

GaGEN

Çevre Eğitiminde Nesiller Arası Öğrenme Yaklaşımı

El Kitabı



Ortaklar

Euro-Med Youth Federation - EMYF e. V.

Aproximar

Afeji Hautes-de-France

Virtual Campus LDA

K-GEM

PCG Polska Sp. z o.o

Yazarlar

Maria Gonalves, Aproximar

Joana Portugal, Aproximar

Agnieszka Sokolnicka, PCG

Sözleşme Numarası: 2022-1-DE02-KA220-ADU-000088317

Avrupa Birlięi tarafından ortaklaşa finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birlięi veya Avrupa Komisyonu'nun görüşlerini yansıtımayabilir. Avrupa Birlięi veya Avrupa Komisyonu bunlardan sorumlu tutulamaz.



Bu çalışma © 2022–2025, ERASMUS+ ortaklığı tarafından gerçekleştirilen ‘GAGEN – İklim Deęişikliği Konusunda Nesiller Arası Farkındalığı Artırmak İçin Ciddi Oyunların Kullanılması’ projesi (Proje numarası: 2022-1-DE02-KA220-ADU-000088317) kapsamında Attribution-ShareAlike 4.0 International lisansı altında lisanslanmıştır.

İÇİNDEKİLER

| | |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Giriş | 3 |
| Amaçlar | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| Metodoloji..... | 6 |
| Oyunun tanıtımına yönelik yayım kaynakları..... | 6 |
| Katılım Aşaması..... | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| Programın Uygulanması | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| AMAÇLAR | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| ÇIKTILAR | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| YAPI | 10 |
| 1 st Örnek Olay Polonya - PCG..... | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| 2 nd Örnek Olay Polonya - PCG..... | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| ULUSLARARASI KURALLAR | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| A) Genç katılımcılar için öğrenme oturumları | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| B) Daha büyük yaştaki katılımcılar için öğrenme oturumları | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| 1 st Örnek Olay Fransa - AFEJI | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| C) Uluslararası Oturumlar | 23 |
| Örnek Olay Portekiz - Aproximar | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| Tavsiyeler | 28 |
| 2 nd Örnek Olay Fransa - AFEJI..... | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| Örnek Olay Türkiye – K-GEM | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |
| Gelecekteki Çoğaltma Tavsiyeleri | 39 |
| Kaynakça | Hata! Yer işareti tanımlanmamış. |

Giriş

Çevre eğitimi ağırlıklı olarak genç nesilleri hedef alırken, yaşlıları göz ardı etmiştir (Liu & Kaplan, 2016). Bununla birlikte, yaşlı nesilleri eğitmek, davranış değişikliği için güçlü bir araç olabilir ve iklim değişikliği üzerinde daha önemli bir etkiye sahip olabilir. Çocuklar ve yaşlılar arasındaki etkileşim, tek başına müdahalelere kıyasla daha büyük bir katma değer sağlıyor gibi görünmektedir (Liu & Kaplan, 2016). Bu anlamda, yaşlanmaya ilişkin olumsuz stereotipleri yıkmak, her yaşta insan için daha olumlu bir toplumu teşvik etmenin temel bir adımıdır (Marques vd., 2020). Nesiller arası etkinlikleri teşvik etmek, bu hedefe ulaşmanın olası bir yoludur (DSÖ, 2021). Çalışmalar, nesiller arası oyunun iletişim biçimlerini ve genç ve yaşlı insanların standart rollerini değiştirdiğini ve böylece iki yaş grubunun bağlantı kurması için fırsatlar sağladığını göstermektedir (Zhang & Kaufman, 2016).

Kuşaklararası öğrenme, farklı kuşaklardan iki veya daha fazla birey arasında bilgi alışverişinin gerçekleştiği, tüm taraflar için bir konu, kavram veya kültürün bir yönüne dair daha derin bir anlayış geliştiren bir süreçtir. Bu tür öğrenme, genellikle genç ve yaşlı üyelerin birbirleriyle etkileşim kurmasıyla bilgi, beceri, tutum ve alışkanlıkların iki yönlü aktarımını içerir. Bu süreç sayesinde bireyler, diğer kuşaklardakilerden öğrenirken kendi bilgi ve inançları üzerinde de düşünürler (Stefan, 2020).

Kuşaklararası etkinlikler, farklı kuşaklar arasında bağlantı ve etkileşimi teşvik etmek amacıyla düzenlenen etkinliklerdir. Kuşaklararası öğrenme ile diğer öğrenme türleri (örneğin, çok kuşaklı öğrenme) arasındaki fark, öğrenme sürecine aktif olarak katılan farklı kuşaklardan bireysel katılımcılara odaklanılmasında yatmaktadır. Bu, farklı kuşaklar arasında bilgi, beceri ve deneyimlerin paylaşıldığı iki yönlü bir süreçtir (Rabusicová vd., 2015). Bu tür etkinliklerin karşılıklılığı sağlaması, tüm hedef gruplar için karşılıklı öğrenmeyi ve faydaları teşvik etmesi ve ortak bir amaca yönelik katılımı ve işbirliğini desteklemesi gerekir (Coull, n.d.; Schmidt-Hertha vd., 2014). Dolayısıyla, bu sadece farklı yaşlardaki insanları bir araya getirmek değil, katılımcıları birbirleriyle bağlantı kurmaya iten etkileşimli eylemlerin ve etkinliklerin uygulanmasıdır.



Oyunların Güncel Durumu – Uluslararası Rapor (Brzozowska vd., 2023) ve GaGEN Oyununun Metodolojik Çerçevesi (Gonçalves vd., 2024) kuşaklararası oyunların önemine ve en ilgili tanımlara zaten vurgu yapmıştır. Ayrıca, yetişkin eğitimcilerinin kuşaklararası etkinlikleri çevre eğitimi ve oyun kullanımıyla birleştirme kapasitesini geliştirmek için özel eğitim içerikleri içeren, salt okunur bir belge olan Oyun Kolaylaştırıcıları Eğitim Paketi ve temel konular etrafında bir Web Semineri Serisi de mevcuttur. Buna rağmen, etkili uygulamayı destekleyebilecek daha uygulamalı bir yaklaşıma ihtiyaç vardır.

Bu belge, GaGEN Oyunu kullanılarak çevre eğitiminde kuşaklararası öğrenme yaklaşımının uygulanmasına yönelik pratik bilgiler içeren bir "talimat kılavuzu" veya kitap anlamında GaGEN girişiminin El Kitabını sunmaktadır. Bu el kitabı, Erasmus+ KA220-ADU - Yetişkin eğitiminde işbirliği ortaklıkları tarafından finanse edilen GaGEN girişimi kapsamında geliştirilmiştir. Proje geliştirme ve belirli çıktılara ve kaynaklara erişim hakkında daha fazla bilgi için resmi web sitesini ziyaret edebilirsiniz: <https://gagen.eu/>.



GaGEN – “Ciddi Oyunları Kullanarak Nesiller Arası İklim Değişikliği Farkındalığını Artırma” projesi, özellikle döngüsel ekonomi kavramını günlük hayata entegre ederek, çocuklarda ve yaşlılarda iklim değişikliğinin günlük yaşam üzerindeki etkisine dair farkındalığı artırmayı ve çocukların ve yaşlıların iklim değişikliğinde değişim ajanı olarak oynayabilecekleri potansiyel rol konusunda öz farkındalığı yükseltmeyi amaçlamaktadır.

Bu El Kitabında, okuyucular kullanılan yaklaşımı destekleyen temel kavramsal fikirler ve GaGEN ciddi dijital oyununu kullanarak yaygınlaştırma, katılımcı bulma, oturumlar ve değerlendirme de dahil olmak üzere kuşaklararası öğrenme etkinliklerinin geliştirilmesine yönelik bir program hakkında bilgi bulacaklardır. Ayrıca, ortaklar tarafından etkinliklerin uygulanmasının belirli özelliklerini sergilemek üzere hazırlanan vaka çalışmaları formatında hedef grupların yaşanmış deneyimlerini de içermektedir. Son olarak, okuyucular farklı ülkelerdeki pilot raporlara dayalı olarak, GaGEN Oyunu kullanılarak çevre eğitime yönelik kuşaklararası öğrenme yaklaşımının çoğaltılmasını destekleyen temel önerileri bulabilirler.



Bu El Kitabı, kuşaklararası öğrenme ve çevre eğitimi de dahil olmak üzere eğitim uygulamalarına farklı yöntemler uygulamak isteyen yetişkin eğitimcilerini ve kuşaklararası uygulayıcıları hedeflemektedir. Yetişkin eğitimcileri burada, "yetişkin öğrenimi"ni kolaylaştıran profesyoneller veya gönüllüler olarak tanımlanmaktadır; bu öğrenim, "yetişkinlerin ilk eğitim ve öğretimden ayrıldıktan sonra üstlendikleri genel ve mesleki, hem resmi hem de gayri resmi öğrenme faaliyetleri yelpazesi"dir (Avrupa Komisyonu, s.d.). Kuşaklararası öğrenme modelini dahil ederek, GaGEN yaklaşımı hedef grupları yetişkinlerin yanı sıra diğerlerine de açmaktadır; bu durumda, 12 yaşın altındaki çocuklara da.



Figure 1. A group of facilitators in training

Amaçlar

Bu El Kitabı, Çevre Eğitime Yönelik Kuşaklararası Öğrenme Yaklaşımı için talimatlar ve kılavuzlar sunmaya odaklanmıştır. Tasarlanmış bir kuşaklararası öğrenme programı ve müdahale için bir yapı içermektedir. Amaç, katılımcıların iklim değişikliği ve döngüsel ekonomiye yönelik davranış ve tutumlarda değişim ajanları olarak sahip olabilecekleri etki konusunda farkındalıklarını artırmaktır. İkinci derecede önemli olan bir diğer husus ise kurulan kuşaklararası bağlantı ve ilişkidir.

El Kitabı, kuşaklararası bir eğitim ortamında GaGEN oyununun etkili bir şekilde uygulanmasını, çevresel farkındalığı ve davranış değişikliğini teşvik etmeyi sağlamak üzere tasarlanmıştır. Beklenen spesifik sonuçlar şunlardır:

- **Kuşaklararası Etkileşimi Geliştirme:** 12 yaş altı çocuklar ve yetişkinler arasında anlamlı etkileşim kurarak, işbirlikçi oyun tabanlı çevre eğitimi yoluyla karşılıklı öğrenmeyi, empatiyi ve ortak değerleri teşvik edin.
- **Yapılandırılmış Müdahale Oturumları:** Eğitimciler ve kolaylaştırıcılar için, kuşaklararası dinamikleri destekleyen zamanlama, roller, materyaller ve kolaylaştırma ipuçları da dahil olmak üzere, müdahale programını uygulamak için açık ve uyarlanabilir bir oturum çerçevesi sağlayın.
- **GaGEN Oyununun Etkin Kullanımı:** Oyunun, iklim değişikliği ve döngüsel ekonomi kavramları hakkında yaş grupları arasında tartışmayı, yansımayı ve eylem odaklı öğrenmeyi teşvik etmek için merkezi bir pedagojik araç olarak kullanılmasını sağlayın.
- **Çevre Okuryazarlığını Artırma:** Aktif, katılımcı ve yaş gruplarını kapsayan eğitim yöntemleri aracılığıyla katılımcıların iklim değişikliği, sürdürülebilirlik ve döngüsel ekonomi ilkeleri hakkındaki farkındalığını artırın.
- **Ölçeklenebilirlik ve Çoğaltma Potansiyeli:** Avrupa genelinde farklı bağlamlara ve topluluklara uyarlanabilen, GaGEN eğitim metodolojisinin daha geniş yayılımını ve uzun vadeli etkisini destekleyen çoğaltılabilir bir model sunun.

Bu müdahale, GaGEN oyununu bir amaç değil, bir öğrenme aracı ve kaynağı haline getirerek düzenlenmiştir. Bu metodolojik tercihe rağmen, oyun yapılandırılmış ve resmi bir yaklaşım olmaksızın ücretsiz olarak oynanabilir.

Metodoloji

Bir metodoloji, paydaşların belirli hedeflere ulaşmak için bir dizi adımı ve talimatı izleyebilecekleri belgelenmiş ve organize edilmiş bir süreçtir. GaGEN metodolojisi, yukarıda sunulan kavramsal çerçeveden türetilmiştir. Oturumların uygulanmasına ilişkin özel göstergeler ve yönergeler bu metodolojide verilmiştir ve uygulama aşamasında kolaylaştırıcılar tarafından takip edilmelidir.

GaGEN metodolojisi, ciddi bir dijital oyun kullanarak iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratmak için eğitim ve örgün olmayan öğrenme yoluyla her yaşta insan için bir dünya yaratmak için çalışan herkes içindir. Bu metodolojiyle çalışacak profesyoneller farklı rollerle etiketlenir:

- Kolaylaştırıcılar
- Yetişkin eğitimcileri

Oyunun tanıtımına yönelik yayım kaynakları

Bir programın yaygınlaştırılması, topluluk için öneminin kabul edilmesinin başlangıç noktasıdır. Yaygınlaştırma farklı seviyelerde gerçekleşebilir; eğer GaGEN metodolojisine yeni başladıysanız, topluluk temelli öğrenmenin ve kuşaklararası etkileşimin faydalarını sunarak üst yönetiminizi sürece dahil etmek ve uygulama için onaylarını ve taahhütlerini almak faydalı olabilir. Diğer yaygınlaştırma seviyeleri, programın sonuçlarıyla ilgilenen paydaşlar da dahil olmak üzere belirli kitleleri hedeflemeyi içerir; bunlar arasında okullar, hem gençlerle hem de yaşlı yetişkinlerle çalışan topluluk kuruluşları ve son olarak doğrudan kullanıcıların kendileri yer alır.

Yaygınlaştırma stratejileri yaygın bir kavramdır (Rocha vd., 2016) ve basit broşürlerden sosyal medyada yapılan duyurulara kadar uzanır (şekil 2'ye bakınız). İşte programı başlatırken kullanabileceğiniz bazı fikirler:

- Girişimin web sitesinde temel bilgileri düzenleyin ve yayınlayın. Amaçları, hedef grupları, takvimi ve zaman çerçevesini ekleyin;
- GaGEN şablonlarını yerel bağlamınıza uyarlayın veya kullanın, beklentileri (sonunda ne elde edeceklerini) ve zaman taahhüdünü (ne kadar süreyle) açıkça belirtin;

- GaGEN gönderilerini yeniden paylaşın veya sosyal medyanızda herhangi bir gönderi yapıyorsanız #GaGEN etiketini kullanın;
- E-posta banner'ını kullanarak uygun gördüğünüz hedef kitlelere doğrudan e-posta gönderin.

Ayrıca, program başladıktan sonra, uygulama sürecinin ilerleyişi, kullanıcılardan gelen geri bildirimler, elde edilen somut sonuçlar veya kutlanacak dönüm noktaları hakkında sürekli iletişim kurulması gerekmektedir. Geniş bir kitlenin programı tanınmasını sağlamak için kolaylaştırıcılar bu çabalara dahil edilmelidir.



Şekil 2. Yaygınlaştırma amaçlı sosyal medya gönderisi örneği

Katılım aşaması

GaGEN metodolojisi, kolaylaştırıcıları, 12 yaş altı çocukları ve daha büyük yetişkinleri harekete geçiren aktif ve katılımcı bir programdır. Bu hedef grupların belirlenmesi, programın başlatılmasıyla birlikte yapılan yaygınlaştırma çalışmalarıyla başlar. İlerleyen süreçte, her bir hedef gruba ulaşmak için özel bir strateji benimsenmesi gerekmektedir.

1. Kolaylaştırıcılar

GaGEN oyunu, oyunun yürütülmesinde iki kolaylaştırıcının birlikte yer aldığı bir kolaylaştırma modelini dikkate alır. Bu kolaylaştırıcılar, yetişkin eğitimcileri, profesörler/öğretmenler,

toplum çalışanları ve çevre bilincini artırmak için kuşaklar arası etkinlikleri teşvik etmekle ilgilenen diğer profesyoneller olabilir. Orta düzey dijital yetkinlikler kümesi, oyunun yararlanıcılarına (yaşlı yetişkinler ve çocuklar) gerekli desteği sağlamak için kolaylaştırıcıların profilini tanımlar.

Bu beceriler şunları içerir ancak bunlarla sınırlı değildir: kuşaklar arası yaş stereotiplerini tanımak; kişilerarası stereotiplerle mücadele stratejilerini belirlemek; kişisel yaş ayrımcılığı tutumlarının üstesinden gelme stratejilerini belirlemek; kuşaklar arası öğrenme çerçevesini ve kavramlarını bilmek; kuşaklar arası öğrenme kavramını tanımak ve uygulamak; GaGEN metodolojisini ve programını bilmek.

2. 12 yaşın altındaki çocuklar

12 yaşın altındaki çocukların katılımı, GaGEN kuşaklararası öğrenme deneyiminin merkezinde yer almaktadır, çünkü bu çocuklar girişimin temel hedef gruplarından biridir. Bu gruba yönelik işe alım çalışmaları, yerel okullar, okul sonrası programlar, eğitim merkezleri ve çocuklarla çalışan topluluk temelli kuruluşlarla yakın işbirliği içinde yürütülmelidir.

İşe alım stratejisi, katılan çocukların şu özelliklere sahip olmasını sağlamalıdır:

- Ders dışı veya proje tabanlı öğrenmeye açık, resmi veya gayri resmi öğrenme ortamlarında yer almaktadır.
- Nesiller arası oturumlara katılımlarını anlayan ve onaylayan veliler veya bakıcılar tarafından desteklenmektedir.
- Müdahale programının planlanan süresi boyunca sürekli olarak katılmaya müsaittir.

Hem eğitimcilere hem de velilere etkinliğin eğitimsel değerini iletme, GaGEN oyununun çevre bilincini, eleştirel düşünmeyi, empatiyi ve iş birliği becerilerini nasıl geliştirdiğini vurgulamak çok önemlidir. Sınıflarda veya grup ortamlarında kavramı tanıtmak için çocuk dostu bilgilendirme broşürleri veya kısa sunumlar gibi materyaller kullanılabilir.

Etkinlikler, farklı geçmişlere ve öğrenme ihtiyaçlarına sahip çocukları kapsayıcı olmalı, öğrenme deneyimine eşit erişimi teşvik etmeli ve metodolojinin temel değeri olarak kuşaklar arası kaynaşmayı desteklemelidir.

3. Yaşlı Yetişkinler

Yaşlı yetişkinler, GaGEN yaklaşımının kilit katılımcılarıdır ve öğrenme sürecine yaşam deneyimlerini ve çeşitli bakış açılarını getirirler. Aktif katılımları, kuşaklar arası bağları güçlendirir ve sosyal içermeyi teşvik ederken, onları çevre eğitimine katkıda bulunan bireyler olarak güçlendirir.

Yaşlı yetişkinlerin işe alınmasında çeşitliliğe ve erişilebilirliğe öncelik verilmeli, toplum merkezlerine, yaşlı kulüplerine, yerel konseylere, yetişkin eğitim programlarına, gönüllü ağlarına ve halihazırda mevcut olan kuşaklar arası girişimlere ulaşılmalıdır. Yaşlanma, yaşam

boyu öğrenme ve sosyal hizmetler alanlarında çalışan kuruluşlarla ortaklıklar, bu hedef grupta hem erişimi hem de güven oluşturmayı destekleyebilir.

Yaşlı yetişkinlerin işe alınmasında dikkate alınması gereken önemli noktalar şunlardır:

- Önerilen etkinliklerin erişilebilir, keyifli ve yaş gruplarına uygun şekilde sunulmasını sağlamak.
- Sosyal bağlantı, amaç duygusu ve genç nesillerle öğrenme ve paylaşma fırsatı gibi katılımın faydalarını iletme.
- Kolaylaştırıcıların uygun desteğiyle olası fiziksel, bilişsel veya teknolojik sınırlamaları karşılamak.

İşe alım mesajlarında, yaşlı yetişkinlerin bilgi sahibi ve iklim eylemine aktif katkıda bulunan kişiler olarak değerinin vurgulanması, aynı zamanda teknoloji veya yeni öğrenme ortamlarıyla ilgili olası endişelere karşı duyarlı olunması gerekmektedir. Tek yönlü öğretim yerine karşılıklı öğrenme ruhunu teşvik etmek, başarılı bir katılımın anahtarıdır.

Programın Uygulanması

AMAÇLAR

Bu etkinliğin amacı, herkesin ciddi bir dijital oyunu öğrenip, öğretebileceği ve oynayabileceği, kuşaklar arası paylaşım için bir an/alan yaratmaktır.

Bu bağlamda, özel hedefler şunlardır:

- GaGEN oyununu oynayın;
- Farklı nesillerden insanların iklim değişikliği hakkında bilgi edinmeleri için bir fırsat yaratın;
- İş birliği yoluyla nesiller arası öğrenmeyi ve saygıyı kolaylaştırın;
- Farklı nesillerden insanların bakış açılarıyla iklim eylemiyle ilgili bilgiyi sürdürün ve paylaşın.

Farklı nesillerden insanların farklı bilgi birikimlerine sahip olduklarını ve birlikte daha önemli bir etki yaratabileceklerini fark etmeleri için bir fırsat yaratın.

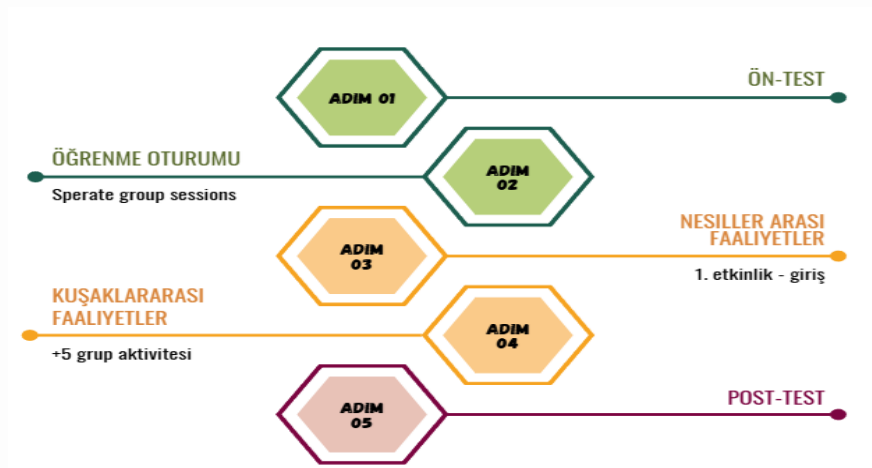
ÇIKTILAR

Kısa vadeli sonuç: Bu etkinlik, farklı yaşlardaki katılımcıların ciddi bir dijital oyun aracılığıyla iklim eylemleri, iklim değişikliği ve döngüsel ekonomi hakkında bilgi edinmelerini sağlar.

Uzun vadeli sonuçlar: Bu etkinlik, tüm nesillerin bilgi sahibi olduğu ve birbirlerinden öğrenebileceği yönünde olumlu algılar oluşturmaya olanak tanıyan bir bakış açısı geliştirme durumu yaratacak ve nesiller arası empati ve anlayışı artıracaktır.

YAPI

GaGEN programı, önerilen hedeflere ulaşmak için yapılandırılmış bir süreci izleyen bir dizi yüz yüze oturum şeklinde düzenlenmektedir.



Önerilen Genel Yapı:

- Ön test
- 2 öğrenme oturumu (her hedef grup için ayrı ayrı)
- 4 Nesiller arası oturum
 - o Her oturum 1 saat
 - o Oturum başına 1 görev
- Son test

Amaç: Kuşaklararası, tercihen bire bir gruplar oluşturmak. Her oturumun, grupların kuşaklararası oyun oynayarak keşfedeceği küresel bir teması olacaktır.

Etkin bir uygulama için ana hatları çizilen yapı, kasıtlı olarak daha tanımlı ve tutarlı bir formatla tasarlanmıştır. Bu yaklaşımı uygulayarak, değerlendirme verilerinin güvenilir bir şekilde toplanması ve GaGEN metodolojisinin hedeflerine ulaşılması sağlanabilir.

Yukarıdaki yapı — ön ve son testler, belirli görevlere sahip dört nesiller arası oturum dahil — GaGEN ortakları tarafından (2025 yılı boyunca) oluşturulmuş ve test edilmiş olup, farklı bağlamlarda anlamlı karşılaştırma ve değerlendirme yapılmasına olanak sağlamıştır.



GaGEN oyunu ve metodolojisinin esneklik göz önünde bulundurularak geliştirildiğini belirtmek önemlidir. Kolaylaştırıcılar ve hizmet sağlayıcılar, yaklaşımın özünde yer alan kuşaklararası ve çevresel odak noktasını korurken, yapıyı, oturum süresini ve sunum şeklini yerel gerçekliklerine, ihtiyaçlarına ve katılımcı profillerine uyacak şekilde uyarlamaya teşvik edilir.



Şekil 3. Portekiz'de programın uygulanması



Şekil 4. Fransa'da programın uygulanması

| ELEMENT | 1. Vaka Çalışması Polonya - PCG |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giriş | <p>Vaka çalışmanızın konusunu belirleyin.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Katılımcılar arasındaki etkileşim ✓ Pilot uygulama süresince geliştirilen ilişki |
| Olayın Tanımı / Bağlam | <p><i>Oturlar Varşova'daki bir toplum merkezinde gerçekleşti. Emekli bir öğretmen olan büyükanne, dijital araçlarla sınırlı deneyime sahip olsa da doğaya ve bahçeciliğe büyük ilgi duyuyordu. Torunu ise video oyunlarından hoşlanan ve çevre sorunlarına meraklı, temel bilgilere sahip bir ilkökul öğrencisiydi.</i></p> <p><i>Başlangıçta, yaşlı katılımcı teknolojiyi kullanma konusunda temkinli davranırken, çocuk aktif ve destekleyici bir rol üstlendi. Zamanla, karşılıklı güven ve işbirliğinden duyulan sevinç gelişti. Büyükanne daha fazla inisiyatif almaya başlarken, kız da büyükannesinin gelişen becerileriyle gurur duydu. Yavaş yavaş bir ritim yakaladılar; oyun görevlerini tartıştılar, çevresel zorlukları yüksek sesle okudular ve birlikte hangi sürdürülebilir eylemleri yapacaklarına karar verdiler. Oynadıkları oyun senaryosu su tasarrufu ve atık azaltımına odaklanmıştı.</i></p> <p><i>Oyun boyunca her iki oyuncu da kendi bakış açılarını paylaştı. Büyükanne gençliğinde suyun nasıl daha az kullanıldığına dair hikayeler anlatırken, kız da okulunun geri dönüşümü nasıl teşvik ettiğini anlattı. Bu karşılıklı etkileşimler her ikisi için de anlamlı öğrenme anları yarattı.</i></p> <p><i>Etkileşim sıcak ve doğaldı, kahkaha, merak ve keşif duygusuyla doluydu. Öğretmen, dijital ortamın diyalogu nasıl teşvik ettiğini ve sanal görevleri çözmek için işbirliği yaparken kuşaklar arası uçurumun nasıl ortadan kalktığını gözlemledi.</i></p> |
| Katılımcı Deneyimi ve Görüşleri | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Büyükanne: "Torunumdan ne kadar çok şey öğrenebileceğime şaşırımdım. Oyun, geri dönüşüm gibi basit eylemlerin ne kadar önemli olduğunu anlamamı sağladı."</i> • <i>Torun: "Çok eğlenceliydi! Büyükanne bilgisayar hakkında bir şeyler açıklamak ve onun küçükken insanların nasıl yaşadığına dair hikayelerini dinlemek hoşuma gitti."</i> |
| Eğitmenlerin/Öğretmenlerin Gözlemleri | <p>Kolaylaştırıcı, ikilinin hızla olumlu bir dinamik kurduğunu belirtti. Çocuk, cihazı çalıştırmada yol gösterici bir rol üstlenirken, büyükanne de yaşam deneyimi ve düşüncelerini</p> |

| | |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>paylaştı. Oyun ilerledikçe işbirlikleri derinleşti. Kolaylaştırıcı, karşılıklı saygı ve artan bir coşku gözlemlendi.</p> <p>Önemli bir başarı, oyunun sürdürülebilirlik hakkında doğal bir konuşmayı desteklemesiydi. Dijital zorluklar, her iki oyuncuyu da kaynak tasarrufu konusunda gerçek hayattan örnekler paylaşmaya teşvik etti. Ana zorluk, büyük katılımcının dokunmatik ekran navigasyonu konusunda emin olmamasıyla başlangıçta ortaya çıktı, ancak bu, çocuğun yardımıyla kolayca aşıldı.</p> <p>Genel olarak, ikili, GaGEN oyununun çevresel eğitimi teşvik ederken teknolojik ve nesiller arası boşlukları nasıl etkili bir şekilde kapatabileceğini gösterdi.</p> |
| <p>Öğrenilen Dersler / Önemli Çıkarımlar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Kuşaklararası oyun empatiyi ve ortak öğrenmeyi teşvik eder. • Basit, rehberli dijital araçlar yaşlı yetişkinleri güçlendirebilir. • Eğitimciler, teknolojiye ilk uyum için zaman tanımalıdır. • Hikaye anlatımı ve gerçek yaşam deneyimleri çevresel anlayışı geliştirir. |



Şekil 5. Programın Polonya'daki uygulaması

| ELEMENT | 2. Vaka Çalışması Polonya - PCG |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giriş | <p>Vaka çalışmanızın konusunu belirleyin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Genel olarak kuşaklararası etkinlik • Katılımcılar arasındaki etkileşim • Pilot uygulama süresince geliştirilen ilişki • Katılımcıların seçimi • Ayrı gruplarla yapılan öğrenme oturumları • Kolaylaştırıcıların bakış açısı |
| Olayın Tanımı / Bağlam | <p>Pilot uygulama, kolaylaştırıcının çalıştığı bir kütüphanede gerçekleştirildi. Emekli bir mühendis olan dede, yeni teknolojilere meraklıydı ancak oyun deneyimi sınırlıydı. Oyun oynamaya hevesli olan çocuk, GaGEN oturumları hakkındaki posterini gördükten sonra onunla oynamaya gönüllü oldu. Başlangıçta ikisi de biraz çekingen görünüyordu. Kolaylaştırıcı, onları "çevresel kaşifler ekibi" olarak çalışmaya teşvik etti. Seçilen oyun görevi, günlük yaşamda enerji verimliliğine, elektrik tüketiminin azaltılmasına ve yenilenebilir kaynakların teşvik edilmesine odaklandı.</p> <p>Oyun sırasında, çocuk doğal olarak navigatör rolünü üstlenerek dijital etkileşimleri yönetirken, dede senaryoların düşünceli analizini yaptı ve bunları genellikle gerçek dünyadaki enerji sorunlarıyla ilişkilendirdi. Örneğin, eski ısıtma sistemlerinin nasıl enerji israf ettiğini açıkladı ve geçmiş mühendislik çalışmalarından elde ettiği içgörülerini paylaştı.</p> <p>Oturum devam ederken, ikili binalarının nasıl enerji tasarrufu sağlayabileceğini, örneğin ampulleri LED'lerle değiştirmeyi veya yalıtımı iyileştirmeyi tartışmaya başladı. Bu gerçek hayattaki uygulama, öğrenme sürecini anlamlı ve güçlendirici hale getirdi. Etkileşim, temkinli iş birliğinden coşkulu bir ortaklığa dönüştü. Ortam, samimi sohbeti ve mizahı teşvik ederek, her iki katılımcının da yaşla ilgili kalıplaşmış düşünceleri aşmasına ve karşılıklı saygı geliştirmesine yardımcı oldu.</p> |
| Katılımcı Deneyimi ve Görüşleri | <ul style="list-style-type: none"> • Büyükbaba: "Çocuğun oyunun mantığını ne kadar çabuk anladığını görmek ilham vericiydi. Gençlerin bize öğretebileceği kadar bizim de onlara öğretebileceğimizi fark ettim." • Çocuk: "Enerjinin eskiden nasıl işlediğine dair hikayeleri dinlemek hoşuma gitti. Ne kadar çok şeyin değiştiğini düşünmemiştim." • Büyükbaba: "Oyun, gezegeni korumak için hâlâ neler yapabileceğim konusunda daha çok düşünmemi sağladı." |
| Eğitmenlerin/Öğretmenlerin Gözlemleri | <p>Eğitmen, özellikle sonraki oturumlarda iş birliğinde istikrarlı bir iyileşme gözlemledi. Başlangıçta, daha büyük katılımcı dijital</p> |

| | |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>araçları kullanmakta tereddüt etti, ancak çocuğun sabrı ve coşkusu onu cesaretlendirdi. Her iki katılımcı da problem çözme konuşmalarına katıldı ve her görevi tamamlamaktan gurur duyduklarını ifade etti.</p> <p>Oyun, sürdürülebilirlik ve teknoloji hakkında kuşaklar arası diyalogu teşvik etti. Eğitimci, katılımcıları birbirini tamamlayan güçlü yönlerle eşleştirmenin değerini vurguladı - bir tarafta teknik bilgi, diğer tarafta dijital yetkinlik.</p> <p>En büyük zorluk, genç oyuncunun etkileşime hakim olma eğiliminde olması nedeniyle eşit katılımı sağlamaktı. Bununla birlikte, eğitmenin nazik yönlendirmesi, katkılarını dengelemeye yardımcı oldu.</p> |
| <p>Öğrenilen Dersler / Önemli Çıkarımlar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Farklı güçlü yönleri sahip katılımcıları eşleştirmek iş birliğini artırır. • Diyalogu teşvik etmek, bir ortağın baskınlığını önler. • Çevre konuları, gerçek hayattan örneklerle derinlik kazanır. • GaGEN hem dijital kapsayıcılığı hem de iklim eğitimi destekler. |

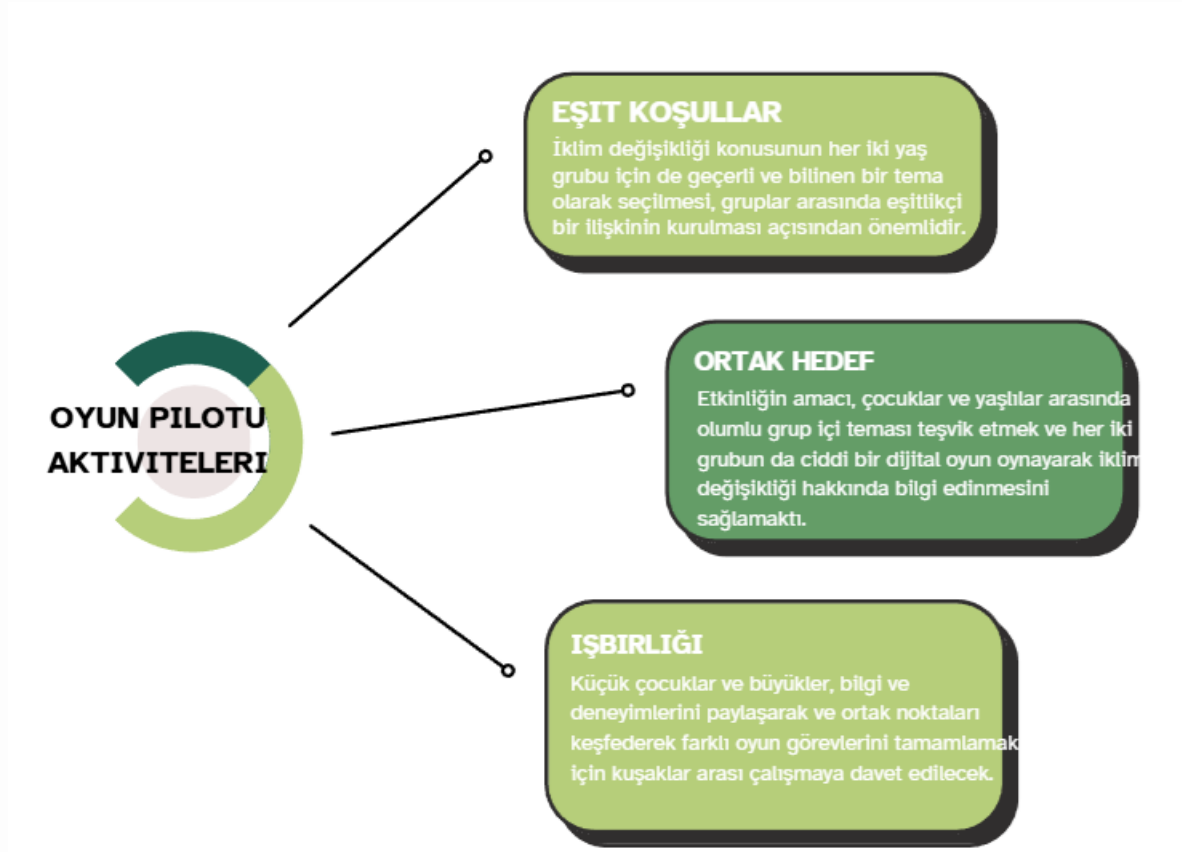


Şekil 6. Programın Polonya'daki uygulaması

KUŞAKLAR ARASI İLKELER

17

Program çerçevesi, kuşaklararası öğrenme teorilerini takip eder; bu teorilere göre kuşaklararası bir program planlanırken, etkinliğinin sağlanması için bazı koşullar dikkate alınmalıdır (DSÖ, 2021):



OTURUM YAPISI

Aşağıdaki bölümde, kuşaklar arası etkinliklerden önce genç ve yaşlı katılımcılara ayrı ayrı verilen hazırlık öğrenme oturumlarının yapısı, hedefleri ve içeriği özetlenmiştir. Bu oturumlar, kalıplaşmış yargıları yıkmak, GaGEN oyununu tanıtmak ve olumlu, anlamlı kuşaklar arası etkileşim için temelleri atmak amacıyla tasarlanmıştır.

A) Daha genç katılımcılar için öğrenme oturumları

| Hedefler | Seansların süresi | Pedagojik yöntemler |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Grubu tanımak • Katılımcıların birbirleriyle rahat hissetmeleri için ortam yaratmak • Oyunu tanıtmak ve profilleri oluşturmak • Kalıplaşmış yargıları yıkmak | 45 dakika ile 1 saat arası | Aktif |

| Zaman | Aktiviteler | Kaynaklar ve malzemeler |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 10 dk. | Presentation of the Game | PC, GaGEN Oyunu |
| 15 dk. | Pré-teste | PC, GaGEN Oyunu |
| 10 dk. | Etkinlik: Kalıplaşmış betimlemelerin yaşını tahmin etme Amaç, katılımcıları kalıplaşmış yargıların aksine bilgilerle tanıştırmaktır. Bir kişinin kısa bir tanımını okuyun veya gösterin (yaşını belirtmeyin) ve bazı kalıplaşmış yargıları ekleyin. Katılımcıdan karakterin yaşını ve cinsiyetini sorun ve yanıtlarının kalıplaşmış yargılar tarafından yönlendirilip yönlendirilmediğine bakın. | Açıklamaları içeren PPT |
| 5- 10dk. | Yaşlı insanlara dair kalıplaşmış yargıların aksine örnekler üzerine grup tartışması. Kalıp yargıların yıkılması. | |
| 5 dk. | GaGEN program planını kısaca tanıtın. | |

B) Daha büyük katılımcılar için öğrenme oturumları

| Hedefler | Seansların süresi | Pedagojik yöntemler |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Grubu tanımak • Katılımcıların birbirleriyle rahat hissetmeleri için ortam yaratmak • Oyunu tanıtmak ve profilleri oluşturmak • Kalıplaşmış yargıları yıkmak | 45 dakika ile 1 saat arası | Aktif |

| Zaman | Aktiviteler | Kaynaklar ve malzemeler |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 10 dk. | Oyunun Sunumu | PC, GaGEN Oyunu |
| 15 dk. | Ön test | PC, GaGEN Oyunu |
| 10 dk. | Etkinlik: Kalıplaşmış betimlemelerin yaşını tahmin etme Amaç, katılımcıları kalıplaşmış yargıların aksine bilgilerle tanıştırmaktır. Bir kişinin kısa bir tanımını okuyun veya gösterin (yaşını belirtmeyin) ve bazı kalıplaşmış yargıları ekleyin. Katılımcıdan karakterin yaşını ve cinsiyetini sorun ve yanıtlarının kalıplaşmış yargılar tarafından yönlendirilip yönlendirilmediğine bakın. | Açıklamaları içeren PPT |

| | | |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 5- 10dk. | Gençlere dair kalıplaşmış yargıların dışında kalan örnekler üzerine grup tartışması.Deconstruction of stereotypes. | |
| 5 dk. | GaGEN program planını kısaca tanıtın. | |

| ELEMENT | 1. Vaka Çalışması Fransa - AFEJI |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giriş | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Genel olarak kuşaklararası etkinlik ✓ Katılımcılar arasındaki etkileşim ✓ Kolaylaştırıcıların bakış açısı |
| Olayın Tanımı / Bağlam | <p><i>Gagen oyununun ilk pilot uygulaması, Kuzey Fransa'daki yaşlılar için bir hizmet evinde gerçekleştirildi. Etkinlik, yerel CCAS (Sosyal Eylem için Topluluk Merkezi) ile ortaklık kuran profesyonel bir kolaylaştırıcı tarafından koordine edildi ve 18 yaşlı sakin ve 12 yaşın altındaki 6 çocuktan oluşan kuşaklar arası bir grup oluşturuldu.</i></p> <p><i>Hazırlık aşamasında, kolaylaştırıcı, projeyi tanıtmak ve dijital araçların kullanımıyla ilgili endişelerini gidermek için yaşlılarla ön bir toplantı düzenledi. Birçok katılımcı, bilgisayarlarla ilgili çok az veya hiç deneyimleri olmadığı için oyunun teknolojik yönü konusunda büyük endişe dile getirdi. Bazıları hatta önceden ailelerinden yardım istedi ve fare veya klavyenin nasıl kullanılacağını açıklayan temel kılavuzlar bastırdı. Bu korkulara rağmen, yerel çocuklarla bir deneyimi paylaşma fırsatından motive olarak katılma kararlılıklarını sürdürdüler.</i></p> <p><i>Kolaylaştırıcı ayrıca, ana etkinlikten önce merak ve katılımı artırmak için CCAS'taki çocuklarla bir tanıtım oturumu düzenledi.</i></p> <p><i>Oyun oturumu sırasında, katılımcılar birlikte karşılandı ve kısa bir gösteri izlediler. Daha sonra iki bölgeye ayrıldılar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beş dizüstü bilgisayarın oyunun önceden yüklendiği bir bilgisayar odası; burada yaşlı yetişkinler ve çocuklardan oluşan çiftler, iki kolaylaştırıcının yardımıyla yan yana oynadılar.</i> • <i>Bilgisayarlarla daha az rahat olan katılımcıların, kolaylaştırıcının büyük ekranda oyunu yönlendirmesiyle tartışma ve karar alma yoluyla topluca katkıda buldukları bir projeksiyon odası.</i> <p><i>Başlangıçta, çocuklar teknolojiye aşinalıkları nedeniyle fareyi ve dijital navigasyonu doğal olarak kontrol altına alırken, büyük yetişkinler daha pasif bir şekilde gözlem yaptı. Ancak, kolaylaştırıcıların dengeli iş birliğini sağlamak için nazik hatırlatmalarından sonra, çiftler uyum sağladı. Çocuklar, daha büyük ortaklarını daha aktif bir şekilde açıklamaya, yönlendirmeye ve dahil etmeye başladılar. Bu dinamik, gerçek bir iş birliği, karşılıklı öğrenme ve empati ruhunu geliştirdi.</i></p> |
| Katılımcı Deneyimi ve Görüşleri | Yaşlı yetişkin: "Bilgisayar kullanmaktan çekiniyordum, ama çocuklar çok sabırlı ve nazikti." |

| | |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>Çocuk: “Başlangıçta her şeyi kendim yapmak istedim, ama sonra takım arkadaşım B'ye yardım etmek eğlenceli oldu (gerçekten zorlandı ama sorun değil!)”</p> <p>Kolaylaştırıcılar, nesiller arasında başlangıçta bir güven farkı gözlemlerler; çocuklar teknolojiyi kullanmada kolaylık gösterirken, yaşlı yetişkinler tereddüt gösterdi. Yapılandırılmış teşvik ve net rehberlik sayesinde, her iki grup da kademeli olarak işbirliği ritmi oluşturdu. Çocukların doğal coşkusu aktif bir mentorluğa dönüşürken, yaşlı yetişkinler tartışma, akıl yürütme ve karar verme yoluyla katkıda bulundular.</p> <p>Duygusal etkileşim özellikle güçlüydü: kahkaha ve karşılıklı teşvik sık sık yaşandı ve her iki grup da ortak başarılarından gurur duydu. Yaşlı yetişkinler bilgisayar kullanımında gözle görülür bir güven artışı gösterirken, çocuklar da sabır ve nesiller arası farklılıkların farkındalığını kazandılar.</p> <p>En dikkat çekici başarı, başlangıçtaki endişeyi keyif ve merak duygusuna dönüştürmek oldu. En büyük zorluk, yaşlıların dijital okuryazarlık düzeylerinin sınırlı olması ve bu durumun ek destek ve açıklamalar için zaman gerektirmesiydi.</p> |
| <p>Öğrenilen Dersler / Önemli Çıkarımlar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nesiller arası motivasyon, dijital kaygıyı aşarak katılımı güçlü bir şekilde teşvik etti.</i> • <i>Her iki neslin de eşit şekilde katkıda bulunmasını sağlamak için dengeli bir kolaylaştırma şarttır.</i> • <i>Hazırlık oturumları düzenlemek, yaşlı yetişkinler arasında özgüven oluşturmaya yardımcı oldu.</i> • <i>Gelecekteki pilot uygulamalar, teknik stresi azaltmak için oyun oturumlarından önce daha fazla adım adım "dijital ısınma" içerebilir.</i> |

Vaka incelemesinin özeti:

Kuzey Fransa'daki bir hizmet evinde, bir kolaylaştırıcı Gagen oyununun ilk pilot uygulamasını başlattı.

Çoğu bilgisayar deneyimi sınırlı olan on sekiz yaşlı sakin, yerel sosyal toplum merkezinden altı çocukla birlikte katılmaya davet edildi. Çocuklarla tanışma konusundaki coşkularına rağmen, birçok yaşlı yetişkin bilgisayar kullanma fikrinden çekindi.

Oturumdan önce, kolaylaştırıcı projeyi açıklamak ve sakinlerin korkularını dile getirmelerine olanak sağlamak için kısa bir hazırlık toplantısı düzenledi. Bazı katılımcılar hatta "bilgisayar nasıl kullanılır" kılavuzları bastırdı ve aile üyelerinden yardım istedi.

Oyunun oynandığı gün, ilk anlarda belirgin bir dengesizlik ortaya çıktı: Çocuklar içgüdüsel olarak fareyi ve navigasyonu kontrol altına alırken, büyükler pasif bir şekilde gözlemledi. Kolaylaştırıcı hızla müdahale ederek, çiftlere görevleri paylaşmalarını nazikçe hatırlattı ve büyükleri fareyi kendileri kullanmayı denemeye teşvik etti. Yavaş yavaş, atmosfer değişti; ilk endişenin yerini kahkaha, iş birliği ve ortak merak aldı. Seansın sonunda, her iki grup da oyuna katılmış ve birlikte başardıklarıyla gurur duymuştu.

Bu olay, iki yönlü bir öğrenme zorluğunu ortaya koyuyor:

- Yaşlı yetişkinlerde dijital kaygı ve güçlenme
- Nesiller arası dengeli iş birliğinin kolaylaştırılması

Kolaylaştırıcı, güvence vermek ile katılımı eşitliği sağlamak arasında denge kurmak zorundaydı. Dönüm noktası, rehberliğin "yaşlılara yardım etmek"ten "bir takım olarak birlikte oynamak"a dönüştürülmesiyle geldi.



Şekil 7. Fransa'da programın uygulanması

Düşünme Egzersizi (Kolaylaştırıcıların kuşaklararası etkinliklerde dijital veya güven eksikliklerini nasıl yöneteceklerini analiz etmelerine yardımcı olmak için.)

- Yaşlı yetişkinlerin oturum öncesinde ve sırasında hangi duyguları yaşadığını düşünüyorsunuz? Bir kolaylaştırıcı olarak bu duyguları nasıl kabul edip onaylayabilirsiniz?
- Bir grubun (örneğin çocukların) etkileşime hakim olmasını önlemek için hangi kolaylaştırma teknikleri kullanılabilir?
- Fiziksel ve sosyal alanın (odalar, roller, zamanlama) tasarımı, kapsayıcılığı ve özgüven oluşturmayı nasıl destekleyebilir?
- Aynı oturumu hazırladığınızı hayal edin: Yaşlı yetişkinleri teknolojiyle tanıştırmak için hangi ön etkinliği oluştururdunuz?

C) Nesiller arası oturumlar

Ana Yapı



| ZAMAN | 1. Aktivite | 2. Aktivite | 3. Aktivite | 4. Aktivite |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 dk. | <ul style="list-style-type: none"> Tanışma Birbirimizi tanıyalım | Açılış etkinliği: Etkinlik bankasından bir konu seçin. | Açılış etkinliği: Etkinlik bankasından bir konu seçin. | Açılış etkinliği: Etkinlik bankasından bir konu seçin. |
| 30 dk. | <ul style="list-style-type: none"> Oyunda karakterlerini oluşturun Oyun oynama | Oyun oynama | Oyun oynama | Oyun oynama |
| 5dk. | Kapanış etkinliği: Etkinlik bankasından seçim yapın | Kapanış etkinliği: Etkinlik bankasından seçim yapın | Kapanış etkinliği: Etkinlik bankasından seçim yapın | Kapanış etkinliği: <ul style="list-style-type: none"> Son test Memnuniyet |

| ELEMENT | Örnek Olay Portekiz - Aproximar |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giriş | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Genel olarak kuşaklararası etkinlik ✓ Katılımcılar arasındaki etkileşim |
| Olayın Tanımı / Bağlam | <p><i>Bu vaka çalışması, Portekiz'deki Centro Paroquial de São Brás'ta GaGEN kuşaklararası oyununun pilot uygulamasının deneyimini sunmaktadır.</i></p> <p><i>Katılımcılar, merkez içindeki iki mevcut gruptan seçilmiştir: yaz etkinliklerine katılan çocuklar ve gündüz bakım merkezinden yaşlı yetişkinler. Bu gruplar genellikle ayrı ayrı faaliyet gösterir ve hatta ayrı binalarda buldukları için nadiren etkileşimde bulunurlar.</i></p> <p><i>Kuşaklararası oturumlardan önce, her grup potansiyel kalıplaşmış düşünceleri ortadan kaldırmak ve etkinliklerin amacını öğrenmek için bir öğrenme oturumuna katılmıştır. Daha sonra, katılımcıların oyunu işbirliği içinde oynadığı, çevresel zorlukları keşfettiği ve kolaylaştırıcılar tarafından yönlendirilen tartışmalara katıldığı dört kuşaklararası oturum düzenlenmiştir. Kolaylaştırıcılar, gelişen ilişkileri, karşılıklı desteğin gelişimini ve kuşaklar arasında doğal bilgi alışverişini gözlemlemiştir.</i></p> <p><i>Pilot uygulama, Portekiz'in Amadora kentindeki Centro Paroquial de São Brás'ta gerçekleştirilmiştir. Aktiviteye yaklaşık 17 çocuk ve 13 yaşlı yetişkin olmak üzere iki grup katılmıştır. Oturumların temel amacı, GaGEN dijital oyununu kullanarak eğlenceli ve işbirlikçi görevler aracılığıyla çevresel konuları keşfetmektir.</i></p> <p><i>Katılımcılar, merkez içindeki iki mevcut gruptan seçildi: yaz etkinliklerine katılan çocuklar ve gündüz merkezinden yaşlı yetişkinler. Bu gruplar genellikle ayrı ayrı faaliyet gösterir ve ayrı binalarda buldukları için nadiren etkileşimde bulunurlar.</i></p> <p><i>Nesiller arası oturumlardan önce, her grup potansiyel kalıplaşmış düşünceleri ortadan kaldırmak ve etkinliklerin amacını öğrenmek için bir öğrenme oturumuna katıldı. Ardından, katılımcıların oyunu işbirliği içinde oynadığı, çevresel zorlukları keşfettiği ve kolaylaştırıcılar tarafından yönlendirilen tartışmalara katıldığı dört nesiller arası oturum düzenlendi. Kolaylaştırıcılar, gelişen ilişkileri, karşılıklı desteğin gelişimini ve nesiller arasında doğal bilgi alışverişini gözlemledi.</i></p> <p><i>Oturumlar, nesiller arasında ekip çalışmasını ve diyalogu teşvik etmek için tasarlandı. Başlangıçta, çocuklar oyunu oynamaya büyük bir coşku gösterirken, yaşlı yetişkinler daha çok genç katılımcılarla etkileşim kurma fırsatından motive</i></p> |

| | |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p><i>oldular. Oturumlar ilerledikçe, iki grup arasında artan güven, sevgi ve merakla belirginleşen gözle görülür bağlar oluştu. Akılda kalıcı bir örnek, ilk kuşaklar arası etkinliğin giriş bölümünde yaşandı; katılımcılara daha önce hiç ağaç dikmiş olan var mı diye soruldu. Yaşlı bir adam gönüllü olarak süreci ayrıntılı bir şekilde açıkladı ve deneyimlerini ve pratik bilgilerini çocuklarla paylaştı. Benzer şekilde, oyun oynarken çocuklar sık sık yaşlı yetişkinlere bilgisayarda gezinmelerine yardımcı oldular—fareyi nasıl hareket ettireceklerini göstermek için ellerini onların ellerinin üzerine koydular—veya talimatları yüksek sesle okudular; yaşlı yetişkinler ise çocuklara yabancı nesnelere açıklarak destek oldular. Bu etkileşimler, kuşaklar arası öğrenmenin gerçek özünü ortaya koydu: ortak hedef, işbirliği ve bilgi alışverişi; burada her iki kuşak da öğretmen ve öğrenci oldu.</i></p> |
| <p>Katılımcı Deneyimi ve Görüşleri</p> | <p>Nesiller arası oturumlar, hem çocuklardan hem de yaşlı yetişkinlerden olumlu tepkiler aldı; katılımcılar sık sık iş birliği yapmanın, birbirlerinden öğrenmenin ve birlikte zaman geçirme fırsatına sahip olmanın keyfini vurguladılar. Çocuklar deneyimi eğlenceli ve alışlagelmiş aktivitelerinden farklı olarak tanımladılar. Birçoğu, oyunu yaşlı katılımcılarla oynamaktan ne kadar keyif aldıklarını, oyunda nasıl yol gösterdiklerini ve yeni şeyler öğrendiklerini vurguladı. Yaşlı yetişkinler, çocuklarla birlikte olmanın pilot uygulamanın en ödüllendirici kısmı olduğunu bildirdiler. Bazıları başlangıçta dijital bileşenden çekinse de, genç katılımcılardan gelen destek ve teşvik, özgüven kazanmalarına ve daha fazla dahil olmalarına yardımcı oldu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuk: <i>“Oyunu oynamaktan keyif aldım çünkü farklıydı ve sadece biz oynamıyorduk.”</i> • Çocuk: <i>“Büyükanneimin bu kadar zeki olduğunu bilmiyordum.”</i> • Yetişkin: <i>“Harikaydı. Bence bu tür girişimler devam etmeli ve bu tür etkinlikleri yapma fırsatımız daha fazla olmalı.”</i> <p><i>Bu değerlendirmeler, pilot uygulamanın nasıl anlamlı kuşaklar arası etkileşimi teşvik ettiğini, ilişkileri güçlendirdiğini ve oyunun kendisinin çok ötesinde karşılıklı öğrenmeyi desteklediğini göstermektedir.</i></p> |
| <p>Eğitmenlerin/Öğretmenlerin Gözlemleri</p> | <p><i>Dört kuşaklar arası oturum boyunca, kolaylaştırıcılar katılımcılar arasında iş birliği, güven ve karşılıklı rahatlıkta bir ilerleme gözlemledi. Başlangıçta çocuklar oyunu oynamaya oldukça istekliydi, yaşlı yetişkinler ise dijital bileşen konusunda biraz tereddüt gösterdi. Ancak, eşleştirildikten sonra, her iki kuşak da hızla doğal bir iş birliği ritmi geliştirdi.</i></p> |

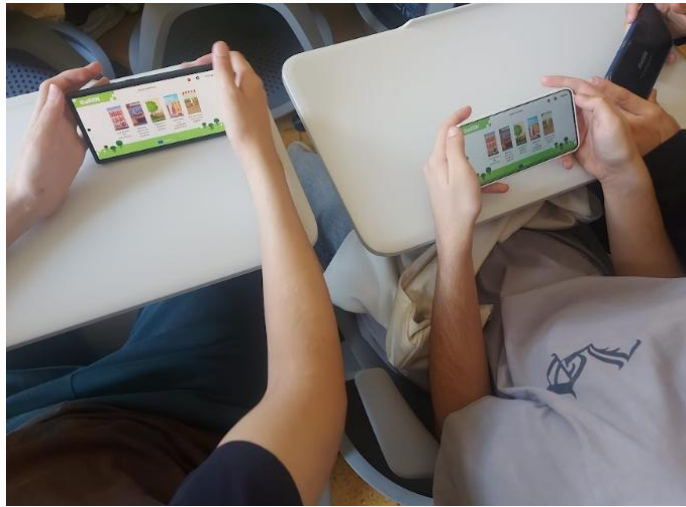
| | |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p><i>Çocuklar sık sık ellerini fare üzerinde yönlendirerek, talimatları yüksek sesle okuyarak veya oyun içindeki adımları açıklayarak yaşlı yetişkinlere destek oldular. Buna karşılık, yaşlı yetişkinler özellikle çevresel temalar yaşam deneyimleriyle bağlantılı olduğunda pratik bilgiler, hikayeler ve bağlamsal açıklamalar paylaştılar.</i></p> <p><i>Kolaylaştırıcılar, katılımcıların kendiliğinden sohbetlere katıldığını ve birbirlerinin bakış açılarına giderek daha fazla ilgi gösterdiğini fark ettiler. Etkileşim her oturumda daha akıcı hale geldi ve gerçek kuşaklar arası katılımı gösterdi. En önemli başarı, organik bilgi alışverişiydi; her katılımcı hem öğrenci hem de öğretmen oldu. Zorluklar arasında oyunun mekaniği veya okuma güçlükleriyle ilgili birkaç anlık hayal kırıklığı yer aldı, ancak bunlar sürekli olarak akran desteğiyle aşıldı. Genel olarak, kolaylaştırıcılar çevresel sorunlara ilişkin farkındalığın arttığını, kuşaklar arası anlayışın güçlendiğini ve olumlu, kapsayıcı bir öğrenme ortamının oluştuğunu gözlemlediler.</i></p> |
| <p>Öğrenilen Dersler / Önemli Çıkarımlar</p> | <ul style="list-style-type: none"> <i>Pilot çalışma, kuşaklar arası etkinliklerin, katılımcılar ortak bir hedefi paylaştığında ve ortam iş birliğini teşvik ettiğinde geliştiğini gösterdi. Öğrenilen en önemli derslerden biri, görevler ekip çalışması gerektirdiğinde anlamlı etkileşimin doğal olarak ortaya çıkmasıydı: çocuklar, yaşlı yetişkinlere dijital unsurları kullanmada destek olurken, yaşlı yetişkinler de deneyimi pratik bilgiler ve yaşam öyküleriyle zenginleştirdi. Bu karşılıklı alışveriş, kuşaklar arası güveni ve bağlantıyı güçlendirdi.</i> <i>Gelecekteki uygulamalar için, bazı oyun öğelerinin (örneğin öge görünürlüğü veya gezinme) netliğini ve kullanılabilirliğini iyileştirmek, hayal kırıklığını azaltmaya ve katılımcıların iş birliğine daha fazla odaklanmasına yardımcı olabilir. Bununla birlikte, oyunun kendi başına bir amaç değil, bir araç olduğunu ve gelecekteki müdahalelerin de bunu böyle görmesi gerektiğini düşünüyoruz. Bu, kolaylaştırıcıların çevresel sorunları ele alan kuşaklar arası etkinlikler oluşturmak için kullanabileceği değerli ve ilgi çekici bir araçtır.</i> <i>Kolaylaştırıcılar için, kuşaklar arası oturumlardan önce her grubu ayrı ayrı hazırlamak, rahat ve saygılı bir ortam yaratmak için çok önemliydi. Kolaylaştırıcılar, bireysel ihtiyaçlara dikkat etmeli, dengeli katılımı teşvik etmeli ve gayri resmi etkileşim için zaman ayırmalıdır; çünkü bu anlar genellikle en anlamlı kuşaklar arası etkileşimleri ortaya çıkarır.</i> |



Şekil 8. Portekiz'de programın uygulanması

Öneriler

| ÖNERİLER/ İPUÇLARI | |
|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Esneklik ve empatiyle kolaylaştırın. | Çocukların ve yetişkinlerin farklı yeteneklerine, yeterliliklerine ve öğrenme stillerine dikkat edin. Katılımcılara sabırla destek olun, gerektiğinde yardım sunun ve herkesin kendini dahil ve rahat hissetmesini sağlamak için etkinliğin hızını veya formatını ayarlayın. |
| Eşit katılımı teşvik edin | Birebir etkileşimleri teşvik edin ve her katılımcının konuşmak, oynamak ve katkıda bulunmak için yeterli zamana sahip olduğundan emin olun. Bir kişinin etkileşime hakim olmasına izin vermemeye dikkat edin. |
| Açık ve basit talimatlar kullanın. | Çocukların kolayca anlayabileceği ve yaşlıların da anlayabileceği bir dil kullanın. Her görevden önce anlama düzeyini kontrol edin. |
| Düşünmeyi ve paylaşmayı teşvik edin. | Her oturumun sonunda yer alan kapanış etkinliğinden yararlanarak katılımcıların oyun sırasında keşfettikleri, keyif aldıkları veya şaşırdıkları şeyleri ifade etmelerine yardımcı olun. Kuşaklararası çiftler arasında veya grup içinde kısa paylaşımları teşvik ederek bağlantıları güçlendirin ve önemli çevresel mesajları doğal ve ilgi çekici bir şekilde vurgulayın. |
| Teknik sorunlara hazırlıklı olun. | Dijital oyunu önceden mevcut cihazlarda test edin. Cihazların şarjlı olduğundan ve (gerekirse) internet erişiminin istikrarlı olduğundan emin olun. Teknik arıza durumunda bir yedek planınız olsun (örneğin, ekran görüntüleri veya basılı materyaller). |



Şekil 9. Oyunu oynayan katılımcılar

| ELEMENT | 2. Vaka Çalışması Fransa - AFEJİ |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giriş | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Katılımcılar arasındaki etkileşim ✓ Pilot uygulama süresince geliştirilen ilişki ✓ Kolaylaştırıcıların bakış açısı |
| Olayın Tanımı / Bağlam | <p>Fransa'daki ikinci pilot uygulama, okuldan uzaklaşma sorunu yaşayan gençlerle çalışan bir kuruluş bünyesinde Dunkerque'de gerçekleştirildi. Bu yapıdaki profesyonel irtibat noktası daha önce kolaylaştırıcı eğitimini tamamlamış ve oturumu yerel olarak koordine etmişti.</p> <p>Gerçek bir kuşaklararası deneyim yaratmak için, genç katılımcılar aile üyelerini veya yaşlı akrabalarını davet etmeye teşvik edildi ve kuruluş da emeklilik yaşına yaklaşan personeli katılmaya davet etti. Toplamda 4 genç katılımcı ve 10 yaşlı yetişkin pilot uygulamaya katıldı.</p> <p>Kolaylaştırıcı, Gagen projesinin amacını açıklayarak oturumu başlattı. Ardından, çiftler (veya küçük üçlüler) oluşturuldu ve oyunun temelleri konusunda yönlendirildi. Katılımı artırmak için kolaylaştırıcılar dostça bir yarışma önerdi: oturumun sonunda en çok yıldız kazanan çift küçük bir sembolik ödül alacaktı. Bu basit ekleme, grubun enerjisini ve işbirliğini anında güçlendirdi; her iki kuşak da daha odaklı ve etkileşimli hale geldi.</p> <p>Yaklaşık iki saat boyunca katılımcılar oyunu keşfetti. Kahkahalar ve küçük rekabetler odayı canlandırdı ve ortak bir keyif ve merak atmosferi yarattı. İki kolaylaştırıcı, destek sağlamak ve dengeli iş birliğini temin etmek için katılımcılar arasında dolaştı.</p> <p>Oturum, katılımcıların iklim değişikliği hakkında öğrendiklerini ve kuşaklar arası iş birliğinin oyunda başarıya ulaşımlarına nasıl yardımcı olduğunu değerlendirdikleri toplu bir özetleme ile sona erdi..</p> |
| Katılımcı Deneyimi ve Görüşleri | <p>Yaşlı yetişkin: "Çocukların bilgisayarla ne kadar hızlı olduklarına çok şaşırdım ve genel olarak takım halinde birlikte oynamak çok eğlenceliydi."</p> <p>Çocuk: "İki kişi olmamız hoşuma gitti çünkü testin bazı soruları gerçekten zordu!"</p> |
| Eğitmenlerin/Öğretmenlerin Gözlemleri | <p>Dostça rekabetin güçlü bir motivasyon kaynağı olduğu kanıtlandı. Takım çalışmasını, iletişimi ve karşılıklı öğrenmeyi teşvik etti. Katılımcılar güçlü bir katılım sergiledi ve sık sık</p> |

| | |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p><i>küçük başarıları kutladı. Kuşaklararası karışım, hem bilgi paylaşımı hem de mizah için fırsatlar yarattı; genç katılımcılar yaşlıları yönlendirmede desteklerken, yaşlı yetişkinler çevre konularında daha fazla katkıda bulundu.</i></p> <p><i>Kolaylaştırıcılar, oyunun yapısının doğal işbirliğini teşvik ettiğini gözlemledi: genç katılımcılar "teknik" bir rol üstlenirken, yaşlı yetişkinler daha çok teorik bilgi paylaştı. Atmosfer her iki taraftan da olumlu kaldı.</i></p> |
| Öğrenilen Dersler / Önemli Çıkarımlar | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Hafif rekabet, kuşaklar arası işbirliğini ve motivasyonu etkili bir şekilde artırabilir.</i> • <i>Kolaylaştırıcının rolü, oyunbazlık ve öğrenme arasında denge kurmada çok önemliydi.</i> |

Vaka incelemesinin özeti:

Dunkerque'de, okuldan uzaklaşma riski taşıyan gençlerle çalışan bir sosyal kuruluş, Gagen oyununun ikinci pilot uygulamasını gerçekleştirdi.

Dört genç katılımcı ve emekli personel ve akrabalar da dahil olmak üzere on yaşlı yetişkin katıldı. Kolaylaştırıcı, etkinliği tanıttı ve neşeli bir yarışma önerdi: En çok yıldız kazanan çift küçük bir sembolik ödül kazanacaktı.

Bu küçük ayrıntı, dinamikleri değiştirdi. Gruplar anında daha canlı hale geldi ve kahkaha, strateji tartışmaları ve karşılıklı teşvik odayı doldurdu. Genç oyuncular, yaşlı ortaklarına oyunun mekaniği konusunda rehberlik ederken, yaşlı yetişkinler de hikayedeki çevresel zorluklarla karşılaştıklarında düşüncelerini ve yaşam deneyimlerini paylaştılar.

Oturumun sonunda, gerçek bir kuşaklar arası ekip çalışması gözlemlenebiliyordu: Yıldızlar için "yarış", rekabet değil, bir bağ yaratmıştı. Ödül, sonunda tüm katılımcılar arasında paylaşılan bir şeker kutusuydu.

Düşünme Egzersizi:

- Eğitmenler, rekabetin tüm öğrenme hızları için olumlu ve kapsayıcı kalmasını nasıl sağlayabilirler?
- Hangi tür ödül veya tanıma sistemleri, bireysel başarıdan ziyade kolektif başarıyı en iyi şekilde destekler?



Şekil 10. Fransa'da programın uygulanması

| GÜVENLİK HUSUSLARI | |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Acil durum hazırlığı | <i>Etkinlik görevlilerinin acil çıkışların ve yangın söndürücülerin yerini bildiğinden emin olun. Acil durum iletişim numaralarının (örneğin, yerel acil servisler, etkinlik koordinatörü) kolayca erişilebilir bir listesini bulundurun.</i> |
| Sağlık ve ilk yardım | <i>Etkinlik alanında her zaman bir ilk yardım çantası bulundurulmalıdır. Gerektiğinde temel ilk yardımdan sorumlu bir kişi belirlenmelidir. Hareket içeren oturumlar için, fiziksel alanın engellerden veya takılma tehlikelerinden arındırılmış olduğundan emin olunmalıdır.</i> |
| Erişilebilirlik | <i>Mekanın, hareket kabiliyetini destekleyici araçlara ihtiyaç duyan katılımcılar için erişilebilir olduğundan emin olun (rampalar, destekli sandalyeler vb.). Oturarak katılım için yeterli seçenekler sunun.</i> |
| Rıza ve koruma | <i>Yetişkinlerden bilgilendirilmiş onam, küçüklerden ise ebeveyn onamını alın. Özellikle savunmasız katılımcılarla çalışırken koruma sorumluluklarınızın farkında olun. Profesyonel sınırları ve gizliliği koruyun.</i> |

Faaliyetler bankası

| İsim | Tanım |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| "Eko-tanım Oyunu" - Canlandırın | <p>Tema: Tüm Temalarda Genel Buz Kırıcı (Özellikle 1. Gün için uygundur)</p> <p>Amaç: Sürdürülebilirlik eylemlerini ve kavramlarını tanıtırken kahkaha ve etkileşim yaratmak.</p> <p>Nasıl Çalışır:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çevre dostu eylemler veya temalar içeren kartlar hazırlayın (örneğin, "ağaç dikmek", "musluğu kapatmak", "geri dönüşüm", "selde yürümek", "oyuncak tamir etmek", "çöp toplamak"). • Her takım sırayla bir kartı canlandırırken diğerleri tahmin eder. • Her karttan sonra kısa bir soru sorun: "Bu eylem neden faydalı?" <p>Malzemeler: Eylem kartları</p> |
| "Ne Yapardınız?" – Senaryo Sıralama Oyunu | <p>Tema: Sürdürülebilir Kalkınma ve Azaltma – Ortak İyilik İçin Davranış Değişikliği</p> <p>Amaç: Katılımcıların çevreye yardımcı olan veya zarar veren günlük eylemleri üzerine düşünmelerine yardımcı olmak.</p> <p>Nasıl Çalışır:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kısa senaryolar içeren bir kart seti hazırlayın (örneğin, "okula bisikletle gitmek", "şişelenmiş su satın almak", "çantayı tekrar kullanmak", "ışıkları açık bırakmak"). • Nesiller arası çiftler veya küçük gruplar halinde, katılımcılardan kartları iki yığına ayırmalarını isteyin: "Gezegen için İyi" ve "Çok İyi Değil". |

| | |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Kısa paylaşımları teşvik edin: "Bunu hiç yaptınız mı? Bu konuda ne hissediyorsunuz?" <p>Malzemeler: Senaryo kartları (basit metin ve görsellerle)</p> <p>Uyarılama: "Gezegen için İyi" ve "Çok İyi Değil"den bir çizgi (spektrum) oluşturun ve senaryoları içeren kartları sunmak yerine, bunları yüksek sesle okuyun ve katılımcıdan kendisini spektrumda konumlandırmasını isteyin.</p> |
| <p>"O Zaman ve Şimdi" – Hafıza Eşleştirme ve Konuşma</p> | <p>Tema: Adaptasyon – Yerel Değişikliklerle Başa Çıkmayı Öğrenmek</p> <p>Amaç: Çevrelerin ve alışkanlıkların zaman içinde nasıl değiştiğini ve adaptasyonun neden önemli olduğunu keşfetmek.</p> <p>Nasıl Çalışır:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geçmişten ve günümüzden resim veya nesne çiftleri gösterin (örneğin, sokak pazarında alışveriş yapmak ile süpermarkette alışveriş yapmak, kapları yeniden kullanmak ile tek kullanımlık ambalajlar, nehirlerin o zamanki ve şimdiki hali). • Küçük, karma yaş gruplarında şu soruları sorun: "Ne farklı? Sizce neden değişti?" • Şu soruyla yönlendirin: "Mahallemizdeki veya hava durumundaki değişikliklere nasıl adapte olduk?" <p>Malzemeler: Basılı fotoğraf çiftleri veya çizimler (geçmiş/günümüz)</p> <p>Adaptasyon: Grupça tartışılmak üzere soruları yüksek sesle sorun.</p> |
| <p>"Bir Muzun Yaşamı" – Dairesel Düşünme Bulmacası</p> | <p>Tema: Döngüsel Ekonomi</p> <p>Amaç: Bir nesnenin yolculuğunu takip ederek ve atığı azaltmanın yollarını keşfederek döngüsel ekonomiyi tanıtmak.</p> <p>Nasıl Çalışır:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Her gruba basit bir nesne verin (örneğin, muz, plastik şişe, tişört). |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Birlikte, yaşam döngüsünü çizerler veya tartışırlar: Nereden geliyor? Kullandıktan sonra ne oluyor? Yeniden kullanılabilir, kompost yapabilir veya geri dönüştürebilir miyiz? • Şunu sorun: “Daha az atık üretmek için farklı ne yapabiliriz?” <p>Malzemeler: Nesne resimleri veya aksesuarlar, kağıt ve boya kalemleri</p> <p>Uyarılama: Zamanı yönetmek ve sadece 10 dakika sürmesini sağlamak için tüm grupla birlikte yapın.</p> |
| <p>“Yeşil Vaatler”</p> <p>–</p> <p>Yapabileceğiniz Bir Değişikliği Çizin ve Paylaşın</p> | <p>Tema: Bireysel Eylem</p> <p>Amaç: Katılımcıları çevreye yardımcı olacak kişisel eylemler hakkında düşünmeye teşvik etmek ve ortak bir sorumluluk duygusu oluşturmak.</p> <p>Nasıl Çalışır:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Küçük kartlar veya kağıtlar ve kalemler sağlayın. • Her kişiden çevreye yardımcı olmak için yapabilecekleri küçük bir eylemi çizmelerini veya yazmalarını isteyin (örneğin, “yeniden kullanılabilir su şişesi getirin”, “daha az et yiyin”, “kağıdı geri dönüştürün”, “arılar için çiçek dikin”). • Yetişkinleri çocuklarla eşleştirerek verdikleri sözü paylaşmalarını ve neden bu sözü seçtiklerini açıklamalarını sağlayın. • İsteğe bağlı olarak, etkinlik sırasında tüm sözleri sergilemek için bir “Yeşil Duvar” oluşturun. <p>Malzemeler: Kalemler, küçük kartlar veya kağıtlar, bant veya duvar alanı</p> |

"Kahvaltı – en önemli öğün" – tüketim maddesi

Tema: İthal ürünler yerine yerel ürünler

Amaç: Hangi ürünlerin yerel ürünlerle değiştirilebileceğini fark etmek ve yerel çiftçileri desteklemenin ve sağlıklı yemekler yemenin yollarını keşfetmek.

Nasıl Çalışır:

- Her grup kahvaltı için menü hazırlar ve hangi ürünlerin ithal, hangilerinin yerel olduğunu kontrol eder.
- Birlikte, kahvaltılık ürünlerin nereden geldiğini düşünürler ve haritada ülkeyi bulmaya çalışırlar.
- Daha sonra, kahvaltı için yerel ve mevsimlik ürünler ve bu ürünleri seçmenin gezegen ve yerel çiftçiler için avantajları hakkında tartışırlar.
- Soru: "Yarın kahvaltıda ne yiyeceksiniz?"

Malzemeler: Nesne resimleri veya aksesuarlar, kağıt ve boya kalemleri

Uyarlama: Zamanı yönetmek ve sadece 10 dakika sürmesini sağlamak için tüm grupla birlikte yapın.

| ELEMENT | Türkiye Vaka Çalışması – K-GEM |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giriş | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Genel olarak kuşaklararası etkileşim ✓ Katılımcılar arasındaki etkileşim ✓ Pilot uygulama süresince geliştirilen ilişki |
| Olayın Tanımı / Bağlam | <p>Türkiye'deki Ankara Bilim Üniversitesi'nde düzenlenen Gagen kuşaklararası oturumlarına toplam 50 katılımcı katıldı. Bu oturumlarda çocuklar ve yetişkinler beş bölümde birlikte Gagen oyunu oynadılar. Hem yetişkinler hem de çocuklar oyunu birlikte oynamaktan büyük keyif aldılar. Yetişkinler, sürdürülebilirlik ve iklim değişikliği konularındaki deneyimlerini çocuklarla paylaştılar. Kapalı alanda düzenlenen bölümde katılımcılar enerji verimliliği, sürdürülebilir temizlik ürünleri üretme, sıfır atık uygulamalarıyla gıda israfını önleme, su tasarrufu ve sağlıklı yemekler hazırlama konularını öğrendiler. Garaj bölümünde ise döngüsel ekonomiye katkıda bulunabilecek eşyaların geri dönüşümü ve onarımı, sürdürülebilir hobiler geliştirme ve kompostlama sistemi kurma konularını öğrendiler.</p> <p>Kuşaklararası oturumlar sırasında katılımcılar, iklim değişikliğiyle mücadele etme ihtiyacını ve ilgi çekici etkinlikler aracılığıyla gelecek nesiller için yaşanabilir bir dünya sağlamak için atabilecekleri adımları öğrendiler.</p> |
| Katılımcı Deneyimi ve Görüşleri | <p>Çocuklar:</p> <p>D.S. "Naciye teyze ile oyun oynamak harikaydı. Seviyeleri birlikte geçtik. Bence iyi bir ikili olduk."</p> <p>S.A.T. "En çok evin içindeki bölümleri sevdim. Levent amca ile oynadım. Bazı güzel şeyler öğrendim. Evde deneyeceğim."</p> <p>Ö.Ö. "Afet ile oynadım. Parktaki gölet bölümünü sevdim. Kuşları kurtarmak için parktaki çöpleri temizleyeceğim."</p> <p>D.Y. "Çok güzeldi. Güler teyzeye oyunun kilidinin açılması gereken kısımlarında yardım ettim."</p> <p>M.S.G. "Armağan amca çok iyi bir insan, bu yüzden onunla oynamaktan keyif aldım."</p> <p>U.Y. "Serap teyze iyi bir insan ama bilgisayar kullanmayı bilmiyordu. Oyunda ona yardım ettim." **Yetişkinler:**</p> <p>S.A. "Çok eğlenceliydi. Çocuklarla birlikte öğrendik ve bu oyundan öğrendiklerimizi denemek için sabırsızlanıyorum."</p> |

| | |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>T.Ç. "Çocuklar öğrenmeye çok istekliydi ve deneyimlerimizi paylaştık. Umarım onlara faydalı olur ve bu oyunda öğrendiklerini uygularlar."</p> <p>P.Ç. "Bence hem eğitici hem de eğlenceliydi. İklim değişikliği çok önemli bir sorun. Bu konuda çocuklarla böyle bir oyun oynamak bize de bilgi verdi. Birçok şeyin farkına vardık."</p> <p>H.Ü. "Elbette, çocuklarla bu oyunu oynamak. Yeni neslin bu kadar bilgili olduğunu düşünmemiştim. Bu oyundan sonra geleceğimizi onlara emanet edebileceğimizi düşünüyorum."</p> <p>B.B. "İklim değişikliği hakkında bildiklerimizi çocuklarla paylaştık ve çocuklar da teknoloji konusunda bize yardımcı oldular. İlginç ve güzel bir deneyimdi."</p> |
| <p>Eğitmenlerin/Öğretmenlerin Gözlemleri</p> | <p>Zaman içinde farkındalık, merak veya etkileşimde değişiklikler gözlemlediniz mi?</p> <p>Katılımcılar kuşaklar arası oturumlardan önce düzenlenen öğrenme oturumlarına katılmaya başladılar, ancak çocuklarla daha çok eğlendiler ve bu oturumlar sırasında farkındalıkları arttı. Eğlence yoluyla öğrenme özellikle çocuklar için etkili oldu. Artan etkileşimle birlikte, yetişkinler de oyuna daha çok dahil oldular ve inanılmaz bir sinerji yarattılar. Gençler teknoloji becerilerini, yetişkinler ise iklim değişikliği ve problem çözme becerilerini oyunda birlikte sergilediler.</p> <p>Hangi zorluklar veya başarılar öne çıktı?</p> <p>Yaşlı katılımcılar kuşaklar arası oturumlardan önce biraz gergindi, ancak çocuklar oyunu açıp ilerlemelerini gördükten sonra onlara yardım etmek konusunda daha rahat hissettiler. Bu, bilginin daha sorunsuz aktarılmasını kolaylaştırdı ve iklim değişikliği hakkındaki anlayışlarını çocuklarla daha fazla paylaşmalarına olanak sağladı. Örneğin, bir çocuk katılımcıyla birlikte oynarken, yaşlı bir katılımcı NASA'nın iklim değişikliği çalışmaları ve TÜBİTAK'ın (Türkiye'nin yükseköğretim bilim kuruluşu) uygulamalarının yanı sıra oyundaki fosil yakıt bilgilerini tartıştı. Bu, oyunun kapsamının ötesinde bilgi paylaşımına yol açtı.</p> |
| <p>Öğrenilen Dersler / Önemli Çıkarımlar</p> | <ul style="list-style-type: none"> Nesiller arası iş birliği güçlü bir sinerji yarattı. Katılımcılar oyun seanslarına katılmaktan büyük keyif aldılar. Zorlukların üstesinden birlikte gelmek onları birbirine daha da yaklaştırdı ve nesiller arasındaki olası farklılıklara rağmen ortak bir zemin oluşturdu. |

- Çocuklar ve daha büyük katılımcılar arasında önemli farklılıklar olmasına rağmen, birçoğunun önyargıları vardı; nesiller arası seanslar aracılığıyla bu önyargıların üstesinden geldik ve ilk öğrenme seansları kalıplaşmış düşünceleri yavaş yavaş yıkmaya yardımcı oldu. Bu nedenle, bu projeden elde edilen bilgiler gelecekteki nesiller arası projelerde paylaşılabilir.
- Kolaylaştırıcılar olarak, daha büyük ve daha küçük katılımcıları bir araya getirmekte zorlandık, ancak çok eğlendiler. Benzer projeler yürütecek kolaylaştırıcılar, (GaGEn girişiminde yaptığımız gibi) kolaylaştırıcılar için olduğu kadar, daha büyük katılımcılar için de teknoloji konusunda eğitim vermeli ve kendilerini daha rahat hissetmelerine yardımcı olmalıdır.



Şekil 11. Türkiye'de program uygulaması

Gelecekteki Çoğaltma Tavsiyeleri

Bu El Kitabı, GaGEN oyununu kullanarak çevre eğitiminde kuşaklararası bir öğrenme programının uygulanmasına yönelik yapısal kılavuzlar sunmaktadır. Prototip, 5 Avrupa ülkesinde (Almanya, Fransa, Polonya, Portekiz ve Türkiye) pilot programlarda test edilmiştir (El Kitabı boyunca örnek olay incelemeleriyle gösterildiği gibi).

Ortak ülkelerdeki GaGEN pilot uygulamaları, kuşaklararası dijital öğrenme etkinliklerinin, özenli hazırlık, net iletişim ve yapılandırılmış kolaylaştırma ile desteklendiğinde çeşitli bağlamlarda başarıyla çoğaltılabileceğini göstermiştir. WP5 ulusal pilot raporlarına ve önceki çalışma paketlerinden elde edilen bulgulara dayanarak, gelecekteki çoğaltmalara rehberlik edecek çeşitli öneriler sunulmaktadır.



Eğitmenlerin eğitim programına yatırım yapmak çok önemlidir; kolaylaştırıcılar yalnızca oyun mekaniğine (WP3'te geliştirildiği gibi) değil, aynı zamanda kuşaklararası öğrenme ilkelerine (WP2'de özetlendiği gibi) de aşina olmalıdır. WP4 ve ulusal raporlar, kolaylaştırıcıların eğitiminin ilgili olduğunu, katılımcıların özellikle kuşaklararası bölümlerde sunmadan önce GaGEN oyununu test etme fırsatını değerli bulduklarını ve eğitim içeriğinin günlük mesleki bağlamlarında yararlı olduğunu sürekli olarak vurgulamaktadır.

Genç ve yaşlı katılımcılar için ayrı öğrenme oturumları düzenlemek, özgüven oluşturmaya, kalıplaşmış düşünceleri yıkmaya ve farklı gruplarla etkileşime girme konusundaki ilk çekinceleri azaltmaya yardımcı oldu. Bu oturumlar, kuşaklar arası etkinlikler sırasında anlamlı etkileşim için duygusal ve bilişsel temelleri oluşturdu.

Çoğaltma çalışmaları, yerel kuruluşlarla (okullar, gündüz bakım merkezleri, topluluk grupları) erken aşamada ortaklıklar kurulduğunda en iyi sonuçları verir. Ulusal raporlar, yerel paydaşlarla güçlü iş birliğinin daha sorunsuz kayıt, daha iyi planlama ve oturumlar boyunca daha iyi devamlılık sağladığının altını çizmektedir.

Eğitmenler, teknoloji ve mekan gereksinimlerinde esneklik sağlayacak şekilde planlama yapmalıdır. Program pilot raporlarında, ekipman bulunabilirliği ve internet erişimiyle ilgili yaygın zorluklara dikkat çekilmektedir; bu sorunlar yedek cihazlar, daha küçük gruplar veya çevrimdışı erişim ile hafifletilebilir.



Etkinlikleri gerçekleştirmeden önce, kolaylaştırıcılar katılımcılar arasındaki bilgi ve teknolojik beceri farklılıklarını göz önünde bulundurmalıdır. Amaç, insanların işbirliği yapması ve birbirlerinden öğrenmesidir, herhangi bir nesil hakkındaki olası klişeleri pekiştirmek değil. Gerekirse, oyun ve yapısı gruplara önceden sunulabilir.

Gelecekteki uygulamalar, oyun oynamanın ötesinde yapılandırılmış düşünme süreçleri, çevresel eylem görevleri veya yaratıcı çıktılar gibi etkinlikleri de içermelidir. Ülkeler genelinde, oyunun sohbet, ortak öğrenme ve gerçek dünya davranış değişikliği için bir katalizör görevi gördüğü durumlarda en güçlü sonuçlar ortaya çıkmıştır..

Sonuç

GaGEN El Kitabı, çevre eğitime yönelik kuşaklararası öğrenme yaklaşımının geliştirilmesini şekillendiren kavramsal temelleri, pedagojik metodolojiyi, pratik uygulama adımlarını ve gerçek yaşam deneyimlerini bir araya getiriyor. Proje, farklı bölümlerde—işe alım ve oturum organizasyonundan vaka çalışmalarına ve çoğaltma tavsiyelerine kadar—ciddi oyunların kuşaklar arasında etkili bir köprü görevi görebileceğini, anlamlı etkileşimi, karşılıklı öğrenmeyi ve artan çevre bilincini destekleyebileceğini gösteriyor.

Bu el kitabında sunulan ulusal pilot uygulamalar, özellikle yeterince hazırlıklı kolaylaştırıcılar ve net program tasarımıyla desteklendiğinde, yaşlı yetişkinlerin çocuklarla yapılandırılmış kuşaklararası etkileşimden fayda gördüğünü göstermektedir. Vaka çalışmaları, çeşitli uygulama bağlamlarını vurgulamaktadır, ancak tutarlı sonuçlar ortaya çıkmaktadır: güçlendirilmiş kuşaklararası bağlar, iklimle ilgili konulara ilişkin artan anlayış ve daha sürdürülebilir davranışlar benimseme motivasyonunun artması.

GaGEN girişimi ayrıca, daha önceki çalışma paketlerinden elde edilen kanıtlara dayanan, saha gözlemleri ve katılımcı geri bildirimleriyle zenginleştirilmiş, tekrarlanabilir bir model sunarak Avrupa yetişkin eğitime katkıda bulunmaktadır. Burada yer alan öneriler, benzer programları uygulamak isteyen gelecekteki kolaylaştırıcıları, eğitimcileri ve kuruluşları destekleyerek, kuşaklar arası öğrenmenin kasıtlı, kapsayıcı ve etkili kalmasını sağlar.

Sonuç olarak, bu el kitabı, çevre eğitimi, dijital araçları ve kuşaklar arası uygulamayı entegre etmek isteyenler için pratik ve erişilebilir bir kaynak görevi görür. Teorik içgörülerini uygulamalı rehberlikle birleştirerek, GaGEN, toplulukları ve eğitimcileri kuşaklar arası diyalogu, işbirliğini ve ortak sorumluluğu teşvik etmede destekler; bu da iklim değişikliğine topluca çözüm bulmaya ve her iki kuşağın da birbirlerinden/birlikte öğrenirken nasıl aktif bir rol oynayabileceğini göstermeye yönelik önemli bir adımdır.

Kaynakça

- Brzozowska, M., Daab, M., Sokolnicka, A., Vaz de Carvalho, C., Faria, M., Pinon, P., Portugal, J., Gonçalves, M.A., Negra, R. & Abbas, M. (2023). *State-of-the-art of games – Transnational report*. Available at: <https://gagen.eu/results/>
- Coull, Y. (n.d.). *Learning Through Intergenerational Practice*. Generations Working Together. <https://generationsworkingtogether.org/downloads/5252d276ca45a-GWT%20brochure%20FINAL.pdf>
- Faria, M., Bessa, P. & Costa, R. (2025). *Game instructions*. Available at: <https://gagen.eu/results/>
- Gonçalves, M. A., Novo, C., Portugal, J. & Vaz de Carvalho, C. (2024). *Methodological framework of the GaGEN game - Digital and Intergenerational-based Game for Environmental Education and Awareness*. Available at: <https://gagen.eu/results/>
- Rabusicová, M., Pevná, K., & Varejková, Z. (2015). SURROGATE GRANDPARENTS AS ACTORS IN INTERGENERATIONAL LEARNING 1. *Studia Paedagogica*, 20(4), 85-107. <https://doi.org/10.5817/SP2015-4-6>
- Schmidt-Hertha, B., Jelenc Krašovec, S., & Formosa, M. (2014). *Learning across generations in Europe: Contemporary issues in older adult education*. SensePublishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-6209-902-9>
- Stephan, A. (2020). *Intergenerational Learning in the Family as an Informal Learning Process: A Review of the Literature*. *Journal of Intergenerational Relationships*, 1–18. doi:10.1080/15350770.2020.1817830
- World Health Organization. (2023). *Connecting generations - Planning and implementing interventions for intergenerational contact*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240070264>

GaGEN