

Το Εγχειρίδιο FELLOWSHIP



Επιτραπέζιο παιχνίδι για την προώθηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και των κοινωνικών δεξιοτήτων στην εργασία για νέους

ΣΧΕΤΙΚΑ

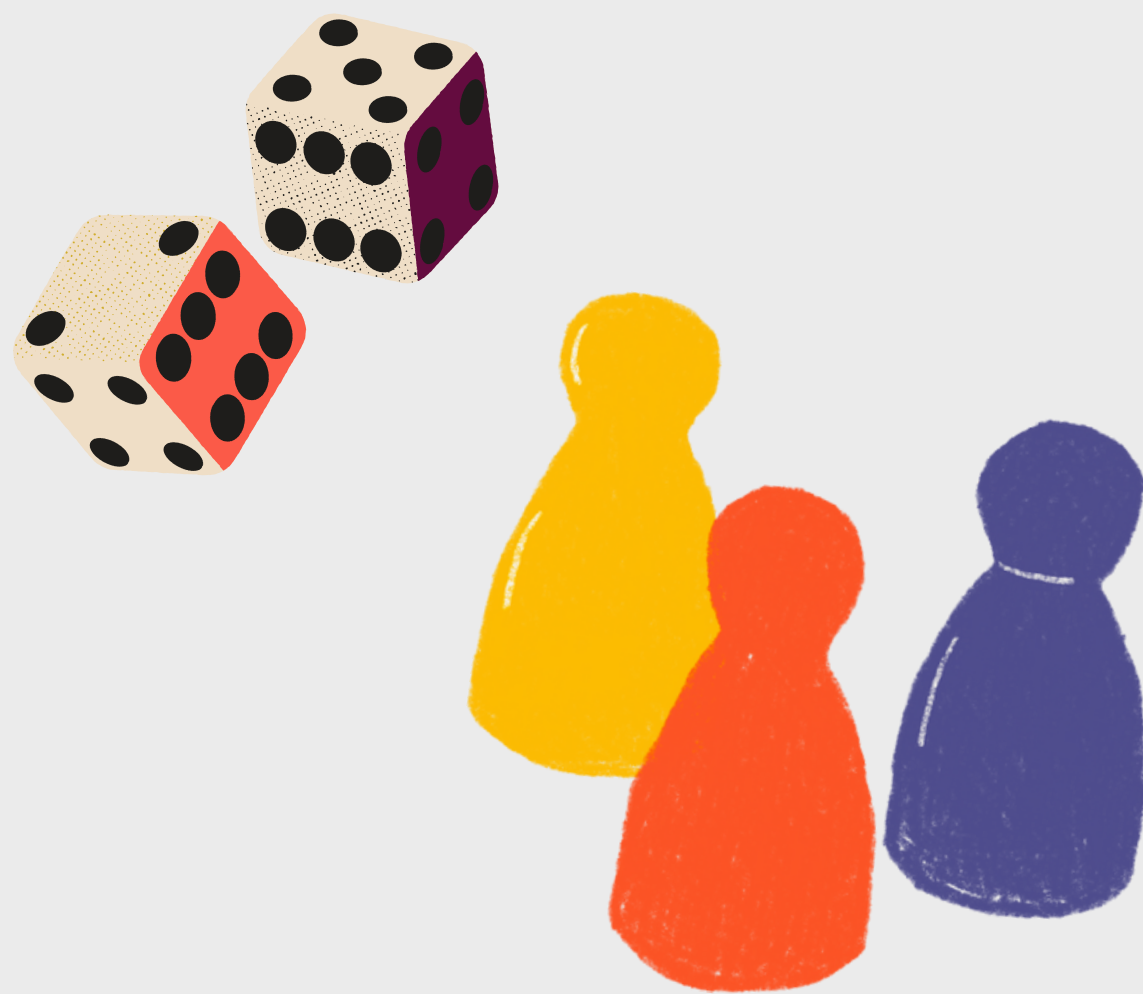
Καλώς ήρθατε στο επιτραπέζιο παιχνίδι FELLOWSHIP για τη Συναισθηματική Νοημοσύνη, ένα βασικό αποτέλεσμα του έργου Erasmus+ KA220-YOU-95BBAA97 FELLOWSHIP! Αυτό το συναρπαστικό παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να ενισχύσει τη συναισθηματική σας νοημοσύνη (EI) μέσω διασκεδαστικών και διαδραστικών δραστηριοτήτων που εστιάζουν στη συναισθηματική επίγνωση, τη ρύθμιση, την ενσυναίσθηση και τις κοινωνικές δεξιότητες.

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να υποστηρίξει τους νέους επαγγελματίες (π.

Το Επιτραπέζιο Παιχνίδι FELLOWSHIP για τη Βελτίωση της Συναισθηματικής Νοημοσύνης είναι διαθέσιμο ως εκτυπώσιμο αρχείο PDF, το οποίο διατίθεται δωρεάν για λήψη από τον ιστότοπο του έργου. Η διαθεσιμότητα του παιχνιδιού στα Αγγλικά, Γερμανικά, Ελληνικά, Γαλλικά και Βουλγαρικά ως δωρεάν λήψη επιτρέπει τη μεταφορά του σε όλη την Ευρώπη και πέρα από αυτήν.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Εκτυπώσιμος πίνακας
- 1 ζάρι
Κομμάτια παιχνιδιού της επιλογής σας (οι φιγούρες δράσης λειτουργούν υπέροχα!)
Χρονόμετρο (π.χ. χρονόμετρο έξυπνου τηλεφώνου)
Χαρτί & στυλό
- Ερωτηματολόγια Συναισθηματικής Νοημοσύνης (1x πριν παίξετε το παιχνίδι, 1x μετά το παιχνίδι)



Αριθμός παικτών: από 3 έως 6



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι απόψεις που εκφράζονται είναι μόνο του συγγραφέα ή των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτά.

Το Εγχειρίδιο ΥΠΟΤΡΟΦΙΑ



Επιτραπέζιο παιχνίδι για την προώθηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και των κοινωνικών δεξιοτήτων στην εργασία για νέους

Αριθμός παικτών: από 3 έως 6

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΪΞΕΤΕ



Προκειμένου να εκτιμηθεί ο αντίκτυπος του παιχνιδιού στη συναισθηματική σας νοημοσύνη (EI), οι παίκτες πρέπει να λάβουν αυτό το Ερωτηματολόγιο Συναισθηματικής Νοημοσύνης (EI) πριν και μετά την αξιολόγηση, το οποίο είναι εμπνευσμένο από καθιερωμένες αξιολογήσεις όπως το EQ-i 2.0 και το TEIQue. Επικεντρώνεται στη μέτρηση της ΣΝ σε πέντε βασικούς τομείς: Αυτογνωσία, Αυτορρύθμιση, Κίνητρα, Ενσυναίσθηση και Κοινωνικές Δεξιότητες. Το σύστημα βαθμολόγησης επιτρέπει τη σύγκριση των αλλαγών στο EI πριν και μετά τη συμμετοχή στη δραστηριότητα μάθησης βάσει παιχνιδιού (GBL) του έργου FELLOWSHIP.

ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Συγκεντρώστε μια ομάδα παικτών (συνιστώνται 2-6 συμμετέχοντες) και συγκεντρώστε τα απαιτούμενα υλικά. Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες είναι εξοικειωμένοι με τον στόχο της βελτίωσης της Συναισθηματικής Νοημοσύνης.

Διανείμετε το ερωτηματολόγιο προ-αξιολόγησης σε όλους τους συμμετέχοντες. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να απαντήσει στις ερωτήσεις ειλικρινά και στοχαστικά. Καταγράψτε μεμονωμένες βαθμολογίες σε κάθε έναν από τους πέντε τομείς ΣΝ: Αυτογνωσία, Αυτορρύθμιση, Κίνητρο, Ενσυναίσθηση και Κοινωνικές Δεξιότητες.

Παίξτε το παιχνίδι! Ακολουθήστε τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στην ενότητα «ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ» παρακάτω.

Μετά το παιχνίδι: Χορηγήστε ξανά το ερωτηματολόγιο μετά τη δραστηριότητα για να μετρήσετε τις αλλαγές στις βαθμολογίες EI. Συγκρίνετε τις βαθμολογίες πριν και μετά τη δραστηριότητα για μεμονωμένους συμμετέχοντες και την ομάδα ως σύνολο.

ΑΣ ΠΑΪΞΟΥΜΕ!

Κάθε παίκτης (π.χ. ο παίκτης 1) ρίχνει ένα ντι για να βοηθήσει στην επιλογή του άλλου παίκτη (π.χ. παίκτη 2) για να παίξει το παιχνίδι, καθώς πρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι συνεργασίας.

Αν βάλεις έναν αριθμό...

...από 1 – 2: Παίξτε με παίκτη στα δεξιά σας

...από 3 – 4: Παίξτε με παίκτη μπροστά

...από 5 – 6: Παίξτε με παίκτη στα αριστερά σας

Κάθε ομάδα ρίχνει τα μοναδικά ζάρια και προχωρά στον πίνακα με αυτόν τον αριθμό διαστημάτων. Σύμφωνα με το χρώμα του ταμπλό, θα παιχτεί μια μικρή πρόκληση.



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι απόψεις που εκφράζονται είναι μόνο του συγγραφέα ή των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτά.

ΛΙΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΛΙΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ)

ΚΟΚΚΙΝΟΣ

Λέξη (εργασία) Μαντεύοντας μέσω μίμησης (οπτική μνήμη)

Οι παίκτες που δεν παίζουν αυτόν τον γύρο γράφουν σε ένα χαρτί έναν συγκεκριμένο τίτλο εργασίας.

Ο παίκτης 1 μιμείται («αποτελεί») τον ρόλο της δουλειάς ενώ ο παίκτης 2 προσπαθεί να μαντέψει τι είναι.

Χρόνος: 30 δευτερόλεπτα

Αν μαντέψετε σωστά, και οι δύο παίκτες μετακινούνται στον πίνακα κατά 2.

ΡΟΖ

Μαντεύοντας συναισθήματα μέσω μίμησης (οπτική μνήμη)

Οι παίκτες που δεν παίζουν αυτόν τον γύρο γράφουν σε ένα χαρτί το όνομα ενός συναισθήματος/συναισθήματος, που δεν είναι χαρά,

θλίψη, φόβος, θυμός, μεταμφίεση.

Ο παίκτης 1 μιμείται το συναίσθημα/συναίσθημα, έτσι ώστε ο παίκτης 2 πρέπει να μαντέψει.

Χρόνος: 30 δευτερόλεπτα

Αν μαντέψετε σωστά, και οι δύο παίκτες μετακινούνται στον πίνακα κατά 2.

ΜΩΒ

Λέξη (εργασία) Μαντεύοντας μέσω μίμησης (οπτική μνήμη)

Ο παίκτης 1 ρίχνει ξανά το **di** για να επιλέξει την κατηγορία των λέξεων που θα χρησιμοποιηθούν.

1: Τίτλοι εργασίας

2: Ταινίες

3: Χώρες

4: Φαγητό

5: Ζώα

6: Πράγματα που μπορείτε να φορέσετε

Οι παίκτες 1 και 2 λένε μια λίστα με ονόματα θέσεων εργασίας/ταινιών/ χωρών/φαγητού/ ζώων/ επίπλων από το Α έως το Ω.

Χρόνος: 30 δευτερόλεπτα.

Διαιρέστε τον αριθμό των γραμμάτων που έχετε φτάσει με το 3 και και οι δύο παίκτες προχωρούν στον πίνακα με αυτόν τον αριθμό.

ΠΡΑΣΙΝΟΣ

Μοτίβο λέξης (Ακουστική μνήμη)

Οι παίκτες 1 και 2 συμπληρώνουν το ακόλουθο μοτίβο λέξεων μέχρι το 7ο μοτίβο. Εάν αποτύχουν, ξεκινούν ξανά.

- 1. One Duck, Two Legs, Quack
- 2. Two Ducks, Four Legs, Quack Quack
- 3. Three Ducks, Six Legs, Quack Quack Quack
- 4. Τέσσερις πάπιες, ...

Χρόνος: 45 δευτερόλεπτα

Αν γίνει, και οι δύο παίκτες μετακινούνται στο ταμπλό κατά 2.

ΚΙΤΡΙΝΟΣ

Αλυσίδα λέξεων (Ακουστική Μνήμη)

Η αλυσίδα λέξης είναι ένα είδος παιχνιδιού λεξιλογίου που παίζεται χρησιμοποιώντας το τελευταίο γράμμα της προηγούμενης λέξης ως αρχή της επόμενης λέξης. Παράδειγμα: αγάπη, φάτε, τσάι, μήλο, αυτί, δωμάτιο, μαϊμού.

Χρόνος: 30 δευτερόλεπτα.

Διαιρέστε τον αριθμό των λέξεων που προσδιορίζονται με 3 και και οι δύο παίκτες προχωρούν στον πίνακα με αυτόν τον αριθμό.

ΜΠΛΕ

Σύμπτωση (Ακουστική Μνήμη)

Οι παίκτες 1 και 2 μετρούν μέχρι το 3 και λένε ταυτόχρονα την πρώτη λέξη που τους έρχεται στο μυαλό. Μετά, συνεχίζουν

μετρήστε μέχρι το τρία και πείτε λέξεις που συνδέουν τις δύο προηγούμενες λέξεις που ειπώθηκαν δυνατά. Επαναλαμβάνουν αυτή τη διαδικασία

μέχρι να φωνάξουν την ίδια λέξη και από τους δύο παίκτες.

Χρόνος: 20 δευτερόλεπτα

Αν γίνει, και οι δύο παίκτες μετακινούνται στο ταμπλό κατά 2.



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι απόψεις που εκφράζονται είναι μόνο του συγγραφέα ή των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτά.

Επιτραπέζιο παιχνίδι για την ενίσχυση της συναισθηματικής νοημοσύνης και των κοινωνικών δεξιοτήτων στην εργασία για νέους

Αριθμός παικτών: από 3 έως 6

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΎ ΚΑΙ ΑΝ΄ΑΛΥΣΗΣ

Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις συζήτησης που πρέπει να κάνουν οι ηγέτες νέων κάθε λίγους γύρους κατά τη διάρκεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού FELLOWSHIP. Αυτές οι ερωτήσεις θα βοηθήσουν τους παίκτες να σκεφτούν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη και τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν με τους άλλους, ιδιαίτερα όταν εργάζονται με διαφορετικές ομάδες νέων. Αυτές οι ερωτήσεις έχουν σχεδιαστεί για να ενθαρρύνουν ουσιαστικές συνομιλίες και να ενισχύσουν τις δεξιότητες αυτογνωσίας, ενσυναίσθησης και συνεργασίας μεταξύ των παικτών.

ΕΡΩΤΉΣΕΙΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ

Αυτογνωσία

Πώς ένιωσες κατά τη διάρκεια αυτού του γύρου; Σας εξέπληξαν κάποια συναισθήματα;

Υπήρξαν στιγμές που παρατηρήσατε τη γλώσσα του σώματός σας ή τον τόνο της φωνής σας να επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο σας καταλαβαίνουν οι άλλοι;

Ποια συναισθήματα βιώσατε κατά την επίλυση της πρόκλησης και πώς τα διαχειριστήκατε;

Ενσυναίσθηση

Πόσο καλά πιστεύετε ότι καταλάβατε τα συναισθήματα ή τις προοπτικές του συμπαίκτη σας;

Παρατηρήσατε μη λεκτικά σημάδια (όπως εκφράσεις προσώπου ή χειρονομίες) που σας βοήθησαν να καταλάβετε τι σκέφτονταν ή αισθάνονταν οι άλλοι;

Υπήρξε κάποια στιγμή που έπρεπε να προσαρμόσετε την προσέγγισή σας για να συνδεθείτε καλύτερα με κάποιον στην ομάδα σας;

Κοινωνικές Δεξιότητες

Πόσο αποτελεσματικά επικοινωνήσατε εσείς και ο συμπαίκτης σας κατά τη διάρκεια της πρόκλησης;

Υπήρξαν στιγμές που νιώσατε ότι η συνεργασία σας βελτιώνεται καθώς προχωρούσε το παιχνίδι;

Ποιες στρατηγικές χρησιμοποίησατε για να χτίσετε εμπιστοσύνη ή σχέσεις με τον συμπαίκτη σας;

Αυτορρύθμιση

Υπήρξαν στιγμές απογοήτευσης ή σύγχυσης; Πώς διαχειρίστηκες αυτά τα συναισθήματα;

Πώς μείνατε συγκεντρωμένοι στην πρόκληση παρά τις όποιες αποτυχίες ή περισπασμούς;

Παρατήρησες τον εαυτό σου ή τους άλλους να προσαρμόζονται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες του παιχνιδιού;

Κίνητρο

Πώς επηρέασε ο συνεργατικός χαρακτήρας του παιχνιδιού το κίνητρό σας για επιτυχία;

Υπήρξαν στιγμές που ενθάρρυνες ή υποστήριζες τον συμπαίκτη σου; Πώς ένιωθε αυτό;

Τι σας κράτησε αφοσιωμένο ή εμπνευσμένο κατά τη διάρκεια των πιο απαιτητικών εργασιών;

Πολιτιστική και Επίγνωση του Ιστορικού

Παρατηρήσατε διαφορές στα στυλ επικοινωνίας ή επίλυσης προβλημάτων με βάση το υπόβαθρο των παικτών;

Πώς συνέβαλε η διαφορετικότητα μέσα στην ομάδα στον τρόπο που προσεγγίσατε τις προκλήσεις;

Υπήρξαν στιγμές όπου η κατανόηση της μοναδικής προοπτικής κάποιου βοήθησε την ομάδα να πετύχει;

Αντανάκλαση

- Κοιτάζοντας πίσω, πώς νιώθετε ότι αναπτύχθηκε η συναισθηματική σας νοημοσύνη σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Ποιο είναι ένα πράγμα που μάθατε για τον εαυτό σας ή τους άλλους παίζοντας;

Πώς μπορούν οι δεξιότητες που εξασκείτε κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού να σας βοηθήσουν σε πραγματικές καταστάσεις, ιδιαίτερα όταν εργάζεστε με νέους από διάφορα υπόβαθρα;



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι απόψεις που εκφράζονται είναι μόνο του συγγραφέα ή των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτά.