

IO1 – Lernergebnisse  
für kulturelles  
Bewusstsein und  
kulturellen Austausch

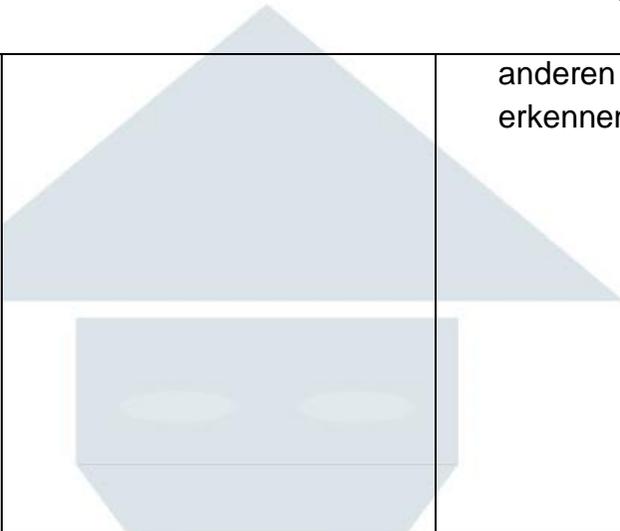
entwickelt von CARDET & DANTE



Die folgende Lernergebnismatrix stellt das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellungen dar, die die Lernenden durch die Auseinandersetzung mit den Herausforderungen des NEET-Systems Online Educational Escape Room erwerben werden. Diese Lernergebnisse werden in Bezug auf folgenden Kompetenzbereich erreicht: Kulturelles Bewusstsein & Austausch.

## DAS VERLASSENE SCHIFF

Schlüsselkompetenz im Bereich: <i>Kulturelle Kompetenz</i>	Nach erfolgreichem Abschluss dieser Ressource sind die Teilnehmer in der Lage:			
	Stufe	Wissen	Fähigkeiten	Einstellung
	<i>Einsteiger</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elemente von <b>TCE (Traditionelle kulturelle Ausdrucksformen)</b> auflisten</li> <li>▪ verbale Kürzel verschiedener Sprachen erkennen</li> <li>▪ nonverbale Kommunikationsformen verschiedener Sprachen erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ eine Kategorie von TCEs mit einem Beispiel abzugleichen (z.B. die offiziellen EU-Sprachen mit ihren früheren Versionen abzugleichen)</li> <li>▪ kategorisieren verbale Codes ihrer jeweiligen Kultur</li> <li>▪ Beispiele für nonverbale Hinweise bei der Kommunikation mit Menschen aus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sich der TCEs anderer Kulturen bewusst sein</li> <li>▪ TCEs anderer Kulturen als der eigenen anerkennen</li> <li>▪ hört anderen mit Respekt zu, indem es die verbalen Gesprächshinweise berücksichtigt, wenn es darum geht, mit Menschen aus anderen Kulturen zu diskutieren</li> <li>▪ die Bereitschaft zeigen, mit Menschen aus anderen</li> </ul>

			anderen Kulturen erkennen	Kulturen nonverbal zu kommunizieren
	<p><b>Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:</b></p> <p>Bei der ersten Escape Room-Herausforderung geht es darum, Unterschiede in traditionellen kulturellen Ausdrucksformen zu erkennen. Dies wird durch zwei Hauptaufgaben erreicht, die gelöst werden müssen, um das Lernabzeichen der Stufe 1 zu erhalten und die nächste Stufe zu erreichen. Im Bereich des verlassenen Schiffes haben wir Flaggen platziert, die mit Elementen gepaart werden müssen, die für die jeweilige Kultur eindeutig sind.</p> <p>Bei der ersten Aufgabe geht es um berühmte Denkmäler, die für eine bestimmte Kultur typisch sind. Bei der zweiten Aufgabe geht es um das Essen. Dies sind Dinge, die nicht verbal ausgedrückt werden. Der Spieler hat die Aufgabe, die jeweilige Kultur der entsprechenden Kulturgruppe zuzuordnen.</p>			

	<p><b>Mittelstufe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elemente von TCEs vergleichen (z.B. Sprache, Musik, Kunst)</li> <li>▪ identifizieren Sie Informationen über die verbalen Hinweise verschiedener Kulturen, die an einem Gespräch beteiligt sind</li> <li>▪ angeben, wie die Bedeutung von nonverbalen zu verbalen Botschaften betont werden kann (z.B. Kopfnicken, um Zustimmung zu zeigen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zwischen den Unterschieden und Ähnlichkeiten im Verhalten bei multikulturellen Inhalten unterscheiden (z.B. Begrüßungsstile, Körpersprache)</li> <li>▪ Vergleicht verschiedene sprachliche Situationen, in denen Menschen aus verschiedenen Kulturen ein Gespräch führen</li> <li>▪ die Bedeutung eines nichtsprachlichen Hinweises neu formulieren, um Rückmeldung zu erhalten und das Gespräch fortzusetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TCEs anderer Kulturen zu schätzen wissen</li> <li>▪ sich aktiv beteiligen und mündliche Hinweise in einem Gespräch mit Menschen aus verschiedenen Kulturen verwenden</li> <li>▪ anderen mit Respekt zuhören, wenn es um die Begegnung mit Menschen aus anderen Kulturen geht</li> </ul>
--	---------------------------	--	---	--

### ***Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:***

Der zweite Escape Room ist eine Fortsetzung der ersten Geschichte. Er schließt an den ersten an, sowohl in Bezug auf die Handlung als auch in Bezug auf das Wissen und die Fähigkeiten. Hier haben wir es mit drei Aufgaben zu tun. Diese stehen im Zusammenhang mit den Unterschieden zwischen verschiedenen kulturellen Gruppen, aber auch mit der Wertschätzung der verschiedenen Kulturen. Hierbei nutzen wir das Allgemeinwissen des Spielers, um uns in der ersten Aufgabe dem Teil der Wertschätzung zu nähern. In der zweiten Aufgabe verwenden wir es, um den Unterschied zwischen den Kulturen zu erkennen.

Die dritte Aufgabe ist nicht so konkret wie die ersten beiden oder wie die der Einführungsebene. Hier muss der Spieler über die sogenannte Eisbergtheorie erkennen, welche Teile der Kultur im Allgemeinen sichtbar sind. Dabei geht es um komplexe Ideen und tief verwurzelte Wünsche und Prioritäten, die als Einstellungen und Werte bekannt sind. Wenn wir einen Eisberg sehen, ist der Teil, der über Wasser sichtbar ist. In Wirklichkeit ist der über Wasser sichtbare Teil nur ein kleines Stück eines viel größeren Ganzen. In ähnlicher Weise denken Menschen oft an Kultur. Die zahlreichen Merkmale, die wir mit unseren Augen \*sehen\* können, sind zum Beispiel ihr Essen, ihre Tänze, ihre Musik, ihre Kunst oder ihre Begrüßungsrituale. Die Realität ist jedoch, dass diese lediglich eine äußere Erscheinung der tieferen und umfassenderen Bereiche der Kultur sind. Die Idee besteht darin, den Spieler mit dem Gedanken der sichtbaren und unsichtbaren Bestandteile des kulturellen Erscheinungsbildes vertraut zu machen.

	<p><b>Fortgeschrittener</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Rolle und den Einfluss der Kultur und der Weltanschauung anderer auf das eigene Verhalten in verschiedenen Zusammenhängen (z.B. Arbeitsplatz, Meetings...) zu erkennen</li> <li>▪ visuelle Hinweise in multikulturellen Umgebungen ergänzen</li> <li>▪ Erkennen von Möglichkeiten, sprachliche Botschaften zu ergänzen oder ihnen zu widersprechen (z.B. Kopfnicken, um Zustimmung oder Ablehnung anzuzeigen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ eine Reihe verschiedener Arten von TZE entsprechend den spezifischen Traditionen verschiedener Kulturen zu organisieren</li> <li>▪ andere Tricks anwenden (z.B. die globale Schnelligkeit), um Menschen aus anderen Kulturen zu verstehen, wenn sie sprechen</li> <li>▪ bei der Kommunikation mit Menschen aus anderen Kulturen nichtsprachliche Hinweise verstehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kulturelle Vielfalt als Bereicherung empfinden</li> <li>▪ unterschiedliche Arten der sichtbaren Hinweise auf die Kommunikation in multikulturellen Umgebungen akzeptieren</li> <li>▪ sich aktiv an einem Gespräch mit Menschen aus verschiedenen Kulturen beteiligen</li> </ul>
--	---------------------------------	---	--	--

SYSTEM

**Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:**

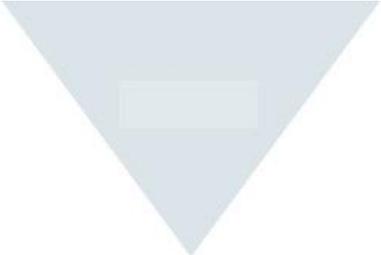
Die dritte Escape Room Herausforderung in der Serie setzt die Geschichte logisch fort. Der Spieler versucht, einen Ausweg aus dem verlassenen Schiff zu finden. Dieses ist mit Rätseln und Fallen gespickt, die es zu lösen gilt. Hier sieht der Spieler zum ersten Mal ganz bestimmte nonverbale Hinweise, die in bestimmten Kulturen als Mittel zur Verständigung zwischen den Menschen eingesetzt werden. Der Spieler muss aus seiner gewohnten Umgebung herauskommen. Nur so kann er diese Hinweise erkennen und verstehen, wie sie in einem multikulturellen Umfeld verstanden werden können. Dieser Escape Room hat 4 Aufgaben. Jede davon ist ein Spiel mit Zahlen, Sprachen und Codes. Auf diese Weise wird der Spieler ermutigt, kulturelle Vielfalt als Bereicherung wahrzunehmen und seinen Horizont an bildlichen Hinweisen in multikulturellen Situationen zu erweitern.

<p><b>Experte</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Verhaltensweisen und verschiedene Arten der Verständigung in multikulturellen Umgebungen verstehen.</li> <li>▪ verschiedene Formen der Kommunikation und angemessene Verhaltensweisen vorschlagen, wenn mit Menschen aus verschiedenen Kulturen diskutiert wird</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ das Verhalten in verschiedenen multikulturellen Zusammenhängen unter Berücksichtigung der Unterschiede und Ähnlichkeiten der TZE</li> <li>▪ geeignete Umgangsformen und Verhaltensweisen auswählen und anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die kulturelle Vielfalt in all ihren verschiedenen Formen zu respektieren</li> <li>▪ unterschiedliche Kommunikationsstile und -unterschiede wertschätzen.</li> <li>▪ einem Gespräch entsprechend den nicht-sprachlichen Hinweisen des Sprechers folgen</li> </ul>
-----------------------	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Strategien auflisten, um die Beziehungen mit anderen zu regeln (z.B. Gesten, die zeigen, wann ein Gespräch interessant oder ärgerlich wird, und Hinweise darauf, wie ein Gespräch fortgesetzt/abgebrochen werden kann)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskussionen formulieren, in denen bei Gesprächen mit Menschen aus anderen Ländern die entsprechenden nicht-sprachlichen Hinweise verwendet werden</li> </ul>	
	<p><b>Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:</b></p> <p>Die letzte Escape Room Herausforderung, die gelöst werden muss, um einen Ausweg aus dem verlassenen Schiff zu finden, besteht aus sieben Aufgaben. Diese erfordern entweder das Vorwissen über die Elemente, die in das Rätsel eingebaut sind, oder die Recherchefähigkeiten der Spieler, mehr über die genannten Punkte herauszufinden, um die Rätsel zu lösen.</p> <p>In diesem Raum konzentrieren sich die Aufgaben auf den gegenseitigen Respekt der kulturellen Unterschiede und auf die Bekämpfung von Klischees. Ziel ist es, die Spieler durch die Rätsel zu führen. Dadurch sollen sie kulturelle Unterschiede schätzen lernen und ein Gefühl für den Wert verschiedener multikultureller Umgebungen und Zusammenhänge entwickeln.</p> <p>In diesem Sinne bestehen die Rätsel aus allen möglichen unterschiedlichen kulturellen Bereichen. Dazu gehören einerseits traditionelle Kleidung und andererseits Filme. Das letztgenannte Beispiel für Filme ist ein Ansatz, bei dem wir eine bestimmte Kunst haben, die in jeder Kultur auf die gleiche Weise genutzt wird. Das Ziel besteht jedoch darin zu erkennen, über welche Unterschiede und Ähnlichkeiten der TZE gesprochen wird und wie man lernt, sie zu respektieren.</p> <p>TZEs sind fester Bestandteil der kulturellen und sozialen Identitäten der einheimischen und lokalen Gemeinschaften. Sie verkörpern Wissen und Fähigkeiten und vermitteln zentrale Werte und Überzeugungen. Ihr Schutz steht im Zusammenhang mit der Förderung der Kreativität, der Stärkung der</p>			



kulturellen Vielfalt und der Bewahrung des kulturellen Erbes. Alle diese Escape Rooms wurden geschaffen mit dem Ziel, den Spielern diese Begriffe nahe zu bringen.



NEET

SYSTEM

## Zeitreise: EINE REISE ZUM MARS

Schlüsselkompetenz im Bereich: <i>Kulturelles Bewusstsein</i>	Nach erfolgreichem Abschluss dieser Ressource sind die Teilnehmer in der Lage:			
	Stufe	Wissen	Fähigkeiten	Einstellung
	<i>Einsteiger</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merkmale anderer Kulturen erkennen (z.B. Verwendung von Essstäbchen beim Verzehr von chinesischem Essen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>spezifische kulturelle Merkmale in unterschiedlichen Formen mit ihrer jeweiligen Kultur in Einklang bringen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sich der Bedeutung der eigenen und anderer Kulturen bewusst sein</li> <li>Feingefühl für kulturelle Unterschiede zeigen</li> </ul>

NEET

SYSTEM

### ***Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:***

Bei der ersten Escape Room-Herausforderung geht es darum, das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass unsere persönlichen Eigenschaften und unser Verhalten stark von unserer Kultur abhängen. Verschiedene Kulturen weisen unterschiedliche Verhaltensweisen auf. Um dies zu erreichen, reist der Spieler während dieser Escape Room Challenge in der Zeit und findet sich selbst auf dem Mars wieder. Von dort aus muss er/sie einige Formen des Kommunikationsverhaltens entschlüsseln und die versteckten Hinweise finden, um mit Menschen vom Mars kommunizieren zu können.

Das Spiel basiert auf zwei großen Herausforderungen, die aus verschiedenen Rätseln bestehen, die der Spieler lösen muss, um zum nächsten Level zu gelangen.

NEET

SYSTEM

	<b>Mittelstufe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Verhaltensweisen auflisten, die mit verschiedenen Kulturen verbunden sind</li><li>▪ universelle Kommunikationsstile erkennen</li><li>▪ Möglichkeiten zur Bekämpfung von Klischees, Vorurteilen und Diskriminierung auflisten</li><li>▪ beschreiben, wie unterschiedliche Verhaltenssysteme das Verhalten von Menschen beeinflussen, die einer bestimmten Kultur angehören</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ unterschiedliche Verhaltensweisen für die jeweilige Kultur einordnen, auf die sie anwendbar sind</li><li>▪ die Entwicklung von Klischees, Vorurteilen und Diskriminierung zu verhindern</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ offen dafür sein, etwas über die unterschiedlichen Verhaltensweisen von Menschen aus anderen Kulturen zu erfahren</li><li>▪ offen sein, klischeehaftes, vorurteilsbehaftetes und diskriminierendes Verhalten zu bekämpfen</li></ul>
--	--------------------	---	---	---

### ***Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:***

Dieser Fluchraum ist der zweite der Reihe, der logisch auf den ersten folgt. Er basiert auf den Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen den Kulturen auf der ganzen Welt. Hier muss der Spieler über die Menschen auf der Erde sprechen, um das Vertrauen der Menschen auf dem Mars zu gewinnen. Er muss sie davon überzeugen, dass sie gemeinsame Kommunikationswege haben. Sein/ihr Schwerpunkt wird darauf liegen, wie die Menschen auf der Erde es geschafft haben, trotz ihrer Unterschiede in Körpersprache und Verhalten sich miteinander zu verständigen. Dieser "Escape Room" soll ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer globalen Gemeinschaft schaffen, in der sich die Gefühls- und Verhaltensaäußerungen von Menschen aus verschiedenen Kulturen unterscheiden.

Das Spiel basiert auf drei Herausforderungen, die hauptsächlich mit der Körpersprache und den Verhaltensweisen zusammenhängen. Diese werden durch reichhaltige visuelle Darstellungen, wie Animationen und Bilder, dargestellt. Die Idee besteht darin, den Spieler mit den einzelnen Verhaltensweisen vertraut zu machen. Dazu soll ihm ermöglicht werden, ihre genaue Äußerung zu sehen.

	<b>Fortgeschrittener</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Verhaltensäußerungen der Kultur auflisten (z.B. Festivals, Kunst usw.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen verschiedenen kulturellen Traditionen, Wahrnehmungen und Äußerungen erkennen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bewusstsein zeigen, dass andere Kulturen in der Zusammenarbeit mit anderen Menschen existieren</li><li>▪ den Einfluss kultureller Werte auf das Verhalten erkennen</li></ul>
--	--------------------------	--	---	--

**Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:**

Dies ist die dritte Escape Room-Herausforderung in dieser Serie. Hier geht die Geschichte weiter, und der Spieler muss weitere Hinweise geben und einige Tests bestehen, um die Leute vom Mars davon zu überzeugen, dass er/sie ein gutes Verständnis für verschiedene Kommunikationsprozesse hat. Bei dem Spiel geht es darum, das Bewusstsein für die verschiedenen Erscheinungsformen der Kultur zu schärfen, und es basiert auf fünf Herausforderungen, die verschiedene Formen der Kultur repräsentieren, wie z.B. Feste, Sprache oder Kunst.

**Experte**

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ den Wert des Zusammenlebens zwischen den Kulturen anerkennen</li> <li>▪ Möglichkeiten zur Überwindung von Klischees, Vorurteilen und Diskriminierung zu analysieren</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kulturelle Inhalte nach ihrer Wichtigkeit / Tiefe zu ordnen (z.B. kulturelle Inhalte nach der Kultureisberg-Theorie).</li> <li>▪ sich an neue kulturelle Umgebungen anpassen</li> <li>▪ Denkmuster zu verändern, um Klischees, Vorurteile und Diskriminierung zu überwinden</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unklarheit und Unsicherheit tolerieren</li> <li>▪ Bereitschaft zeigen, sich mit rassischer Ausgrenzung und Ungerechtigkeit auseinanderzusetzen</li> </ul> |
|---|---|--|

### ***Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:***

Diese Escape Room Herausforderung ist die letzte aus der Serie. Nachdem der Spieler alle vorherigen Herausforderungen bestanden hat, ist es an der Zeit, sich mit dem Anführer der auf dem Mars lebenden Menschen zu treffen und seinen Platz unter ihnen zu gewinnen. Der Spieler muss Lösungen für die Kommunikationsprobleme finden, die durch die Unterschiede der Völker auf dem Mars verursacht werden. Das grundlegende Ziel dieser Herausforderung besteht darin, den Spielern ein Verständnis für einige Konzepte wie Kultur, Einfühlungsvermögen und interkulturelle Kommunikation zu vermitteln. Auf diese Weise sollen sie eine interkulturelle Perspektive gewinnen und in der Lage sein, mit rassistischer Ausgrenzung und Ungerechtigkeit umzugehen.

Das Spiel basiert auf sieben Herausforderungen, die aus verschiedenen Rätseln bestehen, die analytisches Denken erfordern. Die Rätsel bestehen aus verschiedenen Elementen, wie Videos, Bildern oder Text, und der Spieler muss kreativ arbeiten, um jedes Rätsel zu lösen. Außerdem erfordert dieser Escape Room Recherchefähigkeiten von den Spielern, da viele der zur Verfügung gestellten Informationen vom Spieler geprüft und abgeglichen werden müssen, um die Rätsel lösen zu können.

NEET

SYSTEM