

HEJ, JAG ÄR JACK!

Eleverna lär känna Jack, som tidigare hette Abdullah, en syrisk spelutvecklare som tvingades fly Syrien som 18-åring. Eleverna tas med på Jacks flyktväg ut ur Syrien och mot Österrike.

Jack dyker upp under spelets gång genom korta videosnuttar. I den en minut långa introduktionsfilmen introducerar Jack sig själv för eleverna och bjuder in dem till att spela spelet.

Efter att de sett videon kan eleverna svara på följande frågor:

- Vad lär vi oss om Jacks liv före det att han tvingades fly?
- Har du något gemensamt med Jack? Om ja, vad?





HEJ, JAG ÄR JACK!

Spelet "Path Out" är baserat på den unga spelutvecklaren Jacks verkliga berättelse. När han var 18 år flydde Jack från Syrien till Österrike. Jack hette tidigare Abdullah, men han bytte namn när han kom till Österrike.



Detta är Jack i videospellet



Detta är den verkliga Jack

Skanna QR-koden eller skriv in följande länk i din webbläsare:

<https://youtu.be/nfSsTbBkdBI>

Efter du har sett videon, svara på följande frågor:

- Vad lär vi oss om Jacks liv före det att han tvingades fly?
- Har du något gemensamt med Jack? Om ja, vad?



PATH OUT - EN BERÄTTELSE OM FLYKT SOM VIDEOSPEL

Eleverna får uppleva en del av Jacks erfarenheter genom spelet. De träder in i rollen som Jack och hjälper honom att fly kriget i Syrien. De får en inblick i vad det innebär att vara på flykt, vilka beslut som måste tas, och vad det betyder att behöva lämna sitt hem och sin familj.

Spelet består av 5 kapitel:

Kapitel 1: Hemma hos Jack

Kapitel 2: Jack flyr

Kapitel 3: Flykten genom en ockuperad by

Kapitel 4: I skogen, nära gränsen

Kapitel 5: Ankomsten till Turkiet

Efter varje kapitel, eller efter spelets slut, kan eleverna reflektera över innehållet och ställa frågor. Både själva innehållet i spelet och mer övergripande frågor om flykt kan diskuteras:

- Var och när utspelar sig spelet?
- Vad lär vi oss om Jacks vardag genom spelet?
- Vad kommer Jack att sakna mest?
- Vilka andra människor möter vi genom spelet, och vad är deras förhållande till Jack?
- Vem hjälper Jack att fly, och varför hjälper de honom?
- Vilka utmaningar och faror möter Jack under flykten?
- Vilka beslut under spelets gång var särskilt enkla eller svåra för dig att ta? (t ex. samtalen med morbroderns "vän" vid gränsen)

IDÉER TILL ANVÄNDNING I UNDERVISNING - SPELET

PATH OUT - EN BERÄTTELSE OM FLYKT SOM VIDEOSPEL

- Vad behövde du göra för att lyckas i spelet?
- Vilka personer eller företeelser i spelet hjälpte dig att lösa de olika uppgifterna?
- Vad tyckte du var särskilt svårt att ta sig igenom i spelet? (t ex. karaktärer eller händelser)
- Fanns det scener i spelet du inte förstod?
- Vilka scener upplevde du som positiva?
- Vilka teman tar spelet upp? Varför är dessa teman viktiga, enligt dig?
- Vilken effekt anser du att spelets design har?
- Varför tror du att spelutvecklarna valde en speldesign inspirerad av manga?
- Påminner scenerna i spelet dig om något du känner till från media eller har hört om från vänner eller familj?
- Vilka tankar stannar kvar hos dig efter att ha spelat spelet?

PATH OUT - EN BERÄTTELSE OM FLYKT SOM VIDEOSPEL

YTTERLIGARE UNDERVISNINGSMÖJLIGHETER

Brainstorming - På ett nytt sätt

Vid spelets slut återförenas Jack med sin bror, men de har inget hem och måste bygga upp ett liv på nytt i en främmande stad. Eleverna kan arbeta individuellt eller i grupp med att fundera kring följande frågor:

- När du kommer till en främmande stad vet du ofta först inte hur saker funkar. Vad kan vara svårt i början? Det kan också finnas saker som är spännande. Vad kan det vara?
- Vad skulle du behöva för att känna dig bekväm och trygg i en ny stad?
- Vad skulle vi som klass kunna göra för att hjälpa en ny elev med att känna sig bekväm och trygg tillsammans med oss?

Dagbok

Låt eleverna individuellt sätta sig in i Jacks situation medan de skriver ner sina tankar om varför han flyr. Vad går igenom hans huvud när hans föräldrar berättar för honom att han måste fly? Vad kommer Jack att sakna? Vad är han rädd för, och vilket hopp har han inför framtiden?

Forskning

Under spelets gång delas information om kriget i Syrien.

Inbördeskriget i Syrien startade med demonstrationer över hela landet kring 15 mars 2011 och var en del av större demonstrationer under den arabiska våren 2011.

De uppstod på grund av långvarig frustration kopplad till regeringen och eskalerade till en väpnad konflikt efter att demonstrationer som krävde Assads avgång brutalt slogs ner.

PATH OUT - EN BERÄTTELSE OM FLYKT SOM VIDEOSPEL

Mer än 13,5 miljoner människor har tvingats fly sedan kriget startade.

Många människor har förlorat sina hem. Många har tvingats fly då deras liv varit i fara. Omkring hälften av de som tvingats fly har lämnat Syrien, medan hälften har flytt inom Syriens gränser.

Majoriteten av de som flytt utanför landet har tagit sig till Libanon, Jordanien, Irak eller Turkiet.

Eleverna kan söka efter information om kriget i Syrien på nätet och reflektera över de olika orsakerna som leder till att människor tvingas på flykt.

De kan undersöka siffran som uppges (mer än 13,5 miljoner människor har varit på flykt sedan kriget startade) och leta efter information om vilka grannländer som har tagit emot flest människor från Syrien.

Vilka källor finns tillgängliga? När är deras siffror och uppgifter från? Hur kan man bekräfta att dessa källor är pålitliga?



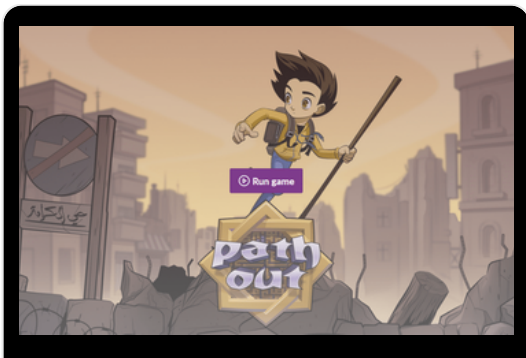
PATH OUT - EN BERÄTTELSE OM FLYKT SOM VIDEOSPEL

1) I din webbläsare, skriv in följande länk för att starta spelet Path Out:

causacreations.itch.io/pathout-short

2) Klicka på "Run Game". Under "Options → Language" kan du välja svenska.

3) Klicka på "Nytt Spel"



Spelet startar med en introduktion. Du befinner dig i skogen nära gränsen, och du kan redan flytta dig genom att använda piltangenterna. Men var försiktig: det finns minor i skogen.

Genom spelets gång kommer du att möta ett flertal människor. Genom dem kommer du att lära dig mer om Jacks liv i Syrien, och de vill även ge dig uppgifter och tips.

GENOM KONCEPTDJUNGELN

Eleverna förhåller sig till begreppen flykting, asylsökande, migrant och internflykting, vilka olika betydelser de har och varför det är viktigt att kunna skilja på dessa begrepp.

Du kan dela ut informationsbladet till eleverna som en introduktion eller visa videorna nedan som förklarar begreppen.



Video: Vem är flykting?

<https://youtu.be/HGe5r-TS1cU>



Video: Vem är migrant?

<https://youtu.be/wXMs5x2hpd8>



Video: Vem är asylsökande?

<https://youtu.be/ghg06lrZ07M>



GENOM KONCEPTDJUNGELN

Flykting, asylsökande, migrant eller internflykting... det är många olika begrepp som ofta används om varannat. Många människor flyr från krig och förföljelse medan andra lämnar sina hem på grund av andra skäl, och vissa reser frivilligt. Det är viktigt att känna till begreppen och kunna skilja bland dem, för att med dem följer olika rättigheter och erfarenheter.



Asylsökande är människor som söker asyl – alltså skydd mot förföljelse. Ansökan och asylprocessen är ännu inte avslutade. Genom asylprocessen beslutas vem som är flykting och därför vem som har rätt till asyl.



Flyktingar kan tvingas fly på grund av förföljelse eller fruktan för förföljelse på grund av att de till exempel representerar oönskade politiska idéer eller för att de tillhör en minoritet.



Migranter lämnar hemlandet för att få ett bättre liv, på grund av jobb, familj eller andra orsaker. Migranter kan som regel återvända till hemlandet när som helst. Många länder har förpliktat sig till att skydda flyktingar, men är i stort sett fria att bestämma hur många migranter de tillåter.