



İLETİŞİMCİ

Bu gizemli karakter, kavramları, düşünceleri, duyguları, gerçekleri ve görüşleri hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama ve bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde etkileşim kurma becerisine sahiptir.



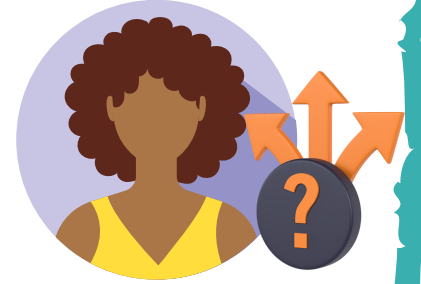
MÜZAKERECİ

Bu gizemli karakter, iki veya daha fazla taraf arasında ortak ilgi alanına giren bir konuda, her bir tarafın ihtiyaçlarını mümkün olan en iyi şekilde karşılamayı amaçlayan bir tartışma başlatma ve yönetme yeteneğine sahiptir.



ARABULUCU

Bu gizemli karakter, araya giren ve bir çatışmanın olumlu taraflarını korumaya çalışan tarafsız bir üçüncü kişidir. Arabulucu, diyalogu ve tarafların bir çözüm bulmasını teşvik etme yeteneğine sahiptir.



KARAR VERİCİ

Bu gizemli karakter, zaman baskısı, mevcut kaynaklar, mevcut bilgi miktarı ve türü ve ilgili aktörlerin sayısı gibi bir dizi değişkene bağlı olarak stratejik açıdan önemli kararlar alma yeteneğine sahiptir.



EMPATİ YAPAN

Bu gizemli karakter kendini başkalarının yerine koyabilme, başkalarıyla empati kurabilme ve onların düşünce tarzlarını anlayabilme yeteneğine sahiptir. Bu, başkalarının zihniyetini benimseyebildiği ve gerçekliği onların bakış açısından görebildiği anlamına gelir.



DİNLEYİCİ

Bu gizemli karakter başkalarını aktif ve etkili bir şekilde dinleme becerisine sahiptir. Bu, alıcı dil becerilerini güçlendirebildiği, yani sosyal etkileşimleri idare edebildiği, soruları yanıtlayabildiği ve jestleri anlayabildiği anlamına gelir.

OYUNUN ADI: BİL BAKALIM KİM

ORGANİZASYON: INNOVED

ÜLKE: YUNANISTAN

Amaç	<p><i>"Bil Bakalım Kim" oyununun temel amacı farklı sosyal becerileri bir araya getirmektir. İletişim, empati, eleştirel düşünme, dinleme vb. gibi birçok farklı sosyal beceriyi öğrenmenin ve "uygulamanın" bir yoludur.</i></p> <p><i>Bu oyun modül 3, 4 ve 6'nın bir parçası olarak düşünülebilir çünkü daha önce de belirtildiği gibi, el kitabının modüllerinde de yer alan farklı sosyal becerileri içerir. Ayrıca modüllerde yer almayan diğer bazı sosyal becerileri de içermektedir.</i></p> <p><i>Bu oyunun hedef kitlesi aslında aşkalarıyla nasıl iletişim kurulacağı, empati ile nasıl hareket edileceği, nasıl düşünüleceği, başkalarını nasıl dikkatle dinleyeceği gibi sosyal beceriler konusundaki bilgilerini ve özellikle bu alandaki becerilerini geliştirmek isteyen herkes.</i></p> <p><i>Bu sosyal beceriler Duygusal Zekanın önemli bir parçasıdır ve "Bil Bakalım Kim" oyunu, bazı modüller aracılığıyla edinilen bilgileri uygulamaya koyma ve ayrıca bazı yeni sosyal beceriler öğrenme girişimidir.</i></p> <p><i>Bu oyunu oynadıktan sonra oyuncular şunları yapma fırsatına sahip olacaklardır:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Bir sosyal beceriye göre kişi tipini belirleme</i>● <i>Her bir sosyal becerinin bazı temel özelliklerini öğrenmek</i>
Kurgu & Tema	<p><i>Bu oyun bireysel ve/veya gruplar halinde oynanabilir. Etkileşim bu şekilde daha doğrudan olduğu için 2-3 kişilik küçük gruplar halinde oynamak daha iyidir.</i></p> <p><i>Altı kart vardır, bu da altı farklı gizemli karakter ve dolayısıyla altı farklı sosyal beceri olduğu anlamına gelir. Bu oyun aynı anda 6 oyuncu grubu veya 6 bireysel oyuncu tarafından oynanabilir.</i></p> <p><i>Bu oyun için aşağıdaki gereçler gereklidir:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● <i>bir sayfa kağıt,</i>● <i>bir kalem ve</i>● <i>Oyunun amacı için oluşturulan altı kart.</i>

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteği ile finanse edilmiştir. Bu yayın [iletişim] sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Bu çalışma Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International lisansı altındadır. Bu lisansın bir kopyasını görüntülemek için <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> adresini ziyaret edin.



	<p><i>Her kart, bazı gizemli karakterlerin bulunduğu tipik "Bil Bakalım Kim" oyunu tarzında tasarlanmıştır. Bu oyunda, gizemli karakterler altı farklı sosyal beceriden gelmektedir. Örneğin, "iletişimci" (iletişim), "dinleyici" (aktif dinleme), "empati" (empati), "müzakereci" (müzakere) vb.</i></p>
Kart sıralaması ve açıklaması	<p><i>Kartlar için zorluk seviyesi yoktur, çünkü "doğru veya yanlış" soruları için değil, tahmin içindirler. Kartın ana sayfasında gizemli karakterin adı, avatarı ve ilgili sosyal becerinin bazı temel özelliklerinin kısa bir açıklaması yer almaktadır.</i></p> <p>Kart 1: İletişimci <i>Bu gizemli karakter, kavramları, düşünceleri, duyguları, gerçekleri ve görüşleri hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama ve bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde etkileşim kurma becerisine sahiptir.</i></p> <p>Kart 2: Müzakereci <i>Bu gizemli karakter, her bir tarafın ihtiyaçlarını mümkün olan en iyi şekilde karşılamayı amaçlayarak, iki veya daha fazla taraf arasında ortak ilgi alanına giren bir konuda bir tartışma başlatma ve yönetme yeteneğine sahiptir.</i></p> <p>Kart 3: Arabulucu <i>Bu gizemli karakter, araya giren ve bir çatışmanın olumlu taraflarını korumaya çalışan tarafsız bir üçüncü kişidir. Arabulucu, diyalogu ve tarafların bir çözüm bulmasını teşvik etme yeteneğine sahiptir.</i></p> <p>Kart 4: Karar verici <i>Bu gizemli karakter, zaman baskısı, mevcut kaynaklar, mevcut bilgi miktarı ve türü ve ilgili aktörlerin sayısı gibi bir dizi değişkene bağlı olarak stratejik açıdan önemli kararlar verme yeteneğine sahiptir.</i></p> <p>Kart 5: Empati <i>Bu gizemli karakter kendini başkalarının yerine koyabilme, başkalarıyla empati kurabilme ve onların düşünce tarzlarını anlayabilme yeteneğine sahiptir. Bu, başkalarının zihniyetini benimseyebileceği ve gerçekliği onların bakış açısından görebileceği anlamına gelir.</i></p> <p>Kart 6: Dinleyici <i>Bu gizemli karakter başkalarını aktif ve etkili bir şekilde dinleme becerisine sahiptir. Bu, alıcı dil becerilerini güçlendirebildiği, yani sosyal etkileşimleri idare edebildiği, soruları yanıtlayabildiği ve jestleri anlayabildiği anlamına gelir</i></p>
Oynanış	<p>Bireyler <i>Oyunu bireysel olarak oynamayı seçtiyseniz, oynamanın iki farklı yolu vardır.</i></p>

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteği ile finanse edilmiştir. Bu yayın [iletişim] sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Bu çalışma Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International lisansı altındadır. Bu lisansın bir kopyasını görüntülemek için <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> adresini ziyaret edin.





	<p>İlk seçenek <i>Rakip oyuncu için gizemli bir kart seçer ve oyuncu gizemli figür hakkında daha fazla ipucu keşfetmek ve sonunda onu bulmak için "evet veya hayır" ile cevaplanabilecek sorular sormalıdır.</i></p> <p>İkinci seçenek <i>Oyuncular bir kişiyi "kart koruyucusu" olarak seçerler. Bu kişi tüm kartlara sahiptir. Bu kişi her oyuncu için bir kart seçer ve ardından oyuncular gizemli figürü bulmak için bu kişiye sorular sorar.</i></p> <p>Gruplar <i>Oyunu gruplar halinde oynamayı seçtiyseniz, oyunu oynamanın da iki yolu vardır.</i></p> <p>İlk seçenek <i>Karşı grup, diğer gruptan bir oyuncu ve bir bulmaca kartı seçer. Oyuncu, gizemli figür hakkında daha fazla ipucu elde etmek ve sonunda onu bulmak için "evet veya hayır" ile cevaplanabilecek sorular sormalıdır.</i></p> <p>İkinci seçenek <i>Oyuncunun grubu gizemli bir kart seçer ve oyuncu gizemli figürü bulmak için "evet veya hayır" ile cevaplanabilecek sorular sorar. Bu şekilde, karşı gruptan bir kişi de her şeyin yolunda olup olmadığını ve kimsenin hile yapmadığını kontrol etmek için karta bakar.</i></p> <p>Örnek Sorular <i>Çatışmalara dahil oluyor muyum? Duygularımı ifade etmeyi kolay buluyor muyum? Bir tartışmayı yönetebilir miyim? Karar vermeyi kolay buluyor muyum? Başkalarına yardım etmek için hedeflerimden vazgeçer miyim?</i></p>
Kombinasyonlar	<i>Yok</i>
Özel kurallar (işbirlikçi ve rekabetçi)	<i>Yok</i>
Kazanma/Öğrenme çıktıları	<i>Gizemli karakteri en az soruyla bulan kişi/grup kazanır.</i>

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteği ile finanse edilmiştir. Bu yayın [iletişim] sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Bu çalışma Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International lisansı altındadır. Bu lisansın bir kopyasını görüntülemek için <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> adresini ziyaret edin.

