

CONOSCENZA DI SÉ

Sei a casa e il tuo amico ti manda un messaggio chiedendoti di uscire. Non sei dell'umore giusto per farlo ma senti l'obbligo di andare perché qualche giorno prima il tuo amico ti ha aiutato con i compiti. Cosa farai?



CONOSCENZA DI SÉ

Stai barando sulla tua imposta sul reddito dando meno ricevute di quanto dovresti. Quando parli con un uomo che fa lo stesso lavoro, si fida di te poiché sta facendo lo stesso. Quindi, ogni volta che non dai una ricevuta al cliente, dici in fondo alla tua mente "lo fanno tutti". Cosa dirai se qualcuno ti chiede della ricevuta?



CONSAPEVOLEZZA DI SÉ

Stai camminando nel parco e all'improvviso vedi la persona che ti piace. Dice "ciao", come ti senti?

EI4FUTURE



CONSAPEVOLEZZA DI SÉ

Vi siete tagliati i capelli e il giorno dopo vedete un vostro amico che vi dice che questo taglio non vi dona molto, come vi sentite ad essere criticati?

EI4FUTURE



AUTO MOTIVAZIONE

Oggi è il tuo giorno di allenamento ma ti annoi a farlo. Cosa faresti per trovare la forza per allenarti?



AUTO MOTIVAZIONE

Il tuo insegnante distribuisce i test che hai avuto la settimana precedente, anche se hai studiato duramente vedi che hai fallito. Cosa farai ora?





Co-funded by
the European Union



NOME DEL GIOCO: PARTNER SCRABBLE

ORGANIZZAZIONE: InnovED

PAESE: Grecia

<p>Obiettivo</p>	<p><i>L'autoconoscenza ci informa sulle nostre rappresentazioni mentali di noi stessi, che contengono gli attributi che abbiniamo in modo univoco a noi stessi e le teorie sulla stabilità o sulla dinamicità di questi attributi, nella misura in cui siamo in grado di valutarci.</i></p> <p><i>Il gruppo target del nostro gioco è costituito da adulti appartenenti a contesti svantaggiati, con difficoltà economiche, disoccupati, appartenenti a minoranze etniche o nazionali, migranti, rifugiati, adulti con disabilità e ogni persona che desideri migliorare la propria capacità di lavorare con gli altri.</i></p> <p><i>Lavorare con gli altri è un aspetto essenziale per aumentare l'EI, perché aiuta a capire come gli altri giocano/interagiscono; quindi, si può rispondere e lavorare con loro avendo questo tipo di informazioni.</i></p> <p><i>Attraverso questo gioco, cerchiamo di migliorare l'EI, di sviluppare l'abilità di lavorare con gli altri (incoraggiando ogni giocatore a cooperare con la propria squadra) e di rafforzare la conoscenza di sé con l'aiuto delle carte realizzate per il gioco. basato sulla conoscenza di sé (autoconsapevolezza, auto-motivazione), modulo 1.</i></p>
<p>Impostazione e tema</p>	<p><i>I giocatori devono essere divisi in due (2) squadre. La partita può essere giocata da un minimo di due (2) giocatori per squadra e da un massimo di tre (3) giocatori per squadra. Inoltre, il numero di giocatori in ogni squadra deve essere uguale.</i></p> <p><i>Per questo gioco, gli strumenti necessari sono</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>un (1) foglio di carta quadrettata,</i> ● <i>una matita e</i> ● <i>le sei (6) carte che erano state preparate ai fini del gioco.</i>
<p>Classifica e descrizione delle carte</p>	<p><i>Scheda 1: L'autoconoscenza è la capacità di conoscere se stessi attraverso l'introspezione e le interazioni.</i></p> <p><i>Situazione: Siete a casa e un amico vi manda un messaggio chiedendovi di uscire. Non siete in vena di farlo, ma vi sentite obbligati ad andarci perché qualche giorno prima il vostro amico vi ha aiutato a fare i compiti. Cosa farete?</i></p> <p><i>Scheda 2: Conoscenza di sé</i></p>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione (comunicazione) è di esclusiva responsabilità del suo autore. La Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse. Questa pubblicazione è concessa in licenza con la licenza Creative Commons Attribution ShareAlike CC BY-SA 4.0 International. Per



visualizzare una copia di questa licenza, visitare: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

	<p><i>Situazione: State imbrogliando sull'imposta sul reddito rilasciando meno ricevute del dovuto. Un giorno parlate con un uomo che fa lo stesso lavoro e vi confida che sta facendo la stessa "illegalità". Quindi, ogni volta che non date lo scontrino ai clienti credete che "ogni venditore lo faccia". Come vi sentirete se qualcuno vi chiederà lo scontrino, che siete obbligati a dargli, perché non gli avete dato lo scontrino?</i></p> <p><i>Scheda 3: L'autoconsapevolezza è la capacità di concentrarsi su se stessi e sul modo in cui le azioni, i pensieri o le emozioni si allineano o meno ai propri standard interni.</i></p> <p><i>Situazione: State camminando nel parco e all'improvviso vedete la persona che vi piace. Lui/lei vi saluta, come vi sentite?</i></p> <p><i>Scheda 4: Consapevolezza di sé</i></p> <p><i>Situazione: Vi siete fatti tagliare i capelli e il giorno dopo vedete un vostro amico che vi dice che questo taglio non vi dona molto, come vi sentite ad essere criticati?</i></p> <p><i>Scheda 5: L'automotivazione spinge le persone ad andare avanti anche di fronte alle battute d'arresto, a cogliere le opportunità e a impegnarsi per raggiungere i propri obiettivi.</i></p> <p><i>Situazione: Oggi è il vostro giorno di allenamento ma non avete voglia di farlo. Cosa fareste per trovare la forza di allenarvi?</i></p> <p><i>Scheda 6: Auto-motivazione</i></p> <p><i>Situazione: Il vostro insegnante distribuisce i test che avete fatto la settimana precedente e, nonostante abbiate studiato duramente, vi accorgete di essere stati bocciati. Cosa farete ora?</i></p>
<p>Gioco</p>	<p><i>Le squadre devono distribuire equamente le carte (una per ogni categoria). Dopo aver letto lo scenario di una carta, i membri della squadra devono esprimere come gestiranno ogni situazione (lo scopo è capire se hanno imparato qualcosa dal modulo e ascoltare le opinioni degli altri). In seguito, devono collaborare per trovare e scrivere sulla lavagna una parola-emozione relativa che emerge dalla situazione della scheda che hanno studiato (ad esempio, per automotivazione si può scrivere "obiettivo", "piano", ecc. Queste parole emergono dal modulo 1), lo stesso farà l'altra squadra purché incroci una lettera della parola già esistente (come si fa nel normale scrabble). Per ogni parola formata, le squadre prendono due (2) punti. Se una delle squadre non riesce a trovare una parola da scrivere può passare, in questa situazione la squadra concorrente vince il doppio dei punti, cioè quattro (4) punti.</i></p>
<p>Combinazioni</p>	<p><i>NO.</i></p>
<p>Regole speciali (cooperative e competitive)</p>	<p><i>NO.</i></p>

Risultati di vincita/apprendimento	<i>Vince la squadra con il punteggio più alto.</i>
---	--