

KENDİNİ TANIMA

Evdesiniz ve arkadaşınız size dışarı çıkmanızı isteyen bir mesaj gönderdi. Hiç havanızda değilsiniz ama gitmek zorunda hissediyorsunuz çünkü birkaç gün önce arkadaşınız size ödevinizde yardım etmişti. Ne yapacaksınız?



KENDİNİ TANIMA

Vermeniz gerekenden daha az makbuz vererek gelir verginizde hile yapıyorsunuz. Aynı işi yapan bir adamla konuştuğunuzda, o da aynı şeyi yaptığını dair size güveniyor. Dolayısıyla, müşteriye fiş vermediğiniz her seferinde aklınızın bir köşesinde "bunu herkes yapıyor" diyorsunuz. Biri size fişi sorarsa ne diyeceksiniz?



ÖZ FARKINDALIK

Parkta yürüyorsunuz ve aniden hoşlandığınız kişiyi görüyorsunuz. "Merhaba" diyor, ne hissediyorsunuz?



ÖZ FARKINDALIK

Saçınızı kestirdiniz ve ertesi gün bu saç kesiminin size çok yakışmadığını söyleyen bir arkadaşınızı gördünüz, eleştirilmek konusunda ne hissediyorsunuz?



ÖZ MOTİVASYON

Bugün egzersiz gününüz ama egzersiz yapmaktan sıkıldığınızı hissediyorsunuz. Egzersiz yapacak gücü bulmak için ne yapardınız?



ÖZ MOTİVASYON

Öğretmeniniz bir önceki hafta yaptığınız sınavları dağıttı, çok çalışmanıza rağmen başarısız olduğunuzu gördünüz. Şimdi ne yapacaksınız?



OYUNUN ADI: PARTNER SCRABBLE

ORGANİZASYON: InnovED

ÜLKE: Yunanistan

Amaç	<p><i>Kendini tanıma, kendimizi en iyi şekilde değerlendirebilmemiz için, kendimizle benzersiz bir şekilde eşleştirdiğimiz nitelikleri ve bu niteliklerin istikrarlı veya dinamik olup olmadığına dair teorileri içeren zihinsel temsillerimiz hakkında bizi bilgilendirir.</i></p> <p><i>Oyunumuzun hedef kitlesi, dezavantajlı geçmişe sahip, ekonomik zorluklarla karşılaşan, işsiz, etnik veya ulusal azınlıklara mensup yetişkinler, göçmenler, mülteciler, engelli yetişkinler ve başkalarıyla çalışma becerisini geliştirmek isteyen her kişidir.</i></p> <p><i>Başkalarıyla çalışmak, EI'yi artırmanın önemli bir yönüdür çünkü başkalarının nasıl oynadığını/etkileşimde bulunduğunu anlamana yardımcı olur; dolayısıyla, bu tür bilgilere sahip olarak onlara yanıt verebilir ve onlarla birlikte çalışabilirsiniz.</i></p> <p><i>Bu oyun aracılığıyla, EI'yi geliştirmeye, başkalarıyla çalışma becerisini geliştirmeye (her oyuncuyu ekibiyle işbirliği yapmaya teşvik ederek) ve oyun için yapılan kartların yardımıyla öz-bilgiyi güçlendirmeye çalışıyoruz. Öz-bilgi (Öz-farkındalık, Öz-motivasyon), modül 1'e dayanmaktadır.</i></p>
Kurgu ve Tema	<p><i>Oyuncular iki (2) takıma ayrılmalıdır. Oyun, her takımda en az iki (2) oyuncu ve her takımda en fazla üç (3) oyuncu tarafından oynanabilir. Ayrıca, her takımdaki oyuncu sayısı eşit olmalıdır.</i></p> <p><i>Bu oyun için gerekli araçlar şunlardır:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● bir (1) yaprak kareli kağıt,● bir kalem ve● Oyunun amaçları doğrultusunda hazırlanmış altı (6) kart.
Card sıralaması ve açıklaması	<p><i>Kart 1: Kendini tanıma, iç gözlem ve etkileşimler yoluyla kendini tanıma yeteneğidir.</i></p> <p><i>Durum: Evdesiniz ve arkadaşınız size dışarı çıkmanızı isteyen bir mesaj gönderdi. Hiç havanızda değilsiniz ama gitmek zorunda hissediyorsunuz çünkü birkaç gün önce arkadaşınız size ev ödevinizde yardım etmişti. Ne yapacaksınız?</i></p> <p><i>Kart 2: Kendini tanıma</i></p> <p><i>Durum: Vermeniz gerekenden daha az makbuz vererek gelir verginizde hile yapıyorsunuz. Bir gün aynı işi yapan bir adamla konuşuyorsunuz ve o da aynı</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>"yasa dışılığı" yaptığına dair size güveniyor. Dolayısıyla, müşterilere fiş vermediğiniz her seferinde "her satıcının bunu yaptığını" inanıyorsunuz. Birisi sizden vermekle yükümlü olduğunuz fişi istediğinde, ona fişi neden vermediğinizi sorarsa ne hissedersiniz?</p> <p>Kart 3: Öz farkındalık, kendinize ve eylemlerinizin, düşüncelerinizin veya duygularınızın içsel standartlarınızla nasıl uyumlu olup olmadığına odaklanma becerisidir.</p> <p><i>Durum: Parkta yürüyorsunuz ve aniden hoşlandığınız kişiyi görüyorsunuz. "Merhaba" diyor, nasıl hissediyorsunuz?</i></p> <p>Kart 4: Öz farkındalık</p> <p><i>Durum: Saçınızı kestirdiniz ve ertesi gün bu saç kesiminin size hiç yakışmadığını söyleyen bir arkadaşınızı gördünüz, eleştirilmek konusunda ne hissediyorsunuz?</i></p> <p>Kart 5: Öz motivasyon, insanları aksilikler karşısında bile devam etmeye, fırsatları değerlendirmeye ve başarmak istedikleri şeye bağlılık göstermeye iter.</p> <p><i>Durum: Bugün egzersiz gününüz ama canınız egzersiz yapmak istemiyor. Egzersiz yapacak gücü bulmak için ne yapardınız?</i></p> <p>Kart 6: Öz motivasyon</p> <p><i>Durum: Öğretmeniniz bir önceki hafta yaptığınız sınavları dağıttı, çok çalışmanıza rağmen başarısız olduğunuzu gördünüz. Şimdi ne yapacaksınız?</i></p>
Oynanış	<p><i>Ekipler kartları eşit olarak dağıtılmalıdır (her kategoriden ekip başına bir tane). Bir kartın senaryosunu okuduktan sonra ekip üyeleri her bir durumu nasıl yöneteceklerini ifade etmelidir (amaç modülünden bir şey öğrenip öğrenmediklerini anlamak ve birbirlerinin fikirlerini dinlemektir). Daha sonra, çalıştıkları kart durumundan ortaya çıkan ilgili bir kelime-duyguyu bulmak ve tahtaya yazmak için işbirliği yapmalıdırlar (örneğin, kendi kendine motivasyon için "hedef", "plan" vb. yazabilirsiniz. Bu kelimeler modül 1'den ortaya çıkar), diğer takım da zaten var olan kelimenin bir harfini geçtiği sürece aynısını yapacaktır (normal scrabble'da yaptığımız gibi). Oluşturulan her kelime için takımlar iki (2) puan alır. Takımlardan biri yazacak bir kelime bulamazsa geçebilir, bu durumda rakip takım çift puan, yani dört (4) puan kazanır.</i></p>
Kombinasyonlar	<p><i>Yok</i></p>
Özel kurallar (işbirlikçi ve rekabetçi)	<p><i>Yok</i></p>
Kazanma/Öğrenme çıktıları	<p><i>En yüksek puanı alan takım kazanır.</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.

