



Upplifðu hliðar seinni heimsstyrjaldarinnar: Orrustan við Dunkerque og lífið í "Secret Annex" – VEGA Kennsluáætlun

Efni: Að öðlast innsýn í seinni heimsstyrjöldina og fá tilfinningu fyrir þeim fjölmörgu voðaverkum sem orsökuðust af orustunni við Dunkerque (1940) og „ganga“ í gegnum „Secret Annex“, athvarf Frank's, ofsóttarar gyðingafjölskyldu í hernumdu landi nasista.

Viðfangsefni: Saga og seinni heimstyrjöldin

Aldur / bekkur: 14-18 ára / unglingastig og framhaldsskóli

Short description of the VR games in this scenario:

1) [DUNKIRK 360 upplifun:](#)

"The Dunkirk VR Experience", í sniði 360 stuttmynda, fer með áhorfendur á strendur Dunkerque, þar sem þeir eru umkringdir af Þjóðverjum og bíða eftir að verða bjargað af fiskibátum og verslunarskipum fyrirskipað af Winston Churchill, í síðustu tilraun til að bjarga breska leiðangurshernum. 360 stuttmyndin er innblásin af orrustunni við Dunkerque (26. maí til 4. júní 1940).

(Lengd myndar: 4:37')



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

2) Hús Önnu Frank VR:

Í seinni heimsstyrjöldinni neyddist þrettán ára stelpa Anna Frank og fjölskylda hennar til að fara í felur til að komast undan ofsóknum frá nasista. Hún og fjölskylda hennar voru gyðingar. Í meira en tvö ár bjuggu Franks og 4 aðrir í „leynilegri viðbyggingu“ gamallar skrifstofubyggingar í Amsterdam og deila byrðunum af því að búa í felum í lokuðum rýmum með stöðugri ógn. Anne Frank House VR býður upp á einstaka og tilfinningaríka innsýn í þessi tvö ár. Upplifðu hinn heimsfræga Secret Annex. Ferðastu aftur til ára seinni heimsstyrjaldarinnar og ráfaðu um herbergi Secret Annex sem hýsti hóp 8 gyðinga þegar þeir földu sig fyrir nasistum. Söktu þér niður í hugsanir Anne þegar þú ferð um hvert endurskapað herbergi af öðru í VR og uppgötvaðu hvað varð um hugrakka íbúa Secret Annex.

(Tímalengd upplifunar: um 30 mínútur)



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

Stutt kynning á kennsluáætluninni

Í kennsluáætluninni munu nemendur fá yfirsýn yfir mikilvægustu sögulega atburði síðari heimsstyrjaldarinnar, á meðan þeir upplifa á yfirgripsmikinn og gagnvirkan hátt í gegnum VR forrit og 360 myndbönd, hvernig það er að vera bardagamaður í stríðinu, sem og ofsóttur einstaklingur sem lifði af í athvarfi Önnu Frank. Markmiðið er að bjóða upp á einstaka og eftirminnilega upplifun af tímum seinni heimsstyrjaldarinnar og hvetja til samstöðu, skilnings, friðar og virðingu fyrir mannlegri reisn og á sama tíma að veita innsýn í ótta, örvæntingu, sársauka og einangrun.

Markmið:

Að nemendur:

- Lýsi mikilvægustu atburðum sem óstöðugu, núverandi valdajafnvægi á tímabilinu milli 1932 og 1940.
- Rifjaðu upp aðstæðurnar sem leiddu til þess að seinni heimsstyrjöldin hófst.
- Beri saman muninn á því hvernig fyrri heimsstyrjöldin og seinni heimsstyrjöldin hófust.
- afli upplýsinga um umfang mannlægs, efnislegs og peningalegs taps sem afleiðing seinni heimsstyrjaldarinnar hafði.
- Skilja áhrif seinni heimstyrjaldarinnar á siðferðilegan hátt.
- Gerðu athugasemdir við aðstæður sem leiða til Shoah og rifjaðu upp áhrif slíkra glæpa gegn mannkyninu.

Markmið Aðalnámskrár grunnskóla:

nemandi getur:

- Sýnt fram á skilning á mikilvægi þess að bera virðingu fyrir sjálfum sér og öðrum, fyrir mannréttindum, félagslegu réttlæti, jöfnuði og helgi mannlægs lífs.
- Aflað sér, hagnýtt, ígrundað og metið upplýsingar um menningar- og samfélagsmálefni, sem birtast í munnlegum flutningi, samræðum, texta og myndrænum búningi.
- Sýnt fram á þekkingu og gagnrýna sýn á tímabil, atburði, persónur, menningartengsl og þróunarferla á ýmsum tímum, sem vísað er til í þjóðfélagsumræðu.
- Séð hvernig sagan hefur mótast af umhverfispáttum og samfélagsskipulagi, þjóðfélagshreyfingum og hugmyndastefnum, viljaverkum og tilviljunum.
- Lesið, túlkað, metið og fjallað um fjölbreyttar íslenskar og erlendar bókmenntir og gert sér grein fyrir gildi bókmennta.

[Formlegt mat fyrir kennara og nemendur](#)

Fjöldi nemenda & kennslustunda:

- 15 - 20 nemendur. (3 nemendur í hóp)
- 7 kennslustundir 40-45 min. hver kennslustund.

Búnaður og tæki:

1. Snjallsímar með nettengingu við YouTube appið eða hafa hlaðið niður myndbandinu „Save Every Breath | DUNKIRK 360 upplifun“
2. Pappa VR
3. VR gleraugu með leiknum „Anne Frank’s House VR“
4. Hafa góða nettengingu
5. Safnaðu upplýsingum til að kynna nemendum efnið og meðfylgjandi efni (myndbönd, myndir o.s.frv.):
 - Rannsóknir um orrustuna við Dunkerque
 - Rannsóknir á atburðum 1930 sem leiddu til seinni heimstyrjaldarinnar og helstu augnablikum stríðsins
 - Rannsóknir á helförinni og sögu Frank fjölskyldunnar
6. Spurningar á forritinu Mentimeter;
7. Sniðmát fyrir WWII tímalínuna
8. Whiteboard on Miro
9. Æfingablað fyrir „Anne Frank House VR“ app.

Undirbúningur kennara:

- Horfðu á myndbandið „Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience“ on VR CardBoard og lestu þér til um Dunkirk orustuna. Myndbandið þarfnast YouTube appsins til að geta spilað í 360];
Lestu eftirfarandi texta: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>
- Búðu til kynningar spurningar í Mentimeter eða á flipchart
- Finndu sniðmát fyrir WWII tímalínuna í gegnum Preceden
- Skráðu þig á Miro og búðu til töflu fyrir þessa lotu
- Kynntu þér „Anne Frank’s House VR“ appið og lærðu hvernig á að stjórna stýrisbúnaðinum;

Horfðu á VR sýnishornið: https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-lIc&t=8s&ab_channel=AnneFrankHouse

Horfðu á myndbandið: https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnlq5xnM&t=721s&ab_channel=AndyThePlayer

- Gaktu úr skugga um að VR gleraugun og fjarstýringarnar séu fullhlaðnar.
- Búðu til æfinga blað á „Anne Frank House VR“ appinu og prentaðu út nægilega mörg afrit til að afhenda nemendum
- Skiptu nemendum inn upp í vinnuhópa (með búnaði: 3 saman í hópi) og samræðuhópa (upp að 5 nemendur saman í hópi)
- Undirbúðu nemendur tilfinningalega og sálfræðilega um styrkleika þess efnis sem á að skoða. Láttu þá vita að ef þeir þurfa stuðning við áhorfið ættu þeir ekki að hika við að spyrja.

Skipulag kennslustunda

Fyrsti hluti (tvær kennslustundir 2x40-45mín)

Kennslustund 1 & 2

Undirbúningur:

- útbúðu merki fyrir orðaskýið eða undirbúðu spurningar eins og „Hvað veist þú um seinni heimsstyrjöldina?; Hvaða tilfinningar vekur hún?“ og fleiri spurningar sem þér dettur í hug í Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>.
- Tímalína fyrir sögulegar staðreyndir
Ókeypis sniðmát (aðeins skráning krafist): <https://www.preceden.com/>
Sniðmát um seinni heimstyrjöldina: <https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>
- Búðu til töflu á Miro fyrir þessa lotu (aðeins skráning krafist): <https://www.miro.com/>
- Horfðu á myndbandið "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" on VR CardBoard og lestu þér til um Dunkirk orustuna. Myndbandið þarfnast YouTube appsins til að geta spilað í 360];
Lestu eftirfarandi texta: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

Kennslustundirnar:

- Kennarinn spyr nemendur hvað þeir vita um seinni heimsstyrjöldina og hvaða tilfinningar hún vekur. Umræður um seinni heimsstyrjöldina í u.m.þ.b 20 mínútur, kennari heldur minnispunkta í formi wordCloud (offline). Að öðrum kosti getur kennari undirbúið spurninguna á Mentimeter, nemendur skrifað svör sín á netinu.
- Í kjölfar umræðunnar og yfirlits yfir helstu augnablik og atburði síðari heimsstyrjaldarinnar sem kennarinn leiddi, verða nemendur að setja sögulegar staðreyndir síðari heimsstyrjaldarinnar í röð með því að nota annað hvort tilbúið sniðmát frá Preceden forritinu (<https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>) eða með því að búa til sína eigin tímalínu í ókeypis útgáfu appsins.
- Að því loknu biður kennarinn nemendur um að skoða stutta 360 myndskaiðið: „Eftir að hafa talað um seinni heimsstyrjöldina, gætir þú hugsað þér að fara sjálfur í bardaga? Annað Hvort fyrir eða eftir að hafa horft á myndbandið getur kennari gefið nemendum upplýsingar um orrustuna við Dunkerque (sjá tengil í undirbúningi).
- Nemendur ræða hugsanir sínar og tilfinningar sem komu fram við að horfa á myndbandið í 5 manna hópum og taka minnispunkta í gegnum Miro (ókeypis töfluforrit á netinu).
Nemendur skila greinargerð um myndbandið þar sem þeir kynna niðurstöður umræðu sinnar fyrir framan bekkinn.

Samantekt með nemendum

- Hvernig gengur verkefnið og samstarfið?
- Skilja allir verkefnið og vita hvað á að gera?
- Hvernig leið þér þegar þú upplifðir orrustuna við Dunkirk?
- Hvað dettur þér í hug núna þegar þú hugsar um seinni heimstyrjöldina?

- Fengu allir nemendur tækifæri til að upplifa 360 myndskreiðið og taka þátt í verkefninu?

Annar hluti (þrjár kennslustundir 2x40-45mín)

Kennslustund 3 - 5

Undirbúningur

- Græjaðu VR gleraugun þannig að þau séu fullhlaðin.
- Deildu myndinni úr VR gleraugunum í tölvu og skjávarpa
- Rannsakaðu sögu Önnu Frank og sögulega umgjörðina

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

Shoah (fjöldamorð gyðinga): <https://www.theholocaustexplained.org/>

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

- Hafa stiklu af Anne Frank House VR appinu tiltæka til sýningar
- Búðu til æfinga blað á „Anne Frank House VR“ appinu og prentaðu út nægilega mörg afrit til að afhenda nemendum

Kennslustundirnar

- Kennarinn kynnir VR gleraugun og útskýrir hvað Anne Frank House VR er (horfið á sýnishornið)
- Kennarinn setur fram stutta samantekt á sögulegu samhengi í kringum sögu Önnu Frank og sögu Frank fjölskyldunnar sjálfra. Í kjölfarið dreifir hún/hann viðeigandi æfingablaði með eftirfarandi spurningum:
 - 1) Greinið sögulegar og pólitískar aðstæður sem neyddu gyðingasamfélagið að lifa í ofsóknum og ótta;
 - 2) Kynnið búsetuskilyrði í athvarfinu;

3) Lýstu persónulegum tilfinningum þínum og hugsunum sem komu fram í gegnum VR upplifunina.

- Nemendur kynna því hvernig VR gleraugun og fjárstýringarnar virka
- Nemendur skiptast á að prófa fjárstýringarnar (Varpið VR í tölvur svo hinir nemendur geti horft á).
- Þegar nemendur hafa hugmynd um hvernig grunnaðgerðirnar virka geta þeir farið að skoða húsið til skiptis. Þegar einn nemandi upplifir VR skrifa hinir glósur til að svara æfingablaðinu.
- Eftir að allir nemendur hafa gengið í gegnum húsið safnast umræðu hóparnir saman og ræða upplifun sína af VR reynslunni með því að svara æfingablaðinu.
- Niðurstöður nemenda eru ræddar með kennara
- Áður en kennslustund lýkur gefa nemendur endurgjöf á hvernig þeim fannst vinnan út frá VR.
- Sem æfing fyrir næstu lotur þurfa nemendur í vinnuhópum sínum að undirbúa kynningu í formi myndbands/ PowerPoint/ leikhúss o.s.frv., þar sem þeir munu rannsaka og kynna mismunandi glæpi gegn mannkyninu sem áttu sér stað í seinni heimstyrjöldinni (gettó). , fangabúðir, notkun eittraðs gass, innleiðing gereyðingarvopna, fjöldadráp meðal annarra) og heildaráhrif seinni heimstyrjaldarinnar (hvað varðar mannlegt og efnislegt tap).
Það fer eftir fjölda nemenda og hópa, kynningarnar geta verið allt frá 10 mínútur (ef 5+ hópar) eða 15 mínútur (ef 4 eða færri hópar).

Samantekt með nemendum

- Hvernig fannst þér Anne Frank House VR app? Hvað líkaði þér mest og hvað minnst?
- Var auðvelt að fara í gegnum VR appið eða lentir þú í einhverjum vandamálum?
- Heldur þú að þú gætir lifað eins og Anna í tvö ár felum (Annex)?
- Getur þú nefnt eitthvað eitt sem þú hefur lært í gegnum þessa reynslu?

Þriðji hluti (tvær kennslustundir 2x40-45mín)

Kennslustund 6 - 7

Undirbúningur

- Gakktu úr skugga um að það sé nettenging, tölva tiltæk og skjávarpi. Ef þörf er á frekari búnaði eða leikmuni ættu nemendur að ræða við kennarann fyrirfram.

Kennslustundirnar

- Kennari býður hverjum vinnuhópi að halda sína kynningu. Samnemendur geta spurt spurninga.
- Kennari, sem og samnemendur, meta vinnu hvers hóps og kynningunum lýkur með samantekt.

Samantekt með nemendum

- Hvernig fannst þér samstarfið milli hópsins þíns?
- Sérðu einhverja breytingu á upphaflegum skilningi þínum á seinni heimsstyrjöldinni og tilfinningum tengdum henni?
- Ef þú gætir breytt einu sögulegu augnabliki seinni heimsstyrjaldarinnar, hver væri það og hvers vegna?
- Hvernig finnst þér nám í gegnum VR og upplifunin í gegnum það?
- Er eitthvað sem þú myndir breyta í þessum kennslustundum?

[Sjálfsmat nemenda](#)