



IO1 - Learning
Outcomes for Cultural
Awareness and
Expression (efekty
uczenia się dla



Efekty uczenia się dla adresowania IO1: Świadomość i ekspresja kulturowa

Poniższa matryca wyników nauczania przedstawia wiedzę, umiejętności i postawy, które uczący się zdobędą poprzez zaangażowanie i ukończenie działań przedstawionych w ramach wyzwań NEET-System Online Educational Escape Room. Te efekty uczenia się zostaną osiągnięte w odniesieniu do obszaru kompetencji: Świadomość i ekspresja kulturowa.

OPUSZCZONY STATEK

Kluczowy obszar kompetencji: <i>Ekspresja kulturalna</i>	Po pomyślnym zakończeniu korzystania z tego zasobu, uczniowie będą mogli go wykorzystać:			
	Poziomy	Wiedza	Umiejętności	Postawy
	<i>Wstępny</i>	<ul style="list-style-type: none"> wymienić elementy TCE (Tradycyjne Ekspresje Kulturalne) rozpoznać kody słowne różnych języków rozpoznać niewerbalne formy komunikacji w różnych językach 	<ul style="list-style-type: none"> dopasowanie kategorii TCE do przykładu (np. dopasowanie języków urzędowych UE do ich poprzednich wersji) kategoryzacja kodów słownych do ich kultury wykrywać przykłady niewerbalnych wskazówek podczas komunikowania się z ludźmi z innych kultur 	<ul style="list-style-type: none"> być świadomym TCE innych kultur uznają TCE kultur innych niż własna słucha innych z szacunkiem, biorąc pod uwagę wskazówki dotyczące komunikacji werbalnej podczas dyskusji z ludźmi z innych kultur wykazywać gotowość do niewerbalnego komunikowania się z ludźmi z innych kultur

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Pierwsze wyzwanie, jakim jest Escape Room, polega na rozpoznaniu różnic w tradycyjnej ekspresji kulturowej. Osiąga się to poprzez dwa główne wyzwania, które muszą zostać rozwiązane, aby zdobyć Odznakę Edukacyjną Poziomu 1 i przejść do następnego poziomu. W obszarze opuszczonego statku umieściliśmy flagi, które muszą być połączone z elementami unikalnymi dla danej kultury.

W pierwszym wyzwaniu chodzi o słynne zabytki, które są specyficzne dla danej kultury, a w drugim o jedzenie. Są to elementy, które nie są wyrażone werbalnie i do gracza należy dopasowanie konkretnej kategorii ekspresji kulturowej do konkretnej kultury.

INTEL
SYSTEM

	<p>Intermediate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • porównywać elementy TCE (np. język, muzykę, sztukę) • Określenie informacji o słownych wskazówkach różnych kultur biorących udział w rozmowie • <i>określić sposób akcentowania znaczenia komunikatów niewerbalnych i werbalnych (np. kiwanie głową w celu wyrażenia zgody)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • rozróżniać różnice i podobieństwa w zachowaniach w treściach wielokulturowych (np. style powitania, język ciała) • Porównuje różne strategie werbalne, które ludzie z różnych kultur stosują podczas prowadzenia rozmowy • powtórzyć znaczenie niewerbalnej wskazówki w celu uzyskania informacji zwrotnej i kontynuowania rozmowy 	<ul style="list-style-type: none"> • doceniać TCE innych kultur • aktywnie uczestniczyć w rozmowie z ludźmi z różnych kultur, wykorzystując werbalne wskazówki • słuchać innych z szacunkiem podczas komunikowania się z ludźmi z różnych kultur •
--	----------------------------	---	--	--

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Druga Sala Uciezki jest kontynuacją pierwszej pod względem fabuły, ale również pod względem wiedzy i umiejętności. Mamy tu do czynienia z trzema wyzwaniami, które są związane z różnicami pomiędzy różnymi elementami kulturowymi, ale także z docenianiem różnych kultur. Tutaj wykorzystujemy ogólną wiedzę gracza, aby podejść do części dotyczącej doceniania w pierwszym wyzwaniu, podczas gdy w drugim wykorzystujemy ją do rozpoznania różnic między kulturami.

Trzecie wyzwanie nie jest tak specyficzne, jak dwa pierwsze lub te, które są widoczne na poziomie wstępnym. Tutaj gracz poprzez teorię kulturowej góry lodowej musi rozpoznać, które części kultury w ogóle są widoczne, a które z nich to złożone idee oraz głęboko zakorzenione preferencje i priorytety znane jako postawy i wartości. Kiedy widzimy górę lodową, ta część, która jest widoczna nad wodą, jest w rzeczywistości tylko małym kawałkiem znacznie większej całości. Podobnie, ludzie często myślą o kulturze. Liczne cechy, które możemy *zobaczyć* naszymi oczami, to na przykład jedzenie, tańce, muzyka, sztuka czy rytuały powitalne. Rzeczywistość jest jednak taka, że są one jedynie zewnętrznym przejawem głębszych i szerszych elementów kultury. Chodzi o to, by zapoznać gracza z pojęciem widzialnych i niewidzialnych elementów ekspresji kulturowej.

	<p>Zaawansowane</p>	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznać rolę i wpływ kultury i poglądów innych osób na swoje zachowanie w różnych kontekstach (np. w miejscu pracy, na spotkaniach...) uzupełnienie wizualnych wskazówek w środowisku wielokulturowym <i>rozpoznawać sposoby uzupełniania lub zaprzeczania słownym komunikatom (np. kiwanie głową w celu wskazania zgody/nie zgody)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> zorganizować szereg różnych elementów TCE zgodnie z określonymi tradycjami wśród różnych kultur stosować różne taktyki (np. prędkość światowa) w celu zrozumienia ludzi z innych kultur, kiedy mówią interpretować niewerbalne wskazówki podczas komunikowania się z ludźmi z innych kultur 	<ul style="list-style-type: none"> postrzegać różnorodność kulturową jako wzbogacenie zaakceptować różne sposoby wizualnych wskazówek dotyczących komunikacji w środowisku wielokulturowym aktywnie uczestniczyć w rozmowie z ludźmi z różnych kultur
--	----------------------------	---	---	--

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Trzecie wyzwanie z serii "Escape Room" stanowi logiczną kontynuację tej historii. Gracz próbuje znaleźć wyjście z opuszczonego statku, który jest pełen zagadek i pułapek, które trzeba rozwiązać. Tutaj gracz po raz pierwszy widzi bardzo konkretne niewerbalne wskazówki, które są stosowane w niektórych kulturach jako sposób na zrozumienie między ludźmi. Gracz musi wydostać się ze swojej strefy komfortu, aby rozpoznać te wskazówki i jak mogą być one interpretowane w środowisku wielokulturowym. W tej Sali Ucieczki znajdują się 4 wyzwania, a każde z nich to zabawki z liczbami, językami i kodami. W ten sposób gracz jest zachęcany do postrzegania różnorodności kulturowej jako wzbogacenia i poszerzenia swojego horyzontu wizualnych wskazówek w sytuacjach wielokulturowych.

Ekspert

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • interpretować zachowania i różne sposoby komunikacji w środowiskach wielokulturowych • proponować różne style komunikacji i odpowiednie zachowania podczas dyskusji z ludźmi z różnych kultur • <i>lista strategii regulujących interakcje z innymi osobami (takich jak gesty, które pokazują,</i> | <ul style="list-style-type: none"> • dostosowanie zachowań w różnych kontekstach wielokulturowych, z uwzględnieniem różnic i podobieństw TCE w poszczególnych kulturach • wybrać i stosować odpowiednie style i zachowania komunikacyjne • formułować dyskusje przy użyciu | <ul style="list-style-type: none"> • szanować różnorodność kulturową we wszystkich jej aspektach • cenią sobie różne style komunikacji i różnice • podążać za rozmową zgodnie z niewerbalnymi wskazówkami mówcy |
|--|---|--|

		<p> kiedy rozmowa zaczyna być interesująca lub irytująca i podpowiadają, jak kontynuować/zatrzymać rozmowę) </p>	<p> odpowiednich wskazówek niewerbalnych podczas rozmów z osobami z innych krajów </p>	
	<p> Opis wyzwania "Escape Room Challenge": Ostatnie wyzwanie "Escape Room Challenge", które musi zostać rozwiązane, aby znaleźć wyjście z opuszczonego statku, składa się z siedmiu wyzwań, które wymagają albo wcześniejszej wiedzy na temat elementów, które są zawarte w układance, albo umiejętności badawczych graczy, aby dowiedzieć się więcej o tych elementach w celu rozwiązania zagadki. W tej sali wyzwania koncentrują się na wzajemnym szacunku dla różnic kulturowych i zwalczaniu stereotypów. Celem jest poprowadzenie graczy przez zagadki, aby docenić różnice kulturowe i stworzyć poczucie wartości różnych wielokulturowych środowisk i kontekstów. W tym sensie układanki składają się z różnych aspektów kulturowych, takich jak z jednej strony tradycyjne ubrania, a z drugiej filmy. Ten drugi przykład filmu jest rodzajem podejścia, w którym mamy pewną sztukę, która jest konsumowana w ten sam sposób w każdej kulturze, ale celem jest rozpoznanie, o jakich różnicach i podobieństwach TCE mówią i jak nauczyć się je szanować. TCE są integralną częścią kulturowej i społecznej tożsamości społeczności tubylczych i lokalnych, ucieleśniają know-how i umiejętności oraz przekazują podstawowe wartości i przekonania. Ich ochrona wiąże się z promowaniem kreatywności, zwiększeniem różnorodności kulturowej i ochroną dziedzictwa kulturowego. Wszystkie te Pomieszczenia Uciezkowe są tworzone z myślą o przedstawieniu tych pojęć uczestnikom. </p>			

Do f
UCIEKAJŚC W CZASIE: TRYB DO MARSÓW

Kluczowy obszar kompetencji: Świadomość kulturowa	Po pomyślnym zakończeniu korzystania z tego zasobu, uczniowie będą mogli go wykorzystać:			
	Poziomy	Wiedza	Umiejętności	Postawy
	Wstępny	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznać cechy innych kultur (np. stosowanie pałeczek przy jedzeniu chińskiej żywności) 	<ul style="list-style-type: none"> dopasować szczególne cechy kulturowe w przejawach różnic do ich odpowiedniej kultury 	<ul style="list-style-type: none"> zdawać sobie sprawę ze znaczenia rozpoznawania własnej i innych kultur wykazywać wrażliwość na różnice kulturowe

NEET
 SYSTEM

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Pierwsze wyzwanie, jakim jest "Escape Room", polega na uświadomieniu sobie, że nasze cechy osobiste i zachowanie silnie zależą od naszej kultury i że różne kultury wykazują różne przejawy zachowań. Aby to osiągnąć, podczas tego wyzwania "Pokój Ucieczki" gracz podróżuje w czasie i znajduje się na Marsie. Stamtąd musi rozszyfrować pewne zachowania komunikacyjne i znaleźć ukryte wskazówki, aby móc komunikować się z ludźmi z Marsa.

Gra jest oparta na dwóch głównych wyzwaniach, które składają się z różnych zagadek, które gracz musi rozwiązać, aby przejść do następnego poziomu.

NEET

SYSTEM

	Intermediate	<ul style="list-style-type: none">• wymieniać zachowania związane z różnymi kulturami• rozpoznać uniwersalne style komunikacji• lista sposobów zwalczania stereotypów, uprzedzeń i dyskryminacji• opisać, jak różne systemy zachowań wpływają na zachowania ludzi należących do określonej kultury	<ul style="list-style-type: none">• kategoryzować różne zachowania do danej kultury, które mają zastosowanie• zapobieganie powstawaniu stereotypów, uprzedzeń i dyskryminacji	<ul style="list-style-type: none">• być otwartym na poznawanie różnych zachowań ludzi z innych kultur• być otwartym na zwalczanie stereotypowych, uprzedzających zachowań dyskryminacyjnych
--	---------------------	---	--	--

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Ta Sala Uciezki jest drugą z serii logicznie następną po pierwszej i opiera się na podobieństwach i różnicach między kulturami na całym świecie. Tutaj gracz musi mówić o ludziach na Ziemi, aby zdobyć zaufanie ludzi na Marsie i przekonać ich, że mają wspólne sposoby komunikacji. Skupimy się na tym, jak ludzie na Ziemi zdołali się porozumieć pomimo różnic w mowie ciała i zachowaniach. Ta Sala Uciezki ma na celu stworzenie poczucia przynależności do globalnej społeczności, w której wypowiedzi emocjonalne i behawioralne różnią się wśród ludzi z różnych kultur.

Gra opiera się na trzech wyzwaniach, które są związane głównie z mową ciała i zachowaniami, które są przedstawiane za pomocą bogatej wizualizacji, takich jak animacje i obrazy. Ideą gry jest zapoznanie gracza z dokładnymi zachowaniami poprzez umożliwienie mu zobaczenia ich dokładnej manifestacji.

	Zaawansowane	<ul style="list-style-type: none">wymieniać behawioralne przejawy kultury (np. festiwale, sztuka itp.)	<ul style="list-style-type: none">określić podobieństwa i różnice pomiędzy różnymi tradycjami kulturowymi, postrzeganiem i przejawami	<ul style="list-style-type: none">wykazać świadomość, że inne kultury istnieją w kontaktach z innymi ludźmiuznać wpływ wartości kulturowych na zachowanie
--	---------------------	--	---	--

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":
 Jest to trzecie wyzwanie z serii "Escape Room". Tutaj historia toczy się dalej i gracz musi dostarczyć więcej wskazówek i zdać kilka testów, aby przekonać ludzi z Marsa, że ma dobre zrozumienie procesów komunikacyjnych.
 Gra polega na podnoszeniu świadomości na temat różnych przejawów kultury i opiera się na pięciu wyzwaniach, które reprezentują różne przejawy kultury, takie jak świętowanie, język czy sztuka.

<p>Ekspert</p>	<ul style="list-style-type: none"> • uznać wartość międzykulturowości • analizować sposoby przewyższania stereotypów, uprzedzeń i dyskryminacji 	<ul style="list-style-type: none"> • organizować elementy kultury według ważności/głębokości (np. elementy kultury według teorii góry lodowej kulturowej) • dostosować się do nowych środowisk kulturowych • modyfikować wzorce myślenia w celu przewyższania stereotypów, uprzedzeń i dyskryminacji 	<ul style="list-style-type: none"> • tolerować dwuznaczność i niepewność • wykazywać gotowość do radzenia sobie z wykluczeniem rasowym i niesprawiedliwością
-----------------------	---	---	--

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

To Escape Room Challenge jest ostatnim z tej serii. Gracz po przejściu przez wszystkie poprzednie wyzwania nadszedł czas, aby spotkać się z przywódcą ludzi żyjących na Marsie i zdobyć jego miejsce wśród nich, dostarczając rozwiązań problemów komunikacyjnych spowodowanych różnicami narodów na Marsie.

Podstawowym celem tego wyzwania jest zaoferowanie graczom zrozumienia niektórych pojęć, takich jak kultura, empatia i komunikacja międzykulturowa, aby uzyskać perspektywę międzykulturową i być w stanie poradzić sobie z wykluczeniem rasowym i niesprawiedliwością.

Gra oparta jest na siedmiu wyzwaniach, które składają się z różnych zagadek wymagających analitycznego myślenia. Jego układanka składa się z różnych elementów, takich jak filmy, obrazy lub tekst, a gracz musi pracować kreatywnie, aby rozwiązać każdą zagadkę. Pokój Ucieczki wymaga również od graczy umiejętności badawczych, ponieważ wiele z dostarczonych informacji musi być wyszukiwanych i sprawdzanych krzyżowo, aby gracz mógł rozwiązać zagadki.

NEET

SYSTEM