

HEI, JEG ER JACK!

Elevene blir kjent med Jack, alias Abdullah, en syrisk spillutvikler som måtte forlate Syria som 18-åring. Elevene blir tatt med på fluktruten hans ut av Syria mot Østerrike.

Jack dukker opp igjen gjennom spillet via korte videosnutter. I den 1 minutt lange introduksjonsvideoen introduserer Jack seg selv for elevene og inviterer dem til å spille spillet.

Etter videoen kan elevene svare på spørsmålene:

- Hva lærer vi om Jacks liv før han måtte flykte?
- Har du noe til felles med Jack? Hvis ja, hva da?





HEI, JEG ER JACK!

Spillet «Path Out» er basert på historien til den unge spillutvikleren Jack. I en alder av 18 år måtte Jack flykte fra Syria til Østerrike. Jack gikk tidligere under navnet Abdullah, men byttet navn da han kom til Østerrike.



Dette er Jack i videospillet



Dette er den «ekte» Jack

Skann QR-koden eller skriv inn følgende lenke i nettleseren din:

https://youtu.be/aJWzR_u-yf0

Etter du har sett videoen, svar på følgende spørsmål:

- Hva lærer vi om Jacks liv før han måtte flykte?
- Har du noe til felles med Jack? Hvis ja, hva da?



PATH OUT - EN FLUKTHISTORIE SOM VIDEOspill

Elevene opplever gjennom spillet. De trer inn i rollen som Jack og hjelper han å flykte fra krigen i Syria. De vil lære hva det innebærer å være på flukt, hvilke beslutninger som må tas, og hva det betyr å måtte forlate sitt eget hjem og sin egen familie.

Spillet består av 5 kapitler:

Kapittel 1: Hjemme hos Jack

Kapittel 2: Jack rømmer

Kapittel 3: Flukten gjennom en okkupert landsby

Kapittel 4: I skogen, nær grensen

Kapittel 5: Ankomsten til Tyrkia

Etter hvert kapittel, eller etter spillets slutt kan elevene reflektere over innholdet og stille spørsmål. På den ene siden kan innholdet i spillet diskuteres og på den andre siden kan imidlertid også spillet undersøkes på et metanivå:

- Hvor og når finner spillet sted?
- Hva lærer vi om Jacks hverdag gjennom spillet?
- Hva vil Jack savne mest?
- Hvilke andre mennesker møter vi gjennom spillet, og hvilket forhold har disse til Jack?
- Hvem hjelper Jack å rømme, og hvorfor hjelper de han?
- Hvilke utfordringer og farer møter Jack på under flukten?
- Hvilke avgjørelser i spillet er spesielt enkle eller spesielt vanskelige for deg? (f.eks. samtalen med onkelens «venn» på grensen)

PATH OUT - EN FLUKTHISTORIE SOM VIDEOspill

- Hva måtte du gjøre for å lykkes i spillet?
- Hvilke personer eller elementer i spillet hjalp deg med å løse de forskjellige oppgavene?
- Hva synes du var spesielt vanskelig å komme seg videre fra i spillet? (f.eks. karakterer, hendelser, etc.)
- Var det scener i spillet du ikke forstod?
- Hvilke scener opplevde du som positive?
- Hvilke temaer tar spillet opp? Hvorfor er disse temaene viktige etter din mening?
- Hvilken effekt har spilllets design for deg?
- Hvorfor tror du spillutviklerne valgte et mangfoldig inspirert spilldesign?
- Minner scenene i spillet deg om noe du kjenner til fra media eller har hørt om fra venner eller familie?
- Hvilke tanker sitter du igjen med etter å ha spilt spillet?

PATH OUT - EN FLUKTHISTORIE SOM VIDEOSPILL

VIDERE UNDERVISNINGSMULIGHETER

Brainstorming - På et nytt sted

På slutten av spillet blir Jack gjenforent med broren sin, men de har ikke noe hjem og må starte et nytt liv på et fremmed sted. Elevene kan arbeide individuelt eller i grupper med å brainstorme følgende spørsmål:

- Når du kommer til et fremmed sted vet du ofte ikke hvordan ting fungerer i starten. Hva kan være vanskelig i begynnelsen? Det kan også være ting som er spennende. Hva kan det være?
- Hva hadde du trengt for å føle deg komfortabel og trygg på et nytt sted?
- Hva kunne vi som klasse gjort for å hjelpe en ny elev med å føle seg komfortabel sammen med oss?

Dagbok

La elevene, individuelt, sette seg inn i Jacks situasjon mens han skriver ned tankene sine før han flykter. Hva går gjennom hodet hans når foreldrene forteller ham at han må flykte? Hvilke ting vil Jack savne? Hva frykter han, og hvilke håp har han for fremtiden?

Research

Gjennom spillet vises det informasjon om Syria-krigen.

Borgerkrigen i Syria startet med en rekke protester over hele landet rundt 15. mars 2011, og var en del av de større protestene fra den arabiske våren i 2011.

De oppstod på grunn av langvarig frustrasjon knyttet til regjeringen og eskalerte til væpnet konflikt etter at protester som krevde Assads avgang ble voldelig undertrykt.

PATH OUT - EN FLUKTHISTORIE SOM VIDEOspill

Mer enn 13,5 millioner mennesker har vært på flukt siden krigen startet.

Mange mennesker mistet sine hjem, andre måtte flykte fordi livene deres var i fare. Minst halvparten av de fordrevne måtte forlate Syria, mens de resterende flykter innenfor Syrias landegrenser

Flertallet av syrerne som måtte flykte fra landet dro til enten Libanon, Jordan, Irak eller Tyrkia.

Elevene kan lete etter informasjon om Syria-krigen på internett og reflekterer over de forskjellige årsakene til at mennesker flykter.

De kan undersøke tallet som er oppgitt (mer enn 13,5 millioner mennesker har vært på flukt siden krigen startet) og søke opp informasjon om hvilke naboland som har tatt inn mennesker fra Syria.

Hvilke kilder er tilgjengelige for nettbasert forskning? Når er disse tallene fra? Hvordan kan jeg bekrefte at disse kildene er pålitelige?



PATH OUT - EN FLUKTHISTORIE SOM VIDEOspill

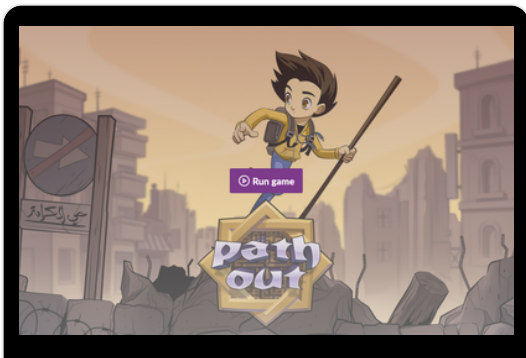
1) Gå til nettleseren din og skriv inn følgende lenke for å starte Path out:

causacreations.itch.io/pathout-short

2) Klikk på "Run Game"

3) Klikk på "Options" og velg

"Norwegian" under "Language"



Spillet starter med en introduksjon. Du befinner deg i skogen nær grensen, og du kan allerede bevege deg med piltastene. Men vær forsiktig: det er miner i skogen.

I løpet av spillet vil du møte forskjellige mennesker. Gjennom dem vil du lære mer om Jacks liv i Syria, men de vil også gi deg oppgaver og hint.

GJENNOM KONSEPTJUNGELEN

Elevene forholder seg til begrepene flyktning, asylsøker, migrant, fordrevne mennesker og hvordan disse har ulike betydninger og hvorfor det er viktig å skille disse begrepene fra hverandre.

Du kan dele ut infoarket til elevene som en introduksjon eller vise disse forklarende videoene som alternativ.

OBS: De følgende videoene er på engelsk.



Video: Who is a refugee?

<https://youtu.be/GvzZGplGbL8>



Video: Who is a migrant?

<https://youtu.be/yRPfM5Oj-QA>



Video: Who is an asylum-seeker?

https://youtu.be/E1E_tiajn8Q



GJENNOM KONSEPTJUNGELEN

Flyktning, asylsøker, migrant eller internt fordrevet ... det er mange forskjellige begreper som ofte brukes om hverandre. Mange mennesker flykter fra krig og forfølgelse mens andre forlater hjemmene sine av andre grunner, og noen reiser frivillig. Det er viktig å kjenne til de riktige begrepene og kunne skille mellom dem, for med dem følger ulike rettigheter og realiteter.



Asylsøkere er mennesker som søker asyl – altså beskyttelse mot forfølgelse. Forespørselen og asylprosedyren deres er enda ikke avsluttet. Asylprosedyren beslutter hvem som er flyktning og derfor hvem som har rett på asyl.



Flyktninger kan bli fordrevet på grunn av forfølgelse eller frykt for forfølgelse for eksempel fordi de representerer uønskede politiske meninger eller fordi de tilhører en forfulgt minoritet



Migranter forlater hjemlandet sitt for å forbedre livet, det kan være på grunn av jobb, familie eller andre årsaker. Migranter kan som regel vende tilbake til hjemlandet sitt når som helst. Mange land har forpliktet seg til å gi beskyttelse til flyktninger, men står stort sett fritt til å bestemme selv hvor mange migranter de aksepterer.