



***Upplevelse av händelser under andra världskriget: Slaget vid Dunkerque och livet i
"Secret Annexe"
– VEGA undervisningssekvens***



Ämne: Få insikter om andra världskriget och en få en känslomässig inblick i händelser som kriget förorsakade, genom att fördjupa sig i slaget vid Dunkerque (1940) och "vandra" genom "Secret Annexe", fristaden för familjen Frank, en förföljd judisk familj i ett nazistockuperat land.

Ämne(n): Historia och andra världskriget

Ålder/Årskurs: 14-15 år (3^e klass på gymnasiet) och/eller 17-18 år (3^e klass på gymnasiet)

Kort beskrivning av VR-spelet:

1) [Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience](#) :

"The Dunkirk VR Experience", i formatet av en 360-kortfilm, placerar åskådaren på stränderna i Dunkerque, omgivna av tyskarna på alla sidor väntar de på att bli räddade av en oorganiserad armada av fiskebåtar och kommersiella fartyg, befälhavda av Winston Churchill i ett sista försök att rädda den brittiska expeditionstyrkan. Filmen är inspirerad av slaget vid Dunkrik (26 maj till 4 juni 1940).



(Filmlängd: 4:37')

(Källa: <https://www.mettle.com/wp-content/uploads/Save-Every-Breath-Dunkirk-VR-34p9nx0h4gv32fxuurn3ls.jpg>)

2) Anne Frank House VR:

Under andra världskriget tvingades Anne Frank, en trettonårig judisk flicka och hennes familj att gömma sig för att undkomma förföljelse från nazisterna. I mer än två år skulle familjen Frank och fyra andra bo i det "hemliga annexet" till en gammal kontorsbyggnad i Amsterdam. De delade bördan av att leva gömda i trånga utrymmen med det ständiga hotet om att bli upptäckta. Anne Frank House VR erbjuder en unik och känslomässig inblick i dessa två år. Upplev det världsberömda "Secret Annexe" på ett aldrig tidigare skådat sätt. Res tillbaka till åren av andra världskriget och vandra genom rummen i annexet som inhyste åtta judar när de gömde sig för nazisterna. Fördjupa dig i Annes tankar när du vandrar genom varje verklighetstroget återskapat rum, tack vare VR, och ta reda på vad som hände med annexets modiga invånare.

(Upplevelsens längd: cirka 30 minuter speltid)



(Källa: <https://annefrankhousevr.com/>)

Introduktion till undervisningssekvensen:

I sekvensen får eleverna en översikt över de viktigaste historiska händelserna under andra världskriget, samtidigt som de, på ett uppslukande och interaktivt sätt genom VR-applikationer och 360-videor, upplever hur det är att vara en kombattant under kriget, såväl som en förföljd individ som överlever i Anne Franks tillflyktsort. Målet är att erbjuda en unik och minnesvärd upplevelse av andra världskrigets era och inspirera till värderingar av solidaritet, förståelse, fred och respekt för mänsklig värdighet, samtidigt som det ger en inblick i rädsla, förtvivlan, smärta och isolering.

Lärandemål:

Eleverna kan:

- Beskriva de viktigaste faktorerna som destabiliserade den rådande maktbalansen under perioden 1932 till 1940.
- Berätta om omständigheterna som ledde till att andra världskriget började.
- Jämföra skillnaderna mellan hur första världskriget och andra världskriget började.
- Få kunskap om omfattningen av mänskliga, materiella och ekonomiska förluster som ett resultat av andra världskriget.
- Förstå effekterna av andra världskriget på en moralisk nivå.
- Kommentera omständigheterna som ledde till förintelsen och berätta vilken inverkan sådana brott mot mänskligheten har för det kollektiva mänskliga minnet.

Ett urval av lärandemål från den cypriotiska läroplanen:

- Utvecklandet av en historisk tankeprocess och bildande av en historisk medvetenhet
- Att hålla eleverna motiverade för det historiska förflutna och bevarandet av det historiska minnet, i syfte att bilda aktiva och demokratiska medborgare
- Att närma sig historiska fakta på ett kritiskt, opartiskt och icke stereotypiskt sätt
- Att belysa flera tolkningar av det förflutna genom att närma sig och tolka historiska fakta och fenomen på olika sätt
- Att använda modern teknik på ett produktivt sätt för att studera och återberätta det historiska förflutna.

Formativ bedömning

Elevantal och omfattning (uppskattad tid / antal lektioner)

- 15-20 elever (3 elever per grupp)
- 7 x 45 minuter lektioner

Förberedelser (nödvändigt material och uppkopplingar):

1. Smarttelefoner med internetuppkoppling för YouTube-appen eller med nedladdning av videon "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience"
2. Cardboard VR
3. VR-glasögon med applikationen "Anne Frank House VR"
4. Kontrollera att internet fungerar
5. Samla information, för att introducera ämnet, och tillhörande material om: (videor, bilder osv.)
 - slaget vid Dunkerque
 - händelserna på 1930-talet som ledde till andra världskriget och viktiga ögonblick av kriget
 - förintelsen och historien om familjen Frank
6. Frågor i Mentimeter
7. Mall för tidsaxel över andra världskriget
8. Whiteboardtavla på Miro
9. Övningsblad till appen "Anne Frank House VR".

Innan sekvensen börjar (förberedande arbete för läraren):

Se videon "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" med VR CardBoard och läs om slaget vid Dunkerque FYI, videon behöver YouTube-appen för att spela i 360];

Läs texten: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

- Skapa de inledande frågorna på Mentimeter eller på ett blädderblock
- Skapa en mall för tidsaxeln över andra världskriget genom programmet Preceden
- Registrera dig på Miro och skapa en whiteboard för denna undervisningsdel
- Bekanta dig med appen "Anne Franks House VR" och lär dig hur man använder kontrollerna;
Se VR-trailern: https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-llc&t=8s&ab_channel=AnneFrankHouse
Se videon: https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnlq5xnM&t=721s&ab_channel=AndyThePlayer
- Se till att VR-glasögonen och kontrollerna är fulladdade
- Gör ett övningsblad till appen "Anne Frank House VR" och skriv ut ett tillräckligt antal kopior för att dela ut till eleverna
- Dela in eleverna i arbetsgrupper (grupper om 3 personer) och diskussionsgrupper (grupper om 5 personer)
- Förbered eleverna på den känslomässiga och psykologiska intensiteten i innehållet som kommer att ses. Informera dem om att de inte ska tveka att säga till om upplevelsen blir för överväldigande.

Undervisningssekvensen (antal lektioner):

Del 1 (två lektioner, 2 x 45 min)

Lektion 1 & 2

Förberedelser för läraren:

- Ta med tuschpennor för tankekartan eller förbered frågan "Vad vet du om andra världskriget? Vilka känslor väcker det?" på Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>.
- Tidslinje för historiska fakta:
 - Gratis mallar (endast registrering krävs): <https://www.preceden.com/>
 - Mall om andra världskriget: <https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>
- Skapa en whiteboard på Miro för denna undervisningsdel (endast anmälan krävs): <https://www.miro.com/>
- Se videon "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" på VR CardBoard och läs om slaget vid Dunkerque [FYI, videon behöver YouTube-appen för att spela i 360];
Läs texten: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

Lektion 1 & 2

- Läraren frågar eleverna vad de vet om andra världskriget och vilka känslor kriget väcker. En 20 minuters diskussion hålls om detta och läraren för anteckningar i form av en tankekarta. Alternativt kan läraren förbereda frågorna på Mentimeter och eleverna skriver in sina svar. Sammanfattning och diskussion utgående från svaren.
- Efter diskussionen och översikten över andra världskrigets viktiga händelser, ska eleverna kunna placera in de historiska händelserna på en tidslinje, endera på en färdig mall från Preceden-applikationen (<https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>) eller genom att skapa en egen tidslinje i appens gratisversion.
- Efteråt ber läraren eleverna att se den korta 360-videon: "Kan du efter att ha pratat om andra världskriget föreställa dig att vara med i ett slag själv?" Antingen före eller efter projiceringen av videon kan läraren berätta för eleverna om slaget vid Dunkerque (se länk under förberedelser).
- Eleverna diskuterar (i grupper om 5) de tankar och känslor som dyker upp efter att ha sett videon och gör anteckningar i Miro (en gratis whiteboard-app online)
En sammanfattning av videon följer där eleverna presenterar resultatet för klassen.

Sammanfattning och utvärdering med eleverna efter första delen:

- Hur går uppdraget och samarbetet?
- Förstår alla uppdraget och vet vad de ska göra?
- Hur kände du när du upplevde slaget vid Dunkerque?
- Vad känner du nu när du tänker på andra världskriget?
- Fick alla elever möjlighet att uppleva 360-videon och delta i aktiviteterna?

Del 2 (tre lektioner x 40-45 minuter):

Lektion 3-5:

Förberedelser för läraren:

- Ta med VR-glasögonen och kontrollera att de är laddade
- Sänd VR-glasögonen till en dator och projektorn
- Läs in dig på Anne Frank och judeförföljelsen

Vem var Anne Frank? <https://www.annefrank.org/en/anne-frank/who-was-anne-frank/>

Förintelsen: <https://www.theholocaustexplained.org/>

<https://www.britannica.com/event/Holocaust>

- Ha trailern för Anne Franks hus VR-app tillgänglig för visning
- Gör ett övningsblad till appen "Anne Frank House VR" och skriv ut ett tillräckligt antal kopior för att dela ut till eleverna.

Lektion 3-5:

- Läraren introducerar VR-glasögonen och förklarar vad Anne Frank House VR är (se trailer)
- Läraren presenterar och sammanfattar det historiska sammanhanget kring Anne Franks berättelse och själva berättelsen om familjen Frank. Efter detta delar läraren ut ett relevant övningsblad med följande frågor:
 - 1) Analysera de historiska och politiska omständigheterna som tvingade den judiska gemenskapen att leva i förföljelse och räds
 - 2) Presentera levnadsvillkoren i annexet

3) Beskriv dina personliga känslor och tankar som dök upp genom VR-upplevelsen.

- Eleverna får veta hur glasögonen och kontrollerna fungerar
- Eleverna provar kontrollernas funktioner turvis (Sänd VR glasögonen till datorer så att de andra eleverna också kan se)
- När eleverna förstår de grundläggande funktionerna kan de i tur och ordning börja utforska huset. När en elev använder VR glasögonen, gör de andra anteckningar för att kunna svara på frågorna på övningsbladet
- Efter att alla elever har gått igenom huset samlas diskussionsgrupperna och diskuterar sina intryck från VR-upplevelsen genom att svara på frågorna på övningsbladet.
- Resultaten av denna diskussion analyseras vidare med hela klassen med hjälp av frågor från läraren.
- Innan lektionen avslutas ger eleverna synpunkter på VR upplevelsen
- Som en övning inför de kommande lektionerna kommer eleverna i sina arbetsgrupper att behöva förbereda en presentation i formatet video/ PowerPoint/ teaterpjäs osv., där de ska ta reda på och presentera olika brott mot mänskligheten som ägde rum under andra världskriget (getton, koncentrationsläger, användningen av giftiga gaser, införandet av massförstörelsevapen, massmord mm) och andra världskrigets totala inverkan (i termer av mänsklig och materiell förlust).
- Beroende på antalet elever och grupper kan presentationerna sträcka sig från 10 minuter (om 5+ grupper) eller 15 minuter (om 4 eller färre grupper).

Sammanfattning och utvärdering med eleverna:

- Hurupplevde du Anne Frank House VR-appen? Vad gillade du mest och vad minst?
- Var VR-appen lätt att använda eller stötte du på några problem?
- Tror du att du skulle ha klarat av att vara i Annes situation i två år i annexet?
- Har du lärt dig något genom denna erfarenhet?

Del 3 (två lektioner x 45 minuter):

Lektion 6 & 7:

Förberedelser för läraren:

Se till att det finns internetanslutning, en dator och projektor tillgänglig Om ytterligare utrustning eller rekvisita krävs bör eleverna prata med läraren i förväg.

Lektion 6 & 7

- Varje arbetsgrupp håller sin presentation. Klasskamraterna kan ställa följdfrågor.
- Läraren och klasskamraterna utvärderar varje grupps arbete och presentationerna avslutas med en sammanfattning.

Sammanfattning och utvärdering med eleverna:

- Hur upplevde du samarbetet i din grupp?
- Ser du någon förändring i din initiala förståelse av andra världskriget och känslorna relaterade till det?
- Om du kunde ändra ett historiskt ögonblick av andra världskriget, vilket skulle det vara och varför?
- Hur upplevde du lärande genom VR?
- Finns det något du skulle vilja ändra i denna undervisningssekvens?