



ESCAPE4SDGS

TRAINING KIT



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

INDEX

1. Giriş.....	2
2. Proje Hakkında.....	3
3. Ortaklar Hakkında.....	4
4. Kaçış Oyunları Hakkında Teori.....	8
4.1 Kaçış Oyunlarının Türleri.....	9
4.1.1 Yüz Yüze Kaçış Oyunları	9
4.1.2 Sanal Kaçış Oyunları.....	9
4.1.3 Hibrit Kaçış Oyunları	9
4.1.4 Bulmaca Türleri	9
4.2 Eğitsel Kaçış Oyunları	10
4.2.1 Eğitiminin rolü	11
4.3 Eğitim Kaçış Oyunlarının Faydaları	12
4.4 Eğitsel Kaçış Oyunları ile Geliştirilen Beceriler	13
5. Eğitsel Temalı Kaçış Oyunları Oluşturma Rehberi.....	15
5.1 Geri dönüştürülmüş/tekrar kullanılabilir malzemelerle bir kaçış odası kurma ipuçları	19
5.2 Görme ve İşitme Engelli Bireyler İçin Oyunların Uyarlanması İpuçları	20
6. Eğitici Tematik Kaçış Oyunlarına Örnekler	24
6.1 Toplumu ele alan Kaçış Oyunu - "Komplo Odası"	24
6.2 Çevreyi ele alan Kaçış Oyunu - "'CODE RED' Uyarısından Kaçış	24
6.3 Kültürü ele alan Kaçış Oyunu - "Zamanda Geri Seyahat, vakit kaybedecek zaman yok!"	26
6.4 Ekonomiye ele alan Kaçış Oyunu - "EmployTech"	26
7. Gençlik Çalışanları İçin Eğitim Planı.....	27
7.1 SKH'ların gerçekleştirilmesinin önemine dair farkındalığı artırma.....	27
7.2 SKH'ların Gerçekleştirilmesinde Önemli Becerilerin Geliştirilmesi.....	29
7.3 Önerilen Aktiviteler	31
8. Kaynakça.....	63
9. Ek	65



1. Giriş

Gençler arasında Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH) hakkında bilinç oluşturmak için eğitsel kaçış oyunları oluşturma konusunda kapsamlı bir rehber olan Escape4SKHs Eğitim KİT'ine hoş geldiniz . Bu KİT, gençlik uygulayıcılarına, SKH'leri eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde öğrenmek için gençleri nasıl dahil edecekleri konusunda kendi tematik eğitsel kaçış oyunlarını oluşturmak için gerekli bilgi, beceri ve araçları sağlamayı amaçlamaktadır.

Escape4SKHs projesi bağlamında, bu Eğitim KİT'i, SKH hakkında eğitsel kaçış oyunları oluşturma konusunda nasıl bilgi edineceklerini öğrenmek isteyen gençlik uygulayıcıları için pratik bir rehberdir. Kendi eğitsel kaçış oyunlarını tasarlamalarına ve uygulamalarına yardımcı olacak teorik bilgiler, pratik ipuçları, şablonlar ve başarılı kaçış oyunları örnekleri gibi bir dizi materyal içerir.

Eğitsel kaçış oyunları, gençleri SKH'leri öğrenmeye dahil etmenin yenilikçi bir yoludur. Katılımcıların kendi başlarına birşeyler keşfetmelerine, karmaşık konuları anlamalarına ve eleştirel düşünme, problem çözme ve takım çalışması becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Kaçış oyunları, gençlerin aktif olarak katılmalarını ve daha etkili bir şekilde öğrenmelerini teşvik eden sürükleyici ve eğlenceli bir öğrenme ortamı yaratır.

Ayrıca, kendi eğitsel kaçış oyunlarını oluşturarak ve pilot uygulamalarını yaparak, gençlik uygulayıcıları aktif vatandaşlık, sosyal katılımı teşvik edebilir ve gençler arasında SKH'nin önemi hakkında bilinç oluşturabilir. Bu Eğitim KİT'i, gençlik uygulayıcılarına, eğitsel kaçış oyunları oluşturma konusunda kapasitelerini ve bilgilerini geliştirme fırsatı sunar, bu da gençlerle daha etkili bir şekilde iletişim kurmalarına ve topluma olumlu bir etki yapmalarına olanak tanır.

Bu Eğitim KİT'inde, SKH hakkında bir eğitsel kaçış oyunu nasıl oluşturulacağına dair bilmeniz gereken her şeyi bulacaksınız. KİT, SKH'nin önemi, oyun tasarımının ilkeleri, bir hikaye nasıl geliştirilir, bulmacalar nasıl oluşturulur ve başarılı bir kaçış oyunu nasıl kolaylaştırılır hakkında bilgiler içerir. Ayrıca, diğer gençlik uygulayıcıları tarafından tasarlanan başarılı kaçış oyunları örneklerini ve kendi kaçış oyununuzu oluşturmanıza yardımcı olacak şablonlar ve çalışma sayfaları gibi bir dizi kaynağı bulacaksınız.

2. Proje Hakkında

Escape4SKHs projesinin amacı, gençlik çalışanlarına kendi tematik kaçış oyunlarını oluşturmak ve SKH'leri çekici ve eğlenceli bir şekilde farkındalığını artırmak için gereken bilgi, beceri ve araçları sağlamaktır.

SKH'ler, uluslararası toplumu karşı karşıya olduğu küresel zorlukları ele almak için dünya çapında rehberlik sağlar. Her yerde ve herkes için yaşamın doğal temellerini ve gezegenimizi daha iyi korumak ve insanların nesiller boyu onur ve refah içinde yaşama fırsatlarını korumakla ilgilidirler. Ancak, tarihteki en büyük nesli temsil eden gençler, çoğu zaman bu hedeflerin ve önemlerinin farkında değiller.

Projemiz aracılığıyla, gençlik örgütlerinin 2030 Gündemini yerel, ulusal ve bölgesel politikaya çevirmeye katılmalarını güçlendirmeyi umuyoruz. Gündemin uygulanması, izlenmesi ve gözden geçirilmesinde önemli bir rol oynarlar, aynı zamanda hükümetleri hesap verebilir tutarlar. Siyasi taahhüt ve yeterli kaynaklarla gençlerin, dünyayı herkes için daha iyi bir yer haline getirmede en etkili dönüşümü yapma potansiyelleri vardır.

Escape4SKHs projesi, bireylerin deneyim ve aktif katılım yoluyla en iyi şekilde öğrendiklerini öne süren deneyimsel öğrenme ilkelerine dayanmaktadır. Eğitsel kaçış oyunları, katılımcıların kendi başlarına birşeyler keşfetmelerini, konunun unsurlarını bir araya getirmelerini ve yeni iç görüler elde etmelerini sağlayan sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim sunar. Projemiz aracılığıyla, SKH'ler hakkında öğrenmeyi gençlerin yaşamlarıyla ilgili, eğlenceli ve çekici hale getirmeyi hedefliyoruz.

3. Ortaklar Hakkında

Associação SYnergia - Portekiz - Koordinatör

SYnergia, gençlere yönelik ama tüm yaş gruplarına, çocuklara, yetişkinlere ve engelli bireylere de genişletilmiş (uluslararası) kültürel, sosyal, eğitim, spor, rekreasyon, sanatsal ve sağlık tanıtım faaliyetlerini teşvik etmeyi amaçlayan proaktif ve girişimci bir organizasyondur.

Dernek 2004 yılında kuruldu ve gençliği, sporu ve sosyal kültürü değerli kılan, adalet, dayanışma, sorumluluk, işbirliği, sosyal farkındalık ve çevre, hareketlilik, kültür, spor ve boş zaman gibi hakları uygulama ve talep etme alanı sağlayan çok disiplinli bir ekibe sahiptir. Organizasyon, sosyal dokunun konsolidasyonuna ve tanıtımına katkıda bulunmayı ve sosyal dönüşüm ve inovasyonda önemli bir faktör olmayı amaçlamaktadır.

SYnergia, temel değerlerine ve hedeflerine göre belirli alanlarda faaliyet göstermekte ve SYnergia Sağlık ve İyi Oluş, SYnergia Kültür, SYnergia Akademi, SYnergia Çevre ve SYnergia Sosyal ve Eğitim gibi bölümlere ayrılmıştır. Bu alanlarda çalışarak, organizasyon binlerce kişinin günlük yaşamını etkilemekte, onlara başka türlü ulaşamayacakları fırsatlar sunmaktadır.

Web sitesi: www.synergia.pt

İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa - Türkiye - Ortak

İstanbul Üniversitesi - Cerrahpaşa, bir devlet üniversitesi olarak, Türkiye'nin en eski ve en büyük üniversitesi olan İstanbul Üniversitesi'nden ayrılarak 2018'de kurulmuştur. Yükseköğretim Kurulu, İstanbul Üniversitesi'nin 311.078 öğrencisi olduğu için bu kararı vermiştir; bunların 73.214'ü örgün ve 237.864'ü uzaktan eğitim öğrencisidir. 2018'de kurulan iki üniversite İstanbul Üniversitesi - Cerrahpaşa (İÜC) ve orijinal adını koruyan İstanbul Üniversitesi (İÜ) idi. Şu anda, İstanbul Üniversitesi - Cerrahpaşa, 12 Fakülte, 5 Lisansüstü Enstitü, 5 Meslek Yüksekokulu, 2081 akademik personel ile 39.337 öğrenciye eğitim vermektedir. Tıp, Hemşirelik, Eğitim, Mühendislik, Sağlık Bilimleri, Veterinerlik ve Ormanlık fakülteleri, İstanbul Üniversitesi'nin bir parçası olarak var olup şimdi İÜC'ye transfer edilmiştir. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Açık ve Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, üniversite rektörlüğü altında çalışan merkezlerden biridir. Ar-Ge birimi, araştırma ve geliştirme projelerine odaklanan bir birimdir. Birim içerisinde devam eden projeler yürütülürken, aynı zamanda yeni projeler tasarlanmaktadır. Devam eden projelerde ve tasarım sürecinde modern ve ileri teknolojilerin eğitim süreçlerine entegre edilmesiyle eğitim kalitesini artırmak ve ortadaki sorunları çözmek amaçlanmaktadır. Özellikle Sanal

Gerçeklik (VR), Artırılmış Gerçeklik (AR) ve Karma Gerçeklik (MR) alanları için güçlü bir teknik altyapısı olan AUZEM, dünyada en çok kullanılan VR-AR-MR kulaklıklarından Oculus Quest 2, Oculus Rift S, Oculus Go'ya sahiptir. HTC Wive gibi cihazlar bulunmakta ve bu cihazlarda çok sayıda geliştirme çalışması yapılmaktadır. Üretilen veya üretilecek olan ürünlerin farklı uygulama mağazalarına yüklenmesi ve tüm ülkede ve dünyada kullanıma sunulması çalışmaları, geliştirme süreçleriyle eş zamanlı olarak devam etmektedir. VR, AR ve MR alanlarının yanı sıra "Makine Öğrenimi", "Yapay Zeka" ve "Kişiselleştirilmiş Öğrenme Ortamları" gibi dönemin ihtiyaçlarını karşılayan alanlarda da araştırma ve geliştirme çalışmaları yapılmaktadır. Ar-Ge biriminin tüm bu süreçleri yürütme konusunda hem akademik hem de teknik altyapıya sahip olması, onu sektörde öncü kılmaktadır.

Web sitesi: www.iuc.edu.tr

Scout Society - Romanya - Ortak

Scout Society, 2011'de kurulan Targu Jiu, Romanya merkezli bir sivil toplum örgütüdür. Son 2 yılda, organizasyon, yerel, bölgesel, ulusal ve Avrupa topluluklarına farklı konularda aktif öğrenmeye katılmaları için kaçış odalarını konsept olarak kullanarak eğitici deneyimler tasarlamaya ve oluşturmaya aktif olarak başladı. Scout Society'nin misyonu, kaçış oyunları gibi gayri resmi eğitim araçları aracılığıyla yerel topluluğun üyelerine kültür ve eğitime erişimi desteklemek ve eğitmektir. Vatandaşların hayatlarına olumlu bir etki yaratmayı, onları kaçış odalarımıza aktif katılımcılar olarak dahil ederek, oyun tabanlı öğrenme ve kaçış odalarının prensiplerini kullanarak insanlarda yaratıcılığı, iş birliğini ve eleştirel düşünme becerilerini teşvik etmeyi amaçlıyoruz.

Şu ana kadar organizasyon, çevre ve kültürel miras gibi konularda iki eğitici kaçış odası tasarladı ve şu anda üçüncüsü üzerinde çalışıyor. İlk iki kaçış odası, 'Youth Escape Covid' (Scout Society - koordinatör) ve 'Escape Depopulation' (Scout Society - ortak) Erasmus+ projeleri kapsamında oluşturuldu. İlk kaçış odası 'The 3 Rs' olarak adlandırılırken, diğeri 'Constantin Brancusi - Romanyalı ruhun heykeltıraşı' olarak adlandırılmıştır.

Genel olarak, Scout Society, eğitimi daldırıcı, etkileyici ve çekici kaçış odası deneyimleriyle dönüştürmeye kararlıdır. Organizasyon, kaçış odası alanını, Avrupa seviyesinde yenilikçi öğrenmeyi teşvik eden verimli bir zemin olarak mümkün olduğunca tanıtmaya ve reklamını yapmaya kararlıdır. Aynı zamanda, Scout Society ekibi, uzmanlığa sahip olan, kaçış odalarına ilgi duyan

ve işbirliği yapmak isteyen paydaşlar ve organizasyonlarla sinerji ve ortaklık oluşturma konusunda heveslidir.

Web sitesi: <https://scoutsociety.ro/>

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP - Yunanistan - Ortak

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP, Yunanistan'da bulunan bir Yetişkin Eğitim Merkezi ve Mesleki Eğitim sağlayıcısıdır. Yunanistan Eğitim Bakanlığı & Kalifikasyonlar ve Mesleki Rehberlik tarafından işle ilgili becerilerde VET ve yetişkin öğrencileri eğitme amacıyla yaşam boyu öğrenme merkezi olarak akredite edilmiştir.

Eylül 2003'te kurulan bu grup, kaliteli eğitim ve akreditasyon sağlama konusunda kararlı bir uzmanlar ekibine sahiptir. Son 10 yılda, «İş Piyasasına Giriş için Fiş» programları aracılığıyla 1500'den fazla işsiz birey eğitilmiştir ve çeşitli seminerlerimizde 3000'den fazla kursiyer eğitim görmüştür.

E-SCHOOL'un faaliyetleri şu gruplara yöneliktir:

Etnik Azınlıklar, Göçmenler, Engelliler, İzole Yaşlılar gibi dezavantajlı gruplar.

İşsizler

Çalışanlar

Girişimciler

Eğitmenler, öğretmenler, eğitimciler

Yetişkinler ve VET öğrencileri

Organizasyonun faaliyetleri ve girişimleri, insanların mesleki niteliklerini güncelleme, istihdam perspektiflerini güçlendirme, eğitimi iş piyasası ihtiyaçlarıyla bağlama, iş piyasasına eşit erişim ve geçişi destekleme, beceri uyumsuzluğunu aşma ve sosyal uyumu teşvik etme etrafında yapılandırılmıştır. Ayrıca, amaçlarına daha iyi ulaşmak ve daha geniş bir kitleye fırsatlar sunmak için E-SCHOOL, Dijital Okuryazarlık, Sosyal Dahil Edilme, Sürdürülebilirlik ve Dil Öğrenimi hakkında çeşitli eğitimler, seminerler ve atölye çalışmaları uygulamaktadır.

Web sitesi: <https://www.euprojects.gr/>

Arrabal-AID - İspanya - Ortak



ARRABAL-AID, 1992'de kurulan kar amacı gütmeyen bir dernektir. Misyonumuz, özellikle en savunmasız olanların tam sosyal ve işe yerleştirilmesi için destek ve savunma faaliyetlerinde bulunarak çalışmaktır:

- Taahhütlü, etik ve şeffaf yönetim.
- İnsanların aktif katılımı/rolü.
- Profesyonellik: İnsanlara hizmette işte kalite.
- Sürdürülebilirlik: İnsanlar, bölge ve çevre üzerinde kalıcı etki.
- İnsan Onuru: İnsanlara durumlarına bakılmaksızın inanma.
- Sosyal adalet: Eşitsizlik, yoksulluk, ayrımcılık sosyal anomalilerdir.
- Eleştirel yansıma: Öğreniyoruz, ilerliyoruz, iyileşiyoruz.
- Tutarsızlık: Eylemlerimiz değerlerimizin kanıtıdır.
- Saygı: Tek bir vatandaşlık veya aile modeli yoktur. Farklılığa saygı duyarız.

Arrabal AID Asociacion, eğitim, istihdam ve sosyal canlandırma programları için tüm ihtiyaçları kapsamlı bir şekilde karşılamak üzere tasarlanmış bir dizi hizmeti sürekli olarak sunmaktadır. Kısacası, bu faaliyetler şöyle özetlenebilir: genel bilgi, iş rehberliği, sosyal dahil edilme, girişimciliğin teşviki, atölyeler ve eğitim, uluslararası programların geliştirilmesi, vatandaş katılım faaliyetleri, savunmasız gruplar için dahil edilme programları, vb.

Web sitesi: www.asociacionarrabal.org



4. Kaçış Oyunları Hakkında Teori

Kaçış Oyunları'nın konsepti yıllardır mevcuttur; ancak son yıllarda, katılımcılara zorlayıcı ve sürükleyici bir deneyim sunan bir eğlence biçimi olarak giderek daha popüler hale gelmiştir. Kaçış Oyunları, oyuncuların belirli bir süre içinde kazanmak ('odadan kaçmak') için üstesinden gelmeleri gereken zorluklarla dolu temalı bir odaya girdiği takım oyunlarıdır. Genellikle, zorluklar gizlidir ve ipuçlarına keşfederek ve bulmacaları ve görevleri tamamlayarak erişilebilir (Nicholson, 2015). Oyun ustası, oyun başlamadan önce oyuncuları kurallar, güvenlik önlemleri, genel prosedür ve kaçış odasının amacı hakkında bilgilendirir. Eğer bir arka hikaye varsa, oyun ustası katılımcıları onunla tanıştır. Oda kapısı kilitlenir ve bir zamanlayıcı etkinleştirilir. Oyunda ilerlemek için, oyuncuların buldukları eşyaları kullanması ve bulmacaları çözmek için ipuçlarını çözmesi gerekir. Bu aşamada oyun ustası sadece gerektiğinde yardım sunabilecek bir gözlemcidir. Süre dolarsa veya takım hedefe ulaşırsa oyun biter. Kaçış odalarının oyun tarzı basit görünse de, tasarımlarının ve başarısının arkasındaki teori, psikoloji ve medya çalışmalarından birkaç kavramla temellendirilmiştir. Bu kavramlardan biri olan akış teorisi, Csikszentmihalyi (1990) tarafından önerilmiş olup, bireylerin tamamen bir aktiviteye daldığı ve aktivitenin zorluk ile beceri arasında doğru bir denge sunduğu zaman en iyi deneyimlerin meydana geldiğini öne sürer. Kaçış odalarının bağlamında, bu, katılımcıların oyuna tamamen daldıklarında ve zorlandıklarını ancak bunalmadıklarını hissettiklerinde "akış" durumunu deneyimledikleri anlamına gelir. Oyun sırasında "akış" zihinsel durumunu elde etmek için tasarımcının, zorlukların ne çok zor ne de çok kolay olmadığından emin olması gerekir. Kaçış odalarının cazibesini anlamada başka bir anahtar kavram, oyunun teması, bulmacaları ve ipuçları aracılığıyla anlatılan bir hikayeyi ifade eden çoklu medya platformları üzerinden anlatılan öyküler olarak Jenkins (2003) tarafından adlandırılan transmedya hikayeciliğidir. Bu hikaye anlatma biçimi, oyuncunun bağlantısını ve keyfini artırır, ayrıca oyunu tamamladığında başarısını hisseder. Ayrıca, araştırmalar kaçış odalarını oynarken, oyuncuların bulmacaları çözmek ve odadan kaçmak için birlikte çalıştığı sosyal yönünün, sosyal bağlama ve bütünlük duygularını artırabileceğini göstermiştir (Kim ve ark., 2019). Kaçış oyunlarının tasarımı ayrıca oyuncuları teşvik etmek ve motivasyonlarını artırmak için oyun tasarımı ve oyuna alma unsurlarını da içerir (Deterding ve ark., 2011). Örneğin, kaçış odaları, oyuncuları teşvik etmek ve başarı duygularını artırmak için puanlar, ödüller ve geri bildirimler gibi oyun mekaniklerini sıkça kullanır. Tüm bu yönler, odanın tasarımı ve mobilyalarıyla birlikte, oyuncuları bulmacaları çözmek ve hayatta kalmak için yeteneklerini ve bilgilerini kullanmaları gereken yeni bir dünyaya taşıyan eşsiz bir deneyim yaratmaya katkıda bulunur.

Kaçış oyunları eleştirel düşüncüyü ve yaratıcılığı teşvik eder ve başarılı olmak için detaylara dikkat etmeyi ve takım çalışmasını gerektirir. Her iki cinsiyet için de avantajlı değillerdir; aslında en başarılı takımlar, çeşitli deneyimlere, becerilere, önceden sahip oldukları bilgilere ve fiziksel yeteneklere sahip oyunculardan oluşmaktadır.

4.1 Kaçış Oyunlarının Türleri

Kaçış odası modelinin birçok varyasyonu vardır, her biri belirli özelliklere sahiptir, ancak hepsi ya bireysel olarak ya da bir takım olarak başarılı olmak için bulmacaları çözme konsepti etrafında döner. İşte Kaçış Oyunları'nın bazı formatları.

4.1.1 Yüz Yüze Kaçış Oyunları

Oyuncular tipik olarak bir odada kilitli kalır ve anahtarı bulmak, kapıyı kilidini açmak ve kaçmak için bir dizi bulmaca ve bilmeceyi çözmeleri gerekir. Bu oyunlardaki bulmacalar genellikle bir tema veya hikaye, örneğin lanetli bir ev veya banka soygunu, temel alınarak oluşturulmuştur ve mantık, matematik, desen tanıma veya diğer problem çözme becerilerini gerektirebilir. Yüz yüze kaçış oyunu, en yaygın kaçış oyunu türüdür ve dünya genelinde birçok şirket ve platform tarafından sunulmaktadır. Aynı konsept dış mekanlara aktararak Açık Hava Kaçış Oyunu oluşturulabilir. Bu aktiviteler parklarda, şehir sokaklarında ve diğer açık hava mekanlarında oynanabilir. Oyunculara, oyun boyunca ilerlemek için bulmacaları ve bilmeceleri çözerken takip etmeleri için bir harita veya ipuçları verilebilir. Sık sık, açık hava kaçış oyunları, oyuncuların bulmacaları çözmek için gözlem ve coğrafi becerilerini yanı sıra bilgilerini kullanmalarını gerektirir.

4.1.2 Sanal Kaçış Oyunları

Sanal kaçış oyunları çevrimiçi veya mobil uygulamalar aracılığıyla oynanır. Oyuncular her yerden katılabilir, bu da bu oyunların bir kaçış odasına fiziksel olarak katılamayanlar için uygun bir seçenek olmasını sağlar. Bir bilgisayar veya mobil cihaz kullanarak, oyuncular sanal kaçış oyunlarında bulmacaları, bilmeceleri ve etkileşimli zorlukları çözebilirler. Bazı kaçış odaları oyuncuların ilerlemelerini kaydetmelerine ve daha sonra geri dönmelerine izin verir. Bu çevrimiçi maceralar, oyuncuların sonuna kadar ilgisini ve katılımını sürdüren özgün konuları içerir.

4.1.3 Hibrit Kaçış Oyunları

Hibrit kaçış oyunları, yüz yüze ve sanal kaçış oyunlarının öğelerini birleştirir. Bu oyunlarda oyuncuların katılması gereken fiziksel bir kaçış odası olabilir, ancak aynı zamanda bir mobil uygulama veya bilgisayar aracılığıyla erişilen sanal öğeleri de içerebilir. Sanal öğeler, oyuncuların oyun boyunca ilerlemelerine yardımcı olan ek bulmacalar veya ipuçlarını içerebilir. Hibrit kaçış oyunları, geleneksel ve sanal kaçış oyunlarının en iyisini birleştiren benzersiz bir deneyim sunar.

4.1.4 Bulmaca Türleri

Tüm Kaçış Oyunları, temelde tasarımcının takdirine bağlı olarak çeşitli formlar ve tasarımlar alabilen bulmaca oyunlarıdır. Bulmacaların birbiriyle uyumlu olması, odanın temasıyla ilgili olması ve katılımcılara çeşitli zorluklar sunması gerekir. Kaçış Oyunları'ndaki bulmacalar zihinsel ve fiziksel olarak kategorilendirilebilir. Zihinsel bulmacalar temelde bilişsel oyunlardır,

çünkü çözmek için düşünme yetenekleri ve mantık gerektirir. Katılımcıların ipuçlarını çıkarmaları, ilişkilendirmeleri veya yorumlamaları ve çözümü bulmaları gerekir. Fiziksel bulmacalar, meydan okumayı aşmak için gerçek dünya nesnelerinin manipülasyonunu gerektirir. Bir labirent, oyuncunun sadece çıkışı bulması gereken bir bulmaca örneğidir. Kaçış oyunları, deneyimi daha gerçekçi kılmak ve tüm oyuncuları aktif olarak dahil etmek için her iki tür bulmacayı da kullanır, bu da meta bulmacaya yol açar.

Meta-bulmaca, bir kaçış odası için ayrı bir bulmaca türü değildir, sadece final bulmacasıdır. Bir meta-bulmacada son cevaba ulaşmak için tüm önceki bulmacaları çözmeniz ve ipuçlarını birleştirmeniz gerekir, bu da kaçış oyununun çözümüne yol açar. Bir Kaçış Oyununun bulmacalarını tasarlayanın birçok yolu vardır ve bunlar göründükleri sıraya göre kategorilendirilebilir.

Doğrusal Oyun

Bu oyunda bulmacaların/zorlukların sırayla çözülmesi gerekir. Her bulmacanın çözümü bir sonrakinin çözümüne yol açar ve böyle devam eder. Oyuncular için daha basit çünkü deneyim iyi organize edilmiş ve rehberlik edilmiştir.

Doğrusal Olmayan Oyun

Bu oyun türü karşılıklarından daha karmaşıktır. Bu, bulmacaların herhangi bir sırada çözülebileceği anlamına gelir. Oyuncuların farklı bulmacalar üzerinde aynı anda çalışması, ipuçlarını (genellikle birbiriyle bağlantılı) toplaması ve odadan kaçmak için daha büyük final bulmacasını çözmesi gerekir. Başlamanız gereken yeri açıkça belirtmediği için daha zor bir kaçış oyun türüdür.

Karışık Oyun

Bu hibrit format, Doğrusal ve Doğrusal Olmayan oyunların önceki formlarını birleştirir. Bu, bir takımın daha küçük grupları tarafından paralel olarak çözülmesi gereken doğrusal bulmacalar serisi içerir. Birden çok kesişen veya ayrılan bulmaca mümkündür. Tüm bulmacalar, oyunun başından itibaren erişilebilir olabilir veya oyuncu oyun boyunca ilerledikçe bir zaman etkisiyle veya diğer bulmaca yollarının tamamlanmasıyla kilidini açabilir. Sonuç olarak, karışık doğrusal olmayan ve doğrusal kaçış odaları her büyüklükteki gruplar için uygundur. Genellikle belirli bir sıraya ve düzene sahiptirler, iyi organize edilmişlerdir ve her katılımcıya tamamlanacak bir görev verirler (Wiemker ve diğ., 2015).

4.2 Eğitsel Kaçış Oyunları

Eğitsel kaçış oyunları son yıllarda popülerlik kazanmıştır ve geleneksel sınıfın ötesine geçen yeni Oyun Tabanlı Öğrenme (GBL) yaklaşımları açısından birçok uzmanlık alanı ve eğitim bağlamında araştırmacıların ve eğitimcilerin ilgisini çekmektedir. Öğrenme süreci, öğrencilerin sürekli değişen ihtiyaçlarına başarıyla adapte olmalı ve herhangi bir öğrenme ortamını modernleştirmelidir. Eğitsel Kaçış Oyunları, sürece aktif katılımı teşvik etmek amacıyla yenilikçi öğrenci merkezli aktiviteler olarak birçok Oyunlaştırma ve GBL özelliklerini içerir.

Canlı aksiyon oyunları, kaçış oyunları gibi, fiziksel sınıflar için idealdir, çünkü neredeyse hiç teknoloji kullanmadan kurulabilir ve sınıfların sunduğu fiziksel alanı kullanabilir. Bu tür oyunlar, oyuncuları gerçek ortamlarını bir oyun dünyasına dönüştürerek tamamen

içine alır. Oyuncu takımı, anlatı odaklı bir meydan okumayı keşfederken bunlarla ve birbirleriyle etkileşimde bulunarak ipuçlarını ve eserleri hayata geçirir. Nicholson (2018) tarafından belirtildiği gibi, oyuncuların belirli öğrenme sonuçlarına ulaşmak üzere tasarlanmış bir oyun üzerinde işbirliği yaptığı ortak bir ortam oluşturmak, aktif öğrenme ve sosyal yapılandırıcılık için zemini hazırlar. Eğitsel açıdan Kaçış Oyunlarını oynarken göz önünde bulundurulması gereken bir diğer nokta, bu oyunların bir sınıfın öğrenme ortamına doğal bir uyum sağlamasıdır çünkü bu tür oyunlar zihinsel meydan okumaları veya bulmacaları çözmeye dayanırlar ve bu da öğrencilerin zaten karşılaştığı birçok aktiviteye uygundur. Son olarak, oyun sona erdiğinde, brifing döneminde eğitimsel bir tartışma için mükemmel bir fırsat vardır. Bu oyun aşamasında, oyuncular bulmacaları nasıl çözdüklerini ve bulmacaların hangi yönlerinin zorlayıcı olduğunu tartışabilirler. Eğitimciler, oyun sırasında ortaya çıkan eğitim bağlantıları üzerinde yansıma yapmayı kolaylaştırmak için bir soru listesi hazırlayabilirler (Wiemker ve diğerleri, 2015).

İlk bakışta, tüm Kaçış Oyunları aynı gibi görünebilir, ancak eğlence ve eğitim amaçlı Kaçış Oyunları arasında birkaç temel fark vardır. Eğitsel Kaçış Oyununun bulmacaları, bilmeceleri ve çözümleri belirli bir kitle için tasarlanmıştır ve belirli öğrenme hedeflerini ve objektiflerini ele alırken, eğlence amaçlı Kaçış Oyunları geniş bir kitleyi çekmeyi amaçlar ve temel olarak eğlenceye odaklanır. Ayrıca, Eğitsel Kaçış Oyunları, öğrencilerin takım tabanlı ve işbirlikçi aktivitelerle etkileşimli bir şekilde bilgi inşa etmeleri gerektiğini belirten sosyal yapılandırıcılığa dayanmaktadır. Etkinliklerin gerçekleştiği ortam, ek bir önemli ayrımdır. Eğlence amaçlı Kaçış Oyunlarında, oyun genellikle birbirine bağlı odalarda gerçekleştirilir, takım başına az sayıda katılımcı ile. Eğitsel Kaçış Oyunları sınıfta uygulandığı için eğitimciler sınırlı kaynaklar nedeniyle farklı odaları veya sahneleri kullanamazlar. Bu amaçla ve yüksek okul terk oranlarını önlemek için eğitimcilerin büyük sayıda öğrencinin olduğu sınıflar veya dersler için hem ilgi çekici hem de zorlayıcı, ancak çok zor olmayan aktiviteleri tasarlaması ve organize etmesi gerekir. Eğitimci gözetimi ile öğrenci özerkliği arasında bir denge kurulması gereklidir (Makri ve diğerleri, 2021).

4.2.1 Eğitimcinin rolü

Bir Eğitsel Kaçış Oyununun eğitmeni, öğreticisi ve tasarımcısı kritik bir rol oynamaktadır. Grup çalışmasında dinamik ve motive edici bir rol üstlenirler, katılımcılar arasında işbirliğini teşvik ederler, aynı zamanda Kaçış Oyununun öğrenme hedeflerinin başarıyla karşılandığından emin olmak için GBL metodolojisinin doğru bir şekilde uygulandığından emin olurlar.

Tanıtım aşamasında, eğitimci, oyunun kurallarını, hikayeyi, cep telefonları gibi farklı araçların kullanımını ve oyunu başarıyla tamamlamak için işbirliğinin rolünü sunmakla sorumludur. Genellikle pedagojik, sosyal, teknik ve yönetsel roller de dahil olmak üzere birden fazla sorumluluğu üstlenmeleri gerekmektedir.

Oturumun ustası olarak eğitimci, oyun sırasında (a) izleme, (b) yönlendirme, (c) rehberlik, (d) kolaylaştırma, (e) öneri sunma, (f) motive etme ve (g) değerlendirme dahil olmak üzere birden fazla rol oynar. Güvenlik nedenleriyle ve kuralların takip edilmesini garantilemek için eğitimciler genellikle öğrencilerle aynı odada (sınıf) oyunu izlerler. Oyun teorisine göre, eğlence amaçlı Kaçış Oyunlarının izlenmesi, katılımcıları oyunun hikayesine daha fazla daldıran ve onları daha fazla ilgilendiren bitişik bir odada gerçekleştirilir.



Eğitimcinin rolü, oyunun sürecine yardımcı olmak için ne zaman müdahale edip ipucu vermesi gerektiğini belirlemesi gereken oyun ustasıyla iç içedir (Nicholson, 2015). Eğitimci, öğrencileri bir ekip olarak çalışmalarını için teyit etmek ve cesaretlendirmek, talimatlar sağlamak, cevapları ve mantığı doğrulamak veya tekniklerin veya becerilerin doğru bir şekilde gerçekleştirildiğinden emin olmak gibi çeşitli yollarla müdahale edebilir. Ayrıca, oyun sırasında ipuçları sağlamak, verilen ipuçlarının sayısını ve amacını kontrol etmekten sorumludur. Ek olarak, oyun boyunca ipuçları sağlamakla, sayılarını ve amacını düzenlemekle yükümlüdür. Yukarıda listelenen bileşenlere ek olarak, eğitimcilerin dikkatlice gözlemlemesi ve öğrencilere bulmacaları çözmede yardımcı olmak için yapıcı geri bildirimde bulunması gerekmektedir. Bulmacalar ve kilitler, öğrenme sürecinin temel bir yönü olan öğrencilere anında ve kesin geri bildirimde bulunur. Eğitimciler aynı zamanda sosyal kolaylaştırıcılar olarak da hareket edebilir, öğrenci gruplarını birlikte çalışmaya teşvik eder ve odayı terk etme çabalarına yardımcı olabilirler.

Oyunun ardından eğitimcilerin, öğrencilere deneyimsel öğrenme aktivitesini zihinsel olarak işleme, kendi kendine değerlendirme yapma ve oyun deneyimi üzerinde eleştirel bir şekilde düşünme fırsatı sağlayan bir değerlendirme oturumu düzenlemesi gerekmektedir. Değerlendirme oturumu şunları içerebilir:

- Oyunla ilgili fikirlerin ve yorumların aktarılması
- Katılımcı soruları ve endişeleri. Katılımcıların soru sormalarına ve mantıklarının doğrulamalarına izin verilmesi.
- Öğrenme hedeflerinin ve başarı seviyelerinin değerlendirmesi
- Bulmacaların, onları çözmek için gereken ders içeriğinin ve becerilerinin tartışılması. Öğrencilerin bilgilerini pekiştirmek için ders materyalini hatırlayıp üzerinde düşünmeleri esastır.
- Edinilen bilgi ve yetenekleri diğer bağlamlarla ilişkilendirme veya oyun sırasında karşılaşılan yeni konuların tartışılması.
- Katılımcı performansı ve tüm oyun deneyimi hakkındaki izlenimleri hakkında geri bildirimde bulunulması (Makri ve diğerleri, 2021).

4.3 Eğitim Kaçış Oyunlarının Faydaları

Kaçış Oyunlarının eğitim aracı olarak kullanılmasının öğrenme süreci üzerinde pek çok faydası olduğu gösterilmiştir. Kaçış oyunları oyunlaştırma ve oyun temelli öğrenme metodolojilerine dayanarak tasarlandığından, bilgi tutma kapasitesini artırır ve öğrenmeyi pekiştirir. Öğrenilmesi gereken kavramlar kaçış oyunu bulmacalarına gömülü olduğundan, öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını artıran aktif bir öğrenme pedagojisi oluştururlar. Nicholson'a (2015) göre, sınıftaki Kaçış Oyunları, oyunlaştırılmış bir şekilde deneyimsel öğrenme ve beceri geliştirmek için bir alan sunar, öğrencileri tamamen yoğunlaştırır.

Fiziksel veya dijital Kaçış Oyunlarının mekaniği, bulmacalara, görevlere, sınavlara vb. dayanmaktadır, bu da onları konu özelinde öğrenme için uygun kılar. Bir kaçış odasının her aşaması, konu içeriği için de etkili bir öğrenme ortamı haline getiren belirli bilgi veya becerileri uyarlamak veya değerlendirmek için tasarlanabilir. Bu bağlamda, bu tür aktivitelerin, başarısızlık korkusu olmadan yeni bilgi ve fikirlerin ilişkilendirilmesini ve uygulanmasını kolaylaştırdığı gösterilmiştir, çünkü görevleri deneyebilir ve tekrar edebilirler. Bir kaçış odasındaki katılımcılar, meydan okumaları başarıyla tamamlamak için yaptıkları ilişkilendirmeleri, mantıklı akıl yürütmeyi uygulamalıdır. Mantıklı akıl





yürütme, her bir katılımcının bireysel yetenekleriyle sadece değil, aynı zamanda bulmacaları çözmekteki işbirlikleriyle de güçlenir.

MIT profesörü Scot Osterweil'a göre, tüm oyun türleri “Oyunun Dört Özgürlüğü” kavramını sunar:

Başarısız Olma Özgürlüğü, her oyunun ana özelliğidir, çünkü başarısız olma ve baştan başlama olasılığı vardır. Bu yöntem, 19. yüzyılın sonlarına dayanan ve 1980'lerden beri yoğun bir şekilde incelenen bilinen ve kanıtlanmış bir öğrenme mekanizmasını içerir. Tekrarlayan başarısızlık, öğrencilerin hataları algılamalarına, hatırlamalarına ve aşmalarına olanak tanır.

Deneme Özgürlüğü, ilkiyle bağlantılıdır. Oyuncu yeniden başlayabileceğinden, amacınıza ulaşmak için çeşitli stratejileri deneme ve en etkili olanını belirleme şansınız da vardır.

Farklı Kimlikleri Benimseme Özgürlüğü. Oyunlar, kim olmak isterseniz olmanıza olanak tanır. Çok oyunculu oyunlar oynayarak, oyuncular/öğrenciler, liderlik konusunda bir yetenek gibi daha önce bilinmeyen bir yönlerini keşfedebilirler.

Çaba Özgürlüğü. Oyuncunun motivasyonuna bağlı olarak oyunlar farklı hızlarda oynanabilir ve tamamlanan görevler üzerinde düşünmek için durup düşünmelerine olanak tanıyan çeşitli şekillerde ilgilenilebilir.

Bu özgürlükler, sınıf ortamında uygulandığında, öğrenme deneyimini keyifli ve ilgi çekici bir çaba haline getirir. (Osterweil, 2014)

4.4 Eğitsel Kaçış Oyunları ile Geliştirilen Beceriler

Araştırmalar, Kaçış Oyunlarının ve genel olarak oyunların, 21. yüzyılda başarılı olmak için gerekli olan birkaç yatay veya yumuşak beceri ve yeteneklerin geliştirilmesini teşvik ettiğini göstermiştir.

- **Sosyal Beceriler:** Öğrenci grupları, kaçış odalarındaki bulmacaları çözmek için birlikte çalışabilir, bu süreçte akranlarından bilgi ve içgörü kazanabilir. Pek çok iyi tasarlanmış kaçış oyunu tek başına çözülemez (örneğin, bir kodu çözmek için farklı yerlerde iki kişiye ihtiyaç vardır), bu da katılımcıların bulmacaları çözmek için iletişim kurmalarını ve işbirliği yapmalarını gerektirir. Etkili işbirliği, esneklik, uzlaşma ve paylaşılan sorumluluk aynı zamanda günümüz iş yerlerinde de gereklidir.
- **Eleştirel Düşünme:** Kaçış odalarında sunulan bulmacalar, kodlardan ve şifrelerden geleneksel bulmacalara, nesneleri bulmaya veya manipüle etmeye ve karmaşık dijital bulmacalara kadar değişiklik gösterir. Oyun, oyunculara çeşitli sorunlar ve riskler sunar, çözümü bulmak için en iyi eylem planını değerlendirmelerini ve değerlendirmelerini





gerektirir. Bu, strateji oluřturma ve karar verme ihtiyacı, öğrencilere önemli eleřtirel düşünme ve problem çözme becerileri kazandırır.

- Yanal Düşünme: Kaçış odalarında oyuncuların karşılaştığı problemler ve bulmacalar, onları kutunun dışında düşünmeye ve nesneleri ve fikirleri yenilikçi yollarla birleřtirmeye zorlar. Bu düşünme řekli, yaratıcılık ve yenilik için kritik bir temel olarak hizmet eder.
- Dayanıklılık: Oyuncular, bir dizi yöntemi tekrar tekrar denemeye çalışırken ve yaratıcı çözümler üretirken dayanıklılık ve yaratıcılık geliştirirler.
- Zaman Yönetimi: Kaçış oyunları zaman temelli zorluklar olduğundan, bu yetenek de sınanmıştır. Bu, işbirliğiyle birlikte genel kişisel kaynak yönetimini geliřtirebilir.
- Bağlılık: Kaçış oyunları doğası gereği heyecan verici, sürükleyici ve ilgi çekicidir, bu nedenle öğrenciler daha zor içerikle çalışmak için yardım aramadan azimle çalışmaya ve motive olmaya daha meyillidir.

Dikkate alınması gereken bir diğeryön, bu becerilerin geliřtirilmesinin, duyguları anlama ve yönetme, olumlu hedefler belirleme ve başarma, başkaları için empati hissetme ve gösterme, olumlu ilişkiler kurma ve sürdürme ve sorumlu kararlar alma yeteneğı gerektiren bilgi, tutum ve becerilerin edinilmesini ve uygulanmasını teşvik eden sosyal ve duygusal öğrenme becerilerinin geliřimine katkıda bulunduğudur.

Kaçış Oyunlarının dayandığı Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlařtırma metodolojilerinin, öğrencilerin öğrenme performansında kilit bir rol oynayabilecek 21. yüzyıl becerilerinin geliřtirilmesini teşvik ettiğı açıktır. (Sowell, 2020)



5. Eğitsel Temalı Kaçış Oyunları Oluşturma Rehberi

Eğitsel kaçış oyunları, katılımcıların eğlenceli ve etkileyici bir şekilde yeni beceriler öğrenmelerine ve uygulamalarına olanak tanıyan interaktif bir öğrenme deneyimidir. Oyunlar, katılımcıları belirli bir senaryodan veya ortamdan "kaçmak" için bulmacaları ve bilmeceleri çözmeye zorlamak üzere tasarlanmıştır. Oyunlar, insanlara önemli kavramları ve becerileri öğretmenin yaratıcı ve etkili bir yolunu sunar aynı zamanda takım çalışmasını ve problem çözme yeteneklerini teşvik eder.

Bir eğitsel kaçış oyununda, katılımcılar belirli bir konuyla ilgili bir dizi bulmaca veya zorluğu çözmek için küçük gruplarda birlikte çalışırlar. Örneğin, çevre üzerine bir eğitsel kaçış oyunu, insanların bir çevresel felaketten kaçmaya çalışmasını içerebilirken, çevre üzerine bir eğitsel kaçış oyunu, bir tuzaktan kaçmak için Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine ulaşmakla ilgili bulmacaları çözmesini içerebilir.

Eğitsel kaçış oyunları kütüphanelerde, müzelerde, parklarda vb. iç mekan veya dış mekan gibi çeşitli ortamlarda oynanabilir. Ayrıca farklı yaş grupları ve öğrenme seviyeleri için uyarlanabilir. Eğitsel kaçış oyunlarının ana faydalarından biri, işbirlikçi öğrenmeyi ve problem çözme becerilerini teşvik etmesidir. Katılımcıların bulmacaları çözerek oyunu tamamlamaları için birlikte çalışmaları ve etkili bir şekilde iletişim kurmaları gerekir. Ayrıca, yeni becerileri öğrenmek ve uygulamak için eğlenceli ve etkileyici bir yol sunarlar, bu da öğrenme sürecinde motivasyonu ve bağlılığı artırabilir.

Etkili bir eğitim kaçış oyunu oluşturmanıza yardımcı olacak bazı rehberler şunlardır:

1. Bir tema ve isim seçin

İlk adım, öğretmek istediğiniz konuyla ilgili olan kaçış oyununuz için bir tema seçmektir. Örneğin, öğrencilere kültürel mirası öğretmek istiyorsanız, topluluğunuzda kültürel miras varlıklarını araştırabilir ve bu varlıkları bir konu olarak seçebilirsiniz.

İsim ve konu, hikayeyi geliştirmek ve kaçış odasının nerede geliştirileceğini belirlemek için tanımlanması gereken ilk iki unsurdur. Kaçış odasını geliştiren kişi, bu iki unsuru tanımlamada tam özgürlüğe sahip olacaktır. Önemli olan şey, ismin, konunun ve konunun, kaçış odasının arka planını oluşturacak hikayeyi yazarken tutarlı kalmasıdır. Aslında, hikaye ve sahne el ele gider ve anlatı oyunun özünü tanımlarsa, sahne sahneyi tanımlar.

2. Bir hikaye/naratif geliştirin

Temanızı seçtikten sonra, katılımcılarınızı etkileyip zorlayacak bir hikaye geliştirin. Hikayeniz seçtiğiniz temaya dayanmalıdır ve bilgi vermek istediğiniz konuyla ilgili olmalıdır. Örneğin, temanız "Devrim Savaşı'ndan Kaçış" ise, hikayeniz İngiliz ordusundan kaçmaya çalışan bir grup casusu içerebilir.

Anlatı, olmadan kaçış odasının var olamayacağı ana unsurdur. Sürükleyici bir anlatı sayesinde inanılmaz bir macera yaratılabilir. Sürükleyici bir anlatının amacı, oyuncuların odaya girmek için bir motivasyonunun olması ve araştırma yapmak için motive olmasıdır. Detaylı olarak, anlatıyı tanımlamak şu anlama gelir:

- Oyuncuların görevi: oyuncuların bu konuda ne kadar ilgili olduklarıdır. Bu, hedef kitle için sürükleyici ve uygun olmalıdır. Görev, oyuncular için kolay anlaşılır olmalıdır. Fazla karmaşık bir görev, grupları küçük detaylara önem vererek kafa karıştırabilir.
- Oyuncuların görevi tamamlamak için zorlukları, katılımcılara eylemleri için bir amaç sağlamak amacıyla temel alınan anlatıya entegre edilmeli ve anlamlı olmalıdır. Bu, örneğin, oyuncunun çatışmaları aşarak görevleri tamamlamasını sağlayarak gerçekleştirilebilir.
- Oyuncuların ve oyunun ustasının rolü: oyuncuların oynadığı rol, ustasının rolü, ne zaman onun müdahalesini isteyebilecekleri ve oyunu tamamlayarak ne elde etmek istedikleri oyunculara iyi tanımlanmış ve açık olmalıdır.
- Bütçe, olasılıklar ve kısıtlamalar (iç, dış, grup büyüklüğü vb.) hakkında kararlar içermelidir.

3. Bulmacalar ve Zorluklar Oluşturun

Kaçış oyununun kalbi, öğrencilerin kaçmak için çözmesi gereken bulmaca ve zorluklardır. Seçilen temayla ilgili çeşitli bulmaca ve zorluklar oluşturun. Örneğin, öğrencilere matematiği öğretmek istiyorsanız, denklemleri çözme veya geometrik şekillerle ilgili bulmacalar oluşturabilirsiniz.

Eğitsel kaçış odalarında bulunan bazı yaygın bulmaca ve zorluk türleri şunlardır:

- Fiziksel bulmacalar: Bu bulmacalar, oyuncuların ipuçları bulmak veya bulmacaları çözmek için odadaki fiziksel nesneleri değiştirmelerini gerektirir. Örneğin, bir bulmaca, oyuncuların bir ipucu içeren bir kutuyu kilidini açmak için fiziksel bir anahtar kullanmalarını gerektirebilir.
- Mantık bulmacaları: Bu bulmacalar, oyuncuların bir problemi çözmek için mantık ve çıkarım yeteneklerini kullanmalarını gerektirir. Örneğin, bir bulmaca, bir kombinasyon kilidini açmak için doğru sayı veya sembol dizisini bulmalarını gerektirebilir.
- Kriptografik bulmacalar: Bu bulmacalar, oyuncuların çeşitli şifreleme tekniklerini kullanarak mesajları çözme veya şifrelemelerini gerektirir. Örneğin, bir bulmaca, bir mesajı çözmek için Caesar şifresini kullanmalarını gerektirebilir.
- Desen tanıma bulmacaları: Bu bulmacalar, bir problemi çözmek için oyuncuların desenleri tanımlamalarını ve tanımlarını gerektirir. Örneğin, bir bulmaca, oyuncuların belirli bir sırayla bir dizi sembol veya rengi eşleştirmelerini gerektirebilir.
- İşbirlikçi bulmacalar: Bu bulmacalar, oyuncuların bir problemi çözmek için birlikte çalışmalarını gerektirir. Örneğin, bir bulmaca, oyuncuların bir kapıyı kilidini açmak için bir anahtarı aynı anda çevirmeleri gerektiğini içerebilir.

Eğitsel kaçış odaları, başarılı tamamlama için ödüller, zaman sınırları ve hikaye veya tematik unsurlar gibi diğer unsurları da içerebilir. Öğrencileri eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme deneyimine dahil ederek, eğitim kaçış odaları yeni beceri ve kavramları öğretmek için güçlü bir araç olabilir.

4. Oyun Alanını/ Ortamını Tasarlayın

Oyunun gerçekleşeceği fiziksel alanı tasarlayın. Bu, bir sınıf veya belirlenmiş bir kaçış odası olabilir. Alanın, oyunun temasına uygun şekilde dekore edildiğinden ve ayarlandığından emin olun. Örneğin, temanız "Laboratuvardan Kaçış" ise, alanı beherler,

deney tüpleri ve diğer bilimsel ekipmanlarla laboratuvar gibi göstererek ayarlayabilirsiniz.

Bir kaçış odası neredeyse düşündüğümüz her türlü yerde kurulabilir. Ortam, bir kaçış odası söz konusu olduğunda oyuncular üzerinde derin bir etkiye sahiptir çünkü bu, katılımcıları hikayeye çeker ve onlara aktarmak istediğiniz duyguları yaşatır. Kaçış odalarının çoğu tek bir oda veya konumda değil, oyuncuların geçtiği birkaç fiziksel alanda bulunmaktadır. Bu fiziksel alanlar, oyunun farklı aşamalarını oluşturur ve tasarımcı, bu tekniği oyunun artan karmaşıklık akışını yaratmak için kullanabilir.

5. Açık Talimatlar Sağlayın:

Öğrencilerin oyunu oynamaya başlamadan önce oyunun kurallarını ve hedeflerini anladığından emin olun. Oyunu nasıl oynayacaklarına, bulmacaları nasıl çözeceklerine ve odayı nasıl terk edeceklerine dair açık talimatlar sağlayın.

Talimatlar, eğitsel kaçış odalarında kritik bir role sahiptir. Açık ve özlü talimatlar, öğrencilerin kaçış odasının hedeflerini, oyunun kurallarını ve nasıl oynanacağını anlamalarına yardımcı olabilir. İyi talimatlar aynı zamanda öğrenciler arasındaki kafa karışıklığını önleyebilir, bu da deneyimin eğitim değerini artırır.

6. Öğrenme hedeflerini dahil edin:

Kaçış oyununun amacının katılımcılara önemli kavramları ve becerileri öğretmek olduğunu unutmayın. Oluşturduğunuz bulmaca ve zorlukların dersteki öğrenme hedefleriyle uyumlu olduğundan emin olun.

Eğitici kaçış odalarında öğrenme hedeflerini dahil etmek önemlidir, çünkü bu, deneyimin dersin veya kursun eğitim hedefleriyle uyumlu olduğundan emin olur. Net öğrenme hedefleri belirleyerek, kaçış odası sadece eğlenceli bir aktivite olmanın ötesine geçer - güçlü bir öğrenme aracı haline gelir.

Eğitici kaçış odalarında öğrenme hedeflerini dahil etmenin neden önemli olduğuna dair bazı nedenler:

- Ana kavramlara odaklanma: Öğrenme hedeflerini belirleyerek, kaçış odasının katılımcıların öğrenmesi gereken ana kavramlara ve becerilere odaklandığından emin olabilirsiniz. Bu, dersin veya kursun en önemli yönlerini pekiştirir ve öğrenme deneyiminin ilgili ve anlamlı olduğundan emin olur.
- Yapı sağlama: Öğrenme hedefleri, katılımcılara belirli öğrenme sonuçlarıyla ilerlemeleri için rehberlik ederek kaçış odası deneyimine yapı sağlar. Bu, katılımcıların deneyimin amacını anlamalarına ve tamamen katılmaları için onları motive etmeye yardımcı olur.
- Standartlarla uyum: Öğrenme hedeflerini dahil etmek, kaçış odasının kurs veya program tarafından belirlenen standartlar ve öğrenme sonuçlarıyla uyumlu olduğundan emin olur. Bu, kaçış odasının öğrenme için etkili bir araç olduğundan ve müfredatın gereksinimlerini karşıladığından emin olmamıza yardımcı olur.
- Başarıyı ölçme: Öğrenme hedeflerini belirleyerek, kaçış odasının dersin veya kursun eğitim hedeflerine ulaşmada ne kadar başarılı olduğunu ölçebilirsiniz. Bu, öğrenci öğrenimini destekleme konusunda kaçış odasının etkinliğini değerlendirmenize ve gerektiği şekilde deneyimi ayarlamanıza olanak tanır.

- Katılımı artırma: Öğrenme hedeflerini dahil etmek, kaçış odası deneyimini daha ilgili ve anlamlı kılarak katılımcıların katılımını artırabilir. Deneyimin eğitim hedeflerini anlayarak, katılımcılar aktivitenin değerini daha iyi görecekler ve tamamen katılmak için daha motive olacaklardır.

Özetle, eğitici kaçış odalarında öğrenme hedeflerini dahil etmek, deneyimin ana kavramlara odaklanmasını sağlar, yapı sağlar, standartlarla uyumludur, başarıyı ölçer ve katılımı artırır. Net öğrenme hedefleri belirleyerek, hem katılımcıların ilgisini çeken hem de eğitim hedeflerine ulaşmada etkili olan bir kaçış odası deneyimi oluşturabilirsiniz.

7. Test edin ve gözden geçirin

Oyunu oluşturduktan sonra, ne kadar iyi çalıştığını görmek için bir grup katılımcıyla test edin. Oyunu geliştirmek için geri bildirimlerini kullanarak düzeltmeler yapın.

Eğitici bir kaçış odasını test etmek ve gözden geçirmek, odanın çekici, zorlayıcı ve eğitim hedeflerine ulaşma konusunda etkili olup olmadığını garantilemek için önemli bir süreçtir. İşte eğitici bir kaçış odasını test edip gözden geçirmek için takip edebileceğiniz adımlar:

- Odayı küçük bir grupla test edin: Kaçış odasını, topluluğunuzdan arkadaşlarınızla veya birkaç kişiyle test ederek başlayın. Onların bulmacalarla ve zorluklarla nasıl etkileşimde bulunduğunu gözlemleyin ve odanın zorluk seviyesi, talimatların açıklığı ve genel zevk hakkında geri bildirim isteyin.
- Geri bildirim toplayın: Anketler, sorgulamalar veya mülakatlar kullanarak katılımcılardan geri bildirim toplayın. Bu, iyileştirme alanlarını belirlemenize ve kaçış odasının eğitim hedeflerini karşılayıp karşılamadığına dair bilgi edinmenize yardımcı olabilir.
- Geri bildirimi analiz edin: Topladığınız geri bildirimi analiz ederek kalıpları ve temaları belirleyin. İyileştirme gerektiren veya yaygın sorunları, karmaşık talimatları, çok kolay veya çok zor bulmacaları veya teknik zorlukları arayın.
- Odayı gözden geçirin: Aldığınız geri bildirimle dayanarak, kaçış odasını, herhangi bir sorun veya iyileştirme alanını ele alacak şekilde gözden geçirin. Bu, bulmacaların zorluk seviyesini ayarlama, talimatları yeniden yazma veya katılımı ve öğrenmeyi artırmak için yeni unsurlar eklemeyi içerebilir.
- Tekrar test edin: Yaptığınız değişikliklerin başlangıçta belirlenen sorunları gidermede etkili olup olmadığını garantilemek için gözden geçirilmiş odayı başka bir küçük katılımcı grubuyla test edin.
- Yineleyin: Kaliteyi garantilemek için test etme, gözden geçirme ve tekrar test etme sürecini devam ettirin. Bu tekrarlayıcı süreç, odanın çekici, zorlayıcı ve eğitim hedeflerine ulaşma konusunda etkili olup olmadığını garantilemek için odanın rafine edilmesine yardımcı olabilir.

Sonuç olarak, bu yönergeleri takip ederek, hedef kitlenize önemli kavramları ve becerileri öğreten, çekici, zorlayıcı ve eğitici bir kaçış oyunu oluşturabilirsiniz.

5.1 Geri dönüştürülmüş/tekrar kullanılabilir malzemelerle bir kaçış odası kurma ipuçları

Bir kaçış odasını daha ekolojik ve geri dönüştürülebilir yapmak, tasarımdan malzeme seçimine kadar çeşitli yönleri göz önünde bulundurmaya gerektirir:

- **Sürdürülebilir tasarım:** Kaçış odanızı tasarlarken sürdürülebilir malzemeler ve kaynaklar kullanmaya çalışın. Enerji tüketimini azaltmak için mümkün olduğunca doğal ışığı kullanın ve yapımında geri dönüştürülmüş veya yeniden kullanılmış malzemeler kullanmayı düşünün.
- **Tek kullanımlık plastikten kaçınin:** Kaçış odasının dekorasyonunda ve eşyalarında tek kullanımlık plastik kullanmaktan kaçınin. Bunun yerine ahşap, metal veya cam gibi dayanıklı, yeniden kullanılabilir malzemeleri tercih edin.
- **Geri dönüştürülebilir malzemeler:** Kaçış odası eşyalarınızı inşa ederken kolayca geri dönüştürülebilir malzemeler kullanın. Örneğin, kullanım ömürlerinin sonunda geri dönüştürülebilen karton, kağıt, kumaş ve benzeri malzemeleri kullanın.
- **Verimli aydınlatma:** Geleneksel ampullerin yerine enerji verimli LED aydınlatma kullanın. Ayrıca, ışıkların sadece insanlar odadaysa açılmasını sağlamak için hareket sensörleri kurmayı düşünün.
- **Geri dönüşümü teşvik edin:** Kaçış odasına geri dönüşüm kutuları koyun ve hangi malzemelerin nasıl geri dönüştürülebileceği konusunda açık talimatlar sağlayın. Bu şekilde, katılımcılar oyunu keyif alarak geri dönüşümü öğrenebilir ve uygulayabilir.
- **Yeniden kullanım:** Kaçış odasını söküğünüzde, malzemeleri dikkatlice çıkarın ve gelecekteki kaçış odalarında kullanmak üzere saklayın. Çoğu durumda, acele veya dikkatsizlik, duvara yapıştırdığımız afişlerin zarar görmesine neden olabilir, bu nedenle tekrar kullanılamaz ve yeniden basılması gerekir.
- **Sürdürülebilir baskı ve kırtasiye:** İpuçları, talimatlar veya diğer malzemeleri basmanız gerekiyorsa, geri dönüştürülmüş veya Orman Yönetimi Konseyi (FSC) gibi orman sürdürülebilirliğini teşvik eden organizasyonlar tarafından sertifikalı kağıt kullanın. Ayrıca gereksiz baskıdan kaçınin ve bilgiyi görüntülemek için elektronik cihazların kullanılmasını teşvik edin.
- **Sürdürülebilir bakım:** Kaçış odanızı iyi durumda tutmak için ekolojik ve çevre dostu temizlik ürünleri kullanın. Sert kimyasalları kullanmaktan kaçınin ve biyolojik olarak parçalanabilir alternatiflere bakın.
- **Doğal dekorasyon:** Dekorasyon için doğanın öğelerini kullanın, örneğin dallar, yapraklar, taşlar veya kurutulmuş çiçekler. Bu eşyalar sorumlulukla toplanabilir ve farklı oyunlarda yeniden kullanılabilir.
- **Su kullanımında bilinçli olun:** Kaçış odanızın su kullanmasını gerektiriyorsa, suyu bilinçli ve verimli bir şekilde kullanın. Musluklarda veya borularda sızıntı olmadığından emin olun ve katılımcıların oyun sırasında sadece gerekli miktarda su kullanmalarını teşvik edin.
- **Sürdürülebilir yerel tedarikçilerle işbirliği yapın:** Sürdürülebilir uygulamalara sahip yerel tedarikçilerle işbirliği yapmayı araştırın. Örneğin, geri dönüştürülmüş veya yeniden kullanılabilir malzemeler kullanan şirketlerden inşaat malzemeleri satın alabilir veya organik ve adil ticaret seçenekleri sunan yiyecek ve içecek sağlayıcıları arayabilirsiniz.

DİJİTAL TANITIM

Kaçış odamızın katılımcılara ihtiyacı var, bu yüzden onlara gelip öğrenirken eğlenceli bir zaman geçirebilmeleri için yeterli bilgi sunmalıyız. Tanıtım için basılı broşürler veya fiziksel reklam yerine dijital tanıtımı tercih ediyoruz. Kaçış odanızı dijital olarak tanıtmaya odaklanın. Hedef kitlenize ulaşmak için sosyal ağları, web sitelerini ve e-postayı kullanın. Bu, kağıt ve fiziksel malzeme kullanımını azaltacaktır.

ÇEVRESEL FARKINDALIK

Kaçış odasının keyfini sürerken katılımcılarınıza çevresel konularda eğitim fırsatı sunun. Sürdürülebilirliğin önemi ve her bireyin gezegeni koruma konusunda nasıl katkıda bulunabileceği hakkında eğitici mesajlar, öneriler ve ilgili bilgiler ekleyin. Oyunlarınıza şunları ekleyerek yeni oyunlar oluşturun:

- Eko Tema: Kaçış odası senaryosuna bir eko tema ekleyebilirsiniz. Örneğin, çevresel farkındalığı ve çevreyi koruma konusunda harekete geçmenin önemini tanıtan bir hikaye oluşturabilirsiniz.
- Sürdürülebilirliğe Dayalı Oyunlar ve Görevler: Kaçış odasında sürdürülebilirliği ve yeşil karar verme sürecini teşvik eden görevler oluşturun. Örneğin, enerji tasarrufu, geri dönüşüm veya atığı azaltma ile ilgili bilmece ekleyebilirsiniz.

DEĞERLENDİRME VE SÜREKLİ İYİLEŞTİRME

Kaçış odasında kullanılan uygulamaları ve malzemeleri düzenli olarak gözden geçirin ve sürdürülebilirlik açısından iyileştirme fırsatlarını belirleyin. Pozitif değişiklikleri uygulamak için katılımcıların görüşlerini ve önerilerini dikkate alın.

Bu ipuçlarını uygulayarak, eğlenceli ve bilinçli bir kaçış odası deneyimi sunarken çevrenin korunmasına katkıda bulunacaksınız. Her küçük eylemin önemli olduğunu unutmayın ve sürdürülebilirliğe olan bağlılık bir fark yaratabilir.

Bir kaçış odasını daha ekolojik ve geri dönüştürülebilir hale getirirken yaratıcılığın anahtar olduğunu unutmayın. Sürdürülebilirliği teşvik ederken eğlenin!

5.2 Görme ve İşitme Engelli Bireyler İçin Oyunların Uyarlanması İpuçları

GİRİŞ

Eğitici kaçış oyunları, gençler arasında eleştirel düşünme, problem çözme ve takım çalışması becerilerini teşvik ederek Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH) hakkında öğrenme konusunda benzersiz ve etkileşimli bir yaklaşım sunar. Bu oyunların, görme veya işitme engelli olanlar da dahil olmak üzere çeşitli katılımcılara erişilebilir olmasını sağlamak için oyun tasarımını ve malzemelerini uyarlama esastır. Bu kapsamlı rehber, görme ve işitme engelliler için toplum, çevre, kültür ve ekonomi üzerine erişilebilir eğitici kaçış oyunlarını nasıl yaratacağınızı detaylı olarak ele almaktadır.

Görme Engelli Katılımcılar İçin Kaçış Oyunlarını Uyarlama

Dokunsal öğeler ve Braille

Kaçış oyununuza dokunsal öğeler ekleyerek, görme engelli oyuncuların oyun ortamını keşfetmelerini ve etkileşimde bulunmalarını sağlayın. Doku yüzeyler, kabartma çizimler ve 3D baskı nesneleri, oyuncuların odanın düzenini algılamalarına ve bulmacaları çözmek için gerekli bilgilere erişmelerine yardımcı olabilir.

Tüm yazılı materyallerin, oyun talimatlarının, ipuçlarının ve bulmaca açıklamalarının Braille'de mevcut olduğundan emin olun. Mümkünse, oyunun içindeki nesneler için de Braille etiketleri sağlayın.

Örnek: Atık yönetimi konulu bir oyunda, oyuncuların atıkları şekil ve doku hissederek uygun kutulara sıralaması gerekebilir. Her kutunun kabul ettiği atık türünü açıklayan bir Braille etiketi olabilir.

Sesli açıklamalar ve rehberlik

Oyundaki ortamı, bulmacaları ve ipuçlarını anlatan sesli açıklamalar sağlayarak, görme engelli katılımcıların odada gezinmelerine ve bağlamı anlamalarına yardımcı olun. Bu açıklamalar önceden kaydedilmiş olabileceği gibi canlı bir anlatıcı tarafından da sunulabilir.

Ayrıca, gerektiğinde gerçek zamanlı yardım sağlayan kaydedilmiş mesajlar, canlı bir rehber veya bir akıllı telefon uygulaması şeklinde rehberlik sunun.

Örnek: Sürdürülebilir ulaşım hakkında bir oyunda, oyuncuların farklı ulaşım seçeneklerinin sesli açıklamalarını dinleyerek bir toplu taşıma sistemi modelini monte etmeleri gerekebilir ve ardından en sürdürülebilir seçenekleri seçerler.

İşbirlikli oyun

Görme engelli katılımcıları görmeyen oyuncularla eşleştirerek takım çalışmasını teşvik edin. Bu ortak deneyim, iletişimi, işbirliğini ve problem çözme becerilerini artırabilirken oyunu herkes için daha eğlenceli hale getirebilir.

Örnek: Cinsiyet eşitliği konulu bir oyunda, oyuncular cinsiyet eşitliği mücadelesindeki önemli kilometre taşlarına dair görsel bir zaman çizelgesi oluşturarak işbirliği yapabilirler. Görme engelli katılımcılar tarihsel bağlam ve içgörüler sağlarken, gören takım arkadaşları zaman çizelgesini düzenlemeye yardımcı olabilir.

Aydınlatma ve kontrast

Düşük görme yeteneğine sahip oyuncular için nesneleri ve ipuçlarını görmeyi kolaylaştırmak için yüksek kontrast renkler ve aydınlatma kullanın. Bu, nesnelerin ve ipuçlarının görünürlüğünü en üst düzeye çıkarmak için cesur renkleri, net fontları ve uygun aydınlatma seviyelerini içerebilir.

Örnek: Temiz suya erişim hakkında bir oyunda, temiz su kaynaklarını temsil etmek için parlak renkli nesneler ve aydınlık alanlar kullanabilir, bunları kirli kaynakları temsil eden daha koyu nesneler ve loş alanlarla kontrast yapabilirsiniz.

İşitme Engelli Katılımcılar İçin Kaçış Oyunlarını Uyarılama

Görsel ipuçları ve bilgiler

Tüm sesli bilgilerin yazılı metin veya grafikler gibi görsel bir biçimde mevcut olduğundan emin olun. Açık, özlü bir dil kullanın ve mümkünse işaret dili çevirilerini dahil edin. İllüstrasyonlar, diyagramlar ve akış şemaları gibi görsel yardımcılar da karmaşık fikirleri iletmeye yardımcı olabilir.

Örnek: Sosyal adalet hakkında bir oyunda, oyuncular farklı sosyal sorunları vurgulayan güçlü görseller ve metin içeren bir dizi posterle karşılaşabilir. Oyuncuların bir bulmacayı çözmek için bu sorunları birbirine bağlayan ortak noktayı belirlemesi gerekebilir.

Titreşimli uyarılar ve haptik geri bildirim

Önemli olaylara dikkat çekmek veya oyuncuların eylemlerine geri bildirim sağlamak için titreşimli cihazlar veya haptik geri bildirim sistemleri dahil edin. Bu, zamanla sınırlı bulmacalar için veya başarı veya başarısızlık sinyali verirken özellikle kullanışlıdır.

Örnek: Orman kesimi hakkında çevre temalı bir oyunda, oyuncuların bir ormanı temsil eden bir labirenti gezinirken "ağaç kesme" bölgelerinden kaçınmaları gerekebilir. Bir titreşimli bilezik, oyuncuların bu tehlike bölgelerine yaklaştığında sinyal verebilir, böylece yolları hakkında bilinçli kararlar alabilirler.

Görsel iletişim araçları

İşitme engelli katılımcılar arasındaki iletişimi kolaylaştırmak için kuru tebeşir tahtaları, tabletler veya diğer görsel iletişim araçları sağlayın. Bu, konuşulan dili kullanmadan oyuncuların bulmacaları çözme konusunda etkili bir şekilde işbirliği yapmalarını sağlar.

Örnek: Globalleşmenin yerel topluluklar üzerindeki etkisini inceleyen bir oyunda, oyuncular, yerel kültürü ve gelenekleri desteklerken sürdürülebilir kalkınma projeleri için fikirlerini çizebilir ve bunları takım arkadaşlarıyla tablet üzerinden paylaşabilirler.

Altyazı ve transkriptler

Oyunda kullanılan videolar veya ses kayıtları için altyazı ve transkriptleri dahil edin. Bu, işitme engelli oyuncuların işiten akranlarıyla aynı bilgilere erişim sağlamalarını garanti eder.

Örnek: Eğitimin önemini vurgulayan bir kaçış oyununda, oyuncular eğitime erişim engellerini aşmış kişilerle yapılan röportajları içeren bir dizi videoyu izleyebilir. Altyazı ve transkriptlerin sağlanması, işitme engelli oyuncuların içeriği tam olarak anlamalarını sağlar.

Sözlü olmayan sesli ipuçları

Sesli ipuçları için görsel alternatifler ekleyin, örneğin yanıp sönen ışıklar, renk kodlu sinyaller veya ekranda metin. Bu, işitme engelli oyuncuların oyunla etkili bir şekilde etkileşimde bulunmalarını ve kritik bilgileri anlamalarını sağlar.

Örnek: Sorumlu tüketim ve üretim hakkında bir oyunda, oyuncuların sürdürülebilir sertifikalarla ürünleri tanımlamaları gerekebilir. Yanıp sönen bir ışık veya renk kodlu bir sinyal, doğru ürünün seçildiğinde gösterilebilir.

Sonuç

Görme ve işitme engelli katılımcılar için eğitici kaçış oyunlarını uyarlamak, erişilebilirlik özelliklerini ve kapsayıcı tasarıma olan bağlılığı dikkate almayı gerektirir. Dokunsal öğeleri, Braille'i, sesli açıklamaları, görsel ipuçlarını ve iletişim araçlarını içerecek şekilde eğitici kaçış oyunlarını uyarlayarak, tasarımcılar tüm oyuncular için çekici ve sürükleyici bir deneyim yaratabilirler.

Kapsayıcı kaçış oyunları, sadece aktif vatandaşlığı ve sosyal katılımı teşvik etmekle kalmaz, aynı zamanda çeşitli bir kitle arasında SKH'ların önemine dair farkındalığı artırır. Görme ve işitme engelli katılımcıların ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak kaçış oyunları tasarlayarak, tüm gençlerin daha iyi bir geleceğe katkıda bulunmalarını sağlayacak daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir öğrenme ortamını teşvik edebiliriz.

6. Eğitici Tematik Kaçış Oyunlarına Örnekler

6.1 Toplumun ele alan Kaçış Oyunu - "Komplo Odası"

Komplo Odası, Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH)'nin önemini ve bu hedeflere ulaşmak için bireylerin rolünü vurgulamayı amaçlayan bir SKH Kaçış Odası etkinliğidir. Oyunda, oyuncuların yoksulluk, sağlık erişimi, kirlenmiş şehirler, yenilenebilir enerjinin eksikliği ve adaletsizlik ve yolsuzluk gibi toplumsal sorunlarla ilgili bulmacaları çözmeleri istenir. Bu aktivite, oyuncuların problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerini ve takımlarıyla işbirliği yapmalarını teşvik eder.

Oyunda, oyuncular, dünyayı tehdit eden kötü niyetli suçları işlemeyi planlayan güçlü komplocuların odasına sızan bir aktivist takımındır. Oyuncuların, SKH'lerin tüm toplumdan gizlendiği komployu ifşa etmek için kanıtları bulmaları gerekmektedir. Ancak, komplocuların geri dönüp onları yakalamadan önce bulmacaları çözüp kaçmak için sadece 60 dakikaları vardır.

Oyundaki zorluklar, farklı SKH'lerle ilişkilendirilerek tasarlanmıştır. Örneğin, oyuncuların komplocuların tasarruflarını nerede tuttuklarını (SKH1 - yoksulluğa son) bulmaları, komplocuların tıbbi kaynaklarını nerede sakladıklarını (SKH3 - iyi sağlık ve refah) bulmaları, komplocuların yeşil enerji üzerine araştırmalarını nerede sakladıklarını (SKH7 - uygun fiyatlı ve temiz enerji) öğrenmeleri ve komplocuların sürdürülebilir bir şehir haritasını nerede sakladıklarını (SKH11 - sürdürülebilir şehirler ve topluluklar) bulmaları gerekmektedir. Ayrıca, oyuncuların adaleti bulmak için bir barış güvercini serbest bırakmaları gerekmektedir (SKH16 - barış, adalet ve güçlü kurumlar).

Komplo Odası, SKH'ler hakkında bilinçlendirmeyi teşvik etmek için eğlenceli ve etkileyici bir yoldur ve oyuncuları topluluklarında değişiklik yapma ajanları olmaya teşvik eder. Etkinlik, takım çalışması, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini teşvik eder ve yoksulluk, sağlık erişimi, kirlenmiş şehirler, yenilenebilir enerji eksikliği ve adaletsizlik ve yolsuzluk gibi toplumsal sorunları ele almanın önemini vurgular, bu sorunlar SKH'lerin bir parçasıdır.

6.2 Çevreyi ele alan Kaçış Oyunu - "'CODE RED' Uyarısından Kaçış"

'CODE RED Uyarısından Kaçış' kaçış odası, Çevre ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri konusunu ele alır. Oyunun tamamı, sadece 4 BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi üzerine odaklanmaktadır: Hedef 6 (Tüm insanlar için su ve sanitasyona erişimi sağlama), Hedef

13 (İklim Eylemi: iklim değişikliği ve etkileriyle mücadele için acil eylem alma), Hedef 14 (Suyun Altındaki Hayat: denizleri, okyanusları ve sürdürülebilir kalkınma için deniz kaynaklarını koruma ve sürdürülebilir şekilde kullanma) ve Hedef 15 (Kara Üzerindeki Hayat: karasal ekosistemlerin sürdürülebilir kullanımını koruma, onarma ve teşvik etme, ormanları sürdürülebilir şekilde yönetme, çölleşmeyle mücadele etme ve arazi bozulmasını durdurma ve tersine çevirme). Kaçış odasındaki her bir zorluk ve belirli bulmaca, belirli bir hedefin etrafında döner ve oyuncuların oynayarak Hedefleri ve misyonları hakkında bilgi edinmelerini sağlamayı amaçlar.

Kaçış odasının misyonu, Sürdürülebilir Bir Geleceğe Katkıda Bulunarak Dünya'yı Kurtarmaktır. Kaçış odasının ana öğrenme hedefleri arasında, BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri hakkında, özellikle Hedef 6, Hedef 13, Hedef 14 ve Hedef 15 hakkında bilgi edinmek, su ve sanitasyonun sürdürülebilir yönetimi hakkında bilgi edinmek, karbon ayak izi, arazi bozulması, sürdürülebilirlik gibi kavramları anlamak, çevreyi koruma uygulamaları hakkında bilinçlendirilmek, karbon ayak izini azaltma faaliyetleri, su koruma faaliyetleri, arazi bozulmasından kaçınma gibi, düzgün sanitasyon tesislerine erişimi olmayan topluluklar tarafından yaşanan zorlukların farkında olma yer alır.

Zorluklar ve bulmacalar açısından oyun, 5 zorluk ve 9 bulmacadan oluşmaktadır. Oyuncular, bilmece, yapboz, bulmaca ve mantık bulmacaları gibi çeşitli, etkileşimli ve çekici bulmacalara dalma şansına sahip olacaklar. Katılımcıların, son misyonu çözmeye devam etmek için bir sonraki zorluklara ve bulmacalara erişimlerini kilidini açmak için her bulmacayı sırayla çözmeleri gerekmektedir. Böylece, oyunun doğrusal bir akışı vardır. Yeteneklerini ve becerilerini, yaratıcılık, mantık yürütme, problem çözme, takım çalışması ve oyun tabanlı öğrenme gibi, kullanma şansına sahip olacaklar. Kaçış odasının avantajlarından biri, sanal ve fiziksel olarak oynanabilmesi için tasarlanmış olmasıdır. Küçük veya büyük gruplar tarafından oynanabilir. Ayrıca, oyuncular tek başlarına veya gruplar halinde oynayabilirler.

Oyunun sonunda, oyun ustası tüm oyuncuları bir araya getirecek ve onları bir dizi debriefing sorusunu çözümlmeleri için yönlendirecektir. Bu sorular, oyunculardan geri bildirim toplamak, oyun akışını, oyuncuların deneyimlerini, neyin iyileştirilebileceğini anlamak için esastır. Debriefing oturumu, katılımcılara eğitici bir kaçış odasında deneyimleri üzerine düşünme fırsatı bırakır.

Sonuç olarak, 'CODE RED Uyarısından Kaçış' kaçış odası, oyuncuların Çevre ve BM Sürdürülebilir Hedefleri hakkında eğlenceli ve etkileyici bir şekilde bilgi edinmelerine olanak tanır.

6.3 Kültürü ele alan Kaçış Oyunu - "Zamanda Geri Seyahat, vakit kaybedecek zaman yok!"

Oyunlar, kaçış odaları da dahil olmak üzere, geniş bir kitle için erişilebilir ve çekici bir şekilde cinsiyetle ilgili konuları ele almak için bir araçtır. Farklı cinsiyet kimliklerine sahip kişilerin deneyimlerine anlayış ve empati geliştirmek ve cinsiyet meselelerini keşfetmek için güvenli ve tehditkar olmayan bir alan sunarlar.

Kültürde cinsiyet eşitliği, cinsiyet kimliğine dayalı olarak insanları sınırlayan stereotiplerin ve cinsiyet rollerinin ortadan kaldırılmasını ifade eder. Cinsiyetlerine bakılmaksızın tüm insanların aynı fırsat ve haklara sahip olduğu bir kültür yaratmakla ilgilidir. Kültürde cinsiyet eşitliğini gerçekleştirmek için medyada, oyunlarda, sanatta ve edebiyatta cinsiyetlerin eşit temsili teşvik etmek gerekmektedir. Bu, ürünlerde eşit cinsiyet temsili olduğundan emin olmakla kalmaz, aynı zamanda her iki cinsiyetten karakterlerin çeşitli ve karmaşık özelliklere ve kişiliklere sahip olmasını da içerir.

Oyunlar ayrıca cinsiyet stereotiplerine meydan okumaya ve medya ve popüler kültürde kapsayıcılığı ve çeşitliliği teşvik etmeye yardımcı olabilir. Oyun karakterleri, cinsiyet önyargılarını yıkmaya yardımcı olabilecek geniş bir cinsiyet kimliği ve kişilik yelpazesi için tasarlanabilir. Ayrıca, oyunlar, cinsiyetle sınırlı olmayan liderlik ve başarı için olumlu modeller sunabilir, bu da daha kapsayıcı ve adil bir kültürün gelişmesini teşvik edebilir.

Kültürdeki cinsiyet eşitliği ayrıca çeşitliliği ve kapsayıcılığı teşvik ederek de gerçekleştirilebilir. Bu, popüler kültürde farklı cinsiyet kimliklerine sahip kişilerin yanı sıra diğer çeşitli kimliklerin temsili teşvik etmek anlamına gelir.

Yukarıda belirtilen oyun, oyuncuya kimliğini seçme fırsatını vermekten, toplumun size doğduğunuz cinsiyete göre bir rol verme şeklinde sizi nasıl ödüllendirdiğini sorgulamaya kadar her şeyi sunmaktadır.

Genel olarak, kültürdeki cinsiyet eşitliği, tüm insanların cinsiyetlerine bakılmaksızın aynı fırsat ve haklara sahip olduğu daha kapsayıcı ve adil bir toplumu teşvik etmekle ilgilidir. Oyunlar, cinsiyetle ilgili güvenli ve erişilebilir bir alanda cinsiyet meselelerini keşfetmek, önyargılara meydan okumak ve kapsayıcılığı ve çeşitliliği teşvik etmek için güçlü bir araç olabilir.

6.4 Ekonomiyi ele alan Kaçış Oyunu - "EmployTech"

Ekonominin geleceği, Sanayi 5.0 ile yakından bağlantılıdır çünkü yaratıcılık, eleştirel düşünme ve duygusal zeka gibi insan becerilerini gerektiren yeni istihdam fırsatları yaratması beklenmektedir. Bu, yenilik, özelleştirilmiş ürünler ve genişletilmiş pazarlar aracılığıyla ekonomik büyümeyi teşvik edebilir. Ek olarak, Sanayi 5.0, kaynak kullanımını teşvik ederek, atık azaltma ve çevre dostu üretim ile sürdürülebilir üretim

uygulamalarına katkıda bulunabilir. Sanayi 5.0'ı benimseyen ülkeler ve işletmeler, küresel pazarda yenilikçi ve sürdürülebilir ürünler sunarak rekabet avantajı elde edebilir. Ek olarak, Sanayi 5.0'ın, çeşitli işçiler için istihdam fırsatları yaratma potansiyeline sahip olması ekonomik kapsayıcılığı teşvik edebilir. Bu nedenle, Sanayi 5.0'ın ilke ve prensiplerinin benimsenmesi, ekonominin geleceğini şekillendirecek ve insan merkezli becerilerin geliştirilmesine olanak tanıyacaktır.

“EmployTech” adlı Kaçış Oyunu, gençlerin Sanayi 5.0'da istihdamın anahtar ilke ve prensiplerini keşfetmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. İnsanların ve teknolojinin yenilikçi ve dönüştürücü yollarla işbirliği yaparak gelecekteki işte nasıl başarılı olacaklarına dair beceri, zihniyet ve davranışlar hakkında daha derin bir anlayışa sahip olacaklar. Son olarak, geleceğin işyerinde Döngüsel Ekonomi ilkelerini kullanmanın önemini tanıyacaklar, bu da gezegen ve toplum için daha sürdürülebilir, dirençli ve sorumlu bir işyerine yol açabilir.

7. Gençlik Çalışanları için Eğitim Planı

7.1 SKH'ların gerçekleştirilmesinin önemine dair farkındalığı artırma

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH'ler), 2015'te Birleşmiş Milletler tarafından belirlenen 17 küresel hedeften oluşmaktadır. 2030 yılına kadar tüm insanların barış ve refah içinde yaşamasını, gezegeni korumayı ve yoksulluğa son vermeyi amaçlayan evrensel bir çağrıdır. SKH'ler, yoksulluk, açlık, sağlık, eğitim, cinsiyet eşitliği, temiz su ve sanitasyon, yenilenebilir enerji, ekonomik büyüme, sürdürülebilir şehirler, iklim hareketi ve daha pek çok birbiriyle bağlantılı konuyu kapsamaktadır.

SKH'ların gerçekleştirilmesinin önemi çok yönlüdür ve şu şekilde özetlenebilir:

Yoksulluğu Sonlandırma

SKH'ların ilk hedefi, aşırı yoksulluğu ve açlığı ortadan kaldırmaktır. Bu hedefe ulaşılması, milyarlarca insanın hayatını iyileştirir ve temel ihtiyaçlara, temiz suya, sağlık hizmetlerine, eğitime ve uygun iş fırsatlarına erişimlerini garanti eder.

Sürdürülebilir Kalkınma

SKH'ler, sürdürülebilir kalkınmanın gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu, şu anki ihtiyaçları, gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılamalarını tehlikeye atmadan karşılamak anlamına gelir. Ekonomik büyüme, sosyal dahil edilme ve çevresel koruma entegre

edilerek, SKH'ler şimdiki ve gelecekteki nüfus için dengeli ve sürdürülebilir bir dünya yaratmayı amaçlar.

Eşitlik ve Kapsayıcılık

SKH'ler, cinsiyet eşitliğini sağlamayı ve yaş, cinsiyet, engellilik, etnik köken veya sosyoekonomik durumlarına bakılmaksızın tüm bireyleri güçlendirmeyi öncelikli hedefler arasına almaktadır. Eşitsizlikleri ele alarak ve kapsayıcı politika ve uygulamaları teşvik ederek, SKH'ler daha adil bir toplum yaratmayı hedefler.

Çevresel Sürdürülebilirlik

SKH'ler, gezegenimizi korumanın ve iklim değişikliğiyle mücadele etmenin aciliyetini kabul etmektedir. Sorumlu tüketim ve üretim kalıpları, doğal kaynakların korunması, ekosistemlerin sürdürülebilir yönetimi ve sera gazı emisyonlarının azaltılması için savunmaktadırlar. Bu çabalar, biyoçeşitliliği koruma, iklim değişikliğinin etkilerini hafifletme ve gelecekteki nesiller için yaşanabilir bir gezegen sağlama açısından hayati öneme sahiptir.

Ortaklık ve Küresel İşbirliği

SKH'ları gerçekleştirmek, hükümetler, işletmeler, sivil toplum örgütleri ve dünya genelindeki bireyler arasında işbirliği ve ortaklık gerektirir. SKH'lar, ortaklıkları teşvik eden ve paydaşların birlikte çalışmalarını, bilgi paylaşımlarını ve karmaşık küresel zorlukları etkili bir şekilde ele almak için kaynakları bir araya getirmelerini teşvik eden ortak bir çerçeve görevi görür.

Barış ve Stabilité

SKH'lar, barış, adalet ve sürdürülebilir kalkınma arasındaki bağlantıyı kabul eder. Sürdürülebilir kalkınma için temel önkoşullar olarak kapsayıcı toplumların, adalet erişiminin, hesap verebilir kurumların ve barışçıl ve kapsayıcı toplumların önemini vurgularlar.

SKH'ları gerçekleştirememek, yoksulluğun, eşitsizliğin ve çevresel bozulmanın kötüleşmesine yol açar, sosyal huzursuzluğa, ekonomik istikrarsızlığa ve ekolojik krizlere neden olur. Bu nedenle, tüm insanlar için daha müreffeh, kapsayıcı ve sürdürülebilir bir gelecek yaratmak için SKH'lara öncelik vermek ve bunlara doğru çalışmak hayati önem taşımaktadır.

7.2 SKH'ların Gerçekleştirilmesinde Önemli Becerilerin Geliştirilmesi

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH'lar)'ne etkili bir şekilde katkıda bulunmak için bireyler, olumlu bir etki yapmalarını sağlayan çeşitli beceriler geliştirebilir. Dikkate alınması gereken bazı önemli beceriler şunlardır:

Farkındalık ve Anlama

SKH'lar, hedefleri ve küresel zorlukların birbiriyle bağlantılılığı hakkında bilgi geliştirmek hayati önem taşır. Yoksulluk, iklim değişikliği, eşitsizlik ve sürdürülebilir kalkınma gibi SKH'lar tarafından ele alınan konularda bilgili olun. Her hedefle ilgili temel nedenleri, sonuçları ve potansiyel çözümleri anlayın.

Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme

Eleştirel düşünme becerilerinizi geliştirerek karmaşık sorunları analiz edin, kök nedenleri belirleyin ve yenilikçi çözümler önerin. SKH'lar, sosyal, ekonomik ve çevresel boyutları dengeli bir şekilde ele alan yaratıcı problem çözme yaklaşımlarını gerektirir. Eleştirel düşünme, varsayımları sorgulama ve sürdürülebilir ve kapsayıcı stratejiler üretme yeteneğini geliştirin.

İşbirliği ve İletişim

SKH'nın uygulanması için etkili ortaklıklar kurmak ve çeşitli paydaşlarla işbirliği yapmak hayati önem taşır. Diğerleriyle etkileşimde bulunmak, çatışmaları müzakere etmek ve sektörler, kültürler ve disiplinler arasında işbirliği teşvik etmek için güçlü iletişim becerileri geliştirin. Etkili iletişim aynı zamanda aktif dinleme, empati ve karmaşık fikirleri açıkça ifade etme yeteneğini içerir.

Liderlik ve Etki

SKH'lar doğrultusunda diğerlerini harekete geçirmek için liderlik becerileri geliştirin. Etkili liderlik, bir vizyon belirleme, değişimi kolaylaştırma ve diğerlerini harekete geçirmeyi içerir. Karar verme süreçlerini etkileyin, sürdürülebilir uygulamalar için savunma yapın ve bireyleri ve kuruluşları SKH'lara öncelik vermeye teşvik edin.

Sistem Düşünme

Sürdürülebilir kalkınmanın farklı yönleri arasındaki bağlantıları ve karşılıklı bağımlılıkları anlayın. SKH'ların faaliyet gösterdiği geniş sosyal, ekonomik ve çevresel bağlamları analiz etmek için sistem düşünme becerileri geliştirin. Bu bütünsel perspektif, kaldırma noktalarını belirlemenizi, istenmeyen sonuçları öngörmenizi ve daha etkili müdahaleler tasarlamanızı sağlar.

Veri Okuryazarlığı ve Analizi

Veri, SKH'lara doğru ilerleme konusunda ölçüm yapmak ve iyileştirme alanlarını belirlemek için hayati bir rol oynar. Sürdürülebilir kalkınma ile ilgili verilere erişim,

yorumlama ve analiz yeteneği dahil olmak üzere veri okuryazarlığı becerileri geliştirin. İstatistiksel kavramları, veri görselleştirme tekniklerini anlayın ve karar verme ve kanıta dayalı politikalar için savunma yapma konusunda veriyi nasıl kullanacağınızı anlayın.

Girişimcilik ve Yenilik

SKH'ları ele almak için sürdürülebilir girişimciliği ve yeniliği teşvik edin. Yaratıcılığı, risk almayı ve sürdürülebilir iş modellerinin geliştirilmesini teşvik eden girişimci bir zihniyet geliştirin. Yenilik için fırsatları belirleyin ve teknoloji, sosyal girişimler veya politika girişimciliği aracılığıyla SKH'ların gerçekleştirilmesine katkıda bulunan çözümler geliştirin.

Kültürel Yetenek ve Dahil Edilme

Çeşitli perspektifleri, kültürleri ve deneyimleri tanıyın ve değer verin. Farklı geçmişlere sahip bireylerle etkili bir şekilde işbirliği yapma ve onlarla etkileşimde bulunma yeteneğini geliştirmek için kültürel yeteneği geliştirin. SKH'lara yönelik çalışmalarınızda kapsamayı ve eşitliği benimseyin, marjinalleştirilmiş toplulukların karar verme süreçlerine dahil edildiğinden ve kalkınma girişimlerinden faydalandığından emin olun.

Bu becerileri geliştirerek, bireyler SKH'ları ilerletmede aktif bir rol oynayabilir ve kendi topluluklarında ve ötesinde olumlu bir etki yapabilir.

Kaçış odaları, SKH'ları gerçekleştirmek için ilgili becerilerin geliştirilmesi için benzersiz ve etkileyici bir platform sağlayabilir. İşte kaçış odalarının beceri geliştirmede nasıl bir katkıda bulunabileceğiyle ilgili bazı yollar:

İşbirliği ve İletişim

Kaçış odaları, genellikle bir zaman sınırlaması içinde bulmacaları çözüp kaçmak için takım çalışması ve etkili iletişim gerektirir. Oyuncuların birlikte çalışması, bilgi paylaşması, görev dağıtması ve ilerlemek için net bir şekilde iletişim kurması gerekir. Bu, işbirliğini teşvik eder, iletişim becerilerini geliştirir ve partnerlik ve işbirliği gerektiren SKH ile ilgili girişimler için değerli olan takım çalışmasını destekler.

Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme

Kaçış odaları, analitik düşünme, problem çözme ve karar verme gerektiren zorlu bulmacalar ve bilmece sunar. Katılımcıların eleştirel düşünmesi, ipuçlarını bağlaması ve yaratıcı çözümler bulması gerekir. Bu tür etkinliklere katılarak, bireyler eleştirel düşünme becerilerini keskinleştirebilir ve STK'lar ile ilişkilendirilen gerçek dünya zorluklarına uygulayabilir.

Zaman Yönetimi ve Karar Verme

Kaçış odaları, zaman kısıtlamaları getirir, bu da katılımcıların zamanlarını etkili bir şekilde yönetmelerini zorunlu kılar. Hızlı kararlar almalı, görevleri önceliklendirmeli ve



kaynakları verimli bir şekilde tahsis etmelidir. Bir kaçış odasındaki bu becerilerin geliştirilmesi, SKH ile ilgili projelerde ve girişimlerde daha iyi zaman yönetimi ve karar verme yeteneklerine dönüşebilir.

Uyumluluk ve Dayanıklılık

Kaçış odaları, katılımcıların stratejilerini uyarlamalarını ve zorluklardan geçmelerini gerektiren beklenmedik dönüşler ve sürprizler sunar. Bu, belirsizlik karşısında uyumluluk ve dayanıklılığı teşvik eder, bu da sürdürülebilir kalkınma ile ilgili karmaşık ve dinamik ortamlarda gezinmek için temel becerilerdir.

Sistem Düşünme

Kaçış odaları, oyuncuların büyük resmi görmelerini ve çeşitli unsurlar arasındaki ilişkileri belirlemelerini gerektiren birbiriyle bağlantılı bulmaca ve zorluklar olarak tasarlanmıştır. Bu, sistem düşünmeyi teşvik eder, katılımcılara farklı bileşenler arasındaki bağımlılıkları ve etkileşimleri anlama konusunda yardımcı olur, bu da SKH'ların birbiriyle bağlantılı doğasını ele almak için hayati öneme sahiptir.

Liderlik ve Karar Verme

Kaçış odaları, katılımcılara liderlik rollerini üstlenme, görevleri devretme ve grubu ortak bir hedefe yönlendirme fırsatı sunar. Bir kaçış odası ortamında bir takımı yönlendirmek, etkili karar verme, net iletişim ve bir grubu motive etme ve koordine etme yeteneği de dahil olmak üzere liderlik becerilerini geliştirebilir. Bu beceriler, liderlik ve koordinasyon gerektiren SKH ile ilgili projelere transfer edilebilir.

Yaratıcılık ve İnovasyon

Kaçış odaları genellikle bulmacaları çözmek için kutunun dışında düşünmeyi ve yaratıcılığı gerektirir. Katılımcıların yenilikçi düşünceleri, farklı fikirleri birleştirmeleri ve alışılmadık çözümler bulmaları teşvik edilir. Bir kaçış odası bağlamında yaratıcı ve yenilikçi düşünme becerilerini geliştirmek, bireylerin SKH ile ilgili zorluklara taze perspektifler ve fikirler getirmelerine ilham verebilir.

Kaçış odalarının beceri geliştirmek için keyifli ve sürükleyici bir ortam sağlayabileceğini belirtmek önemlidir, ancak bu odalar, gerçek dünya deneyimleri, eğitim ve SKH ile ilgili girişimlere katılımı tamamlanmalıdır. Bu şekilde, kaçış odalarında geliştirilen beceriler sürdürülebilir kalkınma hedeflerine etkili bir şekilde uygulanabilir.

7.3 Önerilen Aktiviteler



SKH Gizemi -THY



Beceri(ler) hedefi

Eleştirel düşünce

Süre

Etkinlik-50 dakika
Bilgilendirme-10 dakika
Değerlendirme-5 dakika



Katılımcı sayısı

25-30

Gerekli materyaller

Küçük Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri simgeleri (ilk 16 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefine karşılık gelen 16 parça); 17. Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi'nin 5-6 simgesi olmalı





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

Katılımcıların beyinlerini eleştirel ve mantıksal düşünmeye aktive etmek. Zaman baskısı altında katılımcıların tepkilerini gözlemlemek. İşbirliğini ve zaman yönetimini geliştirmek.

Etkinliğin açıklaması



Katılımcılar en fazla 4 kişilik gruplara ayrılacak ve her biri Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinden biriyle ilgili olan 17 bilmeceyi düşünüp doğru yanıtlamaları istenecek. Bilmeceler birer birer verilecek, gruplar bir sıraya dizilecek ve her takımdan bir kişi, gruplarıyla birlikte cevaplarına karar verdikten sonra mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde kolaylaştırıcılara ulaşip onlara cevaplarını sadece tek kelimeyle söylemek zorunda kalacak. İlk doğru cevaba ödül verilecektir. Bu nedenle, katılımcıların ödülü alabilmesi için sadece eleştirel düşünmeleri ve doğru cevapları vermeleri değil, aynı zamanda hızlı olmaları da gerekiyor. Hangi takım doğru yanıt verirse o spesifik SDG'nin küçük simgeleriyle ödüllendirilecek. Bazı sorular iki kez ödüllendirilecek ve 17. Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'nin simgesi, sonunda tüm takımlara ekstra puan verilecek. Sonuçta en fazla Sürdürülebilir Kalkınma Hedefini toplayan takım kazanan olacak.

Bilgilendirme sorusu



En zor kısım hangisiydi?
Baskı altında eleştirel düşünmek zorunda kalmayı nasıl hissettiler?
Grup ruhu nasıldı?

Etkinliğin değerlendirme yönteminin açıklaması:



Düşünme sürecinin ne olduğu ve adımları hakkında öz değerlendirme.

Ek



1- Elektriği olmayan bir köy evinde 7 kardeş yaşıyor. Birincisi kitap okumak, ikincisi dışarıda hayvanları beslemek, üçüncüsü satranç oynamak ve dördüncüsü bulmaca çözmek. Beşincisi yemek hazırlamak, altıncısı ise balon şişirmek. 7. kardeş ne yapıyor? (Üçüncüyle satranç oynuyor)

2- Bir satıcının 235 elması vardır. Bunlardan 27'si gitti. Satıcının kaç elması var? (Hala 235)

3- Bir adam gündüzleri 3 km'lik bir yolda yürüyor, gece ise geri dönüyor. 2. 10 km'lik parkurun sonuna kaç günde ulaşır? (8. sırada)

4- Bir orkestradaki 7 müzisyen, Beethoven'ın 5. Senfonisinin ilk bölümünü 7 dakika 23 saniyede seslendirebilmektedir. Müzisyen sayısı iki katına çıkarsa orkestra aynı senfoniye ne kadar sürede seslendirebilir? (Aynı zaman)

5-Baba ve oğul aynı arabadadır ve 2'si trafik kazası geçirmiştir. Baba ölür ve çocuk hastaneye kaldırılarak ameliyat olmak zorunda kalır. Cerrah şöyle diyor: 'Ameliyatı yapamam. O benim oğlum. Bu nasıl mümkün olabilir? (Cerrah annedir)

6-İlk çeşme nerede kazılmıştır? (Zeminde)

7-Elektrikli tren güneye doğru 80 km/saat hızla gidiyor ve rüzgar kuzeybatıdan 10 km/saat hızla esiyor. Buhar hangi yöne gidiyor? (Elektrikli trenler buhar üretmez)- çift puan, 13 ile gider

8-2 baba ve 2 oğul ormanda yürüyüş yaparken 3 hazine bulurlar. Her biri bir hazine alır. Bu nasıl mümkün olabilir? (Büyükbaba, baba, oğul)- 16 ile ikiye katlandı

10- Bir kadının aynı anda, aynı gün ve aynı yılda doğmuş iki çocuğu vardı. Ama ikiz değillerdi. Bu nasıl mümkün olabilir? (Onlardan birini evlat edindi)

11-İçinde 180 kişilik bir tren var. Bir sonraki durakta 50 kişi iniyor ama 130 kişi biniyor. Bir sonraki durakta 210 kişi iniyor, 40 kişi biniyor. Trende kaç kişi var? (90)- 9 ile ikiye katlandı

14-Bir balık satıcısı 10 balık yakaladı ve 2'sini serbest bıraktı. Adamın kaç balığı var? (8)- çift puan, 12 ile gider

15-Güney Amerika'da bir tarlanın ortasına kazılan 1 metre uzunluğunda ve 30 cm genişliğinde toplam ne kadar toprak vardır? (kg) (0, çünkü bir bütün boştur)

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Oluşturmak



Beceri(ler) hedefi

Bu aktivite katılımcıların yaratıcılık becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Süre

Etkinlik-45 dakika
Bilgilendirme-10 dakika
Değerlendirme-5 dakika



Katılımcı sayısı

25-30 katılımcı

Gerekli materyaller

Yapı taşları/lego





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri ve simgelerine odaklanmak.
Hayal gücü ve yaratıcılık, takım çalışması geliştirme

Etkinliğin açıklaması



Grubu, katılımcı sayısına bağlı olarak 4-5 kişilik ekiplere ayırdıktan sonra onlara yapı taşları ve/veya Lego parçaları ve yeniden yaratmaları için bir Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi simgesi verilecek. Bunu yeniden oluşturduktan sonra aynı malzemeleri kullanmaları ve söz konusu SDG'ye uyacak başka bir simge oluşturmaları gerekecek. Bunu olabildiğince ilginç hale getirmeleri gerekecek.

Bilgilendirme sorusu



Simgeleri yeniden oluşturmak ne kadar zordu?
Yeni bir fikir bulmak ve bunu ekip olarak kabul etmek ne kadar zordu?
Yaratılışın neden SDG'yi temsil ettiğini düşünüyorsunuz?

Etkinliğin değerlendirme yönteminin açıklaması:



Katılımcıların her birinin, etkinlik sırasında kendilerini ne kadar yaratıcı hissettiklerini birden ona kadar bir ölçekte değerlendirmesi ve ardından bunu genellikle ne kadar yaratıcı hissettikleri ile karşılaştırması gerekecektir.



Ek



Üç bilge maymun ve bir yumurta



Beceri(ler) hedefi

Bu aktivitenin hedeflediği temel beceri uyum yeteneğidir. Bununla birlikte yaratıcılık, takım çalışması ve sabır gibi daha fazla beceri geliştirilecektir.

Süre

Etkinlik-1 saat
Bilgilendirme-15 dakika
Değerlendirme-10 dakika



Katılımcı sayısı

Maksimum sınır yok
3'ün katı

Gerekli materyaller

Göz bağı
Kaset
Kulaklıklar
Yumurtalar
Karton
Pamuk
Farklı rastgele malzemeler (küçük ağaç dalları, kağıt, bardaklar, pipetler, balonlar)





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

İletişim ve takım çalışmasıyla ilgili farklı zorluklarla karşılaşmak, duruma uyum sağlamak ve görevi birlikte çözmek, yaratıcı olmak, sabırlı olmak.

Etkinliğin açıklaması



Üç bilge maymun fikrini kullanarak katılımcı grubu 3'er kişilik takımlara bölünecek. 3 kişiden birinin gözleri bağlanacak, katılımcılardan birinin konuşamayacak, bant takacak, ağzını bir şeyle kapatacak ve üçüncüsünün kulaklarında duymamaları için yüksek sesli kulaklıklar olacak.

Bu durumda ekip olarak, verilen malzemeleri kullanmaları ve yumurtayı belli bir yükseklikten düşürdüğümüzde kırılmaması için bir 'yuva' oluşturmanın bir yolunu bulmaları gerekecek. Durum zorlu olacak ve görevi başarıyla tamamlayabilmeleri için bir strateji ve iletişim aracı bulmaları gerekecek. Yumurta 'yuvasını' oluşturmak için 35 dakikaları olacak. Süre dolduğunda, tüm 'yuvalar' toplanacak ve hangisinin kırılmadığına bakılarak yüksekten düşürülecek.

Bilgilendirme sorusu



Bilgilendirme bölümünde katılımcılara şu sorular sorulacaktır:

- Onların durumuna uyum sağlamak ne kadar zordu.
- Kendilerine verilen koşulla nasıl hissettiler?
- Nasıl iletişim kurmayı başardılar?
- Neyi farklı yapmayı istediler?.

Etkinliğin değerlendirme yönteminin açıklaması:



Değerlendirme, bir öz değerlendirme olarak yapılacak ve katılımcılara, görevi yaparken nasıl hissettiklerini ve bazı şeyleri aktivite öncesine göre farklı hissedip hissetmedikleri veya algılayıp algılamadıkları hakkında küçük bir metin yazmaları için 10 dakika süre tanınacaktır.

Her şey birbiriyle bağlantılı



Beceri(ler) hedefi

Bu aktivitenin ana odağı sistemli düşünme becerilerini geliştirmektir. Sistem düşüncesi, iş ve çevre yönetiminden sağlık ve kamu politikasına kadar çok çeşitli alanlarda uygulanabilir.

Süre

Etkinlik - 60 dakika
Bilgilendirme - 15 dakika
Değerlendirme - 5 dakika



Katılımcı sayısı

20-30 katılımcı

Etkinlik istenilen sayıda katılımcıya uyarlanabilir.

Gerekli materyaller

Projektör
Kağıt, kalemler
Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'nin basılı kopyaları
Tahta pimleri
Renkli teller (4 renk)
Sunum kağıtları veya dizüstü bilgisayarlar





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

Bu etkinliğin sonunda katılımcılar sistemi bir bütün olarak düşünmenin önemini anlamış olacaklardır. Sistem düşüncesi, dünyayı birbirine bağlı unsurlardan oluşan karmaşık bir ağ olarak görmeyi ve bu unsurların daha geniş bir sistem içinde birbirini nasıl etkilediğini anlamayı içeren değerli bir beceridir.

Etkinliğin açıklaması



Kolaylaştırıcı, tüm Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini gösteren bir pano oluşturur, oturumu Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine kısa bir giriş yaparak başlatır ve bu alanların birbiriyle bağlantılı yapısını vurgular. Katılımcılar daha sonra her biri dört kategoriden birine atanan dört gruba ayrılır: Toplum, Çevre, Kültür ve Ekonomi. Katılımcılar, ekipleri içinde, kendilerine atanan kategoriye ait olduğuna inandıkları Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini birbirine bağlamak için renkli dizeler kullanır. Kolaylaştırıcı, bağlantıları gerektiği gibi açıklayarak ve ayarlayarak etkinliğe rehberlik eder. Kolaylaştırıcı, Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini kategorize etmenin başka yollarının da olduğunu ve sistem düşüncesi yoluyla daha büyük bir resim içindeki kalıpları bulmanın daha kolay olduğunu vurgulamalıdır.

Bu faaliyet için Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri aşağıdaki şekilde kategorize edilmiştir:

Toplum: Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi 1, 3, 7, 11, 16

Çevre: Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi 6, 13, 14, 15

Kültür: SDG 4, 5, 17

Ekonomi: Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi 2, 8, 9, 10, 12

Etkinliğin ikinci bölümünde katılımcılar, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri arasındaki bağlantıları göstermek için işbirliği içinde bir zihin haritası oluşturuyor. NE, NEDEN, NE ZAMAN, NEREDE VE NASIL sorularına cevap vermeye odaklanmalıdırlar. Zihin haritası geliştikçe, katılımcılar çeşitli dallardaki sorunları birbirine bağlayan çizgiler çizmeli ve geri bildirim döngülerini vurgulamalıdır. Amaç, haritanın karmaşık ve karmaşık görünmesini sağlamaktır. Ekipler içinde farklı görüşler varsa, katılımcıların bu anlaşmazlıkları doğrudan harita üzerinde vurgulamaları teşvik edilir.



Katılımcılar, etkinliğin bu kısmı için MindMup (www.mindmup.com) gibi çevrimiçi araçları kullanabilir; bu araçlar, işbirliğine dayalı sanal haritalama veya sunum kağıtları oluşturma olanağı sağlar. Onları çizim, sembol veya logo kullanmaya teşvik edin. Haritalar tamamlandıktan sonra ekipler görselleştirmelerini tüm gruba sunarak bağlantılarının ardındaki mantığı açıklıyor ve haritalama süreci sırasında ortaya çıkan anlaşmazlıkları ele alıyor. Bu aktivite, farklı kategorilerdeki ve farklı kategorilerdeki Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri arasındaki etkileşimin daha derinlemesine anlaşılmasını teşvik eder.

Bilgilendirme sorusu



1. Ekibiniz hangi Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinin sizin belirlediğiniz kategoriye ait olduğuna nasıl karar verdi?
2. Bu sınıflandırma sürecinde herhangi bir zorluk ya da anlaşmazlık yaşandı mı?
3. MindMap gibi araçları kullanmanın herhangi bir avantajı veya zorluğu var mıydı?
4. Bu aktivite sistem düşüncesi kavramını anlamınıza hangi açılardan yardımcı oldu?
5. Sistem düşüncesinin ilkeleri Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri kapsamı dışındaki gerçek dünya sorunlarına nasıl uygulanabilir?

Etkinliğin değerlendirme yönteminin açıklaması:



Düşünme (5 dakika) - Öğrendiklerini düşündüklerini paylaşarak onlarla açık bir konuşma yapın ve aynı zamanda kazanmaları gereken becerilerin kısa bir özetini yapın.

Zaman Matrisi



Beceri(ler) hedefi

Bu aktiviteyle kazanılan temel beceri zaman yönetimidir. Bunun dışında bu aktivite sırasında geliştirilen başka beceriler de vardır: takım çalışması, önceliklendirme, planlama ve stres yönetimi

Süre

Etkinlik - 50 dk
Bilgilendirme -15 dk
Değerlendirme - 5 dk



Katılımcı sayısı

20-30 katılımcı

Bu aktivite istenilen sayıda katılımcıya uyarlanabilir.

Gerekli materyaller

20-25 kutu (takım başına 4 kutu)
Odanın ortasına koymak için baskılı bir saat
Tutkal, kağıt, makas, kalem





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

Zaman yönetimi, kişisel ve mesleki başarıda çok önemli bir rol oynayan temel bir beceridir. Bu zorluklar sayesinde katılımcılar, zamanlarını etkili bir şekilde tahsis etme, son teslim tarihlerine göre kararlar alma ve belirlenen zaman dilimleri içerisinde hedeflerine ulaşmak için işbirliği içinde çalışma becerilerini geliştireceklerdir.

Etkinliğin açıklaması



Etkinlik, zaman kavramının altını çizmeye hizmet eden, yapboz tahtasındaki saate benzeyen, odanın ortasında yere yerleştirilen bir saatle başlıyor. Yapboz parçalarının gizlendiği yönleri gösteren saatin saat işaretleri, seansın süresine karşılık gelecek şekilde ayarlanabiliyor ve böylece katılımcılara hazine avını tamamlamaları için bir zaman kısıtlaması sağlanması sağlanıyor. Örneğin etkinlik saat 13:00'te başlayacaksa son yapboz kutusu saat 13:40'ta yerdeki saate göre yere konulabilir. Her takımın beş kişiden oluştuğu göz önüne alındığında, her takımın bulmaca kutuları diğer takımlara göre farklı zamanlarda odaya yerleştirilecektir. Örneğin, Takım 1'in ikinci kutusu saat 14:45'te yerleştirilirse, Takım 2'nin ikinci kutusu saat 18:00'de yerleştirilecektir.

Bu aktivitede dört durak vardır:

1. durak - Bir dakika ne kadar sürer? - Bu durak için katılımcılardan gözlerini kapatmaları ve 3'e kadar sayarak bir dakikadan geri saymaya başlamaları istenecektir. Bir dakikanın geçtiğini düşündüklerinde gözlerini açmalıdırlar. Doğal olarak insanlar gözlerini farklı zamanlarda açacaklar.

2. durak - Önceliklendirme Senaryosu: Başka bir ülkeye iş gezisine çıkıyorsunuz ve aşağıdaki listeden yalnızca yedi eşyayı yanınızda taşıyabiliyorsunuz: en sevdiğiniz yastık, iç çamaşırı, seyahat belgeleri, kulaklıklar, yiyecek, para, havlular, dizüstü bilgisayar, telefon, şarj cihazı, temizlik ürünleri, araba anahtarları, diş fırçası, güneş gözlüğü, iş gündemi, takım elbise, tablet ve başkalarına hediyeler. Listelerinizi ayrı ayrı oluşturarak başlayın, ardından fikir birliğine varmaya çalışın ve paylaşılan bir liste oluşturun. Bir sonraki hazine belirli bir zamanda bulunabilir.



3. durak - Planlama Senaryosu: Bugün iş arkadaşınız Paolo'nun doğum günü ve ekip olarak haftanın en yoğun gününde ona ofiste sürpriz bir doğum günü partisi düzenlemek istiyorsunuz. Günün sonuna kadar tamamlamanız gereken çok sayıda görev olmasına rağmen, hedefiniz tüm günü, saat 18:00'e (09:00'dan başlayarak) kadar, program sona erdiğinde ve Paolo iş gezisinden dönerken olacak şekilde planlamaktır. ofiste bazı evraklar tamamlanır, tüm işler biter, pasta ve şampanya alınır, mumlar hazırlanır, bir hediye hazırlanır, biri onu havaalanından alır ve herkes ona sürpriz yapmaya hazırdır. Her şeyi planlamak için 10 dakikalık bir süreniz var ve buradaki zorluk, aranızdaki en etkili doğum günü planlayıcısının kim olduğunu belirlemek. Şimdi saat... saat.

4. durak - Stres yönetimi

Biraz ara vermenin zamanı geldi! Bu durak seni yavaşlatmak için biraz aşağıya inin ve 'en iyi' olma telaşıyla akıl sağlığınıza odaklanın. Bir adım geri atıp bedenlerimizi dinlemenin ne kadar önemli olduğunu sıklıkla unutuyoruz. Takımda 5 kişisiniz. Sırayla 4'ünüz birlikte 'seyahat edeceksiniz'

Masaj treni (bir çizgi çizin ve her biriniz öndeki kişinin sırtına masaj yapar), beşincisi ise Doğru nefes almayı uygulayacağız:

1. Rahat bir pozisyonda oturun veya rahat bir yere düz bir şekilde uzanın.
yüzey.
2. Omuzlarınızı gevşetin.
3. Bir elinizi göğsünüzün üzerine, bir elinizi de karnınızın üzerine koyun.
karın.
4. Burnunuzdan 4 kez nefes alın ve 2 kez tutun
saniye. Nefes alırken göğsünüzün olduğundan emin olun.
Mideniz genişlerken düz kalır.
5. Karnınıza hafifçe bastırın ve nefesinizi verin.
dudaklarını 4 kez.
6. 2 dakika boyunca tekrarlayın.

Her 2 dakikada bir geçiş yapın, böylece her biriniz nasıl yapılacağını öğrenirsiniz
doğru nefes alın.

Eğer iyi organize olursanız, sahip olduğunuz 10 dakika içinde, tüm ekibin yenilenmiş hissetmesi gerekiyor.

Zaman çok hızlı uçuyor. Hazine avınız saat... 'te sona eriyor.



Her durak için talimatlar bulmacanın rastgele 3 parçasıyla birlikte bir kutuda olmalıdır. Kutular, odanın/mekanın etrafına, ortasındaki saat dikkate alınarak, belirli bir saat yönünde (talimatlarda yazılı olan, görevliler tarafından kararlaştırılan) bir noktaya gizlenmiş şekilde dağıtılır. oda, bulmaca tahtasındakiyle aynı. Her durakta görevi tamamladıktan sonra katılımcılar yapboz parçasını alıp sonuna kadar saklamalıdır.

Her durak 10 dakika olmak üzere toplam 40 dakika sürmelidir.

Description of the activity



Debriefing question



- 1.What is their understanding of time? Not only is this activity a fun opener, but it also helps to show how we often perceive time differently.
- 2.What were the most challenging aspects of managing your time during the activity?
- 3.How did you prioritize your tasks and make decisions based on the time constraints provided in the scenarios?
- 4.Did you encounter any unexpected obstacles or distractions that affected your time management? How did you deal with them?
- 5.Were there any moments where you felt you could have used your time more efficiently? If so, what would you do differently next time?

Description of the evaluation method of the activity:



Reflection (10 minutes)-Have an open conversation with them sharing what they felt they learned and also make a short recap of the skills they should have achieved.



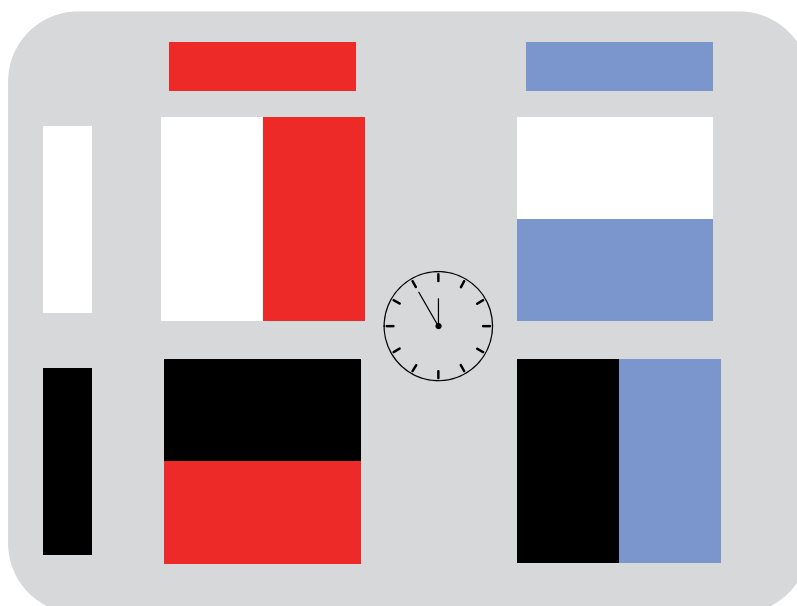
Annex



Eisenhower matrix:



Puzzle board:





Annex



Puzzle pieces:

Not urgent

Urgent

Important

Not important

Do

Schedule

Delegate

Delete

Ay, ay Kaptan!



Beceri(ler) hedefi

Bu aktivite, katılımcılara liderlik becerilerinin gelişmesini ve gelişmesini teşvik eden zorlu bir ortam sağlamayı amaçlamaktadır. Etkinlik, liderlik yeteneklerini geliştirmenin yanı sıra, etkili iletişim, ekip oluşturma ve zanaat becerileri de dahil olmak üzere temel yan becerileri geliştirmek için tasarlanmıştır.

Süre

Etkinlik - 50 dakika
Bilgilendirme - 10 dakika
Değerlendirme - 5 dakika



Katılımcı sayısı

20 katılımcı

Gerekli materyaller

Renkli kağıt (en az 3 farklı renk)
Liderlik stilleri (ek)
Makas





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

En önemli amaç, katılımcılara liderlik yeteneklerini zorlayan ve geliştiren pratik deneyimler sağlamaktır. İlgi çekici faaliyetler aracılığıyla bireyler inisiyatif gösterme, karar verme ve ekibi ortak bir hedefe yönlendirme fırsatına sahip olur.

Etkinliğin açıklaması



Etkinlik, liderlik ve bu becerileri geliştirmenin neden önemli olduğu hakkında kısa bir girişle başlayacaktır. Daha sonra eğitmen katılımcıları 4 takıma ayıracaktır. Her takımın kimin takım lideri olacağına karar vermek için 3 dakikası vardır. Eğitmen 4 lideri odanın dışına çıkaracak ve sonraki adımları açıklayacaktır.

Etkinliğin amacı, 20 dakika içinde benzersiz bir değişiklikte 40 kağıt tekne inşa etmektir; liderler teknelerin yapımına fiziksel olarak yardımcı olamaz ve tekneler dik kalmalıdır. Liderlerin yalnızca ekiplerine tekne oluşturma konusunda talimat verme ve her üye için teknelerin sayısını ve renklerini devretmelerine izin verilir. Örneğin, Üye 1'e 5 kırmızı tekne, 2 yeşil tekne ve 3 mavi tekne yapmakla görevlendirilebilir. Ayrıca liderler, Üye 1 ile demokratik ve Üye 2 ile otokratik davranmak gibi dört liderlik tarzından birini kullanarak ekip üyeleriyle etkileşime girmelidir.

Tüm bu bilgiler liderlere odanın dışındayken iletilecektir. Kolaylaştırıcı, kağıttan tekne yapımını göstermek için bir eğitim videosu (<https://www.youtube.com/watch?v=-nNmOpCdF7I>) kullanabilir.

Liderlere ayrıca kağıttan teknelerin nasıl yapılacağını öğrenmek ve her liderlik tarzının özelliklerini tanımak için beş dakika verilecek.

Bu hazırlığın ardından liderler ekiplerine dönüp bilgi ve detayları aktarmalıdır. Kazanan takım, en az miktarda kağıt kullanan (daha küçük kağıtlar daha küçük teknelere yol açar) ve 40 adet ayakta duran kağıt tekneyi başarıyla üreten takım olacaktır.



Bilgilendirme sorusu



- 1.Ekip Lideri hedefi ekip üyelerine açıkladı mı?
- 2.Ekipteki herkesin kimin ne yapacağını bilmesi için roller netleştirildi mi?
- 3.Ekip üyeleri aktiviteden bunaldılar mı veya neyin önemli olduğunu anladılar mı?
- 4.Her üyeye farklı davranmak nasıl bir duygu?
- 5.Üyelerin farklı muamele görmesi nasıldı? Performans ile liderin tarzı arasında bir fark veya korelasyon görüyor musunuz?
- 6.Takım lideri nasıl bir liderlik tarzı sergiledi?
- 7.Ekip üyeleri rolleri veya hedefleri hakkında açıklama istedi mi?
- 8.Organizasyonda “tekne yapımını” “iş yapmakla” nasıl ilişkilendirebilirler?

Etkinliğin değerlendirme yönteminin açıklaması:



Düşünme (5 dakika)-Öğrendiklerini düşündüklerini paylaşarak onlarla açık bir konuşma yapın ve aynı zamanda kazanmaları gereken becerilerin kısa bir özetini yapın.



Ek



<https://www.youtube.com/watch?v=-nNm0pCdF7I> - Paper boat video

Styles of Leadership

Autocratic Leadership

History figures: Adolf Hitler, Napoleon Bonaparte, Queen Elizabeth I, and Vladimir Putin

Characteristics:

- Makes most if not all decisions, leaving little if any room for feedback.
- The environment tends to be highly structured to the point of being rigid.
- Clearly defined rules and processes.
- All determination of policy is by the leader.
- The dominator is “personal” in his praise and criticism of each team member’s work, but is aloof from active group participation, except when demonstrating. He is friendly or impersonal rather than openly hostile.

2.Democratic leadership

History figures: General Dwight Eisenhower and Nelson Mandela

Characteristics:

- All policies were a matter of group discussion and decision, encouraged and assisted by the leader.
- Activity perspective was gained during the first discussion period. General steps to group goal were sketched, and where technical advice was needed, the leader suggested two or three alternative procedures from which a choice could be made.
- The members were free to work with anyone, and division of tasks was left to the group leader.
- The leader was “objective” or “fact-minded” in his praise and criticism and tried to be a regular group member in spirit without doing too much of the work.

Annex



3. Bırakınız yapsınlar liderliği

Tarih figürleri: Warren Buffett, Kraliçe Victoria, Theodore Roosevelt, Andrew Mellon, Steve Jobs

Özellikler:

- Herhangi bir liderin katılımı olmadan, grup veya bireysel karar verme konusunda tam özgürlük
- Sorulduğunda bilgi vereceğini açıkça belirten ancak iş tartışmalarında başka hiçbir rol almayan lider tarafından sağlanan çeşitli materyaller
- Liderin tamamen katılmaması
- Sorgulanmadıkça üye faaliyetleri hakkında çok seyrek yorum yapılması ve olayların gidişatına katılma veya müdahale etme girişiminde bulunulmaması

4. Dönüşümcü Liderlik

Tarih figürleri: Rahibe Teresa, Martin Luther King, Greta Thunberg, Elon Musk, Barack Obama

Özellikler:

- Neyin değişmesi gerektiğini anlamak.
- Zekayı harekete geçirme yeteneği.
- Katılımı teşvik etme becerisi.
- Gerçek iletişim için yetenek.
- Bağlılık.
- Büyük resmi görme duygusu.
- Kişisel bütünlük.
- İlham veren bir duruş/varlık.

Ellerin Sesleri



Beceri(ler) hedefi

Bu etkinliğin hedef becerileri iletişim ve işbirliğidir. Katılımcılar bu becerileri geliştirmeye davet edilir çünkü bunlar güçlü ilişkiler kurmak, ekip çalışmasını teşvik etmek ve kolektif hedeflere ulaşmak için çok önemlidir.

Süre

İGiriş - 5 dakika
Etkinlik - 50 dakika
Bilgilendirme -10 dakika
Değerlendirme - 5 dakika



Katılımcı sayısı

20-30 katılımcı

Gerekli materyaller

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Bulmacası (ek1)
Kilitler (Takım sayısı kadar)
Kutular (Takım sayısı kadar)
Basılı bilmeceler
Göz bağlama atkısı (Takım sayısı kadar)





Hedefler ve/veya Öğrenme Çıktıları:

Ellerin Sesi net bir amaç göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır: ekipler içinde ve ekipler arasında iletişimi ve işbirliğini geliştirmek. Bilgi akışını iyileştirmeyi ve ekip üyeleri arasında ortak bir amaç duygusu oluşturmayı amaçlamaktadır.

Etkinliğin açıklaması



Oturum, kolaylaştırıcının odayı hazırlaması ve her takım için her biri bilmeceler ve kilitli bir kutuyla donatılmış ayrı masalar düzenlemesiyle başlar. Bu kilitli kutuların içinde ekipler daha büyük bir bulmacanın parçalarını keşfedecek. Bu aktivitenin temel amacı hem ekipler içinde hem de ekipler arasında etkili iletişimi ve işbirliğini teşvik etmektir. Bunu kolaylaştırmak için her kutunun içindeki yapboz parçaları, diğer takımların ihtiyaç duyacağı bileşenler olacak şekilde tasarlandı. Örneğin, Ekip 1 ilk üç Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi'nin bir araya getirilmesinden sorumlu olabilirken, Ekip 3, Ekip 1'in imajını tamamlamak için gerekli bulmaca parçasına sahip olabilir.

Daha sonra kolaylaştırıcı, katılımcıları grup büyüklüğüne göre 4-5 takıma ayırır. Oyuna başlamadan önce, her takım, aktivitenin tamamı boyunca gözleri bağlı olacak bir üyeyi takımın 'Elleri' olarak görevlendirir. Etkinlik boyunca 'Eller'in bulmaca parçalarıyla fiziksel olarak etkileşime girmesine ve parçaları birleştirmesine izin verilirken, geri kalan ekip üyeleri yalnızca sözlü iletişimi yönlendirir.

Katılımcılar için ilk zorluk, kutunun kilidini açmak için bilmeceleri çözmektir. Kilidi açtıktan sonra içerideki yapboz parçalarını keşfederler. Masadaki eşyaları yalnızca 'Eller'in idare edebileceğini unutmamak önemlidir. Her takım bulmacalarını başarılı bir şekilde birleştirdikten sonra, sonraki aşama daha büyük genel imajı oluşturmak için takımlar arasında işbirliğini gerektirir. Yine 'Eller', takım arkadaşları tarafından yönlendirilirken yapboz parçalarını fiziksel olarak manipüle etmelerine izin verilen tek kişilerdir.

Bilgilendirme sorusu



1. Etkinlik sırasında ekibinizin hem kendi içinde hem de diğer ekiplerle işbirliği yaparken karşılaştığı en önemli iletişim zorlukları nelerdi?
2. 'The Hands' rolü takımınızın dinamiklerini nasıl etkiledi? Etkili iletişim kurma ve işbirliği yapma yeteneğinizi nasıl etkiledi?
3. 'Eller'in rehberliğinizi ve talimatlarınızı doğru bir şekilde anlamasını sağlamak için ekibiniz hangi stratejileri kullandı? Bu yönde herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı?
4. "The Hands"ın gözleri bağliırken diğer takım arkadaşlarını dinlemek nasıl bir duyguydu?

Etkinliğin değerlendirme yönteminin açıklaması:



Düşünme (5 dakika) - Nasıl hissettiklerini ve öğrendiklerini paylaşarak, etkinlikle ilgili geri bildirimde bulunarak ve kazanmaları gereken becerilerin kısa bir özetini paylaşarak onlarla açık bir konuşma yapın.

Ek



Bilmeceler (Kilit için gereken sayılara bağı olarak):

1. Ben bir düzineden bir eksikim. Ben kaç numarayım?

Cevap: 11

2. Ben maddenin temel yapı taşıyla ilişkili sayıyım. Ben kaç numarayım?

Cevap: 6 (Karbon atom numarası)

3. Ben dünyadaki kıtaların sayıyım. Ben kaç numarayım?

Cevap: 7

4. Ben 4'ün karesiyim. Hangi sayıyım?

Cevap: 16

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Bulmacası





8. Kaynakça

- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial.
- Designing educational escape rooms. School Break. http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. MIT Technology Review, 106(6), 83-92.
- Kim, J. W., Kim, K. H., Kwon, H. S., & Choi, S. H. (2019). Building social capital through escape room games: Focusing on the moderating role of escape room game intensity. Journal of Convention & Event Tourism, 20(1), 15-29.
- Madia, J. 7 Steps for Writing Escape Room Narratives (And How to Find Opportunities to Write Them). Stage 32. <https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writing-escape-room-narratives-and-how-to-find-opportunities-to-write-them-1597>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. Sustainability, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Martin, N. (n.d.). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. Puzzle Break. <https://www.puzzlebreak.us/blog/7-of-the-most-common-types-of-puzzles-in-escape-rooms>
- Mathis, M. (2017, September 1). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. We Are Teachers. <https://www.weareteachers.com/classroom-escape-room-supplies/>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- INDESTROOM | ESCAPE ROOM CONSTRUCTION. INDESTROOM. <https://erworkshop.com/home/how-to-write-an-escape-room-narratives.html>
- Osterweil S. (2014), Freedoms of Play [Video File], MIT Open Course Ware





- Sowell, M. D. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students: A Case Study in South Texas, USA. Journal of Education and Practice. Available at <https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/52826/54581>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one. The Codex. Available at <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>



9. EK

SDGs Escape Room I



Oyunun/etkinliğin adı: Komplo Odası

Konu: Yoksulluk, sağlığa erişim, kirli şehirler, yenilenebilir enerji eksikliği, adaletsizlik ve yolsuzlukla ilgili toplumsal sorunların ele alınması.



- Öğrenme hedefleri:
- Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SDG'ler) ve bu hedeflere ulaşmada bireylerin rolü, özellikle de SDG1, 3, 7, 11 ve 16 hakkında farkındalığı artırmak.
- Problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek.
- Ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik etmek.

Malzemeler ve yakl. bütçe:

Kalem ve Kağıt
1 Kumbara
1 İlk Yardım Çantası
1 Elektrik Kutusu
1 Ev şeklinde kutu
1 kuş kafesi
1 Evrak Çantası
1 anahtar
4 sayı kodlu 3 kilit
3 rakamlı kodlu 1 kilit
5 harfli kodlu 1 kilit
1 yön kilidi
2 pil
3 madeni para (1 sent, 2 sent, 5 sent)
1 büyüteç
1 adet UV ışıklı görünmez mürekkepli kalem
Basılı materyaller (QR kodunu kontrol edin)



Destekler:
kumbara için paralar
İlk Yardım Çantası için boş kabarcıklar ve diğer tıbbi malzemeler
elektrik kutusu için küçük güneş paneli
kafes için plastik güvercin oyuncak ve plastik çekiç oyuncak

Yaklaşık. bütçe: 200 €



Konum: Kapalı alan

Grubun büyüklüğü: 4-8 kişi



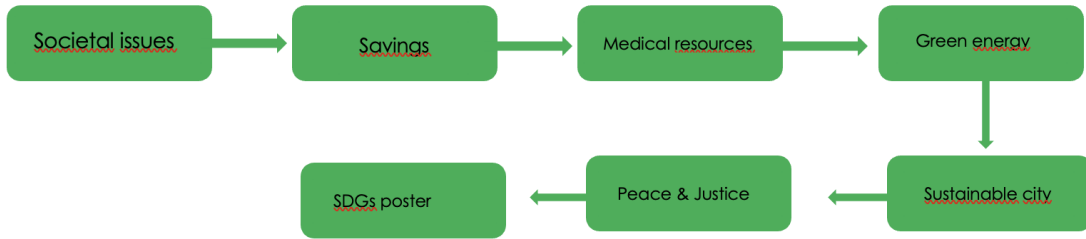
Görev: Dünyayı tehdit eden iğrenç suçlar işlemeyi planlayan bir grup güçlü komplocunun odasına sızan aktivistlerden oluşan bir ekipsiniz. Komployu ortaya çıkarmak için kanıt ararken aniden odanın bubi tuzağıyla dolu olduğunu ve içeride kilitli kaldığınızı fark edersiniz. Dünyayı yoksulluktan, hastalıklardan, kirlilikten, adaletsizlikten ve yolsuzluktan kurtarmak için 60 dakikanız var. Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini tüm toplumdan gizlediklerine dair komployu ortaya çıkaracak kanıt bulmanız gerekecek. Ancak komplocular geri dönüp sizi yakalamadan önce bunu yapmalısınız. Dünyanın kaderi sizin elinizde!



Oyun ustasının rolü:

Oyun ustası kuralları açıklayacak, oyuncuların güvenliğini sağlayacak, gerektiğinde ipuçları verecek ve bilgilendirmeyi yönetecektir.

Akış şeması: Doğrusal



Zorluklar:

1. Komplocular yüzünden dünyanın karşılaştığı toplumsal sorunları bulun.
2. Komplocuların birikimlerini nerede sakladıklarını bulun.
3. Komplocuların tıbbi kaynaklarını nerede sakladıklarını bulun.
4. Komplocuların yeşil enerjiyle ilgili araştırmalarını nerede sakladıklarını bulun.
5. Sürdürülebilir bir şehir haritasını komplocuların nerede sakladığını bulun.
6. Barış güvercinini serbest bırakın ve adaleti bulun!
7. Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini bulun, sıraya koyun ve Kaçın!

Bulmacalar:

1. Odanın duvarlarında Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'ne göre toplumsal konulara değinen alıntılar yer alacak ve üzerlerine açılması gereken kutuların sırasını gösteren sayılar görünmez bir mürekkepli kalemle yazılacak.

SDG1: "İnsanlara para vererek yoksulluktan kurtulamazsınız." – **J. O'Rourke – 1 – açılacak 1. kutuyu işaret ediyor - Kumbara**

SDG3: "Nerede yaşadığınız, yaşayıp yaşamayacağınızı ya da öleceğinizi belirlememelidir." — **Bono, U2'nin solisti ve (RED) ile ONE – 2'nin kurucusu – 2. kutunun açılmasını işaret ediyor - İlk Yardım Çantası**

SDG7: "Petrol endüstrisi güneşe sahip olmadığı için güneş enerjisi kullanımına açılmadı." — **Ralph Nader – 3 – açılacak 3. kutuyu işaret ediyor - Elektrik kutusu**

SDG11: "Sürdürülemez ve özelleştirilmiş kentsel gelişim kalıplarını kırmak için şehirde daha fazla isyana ihtiyacımız var." **Jeffrey Hou Nader – 4 – 4. kutunun açılacağını gösteriyor – Ev kutusu**

SDG16: "Halkın büyük bir kesimi birbirinin refahına yönelik sorumluluk duygusuyla doldurulmadıkça sosyal adalet asla sağlanamaz." - Helen Keller Nader – 5 – açılacak 5. kutuyu işaret ediyor - Kafes

Odada kumbarayı açma kodunu gösteren 3 adet madeni para (1 cent, 2 cent, 5 cent) bulunacaktır – 125 (küçükten büyüğe)

2. Kumbarada İlk Yardım Çantasını açmak için 3123 kodunu gösteren 2 adet kağıt bulunacaktır. Ayrıca SDG1'in bulunduğu küçük bir kare bulacaklar.

3. İlk Yardım Çantası'nda Elektrik Kutusunu açmak için 2279 kodunu belirten 2 adet kağıt bulunacaktır. Ayrıca SDG3'ün bulunduğu küçük bir kare bulacaklar.

4. Elektrik kutusunda, Ev Kutusunu açmak için 1932 kodunu belirten SDG7 ve 2 adet pil ile ilgili bilgileri içeren bir infografik bulunacaktır. Ayrıca SDG7'nin bulunduğu küçük bir kare bulacaklar.

5. Ev kutusunda, kafesi açmak için SNGPR kodunu gösteren, Singapur'dan bir fotoğrafın bulunduğu bir yapboz bulunacaktır. Ayrıca SDG11'in bulunduğu küçük bir kare bulacaklar.

6. Kafes içerisinde evrak çantası açmak için AŞAĞI-SAĞ-YUKARI-SAĞ yön kodunu gösteren 2 adet kağıt bulunacaktır. Ayrıca SDG16'nın bulunduğu küçük bir kare bulacaklar.

7. Evrak çantasında kapıyı açacak anahtar, nerede kapıyı açacak anahtar ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri posterini bulunacaktır. Eksik olan 5 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefini sırasıyla postere koymaları, kapının kilidini açmaları ve tamamlanan posterini GM'ye göstermeleri gerekiyor.

Ayarlar:

Bulmacaların ve dekorların yerleştirilmesi:

Duvarlarında SDG alıntılarının (1-6) yer aldığı, kutuların açılma sırasını gösteren görünmez mürekkepli kalem numaralarının yer aldığı kağıtlar

İçinde bir miktar bozuk para bulunan ve plastikle kaplanmış küçük kare şeklinde 7-8 ve 9 numaralı kağıtları içeren Kumbara

İçinde kabarcıklar bulunan ve plastikle kaplanmış küçük kare şeklinde 10-11 ve 12 numaralı kağıtları içeren İlk Yardım Çantası

SDG7 hakkında infografik içeren Elektrik Kutusu, 2 pil, 13-14 ve 15 numaralı kağıtlar plastikle kaplanmış küçük kare şeklinde

İçinde Singapur'un bir fotoğrafını temsil eden bir yapbozun (19) ve 16-17 ve 18 numaralı kağıtların plastikle kaplanmış küçük bir kare olduğu ev şeklinde kutu

Kumru oyuncaklı ve 20-21 ve 22 numaralı kağıtların bulunduğu küçük kare şeklinde plastikleştirilmiş kuş kafesi
Kapıyı açmaya yarayan anahtarın ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri posterinin bulunduğu evrak çantası (23)

Kişi başı hazırlık süresi: 30 dk

İpucu:

Oyun yöneticisi gerektiğinde ipuçları verecek ve oyuncular, her mücadele için bir tane olmak üzere en fazla 7 ipucu isteyebilecek.

İpucu 1: Etrafinıza bakın Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri dönüyor mu? Belki karanlıkta daha net görsün!

İpucu 2: Kumbara paraları doğru sırayla kabul eder.

İpucu 3: Tüm yüzleri kontrol ettiniz mi?

İpucu 4: İlk 2 rakamı buldunuz mu? Sadece Kovid'i özlüyorsunuz... ne zaman başladı?

İpucu 5: Enerji seviyeniz nedir? Pillerinizi kontrol edin!

İpucu 6: Bulmaca dünyanın en sürdürülebilir şehirlerinden birini keşfetmeye yetmiyorsa okları bulun.

İpucu 7: Okları buldunuz mu? Peki ya onların emri?



Debriefing:

Oyun sırasında nasıl hissettiniz? Herhangi bir zorluk veya hayal kırıklığı yaşadınız mı?

Oyunun ilgi çekici olduğunu ve oyun boyunca dikkatinizi çektiğini hissettiniz mi?

Sizin için en zor olan zorluk hangisiydi? Neden?

Zorlukları çözmek için hangi stratejileri kullandınız?

Maç sırasında takımınızla iyi çalıştığınızı hissettiniz mi?

Vazgeçmeye yaklaştığınızı hissettiğiniz anlar oldu mu? Bu duyguyu nasıl yendiniz?

Oyun sırasında yeni veya ilginç bir şey öğrendiniz mi?

Oyun deneyimini geliştirmek için farklı olarak ne yapılabilirdi?

Oyun, değiştiği toplumsal sorunlar hakkında daha fazla düşünmeniz için size ilham verdi mi?

Genel olarak oyun hakkında ne düşünüyorsunuz ve başkalarına tavsiye eder misiniz?

Oyun, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri hakkında bilgi edinmenize nasıl yardımcı oldu?

Oyun herhangi bir Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi hakkındaki anlayışınızı değiştirdi mi?

Sizce günümüz dünyasında ele alınması gereken en önemli Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri hangileridir ve neden?

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri hakkında öğrendiklerinizi kendi yaşamınızda veya topluluğunuzda nasıl uygulayabilirsiniz?

Oyun, toplum olarak karşılaştığımız küresel zorluklar konusunda sizi daha fazla bilinçlendirdi mi?

SDGs Escape Room II



Oyunun/aktivitenin adı: Alex nerede?

Konu: Çevre ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri



1. BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, özellikle de Hedef 6, Hedef 13, GÖğrenim hedefleri hakkında bilgi edinmek:
Hedef 14 ve Hedef 15.
2. Sürdürülebilir bir gelecek için evde neler yapabileceğinizi öğrenmek (geri dönüşüm, yerel satın alma, daha az kağıt kullanma vb.)
3. Küresel ısınma ve ormansızlaşma nedeniyle tehlike altında olan yaygın hayvanlar hakkında bilgi edinmek.
4. Çevre ile ilgili konuşurken en çok kullanılan kelimeleri öğrenmek.

Malzemeler ve yakl. bütçe:

Zorluk 1:

Giriş anlatısı

Şüpheli evraklar (3 veya 4 olabilir).

İşaretleyici

Kağıt bant

Bulmaca 1:

Yapboz parçalarına kesilecek iki taraflı baskılı kağıt (bir tarafı Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri, diğer tarafı şehrin haritası)

Büyüteç

Çöp tenekesi

Yapılacaklar listesiyle birlikte yırtık kağıt

Bulmaca 2:

Kutu

4 haneli kilit.

3 adet delikli basılı kağıt

Sayılarla karşılık gelen harflerin bulunduğu kağıt

Hedef 2:

Duvarlarda rastgele kelime araması olan posterler

Bulmaca 1:

Kutu

3 haneli kilit

Nesli tükenmekte olan hayvanların listesini içeren kağıt

Hedef 3:

Nesli tükenmekte olan ve nesli tükenmeyen hayvanları içeren poster
Raptiyeler

Hedef 4:

Bulmaca 1:

Kutu (iki kilit eklenecek kadar büyük)
anahtarlı iki kilit

Kilitli telefon

Mesaj göndermek için başka bir telefon

Alex'ten not

Odanın ev ofisi gibi görünmesini istiyorsanız diğer dekorasyonlar*

*Gerekli değildir ancak katılımcılara sürükleyici bir duygu yaşatmaya yardımcı olabilir



Konum : Kapalı alan

Grubun büyüklüğü: Küçük grup (maks. 6 kişi)



Görev: Alex'e ne olduğunu bulun.

Anlatı*:

Alex'e ne oldu? Alex'in kim olduğunu ve neden önemli olduğunu merak ediyorsunuz. O sadece sıradan bir insan. Ancak onu özel kılan bir şey var; sürdürülebilirliğe olan bağlılığı. Herkesin yapabileceği normal görevleri yerine getirerek Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine yardımcı olmak için her gün çalışıyor.

Sıradan bir insan olsanız bile öğrenerek, bilgi sahibi olarak ve topluluğa yardım ederek yardımcı olabileceğinizi biliyor.

Ama kötü bir şey olmuştur, Alex kayıptır, kimsenin ondan haberi yoktur. Belki yalan söylüyorlar ve onu görevinden alıkoymaya çalışıyorlar. Dünyada pek çok kötü oyuncu var.

İşte burada devreye giriyorsunuz. Davayı çözmek ve suçlunun bulunmasını sağlamak görevdesiniz.

Ne olduğunu bulmak için birlikte çalışmalısınız.

Dedektif olmak ve gerçeği bulmak için gerekenlere sahip misiniz?



Oyun yöneticisinin rolü**:

1. Kaçış odasının kurallarını ekibe açıklayın.

Akış şeması*** :

Doğrusal akış:

Gel, Tom'dan gelen notu oku. Amaç Alex'e ne olduğunu bulmaktır.

Yapbozun ilk parçasını bulun ve geri kalanını aramaya başlayın.

İlk kutuyu bulun ve bulmacanın kombinasyonunu yerleştirin. 2. bulmacanın ipuçları ve ilk anahtar kutunun içindedir.

Kelime aramalı posterler için gönderideki kümeyi kullanın

İkinci kutuyu açmak için sonuçları kullanın. Bir sonraki bulmacanın ipucu ikinci anahtarın bulunduğu kutudadır.

Duvardaki hayvanların yer aldığı bulmacaların ipuçlarını kullanın. Sonuç, telefonun kombinasyonu olacaktır.

Son kutuyu açmak ve telefonu ve Alex'ten gelen notu bulmak için iki tuşu kullanın. 3. zorluktaki kombinasyonu kullanarak telefonu açın.

Alex hakkındaki gerçeği bulun.

Oyun ustasına cevabı söylemek ve kazanıp kazanmadığınızı görmek için kapıyı çalın



Hedefler :

Hedef 1: Bulmacayı çözün

Bulmaca 1

Bulmaca 2

2. Hedef: Telefonun kilidini açacak kodu bulun

Bulmaca 1

3. Hedef: Kutunun kodunu bulun

Bulmaca 1

4. Hedef: Gerçeği bulun Bulmaca 1

Katılımcılar odaya girdiğinde grup odanın ortasında bir kağıt parçası bulur. Kağıt, dedektiflik bürosunun patronu Tom'a bir mesajdır.

Not:

Hepinize merhaba,

Birisi yine elektrik faturalarını ödemeyi unuttuğu için bu notu yazıyorum. (Karen). Neyse, hepiniz dedektif olmayı istiyordunuz. Yetenekli olduğunuzu kanıtlamak için ilk vakanızı çözün. Bir kayıp vakası.

Bu basit bir adam olan Alex'le ilgili. Hayatını dünyayı daha iyi bir yer yapmaya adanmış. 2016 yılında Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'nin (SDG'ler) oluşturulduğu haberini duyduğunda, her gün hedeflere yönelik çalışmak için hayatını değiştirdi. Ama herkes Alex gibi değil, bazıları küresel ısınmaya inanmıyor ve ekosistemi yok etmek istiyor. Bu kişiler yüzünden Alex hayatıyla ilgili tehditler almaya başladı. Şu anda Alex hiçbir yerde bulunamıyor ve şüpheliler onun sık sık ziyaret ettiği şirketlerin sahipleri.

Alex'in kaybolmadan önce nerede olduğunu ve onu en son kimin gördüğünü bulun.

Size şüphelilerin listesini bırakıyorum.

Eğer ona ne olduğunu anlarsan kapıyı üç kez vur ve korumaya söyle. eğer haklıysan tebrikler, bu iş için yeterince iyi olduğunu kanıtladın.

Gerçeği ortaya çıkarana veya zamanınız bitene kadar bu odadan çıkmanıza izin verilmiyor.

Bir saatin var. İyi şanslar ve aramaya başlayın.

Not: Alex'in bir günde yaptığı HER ŞEY Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine yöneliktir.

Hedef 1:

Bulmaca 1: Her gün ne yapabilirsiniz?

Kağıdı yapboz şeklinde kesin ve her birini odanın etrafına saklayın. İlk huzuru kolayca görülebilecek bir yere bırakın ki nereden başlayacaklarını bilsinler.

Yapbozun büyütecinin bir parçasını kağıt bantla yapıştırın ve saklayın.

Ajandanızdan veya not defterinizden bir kağıt parçasına bugün nereye gideceğinizin yapılacaklar listesini yazın.

Bugün yapılacak şeyler

Kompost ve geri dönüştürülebilir malzemeleri geri dönüşüm merkezine götürün.

Faturalarımın posta yoluyla basılmasını engellemek için bankaya gidin ve bunun yerine uygulamayı kurun.

Central parktaki yerel temizlik etkinliğine gidin.

Akşam yemeği için malzeme almak üzere yerel pazara gidin (üretim torbasını unutmayın).

Ayrıca bulmaca 2'de onlara yardımcı olmak için kağıda 14=5 ekleyin
Kağıdı yırtıp ufalayıp çöp kutusuna atın

Listedeki her etkinlik, bir Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi için her gün yapabileceğiniz bir şeye karşılık gelir (giriş belgesinde ima edilmiştir).

Haritada Alex'in gittiği her yerin diğer tarafında bu sayıya karşılık gelen belirli bir SGD yer alacaktır.

Bulmaca 2: Adımları izleyin.

İlk kutuya koyun:

Bulmaca 1 Mücadele 2 için ipuçları (Daha fazla gösterge için Mücadele 2 Bulmaca 1'e bakın)

İlk anahtar

Delikli kağıtlar

Kutuyu herkesin görebileceği bir yerde bırakın.

Katılımcının, çöp kutusundaki listeye karşılık gelen haritada Alex'in izini takip etmek için büyüteci kullanması gerekir.

4 haneli kilidin çözümü SDG'nin sırası olacaktır. 2 numaralı SDG için bunları tek bir oluşturacak şekilde eklemeleri gerekiyor.

Hedef 2:

Bulmaca 1: Tanım nedir?

Rastgele kelime aramalı posterini duvarlara yapıştırın. Bazı kelimelerin ekolojinin, geri dönüşümün, çevrenin tanımı olması gerekir.

Her postere başlık olarak tanımın ait olduğu kelimeyi yazın, delikli kağıtlar için her sayfaya aynı kelimeyi yazın.

Her kağıda bir harfe doğru delikli bir ok ekleyin.

Katılımcıların kağıtları posterlerin üzerine koymaları halinde oluşacak cümle kelimenin kısa bir tanımı olacaktır.

Hedef 1 bulmaca 2'nin kutusunda delikli bir kağıt ve her kelimenin başlığını bulacaklar. Kağıdı duvardaki posterin üzerine koyarlarsa işaretli ok bir harfe doğru görünecektir.

İkinci kağıdın yardımıyla harf bir sayıya karşılık gelecek, böylece kod ikinci kutunun kilidini açacak kod olacak

Kutu şunları içermelidir:

İkinci anahtar

bulmaca 1 meydan okuma 3 için ipucu:

İpucu hayvanların bir listesi olacaktır. İpucuna yazılan her satırda, sonuçlandırmak istediğiniz sayıya bağlı olarak nesli tükenmekte olan birkaç hayvan bulunacaktır.

Örneğin 7 numara için her noktaya karşılık gelen üç hayvan olacaktır.

Hedef 3:

Bulmaca 1: Hangi hayvanlar tehlike altında?

Duvarlarda nesli tükenmekte olan ve olmayan hayvanların posterleri yer alacak. Posterin alt kısmında "ÇİZGİLERİ TAKİP EDİN" yazacak
Her hayvan posterde bir nokta olacaktır. Posterin anlaşılmasını kolaylaştırmak için ilk sayıya raptiye ekleyebilirsiniz.

Hedef 4:

Bulmaca 1: Alex'i en son kim gördü?

Anahtarlı iki kilidi olan üçüncü kutuda. Kutu şunları içerir:

Kilitli telefon

Alex'ten not

Telefonun kilidini açtıktan sonra aldıkları en son mesajları okuyabilirler. Mesajlar Alex'e ne olduğunu ve neden ortadan kaybolduğunu gösteriyor.

Sonuç:

Son bulmacayı çözüp kutuyu açtıktan sonra bir telefon ve bir not bulurlar.

Not Alex'ten:

Benim sevgilim,

Bu benim acil durum telefonum. Bana bir şey olursa diye yaptığım her şeyi bu numaraya mesaj atıyorum.

Tüm bu bulmacayı, dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek ve SGD'ler hakkında bilgi edinmek istemeyen kimsenin elini telefona koymamasını sağlamak için yarattım.

Telefondaki mesajlar (farklı bir telefondan gelen mesajları bırakıp okunmamış olarak işaretleyebilirsiniz)

Geri dönüşüm merkezine gidiyorum.

Geri dönüşüm merkezinin sahibi arkadaşım Mark'la tanışıyorum. Yerel temizlikte bana katılmak istiyor.

Ona önce bankaya gitmem gerektiğini, sonra buluşabileceğimizi söyledim. Bankadaki insanlar kötü, insanların kağıtsız kalmasını gerçekten istemiyorlar, bu yüzden bana bunu neden yapmamam gerektiği konusunda bahaneler verip duruyorlar.

Banka müdürü Ana bana kızgın bakışlar atıyor ama ben her şeyi çözdüm Hatta temizliğe gitmeye gidiyorum. Su şişemi geri dönüşüm merkezinde unuttuğumu hatırladım.

Geri dönüp şişemi almaya karar verdim.

Yolda plastik fabrikasının önünden geçiyordum, Mark'ı içeride fabrika müdürüyle birlikte görünce şok oldum.
Geri dönüşüm merkezine vardığımda çalışan insanlara Mark'ın neden orada olup olmadığını sordum.
Bana Mark'ın başka bir plastik fabrikası kurmak ve pipet üretmek için merkezi sattığını söylediler.
Bunu duyunca durdurulması gerektiğine karar verdim ve üretimi durdurup doğrudan kaynağa gitmek için şehri terk ettim.
Herkese elveda, artık gezegeni kurtaracak bir sonraki savaşçılırsınız, bu yüzden öğrendiğiniz bilgileri iyilik için kullandığınızdan emin olun. Yakında güncellemeleri göndereceğim.

Katılımcılar kapıyı üç kez çalıp oyun ustasına olanları anlatır ve ardından ayrılırlar.

Ortam :

Ortam, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri doğrultusunda çalışmak isteyen bir kişinin ev ofisi.

Giriş notu odanın ortasında bir sandalyenin üzerinde olmalıdır.

Yapboz odada gizlenecek.

İlk kutu açıkça görülebilmelidir.

Duvarlarda hayvanların olduğu poster

Duvarlarda rastgele kelime araması yapılan posterler

İkinci ve üçüncü kutu gizlenmelidir, çünkü daha önce bulmaları durumunda tüm bulmacaları çözmeden açamayacaklardır.



Bilgilendirme:

1. Deneyiminizi anlatın. Nasıl hissettin?
2. Ne öğrendiniz?
3. Arkadaşlarınızı da sürdürülebilirlik, çevre ve sürdürülebilir kalkınma hedeflerini öğrenmeye teşvik eder misiniz?
4. Ekip halinde çalışmaya ilişkin düşünceleriniz nelerdir?
5. İşler neden bu şekilde gitti?
6. Bulmacalardan ne öğrendiniz?
7. Neler iyi gitti? Neler geliştirilebilir?
8. Bu zorlukların daha iyi bir deneyimi temsil etmesini sağlayan şey nedir?

Öneriler:

** Kaçış odalarındaki anlatılar hakkında daha fazlasını okuyun:*

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

*** Oyun ustaları hakkında daha fazlasını okuyun:*

<https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

*** Kendi akış şemanızı oluşturun:*

<https://createlly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Bir kaçış odası etkinliğinin genel olarak oluşturulması için okumanız önerilir:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room III



Oyunun/aktivitenin adı: Zamanda geriye yolculuk yapın, kaybedecek zaman yok!

Konu: Tarih boyunca kültürün ele alınması, teorik eğitim konularının yanı sıra güncel toplumsal sorunların ele alınması.



- Öğrenme hedefleri:
- Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SDG'ler) ve özellikle Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri 4, 5, 10, 16 ve 17 olmak üzere insanların bu hedeflere ulaşmadaki rolü konusunda farkındalığı artırmak.
- Dünya tarihinin farklı dönemlerini ve bu dönemlerde neler yaşandığını keşfetmek.
- Kadınların tarihteki rolünün görünürlüğünü teşvik etmek.
- Alternatif iletişim kanallarının geliştirilmesi.
- Geçmişten ders alıp bugüne uygulamak, aynı hataları yapmaktan kaçınmak, ancak hata kültürünü geliştirmek.

Malzemeler ve yakl. bütçe:

- 14 folyo boyutunda sayfanın yazdırılması (daha sonra bunları kaydedip yeniden kullanabilirsiniz).
- Bir bilgisayar.
- Bir USB çubuğu.
- Bir kitap, kullanılmış olması önemli değil.
- Nereye yazılacağına dair bir çıkartma.

Dekorasyon:

- Kutular, kitaplar, klasörler, defterler, kum, kalemler, farklı mekanları ayarlamak için kullanılabilecek herhangi bir öğe.

Dönemin adını koyarak daha minimalist hale getirebilir veya çizim yapmak isterseniz mekanları yeniden yaratacak malzemeler kullanabilirsiniz, örneğin: her dönemde bir duvar resmi yapmak.



Konum : Kapalı alan

Grubun büyüklüğü: 2-4 katılımcı



Misyon:

Anlatı*:

Katılımcılar, zaman makinesini icat eden bir grup genç bilim adamından oluşuyor. Tesadüfen farklı tarihsel zamanlara taşınırlar ve günümüze dönmek için bir dizi zorluğun üstesinden gelmeleri gerekir.

Her şeyden önce, bir sonraki sefere, Mısır'a atlayabilmek için biyoloji kavramlarını bilmeleri gereken tarih öncesi çağlara iniyorlar.

Mısır'da yazı sistemlerini unutup kullandıkları sistemi öğrenmeleri gerekiyor: Hiyeroglif, onlara zamandaki bir sonraki sıçramanın, Rönesans'ın anahtarını verecek.

Sanat ve kendini yeniden keşfetme, bu çağda kadın ve erkeklerin harika sanat eserleriyle dolup taşıyor. İçlerinden biri şimdiki zamana seyahat edebilmenin anahtarını saklıyor.

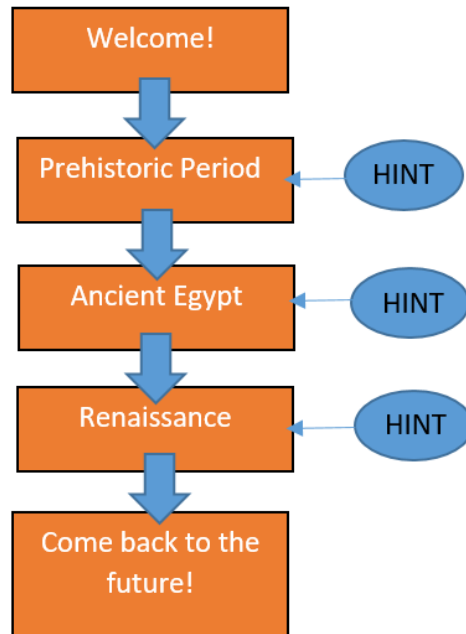
Son adım, en önemlisi, zaman makinesini kinetik enerji ve iyi titreşimlerle yeniden şarj etmek zorunda kalacak, nasıl? son test anahtardır.



Oyun yöneticisinin rolü**:

"Oyun ustasının" rolü, yardıma ihtiyaç duymaları halinde katılımcıları desteklemektir. Odanın dışında olacak ve her ipucu/yardım istediklerinde katılımcılar sayaçlarına 3 dakika ekleyecekler (farklı takımlarla oynarsanız yarışma yapabilirsiniz). İpuçları telsiz veya telefon aracılığıyla ses şeklinde verilecektir.

Akış şeması*** :





Zorluklar :

1. Otçul dinozoru bulun.
2. Sanatçının adını hiyeroglif terminolojiden çevirin.
3. USB'yi bulmak için sanatçının adını kutuyla ilişkilendirin.
4. USB'yi bilgisayara bağlayın ve QR kodunu okuyun. Tüm ekiple dans edin ve şarkı söyleyin ki zaman makinesi enerjiye sahip olsun.

1. Tarih Öncesi Dönem: Sınıfın, mağara resimleri ve ilkel nesnelerle tarih öncesi bir mağara gibi görünmesini sağlayacak bir bölümü.

Otçul olan dinozorun adını almaları gerekir. Bunun için temaya göre gruplandırılmış canlılara ve her canlının kendi adına sahip olduğu farklı bilgilendirici görsellere sahip olacaklar. Ne olduğunu öğrendiklerinde, kütüphanedeki bir kitapta o dinozorun adını aramak zorunda kalacaklar; o kitap, aşağıdaki bilmeceyi çözmelerine yardımcı olacak bir hiyeroglif sözlüğü olacak.

Baskı malzemeleri:

https://drive.google.com/file/d/15rDw5YSKLEldq4HJ4vLEfMkSBDDMyDi/view?usp=drive_link

2. Eski Mısır: Odanın, duvarlarında hiyeroglifler ve bir piramidin kopyası bulunan, eski Mısır'ı temsil eden bir bölümünü oluşturun. Edindikleri sözlük sayesinde çevirmeleri gereken bir kelimeyi yerleştiriyoruz, bu mesaj katılımcıların isim alabilmek için çözmeleri gereken papirüs şeklindeki bir kağıda yazılacak. Bu isim bir Rönesans sanatçısının adı olacak: Sandro Botticelli.

Basılı materyaller (dinozorun adının bulunduğu kitabın içine ilk sayfa eklenir. Soldan ikinci sayfa bir masa veya duvardır. Tavsiye: papirüsü yeniden oluşturmak için belgenin çerçevesini yakabilirsiniz):

https://drive.google.com/file/d/14TJwrSiOFBJGaUVsmQ-vrUImzVXXKXqh/view?usp=drive_link

3. Rönesans: Sınıfın bir bölümünü de Rönesans sanatçılarının atölyesine dönüştürdük. Ünlü tabloları asıyoruz ve katılımcıların hiyerogliften çözdüğü ismin yazarına karşılık gelen tabloyu seçmesi gerekiyor.

Tablo: Mona Lisa (Leonardo Da Vinci)

Heykel: Davut (Michelangelo Buonarroti)

Resim: Venüs'ün doğuşu (Sandro Botticelli). Resmin arkasında bir USB bellek

Tablo: Las Meninas (Diego Velázquez)

Tablo: Melankoli rolünde Mecdelli Meryem (Artemisia Gentileschi)

Resim: Konser (Judith Leyster)

Resim: Portia Uyluğunu Yaralıyor (Elisabetta Sirani)

Farklı zorluk dereceleri: USB'yi tüm kutulara koyabilirsiniz (ve doğru olmayanlar içine biraz şaka koyabilirsiniz). Resimleri yazar adı veya başlık adı olmadan koyabilirsiniz. Böylece bir ipucu istemek ve aradıkları tabloyla ilişki kurmak zorunda kalacaklar.

Basılı materyaller:

https://drive.google.com/file/d/19mP2mbY8E6YUXF2M7JTby8Nq-OjKCSa0/view?usp=drive_link

4. Geleceğe geri dönün!: Teknolojik unsurlar, LED ışıklar ve interaktif ekranlarla fütüristik bir alan. USB'yi bilgisayara takmaları gerekiyor ve açtıklarında cep telefonu ile taramaları gereken QR kodunun resmini bulacaklar. Bu QR, sonunda odadan çıkabilmeleri için çalmaları, söylemeleri ve dans etmeleri gereken bir şarkıya yönlendirecek. Şarkı, André Rieu'nun Los Del Rio ile verdiği klasik müzik konserinde miksaj yapabileceğinizi ve yenilik yapabileceğinizi gösteren bir performans olan "La Macarena".

Baskı yok, USB'ye ekleyin:

https://drive.google.com/file/d/1qkFZxAx4tZUzIFWNnvvqk_iX0PXsq7RQ/view?usp=drive_link



Settings :

- 4 grup hayvanın basılması (sürücüde mevcuttur). Reddedilecek daha fazla poster koyabilirsiniz.

- Sahip olduğunuz herhangi bir kitabın üzerine dinazorun adının yazılı olduğu bir çıkartma yapıştırın. Onu diğer kitapların yanına, bir rafa veya odanın çeşitli yerlerine dağıtın. Çıkartmayı içeren kitabın içine hiyeroglif alfabeyi ekleyin (sürücüde mevcuttur).

- Tüm resimlerin basılması (zorluk derecesine bağlı olarak isimlerle veya isimsiz). Resimler basılmak üzere sürücüdedir.

- "Venüs'ün Doğuşu" tablosunun arkasına USB'yi yapıştırın. Daha fazla zorluk için diğer USB'leri başka kutulara koyun.

- USB'ye, bu sekmedeki sürücüde bulunan tasarlanmış görüntüyü kaydetmelisiniz.

Hazırlanma süresi: 40 dakika

1. Tarih Öncesi Çağ: Her poster/kart üzerinde dinazorlar da dahil olmak üzere o kategorideki hayvanların örnekleri yer alacaktır. Bu sayede kavramları bilecekler ve hangi dinazorun otobur olduğunu bilecekler. İpucu: "Bu canlı sahnenin konser olduğunu görse hiçbir sorun yaşamazdı"

2. Eski Mısır: Kitabın içinde her sembolün Latin alfabesindeki bir karaktere çevrildiği bir sayfa var, bu yüzden sabırlı olmaları ve harf harf çevirmeleri gerekiyor. İsmi aldıktan sonra Rönesans zamanına gitmek zorunda kalacaklar. İpucu: "önemli olan yalnızca ad değil, ad ve soyadıdır".

3. Rönesans: Resimlerin eserin adı olmalı, sanatçıların isimleri olabilir ama işi biraz karmaşık hale getirmek istersek, resimleri yazarlarının isimleri olmadan sergileyebilir, ipucu verebiliriz. "Aşkta yardıma ihtiyacın varsa ona gitmelisin."



Bilgilendirme:

- Tarihöncesi: Farklı canlı türlerini, nasıl doğduklarını ve yediklerine göre nasıl gruplandırıldıklarını biliyorlardı. İnsanların vejeteryan olabileceğini biliyor musunuz? veganlar mı?

- Eski Mısır: Şu anda karakterleri kullanan diller var, ilk kültürlerden biri sözde hiyeroglifleri yaratan Mısırlılardı. Latince'den farklı kraterleri kullanan başka hangi dilleri biliyorsunuz?

- Rönesans: Bildiğimiz sanat eserlerinin çoğu erkek sanatçılara ait ama bu oyunda kadın sanatçılar da vardı. Tanıdığınız kadın sanatçı var mı? Kadın sanatçıların tarihinde herhangi bir alanda eser sayabilir misiniz? Böylelikle kadın figürünü ve eşitlik kavramını görünür kılıyoruz.

Genel olarak:

- Tüm katılımcıların işbirliği yapması mantıklı mı?
- Birisinin lider rolünü üstlendiğini mi düşünüyorsunuz?
- Birisinin kriterlerini dayattığını ve katılmanıza izin vermediğini mi düşünüyorsunuz?

Öneriler:

* Kaçış odalarındaki anlatılar hakkında daha fazlasını okuyun:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Oyun ustaları hakkında daha fazlasını okuyun: <https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

** Kendi akış şemanızı oluşturun: <https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Bir kaçış odası etkinliğinin genel olarak oluşturulması için önerilen okumalar:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room IV



Oyunun/etkinliğin adı: EmployeeTech: İstihdam Kuralları Yarışması

Konu: Ekonomi - Endüstri 5.0'da İşin Geleceğini Çözün!
Daha sürdürülebilir bir ekonomi için gerekli beceriler.



Öğrenme hedefleri:

- Endüstri 5.0'da istihdam edilebilirliğin temel ilkelerini anlamak
- İnsan merkezli beceri gelişiminin öneminin farkına varmak
- İşin ve işyerinin geleceği üzerine düşünmek
- Eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini uygulamak
- Takım çalışması ve işbirliğini uygulamak
- Daha sürdürülebilir bir ekonomi için yukarıdakilerin hepsinin öneminin farkına varmak

Malzemeler ve yakl. bütçe:

- Duvardaki posterler
- QR KODLARI kartları
- Sınav
- Bilmeceli zarflar
- Döngüsel Ekonomi Bulmaca
- 3 haneli asma kilitli kutu
- USB bellek
- Kilitli çekmece
- Dizüstü bilgisayar
- Yap boz parçası
- Pano
- Kalem
- Kağıt



Konum: İç mekanda, son teknolojiye sahip, istihdam edilebilir kaçış odası

Grubun büyüklüğü: en az 3, en fazla 20 (en çok tavsiye edilen 5-15)



Misyon: Amacınız, Endüstri 5.0'da istihdam edilebilirliğin temel ilkelerini keşfetmek için kaçış odasında bir dizi görevi ve bulmacayı tamamlamaktır. Her zorluk, değişen bir iş yeri bağlamında bilginizi, yeteneklerinizi ve uyum yeteneğinizi teste tabi tutacaktır. Odadan kaçma nihai hedefine doğru ilerlemek için ipuçlarını çözmek, bulmacaları çözmek ve gizli bölmelerin kilidini açmak için

ekibinizle birlikte çalışmanız gerekecek. İstihdam edilebilirliğinizi Dr. EmployeeTech'e kanıtlayıp onun şirketinde bir pozisyon edinebilir misiniz?

Anlatı*:

Siz ünlü "EmployTech Industries"deki özel bir fırsata katılmaya davet edilen bir grup genç ve yetenekli mühendissiniz. Bu son teknoloji şirket, ileri teknolojilerin ve insan odaklı becerilerin işin geleceğini şekillendirdiği Endüstri 5.0 devriminin ön saflarında yer almaktadır. Varışta, şirketin kurucusu eksantrik Dr. İstihdamTech tarafından karşılanacaksınız. İş arayan hevesli kişiler olarak onun ekibinin bir parçası olmak istiyorsunuz, ancak bunu yapmak için öncelikle onun son teknolojiye sahip istihdam edilebilirlik kaçış odasında bir dizi mücadeleyi tamamlayarak becerilerinizi kanıtlamalısınız. Göreviniz kodu kırmak ve istihdam edilebilirliğinizi Dr. EmployeeTech'e kanıtlamak. Kaçış odasına girdiğinizde kapı arkanızdan kiliflenir ve geri sayım başlar. Kendinizi anında etkileşimli araçlarla, sanal simülasyonlarla ve fütüristik teknolojilerle dolu yüksek teknoloji bir ortama kaptırırsınız. Dr. İstihdamTek'in sesi, yol boyunca ipuçları ve teşvik sağlayarak zorluklarla başa çıkmanızda size rehberlik eder. Siz ve ekibiniz, her zorluğun üstesinden gelmek ve bir sonraki ipucunun kilidini açmak için eleştirel düşünmenizi, problem çözmenizi ve takım çalışması becerilerinizi kullanarak birlikte çalışmanız gerekir. Zorluklar, Endüstri 5.0'da istihdam edilebilirliğin çeşitli yönleriyle ilgili bilgi ve becerilerinizi test etmek için tasarlanmıştır. Her zorluk sizi kodu kırmaya ve odadan kaçmaya bir adım daha yaklaştırıyor. Ancak dikkatli olun çünkü kodu kırmak ve EmployeeTech Industries'de bir pozisyon kazanmak için yalnızca 1 saatiniz var. Dr. EmployeeTech'in meydan okumasını kabul etmeye ve kodu kırmaya hazır mısınız?

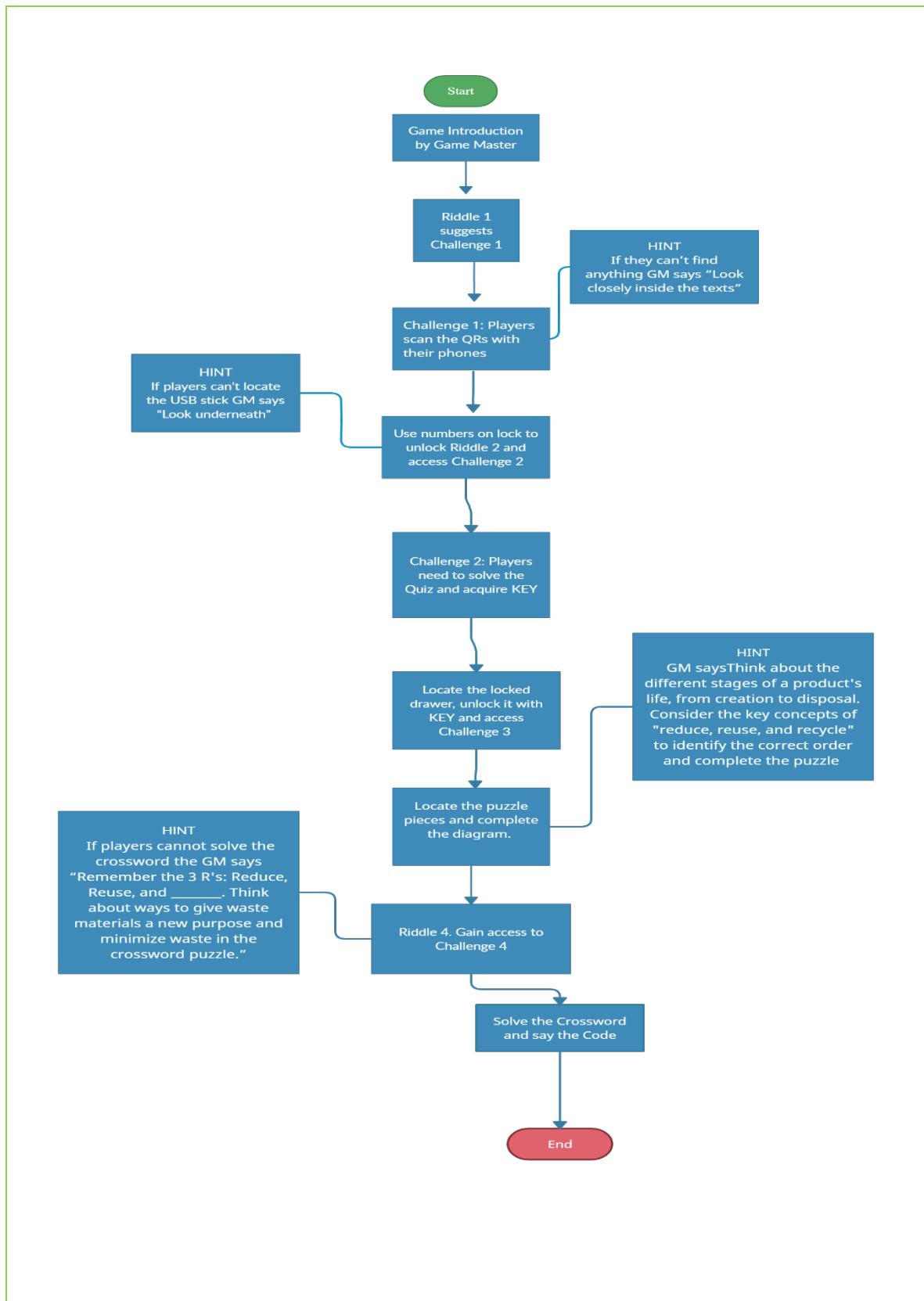
Oyuncular anahtar kelimeyi bulup duyurduklarında Dr. EmployeeTech şöyle diyor: "Zorluklarımı başarıyla tamamladınız ve Endüstri 5.0'da istihdam edilebilirliğinizi kanıtladınız! Şirketimizde başarıyla bir pozisyon elde ettiğiniz için tebrikler! Becerilerinizden ve bilginizden çok etkilendim. İşin geleceğine dair değerli bilgiler edindiniz ve istihdam edilebilirliğin temel ilkeleriyle donanmış olarak Endüstri 5.0'da başarılı bir kariyere başlamaya hazırsınız."



Oyun yöneticisinin rolü**: Oyun Yöneticisi, Dr. EmployeeTech rolünü üstlenir ve oyuncu grubunu şirketine davet eder. Ekibine katılacak yetkin çalışanlar aradığını söylüyor. Ancak geleceğin çalışanları, İstihdam Edilebilirlik kaçış odasındaki bir dizi mücadeleyi tamamlayarak bilgi ve becerilerini kanıtlamak zorundadır. Endüstri 5.0'da gelecek vaat eden bir kariyerin kapısını açan gizli bir formül olan "İstihdam Edilebilirlik Kodu"nu odanın içinde sakladığını ortaya koyuyor. Daha sonra onlara oda içindeki davranış kurallarını hatırlatır. Son olarak uzaktan gözlemleyeceğini, gerektiğinde ipuçları ve rehberlik sağlayacağını açıklıyor. GM oyunculardan uzakta bir sandalyeye oturur. GM ayrıca kaçış odası kapısının kilidini açan anahtarı da elinde tutuyor. Son ipucunu bulduktan sonra bunu oyunculara verecektir.

Akış şeması***:

Doğrusal





Hedefler:

Mücadele 1: Teknik Bulmaca. Bu mücadelede, bir görevi tamamlamak için ileri teknolojilerden yararlanmanız gerekecek. Bu teknolojilerin endüstrileri nasıl dönüştürdüğünü ve insanların üretkenliği ve verimliliği artırmak için onlarla nasıl işbirliği yapabileceğini anlamanız gerekecek. Game Master oyunculara bir zarf verir. Riddle: "Ben bir veri kasasıyım, güvenli ve şık. Birler ve sıfırlarla aramanıza yardımcı oluyorum. Kodumu bulun ve doğru şekilde tarayın. Biraz ışık tutmak için verilerin kilidini açın!"

Hedef 2: Ekip Çalışması Önemlidir. Bu mücadelede doğru cevapları bulmak için diğer oyuncularla tartışmanız gerekecek. Bu zorluk, modern işyerinde, özellikle de Endüstri 5.0'a geçiş yapan endüstrilerde gerekli olan ekip çalışmasını, işbirliğini ve problem çözme becerilerini teşvik eder. Oyunculara ekip çalışması ve işbirliği becerilerini eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde uygulama ve geliştirme fırsatı sunarken aynı zamanda bu becerilerin Endüstri 5.0'da istihdam edilebilirlik bağlamında önemini pekiştiriyor. Mücadeleye erişmek için oyuncuların kutudaki bilmeceyi çözmesi ve gizli USB çubuğunu bulması gerekiyor; kendisi bir masanın altına bantlanmış. Riddle: "Bağlandı, verileri parlak bir şekilde depoluyor, Takılmaya hazır, güç ve ışık. Aşağıya bakın, dikkatle keşfedin, Teknolojik bir sürpriz, dijital bir parlama."

Hedef 3: Döngüsel Ekonomi. Oyuncular çekmeceyi açarlar ve bir ürünün üretimden imhaya kadar yaşam döngüsünü temsil eden dairesel bir diyagram bulurlar. Ancak diyagramda bazı önemli parçalar eksik ve oyuncuların yaşam döngüsünü tamamlamak ve bir sonraki Mücadelenin kilidini açmak için eksik öğeleri bulup doğru sıraya yerleştirmeleri gerekiyor. Riddle: "Hammaddelerle başlıyorum ve çöp kutusunda bitiriyorum, Ürünlerin yaşam döngüsü, bulmaca başlasın. Üretimden imhaya kadar bu döngüsel bir trend, Eksik parçaları bulun ve kodu genişletin "

Hedef 4: Bulmaca. GM(oyun yöneticisi), Hedef 3'ün başarıyla tamamlanmasının ardından içinde bilmece bulunan bir zarf verir. Oyuncular bilmeceyi çözer ve bilgisayardaki kodu kullanarak azaltma, yeniden kullanma, geri dönüştürme gibi kavramlarla ilgili ipuçları içeren döngüsel ekonomiyle ilgili bir bulmaca keşfederler. , onarın ve yeniden kullanın. Oyun ustasına söyledikleri gizli bir kodu veya kelimeyi ortaya çıkarmak ve son kapıyı açmak için bulmacayı doğru doldurmaları gerekiyor. Riddle: "Şifreyi kırın, kapının kilidini açın, Şık ve güncel bir cihazda. İnce ve hafif bir dijital araç. Tuşları ve ekranıyla kodlama keyfi. Şimdi beni bulun ve Döngüsel Ekonominin anahtarını elinde bulunduran kişiyi göreceksiniz!"

Puzzles:

Bulmaca 1: Oyuncular odanın her yerine yerleştirilen QR kodlarını bulmalı ve taramalıdır. Her QR kodunda Endüstri 5.0 ile ilgili bilgilerin yanı sıra gizli bir sayı da yer alıyor. Oyuncuların bu sayıya dikkat etmesi gerekiyor. Oyuncular tüm QR kodlarını taradıklarında 3 sayı elde ederler. Bir sonraki Mücadeleye giden 3 haneli asma kilidin kilidini açmak için bunları doğru sırada kullanmaları gerekir. Cevap: 916

Bulmaca 2: Bir sınav. Oyuncuların gizli USB'yi bulmaları, onu bir bilgisayar cihazına takmaları ve testi birlikte çözmeleri gerekiyor. Tüm sınav sorularını doğru yanıtladıklarında, Challenge 3 için bir çekmecenin kilidini açacak bir anahtar kazanırlar.

Bulmaca 3: Ürün Yaşam Döngüsü Bulmacası. Oyuncular çekmeceyi açarlar ve bir bilmece ve dairesel bir diyagram bulurlar. Hammaddelerin çıkarılması, üretim, dağıtım, kullanım ve imha gibi ürün yaşam döngüsünün farklı aşamalarını temsil eden eksik yapboz parçalarını bulmak için odayı aramaları gerekiyor. Tüm eksik parçalar bulunup şemaya doğru şekilde yerleştirildiğinde, Challenge 4'ün kilidini açmak için kullanılabilecek gizli bir kod ortaya çıkar. Cevap: 2075

Bulmaca 4: Oyuncular bu bulmacaya erişebilmek için bilmeceyi çözerler. Oyuncuların bulmacayı doğru bir şekilde doldurmak için döngüsel ekonomi kavramlarına ilişkin bilgilerini kullanmaları gerekiyor. Örneğin, atıkları azaltmanın, malzemeleri yeniden kullanmanın veya ürünleri geri dönüştürmenin yollarını açıklayan sözcükler bulmaları gerekebilir. Bulmaca doğru bir şekilde tamamlandığında, kaçış odasının çözümüne yol açan bir kod veya kelime ortaya çıkar. İPUCU: EKONOMİ

Ortam:

Hedef 1: QR kodlarını odanın çeşitli yerlerine yerleştirin. Biri yerde, biri duvarda, bir tablonun yanında, diğeri de masanın üstünde.

Hedef 2: İçinde bilmecenin bulunduğu Kutuyu bir masanın üzerine yerleştirin. USB çubuğunu daha uzaktaki başka bir masanın altına yapıştırın. Bir masanın üzerinde dizüstü bilgisayar. GM, oyuncuların testi çözmeleri durumunda elde edecekleri ANAHTARI elinde tutar.

Hedef 3: Kilitlenen çekmeceli bir masa. Çekmecenin içinde Döngüsel Ekonomi şeması var. 4 Gizli yapboz parçası. 1 bir tablonun arkasında. 2 masanın altında. 3 çöp kutusunun altında. Bir kabinin içinde 4.

Hedef 4: Kilitli bir "Döngüsel Ekonomi" dosyasıyla birlikte masanın üzerinde dizüstü bilgisayar.

İpucu:

1. İpucu: Mücadele 1. Eğer oyuncular QR kodlarını taradıktan sonra bir şey bulamazlarsa GM, "Metinlerin içine yakından bakın" der.

2. İpucu: Mücadele 2. Eğer oyuncular USB çubuğunu bulamazlarsa GM "Altına bakın" der

3. İpucu: Zorluk 3. GM şöyle diyor: "Bir ürünün ömrünün, yaratılmasından imhasına kadar olan farklı aşamalarını düşünün. Doğru sırayı belirlemek ve bulmacayı tamamlamak için "azalt, yeniden kullan ve geri dönüştür" gibi temel kavramları göz önünde bulundurun." Bu ipucu isteğe bağlıdır ve yalnızca oyuncuların doğru sırayı bulmakta büyük zorluk yaşamaları durumunda verilmelidir.

4. İpucu: Mücadele 4. Eğer oyuncular bulmacayı çözemezlerse GM şöyle der: "3 R'yi hatırlayın: Azaltın, Yeniden Kullanın ve _____. Atık malzemelere yeni bir amaç vermenin ve bulmacada israfı en aza indirmenin yollarını düşünün."

- Bilgilendirme:
- Geleceğin çalışanlarının geliştirmesi gereken beceriler nelerdir? Oyun sırasında bunları nasıl uyguladığınızı fark ettiniz mi?
- İnsan odaklı beceriler geleceğin ekonomisi için ne kadar önemli?
- Bu beceriler gerçek hayattaki durumlara nasıl uygulanabilir? (Oyuncuları, kaçış odasında öğrenilen becerilerin diğer bağlamlara nasıl aktarılabilirliği ve kaçış odası dışında bu becerileri geliştirmeye nasıl devam edebilecekleri üzerinde düşünmeye teşvik edin.)
- Döngüsel Ekonomi ve Endüstri 5.0 ilkeleri geleceğin işyerini nasıl modernleştirebilir?
- Genel Deneyim: Oyuncuların, nelerden keyif aldıkları, neleri zor buldukları ve ne öğrendikleri de dahil olmak üzere, zorlukla ilgili düşüncelerini ve geri bildirimlerini paylaşmalarına izin verin. Etkinlikle ilgili unutulmaz anları, öne çıkan anları veya içgörülerini tartışın. Oyuncuları, kaçış odası aktivitesinin istihdam edilebilirlik ve Endüstri 5.0 öğrenme hedefleri ve temaları ile nasıl ilişkili olduğu ve öğrendikleri becerileri gelecekteki çabalarında nasıl uygulayabilecekleri üzerinde düşünmeye teşvik edin.

Öneriler:

** Kaçış odalarındaki anlatılar hakkında daha fazlasını okuyun:*

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

*** Oyun ustaları hakkında daha fazlasını okuyun:*

<https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

*** Kendi akış şemanızı oluşturun:*

<https://creately.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Bir kaçış odası etkinliğinin genel olarak oluşturulması için okumanız önerilir:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>