



**Βιώνοντας πιυχές του Β' Παγκοσμίου Πολέμου: Η Μάχη της Δουγκέρκης και η Ζωή στο
"Μυστικό Καταφύγιο"**

– Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: Απόκτηση γνώσεων για τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και μιας αίσθησης των πολλών παρωδιών που μπορεί να προκληθούν από την «εμβύθιση» στη Μάχη της Δουγκέρκης (1940) και την ξενάγηση μέσα από το «Μυστικό Παράρτημα», το καταφύγιο των Φρανκ, μιας διωκόμενης εβραϊκής οικογένειας σε μια κατεχόμενη χώρα από τους Ναζί.

Θέματα: Ιστορία και Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος

Ηλικία/Τάξη: 14-15 ετών (3η τάξη Γυμνασίου) ή/και 17-18 ετών (3η τάξη Λυκείου)

Σύντομη περιγραφή των παιχνιδιών VR σε αυτό το σενάριο:

1) [Φυλάξτε Κάθε Αναπνοή | DUNKIRK Εμπειρία 360:](#)

Το "The Dunkirk VR Experience", σε μορφή ταινίας 360-μικρού μήκους, βάζει τους θεατές στις παραλίες της Δουνκέρκης, περικυκλωμένους από τους Γερμανούς και περιμένοντας την επιχείρηση διάσωσης, από μια κατακουρελιασμένη αρμάδα ψαροκάικα και εμπορικά σκάφη που δέχονται εντολές από τον Winston Churchill σε μια ύστατη προσπάθεια να σώσει τη Βρετανική Εκστρατευτική Δύναμη. Η ταινία μικρού μήκους-360 είναι εμπνευσμένη από τη Μάχη της Δουγκέρκης (26 Μαΐου έως 4 Ιουνίου 1940).

(Διάρκεια ταινίας: 4:37')



(Πηγή: https://www.mettle.com/wp-content/uploads/Save-Every-Breath-Dunkirk-VR-34p_9nx0h4qv32fxuumn3ls.jpg)

2) [Το σπίτι της Anne Frank VR:](#)

Κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, η Anne Frank, μια δεκατριάχρονη Εβραία και η οικογένειά της αναγκάστηκαν να κρυφτούν για να ξεφύγουν από τις διώξεις από τους Ναζί. Για περισσότερα από δύο χρόνια, οι Frank και 4 άλλοι ζούσαν στο «Μυστικό Παράρτημα» ενός παλιού κτιρίου γραφείων στο Άμστερνταμ, μοιραζόμενοι το βάρος της διαβίωσης κρυμμένοι σε περιορισμένο χώρο, κάτω από τον συνεχιζόμενο φόβο της ανακάλυψής τους. Η εμπειρία του *Το σπίτι της Anne Frank VR* προσφέρει μια μοναδική και συναισθηματική εικόνα για αυτά τα δύο χρόνια. Ζήστε το Υ παγκοσμίου φήμης «Μυστικό Παράρτημα» με έναν τρόπο που δεν το έχει ζήσει κανένας προηγουμένως. Ταξιδέψτε πίσω στα χρόνια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου και περιπλανηθείτε στα δωμάτια του Παραρτήματος που στέγαζε την ομάδα των 8 Εβραίων καθώς κρυβόντουσαν από τους Ναζί. Βυθιστείτε στις σκέψεις της Anne καθώς διασχίζετε κάθε πιστά αναδημιουργημένου δωματίου, χάρη στη δύναμη της εικονικής πραγματικότητας, και μάθετε τι συνέβη στους γενναίους κατοίκους του παραρτήματος.

(Διάρκεια εμπειρίας: περίπου 30 λεπτά παιχνιδιού)



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

Εισαγωγή στο σενάριο:

Στο σενάριο οι μαθητές θα έχουν μια επισκόπηση των σημαντικότερων ιστορικών γεγονότων του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, ενώ το βιώνουν με καθηλωτικό και διαδραστικό τρόπο μέσα από εφαρμογές VR και βίντεο 360, του πώς είναι να είσαι μαχητής κατά τη διάρκεια του πολέμου αλλά και ένα καταδιωκόμενο άτομο που επιβιώνει στο καταφύγιο της Anne Frank. Στόχος είναι να προσφέρουμε μια μοναδική και αξέχαστη εμπειρία της εποχής του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και να εμπνεύσουμε αξίες αλληλεγγύης, κατανόησης, ειρήνης και σεβασμού της ανθρώπινης αξιοπρέπειας, βιώνοντας παράλληλα λίγο από τον φόβο, την απελπισία, τον πόνο και την απομόνωση.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Περιγράψουν τους σημαντικότερους παράγοντες που αποσταθεροποίησαν την υφιστάμενη ισορροπία δυνάμεων κατά την περίοδο μεταξύ 1932 και 1940.
- Απαριθμήσουν τις καταστάσεις που οδήγησαν στην έναρξη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.
- Συγκρίνουν τις διαφορές μεταξύ του πώς ξεκίνησε ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος και πώς ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος.
- Αποκτήσουν γνώση σχετικά με την έκταση της ανθρωπίνης, υλικής και νομισματικής απώλειας ως αποτέλεσμα του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου.
- Κατανοήσουν τον αντίκτυπο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου σε ηθικό επίπεδο.
- Σχολιάσουν τις συνθήκες που οδήγησαν στο Ολοκαύτωμα και να αφηγηθούν τον αντίκτυπο τέτοιων εγκλημάτων κατά της ανθρωπότητας για τη συλλογική ανθρώπινη μνήμη.

Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από τον Κυπριακό Οδηγό Σπουδών:

- Καλλιέργεια μιας διαδικασίας ιστορικής σκέψης και διαμόρφωση ιστορικής συνείδησης.
- Ενίσχυση του ενδιαφέροντος των μαθητών για το ιστορικό παρελθόν και διατήρηση της ιστορικής μνήμης, με στόχο τη διαμόρφωση ενεργών και δημοκρατικών πολιτών.
- Να προσεγγίζουν τα ιστορικά γεγονότα με κριτικό, αμερόληπτο τρόπο και χωρίς στερεότυπα.
- Να έρχονται αντιμέτωποι με πολλαπλές ερμηνείες του παρελθόντος, προσεγγίζοντας και ερμηνεύοντας ιστορικά γεγονότα και φαινόμενα με διάφορους τρόπους.
- Χρησιμοποίηση των σύγχρονων τεχνολογιών με παραγωγικό τρόπο για τη μελέτη και αφήγηση του ιστορικού παρελθόντος.

Διαμορφωτική αξιολόγηση

Αριθμός μαθητών: 15-20 (3 μαθητές ανά ομάδα)

Διάρκεια: 7 μαθήματα των 40-45 λεπτών το καθένα

Προαπαιτούμενα:

1. Έξυπνα τηλέφωνα συνδεδεμένα διαδικτυακά με την εφαρμογή YouTube ή έχοντας κατεβάσει το βίντεο «Φυλάξτε κάθε αναπνοή | DUNKIRK Εμπειρία 360»
2. Cardboard VR
3. Γυαλιά VR με την εφαρμογή «Το σπίτι της Anne Frank VR»
4. Ελέγξτε ότι έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο
5. Συγκεντρώστε πληροφορίες για να παρουσιάσετε στους μαθητές το θέμα και συνοδευτικό υλικό (βίντεο, εικόνες κ.λπ.):
 - Έρευνα για τη μάχη της Δουγκέρκης
 - Έρευνα για τα γεγονότα της δεκαετίας του 1930 που οδήγησαν στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και τις σημαντικές στιγμές του πολέμου
 - Έρευνα για το Ολοκαύτωμα και την ιστορία της οικογένειας Frank
6. Ερωτήσεις στο Mentimeter
7. Χρονοδιάγραμμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου
8. Λευκός Πίνακας με την ψηφιακή διαδραστική πλατφόρμα Miro
9. Φύλλο άσκησης για την εφαρμογή «Το σπίτι της Anne Frank VR».

Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):

- Παρακολουθήστε το βίντεο «Φυλάξτε κάθε αναπνοή | DUNKIRK Εμπειρία 360» στο VR Cardboard και διαβάστε για τη μάχη της Δουγκέρκης [πληροφορικά το βίντεο χρειάζεται την εφαρμογή YouTube για να μπορεί να παίξει σε 360]
 - Διαβάστε το κείμενο: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>
- Δημιουργήστε τις εισαγωγικές ερωτήσεις στο Mentimeter ή σε ένα πίνακα
- Βρείτε χρονοδιάγραμμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου μέσω του Preceden
- Εγγραφείτε στο Miro και δημιουργήστε έναν λευκό πίνακα για αυτό το μάθημα
- Εξοικειωθείτε με την εφαρμογή «Το σπίτι της Anne Frank VR» και μάθετε πώς να χειρίζεστε τους μοχλούς.
 - Παρακολουθήστε το τρέιλερ VR: https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-llc&t=8s&ab_channel=AnneFrankHouse
 - Παρακολουθήστε το βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnlq5xnM&t=721s&ab_channel=AndyThePlayer

- Βεβαιωθείτε ότι τα γυαλιά VR και τα τηλεχειριστήρια είναι φορτισμένα.
- Δημιουργήστε ένα φύλλο άσκησης στην εφαρμογή «Το σπίτι της Anne Frank VR» και εκτυπώστε έναν επαρκή αριθμό αντιγράφων για να τα μοιράσετε στους μαθητές.
- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες εργασίας (με εξοπλισμό, έως 3 άτομα) και ομάδες συζήτησης (έως 5 άτομα).
- Προετοιμάστε τους μαθητές συναισθηματικά και ψυχολογικά για την ένταση του περιεχομένου που θα παρακολουθήσουν. Ενημερώστε τους, ότι σε περίπτωση που χρειαστούν κάποια υποστήριξη κατά τη διάρκεια της προβολής, δεν θα πρέπει να διστάσουν να την ζητήσουν.

Το κύριο μέρος του σεναρίου:

Πρώτο μέρος (2 μαθήματα των 40-45 λεπτών):

Μαθήματα 1 και 2:

Προετοιμασία:

- Ετοιμάστε τρόπους μαρκαρίσματος για το «wordcloud» ή προετοιμάστε ερωτήσεις όπως «Τι γνωρίζετε για τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο;» Ποια είναι τα συναισθήματά σας;" στο Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>.
- Χρονοδιάγραμμα για τα ιστορικά γεγονότα:
 - Δωρεάν δείγματα (απαιτείται μόνο εγγραφή): <https://www.preceden.com/>
 - Δείγμα για τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο: <https://www.preceden.com/timelines/695894-παγκόσμιος-παγκόσμιος-ii-χρονοδιάγραμμα>
- Δημιουργία πίνακα στο Miro για αυτό το μάθημα (απαιτείται μόνο εγγραφή): <https://www.miro.com/>
- Παρακολουθήστε το βίντεο «Φυλάξτε κάθε αναπνοή | DUNKIRK Εμπειρία 360» στο VR Cardboard και διαβάστε για την μάχη της Δουγκέρκης [πληροφοριακά, το βίντεο χρειάζεται την εφαρμογή YouTube για αναπαραγωγή 360] Διαβάστε το κείμενο: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

Εκπαιδευτικές συνεδρίες:

- Ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές τί γνωρίζουν για τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και τί συναισθήματα τους φέρνει. Διεξάγεται συζήτηση 20 λεπτών σχετικά με αυτό ενώ ο εκπαιδευτικός κρατά σημειώσεις με τη μορφή «wordcloud» (σημειώνει τις λέξεις που σχετίζονται με το θέμα στο χαρτί). Εναλλακτικά, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προετοιμάσει την ερώτηση στο Mentimeter, οι μαθητές γράφουν τις απαντήσεις τους διαδικτυακά και διεξάγεται συζήτηση για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων.
- Μετά τη συζήτηση και μια επισκόπηση των βασικών στιγμών του Β ' Παγκοσμίου Πολέμου καθώς και των γεγονότων που οδήγησαν σε αυτόν από τον εκπαιδευτικό, οι μαθητές πρέπει να βάλουν τα ιστορικά γεγονότα του Β ' Παγκοσμίου Πολέμου σε μια σειρά χρησιμοποιώντας είτε ένα έτοιμο δείγμα από την εφαρμογή Preceden (<https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>), είτε δημιουργώντας το δικό τους χρονοδιάγραμμα στη δωρεάν έκδοση της εφαρμογής.
- Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να δουν το σύντομο βίντεο 360 λέγοντας τα εξής: «Αφού μιλήσαμε για τον Β ' Παγκόσμιο Πόλεμο, θα μπορούσατε να φανταστείτε να βρίσκεστε σε μια μάχη μόνοι σας;» Είτε πριν είτε μετά την προβολή του βίντεο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει πληροφορίες στους μαθητές σχετικά με την μάχη της Δουνκέρκης (βλ. σύνδεσμο στην προετοιμασία).
- Οι μαθητές συζητούν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με την εμπειρία του βίντεο σε ομάδες των 5 και λαμβάνουν σημειώσεις μέσω του Miro (μια δωρεάν εφαρμογή διαδραστικού πίνακα). Ακολουθεί περίληψη για το βίντεο, όπου οι μαθητές αναλύουν τα αποτελέσματα της συζήτησής τους στην ολομέλεια.

Περίληψη:

- Πώς σας φάνηκε η εργασία και η συνεργασία;
- Καταλαβαίνουν όλοι την εργασία και ξέρουν τι να κάνουν;
- Πώς ένιωσες όταν βίωνες τη Μάχη της Δουνκέρκης;

- Τι σου έρχεται στο μυαλό τώρα όταν σκέφτεσαι τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο;
- Είχαν όλοι οι μαθητές την ευκαιρία να βιώσουν το βίντεο 360 και να λάβουν μέρος στις δραστηριότητες;

Δεύτερο μέρος (3 μαθήματα των 40-45 λεπτών):

Μαθήματα 3 - 5:

Προετοιμασία:

- Φέρτε τα γυαλιά VR και ελέγξτε ότι είναι φορτισμένα
- Συνδέστε τα γυαλιά VR σε έναν υπολογιστή και στον προβολέα
- Κάντε έρευνα για την ιστορία της Anne Frank (Άννα Φρανκ) και το ιστορικό πλαίσιο
 - Ποια ήταν η Anne Frank; <https://www.annefrank.org/en/anne-frank/who-was-anne-frank/>
 - Ολοκαύτωμα: <https://www.theholocaustexplained.org/>
<https://www.britannica.com/event/Holocaust>
- Έχετε έτοιμο το τρέιλερ της εφαρμογής Το σπίτι της Anne Frank VR για προβολή
- Δημιουργήστε φύλλο άσκησης στην εφαρμογή «Το σπίτι της Anne Frank VR» και εκτυπώστε επαρκή αριθμό αντιγράφων για να τα μοιράσετε στους μαθητές.

Εκπαιδευτικές συνεδρίες:

- Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τα γυαλιά VR και εξηγεί τι είναι Το σπίτι της Anne Frank VR (παρακολούθηση τρέιλερ)
- Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει μια σύντομη περίληψη του ιστορικού πλαισίου που περιβάλλει την ιστορία της Anne Frank και την ιστορία της ίδιας της οικογένειας Frank. Στη συνέχεια, διανέμει το σχετικό φύλλο άσκησης με τις ακόλουθες ερωτήσεις:
 - 1) Αναλύστε τις ιστορικές και πολιτικές συνθήκες που ανάγκασαν την εβραϊκή κοινότητα να ζήσει κάτω από διώξεις και φόβο.
 - 2) Παρουσιάστε τις συνθήκες διαβίωσης στο καταφύγιο.
 - 3) Περιγράψτε τα προσωπικά σας συναισθήματα και σκέψεις που προέκυψαν μέσα από την εμπειρία VR.

- Οι μαθητές μαθαίνουν πώς λειτουργούν τα γυαλιά και τα χειριστήρια
- Οι μαθητές δοκιμάζουν τις λειτουργίες των χειριστηρίων ο καθένας με τη σειρά (Συνδέστε το VR σε υπολογιστές, ώστε οι άλλοι μαθητές να μπορούν να παρακολουθούν).
- Όταν οι μαθητές έχουν αποκτήσει μια ιδέα για το πώς λειτουργούν, μπορούν να αρχίσουν να εξερευνούν το σπίτι με τη σειρά. Όταν ένας μαθητής βιώνει το VR, οι άλλοι λαμβάνουν σημειώσεις για να απαντήσουν στο φύλλο άσκησης.
- Αφού όλοι οι μαθητές έχουν πλοηγηθεί μέσα στο σπίτι, συγκεντρώνονται στις ομάδες συζήτησης τους και μιλούν για τις εντυπώσεις τους από την εμπειρία VR, απαντώντας στο φύλλο άσκησης.
- Τα αποτελέσματα της συζήτησης αναλύονται περισσότερο στην ολομέλεια και μέσω των ερωτήσεων περίληψης/απολογισμού από τον εκπαιδευτικό.
- Πριν από την ολοκλήρωση του μαθήματος, οι μαθητές δίνουν στοιχεία για το πώς τους φάνηκαν οι συνεδρίες με βάση το VR.
- Ως άσκηση για τις επόμενες συνεδρίες, οι μαθητές στις ομάδες εργασίας τους θα πρέπει να προετοιμάσουν μια παρουσίαση σε μορφή βίντεο/PowerPoint/θεατρικού έργου κ.λπ., όπου θα εξερευνήσουν και θα παρουσιάσουν διάφορα εγκλήματα κατά της ανθρωπότητας που έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (όπως γκέτο, στρατόπεδα συγκέντρωσης, χρήση δηλητηριώδους αερίου, εισαγωγή όπλων μαζικής καταστροφής, μαζικές δολοφονίες μεταξύ άλλων) και τον συνολικό αντίκτυπο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (όσον αφορά την ανθρώπινη και υλική απώλεια).
Ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών και των ομάδων, οι παρουσιάσεις μπορεί να κυμαίνονται από 10 λεπτά (αν 5+ ομάδες) ή 15 λεπτά (εάν 4 ή λιγότερες ομάδες).

Περίληψη:

- Πώς βρήκατε την εφαρμογή Το σπίτι της Anne Frank VR; Τι σας άρεσε περισσότερο και τι λιγότερο;
- Ήταν εύκολη η πλοήγηση στην εφαρμογή VR ή αντιμετωπίσατε προβλήματα;
- Πιστεύετε ότι θα μπορούσατε να είστε στη θέση της Anne για 2 χρόνια στο καταφύγιο;
- Μπορείτε να αναφέρετε κάτι που μάθατε μέσα από αυτή την εμπειρία;

Τρίτο μέρος (2 μαθήματα των 40-45 λεπτών):

Μαθήματα 6, 7:

Προετοιμασία:

- Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο, διαθέσιμος υπολογιστής και προβολέας. Σε περίπτωση που απαιτείται επιπλέον εξοπλισμός ή άλλα αντικείμενα, οι μαθητές θα πρέπει να μιλήσουν με τον δάσκαλο εκ των προτέρων.

Εκπαιδευτικές συνεδρίες:

- Ο εκπαιδευτικός προσκαλεί κάθε ομάδα εργασίας να κάνει την παρουσίασή της. Οι υπόλοιποι συμμαθητές μπορούν να κάνουν διευκρινιστικές ερωτήσεις.
- Ο εκπαιδευτικός, καθώς και οι υπόλοιποι συμμαθητές, αξιολογούν το έργο κάθε ομάδας και οι παρουσιάσεις ολοκληρώνονται στην ολομέλεια με τις ερωτήσεις περίληψης.

Περίληψη:

- Πώς βρήκατε τη συνεργασία μέσα στην ομάδα σας;
- Εντοπίσατε κάποια αλλαγή από την αρχική σας κατανόηση για τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και των συναισθημάτων σας που σχετίζονται με αυτόν;
- Αν μπορούσατε να αλλάξετε μια ιστορική στιγμή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ποια θα ήταν αυτή και γιατί;
- Πώς βρίσκετε τη μάθηση μέσω εικονικής πραγματικότητας και καθηλωτικών εμπειριών;
- Υπάρχει κάτι που θα αλλάζατε από αυτές τις συνεδρίες;