

ÖĞRENME TASARIMLARI

tanıtım

kataloğu

İÇİNDEKİLER-1

2022 Yılında

Tasarlanan Oyunlar

- 03 EnÇokk
- 03 Eşit Bakış
- 03 Proje Adası
- 04 GloRe

2021 Yılında

Tasarlanan Oyunlar

- 04 Farkındayım
- 04 Sağlıcakla
- 05 Bırakabilirsin
- 05 Teknolog
- 05 MobileKids
- 06 Akranimo
- 06 Aşk Metre

2019 Yılında

Tasarlanan Oyunlar

- 06 Deniz ve Deniz Canlıları
- 07 Değer Çarkı
- 07 Denge ve Denetleme Oyunu
- 07 İşte Değişitlik
- 08 Haklarımı Öğreniyorum
- 08 Farklılıklar Birlikte

2018 Yılında

Tasarlanan Oyunlar

- 08 Gioco
- 09 Mikrobik
- 09 SurvivalKit-2
- 09 TEK

2017 Yılında

Tasarlanan Oyunlar

- 10 Vidi Vici
- 10 Zip Zap
- 10 Proker
- 11 İş'te Gençlik
- 11 Bul Atla
- 11 Araştıran Çocuk
- 12 KodAdım
- 12 Dijital Kaşifler
- 12 Değer Taşı
- 13 Topik
- 13 Müze Kaşifleri
- 13 Müzede Hazine Macerası
- 14 Açmaca

İÇİNDEKİLER-2

2016 Yılında Tasarlanan Oyunlar

- 14 Benim İlk Kitabım
- 14 60 Dakikada Avrupa
- 15 Erasmus Bingo
- 15 Kutukulli
- 15 SurvivalKit
- 16 Sarıyer Oyunu

2015 Yılında Tasarlanan Oyunlar

- 16 BilgiDevasa
- 16 Yolbaşı
- 17 Renkli Harfler
- 17 GençMönü
- 17 BilgiŞifa

2014 Yılında Tasarlanan Oyunlar

- 18 Toolfair
- 18 P.C.M.
- 18 Çocuk Hakları Sek Sek
- 19 Takım Ölçer
- 19 Bahse Var mısın?
- 19 Bahtına Ne Çıkarsa
- 20 Can Kulağı
- 20 Çark-ı Fark
- 20 Karegiller
- 21 Kontrol Sende
- 21 Görünmez Mesaj
- 21 Kartbala
- 22 Konuşan Eller
- 22 Okul Timi
- 22 Sınıf Turnuvası
- 23 Öz Tombala

2013 Yılında Tasarlanan Oyunlar

- 23 Konuş Onunla
- 23 Bilgelik Çarkı
- 24 Kuşatma
- 24 Yaşamatik
- 24 Benim İyilik Ağacım



EnÇokk

EnÇokk oyununun amacı, engelli ve engelli olmayan çocukların engelli haklarını oyun aracılığı ile öğrenmelerini ve engelli bireyler ve hakları konusunda farkındalık geliştirmeleri ve bilgi edinmeleri sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaya hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Engelli Hakları Sözleşmesi hakkında bilgilendirmek
- Engellilik ve engelli bireylerin haklarına ilişkin farkındalık geliştirmek
- Çocuklara öz savunuculuk becerileri kazandırmak
- Akranları ile iletişimini güçlendirmek
- Stratejik düşünme becerisini geliştirmek
- Yaratıcı ve ortak çözüm yolları üretme becerisini geliştirmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2022

ÜRETİLDİĞİ KURUM

TEGV



Eşit Bakış

Eşit Bakış oyununun amacı, 6–19 yaş grubundaki çocuk ve gençlerin eşitlik, özde toplumsal cinsiyet eşitliği, cinsiyete dayalı şiddet, akran iletişimi ve pozitif iletişim konularında farkındalıklarını arttırmak, belirtilen konulara yönelik deneyimlerini paylaşmalarını sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaya hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Deneyimlerini paylaşmalarını sağlama
- Mantığa dayalı fikirler üretme ve neden–sonuç ilişkisi kurma
- Akranlarıyla ortak akılda birleşme
- Geçmiş deneyimlerini yorumlayabilme
- Toplumsal cinsiyete dayalı şiddet, toplumsal cinsiyet eşitliği, akran iletişimi ve pozitif iletişim konularında farkındalık kazandırma, öğrendiklerini sorgulama ve analiz etme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2022

ÜRETİLDİĞİ KURUM

UNICEF



Proje Adası

Proje Adası oyununun amacı, sürdürülebilir kalkınma hedefleri için farkındalık kazanma ve proje yazmadır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaya hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Takım içerisinde sinerji oluşturma
- Ortak akılda birleşme
- Deneyimlerini paylaşabilecekleri ortam hazırlama
- Proje yazımı hakkında bilgi verme ve farkındalık kazandırma
- Proje kavramları hakkında bilgilendirme ve farkındalık kazandırma
- Neden sonuç ilişkisi kurma
- Sorunlara yaratıcı çözümler üretebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2022

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Siyamder



GloRe

GloRe oyununun amacı, gençlerin gönüllülük deneyimi sırasında edindiği veya geliştirdiği sosyal becerilerin farkına varmasıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Takım olarak hareket etme
- Yaratıcı fikirler üretme
- Gönüllülüğün önemini fark etme
- Gönüllülük çalışmalarında geliştirilen sosyal becerileri edinebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe
- ✓ İngilizce
- ✓ İtalyanca

ÜRETİLDİĞİ YIL

2022

ÜRETİLDİĞİ KURUM

GloRe



Farkındayım

Farkındayım oyununun amacı, madde bağımlılığı ve sigara bağımlılığıyla ilgili farkındalık kazandırmak, katılımcıların eğitim sırasında öğrendiği bilgileri test etmektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Takım olarak hareket etme
- Madde ve sigara bağımlılığı hakkında farkındalık oluşturma
- Sigara kullanımını azaltmaya yönelik katılımcıyı harekete geçirme
- Sigara kullanmanın maddi manevi zararlarına yönelik farkındalık oluşturma
- Yaratıcı fikirler üretme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Yeşilay



Sağlıcakla

Sağlıcakla oyununun amacı, sağlıklı yaşamı etkileyen spor, beslenme düzeni, uyku gibi konularda farkındalık oluşturmak ve oyuncuların çeşitli yöntemlerle yöntemlerle bu konuları deneyimlemelerini ya da görüşlerini aktarmalarını sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Sağlıklı yaşam hakkında farkındalık oluşturma
- Sağlıklı yaşama yönelik katılımcıyı harekete geçirme
- Spor, beslenme düzeni ve uykunun sağlıklı yaşam üzerindeki etkisi hakkında farkındalık oluşturma
- Kişilerin geçmiş deneyimlerinden çıkarımda bulunma
- Yaratıcı fikirler üretme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Yeşilay



Bırakabilirsin

Bırakabilirsin oyununun amacı, sigara içen kişiler hakkında farkındalıklar arttırmak, çevremizdeki sigara içen kişilere sigarayı bırakmaları için gerekli adımlar hakkında bilgi vermek ve oyun içerisindeki sorular ile deneyimlerini paylaşmalarını sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma ve deneyimlerini paylaşmalarını sağlama
- "Bırakabilirsin!" adımlarını öğretme
- Bırakmak için destek alabilecekleri kurum/kişiler hakkında bilgilendirme
- Bırakabileceklerine/bırakmaya teşvik edeceklerine yönelik farkındalık oluşturma ve katılımcıyı harekete geçirme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Yeşilay



Teknolog

Teknolog oyununun amacı, teknolojinin zararları ve yararları hakkında farkındalık oluşturmak, teknoloji bağımlılığının nedenleri hakkındaki bilgileri pekiştirmek ve oyun sırasında uyguladıkları, inceledikleri kısımlarda katılımcıların kendi bağımlılık düzeylerini ölçmelerini sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma ve takım olarak hareket etme
- Teknoloji bağımlılığı hakkında farkındalık oluşturma
- Teknoloji kullanımına yönelik farkındalık oluşturma
- Teknolojinin doğru kullanımı üzerine katılımcıyı harekete geçirme
- Katılımcıların teknoloji kullanım oranlarını fark ettirme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Yeşilay



MobileKids

Mobile Kids Trafik Ateşböceği Programının amacı, proje tabanlı öğrenme programı ile öğrencilere trafik kurallarını çeşitli oyunlar ve onların deneyimlerini uygulamalarla farkındalık oluşturmak, öğretmek ve deneyimlettirmektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Trafik levha işaretlerini tanıma
- Trafik kurallarında yaya ve sürücülerin uyması gerekenleri öğrenme
- Takım çalışması ile proje tabanlı öğrenme sürecine katılma
- Verilen görevi uygun sürede tamamlama
- Çevresini gözlemleme ve gözlemediği sorunlara çözüm üretebilme
- Yaratıcı düşünce ve fikrini ifade edebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 yaş +
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

TEGV



Akranimo

Akranimo oyununun amacı, çocuklara akran zorbalığı hakkında bilgi vermek ve farkındalık kazandırmanın yanı sıra, çocukların akran iletişimini geliştirebilecekleri, deneyimlerini paylaşabilecekleri ve olayları analiz edebilecekleri bir alan oluşturmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Akranlar arasında sinerji oluşturma ve ortak akılda birleşme
- Deneyimlerini paylaşabilecekleri ortam hazırlama
- Akran iletişimi hakkında bilgi verme ve farkındalık kazandırma
- Akran zorbalığı hakkında bilgilendirme
- Neden sonuç ilişkisi kurma
- Sorunlara yaratıcı çözümler üretebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 yaş +
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



Aşk Metre

Aşk Metre oyununun amacı, sevginizi büyütme, sevdiklerinize sıkı sıkı sarılmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Birbirlerini tanımak için sohbet etme
- Anılar üzerine sohbet etme
- Geçmiş deneyimlerinden çıkarımda bulunma
- Neden sonuç ilişkisi kurma

HEDEF KİTLE:

- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2021

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Deniz ve Deniz Canlıları

Deniz ve Deniz Canlıları oyununun amacı, çocuklara deniz ve denizde yaşayan canlılar hakkında bilgi vermek ve farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Ekip olarak hareket edebilme
- Deniz ve deniz canlıları hakkında bilgi edinme
- Deniz ve deniz canlıları hakkında farkındalık kazanma
- Deniz ve deniz canlıları hakkında deneyimlerinden çıkarımda bulunma

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2019

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Antalya Büyükşehir Belediyesi



Değer Çarkı

Değer Çarkı oyununun amacı, 7 – 14 yaş grubu çocukların ve gençlerin toplumsal değerleri keşfetmeleri, empati kurlmaları, kendi değerleri hakkında farkındalık kazanmaları ve değer yargısı geliştirebilmeleri için ortam sağlamaktır. Oyun; çocukların ve gençlerin; aileleriyle veya okulda arkadaşlarıyla değerlerini konuşmasını amaçlamaktadır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Kendi değerlerini keşfetme
- Kendi değerleriyle değer yargısı geliştirme
- Toplumsal değerlerin farkına varma
- Değerlerin günlük hayatımızdaki yerini sorgulama
- Örnek olaylarla değerleri derinlemesine düşünme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 yaş +
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe
- ✓ İngilizce

ÜRETİLDİĞİ YIL

2019

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Doğan holding



Denge ve Denetleme Oyunu

Denge ve Denetleme Oyunu'nun amacı, denge denetleme ilkelerine yönelik farkındalık yaratmak, gündelik hayatla bağı kurularak kolayca anlaşılmasının sağlamak için, oyuncuların deneyimleyerek öğreneceği bir ortam sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Denge denetleme prensiplerini özümseme
- Temel demokratik değerleri, denge denetleme sistemini ve ilkelerini farkına varma
- Denge denetleme ilkelerini anlatabilecek ve kendi bölgelerinde eğitimler organize edebilecek kapasiteye erişme
- Denge denetleme ilkelerinin yerel, ulusal ve uluslararası alanda görünürlüğünü ve bilinirliğini artırılması için neler yapılabileceği konusunda farkındalık kazanma

HEDEF KİTLE:

- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2019

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Denge ve Denetleme Ağı



İşte Değişlik

İşte Değişlik oyununun amacı, 18 yaş üstü genç ve yetişkinlerin toplumsal cinsiyet eşitliğini; iş hayatı bağlamında sorgulamasını, tartışmasını ve çözümler üzerinde düşünerek farkındalıklarını artırmayı sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Toplumsal cinsiyet eşitliği, iş hayatında eşitlik konularında farkındalık kazanma
- Toplumsal cinsiyet eşitliğinde yaşanan sorunlara çözüm önerileri getirme
- Yeni öğrenilen bilgileri sorgulama ve analiz etme
- Yaratıcı çözümler ortaya çıkarma

HEDEF KİTLE:

- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2019

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Etiler Soroptimist Kulübü



Haklarımı Öğreniyorum

Haklarımı Öğreniyorum oyununun amacı; oyun içinde yer alan 6 temada; ayrımcılık, barış, çocuk hakları, insan hakları ve demokrasi, toplumsal cinsiyet ve ekoloji konularında çocuklara farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Ayrımcılık, barış, çocuk hakları, insan hakları ve demokrasi, toplumsal cinsiyet ve ekoloji konularında farkındalık kazanır.
- Yaşanan problem durumlarına çözüm önerileri getirir.
- Yeni öğrendiği bilgileri sorgular ve analiz eder.
- Duygu ve düşüncelerini yönergelere uygun şekilde ifade eder.
- Yaratıcı fikirler ortaya çıkarır.
- Akranlarıyla ortak akılda birleşir ve iş birliği yapar.

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 6 yaş +
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2019

ÜRETİLDİĞİ KURUM

TEGV



Farklılıklar Birlikte

Farklılıklar Birlikte oyununun amacı, çocukların çevrelerinde olan farklılıklara duyarlılığını arttırarak sosyal becerilerini güçlendirmek amaçlanmıştır. Çocuklar farklı özelliklere sahip canavarları tanıyarak çevrelerindeki farklılıkları gözleme fırsatına sahip olabilecektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Nesne/durum/olaya dikkatini verme ve tahminde bulunma
- Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirme
- Neden-sonuç ilişkisi kurma
- Konuşurken dil bilgisi yapılarını kullanma
- Bir olay/durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklama
- Farklılıklara saygı gösterme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 3 – 6 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2019

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Tohum Otizm



Gioco

Gioco oyununun amacı, gençlerin ve yetişkinlerin geçirdikleri yılı değerlendirmeleri ve anıları üzerine sohbet ederek keyifli vakit geçirmeleridir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Neden-sonuç ilişkisi kurma
- Yaratıcı fikirler bulma
- Birbirlerini dinleme
- Kendini ifade etme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2018

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Mikrobik

Mikrobik oyununun amacı; çocukların el hijyeninin sağlanması, sağlık açısından önemi ve diş sağlığı konusunda bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesidir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- El ve diş sağlığı konusunda bilgilendirme
- Hijyen konusunda farkındalık kazanma
- Ekip çalışması yapabilme
- Zaman yönetimi yapabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2018

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal
İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



SurvivalKit-2

Survival Kit2 oyununun amacı; üç etaplı oluşan ve proje yazma sürecini anlatan, deneysel öğrenme merkezli bilgi ve deneyim kazanmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Proje yazma hakkında temel bilgileri edinebilmek
- Proje yazma adımlarını deneyimleyerek öğrenebilmek
- Örnek projeleri inceleyebilmek
- Proje yazmadaki kritik noktaları öğrenebilmek
- Takım olarak ortak akılda birleşebilmek
- Zamanı etkin kullanabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ İngilizce

ÜRETİLDİĞİ YIL

2018

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Abdullah Gül Üniversitesi



TEK

TEK (Toplumsal Eşitlik Kiti) oyununun amacı; toplumda yaşadığımız, sözlerimizde olan, birebir yaşadığımız ya da gözlemlediğimiz olaylarda ve diğer ülkelerdeki toplumsal cinsiyet eşitliği/eşitsizliği konularında düşündürme, sorgulama ve farkındalık yaratmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sıklıkla kullanılan cinsiyetçi sözlerin farkına varabilme
- Doğru bilgiye nasıl ulaşılacağı konusunda farkındalık kazanabilme
- Sosyal çevresindeki durumu analiz edebilme
- Toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin önüne nasıl geçilebileceği ile ilgili farkındalık kazanabilme
- Cinsiyet eşitsizliği konusundaki problemlere çözüm önerileri sunabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 9 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2018

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Vidi Vici

Vidi Vici oyununun amacı, geçirilen yılın değerlendirilmesi ve yaşanan olaylar üzerine sohbet ederek keyifli vakit geçirilmesidir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Takım olma
- Sinerji oluşturma
- Neden-sonuç ilişkisi kurma
- Yaratıcı fikirler bulma

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Zip Zap

Zip Zap oyununun amacı, çocukların dikkatlerini toplamaları ve önlerindeki şekle göre hareket ederek yolu tamamlamalarıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Strateji oluşturabilme
- Ekip olabilme
- Yaratıcı fikirler geliştirebilme
- İletişim kurabilme
- Dikkatlerini toplayabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



Proker

Proker oyununun amacı; Avrupa Birliği'nin tarihi, coğrafyası, organları, kültürü hakkında bilgi sahibi olurken, farklı sorunlara göre çözüm önerisi getirmek, hedef kitleyi belirlemek, proje faaliyetlerini planlamak ve son olarak da oluşturulan proje uygun fonu seçerek projeyi tamamlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Avrupa Birliği hakkında bilgi sahibi olabilme
- Belirli bir soruna çözüm yolu oluşturabilme
- Proje yazma sürecini öğrenebilme
- Analitik düşünebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Şişli Belediyesi



İş'te Gençlik

İş'te Gençlik oyununun amacı; girişimcilik ve sosyal girişimcilik kavramlarının anlaşılmasını sağlamak, girişimcilik ruhunu geliştirmek ve oyunu oynayan kişilerin iş planı geliştirme konusunda yetkinliklerini artırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Girişimcilik hakkında temel bilgileri edinebilmek
- Girişimcilik ve sosyal girişimcilik hakkında bilgi edinebilmek
- Girişimcilik vakalarını dinleyip yorumlayabilmek ve analiz edebilmek
- Örnek bir girişim planlamak ve uygulamak

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe – İngilizce
- ✓ İtalyanca – Portekizce
- ✓ İspanyolca

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Antalya AB Çalışmalarını Destekleme Merkezi Derneği



Bul Atla

Bul Atla oyununun amacı, çocukların yönergelere göre hareket etmesi, verilen ayrıntıları fark etmesi ve arkadaşlarıyla koordineli olması amaçlanmıştır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Ekip olabilme
- Yönergelere göre hareket edebilme
- Strateji oluşturabilme
- Yaratıcı fikirler geliştirebilme
- İletişim kurabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



Araştıran Çocuk

Araştıran Çocuk oyununun amacı, çocukların etrafa daha dikkatli bakmaları, incelemeleri, farklı gelen ya da bilmedikleri şeyleri öğrenmek için girişimde bulunmaları ve iyi bildikleri konularda açıklamalarda yapmalarınıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Dikkatlerini toplayabilme
- Gördüklerini analiz edebilme
- Önceki bilgilerinden çıkarımda bulunabilme
- Kendilerini ifade edebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 4 – 12 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



KodAdım

Kod Adım oyununun amacı, belirli şartlara ve düzene bağlı olarak yapılması öngörülen yönergeleri alternatif çözüm yolları bularak hayata geçirmektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sistematik düşünebilme
- Problem çözebilme
- Olaylar arasında bağlantı kurabilme
- Yaratıcı düşünebilme
- Dikkatini toplayabilme
- Alternatif çözüm yolları bulabilme
- Takım çalışması bilincini geliştirme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 12 +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

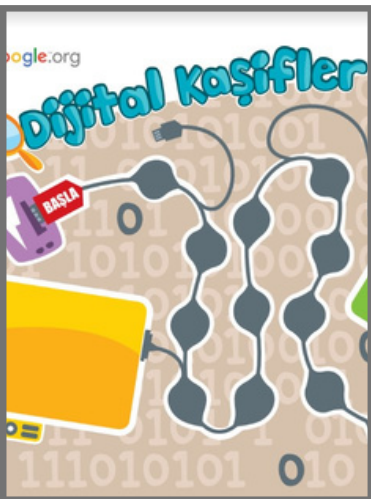
- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

TEGV



Dijital Kaşifler

Dijital Kaşifler oyununun amacı; Dijital Yurttaşlık ve Dijital Zorbalık, Teknoloji ve Güvenli İnternet konularında katılımcılara farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Dijital Yurttaşlık, Dijital Zorbalık, Zihin Haritası gibi teknoloji dünyasında kullanılan terimlerin anlamlarını bilme
- Teknolojik araçları ihtiyaçları doğrultusunda amacına uygun bir şekilde kullanabilme
- Kendinin ve akranlarının interneti/sosyal medyayı nasıl ve ne amaçla kullandığını sorgulayabilme
- İzlediği ve okuduğu kaynakları yorumlayabilir ve akranlarına aktarabilme
- Takım çalışması bilincini geliştirme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 12 +
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

TEGV



Değer Taşı

Değer Taşı oyununun amacı; genç ve yetişkinlerin kendi değerlerinin farkına varmaları ve toplumsal değerlerin dönüşümüne katkı sağlamaları için ortam sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Kendi değerleri hakkında konuşabilme
- Daha önce fark etmedikleri değerlerini keşfedebilme
- Değişmez değerlerinin farkına varabilme
- Başkalarının değerlerine saygı gösterebilme
- Değerleri sorgulayabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Doğan Holding



Topik

Topik oyununun amacı, katılımcıların tümünün tek bir ekip olarak birlikte hareket etmeleri, strateji geliştirmeleri ve dinamikler değiştiğinde farklı çözüm yolları geliştirebilmelerine olanak sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- İletişim becerilerini geliştirebilme
- Soyut düşünme becerisini geliştirme
- Strateji oluşturabilme
- Analitik düşünebilme
- Takım çalışması yapabilme
- Farklı fikirleri dinleyebilme
- Ortak fikirde buluşabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Müze Kaşifleri

Müze Kaşifler oyununun amacı; müzenin içinde yer alan karakterlerin geliştirilen oyunla eğlenceli şekilde öğrenilmesidir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Müze gezisi yapabilme
- Müzeden bilgi edinebilme
- Ekip olarak hareket edebilme
- İletişim kurabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Müze Hazine Macerası

Müze Hazine Macerası oyununun amacı; müzede yer alan karakterlerle ilgili detaylı bilgiye sahip olma ve deneyimlerinden çıkarımda bulunabilmektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Neden sonuç ilişkisi kurabilme
- Yaratıcı fikirler üretebilme
- İletişim kurabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Açmaca

Açmaca oyununun amacı; oyuncuların dikkatlerini toplayarak odaklanmaları, grup arkadaşlarıyla koordineli çalışmaları ve strateji oluşturmalarıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmış hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Odaklanabilme
- Dikkatini toplayabilme
- Koordineli çalışabilme
- Strateji oluşturabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe
- ✓ Arapça

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Benim İlk Kitabım

Benim İlk Kitabım oyununun amacı, 3 – 6 yaş arasındaki çocukların küçük kas motor becerilerini, bilişsel becerilerini ve öz bakım becerilerini desteklemek amaçlanmıştır. Oyun içindeki etkinlikler ile çocuklar; renkler, şekiller, taşıtlar, hayvanlar ve bazı kavramlar hakkında farkındalık kazanacaklardır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmış hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Öz bakım becerilerini destekleme
- Küçük kas motor becerilerini destekleme
- Sosyal-duygusal becerilerini destekleme
- Bilişsel becerileri destekleme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 3–6 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2017

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



60 Dakikada Avrupa

60 Dakikada Avrupa oyununun amacı; gençlerin ve yetişkinlerin Avrupa konusunda bilgi vermek ve farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmış hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Takım çalışması yapabilme
- Avrupa hakkında bilgi sahibi olabilme
- Farklı fikirleri dinleyebilme ve uygun fikri seçebilme
- Gençlik fırsatları hakkında bilgi sahibi olabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

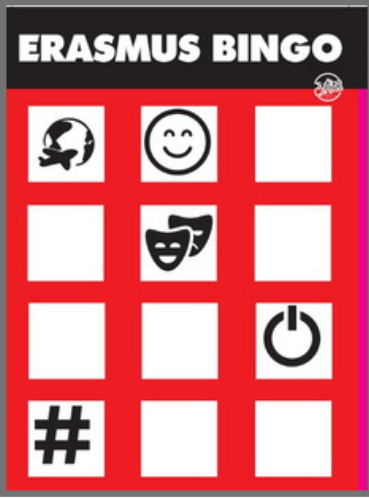
- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2016

ÜRETİLDİĞİ KURUM

AB Bilgi Merkezi



Erasmus Bingo

Erasmus Bingo oyununun amacı; farklı kültürden gelen kişilerin birbirlerini tanınması, kaynaşması ve paylaşımında bulunmasıdır.

Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Farklı kültürler saygı gösterebilme
- Kültürlerarası iletişim kurabilme
- Sinerji oluşturabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ İngilizce

ÜRETİLDİĞİ YIL

2016

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Erasmus+



Kutukulli

Kutukulli oyununun amacı, bitmek üzere olan yılı değerlendirme ve yaşananlar üzerine sohbet ederek keyifli vakit geçirmektir.

Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Neden–sonuç ilişkisi kurma
- Yaratıcı fikirler bulma
- Birbirlerini dinleme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2016

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



SurvivalKit

SurvivalKit oyununun amacı, Erasmus Ofislerinin daha yenilikçi ve etkili eğitimler yapmasına destek olmak ve üniversite öğrenme ortamlarını yenilikçi yöntemler ve öğrenme oyunlarıyla zenginleştirmektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Kültürlerarası İletişim Kurabilme
- Sinerji oluşturma
- Neden–sonuç ilişkisi kurma
- Yaratıcı fikirler bulma

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 16 yaş +

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2016

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Abdullah Gül Üniversitesi



Sarıyer Oyunu

Sarıyer Oyunu'nun amacı, çocukların, çocuk hakları konusunda bilgi ve farkındalık kazanmalarınıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Çocuk Hakları konusunda bilgi edinebilme
- Çocuk Hakları konusunda farkındalık kazanabilme
- İş birliği yapabilme
- Takım olarak hareket edebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2016

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Sarıyer Belediyesi



BilgiDevasa

Bilgi Devasa oyununun amacı; sağlıklı bir yaşam için bedensel aktivitenin önemini vurgulamak, bedensel aktivite ile sağlıklı yaşamın yanı sıra bireyde, duygusal rahatlama, sosyalleşme ve bağımsızlık duygusu da uyandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Hareket sınırlılıklarının farkına varabilmek
- Düzgün duruş ve koordinasyon sağlayabilmek
- Art arda hareketlerde dengeyi koruyabilmek
- Hareket-duyumu algısı geliştirebilmek
- Takım olarak koordineli hareket edebilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2015

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Genç Birikim Derneği



Yolbaşı

Yolbaşı oyununun amacı, ailelerin ve arkadaşların biten yılı değerlendirme amacıyla sohbet ederek keyifli vakit geçirmeleridir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaları hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Neden-sonuç ilişkisi kurma
- Yaratıcı fikirler bulma
- Birbirlerini dinleme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13–18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19+ yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2015

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Renkli Harfler

Renkli Harfler oyununun amacı, Türkçe ve İngilizce harflerin öğretilmesi, günlük hayatta sık kullanılan kelimelerin okunması ve yazılması amaçlanmaktadır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Türkçe ve İngilizce dilinde pratik yapabilmek
- Yeni öğrendiği bilgileri tekrar edebilmek
- Odaklanabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 6 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13–18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ İngilizce
- ✓ Arapça

ÜRETİLDİĞİ YIL

2015

ÜRETİLDİĞİ KURUM

IBC – Uluslararası Mavi Hilal
İnsani Yardım ve Kalkınma Vakfı



BilgiŞifa

BilgiŞifa oyununun amacı; kanser ve cinsel yolla bulaşan hastalıklar hakkında doğru bilgi vermenin yanı sıra, kişinin kendisinin farkına varması ve sağlıklı kalması için farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Toplum arasında yaygın olarak doğru kabul edilen bazı bilgilerin yanlış olduğunu anlamak
- Yaratıcı fikirler bulabilmek
- Erken müdahalenin önemini anlayabilmek
- Bazı hastalıkların bulaşacağı olmadığını farkına varabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2015

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Genç Birikim Derneği



GençMönü

GençMönü oyununda amaç; beslenmenin sağlıklı yaşamla doğrudan ilişkisinin olduğu ve basit bilgilerle üç öğünde sağlıklı beslenmenin nasıl olacağı hakkında farkındalık sağlanmasıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Toplum tarafında beslenme ile ilgili yanlış bilgileri öğrenebilmek
- Kendi beslenme alışkanlıklarımızın ne derece doğru olduğunu öğrenebilmek
- Beslenme ile ilgili sıklıkla kullandığımız kavramların anlamlarını doğru şekliyle öğrenebilmek
- Grup içinde ortak bir karar alabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7– 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2015

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Genç Birikim Derneği



Toolfair

Toolfair oyununun amacı, oyuna katılan ve birbirini tanımayan grubun birbirine ısınması ve farklı özelliklerini tanınmasıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Kaynaşma
- Sinerji oluşturma
- Yaratıcı fikirler bulabilme
- Grup dinamiği oluşturabilme
- Takım olarak hareket edebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe
- ✓ İngilizce

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



P.C.M.

P.C.M. oyununun amacı, Avrupa Birliği'nin tarihi, coğrafyası, organları, kültürü hakkında bilgi sahibi olurken, farklı kategorilerdeki sorunlara göre çözüm önerisi getirmek, hedef kitleyi belirlemek, proje faaliyetlerini planlamak ve son olarak da oluşturulan proje uygun fonu seçerek projeyi tamamlamaya çalışmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- AB hakkında bilgi sahibi olmak
- Belirli bir soruna çözüm yolu oluşturmak
- Proje yazma sürecini öğrenmek
- Analitik düşünmek
- Seçenekler arasında, en uygun olanı seçmek
- Takım içinde dayanışma ve iş birliğini sağlamak

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Çocuk Hakları Sek Sek

Çocuk Hakları Sek Sek oyununun amacı, çocuklara sahip oldukları haklar konusunda bilgi vermek ve çeşitli yöntemlerle bu hakları yorumlamalarını, analiz etmelerini sağlamaktır.

Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- "Çocuk Hakları Sözleşmesi" hakkında farkındalık kazanmak ve bilgi edinmek
- Çocuk Hakları Sözleşmesinde yer alan belirli hakları öğrenip, yorumlayabilmek
- Yaratıcı çözüm önerileri getirebilmek
- Sözel ve yazılı yönergelerle hareket edebilmek
- Geçmiş deneyimlerinden çıkarımda bulunabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

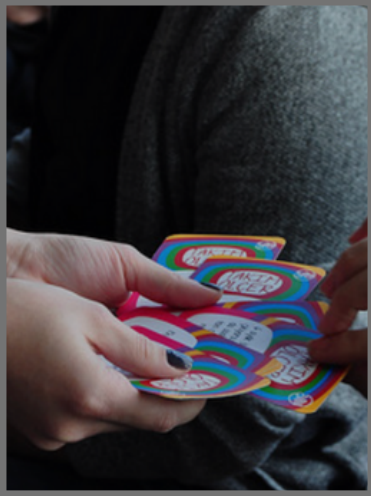
- ✓ Türkçe
- ✓ Arapça

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Genç Gönüllüler Derneği



Takım Ölçer

Takım Ölçer oyununun amacı; oyuna katılan grubun hareketlenmesi, birbirine ısınması ve farklı özelliklerin tanınmasıdır. Birbiri ile henüz tanışmamış grubun, çok kısa bir sürede tanışır ve kaynaşır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Yaratıcı fikirler bulabilme
- Grup dinamiği oluşturabilme
- Takım olarak hareket edebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe
- ✓ İngilizce

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Bahse Var mısın?

Bahse Var mısın? oyununun amacı; Avrupa Tarihi, Avrupa Coğrafyası, Avrupa Kültürü ve Avrupa Fırsatları konularında oyuncuların eğlenirken bilgi sahibi olması ve takım çalışması, strateji geliştirme, muhakeme gücü, yaratıcılık becerilerinin gelişmesine katkıda bulunmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Takım çalışması yapabilme
- Avrupa hakkında bilgi sahibi olabilme
- Farklı fikirleri dinleyebilme ve uygun fikri seçebilme
- Gençlik fırsatları hakkında bilgi sahibi olabilme
- Takım olarak güçlü ve zayıf yönlerini bilerek strateji kurabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Antalya AB Çalışmalarını Destekleme Merkezi Derneği



Bahtına Ne Çıkarsa

Bahtına Ne Çıkarsa oyununun amacı, farklı engeller hakkında duyarlılığı güçlendirmek ve engellilerin basit görünen eylemlerde bile ne tür güçlükler yaşadıkları konusunda bilinç uyandırmak amaçlanmıştır. Ayrıca oyun sonunda kazanılması beklenenler aşağıda sıralanmıştır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Farklı engel gruplarını tanıyabilme
- Grup içindeki sorumluluğunu yerine getirebilme
- Akranlarının fikirlerini dinleyip, kendi düşüncesini söyleyebilme
- Engelli bireylerin bir zorlukla karşılaştığında neler hissettiğini anlayabilme
- Ekip arkadaşlarıyla işbirliği içinde hareket edebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 6 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

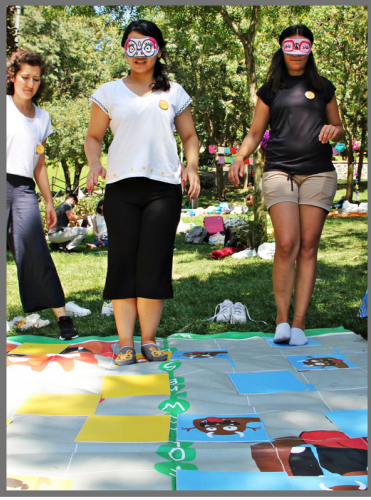
- ✓ Türkçe
- ✓ Arapça

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Can Kulağı

Can Kulağı oyununda amaç; verilen yönergelere uygun alternatif bir çözüm ve iletişim yöntemi bularak, uygun strateji ile başarıya ulaşmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Ekip olarak çalışabilme
- İş birliği yapabilme
- Strateji oluşturabilme
- Yaptığı işe dikkatini verebilme
- Mantığa dayalı fikirler üretebilme
- Sözel yönergelere göre hareket edebilme
- Deneyimlerden çıkarımlarda bulunabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Çark-ı Fark

Çark'ı Fark oyununun amacı, farklı engelli gruplarını tanımak, ön yargıları ortaya çıkarmak ve çocukların engellilik konusundaki bilgi seviyelerinin ve yaklaşımlarının ortaya çıkarılarak, doğru bilgilendirmenin yapılmasıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Farklı engellilik durumları hakkında bilgi edinme
- Gündelik hayattaki engelli yaşamına yönelik farkındalığı ve gözlem becerilerini güçlendirme
- Ortak akli kullanarak problemleri çözebilme becerisi geliştirme
- Deneyimlerden çıkarımlarda bulunabilme
- Strateji oluşturabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Karegiller

Karegiller oyununun amacı; sözlü iletişim kurmadan, başka bir iletişim yolu bularak, analitik düşünce ve neden-sonuç ilişkilerini kullanarak verilen görevin süre içinde tamamlanmasıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- İş birliği yapabilmek
- Tümevarım yöntemini kullanmak
- Analitik düşünebilmek
- Neden – sonuç ilişkisi kurabilmek
- Farklı iletişim yollarını keşfetmek
- Soyut düşünme becerisini geliştirmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Kontrol Sende

Kontrol Sende oyununun amacı, okul ortamının engelli bireyler için uygun olup olmadığını anlamak, engelli bireylerin ihtiyaçları hakkında farkındalık kazandırmak ve aşağıda belirtilen maddeleri kazandırmak amaçlanmıştır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Engelli bireyler için gerekli fiziksel ortam hakkında bilgi sahibi olabilmek
- Bir yerin kriterlere uygun olup olmadığını kontrol edebilmek
- Eleştiri yapabilmek
- Sorumluluğunu yerine getirebilmek
- Muhakeme becerilerini geliştirebilmek
- Kendi fikrini söyleyebilmek

HEDEF KİTLE:

✓ Çocuk: 6 – 12 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Görünmez Mesaj

Görünmez Mesaj oyununda amaç, çocukların görme dışındaki hislerinin farkına varmalarını sağlamak ve görme engellilerin kullandığı Braille alfabesi hakkında farkındalık oluşturmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Görme engelliler ve dokunma hissi konusunda farkındalık geliştirme
- Takım çalışması ve problem çözebilme becerisini geliştirme
- Ekip arkadaşlarıyla fikir alışverişi yapabilmek,
- Engeli olan kişilerin yaşam becerilerine dair farkındalık geliştirme
- Braille alfabesi gibi engeli olan bireylerin kullandığı yöntemler hakkında farkındalık geliştirme

HEDEF KİTLE:

✓ Çocuk: 7 – 12 yaş

✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Kartbala

Kartbala oyununun amacı, bireyin engelli olmasının, bazı şeyleri yapmasından yoksun olacağı anlamına gelmediğini göstermek ve çocukların önyargılarını kırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Önyargıların farkına varma
- Engellilere yönelik düşüncelerinin ve duygularının farkına varma
- Soyut düşünebilme
- Bir resimdeki olayı zihninde canlandırabilme
- Yaptığı işe dikkatini yoğunlaştırabilme
- Neden – sonuç ilişkisi kurabilme
- Geçmiş deneyimlerini kullanabilme
- Empati kurabilme

HEDEF KİTLE:

✓ Çocuk: 7 – 12 yaş

✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Konuşan Eller

Konuşan Eller oyununun amacı; alternatif bir iletişim yolu olan ve işitme engelli bireylerin kullandığı işaret dili hakkında farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- İşaret dilini kullanarak deneyim kazanabilmek
- Takım çalışması ve problem çözme becerisini geliştirebilmek
- Engeli olan kişilerin yaşam becerilerine dair farkındalık geliştirebilmek
- Kısa süre gördüğü şekilleri zihninde tutabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Okul Timi

Okul Timi oyununun amacı; farklı engellere sahip kişiler hakkında bilgi sahibi olmak ve yaşadıkları zorluklar hakkında farkındalık kazandırmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Farklı engel grupları hakkında bilgi sahibi olma
- Engelli kişilerin yaşadığı zorluklar hakkında farkındalık kazanma
- Ekip olarak hareket edebilme
- İletişim kurabilme
- Strateji oluşturabilme
- Kriz durumlarında alternatif çözüm yolları üretebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Sınıf Turnuvası

Sınıf Turnuvası oyununun amacı; okul çağı çocukların sınıf içinde birbirlerine saygılı, hoşgörü ve dahil edici bir ortam sağlanmasıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılmaması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Başkalarına saygı gösterebilme
- İletişim kurabilme
- Fikrini ifade edebilme
- Ortak değerlerin farkında varabilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 6 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe
- ✓ Arapça

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Bayburt Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü



Öz Tombala

Öz Tombala oyununun amacı, gençlerin ve yetişkinlerin geçirdikleri yılı sohbet ederek keyifle değerlendirmeleridir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Sinerji oluşturma
- Neden-sonuç ilişkisi kurma
- Yaratıcı fikirler bulma
- Birbirlerini dinleme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2014

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Konuş Onunla

Konuş Onunla oyununun amacı, gençlerin, “Mekân”, “Zaman”, “Kişi” ve “Konu” kategorisini kullanarak istenilen süre boyunca ve yaratıcı bir hikâye oluşturarak konuşmalarıdır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Zamanını etkin kullanabilmek
- Yaratıcı fikirler geliştirebilmek
- Analitik düşünebilmek
- Belirli bir konu hakkında istenilen süre kadar konuşabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2013

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Bilgelik Çarkı

Bilgelik Çarkı oyununun amacı; “Gençlik Fırsatları”, “Gençlik Politikaları ve Gençlik Hakları”, “Genel Kültürü”, “Sağlık ve Spor” ve “Vatandaşlık ve İnsan Hakları” konularında eğlenceli görevlerle bilgi vermek ve yorumlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Geçmiş bilgilerinden çıkarımda bulunabilmek
- Takım olarak karar verebilmek
- Farklı fikirleri dinleyip, kendi düşüncesini söyleyebilmek
- Ekip olarak çalışabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2013

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Türk Kızılayı İzmir Şubesi



Kuşatma

Kuşatma oyununun amacı, gençlerin tek bir ekip olarak, ortak amaç doğrultusunda, ekipteki görev dağılımları ve yapılan hamleleri çok iyi takip ederek başarıya ulaşmaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Ekip olarak çalışabilmek
- Analitik düşünebilmek
- Neden – sonuç ilişkisi kurabilmek
- Öngörülü hareket edebilmek
- Soyut düşünebilmek
- Deneyimlerden çıkarımda bulunabilmek

HEDEF KİTLE:

- ✓ Genç: 13 – 18 yaş
- ✓ Yetişkin: 19 + yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2013

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Öğrenme Tasarımları



Yaşamatik

Yaşamatik oyununun amacı, gençlerin, toplumda karşılaşılan farklı sorunlar hakkında farkındalık kazanmaları ve bu sorunlara çözüm olabilecek fikirler üretmelerini sağlamaktır. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- İyilik ve toplumsal fayda bilinci kazanmayı sağlama
- Toplumla yardım edilebilecek konuların farkına varma
- İş birliği, dayanışma ve ekip çalışması geliştirme
- Analitik düşünebilme ve çözüm üretebilme
- Ortak aklı kullanabilme ve kendini ifade edebilme
- Strateji geliştirebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2013

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Gençlik ve Spor Bakanlığı



Benim İyilik Ağacım

Benim İyilik Ağacım oyununun amacı, gençlerde iyilik ve toplumsal fayda bilincini geliştirmektir. Oyun süresinde ve sonunda ulaşılması hedeflenen kazanımlar şu şekildedir:

- Toplumla yardım edilebilecek konuların farkına varabilme
- İş birliği, dayanışma ve ekip çalışması geliştirebilme
- Analitik düşünebilme
- Yaşanılan çevre ve toplumsal sorunlar hakkında fikir geliştirebilme
- Topluluk önünde konuşabilme, ortak aklı kullanabilme
- Strateji geliştirme becerilerini güçlendirme
- Zaman yönetimi becerisi kazandırma
- Farklı düşünceleri objektif değerlendirebilme

HEDEF KİTLE:

- ✓ Çocuk: 7 – 12 yaş
- ✓ Genç: 13 – 18 yaş

DİL SEÇENEĞİ:

- ✓ Türkçe

ÜRETİLDİĞİ YIL

2013

ÜRETİLDİĞİ KURUM

Gençlik ve Spor Bakanlığı