

The Feedback game - Palaute-peli

Pelin on kehittänyt Peter Gerricksen.

Pelin avulla opiskelija oppii antamaan ja saamaan palautetta. Pelin tavoite on motivoida opiskelijaa/työntekijää laadukkaaseen työskentelyyn ja innostaa heitä kehittämään itseään. Tämä peli auttaa tulemaan enemmän tietoiseksi omista vahvuuksista ja kehittämiskohteista. Voit käyttää pelin tukena Joharin-ikkuna menetelmää, jonka avulla voit kehittää itsetuntemustasi ja ihmissuhteitasi. Joharin ikkunaa voit käyttää myös tiimien viestinnän kehittämiseen.

Joharin ikkunassa on neljä ruutua, jotka muodostuvat akselin, avoimuuden ja palautteen käsittelyn, ympärille. Avoimuudella tarkoitetaan sitä, missä määrin kerrot itsestäsi muille. Palautteen käsittelyllä tarkoitetaan sitä, missä määrin haet, otat vastaan ja ymmärrät muilta saamaasi palautetta.

Ikkunan kaksi vasenta ruutua, Avoin ja Kätkeyty, kuvaavat sinun käsitystäsi itsestäsi. Näissä ruuduissa on asioita, jotka tiedät itsestäsi. Nämä asiat voivat olla yksinkertaisia tosiasioita, mitä olet joskus tehnyt, mutta yhtä lailla tunteita, pelkoja, uskomuksia tai motivaation lähteitä.

Yläosan kaksi ruutua, Avoin ja Sokea, kuvaavat muiden käsitystä sinusta. Näiden ruutujen asiat ovat tuttuja läheisillesi. Oikean alareunan Tuntematon-ruutu on alue, joka sisältää sellaisia asioita itsestäsi, joita sinä et vielä tiedä, eivätkä muutkaan niitä tiedä.

Joharin ikkuna näyttää erilaiselta eri tilanteissa. Se johtuu siitä, että käyttäytydät todennäköisesti kotona ja kavereitten kanssa eri tavoin kuin tiimissä tai esimiehenä. www.joharinikkuna.fi