

IO1 – Résultats
d'apprentissage :
Sensibilisation et
expression culturelles

Préparé par CARDET & DANTE



IO1- Résultats d'apprentissage: Sensibilisation et expression culturelles

Les tableaux des résultats d'apprentissage suivants présentent les connaissances, les compétences et les attitudes que les apprenant-e-s auront acquises en résolvant les défis de l'Escape Room (ER) pédagogique NEET en ligne. Ces résultats d'apprentissage concernent le domaine des compétences sociales et civiques.

LE NAVIRE ABANDONNE

<i>Expression culturelle</i>	Une fois ce programme terminé avec succès, les apprenant/e-s seront en mesure de :			
	Niveaux	Connaissances	Compétences	Attitudes
	<i>Débutant</i>	<ul style="list-style-type: none"> Lister des éléments des expressions culturelles traditionnelles (ECT) Reconnaître les codes verbaux de différentes langues Reconnaître les formes de communication non verbale de différentes langues 	<ul style="list-style-type: none"> Faire correspondre une catégorie d'ECT avec un exemple (ex : faire correspondre les langues officielles de l'UE avec leurs versions antérieures) Classer les codes verbaux en fonction de leur culture respective 	<ul style="list-style-type: none"> Être conscient des ECT d'autres cultures Reconnaître les ECT d'autres cultures que la sienne Écouter les autres avec respect en tenant compte des indices de communication verbale lors des discussions avec des personnes d'autres cultures

			<ul style="list-style-type: none">• Détecter des exemples d'indices non verbaux lors de la communication avec des personnes d'autres cultures	<ul style="list-style-type: none">• Se montrer disposé à communiquer de manière non verbale avec des personnes d'autres cultures
--	--	--	---	--

	<p>Description du défi n°1 - Débutant:</p> <p>Le <u>premier défi global</u> de l'ER consiste à reconnaître les différences dans les expressions culturelles traditionnelles. Pour ce faire, 2 défis spécifiques doivent être relevés afin d'obtenir le badge d'apprentissage du niveau 1 et de passer au niveau suivant. Dans la zone du navire abandonné, nous avons placé des drapeaux qui doivent être associés à des éléments uniques d'une culture spécifique.</p> <p>Dans ce premier défi spécifique, cela se fait avec des monuments célèbres qui sont spécifiques à une certaine culture, tandis que dans le second défi complémentaire, cela se fait avec de la nourriture. Ce sont des éléments qui ne sont pas exprimés verbalement et c'est au joueur de faire correspondre la catégorie spécifique de l'expression culturelle avec la culture spécifique.</p>
--	--

	Intermédiaire	Connaissances <ul style="list-style-type: none">• Comparer les éléments des ECT (par exemple, la langue, la musique, l'art)• Identifier les informations sur les indices verbaux des différentes cultures impliquées dans une conversation• Indiquer comment accentuer la signification des messages non verbaux par rapport aux messages verbaux (comme hocher la tête pour montrer son accord)	Compétences <ul style="list-style-type: none">• Distinguer les différences et les similitudes de comportement dans les contenus multiculturels (par exemple, les styles de salutation, le langage corporel)• Comparer les différentes stratégies verbales utilisées par des personnes de différentes cultures pour mener une conversation• Réaffirmer la signification d'un indice non verbal afin d'obtenir un retour d'information et de poursuivre la conversation	Attitudes <ul style="list-style-type: none">• Apprécier les ECT d'autres cultures• Participer activement en utilisant des indices verbaux dans une conversation avec des personnes de cultures différentes• Ecouter les autres avec respect lorsqu'on communique avec des personnes de cultures différentes
--	----------------------	---	--	--

Description du défi n°2 - Intermédiaire:

Le défi global de la deuxième ER fait suite à la première ER, en termes de scénario mais aussi en termes de connaissances et de compétences. Nous avons ici **3 défis spécifiques** qui sont liés aux différences entre les divers éléments culturels mais aussi à l'appréciation des différentes cultures. Nous utilisons les connaissances générales du joueur pour aborder la partie de l'appréciation dans le premier défi, tandis que dans le second, nous l'utilisons pour reconnaître la différence entre les cultures.

Le troisième défi n'est pas aussi spécifique que les deux premiers ou que ceux vus dans le niveau débutant. Ici, le/la jou/eur-euse doit reconnaître, par le biais de la théorie de l'iceberg culturel, quelles parties de la culture en général sont visibles, et lesquelles sont des idées complexes et des préférences et priorités profondément ancrées connues sous le nom d'attitudes et de valeurs. Lorsque nous voyons un iceberg, la partie qui est visible au-dessus de l'eau n'est, en réalité, qu'un petit morceau d'un ensemble beaucoup plus grand. Les gens pensent souvent de cette façon à la culture. Les nombreuses caractéristiques que nous pouvons *voir* avec nos yeux sont par exemple la nourriture, les danses, la musique, les arts ou les rituels de salutation. Mais en réalité, ce ne sont là que des manifestations extérieures des composantes plus profondes et plus larges de la culture. L'idée est de familiariser le/la jou/eur-euse avec le concept d'éléments visibles et invisibles de l'expression culturelle.

	Avancé	Connaissances <ul style="list-style-type: none">• Reconnaître le rôle et l'impact de la culture et de la vision du monde des autres sur le comportement de chacun, dans divers contextes (par exemple, sur le lieu de travail, lors de réunions...)• Compléter les repères visuels dans les milieux multiculturels• Reconnaître les moyens de compléter ou de contredire les messages verbaux (par exemple, en hochant la tête pour indiquer son accord ou son désaccord)	Compétences <ul style="list-style-type: none">• Organiser un certain nombre d'éléments différents des ECT en fonction des traditions spécifiques des différentes cultures• Appliquer différentes tactiques (par exemple, la « vitesse mondiale ») pour comprendre les personnes d'autres cultures lorsqu'elles parlent• Interpréter les indices non verbaux lors de la communication avec des personnes d'autres cultures	Attitudes <ul style="list-style-type: none">• Percevoir la diversité culturelle comme un enrichissement• Accepter différents moyens d'indices visuels de communication dans des contextes multiculturels• Participer activement à une conversation avec des personnes de cultures différentes
--	---------------	--	--	--

Description du défi n°3 - Avancé:

Dans cette ER, le troisième défi global poursuit logiquement l'histoire. Le/la jou/eur-euse tente de trouver un moyen de sortir du navire abandonné qui est truffé d'énigmes et de pièges à résoudre. Ici, le/la jou/eur-euse voit pour la première fois des indices non verbaux très spécifiques qui sont appliqués dans certaines cultures comme moyen de compréhension entre les gens. Le/la jou/eur-euse doit sortir de sa zone de confort afin de reconnaître ces indices et comment les interpréter dans un contexte multiculturel. Cette ER comporte **4 défis spécifiques**, et chacun d'eux est un jouet avec des chiffres, des langues et des codes. Ainsi, le/la jou/eur-euse est encouragé à percevoir la diversité culturelle comme un enrichissement et à élargir son horizon d'indices visuels dans des situations multiculturelles.

Expert

Connaissances

- Interpréter les comportements et les différents modes de communication dans les environnements multiculturels
- Proposer différents styles de communication et des comportements appropriés lors des

Compétences

- Adapter les comportements dans divers contextes multiculturels en tenant compte des différences et des similitudes des ECT de chaque culture
- Choisir et utiliser des styles et des

Attitudes

- Respecter la diversité culturelle sous tous ses aspects
- Valoriser les différents styles de communication et les différences
- Suivre une conversation en fonction des indices non verbaux de l'orateur

		<p>discussions avec des personnes de cultures différentes</p> <ul style="list-style-type: none">• Énumérer des stratégies pour réguler les interactions avec les autres (comme des gestes qui montrent quand une conversation commence à devenir intéressante ou ennuyeuse et des indications sur la façon de poursuivre/arrêter une conversation)	<p>comportements de communication appropriés</p> <ul style="list-style-type: none">• Formuler les discussions en utilisant les indices non verbaux appropriés lorsqu'on parle à des personnes d'autres pays	
--	--	--	---	--

Description du défi n°4 – Expert :

Le quatrième défi global qui doit être résolu pour trouver un moyen de sortir du navire abandonné consiste en **7 défis spécifiques** qui nécessitent soit la connaissance préalable des éléments qui sont incorporés dans l'énigme, soit les compétences de recherche des jou/eurs-euses pour en savoir plus sur lesdits éléments afin de résoudre les énigmes.

Dans cette salle, les défis spécifiques sont axés sur le respect mutuel des différences culturelles et sur la lutte contre les stéréotypes. L'objectif est de guider les jou/eurs-euses à travers les énigmes, afin d'apprécier les diversités culturelles et de créer du sens et de la valeur quant aux différents environnements et contextes multiculturels.

Ainsi, les énigmes sont constituées de toutes sortes d'aspects culturels différents, comme les vêtements traditionnels, ou les films. Avec les films, nous constatons des ressemblances entre les cultures, mais le but est de reconnaître quelles sont les différences et les similarités des expressions culturelles traditionnelles (ECT) et comment apprendre à les respecter.

Les ECT font partie intégrante de l'identité culturelle et sociale des communautés indigènes et locales, incarnent des savoirs-faire et des compétences et transmettent des valeurs et des croyances fondamentales. Leur protection est liée à la promotion de la créativité, au renforcement de la diversité culturelle et à la préservation du patrimoine culturel. Toutes ces ER sont créées avec l'idée de faire connaître ces termes aux acteurs.

SYSTEM

S'ÉCHAPPER À TEMPS : UN VOYAGE VERS MARS

Sensibilisation culturelle	Une fois ce programme terminé avec succès, les apprenant/e-s seront en mesure de :			
	Niveaux	Connaissances	Compétences	Attitudes
	Débutant	<ul style="list-style-type: none">Reconnaître les caractéristiques d'autres cultures (par exemple, l'utilisation de baguettes pour manger de la nourriture chinoise)	<ul style="list-style-type: none">Faire correspondre des caractéristiques culturelles spécifiques dans des manifestations différentes avec leur culture respective	<ul style="list-style-type: none">Être conscient de l'importance de reconnaître sa propre culture et celle des autresMontrer une sensibilité aux différences culturelles

NEET
SYSTEM

Description du défi n°1 - Débutant :

Le premier défi global consiste à sensibiliser au fait que nos traits personnels et notre comportement dépendent fortement de notre culture et que les différentes cultures présentent des comportements différents. Pour y parvenir, le/la jou/eur-euse voyage dans le temps et se retrouve sur Mars. De là, il doit déchiffrer certains comportements de communication et trouver les indices cachés afin de pouvoir communiquer avec les habitants de Mars.

Le jeu est basé sur **2 défis spécifiques** majeurs qui consistent en différentes énigmes que le/la jou/eur-euse doit résoudre afin de passer au niveau suivant.

NEET

SYSTEM

	Intermédiaire	Connaissances <ul style="list-style-type: none">• Énumérer les comportements associés aux différentes cultures• Reconnaître les styles de communication universels• Dresser la liste des moyens de lutte contre les stéréotypes, les préjugés et la discrimination• Décrire comment les différents systèmes de comportement affectent les comportements des personnes qui appartiennent à une culture spécifique	Compétences <ul style="list-style-type: none">• Catégoriser les différents comportements selon les cultures respectives• Prévenir le développement de stéréotypes, de préjugés et de discriminations	Attitudes <ul style="list-style-type: none">• Être ouvert à l'apprentissage des différents comportements des personnes issues d'autres cultures• Être ouvert à la lutte contre les stéréotypes, les préjugés et les comportements discriminatoires
--	----------------------	--	--	--

Description du défi n°2 - Intermédiaire:

Ce deuxième défi global suit logiquement le premier et il est basé sur les similitudes et les différences entre les cultures à travers le monde. Ici, le/la jou/eur-euse doit parler des habitants de la Terre afin de gagner la confiance des habitants de Mars et de les convaincre qu'ils partagent des modes de communication communs. Il se concentrera sur la façon dont les habitants de la Terre ont réussi à communiquer malgré leurs différences de langage corporel et de comportement. Cette ER envisage de créer un sentiment d'appartenance à une communauté mondiale où les expressions émotionnelles et comportementales diffèrent entre des personnes de cultures différentes.

Le jeu est basé sur **3 défis spécifiques** qui sont principalement liés au langage corporel et aux comportements qui sont représentés par de supports visuels, tels que des animations et des images. L'idée est de familiariser le/la jou/eur-euse avec les comportements précis en lui permettant de voir leur manifestation précise.

	Avancé	Connaissances <ul style="list-style-type: none">• Énumérer les manifestations comportementales de la culture (par exemple les festivals, l'art, etc.)	Compétences <ul style="list-style-type: none">• Identifier les similitudes et les différences entre les différentes traditions, perceptions et manifestations culturelles	Attitudes <ul style="list-style-type: none">• Démontrer que les autres cultures existent dans les interactions avec d'autres personnes• Reconnaître l'impact des valeurs culturelles sur les comportements
--	---------------	--	--	--

Description du défi n°3 - Avancé :

C'est le troisième défi global de la série. Ici, l'histoire se poursuit et le/la jou/eur-euse doit fournir plus d'indices et passer quelques tests afin de convaincre les habitants de Mars qu'il a une bonne compréhension des processus de communication.

Le jeu vise à sensibiliser les gens aux différentes manifestations de la culture et il est basé sur **5 défis spécifiques** qui représentent différentes manifestations de la culture, telles que les célébrations, la langue ou l'art.

Expert

Connaissances

- Reconnaître la valeur de l'interculturalité
- Analyser les moyens de surmonter les stéréotypes, les préjugés et la discrimination
- Tolérer l'ambiguïté et l'incertitude
- Montrer la volonté de s'attaquer à l'exclusion et à l'injustice raciales

Compétences

- Organiser les éléments de la culture en fonction de leur importance / profondeur (par exemple, les éléments de la culture selon la théorie de l'iceberg culturel)
- S'adapter à de nouveaux environnements culturels
- Modifier les schémas de pensée afin de surmonter les stéréotypes, les

Attitudes

- Tolérer l'ambiguïté et l'incertitude
- Montrer la volonté de s'attaquer à l'exclusion et à l'injustice raciales

			préjugés et la discrimination	
--	--	--	-------------------------------	--

Description du défi n°4 -Expert

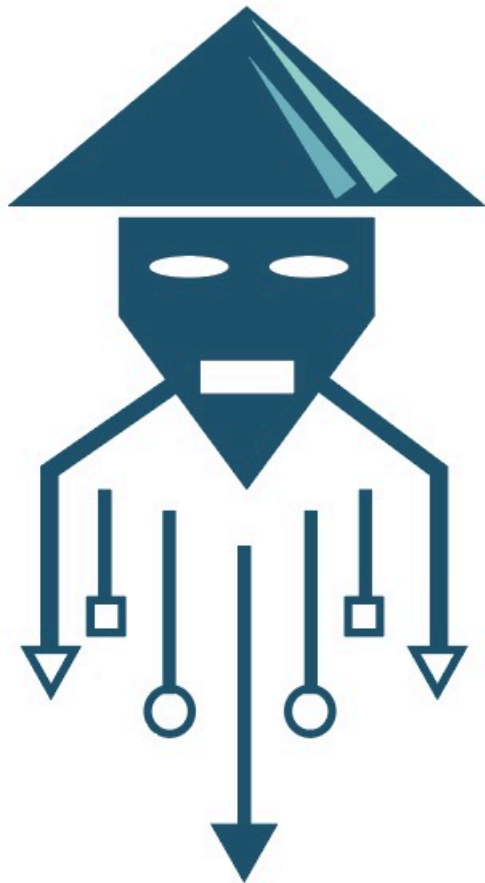
Ce défi global est le quatrième et dernier de la série. le/la jou/eur-euse, après avoir réussi tous les défis précédents, est prêt à rencontrer le leader du peuple vivant sur Mars, afin de gagner sa place parmi eux, en apportant des solutions aux problèmes de communication causés par les différences entre les peuples sur Mars.

L'objectif fondamental de ce défi est d'offrir aux jou/eurs-euses une compréhension de certains concepts tels que la culture, l'empathie et la communication interculturelle et d'acquérir une perspective interculturelle et d'être capable de faire face à l'exclusion et à l'injustice raciales.

Le jeu est basé sur **7 défis spécifiques** qui consistent en différentes énigmes nécessitant une réflexion analytique. Elles comportent différents éléments, tels que des vidéos, des images ou du texte, et le/la jou/eur-euse doit travailler de manière créative pour résoudre chacune des énigmes. De plus, cette ER requiert des compétences en matière de recherche de la part des jou/eurs-euses, car de nombreuses informations fournies doivent être recherchées et recoupées afin que le/la jou/eur-euse puisse résoudre les énigmes.

INF F S

SYSTEM



NEET SYSTEM

