

IO1 – Tietoisuus ja
ilmaisu:
Oppimistulokset
laatinut CARDET & DANTE




IO1 Oppimistulokset: Kulttuurinen tietoisuus ja ilmaisu

Seuraava kuvaus oppimistuloksista esittelee tietoja, taitoja ja asenteita, jotka oppijat hankkivat osallistumalla NEET-SYSTEM -projektin koulutuksellisissa verkkopakopeleissa esiteltyihin toimintoihin ja suorittamalla niitä.

Nämä oppimistulokset saavutetaan osaamisalueella: **Kulttuurinen tietoisuus ja ilmaisu.**

HYLÄTTY LAIVA

Avaintaitoalueet: <i>Kulttuurinen tietoisuus</i>	Tämän resurssin onnistuneen suorittamisen jälkeen, oppijat:			
	Tasot	Tiedot	Taidot	Asenteet
	<i>Johdanto</i>	<ul style="list-style-type: none"> Osaavat luetella perinteitä kulttuuri-ilmaisun muotoja (Traditional Cultural Expressions) Tunnistavat eri kielten verbaalisen koodit Tunnistavat eri kielten sanattomat viestintämuodot 	<ul style="list-style-type: none"> Osaavat sovittaa kulttuuri-ilmaisun muodot esimerkkeihin (esim. yhdistämään viralliset EU kielet aiempiin versioihin) Osaavat luokitella verbaaliset koodit niitä vastaaviin kulttuureihin Havaitsevat esimerkkejä sanattomasta viestinnästä ollessaan tekemisissä muiden kulttuurien kanssa 	<ul style="list-style-type: none"> Ovat tietoisia muiden kulttuurien perinteisistä kulttuuri-ilmaisun muodoista Tunnistavat muiden kulttuurien perinteisiä kulttuuri-ilmaisun muotoja Kuuntelevat muita kunnioittavasti ottamalla huomioon suullisen viestinnän vihjeitä keskustellessaan muiden kulttuurien ihmisten kanssa



				<ul style="list-style-type: none">Osoittavat halukkuutta kommunikoida sanattomasti muita kulttuureja edustavien ihmisten kanssa
--	--	--	--	---

NEET

SYSTEM

Verkkopakopelien kuvaus:

Ensimmäinen verkkopakopeli käsittelee perinteisten kulttuuri-ilmaisumuotojen erojen tunnistamista. Peli sisältää kaksi päähaastetta, jotka on ratkaistava, jotta oppija ansaitsee tason 1 osaamismerkkin ja voi jatkaa seuraavalle tasolle. Haaste sisältää lippuja, jotka tulee yhdistää elementteihin, jotka ovat tyypillisiä kyseiselle kulttuurille.

Ensimmäisessä haaste käsittelee tunnettuja monumentteja, jotka ovat tyypillisiä tietyille kulttuureille ja toisessa haasteessa on kyse ruoasta. Nämä ovat elementtejä, joita ei ilmaista verbaalisesti ja pelaajan on yhdistettävä tietty kulttuurin ilmaisumuoto oikeaan kulttuuriin.

NEET

SYSTEM

	Keskitaso	<ul style="list-style-type: none">• Osaavat verrata kulttuuristen ilmaisumuotojen elementtejä (esim. kieli, musiikki, taide)• Osaavat tunnistaa tietoa keskusteluun osallistuvien kulttuurien verbaalisista vihjeistä• Osaavat kertoa, miten korostetaan nonverbaalisten ja verbaalisten viestien merkitystä (kuten pään nyökkäys yhteisymmärryksen merkiksi)	<ul style="list-style-type: none">• Erottavat käyttäytymisen eroja ja samankaltaisuuksia monikulttuurisessa sisällössä (esim. terveyhdystyylit, kehon kieli)• Vertaavat erilaisia sanallisia strategioita, joita ihmiset eri kulttuureista käyttävät keskustelun aikana• Ilmaisevat uudelleen nonverbaalisen vihjeen merkityksen saadakseen palautetta ja jatkaakseen keskustelua	<ul style="list-style-type: none">• Arvostavat toisten kulttuurien kulttuurisia ilmaisumuotoja• Osallistuvat aktiivisesti sanallisten vihjeiden avulla keskusteluun eri kulttuureista tulevien ihmisten kanssa• Kuuntelevat toisia kunnioittavasti viestiessään eri kulttuureista tulevien ihmisten kanssa
--	------------------	---	---	--

Verkkopakopelien kuvaus:

Toinen verkkopakopeli jatkaa ensimmäisen pelin tarinaa, ja käsittelee samoja tietoja ja taitoja. Tämä peli sisältää kolme haastetta, jotka liittyvät erilaisten kulttuuristen elementtien eroihin, mutta myös muiden kulttuurien arvostamiseen. Pelissä tarvitaan osallistujalta yleistietoa; ensimmäisessä osassa teemana on arvostus ja toisessa kulttuurien välisten erojen tunnistaminen. Kolmannessa haasteessa oppijan on kulttuurisen jäävuorimallin pohjalta tunnistettava, mitkä kulttuurin osat ovat näkyvissä ja mitkä niistä ovat monimutkaisia ajatuksia ja syvällisempiä mieltymyksiä ja prioriteetteja, joita kutsutaan asenteiksi ja arvoiksi. Kun näemme jäävuoren, veden yläpuolella näkyvä osa todellisuudessa vain pieni pala paljon suuremmasta kokonaisuudesta. Vastaavalla tavalla ihmiset ajattelevat usein kulttuurista. Ominaisuudet, jotka voimme "nähdä" silmillämme, ovat esimerkiksi ruoka, tanssi, musiikki, taiteet tai tervehtimistavat. Todellisuudessa nämä ovat kuitenkin kulttuurin syvempien ja laajempien osien ulkoinen ilmentymä. Ajatuksena on tutustuttaa pelaaja kulttuurisen ilmaisun näkyvien ja näkymättömien elementtien käsitteisiin.

	Edistyneet	<ul style="list-style-type: none">• Tunnistavat kulttuurin ja muiden maailmankatsomusten roolin ja vaikutuksen käyttäytymiseen erilaisissa yhteyksissä (esim. työpaikalla, kokouksissa...)• Täydentävät visuaalisia vihjeitä monikulttuurisessa ympäristössä• Tunnistavat tapoja, jotka täydentävät tai ovat ristiriidassa verbaalisen viestin kanssa (kuten pään nyökkäys osoittaen yhteisymmärrystä/ erimielisyyttä)	<ul style="list-style-type: none">• Osaavat järjestää useita kulttuuristen ilmaisumuotojen elementtejä eri kulttuurien erityisten perinteiden mukaisesti• Osaavat käyttää erilaisia taktiikoita (esim. world speed) ymmärtääkseen muiden kulttuurien ihmisten puhetta• Tulkitsevat sanattomia vihjeitä ollessaan yhteydessä muihin kulttuureihin	<ul style="list-style-type: none">• Mieltävät kulttuurisen monimuotoisuuden rikkautena• Hyväksyvät erilaisia visuaalisen viestinnän tapoja monikulttuurisessa ympäristössä• Osallistuvat aktiivisesti keskusteluun eri kulttuureista tulevien ihmisten kanssa
--	-------------------	--	--	---

Verkkopakopelien kuvaus:

Sarjan kolmas verkkopakopeli -haaste jatkaa aiempaa tarinaa. Pelaaja yrittää päästä pois hylätystä laivasta, joka on täynnä ongelmia ja ansoja, jotka on ratkaistava. Pelaaja näkee ensimmäisen kerran erityisiä sanattomia vihjeitä, joita käytetään tietyissä kulttuureissa keinona osoittaa yhteisymmärrystä. Pelaajan on päästävä ulos mukavuusalueeltaan tunnistaakseen nämä vihjeet ja sen, miten ne voidaan tulkita monikulttuurisissa olosuhteissa. Tässä pakopelissä on neljä haastetta ja jokaisessa niistä sisältää numeroihin, kieleen ja koodeihin liittyviä tehtäviä. Niiden avulla pelaaja havainnoin kulttuurista monimuotoisuutta rikkautena ja laajentaa visuaalisten vihjeiden ymmärrystään monikulttuurisissa tilanteissa.

Asiantuntija

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Osaavat tulkita käyttäytymistä ja erilaisia viestintätapoja monikulttuurisissa ympäristöissä • Osaavat käyttää erilaisia viestintätyylejä ja käyttäytyä sopivasti keskustellessaan vieraiden kulttuurien edustajien kanssa • Tietävät strategioita, joilla säädellä vuorovaikutusta muiden kanssa (kuten eleet, | <ul style="list-style-type: none"> • Osaavat mukauttaa käyttäytymistä erilaisissa monikulttuurisissa yhteyksissä ottaen huomioon kunkin kulttuurin ilmaisumuotojen erot ja samankaltaisuudet • Osaavat valita ja käyttää sopivia viestintätyylejä ja käyttäytymismalleja • Osaavat muotoilla keskustelua | <ul style="list-style-type: none"> • Kunnioittavat kulttuurista monimuotoisuutta kaikilta osin • Arvostavat erilaisia viestintätyylejä ja eroja • Seuraavat keskustelua puhujan sanattomia vihjeiden mukaan |
|---|---|--|

		jotka osoittavat keskustelun olevan mielenkiintoista tai ärsyttävää, ja vihjeet kuinka jatkaa/lopettaa keskustelu)	käyttämällä sopivia sanattomia vihjeitä keskusteluissa muiden kanssa	
	<p>Verkkopakopelin kuvaus:</p> <p>Viimeinen hylättyyn laivaan liittyvä verkkopakopeli koostuu seitsemästä haasteesta, jotka edellyttävät joko ennakkotietämystä tehtävissä olevista elementeistä tai pelaajien taitoa hankkia lisätietoa mainituista elementeistä pulmien ratkaisemiseksi.</p> <p>Tässä pelissä haasteet keskittyvät kulttuurierojen keskinäiseen kunnioittamiseen ja stereotyyppien torjumiseen. Tavoitteena on ohjata pelaajia pulmien läpi kohti kulttuurierojen arvostamista ja arvon luomista monikulttuurisille ympäristöille ja konteksteille. Tässä mielessä pulmat liittyvät erilaisiin kulttuuriin liittyviin asioihin kuten esimerkiksi perinneasuihin, elokuvaan jne. Esimerkiksi elokuvat on lähestymistapa, jota kulutetaan samalla tavalla jokaisessa kulttuurissa, mutta tavoitteena on tunnistaa, millaisista kulttuurisista ilmaisumuotojen eroista ja samankaltaisuuksista siinä puhutaan ja miten oppia kunnioittamaan niitä.</p> <p>Kulttuuriset ilmaisumuodot ovat olennainen osa alkuperäiskansojen ja paikallisyhteisöjen kulttuurista ja sosiaalista identiteettiä, ne sisältävät tietotaitoa ja ne välittävät perusarvoja ja uskomuksia. Niiden suojeleminen liittyy luovuuden edistämiseen, kulttuurisen monimuotoisuuden lisäämiseen ja kulttuuriperinnön säilyttämiseen, joita näiden verkkopakopelien avulla halutaan tuoda esille.</p>			

SYSTEM

PAKO AJASSA: MATKA MARSIIIN

Avaintaitoalueet: <i>Kulttuurinen tietoisuus</i>	Tämän resurssin onnistuneen suorittamisen jälkeen, oppijat:			
	Tasot	Tiedot	Taidot	Asenteet
	<i>Johdanto</i>	<ul style="list-style-type: none"> Tunnistavat muiden kulttuurien ominaisuuksia (esim. syömispuikkojen käyttö syötäessä kiinalaista ruokaa) 	<ul style="list-style-type: none"> Yhdistävät erilaiset kulttuuriset piirteet niitä vastaaviin kulttuureihin 	<ul style="list-style-type: none"> Ovat tietoisia oman ja muiden kulttuurien tuntemisen tärkeydestä Osoittavat hienotunteisuutta kulttuurieroja kohtaan

INTEGRATED
SYSTEM

Verkkopakopelien kuvaus:

Ensimmäinen verkkopakopeli käsittelee tietoisuuden lisäämistä siitä, että meidän henkilökohtaiset piirteemme riippuvat voimakkaasti kulttuuristamme ja että eri kulttuureilla on erilaisia käyttäytymisen ilmentymiä. Tämän tietoisuuden lisäämiseksi pelaaja matkustaa tässä pelissä ajassa ja löytää itsensä Marsista. Siellä hänen on tulkittava viestintäkäyttäytymistä ja etsittävä piilotettuja vihjeitä voidakseen kommunikoida Marsissa olevien ihmisten kanssa.

Pelissä on kaksi haastetta, jotka koostuvat erilaisista pulmista, jotka pelaajan on ratkaistava jatkaakseen seuraavalle tasolle.

NEET

SYSTEM

	Keskitaso	<ul style="list-style-type: none">• Luettelevat eri kulttuureihin liittyviä käyttäytymismalleja• Tunnistavat universaalit viestintätavat• Luettelevat tapoja torjua stereotyyppioita, ennakkoluuloja ja syrjintää• Kuvailevat, kuinka erilaiset käyttäytymisjärjestelmät vaikuttavat tiettyyn kulttuuriin kuuluvien ihmisten käyttäytymiseen	<ul style="list-style-type: none">• Osaavat yhdistää erilaiset käyttäytymiset niitä vastaaviin kulttuureihin• Estävät stereotyyppien, ennakkoluulojen ja syrjinnän kehittymistä	<ul style="list-style-type: none">• Ovat avoimia oppimaan muista kulttuureista tulevien ihmisten erilaisesta käyttäytymisestä• Ovat avoimia torjumaan stereotyyppistä, syrjivää ja haitallista käyttäytymistä
--	------------------	---	--	--

Verkkopakopelien kuvaus:

Sarjan toinen verkkopakopeli jatkaa aiempaa tarinaa ja se perustuu eri puolilla maailmaa olevien kulttuurien samankaltaisuuksiin ja eroavaisuuksiin. Tässä pelaajan on puhuttava maapallon ihmisistä saadakseen Marsissa asuvien ihmisten luottamuksen ja vakuutettava, että heillä on yhteiset viestintätavat. Pelaajan tulee keskittyä siihen, miten maapallolla asuvat ihmiset ovat onnistuneet kommunikoimaan erilaisista kehon kielistä ja käyttäytymisestä huolimatta. Tämän pakohuoneen tarkoituksena on luoda tunne kuulumisesta globaaliin yhteisöön, jossa tunteiden ja käyttäytymisen ilmaiseminen eroavat eri kulttuureissa.

Peli koostuu kolmesta haasteesta, jotka liittyvät enimmäkseen kehon kieleen ja käyttäytymiseen, joita kuvataan visuaalisesti animaatioiden ja kuvien avulla.

	<i>Edistyneet</i>	<ul style="list-style-type: none">• Osaavat luetella kulttuurin ilmentymiä (esim. festivaalit, taide jne.)	<ul style="list-style-type: none">• Tunnistavat samankaltaisuudet ja erot kulttuuriperinteiden, käsitysten ja ilmenemismuotojen välillä.	<ul style="list-style-type: none">• Osoittavat tietoisuutta siitä, että vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa erilaiset kulttuurit ovat läsnä• Tunnistavat kulttuuristen arvojen vaikutuksen käyttäytymiseen
--	--------------------------	--	--	---

	<p>Verkkopakopelien kuvaus:</p> <p>Tämä on sarjan kolmas verkkopakopeli. Tässä tarina jatkuu ja pelaajan on löydettävä lisää vihjeitä ja läpäistävä testejä vakuuttaakseen Marsin ihmiset siitä, että hän ymmärtää viestintäprosessia hyvin. Pelin tarkoituksena on lisätä tietoisuutta kulttuurin eri ilmentymistä. Pelissä on viisi haastetta, jotka edustavat kulttuurin eri ilmenemismuotoja, kuten juhlia, kieltä ja taidetta.</p>			
	<p>Asiantuntija-taso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tunnistavat monikulttuurisuuden arvon • Analysoivat tapoja voittaa stereotyyppit, ennakkoluulot ja syrjintä 	<ul style="list-style-type: none"> • Järjestävät kulttuurin osat tärkeyden/syvyyden mukaan (esim. kulttuurin osat jäävuoriteorian mukaan) • Sopeutuvat uusiin kulttuuriympäristöihin • Muokkaavat ajattelutapoja stereotyyppien, ennakkoluulojen ja syrjinnän voittamiseksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sietävät epäselvyyttä ja epävarmuutta • Osoittavat halukkuutta puuttua rotusyrjintään ja epäoikeudenmukaisuuteen

SYSTEM

Verkkopakopelien kuvaus:

Tämä verkkopakopeli on sarjan viimeinen. Pelaaja on läpäissyt kaikki edelliset haasteet ja on aika tavata Marsissa asuvien ihmisten johtaja ja voittaa paikka heidän joukossaan tarjoamalla ratkaisuja Marsissa asuvien ihmisten viestintäongelmiin.

Tämän haasteen perustavoitteena on lisätä pelaajien ymmärrystä kulttuurista, empatiasta ja kulttuurienvälisestä viestinnästä, jotta he saavat näkökulmia kulttuurienvälisyydestä ja pystyvät käsittelemään rotusyrjintää ja epäoikeudenmukaisuutta.

Peli koostuu seitsemästä haasteesta, jotka koostuvat erilaisista analyyttisyyttä vaativista tehtävistä. Tehtävissä on erilaisia elementtejä, kuten videoita, kuvia tai tekstiä ja pelaajan tulee työskennellä luovasti ratkaistakseen tehtävät. Lisäksi tämä verkkopakopeli vaatii pelaajilta tutkimustaitoja, jotta tehtävät saadaan ratkaistua.

NEET

SYSTEM