



Anne Frank WW2 – VEGA-opetuskenaario

Aihe: Vieraile Anne Frankin talossa ja hanki käsitys ja ymmärrys hänen elämästään toisen maailmansodan aikana.

Aihe(t): Yhteiskuntatieteet ja kirjallisuus

Ikä / Luokka: 14+/Luokka 9+

Johdatus skenaarioon (*sis. mahdolliset sovellukset, vaihtoehdot, riskit ja mahdolliset haasteet*)

Oppimistulokset:

- toisen maailmansodan syyt ja seuraukset
- oppia ymmärtämään Anne Frankin elämänkokemusta
- empatiaa hädässä olevia ihmisiä kohtaan
- nähdä ja kokea Frankin perheen suljetut tilat

Pelin lyhyt kuvaus: *Anne Frank House* on VR-elämys, jonka avulla voit vieraillla Anne Frankin talossa, jossa hänen perheensä piiloutui natseilta toisessa maailmansodassa.

Opetussuunnitelma:

Opiskelija osaa:

- Osoittaa ymmärryksensä itsensä ja muiden kunnioittamisen tärkeydestä, ihmisoikeuksista, sosiaalisesta oikeudenmukaisuudesta, tasa-arvosta ja pyhästä ihmiselämästä.
- Hankkia, hyödyntää, reflektoida ja arvioida kulttuuri- ja sosiaaliasioita koskevaa tietoa, jotka esiintyvät luennoissa, keskusteluissa, teksteissä ja visuaalisissa esityksissä.
- Osoittaa tietämyksensä ja kriittisen näkemyksensä ajanjaksoista, tapahtumista, henkilöistä, kulttuurisuhteista ja kehityksen kulusta eri aikoina; joihin viitataan yhteiskunnallisessa keskustelussa.
- Katso kuinka historiaan ovat vaikuttaneet ympäristöasiat ja yhteiskuntajärjestelmät, yhteiskunnalliset liikkeet ja poliittiset ideologiat, tahalliset aiomukset ja sattumukset.
- Lukea, tulkita, arvioida ja reflektoida monipuolista kirjallisuutta ja ymmärtää kirjallisuuden arvo.

[Formatiivinen arviointi](#)

Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntimäärä):

20.

Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):

- VR-lasit Anne Frank Housen virtuaalikokemuksella
- Tarkista, että Internet toimii
- Materiaali ja keskustelut tunnilla tarvittavien tietojen saamiseksi
- Osio Anne Frankin päiväkirjasta
- Tietokoneet/iPadit

Ennen ohjelman alkua (valmentava työ opettajalle):

- Opiskelu Anne Frank talo VR-laseissa.
- Anne Frank Housen verkkosivuilla www.annefrank.org olevaa tutkimusmateriaalia, jota voidaan käyttää luokassa.
- Varmista, että VR-lasit on ladattu ennen käyttöä.
- Järjestä materiaalia toisesta maailmansodasta.
- Päätä, mitä osaa Anne Frankin päiväkirjasta tulisi käyttää.
- Luo tehtäviä ja ohjeita Google Classroomissa ja jaa ne luokan kanssa.
- Tee oppilasryhmiä, 3-4 jokaisessa ryhmässä.

Pääosa skenaariosta (tuntien määrä):

Ensimmäinen osa (2 oppituntia, 2x60 min)

Oppitunti 1 & 2

- Selitä tehtävä opiskelijoille.
- Esittele toisen maailmansodan historiaa, taustaa, kehitystä ja seurauksia.
- Käytä erilaisia motivoijia, kuten videoita, kuvia, lyhyitä luentoja ja keskusteluja.
- Oppilaat työskentelevät pienryhmissä jokaisen oppitunnin lopussa ja antavat suullisen yleiskatsauksen oppitunnin materiaalista.

Osa 2 (5 oppituntia 5x60 min)

Oppitunnit 3, 4, 5 & 6

Oppilaat jaetaan ryhmiin. Jos oppilaita on 20, tarvitaan 4 hengen ryhmät, eli 5 VR-lasiparia.

Tämä on ympyrä, jossa jokainen ryhmä käsittelee yhden aiheen kullakin oppitunnilla, 5 eri aihetta tarkoittaa 5 oppituntia.

1. Lukee osion Anne Frankin päiväkirjasta.

Oppilaat saavat osan Anne Frankin päiväkirjasta, ehkä 2 eri osiota, joissa neljän hengen ryhmä jaetaan kahteen ryhmään. Oppilaat lukevat osion ja tekevät muistiinpanoja nousevista ajatuksista. Sitten kaksi ryhmää esittelevät osiot toisilleen ja keskustelevat tapahtumista. Opettajan voi olla hyvä valmistella kysymyksiä, jotka voivat ohjata oppilaita keskustelujen aikana.

2. Matkusta Anne Frankin talon läpi VR-laseissa.

Opiskelija astuu Anne Frankin taloon VR-lasien läpi ja valitsee tarinatilän. Ensin hän kävelee koko kertomuksen läpi ja kaikkiin huoneisiin, joihin hänet ohjataan. Sen jälkeen oppilasta tulee rohkaista tekemään muistiinpanoja tai piirtämään joitain piirustuksia näkemästään. Classroomin tehtävöohjeista opiskelijan tulee tietää, että näitä tietoja tarvitaan projektin loppuosassa. Opiskelija palaa sitten sovellukseen ja valitsee nyt kiertomatkatilan tarkistaakseen aiemmin näkemäänsä. Hänen ei välttämättä tarvitse kuunnella kertomusta uudelleen, ellei hän halua ja hänellä on aikaa tehdä niin. Lopuksi hän lisää muistiinpanojaan tai luonnoksiaan tarpeen mukaan.

3. Hanki tietoa keskitysleireistä.

Opiskelijat ohjataan hyödyllisille web-sivuille ja videoille, joilla he voivat aloittaa työnsä. Heille voidaan kertoa, että Anne Frank oli ensin vankina Auschwitzissa, mutta kuoli Bergenin Belzenissä. Suullinen raportti oppitunnin lopussa.

4. Peli Anne Frankin talon verkkosivulla <https://www.annefrank.org/en/education/>

Oppilaat käyvät läpi pelin, jossa heidän on otettava kantaa esimerkiksi ihmisten käyttäytymiseen ja syrjintään. Oppilaat tarvitsevat vähintään 10 minuuttia oppitunnin lopussa toimittaakseen joko kirjallisen yhteenvedon, äänitiedoston tai videon Classroomissa. Siellä heidän tulee esittää pelin aikana kokemansa, erilaiset mielipiteet.

5. Videoita antisemitismistä, rasismista ja syrjinnästä Anne Frankin talon verkkosivuilla <https://www.annefrank.org/en/education/product/33/stories-that-move/>

Lyhyitä videoita ja tehtäviä, joissa opiskelijoiden on otettava kantaa. Tehtävän tulee sisältää se, että oppilaiden tulee keskustella vastauksistaan ja siitä, miksi ne saattavat erota toisistaan, jokaisen videon jälkeen. Täällä opiskelijat voivat työskennellä 2 ja 2 yhdessä.

Osa 3 (3 oppituntia 3x60 min).

Opettajan valmistelu

- Varmista, että oppilailla on pääsy käsityö- ja taideluokkahuoneisiin ja materiaaliin
- Muistuta oppilaita luokkahuoneiden omasta aiheesta (katso 5 kohta yllä).

7, 8 ja 9

Oppilaat tekevät jäljennöksen Anne Frankin asunnosta. Se voi olla osa asuntoa tai koko asunto. Heitä tulisi myös kannustaa lisäämään luovia versioita muista aiempien oppituntien osista. Oppilailla tulee olla 2 ja puoli oppituntia replikan valmistelemiseen, viimeiset 30 minuuttia ovat esittelyä varten.

Opettaja arvioi

- Oppilaiden työtä ja osallistumista tehtävän aikana
- Keskustelut
- Luokassa luovutettu materiaali
- Replika ja luova työ
- Esittely