



IO1 – Ishodi učenja za
kulturnu svijest i
izražavanje

pripremili CARDET I DANTE



Ishodi učenja za IO1: Kulturna svijest i izražavanje

Matrica ishoda učenja predstavlja znanja, vještine i stavove, koje će polaznici steći kroz sudjelovanje i dovršavanje aktivnosti predstavljenih kroz NEET-System Online Educational Escape Room izazove. Ovi ishodi učenja postići će se s obzirom na područje kompetencija: Kulturna svijest i izražavanje.

NAPUŠTENI BROD

Ključno područje kompetencija: <i>Kulturni izričaj</i>	Po uspješnom završetku polaznici će moći:			
	Razine	Znanja	Vještine	Stavovi
	<i>Uvodna</i>	<ul style="list-style-type: none"> popis elemenata TKI-a (tradicionalni kulturni izrazi) prepoznati verbalne kodove različitih jezika prepoznati neverbalne komunikacijske oblike različitih jezika 	<ul style="list-style-type: none"> uskладiti kategoriju TKI-ova s primjerom (npr. uskladiti službene jezike EU-a s njihovim prošlim verzijama) kategorizirati verbalne kodove na njihovu kulturu otkriti primjere neverbalnih tragova pri komunikaciji s ljudima iz drugih kultura 	<ul style="list-style-type: none"> biti svjesni TKI drugih kultura prepoznati TKI drugih kultura osim vlastite slušati druge s poštovanjem uzimajući u obzir verbalne komunikacijske tragove prilikom rasprave s ljudima iz drugih kultura pokazati spremnost na neverbalno komuniciranje s ljudima iz drugih kultura

Opis escape room izazova:

Prvi Escape Room izazov je prepoznavanje razlika u tradicionalnim kulturnim izričajima. To se postiže kroz dva glavna izazova koja treba riješiti kako bi se dobila značka za učenje razine 1 i nastavilo na sljedeću razinu. Na području napuštenog broda postavili smo zastave koje treba upariti s elementima koji su jedinstveni za specifičnu kulturu.

U prvom izazovu to se radi s poznatim spomenicima koji su specifični za određenu kulturu, dok se u drugom izazovu radi s hranom. To su elementi koji nisu usmeno izraženi i na igraču je da specifičnu kategoriju kulturnog izričaja uskladi sa specifičnom kulturom.

NEET
SYSTEM

	Srednja	<ul style="list-style-type: none">• usporediti elemente TKI (npr. jezik, glazba, umjetnost)• identificirati informacije o verbalnim tragovima različitih kultura uključenih u razgovor• znati kako naglasiti značenje neverbalne i verbalne poruke (kao što je klimanje glavom za pokazivanje dogovora)	<ul style="list-style-type: none">• razlikovati razlike i sličnosti u ponašanju u multikulturalnim sadržajima (npr. stilovi pozdrava, govor tijela)• usporediti različite verbalne strategije koje ljudi iz različitih kultura koriste prilikom provođenja razgovora• ponovno naveti značenje neverbalnog traga kako bi se dobile povratne informacije i nastavio razgovor	<ul style="list-style-type: none">• cijeniti TKI drugih kultura• aktivno sudjelovati koristeći verbalne tragove u razgovoru s ljudima iz različitih kultura• slušati druge s poštovanjem kada komunicirate s ljudima iz različitih kultura
--	----------------	---	--	--

Opis escape room izazova:

Drugi Escape Room je nastavak prvog u smislu priče, ali i u smislu znanja i vještina. Ovdje imamo tri izazova koja su vezana uz razlike između različitih kulturnih elemenata ali i za uvažavanje različitih kultura. Ovdje koristimo opće znanje igrača kako bismo pristupili dijelu zahvalnosti u prvom izazovu, dok ga u drugom koristimo kako bismo prepoznali razliku između kultura.

Treći izazov nije tako specifičan kao prva dva ili kao oni koji se vide na uvodnoj razini. Ovdje igrač putem teorije kulturnog ledenog brijega mora prepoznati koji su dijelovi kulture općenito vidljivi, a koji od njih su složene ideje i duboko zadržane preferencije i prioritete poznati kao stavovi i vrijednosti. Kada vidimo ledeni brijeg, dio koji je vidljiv iznad vode je, u stvarnosti, samo mali komad mnogo veće cjeline. Slično tome, ljudi često misle na kulturu. Brojne karakteristike koje možemo *vidjeti* očima su primjerice njihova hrana, plesovi, glazba, umjetnost ili rituali pozdrava. Stvarnost je, međutim, da su to samo vanjska manifestacija dubljih i širih komponenti kulture. Ideja je upoznati igrača s konceptom vidljivih i nevidljivih elemenata kulturnog izražavanja.

	Napredna	<ul style="list-style-type: none">• prepoznati ulogu i utjecaj kulture i drugih svjetonazora na ponašanje u različitim kontekstima (npr. radno mjesto, sastanci...)• dopuniti vizualne znakove u multikulturalnim postavkama• prepoznati načine nadopunjavanja ili proturječja verbalnim porukama (kao što je klimanje glavom kako bi se naznačio dogovor/neslaganje)	<ul style="list-style-type: none">• organizirati niz različitih elemenata TKI prema specifičnim tradicijama među različitim kulturama• primijeniti različite taktike (npr. svjetska brzina) kako biste shvatili ljude iz drugih kultura kada govore• interpretirati neverbalne tragove prilikom komunikacije s ljudima iz drugih kultura	<ul style="list-style-type: none">• percipirati kulturnu raznolikost kao obogaćivanje• prihvatiti različite načine vizualnih tragova komunikacije u multikulturalnim okruženjima• aktivno sudjelovati u razgovoru s ljudima iz različitih kultura
--	-----------------	---	--	---

Opis escape room izazova:

Treći Escape Room izazov u seriji nastavlja priču logičnim slijedom. Igrač pokušava pronaći izlaz iz napuštenog broda koji je opremljen zagonetkama i zamkama koje treba riješiti. Ovdje igrač po prvi put vidi vrlo specifične neverbalne tragove koji se primjenjuju u određenim kulturama kao način razumijevanja među ljudima. Igrač mora izaći iz svoje zone udobnosti kako bi prepoznao te tragove i kako se mogu tumačiti u multikulturalnim okruženjima. Ovaj Escape Room ima 4 izazova, a svaki od njih igračke s brojevima, jezicima i kodovima. Na taj način igrač se potiče da kulturnu raznolikost doživljava kao obogaćivanje i da proširi svoj horizont vizualnih tragova u multikulturalnim situacijama.

Stručnjak

- | | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • tumačenje ponašanja i različitih načina komunikacije u multikulturalnim okruženjima • predložiti različite komunikacijske stilove i odgovarajuća ponašanja prilikom rasprave s ljudima iz različitih kultura • nabrojati strategije za reguliranje interakcije s drugima (kao što su geste koje pokazuju | <ul style="list-style-type: none"> • prilagoditi ponašanje u različitim multikulturalnim kontekstima uzimajući u obzir razlike i sličnosti TKI svake kulture • odabrati i koristiti odgovarajuće komunikacijske stilove i ponašanja • formulirati rasprave koristeći odgovarajuće neverbalne tragove u razgovoru s ljudima iz drugih zemalja | <ul style="list-style-type: none"> • poštovati kulturnu raznolikost u svim njezinim aspektima • vrijednost različitih komunikacijskih stilova i razlika • pratiti razgovor u skladu s neverbalne tragove govornika |
|--|---|---|

		kada razgovor počnje biti zanimljiv ili dosadan i znakove o tome kako nastaviti / zaustaviti razgovor)		
	<p>Opis escape room izazova:</p> <p>Posljednji Escape Room izazov koji treba riješiti kako bi se pronašao izlaz iz napuštenog broda sastoji se od sedam izazova koji zahtijevaju ili prethodno poznavanje elemenata koji su ugrađeni u slagalicu, ili istraživačke vještine igrača kako bi saznali više o navedenim elementima kako bi se riješile zagonetke. U ovoj sobi izazovi su usmjereni na međusobno poštivanje kulturnih razlika i na borbu protiv stereotipa. Cilj je voditi igrače kroz zagonetke kako bi cijenili kulturne različitosti i stvorili osjećaj vrijednosti različitih multikulturalnih okruženja i konteksta.</p> <p>U tom smislu zagonetke se sastoje od svih vrsta različitih kulturnih aspekata kao što su tradicionalna odjeća s jedne strane ili filmovi s druge strane. Potonji primjer filmova je vrsta pristupa gdje imamo određenu umjetnost koja se konzumira na isti način u svakoj kulturi, ali cilj je prepoznati o kojim razlikama i sličnostima TCE-a govore i kako ih naučiti poštovati.</p> <p>Točke su sastavni dio kulturnih i društvenih identiteta autohtonih i lokalnih zajednica, utjelovljuju know-how vještine te prenose temeljne vrijednosti i uvjerenja. Njihova zaštita vezana je uz promicanje kreativnosti, pojačanu kulturnu raznolikost i očuvanje kulturne baštine. Sve ove Escape Rooms su stvorene s idejom da se ti pojmovi iznesu na vidjelo igračima.</p>			

SYSTEM

BIJEG NA VRIJEME: PUTOVANJE NA MARS

Ključno područje kompetencija: <i>Kulturna svijest</i>	Po uspješnom završetku polaznici će moći:			
	Razine	Znanja	Vještine	Stavovi
	<i>Uvodna</i>	<ul style="list-style-type: none"> prepoznati karakteristike drugih kultura (npr. korištenje štapića pri jedenju kineske hrane) 	<ul style="list-style-type: none"> prepoznati specifične kulturne karakteristike u različitim manifestacijama s njihovom kulturom 	<ul style="list-style-type: none"> biti svjesni važnosti prepoznavanja vlastite i drugih kultura pokazivati osjetljivost kulturnih razlika

INTEET

SYSTEM

Opis escape room izazova:

Prvi Escape Room izazov je podizanje svijesti o činjenici da naše osobne osobine i ponašanje snažno ovise o našoj kulturi i da različite kulture pokazuju različite manifestacije ponašanja. Kako bi to postigao, tijekom ovog Escape Room izazova igrač putuje na vrijeme i nalazi se na Marsu. Tamo mora dešifrirati neka komunikacijska ponašanja i pronaći skrivene tragove kako bi mogao komunicirati s ljudima s Marsa.

Igra se temelji na dva velika izazova koji se sastoje od različitih zagonetki koje igrač treba riješiti kako bi nastavio na sljedeću razinu.

NEET

SYSTEM

	Srednja	<ul style="list-style-type: none">• popis ponašanja povezanih s različitim kulturama• prepoznavanje univerzalnih komunikacijskih stilova• popis načina borbe protiv stereotipa, predrasuda i diskriminacije• opisati kako različiti sustavi ponašanja utječu na ponašanje ljudi koji pripadaju određenoj kulturi	<ul style="list-style-type: none">• kategorizirati različita ponašanja prema odgovarajućoj kulturi da su primjenjiva• spriječiti razvoj stereotipa, predrasuda i diskriminacije	<ul style="list-style-type: none">• biti otvoren za učenje o različitim ponašanjima ljudi iz drugih kultura• biti otvoren za borbu protiv stereotipnog, štetnog za diskriminatorno ponašanje
--	----------------	---	--	---

Opis escape room izazova:

Ovaj Escape Room je drugi u nizu koji logično slijedi prvu i temelji se na sličnostima i razlikama među kulturama širom svijeta. Ovdje igrač treba govoriti o ljudima na Zemlji kako bi stekao povjerenje ljudi na Marsu i uvjerio ih da dijele zajedničke načine komunikacije. Njegov fokus bit će usmjeren na to kako su ljudi na Zemlji uspjeli komunicirati unatoč razlikama u govoru tijela i ponašanju. Ovaj Escape Room predviđa stvaranje osjećaja pripadnosti globalnoj zajednici u kojoj se emocionalni i bihevioralni izrazi razlikuju među ljudima iz različitih kultura.

Igra se temelji na tri izazova koji se uglavnom odnose na govor tijela i ponašanja koja su prikazana kroz bogate vizuale, kao što su animacije i slike. Ideja je upoznati igrača s točnim ponašanjem omogućujući im da pogledaju njihovu točnu manifestaciju.

	Napredna	<ul style="list-style-type: none">• popis bihevioralnih manifestacija kulture (npr. festivali, umjetnost itd.)	<ul style="list-style-type: none">• utvrditi sličnosti i razlike između različitih kulturnih tradicija, percepcija i manifestacija	<ul style="list-style-type: none">• pokazati svijest da druge kulture postoje u interakcijama s drugim ljudima• prepoznati utjecaj kulturnih vrijednosti na ponašanje
--	-----------------	--	--	--

	<p>Opis escape room izazova:</p> <p>Ovo je treći Escape Room izazov u ovoj seriji. Ovdje se priča nastavlja i igrač treba pružiti više tragova i proći neke testove kako bi uvjerio ljude s Marsa da dobro razumije komunikacijske procese.</p> <p>Igra je o podizanju svijesti o različitim manifestacijama kulture i temelji se na pet izazova koji predstavljaju različite manifestacije kulture, kao što su proslave, jezik ili umjetnost.</p>		
	<p>Stručnjak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • prepoznati vrijednost interkulturalnosti • analizirati načine prevladavanja stereotipa, predrasuda i diskriminacije 	<ul style="list-style-type: none"> • organizirati elemente kulture prema važnosti/ dubini (npr. elementi kulture prema teoriji kulturnog ledenog brijega) • prilagoditi se novim kulturnim sredinama • modificirati obrasce mišljenja kako bi se prevladali stereotipi, predrasude i diskriminacija

Opis escape room izazova:

Ovaj Escape Room izazov je posljednji. Igrač nakon što prođe sve prethodne izazove vrijeme je da upozna vođu ljudi koji žive na Marsu i osvoji svoje mjesto među njima pružajući rješenja za komunikacijske probleme uzrokovane razlikama ljudi na Marsu.

Osnovni cilj ovog izazova je ponuditi igračima razumijevanje nekih koncepata kao što su kultura, empatija i interkulturalna komunikacija kako bi stekli interkulturalnu perspektivu i mogli se nositi s rasnom isključenošću i nepravdom.

Igra se temelji na sedam izazova koji se sastoje od različitih zagonetki koje zahtijevaju analitičko razmišljanje. Njegova zagonetka ima različite elemente, kao što su videozapisi, slike ili tekst i igrač mora kreativno raditi kako bi riješio svaku zagonetku. Također, ovaj Escape Room zahtijeva istraživačke vještine od igrača jer mnoge pružene informacije treba pretražiti i unakrsno provjeriti kako bi igrač riješio zagonetke.

NEET

SYSTEM