Βιώστε μια εσωτερική επανάσταση

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Κανένα / Καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Ιστορικά γεγονότα της ιρανικής επανάστασης. Ηθικά/ηθικά ερωτήματα σχετικά με τις επαναστάσεις.
Μαθήματα	Ιστορία, Φιλοσοφία, Πολιτική και Δίκαιο, Κοινωνικές Επιστήμες
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικό που απαιτείται	PC ή συσκευή iOs/Android
Διάρκεια ακολουθίας	5 ώρες (2 x 1 ώρα στην τάξη)
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική εργασία για το σπίτι (χρόνος παιχνιδιού) και ομαδική δραστηριότητα (χρόνος μαθήματος και απολογισμού)
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Κριτική σκέψη, πολιτισμικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση
Σύγκριση του χρόνου παιχνιδιού και του χρόνου μελέτης	1 ώρα μάθημα ιστορίας, 3 ώρες παιχνίδι, 1 ώρα ενημέρωση και συζήτηση
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	10€ για PC, 5€ για εφαρμογές για κινητά
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	This War Of Mine (11 Bit Studios)

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 για συντόμευση της διδακτικής ακολουθίας	Για σκοπούς συντόμευσης της διδακτικής ακολουθίας, μπορείτε να βάλετε τους μαθητές σας να παίξουν μόνο μέχρι το τέλος του κεφαλαίου 5, μετά τη δημόσια ομιλία που πάει στραβά. Με αυτό τον τρόπο, δεν θα αποκαλυφθεί ολόκληρη η πλοκή του παιχνδιού, εντούτοις θα ήταν ένας ωραίος τρόπος να βιώσουν οι παίκτες τις ζυμώσεις που οδηγούν σε επανάσταση και κάποια πολιτιστικά στοιχεία. Συμπληρώστε τις πληροφορίες που λείπουν κατά τη διάρκεια του απολογισμού και της συζήτησης γύρω από το παιχνίδι, αν χρειαστεί.
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι δεν είναι διαθέσιμο στα ελληνικά, οπότε η αγγλική εκδοχή μπορεί να είναι λίγο δύσκολη για τους ελληνόφωνους μαθητές. Για το λόγο αυτό, να φροντίζετε ούτως ώστε να εξηγείτε τα γεγονότα και το νόημα των διαλόγων που ακούουν. Κάποιες φορές δεν θα έχετε το χρόνο να το κάνετε αυτό, καθώς ορισμένες επιλογές διαλόγων πρέπει να γίνουν υπό πίεση χρόνου. Στις περιπτώσεις αυτές, ίσως μπορείτε να ενημερώνετε τους παίκτες εκ των προτέρων για τις επιλογές που θα πρέπει να κάνουν.

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 προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

***To* 1979 Revolution: Black Friday** είναι ένα πολύ προσωπικό έργο το οποίο ο δημιουργός του, ο Khonsari, το αποκάλεσε ως ένα *"vérité* game", (παιχνίδι αλήθειας) ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ βασισμένο σε πραγματικές ιστορίες και ανέκδοτα από την Ιρανική επανάσταση του 1979.
Η πλειονότητα των χαρακτήρων εκφράζει έντονα αντιδυτικά αισθήματα λόγω της ιστορικής σχέσης μεταξύ του Σάχη και των ΗΠΑ. Αυτό έχει κάνει μερικούς να κατηγορήσουν το **1979 Revolution: Black Friday,** ότι είναι ένα παιχνίδι που επικεντρώνεται στην προπαγάνδα. Ωστόσο, η αφιλτράριστη απεικόνιση των γεγονότων είναι απαλλαγμένη από μια φανερή πολιτική δήλωση.

Απόδειξη αυτού είναι ότι το Εθνικό Ίδρυμα για τα Παιχνίδια Υπολογιστών (NFCG) στο Ιράν θεώρησε το παιχνίδι "αντι-ιρανικό" και "φιλοαμερικανική προπαγάνδα" και ανακοίνωσε ότι σχεδιάζει να μπλοκάρει τους ιστότοπους που πωλούν το παιχνίδι.

Το παιχνίδι ενσωματώνει πληθώρα εκπαιδευτικού υλικού με αποτελεσματικούς τρόπους. Ο πλούσιος Ιρανικός πολιτισμός που γεμίζει τους δρόμους και τους διαλόγους δίνει ένα καλό δείγμα του άμεσου πλαισίου του. Χρησιμεύουν ως εισαγωγικά στοιχεία που τραβούν το ενδιαφέρον του παίκτη για τις πιο λεπτομερείς επεξηγήσεις του παιχνιδιού που παρουσιάζονται στο μενού παύσης. Οι περιλήψεις του είναι συνοπτικές αλλά αποτελούν λεπτομερείς περιγραφές που ανταμείβουν την περιέργεια του παίκτη με μια ματιά σε έναν πολιτισμό και σε μια χρονική περίοδο με τα οποία το μεγαλύτερο μέρος των παικτών δεν είναι μάλλον εξοικειωμένο.

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

Μείωση του κόστους

Για να μειώσετε το κόστος (εφρμογής) αυτής της ακολουθίας, μπορείτε να μοιραστείτε έναν λογαριασμό Steam ή να μοιράσετε tablet με τους μαθητές σας. Κατεβάστε το παιχνίδι για μία ή δύο συσκευές και βάλτε τους μαθητές σας και τις μαθητριές σας να το μοιραστούν, να το πάνε στο σπίτι ή να χρησιμοποιήσουν το λογαριασμό για να παίξουν το παιχνίδι διαδοχικά. Εξαρτάται από τις συσκευές που έχουν οι μαθητές/τριες σας στο σπίτι. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι αρκετά χαμηλές, αλλά συμβουλευτείτε τες για να δείτε ποια έκδοση θα πρέπει να αγοράσετε και να μοιραστείτε μαζί τους.

- **Βήμα 1: Ιστορική αναδρομή (1 ώρα, προαιρετικά)**

Εξηγήστε στους μαθητές και τις μαθήτριές σας ότι μετά από αυτό το μάθημα θα παίξουν ένα παιχνίδι που διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια των γεγονότων της Ιρανικής επανάστασης. Δώστε μια ιστορική πορεία σχετικά με την επανάσταση και την απόρριψη του δυτικού μοντέλου. Εξηγήστε τις διάφορες ομάδες που έλαβαν μέρος στην επανάσταση, τις ιδεολογίες τους, τον ρόλο των ξένων δυνάμεων και τα γεγονότα που έλαβαν χώρα. Αυτό θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να κατανοήσουν το σκηνικό του παιχνιδιού όταν παίζουν, καθώς και τις διαφορετικές απόψεις και συγκρούσεις που απεικονίζει το παιχνίδι. Επιπλέον, παίζοντας το παιχνίδι οι μαθητές/τριες θα μπορέσουν να ξαναδούν αυτές τις έννοιες και ελπίζουμε να τις εδραιώσουν πιο έντονα.

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: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο σπίτι (2 έως 3 ώρες)**

Οι βασικοί μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Έρευνα ελεύθερης περιπλάνησης: Χρησιμοποιήστε τα στοιχεία κατεύθυνσης για να μετακινηθείτε. Τα διαδραστικά αντικείμενα υποδεικνύονται με ένα λευκό εικονίδιο διαμαντιού.

Εικόνα 1: Ελεύθερη περιπλάνηση και διαδραστικά αντικείμενα

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

- Φωτογραφίες: πρέπει να στοχεύσετε το θέμα που σας ενδιαφέρει και να πατήσετε το κουμπί όταν η εστίαση βρίσκεται στη μέση της γραμμής.

Εικόνα 2: Φωτογραφίες μηχανικής παιχνιδιού

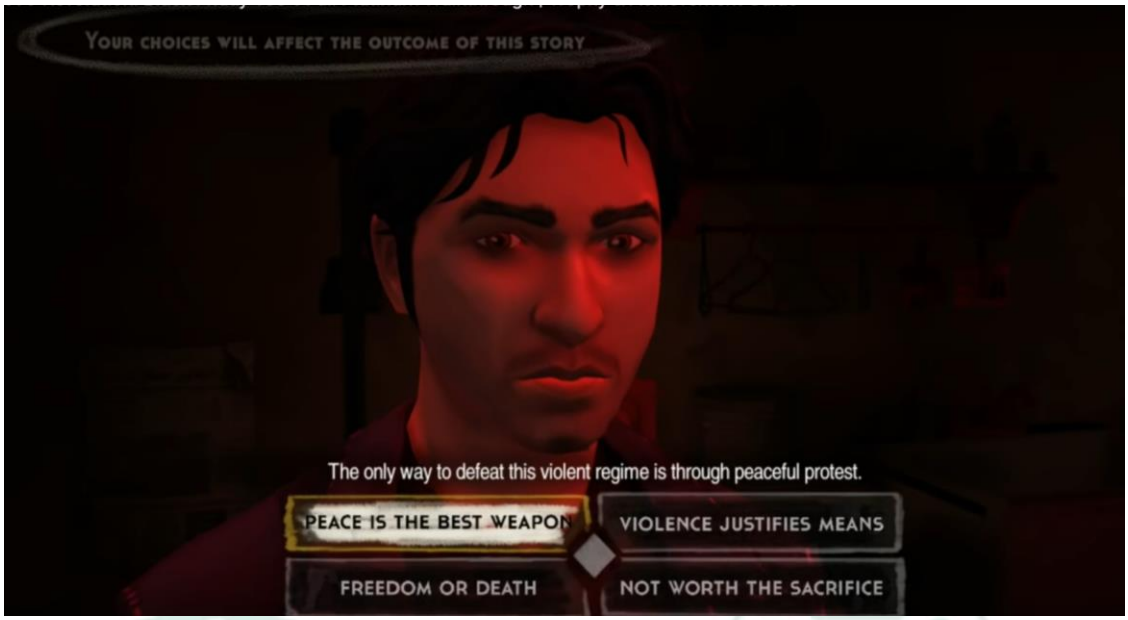
- Γεγονότα γρήγορου χρόνου: σκηνές δράσης όπου πρέπει να πατηθούν συγκεκριμένες είσοδοι σε περιορισμένο χρόνο.

Εικόνα 3: Γεγονότα γρήγορου χρόνου

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

- Επιλογές: Θα πρέπει να επιλεγούν πλαίσια (που αντιπροσωπεύουν διαφορετικές απαντήσεις)



Εικόνα 4: Επιλογές διαλόγου

Ο στόχος των μαθητών/τριών είναι απλός: να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Θα χρειαστούν 2 έως 3 ώρες παιχνιδιού. Όταν παίζουν στο σπίτι, θα πρέπει να παρακολουθούν τις επιλογές που κάνουν. Είναι καλύτερα να διακόπτουν το παιχνίδι για να τις καταγράφουν όταν μπορούν, κατά τη διάρκεια πιο αργών ακολουθιών. Πριν παίξουν το παιχνίδι, ξεκαθαρίστε ότι θα συζητήσετε τις επιλογές τους στην τάξη μετά.

- **Βήμα 3: Απολογισμός και συζήτηση**

Το παιχνίδι είναι ανακριβές σχετικά με τις πεποιθήσεις που έχει η κάθε παράταξη - ενδεχομένως σε μια προσπάθεια να καταδείξει πώς οι ομάδες ριζοσπαστικοποιούνται και ανατρέπουν τους αρχικούς τους σκοπούς -, γεγονός που μπορεί να ωθήσει τους παίκτες να κάνουν περαιτέρω έρευνα και ανάγνωση μετά το παιχνίδι. Αν δεν το

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

κάνουν, μπορεί να καταλήξουν σε παραπληροφόρηση. Επομένως, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές/τριές σας μαθαίνουν τα σωστά γεγονότα κατά τη διάρκεια αυτής της συνεδρίας. Επανεξετάστε μαζί τους τα γεγονότα του παιχνιδιού και τις πεποιθήσεις των διαφόρων φατριών με αντικειμενικό τρόπο.

Ζητήστε από τους μαθητές και τις μαθήτριές σας να εξηγήσουν τις επιλογές που έκαναν και γιατί. Ακόμη και αν οι επιλογές αυτές έχουν περιορισμένο αντίκτυπο στην πλοκή, μπορεί να είναι ενδιαφέρον να συζητήσετε τις απόψεις (π.χ.: βία έναντι ειρηνικής διαμαρτυρίας).

Για τις επιλογές που είχαν σημαντικότερο αντίκτυπο στο παιχνίδι, ρωτήστε τους ποιες ήταν οι συνέπειες της επιλογής τους και βάλτε τους να συγκρίνουν μεταξύ τους.

Τέλος, μπορείτε να κάνετε πιο ανοικτές ερωτήσεις όπως:

Αν βρεθείτε να εμπλέκεστε σε ένα επαναστατικό κίνημα, πώς θα προσπαθούσατε να διασφαλίσετε ότι θα ακολουθούσατε τον προσωπικό σας κώδικα ηθικής; Τι θα κάνατε αν βλέπατε να συμβαίνει κάτι με το οποίο δεν συμφωνούσατε;

- Πιστεύετε ότι οι θρησκευτικές διαφορές μπορούν να χωρίσουν μια οικογένεια;
- Ο αδελφός του Reza έγινε εκτελεστής των δυνάμεων που προσπάθησε να ανατρέψει. Πώς και γιατί συνέβη αυτό;

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

Το παιχνίδι μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:
https://store.steampowered.com/app/388320/1979_Revolution_Black_Friday/

https://apps.apple.com/us/app/1979-revolution-a-cinematic-adventure-game/id1107015898

Αναφορές:

Όλα τα στιγμιότυπα οθόνης που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το μάθημα προέρχονται από το: **1979 Revolution:Black Friday**, **iNK Stories** (2016).

Afary, J. 1979 Iranian Revolution. britannica.com Ανακτήθηκε από https://www.britannica.com/event/Iranian-Revolution

Grosso, R. (2016, 16 Οκτωβρίου). Επανάσταση του 1979: Techraptor.net Ανακτήθηκε από https://techraptor.net/gaming/reviews/1979-revolution-black-friday-review-through-historic-lens.

Kirkpatrick, J. (2011, 11 Φεβρουαρίου). 1979 Revolution: e-ir.info Ανακτήθηκε από https://www.e-ir.info/2017/02/11/review-1979-revolution-black-friday.

Leri, M. (2018, 30 Ιουλίου). 1979 Revolution: gamerevolution.com Ανακτήθηκε από https://www.gamerevolution.com/review/412105-1979-revolution-black-friday-review-join-the-revolution

Tanner, N. (2016, 27 Μαΐου). 1979 Revolution: pixelkin.org Ανακτήθηκε από https://pixelkin.org/2016/10/27/1979-revolution-black-friday-review.

TehranTimes (2016, 17 Απριλίου). Το Ιράν σχεδιάζει να μπλοκάρει τους ιστότοπους που προσφέρουν την "1979 Revolution". Ανακτήθηκε από

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

https://www.tehrantimes.com/news/300689/Iran-plans-to-block-websites-offering-1979-Revolution.

Wolinsky, D. 1979 Revolution: Commonsensemedia.org. Ανακτήθηκε από https://www.commonsensemedia.org/game-reviews/1979-revolution-black-friday.

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