

## Despre imigrație și drepturile omului cu 'Papers, please'

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Concepte de bază despre refugiați, teritoriu, imigrație, reguli de stat, norme internaționale privind protecția refugiaților, drepturile omului
Obiective de învățare	Dezvoltarea cunoștințelor despre imigrație
Materii	Științe sociale, Engleză ca limbă străină, Istorie, Cetățenie
Vârsta recomandată	10-14
Materiale necesare	Trailere ale jocului video, videoclipuri de joc, echipamente tehnice pentru proiectarea videoclipurilor
Durata secvenței	60-90 minute
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Gândire critică, abilități culturale, empatie
Gama de prețuri a jocului	<20€
Activități de extindere/diferențiere	Această secvență pedagogică poate servi la predarea eticii, istoriei, politicii

Jocuri similare de folosit în abordarea secvenței	Return of the Obra Dinn
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	Pentru o durată mai scurtă a secvenței, asigurați-vă de la început că elevii înțeleg conceptul de joc.
Sfaturi pentru Incluziune	Jocul se bazează în mare măsură pe culoare, forme și scriere, așa că, în mod natural, oferă o varietate de opțiuni de accesibilitate în aceste zone.

## Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1 – familiarizarea elevilor cu jocul (10 minute)**

Papers, please are loc în timpul Războiului Rece, la granița ipoteticei țări Arstotzka. Această secvență poate fi folosită pentru a preda despre granițele istorice, regulile țării și legea imigrației, precum și pentru a încuraja discuțiile despre drepturile omului și refugiați.

Papers, please este un joc în care jucătorul își asumă slujba unui ofițer de imigrare, hotărând cine va intra și cine nu în țara fictivă Arstotzka în 1982. Pentru a preveni intrarea în țară a teroriștilor, criminalilor și traficanților de persoane, jucătorul trebuie să examineze documentele. Oamenii pot fi interogați, amprentați sau scanați pentru a vedea dacă au nereguli în documentele lor.

Ei pot încerca ocazional să-l mituiască pe ofițer. Primele două erori sunt nepedepsite. Jucătorului i se acordă cinci credite începând cu al treilea. La sfârșitul zilei, este la latitudinea ofițerului să decidă cum va cheltui fondurile. El este obligat să plătească chiria și are opțiunea de a-și hrăni, încălzi sau de a cumpăra medicamente pentru copil, soție, unchi și/sau soacră. Jucătorul se va confrunta cu probleme morale, cum

ar fi permiterea unei presupuse soții imigrante să intre în țară fără toate documentele necesare sau deloc, punând țara în pericol de a primi un terorist. Jocul prezintă o poveste regizată cu douăzeci de moduri diferite de a o încheia, precum și un mod de joc fără sfârșit.

Ca început, arătați-le [Papers, please Trailer](#)

Apoi, cereți-le să identifice conceptele de bază ale jocului și să definească împreună cu întreaga clasă conceptele principale identificate.

- **Pasul 2 – Jucarea jocului (20 de minute)**

Proiectați jocul video pe un ecran în fața clasei dvs. Explicați elevilor că veți juca jocul și că ei pot discuta despre acesta. Vă puteți opri la diferite momente în timpul jocului și să îi întrebați pe elevi ce ar trebui să faceți în continuare. După timpul pe care îl aveți la dispoziție, continuați în aceeași zi cu Pasul 3 sau puteți organiza lecția în 2 zile.

- **Pasul 3 – Activitate de grup (20 de minute)**

Aranjați sala de clasă formând 5 mese de lucru. Puneți pe fiecare masă câte o foaie de flipchart pe care veți scrie o întrebare din următoarea listă:

1. Care sunt funcțiile unui agent de patrulă de frontieră?
2. Care au fost restricțiile de intrare în Arstotzka?
3. De ce credeți că au crescut restricțiile în această țară și au îngreunat intrarea?
4. Cum te-a făcut jocul să te simți când a trebuit să iau o decizie grea? Dacă ai fi jucătorul, ai lua o altă decizie? De ce ?
5. Ce legături se pot face între jocul video și problemele imigrației din țara noastră?

Explicați-le elevilor că trebuie să meargă în clasă și să viziteze fiecare masă de lucru pentru a răspunde la întrebarea corespunzătoare.

După finalizarea sarcinii, atribuiți elevilor voluntari să citească răspunsurile de la fiecare masă și să le discute cu întreaga clasă.

- **Pasul 4 Discuție ghidată și reflecție comună (15 minute)**

Pentru a integra conținutul de învățare și beneficiile activității, ar trebui să efectuați un proces de informare. Iată câteva întrebări pentru a ghida procesul de informare:

- Ce întrebări îți ridică acest joc în minte despre refugiați?
- Ce elemente ale imigrației observați (hârtii, oameni, activități)?
- Care sunt unele efecte pozitive și negative ale imigrației?
- Care sunt unele provocări care vin cu refugiații și imigrația?
  - De exemplu, expansiunea populației, războaie, atacuri teroriste, inegalități
- Care sunt unele norme internaționale privind protecția refugiaților și drepturilor omului?