

ÇEVİRİM İÇİ EĞİTİMLER/ TOPLANTILAR İÇİN ISINMA EGZERSİZLERİ

Buz Kırıcı Aktiviteler,
Etik İkilemleri Tartışmak

Aylin SÖNMEZ GÜN, Su Ceren KESKİN SINDIR, Pınar OKYAY



ÇEVİRİM İÇİ EĞİTİMLER/ TOPLANTILAR İÇİN ISINMA EGZERSİZLERİ

**Buz Kırıcı Aktiviteler,
Etik İkilemleri Tartışmak**

Aylin SÖNMEZ GÜN, Su Ceren KESKİN SINDIR, Pınar OKYAY

Ankara – 2023

ÇEVİRİM İÇİ EĞİTİMLER/ TOPLANTILAR İÇİN İSINMA EGZERSİZLERİ

Buz Kırıcı Aktiviteler, Etik İkilemleri Tartışmak

Yayınlayan

SAĞLIK ve SOSYAL YARDIM VAKFI

Ehlibeyt Mahallesi

Tekstilciler Caddesi

Ekşioğlu İş Merkezi No:16/11

Balgat - Çankaya/ANKARA

Tel: 0. 312 435 97 22 (pbx)

Fax: 0.312 434 46 59

www.ssyv.org.tr

ssyv@ssyv.org.tr

E-yayın olarak Vakfımızın ssyv.org.tr
adresinden ulaşılabilir.



*Bu yayının tüm hakları
Sağlık ve Sosyal Yardım Vakfı'na
aittir. Kaynak gösterilmeksizin
kısmen veya tamamen alıntı
yapılamaz, hiçbir yöntem ile
kopya edilemez, çoğaltılamaz ve
yayımlanamaz.*

Ücretsizdir. Para ile satılamaz.

Tasarım ve Baskı

BİREKLAM ARISI

Kazım Karabekir Caddesi 91/12 İskitler / ANKARA

Tel: 0.312 384 05 03

Sertifika No: 49462

ISBN: 978-605-72721-0-2

Yayın No.: 01-2023/1

OCAK - 2023

İÇİNDEKİLER

1. ÖNSÖZ	5
2. Isınma egzersizi/ buz kırıcı aktivite nedir?	6
3. Isınma Egzersizleri	6
3.1 Ben Kimim?	6
3.2 Mavi Bir Nesneye Ulaşma	8
3.3 Enstrüman Olmadan Orkestra Oluşturma	8
3.4 Bir Kelime veya Cümle	9
3.5 Sanal Arka Plan Tercihi	10
3.6 Doğum Yeri Haritası	11
3.7 Favoriler	12
3.8 Görsel Beyin Fırtınası	12
3.9 Kişilik Testleri	13
3.10 Kendini Tweetle	14
3.11 1 doğru, 1 yanlış	14
3.12 İsim ve Sıfat	15
3.13 Bilgi yarışması	15
3.14 Hangisini tercih edersin?	16
3.15 Sen hiç ... egzersizi	18
3.16 Sıcak koltuk egzersizi	19
3.17 Kim, Kiminle, Nerede Ne Zaman Ne Yapıyormuş, ...	19
Kim görmüş, Ne demiş	19
3.18 Fotoğraf ve Anı Paylaşımı	19
3.19 Sen Nasıl Bir Saatsin?	20
3.20 Çevrimiçi Nesne Bulma	21
3.21 Etik Sorular	22
3.22 Abece Muhabbet	23
3.23 İki Hececiler	23
3.24 Aklımdaki Neye Benzer?	24
3.25 Arasında	25
3.26 İyi Haber, Kötü Haber	26
3.27 Aynı-Zıttı	27
3.28 Ne Çıkar?	28
3.29 Daha Daha	29
3.30 Dublaj	30
3.31 Hafıza Oyunu	30
3.32 Tamlama Zinciri	30

4. Akademisyenlerin Karşılaşabileceği Etik	
İkilemler	31
4.1 Ziyaretçi	32
4.2 Duplikasyon	32
4.3 Hırsız Durdurmak	33
4.4 Salamlama (Slicing and dicing).....	33
4.5 Veri paylaşımı	34
4.6 Uç değerler (Outliers)	34
4.7 Yeniden yazmak	35
4.8 Rol yapma	36
4.9 Referans	36
4.10 Soru değil	37
5 Kaynakça	38

ÖNSÖZ

Pandemi sürecinin bizlere kazandırdığı baş etme araçlarından biri de çevrimiçi etkinlikler oldu. Yüz yüze gerçekleştiremediğimiz toplantı ve eğitim etkinlikleri çevrimiçine taşındı.

Çevrimiçi uzun birlikteliklerde gördük ki, yüz yüze de olduğu gibi “Isınma Egzersizleri”ne gerek duyuyoruz. Hatta daha da fazla.

Bu kitap, çevrimiçi eğitimlerimizde uyguladığımız ve işe yaradığını gördüğümüz çevrimiçi ısınma egzersizlerini içeriyor. Bir de, özellikle “Akademiye Karşılaşabileceği Etik İkilemler” başlığı altında, akademiye karşılaşılabilecek etik ikilemlerle ilgili açıklamalar ve dört seçenek ile belirtilen olası davranışlar bölümü var. Katılımcılara açıklama ve seçenekler eğitici tarafından okunduktan sonra, hangi seçeneği hangi gerekçelerle seçtikleri sorulan bu ikilemleri de zaman zaman eğitimlerimizde bir tür ısınma olarak kullandık. Sizlerin de kullanabileceğinizi düşündüğümüzden bazı örnekleri paylaşmak istedik.

Umarız bu örnekler çevrimiçi eğitimlerinizin daha verimli ve keyifli olmasına katkı sağlar.

Aylin SÖNMEZ GÜN, Su Ceren KESKİN SINDIR, Pınar OKYAY

2. Isınma egzersizi/ buz kırıcı aktivite nedir?

Katılımcıların birbirleriyle konuşurken kendilerini rahat hissetmelerini sağlayıp birbirlerini biraz tanımalarına yardımcı olan aktivitelerdir. Bu aktiviteler birbirini önceden beri tanıyan gruplar ve yeni tanışan katılımcılardan oluşan gruplarda farklılık gösterecektir. Daha önce birlikte çalışmış ekip üyeleri için bir aktivite eğlenceli olabileceken, hiç tanışmamış katılımcıların bulunduğu gruplarda rahatsızlık verici durumlara neden olabilir. Bu nedenle amaç çok iyi açıklanmalıdır.

Isınma egzersizlerini her toplantıda kullanmak yorucu olabilir ve iş akışını hantallaştırabilir. Tanışma dışında ihtiyaç duyulduğunda, grubun dikkatini toplayıp enerjisini yükseltmek istendiğinde tercih edilmelidir.

Aktiviteler boyunca kişilerin ses tonu, yüz ifadelerine dikkat edilmelidir. Katılımcının rahatsızlık duyduğu anlaşılırsa daha kolay bir soru yöneltilmeli ya da denediği için teşekkür edilmeli ve bir sonrakine geçilmelidir. Katılımcılar zor durumda bırakılmamalıdır.

Bazı çevrimiçi platformlar (Ör: zoom) grubu alt gruplara bölme imkânı sağlamaktadır. Katılımcı sayısının 10'dan fazla olduğu durumlarda ısınma egzersizlerinin bu yöntem tercih edilerek uygulanması zamandan tasarruf sağlayacaktır. Grupların 3-6 katılımcıdan oluşmasının ideal olduğu düşünülmektedir (1).

3. Isınma Egzersizleri

• 3.1 Ben Kimim?

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl uygulanır?

Katılımcılara etkinlik açıklanır; biri gönüllü olmaya davet edilir. Gönüllü olan katılımcı, kendisi için herkes tarafından bilinen bir karakter (Leonardo Da vinci, Marie Curie, vb.) seçer.

Artık bu karakterin kimliğine bürünmüştür.

Görev diğer katılımcıların gönüllünün hangi kimliğe büründüğünün bulunmasıdır. Herkes sırayla kim olduğunu bulmak için sorular sorar. Gönüllü, yanıtlara sadece “evet” ya da “hayır” şeklinde cevap verebilir. Egzersiz gönüllünün kimin karakterine büründüğünün bulunmasına kadar devam eder.

Ek Açıklama: Bu ısınma birkaç farklı şekilde gerçekleştirilebilir.

a) Sorular sorulur ve tüm katılımcılar el birliğiyle karakteri bulmaya çalışır. Isınma ya öncesinde tanımlanmış bir sürede örneğin 5dk, ya da karakteri buluncaya kadar devam eder.

b) Grup ikiye ayrılır ve her alt gruba sırayla üçer soru sorma hakkı verilir. Sonra da her üç sorudan sonra tahminde bulunmaları istenir. İlk tahmin eden grup kazanır.

c) Bu ısınma için eğitimi düzenleyenlerden biri bir ön hazırlık yapabilir. Karakterin bilinmesinden sonra karakter ile hazırlanmış olduğu, ilgi çekici detayları içeren kısa bir sunu, görsel ya da video paylaşabilir (2;11).

Örnek: Ben kimim?

- + Bu kişi erkek mi?
- Evet.
- + Bu kişi hala yaşıyor mu?
- Hayır.
- + Bu kişi yazar mı?
- Evet
- + Bu kişi Amerikalı mı?
- Hayır.
-

3.2 Mavi Bir Nesneye Ulaşma

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılara ısınma egzersizi yapacaklarına dair bilgi verilir. Her katılımcıdan bulunduğu odanın dışına çıkmadan mavi bir nesneye ulaşmaları istenir. Bir dakika zaman verilir ve sonra sırayla herkes ulaştığı nesneyi ekrandan diğerlerine gösterir. Katılımcılar, ulaşılan her nesnenin odada bulunuşu ile ilgili açıklama paylaşır. (2).

Ek Açıklama: Katılımcılardan bulunduğu oda yerine oturduğu masadan mavi renkli bir nesneye ulaşması da istenebilir.



3.3 Enstrüman Olmadan Orkestra Oluşturma

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılara enstrümansız bir “orkestra” yaratacakları açıklanır. Orkestra sadece insan vücudunun çıkarabileceği sesleri kullanacaktır. Oyuncular ellerini, ayaklarını, sesini vb. kullanabilir, ancak kelime kullanamazlar; örneğin ışık çalabilir,

mırıldanabilir, iç çekebilir veya ayaklarını yere vurabilirler. Her oyuncu bir ses seçmelidir. Bilinen bir melodi seçilir ve herkesten seçtikleri ‘enstrümanı’ kullanarak birlikte çalması istenir.

Isınmanın sonunda herkesten neden o enstrümanı seçtiği, kendisini nasıl hissettiği sorulur (2).

Ek Açıklama: Katılımcılardan öncesinde izin alınarak orkestranın melodiyi icrası kayıt altına alınabilir. Sonrasında kaydın tamamı ya da bir bölümü katılımcılarla birlikte dinlenir.



3.4 Bir Kelime veya Cümle

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Bu uygulama için katılımcılardan tek bir kelime ya da tek bir cümle ile kendilerini ifade edebilecekleri bir konu seçilir. Örneğin; katılımcıların bugün kendini nasıl hissettiklerini paylaşmaları için tek bir kelime olabileceği gibi, toplantı konusuyla ilgili daha karmaşık bir soru da yöneltilebilir. Katılımcıların sadece bir kelime ya da bir cümle şeklinde yanıt vermesi istenir (3).

Örnek:

Bu sabahınızı bir kelime ile tanımlayabilir misiniz, lütfen?

Bu sabahınızı bir cümle ile tanımlayabilir misiniz?

Ek Açıklama:

Bu egzersiz, sanal tahta kullanılarak herkesin yazdıklarını ekledikleri şekilde de uygulanabilir.

<https://www.notebookcast.com/en>

<https://mural.co/>

<https://webwhiteboard.com/>

<https://www.whiteboard.chat/>

3.5 Sanal Arka Plan Tercihi

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Toplantı başladığında katılımcılara birkaç dakika süre verilerek herkesin arka planını özelleştirmesi istenir. Sanal arka planları kendilerine özel olmalıdır. En sevdikleri tatil yeri, karantinadan sonra ziyaret etmeyi en çok bekledikleri yer veya en sevdikleri dizi ya da filmde bir sahne gibi.

Herkes seçimini yaptıktan sonra katılımcılar sırayla niçin bu seçimi yaptıklarını açıklarlar (3).

Ek Açıklama: Bu uygulama sırasında seçimler yapılıncaya kadar toplantının yürütücüsü de güzel bir müzik yayını ile bu süreyi daha etkin kullanabilir.



3.6 Doğum Yeri Haritası

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibi tarafından önceden harita oluşturulması gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Google Haritalarda ortak bir harita oluşturulur ve herkesten doğdukları yeri işaretlemesi istenir. Ardından, katılımcılardan doğdukları yer hakkında bir şeyler paylaşmalarını istenir.

Ek Açıklama: Bu egzersizde ek olarak her katılımcının aile kökenlerinin geldiği yerlerin de işaretlenmesi ve okla mevcut yerleşimlerine bağlanması istenebilir. Bu şekilde farklı coğrafyalardan gelip bulduğumuz vurgusu hem hayatın kendisi hem de eğitim için vurgulanabilir.



3.7 Favoriler

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı katılımcıları ile önceden planlama yapılabilir.

Nasıl Uygulanır?

Toplantı başladığında bir konu belirlenerek, katılımcılara birkaç dakika verip her katılımcıdan konuyla ilgili favorisinin görselini paylaşması istenir. Konu, telefonundaki bir uygulamayı, kitaplığındaki kitap, mutfakta en çok kullandığı cihazı, favori filmi, film repliği vb olabilir.

Örnek:

Mutfakta en çok kullandığınız araç ya da alet hangisidir?

Ek Açıklama: Eğer seçilen konu uygunsuzsa tüm favorilerden birlikte bir şey yapılabilir mi kısaca tartışılabilir. Örneğin mutfakta seçilen aletlerle ne yapılabilir?



3.8 Görsel Beyin Fırtınası

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibi tarafından mural programına kaydolunması ve program kullanımı hakkında bilgi gerektirir.

Nasıl Uygulanır?

Mural programı (<https://www.mural.co/>) üzerinde ilgili konuya yönelik katılımcıların görüşleri toplantı sahibi tarafından anlık kaydedilir. Ortaya çıkan hepsinin resmidir; üzerinde görüş bildirilmesi istenir (4).

3.9 Kişilik Testleri

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Katılımcıların İngilizce biliyor olmaları gerekmektedir.

Nasıl Uygulanır?

Online uygulanabilen bir kişilik testi seçilir. Testin bağlantısı paylaşılır ve katılımcıların testi yapmaları için gereken süre verilir. Testler tamamlandığında kendi sonuçlarını isterlerse yorumlamaları istenir.

Ek Açıklama:

Bu uygulama sırasında seçimler yapılıncaya kadar toplantının yürütücüsü de güzel bir müzik yayını ile bu süreyi daha etkin kullanabilir.

Zaman kaybını engellemek için toplantı öncesi katılımcılarla bağlantı paylaşılarak toplantı saatinde testi cevaplamış olarak gelmeleri istenebilir (5).

Bazı örnek testler.

Myers Briggs Personality: <https://www.truity.com/test/type-finder-personality-test-new>

Who Am I? <https://you.visualdna.com/quiz/whoami#!/quiz>

16 Personalities: <https://www.16personalities.com/>

Creativity Type by Adobe: <https://mycreativitytype.com/>

Dan Goleman Leadership Styles: <https://www.skillsyouneed.com/quiz/325444>

What's my Spirit Animal: https://www.wcs.org/wildcards/posts/what-is-your-spirit-animal?gclid=CjwKCAiAJoeRBhAJEiwAYY3nDC1aC6m2FWwo99kce7O5m4lAivih-0PmHg3x4enf7QjuEzrbkrLhWRoCs1UQAvD_BwE

Harry Potter Sorting Hat: <https://time.com/4809884/harry-potter-house-sorting-hat-quiz/>

3.10 Kendini Tweetle

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Katılımcıların twitter hesaplarının olması gerekir.

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılara beş dakika verilir; sadece 280 karakter kullanarak kendilerini yazılı olarak tanıtılmaları beklenir (6).



3.11 1 doğru, 1 yanlış

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibinin ya da gönüllü bir katılımcının önceden önerme oluşturması gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan biri kendisi hakkında 2 doğru, 1 yanlış önermede bulunur. Diğer katılımcılardan bu 3 önermeden hangisinin yanlış olduğunu tahmin etmeleri istenir. İsteyen katılımcılar egzersizi devam ettirebilir (7;8).

Ek Açıklama: Birbirini daha önceden tanıyan gruplar için daha uygundur.

Örnek:

Daha önce hiç trafik cezası yemedim.

Palyaçolardan korkarım.

Çok güzel saz çalarım.

3.12 İsim ve Sıfat

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Toplantı katılımcılarından sırayla kendilerini tanıtmaları istenir. Herkes ismini ve şu an nasıl hissettiğini bir sıfat ile paylaşmalıdır. Kullanılacak sıfat kişinin isminin ilk harfi ile başlamalıdır. Birbirini tanımayan katılımcılarda kullanılması uygundur.

Örneğin; “Merhaba ben Ceren. Kendimi katılımcılara cana yakın Ceren olarak tanıtmak isterim.”

- Canlı Ceren
- Hayırlı Hayri

3.13 Bilgi yarışması

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibinin öncesinde çoktan seçmeli sorular hazırlaması gerekmektedir.

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılara toplantı başlangıcında mentimeter gibi bir uygulama üzerinden yönlendirilen basit genel kültür soruları sorulur ve puanlanır. En fazla puanı alan kazanır.

Örnek:

“Nobel ödülü kazanan ilk kadın kimdir?”

- A. Marie Curie
- B. Selma Lagerlöf
- C. Sigrid Undset

Ek Açıklama: Sorular toplantı veya eğitim konusu ile ilgili de seçilebilir.

3.14 Hangisini tercih edersin?

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)

Hazırlık: Toplantı sahibinin öncesinde hazırlık yapması gerekebilir.

Nasıl Uygulanır?

Uygulamada araç olarak Mentimeter ortamı kullanılır. Katılımcılara iki seçenek arasında hangisini tercih edeceklerine dair sorular sorulur.

Örnek:

Go to www.menti.com and use the code 9988 7404

Hangisini tercih edersin?

0



Çok soğuk bir yerde yaşamak

0



Çok sıcak bir yerde yaşamak

Ek Açıklama:

Birbirini tanıyan gruplar arasında komik ve absürt sorular çok daha eğlenceli olacaktır.

Bu egzersiz program kullanılmadan sözel olarak da gerçekleştirilebilir.

Örnek Sorular: Hangisini tercih edersin?

Antartikada yaşamak mı, Sahra Çölünde yaşamak mı?

Üşümek mi, terlemek mi?

Geçmişe zaman yolculuğu mu, geleceğe zaman yolculuğu mu?

Zihin okumak mı, görünmez olmak mı?

Her gün soğuk duş almak mı, her gün soğuk yemek yemek mi?

Hep 10 dakika geç kalmak mı, hep 20 dakika erken gelmek mi?

Her dili anlamak mı, hayvanlarla konuşabilmek mi?

1 ay boyunca duş alamamak, 1 ay boyunca internetsiz kalmak?

Kahve içememek mi, çay içememek mi?

Uçakta kavga eden iki kişinin yanına mı, ağlayan bir çocuğun yanına oturmak mı?

Hayatının bir kitap uyarlamasının olması, bir film uyarlaması olması?

3.15 Sen hiç ... egzersizi

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibinin öncesinde sorular için hazırlık yapması gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Her katılımcı 5 parmağını kamera önünde tutar. Oyunu kurgulayan kişi önermeleri söyler. Örneğin, sen hiç kırmızı ışıktayken mi? Kırmızı ışıktayken geçen kişi parmaklarından birini kapatır. 5 parmağını da kapatan ilk kişi oyunu kaybeder (6;9).

Örnek Sorular:

Sen hiç kırmızı ışıktayken mi?

Sen hiç kopya çektin mi?

Sen hiç topluluk içinde şarkı söyledin mi?

Sen hiç kendi doğum gününü unuttun mu?

Sen hiç kazı-kazanda para kazandın mı?

Sen hiç asansörde mahsur kaldın mı?

Sen hiç, birini telefonda işlettin mi?

Sen hiç kendi saçını kestin mi?

Sen hiç toplu taşımada uyuya kalıp ineceğin durağı kaçırdın mı?

Sen hiç okulu astın mı?

Sen hiç, bir yerini kırdın mı?

Sen hiç engelli araç yerine park ettin mi?

Sen hiç mesai saatinde uyudun mu?

Sen hiç, biriyle buluşmayı unutup o kişiyi ektin mi?

Sen hiç yaşınla ilgili yalan söyledin mi?

Sen hiç işe veya okula gitmemek için hasta numarası yaptın mı?

Sen hiç, bir şey kırıp, suçlanmamak için oradan hemen uzaklaştın mı?

...

3.16 Sıcak koltuk egzersizi

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Gruptan bir kişi seçilir. Her katılımcı seçilen kişiye sırayla cevaplaması için soru sorar. Uygunsuz olmamak kaydıyla kişisel sorular da sorulabilir (8).

3.17 Kim, Kiminle, Nerede Ne Zaman Ne Yapıyormuş, Kim görmüş, Ne demiş

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Kâğıt kalem kullanılabilir.

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Etkinliği kurgulayan kişi sırayla katılımcılara, kim, kiminle, nerede, ne zaman, ne yapıyormuş, kim görmüş, ne demiş, sorularını yönlendirir ve cevaplarını bir kağıda ya da bilgisayara not almalarını ister. Tüm cevaplar yazıldıktan sonra katılımcılar sırayla verdikleri cevapları okur.

3.18 Fotoğraf ve Anı Paylaşımı

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Katılımcılar ile önceden iletişim kurulması gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Toplantıdan önce katılımcılar bir fotoğraflarını toplantı sorumlusuna yollar. Sorumlu kişi, ısınma egzersizinde fotoğrafları ekran paylaşımı ile diğer katılımcılara gösterir. Fotoğraf sahibi neden o fotoğrafı paylaşmak istediği veya fotoğraf anısını nerede çekildiğini katılımcılar ile paylaşır. Bu egzersiz için toplantı

sorumlusu bir tema belirleyebilir. Örneğin, tatil fotoğrafı, evcil hayvan fotoğrafı, gidilmek istenen yer ya da komik bir fotoğraf seçilmesini isteyebilir (3).



3.19 Sen Nasıl Bir Saatsin?

Zorluk Derecesi: Kolay

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Toplantı sahibi, katılımcılara “eğer bir saat olsaydınız nasıl bir saat olurdu?” sorusunu yöneltir ve 1 dakikalık düşünme süresi verir. Ardından katılımcılara tek tek hangi saat olduklarını ve neden o saati seçtiklerini açıklamalarını ister.

Ek Açıklama: Katılımcılara daha uzun süre vererek internette oldukları saatin resmini seçmeleri ve grup ile paylaşımlarını istenebilir.



3.20 Çevrimiçi Nesne Bulma

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibinin bu egzersiz için önceden hazırlanması gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Oyunu düzenleyen kişi katılımcılardan bir nesne bulmalarını ister. Katılımcılar yerlerinden kalkarak ev veya ofislerinde o nesneyi bulup kamera önüne getirmeye çalışır. İlk getiren puan alır. Örneğin, Kolonya şişesi , askı, kaşık, çorap vb... Ya da katılımcılara bir liste verilir ve bu listeden en fazla öğeyi getiren kişi birinci seçilir.

Özellikle uzun süre bilgisayar başında kalınan toplantı ve görüşmelerde ya da öğrenci gruplarında fiziksel aktivite için kullanılabilir (8;9).

3.21 Etik Sorular

Zorluk Derecesi: Orta

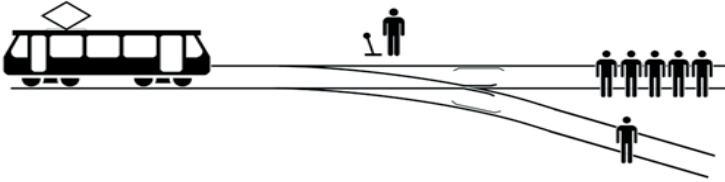
Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sahibinin önceden hazırlık yapması gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Etik sorular, ahlaki açıdan ikilemler içeren, cevaplaması zor ve tek bir doğru cevabı olmayan sorulardır. Bu sebeple online toplantılarda ısınma için ve katılımcılar arasında iletişimi arttırmak için kullanılabilir. En çok bilinen etik sorulardan biri tramvay sorularıdır.

Örneğin:



Klasik tramvay problemi yukarıdaki gibidir. Farklı tramvay problemlerinde tek kişilik rayda bebek arabası olması, ya da Einstein olması gibi farklı sorular yaratılmaktadır.

Tramvay sorusu dışında sorulabilecek farklı etik sorular:

Genetik mühendisliği ile sağlıklı ve daha zeki embriyoları seçmek doğru mu?

Toplumdaki herkesi normalleştirmeli miyiz?

Yapay zekanın insan öldürmesine izin verilmeli mi?

Topluma doğum kontrol programları zorlanmalı mı?

Burs alacak öğrencilerin seçiminde yapay zekâ kullanılmalı mı?

3.22 Abece Muhabbet

Zorluk Derecesi: Zor

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan sırayla toplantı konusuyla veya başka bir konuda konuşmaları istenir. Konuşmada kural, her konuşmacının cümlesinin ilk harfi kendinden önceki konuşmacının ilk harfini alfabetik sırayla takip etmelidir. Takılan katılımcılar oyundan elenir ve konuşma diğer katılımcılarla devam ettirilir (11).

Örneğin:

-Arkadaşlar, öncelikle hepinize zaman ayırıp burada olduğunuz için teşekkür ederim.

- Burada bulunmak bizim için de çok güzel değil mi, Deniz?

- Ciddi olarak söylüyorum, bugün ki toplantıda ne sonuçlar çıkaracağız çok merak ediyorum.

- Çok doğru söyledin.

-...

Ek Açıklama: Birbirini tanıyan gruplar için daha uygundur.

3.23 İki Hececiler

Zorluk Derecesi: Zor

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılar sadece iki heceden oluşan sözcüklerle konuşmayı sürdürmek zorundadır. Sadece Evet, Hayır ile cevap vermek yasaktır. Takılan ya da iki heceden fazla sözcük kullanan elenir (11).

Örnek:

A: Kahve sever misin?

B: Acı ise sevmem.

B: Hafta sonu yüzmüş müydün?

C: Hayır, hava kötü sandım.

C: Sence kitap güzel midir?

A: Bana konu ilginç geldi.

A: Neden yemek yersin?

B: Açlık hissi olunca. (B elenir.)

3.24 Aklımdaki Neye Benzer?

Zorluk Derecesi: Zor

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan biri aklından herhangi bir şey (nesne, kişi, kavram, yer, vs.) tutar ve bunu kağıt veya bilgisayara not eder. Ardından diğer katılımcılara sorar: “aklımdaki neye benzer?”

Katılımcılar sırayla rastgele birer cevap verir ve bu cevaplar da not edilir. Herkes cevabını verdikten sonra, tutucu, tuttuğu şeyi açıklar ve bu kez herkese tek tek neden bu şeyin verdiği cevaba benzediğini sorar (11).

Her katılımcı kendi cevabının doğruluğunu göstermek için yaratıcı ve ikna edici gerekçelerle cevap verir: “[cevabım] [şey]e benzer çünkü...” Tüm cevaplardan sonra katılımcılar ile beraber en yaratıcı bulunan cevap oylanır.

Örnek:

A: Tuttum. Aklımdaki neye benzer?

B: İki.

C: Tabela.

D: Ağaç.

A: Aklımdaki gözlüktü.

A: Gözlük neden ikiye benzer?

B: Çünkü gözlüğün iki camı vardır.

A: Gözlük neden tabelaya benzer?

C: İkisi de nereye gideceğimizi görmemizi sağlar.

A: Gözlük neden ağaca benzer?

D: Çünkü ikisi de bizi güneşten korur.

3.25 Arasında

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan biri (tutucu) bir kelime tutar. Diğer katılımcıların amacı, bu kelimeyi bulmaktır. Başlangıçta kelimeye dair tek bildikleri, A ile Z arasında bir yerlerde olduğudur.

Sırayla birer tahminde bulunurlar. Tutucu, her tahminden sonra o ana kadar yapılan tahminlere göre kelimenin alfabetik olarak hangi aralıkta olduğunu söyler. Bir sonraki katılımcı verilen aralık dahilinde yeni bir kelime söyler. Bunun üzerine tutucu aralığı daraltır. Böylece diğerleri tutulan kelimeye giderek yaklaşırlar (11).

Egzersiz, tutulan kelime bulunana kadar bu şekilde devam eder.

Örnek: (Tutucu tornavida kelimesini tutmuştur.)

A: Şişe.

Tutucu: Şişe ile Z arasında.

B: Üzüm.

Tutucu: Şişe ile üzüm arasında.

A: Toka.

Tutucu: Toka ile üzüm arasında.

B: Tuğla

Tutucu: Toka ile tuğla arasında.

...

3.26 İyi Haber, Kötü Haber

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Egzersizin amacı sırayla bir iyi, bir kötü haber ekleyerek zincirleme bir hikaye oluşturmaktır. İlk katılımcı gerçek veya hayali bir iyi haber söyler. Sıradaki katılımcı ilk haber ile ilgili fakat olumsuz bir haber verir. Ardından yine konuyla bağlantılı bir iyi haber daha söylenir. Bu şekilde devam edilerek katılımcılar tarafından olumlu ve olumsuz havadisler arasında salınan bir hikâye oluşur (11).

Örnek:

İyi haber: Bugün hava çok güzel.

Kötü haber: Havada nükleer serpinti var.

İyi haber: Güvenli bir sığınağın içindeyiz.

Kötü haber: Herkese yetecek yiyecek yok.

İyi haber: Kendi patateslerimizi yetiştirebiliriz.

...

3.27 Aynı-Zıttı

Zorluk Derecesi: Zor

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan birinin rastgele bir sıfat söylemesi istenir. Bir sonraki katılımcı bu sıfatın zıt anlamlısı başka bir sıfat söyler. Sıradaki katılımcıdan ise son söylenen sıfata eş/yakın anlamlı başka bir sıfat söylemesi istenir. Egzersiz bu şekilde katılımcıların bir önceki söylenen kelimenin eş veya zıt anlamlısının söylenmesi ile devam ettirilir.

Kurala uygun kelime bulamayan, fazlaca duraklayan veya söylenmiş bir kelimeyi tekrar eden katılımcı olursa elenir (11).

Örnek:

A: Fakir

B: Zengin (Zıttı)

C: Varlıklı (Aynı)

A: Sefil (Zıttı)

B: Düşkün (Aynı)

C: Sağlıklı (Zıttı)

A: Zinde (Aynı)

B: Yorgun (Zıttı)

C: Bitkin (Aynı)

A: Canlı (Zıttı)

B: Hareketli (Aynı)

C: Sakin (Zıttı)

A: Dingin (Aynı)

B: (Zıttı) (B elenir.)

3.28 Ne Çıkar?

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan biri, en az 7 harfli bir sözcük belirler. Bu sözcüğün harflerini kullanarak 3, 4 ve 5 harfli anlamlı birer ipucu sözcük bulur. Ardından diğer katılımcılara tuttuğu sözcüğün kaç harfli olduğunu söyler.

Katılımcılar ‘bundan ne çıkar?’ diye sorarlar. Tutucu 3 harfli kelimeyi ipucu olarak verir: ‘xxx çıkar’. Her katılımcı sırayla bu 3 harfi içeren ve tutucunun söylediği sayıda harfi olan bir tahminde bulunur. Bilen çıkarsa üç puan alır ve yeni bir kelime tutar. Eğer kimse bulamazsa katılımcılar tekrar ‘ne çıkar?’ diye sorarlar ve tutucu bu kez 4 harfli ipucunu verir. Bu ipucu ile bilen katılımcı olursa iki puan alır ve yeni tutucu olur. Yine bilen çıkmazsa bu kez 5 harfli son ipucu verilir. Hedef kelimeyi son ipucu ile bilen olursa bir puan kazanır ve yeni tutucu olur. Eğer yine bilen çıkmazsa tutucu bir puan kazanır.

Oyunu kolaylaştırmak/zorlaştırmak için daha kısa/uzun bir kelime tutulabilir (11).

Örnek (Üç kişilik oyun, 7 harfli kelime)

B, C: Bundan ne çıkar?

A: Nem çıkar.

B: Menemen?

C: Menekşe?

A: Hayır, ikisi de değil.

B, C: Başka ne çıkar?

A: Mine çıkar.

B: İmreniş?

C: Yenilme?

A: Hayır.

B, C: Başka ne çıkar?

A: İsyân çıkar.

B: İ, S, Y, A, M, E, N... Yasemin mi?

A: Evet!

3.29 Daha Daha

Zorluk Derecesi: Zor

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılardan biri bir nesne ismi tutar. Diğer katılımcılar sırayla birer tahminde bulunur. Her tahminden sonra tutucu, tuttuğu ‘şey’ ile yapılan ‘tahmin’i karşılaştırarak tuttuğu şeyin tahmine göre nasıl bir şey olduğunu söyler. Tutucu her yeni tahminde farklı bir karşılaştırma yapmalıdır, örneğin bir tahmine “...dan daha büyük” cevabı veriyse, başka bir tahminde “...dan daha büyük” ya da “...dan daha küçük” diyemez.

Bir sonraki katılımcı, o ana kadar verilmiş karşılaştırmalı ipuçlarını gözетerek yeni bir tahmin yapar. Tutucu yeni bir ipucu verir.

Tutulan kelimeyi bulan katılımcı yeni tutucu olur (11).

Örnek: (Tutucu ‘masa’ sözcüğünü tuttu)

-Kitap?

-Kitaptan daha **büyük**.

-Bina?

-Binadan daha **hafif**.

-Gazete?

-Gazeteden daha **sert**.

-Kapı?

-Kapıdan daha **yatay**.

-...

3.30 Dublaj

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Toplantı sorumlusu tarafından öncesinden hazırlık gerekir.

Nasıl Uygulanır?

Toplantı sorumlusu bir film ya da önemli birinin videosunu ekran paylaşımı ile katılımcılarla paylaşır. Toplantı katılımcılarından biri seçilir ve bu kişi, sesi kapatılan videodaki kişiye dublaj yapar. (11).

3.31 Hafıza Oyunu

Zorluk Derecesi: Zor

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Katılımcılar arasında bir sıralama oluşturulur. İlk başlayan kişi bir sözcük söyler. Arkasından gelen kişi ilk sözcüğü tekrar eder ve yeni bir sözcük söyler. Sırası gelen kişi kendinden önce söylenen sözcükleri doğru sırayla söylemelidir. Karıştıran oyuncular elenir, son kalan oyuncu ısınma egzersizinin şampiyonu olur (11).

3.32 Tamlama Zinciri

Zorluk Derecesi: Orta

Materyal: Yok

Hazırlık: Yok

Nasıl Uygulanır?

Toplantı sahibi, bir tamlama zinciri ile ısınma egzersizini açar. Tamlamanın ikinci sözcüğü ile başlayan başka bir tamlama

bulunmalıdır. Katılımcılar, sıra olmaksızın uygun tamlamayı söyler ve bu şekilde tamlama zinciri devam eder. Tamlama yerine bileşik kelime veya deyim de söylenebilir, yeter ki kalıplaşmış bir öbek olsun. Daha önceden söylenen tamlamalar tekrar kullanılamaz (11).

ÖRNEK

Göz kapağı- kapak atmak- atış talimi - talim terbiye - terbiyeli köfte...

4. Akademisyenlerin Karşılaşabileceği Etik İkilemler

Bu başlık altındaki ısınma egzersizleri akademide karşılaşılabilecek etik ikilemlerle ilgili açıklamaları ve dört seçenek ile belirtilen olası davranışları içermektedir. Katılımcılara açıklama ve seçenekler eğitici tarafından okunduktan sonra, hangi seçeneği hangi gerekçelerle seçtikleri sorulur.

Etik ikilemlerin alıntılandığı kaynak “Dilemma Game”dir.

Dilemma Game uygulaması, Erasmus Üniversitesi Rotterdam (EUR) tarafından, araştırmada dürüstlük ve profesyonellik konusunda farkındalığı ve bu konuda açık ve eleştirel bir tartışmayı teşvik etmek için geliştirilmiştir. Oyun, katılımcıların araştırmadaki profesyonellik ve dürüstlikle ilgili gerçekçi bir ikilemle ilgili alternatif eylem yollarını düşünmesine, seçmesine ve savunmasına (ve muhtemelen yeniden düşünmesine) olanak tanır. İyi araştırma uygulamalarının derinden gömülü olduğu açık, güvenli ve kapsayıcı bir araştırma kültürüne katkıda bulunduğundan, araştırma bütünlüğünü tartışmak hayati önem taşır.

Oyun, oyuncuların seçebilecekleri dört olası hareket tarzıyla ikilemlerden oluşur. Bütünlükle ilgili ikilemlerin karmaşıklığı nedeniyle, bu oyunda kazanmak veya kaybetmek olmadığı belirtilmek önemlidir. Bunun yerine, bu seçimleri eleştirel bir diyalog bağlamında savunarak ve tartışarak oyun, araştırmacıları ahlaki pusulalarını daha da geliştirmeleri için desteklemeyi amaçlıyor. (12)

Biz kendi deneyimlerimizde Dilmena Game ikilemleri üzerinde düşünmeyi, tatışmayı çok sevdi, katılanları geliřtirdiđi kanaatine vardık. Bu nedenle de burada 10 adet örneđe yer verdik.

4.1 Ziyaretçi

Açıklama; Bölüm başkanı olarak çalışıyorum. Alanımda önde gelen bir derginin yardımcı editörü yarı zamanlı misafir profesör olup olamayacağını bana soruyor. Çeşitli araştırma projelerinde açıkça olası bir sinerji var. Ayrıca bölümümden bir meslektaşım ve benim derginin özel bir sayısının editörlüğünü yapabileceğinden bahsediyor. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Teklife evet derim. Özel sayı, bölümüm için eşsiz bir şans.

B Editörün bilimsel niteliklerini gözden geçiririm ve sonra onu misafir profesör olarak kabul etmeye karar veririm.

C Reddederim

D Derginin diđer yardımcı editörüyle iletişime geçerim ve ona durumu anlatırım (12).

4.2 Duplikasyon

Açıklama; Yazdığım bir makale yakın zamanda Hollandaca bir dergide yayımlandı. Makaleyi alanımdaki bir İngilizce dergiye gönderme fırsatı olduğunu fark ettim. Makelemin içeriđi dergiye uygun ve deđiştirilmesi gerekmiyor. Bu, fazladan bir yayım anlamına gelmekte. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Makaleyi tercüme edip İngilizce yayın yapan dergiye gönderirim.

B Makaleyi yayınlanmak üzere göndermem.

C Başlıđı biraz deđiřtiririm ve makalenin sonucuna yeni bir bakış açısı ekler ve gönderirim.

D Durumu İngilizce derginin editörüyle tartışırım (12).

4.3 Hırsız Durdurmak

Açıklama; Yazıcıda doktora öğrencilerimden birinin taslak makalesini buldum. Makaleden haberdar değildim ve öğrencinin yalnızca kendisini yazar olarak listelediğini görüyorum. Makale, onunla tartıştığım önemli fikirlerimi içeriyor. Neden beni ortak yazar olarak listelemediğini sorduğumda, tek başına bir makale yazmak istediğini ve konuyla ilgili hiçbir şey yazmadığımı söylüyor. İkincisi kesinlikle doğru, ama benim yardımım olmasaydı, muhtemelen makalenin başlaması fikrine sahip olmayacaktı. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Projesine zarar verecek şekilde kendisine rehberlik etmeyeceğimi bildiriyorum.

B Artık ona rehberlik etmek için daha az çaba sarf ediyorum; bağımsız olmak istiyorsa, benim için sorun değil.

C Makaleyi tek başına yazmasına izin veririm

D Dergi editörlerini arayarak öğrencinin makalesini göndermek istediğini söyler ve durumu anlatırım (12).

4.4 Salamlama (Slicing and dicing)

Açıklama; Saygın bir meslektaşım, tezi için topladığı bir veri kümesinden ampirik analizlerle nasıl on iki yayın elde etmeyi başardığını gururla açıklıyor. Bu, dört sayfalık bir ankete yalnızca 232 kişinin katıldığı bir veri kümesi içerdiğinden özellikle ilginç bir başarı. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Bunun izlenmesi gereken harika bir örnek olduğunu düşünüyorum, ona bunu nasıl başardığını sorarım.

B Bu on iki makalenin her birinin benzersiz bir katkısı olduğunu hayal edemiyorum, asla bu yoldan gitmemeye yemin ederim.

C Meslektaşına bunun sahte bilim olduğunu ve eylemlerini kesinlikle onaylamadığımı söylerim.

D Bence bu, bilimin itibarını lekeleyen kötü bir uygulama ve editörleri on iki yayından en azından en sonuncusu hakkında bilgilendiririm (12).

4.5 Veri paylaşımı

Açıklama; Ben büyük miktarda veriyi titizlikle elle toplamış genç bir araştırmacıyım. Bu verileri kullanan ilk makalem henüz yayına kabul edildi. Departmanımdaki kıdemli bir meslektaşım verileri istemek için benimle iletişime geçiyor. Kendisi kariyer gelişimimde önemli bir söz sahibi. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Verileri kıdemli meslektaşına gönderirim.

B Kıdemli meslektaşına, konuyla ilgili yazmak istediğim son makale yayınlanır yayınlanmaz verilerin hazır olduğunu söylerim. Bu bir veya iki yılı bulabilir.

C Kıdemli meslektaşına, kendisine ayrıcalıklı bir muamele yapmak istemediğimi söylerim.

D Kıdemli meslektaşına, verileri kullanan tüm yayınlarda ortak yazar olarak belirtilmek koşuluyla verileri göndermeye hazır olduğumu söylerim (12).

4.6 Uç değerler (Outliers)

Açıklama; Verilerimi tararken, aşırı bir gözlem olduğunu görüyorum. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Hiçbir şey, bir sebepten dolayı teorik örneklemin bir parçası.

B Sapma için niteliksel nedenler bulmaya çalışarak gözlem hakkında bilgi ararım. Konumu için iyi bir açıklama varsa, örneğin bir parçası olduğu için burada bırakırım. Ancak konumuyla ilgili

bir açıklama yoksa, ölçüm hatası veya yanıt yanlılığı nedeniyle olduğu için dışarıda bırakırım.

C Sapmanın nitel nedenlerini bulmaya çalışarak gözlem hakkında bilgi ararım. Konumu için iyi bir açıklama varsa, bu bir niş gözlem olmalıdır. Teorik örnekleme rağmen, böyle anormal gözlemlere yer yok, bu yüzden onu dışarıda bırakırım. Konumu için bir açıklama yoksa, olası örnekleme yanlılığından kaçınmak için onu olduğu gibi bırakırım.

D Bir meslektaşımın verileri gözden geçirmesine ve ne olursa olsun onun tavsiyesine uymaya karar veririm (12).

4.7 Yeniden yazmak

Açıklama; Üst düzey bir dergiden “Gözden geçir ve yeniden gönder” kararı alıyorum. Ancak editör, hipotezlerimi türetmek için kullandığım teorik çerçeveyi beğenmediğini ifade ediyor. Farklı bir teorik çerçeve öneriyor ve benden girişi tamamen yeniden yazmamı istiyor. Sonuç olarak, hipotezlerim artık apriori varsayımlarıma değil, farklı bir post-hoc açıklamaya dayanacak. Nasıl tepki veririm? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Editörün tavsiyesine uyar ve makaleyi yeniden yazarım.

B Editöre bir e-posta gönderirim ve bunu neden yapmamam gerektiğini düşündüğümü açıklarım.

C Makaleyi gözden geçiririm, ancak editörün önerisine neden katılmadığımı gözden geçirme notlarında ayrıntılı olarak açıklarım.

D Editöre, makaleyi yeniden göndermeyeceğimi ve başka bir dergiye göndermeyeceğimi belirtirim (12).

4.8 Rol yapma

Açıklama; Deneysel sosyal araştırmalar için veri topluyorum. Denejde kişilere ya A rolü ya da B rolü vermem gerekiyor. Bugün

önemli bir gün çünkü sonunda deney için büyük bir katılımcı grubu topladım. Grubun bir kısmı üniversite öğrencilerinden, diğer yarısı ise sadece ilköğretim mezunu kişilerden oluşmaktadır. A rolünün tanımını herkes anlıyor. Ama B rolünü açıklarken sadece öğrencilerin kendilerinden istenen görevleri anladığını görüyorum. Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Öğrencilere daha “zor” B rolünü ve diğerlerine A rolünü veririm.

B Grupları tamamen rastgele atarım. Bazı kişilerin görevleri tamamlayamamasına yol açarsa, bu grupları analiz dışı bırakırım.

C Herkese deneyin yapılamayacağını söylerim ve herkesi eve gönderirim. Tekrar çalıştırmadan önce denemenin kurulumunu değiştirmem gerekiyor.

D Grupları rastgele dağıtırım, ancak daha düşük eğitim düzeyine sahip gruplar için ek açıklama sağlarım (12).

4.9 Referans

Açıklama; Uluslararası bir derginin editörü, makalemi şartlı olarak kabul ediyor, ancak kullanılan kaynaklardan bazılarını (çoğunlukla literatür taramasında), kendi makalelerinden biri de dahil olmak üzere, dergisinden daha fazla referans içerecek şekilde değiştirmemi istiyor. Bu durum içerik açısından makalemin değerini artırmaz veya azaltmaz.

Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A Taleplerinin arkasındaki mantığı anlıyorum ve bu nedenle aynı verileri ve sonuçları koruyarak kaynaklarımı değiştiririm.

B Mevcut kaynakların en uygun olduğuna inandığım için editörün makalemi değiştirmeden kabul etmesini rica ederim.

C Bu tür bir ‘şantaj’a katılmıyorum ve başka bir dergiye göndermeden önce makalemi geri çekerim.

D Editöre “Size katılıyorum” derim. Biri hariç (editör tarafından yazılan makale) önerilen tüm makaleleri eklerim (12).

4.10 Soru değil

Doktora öğrencisi olarak katıldığım bir araştırma projesi sırasında, proje lideri aynı anda birçok proje yürütüyor. Genelde kıdemli doktora adayları veya doktora sonrası araştırmacılar tarafından denetleniyoruz ve bu kişiler tarafından koçluk yapılıyor. Bir makale yayınlamak istediğimde, proje lideri ilk isim olarak onun adını yazmamı istiyor. İsteğine olumsuz yanıt verdiğimde, “Bu bir soru değildi, lütfen içinde bulunduğum durumu bir düşün” diyerek sinirleniyor.

Ben ne yaparım? Hangisini seçmeliyim?

Seçenekler;

A O sırada hiçbir şey söylemiyorum, ancak olayı bazı kıdemli meslektaşlarımla tartışırım.

B Ona pozisyonunu düşünmesini ve hemen durması gerektiğini söylerim. Suistimalini bildirmekle tehdit ederim.

C Onun istediği gibi olmasına izin veririm. Muhtemelen daha sonraki bir aşamada iyiliğini iade edecektir.

D Ona, onu kırmak istemediğimi söylerim. İkinci yazar olmasının kabul edilebilir olup olmadığını sorarım ve ilk makalenin benim için ne kadar önemli olduğunu açıklarım (12).

5 Kaynakça

1. *Krisp blog* <https://krisp.ai/blog/virtual-icebreakers/> [Alıntı Tarihi: 19 3 2022.]
2. *100 ways to energise groups: Games to use in workshops, meetings and the community.* United Kingdom : International HIV/AIDS Alliance, 2003.
3. <https://www.rhythmsystems.com/blog/the-best-icebreakers-to-energize-your-virtual-meetings>. Rhythm Systems. [Çevrimiçi] 2021.
4. <https://blog.sli.do/virtual-icebreakers/>. Slido. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
5. <https://productcoalition.com/10-fun-virtual-icebreakers-to-take-remote-working-to-the-next-level-d764122e2e14>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
6. <https://www.howspace.com/resources/13-online-icebreakers-energizer-activities-and-games-to-make-your-next-workshop-more-engaging>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
7. <https://www.zoomshift.com/blog/icebreaker-games/>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
8. <https://blog.sli.do/virtual-icebreakers/>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
9. <https://blog.hubspot.com/marketing/ice-breaker-games>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
10. <https://www.signupgenius.com/groups/group-icebreakers.cfm>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 10 1 2022.]
11. <https://www.ludozofi.com/anasayfa/oyunlar/uzaktan-oynamalik-oyunlar/>. [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 04 03 2022.]
12. <https://www.eur.nl/en/media/2020-12-original-dilemma-card-game> [Çevrimiçi] [Alıntı Tarihi: 20 03 2022.]

SAĐLIK ve SOSYAL YARDIM VAKFI

Ehlibeyt Mahallesi Tekstilciler Caddesi Ekşiođlu İş Merkezi No:16/11

Balgat - Çankaya/ANKARA

Tel: (0.312) 435 97 22 (pbx) Fax: (0.312) 434 46 59

Web: www.ssyv.org.tr

E-mail: saglikvetoplum@ssyv.org.tr