IDEOITA OPETUKSEEN - VIDEO

HEI, MINÄ OLEN JACK!

Pelin kautta oppilaat pääsevät samaistumaan osaan Jackin kokemuksista.

Jack esiintyy pelin aikana lyhyissä videopätkissä. Minuutin mittaisessa esittelyvideossa Jack esittelee itsensä oppilaille ja kutsuu heidät pelaamaan peliä.

Videon katsomisen jälkeen oppilaat voivat vastata seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä opimme Jackin elämästä ennen kuin hän joutui pakenemaan?
- Onko sinulla jotain yhteistä Jackin kanssa? Jos kyllä, mitä?

HEI, MINÄ OLEN JACK!

Peli “Path Out” perustuu nuoren pelikehittäjä Jackin todelliseen tarinaan. Kun Jack oli 18-vuotias, hän pakeni Syyriasta Itävaltaan. Jackia kutsuttiin aiemmin Abdullahiksi, mutta hän muutti nimensä tullessaan Itävaltaan.

Tämä on videopelin Jack

Tämä on oikea Jack

Skannaa QR-koodi tai kirjoita seuraava linkki selaimeesi: https://youtu.be/yrlGi5M437g

Kun olet katsonut videon, vastaa seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä opimme Jackin elämästä ennen kuin hän joutui pakenemaan?
- Onko sinulla jotain yhteistä Jackin kanssa? Jos kyllä, mitä?

IDEOITA OPETUKSEEN: PELI

PATH OUT - TARINA PAKOMATKASTA VIDEOPELINÄ

Oppilaat pääsevät eläytymään Jackin kokemuksiin pelin kautta. He ottavat pelissä Jackin roolin ja auttavat häntä pakenemaan Syyrian sotaa. He saavat käsityksen siitä, mitä tarkoittaa paeta ja jättää koti ja perhe, ja millaisia päätöksiä on tehtävä pakomatkan aikana.

Peli koostuu 5 luvusta:
Luku 1: Jackin kotona
Luku 2: Jack pakenee
Luku 3: Pako miehitetyn kylän läpi
Luku 4: Metsässä lähellä rajaa
Luku 5: Saapuminen Turkkiin

Jokaisen luvun jälkeen tai pelin päätyttyä oppilaat voivat pohtia sisältöä ja esittää kysymyksiä. Keskustelua voi käydä sekä pelin varsinaisesta sisällöstä, että yleisistä pakenemiseen liittyvistä kysymyksistä:

- Missä ja milloin peli tapahtuu?
- Mitä opimme Jackin jokapäiväisestä elämästä pelin kautta?
- Mitä Jack tulee kaipaamaan eniten?
- Keitä muita tapaamme pelin aikana ja mikä on heidän suhteensa Jackiin?
- Kuka auttaa Jackia pakenemaan ja miksi he auttavat häntä?
- Mitä haasteita ja vaaroja Jack kohtaa pakomatkan aikana?
- Mitkä päätökset pelin aikana olivat sinulle erityisen helppoja tai vaikeita tehdä? (esim. keskustelu enon "ystävän" kanssa rajalla)

IDEOITA OPETUKSEEN: PELI

PATH OUT - TARINA PAKOMATKASTA VIDEOPELINÄ

- Mitä pelissä tuli tehdä menestyäkseen?
- Mitkä pelin hahmot tai tapahtumat auttoivat sinua ratkaisemaan eri tehtäviä?
- Mitä koit erityisen vaikeaksi pelissä? (esim. jokin hahmo tai tapahtuma)
- Oliko pelissä kohtauksia, joita et ymmärtänyt?
- Mitkä kohtaukset olivat mielestäsi positiivisia?
- Mitä teemoja peli käsittelee? Miksi nämä teemat ovat mielestäsi tärkeitä?
- Miten pelin design mielestäsi vaikuttaa?
- Miksi luulet pelinkehittäjien valinneen mangasta inspiroituneen pelisuunnittelun?
- Muistuttavatko pelin kohtaukset sinua jostain, mistä olet kuullut mediassa, ystäviltäsi tai perheeltäsi?
- Millaisia ajatuksia mieleesi jäi pelin pelaamisen jälkeen?

PATH OUT - TARINA PAKOMATKASTA VIDEOPELINÄ

MUITA OPETUSMAHDOLLISUUKSIA

Aivoriihi - Uusia tapoja

Pelin lopussa Jack tapaa jälleen veljensä, mutta heillä ei ole kotia ja heidän on rakennettava elämä uudelleen vieraassa kaupungissa. Oppilaat voivat työskennellä yksin tai ryhmissä pohtiakseen seuraavia kysymyksiä:

- Usein vieraaseen kaupunkiin saapuessaan ei vielä tiedä, miten asiat toimivat. Mitkä asiat voivat aluksi tuntua vaikeilta? Jotkut asiat voivat myös tuntua jännittäviltä. Mitä ne voisivat olla?
- Mitä sinä tarvitsisit tunteaksesi olosi mukavaksi ja turvalliseksi uudessa kaupungissa?
- Mitä me luokkana voisimme tehdä auttaaksemme uutta oppilasta tuntemaan olonsa mukavaksi ja turvalliseksi kanssamme?

Päiväkirja

Kehota oppilaita asettumaan Jackin asemaan, kun he kirjoittavat itsenäisesti päiväkirjaan ajatuksiaan siitä, miksi Jack pakenee. Mitä hänen päässään liikkuu, kun hänen vanhempansa kertovat hänelle, että hänen on paettava? Mitä Jack kaipaa? Mitä hän pelkää ja mitä toivoa hänellä on tulevaisuuden suhteen?

Tiedonhaku

Pelin aikana oppilaille jaetaan tietoa Syyrian sodasta.

> *Syyrian sisällissota alkoi mielenosoituksilla eri puolilla maata noin 15. maaliskuuta 2011 osana suurempia arabikevään mielenosoituksia.*
>
> *Ne syntyivät kansan turhautuneisuudesta hallitukseen, ja kärjistyivät aseelliseksi konfliktiksi sen jälkeen, kun Assadin eroa vaativat mielenosoitukset tukahdutettiin raa'asti.*

IDEOITA OPETUKSEEN: PELI

PATH OUT - TARINA PAKOMATKASTA VIDEOPELINÄ

Yli 13,5 miljoonaa ihmistä ovat joutuneet pakenemaan sodan alkamisen jälkeen.

Monet ihmiset ovat menettäneet kotinsa. Monet ovat joutuneet pakenemaan, koska heidän henkensä on ollut vaarassa. Noin puolet pakoon joutuneista ovat lähteneet Syyriasta, ja puolet ovat paenneet kodeistaan Syyrian rajojen sisäpuolella.

Suurin osa maan ulkopuolelle paenneista ovat päätyneet Libanoniin, Jordaniaan, Irakiin tai Turkkiin.

Oppilaat voivat etsiä verkosta tietoa Syyrian sodasta ja pohtia syitä, jotka johtavat ihmisten pakenemiseen.

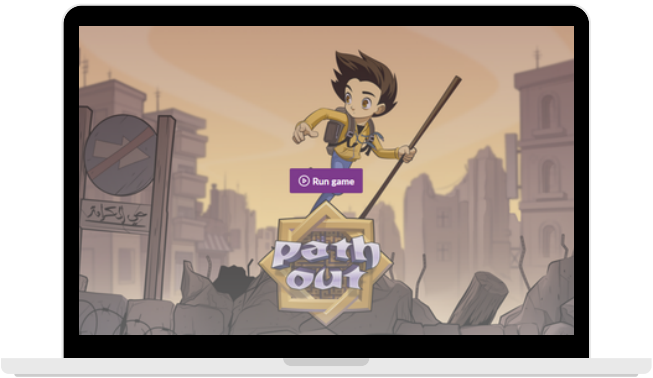
He voivat tarkastella annettua lukua (yli 13,5 miljoonaa ihmistä ovat joutuneet pakenemaan sodan alkamisen jälkeen) ja etsiä tietoa siitä, mitkä naapurimaat ovat vastaanottaneet eniten ihmisiä Syyriasta.

Mitä lähteitä on saatavilla? Mistä niiden numerot ja tiedot ovat peräisin, ja milloin ne on julkaistu? Miten voidaan vahvistaa, että nämä lähteet ovat luotettavia?

PATH OUT - TARINA PAKOMATKASTA VIDEOPELINÄ

1) Kirjoita selaimeesi seuraava linkki aloittaaksesi Path Out -pelin: https://causacreations.itch.io/pathout-short

2) Klikkaa "Run Game". Kohdassa "Options ➜ Language" voit valita pelin kieleksi suomen.



3) Klikkaa "Uusi peli"

Peli alkaa johdannolla. Olet metsässä lähellä rajaa, ja voit jo liikkua nuolinäppäimillä. Mutta ole varovainen: metsässä on maamiinoja.

Pelin aikana tulet tapaamaan useita ihmisiä. Heidän kauttaan opit lisää Jackin elämästä Syyriassa, ja he antavat sinulle myös tehtäviä ja vinkkejä.

IDEOITA OPETUKSEEN

TIE LÄPI KÄSITEVIIDAKON

Oppilaat tutustuvat käsitteisiin pakolainen, turvapaikanhakija, maahanmuuttaja ja maansisäinen pakolainen, niiden erilaisiin merkityksiin, ja miksi on tärkeää pystyä erottamaan nämä käsitteet toisistaan.

Voit esimerkiksi jakaa määritelmät oppilaille johdantona tai näyttää alla olevat videot, joissa selitetään käsitteet.

Video: Kuka on pakolainen?
https://youtu.be/-DmVnXPqgrw

Video: Kuka on maahanmuuttaja?
https://youtu.be/RujmEK4FqmE

Video: Kuka on turvapaikanhakija?
https://youtu.be/U-2DUqBSs74

TIE LÄPI KÄSITEVIIDAKON

Pakolainen, turvapaikanhakija, maahanmuuttaja tai maansisäinen pakolainen... Monia erilaisia termejä käytetään usein sekaisin keskenään. Monet ihmiset pakenevat sotaa ja vainoa, kun taas toiset jättävät kotinsa muista syistä, ja jotkut matkustavat vapaaehtoisesti. On tärkeää tuntea käsitteet ja pystyä erottamaan ne toisistaan, koska niihin liittyy erilaisia oikeuksia ja kokemuksia.

Turvapaikanhakijat ovat ihmisiä, jotka hakevat turvapaikkaa – eli suojaa vainolta. Tässä vaiheessa turvapaikkaprosessi ei siis ole vielä päättynyt. Turvapaikkaprosessissa päätetään, kuka on pakolainen ja kenellä on siten oikeus turvapaikkaan.

Pakolaiset voivat joutua pakenemaan vainon tai vainon pelon vuoksi esimerkiksi siksi, että he edustavat ei-toivottuja poliittisia aatteita tai kuuluvat johonkin vähemmistöryhmään.

Maahanmuuttajat lähtevät kotimaastaan paremman elämän, työn, perheen tai muiden syiden vuoksi. Pääsääntöisesti maahanmuuttajat voivat palata kotimaahansa milloin tahansa. Monet maat ovat sitoutuneet suojelemaan pakolaisia, mutta ne ovat pitkälti vapaita päättämään, kuinka monta maahanmuuttajaa ne sallivat.