GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

Transversal Model for Migrants

Erasmus +

EĞİTİM PROGRAMI

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

2018-1-FR01-KA202-048007

Transversal Model for Migrants

ITG CONSEIL | Le Portage Salarial | Center for Social Innovation | MINDSHIFT Talent Advisory | Business Foundation for Education | SSF Solidaridad Sin Fronteras | BAU Bahçeşehir University

İÇERİK

GİRİŞ	3
KAVRAM REFERANSLARI	4
Ünite a PROBLEM ÇÖZME	5
Problem çözmede anahtar kavramlar	7
Rol oyunu: Gürültülü oda	8
İş üstünde öğrenme: Yaratıcılığın altı evresi	10
İp uçları: İş yerinde efektif problem çözme	12

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

GİRİŞ

Göçmenler için Enine Model 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, konsorsiyum aşağıdaki gibidir:

- ☑ ITG Conseil, Fransa
- ☑ IASIS, Yunanistan
- ☑ Center for Social Innovation, Kıbrıs
- ☑ Mindshift Talent Advisory, Portekiz
- ☑ Business Foundation for Education, Bulgaristan
- ☑ Solidaridad Sin Fronteras, İspanya
- ☑ Bahcesehir Üniversitesi, Türkiye

Projenin ikinci entelektüel çıktısı olan bu Eğitim Müfredatı, eğiticilerin / antrenörlerin, göçmenlerin ilgili enine yetkinliklerinin gelişmesini daha iyi destekleyebilmeleri için tasarlanmış bir dizi eğitim kaynakları (kavramlar, eğitim faaliyetleri, ipuçları ve öneriler) sunmaktadır. Bu yetkinlikler aşağıdaki kavramlar ile ilişkilidir:

a- Problem çözme

b- Karar verme

c- Takım çalışması

d- Dayanıklılık

e- Yaratıcılık

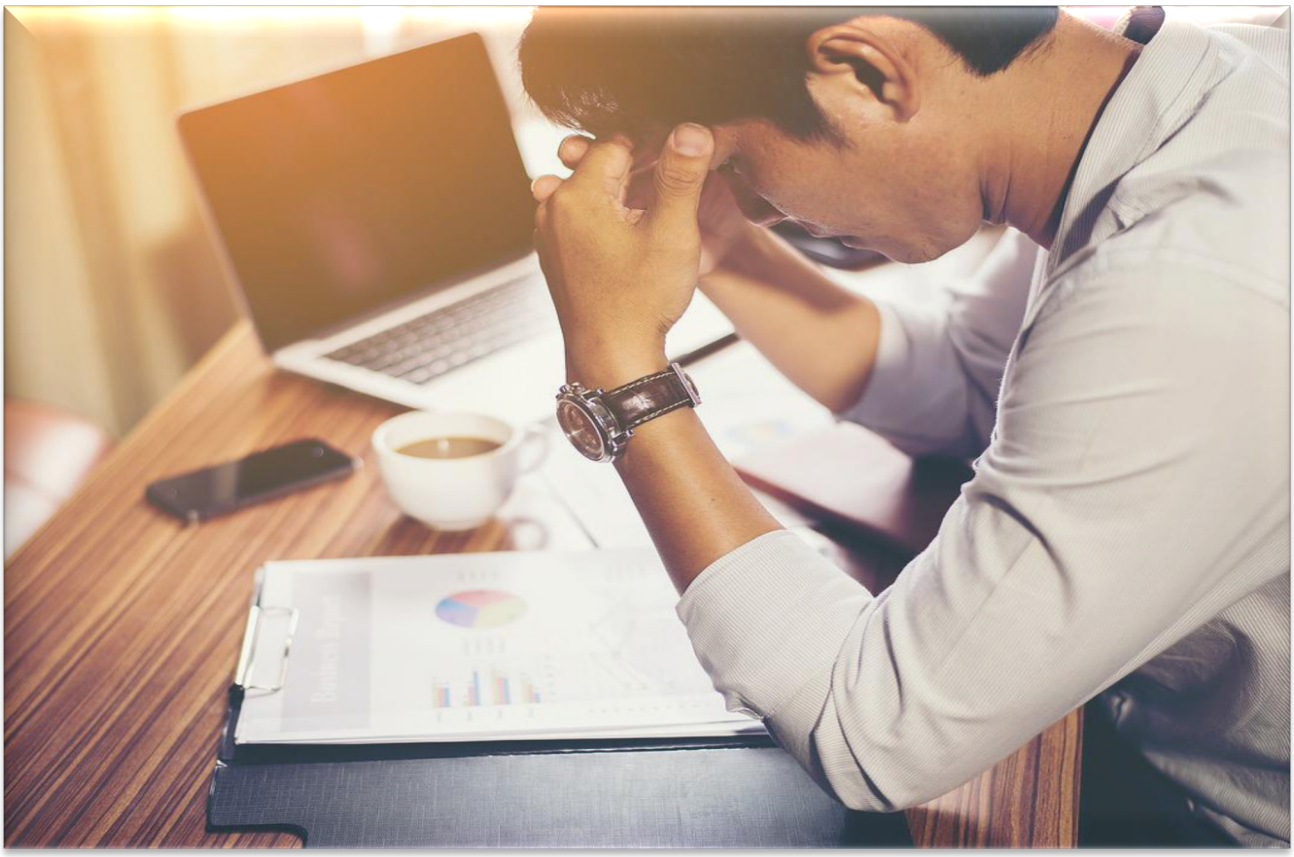
f- Kıvraklık

Kavram Referansları

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 bireyleri yetkinleştirmek ve onlara gelişmiş teknik, enine ve / veya yönetim becerileri kazandırmak için tasarlanmıştır.
İpuçları	Öğrenmeyi uygulamaya dökmek için tavsiye
Bilgi (seviye 5)	Bir çalışma veya çalışma alanı içerisinde uzmanlaşmış, olgusal ve teorik bilgi sahipliği ve bu bilginin sınırlarının bilincinde olunması.
Öğrenim çıktıları	Öğrenim çıktıları, ulaşılması gereken önemli ve gerekli öğrenmeyi tanımlayan ve eğitim sonunda güvenilir bir şekilde gösterilebilecek olan ifadelerdir. AYÇ'de öğrenim sonuçları bilgi, beceri, sorumluluk ve özerklik ile tanımlanır.
Sorumluluk ve özerklik (seviye 5)	Tahmin edilemeyen değişiklikleri gözden geçirilebilmek ve kendi ve başkalarının performansını geliştiren iş veya çalışma etkinlikleri bağlamında yönetim ve denetimi yapabiliyor olmak anlamına gelir
Beceriler (seviye 5)	Soyut sorunlara yaratıcı çözümler geliştirmek için gerekli olan kapsamlı bilişsel ve pratik becerileri temsil eder.

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

Ünite a) PROBLEM ÇÖZME



Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

ÜNİTE a	PROBLEM ÇÖZME				
İP UÇLARI	Bir problemi veya bağlamı iş süreçlerini iyileştirme fırsatlarına dönüştürebilmek.				
ÖĞRENIM SÜRESI	6 saat	ÖĞRENIM YÖNTEMI	Yüz-yüze	HEDEF KITLE	Eğitmenler/Koçlar
ALT-ÜNITE	Bu modülü tamamladıktan sonra, göçmenlerin antrenörleri ve koçları aşağıdakiler kavramları yapabiliyor olacaktır…				

	BILGI	BECERI	SORUMLULUK VE ÖZERKLIK
ANALITIK DÜŞÜNME	▪ Bir problemi doğru tanımla ▪ Sorunu daha küçük ve yönetilebilir parçalara ayırarak tanımlayabilme Bilgi ve fikirleri tanımlamak ve netleştirmek ▪ Mantık ve muhakeme kullanarak bilgileri ilişkilendirme ve işleme ▪ Sonuçları listelemek ve bir hareket tarzı tasarlayabilmek	▪ Alternatif çözümler üretmek ve değerlendirebilmek ▪ Problemleri etkin bir şekilde çözmek için bilgi, gerçekler ve verileri kullanmak ▪ Dikey düşünce şeklini uygulayabilmek ▪ Aktif dinleme, takım çalışması, işbirliği, ayrıntılara dikkat etme, inisiyatif alma, sürekli olma kavramlarını kullanma.	▪ Bir problem için en iyi alternatife karar vermek ▪ Bir karardan ve sonuçlarından sorumlu olmak ▪ Başkalarını yeni sorunları çözmek için çözümler geliştirmeye uygun şekilde dahil etmek ▪ Engellerin üstesinden gelmek
EĞITIM KAYNAKLARI	*Problem çözme hakkında anahtar konseptler*	*Rol oyunu: Gürültülü oda*	*İp uçları: İşyerinde etkili problem çözme*
ZAMAN	*60 dakika*	*90 dakika*	*30 dakike*

	BILGI	BECERI	SORUMLULUK VE ÖZERKLIK
YARATICI DÜŞÜNME	▪ Kişisel kavramsal blokları tanımak ▪ Olasılıkları araştırmak ve fikirleri birleştirmek ▪ Alternatifleri düzenlemek	▪ Yaratıcı problem çözmeyi uygulamak ▪ Yatay ve eleştirel düşünmeyi keşfetmek ▪ Nasıl örgütleneceği, düzen ve disiplinin uygulanacağı konusunda iletişimin yeniden tanımlanması; merak, açık fikir becerileri	▪ Başkalarında yaratıcılığı teşvik etmek ▪ Sorunlara yaratıcı çözümleri sunmak ▪ Çözümler aramak ve fikirleri eyleme geçirmek ▪ Prosedürleri ve sonuçları değerlendirmek
EĞITIM KAYNAKLARI	*Problem çözme hakkında anahtar konseptler*	*İş üstünde öğrenme: yaratıcılığın 6 evresi*	*İp uçları: İşyerinde etkili problem çözme*
ZAMAN	*60 dakika*	*90 dakika*	*30 dakika*

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

Problem çözmede anahtar kavramlar

Analitik Düşünme	Analitik düşünme, problemleri tanımlama ve belirleme, verilerden kilit bilgileri çıkarma ve problemlere uygulanabilir çözümler geliştirme yeteneğidir. Gerçeklerin ve düşüncelerin güçlü ve zayıf yönlerini irdeleyerek parçalayabilme ve dikkatli, ayırt edici bir şekilde düşünme, problemleri çözme, verileri analiz etme ve bilgiyi hatırlama ve kullanma kapasitesini geliştirme yeteneği olarak da tanımlanır.
Problem çözme sürecinin basit evreleri	1. Sorunu tanımlayın 2. Alternatif çözümler üretin 3. Değerlendirin ve bir alternatif seçin 4. Çözümü uygulayın ve izleyin
Beyin fırtınası	Bir grup insanın olası gelişim için birçok yeni fikir önerdiği bir biraraya gelme yöntemidir
Yaratıcı düşünme	Bir şeye yeni bir şekilde bakabilme. “Kutunun dışında düşünmek” in tanımıdır. Açık olmayan örüntüleri algılama yeteneği. Bir şeyi - örneğin çalışanlar arasında bir çatışma, bir veri kümesi, bir grup projesi gibi - yeni bir şekilde düşünebilme.
Kritik Düşünme	Eleştirel düşünme, bilgiyi aktif olarak ve ustaca kavramsallaştırma, uygulama, analiz etme, sentezleme ve / veya değerlendirme ve bunu kullanarak çeşitli bilgi kaynaklarını kişinin kendi bilgisini de kullanarak sağlam bir yargılama yapmak için nasıl yorumlanacağını belirleme yeteneğidir.
Yatay Düşünme	Yatay düşünme, bir soruna taze bir şekilde bakmak ve yaratıcı bir çözüm bulmak için hayal gücünü kullanma yeteneğidir. Sadece geleneksel adım adım mantığı kullanarak elde edilemeyecek fikirleri içerir, ancak beyin fırtınası, rastgele ilişkilendirme (bir kelime hakkında düşünüp, problem için bu kelimeyi bir fikir olarak kullanmaya çalışın), fikir üretme vb. gibi teknikleri kullanarak elde edilir.
Problem	Sorun, tatmin edici olmayan ve insanlar için zorluklara neden olan bir durumdur. Soruşturma, değerlendirme veya çözüm için ortaya atılan bir soru olarak tanımlanır.
Problem çözme	Bir problemi tanımlama, problemin nedenini belirleme, çözüme yönelik alternatifleri belirleme, önceliklendirme ve seçme ve çözüme kavuşturma eylemi olarak tanımlanır.
Dikey Düşünme	Dikey düşünme, bilgiyi mantıksal, modelsel veya doğrudan bir şekilde analiz etme, işleme ve kullanma şeklini ifade eden bir problem çözme yöntemidir. Ayrıca mevcut bir durumun nasıl ortaya çıktığını bulmak için geçmiş bilgilerin analizini de içerir. Bir örnek, yinelenen modellerin kullanımıdır.

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

Rol oyunu: gürültülü oda

Giriş	Bir müşteri otel resepsiyonuna, bir önceki gece onu uyutmaması sebebi ile odasının hemen altında olan gürültülü bar hakkında şikayette bulunur. Kişi çok sinirlidir ve resepsiyon görevlisini iki gece daha rezervasyonu olduğu için, hızlı bir çözüm bulması için zorlamaktadır. Otel tamamen doludur ve kayıt olmak için resepsiyonda bekleyen başka insanlar bulunmaktadır.
Senaryo	<u>Adımlar</u> 1. Oyununda geçen durumun tanıtımı yapılır 2. İlgili kişilerin ve sahnenin hazırlanması. Eğitimci, farklı karakterlerin ve rollerinin bir tanımını sunar. Her karakterin cinsiyeti rastgele ve atanan rolden bağımsızdır. Eğitimci ayrıca tutumlar, motivasyonlar, hedefler ve duruma uygun görülen her şey hakkında yeterli bilgi verecektir. Sahnenin hazırlanmasına ilişkin olarak, eğitici eğer mümkünse, mevcut kaynaklarla, katılımcıları bir otelin resepsiyonunu simüle etmek ve kurgusal karakter 1'in (resepsiyonist) ve kurgusal karakter 2'nin (müşteri) nerede olacağının belirgin olması için bir masa veya sandalye kullanmaya teşvik edecektir. Diğer müşteriler gibi davranan katılımcılar karakter 2'nin arkasına yerleştirilecektir (bir bekleme hattı da simüle edilebilir). Katılımcılar oyunu daha gerçekçi yapmak için çantalarını bavul olarak kullanabilirler. Her katılımcı becerilerini, aksesuarlarının ve sahnelerinin gibi hayali durumların betimlenmesi için kullanacaktır. Gözlemciler, farklı bakış açılarına sahip olmak ve kâğıt ve kalemle not almak için sahnenin önünde ya da sahnenin etrafını yarım daire şeklinde çevreleyerek oturacaklardır. 3. Rol oyununun gelişimi: Katılımcılar ellerinde olan bilgiler ile onlara sunulan sahneyi oynayacaklardır ve gözlemciler ise bilgi toplayacaktır. 4. Katılımcıları, durumun üstesinden gelmek için daha fazla alternatif üretmeye motive etmek için, bir an içinde sahneyi ("don") durduran "dondurma tekniğini" ortaya koymak ve sahnede yer almayan insanlardan (gözlemciler) durumu analiz etmelerini ve farklı alternatifler sunmalarını istemek mümkündür. Gözlemcilerden bazıları karakterlerin yerini alabilir ve yeni bir sahne oynayabilir. 5. Sonuç Kısmı: Sonunda, eğitmen olay yerini, problemi ve farklı çözümleri analiz etmek için yansıtıcı sorular soracaktır. Beyin fırtınası tekniği, fikir ve alternatif üretmek için kullanılabilir. 6. Meta-bilişsel aşama: Katılımcılardan ana sonuçları çıkarmaları ve / veya bu alıştırmadan neler öğrendikleriyle ilgili bir özet sunmaları istenecektir.
Roller	<u>Kurgusal Karakter 1: Resepsiyonist</u> Çok fazla çaba harcayarak bitirdiği bir eğitim kursu sonrasında otelde çalışmaya başlamıştır ve şimdi deneme süresindedir. Geniş bir aileye sahip olduğu ve işi asıl geçim kaynağı olduğu için, bu işi sürdürmek için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışmaktadır. Bir göçmendir ve ev sahibi ülkenin dilinde iyi bir seviyeye sahiptir fakat usta değildir. <u>Kurgusal Karakter 2: Çok kızgın müşteri</u> Kişi bir iş gezisindedir ve iyi bir uyku çekmeye ihtiyacı vardır; kişinin yapmakta olduğu iş çok iyi bir konsantrasyona sahip olmasını gerektirmektedir. <u>Kurgusal Karakter 3: Otele kayıt yaptırmak için çok kızgın olan müşterinin arkasında</u>

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

	<u>sırada olan bir kişi</u> Yabancı bir dil konuşmaktadır ve kendini ifade etmekte zorluk çekmektedir. <u>Kurgusal Karakter 4: Otele kayıt olmak isteyen ve bunun için sırada bekleyen başka bir kişi.</u> Kişi şehir turuna çıkmadan önce çok ağır olan bagajlarını odasına bırakmak istemektedir. Kayıt yaptırmak için beklerken çok uzun zaman geçtiği için huzursuz olmaya başlamıştır. <u>Kurgusal Karakter 5: Muhtemelen diğer karakterler katılımcılar tarafından alternatif olarak ve sorunun çözümünün bir parçası olarak önerilecektir.</u> Örneğin, otelin yöneticisi / direktörü. Bu durumda katılımcılar özelliklerine karar vereceklerdir. <u>Kalan Katılımcılar</u> Gözlemci olarak hareket edecekler ve aşağıdakilerle ilgili notlar alacaklardır: - Sahnenin gelişimi - Problemin unsurları - Duygular, tutumlar ve karakterlerin duruşu - Karakterlerin sözlü ve sözsüz iletişimi - Problemlerin aşımı - Sorunu çözmeye karşı olan engeller - Rol oyunu sırasında önerilen çözümler ve alternatifler - Varsa, seçilen alternatiflerin sonuçları - Kendi yansımaları
Yansıtıcı Sorular	Rol oyununun sonunda antrenör, sahneyi, sorunu ve önerilen farklı çözümleri analiz etmek için yansıtıcı sorular sorar. Katılımcılardan önce soruları bireysel olarak sonra da grup halinde cevaplamaları istenir. - Oyun sırasında ortaya çıkan sorunlar nelerdir? - Sorunun unsurları / parçaları nelerdir? - Hangi tutumlar, dirençler ortaya çıktı? - Karakterler herhangi bir ayrımcılığa maruz kaldı mı? - Tutumlar, dirençler sorunu etkiledi mi? Nasıl? - Hangi engellerin çözülmesi gerekiyor? - Ana karakter için öncelikler nelerdir? - Rol oyunundaki sorunun üstesinden gelmek için ortaya çıkan farklı alternatifler nelerdir? - Problemi çözmek için başka alternatif / çözüm bulabiliyor musunuz? - Sahne sırasında katılımcıların güçlü ve zayıf yönleri hangileriydi? Gruplar halinde çalışırken, beyin fırtınası yapmak gibi yaratıcı problem çözme teknikleri fikir ve alternatifler üretmek için kullanılabilir. Fikirler ve alternatifler, her birini daha sonra analiz etmek ve değerlendirmek ve en uygun olanı hakkında bir grup kararı almak ve aşağıdaki soruları sormak için bir beyaz tahtaya yazılacaktır: - Sorunu / problemleri çözmek için seçilen alternatifi / uygulamaları uygulamanın olumlu ve olumsuz sonuçları olduğunu düşünüyor musunuz? - Avantajları ve riskleri nelerdir? - Etkili bir problem çözme için hangi becerilerin gerekli olduğunu düşünüyorsunuz? Daha sonra katılımcılardan ana sonuçları çıkarmaları ve / veya bu alıştırmadan neler öğrendikleriyle ilgili bir özet sunmaları istenecek.

TRANSVERSAL PROJECT FOR MIGRANTS

İş Üstünde Öğrenme: Yaratıcılığın 6 Evresi

Giriş	İşyerinde problem çözme genellikle yaratıcılık gerektirir, bir süreç veya iş geliştirmek, veya bir iş fikri oluşturmak için yeni yollar bulunmasını gerektirir. Yaratıcı düşünme, belirgin olmayan kalıpları algılayarak problemlere veya durumlara yeni bir bakış açısıyla bakmanın bir yoludur; Bu amaçla, yaratıcı düşünme sürecini yapılandıracak bir yol ile düşünmek önemlidir.
Görev	Katılımcılar ticari sektörde çalışan bir girişimci rolü oynayacaktırlar. Fon eksikliği, yetersiz servis sağlayan tesisler, tüketicilerin ihtiyaçları hakkında bilgi eksikliği vb. gibi problemler için çözüm üretmeleri gerekmektedir ancak nereden başlamaları gerektiğini bilmemektedirler. Yaratıcılığın bu altı aşaması, süreci anlamalarına yardımcı olacaktır: <u>1-Sorunu fark etmek</u> Katılımcılar problemi yapılandırılmış bir şekilde, formüle edeceklerdir örneğin bir kelime veya cümle gibi. Daha sonra, neye ulaşmak istediklerine karar verecek ve ulaşmak için kendilerine verdikleri zaman hakkında düşüneceklerdir. Bu, test etmek istedikleri plan ve senaryoların ölçeği tarafından yönlendirilecektir. <u>2-Hazırlanma</u> Bu aşamada katılımcılar sorun hakkında bilgi edinmeye ve bu konuda daha önce neler yapıldığı konusunda araştırma yaparak, olabildiğince fazla bilgi almaya çalışacaklardır. Bu çok önemlidir, çünkü bu bilgi bilinçaltında tutulacaktır. Burada farklı yaklaşımlar hakkında düşünmek için zaman ayırmak önemlidir. Ekip çalışması için zaman ayırmak önemlidir ancak aynı zamanda sorun hakkında bireysel olarak düşünmek için de zaman ayrılmalıdır. Yaratıcılık sürecini geliştirmek için grup çalıştayları yapmak için bazı fikirler aşağıda verilmiştir: - Zihin Haritalama: beyin fırtınası veya örümcek diyagramları - Kontrol listeleri: neden, nerede, ne zaman, kim, ne, nasıl. - Yatay düşünmek: bir sorunu çözmek için uygulanan bilinen bir fikirden harekete geçerek, görünüşte açık olmayan yeni fikirler yaratmaya geçmek. - Rastgele Kelime ve Resim Çağrışımı: hayal kurmayı etkinleştirmek için - Bakış Açısını Değiştirmek: başkalarının ayakkabılarını giymek Fikir üretmeye devam etmek önemlidir: ilk fikir neredeyse hiçbir zaman en iyisidir. <u>3-Kuluçka</u> Bu aşamada katılımcılar fikirlerini bireysel olarak işlemeye başlar, hayal gücünü kullanarak bu fikirleri sentezlemeye başlar ve bir kreasyon oluşturmaya başlar. Zihnin dolaşmasına izin vermek önemlidir: katılımcılar doğrudan bir çözüm bulmaya çalışmamalıdır, ancak kafasını kurcalayan fikir üzerinde durmaya devam etmelidir. Bu süre zarfında, çözüme müdahale eden fikirlerden bazıları solma eğilimi gösterecektir. <u>4-Analiz / Aydınlanma</u> Kuluçka süresinin ardından, yaratıcı fikirler aniden ortaya çıkar. Bu ani çözüm parlaması aydınlanma deneyimi olarak bilinir ve beklenmedik bir şekilde gerçekleşir. Örneğin, yeni bir finansman yolu bulma görevine sahip bir birey, işten eve giderken veya boş bir zamanında bir anda bir tema için fikre sahip olabilir. <u>5-Değerlendirme / Doğrulama</u> Çözüm, ilerlemeden önce bu adımda içgörülere ilişkin olarak katılımcılara, akranlara veya denetçilere danışılarak doğrulanmalıdır. Bu aşama öz eleştiri ve yansıtma gerektirir. Çözüm bu aşamadan sonra ve hazırlanmadan önce

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

	değiştirilebilir. <u>6-Hazırlanma</u> Yaratıcı süreçte bir fikrin veya çözümün uygulandığı, düşüncelerin nihai bir ürüne dönüştürüldüğü andır. Yaratıcı Düşünme Sürecini yönlendirecek üç anahtar vardır: - Kutu İçi Düşünme: Bu, soruna bilgi birikimini ve eleştirel düşünmeyi uygular. Uzmanlıklarına dayanarak, girişimciler birçok ilgili fikir üretebilir ve daha sonra bağlantı kurabilirler. - Kutunun dışında düşünme: Bu, geniş açılı ve odaklanmamış bir düşünme sürecidir. Girişimcilerin tüm bir olasılıklar evrenini hayal etmelerini sağlar. Yeni bir kutuda düşünme: Fikirler değerlendirildikten sonra, noktaları birleştirerek yeniden düzenlenmeleri ve yeniden yapılandırılarak sentezlenmeleri, daha sonra rafine edilmeleri ve yeni bir bağlamda yerleştirilmeleri gerekir.
Yansıtıcı Sorular	- Bir işletme için yenilikçi çözümler oluşturmak için yapılandırılmış bir yol kullanmayı yararlı buluyor musunuz? - Bulduğun fikir: Bu yeni bir fikir mi yoksa daha önce yapılan bir fikir mi? - Bize bir yanal düşünce örneği verebilir misiniz? - Yaratıcılık sürecini geliştirmek için başka hangi yöntemleri kullanabilirsiniz? - Soruna yaratıcı çözümler üretmek için hangi yetenekleri kullandınız (veya sizce gerekli olduğunu düşünüyorsunuz)?
Aksiyon planı	- "Yaratıcılığın Altı Evresi" yöntemini iş fikirleriniz için nasıl uygularsınız? - Bana günlük yaşamınızdaki kutu içi ve kutu dışı düşünme sürecinden bir örnek verebilir misiniz?

BECERİ GELİŞTİRME

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

İp uçları: İş yerinde etkili bir şekilde problem çözme

Deneyin	Kaçının
☑ Problemi / problemleri belirlerken davranışlara odaklanın Örnek: "Sorun şuydu, işleri çok hızlı ve dikkatsizce yapıyordum"	☒ Sorunu tanımlarken, kendinize veya bir kişiye odaklanmaktan kaçının Örnek: "Sorun şu ki ben aptalım"
☑ Gerçekçi ve ulaşılabilir hedefler tanımlayın Örnek: "Bilgisayarla çalışırken dakikadaki harf sayımı geliştirmek istiyorum"	☒ Zayıf veya geniş açılı hedefleri tanımlayın Örnek: "Mutlu olmak istiyorum"
☑ Herkesin çıkarlarını anlamak için aktif dinlemeyi kullanın	☒ Gerçek ilgi alanlarını ve ihtiyaçlarını göz ardı etmeyin ve belirli bir çözüme bağlı kalmayın
☑ Bir probleme alternatif ararken tüm fikirleri yazın, saçma veya tuhaf görünen fikirleri bile	☒ Bir sorunu çözmenin yollarını bulma sürecinde acele etmeyin
☑ The Sorunu çözmek için alternatifleri analiz edin ve hem olumlu hem de olumsuz sonuçlara odaklanın	☒ Alternatifleri analiz ederken sadece avantaj ve faydalara odaklanmayın, dezavantajları ve riskleri de düşünün
☑ Problem çözme süreci hakkında not alın ve oluşturulan tüm fikirleri not edin.	☒ Sadece hafızanıza güvenmeyin
☑ Koşullar değişebilir, bu yüzden seçilen alternatifleri değerlendirmek için fırsatlar yaratın	☒ Seçilen alternatifleri değiştirilemez olarak düşünmeyin
☑ Sorunu çözme potansiyelini doğrulamak için yaratıcı bir fikri başkalarıyla değerlendirin.	☒ Çözümü 5 dakikada üretmeyin: Bir problemi çözmek için analitik ve yaratıcı düşüncenin kullanılması zaman alır.
☑ Yaratıcılık sürecini geliştirmek için yapılandırılmış araçlar ve kaynaklar kullanın.	☒ Aklınıza gelen ilk fikri kullanmayın: neredeyse hiçbir zaman en doğru olanı değil.

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.

GÖÇMENLER İÇİN BECERİ GELİŞTİRME

Erasmus +

Göçmenler için Beceri Geliştirme Projesi, 2018-1-FR01-KA202-048007, Avrupa komisyonu tarafından fonlandırılmıştır. Proje çıktıları yazarların görüşleridir, Avrupa Komisyonu proje çıktılarının içeriklerinden sorumlu değildir.