



Doświadczenie aspektów II wojny światowej: Bitwa o Dunkierkę i życie w "tajnym aneksie"

- Scenariusz zajęć dydaktycznych w systemie VEGA

Temat: Zdobyć wiedzy na temat II wojny światowej i poznanie wielu tragedii spowodowanych bitwą o Dunkierkę (1940) oraz "spacer" po "tajnym aneksie" - schronieniu rodziny Franków, prześladowanej rodziny żydowskiej w okupowanym przez nazistów kraju.

Przedmiot(-y): Historia i II wojna światowa

Wiek/klasa: 14-15 lat (trzecia klasa gimnazjum) i/lub 17-18 lat (trzecia klasa szkoły średniej)

Krótki opis gier VR w tym scenariuszu:

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

"The Dunkirk VR Experience", w formacie krótkometrażowego filmu 360, przenosi widzów na plażę Dunkierki, otoczone ze wszystkich stron przez Niemców i czekające na ratunek ze strony armady kutrów rybackich i statków handlowych, zarekwirowanych przez Winstona Churchilla w ramach ostatniej deski ratunku dla Brytyjskich Sił Ekspedycyjnych. Film ten jest inspirowany bitwą o Dunkierkę (26 maja - 4 czerwca 1940 r.).

(Czas trwania filmu: 4:37')



(Źródło: <https://www.mettle.com/wp-content/uploads/Save-Every-Breath-Dunkirk-VR-34p9nx0h4gv32fxuumn3ls.jpg>)

2) **Anne Frank House VR:**

Podczas II wojny światowej Anna Frank, trzynastoletnia żydowska dziewczynka i jej rodzina musieli się ukrywać, aby uniknąć prześladowań ze strony nazistów. Przez ponad dwa lata Frankowie wraz z czterema innymi osobami mieszkali w "tajnym aneksie" starego biurowca w Amsterdamie, dzieląc ciężar życia w ukryciu w ciasnych pomieszczeniach, w ciągłym zagrożeniu odkryciem. Anne Frank House VR oferuje unikalny i emocjonalny wgląd w te dwa lata. Poznaj słynny na całym świecie Secret Annex w niespotykany dotąd sposób. Cofnij się w czasie do lat II wojny światowej i przemierzaj pokoje w aneksie, w którym grupa 8 Żydów ukrywała się przed nazistami. Zanurz się w myślach Anny, przemierzając każdy wiernie odtworzony pokój, dzięki mocy VR, i dowiedz się, co stało się z odważnymi mieszkańcami Aneksu.

(Czas trwania doświadczenia: około 30 minut gry)



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

Wprowadzenie do scenariusza:

W scenariuszu uczniowie zapoznają się z najważniejszymi wydarzeniami historycznymi II wojny światowej, jednocześnie doświadczając je w sposób interaktywny i wciągający, dzięki aplikacjom VR i filmom 360, jak to jest być uczestnikiem walk w czasie wojny, a także prześladowaną osobą, która przeżyła w schronieniu Anny Frank. Celem jest zaoferowanie wyjątkowego i niezapomnianego doświadczenia z czasów II wojny światowej oraz zainspirowanie do wyznawania wartości takich jak solidarność, zrozumienie, pokój i poszanowanie godności ludzkiej, a jednocześnie pokazanie strachu, rozpacz, bólu i izolacji.

Efekty uczenia się:

Uczniowie potrafią:

- Opisać najważniejsze czynniki, które zdestabilizowały istniejącą równowagę sił w latach 1932-1940.
- Opowiedzieć o okolicznościach, które doprowadziły do wybuchu II wojny światowej.
- Porównać różnice między początkiem I i II wojny światowej.
- Zdobyć wiedzę o rozmiarach strat ludzkich, materialnych i pieniężnych poniesionych w wyniku II wojny światowej.
- Zrozumieć wpływ II wojny światowej na płaszczyźnie moralnej.
- Skomentować okoliczności, które doprowadziły do Shoah, i opowiedzieć o wpływie tych zbrodni przeciwko ludzkości na zbiorową pamięć ludzkości.

Wybór efektów uczenia się z cypryjskiego programu nauczania:

- Kultywowanie historycznego procesu myślowego i kształtowanie świadomości historycznej;
- Utrzymywanie motywacji uczniów do poznawania przeszłości historycznej i zachowania pamięci historycznej w celu kształtowania aktywnych i demokratycznych obywateli;
- Podejście do faktów historycznych w sposób krytyczny, bezstronny i wolny od stereotypów;
- Poznanie wielu interpretacji przeszłości poprzez różne sposoby podejścia do faktów i zjawisk historycznych oraz ich interpretowania;
- Wykorzystanie nowoczesnych technologii w sposób produktywny do badania i opowiadania o przeszłości historycznej.

Liczba uczniów: 15-20 (3 uczniów w grupie)

Czas trwania: 7 lekcji po 40-45 min każda

Wymagania wstępne:

1. Smartfony z połączeniem internetowym z aplikacją YouTube lub po pobraniu filmu "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience".
2. Cardboard VR
3. Okulary VR z aplikacją "Anne Frank's House VR".
4. Sprawdź, czy działa Internet
5. Zbierz informacje, aby zapoznać uczniów z tematem i materiałami towarzyszącymi (filmy, zdjęcia itp.):
 - Badania nad bitwą o Dunkierkę
 - Badania nad wydarzeniami z lat 30. XX wieku, które doprowadziły do wybuchu II wojny światowej oraz nad kluczowymi momentami tej wojny
 - Badania nad Holokaustem i historią rodziny Franków
6. Pytania dotyczące Mentimetru;
7. Szablon dla osi czasu II wojny światowej
8. Biała tablica na Miro
9. Karta ćwiczeń na temat aplikacji "Anne Frank House VR".

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze dla nauczyciela):

- Obejrzyj film "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" na VR CardBoard i zapoznaj się z informacjami o bitwie pod Dunkierką [Uwaga: film wymaga aplikacji YouTube do odtwarzania w trybie 360];
Przeczytaj tekst: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>
- Przygotuj pytania wprowadzające na Mentimetrze lub na flipcharcie.
- Znajdź szablon dla osi czasu II wojny światowej w Preceden.
- Zarejestruj się na Miro i utwórz tablicę dla tej sesji.
- Zapoznaj się z aplikacją "Anne Frank's House VR" i naucz się obsługiwać kontrolery;
Obejrzyj zwiastun VR: https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-lIc&t=8s&ab_channel=AnneFrankHouse
Obejrzyj film: https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnlq5xnM&t=721s&ab_channel=AndyThePlayer
- Upewnij się, że okulary VR i piloty są w pełni naładowane;
- Utwórz arkusz ćwiczeń w aplikacji "Anne Frank House VR" i wydrukuj odpowiednią liczbę kopii, aby rozdać je uczniom;

- Podziel uczniów na grupy robocze (z wyposażeniem; do 3 osób) i grupy dyskusyjne (do 5 osób);
- Przygotuj uczniów emocjonalnie i psychicznie na intensywność treści, które będą oglądać. Poinformuj ich, że jeśli podczas oglądania będą potrzebowali wsparcia, nie powinni zwlekać z pytaniem.

Główna część scenariusza:

Część pierwsza (2 lekcje po 40-45 minut):

Lekcje 1 i 2:

Przygotowania:

- Przenieś flamastry do wordcloud lub przygotuj pytanie: "Co wiesz o II wojnie światowej?; Jakie emocje wywołuje?" na Mentimetrze: <https://www.mentimeter.com/>.
- Oś czasu dla faktów historycznych:
 Bezpłatne szablony (wymagana jest tylko rejestracja): <https://www.preceden.com/>
 Szablon dotyczący II wojny światowej: <https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>
- Utwórz tablicę na Miro na potrzeby tej sesji (wymagana jest tylko rejestracja): <https://www.miro.com/>
- Obejrzyj film "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" na VR CardBoard i zapoznaj się z informacjami o bitwie pod Dunkierką [Uwaga: do odtworzenia filmu w 360 potrzebna jest aplikacja YouTube];
Przeczytaj tekst: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

Sesje szkoleniowe:

- Nauczyciel pyta uczniów, co wiedzą o II wojnie światowej i jakie emocje wywołuje. Prowadzący przeprowadza 20-minutową dyskusję na ten temat, a następnie robi notatki w formie chmury słów (offline). Nauczyciel może też przygotować pytanie na Mentimetrze, uczniowie zapisują swoje odpowiedzi na tablicy, a następnie przeprowadza dyskusję, aby przedstawić wyniki.
- Po dyskusji i przedstawieniu przez nauczyciela najważniejszych momentów i wydarzeń II wojny światowej uczniowie mają za zadanie uporządkować fakty historyczne związane z II wojną światową, korzystając z gotowego szablonu przygotowanego przez aplikację Preceden (<https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>) lub tworząc własną oś czasu w bezpłatnej wersji aplikacji.
- Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby obejrżeli krótki film 360: "Czy po rozmowie o II wojnie światowej moglibyście sobie wyobrazić, że sami braliście udział w bitwie?". Przed lub po wyświetleniu filmu nauczyciel może przekazać uczniom informacje na temat bitwy pod Dunkierką (patrz link w przygotowaniu).
- Uczniowie omawiają w pięcioosobowych grupach swoje myśli i emocje pojawiające się podczas oglądania filmu i robią notatki za pomocą Miro (bezpłatnej aplikacji internetowej do obsługi tablicy). Następnie uczniowie przedstawiają wyniki swojej dyskusji na forum.

Podsumowanie:

- Jak przebiega przydzielanie zadań i współpraca?
- Czy wszyscy rozumieją zadanie i wiedzą, co mają robić?
- Jakie uczucia towarzyszyły Ci podczas przeżywania bitwy pod Dunkierką?
- Co teraz przychodzi Ci na myśl, gdy myślisz o II wojnie światowej?
- Czy wszyscy uczniowie mieli możliwość obejrzenia filmu 360 i wzięcia udziału w zajęciach?

Część druga (3 lekcje po 40-45 minut):

Lekcje 3-5:

Przygotowanie:

- Przynieś okulary VR i sprawdź, czy są naładowane
- Podłączenie okularów VR do komputera i projektora
- Zbadanie historii Anny Frank i kontekstu historycznego
 - Kim była Anna Frank? <https://www.annefrank.org/en/anne-frank/who-was-anne-frank/>
 - Shoah: <https://www.theholocaustexplained.org/>
<https://www.britannica.com/event/Holocaust>
- Udostępnienie do obejrzenia zwiastuna aplikacji VR Domu Anny Frank
- Utwórz arkusz ćwiczeń w aplikacji "Anne Frank House VR" i wydrukuj odpowiednią liczbę kopii, aby rozdać je uczniom.

Sesje szkoleniowe:

- Edukator przedstawia okulary VR i wyjaśnia, czym jest Dom Anny Frank VR (obejrzyj zwiastun).
- Nauczyciel przedstawia krótkie podsumowanie kontekstu historycznego otaczającego historię Anny Frank oraz historię samej rodziny Franków. Następnie rozdaje uczestnikom arkusz ćwiczeń zawierający poniższe pytania:
 - 1) Przeanalizuj okoliczności historyczne i polityczne, które sprawiły, że społeczność żydowska żyła w prześladowaniach i strachu;
 - 2) Przedstaw warunki życia w tym schronie;
 - 3) Opisz swoje osobiste emocje i przemyślenia, które pojawiły się w trakcie doświadczenia VR.
- Uczniowie dowiadują się, jak działają okulary i kontrolery
- Uczniowie po kolei wypróbują funkcje kontrolerów (wyświetl VR na ekranie komputerów, aby pozostali uczniowie mogli obserwować).

- Gdy uczniowie zorientują się, jak działają podstawowe funkcje, mogą zacząć zwiedzać dom po kolei. Gdy jeden uczeń pozna VR, pozostali robią notatki, aby odpowiedzieć na pytania z arkusza ćwiczeń.
 - Po tym, jak wszyscy uczniowie przejdą przez dom, grupy dyskusyjne zbierają się i omawiają swoje wrażenia z doświadczenia VR, odpowiadając na pytania zawarte w arkuszu ćwiczeń.
 - Wyniki tej dyskusji są dalej analizowane na forum, także poprzez pytania podsumowujące zadawane przez prowadzącego zajęcia.
 - Przed zakończeniem zajęć uczniowie wypowiadają się na temat tego, jak im się podobały sesje z wykorzystaniem VR.
 - W ramach ćwiczenia na następne sesje uczniowie w swoich grupach roboczych będą musieli przygotować prezentację w formie filmu wideo/ PowerPointa/ sztuki teatralnej itp., w której zbadają i przedstawią różne zbrodnie przeciwko ludzkości, które miały miejsce podczas II wojny światowej (m.in. getta, obozy koncentracyjne, użycie trującego gazu, wprowadzenie broni masowego rażenia, masowe zabójstwa), oraz ogólne skutki II wojny światowej (pod względem strat ludzkich i materialnych).
- W zależności od liczby uczniów i grup, czas trwania prezentacji może wynosić od 10 minut (w przypadku grup liczących ponad 5 osób) do 15 minut (w przypadku grup liczących 4 lub mniej osób).

Podsumowanie:

- Jak Ci się podobała aplikacja Anne Frank House VR? Co podobało Ci się najbardziej, a co najmniej?
- Czy nawigacja w aplikacji VR była łatwa, czy napotkano jakieś problemy?
- Czy uważasz, że mógłbyś być na miejscu Anny przez 2 lata w Aneksie?
- Czy możesz wymienić jedną lekcję, którą wyniosłeś z tego doświadczenia?

Część trzecia (2 lekcje po 40-45 minut):

Lekcje 6 i 7:

Przygotowania:

- Upewnij się, że w sali jest dostęp do Internetu, komputer i projektor. W przypadku, gdy potrzebny jest dodatkowy sprzęt lub rekwizyty, uczniowie powinni wcześniej porozmawiać z nauczycielem.

Sesje szkoleniowe:

- Prowadzący zaprasza każdą grupę roboczą do przedstawienia swojej prezentacji. Uczniowie mogą zadawać pytania uzupełniające.
- Prowadzący oraz inni uczniowie oceniają pracę każdej grupy, a prezentacje kończą się podsumowaniem na forum.

Podsumowanie:

- Jak układała się współpraca między waszymi grupami?
- Czy zauważyłeś jakąś zmianę w początkowym rozumieniu II wojny światowej i związanych z nią emocji?
- Gdybyś mógł zmienić jeden z historycznych momentów II wojny światowej, który by to był i dlaczego?
- Jak oceniasz naukę poprzez VR i doświadczenia immersyjne?
- Czy jest coś, co byś zmienił w tych sesjach?