



Anne Frank WW2 – VEGA Undervisningssekvens

Ämne: Besök Anne Franks hus och få en insikt och förståelse för hennes fångenskap under andra världskriget

Ämne(n): Samhällsvetenskap och litteratur

Ålder/Betyg: 14+/Betyg 9+

Introduktion till scenariot (*inkl. möjliga tillämpningar, alternativ, risker och möjliga utmaningar*)

Lärandemål:

- förstå orsakerna bakom och konsekvenserna av andra världskriget
- få en förståelse för Anne Franks liv
- uppleva empati gentemot människor i nöd
- se och uppleva familjen Franks begränsade utrymmen

Kort beskrivning av spelet: Anne Frank House är en VR-upplevelse som låter dig besöka Anne Franks hus där hennes familj dögömde sig för nazisterna under andra världskriget.

Läroplan:

Eleven ska:

- Visa sin förståelse för vikten av att respektera sig själv och andra, mänskliga rättigheter, social rättvisa, jämlikhet och vördnad för det mänskliga livet.
- Visa sin kunskap och kritiska syn på perioder, händelser, personer, kulturella relationer och utvecklingsförlopp i olika tider;
- Se hur historien har påverkats av miljöfrågor och sociala system, sociala rörelser och politiska ideologier, medvetna avsikter och sammanträffanden
- Läs, tolka, utvärdera och reflektera över mångsidig litteratur och förstå litteraturens värde.

[Formativ bedömning](#)

Antal elever: Varaktighet (beräknad tid/antal lektioner):

20.

Förkunskaper (nödvändigt material och uppkopplingar):

- VR-glasögon med appen Anne Franks hus virtuella upplevelse
- Kontrollera att internet fungerar
- Material och diskussioner under lektionen för att eleverna ska erhålla viktig kunskap omämnet
- Ett avsnitt ur Anne Franks dagbok
- Datorer/Ipads

Innan programmet börjar (förberedande arbete för lärare):

- Bekanta dig med appen Anne Frank hus i VR-glasögonen
- Bekanta dig med Anne Franks hus hemsida www.annefrank.org där du kan få information som kan användas i klassen.
- Se till att VR-glasögon är laddade före användning.
- Samla material om andra världskriget.
- Bestäm vilket avsnitt från Anne Franks dagbok som ska användas.
- Skapa uppgifter i Google Classroom och dela med klassen.
- Gör grupper med elever, 3-4 i varje grupp.

Huvuddelen av scenariot (antal lektioner):

Del 1 (två lektioner, 2 x 60 min)

Lektion 1 & 2

- Förklara uppdraget för eleverna.
- Presentera andra världskrigets historia, bakgrund, utveckling och konsekvenser.
- Motivera och inspirera eleverna med videor, bilder, korta berättelser och diskussioner.
- Eleverna arbetar i små grupper i slutet av varje lektion och ger en muntlig summering över det stoff som tagits upp under lektionen.

Del 2 (fem lektioner, 5 x 60 min)

Lektion 3, 4, 5 & 6

Eleverna delas in i grupper på 3-4

Detta är stationer där varje grupp tar upp ett ämne på varje lektion, 5 ämnen betyder 5 lektioner.

1. Läser ett avsnitt ur Anne Franks dagbok.

Eleverna får ett avsnitt från Anne Franks dagbok (kanske 2 olika avsnitt där grupper på 4 delas upp i 2 grupper). Eleverna läser avsnittet och anteckningar de tankar som dyker upp. De två grupperna presenterar sedan avsnitten för varandra och diskuterar händelserna. Det kan vara bra för läraren att förbereda några frågor som kan vägleda eleverna under diskussionerna

2. Res genom Anne Franks hus i VR-glasögon.

Eleven besöker Anne Franks hus med VR-glasögon och väljer *story mode*. Först går eleven genom hela berättelsen och in i alla rum som hen guidas in i. Därefter bör eleven göra anteckningar eller skissa några teckningar av vad hen sett. Från inlämningsanvisningarna i Classroom vet eleven att dessa anteckningar eller skisser behövs för den avslutande delen av projektet. Eleven fortsätter med VR glasögonen och väljer nu *tour mode* för att reflektera över det hen tidigare sett. Eleven behöver inte nödvändigtvis lyssna på berättelsen igen, om hen inte vill och har tid att göra det. Slutligen kompletterar eleven sina anteckningar eller skisser efter behov.

3. Sök information om koncentrationslägren.

Eleverna hänvisas till användbara webbsidor och videor för att starta upp sitt arbete. Eleverna informeras om att Anne Frank först var fånge i Auschwitz men dog i Bergen Belsen. Eleverna ger en muntlig rapport i slutet av lektionen.

4. Ett spel på Anne Franks hus webbsida <https://www.annefrank.org/en/education/> (på engelska)

Eleverna går igenom spelet *Fair Play* där de ska ta med jämna mellanrum ska ta ställning till olika ageranden och beteenden som kan vara diskriminerande. Eleverna kommer att behöva minst 10 minuter i slutet av lektionen för att lämna in antingen en skriftlig sammanfattning av spelet, en ljudfil eller en video i Classroom. Där ska de redovisa vad de upplevt under spelet.

5. Videor om antisemitism, rasism och diskriminering på Anne Franks hus webbsida <https://www.annefrank.org/en/education/product/33/stories-that-move/> (på engelska)

Korta filmer och uppgifter som eleverna ska ta ställning till. Eleverna ska berätta om sinasvar efter varje video och diskutera varför de kanske skiljer sig från varandra. Här kan eleverna arbeta 2 och 2 tillsammans.

Del 3 (tre lektioner 3 x 60 mín).

Lärförberedelser

- Se till att eleverna har tillgång till en slöjdsal eller en bildkonstsal och nödvändigt material
- Påminn eleverna om inlämningsanvisningarna på Classroom

Lektion 7, 8 & 9

Eleverna ska skapa en kopia av Anne Franks lägenhet. Det kan vara en del av lägenheten eller hela. Eleverna bör ha två och en halv lektion för att bygga/skapa kopian av lägenheten. De sista 30 minuterna reserveras för presentation.

Lärare utvärderar

- Elevarbete och deltagande under uppgiften
- Diskussioner
- Material som lämnas in i Classroom
- Elevernas kreativa skapande
- Presentation