

**OYUN TASARIMI ANAHTARI MODELİNE GÖRE BİR KUTU OYUNU
TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ**



Sultan EDİP

OCAK 2019

**OYUN TASARIMI ANAHTARI MODELİNE GÖRE BİR KUTU OYUNU
TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ**

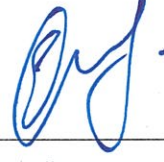
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

SULTAN EDİP

**EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ DALINDA
YÜKSEK LİSANS DERECESESİ İÇİN GEREKLİ ÇALIŞMALAR YERİNE
GETİRİLMİŞTİR.**

OCAK 2019

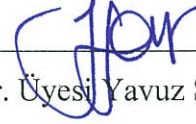
Eđitim Bilimleri Enstitüsü'nün Onayı



Dr. Öğr. Üyesi Enisa MEDE

Enstitü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak gerekli çalışmaları yerine getirdiđini onaylıyorum.



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Koordinatör

Okuduđumuz bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak onaylanması, düşünçemize göre, amaç ve kalite olarak tamamen uygundur.



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

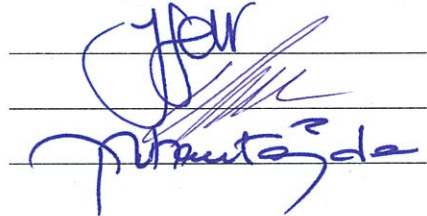
Tez Danışmanı

Komite Üyeleri

Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR(BAU, BÖTE)

Dr. Öğr. Üyesi Tuba KIRAL ÖZKAN(BAU, EB)

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet ÖZDEN (DUÜ, TEB)



Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

Ad Soyad : Sultan EDİP

İmza :



ÖZ

OYUN TASARIMI ANAHTARI MODELİNE GÖRE BİR KUTU OYUNU TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Edip, Sultan

Yüksek Lisans, Eğitim Teknolojisi Yüksek Lisans Programı

Tez Yöneticisi: Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Ocak 2019, 135 Sayfa

Çocuk gelişiminde oyunun önemi tartışılmaz bir gerçektir. Çocukları bir toplum yapı taşları olarak düşündüğümüzde onların sosyal becerilerinin de bilgi birikimleri kadar önemli olduğu ön plana çıkmaktadır. Günümüz teknolojisi ve değişen sosyal yapıların yanı sıra çocukların iletişim becerilerini güçlendirerek onlara karşı tehdit oluşturan ya da onları herhangi bir şekilde dahil olabilecekleri şiddet türleri konusunda bilinçlendirmek ve haklarını öğrenmelerini sağlamak toplumun geleceğini düşünen her bireyin sorumluluğudur. Bu anlamda çocuklarla en etkili iletişimi kurarak bu konularda onları bilinçlendirmek ve bilgilendirmek üzere çocukların en iyi anladığı dilden, oyunlardan faydalanmak etkili bir yol olur. Bu amaç ve yöntem doğrultusunda bir tasarım, geliştirme ve değerlendirme araştırması olan bu çalışmada çocukların iletişim ya da bilgi eksikliğinden kaynaklanan fiziksel ya da sözlü şiddet uygulamaları ya da şiddete maruz kalmaları gibi durumların azalması ve çocukları şiddetsiz iletişime yönlendirmek amacı ile bir kutu oyunu tasarlanmış, geliştirilmiş ve değerlendirilmiştir. Bu oyunun erişilebilir, okullarda ya da evlerde oynanabilir, çocuk hak ve özgürlükleri konularında bilinçlendirici ve empati becerilerini geliştirici özellikler taşıması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında katılımcılar ile dört ayrı uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu uygulamalarda çocukların tepkileri incelenmiş, gözlemcilerin görüşleri alınmış ve konu alan uzmanları olan PDR uzmanları ve oyun tasarım uzmanları ile grafik tasarım uzmanı ve konu dahilinde çalışmalar yürüten bir

vakıf yöneticisinin görüşleri alınmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri kullanılarak kategori ve tamalar halinde bulgulara sunulmuştur. Tasarlanan oyun takip edilen model gereğince elde edilen veriler doğrultusunda çalışma süresince sürekli olarak revize edilerek geliştirilmiştir. Bu sürecin ardından son halini alan oyunun değerlendirilmesi için altı oyun tasarımı uzmanı ve iki PDR uzmanı ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak tasarlanan kutu oyununa yönelik görüşleri ve değerlendirmeleri alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun Tasarımı, Eğitsel Oyun, Oyun Temelli Öğrenme, Kutu Oyunu



ABSTRACT

DESIGN, DEVELOP AND EVALUATE A BOARD GAME ACCORDING TO GAME DESIGN KEY MODEL

Edip, Sultan

Master Thesis, Master's Program in Educational Technology

Supervisor: Asist. Prof. Yavuz Samur

January 2019, 135 Pages

The importance of play in child development is an indisputable fact. When we think of children as building blocks of a society, it is important that their social skills are as important as their knowledge. It is the responsibility of every individual who considers the future of society to raise their awareness of the types of violence that they create in order to strengthen the communication skills of children as well as to increase their awareness of the types of violence they may be involved in, or to learn about their rights. Because of that, it is an effective way to use games as the most effective communication tool with children and make them aware of their rights. In this study, which is a design, development and evaluation study in line with this purpose and method, a box game was designed, developed and evaluated in order to reduce the situations such as children's physical or verbal violence or violence due to lack of communication or knowledge and to direct children to nonviolent communication. This game is accessible, playable in schools or at home, children's rights and freedoms in the areas of awareness-raising and empathy skills are intended to develop skills. Within the scope of the study, four different applications were realized with the participants. In these applications, the reactions of the children were examined, the opinions of the observers were taken and the experts of the game and the experts of the game design experts were consulted with the graphic design expert and the opinions of a foundation manager who carried out the studies on the subject. The data obtained are presented in descriptive analysis and content analysis. The designed game has been continuously revised and developed during the study period according to the

data obtained in accordance with the model followed. After this process, the game was finalized and six game design experts and two PDR experts were interviewed.

Keywords: Game Design, Educational Game, Game Based Learning, Board Game





Aileme ve aile olabilen herkese...

TEŐEKKÜR

BahçeŐehir Üniversitesi dekanımız sayın Prof. Dr. Őirin KARADENİZ'e; bir kelimesi bir bakıŐıyla güç veren, umut olan, ıŐık olan, ilham olan, tüm bilgisini her fırsatta paylaşan kıymetli hocam Dr. Öğr. Üyesi Tuğba KIRAL ÖZKAN'a; yüksek lisans eğitimime başladığım ilk günden beri bilgi ve deneyimi kadar insani yaklaşımıyla bizleri daha iyiye yönlendiren danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR'a; değerli görüş ve önerileri kadar her kaybolduğumda yolumu bulup ilerlememi sağladığı için değerli hocam Dr. Ergün AKGÜN'e ve sonraki çalışmalarım da aklımın bir köşesinde tutacağım değerli görüş ve önerileri için tez jüri üyelerimden sayın Dr. Öğr. Üyesi Muhammet ÖZDEN'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hayatım boyunca ne yaparsam yanımda olan annem Nazife EDİP'e, babam Hüseyin EDİP'e, olabilecek en destekçi kardeş olan ikiz kardeşim Vahittin EDİP ve Seda AYDIN'a, biricik kızkardeşim Betül AYHAN BOZATLI'ya; vakitlerini hiçbir zaman hiçbir koşulda esirgemeyen dostlarım Zeynep ÖZKAN, Sibel ve Fatih CANSU ailesine, GüneŐ AKÇA, Lara ÖZER ve Berna ARSLAN'a minnettarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZ	v
ABSTRACT	vii
TEŞEKKÜR	x
İÇİNDEKİLER	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xviii
ŞEKİLLER / RESİMLER LİSTESİ.....	xx
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xxii
Bölüm 1	1
Giriş.....	1
1.1 Problem Durumu	1
1.4 Çalışmanın Önemi	3
1.5 Tanımlar.....	4
Bölüm 2.....	5
Alan Yazın Taraması.....	5
2.1 Oyun.....	5
2.2 Oyun Türleri	6
2.3 Eğitsel Oyun	8
2.4 Oyun Tasarım Modelleri.....	9
2.4.1 Eğitsel Oyun Tasarımı Adımları Önermesi.	11
2.4.2 GAM - Oyun Meydana Getirme Modeli	12
2.4.3 Kişi Belirleme Modeli	15
2.4.4 Oyun Nesnesi Modeli.	16
2.4.5 Deneyimsel Oyun Modeli.....	16
2.4.6 Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli.....	17
2.4.7 Uyarlanabilir Dijital Oyun Temelli Öğrenme Modeli.....	18
2.4.8 Etkili Öğrenme Ortamı Model.....	20

2.4.9 Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli.	20
2.4.10 Sarmal Eğitsel Oyun Modeli..	22
2.4.11 İMETE Eğitsel Oyun Tasarlama Modeli.....	23
2.4.12 Oyun Tasarım Anahtarı Modeli.....	24
2.5 Oyun Tasarımı Anahtarı Modeli'nin Diğer Özellikleri	25
2.6. Eğitsel Kutu Oyunları	29
2.7 Çocuklar ve Şiddet	29
2.7.1 Aile içi şiddet.....	31
2.7.2 Çocukların Birbirlerine Uyguladıkları Şiddet.	32
2.8 Çocuklarda Oyun Terapi Yöntemi	32
Bölüm 3.....	34
Yöntem.....	34
3.1 Araştırma Modeli	34
3.1.1 Ürün Tasarım Süreci.....	36
3.2 Katılımcılar	49
3.2.1 Analiz Aşaması Katılımcıları.	50
3.2.2 Tasarım Aşaması Katılımcıları.....	51
3.2.3 Geliştirme Aşaması Katılımcıları.	52
3.2.4 Uygulama Aşaması Katılımcıları.	52
3.2.5 Değerlendirme Aşaması Katılımcıları.	55
3.3 Verilerin Toplanması ve Veri Analizi.....	56
3.3.1 Veri Toplama Araçları.....	56
3.3.1.1 Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Formları.....	57
3.3.1.2 Yarı Yapılandırılmış Oyuncu Görüşme Formu.	57
3.3.1.3 Yarı yapılandırılmış gözlemci görüşme formu.	58
3.3.1.4 Yarı Yapılandırılmış PDR Uzmanı Görüşme Formu.....	58
3.3.1.5 Yarı Yapılandırılmış Oyun Tasarımcısı Görüşme Formu	58
3.3.1.6 Yapılandırılmamış Görüşme.....	58
3.3.1.7 Yapılandırılmamış Alan Çalışması (Gözlem).....	59
3.3.1.8 Odak Grup Görüşmesi.....	59
3.3.1.9 Saha Notları.....	59

3.3.2	Veri Toplama İşlemleri.	60
3.3.2.1	Analiz Aşaması Veri Toplama İşlemleri.....	60
3.3.2.2	Tasarım Aşaması Veri Toplama İşlemleri.	60
3.3.2.3	Geliştirme Aşaması Veri Toplama İşlemleri.....	60
3.3.2.4	Uygulama Aşaması Veri Toplama İşlemleri.....	61
3.3.2.5	Değerlendirme Aşaması Veri Toplama İşlemleri.	61
3.3.3	Veri Analiz İşlemleri.	61
3.3.4	Geçerlik ve Güvenirlik	62
3.4	Sınırlamalar ve Sınırlandırmalar	64
Bölüm 4	67
Bulgular	67
4.1	Analiz Aşaması	67
4.1.1	İhtiyaç Analizi Aşaması.	68
4.1.1.1	Çocukların birbirine uyguladıkları şiddet.	68
4.1.1.2	Çocukların maruz kaldıkları şiddet.	69
4.1.1.3	Çocuklar ile etkileşim.	70
4.1.1.4	Çocuklarda empati geliştirme.	71
4.1.1.5	Çocukları bilgilendirme ve bilinçlendirme.	71
4.1.1.6	Genel düşünceler	72
4.1.2	Hedef Kitle Analizi Aşaması Bulguları.	72
4.1.2.1	Okul Ortamı.	73
4.1.2.2	Aile Ortamı.....	73
4.1.2.3	Sosyal Ortamlar.....	74
4.1.2.4	Çocuk Hak ve Özgürlükleri..	74
4.1.2.5	Fiziksel ve Bilişsel Durum.	75
4.1.2.6	İletişim Becerileri.....	75
4.1.2.7	Çocuklar ile etkileşim.	76
4.1.2.8	Genel Düşünceler.....	76
4.1.3	Oyun Tasarımı Amacının Belirlenmesi Aşaması Bulguları.....	77
4.1.3.1	Çocukların yasal hakları ve özgürlükleri	77
4.1.3.2	Etkili İletişim ve Empati.	78
4.1.3.3	Çocuklar ile İletişim ve Empati.....	78

4.1.3.4	Genel Düşünceler.	79
4.1.4	Eğitsel Hedef Analizi Aşaması Bulguları.	80
4.1.4.1	Evrensel Çocuk Hakları Beyannamesi.....	80
4.1.4.2	Çocukların Empati Kurma Becerileri.	81
4.1.4.3	Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma.....	81
4.1.4.4	Çocuklarla Empati Kurma Becerileri.....	82
4.1.4.5	Çocukların Hak ve Sınırlarını Bilmek	82
4.1.4.6	Genel Düşünceler.....	83
4.1.5	Oyun Teknolojisinin Belirlenmesi Aşaması Bulguları.	83
4.1.5.1	Erişim şekli.	84
4.1.5.2	Uzun Ömürlülük.	84
4.1.5.3	Malzeme.....	85
4.1.5.4	Erişim Şekli.....	85
4.1.5.5	Kullanım Alanları.....	86
4.1.5.6	Genel Düşünceler.....	86
4.1.6	Oyun Türünün Belirlenmesi Aşaması Bulguları.....	87
4.1.6.1	Kullanılabilirlik.....	87
4.1.6.2	Hedef kitleye uygunluk.....	88
4.1.6.3	Genel Düşünceler.....	88
4.2	Tasarım Aşaması Bulguları.....	89
4.2.1	Oyun Elementleri ve Mekaniklerinin Belirlenmesi Aşaması Bulguları..	89
4.2.1.1	Geliştiriciler.....	90
4.2.1.2	Sınırlandırıcılar.	91
4.2.1.3	Fiziksel Etkinlikler.....	91
4.2.1.4	Zihinsel Etkinlikler.....	92
4.2.1.5	Genel Düşünceler.....	93
4.3	Geliştirme Aşaması Bulguları.....	93
4.3.1	Oyunun Fiziksel Prototipinin Geliştirilmesi Aşaması Bulguları.....	94
4.3.1.1	Erişilebilirlik.	95
4.3.1.2	Kullanılabilirlik.....	95
4.3.1.3	Bilgi içerikleri.	96
4.3.1.4	Sosyal beceri içerikleri.....	96
4.3.1.5	Oyundaki adım, kart, oyuncu sayıları, yaş sınırı.....	97

4.3.1.6	Oyunun oynanma şekli.....	97
4.3.1.7	Genel Düşünceler.....	98
4.3.2	Oyunun Model Prototipinin Geliştirilmesi Aşaması Bulguları.....	99
4.3.2.1	Kart, Piyonlar, Zar ve Oyun Tahtası.....	100
4.3.2.2	Görsel Teması.....	100
4.3.2.3	Oyuncuların Eylemleri.....	101
4.3.2.4	Genel Düşünceler.....	102
4.3.3	Oyunun Model Prototipinin Pilot Uygulaması Aşaması Bulguları.....	102
4.3.3.1	Olumlu Görüşler.....	103
4.3.3.2	Tasarımla İlgili Öneriler.....	104
4.3.3.3	Bilgiler ve Beceriler.....	104
4.3.3.4	İçerikle İlgili Öneriler.....	105
4.3.3.5	Eğlence.....	105
4.3.3.6	Süre.....	106
4.3.3.7	Görevleri Yerine Getirme/İlerleme.....	107
4.3.3.8	Genel Düşünceler.....	107
4.4	Uygulama Aşaması Bulguları.....	108
4.4.1	Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Gözlemci Bulguları.....	108
4.4.1.1	Gözlemcinin Oyunun Tasarımı İle İlgili Görüşleri.....	109
4.4.1.2	Çocukların Oyunun Tasarımına Tepkileri.....	109
4.4.1.3	Çocukların Oyundaki İçeriklere Tepkileri.....	109
4.4.1.4	Oyunun Akışı.....	110
4.4.1.5	Çocukların Oyunu Oynarken Verdikleri Tepkiler.....	110
4.4.1.6	Genel Gözlem, Düşünce Ve Yorumlar.....	111
4.4.2	Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Oyuncu Bulguları.....	111
4.4.2.1	Oyun Tahtası, Kartlar, Piyonlar.....	112
4.4.2.2	Benzer Oyunlar.....	113
4.4.2.3	Bilgiler.....	113
4.4.2.4	Görevleri Yerine Getirme.....	114
4.4.2.5	Eğlence.....	115
4.4.2.6	Süre.....	115
4.4.2.7	Oynanabilecek diğer kişiler.....	115
4.4.2.8	Genel düşünce ve duygular.....	116

4.5	Değerlendirme Aşaması Bulguları	117
4.5.1	Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması PDR Uzmanı Bulguları. 117	
4.5.1.1	Görüntü Ve Görseller.....	118
4.5.1.2	Bilgi İçerikleri.....	118
4.5.1.3	Görevler.....	119
4.5.1.4	Oyunun Oynanabilirliği.	120
4.5.1.5	Genel Düşünceler	121
4.5.2	Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Oyun Tasarım Uzmanı Bulguları.....	121
4.5.2.1	Tasarımı.....	122
4.5.2.2	Kutu oyunu özellikleri.....	123
4.5.2.3	Eğitsel özellikleri.	124
4.5.2.4	Elementleri.	125
4.5.2.5	Mekanikleri.	126
4.5.2.6	Genel düşünceler.....	127
	Tartışma ve Sonuçlar.....	129
5.1	Araştırma Bulgularının Tartışılması	129
5.1.1	Çocukların sözlü, yazılı ya da fiziksel şiddete başvurmadan iletişim becerilerini güçlendirerek sorunlarını konuşarak çözmeye yönlendirecek bir eğitsel kutu oyunu nasıl tasarlanabilir?.....	129
5.1.2	Tasarlanan eğitsel kutu oyununu çocukların iletişim becerilerini güçlendirmesi için nasıl geliştirilebilir?	131
5.1.3	Çocukların sorunlarını konuşarak çözmelerine yönlendirmeyi amaçlayarak tasarlanan eğitsel kutu oyunu ile ilgili uzmanların ve çocukların görüşleri ve deneyimleri nasıldır?	131
5.2	Öneriler.....	133
5.2.1	Tasarlanan Kutu Oyununa Yönelik Öneriler.	133
5.2.2	Uygulanan Oyun Tasarım Modeline Yönelik Öneriler.....	134
5.2.3	Çalışmaya Yönelik Öneriler.....	135
	KAYNAKÇA	136
	EKLER.....	142

EK A. GÖZLEMCİ GÖRÜŞME FORMU	142
EK B. OYUNCU GÖRÜŞME FORMU	144
EK C. PDR KONUSU ALAN UZMANI GÖRÜŞME FORMU	147
EK D. OYUN TASARIMI UZMANI GÖRÜŞME FORMU	149
EK E. ÖZGEÇMİŞ	151



TABLolar LİSTESİ

TABLolar

Tablo 1 Eğİtsel Oyun Tasarımı Adımları Önermesi (Quinn, 1994).....	12
Tablo 2 Oyun Tasarım Modelleri.....	28
Tablo 3 Oyun Tasarım Anahtar Modeli'ne Göre Takip Edilen Ürün Tasarım Adımları	36
Tablo 4 Oyun Tasarımı Anahtar Modeli İşlem Basamaklarına Göre Katılımcılar	50
Tablo 5 Analiz Aşaması Katılımcıları Demografik Bilgiler	51
Tablo 6 Tasarım Aşaması Katılımcıları	51
Tablo 7 Geliştirme Aşaması Katılımcıları	52
Tablo 8 Pilot Uygulamaya Katılan Çocuklara Ait Demografik Bilgiler	53
Tablo 9 Pilot Uygulamaya Katılan Gözlemciye Ait Demografik Bilgiler.....	54
Tablo 10 Ana Uygulamaya Katılan Çocuklara Ait Demografik Bilgiler	54
Tablo 11 Ana Uygulamaya Katılan Gözlemcilere Ait Demografik Bilgiler	54
Tablo 12 Değerlendirme Aşaması Katılımcıları Oyuncular Demografik Bilgileri....	55
Tablo 13 Oyun Tasarım Anahtar Modeli'ne Göre Katılımcılara Uygulanan Veri Toplama Araçları	56
Tablo 14 İhtiyaç Analizi Aşaması Kategori ve Temaları.....	68
Tablo 15 Hedef Kitle Analizi Aşaması Kategori ve Temaları.....	73
Tablo 16 Oyun Tasarımı Amacının Belirlenmesi Aşaması Kategori ve Temaları	77
Tablo 17 Eğİtsel Hedef Analizi Aşaması Kategori ve Temaları.....	80
Tablo 18 Oyun Teknolojisinin Belirlenmesi Aşaması Kategori ve Temaları.....	84
Tablo 19 Oyun Türünün Belirlenmesi Aşaması Kategori ve Temaları	87

Tablo 20 Oyun Elementleri Ve Mekaniklerinin Belirlenmesi Aşaması Kategori ve Temaları	90
Tablo 21 Oyunun Fiziksel Prototipinin Geliştirilmesi Aşaması Kategori ve Temaları	94
Tablo 22 Oyunun Model Prototipinin Geliştirilmesi Aşaması Kategori ve Temaları	99
Tablo 23 Oyunun Model Prototipinin Pilot Uygulaması Aşaması Kategori ve Temaları	103
Tablo 24 Oyunun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Gözlemci Bulguları Kategori ve Temaları.....	108
Tablo 25 Oyunun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Oyuncu Bulguları Kategori ve Temaları.....	112
Tablo 26 Oyunun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması PDR Uzmanı Bulguları Kategori ve Temaları.....	118
Tablo 27 Oyunun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Oyun Tasarım Uzmanı Bulguları Kategori ve Temaları	121

ŞEKİLLER / RESİMLER LİSTESİ

ŞEKİLLER/RESİMLER

Şekil 1. Oyun Meydana getirme modeli (a) (Amory ve Seagram, 2003).	13
Şekil 2. Oyun meydana getirme modeli (b) (Amory ve Seagram, 2003).	13
Şekil 3. Oyun Meydana Getirme Modeli (c) (Amory ve Seagram, 2003).	14
Şekil 4. Kişi Belirleme Modeli (Persona Outlining Model) (POM, 2003).	15
Şekil 5. Oyun Nesnesi Modeli (GOM (Game Object Model) Amory, 2007).	16
Şekil 6. Deneyimsel Oyun Modeli (Kiili, 2005).	17
Şekil 7. Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli (FIDGE, Fuzzified Instructional Design Development of Game-Like Environment – Kaplan ve Çağiltay, 2006)	18
Şekil 8. Uyarlanabilir Dijital Oyun Temelli Öğrenme Modeli (ADGL – Adaptive Digital Game Based Learning (2007)	19
Şekil 9. Etkili Öğrenme Ortamı Model (EFM, Effective Learning Environment - Song ve Zhang, 2008)	20
Şekil 10. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (DGBL, Digital Game Based Learning, Zin, Jaafer ve Yue, 2009)	21
Şekil 11. Sarmal Eğitsel Oyun Modeli (Akgün vd., 2011)	22
Şekil 12. İMETE Eğitsel Oyun Tasarlama Modeli (İMETE – Samur, 2016).	23
Şekil 13.1 Oyun Tasarım Anahtarı Modeli, 1. Kısım (Özkan, 2018)	26
Şekil 13.2 Oyun Tasarım Anahtarı Modeli, 2. Kısım (Özkan, 2018)	27
Şekil 14. Fiziksel Prototip 1	39
Şekil 15. Oyun Tahtası Fiziksel Model Prototip 2	40
Şekil 16. Oyun Kartları Fiziksel Prototip	41
Şekil 17. Oyun Tahtası Fiziksel Model Prototip 3	42

Şekil 18. Oyun Tahtası Model Prototip.....	43
Şekil 19. Hak Hukuk Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz	44
Şekil 20. Durum Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz	44
Şekil 21. Etkişelim Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz	44
Şekil 22. Bilgi Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz.....	45
Şekil 23. Dikkat Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz.....	45
Şekil 24. Doping Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz.....	45
Şekil 25. Piyonlar Model Prototip.....	46
Şekil 26. Zarlar Model Prototip	46
Şekil 27. Oyun Kitapçığı 1. Kısım.....	47
Şekil 28. Oyun Kitapçığı 2. Kısım.....	48
Şekil 29. Oyun Kitapçığı 3. Kısım.....	49

KISALTMALAR LİSTESİ

AUÖ	Ana Uygulama Öğrencisi
DOÖ	Devlet Okulu Öğretmeni
G	Gözlemci
İÖÖ	İlkokul Öğrencisi
OOÖ	Ortaokul Öğrencisi
OTU	Oyun Tasarım Uzmanı
ÖÖÖ	Özel Okul Öğretmeni
PDR	Psikolojik Danışma ve Rehberlik Uzmanı
VY	Vakıf Yöneticisi

Bölüm 1

Giriş

1.1 Problem Durumu

Çocuklara uygulanan ve çocukların birbirlerine uyguladıkları çok çeşitli şiddet türleri var. Buna ek olarak çocuklar çocuk haklarını bilmemesi, nasıl davranmaları ya da nasıl konuşmaları gerektiğini bilmemesi şiddetin sonlanmamasının bir sebebi olarak düşünülebilir. Çocuklar şiddete yöneldiklerinde bunun yerine ne yapabilecekleri ya da şiddete maruz kaldıklarında ne yapmaları gerektiğini bilmemeleri şiddetin önlenememesinin bir sebebidir. Şenol ve Mazman'ın (2014) yayınladığı raporda çocuklarına şiddet uygulayan yetişkinlerle görüşüldüğünde, çoğunlukla öz anne babaları tarafından aynı muameleye maruz kaldıkları görülmektedir. Çakmak, Çapar, Konca, ve Korku'nun (2017) yaptığı araştırmaya göre çocuklara yönelik şiddetin en çok 110 (%42,7) vaka ile fiziksel mekânın dışında, ikinci olarak da 85 (%33,20) vaka ile evde gerçekleştiği tespit edilmiştir.

Ayan'ın (2007) ifadelerine göre çocuğun aile içi şiddete uğramasında birçok etken vardır. Bu etkenler, ailenin yaşadığı ortamın sosyokültürel, ekonomik, psikolojik ve iletişimsel özelliklerinin ürünü olup çocuğun sosyoekonomik ve kültürel düzeyi düşük bir aileden geliyor olması, ebeveynlerin evlilikle ilgili ayrılık, yalnız başına anne veya yalnız başına baba olma ve buna benzer sorunlarının olması, ve ebeveynin çocuğa ve çocuğun da ebeveyne karşı olumsuz tutum ve davranışlar sergilemesi gibi sıralanabilir. Bu etkenlerin çocuğun aile içi şiddete uğramasında ve saldırgan eğilimler göstermesinde öne çıktığı, bir başka deyişle, çocuğun şiddete uğrama ve daha fazla saldırgan olma olasılığını artırdığı görülmektedir. Yapılan çalışma gösteriyor ki Şiddete uğrayan çocukların saldırganlık ölçeği ortalama puanı 42.52 ± 9.24 olarak hesaplanmıştır. Buna göre şiddete uğrayan öğrencilerin saldırganlık eğiliminin fazla olduğu görülmektedir (Ayan, 2007). Benzer bir çalışma olan White ve Widow'un (2003) yirmi yıl süren araştırmalarının sonucuna göre çocukken aile içi şiddete şahit olan veya şiddet gören kişiler ile hiç şiddet görmeyen kişilerin sonraki yıllarda kendi ailelerine şiddet uygulama oranları arasındaki fark %12 dir.

Öte yandan hayatımızın büyük bir çoğunluğunu geçirdiğimiz okul ortamında da şiddetin yer buluyor olması üzerine çeşitli çalışmalar vardır. Hökeleklî'ye (2007) göre genel olarak okul bağlamındaki şiddet, öğrenci ile öğrenci ve öğrenci ile öğretmenler veya okul yöneticileri/okul personeli arasında yaşanan tehdit ve fiziksel saldırıyı içermektedir ve öğrenci şiddetinin temeli aile sorunları ki bunlar aile içi şiddet, ekonomik sorunlar, boşanmalar, ailenin ilgisizliği v.b nin yanı sıra yanlış arkadaşlık ve özentî, zayıf benlik denetimi, iletişim beceriksizliği, uyuşturucu kullanma, kitle iletişim araçlarının etkisi, okul başarısızlığı gibi çok sayıda sebebe dayandırılabilir.

Çocuklar ve yetişkinlerle ya da yine çocuklarla farklı rollerde iken (öğrenci-öğretmen, çocuk-anne, çocuk-baba, çocuk-aile, sınıf arkadaşı, okul arkadaşı, komşu gibi) empati kuramayıp yaşadıkları üzücü ya da sinirlendirici durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini ön göremeyip, anlaşmazlıklarda uzlaşma yollarını bulmayı tercih etmeyip şiddete başvurabilir ve anlık olarak o sorunu çözdüklerini düşünebilirler. Ancak bu nesilden nesile geçen bir durum halini alarak toplumsal yapının da bozulmasına yol açabilir.

1.2 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı çocukların yaşadıkları iletişim eksikliğinden kaynaklanan fiziksel ya da sözlü şiddetin azalması ve çocukları şiddetsiz iletişime yönlendirmek amacı ile erişilebilir, okullarda ya da evlerde oynanabilir, çocuk hak ve özgürlükleri konularında bilinçlendirici, karşılıklı empati becerilerini geliştirebilecek eğitsel bir kutu oyunu bir oyun tasarım modeline göre tasarlamak, geliştirmek ve değerlendirmektir.

1.3 Araştırma Soruları

Bu çalışmada tasarım, geliştirme ve değerlendirme araştırması ilkeleri doğrultusunda aşağıdaki üç temel soru cevaplanmaya çalışılmıştır.

- Çocukların sözlü, yazılı ya da fiziksel şiddete başvurmadan iletişim becerilerini güçlendirerek sorunlarını konuşarak çözmeye yönelik bir eğitsel kutu oyunu nasıl tasarlanabilir?
- Tasarlanan eğitsel kutu oyununu çocukların iletişim becerilerini güçlendirmesi için nasıl geliştirilebilir?

- Çocukların sorunlarını konuşarak çözmelerine yönlendirmeyi amaçlayarak tasarlanan eğitsel kutu oyunu ile ilgili uzmanların ve çocukların görüşleri ve deneyimleri nelerdir?

1.4 Çalışmanın Önemi

Cankur vd. (2012) ifadelerine göre çocukların şiddete dahil olması aynı zamanda toplumlarda siyasi, ekonomik ve kültürel sorunlarla sosyal sorunların varolduğu anlamına gelir. Bu yaklaşımla toplumlarda şiddetin herhangi bir türünün ya da biçiminin azaltılması ya da önlenmesi toplumsal ilerleme ve yaşam standartlarının gelişmesi anlamlarına da gelir. Bu durum da çocukların ve yetişkinlerin aynı hak ve değerlere sahip olduğu “insanlık ailesinde özgürlük, adalet ve barış” için temel yöntemdir. Bu bakış açısıyla bireyleri çocuk yaşta olumlu davranışlar kazandırarak yetiştirmek kitlesel anlamda ve uzun vadede büyük önem taşımaktadır.

Büker ve Uludağ (2010) ‘ın yaptıkları çalışmalar gösteriyor ki çocukların ve gençlerin dijital oyunlar oynamaları onların hem fizyolojik hem de psikolojik durumları ile ileriki dönemlerdeki durumlarını ciddi biçimde olumsuz yönde etkilemektedir. ABD’de Dr. Mathews ve arkadaşları tarafından 44 çocuk üzerinde fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme ile yapılan bir çalışmanın psikolojik ve sosyolojik açılarından sağlıklı olarak tabir edilen çocukların şiddet içerikli video oyunları ya da medyaya maruz kaldıktan sonra çocuklara uzmanlar tarafından saldırgan davranış bozukluğu teşhisi konduğuna da aynı çalışmada yer verilmiştir. Ek olarak Çetinkaya (2006) nın 200 genç ile yaptığı çalışmada da belirtildiği üzere şiddet içerikli video oyunları oynayan gençlerin %24’ünün oyundan gördükleri davranışları denedikleri ve %11’inin de şiddet içeren bu davranışları uyguladıklarını tespit etmiştir. Bu nedenlerden dolayı çocukları ve gençleri dijital oyunların şiddet içeren öğelerinden uzak tutmak ve bu konuda onların nelere maruz kalabileceklerini birinci gözden görebilmek adına tercihlerimizi onların oynadıkları oyunların kutu oyunu gibi içeriğini daha çok bildiğimiz ve eğitsel öğeler içeren oyunlardan yana kullanmalı ve bu konularda aynı zamanda da bilinçlendirici olmalıyız.

Çalışmanın en önemli noktası geleceğimiz olan çocuklarımızı şiddetsiz iletişime yönlendirmek ve çocuk hakları konularında onları bilgilendirmesi bakımından onların en doğal ve etkili iletişim yolu olan oyunu temel alıyor olması ve eğitici içerik olarak da hem bilgi hem de sosyal becerilerini destekler nitelikler taşımasıdır.

Bu noktada ise kaliteli kutu oyununun tasarlanması ayrı bir önem taşımaktadır. Her kutu oyununa kaliteli diyemeyeceğimiz gibi bir kutu oyununun tasarımı yapılırken işlevsel olması, içeriğinin hedef kitleye uygun olması, hedef kitlece oyunun oynanabilmesi ve erişilebilmesi gibi bir çok kriter göz önünde bulundurulmalıdır. Bu çalışmada kaliteli bir kutu oyunu tasarlamak adına bir çok paydaşın görüş, tecrübe, bilgi ve birikimlerinden faydalanmakla beraber aynı zamanda alanyazın taramalarının da desteklenen çok sayıda kriteri karşılamaktadır. Ek olarak kaliteli eğitsel bir kutu oyunu tasarlamak adına oyun tasarlama modelleri incelenerek takip edilen modelin adımları eksiksiz olarak izlendiğinden çalışmada eğitsel oyun tasarım sürecinin detaylı anlatımı bulunmaktadır. Bu nedenle de çalışma alanyazına bakıldığında sonraki benzer çalışmalara yol gösterici ve örnek olma özelliği taşımaktadır.

Bu çalışmada geliştirilen kutu oyunu tasarımında oyunun hedef kitlesi ve konu alan uzmanlarının görüşleri ile oyunun bir çok kez test edilerek değişiklikler ve iyileştirmeler yapılmasından elde edilen bir ürün sunulmuştur. Bu anlamda sunulan eğitsel kutu oyunu tasarlama aşamasında olduğu kadar geliştirme basamağında da oyunun temas ettiği kitlece yorumlandığından ve tespit edilen noktalar yönünde evrildiğinden eğitsel kutu oyunu tasarlama ve geliştirme adımları ve yöntemi yönlerinden büyük önem taşımaktadır.

Aynı zamanda tasarlanan ürünün hedef yaş grubu çocuklar tarafından denenmiş olması ve bu denemelerden elde edilen bulguların paylaşılması bakımından açıklık, sonraki çalışmalara yol gösterme ve nitel bir tasarım geliştirme ve değerlendirme araştırması olarak tüm bulgu ve dökümanları paylaşıldığından şeffaflık ve araştırma modeli için önemli bir örnek olma özelliği taşımaktadır.

1.5 Tanımlar

Oyun: En az bir mekanikle çevrelenmiş olması, belirli bir kural ya da kurallara dayalı olarak, belirli bir amaç ya da amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilmesi, mücadele ve ölçülebilir sonuçları olan eğlenceli etkinlik (Samur, 2016).

Eğitsel oyun: Eğitsel oyunların kişileri motive etmek için ödül ve hedef, harekete geçirmek ve oyunda tutmak için bir bağlam, öğrenmenin gerçekleşebilmesi için bir öğrenme içeriği ve etkileşim kurulabilmesi için geri bildirim içeren sistemlerdir (Dodlinger, 2007).

Kutu oyunu: bir takım kurallara göre önceden belirlenmiş bir yüzeye veya “tahtaya” yerleştirilen veya taşınan sayaçları veya parçaları olan bir oyun türüdür (Salen vd., 2004).

Şiddet: DSÖ çocuga yönelik şiddeti; çocuk sağlığını, yaşamını devam ettirmesini, gelişimini, haysiyetini etkileyen ya da potansiyel olarak etkileyebilecek her türlü; fiziksel ve/veya duygusal kötü muamele, cinsel taciz, ihmalkâr davranış, ticari veya başka amaçlarla sömürü şeklinde tanımlamıştır (WHO, 2017).

Bölüm 2

Alan Yazın Taraması

2.1 Oyun

Oyun türlerinden bahsetmeden önce, oyunun anlamsal olarak irdelenmesi önemli görülmektedir. Oyun kelimesi taşıdığı anlamlar ve yakın anlamlar açısından incelendiğinde kullanıldığı anlama göre ya da ifade ediliş biçimine göre olumlu veya olumsuz yargılar içerebilmektedir. Ancak kelime anlamı olarak oyun; yetenek ve zeka geliştirici, belirli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (TDK, 2016) şeklinde tanımlanabilir.

Bununla birlikte alanyazında bulunan farklı tanımlamalara ve anlamlara bakmak, derinlemesine bir bakış açısı kazanmak için gereklidir. Buradan hareketle Clemens ve Twain (1876) iş ve oyunu karşılaştırarak işi beden yapmak zorunda olduğu şey olarak tanımlamakta, oyun için bir bedenin yapmak zorunda olmadığı şey betimlemesiyle oyunun insan doğasındaki varoluşuna işaret etmektedir. Huizinga (1955) ise yaptığımız herhangi bir eylemi derin derin inceleyecek ve çözümleyecek olursak bunların hepsinin yalnızca oyundan ibaret olduğu ve insanın oyun oynama içgüdüsünden ötürü tetiklendiğini belirtmektedir. Caillois'in (1961) in yaptığı bir tanıma göre ise oyun eğlenceli ve gönüllülük esasına dayanan, gerçek dünyadan bağımsız, belirsiz, herhangi bir ürün elde etmediğimiz ve belirli kurallara göre işleyen bir etkinliktir. Ancak Huizinga (1995) Doğu ve Batı'nın geçmişten bugüne oluşturduğu tarihsel belgeleri inceleyerek toplu yaşamda yer alan dans, şiir, bilim,

hukuk, adalet, savaş ve mücadele gibi kavramların oyundan türediğini ve toplumsal boyutlara ulaştığını ifade etmiştir. Örneğin Dempsey, Haynes, Lucassen, and Casey (2002) oyunu tanımlarken katılımcıları, amaçları, kuralları ve çeşitli karşılaşmaları olan ve gönüllü yapılan bir dizi aktivide ifadelerini kullanmışlardır. Bir oyun tasarımcısı ve yorumcusu olarak Costikyan (2002) ise oyunu tanımlarken oyuncuların bir amaca ulaşmaya çalıştıkları anlamlı interaktif bir yapıdır şeklinde belirtmektedir.

Disiplinlerarası çalışmalarda yapılan genel tanımlamaların aksine, belirli bir disipline ait yapılan oyun tanımlamalarından eğitim bilimleri ile ilişkili olanlar incelendiğinde Prensky (2003)'nin tanımlamayla ilgili çizdiği sınır dikkat çekmektedir. Bu tanımda kurallar, hedefler ve amaçlar, dönütler (geri bildirimler), mücadele/yarış/meydan okuma/karşılık, etkileşim ve sunum veya hikaye bulunmaktadır. Juul (2018) öne çıkan altı farklı tanımlı derleyerek oyun için farklı sonuçlara farklı değerler verildiğinde değişken ve ölçülebilir bir sonuca sahip kural tabanlı bir sistemdir, oyuncu sonucu etkilemek için çaba harcar, oyuncu sonuca bağlı hisseder ve aktivitenin sonuçları isteğe bağlı ve anlaşılabilir der. Salen ve Zimmerman (2004) ise bu sınırlamalardan farklı olarak oyunun tanımında önceden belirlenmiş kurallar, oyunun senaryosunda, kurgusunda ya da oyuncuların hayatlarında olan bir sorunu çözmeye dayalı, sonuçlarının olması, bu sonuçların ölçülebilir bir sistem içinde yer alıyor olması gerekmektedir şeklinde belirtmektedir.

Hays (2005) ise oyun için yapay olarak yapılandırılmış, kendine özgü bir amacı olan, bir dizi kurallardan oluşan ve belirli bir bağlamda yer alan kısıtlamalar ve rekabet unsuru içeren yapay bir aktivitedir der. Salen ve Zimmerman'ın (2004) ifadeleri ile Arkün ve Samur'un (2016) oyun üzerine oluşturdukları ifade benzer öğeler içermektedir. Arkün ve Samur (2016) oyunu tanımladıklarında oyunun en az bir mekanikle çevrelenmiş olması, belirli bir kural ya da kurallara dayalı olarak, belirli bir amaç ya da amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilmesi, mücadele ve ölçülebilir sonuçları olan eğlenceli bir etkinlik olması ifadelerini kullanarak oyunun tanımına yeni bir bakış açısı katmışlardır.

2.2 Oyun Türleri

Oyunlar, oyun elementleri, oyun mekanikleri oyunun amacı, kullanılacak malzemeler, oyuncudan beklenenler, oyundan beklenenler ya da oyuncu sayısı, oyun süresi, oyunun oynanacağı yer ya da zaman gibi değişkenler göz önünde bulundurulduğunda bir çok türe ayrılabilir (Özkan, 2018). Oyunları bu tür değişkenleri

kullanarak birbirlerinden ayırabiliriz ancak tam olarak bir sınıflandırma yapmak ve keskin tanımlarla birbirlerinden ayırmak mümkün değildir (Özkan, 2018). Oyun türleri için ilgili oyunda kullanılan malzemelere, element ve mekaniklere bakıldığında oyunlar farklı isimlerle kategorilendirilebilir. Bu kategoriler derlendiğinde ortaya çıkan oyun türleri aksiyon oyunları (*action games*), bulmaca (*puzzle games*), çevrimiçi oyunlar (*online games*), çocuk oyunları (*children games*), dövüş oyunları (*fighter games*), eğitsel oyunlar (*educational games*), kart oyunları (*card games*), kutu oyunları (*board games*), macera oyunları (*advanture games*), nişan alma oyunları (*shooter games*), rol yapma oyunları (*role-playing games*), simülasyonlar (*simulations*), spor oyunları (*sport games*), ve stratejik oyunlar (*strategy games*) şeklinde sıralanmıştır (Bates, 2001; Crawford, 1984; Pederson, 2003; Prensky, 2001; Özkan, 2018).

Bu türlerin yanı sıra Henderson (2005) bu türleri kutu oyunları (*board games*), kart oyunları (*card games*), para oyunları (*cash games*), bilgisayar oyunları (*computer games*), internet oyunları (*internet games*), geliştirme oyunları (*improve games*), eğitici bulmaca oyunları (*instructional puzzles*), matris oyunları (*matrix games*), benzetimsel simülasyon oyunları (*metaphorical simulation games*), kalem-kağıt oyunları (*paper-and-pen games*), okuma oyunları (*read.me games*), simülasyon oyunları (*simulation games*) ve televizyon oyunları (*television games*) sıralamıştır.

Sfetcu (2014) ise Oyunları FOLK Modeli ile 4 kategoriye ayırmıştır.

1. Beceri gerektiren oyunlar: kutu oyunları, kart oyunları, harf oyunları, Matematik oyunları, bulmacalar, tahmine tme oyunları, kelime oyunları, fiziksel beceri oyunları ve eğitsel oyunlar.
2. Şans gerektiren oyunlar: zar oyunları, kart oyunları, kumar oyunları, piyango tipi oyunlar, Bingo ve Pifitiata.
3. Strateji gerektiren oyunlar: Dama, satranç, Go ve Mastermind.
4. Simülasyon oyunları: Rol oyunları, Monopoly gibi kutu oyunları ve bilgisayar ve video oyunları.

Bu ayrımın en güçlü yanı doğal olana en yakın olmasından ileri gelirken en büyük dezavantajı da bir oyunun birden fazla kategoriye girebiliyor olmasıdır. Mesela beceri oyunları fiziksel beceriler ve zihinsel beceriler olmak üzere iki alt kategoriye de ayrılabilir. Kullanılan materyale göre bakıldığında kutu oyunları, kart oyunları,

masa oyunlarının bir kısmı aynı kategoride olabilir; ancak beceri, şans ya da strateji açılarından baktığımızda kutu oyunları bu kategorilerde de yer bulabilir ki bu da bu sınıflandırmanın zayıf olduğu noktadır (Stefcu, 2014).

2.3 Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunlar kişileri motive etmek için ödül ve hedef, harekete geçirmek ve oyunda tutmak için bir bağlam, öğrenmenin gerçekleşebilmesi için bir öğrenme içeriği ve etkileşim kurulabilmesi için geri bildirim içeren sistemlerdir (Dodlinger, 2007). Eğitsel oyunlar öğrenme sürecinde öğrencinin motivasyonunu olumlu etkileyen ve akış deneyimini üreten oyunlardır (Paras & Bizzocchi, 2005). Bu tanımlamaların yanında Samur (2016) eğitsel oyunları, öğretilmek istenen bilgi veya davranışların oyunun içine dahil edilerek kişinin öğrenmesini, deneyim yapmasını ya da beceri kazanmasını sağlayan kişinin daha fazla şey öğrenmesini, yeni yetenekler geliştirmesini sağlayan eğitici oyunlardır şeklinde tanımlar.

Oyunlar eğitsel amaçlar doğrultusunda bir çok şekilde kullanılabilirler. Oyunları halihazırda öğretimde bir çok farklı amaç için kullanabiliriz. Hays ve Singer (1989) Bunlardan bazıları;

- hazırbulunuşluluğu ölçmek için,
- performans kriterini ölçmek için,
- öğretim yaklaşım ve programlarının biçimlendirici ve özet değerlendirmelerinde yardımcı olmaları için,
- belirli bilgi ya da beceri üzerine eğitsel bilgi vermek için,
- davranış değişikliği yaratmak için,
- diğer öğretim şekillerine öncülük ederek daha ileri düzey bir düzenleyici olarak yardımcı
- Gerçekleri iletmek, becerileri öğretmek ve analiz sağlamak için alternatif olarak,
- Tekrar ve pratik yapma aracı olarak,
- Varolan becerileri sürdürmek ve yeni beceriler kazandırmak için,
- Bir görevin kurallarını ve dinamiklerini göstermek için

Jacobs ve Dempsey'e (1993) göre oyun için yapılan bir çok tanımda hatta anlamsal olarak en yakın veya en doğru sayılabilecek tanımın içerisinde bile eğitsellikten bahsedilmemektedir. Bir çok oyun, oyuncu bir şeyler öğrendiği için değil

sadece eğlence aracı olarak gördüğü için oynanır. Ancak eğitim özel bir etkileşimdir ve bu öğrenen ile eğitim materyali arasında olan etkileşimli bir diyalogtur. Bu nedenle bir oyunun eğitsel oyun olabilmesi için oyuncu ile eğlenceli bir etkileşim oluşturması gerekir. Benzer bir yaklaşımla Hays (2005) ise eğitsel oyun için her oyunun eğitsel amaçlı kullanılmadığını bir çok oyunun sadece eğlence amacı ile tasarlandığını ve bu nedenle de bir oyunu ders materyali olarak kullanmamızın istenilen bilgileri öğretmedeki ve hedef becerileri kazandırmadaki işlevselliğinden emin olmamız gerektiğini ifade ederek oyunların eğitim için tasarlanabileceğini ancak sadece eğitsel bir program için uygun şekilde tasarlanmış uygun kazanımları edindirmek için tasarlanabileceğini belirtir.

Hays (2005) öğrenme deneyiminin kontrolünün öğretim faaliyetleri için temel bir element olduğunu ifade eder. Hays (2005) a göre bu kontrol olmadan öğrencinin verilen eğitsel üründen istenileni öğrenip öğrenmediğinden emin olmamız mümkün değildir. Öğretim en azından aşağıdaki dört özelliği içermelidir, bunlar;

1. Öğretim, iş gereksinimlerine göre belirlenen özel öğretim hedeflerini desteklemek için tasarlanmalıdır.
2. Öğretim, öğrencinin öğretim içeriği ile anlamlı bir şekilde etkileşimde bulunma fırsatını içermelidir.
3. Öğrencinin performansı, neyin amaçlandığını öğrenip öğrenmediğini belirlemek için değerlendirilmelidir.
4. Değerlendirmenin sonuçları, doğru eylemleri pekiştirmek veya yanlış eylemler için iyileştirme sağlamak amacıyla ilgili ve zamanında öğrenciye sunulmalıdır.

Eğer iyi eğitsel oyunlar geliştirmede başarılı olursak, hem lezzetli hem de etkili bir tonik üretebiliriz. Oyunlar, öğretim etkinlikleri olarak kullanılabilir ya da oyunların bazı yönleri, öğrenmeyi daha keyifli hale getirmek için diğer öğretim etkinliklerine dahil edilebilir (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002).

Sonuç olarak oyun ve oyuncak, çocuğun yaşantısının önemli bir parçası ve hem duygusal, fiziksel ve mental gelişiminin en önemli aracı ve en doğal öğrenme ortamıdır. Ayrıca bunlar çocukların iletişim ve kendini ifade etme aracı olduğundan anne ve babalar, çocuklarına yeteneklerini keşfetmesi ve duyularını geliştirmesine yardımcı olacak oyun ve oyuncakları temin etmeli ve ebeveyn olarak çocuğun yaşam oyununda rol almalıdırlar (Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ., 2004).

2.4 Oyun Tasarım Modelleri

Etkili bir öğrenme için bilgi oyun aracılığı ile kendine has bir şekilde yapılandırılarak, keşfetme ve oyuncuların birbirleri ile etkileşim halinde olmasıyla gerçekleşmelidir. Öğrenme hedefleri mutlaka oyunun içerisinde yer bulmalı ve oyun en az bir kaç şekilde gerçek hayat örneklerini sunmalıdır. Öğrenenler aynı zamanda kendi öğrenmelerini üstlenebilmeli ve farklı kaynaklardan öğrenmeye motive olmalıdırlar (Amory ve Seagram, 2003). Bu nedenle bir oyunun kendisinden beklenenleri sağlayabilmesi adına öncelikle oyunu ihtiyaca uygun tasarlamak gerekir; oyun tasarımı yaparken de oyun olma özelliklerini taşıması, amacına hizmet etmesi ve doğru adımları izlemek adına bir model kullanılması gerekmektedir. Literatürde bu ihtiyaçtan doğan bir çok farklı oyun tasarımı modeli bulunmaktadır. Bu modellerden bazıları aşağıda listelenmiş, kısaca açıklanmış ve modellerin şekillerine yer verilmiştir.

Bu çalışmada Oyun Tasarlama Anahtarı Modeli (Özkan, 2018) kullanılmış olup çalışmada değinilen diğer modellerle olan benzerlikleri ve farklılıkları ve neden Oyun Tasarlama Anahtarı Modeli'nin kullanıldığı 2.5 te açıklanmıştır.

1. Eğitsel Oyun Tasarımı Adımları Önermesi (Quinn, 1994)
2. GAM - Oyun Meydana Getirme Modeli (GAM, Game Achievement Model, 2003)
3. Kişi Belirleme Modeli (POM, Persona Outlining Model 2003)
4. Oyun Nesnesi Modeli (GOM, Game Object Model, 2007)
5. Deneysel Oyun Modeli (EGM, Experiential Gaming Model, 2005)
6. Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli (FIDGE, Fuzzified Instructional Design Development of Game-Like Environment, 2006)
7. Dijital Oyun Temelli Öğrenme Modeli (ADGL – Adaptive Digital Game Based Learning, 2007)
8. Etkili Öğrenme Ortamı Model (EFM, Effective Learning Environment, 2008)
9. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (DGBL, Digital Game Based Learning, 2009)
10. Sarmal Eğitsel Oyun Modeli (2011)
11. İçerik, Mekanik, Element, Teknik, Estetik (İMETE, 2016)
12. Oyun Tasarım Anahtarı Modeli (2018)

2.4.1 Eğitsel oyun tasarımı adımları önermesi. 1994 yılında Quinn insanların nasıl düşündükleri, nasıl öğrendikleri ve nasıl tasarım yaptıklarını göz önünde bulundurarak eğitsel bilgisayar oyunu tasarımı için takip edilebilecek adımlar üzerine bir model önermesinde bulunmuştur (Kiili, 2005). Kiili'ye (2005) göre Quinn'in (1994) tasarladığı eğitsel bilgisayar oyunu tasarımı modeli insanların nasıl düşündükleri, öğrendikleri ve tasarladıkları üzerinedir. Quinn'e (1994) göre önerdiği eğitsel oyun tasarımı modeli öğretim tasarımı öğeleri ve sistem tasarımı öğelerini bir arada barındırmaktadır; ancak Kiili'e (2005) göre ise Quinn'in modelinde modelin hedeflerini gerçekleştirebilecek herhangi bir öğretim teorisi bulunmamaktadır.



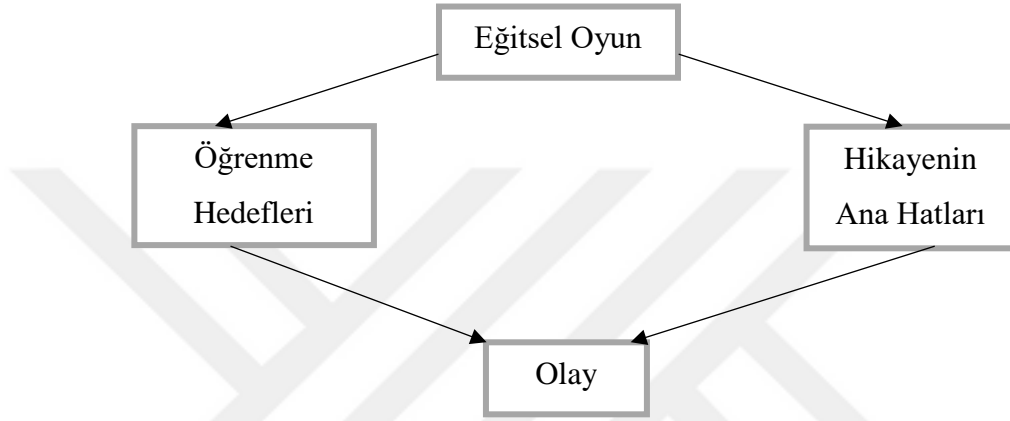
Tablo 1

Eğitsel Oyun Tasarımı Adımları Önermesi (Quinn, 1994)

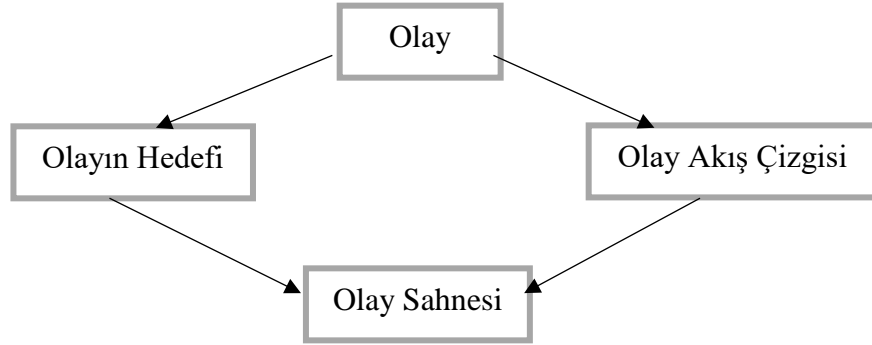
Analiz
Performans hedefi
Öğrenme özellikleri
Belirleme
Pedagojik yaklaşıma karar verme
Model dünyadaki görevi belirleme
Detayları belirleme
Alta yatan pedagojik desteği dahil etme
Öğrenme aktivitelerini arayüz işlemlerine göre haritalandırma
Öğrenme kavramlarını arayüz nesnelere göre haritalandırma
Uygulama
Prototip oluşturma
Değerlendirme
Test etme
(Tekrar)

2.4.2 GAM - Oyun meydana getirme modeli (Game Achievement Model)

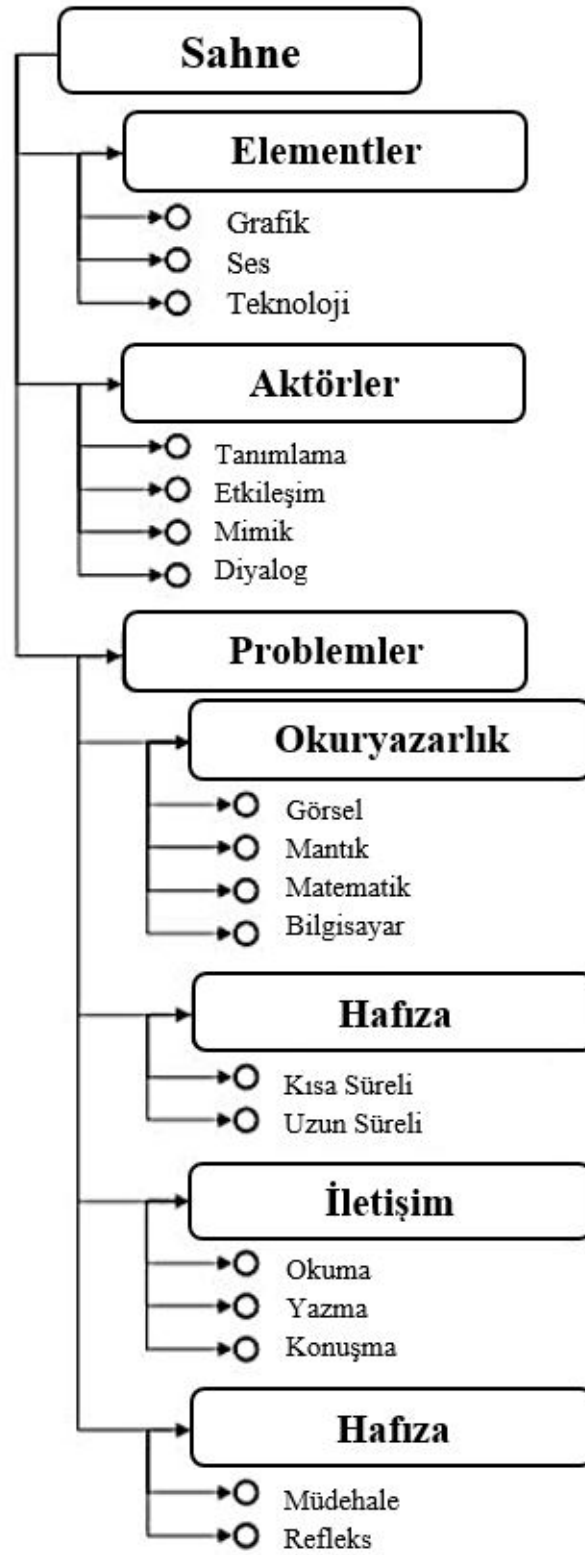
2003 yılında Amory ve Seagram tarafından oluşturulmuş ve sonrasında başka modellerin tasarlanmasına zemin hazırlamıştır. Bu modelin çıkış noktası hikayelerdir ve hikayelerdeki elementlerin (karakter, yer, olaylar gibi) oyunlarda da olması gerektiği fikri üzerine tasarlanmıştır. Eğitsel oyun tasarımı modeli olması doğrultusunda ise öğrenme hedefleri ile hikaye elementleri birleştirilmiştir (Amory ve Seagram, 2003). Modelin görünümü Şekil 1 ve 2’de sunulmuştur.



Şekil 1. Oyun Meydana getirme modeli (a) (Amory ve Seagram, 2003).

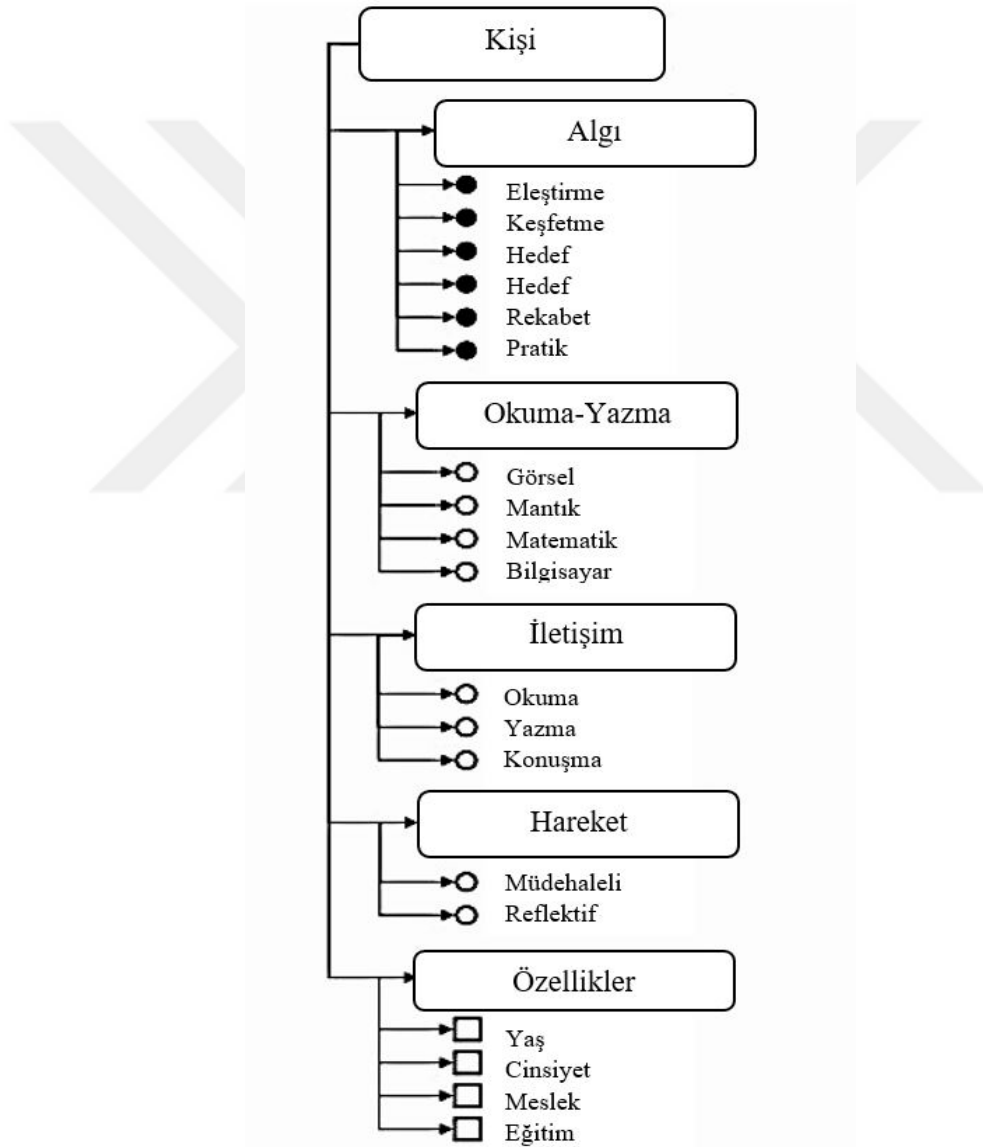


Şekil 2. Oyun meydana getirme modeli (b) (Amory ve Seagram, 2003).



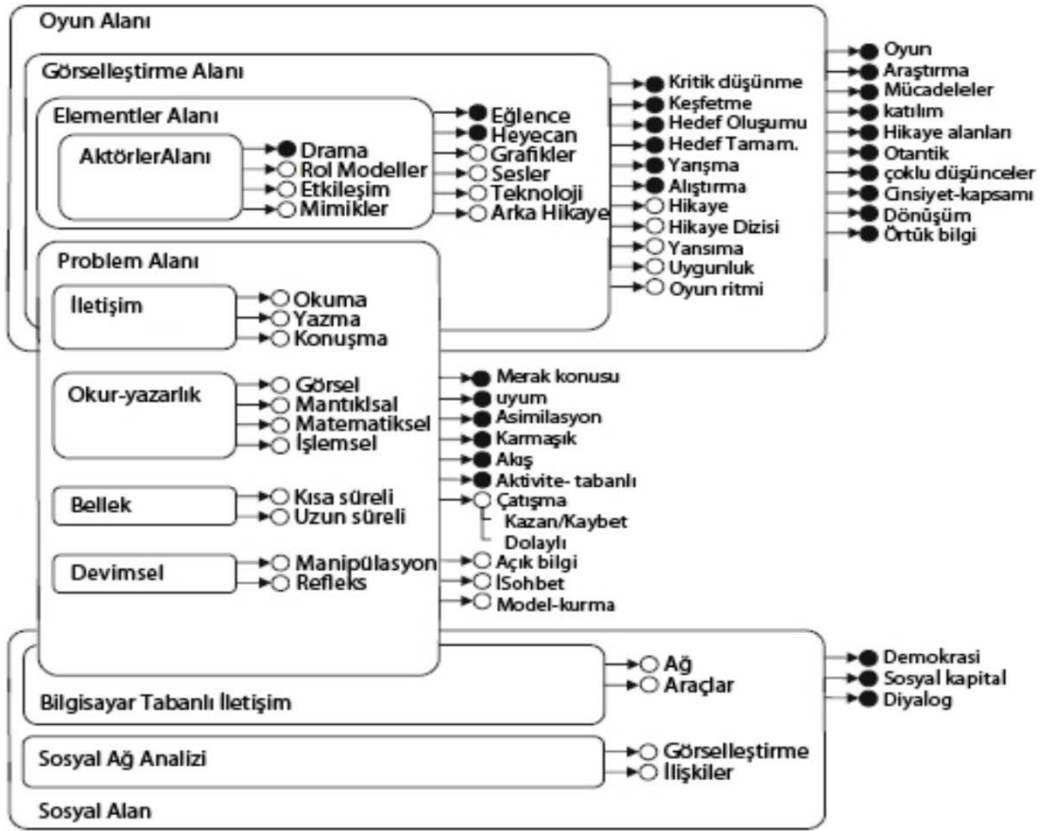
Şekil 3. Oyun Meydana Getirme Modeli (c) (Amory ve Sesagram, 2003).

2.4.3 Kişi belirleme modeli Bu model yine Amory ve Seagram tarafından GAM modelindeki kişi (oyuncu) rolünün zayıf olduğu düşünülerek geliştirilmiştir (Sang ve Yatim, 2013). Kişilik Belirleme Modeli oyun içerisinde oyuncunun hangi rolde ve ne rolünde hikayede yer alacağını belirler (Amory ve Seagram, 2003). Bu model kendi oyunlarında aktör olan oyun tasarımcılarına ve oyun hikayelerinde hangi rolde oynayacaklarını organize edebilmeleri için kullanılır. Eğitsel oyunda aktör seçimi oyuncu ya da öğrenci ile doğrudan etkileşim kuran kişi olduğundan dolayı çok önemlidir (Sang ve Yatim, 2013).



Şekil 4. Kişi Belirleme Modeli (Persona Outlining Model) (POM, 2003).

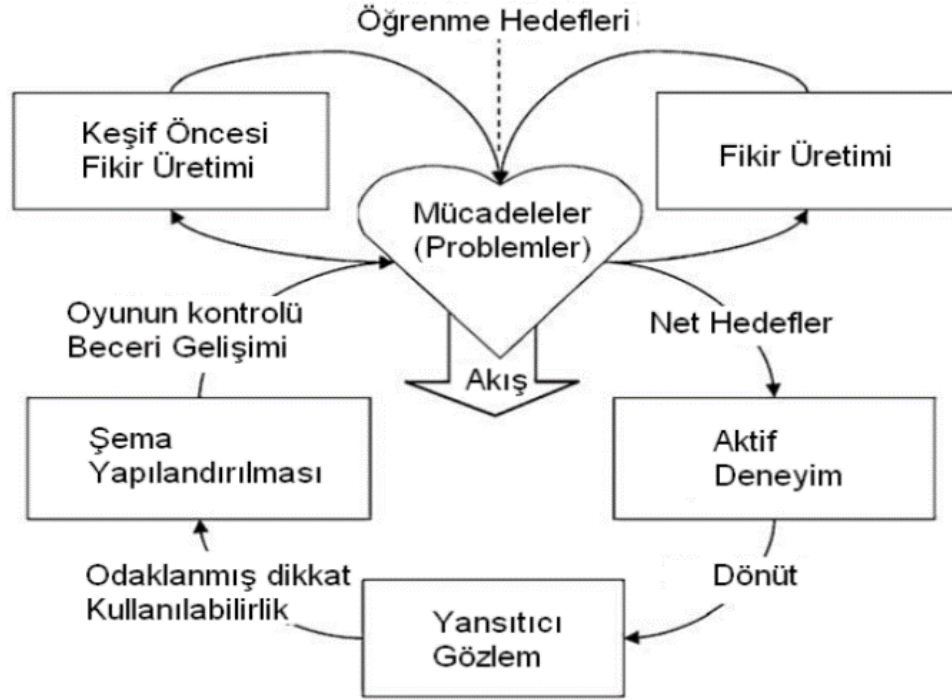
2.4.4 Oyun Nesnesi Modeli. Bu model programlamada nesne yönelimli programlama üzerine öğrenme kuramları ve oyun tasarım sürecinin ortaklığında oluşturulmuştur. İlk versiyonu ve ikinci versiyonu arasındaki fark ilk versiyonda somut arayüzler oyunun pedagojik özelliklerini, soyut arayüzler ise tasarım bileşenlerini temsil ederken sosyal alan başlığına ikinci versiyonda yer verilmiştir. Sosyal alan başlığı ise oyunun içerisindeki iletişim, sosyal ağ analizi yani bir bakıma teknoloji temelli etkileşimi kapsamaktadır. (Amor, 2007).



Şekil 5. Oyun Nesnesi Modeli (GOM (Game Object Model) Amory, 2007)

2.4.5 Deneyimsel Oyun Modeli Deneyimsel oyun tasarımı modelini GAM, GOM ve POM modellerinden ayıran en önemli özelliği anlık geri bildirim, bireyselleştirilmiş zorluk dereceleri ve net hedefler gibi oyun elementleri içerdiğinden hem eğitsel hem de oyun öğelerini içeriyor olmasıdır. Bu modelde akış teorisi (Csikzenmihalyi, 1993) göz önünde bulundurularak öğrenme kuramları ve oyun tasarım ilkelerine de yer verilmiştir (Kiili, 2005). Bu modele göre bir oyun tasarlarken

oyun tasarım ilkeleri ve yaklaşımları ile öğrenme kuramları göz önünde bulundurulmalıdır (Kiili, 2005). EGM modeli yeni bir oyun tasarımı fikri üretmek ve varolan bir oyunun analizini yapmak amaçları doğrultusunda eğitsel bir oyun tasarlama amacına göre daha kullanışlıdır (Kiili, 2005; Korkusuz ve Karamete, 2013). Model fikir üretme, deneyim ve mücadele olmak üzere üç temel döngüden oluşur (Kiili, 2005).

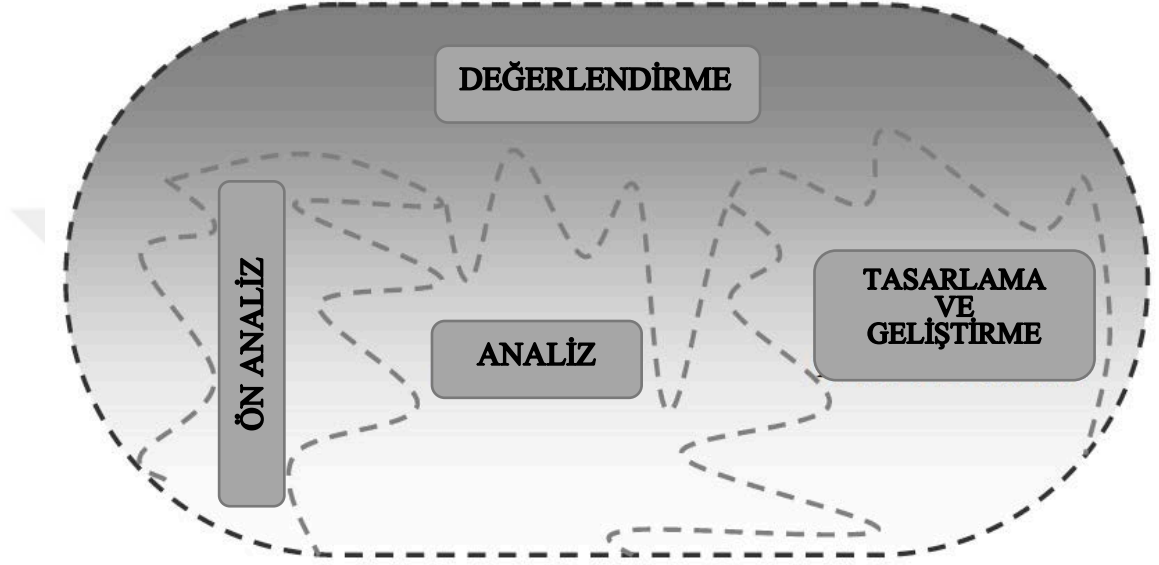


Şekil 6. Deneyimsel Oyun Modeli (Kiili, 2005)

2.4.6 Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli. Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarımı modeli oyunların ve öğrenme sürecinin nasıl birleştirileceği üzerine açıklama yapmaya çalışırken akış teorisini göz önünde bulundurarak gerçek hayat temelli oyun benzeri öğrenme ortamlarının tasarımı üzerine yol gösterici olması amacıyla tasarlanmıştır (Akilli, Kaplan ve Çağiltay, 2006; Korusuz ve Karamete, 2013). Akış teorisi göz önünde bulundurularak oluşturulmuş bu model bulanık mantık (Fuzzified) çerçevesinde sırasıyla aşağıdaki adımları takip eder.

1. *Ön analiz:* İçerik ve hedef belirleme, alanyazın taraması, araç ve teknoloji analizi ile benzer oyunların incelenmesi sonrası klasik öğretim tasarım ilkeleri takip edilir.

2. *Analiz*: İhtiyaç analizi, öğrenen analizi, içerik analizi, bağlam analizi, tutarlılık analizi ve risk analizi yapılır.
3. *Tasarlama ve Geliştirme*: Oyun senaryosu şekillendirilir, kavramlar (motivasyon, dikkat, geri bildirim, öğrenme) derinleştirilir, prototip geliştirilir, kullanıcı görüşlerine başvurulur.
4. *Değerlendirme* : Tasarımcı ekip üyeleri, katılımcılar ve öğrenci görüşleri alınır ve şekillenrici değerlendirme yapılır.



Şekil 7. Oyun Benzeri Ortamlar için Öğretim Tasarım Modeli (FIDGE, Fuzzified Instructional Design Development of Game-Like Environment – Kaplan ve Çağiltay, 2006)

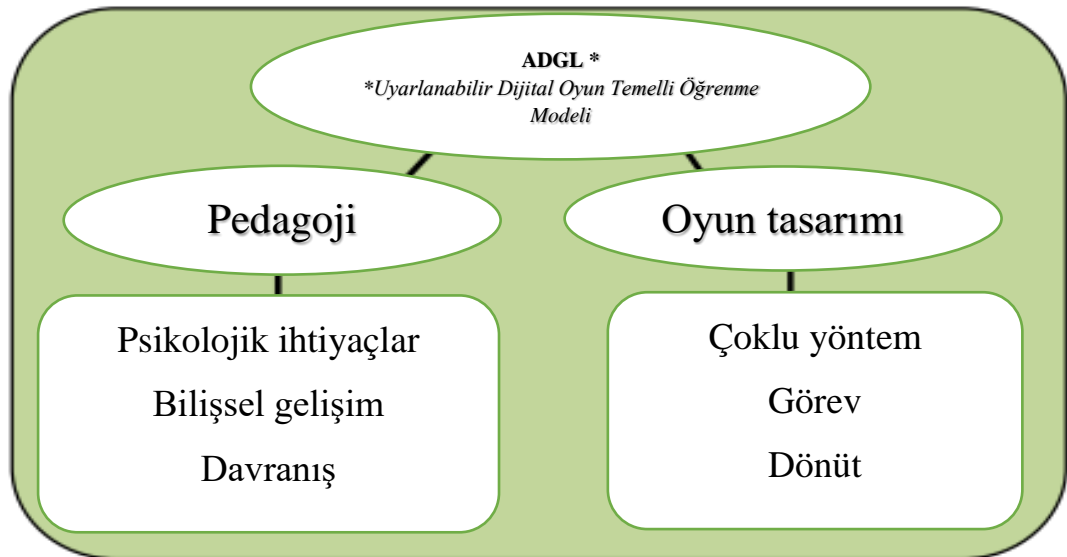
2.4.7 Uyarlanabilir Dijital Oyun Temelli Öğrenme Modeli. Tan ve diğerleri (2007) Uyarlanabilir Dijital Oyun Temelli Öğrenme Modeli'nde oyun tabanlı öğrenme ortamını tasarlarlarken pedagojik yönleri destekleyen bileşenleri tartışmış ve önermişlerdir (İbrahim ve Zafaar, 2009). Bu modelde her birisinin bir çok kriteri olan iki ana bileşene (Pedagojik Yaklaşım ve Oyun Tasarımı Yaklaşımı) dayalı olarak mevcut dört çerçeveyi karşılaştırdılar ve analiz ettiler. Analizlerden yola çıkarak öğrenenlerin pedagojik çerçevede psikolojik ihtiyaçları, bilişsel gelişimleri ve davranışları dikkate alınmalıdır. Psikolojik ihtiyaçların göz önüne alınması öğrencilerin akıllarından geçen şeylere göre düşünmesi ve davranması varsayımına dayanır. Bilişsel gelişimin dikkate alınmasındaki temel vurgu öğrencilerin hazırbulunuşluklarıdır.

1. Psikolojik ihtiyaçlarını; çünkü öğrenciler akıllarından geçen şeylere göre düşünür ve davranırlar, bu nedenle psikolojik ihtiyaçlar göz önünde bulundurulmalıdır.
2. Bilişsel gelişimlerini; insanların bilişsel gelişimleri yaş, kültür vs. ye göre değişiklik gösterebilir, bu nedenle onların hazırbulunuşlukların uygun seviyede oyunlar tasarlamak gerekir, örneğin yaşlarına, önceki bilgilerine vb.
3. Davranışları; bir öğrenenin ihtiyaçlarını tespit etmek zorlu bir züreç olabilir ancak oyunun etkili olabilmesi ve öğrenme çıktılarını sağlayabilmesi için bunların göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Oyun tasarımında;

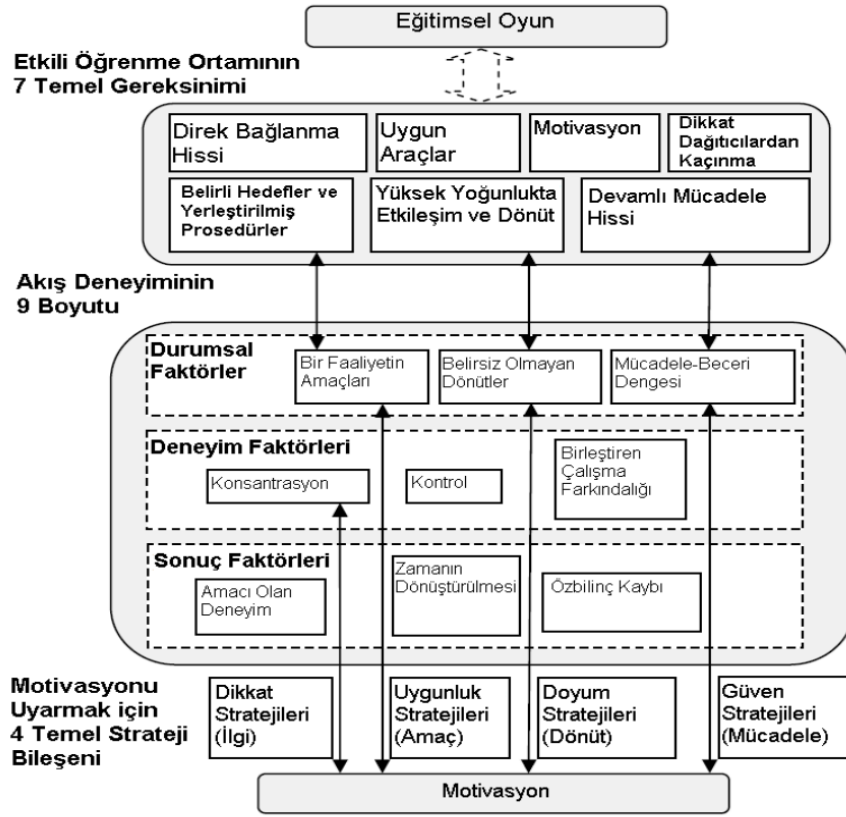
1. Çoklu yöntem; Bu kısım oyunda yöntem ve etkileşimlerden oluşur, oyuncu ve oyun arasındaki etkileşim, çoklu ortam araçları, arayüz tasarımı ve anlatıcı bulunur.
2. Görev; öğrenenin içeriği sindirmesini sağlar, bu nedenle farklı öğrenen hazırbulunuşluk düzeyleri için farklı zorluk seviyelerde hazırlanmalıdır.
3. Dönüt; hayati önem taşır ve öğrenene aynı zamanda ipuçları ve kısayollar sağlar. Dolaylı ya da doğrudan dönüt verilebilir.

Aynı zamanda iyi bir oyun tasarımında hikaye, müsabaka, amaç ve hedefler olmalıdır (Tan ve diğerleri, 2007).



Şekil 8. Uyarlanabilir Dijital Oyun Temelli Öğrenme Modeli (ADGL – Adaptive Digital Game Based Learning (2007)

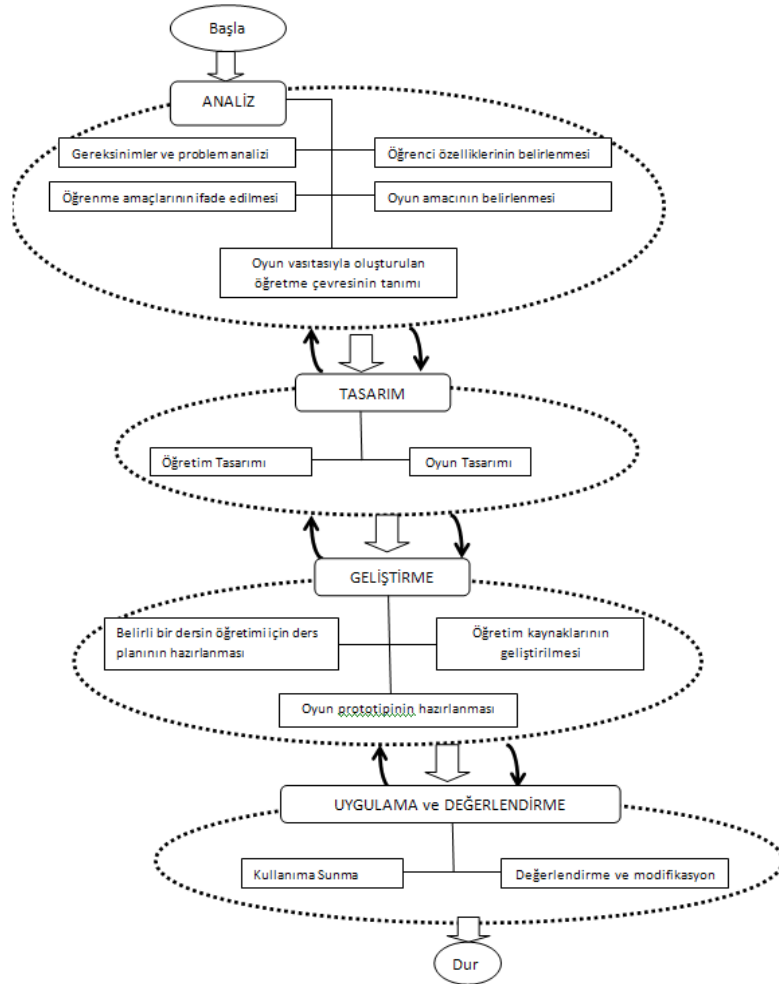
2.4.8 Etkili Öğrenme Ortamı Model. Bu model etkili öğrenme ortamının yedi temel gereksinimini, akış deneyiminin dokuz boyutunu ve motivasyonu uyarmak için dört temel stratejiyi bir arada, birbiri ile ilişkilendirerek eğitsel bir oyun tasarımı oluşturmak için hazırlanmıştır (Song ve Zhang, 2008). Etkili öğrenme ortamı modelini diğer modellere göre öne çıkaran farkı akış deneyimi ile ilişkili olarak ilgi, amaç, dönüt ve mücadele öğelerine yer vererek eğitsel oyun tasarlamada yol gösterici olmasıdır.



Şekil 9. Etkili Öğrenme Ortamı Model (EFM, Effective Learning Environment - Song ve Zhang, 2008)

2.4.9 Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli oyunun içerisinde öğrenme içeriğinin bulundurulmasını savunan bir modeldir (Zin, Jaafer ve Yue, 2009). Bu model analiz, tasarım, geliştirme, ve uygulama ve değerlendirme adımlarını takip ederken birbiri ile dönüşümlü çalışan dört aşamalardan oluşur.

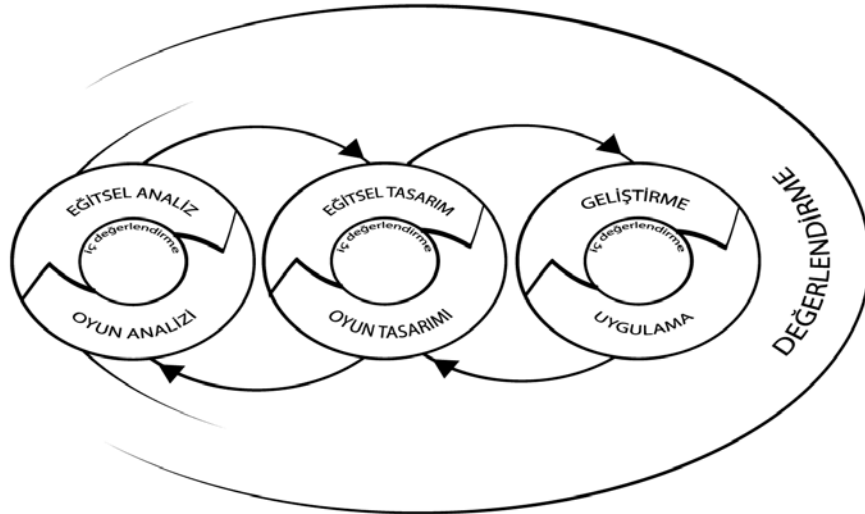
1. Analiz: Bu aşamada oyunun hedef kitlesini oluşturan öğrencilerin öğrenme stilleri, yaşları, cinsiyetleri gibi tanımlar yapılarak öğrenme amaçları, ihtiyaç ve problem analizi, oyunun amacı, ve öğrenme çerçevesinin tanımlanması yapılır.
2. Tasarım: Bu adımda analiz adımıyla alınan veriler işe öğrenme çerçevesi tanımlar ve bu çerçeveye ve analizden gelen verilere dayalı olarak oyun bileşenleri kararlaştırılır.
3. Geliştirme: Bu aşamada oyun prototipi ile birlikte ders planı hazırlanır ve kalite kontrolü ile geliştirilen eğitsel oyunun prototipi test edilir ve değerlendirilir.
4. Uygulama ve değerlendirme: Geliştirme aşamasında elde edilen bilgiler ışığında oyun prototipi son halini alır ve sürecine etkinliği ve oyunun kullanılabilirliği öğrencilerin geribildirimleri ile birlikte değerlendirilir.



Şekil 10. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (DGBL, Digital Game Based Learning, Zin, Jafer ve Yue, 2009)

2.4.10 Sarmal Eğitsel Oyun Modeli.. Akgün, Nuhoğlu, Tüzün, Kaya ve Çınar (2011) tarafından oluşturulan Sarmal Eğitsel Oyun Modeli o zamana dek süre gelmiş oyun tasarım modelleri incelenerek eğitsel oyun tasarımı ve eğitsel tasarım ilkeleri olmak üzere iki alt boyut çerçevesinde oluşturulmuştur. Bu modeli diğer modellerden ayıran en belirgin özelliklerinden biri her bir aşamada bir önceki ya da bir sonraki aşamayla ilişkili çalışıldığından sürekli bir değerlendirme ve dönüt sistemine sahip olmasıdır (Akgün vd., 2011). Modelin adımları her adımında iç değerlendirme olmak üzere aşağıda belirtilen üç temel adımdan oluşur (Akgün vd., 2011).

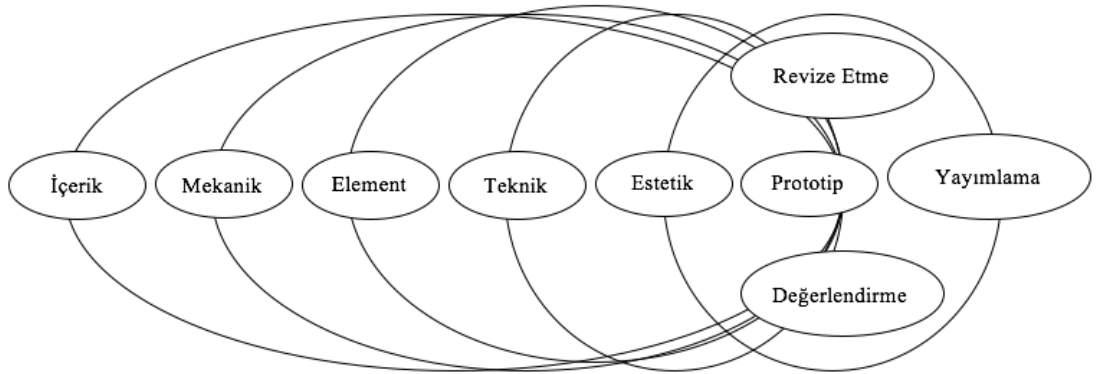
1. *Eğitsel Analiz ve Oyun Analizi*, ihtiyaç analizi, hedef kitle analizi, oyunun amacı ve içerik analizi yapılarak oyunda kullanılacak araçlar ve araçların kısıtlamaları analiz edilir.
2. *Eğitsel Tasarım ve Oyun Tasarımı*, hikayesel bağlam, çoklu algılama, hedefler, kurallar, güdüleme ve geri bildirim gibi eğitsel tasarım öğeleri ve mücadele, ödül gibi oyun tasarım öğelerine karar verilir.
3. *Geliştirme ve Uygulama*, önceki adımlardaki iç değerlendirmelerden yararlanılarak bir prototip geliştirilir ve değerlendirilir. Uygulama için hedef kitleyi temsil edecek bir örneklem grubu seçilir ve geliştirilen prototipin uygulanması ile elde edilen geri bildirimler ışığında tekrar değerlendirilerek son hali verilir.



Şekil 11. Sarmal Eğitsel Oyun Modeli (Akgün vd., 2011)

2.4.11 İMETE Eğitsel Oyun Tasarlama Modeli. İMETE Eğitsel Oyun Tasarlama Modeli Samur (2016) tarafından daha çok eğitsel oyunlar tasarlamak için geliştirilmiş olup tasarım odaklı düşünme modeli ile benzerlikler göstermektedir. Aynı zamanda anlaşılması en kolay modellerden biri olarak da düşünülebilir (Samur, 2016). Model; İçerik, Mekanik, Element, Teknik, Estetik, Prototip- Değerlendirme-Revize Etme ve Yayımlama adımlarından oluşur ve her adım Revize Etme ve Değerlendirme ile ilişkilidir.

1. İçerik: İçerik hazırlanır ve hedef kazanımlar yazılır.
2. Mekanik: Oyun mekaniklerinden (koşmak, zıplamak, toplamak, sürmek, vb.) içeriğe ve hedef kitleye uygun olanlar seçilir.
3. Element: Oyun elementlerinden (hikaye, puan, liderlik tablosu, süre, vb.) içeriğe ve hedef kitleye uygun olan elementler seçilir.
4. Teknik: Oyunun hangi platformda (internet ortamı, kağıt, vb.) oynanacağına karar verilir.
5. Estetik: Seçilen oyun platformuna bağlı olarak grafik, ses, arka plan vb. tasarımlardan uygun olanlar seçilir.
6. Prototip-Değerlendirme-Revize Etme: Oyunun çalışır versiyonu olarak hedef kitleye uygun bir örneklem grubuna oynatılır ve geri bildirim alınır. Geri bildirimler değerlendirilir ve oyun prototipi revize edilerek son haline getirilir.
7. Yayımlama: Seçilen platform göre oyun yayımlanır; bu aşamada aynı zamanda oyunun farklı versiyonları ya da geliştirilmiş versiyonları üzerine çalışılır.



Şekil 12. İMETE Eğitsel Oyun Tasarlama Modeli (İMETE – Samur, 2016)

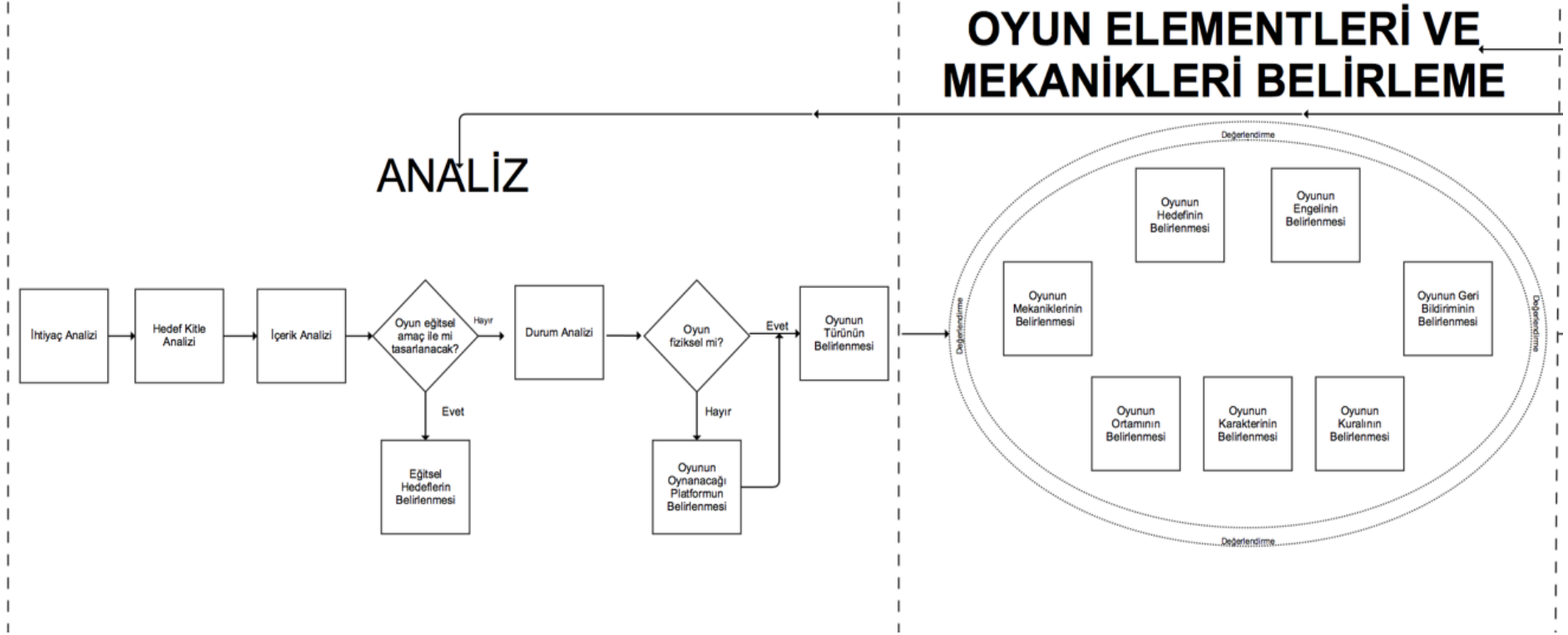
2.4.12 Oyun Tasarım Anahtarı Modeli. Oyun Tasarım Anahtarı Modeli, Özkan (2018) tarafından öğretim tasarım modelleri ve oyun tasarım modelleri incelenerek her iki alanın ortaklıklarından faydalanılarak eğitsel oyun geliştirme sürecinde yararlanılabilecek bir oyun tasarlama modeli önerisi olarak tasarlanmıştır. Modelde öğretim tasarımını süreç temelli ele alan, analiz etme, tasarlama, geliştirme, uygulama, ve değerlendirme aşamalarından oluşan, anlaşılır ve uygulaması kolay bir model olarak sayılan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) öğretim tasarım modeli esas alınarak oluşturulmuştur. Bu öğretim tasarımı modelinin yanı sıra, oyun ve öğretim tasarım sürecinin yaratıcılık gereksinimlerini karşılama ihtiyacından dolayı esnek modeller olan Morrison, Ross ve Kemp öğretim tasarım modellerinden de yararlanmış ve oyuncu deneyimini esas alarak oyun tasarımcısının halihazırda bulunan kaynaklarını ve zamanını en etkili şekilde kullanmasına yardımcı olabilecek bir oyun tasarım modeli geliştirilmiştir. Bu modelin adımları genel olarak, analiz, oyun elementleri ve mekaniklerinin belirlenmesi, geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesinden oluşurken her adımda süreç değerlendirilmesi yapılmaktadır. Bu aşamalarda yapılan işlemler aşağıdaki gibidir.

1. *Analiz*; Bu adımda ihtiyaç analizi, hedef kitle analizi, oyun tasarım amacının belirlenmesi, eğitsel hedef analizi, oyun teknolojisinin belirlenmesi, oyun türünün belirlenmesi işlemleri gerçekleştirilir.
2. *Tasarım*; Oyun elementleri ve mekaniklerinin belirlenmesi işlemi gerçekleştirilir.
3. *Geliştirme*; Oyunun fiziksel prototipinin geliştirilmesi, oyunun ürün/model/dijital prototipinin geliştirilmesi, oyunun ürün/model/dijital prototipinin pilot uygulaması, eğitsel oyunlar için ders planının geliştirilmesi, ders planının pilot uygulaması işlemleri gerçekleştirilir.
4. *Uygulama*; Oyun ürün/model/dijital prototipinin uygulanması, eğitsel oyunlar için ders planının uygulanması işlemleri gerçekleştirilir.
5. *Değerlendirme*; Oyun tasarımının ve sürecinin değerlendirilmesi, eğitsel tasarımın ve sürecinin değerlendirilmesi işlemleri gerçekleştirilir.

2.5 Oyun Tasarımı Anahtarı Modeli'nin diđer özellikleri

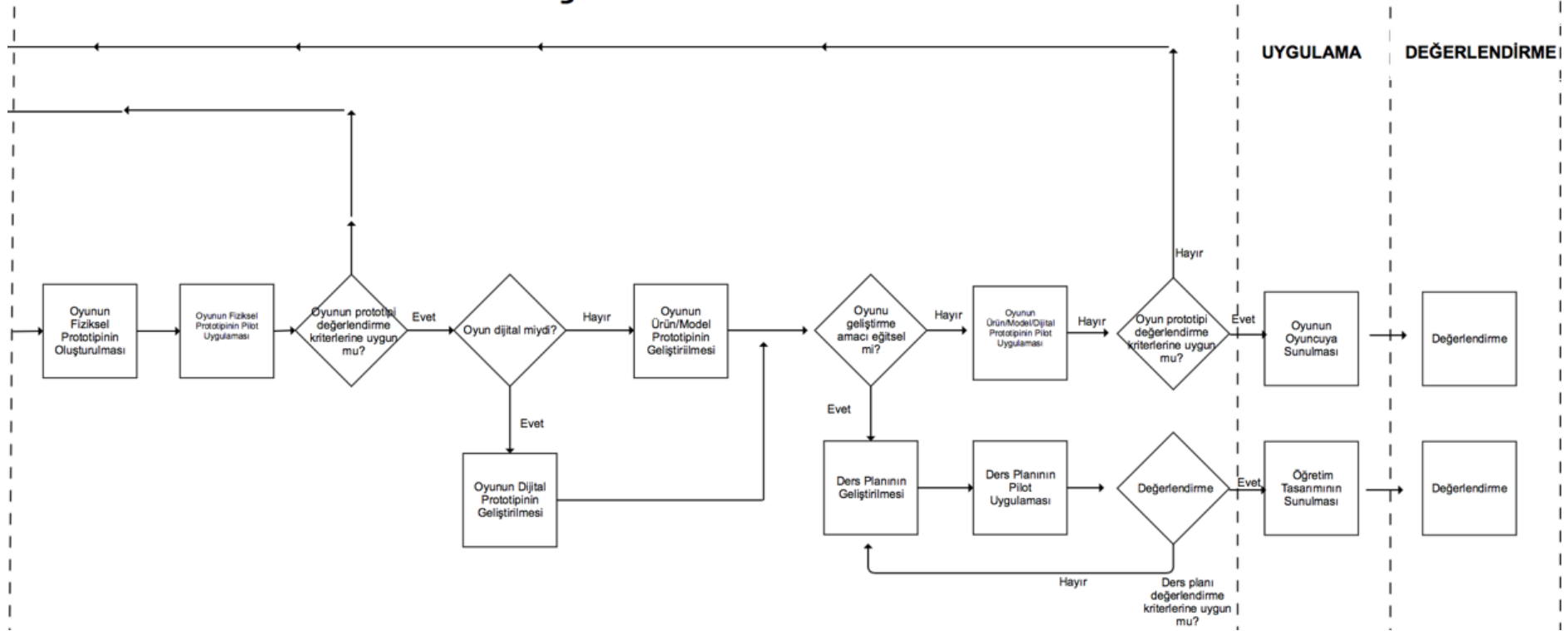
Oyun tasarım modelleri üzerine yapılan alanyazın taraması sonucu ulaşılan ve bu çalışmada yer alan diđer oyun tasarım modellerine bakıldığında Oyun Tasarımı Anahtarı Modeli'ni diđer modellerden ayıran özellikler (i) öğretim tasarım modellerini temele alması, (ii) tasarım sürecinde esnek çalışmaya olanak vermesi, (iii) oyun mekaniğini oyun tasarımının içinde barındırması ve (iv) her oyun için bir ders planı tasarımı gerektirmesi biçiminde belirtilebilir.

Bu çalışmada ortaya konması amaçlanan ürün özellikleri göz önünde bulundurulduğunda Oyun Tasarımı Anahtar Modelinin bu çalışmada takip edilebilecek en uygun model olduğuna karar verilmiş ve yukarıdaki nedenlerde çalışma sürecinde bu model takip edilerek bir eğitsel kutu oyunu ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Özellikle bir öğretim tasarım modelini temel alıyor olması, tasarım sürecinde esnek çalışmaya olanak sağlaması ve oyun mekaniğini oyun tasarımının içinde barındırması ve her aşamada iç değerlendirme ve geliştirmeye olanak sağlamanın çalışmada en çok fayda görülen özelliklerdir.



Şekil 13.1 Oyun Tasarım Anahtarı Modeli, 1. Kısım (Özkan, 2018)

GELİŞTİRME



Şekil 13.2 Oyun Tasarım Anahtarı Modeli, 2. Kısım (Özkan, 2018)

Bu çalışmada değerlendirilen oyun tasarım modellerinin kıyaslaması tablo halinde kıyaslanması Tablo 2 de sunulmuştur.

Tablo 2

Oyun Tasarım Modelleri Kıyaslaması

	Eğitsel Oyun Tasarımı Adımları Önermesi (Quinn, 1994)	GAM (Amory & Seagram, 2003)	POM (Amory, 2003)	GOM (Amory, 2007)	EGM (Kiili, 2005)	FIDGE (Kaplan ve Çağıltay, 2006)	ADGBL (Tan vd., 2007)	EFM (Song & Zhang, 2008)	DGBL (Zin vd., 2009)	Sarmal Eğitsel Oyun Tasarım Modeli (Akgün vd., 2011)	İMETE (Samur,2016)	Oyun Tasarımı Anahtar Modeli (2018)
Öğretim tasarımı adımlarını içermek	X					X		X	X	X	X	X
Hem öğretim hem de oyun tasarımına yönelik yol haritası sunabilme	X					X			X	X	X	X
Oyun Tasarımı için bir çerçeve sunma					X	X				X		X
Oyun temel öğrenmeye özgü ders planı hazırlayabilme									X			X
Özgün eğitsel oyun tasarlayabilme	X	X				X		X		X	X	X
Fiziksel eğitsel oyun tasarlayabilme								X		X	X	X
Dijital eğitsel oyun tasarlayabilme		X	X	X		X		X	X	X	X	X
Oyun unsurları (elementleri)			X	X					X	X	X	X
Oyun tasarımına ait prototip geliştirme	X	X				X			X	X	X	X

2.6. Eğitsel Kutu Oyunları

Eğitsel kutu oyunları, serbest oyunlardan farklı olarak oyuncuların uymaları gereken oyun kurallarını içerir (Choi, 2005). Bu oyunlar, ilkokul öğrencilerinin bilişsel düzeyi için oldukça uygundur ve çocuklarda öğrenme için eğlenceli ve keşfedici bir araç sağlar (Corbeil, 1999; Millians, 1999). Oyun temelli öğrenmeler, öğrenciler için eğlenceli, motive edici ve ilginç olmasının yanı sıra yetenek ve kavramsal anlayış gelişimi için de çok önemlidir (Ginsburg, Lee ve Boyd, 2008; Papastergiou, 2009). Daha da önemlisi, bu oyunlar sınıf ortamında interaktif oyun becerilerini geliştirmekte ve arzu edilen sınıf içi davranışların edinimini kolaylaştırmaktadır (Davis-Temple vd., 2014). Harris (2003) başarılı bir eğitsel oyunun yaratıcı, öğrenme aracı olarak kullanılmaya elverişli, profesyonel bir görünüme sahip ve iyi kurallardan oluşması gerektiğini belirtmiştir (Türkoğlu, 2018).

Türkoğlu (2018), araştırmasında bilişsel kutu oyunlarının çocukların bilişsel gelişimlerinde etkili olduğunu ve etkisinin de kalıcı olduğunu belirlemiştir. Bu doğrultuda bilişsel oyunları temel alan öğretim programları tüm eğitim kademelerine yönelik olarak hazırlanabilir ve uygulanabilir. MEB'e bağlı eğitim kademelerinde görev yapan öğretmenlere bilişsel eğitim programı ile ilgili hizmet içi eğitimler verilebilir. Öğretmen yetiştiren üniversitelerin lisans ya da lisansüstü eğitim düzeyinde bilişsel gelişime katkı sağlayan türde kutu oyunlarının tasarlanması ve eğitim materyali olarak kullanılması ile ilgili seçmeli derslere yer verilebilir. Anne-babalara yönelik seminerler düzenlenerek bu oyunları anne-babaların evde etkin bir şekilde kullanmaları sağlanabilir. Araştırmacılara farklı çalışma gruplarını, farklı araştırma yöntemlerini içeren çalışmalar yapmaları önerilmektedir (Türkoğlu, 2018).

2.7 Çocuklar ve Şiddet

Latince karşılığı "violentia" olan şiddet kelimesinin tanımı, karşılıklı ilişkiler sırasında, oranı ne olursa olsun, toplu ya da bireysel olarak, birine veya birkaçına karşı, malına, bedensel bütünlüğüne, manevi bütünlüğüne, simgesel, sembolik, kültürel değerlerine zarar verici davranışlarda bulunmaktır (Kıral,1995). Başka bir ifadeye

göre ise kişi veya nesneye karşı, bilinçli olarak, farklı boyutlarda zarar verme amacı taşıyan, kontrol dışı, aşırı ve ani olan bir olgudur (Yöyen Güneri, 2017).

Şiddet, Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından, “fiziksel güç veya iktidarın kasıtlı bir tehdit veya gerçeklik biçiminde bir başkasına uygulanması sonucunda maruz kalan kişide yaralanma, ölüm ve psikolojik zarara yol açması ya da açma olasılığı bulunması” durumu olarak tanımlanmaktadır (Polat, 2016, s.15).

Polat (2014) şiddeti değerlendirdiğinde maruz kalan ve şiddeti yaşayan gruplara göre bir sınıflama yaparak temel olarak on alt başlıkta şiddeti gruplandırmıştır. Bunlar;

1. Kadına yönelik şiddet
2. Çocuğa yönelik şiddet
3. Yaşlıya yönelik şiddet
4. Akranlar arası şiddet
5. Kardeşler arası şiddet
6. Flört şiddeti
7. Engelliye yönelik şiddet
8. LGBT şiddeti
9. Mülteci şiddeti
10. Kişinin kendine yönelik şiddeti

Benzer şekilde şiddeti de tipine göre beş başlık altında listelemiştir.

1. Fiziksel şiddet
2. Cinsel şiddet
3. Duygusal şiddet
4. Ekonomik şiddet
5. Siber şiddet

Bu şiddet türlerinden çocuk istismarını tanımlarken “0-18 yaş aralığındaki bir çocuğun kendisine bakmaktan sorumlu ve yükümlü olan kişi veya kişilerce zarar verici, kaza-dışı ve önlenemez bir davranışa maruz kalması çocuk istismarıdır. Bunun çocuğun fiziksel, psikososyal gelişimini engelleyen, gerçekleştiği toplumun kültür değerleri dışında kalan ve uzmanı tarafından da istismar olarak kabul edilen bir davranış olması gerekmektedir” ifadelerini kullanmıştır ve çocuk istismarını fiziksel,

cinsel, duygusal ve ihmal olarak dört grupta incelemiştir (Polat, 2007).

Çocuklar kendi kaygı, gerilim, engellenmişlik ve öfke duygularını bastırmak için şiddete başvurumaktadırlar (Bulut, 2008; Gottfredson, 1997). Polat (2016) Akranlar arası çatışmayı fiziksel saldırganlık (itme, vurma, tepme), sözlü şiddet (tehdit, alay etme, surat asma, isim takma, el-kol hareketi yapmak) ve dolaylı olarak kötü davranma (birini yok sayma veya birini aktivitelere sokmama ya da dışarıda bırakma olarak üç alt kategoride incelemekle birlikte akran çatışmasının doğrudan vurma, tekmeleme, tehdit, zorbalık, haraç alma, dedikodu yapma, dışlama şeklinde olabileceğini ifade etmektedir. Akran ve çocukların birbirine karşı uyguladıkları şiddeti açıklayabiliyorken kardeşler arası şiddet için yeterince çalışma yapılmadığını, ailelerin bunu normal ve doğal karşıladığını ve çocukların büyüdüklerinde bununkendiliğinden ortadan kalkacağını düşündüklerini ifade etmiştir (Polat, 2016).

Toplumsal düzenin bozulmasına yol açan tüm anti-sosyal davranışlar “sosyal şiddet” kavramının içerisinde kabul edilir. Türkdoğan'a göre; sosyal şiddet olgusunun içinde, terör, intihar, adam öldürme, suikastlar, adam kaçırmaya, fidye isteme, rehine alıkoyma, yakma -yıkma, tahrip, sözlü ve yazılı protestolar, top yekûn çatışma, ayaklanmalar, ırk- mezhep kavgaları ve ayrıcalıklı eylem biçimleri sayılabilir (Türkdoğan, 1996).

2.7.1 Aile içi şiddet. Genel anlamda şiddet, sosyal hayat içinde yaşayan ve sosyal yapının zayıf yönlerinden beslenen bir parazit olarak düşünüldüğünde, beslendiği birçok kaynağın olduğu bilinmektedir. Kimi zaman kültürel kimi zaman ekonomik durum, ağırlıklı olarak şiddet eylemlerinin aktarımına kaynaklık etmektedir. Bu aktarım yollarından biri de şiddetin öğrenme yoluyla nesilden nesile iletilmesidir (Altıparmak, 2018; Bandura, 1969; Tarde 1912). Bireyin birincil sosyalleşmesinin gerçekleştiği alan olan aile, rol model olarak bireyin hayatını şekillendiren en küçük ve en etkili birimdir. Bu açıdan bakıldığında ise şiddet davranışında bulunan bireylerin görüp benimsediği davranışların aile davranışlarını taklit etmesi ile yakından ilişkili olduğu söylenebilir (Altıparmak, 2018). Ailede çocuğun şiddete maruz kalması ya da tanık olmasının çocuk için olumsuz etkiler doğurduğu tartışılmaz bir gerçekliktir. Aile içinde şiddete maruz kalan çocukların şiddet eğilimleri artmakta ya da şiddete tanık olan çocuklar kendi hayatlarında daha çok şiddet içeren hal ve tutumlarda bulunmaktadır (Ayan, 2010: 310; Altıparmak, 2018).

2.7.2 Çocukların Birbirlerine uyguladıkları şiddet. Akran zorbalığını ayırt etmek için dikkat etmemiz gereken üç kriter vardır; herhangi bir kıskırtma sebebi ile meydana gelmez, zamanla tekrarlanabilir ve zorbalık yapan çocuk, zorbalığa uğrayan çocuğa göre daha güçlüdür ya da daha güçlü olduğu yönünde bir algı vardır (Berger ve Thompson, 1998; Rigby, 2002; Ross, 1996; Uludağlı ve Uçanok, 2005).

Akran zorbalığına uğrayan öğrenciler anaokulundan liseye ve tüm okul kademelerinde oldukça sık ve yaklaşık olarak %10 - %20 aralığında değişebilen oranlarda görüldüğü ortaya konuşmuştur (Uludağlı ve Uçanok, 2005). 4.sınıf öğrencisi çocuklarla akran bildirimine dayalı olarak yapılan bir çalışmaya göre çalışmaya katılan çocukların %16.4'ü zorba, %26.2'si kurban ve kalan %23.8 ise hem zorba hem kurban grubunda bulunmaktadır (Uludağlı ve Uçanok, 2005; Yıldırım, 2001). Akran zorbalığının hem kısa hem de uzun vadeli etkilerini belirlemek ve buna neden olan tetikleyici faktörleri tespit etmek ve bu tespitler doğrultusunda akran zorbalığını önleme çalışmaları yapmak çocuklar için olduğu kadar aileler ve eğitimciler açısından da çok büyük önem arz etmektedir. Bu üç paydaşın bu konudaki bir diğer ortaklıklarının sebebi de çocukluk dönemi boyunca, çoğu zaman okuldaki akademik ve sosyal yaşantılar birbirleriyle etkileşim göstermesi, akran ilişkilerinin zayıf olması akademik başarıya zarar verebilmesi ve çocuğun okula karşı tutumunu etkilemesidir (Uludağlı ve Uçanok, 2005). Şiddete uğrayan çocuk hangi gelişim döneminde olduğuna bağlı olarak farklı sonuçlarla yüzleşmekte ve bu durum onların normal öğrenme ve gelişme düzeylerini etkilemekte ayrıca çocuklar bilişsel ve sosyal açılarından da sorunlar yaşamakta ve beraberinde ciddi davranış bozuklukları göstermektedirler. Bu çocuklar aynı zamanda, uyku bozuklukları, içtepisellik, sosyal ortamlardan uzaklaşma, konsantre olmada zorlanma, dikkat bozuklukları ve akademik başarısızlık gibi sorunlarla da karşılaşmaktadırlar (American Psychological Association ,1993; Bulut, 2008). Siber Şiddet ise “Siber zorbalık” tipik olarak başkalarına rahatsızlık ya da zarar vermek amacıyla kişilerin ya da grupların dijital ortamlarda gerçekleştirdikleri davranışlar olarak tanımlanır (Aslan ve Doğan, 2017:96; Barlet & Chamberlin, 2017).

2.8 Çocuklarda Oyun Terapi Yöntemi

Oyun, çocuklar için duyguları kendi dilinde ifade etme, çevresini ve kendisini keşfetme, insanlararası ilişkileri keşfetme, çocuğun yaşantılarını aktarma yol ve

yöntemi, istek ve beklentilerini ifade etme ve kendilerini tatmin etme yani doyuma ulaşma yeridir (Öğretir, 2008). Öktem'in (2018) ifadelerine göre çocuk oyun vasıtasıyla kendi içinde yaşadığı sorunları dile getirebilir, aynı zamanda da çözümün de ipuçlarını verir; bu esnada da kendini ve başkalarını tanıırken yaratıcılığını ve diğer de becerilerini geliştirir; başkalarıyla birlikte olmanın yollarını öğrenir ve yeteneklerini sınar.

Koçkaya'ya (2016) göre çocukların dil gelişimleri ile bilişsel gelişimleri arasında paralel bir bağlantı vardır. Bununla birlikte çocukların kendi dünyalarındaki yaşantılarındaki iletişimlerini genellikle oyun, resim, vb. gibi ve sembolik araçlarla oyun hamuru, oyuncaklar, vb. gibi çeşitli yol ve araçlarla kurdukları görülmektedir. Bunun sebebi çocukların kelime dağarcıklarının sınırlı olmasından ileri gelerek bu tür çeşitli materyallerle kendilerini daha rahat ifade edebilmeleri ile açıklanabilir (Koçkaya, 2016; Öğretir, 2008). Yetişkinlerde yaşantısını ve duygularını ifade etme ve sosyo beceriler anlamında psikoterapi ve danışma, çocuklarda yerini oyun terapisi olarak almaktadır (Koçkaya, 2016; Landreth ve Bratton, 1999; Landreth 2002).

Kwon (2004) çalışmasında deney ve kontrol grubu olmak üzere, okul öncesi çocuklarıyla oyun terapi uygulamaları yaparak, çocuklarda "Duygusal Zekâ ve Benlik Saygısı Ölçeği" kullanmıştır. 12 farklı grupta, oyun terapi seansları yapılmış ve altı hafta çalışılmıştır. Araştırma sonucunda, deney grubu çocuklarının kontrol grubundaki çocuklara göre, benlik farkındalığı, sözel ve duygusal ifadeler, kendilerini kontrol etme, diğerlerini farketme kapasitesi ve duygusal zekâlarında gelişme olduğu görülmüştür (Gençer, A. A., & Aksoy, A. B. , 2016). Bu ifadeleri destekler nitelikte Tuğrul (2017) oyunun iyileştirici yönünü vurgulamak için şöyle der "Oyunu anlamak ve değer vermek, çocuğu anlamak ve değer vermek demektir. Bir çocuğu tanımanın ve anlamının en güvenli yolu, oyunlarını gözlemektir. Çünkü çocuk, oyun sırasında olduğu gibidir."

Bölüm 3

Yöntem

3.1 Araştırma Modeli

Bu çalışma bir tasarım ve geliştirme araştırmasıdır. Tasarım tabanlı araştırma; kuramsal temellere dayanan eğitim tasarımlarının şekillendirici olarak araştırılması ve tasarım, kuram, ve uygulamayı birbiri ile etkileşimli şekilde bir üst aşamaya taşınması ihtiyacından doğmuş bir araştırma yöntemidir (Cobb, Confrey, diSessa, Lehrer ve Schauble, 2003; Kuzu, Çankaya, ve Mısırlı 2011).

Tasarım ve Geliştirme Araştırması modeli bilgi sahibi olmaktan öte varolan bilginin varolan ya da olası sorunları çözmeye yönelik uygulamalarda kullanılmasını amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Önceleri geliştirme araştırması (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, ve Demirel 2017; Richey ve Klein, 2003; Richey, Klein ve Nelson, 2003) şeklinde adlandırılan bu araştırma yöntemi sonraları tasarım ve geliştirme araştırması (design and development research, DDR) olarak adlandırılmıştır (Büyüköztürk ve diğ., 2017; Richey ve Klein, 2003, 2014). Richey ve Klein'ın (2003) ifadeleri ile Tasarım ve Geliştirme Araştırma modelini, öğretim amaçlı ya da öğretim amaçlı olmayan ürünlerin, araçların ve geliştirme amaçlı yeni modellerin üretilmesi için gerekli bilimsel kanıtlara dayalı temelleri oluşturma amacıyla yapılan sistematik tasarım, geliştirme ve değerlendirme çalışması şeklinde tanımlamaktadır.

Yeni ürün, araç ve modellerin tasarlanmasına ve geliştirilmesine odaklanması nedeniyle TGA modeli özellikle geliştirme odaklı bilimsel araştırma projeleri için uygun bir yöntemdir ve bu araştırma yönteminde hem nitel hem de nicel araştırma yöntemlerinden faydalanılabilir (Büyüköztürk ve diğ. , 2017). Araştırma ve/ya pratik deneyimden elde edilen mevcut bilgiden yararlanarak yeni ürünler ya da cihazlar üretmeye; yeni süreçler, sistemler ve hizmetler tesis etmeye ya da halihazırda üretilmiş veya kurulmuş olanları önemli ölçüde geliştirmeye yönelmiş sistemli çalışmadır (TÜBİTAK, 2013). TGA, fen bilimleri ve sosyal bilimlerin ürün (araç, gereç, materyal, yazılım) model veya süreç geliştirme amaçlı araştırmalarında da kullanılır. Ancak bu yöntem özellikle öğretim tasarımı ve teknolojisi alanında yapılacak

arařtırmalar için önerilmektedir. (Richey ve Klein, 2014; Richey, Klein ve Nelson, 2003). Bu alıřmada tasarım geliřtirme arařtırma modelinin takip edilmesinin sebebi arařtırma soruları dođrultusunda alıřma sonunda bir ara tasarlamak istenmesidir. Bu dođrultuda bu alıřmada hem nitel hem de nicel yntemlerden faydalanılmıřtır.

Tasarım ve geliřtirme arařtırmalarının iki tipi vardır ;

Tip 1: Ürünlerin ve araların geliřtirilmesiyle ilgili arařtırmalar; rnek olarak eđitim srecinde đretim materyallerinin, eđitsel yazılımların, web sitelerinin, đrenme sistemlerinin geliřtirilmesi, uygulanması ve deđerlendirilmesi.

Tip 2: Tasarım ve geliřtirme modellemelerinin geliřtirilmesiyle ilgili arařtırmalar; rnek olarak tip 1 de bahsi geen ürünlerin daha kısa srede, daha verimli ve etkili olarak geliřtirilmesi için takip edilecek ařama ve srelerden hangilerini takip etmek gerektiđini inceleyen yeni tasarım ve geliřtirme modellerini keřfetme ve bulma alıřmalarıdır (Bykztrk ve diđ., 2017; Kuzu ve diđ.2011).

Tasarım ve geliřtirme arařtırma ynteminin zellikleri řu řekilde sıralanabilir;

- Arařtırma odađına gre eřitli aralarla veriler toplanır,
- Deđerlendirme, gzlem, dokman analizi, derinlemesine grřme uzman grř, durum alıřması ve anket ok sayıda ve trde arařtırma yntemi kullanılabilir,
- Verilerin toplanması, veri analizi ve sentezi için hem nitel hem de nicel yntemler kullanılabilir; benzer řekilde hem geliřtirme hem de geliřtirilen rn ve modellerin sınanmasında da nitel ve nicel yntemler, karma yntem, birlikte kullanılabilirken farklı nicel yntemlerin ard arda kullanılması ile oklu arařtırma yntemi de kullanılabilir,
- Geliřimsel arařtırmanın raporları uzun olacađı için eřitli kaynaklarda yayımlanabilir,
- Ürn ya da model geliřtirmeye ynelik olduđundan zellikle proje alıřmaları için olduka uygun bir arařtırma yntemidir,
- Tasarım ve geliřtirme arařtırması tm bilim dallarında kullanılabilir,
- Ortaya ıkıř amacı eđitim bilimlerinde kuram ve uygulama arasındaki bořluđu doldurmak olduđundan kuramları pratiđe dkme amacı gden eđitim

teknolojileri alanı ile ortak paydaları bulunmaktadır (Büyüköztürk ve diğ., 2017; Kuzu, Çankaya, ve Mısırlı, 2011) .

3.1.1 Ürün Tasarım Süreci. Vurma Konuş Kutu Oyunu tasarımına yönelik ürün tasarım süreçlerinde “Oyun Tasarım Anahtarı Modeli” aşamaları takip edilmiştir. Bu modelin tercih edilmesinin başlıca sebepleri; basit, anlaşılır, öğretim tasarımı modellerinden EDDİE modelini temel alıyor olması, oyun tasarımı için bir çerçeve sunuyor olması, esnek ve her aşamada iç değerlendirme işlemi gerektiriyor olmasıdır.

Oyun Tasarımı Anahtar Modeli ana hatlarıyla 5 adımdan ve bu adımlar dahilindeki alt adımlardan oluşmaktadır. Modelin adımlarını takip ederken istenilen sonuca ulaşmak için farklı yollardan gidilebileceğinden alt işlem sayıları tasarımdan tasarıma farklılık gösterebilir. Bu çalışma için Oyun Tasarım Anahtarı Modeli’ne göre takip edilen adımlar tabloda basamak ve alt basamaklar olarak belirtilmiştir.

Tablo 3

Oyun Tasarım Anahtarı Modeli’ne Göre Takip Edilen Ürün Tasarım Adımları

<i>Oyun Tasarım Anahtarı Modeli Basamakları</i>	<i>Alt Adımlar</i>
1. Analiz	1.1 İhtiyaç Analizi 1.2 Hedef Kitle Analizi 1.3 Oyun Tasarım Amacının Belirlenmesi 1.4 Eğitsel Hedef Analizi 1.5 Oyun Teknolojisinin Belirlenmesi 1.6 Oyun Türünün Belirlenmesi
2. Tasarım	2.1 Oyun Elementlerinin ve Oyun Mekaniklerinin Belirlenmesi
3. Geliştirme	3.1 Oyunun Fiziksel Prototipinin Geliştirilmesi 3.2 Oyunun Model Prototipinin Geliştirilmesi 3.3 Oyunun Model Prototipinin Pilot Uygulanması
4. Uygulama	4.1 Oyun Model Prototipinin Uygulanması
5. Değerlendirme	5.1 Oyun Tasarımının Değerlendirilmesi 5.2 Oyun Tasarım Sürecinin Değerlendirilmesi

1. Analiz basamağının;

1.1 İhtiyaç Analizi sırasında ortak paydada hizmet veren özel bir vakfın yürüttüğü proje kapsamında ilgili vakıf yöneticileri ile iletişime geçilerek konu alan uzmanlarının ve vakıf yöneticilerinin görüşleri alınarak verilerinden faydalanılmıştır. Hedef ürünü ortaya çıkarmak için gerekli ihtiyaçlar belirlenmiş olup çocukların iletişim dillerini olumluya çevirebilecek ve şiddet yanlısı olmama adına bir aracı ürün ihtiyacı konu alan uzmanlarının görüşleri ile tespit edilmiştir.

1.2 Hedef Kitle Analizi aşamasında bu bilincin oluşturulabileceği ve bu tür içeriklerin paylaşılabilmesi uygun grubun 8+ yaş grubu çocuklar, birbirleri ile kötü kelimeler kullanarak iletişim kuran, iletişimde sözlü ya da fiziksel şiddete başvuran ya da bu şiddet türlerine maruz kalmış çocuklar olduğu sosyal toplum kuruluşlarında görev yapan uzmanlar da konu alan uzmanlarınca gözlemlenmiş ve tespit edilmiştir . Bu kitledeki çocukların genellikle aile içinde, okulda veya sosyal yaşantılarında çeşitli şiddet türlerine başvurdukları ya da maruz kaldıkları yapılan alanyazın taraması ile de görülmüştür.

1.3 Oyun Tasarım Amacının Belirlenmesi adımıyla üründen ne beklenildiği, ihtiyaç analizi ve hedef kitle analizi sonucu elde edilen tespitler çerçevesinde oyunun amacının oyuncular arası etkileşimi artırarak iletişim eksikliğinden kaynaklanan davranış bozukluğu hakkında farkındalık oluşturmakla birlikte kişileri doğru ve etkili iletişime yönlendirmek ve çocuklara çocuk hak ve özgürlükleri konularında bilgilendirmek olması gerektiğine PDR alan uzmanları ve oyun tasarım uzmanlarınca karar verilmiştir.

1.4 Eğitsel Hedef Analizi adımıyla ise konu alan uzmanları ile oyunu oynayan çocuk hangi konularda farkındalık yaratılmak istendiği üzerine çalışılarak evrensel çocuk hakları bilgileri, çocuk iletişimi yöntemleri, ihtiyaç ve hedef kitle analizinde tespit edilen iletişim kazaları için alınabilecek önlemler, empati geliştirme çalışmaları, şiddete maruz kalma durumunda başvurulacak birimler, sözlü iletişimi güçlendirici çalışmalar ve olumlama ifadelerine yer verilmesine karar verilmiştir.

1.5 Oyun Teknolojisinin belirlenmesinde hedef kitle ve erişilebilir olması göz önünde bulundurulduğunda konu alan uzmanlarınca bu ürünün internette indirilebilir ve kağıda basılarak kullanılabilir olması gerektiği düşünülerek oyunu oynamak için

gerekli tüm malzemenin kağıda basılabilir ve herkesçe kolayca kullanılabilir olmasında karar verilmiştir.

1.6 Oyun Türünün Belirlenmesi adımı da konu alan uzmanlarınca oyun teknolojisine bağlı olarak, ürünün uzun süreli ve tekrar tekrar kullanılabilmesine olanak sağlaması bakımından bu ürünün bir kutu oyunu olmasına karar verilmiştir.

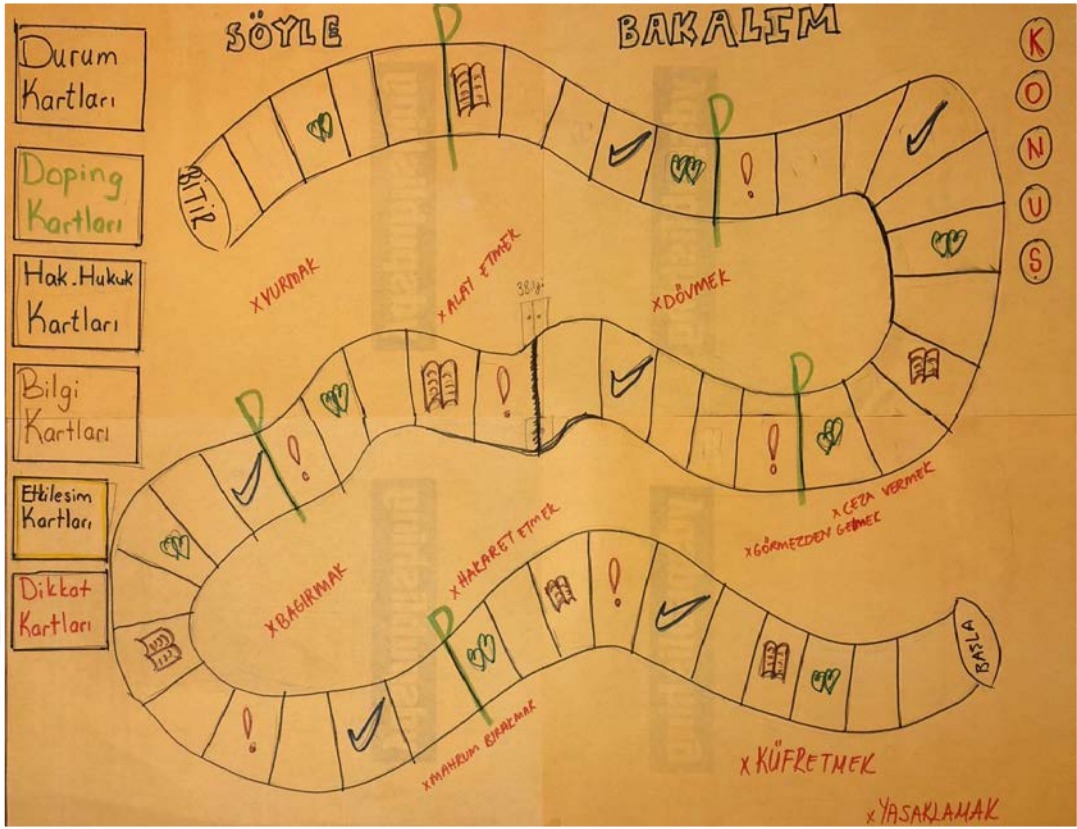
2. aşama olan Tasarım Basamağında 2.1 Oyun Elementlerinin ve Oyun Mekaniklerinin Belirlenmesi alt adımı da konu alan uzmanlarınca bu oyun için oyun elementleri, ve oyun mekanikleri belirlenmiştir. Bu ürün için belirlenen oyun elementleri; geri bildirim, ödül, görev, başarı, zorluk, sosyallik, kural, duygu, işbirliği, zaman, hedef, etkileşim, bonus, tekrar deneme, merak ve keşfetmedir. Bu ürün için belirlenen oyun mekanikleri ise; atmak, ilerlemek, biriktirmek, sıralamak, takip etmek, seçmek, paylaşmak, yardımlaşmak ve rol yapmak şeklinde sıralanabilir.

3. aşama olan Geliştirme Basamağında 3.1 Oyunun Fiziksel Prototipinin Geliştirilmesi alt basamağında konu alan uzmanları ile çalışılarak bir prototip hazırlanmıştır. Fiziksel prototip 1 olarak hazırlanan ürün oyun tahtası üzerinde başla-bitir yolu, yol üzerinde 35 adım ve bazı adımlarda yazılı ve görsel olarak yer verilen yönergeler ile oyun kartlarını koymak için Bonus Kartları, Bilgi kartları ve Oyun Kartları kutucukları ile yasaklı kelimeler olarak belirlenen vurmak, dövmek, hakaret etmek, bağırarak, ceza vermek ve alay etmek yazıları yer almaktadır.

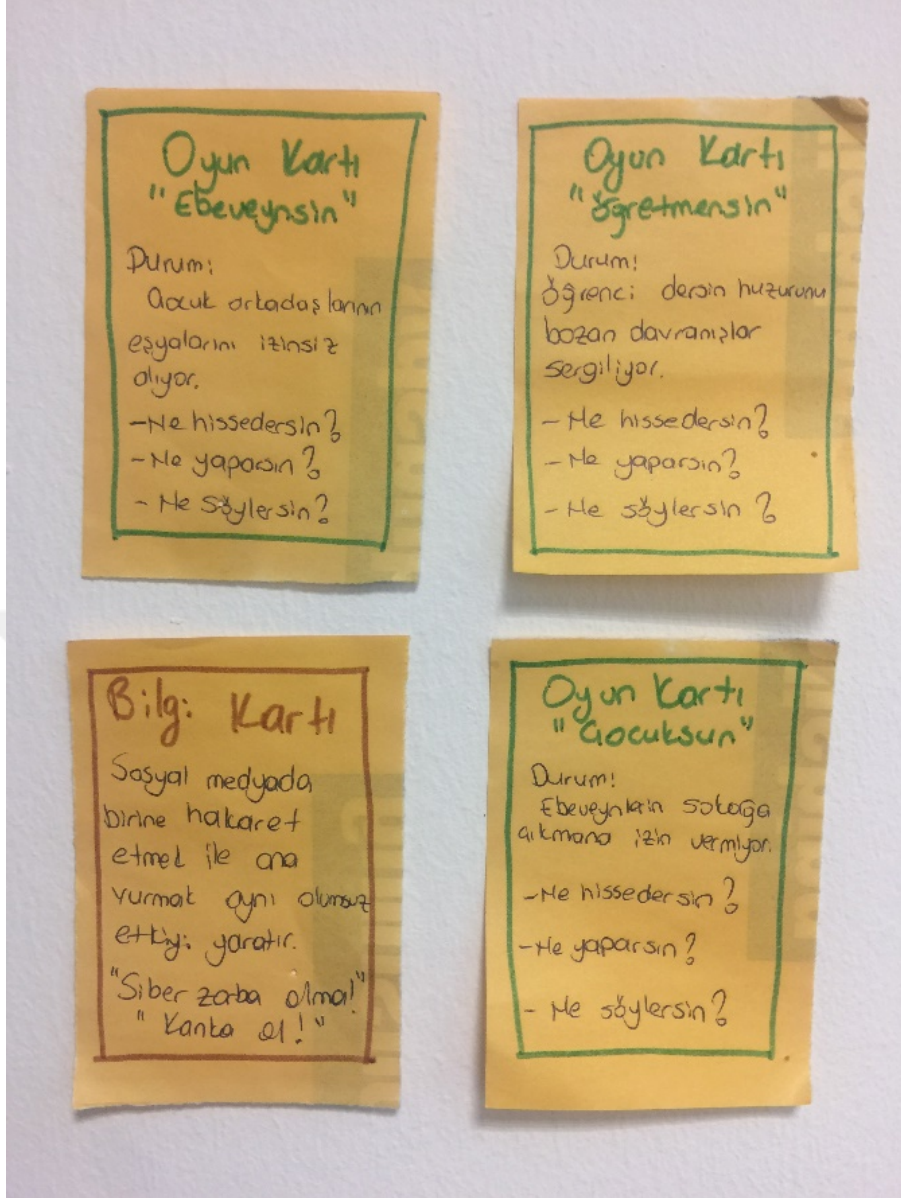


Şekil 14. Fiziksel Prototip 1

Geliştirme Basamağının alt basamağı olan 3.2 Oyunun Model Prototipinin Geliştirilmesi kısmında 3.1 adımında hazırlanan prototip ürün için konu alan uzman görüşleri alınarak değişiklikler yapılmıştır. Bu değişiklikler ile birlikte oyun prototipinin 2. Versiyonunda adım sayıları 50 ye çıkarılmış; oyun tahtası üzerine konulacak olan kartlar “Durum Kartları” , “Doping Kartları”, Hak-Hukuk Kartları” , “ Bilgi Kartları” ve “Etkileşim Kartları” olacak şekilde ekleme ve güncellemeler yapılmış; geri bildirim amacı ile hata takibi için kullanılacak K-O-N-U-Ş adımları eklenmiş; yasaklı kelimelere “Yasaklamak”, “Görmezden Gelmek”, “Küfretmek” ve “Mahrum Bırakmak” ifadeleri eklenmiş; oyun yolunun belli kısımlarına “Doping” alma kısmı eklenmiş ve oyun yolunun orta kısmına (25. ve 26. Adım arasına) “Geçiş Kapısı” eklenmiştir. Aynı zamanda oyun kartlarının tasarımları yapılmıştır. Oyun kartlarının tasarımında çocukların kartı tek elleriyle tutabilmeleri, yazıların okunabilecek boyutta olması ve buna bağlı olarak kartın boyutlarının bu doğrultuda tasarlanması gerekliliği dikkate alınmıştır.

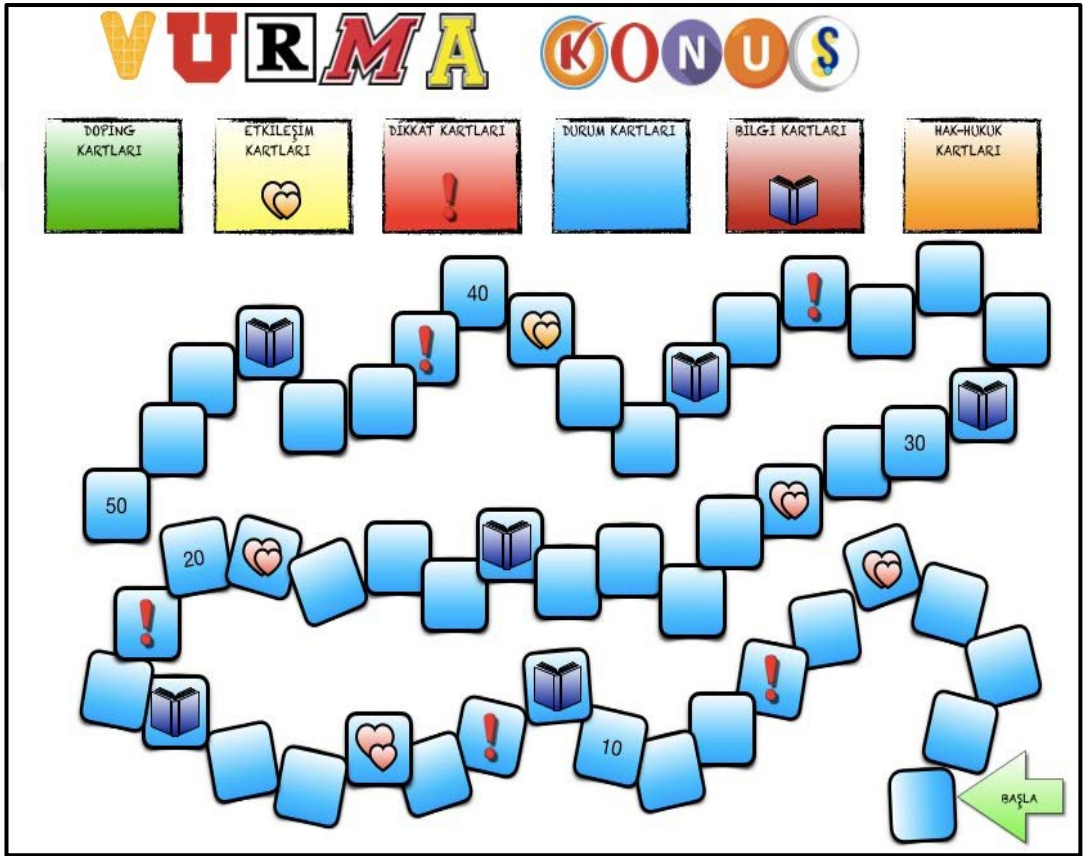


Şekil 15. Oyun Tahtası Fiziksel Model Prototip 2



Şekil 16. Oyun Kartları Fiziksel Prototip

Geliştirme Adımının 3. alt adımı olan 3.3 Oyun Model Prototipinin Pilot Uygulaması konu alan uzmanları ile yapılmıştır. Bu prototip aynı zamanda hedef yaş grubu çocuklarca denenmiş ve çeşitli geri bildirimler alınmıştır. Bu geri bildirimler doğrultusunda modelin grafik tasarımının geliştirilmesi ve detaylandırılması gerektiğinde hemfikir olunmuş; oyun kartlarında yazılı olarak geçen bazı ifadeler (pornografi, pornografik içerik, vb.) çocukların kelimeleri telaffuz edememesi ya da etmek istememeleri gerekçeleriyle çıkarılmış ve oyunun adı “Vurma Konuş” olarak değiştirilmiştir.



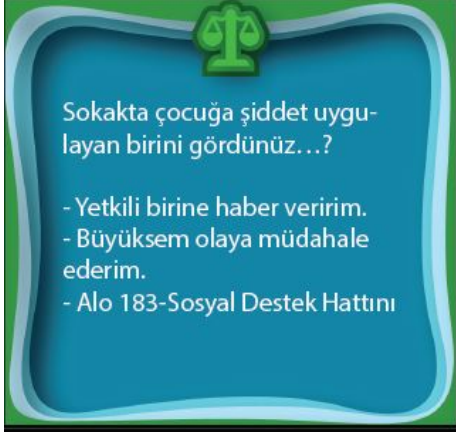
Şekil 17. Oyun Tahtası Fiziksel Model Prototip 3

Önceki değerlendirme, uygulama ve elde edilen uzman görüşleri ve geri bildirimler doğrultusunda oyun tahtası ürünü, oyun kartları, piyonlar ve zar aşağıdaki son hallerini almıştır. Aynı zamanda oyunun yönergeleri görseller ile kılavuz haline getirilmiştir.

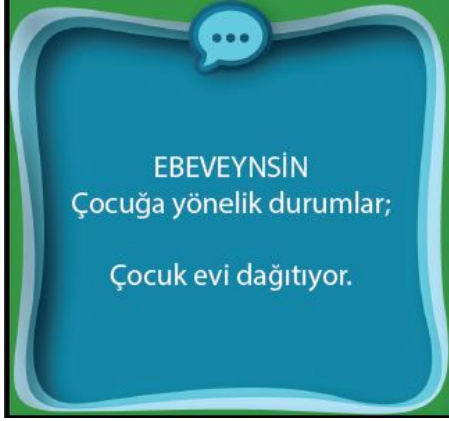


Şekil 18. Oyun Tahtası Model Prototip

Oyun tahtasında kartların konacağı kısımlar tahtanın etrafına yerleştirilerek tüm oyunculara eşit mesafede olması sağlanmaya çalışılmıştır. Aynı sebepten dolayı kıvrımlı yol çizilerek görsel olarak hareketlilik ifade eden bir görüntü kazandırılmıştır. Oyun tahtasındaki şekiller üç boyutlu düşünülerek katmanlandırma ve gölgelendirmeden yararlanılmıştır.



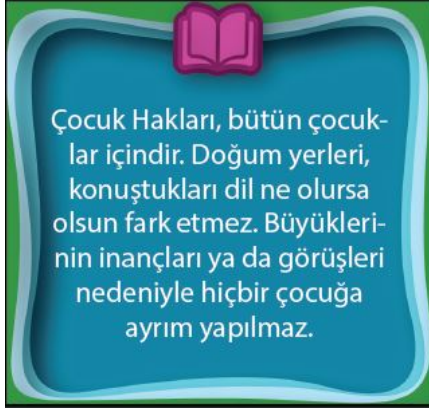
Şekil 19. Hak Hukuk Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz



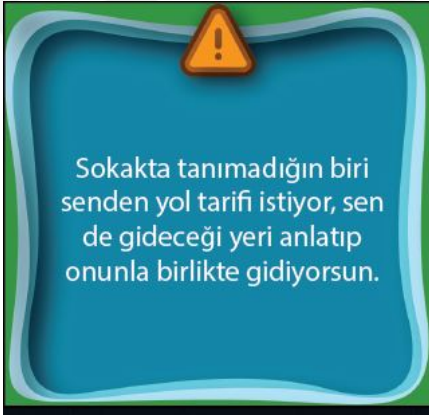
Şekil 20. Durum Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz



Şekil 21. Etkişelim Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz



Şekil 22. Bilgi Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz

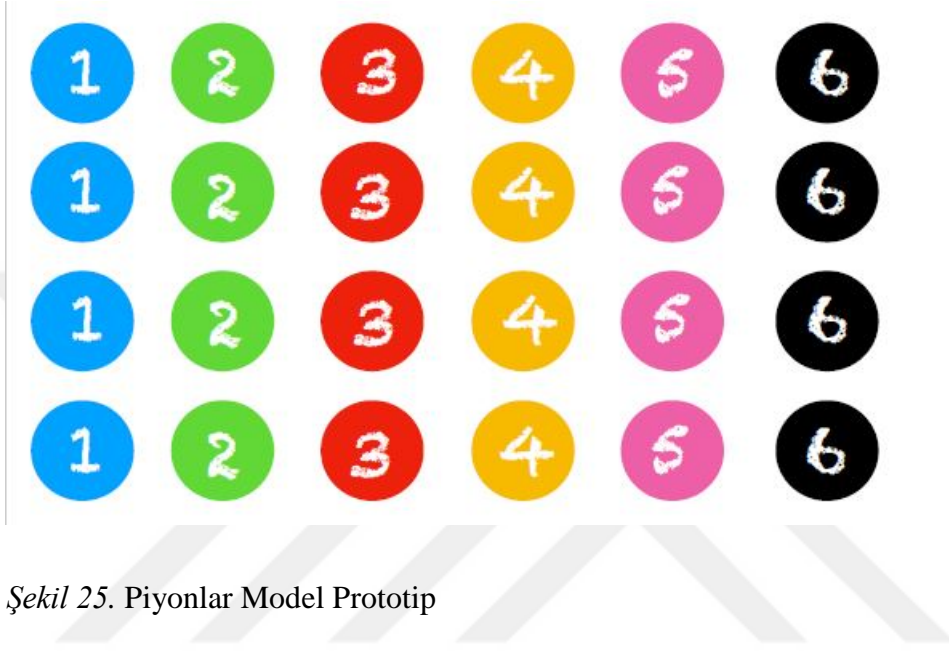


Şekil 23. Dikkat Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz

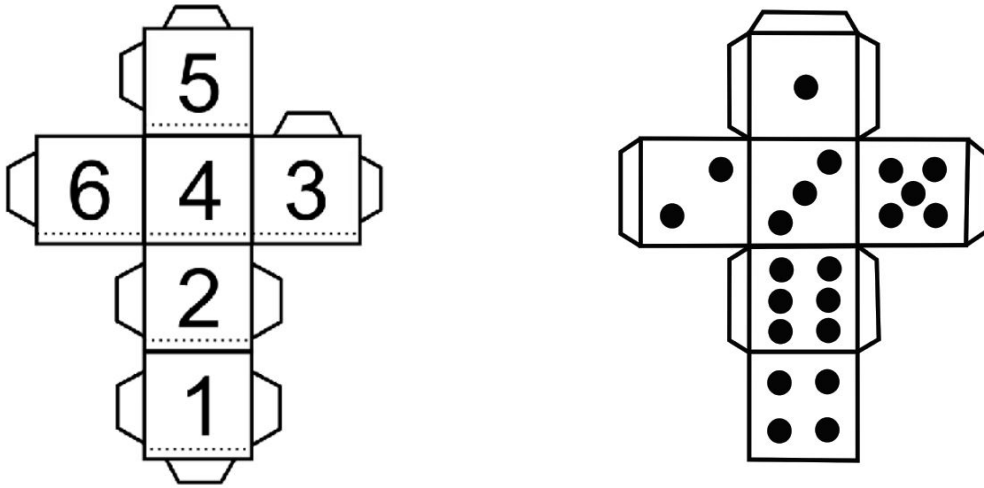


Şekil 24. Doping Kartı Model Prototip Ön ve Arka Yüz

Oyun kartları oyun tahtasının üzerine yazılı kısımları aşağı gelecek şekilde konulacağından, kartların yerini belli etmek ve takip etmeyi kolaylaştırmak için kartların arka yüzlerine kartın işlevini ifade eden çeşitli işaretler eklenerek görsel öğeler zenginleştirilmiştir. Aynı zamanda oyunda kullanılacak piyonlar ve zar için de şablonlar eklenmiştir.



Şekil 25. Piyonlar Model Prototip



Şekil 26. Zarlar Model Prototip

Hedef kitle göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynamak için oyunun kurallarının ve nasıl oynanacağını yazılı olduğu oyun kılavuzunda da oyunun görsellerinden faydalanılarak çocukların kartların işlevlerini anlamaları kolaylaştırılmaya çalışılmıştır.

VURMA KONUŞ OYUN KİTAPÇIĞI

OYUNUN AMACI:

Oyuncular arası etkileşimi artırarak, iletişim eksikliğinden kaynaklanan davranış bozukluğu hakkında farkındalık oluşturmaktır. Kişileri doğru ve etkili iletişime yönlendirmektir.

OYUNUN HEDEF KİTLESİ: 8+

OYUNUN MATERYALLERİ: Oyuncu başına 2 adet Piyon, Oyunun Çıktısı

OYUNUN İŞLEYİŞİ:

- Oyunda 6 lı zar vardır. Bu zar, sıra belirleme ve ilerleme için kullanılacaktır.
- Oyunda bir oyun tahtası ve Durum Kartları, Doping Kartları, Hak-Hukuk Kartları, Dikkat Kartları, Bilgi Kartları ve Eğlence Kartları vardır.
- Oyuncu sayısının iki katı kadar piyon bulunur. Oyuncunun piyonlarından biri oyunun başlangıç kutusunda diğeri de Hata Takip Sıralamasında (KONUŞ) bulunur.

OYUNUN KURALLARI

- Herkesin zar atmasıyla sıralama belirlenir. En az 2, en fazla 6 oyuncu oynayabilir.
- Oyuncu sıralamaları belirlendikten sonra oyuncular zar atarak ilerler.
- Piyon geldiği kutucuk “Durum Kartı” kutucuğu ise:
 - Aldığı karta göre rolünü ve durumu yüksek sesle okur.
 - Board’un üzerinde yer alan yasaklı kelimeleri kullanmadan, bu durumda;
 - Ne hissedersin?
 - Ne yaparsın?
 - Ne söylersin? sorularına yanıt verir.
 - Oyuncu yasaklı kelimeleri kullanmadan soruyu yanıtlar ise olduğu yerde kalır. Yanıtlayamaz ise bir önceki kutuya geri döner.
 - Oyuncu kartındaki soruyu cevaplarken yasaklı kelimelerden kullanırsa Hata Takip Sıralamasında piyonunu bir harf ilerletir.
- Piyonun geldiği kutucuk “Hak Hukuk” kutucuğu ise:
 - Oyuncu Hak-Hukuk Kartını okur.
 - Oyuncu oyun tahtasında kapalı olan kartı alır, “YANINDAKİ OYUNCU” ya verir, yanındaki oyuncu kartın üzerinde yazan durumu okur, oyuncu yasaklı kelimeleri kullanmadan soruyu kendi bilgileriyle yanıtlar ya da Hak-Hukuk kartında yazan örnek cevaplara benzer cevaplar verir ise olduğu yerde kalır. Yanıtlayamaz ise bir önceki kutuya geri döner.

Şekil 27. Oyun Kitapçığı 1. Kısım

- Oyuncu kartındaki soruyu cevaplarken yasaklı kelimelerden kullanırsa Hata Takip Sıralamasında piyonunu bir harf ilerletir.

➤ Piyonun geldiği kutucuk "Dikkat" kutucuğu ise:



- Oyuncu Dikkat Kartını okur.
- Oyuncu yasaklı kelimeleri kullanmadan soruyu yanıtlar ise olduğu yerde kalır. Yanıtlamaz ise bir önceki kutuya geri döner.
- Oyuncu kartındaki soruyu cevaplarken yasaklı kelimelerden kullanırsa Hata Takip Sıralamasında piyonunu bir ilerletir.

➤ Piyonun geldiği kutucuk "Bilgi" kutucuğu ise:



- Oyuncu kartında çıkan bilgiyi yüksek sesle okur.

➤ Piyonun geldiği kutucuk "Eğlence" kutucuğu ise:



- Oyuncu bu kutucuğa geldiğinde Eğlence Kartlarından rastgele birini seçer ve kartta yazan görevi yerine getirir.

➤ Hata Takip



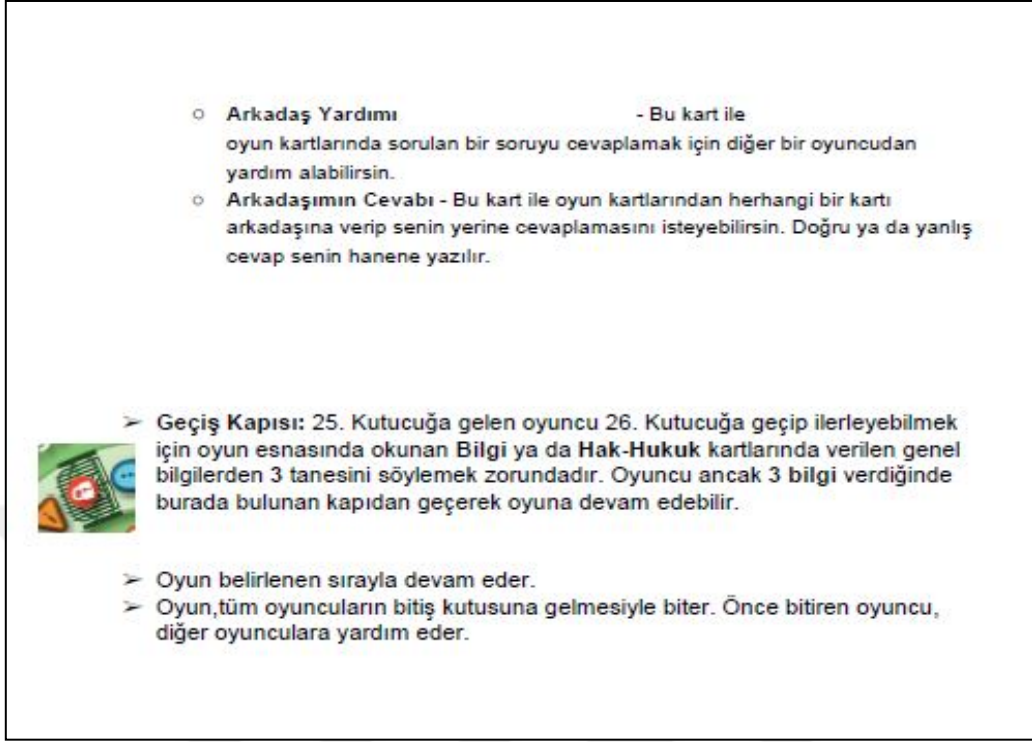
- Hata Takip Çizelgesi Kelimesi "K-O-N-U-Ş" tur. Oyuncu her bir yasaklı kelime için K-O-N-U-Ş kelimesinde 2.piyonunu birer harf ilerletir. Oyuncunun 2.piyonu K-O-N-U-Ş kelimesinde Ş harfine geldiğinde oyun durur. Bu oyuncu Hata Takip kelimesini tamamladığında KONUŞ her harf için gerekli görevleri sırayla yerine getirir. Diğer oyuncular da hatalı olan öğrencinin kaç adım geri gideceğine ya da kaç tur bekleyeceğine karar verirler.
- **K:** Kendi hatanı dile getir.
- **O:** Oyunculardan özür dile.
- **N:** Neden bu noktaya geldiğini açıkla.
- **U:** Uygun davranışlar sergileyeceğine söz ver.
- **Ş:** Şimdi söz arkadaşlarında. Kaç tur bekleyeceğine/Kaç adım geri gideceğine onlar karar versin.

➤ Doping Kartlarını oyun sıralamasının belirli aşamalarında oyuncuların alma hakları vardır. Doping Kartı işaretli noktalardan piyonu geçen oyuncu bu kart destesinden rastgele bir Doping Kartı alma hakkı kazanır. Oyuncu bu kartları oyun sırasında kendi oynama sırası geldiğinde istediği zaman kullanabilir.

- Değiştir - Bu kartla oyun kartlarından birini değiştirebilirsin.
- Pas Geç - Bu kartla istediğin bir oyun kartına cevap vermeden geçebilirsin.



Şekil 28. Oyun Kitapçığı 2. Kısım



Şekil 29. Oyun Kitapçığı 3. Kısım

3.2 Katılımcılar

Tasarım ve geliştirme araştırmalarında sıklıkla çok çeşitli katılımcılar bulunur; eğer çalışma aşamalı olarak ilerliyorsa katılımcılar bu aşama ve adımlara göre çeşitlenebilir ve adımlarda konu alanı uzmanları, geliştiriciler, değerlendirme uzmanları, müşteriler, eğitmen ya da program yöneticileri ve öğrenciler gibi çok çeşitli katılımcılar yer alabilir (Richey vd., 2003). Bu çalışma kapsamında katılımcılar ilgili işlem adımının ihtiyacına göre belirlenmiş ve Oyun Tasarımı Anahtar Modeli'nin işlem basamaklarına göre sınıflandırılarak Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4

Oyun Tasarımı Anahtar Modeli işlem basamaklarına göre katılımcılar

Katılımcılar	Analiz	Tasarım	Geliştirme	Uygulama	Değerlendirme
Gözlemci (n=4)			X	X	X
Ortaokul Öğrencisi (n=16)				X	X
İlkokul Öğrencisi (n=6)			X	X	
PDR uzmanı (n=4)	X	X	X		X
Oyun tasarım uzmanı (n=6)	X	X	X	X	X
Grafik Tasarım Uzmanı (n=1)			X		X
Vakıf Yöneticisi (n=1)	X		X		
Özel okul öğretmeni (n=1)	X		X		X
Devlet okulu öğretmeni (n=1)	X		X		X

3.2.1 Analiz Aşaması Katılımcıları. Çalışma kapsamında ve sürecinde Oyun Tasarımı Anahtar Modeli'nin ilk basamağı olan analiz aşamasında veri çeşitliliğini sağlamak, probleme uygun farklı açılardan yaklaşmak, bu yaklaşımlardan ve görüşlerden yararlanarak problem durumuna uygun bir çözüm önerisi sunabilmek adına bu adımın her bir alt basamağında konu ile ilgili dört PDR uzmanı, altı oyun tasarım uzmanı, konu ile ilgili bir vakfın yöneticisi, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüşleri alınmıştır. Araştırmacı bu aşamada oyun tasarım uzmanı olarak analiz aşaması katılımcıları arasında yer almıştır. Bu aşamadaki katılımcıların demografik bilgileri Tablo 5'te yer almaktadır.

Tablo 5

Analiz aşaması katılımcıları demografik bilgiler

Katılımcı	Alan Tecrübesi
PDR Uzmanı 1	5 Yıl
PDR Uzmanı 2	4 Yıl
PDR Uzmanı 3	5 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 1	18 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 2	8 yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 3	8 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 4	6 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 5	5 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 6	5 Yıl
Vakıf Yöneticisi	20 Yıl
Özel Okul Öğretmeni	13 Yıl
Devlet Okulu Öğretmeni	18 Yıl

3.2.2 Tasarım Aşaması Katılımcıları. Çalışmanın bu aşamasında oyun elemanlarının ve mekaniklerinin hedef kitleye uygun olması, oyun temasının hedef kitlenin pedagojik hazırbulunuşluğuna uygun olması için dört oyun tasarım uzmanı ve üç PDR uzmanının görüşleri alınmıştır. Araştırmacı bu aşamada oyun tasarımcısı olarak tasarım aşaması katılımcıları arasında yer almıştır. Bu aşamada yer alan katılımcıların demografik bilgileri Tablo 6'da yer almaktadır.

Tablo 6

Tasarım aşaması katılımcıları

Katılımcı	Alan Tecrübesi
PDR Uzmanı 1	5 Yıl
PDR Uzmanı 2	4 Yıl
PDR Uzmanı 3	5 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 1	18 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 2	8 Yıl

Oyun Tasarım Uzmanı 3	8 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 4	6 Yıl

3.2.3 Geliştirme Aşaması Katılımcıları. Tasarlanan ürün için tasarım aşamasında alınan kararlar ve görüşler doğrultusunda geliştirme aşamasında fiziksel prototipin geliştirilmesi, model prototipin geliştirilmesi ve model prototipin pilot uygulamasının yapılması için bir gözlemci, on ortaokul öğrencisi, altı ilkokul öğrencisi, bir PDR uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir grafik tasarım uzmanı, bir vakıf yöneticisi, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmeninin görüş ve önerileri ile süreç yürütülmüştür. Bu aşamada araştırmacı oyun tasarımcısı olarak geliştirme aşaması katılımcısı olarak yer almıştır. Bu aşamada yer alan katılımcıların demografik bilgileri Tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 7

Geliştirme aşaması katılımcıları

Katılımcı	Alan Tecrübesi / Kademesi
Gözlemci	5 Yıl
Ortaokul Öğrencisi	6.Sınıf
İlkokul Öğrencisi	4.Sınıf
PDR Uzmanı	5 yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 1	8 yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 2	6 yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 3	18 yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 4	20 yıl
Vakıf Yöneticisi	20 Yıl
Grafik Tasarım Uzmanı	6 Yıl
Özel Okul Öğretmeni	13 Yıl
Devlet Okulu Öğretmeni	18 yıl

3.2.4 Uygulama Aşaması Katılımcıları. Uygulama, pilot çalışma uygulaması ve ana uygulama olmak üzere iki aşamada gerçekleşmiştir. Pilot çalışma uygulamasına katılan çocuklar bir vakfın yürüttüğü proje kapsamında çalışma yapılan çocuklardan

seçilmiştir. Bu aşamadaki katılımcılar, örneklem yöntemlerinden seçkisiz olmayan, amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Vakıf, psikolojik danışmanları güçlendirip daha kalifiye hale getirerek, psikolojik danışma ve rehberlik uzmanlarının birlikte çalıştıkları çocuk ve gençlerin yetişmesi ve gelişmesine nitelikli katkı sağlamak üzere kurulmuş, sürekli eğitim ve hizmet projeleri yürüterek toplumun kalitesini artırma misyonu taşıyan ve bu misyon çerçevesinde 46 yıldır bir çok proje yürüten ve çeşitli çalışmalar gerçekleştiren bir vakıftır. Pilot çalışma uygulamasında yer alan öğrenciler 9 kız ve 7 erkek olmak üzere toplam 16 kişidir. Yaşları 10 - 14 arasında değişiklik göstermektedir. Ayrıca pilot uygulama yapılırken bir vakıf gönüllüsü gözlemci olarak bu aşamada yer almıştır. Pilot uygulamaya katılan çocukların ve gözlemcinin demografik bilgilerine Tablo 8 ve Tablo 9 da yer verilmiştir.

Tablo 8

Pilot Uygulamaya Katılan Çocuklara Ait Demografik Bilgiler

Katılımcı	Sınıf Düzeyi	Yaşı	Cinsiyeti
PUO 1	4. sınıf	10	Kız
PUO 2	4. sınıf	10	Kız
PUO 3	5. sınıf	11	Kız
PUO 4	4. sınıf	10	Kız
PUO 5	5. sınıf	11	Erkek
PUO 6	4. sınıf	10	Erkek
PUO 7	4. sınıf	10	Kız
PUO 8	4. sınıf	10	Kız
PUO 9	5. sınıf	11	Kız
PUO 10	4. sınıf	10	Erkek
PUO 11	5. sınıf	11	Erkek
PUO 12	4. sınıf	10	Erkek
PUO 13	6. sınıf	12	Kız
PUO 14	6. sınıf	12	Kız
PUO 15	8. sınıf	14	Erkek
PUO 16	7. sınıf	13	Erkek

Tablo 9

Pilot Uygulamaya Katılan Gözlemciye Ait Demografik Bilgiler

Katılımcı	Alan Tecrübesi
Gözlemci	5 yıl

Ana uygulamada yer alan çocuklar ise sosyo-ekonomik düzeyi orta ve ortanın altında olan bir bölgede yaşayan, sosyo-ekonomik düzeyi orta ve ortanın üstünde olan ve özel bir okulda eğitim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Bu aşamadaki katılımcılar, örneklem yöntemlerinden seçkisiz olmayan, amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Öğrenciler genel olarak birbirine yakın bir kültürden gelmekte ve yaşantıları benzerlik göstermektedir. Çalışmanın bu aşamasındaki ana uygulamada altı özel okul öğrencisi ile uygulama ve görüşme yapılmış, iki özel okul yöneticisi ve araştırmacı gözlemci olarak bu aşamada yer alarak görüşleri alınmıştır. Uygulama aşamasında ana uygulamada yer alan katılımcıların demografik bilgilerine Tablo 10'da ve Tablo 11'de yer verilmiştir.

Tablo 10

Ana Uygulamaya Katılan Çocuklara Ait Demografik Bilgiler

Katılımcı	Sınıf Düzeyi	Yaşı	Cinsiyeti
AUO 1	7. sınıf	13	Kız
AUO 2	7. sınıf	13	Kız
AUO 3	7. sınıf	13	Kız
AUO 4	7. sınıf	13	Kız
AUO 5	7. sınıf	13	Erkek
AUO 6	7. sınıf	13	Erkek

Tablo 11

Ana Uygulamaya Katılan Gözlemcilere Ait Demografik Bilgiler

Katılımcı	Alan Tecrübesi
Gözlemci 1	16 Yıl

Gözlemci 2	7 Yıl
Gözlemci 3	9 Yıl

3.2.5 Değerlendirme Aşaması Katılımcıları. Oyun Tasarımı Anahtarı Modelinin son basamağı olan bu aşamada ortaya çıkan oyunu tasarım, içerik, işlevsellik bakımlarından değerlendirmek ve önerilerde bulunmak üzere altı ortaokul öğrencisi, dört PDR uzmanı, üç oyun tasarımcısı, üç oyun tasarımı uzmanı, dört gözlemci, bir grafik tasarımı uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüşleri alınmıştır. Bu aşamada araştırmacı aynı zamanda gözlemci ve oyun tasarımcısı olarak yer almıştır. Değerlendirme aşaması katılımcılarının demografik bilgilerine Tablo 12’de yer verilmiştir.

Tablo 12

Değerlendirme aşaması katılımcıları oyuncular demografik bilgileri

Katılımcı	Sınıf	Yaşı	Cinsiyeti	Alan Tecrübesi
AUO 1	7	13	Kız	-
AUO 2	7	13	Kız	-
AUO 3	7	13	Kız	-
AUO 4	7	13	Kız	-
AUO 5	7	13	Erkek	-
AUO 6	7	13	Erkek	-
PDR Uzmanı 1	-	-	-	5 yıl
PDR Uzmanı 2	-	-	-	4 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 1	-	-	-	18 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 2	-	-	-	8 yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 3	-	-	-	8 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 4	-	-	-	6 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 5	-	-	-	5 Yıl
Oyun Tasarım Uzmanı 6	-	-	-	5 Yıl
Gözlemci 1	-	-	-	16 Yıl
Gözlemci 2	-	-	-	7 Yıl
Gözlemci 3	-	-	-	9 Yıl

Gözlemci 4	-	-	-	5 Yıl
Grafik Tasarım Uzmanı	-	-	-	5 Yıl
Özel Okul Öğretmeni	-	-	-	13 yıl
Devlet Okulu Öğretmeni	-	-	-	18 yıl

3.3 Verilerin Toplanması ve Veri Analizi

Veri toplama işlemleri, yapılan çalışmanın sınırlarının belirlenmesini, verinin kaydedilmesi için bir işlemler sıralaması yapılmasının yanında yapılandırılmamış ya da yarı yapılandırılmış gözlem, mülakat, doküman ve görsel materyaller aracılığıyla verilerin toplanması işlemleridir (Creswell, 2017).

Bu kısımda, bu çalışma kapsamında kullanılan veri toplama araçlarından, veri toplama işlemleri, verilerin analiz işlemleri ile verilerin geçerlilik ve güvenilirliği anlatılmaktadır. Veri çeşitliliğini, veri geçerliliğini ve güvenilirliğini sağlamak adına bu çalışmada nitel veri toplama araçlarından beş farklı veri toplama aracı kullanılmıştır.

3.3.1 Veri Toplama Araçları. Bu çalışma kapsamında veri toplamak için nitel veri toplama araçlarından yarı-yapılandırılmış görüşme formu (YGF), yapılandırılmamış alan çalışması (YAÇ) diğer adıyla gözlem, yapılandırılmamış görüşme (YG), odak grup görüşmesi (OGG) ve saha notları (SN) kullanılmıştır. Kullanılan veri toplama araçları Oyun Tasarımı Anahtar Modeli'nin işlem basamaklarına göre katılımcılara göre ayrıştırılarak Tablo 13'te belirtilmiştir.

Tablo 13

Oyun Tasarım Anahtar Modeli'ne göre katılımcılara uygulanan veri toplama araçları

Katılımcılar	Analiz	Tasarım	Geliştirme	Uygulama	Değerlendirme
Gözlemci			YG, YAÇ SN	YG, YAÇ, OGG,SN	YG, YAÇ, YGF
Ortaokul Öğrencisi				YG, YAÇ	YG, YGF
PDR uzmanı	YG, OGG	YG, OGG	YG, YAÇ, OGG, SN		YG, YAÇ, YGF

Oyun tasarım uzmanı	YG, OGG	YG, OGG	YG, YAÇ, OGG,SN	YG, YAÇ, YGF,SN	YG, YAÇ, YGF
Grafik Tasarım Uzmanı			YG, YAÇ, OGG		YG, YAÇ, YGF
Vakıf Yöneticisi	YG, OGG		YG, YAÇ, OGG,SN		
Özel okul öğretmeni	YG, OGG		YG, YAÇ, OGG,SN		YG, YAÇ, YGF
Devlet okulu öğretmeni	YG, OGG		YG, YAÇ, OGG,SN		YG, YAÇ, YGF

3.3.1.1 Yarı-yapılandırılmış görüşme formları. Görüşme, nitel araştırmalarda en sık kullanılan veri toplama araçlarından birisidir. Görüşme çeşitleri, yapılandırılmış, yapılandırılmamış, yarı yapılandırılmış, etnografik ve odak grup görüşmeleri olmak üzere beş sınıfa ayrılmaktadır (Büyüköztürk vd., 2017). Diğer bir sınıflandırma ve adlandırma ile ise görüşme türleri sohbet tarzı görüşme, görüşme formu yaklaşımı ve standartlaştırılmış açık uçlu görüşme olarak üç şekilde sınıflandırılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmacının veri toplamadaki amacına uygun soruları barındıran ve görüşme sırasında katılımcıya aynı zamanda ek sorular sorarak konuyla ilgili derinlemesine bilgiler de edinebilmesine imkan tanıyan bir veri toplama aracıdır (Büyüköztürk vd., 2017). Bu çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış dört farklı görüşme formu hazırlanmıştır. Bu formlar oyunu oynayan çocuklar, oyunu oynanırken orada bulunan gözlemciler, oyun tasarımı yapan ve bir oyun üzerine fikir beyan edebilecek oyun tasarımcıları ve PDR konu alan uzmanlarının bu çalışmada tasarlanılan ve geliştirilen oyunun tasarımı, içeriği, işlevselliği bakımlarından irdelenmesini ve genel görüşlerinin alınması üzerine 6 ila 12 arasında formdan forma değişkenlik gösteren ana sorular ve bu soruları takip eden alt sorulardan oluşmaktadır. Her bir yarı yapılandırılmış görüşme formu oyun tasarımı uzmanları ve PDR uzmanlarının görüşleri ve onayları alınarak hazırlanmıştır. Her bir görüşme formu ekte paylaşılmıştır.

3.3.1.2 Yarı yapılandırılmış oyuncu görüşme formu. Çalışma kapsamında oyunu oynayan çocuklara sorulmak üzere 12 ana soru ve bu sorulardan bazıları ile ilişkili aynı soruyu takip eden alt sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış oyuncu görüşme formu araştırmacı tarafından PDR uzmanları ve oyun tasarımı

uzmanlarının görüşleri ve onayları alınarak hazırlanmıştır. Görüşme formundaki sorular oyunun tasarımı, oyunda yer alan bilgiler, oyunun oynanışı ve genel ifadelerle oyuncuların görüşlerini ifade edebileceği sorulardan oluşmaktadır. İlgili form ekte paylaşılmıştır.

3.3.1.3 Yarı yapılandırılmış gözlemci görüşme formu. Çalışma kapsamında oyun oynanırken orada bulunan ve oyunu baştan sona gözlemleyen kişi ya da kişilere yöneltilmek üzere araştırmacı tarafından PDR uzmanları ve oyun tasarım uzmanlarının görüşleri ve onayları alınarak hazırlanan 12 ana soru ve bu sorulardan bazıları ile ilişkili aynı soruyu takip eden alt sorulardan oluşmaktadır. Görüşme formundaki sorular oyunun tasarımı, oyunda yer alan bilgiler, oyunun oynanışı, oynayanların tepkileri, beden ve dil ifadeleri ile genel ifadelerle gözlemci ya da gözlemcilerin görüşlerini ifade edebileceği sorulardan oluşmaktadır. İlgili form eklerde paylaşılmıştır.

3.3.1.4 Yarı Yapılandırılmış PDR Uzmanı Görüşme Formu. Bu form çalışma kapsamında tasarlanan ve geliştirilen oyunun son halini tasarım, oyunda yazılı olarak yer verilen bilgiler, çocuklardan yerine getirmeleri beklenen görevler, oyunun oynanışı ve genel ifadelerle PDR uzmanlarının görüşlerini almak üzere araştırmacı tarafından oyun tasarım uzmanları ve PDR uzmanlarının görüş ve onayları alınarak hazırlanan 10 ana soru ve bazı sorularda edinilmek istenen bilgiye derinlemesine ulaşmak için yer verilen çeşitli alt sorulardan oluşmaktadır. İlgili form eklerde paylaşılmıştır.

3.3.1.5 Yarı Yapılandırılmış Oyun Tasarımcısı Görüşme Formu . Oyun tasarımcısı görüşme formu çalışma kapsamında tasarlanan ve geliştirilen oyunun son halini oyun elementleri, oyun mekanikleri, oyunun tasarımı ve amacına uygunluğu bakımlarından oyun tasarımcılarının görüşlerini almak üzere araştırmacı tarafından oyun tasarım uzmanlarının görüşleri alınarak hazırlanmış 6 ana soru ve bazı sorularda edinilmek istenen bilgiye derinlemesine ulaşmak için yer verilen çeşitli alt sorulardan oluşmaktadır. İlgili form eklerde paylaşılmıştır.

3.3.1.6 Yapılandırılmamış Görüşme. Görüşme, iki ya da daha fazla kişi arasında sözlü olarak yürütülen bir iletişim süreci olup araştırma sürecinde cevabı aranan soruların ilgili kişilere yöneltilerek konu ya da ürün hakkında o kişilerden bilgi

alma şeklinde tanımlanabilir (Büyüköztürk vd., 2017). Yapılandırılmamış görüşme ise soruların ve bu soruların alt sorularının birbiri peşine belirli bir sıralandırılması bulunmayıp araştırmacı ve katılımcı ya da katılımcılar arasındaki iletişim sürecine bağlı olarak sırası değişebilen açık uçlu sorular vasıtasıyla katılımcıdan zengin ve istenilen yeterlilikte bilgi alabilmeyi sağlayan ve elde edinilen verilerin karşılaştırılması ve analizinin kolay olduğu görüşme türüdür (Büyüköztürk vd., 2017). Çalışmanın tüm aşamalarında katılımcı olarak yer alan araştırmacı diğer tüm katılımcılarla dijital iletişim araçları, telefon görüşmeleri, yüzyüze yapılan görüşme notları ve dijital yazılı dökümanlar aracılığı ile yaptığı görüşmeleri kayıt altına almıştır. Bu çalışmada katılımcılardan veri toplamak için hazırlanan yapılandırılmamış görüşme soruları araştırmanın analiz, tasarım, geliştirme, uygulama, ve değerlendirme aşamalarında katılımcıların ve istenilen verinin değişkenlik göstermeleri sebebiyle aşamalar arası farklılık göstermekte olup aşamaların başlıkları altında derlenerek eklerde paylaşılmıştır.

3.3.1.7 Yapılandırılmamış Alan Çalışması (Gözlem). Büyüköztürk vd., (2017) gözlemi, araştırmacının araştırma sürecinde ihtiyaç duyduğu veriyi edinmek için insan, toplum ya da doğa gibi çeşitli hedeflere odaklanarak çıplak gözle ya da bir araç vasıtası ile takip ederek toplaması süreci olarak tanımlarken gözlemin bir araştırmada insanın davranış ve hareketlerinin gözlemin esasını oluşturduğunu ifade eder. Bu çalışmada araştırmanın farklı adımlarında yapılandırılmamış gözlemden yararlanılmış olup gözlem sırasında alınan notlar ve tutulan kayıtlar çalışmanın bulguları kısmında paylaşılmıştır.

3.3.1.8 Odak Grup Görüşmesi. Odak grup görüşmesi az sayıda katılımcılı bir grup ve görüşmesi gerçekleştiren grup lideri arasında yapılandırılmamış olarak gerçekleştirilen görüşme ve tartışmada katılımcıların kendilerine has etkilerini kullanma ve bu sırada araştırmacının derinlemesine bilgi ve düşünce edinme sürecidir (Bowling, 2002; Çokluk, Ö., Yılmaz, K., ve Oğuz, E. (2011). Çalışmanın analiz ve geliştirme aşamalarında odak grup görüşmesi yapılmış olup veriler araştırmacı tarafından derlenerek bulgular kısmında paylaşılmıştır.

3.3.1.9 Saha Notları. Araştırmacının niteliksel araştırmada hem veri toplarken hem de veriler ile ilgili görüş bildirirken, gördüklerinin, duyduklarının, deneyimlerinin ve düşüncelerinin yazılı ifadeleri ve diğer bir deyişle araştırmanın

gerçekleştirildiği ortam için delil ve ipucudur (Uzuner, 1999). Bu çalışmada geliştirme ve uygulama basamaklarında araştırmacı katılımcı olarak çalışmada yer alarak saha notlarından faydalanmıştır.

3.3.2 Veri Toplama İşlemleri. Veri çeşitliliğini, veri geçerliliğini ve güvenilirliğini sağlamak adına bu çalışmada nitel veri toplama araçlarından birbirini destekler, tamamlar ve kapsayıcı niteliklere sahip olmak üzere yarı-yapılandırılmış görüşme formu, yapılandırılmamış alan çalışması diğer adıyla gözlem, yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi yapılmıştır.

3.3.2.1 Analiz Aşaması Veri Toplama İşlemleri. Bu çalışmanın araştırma yöntemi olan tasarım, geliştirme ve değerlendirme araştırmasının ve temel alınan Oyun Tasarımı Anahtar Modeli'nin ilk adımı olan analiz aşamasında alanyazın incelenerek oyun, oyun türleri, eğitsel oyun, kutu oyunları, oyun tasarım modelleri, şiddet, şiddet türleri, aile içi şiddet, çocukların birbirine uyguladıkları şiddet ve oyun terapi yöntemi hakkında elde edilen veriler doğrultusunda analiz aşaması katılımcıları olan PDR uzmanları, oyun tasarım uzmanları, oyun tasarımcıları, özel okul öğretmeni, devlet okul öğretmeni ve vakıf yöneticisi ile odak grup görüşmesi yapılarak PDR uzmanları, oyun tasarımcısı ve oyun tasarımı uzmanları ile ise yapılandırılmamış görüşme yapılarak ihtiyaç analizi, hedef kitle analizi, eğitsel hedef analizi yapılmış ve oyun tasarımının amacı, oyun teknolojisi ve oyunun türüne karar verilmiştir. Yapılan analizlerden elde edilen veriler ve alınan kararlar daha sonra tasarım aşamasında kullanılmıştır.

3.3.2.2 Tasarım Aşaması Veri Toplama İşlemleri. Analiz aşamasında elde edilen veriler ve konu alan uzmanları ile alınan kararlar doğrultusunda PDR uzmanları, oyun tasarımı uzmanı ve oyun tasarımcıları ile tasarlanacak olan oyun için uygun oyun elementleri ve mekanikler ile oyun platformu belirlenmiştir. Bu aşamada elde edilen veriler daha sonra uygulama aşamasında kullanılmıştır.

3.3.2.3 Geliştirme Aşaması Veri Toplama İşlemleri. Tasarım aşamasından elde edilen veriler ve alınan kararlar doğrultusunda katılımcılardan vakıf yöneticisi, PDR uzmanı, oyun tasarımcıları, oyun tasarlama uzmanı, özel okul öğretmeni ve devlet okulu öğretmeni ile odak grup görüşmesi yapılmıştır. Sonrasında grafik tasarım uzmanının da bulunduğu odak grup görüşmesi ve yarı yapılandırılmış

görüşme yapılarak konu alanı uzmanları ile alınan kararlar doğrultusunda oyunun fiziksel prototipi geliştirilmiştir. Ardından oyunun fiziksel prototipinin pilot uygulaması yapılarak gözlem yoluyla veriler toplanmıştır. Bu aşamada elde edilen veriler daha sonra uygulama aşamasında kullanılmıştır.

3.3.2.4 Uygulama Aşaması Veri Toplama İşlemleri. Geliştirme aşamasında son halini alan oyun ile altı çocuk, araştırmacının da gözlemci olarak katıldığı uygulama gerçekleştirilmiş, uygulama sırasında gözlemci tarafından çocukların tepki ve duygu durumları not altına alınmıştır. Uygulama aşaması yaklaşık 30 dakika sürmüştür. Uygulama aşamasında yaşanan tecrübeler, gözlemler ve deneyimler değerlendirme aşaması verilerinin bir kısmını oluşturmaktadır.

3.3.2.5 Değerlendirme Aşaması Veri Toplama İşlemleri. Uygulama aşamasında bulunan katılımcılardan ortaokul öğrencileri, gözlemciler ve oyun tasarımcıları ile yarı-yapılandırılmış gözlem formu aracılığıyla veri toplamak için birebir görüşmeler yapılmıştır. Görüşme esnasında notlar tutulmuş ve gerekli noktalarda detaylı veri almak adına ek sorular sorulmuş ve tamamı form üzerine yazılarak kayıt altına alınmıştır. Ortaokul öğrencileri ile yapılan birebir görüşmeler ortalama 10 dk sürüp tamamı ile yapılan görüşmeler ortalama 60 dakikada tamamlanmıştır. Gözlemciler ile yapılan görüşmeler ortalama 10 dakika sürmüş olup toplamda 30 dakikada tamamlanmıştır. Bunun yanı sıra çalışma kapsamında tasarlanan ve geliştirilen oyunun değerlendirilmesi için PDR uzmanları, oyun tasarımcıları, oyun tasarım uzmanları, grafik tasarım uzmanı, özel okul öğretmeni ve devlet okulu öğretmenin görüşleri yarı yapılandırılmış gözlem formu, yapılandırılmamış alan çalışması ve yapılandırılmamış görüşmeler aracılığıyla alınmış yazılı kayıtları tutulmuş ve bulgular kısmında bunlara da yer verilmiştir.

3.3.3 Veri Analiz İşlemleri. Veri analizi işlemi, araştırmacını çeşitli veri toplama araçlarını kullanarak elde ettiği veriyi derinlemesine incelemesi, ilgili veri toplama araçlarından elde ettiği verilere uygun yöntemler ile derlemesi ve bunu yaparken güvenilir ve kapsamlı sonuçlara ulaşmak için izlediği adımlar ve işlemlerin bütünüdür (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Wolcott (1994); Yıldırım ve Şimşek (2016) nitel veri analizinde üç yöntem önermektedir. Bu yöntemlerden ilki betimsel analiz olan araştırma sürecinde veri toplama araçları ile toplanan verilerin değiştirilmeden ve yorumlanmadan doğrudan okuyucuya sunulduğu “betimsel analiz” yöntemidir ki bu

yöntem kullanıldığında örneğin veri toplama aracı olarak gözlem yapılmışsa gözlem notları ilk yazıldığı haline en yakın hali ile okuyucuya sunulabilir.

Bir diğer yöntem ise ilk yöntemi de kapsar nitelikte olan “sistemik analiz” yöntemidir; ki bu yöntemde uygun veri toplama araçları ile toplanan veriler yine betimsel aktarım ile okuyucuya sunulmakla beraber araştırmacı belirlediği çeşitli temalar altında ve bu temalar arasındaki ilişkiyi de açıklayarak okuyucuya verileri anlaması ve konu ile ilgili çıkarımlar yapabilmesi adına yardımcı olmuş olacaktır. Üçüncü ve son yöntemde ise araştırmacı ilk iki yönteme ek olarak analiz aşamasında verileri öznel olarak kendisi de yorumlar ve böylece okuyucuya kendi yorumunu da sunar (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

İçerik analizinin asıl amacı, araştırma için toplanan veriyi açıklayabilecek kavram ve ilişkilere ulaşmak olduğundan betimsel analize göre veriler daha detaylı işlemlere tabi tutulur; böylece betimsel analiz ile ortaya konamayan kavram ve temalara ulaşılabilir. Bu analiz sıralaması verinin toplanması, betimlenmesi, kavramsallaştırılması, ortaya çıkan kavramların mantıksal olarak sıralanması, ve bu grupta ortaya çıkan verileri açıklayan temaların saptanması şeklindedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Bu çalışmada nitel veri toplama araçlarından yarı-yapılandırılmış görüşme formu, yapılandırılmamış görüşme, yapılandırılmamış alan çalışması ve odak grup görüşmesi araçları kullanılmasıyla nitel veri analizinde en sık kullanılan (Yıldırım ve Şimşek, 2016) işlemlerden olan betimsel analiz ve içerik analizi yöntemlerine başvurularak elde edilen veriler yorumlanması amacı konu alan uzmanlarının işbirliği ile sırasıyla veriler kodlanmış, temalar bulunmuş, elde edilen kodlar ve temalar düzenlenmiş ve bulgular tanımlanarak yorumlanmıştır.

3.3.4 Geçerlik ve Güvenirlik

Bu çalışmada olduğu gibi nitel araştırmalarda geçerlilik araştırmacının üzerinde çalıştığı olguyu, halihazırdaki biçimi ile ve mümkün olduğunda tarafsız gözlemesi demektir. Bunu yaparken araştırmacının olay ile ilgili bütüncül bir resim ortaya koymak adına kullandığı bir takım veri toplama araçları ve bu araçların

geçerliliğini ve güvenilirliğini artıracak çeşitli yöntemler bulunur ki bunlardan bazıları çeşitli veri toplama araçlarından yararlanma, katılımcıların teyitleri, meslektaşların teyitleri ve uzmanların teyitleri şeklinde sıralanabilir (Kirk ve Miller, 1986). Elde edilen verilerin ayrıntılı bir şekilde rapor haline getirilmesi ve araştırmacının elde ettiği sonuçlara nasıl ulaştığını açıklayıcı ifadeler kullanması nitel bir araştırmada geçerliliği önemli ölçüde güçlendiren bir yöntemdir.

Nitel araştırmalarda geçerlilik farklı şekillerde ele alınabilir. Bir strateji belirlemek gerekirse geçerliliği iç ve dış geçerlilik olmak üzere iki bölümde inceleyebiliriz (Yıldırım ve Şimşek, 2016). İç geçerlilik tüm araştırmalar için büyük ölçüde önem taşıdığı gibi araştırmacının gözlemlediğini sandığı olayları ya da anladığını düşündüğü olguların gerçeği yansıtmadığını tartışması ve araştırma boyunca bunu sağlamak için bazı önlemler alması ve iç geçerliliği sağlamak için bir takım sorulara yeterli şekilde cevap verebilmesi gerekmektedir (Miles ve Huberman, 1994; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışmada iç geçerliliği artırmak için araştırma süresince birden fazla gözlemci, katılımcı ve konu alan uzmanının görüş ve önerileri alınarak sürekli kontrollü bir şekilde ilerlenmiştir. Bu araştırma süresince iç geçerliliği güçlü kılmak adına tüm çeşitli veri toplama araçlarından faydalanılmış, katılımcıların, meslektaşların ve konu alan uzmanlarının teyidi alınmakla beraber tüm veriler yazılı olarak kayıt altına alınmıştır.

Aynı zamanda araştırmacının her aşamasında araştırmacı katılımcı olarak rol aldığından tüm süreci birinci dereceden takip etmekle birlikte veri toplama araçlarının hazırlanması ve uygulanmasında uzman görüşlerinden faydalanması araştırmacının iç geçerliliğini güçlendirmektedir. Dış geçerlilik kısaca araştırma sonuçlarının genellenebilir olup olmamasıdır. Bu da araştırmacının benzer ortamlarda ve durumlarda aynı sonuçların elde edilip edilmemesiyle ölçülebilir ; ki sonuçların birbiri ile tutarlılık göstermesi araştırmacının dış geçerliliğinin de yüksek olduğunu gösterir. Ancak nitel araştırmalar doğası gereği sosyal olayların, içinde bulunulan durumun ve şartların etkisi ile birlikte araştırmacıyı farklı sonuçlara götürebilir; bu nedenle hiçbir araştırmacının sonuçları başka bir durum için doğrudan genellenemez, sadece belli bir çerçevede benzer genellemelerden bahsedilebilir ki nitel araştırmalarda genellemeler dolaylı yollardan yapılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışma kapsamında dış geçerliliği sağlamak için veri toplama işlemleri birbirine yakın yaş grubu ve birbirinden farklı sosyo-kültürel örneklemelerden seçilerek gerçekleştirilmiştir ve bu

şekilde dış geçerliliğin yüksek olması sağlanmıştır. Sonuçların benzerlikleri bulgular kısmında tartışılmıştır.

Bu tasarım, geliştirme ve değerlendirme araştırmasında olduğu gibi nitel araştırmalarda geçerlilik gibi güvenilirlik te iç ve dış güvenilirlik olarak iki bakımdan incelenir. İç güvenilirlik geçerliliğe benzer bir şekilde aynı veriyi farklı araştırmacıların algılama ve yorumlama şekli olarak tanımlanırken dış güvenilirlik aynı araştırmanın benzer ortamlarda farklı araştırmacılar tarafından tekrarlandığında benzer sonuçlar elde edilip edilmemesi ile ilgilenir. Nitel araştırmalarda güvenilirliği artırmak için başvurulabilecek bazı yöntemler vardır; bu yöntemler genel olarak araştırma sürecinde veri toplama araçları ile elde edilen verinin her şekilde kaydedilmesi, veriler işlenirken üzerinde değişiklik yapılmaması, aktarılırken üzerinde oynanmaması, katılımcıların ifadelerinin olduğu gibi okuyucuya aktarılması gibidir (Büyüköztürk vd., 2017). Bu tür araştırmalarda iç ve dış güvenilirlikten bahsederken nicel araştırmalardan farklı olarak nitel veri toplama ve doğal ortamlar olduğundan dolayı araştırmacının mümkün olduğunca tarafsız olması, örneklemini detaylı bir şekilde tanımlaması, yöntemini açıklayıcı bir şekilde aktarması, verilerini mümkünse hiçbir değişiklik yapmadan aktarması, görüşme vb. yollarla elde ettiği ifadeleri değiştirmeden alıntılıyarak aktarması benzer araştırmalar yapan diğer araştırmacılara araştırma sürecinde ne tür roller üstlenmeleri konularında yol gösterici olması beklenmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Bu çalışmanın her aşamasında birden fazla uzmanın görüşü alınarak, süreç içerisinde yapılan geri bildirimler doğrultusunda değişiklikler yapılarak, veri toplama araçları hazırlanırken birden çok uzman görüşü alınarak, araştırmanın tüm aşamalarında birden fazla gözlemci ve konu alan uzmanın görüşleri alınarak, uygulama çalışması farklı örneklerle ile farklı gözlemcilerin katkıları ile ilerlendiğinden ve araştırmanın her aşamasında araştırmacı fakrlı katılımcı rollerinde bulunduğundan çalışmanın iç ve dış güvenilirliğinin yüksek olması sağlanmıştır.

3.4 Sınırlamalar ve Sınırlandırmalar

Bu çalışma kapsamında elde edilen verilere aşağıdaki sınırlılıklar çerçevesinde erişilmiş olup elde edilen bulgular yine bu sınırlılıklar dahilinde analiz edilmiştir.

- Bu araştırma süresince üç pilot bir ana uygulama gerçekleştirilmiştir. Birinci pilot uygulama İstanbul'da faaliyet gösteren bir vakfın projesi kapsamında yürütülen projenin dahil olduğu Kadıköy'de bulunan bir merkezde 4 kız ve 2 erkek olmak üzere 10 – 12 yaş aralığındaki toplam 6 çocuk ile gerçekleştirilmiştir. İkinci pilot uygulama aynı proje kapsamında dahil olan Beylikdüzü'ndeki merkezde 3 kız ve 3 erkek olmak üzere 10 – 12 yaş aralığındaki toplam 6 çocuk ile gerçekleştirilmiştir. Üçüncü pilot uygulama aynı kapsamda Fatih'te bulunan bir merkezde 2 kız ve 2 erkekten oluşan yaşları 12 – 14 aralığında olan toplam 4 çocuk ile gerçekleştirilmiştir. Ana uygulama İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde eğitim veren özel bir okulda 4 kız ve 2 erkek olmak üzere yaşları 13 olan 6 çocuk ile sınırlıdır. Çalışma toplamda 22 çocuk ile sınırlandırılmıştır.
- Çalışmanın pilot uygulamaları ve ana uygulamasında bulunan çocuklar sosyo - kültürel, gelir düzeyi, genel yaşantı ve eğitim geçmişleri olarak farklı gruplar olmalarına rağmen sayıca geneli yansıtmamaktadırlar.
- Çalışmanın ihtiyaç belirleme aşaması dokuz, tasarım ve geliştirme aşamaları üç ve değerlendirme aşaması iki ay olmak üzere toplamda on dört ay ile sınırlıdır. Çalışmada yapılan pilot uygulamalar ve ana uygulamada bulunan katılımcı sayısına bağlı olarak her bir uygulama göz önünde bulundurulduğunda ortalama bir saat, toplamda dört saatle sınırlı olup, katılımcıların görüşlerinin alınması katılımcı sayılarına bağlı olarak değişiklik göstermekle birlikte bir katılımcı için ortalama yirmi dakika, toplamda on iki saat ile sınırlıdır.
- Bu çalışmada ürün olarak ortaya çıkan oyun herhangi bir model üzerinden değil Oyun Tasarımı Anahtar Modeli basamakları ile sınırlıdır.
- Ürünün tasarımı, geliştirilmesi ve değerlendirilmesi Oyun Tasarımı Anahtar Modeli'ne göre yapılmıştır.
- Ürün olarak ortaya çıkan Vurma-Konuş Kutu Oyunu'nun bilgi ve beceri sınırı olmadığından öntest ve son test yapılmasına gerek duyulmamıştır.
- Çalışmada tasarlanan, geliştirilen ve değerlendirilen ürün bireysel olarak değil çalışma kapsamında yer alan konu alanı uzmanı katılımcıları ile grup olarak üretilmiştir.



Bölüm 4

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde tasarım, geliştirme ve değerlendirme araştırmaları araştırma modeline bağlı olarak veri toplama araçları ile elde edilen ve analiz edilen verilerin bulguları Oyun Tasarımı Anahtar Modeli'nde takip edilen adımların sırası izlenerek aktarılmıştır. Uygulanan modelin adımları ve ilgili adımlardaki katılımcılardan farklı yollarla elde edilen veriler veri toplama araç ve yöntemine göre değişiklik gösterdiğinden bulgular aktarılırken betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri farklı adımlarda kullanılmıştır. Bu bölüm analiz, tasarım, geliştirme, uygulama, ve değerlendirme olmak üzere beş ana bölüm ve her bölümün ilgili alt bölümlerinin bulgularından oluşmaktadır.

4.1 Analiz Aşaması

Çalışmanın analiz aşamasında alanyazın taraması, konu alanı uzmanı olan pedagojik danışma ve rehberlik uzmanları, bir vakıf yöneticisi, özel okul öğretmeni, devlet okulu öğretmeni ve oyun tasarımı uzmanları ile yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmeleri yapılarak ihtiyaç analizi bulguları, hedef kitle analizi bulguları ve eğitsel hedef analizi bulgularına ulaşılmıştır. Elde edilen bu bulgular ilgili başlıklar altında alıntılanarak ve doğrudan aktarılarak sunulmuştur.

Buradan yola çıkarak aynı zamanda oyun tasarımının amacının belirlenmesi, oyun teknolojisinin belirlenmesi ve oyun türünün belirlenmesi bulgularına da ulaşılmıştır. Bu alt aşamalarda yine pedagojik danışma ve rehberlik uzmanları, oyun tasarım uzmanları, vakıf yöneticisi, özel okul öğretmeni ve devlet okulu öğretmenin görüşlerinden yararlanılmıştır. Elde edilen bu bulgular çalışmanın aşamalarına göre alt başlıklara ayrılarak bu alt başlıkların içerisinde kategori ve temaları belirlenerek tablo, alıntı, aktarma ve notların kurallı cümleler halinde aktarılmasıyla sunulmuştur.

4.1.1 İhtiyaç Analizi Aşaması. Bu çalışmanın başlangıç noktası olan ihtiyacın belirlenmesi için bir vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş, öneri ve halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütünlüğü bir ürün ortaya koymak adına alan yazından faydalanılmıştır. İlk görüşme için vakıf yöneticisi ile iletişime geçilip konu alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sekiz kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 14’te sunulmuştur.

Tablo 14

İhtiyaç analizi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Çocuk ve şiddet	<ul style="list-style-type: none">• Çocukların birbirine uyguladıkları• Çocukların maruz kaldıkları şiddet
Çocukların iletişim yöntemleri	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklar ile etkileşim• Çocuklarda empati geliştirme• Çocukları bilgilendirme ve bilinçlendirme
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.1.1.1 Çocukların birbirine uyguladıkları şiddet. Katılımcıların ifadelerinden çocukların birbirlerine önce sözlü sonrasında da fiziksel şiddet uyguladıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Bazı katılımcıların ifadelerinde iletişim aracına bağlı olarak şiddetin siber zorbalık halini aldığı yönündedir. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

VY: Çocuklar birbirlerine hakaret ederek konuşuyorlar ve birden birbirlerine vurmaya başlıyorlar, bazen şaka amaçlı böyle davranıyorlar ama işin boyutu sonra hakaret hatta küfür etmeye kadar gidebiliyor.

PDR2: Özellikle dezavantajlı bölgelerde yaşayan çocuklar, ekonomik düzeyi düşük olan ya da sosyal olarak hani nasıl diyeyim sosyo-kültürel etkinlikler yapmayan çocuklar için arkadaşına vurmaya ya da hakaret ederek seslenmek adeta onların doğal bir iletişim şekli olmuş.

PDR3: Gözlemlediğim kadarıyla çocuklar hem okulda hem aile içinde çeşitli şekillerde şiddet görüyorlar ve şiddet gören çocuk da bir şekilde kendi yaşıtına ya da kendinden yaşça küçük olan bir çocuğa çeşitli şekillerde şiddet uygulayabiliyor çünkü bunu normal sanıyor bence.

DOÖ: Öğrencilerin okulda birbirlerine vurduklarını, hakaret küfür ettiklerine çokça şahit oldum. Bunun yanında bir de şimdi internette birbirlerine laf atıp hakaret ediyorlar, birbirlerine internetteki sosyal medya araçları üzerinden sataşıp rahatsız ediyorlar ve ne yazık ki bunun da bir tür şiddet olduğunun farkında bile olmayanlar var.

4.1.1.2 Çocukların maruz kaldıkları şiddet. Katılımcıların ifadelerinden yola çıkarak çocukların yaşıtlarından, aile üyelerinden, okulda arkadaşlarından, öğretmenlerinden ve üçüncü kişi diyebileceğimiz akraba, tanıdık ya da aile dostlarından farklı türlerde şiddete maruz kaldıkları bulgularına ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Görüşme yaptığım bazı çocuklar özellikle ilkokul çağında olanlar kendinden yaşça büyük olan öğrencilerin sataşmalarını anlatıyorlar. Dezavantajlı bölgelerde bu ortaokul-lise öğrencileri arasında daha çok ailede babadan ya da mahallede tabiri cazise mahallenin kabadaylarından dayak yediklerini söylüyorlar.

VY: Bunca yıldır çocuklara uygulanan bir çok şiddet olayı duydum, şahit oldum, engel olmaya çalıştım. İlkokul çağındaki çocukların en çok okulda arkadaşları ya da onlardan yaşıya büyük olanların ve malesef ki öğretmenlerinin, bir de en çok aile bireylerinin hatta üzülen kahrolarak diyebilirim ki cinsel şiddet bile uygulandığı vakalarla karşılaşılıyor.

4.1.1.3 Çocuklar ile etkileşim. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların hem birbirleri arasında hem de yetişkinler ile iletişim kurarken sorun yaşadıkları ya da yetişkinlerin çocuklarla doğru iletişim kuramamasından kaynaklı iletişim kazaları yaşandığı tespit edilmiştir. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

ÖÖÖ: Okulda agresif ya da sinirli olarak tabir edebileceğimiz öğrenciler oluyo, bazılarında göre şımarıklar ama bence değil çünkü velileri ile görüştüğümde anlattıklarından benim yaptığım çıkarıma göre çocuklarıyla etkili bir iletişim kuramıyorlar, onların gözünden bakıp ihtiyaçlarını ne hissettiklerini anlamıyorlar, çocukla sinemaya gidip yanyana oturmayı yeterli görenler var.

PDR2: Çocuklarla yaptığımız çalışmalarda onların anlattıklarına bazen çok üzüliyorum. Derste öğrencisine hakaret eden öğretmenler, arkadaşlarının yanında çocuğunu aşağılayan anne babalar var ve bu çocukların genelde kendilerini ifadeleri de bu şekilde oluyo ki bu da nesilleri günden güne daha öfkeli ve şiddete meyilli bireyler haline getiriyor.

PDR4: Bence çocuklar insanlarla değil insanlar çocuklarla nasıl konuşacaklarını bilmiyorlar. Büyüklere göre çocuklar hep saçmalıyor aman çocuk sen de diyorlar bu da çocukları üzüyor hatta sinirlendiriyor bence.

4.1.1.4 Çocuklarda empati geliştirme. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların birbirlerini anlamakta, yetişkinleri anlamakta, yetişkin rollerini anlamakta zorlandıkları, benzer şekilde öğretmen, anne, baba, aile üyesi, yabancı kişiler gibi farklı yetişkinlerin ya da yetişkin rollerinin çocukları anlamakta zorluk yaşadıkları tespit edilmiştir. Yapılan odak grup görüşmelerinde empati kurulamayan durumlarda karşılıklı anlaşmazlıkların meydana geldiği ve ilerleyen durumlarda bunun şiddete dönüştüğü belirlenmiştir. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: (Öğretmenler) Aramızda konuşurken ben bu çocukları hiç anlamıyorum, saçma sapan sorular soruyorlar diyoruz da sonra düşününce kendimize de çocuklara da üzülüyorum.

PDR3: Farklı geçmişlere ve yaşantılara sahip çocuklarla çalışıyorum, çocuklar anne baba roller ile oyun oynarken öyle şeyler yapıp söylüyorlar ki ailelerinin onları hiç anlamadığı görünüyor.

PDR2: çocuklarda gözlemlediğim konu ya da muhattap ne olursa kim olursa olsun ya önce karşıdakini suçluyorlar ya da koşulsuz ben suçluyum psikolojisine bürünüyorular. Bunun altında yatan sebep olaya karşıdakininin gözünden bakamamalarıdır.

4.1.1.5 Çocukları bilgilendirme ve bilinçlendirme. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların kişisel alan, mahremiyet, kişisel zaman vb gibi birey olmaya has hak ve özgürlüklerini bilmedikleri gibi çocukları korumaya yönelik diğer özel haklar konusunda da bilgilerinin yetersiz olduğu çıkarımına ulaşılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

VY: Çocuklarla ya da ailelerle görüştüğümde eğitim düzeyi yüksek olan ailelerde bile çocuk haklarının ihlal edildiğini işittim, çok ilginç.

PDR4: çalıştığım gruplarda şeye çok üzülüyorum, çocuklara diyorum ki mesela sizin duygularınızı, düşüncelerinizi söyleme hakkınız var söyleyin diyorum, öğretmenim biz kim hak hukuk kim bizde babam ne derse o olur biz bişey diyemeyiz diyorlar.

4.1.1.6 Genel düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda günümüzde çocukların ailenin gelir düzeyi, yaşadıkları bölge, çevresel sosyal şartlar çok farklı olmaksızın çeşitli şiddet türlerine maruz kaldıkları ve hem yaşlılarına, kendilerinden küçüklere, büyüklere şiddet uyguladıklarını ifade etmişlerdir. Bunun temel sebebinin kişiler arası iletişim eksikliği, bilgi eksikliği ve doğru etkileşim kuramamaktan olduğu düşünülmektedir. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR2: Şimdiye dek gözlemlediğime göre çocuklar kendilerini doğru ifade edemiyor. Yetişkinler de onlarla konuşurken küçümser konuşuyor.

DOÖ: Birbiri ile anlaşamayıp seslerini yükselten sonra da kavga eden çok öğrenci gördüm.

PDR3: Laftan anlamıyorsa yapıştırıyorum bi tane susuyor diyor veli. Şiddeti kendilerince doğru bir çözüm olarak görüyorlar.

4.1.2 Hedef Kitle Analizi Aşaması Bulguları. Bu çalışmanın hedef kitesinin belirlenmesi için bir vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş, öneri ve halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütünlüyci bir ürün ortaya koymak adına hedef kitleye yönelik alan yazından da faydalanılmıştır. Görüşme için vakıf yöneticisi ile iletişime geçilip konu alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sekiz kişi ile

gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 15’te sunulmuştur.

Tablo 15

Hedef kitle analizi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Çocukların buldukları ortamlar ve etkileşimde oldukları kişiler	<ul style="list-style-type: none">• Okul Ortamı• Aile Ortamı• Sosyal Ortamlar
Çocukların bilgi, beceri ve hazırbulunuşluk durumları	<ul style="list-style-type: none">• Çocuk Hak ve Özgürlükleri• Fiziksel ve Bilişsel Durum• İletişim Becerileri
Yetişkinlerin bilgi ve iletişim düzeyleri	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklar ile etkileşim
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.1.2.1 Okul Ortamı. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu ve üstü çocukların okul ortamında öğretmenleri, akranları ve kendilerinden yaşça büyük ya da küçük diğer öğrenciler ile iletişim kurarken farklı roller ve yaklaşımlar sergiledikleri ortaya çıkmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Kaç yıldır aynı çocuk görüyorum eskiden onu ezerlerdi şimdi büyüyünce o kendinden küçükleri ezmeye başladı.

ÖÖÖ: Bazı öğrenciler var yani her derste her öğretmenden aynı şikayet, arkadaşlarıyla sürekli kavga ediyor, büyüklere kafa tutuyor, laftan da anlamıyor kaç kere konuştuk etti.

4.1.2.2 Aile Ortamı. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu ve üstü çocukların aile içinde varolan herhangi

türdeki şiddetin okul ortamına taşındığı ya da tersi yönde bir şiddet aktarımı olduğu, aileden ilgi görmeyen çocukların şiddete meyilli olduğu, şiddet uygulayan ya da gören çocukların ailevi iletişimlerinin zayıf olduğu ortaya çıkmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PRD4: Okulda kavga eden bir öğrencinin velisiyle görüştim baba aynen şunu dedi, ne var yani hoca hanım babam da bana bir iki vururdu ben de oğluma vurdum o da gelmiş arkadaşına vurmuş adam öldürmedi ya.

PDR3: Bir kız öğreninin giderek içe kapandığını farkettim, kimseyle konuşmamaya başladı, derslerde de öyleymiş, bi gün konuşturmak için biraz zorladım, ağlayarak çok kötü şeyler anlattı, vücudunda morluklar da vardı, aileyle konuşayım dedim anne ağzını açmıyor, baba desen konuşmak ne demek bilmiyor.

4.1.2.3 Sosyal Ortamlar. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu ve üstü çocukların sosyal medya, kurslar, dernekler, mahalle, akrabalar, yaş grubuna bağlı olarak kahve vb. yerlerde buldukları ortaya çıkmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Bizim öğrenciler okul çıkışı mahallede, parklarda kafelerde toplaşıyorlar yazları da akrabalarının yanına gidenler var.

PDR2: Bazı çocuklar okul sonrası ya da haftasonları kurslara, derneklere gidiyorlar, oralardan arkadaş ediniyorlar. Ha kimileri de sırf aile zoruyla.

4.1.2.4 Çocuk Hak ve Özgürlükleri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu ve üstü çocukların kendi hak ve özgürlükleri konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları ortaya çıkmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere

çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

ÖÖÖ: Okulda çocuk hakları haftası yapıyoruz, bazen o kadar genel şeyleri bilmediklerine şahit oluyorum ki şaşırıyorum.

PDR3: Dezavantajlı bölgelerde çocuk istismarının yüksek olduğunu düşünüyorum. Kimi çocuklar var şiddete maruz kalınca ne yapacağını bilmiyor, işçi olarak çalışıyor, fiziksel ruhsal şiddet görüyor ama yine de bizde böyle öğretmenim deyip bunu kabulleniyor. Daha kötüsü normalleştiriyor kendince.

4.1.2.5 Fiziksel ve Bilişsel Durum. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu ve üstü çocukların okuma yazma bildikleri, küçük nesnelere yönergeler göre kullanabildikleri, taklit yapabildikleri, yeni bilgileri kısa süreli olarak akıllarında tutabildikleri gibi çeşitli fiziksel ve bilişsel çıkarımlara ulaşılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR3: İlkokul öğrencileri bazen öğretmenim az önce bunu öğrendik diye, üç gün sonra soruyorum kimisi hatırlıyor kimisi ilk defa duymuş gibi bakıyor.

PDR2: ortaokulda çocuklar komiklik olsun diye öğretmenlerin taklitlerini yapıyorlar bazen.

4.1.2.6 İletişim Becerileri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu ve üstü çocukların öğretmenleri, aile bireyleri, akranları ya da farklı yaşlardaki çocuklarla ve yetişkinlerle iletişim kurmakta zorlandıkları durumlar olduğu gibi çeşitli çıkarımlara ulaşılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

ÖÖÖ: Zamane çocukları bi garip, kimle nasıl konuşacaklarını, ne konuşacaklarını ya da konuşmamaları gerektiğini bilmiyor. Garip çünkü anasına babasına anlatmadıklarını gelip uluorta bahçede anlatıyor.

PDR2: Kavga etmiş çocukları getiriyor öğretmenler ayrı ayrı konuşuyorm bakıyorum aslında ortada bişey yok.

DOÖ: Öğrenci daha lise birde öğretmene kafa atmış dövme kalkmış neden yaptın diyorum beni sınıfta rezil etti diyor.

4.1.2.7 Çocuklar ile etkileşim. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda farklı sosyal kimliklerdeki yetişkinlerin çocuklar ile nasıl ve ne zaman etkileşim kurmaları gerektiği konusunda doğru bilgi sahibi olmadıkları gibi çıkarımlara ulaşılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Kimi ailelere bakıyorum çocuğun kafasına vuruyor neymiş şakaymış aman nolacaktı falan.

VY: Çcoukların anlattıklarına bazen inanamıyorum, öğretmenlerin küfrettiğini, anne babanın sokakta onlara hakaret edip azarladığını, akrabalarını dalga geçerken anne babasının güldüğünü filan söylüyorlar.

4.1.2.8 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef kitlenin okuma yazma bilen, çeşitli sosyal ortamlarda bulunan çocukların, onların ailelerinin, çeşitli sosyal sıfatlar taşıyan yetişkinlerin çocuklarla iletişim kurmada sorun yaşayabildikleri, çocuk hak ve özgürlüklerini bilmedikleri, yardıma ihtiyaç duyduklarında ne yapacaklarını bilemedikleri gibi çeşitli çıkarımlara ulaşılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR2: sekiz yaş grubu ve üzeri çocuklarla okuma yazma etkinlikleri yaparak, tiyatral etkinlikler yaparak onlar hakkında bilgi alabiliyoruz. Hatta onların aileleri ne yapıp ettikleri ile ilgili de.

PDR3: Anne babalar kadar çocuklar da kendi haklarını aynı zamanda sınırlarını bilmeyebiliyorlar, ya da bişey yapmaktan korkuyorlar farklı sebeplerden.

4.1.3 Oyun Tasarımı Amacının Belirlenmesi Aşaması Bulguları. Bu çalışmada ortaya çıkarılacak oyunun tasarım amacının belirlenmesi için bir vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş, öneri ve halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütünlüklü bir ürün ortaya koymak ve içeriğin hedef kitleye uygun olması için halihazırdaki çalışmalardan da faydalanılmıştır. Görüşme için vakıf yöneticisi ile iletişime geçilip konu alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sekiz kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 16’da sunulmuştur.

Tablo 16

Oyun Tasarımı Amacının Belirlenmesi Aşaması Kategori ve Temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Çocukların kazanımları	<ul style="list-style-type: none">• Çocukların yasal hakları ve özgürlükleri• Etkili iletişim ve empati
Yetişkinlerin kazanımları	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklar ile iletişim ve empati
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.1.3.1 Çocukların yasal hakları ve özgürlükleri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda oyun tasarımının amacının bilgi verme, etkili iletişim ve empati kurmaya yönlendirme, etken ve edilgen olarak şiddetten uzaklaştırmaya yönelik amaçlar taşıması gerektiği çıkarımına varılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları

aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

VY: Yillardır aile ve çocukları iletişim bilgi ve beceri konularında bir dergi çıkarıyoruz, ancak haberlere baktıkça, vakıfta çalışanların araştırmalarına baktıkça görüyorum ki çocuk hakları konusunda gitgide hepimiz cahilleşiyoruz.

PDR4: Bence çocuklar da yetişkinler de birbirini anlamıyor, hele yetişkinler anne babayken başka teyze amcayken başka davranıyorlar.

OTU2: Daha önce yapılan çalışmada evrensel bilgiler içeren yazılara yer vermenin oyunu ilgi çekici hale getirdiğini gördük.

4.1.3.2 Etkili İletişim ve Empati. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda oyun tasarımının amacının bilgi verme, etkili iletişim ve empati kurmaya yönlendirme, etken ve edilgen olarak şiddetten uzaklaştırmaya yönelik amaçlar taşınması gerektiği çıkarımına varılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

VY: Yillardır aile ve çocukları iletişim bilgi ve beceri konularında bir dergi çıkarıyoruz, ancak haberlere baktıkça, vakıfta çalışanların araştırmalarına baktıkça görüyorum ki çocuk hakları konusunda gitgide hepimiz cahilleşiyoruz.

PDR4: Bence çocuklar da yetişkinler de birbirini anlamıyor, hele yetişkinler anne babayken başka teyze amcayken başka davranıyorlar.

PDR2: Dersin düzenini sürekli bozup öğretmenlerin dersten attığı çocuklar var, hepsi ağız birliği etmiş gibi neden dinlemiyorsunuz diye sorunca ben bişey yapmadım öğretmenim diyorlar.

4.1.3.3 Çocuklar ile İletişim ve Empati. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde

bulundurulduğunda yetişkinlerin çocukların gözünden bakmadığı ve buna bağlı olarak onlarla doğru iletişim kuramadıkları bulgusuna varılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR2: Baba çocuğunu dövmüş, neden diye soruyorum hocam soru soruyorum dik dik bakıyor diyor baba.

VY: Toplumsal olarak yetişkinlerde gözlemediğim şey çocukların neyi nasıl söylediklerine dikkat etmememiz. Çünkü şimdiye kadar bu konuda çalıştığımız öğretmenler olsun anne babalar olsun aynı olayı çocuklardan farklı anlatıyorlar, onların baktığı gibi bakamıyorlar.

DOÖ: Öğretmenler odasında öğrencilerle ilgili konuşuyorlar, kimileri var benim de öğrencim çok da düzgün çocuk ama kimi öğretmene sorsan laf anlamazın teki.

4.1.3.4 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda oyunun tasarım amacının oyuncular arası etkileşimi artırarak iletişim eksikliğinden kaynaklanan davranış bozukluğu hakkında farkındalık oluşturmakla birlikte kişileri doğru ve etkili iletişime yönlendirmek ve çocuk hak ve özgürlükleri konularında bilgilendirmek olması gerektiği gibi çıkarımlara ulaşılmıştır. Bu çıkarımlara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU2: Bir oyunda oyuncular arası iletişimi artırmak bir anlamda onların arasında bir bağ oluşturmak anlamına geliyor.

ÖÖÖ: Bazen veliler çocuklarını diğer çocuklarla oyun oynarken görüp çocuğunun yaptıklarına söylediklerine şaşırıyorlar. Bence bu onların çocuklarını tanımadıkları anlamına geliyor.

4.1.4 Eğitsel Hedef Analizi Aşaması Bulguları. Bu çalışmanın eğitsel hedef analizi için bir vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş, öneri ve halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütünlüğü bir ürün ortaya koymak adına hedef kitleye yönelik alan yazından da faydalanılmıştır. Görüşme için vakıf yöneticisi ile iletişime geçilip konu alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sekiz kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 17’de sunulmuştur.

Tablo 17

Eğitsel hedef analizi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Çocukların bilinçlendirilmesi ve bilgi edinmeleri	<ul style="list-style-type: none"> • Evrensel Çocuk Hakları Beyannamesi • Çocukların empati kurma becerileri • Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma
Yetişkinlerin bilinçlendirilmesi	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklarla empati kurma becerileri • Çocukların hak ve sınırlarını bilmek
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> • Genel düşünceler

4.1.4.1 Evrensel Çocuk Hakları Beyannamesi. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların evrensel çocuk hakları beyannamesini ve yasal hak ve özgürlüklerini bilmedikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR3: Sorun yaşıyan çocukları dinlerken en temel haklarını bile bilmediklerini farkediyorum. Örneğin okuldan alınan bir öğrenciyle konuştum ailem izin vermedi diyor.

DOÖ: Çocuklar kendi hak ve özgürlüklerini bilmedikleri için birbirlerinin haklarını da ihlal ediyorlar ki hemen her gün o bana bunu dedi, bu bana vurdu gibi bir sürü şey dinliyoruz.

4.1.4.2 Çocukların Empati Kurma Becerileri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların akranları, diğer çocuklar ve çeşitli rollerdeki yetişkinlerle empati kuramadıkları gibi bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Çocuklar çok acımasız olabiliyor deniyor ben ona katılmıyorum, bi çocuk başka bi çocuğa kötülük yapıyorsa o çocuğun ne hissedeceğini hiç düşünmediğinden yapıyordur.

ÖÖÖ: Öğrencilerime bazen sen şimdi böyle yapıyorsun ama acaba annen üzülmez mi diyorum ben ne biliyim, neden üzülün ki, ona ne ki gibi şeyler söylüyorlar.

DOÖ: Kavga etmiş çocukları yüzleştiriyorum bazen, ne hissettiklerini soruyorum anlatıyorlar, sonra ben öyle düşünürsün sanmamıştım deyip birbirlerini anlayıp özür dileyip sarılıp gidiyorlar.

4.1.4.3 Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların sosyal yardımlaşma ve dayanışma ile ilgili bilgilerinin pek olmadığı, bununla ilgili devlet çalışmalarını bilmedikleri gibi bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Okulda çeşitli önemli günler ve haftalar kutlarken çocuklara soruyorum 183 nedir, 144 nedir diye cevap alamıyorum.

VY: Çalışmalarımız sırasında bir çok farklı kesimden çocuklarla karşılaşıyoruz, aslında bir çoğu ihtiyaç duydukları desteğe ulaşabilirler ama ya bilmiyorlar ya da yardım istemeye çekiniyorlar e noluyor bu yüzden zarar görüyor ya da görmeye devam ediyorlar.

4.1.4.4 Çocuklarla Empati Kurma Becerileri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda yetişkinlerin çocuklarla empati kuramamalarından kaynaklı iletişim sorunu yaşadıkları ya da aşırı tepki verdikleri gibi bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR3: Öğretmeniyle çatışan öğrenciler öğretmenin kendisini hiç dinlemediğini bağırp çağırırğını söylüyor, öğretmene soruyorum hocam Allah aşkına onu dinlemekle mi uğraşacağım diyor.

ÖÖÖ: Velilerle görüştüğümde onların anlattıkları çocukla bizim bütün gün okulda gördüğümüz çocuk aynı çocuk olamaz diyorum bazen.

DOÖ: Kimi veliler var kıyameti koparıyor kendi çocuğuna bağıırken, okulun ortasında arkadaşlarının öğretmenlerinin önünde hem de.

4.1.4.5 Çocukların Hak ve Sınırlarını Bilmek. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda yetişkinlerin çocuk hak ve özgürlüklerini bilmedikleri ve bu nedenle karşılıklı çatışma yaşadıkları gibi bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Durumu kötüleşen çocukların velileri ile görüştüğümde çocuklarını oyunlardan mahrum bırakan, ne bileyim eve kapatıp cezalandıran, çocuğuna harçlık vermeyerek git kendi başının çaresine bak diyenler oluyor nedenmiş haketmişmiş. Anne diyor ki evde oyun oynamak yasakmış evleri çok büyükmüş çocuk dağıtıyormuş da misafir gelince rezil oluyormuş.

PDR3: Okuldan alacakmış veli öğrencisi, sebebi yok, ben de okumadım bişey olmuyor dağ gibi ayaktayım işte ekmeğimi kazanıyorum, o da okumasa da olur nolacak sanki okuyacak da diyor.

4.1.4.6 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların ve yetişkinlerin bilgi, beceri ve davranışlarında bilinçli olma konularının üzerinde durulması gerektiği gibi bütünlüycü bir bulguya ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

VY: Yetişkinlerle çeşitli görüşmeler yapıyoruz, bu görüşmelerinden geneline bakınca diyebilirim ki önce yetişkinlerin bilgilenmesi lazım.

ÖÖÖ: Çocukların yetişkinlere göre daha iyi niyetli olduğunu düşünüyorum ama bazen bilmediklerinden kötü şeyler yapıyor, kötülüğe ortak oluyor ya da maruz kaldıklarında aynı şekilde cevap veriyorlar işte o bana burdu ben de ona vurdum çünkü babam sana vururlarsa sen de vur dedi diyor.

4.1.5 Oyun Teknolojisinin Belirlenmesi Aşaması Bulguları. Bu çalışmada oyun teknolojisinin belirlenmesi için bir vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş, öneri ve halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütünlüycü bir ürün ortaya koymak adına hedef kitleye ve alana yönelik alan yazından da faydalanılmıştır. Görüşme için vakıf yöneticisi ve oyun tasarım uzmanları ile iletişime geçilip konu alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sekiz kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 18’de sunulmuştur.

Tablo 18

Oyun teknolojisinin belirlenmesi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Çocukların oyunla etkileşimini etkileyen faktörler	<ul style="list-style-type: none"> • Erişim Şekli • Uzun Ömürlülük • Malzeme
Yetişkinlerin oyunu kullanabilmelerine yönelik değerlendirmeler	<ul style="list-style-type: none"> • Erişim Şekli • Kullanım Alanları
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> • Genel düşünceler

4.1.5.1 Erişim şekli. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çocukların oyuna erişimlerinin çalışmanın daha büyük kitlelere ulaşabilmek için internet üzerinden erişilebilir ve indirilebilir olması gerektiği yönünde bir bulguya ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Günümüz çocukları internette istedikleri bilgiye kolaylıkla ulaşabiliyorlar ve internette oldukça fazla zaman geçiriyorlar.

OTU2: Çocukların internette gezinirken kişisel bilgilerini doğru kullanıp kullanmadıklarına dair emin olabileceğimiz bir kontrol mekanizmamız yok. Bu nedenle internetten erişebilecekleri içeriklerde bu tür bilgiler olmadan bir şeyler indirmek onlar için daha kolay.

4.1.5.2 Uzun Ömürlülük. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çalışmanın ürünü olan oyunun kağıda basılabilir olmasının uzun ömürlü kullanılabilir olacağı bulgusuna ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Kağıt üzerinde oynanan oyunlar saklanabildiği ve istenildiği zaman tekrar oynanabildiği için dijital oyunlar ya da diğer malzemelerden yapılan oyunlara nazaran çocuk grupları için daha uygundur.

OTU3: Çocukları belli yaşlara kadar dijitalden mümkün olduğunda uzak tutmaya çalışıyoruz bu nedenle yetişkin ve çocukların birlikte defalarca oynayabilecekleri bir oyun olması çok önemli.

4.1.5.3 Malzeme. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda çalışmanın ürünü olan oyunun kağıttan olmasının çocukların sağlığı bakımından önemli olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU4: Kağıttan yapılan ürünler çocuklar için daha az kimyasal içermesi, elle tutabilecekleri boyutlarda olmaları gibi nedenlerle daha uygundur.

OTU3: Çocuklar yaşları itibari ile halihazırda defter,kitap,dergi gibi kağıttan yapılan ürünlere alışık olduklarından yine kağıttan yapılan oyunlar da onlar için bir tercih sebebidir.

4.1.5.4 Erişim Şekli. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda anne, baba, öğretmen ya da farklı rollerdeki yetişkinlerin bu tür oyunlara internet üzerinden erişerek indirip kullanılabilir hale getirmelerinin erişimi kolaylaştıracağı yönünde bir bulguya ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Öğretmenler kaynaklarına genelde internetten ulaşıyorlar daha pratik.

OTU2: İnternette bulunup indirilebile oyunlar kullanıcılara zaman bakımından büyük rahatlık sağlıyor.

VY: Farklı sebeplerle belli başlı oyunlara erişemeyen çocuklar ya da aileler var, öyle olunca da böyle şeylerden mahrum hissedip geri adım atıyorlar.

4.1.5.5 Kullanım Alanları. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda oyunun okul, ev, rehberlik çalışması yapılan birimler, çocukların bulunduğu kulüp, vakıf ve dernek gibi yerlerde ve hem yetişkin hem çocuklar ile oynanabilirmesinin gerekliliği yönünde bir bulguya ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

ÖÖÖ: Çocuklarla okulda oyunlar oynuyoruz, sonra koşa koşa gelip yine oynamak istiyorlar, evlerinde de olsa belki orada da oynamaya devam edecekler.

VY: Çeşitli kuruluşlarda yaptığımız çalışmalarda oyunlardan faydalanıyoruz, çocuklarla konuştuğumuzda keşke bizde de olsa evde oynardık diyorlar.

DOÖ: Ben aynı zamanda bir anneyim, isterim ki okulda oynattığım oyunu evde de kızım ile oynayabileyim, çünkü eğitsel oyunlar sadece okulda değil evlerde de yer bulmalı.

OTU2: Mekansal koşullardan bağımsız olabilen oyunlar daha çok yerde oynanabildiği için kullanıcılar bu tür oyunları tercih ederler.

4.1.5.6 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu için internetten indirilerek kağıda basılabilen ve bu şekilde kullanılabilen oyunların tercih edildiği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Öğretmenler kesip biçmeyi sever, bi çalışması varsa internetten indirir bazen süsler boyar, kesip kırpıp öğrencilerine götürür.

ÖÖÖ: Çocukların haşırneşir olduđu malzemelere dikkat etmemiz lazım, onlara zarar verir mi yutarlar mı kaybederlerse üzülürler mi gibi.

OTU2: Bir oyunun tüm malzemelerinin kağıttan olması aynı zamanda o oyunun oynanmasında da kolaylık sağlar. Düşünsenize mesela bi parçası kayboldu, tekrar yazdır tamamla, çok iyi.

4.1.6 Oyun Türünün Belirlenmesi Aşaması Bulguları. Bu çalışmada oyun teknolojisinin belirlenmesi için bir vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş, öneri ve halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütüncü bir ürün ortaya koymak adına hedef kitleye ve alana yönelik alan yazından da faydalanılmıştır. Görüşme için vakıf yöneticisi ve oyun tasarım uzmanları ile iletişime geçilip konu alan uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sekiz kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 19’da sunulmuştur.

Tablo 19

Oyun türünün belirlenmesi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun türünü etkileyen faktörler	<ul style="list-style-type: none">• Kullanılabilirlik• Hedef kitleye uygunluk
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.1.6.1 Kullanılabilirlik. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda okul, ev, dernek vb. yerlerde dijital oyunlardan ziyade kutu oyunlarının tercih edildiği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Çocuklar dijital oyunlara bağımlı hale gelip vakitlerinin çoğunu telefonda oyun oynayarak geçiriyorlar ve biz bunu kontrol edemeyebiliriz.

ÖÖÖ: Özellikle ilkokul grubu için kutu oyunları öğretmenin de işini çok kolaylaştırıyor, bir oyunla bütün sınıfa hitap edebiliyor.

PDR2: Kutu oyunları hem rehberlik derlerinde hem de evde aileyle oynanabilir oluyor.

OTU2: Bilgisayar ya da dijital oyunlara kıyasla kutu oyunu çocuklara aynı zamanda diğer oyuncularla yüzyüze etkileşim kurma imkanı da sağlıyor

4.1.6.2 Hedef kitleye uygunluk. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef yaş grubu için dijital oyunlardan ziyade kutu oyunlarının tercih edildiği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

DOÖ: Kutu oyunları çocukları hem biraraya getiriyor hem de onları takip etmemi kolaylaştırıyor.

ÖÖÖ: Bu tür grupça oynayabileceğimiz oyunlarda kutu oyunlarında ben de öğrencilerimle oyunu oynuyorum hatta böylece onları daha iyi tanıma fırsatım oluyor.

PDR2: Ailelerin çocuklarıyla oynayabileceği oyunlar yok denecek kadar az yani hem anne babanın hem çocuğun aynı anda birlikte oynayabileceği oyunlar hem çocukları geliştiriyor hem de aileyi biraray getiriyor.

OTU2: Aslında kutu oyunlar her yaş grubunda terchi ediliyor, daha küçük yaş grubuna uygun olmasının en büyük nedeni oynayanları biraraya getirmesi yani bir anlamda sosyalleşme birbirinden öğrenme de sağlıyor.

4.1.6.3 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde

bulundurulduğunda hedef kitle, hedef yaş grubu, uygulama yerleri, oyunun içeriği ve tasarım amacı doğrultusunda oyun türünün kutu oyunu olmasının tüm hedef ve gereklilikleri yerine getireceği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Kutu oyunları bize oyundaki kartlarla, yazılı metinlerle bir çok bilgiyi oyunu oynayan kişilere aynı anda sunma imkanı sağlar. Oyunu oynamadan önce ekleme çıkarma yapabiliyor olmak aynı zamanda oyun içeriğini özelleştirmeye olanağı sağladığından oyuncuları oyunu sahiplenmesini de mümkün kılar.

OTU2: 13-14 yaşına kadar çocukları dijital cihazlardan mümkün olduğunda uzak tutmaya çalışıyoruz, kutu oyunları da bu konuda iyi bir çözüm aracı.

PDR2: Oyunların kutu oyunları gibi tüm malzemelerin birarada olması bizler için saklama kolaylığı sağlıyor.

4.2 Tasarım Aşaması Bulguları

Tasarım aşamasında alanyazın taraması, konu alanı uzmanı olan pedagojik danışma ve rehberlik uzmanları ve oyun tasarımı uzmanları ile yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmeleri yapılarak oyun elementlerinin ve mekaniklerinin hedef kitlelere uygun olması, oyun temasının hedef kitlenin pedagojik hazırbulunuşluğuna uygun olması için çeşitli tasarım kriterleri üzerine çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Elde edilen bu bulgular çalışmanın aşamalarına göre alt başlıklara ayrılarak bu alt başlıkların içerisinde kategori ve temaları belirlenerek tablo, alıntı, aktarma ve notların kurallı cümleler halinde aktarılmasıyla sunulmuştur. Bu alt aşamada yine pedagojik danışma ve rehberlik uzmanları, oyun tasarımı uzmanlarının görüş ve önerilerinden yararlanılmıştır.

4.2.1 Oyun Elementleri ve Mekaniklerinin Belirlenmesi Aşaması Bulguları. Çalışmanın bu aşamasında üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı ve

dört oyun tasarım uzmanı görüşü, önerinin yanı sıra halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütünlüycü bir ürün ortaya koymak adına alan yazından faydalanılmıştır. Görüşme için psikolojik danışma ve rehberlik uzmanları ile iletişime geçilip oyun tasarım uzmanları ile odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yedi kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde ulaşılan bulgular kategori ve temalar halinde Tablo 20’de sunulmuştur.

Tablo 20

Oyun elementleri ve mekaniklerinin belirlenmesi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun elementlerinin oyunculara etkisi	<ul style="list-style-type: none">• Geliştiriciler• Sınırlandırıcılar
Oyunun mekaniklerinin oyunculara etkisi	<ul style="list-style-type: none">• Fiziksel etkinlikler• Zihinsel etkinlikler
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.2.1.1 Geliştiriciler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef kitle, hedef yaş grubu, uygulama yerleri, oyunun içeriği ve tasarım amacı doğrultusunda oyunda ödül, geri bildirim, görev, başarı, zorluk, sosyallik, kural, duygu, iş birliği, zaman, hedef, etkileşim, bonus, tekrar deneme, merak ve keşfetme elementlerinin olması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu elementlerden ödül, geri bildirim, görev, başarı, zorluk, sosyallik, duygu, işbirliği, hedef, etkileşim, bonus, tekrar deneme, merak ve keşfetme elementlerinin oyuncularını geliştirici etkileri olduğu düşünülmektedir. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTUI: Oyunlarda mutlaka bir amaç bir görev olmalı, bu oyuncuda oyunu devam ettirme isteği uyandırır. Bunun yanında görevleri diğer oyuncuların yardımı ile gerçekleştirmek de hem sosyalleşme hem de diğer oyuncularla etkileşim kurdurduğundan duygusal bağları güçlendirir.

OTU2: Başarma hissi yani başarılı olma hissei, takdir edilme gibi duygular oyunun doğasında vardır. Oyunda oyuncunun başarılı olduğunda hissettiği mutluluk oyun tasarımcılarına oyuncularda istenilen davranışı güçlendirme imkanı sunar. Oldu ki başaramadı bunun için de oyuncunun oyundan kopmaması için mutlaka tekrar etme şansı olmalı ki oyundan uzaklaşmasın.

PDR2: Keşfetme, yeni şeyler bulma ve merak insanoğlunun doğasında vardır, böylelikle yenilikler yaratırız diyebilirim.

4.2.1.2 Sınırlandırıcılar. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda hedef kitle, hedef yaş grubu, uygulama yerleri, oyunun içeriği ve tasarım amacı doğrultusunda oyunda ödül, geri bildirim, görev, başarı, zorluk, sosyallik, kural, duygu, iş birliği, zaman, hedef, etkileşim, bonus, tekrar deneme, merak ve keşfetme elementlerinin olması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu elementlerden kural ve zaman elementlerinin oyuncuları sınırlandırıcı etkileri olduğu düşünülmektedir. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden dönüştürülerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU3: Bir oyunda kural olmadan oyun olmaz, aksi sadece bişeyleri hareket ettirmek olur, kural aynı zamanda amaçları ve o amaca ulaşırken yapmanız ve yapmamamız gerekenleri de belirler.

OTU4: Zaman aslında sadece bir zaman birimiyle ölçülmez oyunda, yani birden ona kadar saymak da zaman sınırlamasıdır aslında, ve oyunlarda bu şekilde bir sınırlama olmadan oyun sonsuz bir döngüye girer ve bozulur.

PDR3: Çocuklar yeni de olsa kimi şeylerden hemen sıkılabiliyor, birbirlerini beklemekten, ya da bir şeye onlara göre fazla vakit harcamak istemiyorlar.

4.2.1.3 Fiziksel Etkinlikler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda atmak, ilerlemek, biriktirmek, takip etmek, sıralamak, seçmek, paylaşmak, yardımlaşmak, rol yapmak ve söylemek gibi oyun mekaniklerinin olması

gerekliliđi yönünde bulgulara ulařılmıştır. Bu elementlerden atmak, ilerlemek, biriktirmek, takip etmek, sıralamak, paylaşmak, yardımlaşmak, rol yapmak, söylemek gibi fiziksel mekaniklerin oyuncular üzerinde olumlu yönde etkileri olduđu düşünölmektedir. Bu çıkarıma ulařılan yapılandırılmamış görüřme ve odak grup görüřmesi notları ařađıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı deđiřtirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Oyunları bařlatan ve oynamaya devam ettiren mekanikler vardır, aslında çocuklara en uygun olan zar atmak, oyun tahtasında piyonlarını ilerletmek varsa oyun kartlarını biriktirmek gibi. Hatta kart biriktirmekten keyif bile alıyorlar diyebilirim.

OTU2: Oyunlarda örneđin Tabu oyununda hep biřeyler anlatırsınız, hem beden dilinizi hem de kelimeleri kullanırsınız.

PDR2: Çocuklar sırf komiklik olsun diye bile taklik yapıyorlar, tabi öđretmenlerin ünlülerin vs., bu tür rollere girmeyi seviyorlar belki de onların yerinde olmuş gibi oluyorlar, sevme sebepleri bu olabilir kim bilir.

PDR3: Fiziksel aktivite çocuklar için vazgeçilmezdir hani deriz ya yerinde duramıyor diye iřte bu nedenle oyunlarda da fiziksel aktivite olmasının çocukları oyuna bađlayacađını düşünüyorum.

4.2.1.4 Zihinsel Etkinlikler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüřmeleri ve yapılandırılmamış görüřmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduđunda atmak, ilerlemek, biriktirmek, takip etmek, sıralamak, seçmek, paylaşmak, yardımlaşmak, rol yapmak ve söylemek gibi oyun mekaniklerinin olması gerekliliđi yönünde bulgulara ulařılmıştır. Bu elementlerden seçmek, paylaşmak, yardımlaşmak, rol yapmak, söylemek gibi mekaniklerin oyuncular üzerinde olumlu yönde etkileri olduđu düşünölmektedir. Bu çıkarıma ulařılan yapılandırılmamış görüřme ve odak grup görüřmesi notları ařađıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı deđiřtirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU3: Oyunun herhangi bir aşamasında oyuncuya herhangi bir konuda seçme hakkı sunmak ona bir nevi oyunun kaderini çizme ya da kendi ilerlemesini belirleme gibi imkanlar sağlar.

OTU2: Oyun mekaniklerinin aslında fiziksel olmasının yanı sıra örneğin seçmek, yardımlaşmak, rol yapmak gibi etkinlikler aynı zamanda zihinseldir de. Bu etkinlikler yani mekanikler aslında oyuncuyu düşünmeye yönelttiği için oyuncunun aynı zamanda akışta kalmasını sağlar.

4.2.1.5 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen ifadeler göz önünde bulundurulduğunda oyunda bulunan element ve mekaniklerin oyuncuları birbiri ile iletişime yönlendiren, sosyalleştiren, birbirlerinden ve oyundan öğrenmelerini sağlayan, empati becerisini güçlendiren, eğlendiren ve bilgilendiren şekilde kurgulanmasının oyuncular üzerinde olumlu yönde etkileri olduğu düşünülmektedir. Bu çıkarıma ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Oynarlarda element ve mekanikler doğru kullanıldığında oyuncular istenilen duygulara ya da etkinliklere yönlendirilebiliyor çünkü hemen her element ya da mekanik oyuncularda belli davranışları geliştirip belli yönleri güçlendirebiliyor.

OTU4: Bir oyunda mekaniklerin fiziksel aktiviteler içermesinin yanı sıra zihinsel becerilere de yönelik olması oyuncunun oyunda kalmasını sağlayabiliyor.

PDR: Çocukların birbiri ile iletişimini ya da birbirleri ile empati kurmalarını sağlayacak şeyler olursa aslında iletişim becerileri de geliştiğinden şiddete başvurmadan konuşarak kendilerini ifade edebilirler.

4.3 Geliştirme Aşaması Bulguları

Tasarlanan ürün için tasarım aşamasında alınan kararlar, görüşler ve bulgular doğrultusunda geliştirme aşamasında fiziksel prototipin geliştirilmesi, model

prototipin geliştirilmesi ve model prototipin pilot uygulamasının yapılması için bir gözlemci, on ortaokul öğrencisi, altı ilkokul öğrencisi, bir PDR uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir grafik tasarım uzmanı, bir vakıf yöneticisi, bir özel okul öğretmeni ve bir devlet okulu öğretmenin görüş ve önerileri yapılandırılmamış görüşme, yapılandırılmamış alan çalışması ve odak grup görüşmesi veri toplama yöntemleri ile alınarak çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Elde edilen bu bulgular çalışmanın aşamalarına göre alt başlıklara ayrılarak bu alt başlıkların içerisinde kategori ve temaları belirlenerek tablo, alıntı, aktarma ve notların kurallı cümleler halinde aktarılmasıyla sunulmuştur.

4.3.1 Oyunun Fiziksel Prototipinin Geliştirilmesi Aşaması Bulguları.

Çalışmanın bu aşamasında vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı ve dört oyun tasarım uzmanı görüş, önerinin yanı sıra halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütüncü bir ürün ortaya koymak adına daha önceden yapılmış ürünlerin bazı özelliklerinden faydalanılmıştır. Oyunun fiziksel prototipinin geliştirilmesi için psikolojik danışma ve rehberlik uzmanları ile iletişime geçilip oyun tasarım uzmanları ile odak grup görüşmesi ve yapılandırılmamış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yedi kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesi ve diğer katılımcılarla yapılan yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 21’de sunulmuştur.

Tablo 21

Oyunun fiziksel prototipinin geliştirilmesi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun fiziksel özellikleri	<ul style="list-style-type: none">• Erişilebilirlik• Kullanılabilirlik
Oyunun içeriği	<ul style="list-style-type: none">• Bilgi içerikleri• Sosyal beceri içerikleri
Oyunun işlevsel özellikleri	<ul style="list-style-type: none">• Oyundaki adım, kart, oyuncu sayıları, yaş sınırı• Oyunun oynanma şekli
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.3.1.1 Erişilebilirlik. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken hedef kitlenin oyuna erişebilmesinin, renkli ya da siyah beyaz çıktı alınabilmesinin, internet gibi herkesin erişebileceği bir ortamda muhafaza edilmesinin gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Bir oyun ulaşmak aynı zamanda o oyunun yaygınlaşmasını da etkiler, bu nedenle oyunun internete konarak indirilebilir yapmak en iyi yollardan biri.

OTU4: Dijital oyunların yaygınlaşması evet belki daha hızlı ama grupça oynanacak bir oyun mutlaka herkesçe ulaşılabilir olmalı.

PDR2: Oyunu ilkokul, ortaokul, lise öğrencilerinin, ailelerin öğretmenlerin kullanması için hemen herkesin istediğinde ulaşabileceği ortam internet ortamı oluyor.

4.3.1.2 Kullanılabilirlik. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken hedef kitlenin oyunu uzun süre muhafaza edebilmesi, okul ev gibi yerlerde kullanabilmesi, hedef yaş grubuna sunulabilmesi gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR3: Grupça yapılan çalışmalarda ortada bir ürün varsa eğer o ürün öğrencilerin ya da kimler kullanıyorsa artık onların fiziksel becerilerine uygun olmalı.

OTU2: Okul, dernek gibi kalabalık olabilen yerlerde oyunların kutu oyunu ya da kağıda basılı oyunlar olmasının en büyük avantajı oradaki herkesçe kullanılabilir olmaları ya da uzun süre kullanılabilir olmaları oluyor.

4.3.1.3 Bilgi içerikleri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken oyunun amacı gereği oyunda yer alacak bilgilerin dünya çocuk hakları, sosyal yardımlaşma ve dayanışma derneklerine ait bilgiler, genel geçer toplum kuralları gibi içeriklere sahip olmasının gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Çocuklar oyunu zaten eğlenmek için oynuyor ama onlara yasaları öğretmek ya da mesela 155 nedir, yabancılarla konuşulur mu neden konuşulmazı öğretmek zor olabiliyor, bu yüzden bir oyunda bunlara yer vermek çocuklara oyun aracılığıyla bu bilgileri öğretmemizi de sağlar.

OTU2: Oyun kartlarına eklenecek bilgilerin herhangi bir dil, din, mezhep vb gibi ayrımlar olmaksızın tüm çocukları kapsar nitelikte olması onlara bi bakıma daha geniş bir çerçeveden bakma becerisini de kazandıracaktır.

4.3.1.4 Sosyal beceri içerikleri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken oyunun amacı gereği oyunda yer alacak görevlerin ya da yönlendirmelerin oyunu oynayacak kişileri empati kurmaya, toplumsal kurallara uymaya, birbirlerine saygı duymaya vb toplumu ve bireyler arası iletişimi güçlendiren görevler olmasının gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR3: Çocuklara kazandırmakta en çok zorlandığımız beceri empati, sadece onlara da değil yetişkinler de büyüyünce eskiden çocuk olduklarını unutuyorlar.

OTU2: Rol yapma ya da başkasının aklından hareket etme gibi yöntemlerle oyun içerisinde oyunculara farklı rollerin bakış açılarından baktırma sağlanabilir.

4.3.1.5 Oyundaki adım, kart, oyuncu sayıları, yaş sınırı. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken en az iki en çok altı oyuncuyla, sekiz yaş ve üzeri kişilerle, elli adımdan oluşan ve farklı fonksiyonları olan altı karttan oluşması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Yaş grubu kazanımları itibariyle oyunda yazılar olduğundan yazıları okuyabilmeleri ve anlayabilmeleri için alt sınır en az sekiz yaş olmalı, daha küçük çocuklar daha okuma bile bilmiyorlar.

PDR3: Böyle bir oyunda üst yaş sınırı olmaz çünkü yetişkin bireylerden de bahsediyoruz hatta ilkokul yaş grubuyla oynanyken oyunculardan bir ya da ikisi yetişkin bile olabilir.

OTU3: Etkileşimli oyunlarda en az iki oyuncu olmalı, böyle bir oyun için ise yani söz konusu çocuklar ve yetişkinler olduğunda grupça oynanan bir oyun için ideal üst oyuncu sınırı altıdır.

OTU2: Herkesin bildiği altılı bir zar ile oynana bir oyun için en az ve en çok oyuncu sayılarını düşünecek olursak oyun yaklaşık kırkbeş ila altmış adım arasında olmalı ki ne sıkılsınlar ne de oyun çabucak bitsin.

4.3.1.6 Oyunun oynanma şekli. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken oyuna başlamak için sıra belirlenirken anlaşmazlık çıkmaması adına zar kullanılması, oyunda ilerlerken zar

atılması, oyun sırasının ilk başta atılan zarlarla belirlendiği şekilde devam etmesi, kartlardaki sorulara cevap verirken diğer oyuncuların da cevapları dinlemesi, oyunu tamamlayan oyuncunun oyundan çıkmayıp diğer oyunculara yardım etmesi, oyuncuların birbirine karşı değil kartlarda yazan durumlara yani bir nevi oyuna karşı birlikte yarışmaları, hata yapılan durumlarda tüm oyuncuların birlikte karar almaları gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR4: Bir oyunda oyuncu hata yapıp yapmadığını bilmek ister, bu hem oyuncu hem de diğer oyuncular için kazananı belirlemede önemli bir kriterdir. Bunun takibi ne kadar kolay ve yansız olursa aslında oyuna olan güven de o derece yüksek olur diyebiliriz.

PDR3: Aslında çocuklar birbirlerinden çok şey öğreniyorlar, anlaşılmayan birkaç çocuğa birlikte bir iş yapmalarını istediğinizde onları birbirlerine bağlamış da oluyorsunuz.

OTU3: Zar, bir çok amaç için kullanılabilir bir oyunda, sıralamada ve piyonu ilerletmede özellikle şans elementi olduğundan dolayı anlaşmazlıkları ortadan kaldırır.

OTU2: Oyunda ilerleme, durma, geri gitme ya da bekleme gibi bir nevi cezalandırıcı öğeler de olabilir. Ancak çocukların oynayacağı oyunlarda mahrum bırakmaktan çok geri bildirim vererek hatasını görmesini sağlama üzerine bir mekanik kullanmak gerekir.

4.3.1.7 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun fiziksel prototipinin geliştirilirken oyun alanının çocukların ilgisini çeker nitelikte, oynama süresi hedef grubun dikkat süresi göz önünde bulundurularak ve içeriğinin bilgi verme ve bilinç oluşturma üzerine kurgulanması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan

yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR3: Eğer bir nesne, ders, hikaye, oyun ne olursa olsun çocuğun ilgisini çekmiyorsa onunla ilgilenmek istemez.

PDR2: Çocuklar bazen çok sevdikleri birşeyden de kısa sürese sıkılabiliyorlar, ilginç şeyler kullanarak ancak ilgilerini toplayabiliyoruz.

OTU2: Oyunların çeşitli aşamalarında rastlege şeyler koymak bir oyunda iyi bir merak uyandırma yöntemidir.

4.3.2 Oyunun Model Prototipinin Geliştirilmesi Aşaması Bulguları.

Çalışmanın bu aşamasında üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı ve bir grafik tasarım uzmanının görüş ve önerinin yanı sıra halihazırdaki çalışmalarından faydalanılmıştır. Daha kapsamlı ve bütüncül bir ürün ortaya koymak adına daha önceden yapılmış ürünlerin bazı özelliklerinden faydalanılmıştır. Oyunun model prototipinin geliştirilmesi için grafik tasarım uzmanı ile iletişime geçilip oyun tasarım uzmanları ile odak grup görüşmesi ve yapılandırılmamış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Dokuz kişi ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesi ve diğer katılımcılarla yapılan yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 22’de sunulmuştur.

Tablo 22

Oyunun model prototipinin geliştirilmesi aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun Fiziksel ve Görsel Özellikleri	<ul style="list-style-type: none">• Kart, Piyonlar,Zar ve Oyun Tahtası• Görsel Teması
Oyunun Fonksiyonel özellikleri	<ul style="list-style-type: none">• Oyuncuların Eylemleri
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.3.2.1 Kart, Piyonlar, Zar ve Oyun Tahtası. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun model prototipinin geliştirilirken beş kart tipinin oyun tahtasına konması, oyun tahtasının dört A4 büyüklüğünde tasarlanması, oyunda kullanılacak olan zar ve piyonların da dijital olarak tasarlanarak eklenmesi, oyun tahtasına geri bildirim amaçlı hata takip çizelgesi ve kontrol amaçlı yasaklı kelimeler eklenmesi gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

GTU: Kağıda basılacak olan bir ürün tasarlarken gerçek boyutlarda çalışmakta fayda vardır, böylece basılıp kullanılırken nasıl görüneceğini kolaylıkla bilebiliriz. Bu yüzden oyun tahtası boyutu büyük olmalı hem kartları da üzerine yerleştirebiliriz.

PDR3: Hedef yaş grubunu göz önünde bulundurursak mümkün olduğunca büyük geniş diyeyim oyun tahtaları onlar için daha iyi oluyor.

OTU3: Eğer piyonları, kartları ve zarı da bu indirilen dosyaya koyarsak indirenlere başka hiçbir şeye ihtiyaç duymadan oyunu oynayabilirler.

ÖÖÖ: Oyunu oynatırken diyelim ki yetişkin biri yok o zaman her istediklerini derler, olmaz, kullanmamaları gereken kelimeler göz önünde olsa birbirlerini kontrol ederler ama.

4.3.2.2 Görsel Teması. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun model prototipinin geliştirilirken oyun tahtasının bir yol görüntüsüne sahip olmasına, kartlarda bulunan görsellerin kartların anlamsal ve fonksiyonel tarafları uyumlu olması, canlı ve doğal renkler kullanılması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

GTU: Oyun kartlarının oyun tahtasına konduğu bir tasarımda kartların arkalarına konuyla ilgili görsel koyup aynılarını oyun tahtasında da olması bir düzen sağlar yani bir nevi eşleştirme gibi olur.

OTU4: Bu oyunun içeriği gereği görsellerin en az imgesel olması gerek, yani mesela bir futbol oyunu için çim görseli diyelim o şekilde bişeylerden kaçınmalıyız ki şekiller vs başka bişeyleri çağrıştırmamasın oyuncuda.

PDR: Çocukların dikkatleri çeşitli şekiller ile çok kolay dağılabiliyor, sade görseller ya da sadece amacı olan görseller en idealidir.

4.3.2.3 Oyuncuların Eylemleri. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun model prototipinin geliştirilirken oyuncuların oyuna başlamak ve oyunda ilerlemek için zar atmalarının yanı sıra, oyun kartlarındaki görevler olarak, hislerini söylemek, taklik yapmak, fıkra anlatmak, şarkı söylemek, birbirini takip etmek, biriktirmek, hata takip çizelgesi olarak anılan alanda birisi sona geldiğinde durmak, yönergeleri izlemek vb. bir çok farklı dinamikte eylemler bulunması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Oyunda sadece zar atarak da ilerlenebilir evet ancak daha eğlenceli ve interaktif hale getirmek için ilerlemede ek haklar ya da sınırlamalar da eklenebilir.

PDR3: Çocuklarda olsun yetişkinlerde olsun farketmez, sen olsan napardın denilince önce savunmaya geçip sonra empati kuruyorlar bu hiç şaşmaz. Bu yüzden de görevler ne kadar eylemsel ve düşünsel olursa empatiyi o derece güçlendirebilir.

OTU3: Kutu oyunu, masa gibi oyun türlerinde aslında oyuncu oyunun kendisiyle de iletişim halindedir. Oyun ne kadar talepkarsa oyuncu o kadar çabalar, tabii yapabildiği yere kadar.

4.3.2.4 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun model prototipinin geliştirilirken oyun tahtasındaki görsellerin yüksek çözünürlükte olması, kartlardaki yazıların okunaklı olması, içeriğindeki bilgilerin evrensel olması, görevlerin empati kurduzmaya yönelik olması ve herkesin takip edebileceği bir geri bildirim yöntemi kullanılması gerekliliği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

GTU: Geniş alan kullanılan oyun tahtalarında görüntü çözünürlüğünün yüksek olması baskıda yaşanacak olumsuzlukları en aza indirmemize yardımcı olabilir. Bir de her duruma karşı büyük ölçekse standart boyutlarda çıktılar alabilmeyi mümkün kılmak gerek mesela A4 boyutu.

PDR3: Oyunu çocuklar birlikte de oynayabileceği için hani bi yetişkin olmasa da oynanabilmesini sağlamak için kısıtlamaları oyun tahtasına yazmak çok mantıklı, böylece birbirlerini kontrol ederler hem de dikkatleri hep oyunda kalır.

OTU2: Oyun kartlarında yer alan bilgiler hedef kitlenin anlayabileceği dilde olursa ancak oyun akar, yoksa ya çabuk sıkılırlar ya da çok zor gelir bırakırlar.

4.3.3 Oyunun Model Prototipinin Pilot Uygulaması Aşaması Bulguları.

Çalışmanın bu aşamasında vakıf yöneticisi, üç psikolojik danışma ve rehberlik uzmanı, dört oyun tasarım uzmanı, bir grafik tasarım uzmanı ve altı ilkokul öğrencisi ve pilot uygulamayı gözlemleyen gözlemcinin görüş ve öneri alınmıştır. Oyunun model prototipinin pilot uygulamasından edinilen verilerle oyunun geliştirilmesi için grafik tasarım uzmanı ile iletişime geçilip oyun tasarım uzmanları ile odak grup görüşmesi ve yapılandırılmamış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulamada bulunan on altı öğrenci ve bir gözlemci ve geliştirme aşaması katılımcıları ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesi ve yapılan yapılandırılmamış görüşmelerden

elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 23'te sunulmuştur.

Tablo 23

Oyunun model prototipinin pilot uygulaması aşaması kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun Tasarımı	<ul style="list-style-type: none">• Olumlu Görüşler• Tasarımla ilgili Öneriler
Oyunun İçeriği	<ul style="list-style-type: none">• Bilgiler ve Beceriler• İçerikle İlgili Öneriler
Oyunun Oynanışı	<ul style="list-style-type: none">• Eğlence• Süre• Görevleri yerine getirme/ilerleme
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.3.3.1 Olumlu Görüşler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve diğer katılımcıların oyunun tasarımında oyun tahtasından, oyun kartlarından, kartlardaki işaretlerden ve tahta üzerindeki işaretlerden hoşlandıkları yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İÖÖ1: Oyunu görünce oynamak istedim, rengarenk görünüyor.

İÖÖ2: Ben daha önce hiç böyle gerçek gibi oyun görmemişim, öbür oyunlar daha karışık görünüyor bu öyle değil kartın arkasındaki resimden ne kartı olduğu anlaşılır mesela.

İÖÖ3: Oyunun üzerinde kartları koyma yeri var bence çok mantıklı hem de kartları kaybetmeyiz bi de böyle etrafında hepimize yetecek yer var o güzel sıkışmadık.

İÖÖ5 Ben en çok kartların arkasındaki şekilleri sevdim böyle etiket gibi.

İÖÖ6: İlerlediğimiz yol kattı sanki yanlış bişey yaparsam düşecekmişim gibi, sanki uzun bi tepenin üstünde yürüyüp gidiyormuşum gibi.

G: Çocuklar oyunu görünce hemen incelemeye başladılar “aa ne kadar değişik” “ bu nasıl oynanır ki?” “ kartlar kare kare çok güzel hem resimli” gibi ifadeler kullandılar. Benim daha çok oyun boyunca oyunu incelemeleri dikkatimi çekti, çocukları mutlu görmek beğendiklerini görmek beni de mutlu etti.

4.3.3.2 Tasarımla İlgili Öneriler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve diğer katılımcıların oyun katlarındaki bazı bilgilerin kısaltılması ve etkileşim kartlarının artırılması yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İÖÖ1: Bi kaç yazı çok uzundu aklımda tutamadım.

İÖÖ2: Bilgiler çok fazla geldi sanki daha az şey yazsa daha iyi olur.

İÖÖ6: Eğlenceli kartlar daha çok olsa daha da çok eğlenirdim.

G: Çocuklar zaman zaman uzun yazıları okurken sıkıldılar, bazı kartlardaki bilgiler kısaltılabilir ya da basitleştirilebilir.

4.3.3.3 Bilgiler ve Beceriler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve diğer katılımcıların yeni bilgiler edindikleri, çocukların çocuk hakları konusunda farkındalıklarının olduğu, empati kurabildikleri ve uzlaşma konusunda işbirlikçi tutumlar sergiledikleri yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İÖÖ2: Ben sözüümü kesiyorlar sanıyordum öğretmenim konuşma hakkıma engel oluyor bu çocuk.

İÖÖ3: Annem babam beni okutmasalar da devlet beni okutmak zorundaymış bunu hiç bilmiyordum.

İÖÖ4: sınıfta canım sıkılınca arkadaşşımla konuşuyordum ama öğretmenimin buna üzüleceğini hiç düşünmedim ben hep bana kızıyo sanıyodum çünkü bağırtıyor biz konuşunca.

İÖÖ5: Bu çocuğa çok sinir oluyordum ama şimdi oyunu oynayınca dedim o kadar da gıcık biri deęilmiş.

G: Grupta birbirini tanımadığı halde kapıdan geçerken birbirine yardım edenler oldu, takılanlara yardım ettiler, unutanlara, bu bile beni oldukça duygulandırdı.

4.3.3.4 İçerikle İlgili Öneriler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve dięer katılımcıların ifadeleri incelendiğinde oyunda yer berilen bilgilere genel kültür bilgileri de eklenebileceęi, etkileşim kartlarındaki etkileşim görevlerinin artırılıp çeşitlendirilebileceęi yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı deęiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İÖÖ3: Ben bu kartlarıda derslerdeli gibi kitap bilgisi gibi şeyler de olru sandım.

G: Aslında genel kültür ile ilgili ne bileyim mesela yemek yerken konuşulmaz, ya da trafik kuralları gibi bilgiler de eklenebilir çünkü çocuklar akıllarında tutmaya çalışıyorlar gerçekten.

OTU2: Oyun kartlarındaki bilgilere çocuk ve şiddet dahilinde bilgiler eklenmiştir evet ancak geliştirmek adına belki dijital kültür, internet etięi vb türde bilgiler de eklenebilir.

4.3.3.5 Eğlence. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve dięer katılımcıların oyunu eğlenceli buldukları ve oyunu oynarken mutlu oldukları yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı deęiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OÖ1: Hiç kendimi öğretmen gibi düşünmemiştim öyle düşününce

İÖÖ2: taklit yaptığımız kartlar çok güzeldi çok güldük hepimiz, ben bi kere biraz resil olmuş gibi oldum ama olsun ne güzel güldük.

İÖÖ3: arkadaşşıma sevdiğimi söylememişim öyle deyince bi tuhaf hissettim kendimi ama güzel bi tuhaf mutlu oldum hatta sonra daha bi rahatladım sa her şeye gülmeye başladık.

DOÖ: ben bu oyunda bu kadar eğleneceğimi tahmin etmemiştim, başkasının yerine düşünürken bile eğlendim hani çocuk olsam ne derdimli bi soru vardı baya düşündüm.

G: Durgunluk olduğu çok az oldu genelde neşeli halleri vardı çocukların, gülüşüp şakalaştıkları, kahkahalar attıkları zamanlar daha fazlaydı.

4.3.3.6 Süre. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve diğer katılımcıların ifadeleri incelendiğinde 8-9 yaşlarındaki çocuklar ile oynandığında daha interaktif olduğu ve sıkılmadıkları; ancak sayı artınca oyunun daha yavaş ilerlediği 10-12-14 yaşlarındaki çocuklar ile oynandığında önceki gruba göre daha uzun sürse de oyunun daha hızlı ve etkileşimli ilerlediği yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İÖÖ1: Şimşekli kartı vermek istemem neden vereyim ki güç topladım bi sürü.

İÖÖ2: Kimileri çok yavaş okudu bekledik de bekledik.

İÖÖ3: Kalabalık olunca kafamız karıştı kimin sırasıydı ne dedi noldu diye.

İÖÖ5: Mızıkılık yapan olmadı ama biraz uzayınca sanki biraz sıkıldım.

İÖÖ6: Ben sabaha kadar sürse sabaha kadar oynardım, çok eğlendik.

G: doping kartlarını kullanmak istemeyen öğrenciler oldu onu bi güç gibi gördüler.

İlkokul yaşındakilerde oyun uzayınca pas geçebilirsiniz diyerek ilerlettik ama biraz daha büyükler kendi kendilerine uzun da olsa takılmadan sıkılmadan oynadılar.

OTU2: Oyunda kartların üzerine yaş aralıkları yazılarak bir sınıflandırma yapılabilir.

Böylece birkaç set kart olmuş olur, oynayanın yaş aralığına göre olan seti seçebilir böylece.

4.3.3.7 Görevleri Yerine Getirme/İlerleme. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve diğer katılımcıların görevleri yerine getirmekte zorlanmadıkları yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İOÖ1: Ben hiç takılmadan her işi yaptım oyunda.

İOÖ2: yani hissettiğimi söylerken biraz garip oldum ne derdin ne yapardın tamam da insan hissettiğini söylerken garip oluyormuş ama söylediğime de mutlu oldum.

İOÖ3: birinde kendimi kaptırmışım az daha ne olacak vururum diyecektim sonra yasaklı kelimeleri görünce sustum hemen konuşurum dedim geçtim.

İOÖ5: sessiz anlatmak zormuş ama eğlenceli de ilk defa yaptım.

G: Kartları çocuklar dikkatlice dinleyip birbirlerini kontrol ettikleri için çok dikkatliydi ve hepsi kartlarda yazanları yapabildi.

4.3.3.8 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan odak grup görüşmeleri ve yapılandırılmamış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu oynayan çocukların ve diğer katılımcıların oyunun tasarımını beğendikleri, içeriğinin öğretici ancak geliştirilebilir olduğu, oyuncuların yaşına bağlı olarak yavaş ilerleyebildiği bu konuda bir geliştirme yapılabileceği, genel itibariyle ise eğlenceli, öğretici ve kaynaştırıcı olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yapılandırılmamış görüşme ve odak grup görüşmesi notları aşağıda düzenli cümlelere çevrilerek anlamı değiştirilmeden kurallı cümleler halinde ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

İOÖ1: Bence çok değişik bi oyun bi oyunun böyle olabilmemesi değişik ama iyi anlamda değişik.

İOÖ2: Bazen sıra gelmesi çok uzun sürdü o kadar beklemesem daha iyi olurdu.

G: Çocuklar oyunu gödünce bile heyecanlandılar, oynarken neşeden üzüntüye çeşitli duyguları görebiliyorsunuz yüzlerinde. Oyunu oynadıktan sonra kullandıkları kelimeler hemen değişti buna çok şaşırırım, demek ki öğrenmişler bişeyler dedim.

4.4 Uygulama Aşaması Bulguları

Araştırmanın geliştirme aşamasında elde edilen veriler doğrultusunda alınan kararlar ve yapılan değişiklikler ile ortaya çıkan oyunun model prototipi kullanılarak ana uygulama gerçekleştirilmiştir. Model prototipin ana uygulama aşaması altı ortaokul öğrencisi ve araştırmacının da aralarında bulunduğu üç gözlemci ile gerçekleştirilmiştir. Uygulama aşamasında gözlemci ve oyunculardan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler uzmanlarca temalara ve kategorilere ayrılmıştır. Elde edilen bu bulgular gözlemci bulguları ve oyuncu bulguları alt başlıkları ile kategori ve temaları belirlenerek tablo, alıntı, notların kurallı cümleler halinde yazılması ve ifadelerin doğrudan aktarılmasıyla sunulmuştur.

4.4.1 Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Gözlemci Bulguları.

Çalışmanın bu aşamasında üç gözlemci ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler sonucunda oyunun tasarımının çocukların ilgisini çeker nitelikte olduğu, içeriğinin bilgilendirici olduğu, oynarken eğlendirici olduğu ve ek olarak geliştirilebilir tarafları olduğu yönünde bulgularına ulaşılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 24’te sunulmuştur.

Tablo 24

Oyunun model prototipinin uygulanması aşaması gözlemci bulguları kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Tasarım	<ul style="list-style-type: none">• Gözlemcinin oyunun tasarımı ile ilgili görüşleri• Çocukların oyunun tasarımına tepkileri
İçerik	<ul style="list-style-type: none">• Çocukların oyundaki içeriklere tepkileri
Fonksiyon	<ul style="list-style-type: none">• Oyunun akışı• Çocukların oyunu oynarken verdikleri tepkiler

4.4.1.1 Gözlemcinin Oyunun Tasarımı İle İlgili Görüşleri.

Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda gözlemcilerin oyunu güzel, hoş ve renkli buldukları, biraz daha büyük olabileceği ve farklı şekillerde de olabileceği yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

G1: Bence güzel tasarlanmış, renkli.

G2: Bence güzel görünüyor. Belki bi konsepti olabilir, deniz, uzay, fizik, tarih, vs.

G3: Görüntüsü oldukça güzel. Belki biraz daha büyük bir alan olabilir.

4.4.1.2 Çocukların Oyunun Tasarımına Tepkileri.

Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda gözlemcilerin çocukların oyunun tasarımını ilgi çekici bulduklarını gözlemledikleri yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

G1: Oyunu ilgi çekici buldular, merakla yaklaştılar ve incelediler. Hatta kartları kendileri ayırdılar.

G2: Oyunu görünce ilgilendirler, merakla inceledirler.

G3: Meraklandılar, ne kadar değişik dediler, haritaya benzeten oldu.

4.4.1.3 Çocukların Oyundaki İçeriklere Tepkileri.

Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda gözlemcilerin çocukların oyundaki bilgilerin ve durumların kimi öğrenciler için yeni bilgiler olduğu, şaşkınlık yarattığı ve onlara yeni bilgiler kattığı yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme

formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

G1: Meraklı ve ilgiliydiler, bazılarının ilk defa duyduğu şeyler vardı, açıkçası benim de ilk defa duyduğum şeyler oldu. Bazıları aydınlanmış gibiydiler.

G2: Bazen şaşırdılar, ilk defa duydukları belliydi.

G3: Şaşırdılar bazen, aa yanlış biliyomuşuz dediler.

4.4.1.4 Oyunun Akışı. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunda başlarda bi yavaşlık olduğu sonrasında çözüldüğü ve sonrasında bir duraksama olmadığı aynı zamanda oyun sırasında bir çocuğun oyundan koptuğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

G1: Başlarda duraksamalar oldu. Hangi görevde ne yapacaklarını anlamadılar. Sonra bir tanesi her kartta kılavuzdan bakıp yönergeleri okudu.

G2: Başta oyundaki görevleri anlayana kadar duraksamalar oldu. Hangi kartta ne yapacaklarını bilemediler, sonra kılavuzu takip ettiler.

G3: Kartların görevlerini işlevlerini başta anlamadılar. Sonra kılavuza baktılar.

G1: Bir öğrenci oyundan koptu, birkaç defa üstüste 1 attı geri kaldı diğerlerinden o yüzden sanırım koptu.

G2: bir çocuk oyundan koptu ve sessizleşti. Daha yavaş ilerliyordu diğerlerinden bence o yüzden.

G3: Birisi diğerlerinden daha yavaş ilerliyordu o yüzden ilgisini sürekli oyunda tutamadı koptu.

4.4.1.5 Çocukların Oyunu Oynarken Verdikleri Tepkiler.

Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda çocukların oyun boyunca eğlendikleri, empati kurdukları, şaşkınlık yaşadıkları, konsantre oldukları, işbirliği yaptıkları, meraklı ve ilgili oldukları yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

G1: Eğlendiler, zaman zaman eleştirileri oldu yani fikir alışverişi diyelim bence güzel bi etkileşim ortamı yarattı.

G2: Sürekli etkileşim halindeydiler, mutlu, ilgili ve meraklıydılar. Bazen şaşırdılar.

G3: Meraktan gelen bir dikkat ve sakinlik hakimdi çok da eğlendiler, gülüştüler, mutludular. Neşe, işbirliği, ortak çalışma, yardımlaşma gibi güzel duygulara kapıldılar.

4.4.1.6 Genel Gözlem, Düşünce Ve Yorumlar. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun genel olarak ilgi çekici, eğlendirici, öğretici, farkındalık yaratıcı olduğu; tasarım ve içerik olarak geliştirilebilir yönleri olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

G1: Bence oyun tahtası büyütülebilir göylece daha geniş bir alanda oynanabilir. Kartların bi kenarına belki yöngesi yazılabilir çünkü her kartın görevi farklı çocuklara kolaylık olur. Bilgilere başka bilgiler de yazılabilir genel kültür bilgileri mesela ya da ilginç gerçekler çocukların ilgisini çeken şeyler. Mesela çilekte limondan daha fazla C vitamini bulunur ya da pi sayısı 3,14 tür gibi.

G2: Yani bu tür bilgiler olup da eğlenebilecekleri bir şey olabileceğini düşünmezdim. Görselleri bir konsept içinde olabilir. Doping yerine başka bir ifade kullanılabilir. Belki puanlı yapılabilir en çok puan toplayan kazanır mesela.

G3: Belki süreli şeyler eklenebilir bazen kartlarda görevleri yapmak için çok zaman harcayınca diğerleri soğudu, zil gibi bir şey konabilir ya da süreli bişey eklenebilir sayma gibi. Çocuklar oyunu gödünce bile heyecanlandılar, oynarken neşeden üzüntüye çeşitli duyguları görebiliyorsunuz yüzlerinde. Oyunu oynadıktan sonra kullandıkları kelimeler hemen değişti buna çok şaşırdım, demek ki öğrenmişler bişeyler dedim.

4.4.2 Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Oyuncu Bulguları.

Çalışmanın bu aşamasında altı öğrenci ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler sonucunda oyunun tasarımının çocukların ilgisini

çeker nitelikte ve geliştirilebilir yönlerinin olduğu, içeriğinin bilgilendirici olduğu, oynarken eğlendirici ve empati kurdurucu olduğu ve ek olarak geliştirilebilir tarafları olduğu yönünde bulgularına ulaşılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 25’te sunulmuştur.

Tablo 25

Oyunun model prototipinin uygulanması aşaması oyuncu bulguları kategori ve temaları

Kategori	Tema
Tasarım	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun tahtası, kartlar, piyonlar • Benzer oyunlar
İçerik	<ul style="list-style-type: none"> • Bilgiler
Fonksiyon	<ul style="list-style-type: none"> • Görevleri yerine getirme • Eğlence • Süre • Oynanabilecek diğer kişiler
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> • Genel düşünce ve duygular

4.4.2.1 Oyun Tahtası, Kartlar, Piyonlar. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun oyuncular tarafından genel olarak ilgi çekici, eğlendirici, öğretici, farkındalık yaratıcı olduğu, empati becerisine katkı sağladığı; tasarım olarak daha önce oynadıkları oyunlarla benzerlik gösterdiği ve içerik olarak geliştirilebilir yönleri olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

AUO1: Görüntüsünü beğendim, en çok dalgali olmasını beğendim. En çok ünlem işaretli kartı beğendim, ne çıkacağını merak ettim. Kartlar daha büyük olabilir. Piyonlar da zar gibi böyle olabilir büyük yoksa böyle kaybolabilir.

AUO2: İyi ama daha iyi olabilirmiş, en çok renkli olmasını beğendim, çok dalgali olmasını beğenmedim, içiçe dalgali ya harita deni haritası gibi kafa karıştırıcı.

AUO3: Çok beğendim, kat kat olması sanki yüksekli çukurlu gibi. Piyonları da silindir ya da kutu gibi yapardım ben bi de bazı kartlardaki yazılar küçük

AUO4: Rengarenk olmasını çok beğendim. Bence iyi ama pullar yerine piyonlar olabilir.

AUO5: Büyük yazılı ve resimli olmasını çok beğendim. Bence kart sayıları aynı olmalı, böyle alçaklı yükselli olmuş.

AUO6: Çok resimli ve çok renkli olmasını beğendim.

4.4.2.2 Benzer Oyunlar. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun bu katılımcı grubundaki oyuncuların daha önce oynadıkları oyunlarla benzerlikleri olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

AUO1: Tabu gibi yolda gidiyosun ,oyunun başlangıcı bitişi kartları var.

AUO2: sadece eğlence oyunu taraflı benziyor tabu gibi kartlar var piyonlar var.

AUO3: buna benzer bir oyun oynamadım.

AUO4: Cranium gibi kartları var piyonu bi de yol takip ediyoruz.

AUO5: Tabu gibi kartlı ve ilerlemeli.

AUO6: Cranium gibi biraz, kartları ve piyonları benziyor.

4.4.2.3 Bilgiler. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunda yer verilen bilgilerin bilgilendirici olduğu ve oyunculara yeni bilgiler kattığı aynı zamanda bazı bilgilerin karmaşık ve yaş gruuna göre anlamasının zor olduğu, yaşça daha küçük çocukların anlamakta zorlanabileceği kelimeler içerdiği yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

AUO1: Çocukların isimlerinin onlara sormadan değiştirilemeyeceğini öğrendim. İnsanların 18 yaşına kadar çocuk sayılması ilginç bir bilgi. Garip kelimeler vardı "örs" gibi bişey. Benden çüküçler bunların bazılarını anlayabilir, bazılarını anlayamazlar. Şimşekli kartları çok sevdim güç veriyor diye.

AUO2: Bana garip gelen bilgiler öğrendim mesela aileler facebookta snapchatta olmalı olan. Yani annem babam onlara üye olmak zorunda mı? 185 diye bi telefon numarası varmış. Benim anlamadığım bi şey yoktu ama benden küçükler açıklayınca anlayabilirler ama mesela kardeşim anlamaz o çok küçük bebek daha.

AUO3: Bir sürü yeni şey duydum mesela kaybolursam polise gitmeliyim. Bir de ilginç bişey çocuklar ailelerinden daha teknolojik şey biliyorlarmış. Anlamadığım bişey olmadı. Bazılarını ilkokullar anlamayabilirler orada yazanları.

AUO4: 183 Sosyal hizmet hattı diye bişey varmış onu öğrendim. Çocukların çok hakkı varmış mesela arkadaşımın fotoğrafını paylaşmak suçmuş. Anlamadığım bi şey olmadı. Benden çok küçükler anlamaz herhalde ben ilkokulda olsam anlamayabilirdim. Uzun şeyler var, yasalar var onlayı anlayamayabilirler.

AUO5: Yeni şeyler öğrendim, birini utandırmak internette, zorbalıkmiş, bilgisayarda 2-3 saat geçirmemeliymişiz. Bi de ilköğretim parasızmış hakkımızmış ve zorunluymui. Oyunda anlamadığım bi bilgi olmadı ama heralde küçük çocuklar anaokullarındakiler anlamayabilirler yani bilmedikleri kelimeler olabilir.

AUO6: Yeni şeyler öğrendim dernek kurabilme hakkımız olduğunu öğrendim. Galiba anlamadığım bir bilgi olmadı hatırlamıyorum. Benden küçükler çoğunu anlayabilirler bazı terimler var onları anlayamayabilirler.

4.4.2.4 Görevleri Yerine Getirme. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyundaki görevlerin genel olarak yerine getirilebilir olduğu bazı görevlerde çocukların zorlanabileceği yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

AUO1: bi iki tanesini anlamadım çünkü yazanları anlamadım bence daha açıklayıcı olabilirdi.

AUO2: ben bütün görevlerimi yaptım ama bi arkadaşım yapamadı yardım edeyim dedim kendi kendime ama görev onun göreviydi yardım etmedim.

AUO3: ben bütün görevlerimi yaptım bi arkadaşım yapamadı yardım ettik ona da.

AUO4: benim yapamadığım bi görev yoktu ama birisi bi kere yapamadı

AUO5: Yapamadığım görev yok

AU06: Görevleri yapabildim ama bazılarında zorlandım. Bi arkadaşım zorlanınca yol gösterdim. Herkes de kurallara uydu.

4.4.2.5 Eğlence. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun, oyundaki görevlerin, etkileşim kartlarının eğlenceli olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

AU01: eğlenceliydi çünkü bir sürü kartlarda görevlr var eğlenceli görevlerdi.

AU02: evet hele bazı kısımları çok eğlenceliydi kalpli kartlar eğlenceliydi komik şeyler yaptık.

AU03: ben çok eğlendim çünkü güldük düşündük taklit yaptık.

AU04: Çok eğlenceliydi çünkü eğlendim.

AU05: evet eğlenceliydi çünkü güldüğümüz zamanlar oldu.

AU06: Oyun eğlenceliydi, çünkü sadece soru cevap değildi farklı şeyler de yaptık.

4.4.2.6 Süre. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun süresinin yeterli olduğu, farklı etkenlere bağlı olarak uzayıp kısalabileceği yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

AU01: süresi bence oynayanlara bağlı.

AU02: kısa olsa anlaşılmaz daha uzun olursa da sıkılabiliriz.

AU03: daha uzun olabilir belki daha çok kişiyle oynarsak.

AU04: Daha yavaş oynarsak ya da iki tur oynarsak daha uzun olabilir.

AU05: Daha uzun ya da daha kısa olmasına örek yok süresi iyiydi.

AU06: Süresi iyiydi yani sıkılırsak bırakabiliriz ya da farklı zarlarla oynanabilecek bir oyun.

4.4.2.7 Oynanabilecek diğer kişiler. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunu tanıdıkları farklı kişilerle de oynayabilecekleri yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu

bulgulara ulařılan yarı yapılandırılmıř grřme formu notları katılımcının dođrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları zerinden aktarılmıřtır.

AUO1: Bu oyunu yařıtım ya da benden byk aile yelerimle oynayabilirim. Arkadařlarımla da oynarım hem eđlenceli hem đreten Őeyler var.

AUO2: Ailemle oynayabilirim. En yakın arkadařımla oynayabilirim, eđlenceli nk bi de yeni Őeyler đreniyorsun.

AUO3: Ailemle oynarım. Ennemle oynarım o da sever bu oyunu bence o ok kitap okur.

AUO4: Ailemle oynayabilirim, kardeřimle bence onun bu oyundan đrenebileceđi ok Őey var.

AUO5: Ailemdekilerle oynayabilirim, ablamla, eđlenceli olur bi de o da bana bilmediđim Őeyleri đretir.

AUO6: Ailemle oynarım, sitedeki arkadařlarımla bi de onlarla byle oyunlar oynuyoruz zaten.

4.4.2.8 Genel dřnce ve duygular. Katılımcılarla yapılan yarı

yapılandırılmıř grřmelerden elde edilen veriler gz nnde bulundurulduđunda oyunun genel olarak eđlenceli, bilgilendirici olduđu ancak bazı grsel ve fiziksel ynlerinin deđiřtirilebileceđi, ieriđinin eřitlendirilebileceđi ynnde verilere ulařılmıřtır. Bu bulgulara ulařılan yarı yapılandırılmıř grřme formu notları katılımcının dođrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları zerinden aktarılmıřtır.

AUO1: en bařta anlamadım kartları nasıl kullanacađımızı biraz kafam karıřtı sonra sıra gelsin istedim oynayayım diye, kalpli kartlar ok eđlenceliydi, komikti mutlu oldum, bazı yazıları okuyunca zldm yle Őeyler oluyor mu diye bir de merak ettim diđer arkadařlarım ne yapar diye.

AUO2: merak ettim ilerlemek istedim. Sıra bana gelince heyecanlandım bi de kapıdan geerken heyecanlandım hem oyun hem de yle bilgiler olmasına Őařırdım eđlendim deyle oynarken o garip geldi.

AUO3: Ne çıkacak diye merak ettim kartlardan bir de ilerlerken yoldaki kapıyı merak ettim. Bazen kafam karıştı baloncuklu kartlarda. Kalpli kartlarda çok güldük bir de güzel şeyler söylediler mutlu oldum bi de arkadaşlarıma sarılınca mutlu oldum.

AUO4: Merak ettim, bir de şaşırdım, bilmediğimiz şeyler varmış bir de arkadaşlarımla bilmediği şeylere şaşırdım. Kalpli kartlar gelince çok mutlu oldum en çok oyuna şaşırdım hem oyun hem böyle değişik bilgiler var.

AUO5: merak ettim ve ne yapacağımıza şaşırdım, değişik bilgiler duyunca eğlendim de nasıl geçti anlamadım. Bence kart sayıları aynı olmalı, böyle alçaklı yükselli olmuş bir de kapı daha büyük olabilir ya da orada da bir kutucuk olabilir.

AUO6: Buna benzer Cranium oynadım, sitedeki arkadaşlarımla bu oyunu oynamak isterim. Oyunu oynarken merak ettim, biraz garip hissettim çünkü oyun oyun ama oyun gibi de değil kalpli kartlarda ne çıkacak diye çok merak ettim eğlendik arkadaşlarımla bu kadar eğlenebileceğimi düşünmemiştim. Şaşırdı yani hem eğlenip hem yeni şeyler öğrendim. Görüntüsü daha gerçekçi olabilirdi bence.

4.5 Değerlendirme Aşaması Bulguları

Araştırmanın geliştirme aşamasında elde edilen veriler doğrultusunda alınan kararlar ve yapılan değişiklikler ile ortaya çıkan oyunun model prototipi kullanılarak ana uygulama gerçekleştirilmiştir. Model prototipin ana değerlendirme aşaması iki PDR uzmanı ve araştırmacının da aralarında bulunduğu altı oyun tasarım uzmanı ile gerçekleştirilmiştir. Değerlendirme aşamasında katılımcılardan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler uzmanlarca temalara ve kategorilere ayrılmıştır. Elde edilen bu bulgular PDR uzmanı bulguları ve oyun tasarımı uzmanı bulguları alt başlıkları ile kategori ve temaları belirlenerek tablo, alıntı ve ifadelerin doğrudan aktarılmasıyla sunulmuştur.

4.5.1 Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması PDR Uzmanı Bulguları. Çalışmanın bu aşamasında iki PDR Uzmanı ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler sonucunda oyunun tasarımının çocukların ilgisini çeker, 8+ yaş grubuna uygun nitelikte, içeriğinin bilgilendirici olduğu, oynarken eğlendirici, empati kurdurucu, çocuklar ve şiddet konusunda farkındalık uyandırıcı olduğu, okullarda kullanılabileceği, ailelerin oynayabileceği bir oyun olduğu ve ek olarak geliştirilebilir tarafları olduğu yönünde bulgularına ulaşılmıştır. Yarı

yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 26’da sunulmuştur.

Tablo 26

Oyunun model prototipinin uygulanması aşaması PDR uzmanı bulguları kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun fiziksel özellikleri	• Görüntü ve görseller
Oyunun içeriği	• Bilgi içerikleri • Görevler
Oyunun işlevsel özellikleri	• Oyunun oynanabilirliği
Genel Değerlendirme	• Genel düşünceler

4.5.1.1 Görüntü Ve Görseller. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun görüntüsünün ve kullanılan görsellerin, renklerin ve görsel ifade ve yönlendirmelerin hedef yaş grubu için uygun, anlaşılır ve ilgi çekici olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR1: Oyunda yeşil renk ağırlıklı olması hoş, çocuklarda rahatlık hissi yaratır, kullanılan semboller de 8+ yaş grubu için anlaşılır nitelikte ve onların dikkatlerini çekebilecek türden.

PDR2: Oyunun tasarımının renkli olması, dikkat çekici olması, sembollerin anlaşılır olması eğlenceli olması, etkileşimi artırıyor, kalp şimşek sembolleri. Çocuk algısını karşılayan bir oyun. Kullanılan görüntü ve görseller 8+ yaş grubuna uygun ve ilgi çekici

4.5.1.2 Bilgi İçerikleri. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunda bulunan

bilgi, durum, hak-hukuk kartlarındaki bilgilerin hedef yaş grubuna uygun ancak bazılarının dilinin ağır olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR1: Bilgi kartlarında evrensel çocuk haklarının olması çok hoş bu konuda bizler bile çocuklara yetemiyoruz bazen bunu oyunla onların dilinden anlatmak çok akıllıca ancak bazıları gerçekten yasal dille yazılmış ancak bir yetişkin anlayabilir o kelimeleri. Durum kartlarında iç karartıcı durumlar da var yani bu durumları çocukların bilip bilmemesi gerekliliği tartışılır tabi ama bi yandan da bilip ona göre davranmalarını öğretmek gerek. Hak-hukuk kartları bence biraz daha belki 12-14 yaş grubu için daha uygun çünkü bi hazırbulunuşlukları yok küçüklerin ne bilecekler yasal süreçleri filan. Dikkat kartları çok güzel tam bir analiz sentez tipi hem bilmesi hem empati kurması gerek ki bilmeden cevaplayamaz bi de birbirlerini dinledikleri için çok güzel.

PDR2: Dil biraz ağır, ancak karşı sav olarak bu ağır kelimeleri de öğrenmeleri gerekiyor. Anlaşılmayacağı düşünülen kelimenin kartın altına açıklaması yazılabilir. Durum kartları çok üst üste gelince çocuğu sıkabiliyor, bu noktada etkileşim kartı kullanılabilir, empati becerisini inanılmaz geliştirir, rolü yansıtmasını, oyun terapi gibi kullanılabilir, ev hayatını gözlemleyebileceğimiz ifadeler kullanılabilir kesinlikle, ailenin okuldakilerin tepkileri tespit edilebilir. Hak-hukuk kartları tartışmaya çok açık kartlar ve kesin bir cevabı yok, o yüzden çocukların cevapları şıklara yakın bir cevapta kabul edebiliyoruz, ancak bir yetişkin biri olmazsa anlaşmazlık çıkabilir ya da oyun uzayabilir. Dikkat kartları; dikkat kartlarının cevabı yok, durumun doğrusunu söylemelerini bekliyoruz, örneğin kediye tekme atan çocuk ee attım diyebiliyor. Dikkat kartlarının çözümleri cevap anahatı gibi kılavuza eklenebilir, çocuklar kendi başına oynarken oradan kontrol edebilirler.

4.5.1.3 Görevler. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunda çocuklardan yapmaları istenilen görevlerin yapılabilir, eğlenceli, iletişimi artıran, sosyalleştiren, empati kurduran ve etkileşimi artıran biteliklerde olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları

katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR1: Bu oyunun en hoşuma giden yönü bu görevler oldu, hem etkileşim kartlarındakiler hem de oyunda ilerlemek için yapmaları gereken bi sürü şey var oyuncuların, yani oyun bize şunu da söylüyor, sen kim olursan ol ister öğretmen ol ister anne baba ol ister çocuk ol herkes bu görevleri yerine getirecek, ha bazılarını düşündüm mesela somurtkan bir baba komik bişey anlatır mı diye dedim anlatsın zaten amacımız bu değil mi, ayrıca çocukların yapamayacağı hiçbir görev yok burda hepsini çok eğlenerek yaparlar.

PDR2: Görevleri keyifle yaparlar özellikle etkileşim kartlarındakileri.

4.5.1.4 Oyunun Oynanabilirliği. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun rehberlik derslerinde, hedef yaş grubu ve aile üyeleri, çocukların tanıdıkları ile oynanabilir nitelikte olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR1: Ben bu yaşında bu oyunu oynarım, öğrencilerimle de tanıdığım diğer çocuklarla da yani hem okullarda hem evlerde oynanabilir bi oyun bence oynanmalı da. Bizim okullarda kazandırmaya çalıştığımız takım üyesi olma, empati kurma, yardımlaşma gibi bir çok şeyi zaten içinde barındırıyor, bunları yapmadan bu oyunu bitiremezsiniz o yüzden aslında içten içe bunları da öğretiyor sadece bilgi değil.

PDR2: Bu oyun hedef yaş grubu ve aile üyeleri ile oynanabilir. Okullarda hedef kazanımları gerçekleştirmek için kullanılabilir. Empati geliştirme, iletişimi güçlendirir, kendi aralarındaki iletişimi güçlendirir, onlara aralarında rekabet olmadan da oynayabileceklerini öğretir, öğretmen-öğrenci iletişimini güçlendirir, sınıf içi aktivitelere çeşitlilik kazandırır. Kendi duygu durumunu keşfetmesini sağlar. Çocuklar arası yardımlaşmayı geliştireceğini düşünüyorum çünkü birbirleri zor durumlarda kaldıklarında yardım etmeyi gösteriyor. Aynı zamanda etkili iletişim kurma ve çocuk hak ve özgürlükleri konularında farkındalık oluşturacağını, çocukların içselleştirerek uzun vadeli de etkili olacağını düşünüyorum.

4.5.1.5 Genel Düşünceler. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun görsel, işlevsel ve hedef kitle için uygun olduğu, bilgilerin aktarımında kullanılan dil bakımından ve fiziksel özellikler bakımından geliştirilebilir yanlarının olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

PDR1: Oyunun kartları ve zarı bence hedef gruba uygun ancak piyonlar belki zar gibi katlanıp hazırlanabilir olabilir, oyun üzerinde kaybolabilir böyle yani çocuklar gözünden bakarsak. Bir de oyun kağıdı daha büyük olursa sanki daha iyi olur 6 çocuk ya da 6 kişi aynı anda oynarken sıkışabilirler. Bilgiler daha sade-leşebilir belki kelimeler eş anlamlı olarak verilebilir. Kesinlikle empati kurduran bir oyun o çok belli zaten öyle ki okulda evde oynansın bence.

PDR2: Bence görüntüsü vs gayet uygun ve güzel, belki kartlardaki uzun yazılar kısaltılabilir hem okuması da kolay olur akılda tutması da.

4.5.2 Oyun Model Prototipinin Uygulanması Aşaması Oyun Tasarım Uzmanı Bulguları. Çalışmanın bu aşamasında araştırmacının ve grafik tasarım uzmanının da aralarında bulunduğu altı oyun tasarım uzmanı ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler sonucunda oyunun tasarımının çocukların ilgisini çeker, 8+ yaş grubuna uygun nitelikte, içeriğinin bilgilendirici olduğu, oyun elementlerinin ve oyun mekaniklerinin hedef gruba uygun kullanıldığı ve ek olarak geliştirilebilir çok az tarafı olduğu yönünde bulgularına ulaşılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilen veriler bulgular halinde kategori ve temalara ayrılarak Tablo 27’de sunulmuştur.

Tablo 27

Oyunun model prototipinin uygulanması aşaması oyun tasarım uzmanı bulguları kategori ve temaları

<i>Kategori</i>	<i>Tema</i>
Oyunun Özellikleri	• Tasarımı

	<ul style="list-style-type: none">• Kutu oyunu özellikleri• Eğitsel özellikleri
Oyunun Bileşenleri	<ul style="list-style-type: none">• Elementleri• Mekanikleri
Genel Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none">• Genel düşünceler

4.5.2.1 Tasarımı. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun tasarımının hedef yaş grubuna uygun olmakla birlikte fiziksel olarak geliştirilebilir yönlerinin olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Oyunda 8 yaş itibariyle oynanabilen ,birbiriyle iletişim eksikliği yaşayan kişilerin , belli davranış bozukluğundan kaynaklanan problemleriyle ilgili farkındalık yaratmak, durum kartları ile farklı rollere bürünerek “Ne hissettiklerini-ne yaptıklarını ve ne söylediklerini” ifade ettikleri durumlar ve Hak-Hukuk kartlarında “Verilen belli durumlar karşısında cevap vermesi beklenir. Dikkat kartlarında verilen soruları yanıtlamaya çalışır. Bilgi kutucuğunda çocuk hakları ve genel bilgileri okur. Eğlence kartlarında tanımlanan görevi yerine getirir. Doping Kartları oyunda ekstra haklar tanır.

OTU2: Öncelikle bence oyunun tasarım amacı çok kutsal ve değerli. Genelde oyunlar ticari bir kaygı ile tasarlandığından ve bu tarz konular biraz daha hassasiyet gerektirdiğinden zorbalık ya da şiddete yönelik benim bildiğim çok az sayıda oyun var. Ayrıca bu oyunun ücretsiz olması oyunun daha da değerli olmasını sağlıyor. Oyunun tasarımı oldukça basit ve anlaşılır tutulmuş. Ek olarak oyunu aileler çocukları ile rahatlıklar oynayabilsinler diye her detayın açıklanmış olması bence tasarımı daha da anlaşılır kılmış. Ben önce oyunların görseelliğini önce değerlendiriyorum. O nedenle oyuna sadece dışarıdan bakan daha doğrusu paketlemesine baktığımda oyun ben kolay oynanabilirim ve eğlenceliyim diyor. Oyun tasarımını teknik açıdan değerlendirdiğimde de gayet iyi olduğunu söyleyebilirim.

OTU3: Tasarım olarak daha farklı bir tasarım yapılabilirdi, bence biraz karmaşık, oyun 8+ yaş için ancak 8 yaş için görsel olarak karmaşık olabilir. Kartları koyma yerleri ayrı ayrı değil birarada olabilirdi, iki kartın ayrı olması sani ayrı bi işlemi varmış hissi oluşturuyor.

OTU4: Tasarımını oldukça başarılı buldum. Ücretsiz bir oyun olduğu için hem renkli hem siyah beyaz basılması iyi düşünülmüş, tasarımcıları tebrik ediyorum. Renkler canlı ve yanı zamanda göz yormayan yeşil ağırlıklı bir seçim olmuş bu da oyunculardaki pozitif duyguları canlandırmaya yönelik bir düşünce olduğu kanısındayım. Yorucu renkler olmadığından oyuncuların oynarken sıkılmayacaklarını düşünüyorum. Bir noktadan başlayarak belli bir yol izlemek kutu oyunlarında etkili bir formattır. Bu oyunda da engeller yol ve güzergah olduğundan oyuncularda keyifle oynama duygusu uyandırmaktadır.

OTU5: Hedef kitle için ideal basitlikte olduğunu düşünüyorum.

OTU6: Oyunun tasarımı bence hedef kitle için oldukça uygun, renklerin seçimi de fiziksel tasarım da sadece kartlar biraz daha büyük olabilir belki, ya da pullar biraz daha özenli hazırlanabilir, belki oyun tahtasına ya da kartlara emoji konabilir çocuklar onları çok seviyorlar onlarla da bir ortaklık kurulabilir.

4.5.2.2 Kutu oyunu özellikleri. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun kutu oyunu özellikleri taşıdığı yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Bu oyun tamamen bir kutu oyunu. Bir grup halinde oynanabilen, belli oyuncu sayısına , oyuncu sayısı belirlenen, hedef kitlesi belli olan, bir oyun tahtasına sahip, belli bir amacı olan ve bir kolaylaştırıcı eşliğinde oynanabilen bir oyundur.

OTU2: Bence oyun bir kutu oyunu özelliğini taşıyor. Oyunun aile akşamlarında rahatça onanabilir bir kutu oyunu olduğunu düşünüyorum.

OTU3: Kutu oyunu özellikleri taşıyor, kutu oyunu olmayacak bir yanı yok. Grup bazlı da oynanabiliyor.

OTU4: Oyun kesinlikle kutu oyunu özellikleri taşıyor. Benim bildiğim şimdiye kadar yapılmış ilk psikolojik oyun. Bu yönüyle ilk izlenimde kutu oyunu olmadığı düşünülebilir ancak oyu olarak bakıldığında kutu oyunu dinamikleri taşımaktadır.

OTU5: Oyun fazlasıyla kutu oyunu özellikleri taşıyor, taşımayan tarafları diyaloga dayalı olduğu için kişisel görüşüm olarak bunu ekleyebilirim.

OTU6: Oyun bir kutu oyununun taşınması gereken özellikleri taşıyor özellikle de bir oyun tahtası olması ve çok oyuncuya imkan sağlaması bakımlarından.

4.5.2.3 Eğitsel özellikleri. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun hem bilgi hem de beceriler göz önünde bulundurulduğunda eğitsel öğeler taşıdığından ve öğretilere yer verdiği için eğitsel oyun özellikleri taşıdığı yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Eğitsel oyundur. Bir amaç çerçevesinde düşünerek, tartışarak , iş birliği içerisinde belli hedeflere ulaşarak oyunun tamamlanması gerekmektedir.

OTU2: Bu konuda literatürden ben biraz daha farklı düşünüyorum. Bence her oyun zaten bir şekilde eğitsel bir taraf taşıyor. Ancak literature de baktığımızda bu oyun hedefi, amacı ve ölçme-değerlendirmesi olan bir süreç sunuyor. Bu açıdan baktığımızda da oyun eğitsel bir oyun.

OTU3: Bu oyun eğitsel bir oyundur; çünkü amacıyla birlikte kartlarında bilgi veriyor olması, oyunun yolunda yazılı ifadeler de eğitsel. Aslında yazılı kartların bir çoğu eğitselliğe yöneliyor. Bu nedenle eğitsel bir kutu oyunu

OTU4: Bu oyun eğitsel kazanımları olan bir oyundur çünkü amaçlanan çocuk hakları gibi bilgileri oyunculara kazandırmaktır. Kazanımları olan bir oyun olduğundan eğitsel oyun diyebiliriz.

OTU5: Bence eğitsel bir oyun, çünkü öğreti öğeleri taşıyor metinlerinde.

OTU6: Oyundaki bilgi kartları ve diğer kartlara bakarsak aslında bu oyun sadece bilgi öğretmiyor eğitim sadece bilgi vermek değil o yüzden bence bu oyun yardımlaşmayı, iş birliğini, empatiyi, özellikle şiddetin çözüm olmadığını ve konuşarak her şeyi ama her şeyi çözebileceğimize fikrini verdiği için kesinlikle eğitsel bir oyun.

4.5.2.4 Elementleri. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunda kullanılan elementlerin hedef yaş grubuna ve oyunun tasarlanma amacına uygun olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Hedefleri olan, belli kurallar çerçevesinde, oyuncuların bir sonraki adımı merak ettiği, atıkları zara göre şans elementinin olduğu , belli bir sırada ilerleyen , belli bir süre dahilinde kurgulanmış, ancak oyuncuların gidişatına göre sürenin değişebileceği bir kurguda oyun.

OTU2: Oyunun kutu oyunu olması ve amacı nedeniyle kullanılacak oyun elementlerinin ben biraz daha sınırlı olduğunu düşünüyorum. Ama oyuna challenge katan ve mücadele etmeyi sağlayan oyun elementlerinin olduğunu düşünüyorum. Amacına uygun oyun elementleri tercih edilmiş bence.

OTU3: Elementleri bir eğitsel kutu oyununda olması gereken tüm elementlere sahip.

OTU4: Oyun elementleri olarak temel elementlerin hedef, geri bildirim, görev yanı sıra aslında her oyunda karşımıza çıkmayacak oyun elementleri oyunda çok güzel yer bulmuş, özellikle iş birliği, sosyalleşme gibi elementler kullanılarak oyun genç oyuncular için keyifli hale getirilmiş.

OTU5: Benim en çok hoşuma giden interaktif bir oyun olması, oyuncuların birlikte hareket ediyorması

OTU6: Ben oyun elementlerinden en çok amacını sevdim, yani içiçie geçmiş amaçlar, görevler var ve oyuncular oyuna karşı oynuyorlar birbirlerine karşı değil, engeller ve özellikle KONUSUŞ yazan geri bildirim çok ince düşünölmüş, böyle bir oyunda olmazsa olmaz bir element.

4.5.2.5 Mekanikleri. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunda kullanılan mekaniklerin hedef yaş grubuna ve oyunun tasarlanma amacına uygun olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Zar atma ile sıra belirleme ve ilerleme, kart çekmek ile gelen durumu yorumlamak, durum kartları ile hissetmek, yapmak, söylemek, verilen sorulara yanıt vermek, karttaki durumları okumak oyunun belli başlı mekanikleridir.

OTU2: Elementlerde olduğu gibi bu oyunun kutu oyunu olması nedeniyle bazı kısıtlamalar beraberinde geliyor. Benim kendi naçizane düşüncem zaten eğlenceli bir kutu oyunu tasarlamak diğer oyun türlerine göre daha zor. Fakat bu oyun bu zorluğu hem mekanikleri hem de elementleri ile yaşamamış. Oyunu eğlenceli yapan şeyin mekanik olduğunu ve bu oyunun eğlenceli olduğunu düşünürsek doğru mekanikler seçilmiş.

OTU3: Bir kutu oyununda olan ana mekaniklerden atmak ve ilerlemek vardır; bu oyun için KONUSUŞ kısmını farklı mekaniklerle güçlendirilebilir örneğin; ayağa kalkmak ve sonrasında KONUSUŞ un getirdiği görevleri yapmak gibi.

OTU4: Diğer oyunlarda kullanılan atmak, ilerlemek biriktirmek takip etmek mekaniklerinin yanı sıra sıralamamak, seçmek, paylaşmak, yardımlaşmak ve rol yapmak mekanikleri de başarılı bir şekilde kullanılmış. Diğer eğitsel olmayan kutu

oyunlarındaki eğlence faktörleri de bu oyuna uyarlanmıştır. Örneğin biriktirmek, burada bilgi biriktirmek olarak kullanıldığından eğlenceli eğitsel bir mekanik halini almıştır.

OTU5: Oyunn mekaniklerini basit buluyorum ancak her yaş grubu için idela seviyede çünkü her yaşta oyuncunun yapabiliyor olması gerek. Ancak geliştirilebilir.

OTU6: Ana mekanik olarak zar atmak ver yani teknik açıdan bakarsak zar atarak ve pulları takip ederek oynanıyor ancak kart biriktirmeleri, kartlarını stratejik olarak kullanmaları karar almlaları gereken mekanikler de var. Yaş grubuna göre uygun alt mekanikler ince düşünülmüş.

4.5.2.6 Genel düşünceler. Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler göz önünde bulundurulduğunda oyunun genel olarak beğebildiği, içeriğinin element ve mekaniklerinin hedef grup ve oyunun tasarlanma amacına uygun olmakla beraber içerik bakımından geliştirilebilir yönlerinin olduğu yönünde verilere ulaşılmıştır. Bu bulgulara ulaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu notları katılımcının doğrudan ifadelerine yer verilerek ve katılımcıların kodları üzerinden aktarılmıştır.

OTU1: Element; olumlu ve uygun tasarlanmış, mekanik; olumlu, ve doğru seçilmiş hedef yaş grubuna göre içerik; verilen hedefler, amaca uygun, yaş grubunun ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirilmiş ve özenle seçilmiş içerikler doğru kartlar ile eşleştirilmiş, her bir kart tipi oyunun hedefine uygun tasarlanmış, anlaşılabilir bir oyun tahtası ile görsel olarak oldukça açıklayıcı.

OTU2: Bence oyun elementleri, mekanikleri ve içeriğini hedef yaş grubu için gayet uygun. Açıkçası ben bu tarz noktalarda yapılan değişikliğinin tasarımı bozacağını düşünüyorum. Oyun gayet iyi olmuş ellerinize sağlık.

OTU3: Oyunda tasarım; sadece kartların bölge olarak aynı sıralamada olabilir, oyun tahtası daha geniş olabilir. Oyun tahtasında yazan kontrol ifadeleri bir arada yazılabilir. Piyonlar da zarlar gibi 3 boyutlu olabilir. Kartın ön arka olması çok güzel. Element; bence elementler gayet güzel ve hedef kitleye uygun. mekanik; KONUS kısmı mekaniği güçlendirilebilir. hedef yaş grubuna göre içerik; içerik gayet anlaşılır, 8 yaş

algısı açılmış olduğundan hedef kitleye uygun, büyük yaş gruplarında için daha etkileşimli olabilir. Her yaş grubu oynar, hedef yaş grubu ideal.

OTU4: Element; olumsuz bir yorumum yok. mekanik; olumsuz değil ama geliştirmek için fiziksel hareketlendirici mekanikler eklenebilir. hedef yaş grubuna göre içerik; bu anlamda oyunu çok başarılı buluyorum, erken çocukluk ortaokul lise, aile ortamında zorlanmadan katılımcıların oynayabileceği içeriğe sahip bence, ilkokulda oynanırken bir yetişkin eşliğinde oynanması daha faydalı olacaktır.

OTU5: Oyunda tasarım; dijital olarak sunulması muhteşem herkes indirip oynayabilir. Boş kartların olması oyuncuya esneklik sağlayabiliyor. Oyunun amacına uygun içerikleri olduğunu düşünüyorum. Ancak küçük yaş grubu için bir yetişkinle oynanması uygun olur.

OTU6: Oyunun tasarımı mutlaka geliştirilebilir ancak majör değişiklikler değil belki ufak tefek dokunuşlar mesela bilgi kartları yaş gruplarına bölünebilir. Ek kart olarak aynı işaretlerle yani mekanikler korunarak içeriğe dijital etik, toplum içi kurallar, yemek kuralları, toplum içinde konuşma gibi konseptler eklenerek daha geniş amaçlı bir sosyal yapı bilgilendirmesine evrilebilir.

Bölüm 5

Tartışma ve Sonuçlar

Bu bölümde araştırma soruları ışığında edinilen bulgular tartışılmış ve sonuçlarına yer verilmiştir.

5.1 Araştırma Bulgularının Tartışılması

Çalışmanın bu bölümünde araştırma sorularına cevap bulmak üzere yapılan çalışmalardan elde edilen bulgular yine araştırma kapsamında yapılan alanyazın çalışmaları ile desteklenerek tartışılmış sonuçları ile araştırma sorularının başlıkları altında tartışılmıştır.

5.1.1 Çocukların sözlü, yazılı ya da fiziksel şiddete başvurmadan iletişim becerilerini güçlendirerek sorunlarını konuşarak çözmeye yönlendirecek bir eğitsel kutu oyunu nasıl tasarlanabilir? Bu çalışma Oyun Tasarımı Anahtar Modeli takip edilerek tasarlanan, geliştirilen ve değerlendirilen bir eğitsel kutu oyunu olan Vurma Konuş Kutu Oyunu'nun bu aşamalarını derinlemesine inceleyerek ortaya koymaya çalışan bir tasarım, geliştirme ve değerlendirme araştırmasıdır. Richey ve Klein, (2008) ın ifadeleri ile Tasarım ve Geliştirme Araştırma modelini, öğretim amaçlı ya da öğretim amaçlı olmayan ürünlerin, araçların ve geliştirme amaçlı yeni modellerin üretilmesi için gerekli bilimsel kanıtlara dayalı temelleri oluşturma amacıyla yapılan sistematik tasarım, geliştirme ve değerlendirme çalışması şeklinde tanımlamaktadır. Bu nedenle bir oyun tasarımına ve dolayısıyla bir oyun tasarımı modeline ihtiyaç duyulmuştur. Buna bağlı olarak yapılan alanyazın çalışmaları ve erişilen ve incelenebilen oyun tasarlama modelleri kıyaslanarak ortaya konulması amaçlanan oyuna en uygun modelin Oyun Tasarım Anahtarı Modeli olduğuna karar verilmiştir.

Bu modelin adımlarının takip edilmesi ile ilk olarak analiz aşamasında ihtiyaç analizi gerçekleştirilerek böyle bir ürüne neden ihtiyaç duyulduğu, hedef kitle analizi yapılarak hedeflenen kitlenin ihtiyaç, hazırbulunuşlukları, tecrübeleri, yaşam şartları ve sosyal imkanları üzerine bir çerçeve oluşturulmuştur. Bu çerçeve kapsamında ürünün içeriğinde dünya çocuk hakları beyannamesi, ülkemizde çocuk hakları üzerine yapılan çalışmalardan çeşitli bilgilendirmeler ve çocukların sosyal hakları üzerine bilgilere yer verilmesi gerektiğine karar verilmiştir. Oyun tasarım amacının belirlenmesi için PDR konu alan uzmanları ve oyun tasarımcıları ile gerçekleştirilmiştir. Oyunun tasarım amacı, öncelikle çocukların şiddete başvurmadan iletişim kurmalarını, şiddete herhangi bir şekilde dahil olduklarında yapmaları gerekenleri ve çocuk olarak hakları konularında farkındalık yaratmayı amaçlayan bir oyun tasarlamak üzere öncelikle çocuk ve çocuğun dahil olduğu şiddet üzerine ve oyun tasarlamaktır. Torun (2011) deney ve kontrol grubu ile yaptığı ve araç olarak eğitsel oyun kullandığı çalışmasında da deney grubundaki çocukların çocuk haklarına karşı tutumlarında olumlu yönde anlamlı fark olduğunu tespit etmiştir. Aynı şekilde eğitsel hedefler de çalışmanın amaçları doğrultusunda uzman kişilerin görüşleri alınarak oyunun eğitsel içeriğinde evrensel çocuk hakları bilgileri, çocuk-yetişkin iletişimi yöntemleri, ihtiyaç ve hedef kitle analizinde tespit edilen iletişim kazaları için alınabilecek önlemler, empati geliştirme çalışmaları, şiddete maruz kalma durumunda başvurulacak birimler, sözlü iletişimi güçlendirici çalışmalar ve olumlama ifadelerine yer verilmesine karar verilmiştir. Oyun teknolojisinin erişilebilir olması ve hedef yaş grubuna uygunluğu nedeni ile internet üzerinden indirilerek basılabilir bir oyun olabilmesi ve oyun için parçalardan oluşacağı için kutu oyunu olmasına karar verilmiştir. Tasarlanacak oyunun eğitsel hedefleri doğrultusunda oyun elementleri ve mekanikleri iletişim kurma, empati kurma ve bilgi edinme üzerine olması yönünde seçilmiştir. Morford, Witts, Killingsworth ve Alavosius (2014) ın çalışmalarında da bahsettiği gibi oyun elementleri seçilirken bu elementlerin insan davranışları üzerinde yaratacakları etkiler özellikle göz önünde bulundurulmalıdır. konu alan uzmanlarınca bu oyun için belirlenen oyun elementleri; geri bildirim, ödül, görev, başarı, zorluk, sosyallik, kural, duygu, işbirliği, zaman, hedef, etkileşim, bonus, tekrar deneme, merak ve keşfetmedir. Bu ürün için belirlenen oyun mekanikleri ise; atmak, ilerlemek, biriktirmek, sıralamak, takip etmek, seçmek, paylaşmak, yardımlaşmak ve rol yapmak şeklinde sıralanabilir.

5.1.2 Tasarılan eğitsel kutu oyununu çocukların iletişim becerilerini güçlendirmesi için nasıl geliştirilebilir? Yapılan analiz ve tasarım işlemlerinin ardından geliştirme ve uygulama aşamalarına geçilerek öncelikle oyunun ilk fiziksel prototipi ortaya çıkarılmıştır. Bu prototip üzerinden konu alan uzmanların görüşleri alınarak ve hesaplamalar yapılarak adımları artırılmış, oyun kartlarını oyun tahtasına koymak üzere alanlar eklenmiş ve oyundaki sınırlayıcı kelimelerin oyun tahtasına yazılmasına karar verilmiştir. Bu prototip alınan görüşler ile geliştirilmiş ve oyun model prototipi oluşturularak yine konu alan uzmanlarının görüşleri ve geri bildirimleri doğrultusunda geliştirilen model prototip oluşturularak oyun model prototipinin pilot uygulaması hedef yaş grubunu içeren çocuklar ve gözlemci olarak katılan PDR uzmanı ile gerçekleştirilmiş ve geri bildirimleri alınmıştır.

Bu noktada geliştirilen fiziksel prototipin, model prototipin ardından model prototipin pilot uygulaması bir sonraki aşamaya geçmeden önceki neredeyse en önemli adımdır. Akgün vd. (2011) nin de belirttiği gibi bu aşamada geriye dönerek majör değişiklikler yapmayı en aza indirmek amacı ile iç değerlendirme her aşamada bulundurulmalıdır. Bu nedenle model prototip pilot uygulaması hem hedef yaş grubu çocuklar hem de konu alan uzmanının gözlemci olarak yer aldığı ortamlarda gerçekleştirilmiştir. Böylece oyun son halini almadan önce birincil kullanıcıları ile buluşturularak çok yönlü veriler elde edilmiş ve uzmanlarca bu veriler bulgular halinde değerlendirilerek oyunda gerekli olduğu görülen kısımlarda değişiklikler yapılmıştır.

5.1.3 Çocukların sorunlarını konuşarak çözmelerine yönlendirmeyi amaçlayarak tasarlanan eğitsel kutu oyunu ile ilgili uzmanların ve çocukların görüşleri ve deneyimleri nasıldır? Analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama adımlarının takip edilmesinin ardından değerlendirme aşamasına geçilerek çalışma kapsamında yapılmış pilot uygulamalar ve ana uygulamalardan bu çalışmanın ekler kısmında yer alan yarı-yapılandırılmış görüşme formları, yapılandırılmamış alan çalışmaları, yapılandırılmamış görüşme, odak grup görüşmeleri ve gözlemler yolu ile çok çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Görüşmeler esnasında notlar tutulmuş ve gerekli

noktalarda detaylı veri almak adına ek sorular sorulmuş ve tamamı form üzerine yazılarak kayıt altına alınmıştır. Ortaokul öğrencileri ile yapılan birebir görüşmeler ortalama 10 dk sürüp tamamı ile yapılan görüşmeler ortalama 60 dakikada tamamlanmıştır. Gözlemciler ile yapılan görüşmeler ortalama 10 dakika sürmüş olup toplamda 30 dakikada tamamlanmıştır. Bunun yanı sıra çalışma kapsamında tasarlanan ve geliştirilen oyunun değerlendirilmesi için PDR uzmanları, oyun tasarımcıları, oyun tasarım uzmanları, grafik tasarım uzmanı, özel okul öğretmeni ve devlet okulu öğretmenin görüşleri yapılandırılmış gözlem formu, yapılandırılmamış alan çalışması ve yapılandırılmamış görüşmeler aracılığıyla alınmış yazılı kayıtları tutulmuş ve elde edilen veriler uzmanlar tarafından da kategori ve temalara ayrılan bulgular halinde aktarılmıştır. Bu çalışmalar sırasında geçerlilik ve güvenilirliğin sağlanması için uzman görüşleri alınmıştır.

Elde edilen bulgular doğrultusunda tasarlanan kutu oyununu oynayan çocukların tamamına yakını oyunu görsel olarak çekici bulmuş ve inceleyip oynamak istediklerini ifade etmişlerdir. Elde edilen bir diğer görüş de tasarlanan piyonların da zar gibi katlanarak üç boyutlu hale getirilebilir olması gerektiği yönündedir. Öte yandan yapılan çalışmada bir öğrenci oyunun fiziksel tasarımına yönelik tüm kart sayılarının eşit olması gerektiği yönünde bir ifade kullanmıştır. Bu eleştiriler çerçevesinde oyunun genel olarak beğenildiğini ifade edebiliriz. İçerik bakımından 8+ yaş grubu göz önünde bulundurulduğunda oyunun 12-14 yaşları arasındaki çocuklarda amacına daha çok hizmet ettiği görülmüş ve çocukların da ifadeleri ile ortaya konulmuştur. Ancak daha küçük yaş grubunda içeriğinden, kullanılan dilden ve kelimelerden kaynaklı anlam karmaşaları yarattığı ve dilinin sadeleştirilmesi gerektiği görüşmüştür.

Oyun tasarım uzmanlarının ifadeleri göz önünde bulundurulduğunda bu çalışma kapsamında tasarlanan eğitsel kutu oyununun kendi klasmanındaki kriterleri karşılamakla beraber fiziksel özellikleri ve mekaniklerinin geliştirilebilir yönleri olduğu belirtilmektedir. Garris vd., (2002) nin de eğer iyi eğitsel oyunlar geliştirmede başarılı olursak, hem lezzetli hem de etkili bir tonik üretebiliriz. Oyunlar, öğretim etkinlikleri olarak kullanılabilir ya da oyunların bazı yönleri, öğrenmeyi daha keyifli hale getirmek için diğer öğretim etkinliklerine dahil edilebilir ifadeleri ile örtüşür nitelikte PDR uzmanları da oyunun hedef yaş grubu ve amacına tamamen hizmet ettiğini, okullarda, evlerde ve toplu yaşam alanlarında kullanılabileceğini ve

çocuklarda istenilen yönde farkındalık yaratarak bilgi aktarımı sağlayabileceğini ifade etmişlerdir.

5.2 Öneriler

Çalışma süresince elde edilen sonuçlar ve bulgular göz önünde bulundurulularak tasarlanan kutu oyununa, uygulanan oyun tasarım modeline ve çalışmaya yönelik öneriler başlıklar halinde verilmiştir.

5.2.1 Tasarlanan Kutu Oyununa Yönelik Öneriler. Bu çalışma kapsamında tasarlanan kutu oyununa yönelik genel olarak olumlu geri bildirimler elde edilmiştir. Oyunun geliştirilebilir yönlerinin de olduğu uzman, gözlemci ve oyuncular tarafından ifade edildiği bulgularına ulaşılmıştır. Tasarım anlamındaki önerilerin başlıcaları oyunun renkli versiyonunun daha ilgi çekici olduğu yönündedir, bu nedenle çıktı alınırken renkli alınması önerilebilir.

Oyun kartlarında yer alan yazılı ifadelerden bazılarının uzun olması okunmayı ya da akılda kalmayı zorlaştırır nitelikte olduğu tespit edilmiştir. Daha okunaklı olabilmeleri için kartlardaki uzun yazılar sadeleştirilerek kısaltılabilir ya da beyaz yerine farklı bir renk kullanılarak daha okunaklı hale getirilebilir. Aynı zamanda akılda kalıcılığı sağlamak için de hedef kitleye daha uygun kelime seçimleri yapılabilir. Bu öneriye ek olarak oyunda kullanılan kartlar farklı yaş grupları için farklı setler halinde tasarlanarak 8+ yaş grubu genellemesinden daha spesifik yaş aralıklarına hitap edecek şekilde farklı setler olarak hazırlanabilir.

Oyun tahtası üzerindeki adımların tam orta kısmında bulunan ve oyunun engellerinden biri olarak tasarlanan kapı görseli daha büyük hale getirilerek önemi ön plana çıkarılabilir ya da aynı amaç doğrultusunda iki adım kutusu arasına açılarak buradan oyunun sonraki kısmına bir geçiş olduğu hissi verilebilir. Aynı zamanda kapının fonksiyonunu oyun tahtası üzerinde de belirtmek amacıyla çeşitli şekiller konularak öğrencilerin bu adıma geldiklerinde kılavuza bakma ihtiyacı duymadan ilerlemeleri sağlanabilir.

Tasarlanan eğitsel kutu oyununda her oyun materyalinin basılabilir olması gerektiği düşünülerek hazırlanmıştır; bu anlamda oyunda kullanılacak zar şablonu

katlanıp yapıştırılarak üç boyutlu halde bilinen altılı zar işlevini yerine getirebilmektedir; ancak yapılan geri bildirimlerden de hemfikir olunacağı üzere zar tasarımında olduğu gibi oyunda kullanılan pul formunda tasarlanan piyonlar da benzer şekilde katlanıp yapıştırılarak üç boyutlu olacak şekilde yeniden tasarlanabilir.

Oyunun içeriği üzerine elde edilen bulgular doğrultusunda kartlarda yer alan bilgilerin çeşitlendirilebileceği de düşünülmelidir. Aynı şekilde aynı oyun tahtası kullanılarak kartların yaş gruplarına ayrıldığı setler gibi farklı bilgileri de içeren kart setleri eklenerek oyunun içerik çeşitliliği de sağlanabilir. Bu şekilde sadece çocuk hakları ve şiddeti önlemeye yönelik bilgi ve yönergeler ek olarak oyunu oynayacak kişilerin genel kültür, yaş grubuna göre ilkökul, ortaokul ya da lise kademelerinin ihtiyaç duyabileceği bilgiler de sunulabilir. Böylece oyunun eğitsel yönü daha da güçlendirilmiş olacaktır. Eğitsel içeriklere nezaket kuralları, toplu yaşanan alanlardaki görgü kuralları gibi genel geçer kurallar hakkında da bilgiler eklenerek toplumsal kültür aktarımı konularında da bilinçlendirme yapılabilir. Bunun yanında uygulamaları yapılan ve element ve mekaniklerinin uygun olduğu belirlenen oyunun içeriği farklı sosyal bilgiler ile değiştirilerek farklı içerikli oyunlar da üretilebilir.

Oyunun yönergelerinin daha açık bir şekilde ifade edilmesi ya da kartların fonksiyonlarının yani ilgili kart ile yapılacak işlemlerin kartın bir yüzüne yazılması oyunun oynanışını kolaylaştırabilir. İçeriğine daha farklı bilgiler de eklenerek hem sosyal bilinç oluşturan, hem çocuk hak ve özgürlükleri konularında bilgilendirici hem de genel kültür bilgilerini hedef çocuk grubuna aktarabilen bir oyun haline getirilebilir.

5.2.2 Uygulanan Oyun Tasarım Modeline Yönelik Öneriler. Oyun Tasarımı Anahtar Modeli alan yazında yapılan çalışmalar sonucu bu çalışma kapsamında kullanılacak en uygun model olduğu tespit edilmiştir. Bunun asıl sebebi tasarımın eğitsel içerikleri bulundurmaya yer vermesi, sürekli bir denetim-kontrol mekanizması içerisinde ilerleyerek her adımda tasarımda değişiklik yapmaya imkan sağlaması, kolay takip edilebilir olması ve sonucunda yönetime bağlı olarak bir ürün ortaya çıkarabilmeye imkan sağlaması diyebiliriz. Modelde ifade edilen ders planının kullanılıp kullanılmaması daha açık şekilde ifade edilerek oyun tasarımı yapmak isteyen kişiler bu anlamda kendilerini rahat hissedebilirler.

5.2.3 Çalışmaya Yönelik Öneriler. Çalışma kapsamında ağırlıklı olarak beş oyun tasarım uzmanı ve dört PDR uzmanı ile çalışılmıştır. Bu aşamadaki katılımcı sayıları artırılarak daha çok ve farklı bakış açısından faydalanılabilir. Böylece tasarlanacak olan oyun en ideal halini alabilir. Aynı zamanda gerçekleştirilen üç pilot uygulama artırılarak daha çok pilot uygulama ile takip edilen oyun tasarımı anahtar modeline göre daha çok geri bildirim alınarak, elde edilen geri bildirimler ışığında ürünün ulaşacağı son hedef kitleye daha uygun bir tasarım ve içerik hazırlamak mümkün olabilir. Analiz aşamasında olduğu gibi tasarım aşamasında da hedef kitleden oluşan katılımcıların görüşleri ön tarama, istek ve beklenti belirleme gibi çalışmalar yapılarak görüşleri alınabilir, böylece tasarlanacak oyun son halini almadan hedef kitleye en yakın haline ulaştırılmış olur. Çalışma kapsamındaki katılımcılar oyuncu olarak çocuklardan oluşmaktadır. Kapsam genişliğini artırmak için katılımcılara yetişkinler (öğretmenler, anne-babalar, çocuğun bakımından sorumlu olan kişiler, vb.) dahil edilerek tasarlanan oyunun bu kişilerce oynanarak görüşleri alınabilir. Yapılan çalışmada çocukların hak ve özgürlüklerini, davranış değişikliklerini ya da bilgi edinmelerini ölçmeye yönelik bir ölçme yapılmamıştır. Bu anlamda bir çalışma yapılarak bu araştırmadan elde edilen ürünün öğrenme-öğretme faaliyetlerindeki etkisi araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Ayan, S. (2010). *Aile ve şiddet: aile içinde çocuğa yönelik şiddet*. Ütopya Yayınevi.
- Ayrancı, Ü., Köşgeroğlu, N., & Günay, Y. (2004). Televizyonda çocukların en çok seyrettikleri saatlerde gösterilen filmlerdeki şiddet düzeyi/Determining the violence rating in the movies displayed at the time the children watch television most. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 5(3), 133-140.
<https://search.proquest.com/docview/1018548743?accountid=15407>
adresinden edinilmiştir.
- Akgün, E., Nuhoğlu, P., Tüzün, H., Kaya, G., & Çınar, M. (2011). Bir Eğitsel Oyun Tasarımı Modelinin Geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 1(1), 41-61.
- Akilli, G. K., & Çağiltay, K. (2006). An instructional design/development model for the creation of game-like learning environments: The FIDGE model. *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Game-Based and Innovative Learning*, 93-112.
- Altıparmak, İ. B. (2018). Sosyal Öğrenmenin Aile İçi Şiddete Etkisi. *Social Sciences Review of the Faculty of Sciences & Letters University of Uludağ/Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(34).
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., ve Yıldırım, E. (2007). Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri. *Sakarya Yayıncılık, Sakarya*, 226.
- Aslan, A., & Doğan, B. Ö. (2017). Online Violence: The Case of “Potinss” as a Cyber-Bullying Space. *Marmara İletişim Dergisi*, 27(27), 95-119.
- Bates, B., & LaMothe, A. (2001). *The game design: The art and business of creating games*. Premier Press.
- Bandura, A. (1969). Principles of behavior modification.
- Barlett, C. P., & Chamberlin, K. (2017). Examining cyberbullying across the lifespan. *Computers in Human Behavior*, 71, 444-449.
- Berger, K. S. ve Thompson, R.A. (1998). *The developing person through the life span* (4th ed.). New York: Worth Publishers.

- Bulut, S. (2008). Okullarda görülen öğrenciden öğrenciye yönelik şiddet olaylarının bazı değişkenler açısından arşiv araştırması yöntemiyle incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Büker, H., & Uludağ, Ş. (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar Ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet Ve Suça Dair Bir Değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Caillois, R. (1961). Man, play and games. *University of Illinois Press*.
- Cankur, S., Kırımsoy, E., Şekercioğlu, G., Özkol, H., Yıldırım, E., ve Erdoğan, N. (2012). *Çocukların ev içinde yaşadıkları şiddet araştırması*. İstanbul: Genç Hayat Yayınları.
- Clemens, S. L., & Twain, M. (1876). *The adventures of Tom Sawyer*. MA Donohue & Company.
- Corbeil, P. (1999). Learning from the children: Practical and theoretical reflections on playing and learning. *Simulation & Gaming*, 30(2), 163-180.
- Cobb, P., Confrey, J., DiSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design experiments in educational research. *Educational researcher*, 32(1), 9-13.
- Crawford, C. (1984). The art of computer game design.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni: Nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (3.baskı) (S. B. Demir, Çev.). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çakmak, C., Çapar, H., Konca, M., ve Korku, C. (2017). Bir halk sağlığı sorunu olarak çocuklara yönelik şiddet: gazete haberleri üzerinden bir araştırma. *Dicle Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 7(13), 85-101.
- Çankaya, S., ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2).
- Çelikkaya, G. (2006) Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlik Çağındaki Gençler Üzerindeki Etkisi. *Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo-TV-Sinema Bölümü COM 422 Kitle İletişim Araştırmaları*, <http://www.guvencelikkaya.com/Siddetoyun.pdf> Erişim tarihi: 19/12/2018
- Çokluk, Ö., Yılmaz, K., ve Oğuz, E. (2011). Nitel bir görüşme yöntemi: Odak grup görüşmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 4(1), 95-107.

- De Tarde, G. (1912). *Penal philosophy*. Little, Brown,.
- Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they could mean to educators. *SIMULATION & GAMING*, 33(2), 157-168.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). *Oyun, oyuncak ve çocuk*.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model.
- Gençer, A. A., & Aksoy, A. B. (2016). *Anne Çocuk Etkileşiminde Farklı Bir Yaklaşım: Theraplay Oyun Terapisi-A Different Approach to Mother and Child Interaction: Theraplay Play Therapy*.
- Ginsburg, H. P., Lee, J. S., & Boyd, J. S. (2008). Mathematics Education for Young Children: What It Is and How to Promote It. Social Policy Report. Volume 22, Number 1. *Society for Research in Child Development*.
- Gottfredson, L. S. (1997). Why g matters: The complexity of everyday life. *Intelligence*, 24(1), 79-132.
- Hays, R. T. (2005). *The Effectiveness of Instructional Games: A Literature Review and Discussion*.
- Henderson, D. (2005). Chapter: Games: Making Learning Fun. *Annual Review of Nursing Education*, 3, 165 - 184.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens* IIs 86. Routledge.
- Huizinga, J., ve Kılıçbay, M. A. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı.
- Hökelekli, H. (2007). Çocuk ve gençlerde şiddet olgusu ve önlenmesine yönelik öneriler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 5(14), 61-78.
- Jacobs, J. W., & Dempsey, J. V. (1993). Simulation and gaming: Fidelity, feedback, and motivation. *Interactive instruction and feedback*, 197-227.
- Juul, J. (2018). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. *PLURAIIS-Revista Multidisciplinar*, 1(2).
- Kırel, S. (1995). *Erich Fromm'un şiddete yaklaşımı ve bir örnek film, " Falling Down-Sonun Başlangıcı"*.
- Kwon, E. (2004). The effect of group Theraplay on the development of preschoolers' emotional intelligence quotient. *Presentation at Sookmyung Women's University, Seoul, Korea*.

- Koçkaya, S. (2016). *Okul Öncesi Çocuklarının Çekingenlik Davranışları Üzerine Oyun Terapisi Uygulamalarının Etkisi*
- Kuzu, A., Çankaya, S., & Mısırlı, Z. A. (2011). Tasarım tabanlı araştırma ve öğrenme ortamlarının tasarımı ve geliştirilmesinde kullanımı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 1(1).
- Ludens, H. (1955). A Study of the Play Element in Culture. *Trans. by RFC Hull. (London, 1949)*, 168.
- Millians, D. (1999). Simulations and young people: Developmental issues and game development. *Simulation & Gaming*, 30(2), 199-226.
- Morford, Z. H., Witts, B. N., Killingsworth, K. J., & Alavosius, M. P. (2014). Gamification: the intersection between behavior analysis and game design technologies. *The Behavior Analyst*, 37(1), 25-40.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2012). *Designing effective instruction* (Vol. 2): Wiley.
- Öğretir, A. D. Oyun Ve Oyun Terapisi. (2008). *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* Sayı:22, S.94-100
- Öktem, (2018) <https://tedmem.org/dosya-konusu/prof-dr-ferhunde-oktem-ile-dusunme-becerileri-oyun-uzerine>
- Özerkmen, N. (2012). Toplumsal bir olgu olarak şiddet. *Akademik Bakış Dergisi*, 28, 1-19.
- Özkan, Z. (2018). *Bir Eğitsel Oyun Tasarım Modeli Önerisi: Oyun Tasarımı Anahtarı*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Özkan, Z. ve Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886.
- Pekel-Uludağlı, N., & Uçanok, Z. (2005). Akran Zorbalığı Gruplarından Yalnızlık ve Akademik Başarı ile Sosyometrik Statüye Göre Zorba/Kurban Davranış Türleri. *Türk Psikoloji Dergisi*, 20(56), 77-92.
- Pedersen, R. E. (2003). *Game design foundations*. Wordware Publishing, Inc..
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12.
- Polat, O. (2016). *Şiddet*.

- Polat, O. (2014) Klinik Adli Tıp, 7. baskı, *Seçkin yayınları*, pp.112-117
- Polat, O. (2007). *Tüm boyutlarıyla çocuk istismarı*. Seçkin.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1*. On the horizon, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Richey, R. C., Klein, J. D. & Nelson, W. A. (2003). Development research: Studies of instructional design and developemnt. D.H. Jonnassen (Ed.), *Handbook of Reseach for Educational Communications amd Technolgy* (2. Baskı), 1099-1130, Mahwah, NJ: Lawrence Elrbaum Associates.
- Rigby, K. (2002). *New perspectives on bullying*. Jessica Kingsley Publishers.
- Ross, D. M. (1996). *Childhood bullying and teasing: What school personnel, other professionals, and parents can do*. American Counseling Association.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. Pusula.
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Sfetcu, N. (2014). *Game Preview*. Nicolae Sfetcu.
- Şenol, D., & Mazman, İ. (2014). Çocuğa uygulanan şiddet: Türkiye özelinde sosyolojik bir yaklaşım. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 2014(1), 11-17.
- Torun, F. (2011). *Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi* (Master's thesis, Adıyaman Üniversitesi).
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye... *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 259-266.
- Türkoğlu, B . (2018). *Selçuklu Bilişsel Eğitim Programının Çocukların Farklı Beceri Alanlarına Etkisine İlişkin Uygulayıcı Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri*. Kastamonu Eğitim Dergisi, 26 (5), 1653-1666. DOI: 10.24106/kefdergi.2197

- Yöyen, E. G. (2017). Şiddet Türleri ve Kişilik Özellikleri. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 1(1), 35-50.
- White, H. R., & Widom, C. S. (2003). Intimate partner violence among abused and neglected children in young adulthood: The mediating effects of early aggression, antisocial personality, hostility and alcohol problems. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 29(4), 332-345.
- World Health Organization (2002) *World Report on Violence and Health*. Geneva: WHO.
- Words, I. H. N., & Design, I. M. (2002). Toward a Critical Vocabulary for Games. *Costikyan, Disponible en Internet: [http://www. costik.com/nowords2002. pdf](http://www.costik.com/nowords2002.pdf)*.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

EKLER
EK A. GÖZLEMCİ GÖRÜŞME FORMU

Tez Konusu: OYUN TASARLAMA ANAHTARI MODELİ'NE GÖRE BİR KUTU
OYUNU TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Okul: _____ Tarih: ___ / ___ / ___ Başlangıç-Bitiş

Saati: _____ - _____

Gözlemcinin çalışmada yer alacak kodu: G _____

Giriş

Merhaba benim adım Sultan Edip ve Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı öğrencisiyim. Oyun Tasarımı Modellerinden Anahtar Modeli' ne göre hazırladığım “ Vurma – Konuş “ oyununun, oyunu oynayan çocukların, onları oyunu oynarken gözlemleyen kişilerin ve konu alan uzmanlarının görüş ve deneyimleri üzerine bir araştırma yapıyorum. Bu görüşmedeki amacım, oyunu oynayan çocukları oyunu oynarken gözlemleyen kişi olarak gözlemcinin oyuncular(öğrenciler), oyuncuların tepkileri ve oyunun işlenişi ilgili görüşlerini almaktır. Görüşmemin oyunu oynayan çocukları gözlemleyen kişiler ile yapmamın sebebi oyunun oynanma esnasında ortaya çıkan durumları birinci kişinin gözünden tespit edebilmektir. Bu nedenden dolayı yapacağım görüşmeden elde edeceğim geri bildirimlerin bu tür oyunların geliştirilmesine katkı sağlayacağını düşünüyorum.

- Bu görüşmede konuşulanların tümü gizlidir ve bu formda yer alan bilgiler araştırmacılar dışında hiç kimse ya da kurum ile paylaşılmayacak olup araştırma sonuçları yazılırken araştırmaya katılan kişilerin isimleri kesinlikle kullanılmayacak ve kişiler kodlamalarla ifade edilecektir. Örneğin gözlemciler için kullanacağım kod (Gözlemci olduğunu belirtir şekilde G ve görüşülen gözlemci sayısını tutmak için rakam ifadesi) G1, G2 gibidir.
- Başlamadan önce şimdiye kadar söylediklerimle ilgili söylemek istediğiniz ya da sormak istediğiniz bir şey var mı?
- İzin verirseniz bilgileri en doğru şekilde tutmak adına görüşmemizde ses kaydı ile kayıt altına almak istiyorum, sizin için uygun mudur?
- Görüşmemizin yaklaşık yirmi dakika süreceğini tahmin ediyorum, izin verirseniz sorularına başlıyorum.

GÖRÜŞME SORULARI:

1. Oyunun tasarımı ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
 - 1.1. Tasarımda başka neler yapılabilir?
2. Sizce çocuklar oyunun görüntüsünü ilgi çekici buldu mu?
 - 2.1. İlgi göstermeyen oldu mu?
 - 2.2. Tepkileri ne oldu?
3. Çocuklar oyun tahtasını ve kartların görevlerini anladılar mı?
 - 3.1. Anlamayan oldu mu?
 - 3.1.1. Olduysa ne şekilde ifade etti?
4. Çocuklar kartlardaki bilgileri/görevleri anlayabildiler mi?
 - 4.1. Görevleri yerine getiremeyen çocuk oldu mu?
 - 4.1.1. Olduysa nasıl bir çözüm üreterek ilerledi/ilerlediler?
5. Çocuklar arası anlaşmazlık oldu mu?
 - 5.1. Olduysa hangi konuda oldu?
6. Oyun esnasında duraklama ya da yavaşlama oldu mu?
 - 6.1. Olduysa neden?
7. Çocuklardan herhangi birinin oyundan koptuğu oldu mu?
 - 7.1. Olduysa neden?
8. Çocukların oyun sırasındaki duygu durumları genel olarak nasıldı?
9. Hangi duygulara kapıldılar ve tepkileri nelerdi?
10. Çocukların bilgi:
 - 10.1. Etkileşim;
 - 10.2. Durum;
 - 10.3. hak-hukuk;
 - 10.4. Dikkat;
 - 10.5. Doping;

kartlarındaki ifadeleri nasıldı?
11. Genel olarak çocukların keyif aldığını ve eğlendiğini gözlemlediniz mi?
12. Oyunu daha iyi hale getirmek adına sizce neler yapılabilir?

EK B. OYUNCU GÖRÜŞME FORMU

Tez Konusu: OYUN TASARLAMA ANAHTARI MODELİ'NE GÖRE BİR KUTU
OYUNU TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Okul: _____ Tarih: ___/___/___ Başlangıç-Bitiş

Saati: _____ - _____

Oyuncunun(öğrencinin), çalışmada yer alacak kodu: Ö _____

Yaşı: ___ Cinsiyeti: K / E Kardeş: Var (___ tane ve
yaşları ____, ____, ____, ____, ___ / yok)

Giriş

Merhaba benim adım Sultan Edip ve Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı öğrencisiyim. Oyun Tasarımı Modellerinden Anahtar modeli'ne göre hazırladığım “ Vurma – Konuş “ oyununun, oyunu oynayan çocukların, onları oyunu oynarken gözlemleyen kişilerin ve konu alan uzmanlarının görüş ve deneyimleri üzerine bir araştırma yapıyorum. Bu görüşmedeki amacım, oyunu oynayan çocukların oyunun tasarımı, içeriği ve oynanışıyla ilgili görüşlerini almaktır. Görüşmemi oyunu oynayan çocuklarla yapmamın sebebi oyunun birinci hedef kitle olarak 8+ yaş ve üzeri çocuklar olmasıdır. Bu nedenden dolayı yapacağım görüşmeden elde edeceğim geri bildirimlerin bu tür oyunların geliştirilmesine katkı sağlayacağını düşünüyorum.

- Bu görüşmede konuşulanların tümü gizlidir ve bu formda yer alan bilgiler araştırmacılar dışında hiç kimse ya da kurum ile paylaşılmayacak olup araştırma sonuçları yazılırken araştırmaya katılan kişilerin isimleri kesinlikle kullanılmayacak ve kişiler kodlamalarla ifade edilecektir. Örneğin öğrenciler için kullanacağım kod (Öğrenci olduğunu belirtir şekilde Ö ve görüşülen öğrenci sayısını tutmak için rakam) Ö1, Ö2 gibidir.
- Başlamadan önce şimdiye kadar söylediklerimle ilgili söylemek istediğiniz ya da sormak istediğiniz bir şey var mı?
- İzin verirseniz bilgileri en doğru şekilde tutmak adına görüşmemizde not tutarak kayıt altına almak istiyorum, sizin için uygun mudur?
- Görüşmemizin yaklaşık on dakika süreceğini tahmin ediyorum, izin verirseniz sorularına başlıyorum.

GÖRÜŞME SORULARI:

Tasarım:

1. Görüntüsünü beğendin mi
 - 1.1. En çok nesi hoşuna gitti
 - 1.2. Beğenmediysen, nelerini beğenmedin?
 - 1.3. En çok neresini beğenmedin?
 - 1.4. Sen olsan oyun tahtasını, kartları, piyonları ve oyunun zarını nasıl tasarlardın?

İçerik:

2. Oyunu oynarken yeni bir bilgi ya da kelime öğredin mi?
 - 2.1. Öğrendiysen ne öğrendin söyler misin?
 - 2.2. Oyundaki bilgi kartlarında ilginç bilgiler var mıydı?
 - 2.2.1. Varsa en ilginç neydi?
 - 2.3. Oyunda geçen bilgilerden anlamadığın oldu mu?
 - 2.3.1. Olduysan o bilgi ya da kelime neydi?
3. Senin okuduğun ya da arkadaşlarından duyduğun bilgileri sence senden daha küçük yaştakiler anlayabilir mi anlamaz mı?
 - 3.1. Neden anlayabilir ya da anlamayabilir?

Oyunun Oynanışı (Fonksiyonel):

4. Daha önce buna benzer bir oyun oynadın mı?
 - 4.1. Oynadıysa hangi oyuna benzettin?
 - 4.1.1. Bu oyundaki neler o oyuna benziyor?
5. Bu oyunu yaşlılarınla/senden büyük olan aile üyelerinle birlikte oynayabilir misin?
 - 5.1. Hayırsa neden?
6. Sence oyun eğlenceli mi?
 - 6.1. Neden öyle düşünüyorsun?
 - 6.1.1. Değilse nasıl daha eğlenceli yapılabilir?
 - 6.2. Oyunu tekrar oynamak istesen kimlerle oynamak istersin?
 - 6.2.1. Neden onunla oynamak istersin?
7. Oyundaki görevleri yapabildin mi?
 - 7.1. Yapamadığın görev neydi?
 - 7.1.1. Peki sence neden o görevi yerine getiremedin?

7.2. Arkadařlarının yapamadığı görevler oldu mu?

7.2.1. Zorlanan arkadaşlarına sen yardım ettin mi ya da etmek istedin mi?

8. Oyunun süresi sence yeterli miydi?

8.1. Daha kısa ya da daha uzun olabilir mi?

9. Oyundaki kartlardan en çok hangisini beğendin?

9.1. Neden bu kartı beğendin?

10. Kartlarda ne çıkacağını merak ettin mi?

11. Oyun sırasında kurallara uymayan oldu mu?

11.1. Olduysa bu kişinin kurallara uymaması oyunu nasıl etkiledi?

12. Oyunu oynarken hangi duyguları hissettin?



EK C. PDR KONU ALAN UZMANI GÖRÜŞME FORMU

Tez Konusu: OYUN TASARLAMA ANAHTARI MODELİ'NE GÖRE BİR KUTU
OYUNU TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Okul: _____ Tarih: ___ / ___ / ___ Başlangıç-Bitiş

Saati: _____ - _____

Psikolojik Danışma ve Rehberlik Uzmanının çalışmada yer alacak kodu: PDR _____

Giriş

Merhaba benim adım Sultan Edip ve Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı öğrencisiyim. Oyun Tasarımı Modellerinden Anahtar Modeli' ne göre hazırladığım “ Vurma – Konuş “ oyununun, oyunu oynayan çocukların, onları oyunu oynarken gözlemleyen kişilerin ve konu alan uzmanlarının görüş ve deneyimleri üzerine bir araştırma yapıyorum. Bu görüşmedeki amacım, konu alan uzmanı olarak sizden oyunun içeriği ile ilgili görüşlerinizi almaktır. Görüşmemi ve konu alan uzmanları olan kişiler ile yapmamın sebebi oyunun içerisinde yer alan ifadeleri, oyun elemen ve mekanikleri dediğimiz fonksiyonlarının sizlerin çocuk üzerinde nasıl değerlendirdiğinizi tespit edebilmektir. Bu nedenden dolayı yapacağım görüşmeden elde edeceğim geri bildirimlerin bu tür oyunların geliştirilmesine katkı sağlayacağını düşünüyorum.

- Bu görüşmede konuşulanların tümü gizlidir ve bu formda yer alan bilgiler araştırmacılar dışında hiç kimse ya da kurum ile paylaşılmayacak olup araştırma sonuçları yazılırken araştırmaya katılan kişilerin isimleri kesinlikle kullanılmayacak ve kişiler kodlamalarla ifade edilecektir. Örneğin PDR konu alan uzmanları için kullanacağım kod (PDR konu alan uzmanları olduğunu belirtir şekilde PDR ve görüşülen PDR konu alan uzmanı sayısını tutmak için rakam ifadesi) PDR1, PDR2 gibidir.
- Başlamadan önce şimdiye kadar söylediklerimle ilgili söylemek istediğiniz ya da sormak istediğiniz bir şey var mı?
- İzin verirseniz bilgileri en doğru şekilde tutmak adına görüşmemizde not tutarak kayıt altına almak istiyorum, sizin için uygun mudur?
- Görüşmemizin yaklaşık yirmi dakika süreceğini tahmin ediyorum, izin verirseniz sorularıma başlıyorum.

GÖRÜŞME SORULARI:

1. Oyunun tasarımı ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
2. 8+ yaş grubu için uygun mudur?
 - 2.1. Değilse neden uygun bulmadığınızı açıklar mısınız?
3. Sizce oyunun görüntüsü çocuklar için ilgi çekici mi?
 - 3.1. Değilse neden ilgi çekici olmadığını açıklar mısınız?
 - 3.1.1. Nasıl daha ilgi çekici hale getirilebilir?
4. Oyun tahtasında yer alan görseller çocukların ilgisini çeker nitelikte midir?
 - 4.1. Görseller uygun değilse sebebini açıklar mısınız?
 - 4.1.1. Nasıl daha nitelikli hale getirilebilirler?
5. Oyunda yer alan bilgi kartları hedef yaş grubuna uygun mudur?
 - 5.1. Değilse ne şekilde uygun hale getirilebilir?
6. Oyunda yer alan etkileşim kartlarındaki görevler hedef yaş grubunun yapabileceği görevler midir?
 - 6.1. Sizce yapamayacakları görevler var mıdır?
 - 6.1.1. Varsa etkileşim kartlarındaki hangi tür görevleri yerine getiremezler?
 - 6.1.1.1. Neden?
7. Oyunda yer alan
 - 7.1. durum;
 - 7.2. hak-hukuk;
 - 7.3. dikkat kartları;ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
8. Sizce bu oyun rehberlik derslerinde kullanılabilir mi?
 - 8.1. Kullanılabilirse hangi kazanımlara yönelik kullanılabilir?
 - 8.2. Kullanılamazsa neden kullanılamayacağını açıklar mısınız?
9. Sizce bu oyun hedef yaş grubu ve aile üyeleri ile oynanabilir mi?
 - 9.1. Oynanamayacağını düşünüyorsanız sebebi nedir?
 - 9.1.1. Nasıl aile ile oynanabilir bir oyun haline getirilebilir?
10. Bu oyunun çocuk hak ve özgürlükleri ve etkili iletişim kurma konularında farkındalık oluşturacağını düşünüyor musunuz?
 - 10.1. Bu konularda farkındalık oluşturmayacağını düşünüyorsanız sebebini açıklar mısınız?
 - 10.2. Nasıl istenilen hale getirilebilir?

EK D. OYUN TASARIMI UZMANI GÖRÜŞME FORMU

Tez Konusu: OYUN TASARLAMA ANAHTARI MODELİ'NE GÖRE BİR KUTU OYUNU TASARLANMASI, GELİŞTİRİLMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Okul: _____

Tarih: ___/___/___ Başlangıç-Bitiş

Saati: _____ - _____

Oyun Tasarımı Uzmanının çalışmada yer alacak kodu: OTU_____

Giriş

Merhaba benim adım Sultan Edip ve Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı öğrencisiyim. Oyun Tasarımı Modellerinden Anahtar Modeli' ne göre hazırladığım “ Vurma – Konuş “ oyununun, oyunu oynayan çocukların, onları oyunu oynarken gözlemleyen kişilerin ve konu alan uzmanlarının görüş ve deneyimleri üzerine bir araştırma yapıyorum. Bu görüşmedeki amacım, konu alan uzmanı olarak sizden oyunun içeriği ile ilgili görüşlerinizi almaktır. Görüşmemi ve konu alan uzmanları olan kişiler ile yapmamın sebebi oyunun içerisinde yer alan ifadeleri, oyun elemen ve mekanikleri dediğimiz fonksiyonlarının sizlerin kutu oyunu tasarımı olarak nasıl değerlendirdiğinizi tespit edebilmektir. Bu nedenden dolayı yapacağım görüşmeden elde edeceğim geri bildirimlerin bu tür oyunların geliştirilmesine katkı sağlayacağını düşünüyorum.

- Bu görüşmede konuşulanların tümü gizlidir ve bu formda yer alan bilgiler araştırmacılar dışında hiç kimse ya da kurum ile paylaşılmayacak olup araştırma sonuçları yazılırken araştırmaya katılan kişilerin isimleri kesinlikle kullanılmayacak ve kişiler kodlamalarla ifade edilecektir. Örneğin oyun tasarımcı konu alan uzmanları için kullanacağım kod (Oyun tasarımı konu alan uzmanları olduğunu belirtir şekilde OTU ve görüşülen oyun tasarımı konu alan uzmanı sayısını tutmak için rakam ifadesi) OTU1, OTU2 gibidir.
- Başlamadan önce şimdiye kadar söylediklerimle ilgili söylemek istediğiniz ya da sormak istediğiniz bir şey var mı?
- İzin verirseniz bilgileri en doğru şekilde tutmak adına görüşmemizde ses kaydı ile kayıt altına almak istiyorum, sizin için uygun mudur?

- Görüşmemizin yaklaşık otuz dakika süreceğini tahmin ediyorum, izin verirseniz sorularına başlıyorum.

GÖRÜŞME SORULARI:

1. Oyunun tasarımı ile ilgili ne düşünüyorsunuz?

Sizece bu oyun kutu oyunu özelliklerini taşıyor mu? Taşımadığı kısımlar varsa nelerdir?

Sizece bu oyun eğitsel bir oyun mudur değil midir? Neden?

Oyunun elementleri hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

2. Oyunun mekanikleri hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

3. Oyunda tasarım;

3.1. Element;

3.2. mekanik;

3.3. hedef yaş grubuna göre içerik;

bakımından değerlendirdiğinizde olumlu ve olumsuz yorumlarınız nelerdir?

EK E. ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Soyad, Ad: Edip, Sultan

Uyruk: Türk (T.C.)

Doğum Tarihi: 8 Ocak 1986, Tekirdağ

Medeni Durum: Bekar

Telefon +90 544 341 38 57

Email: sultanedip@gmail.com

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Yılı
Lisans	Kocaeli Üniversitesi	2009
Lise	Malkara Anadolu Lisesi	2004

İŞ DENEYİMİ

Yıl	Kurum	Görev
2018-Halen	Bahçeşehir Üniversitesi	Eğitim Teknoloğu
2015-2017	Sancaktepe Bahçeşehir Koleji	Ortaokul Müdür Yrd.
2014-2015	Sancaktepe Bahçeşehir Koleji	İngilizce Öğretmeni
2013-2014	Ataşehir Doğa Koleji	İngilizce Öğretmeni

YABANCI DİL

İngilizce – İleri Düzey

SERTİFİKALAR

Google Certified Educator Level 1	İstanbul, Türkiye
Apple Professional Learning Specialist (APLS)	İstanbul, Türkiye
Microsoft Innovative Expert (MIE)	İstanbul, Türkiye