INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Ofis

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.

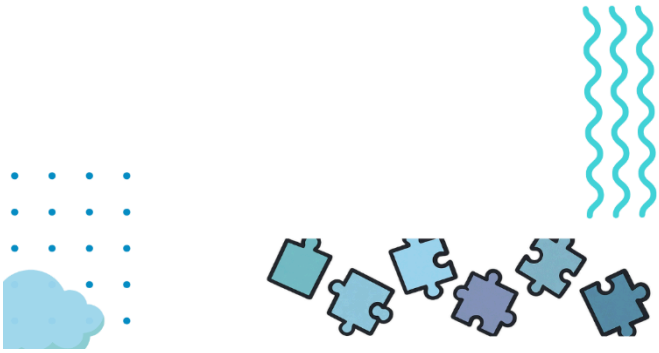
Açık Eğitim Kaynaklarını (OER) dinamik ve etkileşimli bir ortam olarak sunarak, uygulayıcılara gençlere yönelik girişimlerinde doğrudan kullanabilecekleri uygulamalı deneyim kazandırmak istiyoruz; böylece gençlik çalışmalarına yönelik pratik bir kaynak sunarak gençlik kuruluşlarının ve gençler için çalışan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

Ofis

1. Giriş

A) Bağlam

"*Ofis*", kurumsal ayrımcılığın mekanizmalarını irdeleyebilmek üzere katılımcıları hayali bir çalışma ortamına dahil eden eğitsel bir kaçış odasıdır. IPP projesinin önceki aşamalarında partner ülkelerde bulunan gençlik ekipleri tarafından yapılan araştırmalara bağlı olarak bu kaçış odası, ayrımcı pratiklerin sıklıkla ilkelerde, prosedürlerde ve bürokratik kararlarda bulunabileceğini gösterir. İnteraktif oyunlar aracılığıyla katılımcılar, kurumların belirli grupları nasıl sistematik olarak marjinalleştirdiğini ve ayrımcılığı daha az görünür ama derinlemesine yerleşik hale getirdiğini keşfetmeye davet ediliyor. Projenin genel hedefleriyle uyumlu olarak, Ofis ötekileştirme, eşitsizlik ve insan hakları konularını ele almak için yenilikçi ve deneyimsel bir yaklaşım sunar. Bu kaçış odası, erişim, temsil ve eşit muamele ile ilgili engelleri öne çıkararak, kurumsal yapıların marjinalleşmiş grupları nasıl etkilediğini inceler.

B) Odanın görsel sunumu

Katılımcılar, resmi ve kontrollü bir his uyandıran, modern bir şirket ofisini andıran bir alana girerler. Soğuk ve floresan ışıklandırma, kişisel olmayan bir atmosfer yaratırken; klavye sesleri, yazıcı gürültüsü, bildirim sesleri ve saatin tik tak seslerinden oluşan ince bir ses bu ortamı pekiştirir. Kurumsal idealler ve gerçekte yaşananlar arasındaki kopukluğa göz kırpan, biraz yıpranmış 'Hepimiz Eşitiz' motivasyonel posteri duvarda asılıdır. Oda, masa, dosyalama üniteleri, saksı bitkileri ve dağınık belgeleri barından açık plan bir ofisi andırır.

İnsan Kaynakları Müdürü olan Oyun Yöneticisi süreci ele alır. Katılımcılara resmi biçimde hitap ederek, nötr ve bürokratik tonunu korur ve eşitlikten ziyade etkili olmanın ve prosedürün altını çizen bir biçimde talimatları verir. Bu, alandaki güç dinamiklerini vurgular.

C) Eğitim hedefleri

- → Kurumsal ayrımcılığı anlamak ve kurumsal kurallar, ilkeler ve pratiklerde yer almasıyla bazı grupları nasıl avantajlı/dezavantajlı hale getirdiği hakkında bilgi edinmek.
- → Ötekileştirilen grupların mücadeleleri ve sistemik bariyerlerin etkisini anlayarak empati ve farklı açılardan bakabilme becerilerini geliştirmek.
- → İşbirliği, takım çalışması ve çözüm bulma becerilerini geliştirmek.
- → Kurumsal ayrımcılık ile insan hakları ilkeleriyle ilgili konsepti deneyim odaklı etkinliklerle bağlantılı hale getirmek.
- → Değerlendirme, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini teşvik etmek.
- → Gözlem ve iletişim becerilerini güçlendirmek.

D) Hedef grup profili ve sayısı

Yaş: 16-30

Önerilen kişi sayısı: 6-9 katılımcı (her grupta 2-3 kişi)

Co-funded by the European Union

Grup profili: Kurumsal ayrımcılık ve eşit olmayan muamele çeşitlerinin farklı yapılar aracılığıyla nasıl güçlendiğini öğrenmeye çalışan gençler ve/veya gençlerle çalışanlar. Geçmiş deneyim gerekmez.

Zorluk seviyesi: Orta

E) Erişilebilirlik & Uyarlanabilirlik

Bu kaçış odası, erişilebilirlik ilkeleri göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır; böylece farklı ihtiyaçları olan katılımcılar, özellikle işitme engelli ve tekerlekli sandalye kullananlar, bu deneyimi tam anlamıyla yaşayabilirler. Tüm temel unsurlar, bulmacalar ve talimatlar sese bağlı kalınmadan kullanılabilecek şekilde tasarlanmıştır ve önemli bilgiler her zaman görsel bir formatta sunulmaktadır.

Odayı kurarken, kolaylaştırıcılar fiziksel erişilebilirliğe özellikle dikkat etmelidir. Tekerlekli sandalyeler için hareket alanı sağlayacak yeterli boşluk bırakın; dar geçitlerden veya dağınık düzenlerden kaçının. Önemli nesneler, ipuçları ve etkileşimli unsurlar rahatça ulaşılabilecek bir yere (ne çok yüksek ne de çok alçak) yerleştirilmeli ve aşırı güç veya karmaşık fiziksel hareketler gerektirmemelidir.

Esneklik teşvik edilir. Kolaylaştırıcılar, grubun özel ihtiyaçlarına göre odadaki unsurları uyarlayabilir. Amaç sadece erişim sağlamak değil, tüm oyuncuların eşit şekilde katkıda bulunabilmesini, keşfedebilmesini ve deneyimin tadını çıkarabilmesini sağlayarak anlamlı bir katılım sağlamaktır.

2 Adım adım hazırlık

2.1 Senaryo

Ofis'e hoş geldiniz.

Seçilme sürecine girdiniz. Tebrikler – ya da belki henüz değil. Her şey ilk başta normal görünür: masalar, dosyalar, toplantılar ve her hareketinizi izleyen ciddi bir İnsan Kaynakları Müdürü. Fark edeceksiniz ki her ekip aynı hızda ilerleyemeyecek. Bazılarının araçları ve kaynakları olacak ve daha hızlı hareket edecekler, bazıları ise yetişmekte zorluk yaşayacak. Başarı garanti değildir. Yalnızca ofiste iyi ilerleyebilen kişiler, bu değerli pozisyonlara yakınlaşacak.

Göreviniz basit ama aşmanız gereken engeller var: ofisi keşfedin, saklı ipuçlarını bulun, bulmacaları çözün ve unutmayın, ekibiniz yalnız değil. Dikkat edin, strateji geliştirin ve nasıl ilerleyeceğinize karar verin. Bu süreçte, erişim, ayrıcalık ve kurumsal kuralların bazı kişiler için nasıl avantaj/dezavantaj olabileceğini görecek ve rekabetçi bir sistemde ilerlemenin nasıl olduğunu hissedeceksiniz.

Ofiste yeriniz koruyabilecek misiniz? İçeri girin, bürokratik süreçleri geçin ve nasıl ilerleyeceğinizi görelim!

2.2 Oyunun amacı

Ofis göründüğü kadar adil olmayan kurallar, *ilkeler ve prosedürlere* sahip bir çalışma ortamını temsil eder. Hedef, kurumsal yapıların bazı insanları nasıl ileriye taşıdığını, bazıları için ise nasıl kısıtlayıcı olduğunu incelemeye çalışır. Katılımcılar gruplara ayrılır, onlara farklı araçlar verilir ve onlardan ipuçlarını toplamaları, bulmaca çözmeleri ve ofiste ilerlemeleri istenir. Ancak, bir yerden sonra tüm grupların aynı fırsatlara erişemeyeceğini keşfedecekler.

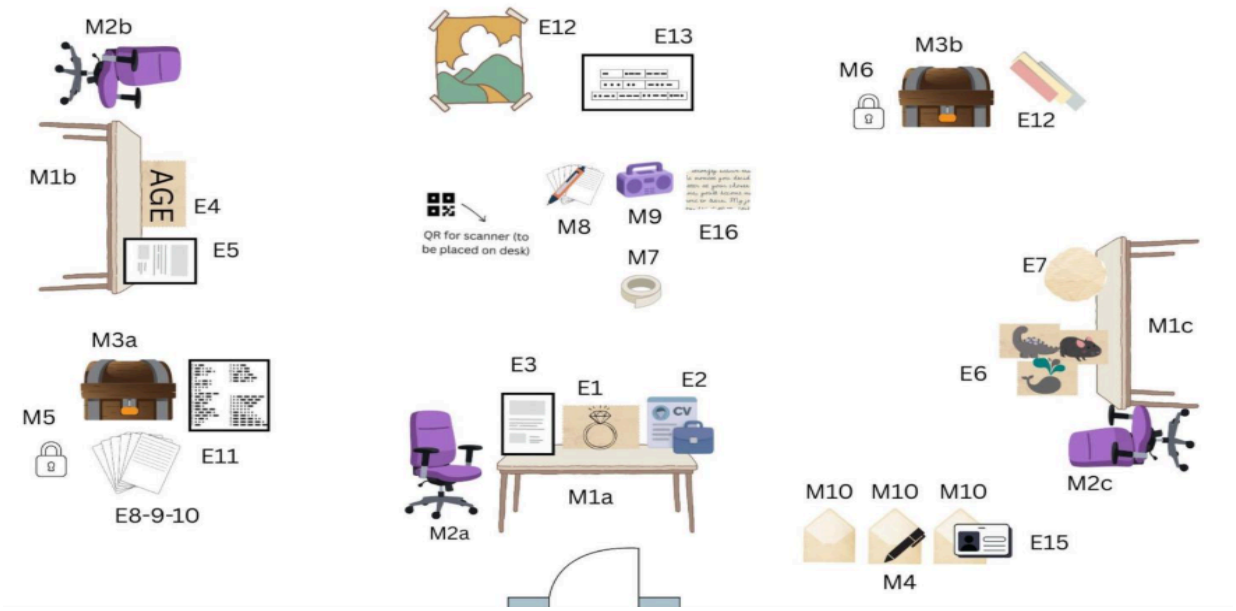
Co-funded by the European Union

Bu yolculuk esnasında, saklı tetikleyiciler, beklenmedik bariyerler ve gerçek hayattaki sistematik zorlukları yansıtan küçük eşitsizliklerle karşılaşacaklar. Bazı araçlar ve ipuçlarına daha kolay ulaşacaklar. Bazıları için ise işbirliği, tartışma ve yaratıcı çözüm bulma becerileri gerekecek. Bu dinamikleri deneyimleyecekleri için katılımcılar, ayrıcalığın, erişimin ve ayrımcılığın günlük yapılarda nasıl işlediğini daha yakından görebilecek.

Son aşamada tüm takımlar bir araya geldiğinde, katılımcılar buldukları sözcükleri bir araya getirerek kurumsal ayrımcılığın tanımını tamamlayacaklar. Bu interaktif deneyim, varsayımları çürütmek, işbirliğini teşvik etmek ve kurumsal ayrımcılığının işleyişini ortaya çıkarmak için tasarlanmıştır. Bu kaçış odası, hem eğlenceli hem düşündürücü biçimde görünmezi görünür kılmayı amaçlar.

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:



2.4 Materyaller

Eşya/Oda Düzeni

- → M1. 3 Masa
- → M2. 3 Sandalye
- → M3. 2 Kilitli kutu

Araçlar

- → M4. UV ışığı
- → M5. 1 "175" kodlu kilit

Co-funded by the European Union

→ M6. 1 “264” kodlu kilit

→ M7. Bant

→ M8. İpuçlarını not almak için kağıt ve kalem

→ M9. Hoparlör

→ M10. 3 Zarf

→ M11. UV kalemi

Ek olarak:

Gruplardan birinde, QR kodunu tarayıp tarayıcıya erişmek ve AR ile 360° öğelerine ulaşmak için kullanacakları “Telefon Erişim İzni” olacaktır. QR kodunu ve AR ile 360° öğelerini taramak için İnternet bağlantısına ihtiyaç vardır.

Yukarıdaki listede, oda atmosferini destekleyen materyaller listelenmiştir. Ancak, oda atmosferine katkı koyabilecek materyaller eklemekten çekinmeyiniz.

Hoparlörü kullanarak (M9) klavye, yazıcı, bildirim ve saat gibi ofiste duyulabilecek sesleri açabilirsiniz ve ofis ortamı yaratabilirsiniz. Telif hakkı gerektirmeyen sesler kullanabilirsiniz: (Örneğin: Free Office Sound Effects Download - Pixabay)

SCAN

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: Girişin yakınına bir masa (M1a) yerleştirin.*

1. Masanın yanına da bir sandalye (M2a) koyun. Bu masaya, Trigger 1: Yüzük (E1), CV (E2) ve üzerinde ‘Son değerlendirmeden önce ek bilgi gerekiyor’ yazan Aday Profil Belgesini (E3) yerleştirin.
2. Girişin yakınına bir masa (M1a) yerleştirin. Masanın yanına da bir sandalye (M2a) koyun. Bu masaya, Trigger 1: Yüzük (E1), CV (E2) ve üzerinde ‘Son değerlendirmeden önce ek bilgi gerekiyor’ yazan Aday Profil Belgesini (E3) yerleştirin.
3. Odanın soluna bir masa (M1b) daha ve yanına bir sandalye (M2b) daha yerleştirin. Masada, Trigger 2: YAŞ (E4) ve “Adaylığın Geçerliliği İlkeleri” Belgesi’ni yerleştirin (E5).
4. “Adaylığın Geçerliliği İlkeleri”nin (E5) üzerine UV kalemini (M4) kullanarak, eksik kelimeleri yazın: “Tam erişim yalnızca belirlenen kriterleri sağlayabilen adaylar için gerçekleşir” “Bu kurallar, tüm adaylara uygulanacak şekilde düzenlenen kurumsal

Co-funded by the European Union

eşikleri yansıtır". "gerçekleşir" ve "yansıtır" UV kalemiyle yazılmalı ve görünür olmamalıdır.

5. Son masayı (M1c) da odanın sağına yerleştirin. Masanın yanına bir sandalye (M2c) çekin.
6. Masanın üzerine, fare, dinozor ve balina (E6) görsellerini ve şu soruyu "Hangi hayvanı ofiste bulabilirsiniz?" (E7). Fare görseli taranacak öğelerden biridir.
7. Kilitli kutulardan birini (M3a) odanın sol köşesine koyun. Bu kutunun kilidi "175" kombinasyonuyla (M5) açılacak şekilde ayarlanmalıdır. Kutunun içerisine performans değerlendirmesi (E8), not (E9) ve tablo (E10) koyun. Son kağıda, şu notu UV kalemiyle yazın: "Bu prosedürlerle, uzun süredir devam eden ve özenle ele alınması gereken önyargılar yansıtılır". 'Önyargılar' kelimesinin altı çizilmelidir çünkü tanım için gerekli sözcüklerden biridir. Burada Mors kodu alfabesini (E11) bulurlar ve ikinci kutunun kilidini açmak için kullanırlar.
8. "HEPİMİZ EŞİTİZ" posterini (E12), bant kullanarak (M7) duvara yapıştırın. Ayrıca, mors koduyla yazılmış mesajları (E13), posterin yakınına yapıştırın.
9. Diğer kutuyu da (M3b) odanın sağ köşesine yerleştirin. Kutuda tanım için sözcükler (E14) yerleştirin. Bu kutunun kilidinin kodu "264" (M6) olarak ayarlanmalıdır. Kelimeleri tek tek kesin ve kutuya yerleştirin (sosyal, avantajlı, farkındalık, etkiler ve kurumsal) (E12).
10. Katılımcılar girer girmez onları üç gruba bölün ve onlara üç zarf (M10) verin. Her grupta yalnızca bir zarf olacak:
    i. 1. grubun zarfı: Telefon Erişim İzni(E15)
    ii. 2. grubun zarfı: UV ışığı (M4)
    iii. 3. grubun zarfı: Boş
11. İpuçlarıyla ilgili not alabilmeleri için odaya kağıt ve kalem (M8) yerleştirin. Katılımcıları bu konuda haberdar edin.
12. Posterin ve mors kodunun yanına eksil Kurumsal Ayrımcılık tanımını (E16) yapıştırın. Oyun yöneticisi eksiksiz bir versiyonunu (E17), oyunun sonunda kontrol edebilmek için yanında bulundurmalıdır.
13. Oyun boyunca devam etmesi için ofis seslerini hoparlörde (M9) başlatın.

Bu adımlar tamamlandığında oda katılımcıların kaçış odası yolculuğuna başlaması için hazırdır. Oyun öğelerinin uygulanması ve deneyimin tamamen oynanabilir olmasının sağlanması konusunda Peace Puzzles Toolkit veya Unlock Peace – DIY modüllerindeki yönlendirmeleri izleyin.

1'den 13'e kadar olan adımlar, her katılımcı grubu odaya girmeden önce tekrarlanmalıdır; bunlar izlenecek kurulum ve sıfırlama adımlarıdır.

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.

Co-funded by the European Union

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:

Bu kaçış odasındaki Oyun Yöneticisi, ofis ortamının otoritesini ve kurallarını temsil eden bir *İnsan Kaynakları (İK) Müdürü* rolünü üstlenir. Resmi iş kıyafeti giyen oyun yöneticisi, ***bürokrasi, kontrol ve prosedürel verimlilik*** hissi uyandırarak mekanın genel havasını belirler. Davranışları sakin ve tarafsız olmalı; kurumsal bir otorite figürünün atmosferini pekiştirmek için kesin bir dil kullanmalı ve hareketlerini en aza indirmelidir. Oyun Yöneticisinin varlığı, gerçek dünyadaki organizasyonların resmi kısıtlamalarını ve güç dinamiklerini simüle etmeyi amaçlar ve sistemlerin erişimi ve fırsatları nasıl kontrol edebileceğini vurgular. Süreci tamamlamak için, kelimeleri bularak eksik bir tanımı tamamlamaları gerektiğini belirtin.

Katılımcılar salona girdikten sonra, Oyun Yöneticisi katılımcıları takımlara ayırmak ve her takıma materyallerin bulunduğu (ya da bulunmadığı) bir zarf vermekle sorumludur. Oyun Yöneticisi, oyunun sorunsuz ilerlemesini sağlamak için takım faaliyetlerini izler. Son aşamada, Oyun Yöneticisi "Kurumsal Ayrımcılık" tanımının tamamlanmasını denetler. Oyun Yöneticisi, süreci açıkça yönlendirmeden etkileşimleri gözlemler ve işbirliğini dolaylı olarak teşvik eder. Bu aşamadaki rolü, tüm grupların katılımını sağlamak ve son bulmacanın odanın genelinde yaşanan ayrıcalık, eşitsiz erişim ve sistemik engeller dinamiklerini yansıtmasını sağlamaktır. Gerekirse, katılımcılara ipuçları verebilir.

Son olarak, katılımcıları değerlendirme oturumuna geçirir. Deneyim üzerine düşünmeyi kolaylaştırır; hangi grupların ayrıcalıklı veya marjinalleştirilmiş olduğu, gerçek hayattaki kurumsal ayrımcılık örnekleri ve sistemik engeller ile örtük önyargıların erişim ve ilerlemeyi nasıl etkileyebileceği konusunda tartışmayı yönlendirir. Oyun sırasında yaptığı gözlemleri kullanarak, katılımcıların kurumsal ayrımcılığın soyut kavramlarını kaçış odasındaki somut deneyimlerle ilişkilendirmelerine yardımcı olur, böylece eğitim hedeflerini pekiştirir ve katılımcıların hem simülasyon hem de gerçek dünyadaki uygulamalar üzerinde düşünmelerini sağlar.

Oyun Yöneticisi, her 15 dakikada bir katılımcılara kalan süre hakkında bilgi vermelidir.

Co-funded by the European Union

3.2 Giriş ve talimatlar

Oyuna başlamadan önce Oyun Yöneticisinin görevi **kendini tanıtmak** ve rolünü açıklamaktır. Oyun Yöneticisi, katılımcıların yardıma ihtiyaç duyması veya oyunda kaybolması durumunda onlara destek olmak için oradadır. Hâlâ soruları varsa senaryoyu açıklayın ve zamanlayıcının nasıl çalıştığını anlatın.

Katılımcılara daha önce bir kaçış oyunu oynayıp oynamadıklarını sorun; oynamadılarsa kaçış oyunlarının amacını ve işleyişini 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, ipuçlarına erişmek için öğelerin kırılmasını gerektirmez.
- → 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.

Co-funded by the European Union

*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, 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.

Bazı ipuçları zorlayıcı olabilir ve Oyun yöneticisinden biraz destek gerekebilir. Örneğin, bazı kelimeler saklı haldedir veya yalnızca UV ışığı ile görünebilir. Oyun yöneticisi, takımları yakında gözlemlemeli ve yalnızca uzun süre ilerleyemedikleri zaman yardım etmelidir. Odanın eğitsel amacının anlamını yitirmemesi için ve erişim eşitsizliğini iyice irdeleyebilmeleri için bu önemlidir. Şu gibi yardımlarda bulunulabilir:

- → Katılımcılara zarflarını kontrol etmelerini hatırlatmak.
- → Bazı objelerin daha az belirgin yerlerde – masa altı, dosya ve belgelerin arasında - olabileceğini belirtmek.
- → UV kalemi veya mobil telefon izninin bazı ipuçlarını çözmeye yardımcı olabileceğini, bu ipuçlarının ne olduğunu söylemeden ifade etmek.
- → Oyun yöneticisi, sözcüklerin Kurumsal Ayrımcılık tanımındaki konumunu ele vermeden, katılımcılara işbirliği yapabileceklerini, bulduklarını paylaşabileceklerini ifade edebilir.

3.4 Oyunun seyri

1. Katılımcılar ofis alanına girer ve Oyun Yöneticisi (İK Müdürü) katılımcıları gruplara ayırır. Her takım, kendilerine tahsis edilen araçların bulunduğu zarfı alır:
    - *Takım 1: Telefon erişim izni*
    - *Takım 2: UV ışığı*
    - *Team 3: Boş zarf*
2. Katılımcıların odada dolaşmaları için belirli bir sıra yoktur; tüm alanlardan kelimeleri toplayabilirler
3. “Telefon erişim kartı”na sahip katılımcılar, tarayıcıya erişmek için QR kodunu taramalıdır. Bazı ipuçları, araçların (UV ışığı veya cep telefonu) kullanılmasını gerektirir.
4. Katılımcılar, mülakat belgeleri veya özgeçmişler arasında bir yüzük resmi bulduklarında, bunu tararlar. Bu işlem, kadın bir adayla yapılan mülakat videosunun üstüne yerleştirilmiş notları gösterir.
5. Katılımcılar, bu soruların normalleştirilmiş ancak ayrımcı doğası üzerine düşünürler ve eksik tanımın parçası olan 4 kelimeyi toplarlar: cinsiyet, medeni, normalleştirilmiş, uygulamaların.
6. Masalardan birinde katılımcılar, “Adaylığın Geçerliliği İlkeleri” başlıklı bir belge bulacaklar. UV ışığı kullanarak belgeyi inceleyecekler: “Tam erişim yalnızca

Co-funded by the European Union

belirlenen kriterleri sağlayabilen adaylar için gerçekleşir" "Bu kurallar, tüm adaylara uygulanacak şekilde düzenlenen kurumsal eşikleri yansıtır". "gerçekleşir" ve "şekilde" UV kalemiyle yazılmalı ve görünür olmamalıdır.

7. Takımlar, performans değerlendirmelerinde veya diğer belgelerde ince bir şekilde gizlenmiş YAŞ (AGE) kelimesini bulurlar.
8. Bu kelimeyle etkileşime geçildiğinde (QR kodu aracılığıyla), soldaki kilitli kutunun şifre kodu olarak sunulan 175 rakamı ortaya çıkar. Ancak, cep telefonu olmayan takımlar bile kodu çözebilir, çünkü her harf alfabetik sırayı temsil eder (A – 1, G – 7, E – 5). Takımlar bu kodu kullanarak kilitli kutudaki (M3) gizli belgelere ve ipuçlarına erişir.
9. 175 kod numarasıyla kilitli kutuyu (M3) açtığınızda, bir dizi belge (E10) ve bir mors kodu (E11) ortaya çıkar.
10. Takımlar, standart ofis prosedürlerini yansıtan notlar, çizelgeler ve politika notları bulur. Bu belgelerdeki bazı kelimeler vurgulanmış veya farklı renklerle yazılmıştır. Bu kelimeler, eksik tanımın parçasıdır:

    → *"Performans standartlarını sağlamak için bazı grupları ek değerlendirmeye almak gerekir."*

    → *"Potansiyel gösteren çalışanların eğitsel kaynaklara erişimi önemlidir."*

    → *"Sistem içerisinde referansı bulunmayan adaylar, istem dışı da olsa dezavantajlı olabilirler."*

    → *UV-kalemli not: "Bu prosedürlerle, uzun süredir devam eden ve özenle ele alınması gereken önyargılar yansıtılır".*

11. Mors koduyla (E11), duvardaki kodu deşifre edebilirler ve diğer kutunun (M3b) kilit kodu olan "264"e ulaşabilirler.
12. Katılımcılar bu kutuyu açınca 5 kelime bulurlar: *sosyal, avantajlı, etkiler, ve kurumsal.*
13. Bir masada hangi hayvanı *ofiste* bulabileceklerini soran bir soru görürler. Üç görsel vardır: balina, fare ve dinozor. Doğru cevap fare olmalıdır.
14. Fare görselini taramak, telefonlarında 360° sanal bir ofis ortamını açar.

→ *Katılımcılar sanal ofiste, şu kelimeleri bulurlar: "erişimi", "gibi", "dil", "uygulamaların".*

15. Katılımcılar, "Hepimiz Eşitiz" yazan bir posteri duvarda bulurlar. Yakından baktıklarında vurgulanan bazı sözcükler görürler: ırk, köken, din ve engellilik.
16. Duvara, boş alanlarla bırakılmış parçalı bir Kurumsal Ayrımcılık tanımı yapıştırılmıştır; boşluklar temel kavramları temsil eder.
17. Her ekip buldukları sözcükleri oraya ekler.
18. Beraber çalışarak, sözcükleri doğru yerlere yerleştirirler ve hedeflerine ulaşırlar.
19. Sonrasında Oyun Yöneticisi katılımcıları oyunun amaçları ile ilgili bir tartışma başlatır ve 2.5 Değerlendirme aşamasındaki sorularla konu hakkında konuşurlar.

Co-funded by the European Union

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.

Oyun yöneticisi, marjinalleştirilmiş gruplar, insan hakları ve ayrımcılıkla ilgili bir değerlendirme başlatmak için aşağıdaki soruları kullanabilir:

- → A, B ve C grupları kimleri temsil ediyor?
- → Sizin gözlem ve deneyimlerinize göre, kurumsal ayrımcılık ne şekilde görünür? Örnekleriniz var mı?
- → Daha az imkana sahip grubun parçası olmak nasıl bir histi? Bazı grupların avantajlı veya dezavantajlı olması bize kural ve sistemlerle ilgili ne gösterir?
- → Bu nasıl değişebilir?
- → İşbirliği ve dayanışmanın rolü ne olabilir?

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



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.



