

ΑΥΤΟΓΝΩΣΙΑ

Είστε στο σπίτι και ο φίλος σας σας στέλνει ένα μήνυμα που σας ζητά να βγείτε έξω. Δεν έχετε όρεξη να το κάνετε, αλλά νιώθετε την υποχρέωση να πάτε, επειδή μερικές μέρες πριν ο φίλος σας σας βοήθησε με τα μαθήματα. Τι θα κάνετε;



ΑΥΤΟΓΝΩΣΙΑ

Κλέβετε τον φόρο εισοδήματος δίνοντας λιγότερες αποδείξεις από όσες θα έπρεπε. Όταν μιλάτε με έναν άνθρωπο που κάνει την ίδια δουλειά, σας εμπιστεύεται ότι κάνει το ίδιο. Ως εκ τούτου, κάθε φορά που δεν δίνετε απόδειξη στον πελάτη λέτε στο πίσω μέρος του μυαλού σας "όλοι το κάνουν". Τι θα πείτε αν κάποιος σας ρωτήσει για την απόδειξη;



ΑΥΤΟΕΠΙΓΝΩΣΗ

Περπατάτε στο πάρκο και ξαφνικά βλέπετε το άτομο που σας αρέσει. Σας λέει "γεια", πώς αισθάνεστε;



ΑΥΤΟΕΠΙΓΝΩΣΗ

Κούρεψες τα μαλλιά σου και την επόμενη μέρα βλέπεις έναν φίλο σου που σου λέει ότι αυτό το κούρεμα δεν σου ταιριάζει πολύ, πώς αισθάνεσαι για την κριτική που δέχεσαι;



ΑΥΤΟΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ

Σήμερα είναι η μέρα της προπόνησής σας, αλλά αισθάνεστε ότι βαριέστε να την κάνετε. Τι θα κάνετε για να βρείτε τη δύναμη να γυμναστείτε;



ΑΥΤΟΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ

Ο καθηγητής σας μοιράζει τα τεστ που είχατε την προηγούμενη εβδομάδα, και παρόλο που μελετήσατε σκληρά, βλέπετε ότι αποτύχατε. Τι θα κάνετε τώρα;

EI4FUTURE





ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: ΣΚΡΑΜΠΛ ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ: InnovED

ΧΩΡΑ: Ελλάδα

Σκοπός	<p>Η αυτογνωσία μας ενημερώνει για τις διανοητικές αναπαραστάσεις του εαυτού μας, οι οποίες περιέχουν χαρακτηριστικά που συνδυάζουμε μοναδικά με τον εαυτό μας και θεωρίες για το αν αυτές οι ιδιότητες είναι σταθερές ή δυναμικές, με το καλύτερο που μπορούμε να αξιολογήσουμε τον εαυτό μας.</p> <p>Η ομάδα-στόχος του παιχνιδιού μας είναι ενήλικες που ανήκουν σε μειονεκτικά περιβάλλοντα, αντιμετωπίζουν οικονομικές δυσκολίες, άνεργοι που ανήκουν σε εθνοτικές ή εθνικές μειονότητες, μετανάστες, πρόσφυγες, ενήλικες με αναπηρίες και κάθε άτομο που επιθυμεί να βελτιώσει την ικανότητά του να εργάζεται με άλλους.</p> <p>Η συνεργασία με άλλους είναι μια ουσιαστική πτυχή της αύξησης της συναισθηματικής νοημοσύνης, επειδή σας βοηθά να κατανοήσετε πώς παίζουν / αλληλεπιδρούν οι άλλοι. Ως εκ τούτου, μπορείτε να απαντήσετε και να συνεργαστείτε μαζί τους έχοντας αυτού του είδους τις πληροφορίες.</p> <p>Μέσω αυτού του παιχνιδιού, προσπαθούμε να βελτιώσουμε την συναισθηματική νοημοσύνη, να αναπτύξουμε την ικανότητα συνεργασίας με άλλους (ενθαρρύνοντας κάθε παίκτη να συνεργαστεί με την ομάδα του) και να ενισχύσουμε την αυτογνωσία με τη βοήθεια των καρτών που κατασκευάζονται για το παιχνίδι. με βάση την Αυτογνωσία (Αυτογνωσία, Αυτοκίνηση), ενότητα 1.</p>
Οργάνωση & Θέμα	<p>Οι παίκτες πρέπει να χωριστούν σε δύο (2) ομάδες. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από τουλάχιστον δύο (2) παίκτες σε κάθε ομάδα και το πολύ τρεις (3) παίκτες σε κάθε ομάδα. Επιπλέον, ο αριθμός των παικτών σε κάθε ομάδα πρέπει να είναι ίσος.</p> <p>Για αυτό το παιχνίδι, τα απαιτούμενα εργαλεία είναι</p> <ul style="list-style-type: none">• ένα (1) φύλλο τετραγωνισμένου χαρτιού,• ένα μολύβι, και• οι έξι (6) κάρτες που δημιουργήθηκαν για τους σκοπούς του παιχνιδιού.
Κατάταξη & περιγραφή κάρτας	<p>Κάρτα 1: Η αυτογνωσία είναι η ικανότητα να γνωρίσεις τον εαυτό σου μέσα από την ενδοσκόπηση και τις αλληλεπιδράσεις.</p> <p>Κατάσταση: Είσαι σπίτι και ο φίλος σας σας στέλνει ένα μήνυμα ζητώντας σας να βγείτε έξω. Δεν έχεις διάθεση να το κάνεις αλλά νιώθεις την υποχρέωση να πας γιατί κάποιες μέρες πριν σε βοήθησε ο φίλος σου με μια εργασία. Τι θα κάνεις;</p>

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανάκλα τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>





	<p>Κάρτα 2: Αυτογνωσία</p> <p><i>Κατάσταση: Κλέβεις τον φόρο εισοδήματός σου δίνοντας λιγότερες αποδείξεις από ό, τι θα έπρεπε. Μια μέρα μιλάς με έναν άνθρωπο που κάνει την ίδια δουλειά και σου εμπιστεύεται ότι κάνει την ίδια «παρανομία». Ως εκ τούτου, κάθε φορά που δεν δίνεις απόδειξη στους πελάτες πιστεύεις ότι "κάθε πωλητής το κάνει". Πώς θα νιώσεις αν κάποιος σου ζητήσει την απόδειξη του, την οποία είσαι υποχρεωμένος να του δώσεις, γιατί δεν του έδωσες την απόδειξη;</i></p> <p>Κάρτα 3: Η αυτεπίγνωση είναι η ικανότητα να εστιάζετε στον εαυτό σας και στο πώς οι πράξεις, οι σκέψεις ή τα συναισθήματά σας ευθυγραμμίζονται ή δεν ευθυγραμμίζονται με το εσωτερικό σας πρότυπο.</p> <p><i>Κατάσταση: Περπατάς στο πάρκο και ξαφνικά βλέπεις το άτομο που σου αρέσει. Σου λέει "γεια", πώς αισθάνεσαι;</i></p> <p>Κάρτα 4: Αυτογνωσία</p> <p><i>Κατάσταση: Έχετε κουρευτεί και την επόμενη μέρα βλέπετε έναν φίλο σας που λέει ότι αυτό το κούρεμα δεν σας ταιριάζει πολύ, πώς αισθάνεστε που σας επικρίνουν;</i></p> <p>Κάρτα 5: Η αυτοπαρακίνηση οδηγεί τους ανθρώπους να συνεχίσουν ακόμη και μπροστά σε αποτυχίες, να εκμεταλλευτούν ευκαιρίες και να δείξουν δέσμευση σε αυτό που θέλουν να επιτύχουν.</p> <p><i>Κατάσταση: Σήμερα είναι η ημέρα της προπόνησής σας, αλλά δεν έχετε όρεξη να το κάνετε. Τι θα κάνατε ώστε να βρείτε τη δύναμη να γυμναστείτε;</i></p> <p>Κάρτα 6: Αυτοπαρακίνηση</p> <p><i>Κατάσταση: Ο δάσκαλός σας διανέμει τα τεστ που είχατε την προηγούμενη εβδομάδα, αν και μελετήσατε σκληρά βλέπετε ότι αποτύχατε. Τι θα κάνετε τώρα;</i></p>
Παιχνίδι	<p>Οι ομάδες πρέπει να μοιράσουν ισάξια τις κάρτες (μία από κάθε κατηγορία ανά ομάδα). Μετά την ανάγνωση του σεναρίου μιας κάρτας, τα μέλη της ομάδας πρέπει να εκφράσουν πώς θα διαχειριστούν κάθε κατάσταση (το θέμα είναι να καταλάβουν αν έμαθαν κάτι από την ενότητα και να ακούσουν ο ένας τις απόψεις του άλλου). Στη συνέχεια, θα πρέπει να συνεργαστούν για να βρουν και να γράψουν στον πίνακα μια σχετική λέξη- συναισθημα που προκύπτει από την κατάσταση της κάρτας που μελέτησαν (π.χ. για την αυτοπαρακίνηση μπορείτε να γράψετε "στόχος", "σχέδιο" κ.λπ. Αυτές οι λέξεις προκύπτουν από την ενότητα 1), το ίδιο θα κάνει και η άλλη ομάδα αρκεί να τη διασταυρώσει ένα γράμμα της ήδη υπάρχουσας λέξης (όπως κάνουμε στο κανονικό scrabble). Για κάθε λέξη που σχηματίζεται, οι ομάδες παίρνουν δύο (2) βαθμούς. Αν κάποια από τις ομάδες δεν μπορεί να βρει μια λέξη να γράψει μπορεί να πάει πάσο, σε αυτή την περίπτωση η αντίπαλη ομάδα κερδίζει διπλούς πόντους, δηλαδή τέσσερις (4) πόντους.</p>

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανακλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>





Συνδυασμοί	ΌΧΙ.
Ειδικοί κανόνες (συνεργατικοί και ανταγωνιστικοί)	ΌΧΙ.
Νικηφόρα/Μαθησιακά αποτελέσματα	<i>Η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει.</i>

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανακλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>

