



ETKİLEŞİMLİ ARAÇ 4 · MAYA ETKİLEŞİMLİ ARAÇLAR

Rol Oynama ve Sosyal Simülasyon

MAYA — WP3 Open Interactive Education Resources

- Avrupa'daki Genç Yetişkin Etkin Olmayan NEET Kadınların Mesleki Boyutunu ve Duygusal
- Yönünü Güçlendirmeye Yönelik Yaygınlaştırma Eylemleri

2023-1-TR01-KA220-YOU-000161339 · Erasmus+ KA220-YOU · mayaproject.eu



**Funded by
the European Union**

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak burada yer alan görüş ve fikirler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Ulusal Ajans'ın görüşlerini yansıtmak zorunda değildir. Ne Avrupa Birliği ne de tahsis makamı bunlardan sorumlu tutulabilir.

Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası lisansı (CC BY 4.0) ile yayımlanmıştır. Atıf verilmek kaydıyla serbestçe kullanılabilir,

uyarlanabilir ve paylaşılabılır. Kayıt gerekmez.

Araç 4 — Rol Oynama ve Sosyal Simülasyon

Role-Play and Social Simulation Tool

MAYA Etkileşimli Araçlar • Modül 4 için

Bu araç üç bölümden oluşur: Senaryo Ortak Üretimi, Performans Yansıtma ve Geri Bildirim Çemberi. Katılımcılar gerçek yaşam durumlarını rol yaparak güvenli bir ortamda iletişim, karar verme ve duygusal düzenleme becerilerini pratik ederler.

1. Senaryo Ortak Üretim Formu

Bu şablonu, gerçek yaşam zorluklarına ya da profesyonel durumlara dayalı sahneler tasarlamak için kullanın. Katılımcılar ikili ya da küçük gruplar hâlinde doldurur.

📋 Senaryoya Genel Bakış

Senaryo Başlığı:	
Ana Durum (Ne oluyor?)	
Karakterler kimler?	
Sahne nerede geçiyor?	

📋 Rol Oynamanın Hedefleri

Bu senaryo hangi becerileri ya da temaları geliştirir?

İletişim Hedefi:	
Karar Verme Hedefi:	
Uyum / Özgüven Hedefi:	

📋 Sahne Gelişimi

Başlangıç (Nasıl başlıyor?)	
Orta (Hangi zorluklar çıkıyor?)	
Son (Hangi karar / sonuç oluşuyor?)	

📋 Rol Oynama Sonrası Yansıtma Soruları

- Bu rolde neyi kolay ya da zor buldum?
- Senaryoyu canlandırırken nasıl hissettim?
- Bir dahaki sefere neyi farklı yapardım?

2. Performans Yansıtma Formu

Rol oynama sonrası bireysel olarak doldurulur. 6 bölümden oluşur.

Bölüm 1 — Nasıl Hissettim?

Rol oynamadan önce, sırasında ve sonrasında hangi duyguları yaşadım?

😬 Gergin? 😊 Kendinden emin? 😊 Ne kadar eğlenmiş?

Hazırlıklı hissettim mi? Neden?

Sakin kalmama ne yardım etti?

Bölüm 2 — Neyi İyi Yaptım?

Rol oynamada gurur duyduğum kısımlar:

Açık iletişim kurdum mu? Nasıl?

Diğer kişileri dinledim / onlara etkili yanıt verdim mi?

Beklenmedik anlara nasıl uyum sağladım?

Bölüm 3 — Neyi Geliştirebilirim?

Zorlandığım bir şey var mıydı?

Bir dahaki sefere neyi farklı yapardım?

Pratik etmek istediğim beceriler (ses tonu, beden dili, özgüven vb.):

Bölüm 4 — Akranlardan Gelen Geri Bildirim

Hangi olumlu geri bildirimi aldım?

Hangi faydalı öneriler yapıldı?

Geri bildirim beni nasıl hissettirdi?

Bölüm 5 — Sonraki Adımlarım

Daha çok pratik etmek ya da öğrenmek istediğim bir konu:

Bir sonraki rol oynama için kişisel hedefim:

Gelişmek için hangi desteğe/yardıma ihtiyacım var?

Bölüm 6 — Görsel Takip

- 😊 Kendimi güvende hissettim
- ❓ Daha çok pratiğe ihtiyacım var
- ❓ Yeni bir şey öğrendim
- ☐ Yeni bir rol oynamaya hazırım

3. Geri Bildirim Çemberi Şablonu

Bu şablon, rol oynama ya da grup etkinliklerinden sonra destekleyici, saygılı ve yapıcı akran geri bildirimini vermeyi kolaylaştırır. Yansıtmayı, empatiyi ve kişisel gelişimi besler; Montessori ilkeleriyle uyumludur.

Katılımcı Adı: _____ **Tarih:** _____

Geri Bildirim Turu: Her katılımcı aşağıdaki sorulara göre geri bildirim verir.

Geri Bildirim Alanı	Takdir Ettiğim	Gelişim İçin Öneri
İletişim		
Özgüven / Varoluş		
Empati / Dinleme		
Yaratıcılık / Problem Çözme		
Ekip İçi Uyum		

Kişisel Yansıtma

En çok etkilendiğim geri bildirim:

Bir sonraki sefere geliştirmek istediğim bir şey:

Mentorluk Bağlantısı

Performans Yansıtma Formu mentorluk 4. ve 5. oturumlarında kullanılır. Mentör, duyuşal tetikleyicileri, teknoloji kaygısını ve sosyal durumlarda güven eşiğini öğrenmek için formu temel alır.