Θλίψη και απώλεια

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Κανένα / Καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Ανάπτυξη της κατανόησης των πέντε σταδίων του πένθους της Kübler-Ross
Μαθήματα	Ψυχολογία, Κοινωνικές επιστήμες
Προτεινόμενη ηλικία	15 - 18
Υλικό που απαιτείται	Βιντεοπαιχνίδι Gris
Διάρκεια ακολουθίας	120 - 180 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική δραστηριότητα ή σε ζευγάρια
Βέλτιστες πρακτικές ένταξης	Το παιχνίδι δεν έχει διάλογο, οπότε είναι κατάλληλο για μαθητές όλων των επιπέδων των αγγλικών γλωσσικών δεξιοτήτων.
Αναμενόμενη εργασία	Γραπτή εργασία με βάση το παιχνίδι, οπτική αναπαράσταση της διαδικασίας πένθους και της εμπειρίας των παικτών
Αναπτυγμένες δεξιότητες	Ενσυναίσθηση, Κοινωνικές δεξιότητες, Κριτική σκέψη
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	<20€
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Before your eyes, Life is Strange, Ori and the Blind Forest

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Οδηγίες συντόμευσης της διάρκειας της διδακτικής ακολουθίας	Για σκοπούς συντόμευσης της διδακτικής ακολουθίας, οι μαθητές μπορούν να παίξουν μόνο ορισμένα μέρη του παιχνιδιού και να τους δείξετε βίντεο ή εικόνες από τα άλλα κεφάλαια/στάδια της θλίψης. Επίσης, αντί για γραπτή εργασία θα μπορούσατε να επικεντρωθείτε σε μια συζήτηση στην τάξη.
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προόσβασιμη και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στα αγγλικά και σε 4 άλλες γλώσσες. Ωστόσο, η έμφαση δεν πρέπει να δίνεται στη γλώσσα αλλά στις οπτικές πτυχές των παιχνιδιών.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

- **Βήμα 1: Εισαγωγή του θέματος (5 λεπτά)**

Πρέπει να ληφθεί υπόψη: Το θέμα αυτό μπορεί να είναι ευαίσθητο για ορισμένους/ες μαθητές/τριες και το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ συναισθηματικό, ειδικά αν οι μαθητές/τριες πενθούν.

Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία, θα χρησιμοποιήσουμε το παιχνίδι Gris για να εξηγήσουμε τα πέντε στάδια του πένθους: άρνηση, θυμός, διαπραγμάτευση, κατάθλιψη, αποδοχή. Καθώς ο θάνατος, το πένθος και το πένθος είναι πολύπλοκα θέματα προς αντιμετώπιση και περιβάλλονται από ταμπού (Annart, 2019), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να τα αντιμετωπίσετε με έναν πιο ελαφρύ και παιγνιώδη τρόπο.
Οι οδυνηρές εμπειρίες συχνά οδηγούν σε μια διαδικασία πένθους και, σύμφωνα με την Kübler-Ross, η διαδικασία αυτή έχει πέντε στάδια.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 2: Επεξήγηση των πέντε σταδίων του πένθους (15 λεπτά)**

Κατά τη διάρκεια αυτού του βήματος θα πρέπει να παρουσιάσετε στους μαθητές σας το μοντέλο των πέντε σταδίων του πένθους. Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μια περιγραφή των σταδίων την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.

Το μοντέλο Kübler-Ross με τα πέντε στάδια του πένθους παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 1969. Σύμφωνα με τους Kübler-Ross και Kessler (2005), τα στάδια αυτά είναι τα εξής:

1. **Άρνηση:** το πρώτο στάδιο του πένθους, το οποίο είναι συνήθως μόνο μια προσωρινή άμυνα. Σε αυτό το στάδιο, ο κόσμος χάνει το νόημά του και μπορεί να χαρακτηριστεί με τη φράση "**Αυτό δεν μπορεί να συμβαίνει σε μένα**". Το στάδιο αυτό μας βοηθά να αντιμετωπίσουμε τα συντριπτικά συναισθήματα της απώλειας.
2. **Θυμός:** Τα συναισθήματα που αρνείστε αρχίζουν να βγαίνουν στην επιφάνεια και το άτομο αναγνωρίζει ότι η άρνηση δεν μπορεί να συνεχιστεί. Ο θυμός είναι ένα απαραίτητο στάδιο της διαδικασίας του πένθους και μπορεί να χαρακτηριστεί με τις φράσεις: "**Πώς είναι δυνατόν να μου συμβαίνει αυτό; Ποιος φταίει γι' αυτό; "**
3. **Διαπραγμάτευση: Σε** αυτό το στάδιο, θέλουμε να γυρίσουμε πίσω στο χρόνο. Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει την ελπίδα ότι μπορούμε να αλλάξουμε ή να αναβάλουμε αυτό που έχει συμβεί και θέλουμε η ζωή να επιστρέψει όπως ήταν. Μπορεί να χαρακτηριστεί με δηλώσεις τύπου "**Αν ήταν**" και "**Τι θα γινόταν αν".**
4. **Κατάθλιψη**: Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι αυτή η κατάθλιψη δεν είναι ένδειξη ψυχικής ασθένειας αλλά μια κατάλληλη αντίδραση στην απώλεια. Το στάδιο αυτό αποτελεί σημαντικό μέρος του πένθους και δεν πρέπει να είναι σύντομο. Μπορεί να χαρακτηριστεί με τις φράσεις **"μου λείπει το αγαπημένο μου πρόσωπο, γιατί να συνεχίσω;".**

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

5. **Αποδοχή**: Αυτό το στάδιο αφορά την αποδοχή της πραγματικότητας και την διαδικασία να μάθουμε να ζούμε με αυτήν. Αυτό το τελευταίο στάδιο μπορεί να χαρακτηριστεί από τη φράση **"Όλα θα πάνε καλά".**

Είναι επίσης σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι το πένθος είναι μια ατομική διαδικασία και ότι δεν θα βιώσουν όλοι τη διαδικασία του πένθους μέσα από αυτά τα πέντε στάδια ή με αυτή τη συγκεκριμένη σειρά. Σύμφωνα με την Kübler-Ross (2005), οι άνθρωποι μπορεί συχνά να βιώνουν αυτά τα στάδια σε ένα "φαινόμενο τρενάκι του λούνα παρκ", πράγμα που σημαίνει ότι εναλλάσσονται μεταξύ των σταδίων.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3: Εισαγωγή στο παιχνίδι και παιχνίδι στην τάξη (60 λεπτά)**

Μετά την εισαγωγική επεξήγηση των πέντε σταδίων του πένθους, παρουσιάστε στους μαθητές το παιχνίδι Gris. Παίζοντας το παιχνίδι, θα εξερευνήσουν τα πέντε στάδια και θα δουν πώς αναπαρίσταται η θλίψη στο παιχνίδι.

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, ρωτήστε τους μαθητές αν έχουν καταλάβει πώς πρέπει να παιχτεί το παιχνίδι. Όλο το παιχνίδι διαρκεί περίπου 3 ώρες για να ολοκληρωθεί, ωστόσο, μπορείτε να προσαρμόσετε τον χρόνο παιχνιδιού και να πείτε στους μαθητές σας να ολοκληρώσουν το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι.

Ζητήστε από τους μαθητές σας να δώσουν προσοχή σε διάφορες πτυχές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

- Περί τίνος πρόκειται το παιχνίδι;
- Μπορείτε να αναγνωρίσετε τα στάδια της θλίψης στο παιχνίδι; Πώς απεικονίζονται;
- Πώς αλλάζει η μουσική με την ανάπτυξη του παιχνιδιού;

Περιγραφή του παιχνιδιού:
Το Gris είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας που ασχολείται με τη διαδικασία του πένθους και διαθέτει όμορφες εικόνες και μουσική. Ο παίκτης περνά από τα διάφορα στάδια του πένθους, τα οποία απεικονίζονται με χρώματα, λύνοντας στην πορεία μικρούς γρίφους.
Στην αρχή, το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι γκρίζο και σταδιακά, καθώς ο χαρακτήρας αποκτά δεξιότητες, εμφανίζονται όλο και περισσότερα χρώματα.

- Gris - Τρέιλερ έναρξης

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 4: Γραπτή εργασία - ατομική εργασία προβληματισμού (20 λεπτά)**

Μετά το παιχνίδι, μπορείτε να ζητήσετε από τους/τις μαθητές/τριες σας να γράψουν τις σκέψεις τους για το παιχνίδι και τους συμβολισμούς του παιχνιδιού. Εφόσον είχαν οδηγίες για το σε τι να εστιάσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα μπορούσαν επίσης να προσθέσουν λεπτομέρειες σχετικά με τα χρώματα, τη μουσική και τη συνολική εμπειρία της διαδικασίας του πένθους στο Gris.

Εικόνα 1: Πρώτο στάδιο. Πηγή: https://nomada.studio/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 5: Απολογισμός (20 λεπτά)**

Όπως αναφέρθηκε, το θέμα αυτό μπορεί να είναι πολύ ευαίσθητο και είναι απαραίτητο να ελέγχετε τους/τις μαθητές/τριες και να τους παρέχετε υποστήριξη ενώ παίζουν και γράφουν τις εργασίες τους.
Μόλις οι μαθητές/τριες ολοκληρώσουν τη γραπτή εργασία τους, μπορείτε να κάνετε μια συζήτηση ως ομάδα στην τάξη. Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές και τις μαθήτριές σας να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με την οπτική αναπαράσταση της διαδικασίας του πένθους στο παιχνίδι, ποια στάδια του πένθους αναγνώρισαν και πώς ήταν η συνολική τους εμπειρία από το παιχνίδι. Μπορείτε επίσης να τους ρωτήσετε αν πιστεύουν ότι παιχνίδια όπως αυτό είναι χρήσιμα για άτομα που περνούν οδυνηρές εμπειρίες.

Εικόνα 2 : Τέταρτο στάδιο. Πηγή: https://nomada.studio/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Αναφορές

Annart, Julien, Gilson, Gaël, Cornut, Anne, Michnik, Grégory, Fenaert, Mélanie, Marquet, Virginie, Plumel, David, Guquet, Thierry, Bonvoisin, Daniel, Culot, Martin, Ponsard, Jonathan. (2019). Jeux vidéo et éducation, Ateliers de Pédagogie vidéoludique. FOr'J. https://www.quai10.be/projets-pedagogiques/gaming/

Kübler-Ross, E., & Kessler, D. (2005). Για τη θλίψη και το πένθος: Βρίσκοντας το νόημα του πένθους μέσα από τα πέντε στάδια της απώλειας. Simon and Schuster.

Kübler-Ross, E., & Kessler, D. (2009). Τα πέντε στάδια του πένθους. In Library of Congress Catalog in Publication Data (Ed.), On grief and grieving (pp. 7-30).

Nomada Studio (2018). Gris [Βιντεοπαιχνίδι] Devolver Digital.

Επίσημη ιστοσελίδα του Gris: https://nomada.studio/

PlayStation (22 Νοεμβρίου, 2019) 'Gris - Launch Trailer | PS4' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669