinliğinin hazırlanması ve uygulanması için pratik bir el kitabıdır.

Kılavuz her oda için ayrıntılı metodolojiler sunar. Her kaçış odası için mekanın görsel düzenini, eğitim hedeflerini, hedef grubu, erişilebilirlik ve uyarlama seçeneklerini, senaryoyu, oyunun amacını, oda düzenini, gerekli materyalleri, hazırlık sürecini, Oyun Yöneticisinin rolünü, oyunun akışını, önerileri, ipuçlarını ve değerlendirme sorularını açıklar; böylece hem yaygın hem de örgün öğrenme ortamlarında çalışan her uygulayıcı için kapsamlı bir araç sağlar.



Co-funded by the European Union

Proje bağlamı

"Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" gençlik alanında bir Erasmus+ KA2 İş Birliği Ortaklıkları projesidir. Proje, Studio B Derneği (Hırvatistan) koordinasyonunda; Sırbistan'dan Udruženje Svetlost, İspanya'dan ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU ve Kıbrıs'tan Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding ortaklığıyla yürütülmektedir. Proje, oyun temelli eğitim kaynakları aracılığıyla 181 genci çatışma çözme becerileriyle buluşturmayı ve güçlendirmeyi; 130 gençlik çalışanını yeni beceriler, yaklaşımlar ve araçlarla donatarak gençlik çalışmalarının kalitesini artırmayı amaçlamaktadır. Proje; hoşgörü, kapsayıcılık ve anlayış gibi ortak değerleri teşvik ederek, nihayetinde uyumlu ve barışçıl toplumların inşasına katkıda bulunur. Katılımcı eylem araştırmasının ve yaratıcı oyunlaştırma yaklaşımının ardından ortaklar; gençlerin empati, iletişim ve çatışma çözme becerilerini geliştirmelerini destekleyen, 360° ve artırılmış gerçeklik unsurlarıyla zenginleştirilmiş etkileşimli kaçış odaları dahil olmak üzere Açık Eğitim Kaynaklarını birlikte oluşturmuştur. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmekte ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl toplulukların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Yaygın eğitim ile dijital yeniliği birleştiren proje, gençlik çalışmalarının kalitesini güçlendirmeyi ve Avrupa genelinde daha uyumlu, demokratik ve barışçıl topluluklara katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Co-funded by the European Union · Udruga Studio B · AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES · Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Bu kılavuz, proje kapsamında fikri bir çıktı olarak geliştirilmiştir.

Uygulama sürecinde ortaklar; barış inşası, çatışma dönüşümü, empati, insan hakları, iletişim ve gençler arasında iş birliğiyle bağlantılı konulara odaklanan eğitsel kaçış odalarının oluşturulması ve test edilmesi üzerinde birlikte çalışmıştır. Uluslararası iş birliği ve deneyim paylaşımı aracılığıyla proje, oyun temelli öğrenmenin ve yüksek katılımlı eğitim etkinliklerinin gençler arasında aktif katılımı ve anlamlı öğrenmeyi nasıl teşvik edebileceğini araştırmıştır. Bu kılavuzdaki kaçış odaları, her biri 10 genç ve 2 gençlik çalışanından oluşan dört ulusal ekip tarafından geliştirilmiş; Mart 2026'da Sırbistan'ın Šabac kentinde uluslararası bir ortamda test edilmiş; bu hareketliliğe katılanların geri bildirimleri doğrultusunda geliştirilmiş ve son olarak Hırvatistan, Kıbrıs ve İspanya'daki yerel etkinliklerde kullanılacak hale getirilmiştir. Bu yaklaşım, hem gençler hem de gençlik çalışanları için eğlenceli ve eğitici olan, geleneksel öğrenme yöntemlerinden çok daha derin bir sürükleyici deneyim sunan anlamlı bir öğrenme kaynağı oluşturmamızı sağlamıştır.

Bu kılavuz; eğitsel kaçış odalarını çalışmalarında kullanmak isteyen eğitimciler, gençlik çalışanları, eğitmenler, kolaylaştırıcılar ve kuruluşlar için pratik bir destek kaynağı olarak hazırlanmıştır.

Kılavuzu kullanmaktan, onu hazırlama sürecinde bizim aldığımız kadar keyif almanızı umuyoruz!

Log Out Operasyonu

1 Giriş

A) Bağlam

"*Log Out Operasyonu*" odası, barış kültürü eğitiminin dijital boyutuna odaklanarak, online şiddet şekilleri olarak nefret söylemi ve siber zorbalığa odaklanır. Dijital ortamlarda barışçıl şekilde birlikte var olabilmek, kelimelerin, empatinin ve çatışma oluşturmadan yanıt verebilmenin gücü konusunda bilinçli olmaya dayanır. Bu odada katılımcılar, dijital dayanıklılıklarını, duygusal farkındalıklarını ve daha saygılı ve yapıcı online iletişim becerilerini güçlendirir.

B) Odanın görsel sunumu

Oda ilk etapta kapkaranlıktır. İki temel alan vardır.

Dijital köşe: Yalnızca küçük bir masa lambasıyla aydınlatılan bir masa. Masanın üzerinde slideshow görüntüleyen bir bilgisayar ve basılı bir deste kart. Bilgisayarın yanı sıra küçük kilitli bir kutu da var.

Çalışma köşesi: Odanın diğer ucunda bulunan bu masada matematik ödeviyle kalemler bulunur.

"Reality" (Gerçeklik) Rafları: Karanlıkta gizlenmiş bir raf ünitesi ya da kitaplık. Yalnızca ışıklar açıldığında görülecek olan birçok başarı simgesiyle (kupalar, madalyalar, fotoğraflar) doludur.

C) Eğitim hedefleri

- → Genel bir tatsızlık ile nefret söylemini ayırabilmek.
- → Siber zorbalık ile nefret söylemi**nin** mental sağlık üzerindeki etkisini anlayabilmek.
- → Baş etme mekanizmaları ve "offline" gerçeklikle özdeğerin önemini anlamak.
- → Dijital dayanıklılık ve olumlu iletişim**i** pratik etmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 14-19

Önerilen kişi sayısı: 4-6 katılımcı

Grup profili: Gençlik grupları, sınıflar veya youth exchange katılımcıları.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Alan, **kolay ve güvenli hareket** etmeye imkan verecek şekilde; katılımı zorlaştırabilecek engeller veya dar geçitler olmadan düzenlenmiştir. Tüm önemli öğeler ek çaba gerektirmeden kolayca erişilebilecek yerlere yerleştirilmiştir. **Açık talimatlara**, materyallerin kolay kullanımına ve etkinlik boyunca tüm katılımcıların güvenliğine özel önem verilir.

Kaçış odası, işitme engelli, görme engelli katılımcılar ve tekerlekli sandalye kullanıcıları dahil farklı ihtiyaçları olan kişiler için **erişilebilir olacak** şekilde tasarlanmıştır; böylece herkes eşit biçimde katılabilir. Tüm sesli içerikler için yazılı metin sürümü de sunulur; böylece katılımcılar deneyimi hem okuyarak hem dinleyerek takip edebilir. Tüm yazılı materyaller,

Co-funded by the European Union

daha büyük ve daha okunaklı yazı boyutları kullanılarak görme engelli katılımcılara uyarlanır ve okunmaları kolaylaştırılır.

Etkinlik esnektir ve her grubun ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir. Amaç yalnızca erişim sağlamak değil, aynı zamanda aktif katılımı desteklemektir; böylece herkes kapsayıcı ve eşit bir şekilde katkıda bulunabilir, keşfedebilir ve deneyimin tadını çıkarabilir.

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

Işıklar söndüğünde ve yalnızca kelimeler kaldığın ne olur?

Her şeyin bağlantılı olduğu bir dünyada, şakayla zararın, fikirle saldırının arasındaki çizgi gitgide incelir. Bazen yalnızca bir yorum. Bir mesaj. Bir tıklama. Bu hikaye sizi hiçbir şeyin aslında olduğu gibi görünmediği ve her sözün düşündüğünüzden daha çok ağırlığa sahip olduğu bir yere götürecek. Bu deneyim, sorumluluklarla, tercihlerle, eğlendiren ve zarar veren arasında farkı tanıyabilme cesaretiyle ilgili sorular yöneltir.

Yaşadıkları dünyayı ve içinde rollerini daha iyi anlamak isteyen gençler için tasarlanan bu oda, hazır cevaplar sunmaz. Karşı çıkar, kışkırtır ve değerlendirme için alan açar. Çünkü dijital dünyada herkesin bir sesi var. Tek bir soru var – sen sesini nasıl kullanacaksın?

2.2 Oyunun amacı

Katılımcılar, özdeğer hakkındaki gerçeği bulmak için siber zorbalık ve dijital gürültü katmanları arasında ilerlemek zorundadır. Işıkları yakıp gerçek değerlerinin çevrimiçi yorumlarda değil, gerçek hayattaki başarılarında ve anılarında yattığını ortaya çıkarmak için dijital klasörlerin kilidini açmaları, nefret söylemini sahte haberlerden ayırt etmeleri ve gerçek dünyadaki yeteneklerini kanıtlamaları gerekir.

2.3 Oda düzeni

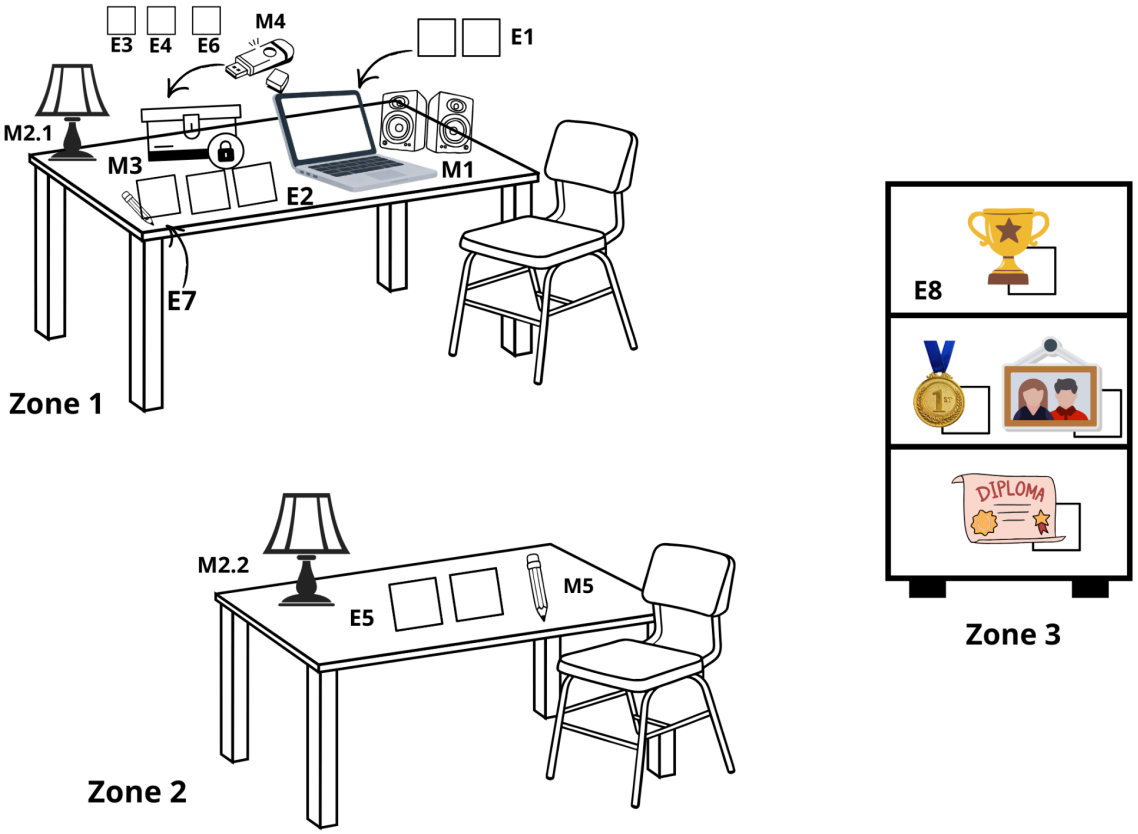
Oda düzeni, kullanacağınız odanın şekline ve boyutuna göre değişecektir. En önemli şey, odanın akışına mümkün olduğunca sadık kalmaktır (örn. oyunun ilk adımlarını girişe yakın tutmak, son adımlarını ise odanın arka tarafına doğru düzenlemek gibi). Kullanılacak alana göre uyarlanacak şekilde, şu oda düzenini kullanmanızı öneririz:

Giriş / Alan 1: Lamba ve bilgisayar bulunan masa (Dijital Köşe).

Alan 2: Lamba ve matematik problemleri bulunan masa (Çalışma Köşesi).

Alan 3: Kupa/madalyaların olduğu raflar (Final Alanı).

Co-funded by the European Union



2.4 Materyaller

- → M1. Bilgisayar ve hoparlörler (video ve ses dosyaları bilgisayarda hazır olmalı).
- → M2. 2 masa lambası.
- → M3. 725 kodlu küçük kilitli kutu.
- → M4. USB belleği.
- → M5. Kalemler.

Ek olarak:

Zamanlayıcı odada görünür biçimde bulunabilir ya da Oyun yöneticisi telefonunu kullanabilir. Zaman geçtikçe katılımcıları uyardığınızdan emin olun. Oyun için süre 45 dakikadır.

2.5 Odanın kurulumu

Her katılımcı grubu kaçış odası macerasına başlamadan önce aşağıdaki adımları uygulamanız gerekir.

Öncelikle, odayı oluşturan tüm malzemeleri (M1-M11) oda düzeni gerekliliklerine uygun şekilde yerleştirdiğinizden emin olun.

Odayı, Peace Puzzles Toolkit'teki oyun öğeleriyle veya Unlock Peace - DIY üretim modülleriyle oynanabilir hale getirmek için aşağıdaki adımları izleyin:

Alan 1 Kurulumu: Lamba ve bilgisayar bulunan masa

Co-funded by the European Union

1. Odanın tamamen karanlık olduğundan emin olun (panjurlar kapalı, ana ışıklar kapalı).
2. Masadaki lambayı (M2.1), laptopu ve hoparlörleri (M1) açın.
3. Nefret yorumları içeren videoyu (E1) başlatın.
4. Döngü halinde devam eden ses dosyasını oynatın (E1). Sesi duyulacak bir şekilde ama kulak tırmalamayacak bir şekilde ayarlayın
5. Kart destesini (E2) masaya, kutunun yanına (M3) yerleştirin. “Nefret Söylemi”ni yansıtan kartlardaki (E2) sayıların kutudaki (M3) kombinasyonla aynı olduğundan emin olun.
   Ayrıca, basılı Mors kodu alfabesini (E7) bilgisayarın yanına yerleştirin ki katılımcılar telefonlarını kullanarak vakit kaybetmesin. Not alabilmek için kağıdın yanına bir kalem yerleştirin.
6. USB belleğine (M4) pozitif söylemler klasörünü (E3) ekleyin. İlk açılması için ilk sırada olduğundan emin olun. Klasör adını “Önce beni aç” koyabilirsiniz
7. Aynı USB’ye (M4) 360° odası (E4) için linki koyun. 360° odalı dosyanın adı Derin Düşünce’dir
8. Aynı USB belleğe gizli bir klasör yerleştirin ve adını SON_GERÇEK koyun. Klasörün içine word metnini (E6) yerleştirin.

Gizli klasör nasıl yaratılır: https://www.youtube.com/watch?v=BuxCeL4-RNc

SCAN

Yöntem 2: Batch Script kullanın 1. Batch Dosyasını oluşturun: Notepad’i açın. Sağlanan Batch script’ini kopyalayıp yapıştırın Batch Script Kodu: https://pastebin.com/x2bPxUys Şifre- 5913 “Save as type” menüsünden “All Files” seçeneğini seçerek dosyayı "Locker.bat" olarak kaydedin. 2. Klasörü Kilitleyin: İki kez tıklayarak Locker.bat dosyasını çalıştırın. Görüntülenen yeni “Locker” klasörüne, korunmasını istediğiniz tüm dosyaları yerleştirin. Locker.bat’ı yeniden çalıştırın, dosyayı kilitlemek için 'Y'ye ve ardından Enter’a basın. 3. Klasörün Kilidini açın: Locker.bat’ı çalıştırın ve şifreyi girin, dosya görünecektir.

SCAN

9. Kombinasyon kodunu, nefret söylemi kartlarının (E2) üzerindeki sayılara eşleşecek şekilde düzenleyin.
10. USB belleğini (M4) kutunun içerisine (M3) yerleştirin ve kilitleyin.

Alan 2 kurulumu - Ödevin bulunduğu masa

11. Katılımcılar için matematik çalışma kağıtlarını (E5), kalemleri (M5) ve lambayı (M2.2) başka bir masaya yerleştirin.

Alan 3 kurulumu: Final Alanı

12. Kupaları, madalyaları ve fotoğrafları dolaptaki raflara (E8) yerleştirin. Mesajlar bu objelerin arkasına saklanacaktır. Kupaların arkasına: “Nefret yaymayan bir galip ol”, madalyaların arkasına: “Birinin online platformlarda güvenli hissetme sebebi ol!”, Aile fotoğrafının arkasına: “En iyi destek size değer verenlerden gelendir”, diplomanın arkasına: “Tebrikler! Kaçış odasını başarıyla tamamladınız. Ekip çalışması, iletişim ve eleştirel düşünce becerilerinizi gösterdiniz ve saygının, empatinin ve sorumlu davranmanın önemini (hem gerçek hayatta hem online olarak) öğrendiniz. Her zaman yücelten ses olun, yıkan ses değil.”

Co-funded by the European Union

Oda karanlıkken, kolayca görünmemelerine dikkat edin. Yalnızca ana ışıklar açılınca görünmelidirler.

Bunlar, odanın kurulum adımları olduğundan, 1'den 12'ye kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır.

ÖNERİLER:

→ Oyun alanını kurarken: Her ipucunun yerini mutlaka aklınızda tutun! Bu sayede oyuncuların oyun sırasındaki ilerleyişini takip edebilir ve onlara doğru ipuçlarını verebilirsiniz.

→ Oturumun sonunda malzemeleri tekrar saymanız tavsiye edilir. Oyuncuların bazı malzemelerin üzerine yazmış olmaları veya yanlışlıkla bazı malzemeleri ceplerinde unutmuş olmaları mümkündür.

3 Adım adım uygulama

3.1 Oyun yöneticisi

Oyun yöneticisinin genel amaçları şunlardır:

→ Tüm oyun medyasını hazırlayın, odayı kurun ve tamamlandığında geri yerleştirin;

→ Katılımcıları karşılayın ve oyun başlamadan önce hedeflerini tamamlamak adına onları oyunun atmosferine sokun;

→ Onlara yardım edebilmek, ipucu veya tavsiye sağlamak için oyunu takip edin;

→ Görev tamamlandığında, oyun yöneticisi, görevin önemli noktalarını gözden geçirmek için katılımcılarla değerlendirme gerçekleştirir.

Oyun alanında, oyuncuların kendi başlarına gelişebilmeleri ve ipucu isteme ya da oyun yöneticisinin tepkilerini yorumlama eğiliminden uzak durabilmeleri için, oyun yöneticisinin gruptan biraz uzakta kalmasını öneririz.

İlgili Kaçış Odası'nda Oyun Yöneticisi için Talimatlar:

Oyun başlamadan önce Oyun yöneticisi, Kaçış odalarının temeli hakkında kısa ve net bilgi vermelidir. Burada takım çalışmasının öneminden bahsetmeli ve aktif katılımı teşvik etmelidir. Oyunun temel kurallarını tanıtmalı ve katılımcıların nasıl yardım isteyebileceğini açıklamalıdır. Talimatlar kısa, anlaşılır ve motive edici olmalı, katılımcılar da böylece oyuna rahat ve ilgili bir şekilde giriş yaparlar.

Oyun yöneticisi, odayı kontrol etmelidir.

Ses Kontrolü: Oyun yöneticisi, otomatik olarak başlamaması durumunda sesli talimatları *(" Her rahatsız edici söz...")* başlatmalıdır.

Işıklandırma Kontrolü: En kritik rol, en sondadır. Katılımcılar son mesajı okuduğunda "Etrafına bak" oyun yöneticisi ana ışığı açarak, kupaları ve olumlu objeleri açığa çıkarır.

3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce, oyun yöneticisinin kendini tanıtması ve rolünü açıklaması gerekir. Oyun yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda hazır bulunur. Soruları varsa senaryoyu açıklayın ve süre hakkında bilgi verin.

Co-funded by the European Union

Katılımcılara daha önce kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını sorun; oynamamışlarsa, kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini onlara açıklayın.

Katılımcılara kaçış odasını tamamlamak için 45 dakikaları olduğunu bildirin.

Aşağıdaki talimatları verin:

- → Oyun öğelerine ve dekorasyona zarar vermeyin, özen ve dikkatle davranın.
- → Fiziksel güç kullanmayın, sadece zihinsel güç kullanın. Odada hiçbir ipucu, oda öğelerini kırarak ortaya çıkarılacak şekilde tasarlanmamıştır.
- → Etkili İletişim Kurun. Net iletişim, başarının anahtarıdır. Düşüncelerinizi, gözlemlerinizi ve fikirlerinizi ekip üyelerinizle mutlaka sözlü olarak paylaşın.
- → Bulmacaları verimli bir şekilde çözmek için birbirinizin bakış açılarını **dinlemek** çok önemlidir.
- → Kaynaklarınızı akıllıca kullanın. İpuçları, araçlar ve ekip arkadaşlarınızın beceri ve bilgisi dahil olmak üzere mevcut tüm kaynaklardan yararlanın.
- → Zorluklara çözüm bulmak için yaratıcı düşünün ve kalıpların dışında düşünün.
- → Odaklanın. Göreve odaklanın ve dikkatinizi dağıtan şeylerden uzak durun.
- → Nihai hedefinize ulaşmak için bulmacaları çözmeye ve oyunda ilerlemeye odaklanın.
- → Zamanınızı iyi yönetin. Zaman yönetimi çok önemlidir. Tüm bulmacaları çözmek ve süre dolmadan görevi tamamlamak için yeterli zamanınız olduğundan emin olmak amacıyla oyun boyunca temponuzu ayarlayın.
- → Olumlu ve cesaret verici olun. Olumlu bir tutum sergileyin ve takım arkadaşlarınızı cesaretlendirin. Zorluklar karşısında birbirinize destek olun ve başarılarınızı birlikte kutlayın.
- → Gerekirse yardım isteyin. Belirli bir bulmaca veya ipucunda takıldığınızı fark ederseniz, oyun yöneticisinden ipucu veya yardım istemekten çekinmeyin. Onlar size rehberlik etmek ve keyifli bir deneyim yaşamanızı sağlamak için oradadır.
- → Güvenlik kurallarına uyun. Oyun yöneticisi tarafından verilen güvenlik kurallarına dikkat edin. Koşmaktan, zıplamaktan veya kendinize ve başkalarına zarar verebilecek davranışlardan kaçının. Hiçbir ipucu, mobilyalara tırmanmayı veya setin ağır parçalarını hareket ettirmeyi gerektirecek şekilde gizlenmemiştir.
- → Her şeyden önce, bu deneyimin tadını çıkarmayı unutmayın! Maceraya kendinizi kaptırın, hikayenin içine dalın ve ekibinizle birlikte zorlukları aşıp kaçış odasından çıkmak için eğlenceli bir işbirliği yapın.

*İPUCU- Talimatları oyun alanının dışında, tercihen oyuncuların oyun yöneticisinin söylediklerine odaklanabilecekleri daha sessiz bir alanda vermek daha iyidir.

3.3 İpuçları ve püf noktaları

Oyun süresince oyun yöneticisi oyuncuları **gözlemlemeli** ve onlara **bazı ipuçları veya püf noktaları** vermelidir. Biz bazı ipuçları önerdik; oyunun seyrine bağlı olarak belirli anlarda,

Co-funded by the European Union

duruma göre oyun yöneticisi ek ipuçları veya püf noktaları verebilir. Ancak oyunculara oynamaları ve tahminlerde bulunmaları için zaman tanıdığınızdan emin olun; yalnızca istendiğinde veya oyuncular tıkanmışsa ipucu verin.

- → Kartlar için ipuçları: "Kartları dikkatlice oku. Hangileri gerçekten nefret söylemi içerir? Yalnızca onlar önemlidir."
- → Mors kodu için ipucu: "Bu ses düzeni... noktalar ve çizgiler. Acaba bir yerde anahtar var mı?"
- → Matematik için ipucu: "Bazen çözüm dijital değildir. Çalışacak bir yer için fiziksel odaya bakınız."
- → Haberler için İpucu: "Kaydırılan metni okuyun. Manşeti tanıma eşleştirin."

3.4 Oyunun seyri

1. Giriş: Oyun başlamadan önce Oyun yöneticisi, Kaçış odalarının temellerini kısa ve net bir şekilde açıklamalı, takım çalışmasının önemini vurgulamalı ve aktif katılımı teşvik etmelidir. Ayrıca oyunun temel kurallarını tanıtmalı ve gerektiğinde oyuncuların nasıl yardım isteyebileceğini açıklamalıdır. Talimatlar kısa, anlaşılır ve motive edici olmalı, böylece katılımcılar oyuna rahat ve istekli bir şekilde başlayabilmelidir. Oyuncular karanlık odaya girer. Dizüstü bilgisayarda nefret söylemi içeren bir video görür ve hakaret içeren ses kayıtlarını duyarlar.
2. İpucu: Videoda şu mesaj görünür: "Her rahatsız edici söz ve ifade nefret söylemi değildir." Bu mesaj onları masadaki kartlara yönlendirir.
3. Kart Bulmacası: Oyuncular kartları inceler. Gerçek nefret söylemi içeren kartların üzerinde sayılar vardır. Bu sayılar doğru sıraya dizildiğinde şifre ortaya çıkar.
4. Kutu ve USB: Oyuncular şifreyi kullanarak küçük kutuyu açar ve içinden bir USB bellek çıkarırlar.
5. Pozitif Klasör: USB'yi dizüstü bilgisayara takarlar. İçinde olumlu yorumlar ve internet ortamında destekleyici davranış örnekleri bulunan bir klasör vardır. Videodaki bir metin, bir sonraki klasörü açmaları için ipucu verir ve bu klasör 360° bir fotoğrafı (Çevrimiçi Oda) başlatır. İpucu: "Yüzeye bakma; derin düşüncelere dalmalısın. Klasörlerin arasında gizlenen çıkış bağlantısı etkinleştirilmeyi bekliyor.". 360° fotoğrafın bulunduğu klasörün adı: Deep Thought (Derin Düşünce).
6. 360° Oda: Bu dijital odada oyuncular farklı noktalara dağılmış simgeler görürler (YouTube, Instagram, Oyun, Messenger, TV kanalı).
7. YouTube'a tıklandığında altında nefret yorumları bulunan bir video açılır.
8. Instagram'a tıklandığında altında nefret yorumları bulunan bir fotoğraf açılır.
9. Messenger'a tıklandığında bir "arkadaştan" şu mesaj gelir: "Senin hakkında hakaret ettikleri bir grup sohbeti kurmuşlar. Sana tembel diyorlar, hiç ödev yapmadığını ve basit matematik problemlerini bile çözemediğini söylüyorlar."
10. Oyun simgesine tıklandığında, altında nefret yorumları bulunan bir oyun görüntüsü açılır.

Co-funded by the European Union

11. Katılımcılar mevcut üç simgenin tamamına (YouTube, Instagram ve *Oyun) tıkladıktan sonra Morse* koduyla yazılmış bir talimat ortaya çıkar.
İpucu: "Bu ses düzeni... noktalar ve çizgiler. Acaba bir yerde anahtar var mı?"
12. Morse kodunun çevirisi: ÖDEVİNİ YAP.
13. Mesaj çözüldükten ve "ÖDEVİNİ YAP" ifadesi girildikten sonra yeni bir ipucu verilir: "Bazen çözüm dijital değildir. Çalışmak için fiziksel odada bir yer ara."
14. Matematik Görevi: Katılımcılar odanın diğer ucundaki masayı bulmalıdır. Oradaki matematik problemlerini çözerler. Çözüm, 360° odadaki bir sonraki adımı açacak sayısal kodu verir ve şu ipucunu alırlar: "Bir sonraki ipucu için bugünün haberlerine bakmalısın. Bu odadaki televizyonu bul ve tıkla."
15. 360° odadaki dizüstü ekranında katılımcılar TV simgesine tıklar ve haberlerin gösterildiği küçük bir pencere açılır. Başlıklar bir teleprompter gibi aşağıdan yukarıya doğru akar. Katılımcılar, buldukları kartlardaki ipuçlarını kullanarak belirli haberleri uygun nefret söylemi türleriyle eşleştirmelidir.
16. Son Klasör: Haberleri doğru eşleştirmek, 5913 şifresini ve USB'deki gizli bir klasörü açmaları için ipucunu ortaya çıkarır: "BAŞARILI! Şifre kabul edildi. USB sürücüsünde gizli dizin görünür oldu: [SON_GERCEK]. Devam etmek için lütfen açın."
17. Mesaj: Gizli klasör şu olumlu ifadeleri içerir: "Her insan değerlidir," "Nefrete nefretle karşılık verme," "Çevrendeki iyilikleri görmeye çalış," "Şimdiye kadar başardıklarımıza bak."
18. Final: Son talimat şudur: "Etrafına bak." Bu anda Oyun Yöneticisi ana ışıkları açar. Raflar ortaya çıkar; madalyalar, kupalar, diplomalar, aile fotoğrafları ve bunların arkasındaki mesaj görünür — tüm bunlar oyuncuların gerçek hayattaki değerlerini kanıtlamaktadır.

3.5 Değerlendirme aşaması

Oyun yöneticisi, kaçış odasını tamamladıkları için katılımcıları tebrik eder.

Temel sorular:

Nasıl hissettiniz?

Oyundan keyif aldınız mı?

Süre konusunda baskı altında hissettiniz mi?

Tartışma:

Oyun yöneticisi, eğitsel konuyla ilgili bir tartışma aşamasını yönetir. Katılımcılarla birlikte Oyun yöneticisi, bu kaçış odası deneyiminden öğrenilmesi gereken önemli noktaları değerlendirir.

Sorular:

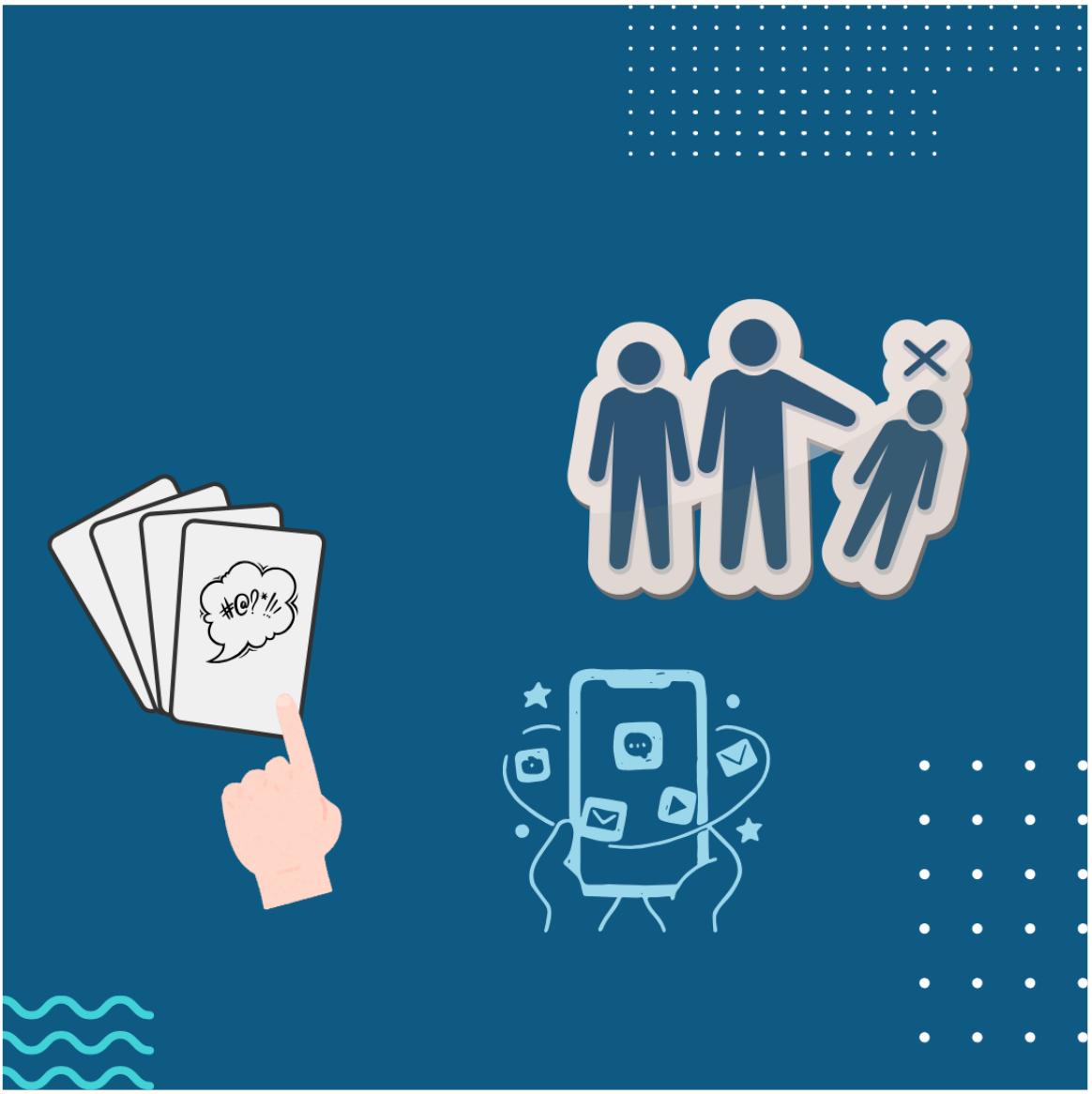
- → Hakaret içeren sesler size nasıl hissettirdi?
- → "Rahatsız edici kelimeler" ve "nefret söylemi" arasında ayrım yapabilmek neden önemlidir?
- → Son görev, fiziksel başarılara bakmayı gerektirir. Ekrandan kopup gerçek yaşama bakmak neden önemlidir?

Co-funded by the European Union

→ “Pozitif klasör” konseptini, sosyal medya kullanımımıza nasıl uygulayabiliriz?

Grup fotoğrafı çekin: Tamamlamalarını kutlamak için oyun yöneticisi katılımcıların fotoğrafını çeker.

Katılımcıların geri bildirimi: Oyun yöneticisi, katılımcıları geri bildirim vermeye davet eder.



Co-funded by
the European Union

Künye

Bu Yöntemsel Kılavuz, Erasmus+ projesi “Inclusive pathways to peace (Barışa Giden Kapsayıcı Yollar), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458” kapsamında hazırlanmıştır.

Bu proje Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir.

Yayıncı

ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Genel Yayın Yönetmeni

Marija Ristić, Association Light

Tasarım

Vojislav Radosavljević

Katkıda bulunanlar

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Temmuz 2026.



