

Role- Play

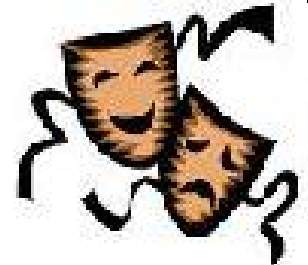
- Katılımcıların eğitim amaçları ile ilgili bir durumu gerçeğe uygun olarak oynadıkları eğitim oyunu

Role- Play

- Gerçek bir yaşam durumunun tecrübesi
- Gerçek yaşam riskleri yok
- İçinde bulunduğu durumu daha iyi kavrar
- Anlayışı artar

Role- Play Hazırlık

- Amaçlar
- Basit bir oyun ve roller
- Zaman , yer, dekor, eğitim materyalleri
- Katılımcıların ne yapacağı ve izleyicilerin neyi gözlemleyeceği
- Olumlu ve doğru oyunlaştırmalar
- Olumsuz yanlar varsa da az olmalıdır
- Rol alanlar:
 - Birikim
 - Eğitimci - Genel bilgi



Role- Play

- Oynayanlar: neler hissettikleri
- Önemli noktalar tartışılır
 - Oyuncular
 - İzleyiciler
- Özet ; Klinik beceri veya etkinliğe nasıl uyarlanacağı
- Bu yöntem konuya giriş için de kullanılabilir.

Beyin Fırtınası

- Bir konuya çözüm getirmek
- Karar vermek
- Hayal yoluyla düşünce ve fikir üretmek

Beyin Fırtınası

- Herhangi bir konuda
 - Sansürsüz düşünme
 - Eleştirmeden çok fazla fikir toplamak amaçlanır.
- Beyin fırtınası için katılımcıların konuyla ilgili bilgi ve görgülerinin olması gerekir

Tartışma

- Etkileşimi sağlayan oturma düzeni
- Konuşma eğitmenden.....katılımcıya
- Eğitimden başvuru kaynağı
- Anahtar noktalar ara ara özetlenmeli
- Ana konu üzerinde kalmalı

**Geri bildirim ne zaman ve nasıl
verilmelidir?**

Geri Bildirim Verme İlkeleri

- Eđitimci zamanı iyi seçmelidir, geribildirim olaydan hemen sonra vermelidir.
- Destekleyici olunmalıdır
- Özgöl yani yapılan işe ya da uygulanan becerinin bölümüne özel olmalıdır.

Geri Bildirim Verme İlkeleri

- Kendi adına verilmelidir. Yani Yetiřtirici kendi dūřüncelerini söylemeli, başkalarının adına geri bildirimde bulunmamalıdır.
- Yargılayıcı deęil, tanımlayıcı olmalıdır.
- Önce olumlu, daha sonra geliştirilmesi gerekenler noktalar belirtilip, yapıcı önerilerde bulunulmalıdır.