Θάψε με, αγάπη μου

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Βασικές γνώσεις σχετικά με τους πολέμους, τη μετανάστευση και τον εκτοπισμό ως συνέπεια των πολέμων
Μαθησιακοί στόχοι	Εκμάθηση διαφόρων όρων που σχετίζονται με τον εκτοπισμό: πρόσφυγες, αιτούντες άσυλο, εσωτερικά εκτοπισμένοι, μετανάστες Αναγνωρίζοντας τις προκλήσεις και τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες μέσα από την ιστορία ενός πρόσφυγα
Μαθήματα	Ιθαγένεια, Κοινωνικές Επιστήμες, Πολιτικές Επιστήμες
Προτεινόμενη ηλικία	15 - 18
Υλικό που απαιτείται	Υπολογιστές ή κινητά τηλεφωνα, το παιχνίδι Bury me, my Love
Διάρκεια ακολουθίας	40 λεπτά στην τάξη, 140 λεπτά εργασίας στο σπίτι
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική εργασία για το σπίτι (παιχνίδι και έρευνα) και ομαδική δραστηριότητα (συζήτηση στην τάξη)
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Ενσυναίσθηση, κριτική σκέψη, πολιτιστικές δεξιότητες
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	<20€ (4.99€)
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης	Μάθηση σχετικά με την αποκαλούμενη "προσφυγική κρίση" του 2015 και τις απαντήσεις στην κρίση

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

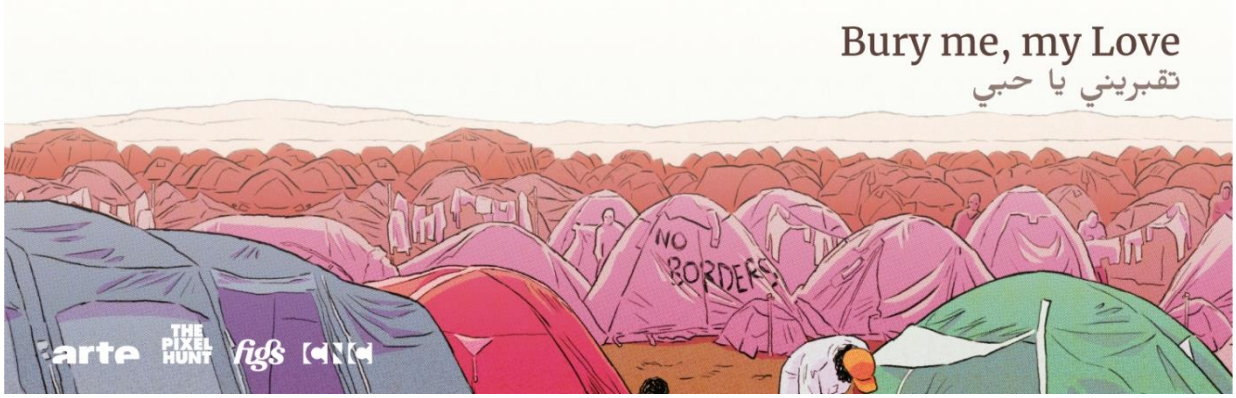
Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: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

Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Brothers Across Borders
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στα αγγλικά και σε 4 άλλες γλώσσες. Το παιχνίδι βασίζεται στους διαλόγους και την αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων, οπότε πριν αναθέσετε το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι, ελέγξτε εάν οι μαθητές σας κατανοούν επαρκώς το παιχνίδι. Μπορείτε να τους βοηθήσετε περαιτέρω σχετικά με τη γλώσσα.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

- **Βήμα 1: Εισαγωγή του παιχνιδιού στην τάξη (10 λεπτά)**

Να ληφθεί υπόψη: αυτό το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει συναισθηματική πρόκληση για τους μαθητές, ιδίως για τους μαθητές με μεταναστευτικό υπόβαθρο.



Σε αυτή την ακολουθία, οι μαθητές θα παίξουν το παιχνίδι Bury Me, My Love ("Enterre Moi, Mon Amour") για να μάθουν περισσότερα για τους πρόσφυγες, τον διεθνή

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

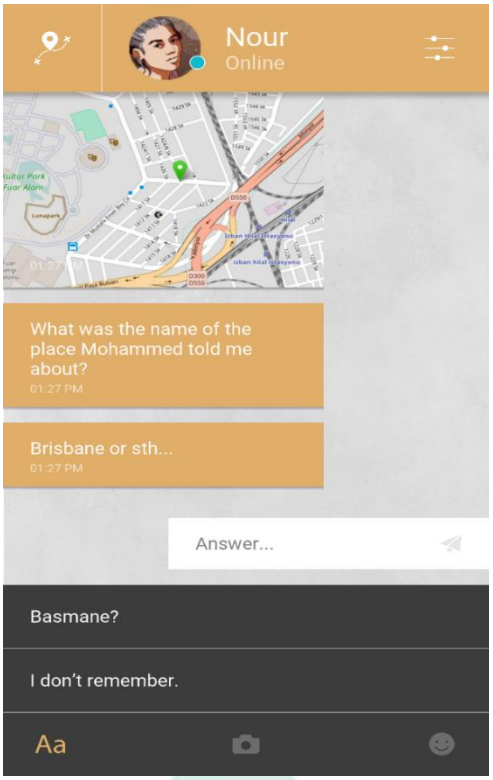
εκτοπισμό και να αναγνωρίσουν τις προκλήσεις και τα εμπόδια που μπορεί να αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες.

Το Bury Me, My Love μπορεί να περιγραφεί περισσότερο ως διαδραστικό μυθιστόρημα παρά ως παιχνίδι (Vincent, 2019), αλλά αυτό δεν αφαιρεί από το παιχνίδι την καταλληλοτητά του να χρησιμοποιηθεί για να κάνει τους ανθρώπους να καταλάβουν πώς είναι να τρέπεσαι σε φυγή λόγω του πολέμου, κάτι για το οποίο ακριβώς δημιουργήθηκε το παιχνίδι (Maurin, 2019). Το παιχνίδι βασίζεται στην αληθινή ιστορία της Dana, μιας Σύριας πρόσφυγα που βοήθησε στην ανάπτυξη του παιχνιδιού. Ο τίτλος του "Bury me, my love", σημαίνει "Φρόντισε τον εαυτό σου", "Μην τολμήσεις να πεθάνεις πριν από μένα". Το "Bury me, my love" αφηγείται την ιστορία ενός φανταστικού χαρακτήρα, μιας Σύριας με το όνομα Nour, η οποία παίρνει το δρόμο για τη Γερμανία με έναν αρκετά ασυνήθιστο τρόπο: ο παίκτης παίρνει το ρόλο του συζύγου της, του Majd, και λαμβάνει μηνύματα κειμένου από τη Nour σε πραγματικό χρόνο για αρκετές ημέρες. Καθώς το παιχνίδι καταργεί τα όρια μεταξύ μυθοπλασίας και καθημερινής ζωής (Annart et al., 2019), ο παίκτης αρχίζει να κατανοεί τους αγώνες που έχει να αντιμετωπίσει ένας πρόσφυγας.

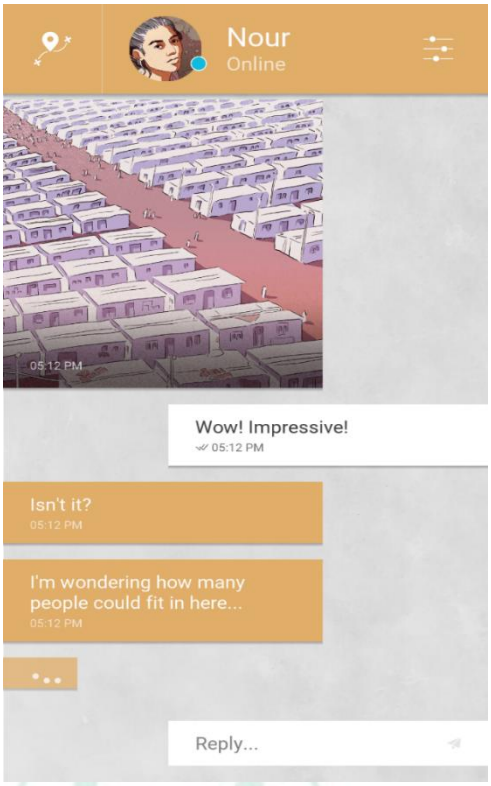
Με αυτό το παιχνίδι οι μαθητές θα κατανοήσουν καλύτερα την ατομική ιστορία των προσφύγων, την πολυπλοκότητα της κατάστασης και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ένας πρόσφυγας. Λόγω του μάλλον ιδιαίτερου παιχνιδιού του, προτείνουμε να αναθέσετε αυτό το παιχνίδι ως εργασία για το σπίτι.

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



Στιγμιότυπο 1. Πηγή: https://www.icomedia.eu/bury-me-my-love/



Στιγμιότυπο 2. Πηγή: https://www.icomedia.eu/bury-me-my-love/

Πώς να αποκτήσετε το παιχνίδι;

Μπορείτε να αποκτήσετε το παιχνίδι στο Steam, το App Store, το Google Play ή να αποκτήσετε πρόσβαση στο Prologue: https://burymemylove.arte.tv/prologue. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στα Αγγλικά, Γαλλικά, Ιταλικά, Γερμανικά και Ισπανικά.

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: Έρευνα (εργασία για το σπίτι, διάρκεια: 20 λεπτά)**

Πριν παίξετε το παιχνίδι, δώστε οδηγίες στους μαθητές σας να κάνουν κάποια έρευνα σχετικά με τη σημασία των διαφόρων όρων που σχετίζονται με τη εκτόπιση. Μπορούν να το κάνουν ελέγχοντας τον ιστότοπο της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες: https://www.unhcr.org/teaching-about-refugees.html#words ή αναζητώντας άλλους διαθέσιμους ορισμούς.

- Ποιος είναι πρόσφυγας;
- Ποιος είναι ο αιτών άσυλο;
- Ποιος είναι ένας εσωτερικά εκτοπισμένος;
- Ποιος είναι μετανάστης;
- Ποιος είναι χωρίς εθνικότητα;

Θα πρέπει να γράψουν τις απαντήσεις στις ερωτήσεις αυτές και να φέρουν τις σημειώσεις τους στην τάξη.

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: Παίζοντας το παιχνίδι (εργασία για το σπίτι, διάρκεια: 120 λεπτά)**

Μέσα από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα κατανοήσουν ποιοι είναι οι πρόσφυγες, τους πιθανούς λόγους για τους οποίους αναγκάζονται να εγκαταλείψουν τη χώρα τους και πόσο περίπλοκο μπορεί να είναι το ταξίδι τους.
Ακολουθούν ορισμένα σημεία που πρέπει να προσέξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

- Ποιος είναι ο κύριος χαρακτήρας;
- Από πού είναι η Nour;
- Γιατί αποφάσισε να εγκαταλείψει τη χώρα της;
- Μέσα από ποιες χώρες ή πόλεις ταξίδεψε;
- Πώς έφτασε στον τελικό της προορισμό;
- Ποιες ήταν οι προκλήσεις που αντιμετώπισε στην πορεία;
- Πώς τελειώνει η ιστορία;

Το παιχνίδι διαρκεί περίπου 2 ώρες για να ολοκληρωθεί, αλλά ο ακριβής χρόνος παιχνιδιού εξαρτάται από τις επιλογές που θα κάνουν οι μαθητές, καθώς υπάρχουν 19 διαφορετικές καταλήξεις.

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: Απολογισμός και συζήτηση (αίθουσα διδασκαλίας, διάρκεια: 30 λεπτά)**

Δεδομένου ότι αυτό το παιχνίδι μπορεί να έχει σημαντικό συναισθηματικό αντίκτυπο στους μαθητές, προτείνουμε να οργανώσετε μια συζήτηση μαζί με τους μαθητές για να τους επιτρέψετε να μοιραστούν όλες τις πτυχές της εμπειρίας τους. Μπορείτε να ξεκινήσετε τη συζήτηση ρωτώντας τους μαθητές για την αρχική τους έρευνα σχετικά με διάφορους όρους που σχετίζονται με την εκτόπιση. Αυτή τη στιγμή θα πρέπει επίσης να ελέγξετε αν κατανοούν τις διαφορές μεταξύ των κύριων όρων.

Μετά από αυτό, ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις εμπειρίες τους από το παιχνίδι. Δεδομένου ότι το παιχνίδι μπορεί να έχει διαφορετικές καταλήξεις, θα είναι ενδιαφέρον για τους άλλους μαθητές να ακούσουν ιστορίες από τους συμμαθητές τους και να μάθουν για άλλες πιθανές καταλήξεις. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα ίδια σημεία προσοχής στο Βήμα 3 για να καθοδηγήσετε τη συζήτηση. Ωστόσο, η συζήτηση δεν χρειάζεται να επικεντρωθεί αυστηρά στην ιστορία του παιχνιδιού, αλλά μάλλον στις προσωπικές εμπειρίες που είχε κάθε μαθητής κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

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, J., Gilson, G., Cornut, A., Michnik, G., Fenaert, M., Marquet, V., Plumel, D, Guquet, T., Bonvoisin, D., Culot, M., Ponsard, J.. (2019). Jeux vidéo et éducation, Ateliers de Pédagogie vidéoludique. FOr'J. https://www.quai10.be/projets-pedagogiques/gaming/

JVH - Jeux Vidéo et Histoire (Νοέμβριος, 29th ,2019). Play-Conférence : Enterre-moi mon amour. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=sPScK4IoF3E

Ύπατη Αρμοστεία των Ηνωμένων Εθνών για τους Πρόσφυγες (UNHCR) (n.d.) Teaching about Refugees. Οι λέξεις έχουν σημασία. UNHCR. https://www.unhcr.org/teaching-about-refugees.html#words

The Pixel Hunt, ARTE France, Figs (2017). Bury me, my Love. [Βιντεοπαιχνίδι]. PID Games.

Πηγές εικόνων: https://www.icomedia.eu/bury-me-my-love/

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