

Bv







**GÖÇMENLER İÇİN BECERİ ARAÇLARI SETİ**

GÖÇMELER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

**2018-1-FR01-KA202-048007**



İÇERİK

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GİRİŞ** | | 3 |
| **REFERANS İÇİN TERİMLER** | | 4 |
| **Bölüm 1.2 Yaratıcı Düşünme** | | 5 |
| Problem çözmek için yaratıcı adımlar | | 6 |
| Görsel Tiyatro  Denizde kaybolmak  Problem Çözmek için zihni dinlendirme | | 8  10  14 |
|  |
|  |

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

# 

# GİRİŞ

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi (No. 2018-1-FR01-KA202-048007), Avrupa Komisyonu tarafından Mesleki Eğitim ve Öğretim için Stratejik Ortaklıklar Erasmus + Programı kapsamında finanse edilmektedir. Eylül 2018'den Ağustos 2020'ye kadar iki yıllık bir süreye ve yedi kuruluştan oluşan bir konsorsiyuma sahiptir. Konsorsiyumun üyeleri aşağıdaki gibidir:

* ITG Conseil, Fransa
* IASIS, Yunanistan
* Sosyal Yenilik Merkesi, Kıbrıs
* Mindshift Talent Advisory, Portekiz
* Eğitim için İşletme Vakfı, Bulgaristan
* Solidaridad Sin Fronteras, İspanya
* Bahçeşehir Üniversitesi Vakfı, Türkiye

Göçmenler için Beceri Araçları, projenin üçüncü entelektüel çıktısıdır (IO3) ve ipuçları setleri, öneriler, pratik kılavuzlar ve özel bilgi tabloları içerir. Bu entelektüel çıktı, göçmenlerin sıkıntı çektikleri veya karşılaştıkları saklı durumlara (durma noktasının tanımlanması ve somut ve güvenilir çözümlerin tanımlanması) cevaben, onların düşünmelerine, harekete geçmelerine, haklarını savunmalarına yardım etmek ve gerektiğinde onlara yardım edilmesini sağlamak amacıyla oluşturulmuştur ve ayrıca göçmenlerin deneyimlerinin üzerinde durarak ve somut başarı örneklerine de yer vererek göçmenlerin enine becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir.

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

# 

# REFERANS İÇİN TERİMLER

|  |  |
| --- | --- |
| **AYÇ** | Avrupa Yeterlilik Çerçevesi, farklı ülkelerde ve farklı eğitim ve öğretim sistemleri tarafından verilen ve sekiz düzeyde yapılandırılmış niteliklerin anlaşılmasına ve karşılaştırılmasına yardımcı olan bir çeviri aracıdır. |
|  |  |
| **AYÇ seviye 5** | AYÇ seviye 5 yeterlilikleri, zaten istihdamda olan bireylerin becerilerini geliştirmek ve onlara gelişmiş teknik, enine ve / veya yönetim becerileri kazandırmak için tasarlanmıştır. |
|  |  |
| **İp uçları** | Öğrenmeyi uygulamaya koymak için bir tavsiye. |
|  |  |
| **Bilgi (seviye 5)** | Çalışma veya çalışma alanı içinde uzmanlaşmış, olgusal ve teorik bilgiler ve bu bilginin sınırlarının farkındalığı. |
|  |  |
| **Öğrenme Çıktıları** | Öğrenme çıktıları, ulaşılması gereken önemli ve gerekli öğrenmeyi tanımlayan ve eğitim sonunda güvenilir bir şekilde gösterilebilecek ifadelerdir. AYÇ'de öğrenim sonuçları bilgi, beceri, sorumluluk ve özerklik ile tanımlanır. |
|  |  |
| **Sorumluluk ve Özerklik (seviye 5)** | Tahmin edilemeyen değişikliklerin gözden geçirildiği ve kendi ve başkalarının performansını geliştiren iş veya çalışma etkinlikleri bağlamında yönetim ve denetimi yapmak anlamına gelir |
|  |  |
| **Beceri**  **(seviye 5)** | Soyut sorunlara yaratıcı çözümler geliştirmek için gerekli olan kapsamlı bilişsel ve pratik becerileri temsil eder. |

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

# BÖLÜM 1.2 YARATICI DÜŞÜNME



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Göçmenler için Beceri Geliştirme**  GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ünite İsmi: Problem Çözme  Alt Ünite İsmi: Yaratıcı Düşünme** | | | | | | | | | | | | | | |
| **BİLGİ** | **BECERİ** | | | | | | | | | **SORUMLULUK** | | | | |
| Ünitenin sonunda öğrenciler aşağıdaki konularda bilgi sahibi olacaktır… | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Problemi tanımlamak için adımları öğrenmek | S1. Yaratıcı problem çözümü sürecinin adımları üzerine alıştırma yapmak | | | | | | | | | R1. Yaratıcı problem çözme adımlarını uygulamak | | | | |
|  |  |  |  | |  | | | | |  | | | | |
| K2. Yaratıcı problem çözmenin ne olduğunu öğrenmek |  |  | |  | |  | | | |  | | | | |  |  |  |
| S2. İş birliği ile çalışmak ve diğer kişilerin fikirlerini dinlemek | | | | | | | | | R2. İş arkadaşları ve/yada öğrenciler ile edindiği bilgileri ve becerileri paylaşmak | | | | |
|  |  |  | | | | |  |  | |  | |  |  | |  | | | | |
|  | S3. Fikirleri belirtmek ve açıklamak | | | | | | | | |  | | | | |  | | | |
|  |  |  | |  | |  | | | |  | | | | |
|  |  | | | | | | | | |  | | | | |
| **AYÇ SEVİYE** |  | | | | | | | | |  | | | | |
| 5 |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  |  |
| **Aktivite ismi:** | Problem çözmek için yaratıcı adımlar | | | | | | | |  | |  | | |  |
| **Aktivite tipi:** | Pratik aktivite+ | | | | | | | | | | | | | |
| **Referans:** | <https://www.humorthatworks.com/how-to/20-problem-solving-activities-to-improve-creativity/> | | | | | | | | | | | | | |
| **Süre:** | 50 - 60 dakika | | | | | | | | | | | | | |
| **Katılımcı sayısı:** | Belirtilmemiş | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite tanımı:** | Beş problem çözme adımına dayanarak (Sorunu tanımla, Beyin Fırtınası Fikirleri, Çözüme Karar Verme, Çözümü Uygulama ve Çözümleri değerlendirme), eğitmenler problem çözmenin her aşaması için oyunlar ve dinamik aktiviteler hazırlayacaklardır. Uygulayarak göstermek adına, her egzersiz için aynı örneği kullanacaklardır. Eğitimci/ler, katılımcıları uğraşmaları gereken bir problem önermek üzere teşvik edecek veya bunun olmaması durumunda öneride bulunacaklardır. Örneğin: İki çalışma arkadaşı arasındaki kötü ilişki veya iş değiştirme arzusu.  Aşama 1  Gazete Başlığı - Sorununuzu bir gazete başlığıymış gibi yazmayı deneyin. Problem hala varmış gibi veya problem çözülmüş gibi yazabilirsiniz. Daha yaratıcı fikirler için Sansasyonel Gazete başlıklarını deneyebilirsiniz. Adım 2  Öncelikle Aptal Fikir - İlk olarak aptal bir fikri ortaya çıkarmak için bir yarışma düzenleyin. Eğitimci, herkesi soruna en saçma çözümler düşünmeye teşvik etmelidir. Uzun bir liste oluştuktan sonra geriye dönük olarak ilceleyin ve hangilerinin aslında çok aptal olmadığını ve belki de sorunu çözmeye yardımcı olabileceğini görün.  Adım 3  Fikir Denemesi - Hangi çözümü seçeceğiniz konusunda anlaşma sağlayamadığınızda, her fikrin destekçilerinin onları “mahkemede” temsil etmesini isteyin. Tartışmalar açın, tanıkları çağırın ve kapanış bildirimlerine izin verin. Proje kurulunun kazananı seçmesini sağlayın.  Adım 4  Akılda Son - Planınızı oluşturmak için aklınızdaki ulaşmak istediğiniz sondan başlayıp geriye doğru çalışın. Baştan sona (projenin değerlendirilmesi) başlayarak ve bugün sona erecek şekilde kilit noktaları ve tarihleri ters sırayla belirleyin.  Adım 5  Sokaktaki Duyum - “Sokaktaki Duyum” tipi görüşmeler yaparak ekibinizin üyeleriyle görüşün ve onlara yaratıcı problem çözme sürecinin tüm süreçleri hakkında neler hissettiklerini sorun.  Sonuç - döngü süresi: eğitmen katılımcılara bu soruları sormalı: Ekip çalışmasının sonucuna katılıyor musunuz? Çözümünüzün yaratıcı olduğunu düşünüyor musunuz? Yaratıcı problem çözme adımlarını öğrendiniz mi? Günlük yaşamınızda bu adımları uygulayabileceğinizi düşünüyor musunuz? | | | | | | | | | | | | | |

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Göçmenler için Beceri Geliştirme** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ünite İsmi: Problem Çözme  Alt Ünite İsmi: Yaratıcı Düşünme** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **BİLGİ** | | | | **BECERİ** | | | | | | | | | **SORUMLULUK** | | | | |
| Ünitenin sonunda öğrenciler aşağıdaki konularda bilgi sahibi olacaktır… | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Bir problem yaratıcı bir şekilde açıklamayı öğrenmek | | | | S1. Fiziksel bir ifadeyi kullanarak bir sorunu tanımlamak ve yapı taşlarına ayırmak | | | | | | | | | R1. Bir problemin sebebleri, sonuçları ve çözümleri hakkında düşünmek | | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | | |  | | | | |
| K2. Hangi durumların insanları/sosyal grupları toplu olarak etkilediğini anlamak | | | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| S.2 Sözlü olarak fikirleri öne sürmek | | | | | | | | | R2. Haksız durumlara tepki olarak güçlenmak | | | | |
|  |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | | | | |
| K3. Bir problemi çözmek için toplu bir yol tanımlamak | | | | S3. Bir takım içinde çalışmak | | | | | | | | |  |  | |  | |
|  | | | | | | | | | R3. Kararlar vermek | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | | |  | | | | |
| **AYÇ**  **SEVİYE** |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |  |
| 5 |  | |  |  | |  | |  | |  | |  |  | |  | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite ismi:** | | Görsel Tiyatro | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite tipi:** | | Forum tiyatrosu, senaryo. Performans teknikleri | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Referans:** | | <https://dramaresource.com/image-theatre/> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Süre:** | | 70-90 dakika | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Katılımcı sayısı:** | | 10 - 15 kişi | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aktivitenin tanımı: Görüntü tiyatrosu, oy birliği ile seçilen, grup (göçmenler: örneğin, iş bulma zorluğu) ile ilgili bir baskı ya da sorun durumunun açık bir temasına dayanan bir performans tekniğidir. Katılımcılar yaratıcı bir baskı durumunu temsil etmeyi ve sosyal gerçeklikteki değişiklikleri mümkün olan en etkili şekilde önermeyi öğreneceklerdir.  1. Bir katılımcı zorlu bir baskı (ayrımcılık, iş bulma zorluğu vb.) ile ilgili deneyimi anlatacaktır ve diğer katılımcıların bu baskı durumunu temsil etmesi için yön vericilik yapacaktır. Diğer bir değişle kişi diğer kişilerin bedenlerini bir heykeltıraş gibi kullanmalı ve onları tek bir görüntü (durum haraket eilmesini gerektirse bilr) oluşturacak şekilde birbirlerine bağlantılı olacak heykeller olarak modellemelidir. Kişi bu eylemi seçilen durumun görsel dil ile örtüşen sözlü bir gösterge vermeden yapmalıdır.  2. Heykeltıraş, donmuş bir görüntü oluşturmak için heykel hareketlerinin her birini bir heykel frizmiş gibi hareket etmeden yönlendirmelidir. Heykel olarak hareket eden insanlar, günlük hayatlarındaki rolleri için seçilmemelidir, çünkü kişiler kendinden başkasını temsil etmemektedir. Bu ilk bireysel temsil baskıya psikolojik (bireysel) bir bakış açısı sunar.  3. Heykel grubunun sunumu bittiğinde katılımcılar sorunun temsilini tartışacaklar: “Sorunun temsiline katılıyor musunuz?"  İlk başta, her bir kişi baskı durumunu temsil eden bu ilk figürle ilgili düşüncelerini sözlü olarak ifade eder. Sonra sessizlik içinde, her katılımcı heykel grubu herkes tarafından kabul edilene kadar heykelleri kısmen veya tamamen değiştirebilir, böylece tartışılan konuyla ilgili ortak imaj yaratılmış olunur. Bu grup temsili, sosyal bir baskı vizyonu sunar ve kolektif bir iştir.  4. Çatışmanın nedenleri analiz edilir. Görüntü, katılımcıların alternatif çözümler önermek için orijinin ne olduğunu iyi anlayabilmeleri için çatışmanın her iki kutuplarını da göstermelidir.  5. İlk heykeltıraş daha sonra soruna ideal çözümü sunan başka bir heykel seti hazırlar ve bu nedenle ideal görüntüyü ortaya çıkarır. Dinamizasyon aşaması, kolektif gerçek imajdan (baskıcı) ideal imaja geçmenin nasıl mümkün olduğunu gösterecektir. Her katılımcı kendi geçiş imajını önerme olanağına sahiptir, önemli olan sözlü göstergeler kullanmadan heykeller üzerinde sunuş yapmak ve daha sonra değişimin uygulanabilirliğini analiz etmektir. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Öneriler (Öğrencilerin eğitmenleri için):** | | | | | Eğitimcinin bazı katılımcıları temsil edilen baskı durumuyla ilgili görülebilecek duygusal tepkilerle ilgili desteklemesinin mümkün olduğundan emin olun. | | | | | | | | | | | | |
| **Ek** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Göçmenler için Beceri Geliştirme** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ünite İsmi: Problem Çözme  Alt Ünite İsmi: Yaratıcı Düşünme** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **BİLGİ** | | | | **BECERİ** | | | | | | | | **SORUMLULUK** | | | | | |
| Ünitenin sonunda öğrenciler aşağıdaki konularda bilgi sahibi olacaktır… | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Öncelikleri organize etmeyi öğrenmek | | | | S1. Bilgiyi analiz etmek | | | | | | | | R1. Bir problemin sebebleri, sonuçları ve çözümleri hakkında düşünmek | | | | | |
|  |  | |  |  | | | | | | | |  | | | | | |
| K2. Hangi durumların insanları/sosyal grupları toplu olarak etkilediğini anlamak | | | |  |  | |  | |  | |  |  | |  | |  | |
| S2 Fikirleri sözlü olarak ifade etmek | | | | | | | | R2. İnsanlarla müzakere etmek ve iş birliği yapmak | | | | | |
|  |  | |  |  | |  | |  | |  |  |  |  | | | | |
| K3. Bir problem çözmek için bir yol haritası tanımlamak | | | | S3. Takım çalışması | | | | | | | |  | |  | |  | |
|  | | | | | | | | R3. Grup halinde veya tek başına karar almak | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |  | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |  | | | | | |
|  | | | |  | | | | | | | |  | | | | | |
| **AYÇ SEVİYE** |  | |  |  | |  | |  | |  |  |  | | |  | |  |
| 5 |  | |  |  | |  | |  | |  |  |  | | |  | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite ismi:** | | Denizde kaybolmak | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite tipi:** | | Senaryo. Performans teknikleri | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Referans:** | | <https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-problem-solving.htm> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Süre:** | | 25-40 dakika | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Katılımcı sayısı:** | | Her grupta 5 kişi (en az 2 grup) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bu aktivitede, katılımcılar bindikleri geminin battığını ve bir yaşam teknesinde mahsur kalmışlar gibi davranmalıdırlar. Her takımın bir kibrit kutusu ve aşağıdaki nesneler vardır:   * Bir sineklik * Bir benzin bidonu * Bir su kabı * Tıraş aynası   GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ   * Bir sekstant * Acil durum erzakları * Deniz haritası * Yüzen bir koltuk veya minder * Bir halat * Biraz çikolata * Su geçirmez levha * Bir balık oltası * Köpek balığı savar * Bir şişe rom * Bir VHF telsizi   Katılımcılar, hayatta kalmaları için hangi öğelerin en önemli olduğu konusunda hemfikir olmalı ve onları sıraya koymalıdır. Bunu yapmak için:  1. Her katılımcı kendi başına, denizde kaybolmak "sıralama çizelgesi" sayfasını kullanarak, öğeleri önem sırasına göre sıralamak için 10 dakika harcayacaktır (her katılımcı da bir tane olacaktır, aşağıya bakınız).  2. Her takımın grup sıralaması hakkında görüşmek ve karar vermek için 10 dakikası daha olacak. Ortak bir karara varıldığında, onları sayfalarının üçüncü sütununda listelemeliler.  3. Her grup kendi bireysel sıralamalarını kolektif sıralamalarıyla karşılaştırır ve puanların neden farklı olduğunu düşünür. Ekip tartışmaları sırasında herhangi biri kendi sıralaması hakkında fikrini değiştirdi mi? İnsanlar grup sohbetinden ne kadar etkilendi?  4. Ardından, her bir katılımcı ABD Sahil Güvenlik'teki uzmanlar tarafından harmanlanan "doğru" sırayı okur (en önemlisinden en az önemlisine):   * Tıraş aynası. (en önemli araçlardan biridir, çünkü güneşten gelen ışıkları yansıtarak yerinizi belli edebilirsiniz.) * Benzin bidonu. (Benzin su üzerinde yüzdüğü ve kibritleriniz ile yanabileceği gibi, sinyal için potansiyel olarak hayati önem taşır.)   + Su kabı. (Sıvı kaybınızı geri kazanmak için su toplamak için gereklidir.)   + Acil durum erzakları. (Temel gıda alımı için değerlidir.)   + Plastik levha (Barınak veya yağmur suyu toplamak için kullanılabilir.)   + Biraz Çikolata. (Kullanışlı bir yemek.)   + Balık Oltası. (Potansiyel olarak faydalıdır, ancak balıkları yakalayabileceğinizin garantisi yoktur. Fiziksel olarak bir çadır direği olarak da kullanılabilir.)   GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ   * + Halat. (Ekipmanları birbirine bağlamak için kullanışlı, ancak hayatta kalmak için mutlak hayati öneme sahip değildir.)   + Yüzen koltuk veya minder. (Bir can simidi olarak kullanışlıdır.)   + Köpek balığı savar. (Sudayken potansiyel olarak önemlidir.)   + Bir şişe rom. (Yaralanmaların tedavisi için bir antiseptik olarak faydalı olabilir, ancak yalnızca içmeniz durumunda sizi dehidre eder.)   + VHF Radyo. (Muhtemelen, herhangi bir sinyalin menzili dışındasınızdır.)   + Deniz haritası. (Seyir ekipmanı olmadan değersiz)   + Sineklik. (Atlantik'te sivrisinek olmayan bir gemi kazasında olduğunuzu varsayarsak, bu oldukça yararsızdır.)   + Sekstant. (İlgili tablolar veya kronometre olmadan pratik değildir.)  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Eşya** | **Adım 1** | **Adım 2** | **Adım 3** | **Adım 4** | **Adım 5** | | **Kişisel sıralama** | **Grubun sıralaması** | **Sahil güvenlik ekibinin sıralaması** | **Adım 1 & 3 arasındaki fark** | **Adım 2 & 3 arasındaki fark** | | **Sİneklik** |  |  |  |  |  | | **Benzin bidonu** |  |  |  |  |  | | **Su kabu** |  |  |  |  |  | | **Tıraş aynası** |  |  |  |  |  | | **Sekstrant** |  |  |  |  |  | | **Acil durum erzakları** |  |  |  |  |  | | **Deniz haritası** |  |  |  |  |  | | **Yüzen koltuk veya minder** |  |  |  |  |  | | **Halat** |  |  |  |  |  | | **Biraz çikolata** |  |  |  |  |  | | **Su geçirmez levha** |  |  |  |  |  | | **Balık oltası** |  |  |  |  |  | | **Köpekbalığı savar** |  |  |  |  |  | | **Bir şişe rom** |  |  |  |  |  | | **VHF radyosu** |  |  |  |  |  | |  |  |  | **Toplam** | **Sizin skorunuz** | **Takım skoru** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Öneriler (öğrencilerin eğitmenleri için):** | | | | | Herkes egzersizi bitirdikten sonra, ekipleri deneyimlerini ortaya koyma sürecini değerlendirmeye davet edin. Örneğin, onlara bireysel, takım ve resmi sıralama arasındaki ana farkın ne olduğunu ve nedenini sorun. Bu, ekiplerin kararlara nasıl ulaştığıyla ilgili tartışmalara yol açacak ve bu da insanların gelecekteki problem çözme egzersizlerinde kullanmaları gereken beceriler hakkında düşünmelerini sağlayacaktır. | | | | | | | | | | | | |
| **Ek** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Göçmenler için Beceri Geliştirme**  GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ünite İsmi: Problem Çözme  Alt Ünite İsmi: Yaratıcı Düşünme** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **BİLGİ** | | | **BECERİ** | | | | | | | | **SORUMLULUK** | | | | | | |
| Ünitenin sonunda öğrenciler aşağıdaki konularda bilgi sahibi olacaktır… | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K1. Nasıl problem çözüleceği üzerine düşünmek | | | S1. Yaratıcı düşünme konseptini kullanmak | | | | | | | | R1. Problem çözmek için kendi kendine öğrenme yöntemini desteklemek | | | | | | |
|  |  |  |  | | | | | | | |  | | | | | | |
| K2. Problemi çözmek için en iyi çözümü seçmek | | |  |  | |  | |  |  | |  | | | |  |  | |
| S2. Başkalarının sahip olduğu yaratıcı düşünceleri tanımlamak | | | | | | | | R2. Kişinin kendine etki eden problemlerle başa çıkmak | | | | | | |
|  |  |  |  | |  | |  | | |  |  |  |  | | | | |
|  | | | S3. Başkalarının problem çözme yollarını keşfetmek | | | | | | | |  | | | |  |  | |
|  | | | | | | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |
|  | | |  | | | | | | | |  | | | | | | |
| **AYÇ**  **SEVİYE** |  |  |  | |  | |  | | |  | |  |  |  | | |  |
| 5 |  |  |  | |  | |  | | |  | |  |  |  | | |  |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite ismi:** | | Problem Çözmek için zihni dinlendirme | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aktivite tipi:** | | Kendi kendine öğrenme. Kendi kendini değerlendirme | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Referans:** | | <https://www.skillsconverged.com/FreeTrainingMaterials/tabid/258/articleType/ArticleView/articleId/1178/categoryId/116/Boost-Creativity-Using-the-6-Step-Problem-Solving-Technique.aspx> | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Süre:** | | 60 dakika (farklı günlerde) | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Katılımcı sayısı:** | | 1-5 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zihni dinlendirme fikri, bir problemi yaratıcı bir şekilde çözme konusundaki bilinçdışı düşüncelerin gücünü açığa çıkarmak için bilinçli düşünceleri susturmakla ilgilidir. Aşağıda, bir kişinin yaratıcı düşünme becerisini güçlendirmek için açıklanarak tanımlanan 6 Adımlı Bir Problem Çözme Tekniği bulunmaktadır. Bu teknikler zihnin en yüksek performansta çalışmasına yardımcı olmak için tasarlanmıştır.  Katılımcılar sosyal bir sorun hakkında düşüneceklerdir: işsizlik, önyargılar, katılım sorunları vb.   1. **Zihni Hazırlamak**   GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ  Yoğun bir şekilde sorun üzerinde çalışılır. Kitaplardan, makalelerden, videolardan toparlanabildiği kadar veri toparlanır ve işlenir. Sorunun eskizlenmesi ve görselleştirilmesi çok yardımcı olabilir.   1. **Serbest Bırakmak ve Açığa çıkarmak**   Tamamen farklı bir şeyler yaparak, zihni düşünmekle ilgisi olmayan çeşitli fikirlerle beslemek, örneğin bir müzeye gitmek, başka bir konu için internette gezinmek, video izlemek, vb.  Bu adım hafif bir aktivite uygulanmalıdır. Kişi bu adımda herhangi bir belirli bir soruna çözüm bulmak zorunda değildir. Zihnin dolaşıp kendi kendine bağdaştırmalar kurmasına izin verilmelidir.   1. **Bakış Açısını Başka bir Kişininkine Değiştirmek**   Soruna geri dönülür ve üzerinde tekrar düşünülür ve yeni fikirler ne olursa olsun notlara entegre edilir. Bu alıştırma, bu adımı tamamlamak için bir ısınma görevi olarak uygulanır. Bakış açısı başka bir kişininkine çevrilir ve o kişinin soruna nasıl yaklaştığı gözlemlenir, örneğin: bir politikacı, bir arkadaş, baba / anne, bir rol modeli (ölü veya diri).   1. **Ara Vermek**   Sorun üzerinde çalıştıktan sonra 15 dakika ara verilir. Komik bir şey izlenir veya okunur, ancak erteleme eylemine düşülmemelidir, daha sonra sorun üzerinde çalışmaya devam etmek çok önemlidir.   1. **Alanlar Arasında Perspektif Değiştirmek**   İki alan arasında bir ilişki oluşturmak için başka bir alan düşünülür. Bunu yapmak için “gibidir” kuralı uygulanır; “A, B gibidir”. Sorunun ikinci alanda nasıl çözüldüğünü ve çözülmeye çalışılan alana nasıl uygulanabileceği düşünülür.  İki alanın eşdeğer olması gerekir, böylece "gibidir" ifadesi anlam kazanır ve yeni ilişkilere yol açabilir.  Örnekler:   * “Herhangi bir ayrımcılık eyleminin önlenmesi, ev sigortası yapan bir ev sahibi gibidir”. * “Ayakkabı tasarlamak yatak tasarlamak gibi bir şeydir”   Bu, sorunu başka bir sorunu çözmenin başka yolları ile karşılaştırmakta yardımcı olacaktır.   1. **Fikir Kasını Çalıştırmak**   Sorunu çözdükten sonra, yaratıcılık becerilerini tekrar kullanmadan önce başka bir sorunun ortaya çıkması beklenmemelidir. Yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirmek için her şey hakkında fikir üretilmeye devam edilmelidir. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|
|
|
|
|
|
| **Öneriler (öğrencilerin eğitmenleri için):** | | | | Burada amaç zihinsel olarak formda kalmaktır. Bir kas gibi, yaratıcılık kullanılarak daha çok gelişir. Katılımcıları, yaratıcı düşünceye sürekli dahil olarak kendilerini bir 'fikir makinesi' haline getirmeye teşvik edin. | | | | | | | | | | | | | |
| **Ek** | |  | | | | | | | | | | | | | | | |

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

**DİKKAT VE DAHA FAZLASI**

1. Bu yayında yer alan beceriler, göçmenlerin şu an yaşadıkları mevcut ülkelerin iş dünyası gerçeklerine göre adapte edilmelidir. Bu yayında yer alan becerilerin hepsi oldukça önemlidir ancak öğrenenlerin özelliklerine dayanarak, eğiticilerin farklı gruplarda farklı becerilere odaklanması gerekebilir. Bu nedenle, öğrenenlerin yeteneklerini ve ilgi alanlarını bilmek önemlidir.
2. Eğitici ve öğrenenlere yönelik eğitimler sırasında gruba etkileşimli olarak liderlik etmek ve tüm üyeleri etkinliklere dahil etmek önemlidir. Özellikle, eğiticilere yönelik eğitimler sırasında, gruba nasıl etkili bir şekilde liderlik edileceği konusunda ipuçları verilmelidir.
3. Öğrenenlere yönelik eğitimler sırasında, projede yer alan becerilerin gelecekleri için nasıl yararlı olabileceğine dair örnekler vermek önemlidir. Bu becerilerin eğitim ve uygulama yoluyla geliştirilebileceğini vurgulamak önemlidir.
4. Eğiticilere ve öğrenenlere yönelik eğitimlerde uygulanacak olan egzersizlerin amacını ve beceri ile ilişkisini açıklamak önemlidir.
5. Göçmenlerle çalışacak eğitmenler için çeşitlilik kavramını anlamak önemlidir. Göçmenlerin bu yayında yer alan egzersizlere farklı tepkileri ve geri bildirimleri olabilir. Bunun için eğitmenler hazırlanmalıdır. Daha fazla bilgi için eğitmenler şu kaynakları kontrol edebilir: <https://www.youtube.com/watch?v=LqP6iU3g2eE>
6. Problem çözme becerilerini geliştirmek isteyen öğrenenler veya eğitmenler <https://www.youtube.com/watch?v=ftgtzFaHFGE> ve <https://www.youtube.com/watch?v=6_LX9mo0Thw> kaynaklarını kontrol edebilir

Transversal Project for Migrants, 2018-1-FR01-KA202-048007, has been funded with support from the European Commission. The desk report content reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME PROPROJESİ

Transversal Project for Migrants, 2018-1-FR01-KA202-048007, has been funded with support from the European Commission. The migrants’ toolbox content reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.