



Toisen maailmansodan puolien kokeminen: Dunkirkin taistelu ja elämä "Secret Annex" talossa – VEGA

Aihe: Uuden oppiminen toisesta maailmansodasta ja käsitys monista tragedioista, jotka aiheutuvat Dunkirkin taistelun lukuista uppoamisista (1940) ja "kävelemisestä" "Secret Annex":in läpi, joka on Frankin, natsien vainotun juutalaisen perheen, turvapaikka (tunnetuin heistä on Anne Frank)..

Aihe(t): Historia ja toinen maailmansota

Ikä/luokka: 14-15-vuotiaat (yläkoulun 2-3. luokat) ja/tai 17-18 (lukion 3. luokka)

Lyhyt kuvaus tämän skenaarion VR-peleistä:

1) [Säästä jokainen hengenveto | DUNKIRK 360 Experience](#):

"The Dunkirk VR Experience", 360-lyhytelokuvana, vie katsojat Dunkerquen rannoille, joita saksalaiset ympäröivät joka puolelta ja odottavat pelastusta kalastusalusten armadalla. Winston Churchillin komentamat siviilien alukset yrittävät pelastaa British Expeditionary Force -joukot. 360-lyhytelokuva on saanut inspiraationsa Dunkirkin taistelusta (26.5.-4.6.1940).

(Elokuvan kesto: 4:37')



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

2) **Anne Frank House VR:**

II. maailmansodan aikana, Anne Frank, 13-vuotias juutalainen tyttö ja hänen perheensä, joutuivat piiloutumaan natsien vainolta. Frankit ja 4 muuta asuivat yli kahden vuoden ajan vanhan toimistorakennuksen "salaisessa lisärakennuksessa" (the Secret Annex) Amsterdamissa jakaen taakan asumisesta piilossa suljetuissa tiloissa jatkuvan löytymisuhan kanssa. Anne Frank House VR tarjoaa ainutlaatuisen ja tunnepitoisen katsauksen näihin kahteen vuoteen. Koe maailmankuulu Secret Annex ennennäkemättömällä tavalla. Matkusta takaisin toisen maailmansodan vuosiin ja kulje lisärakennuksen huoneissa, jossa asui kahdeksan juutalaisen ryhmä, kun he piiloutuivat natseilta. Uppoudu Annen ajatuksiin, kun kuljet jokaisen uskollisesti uudelleen luodun huoneen läpi VR:n voiman ansiosta ja ota selvää, mitä lisärakennuksen rohkeille asukkaille tapahtui.

(Kokemuksen kesto: noin 30 minuuttia peliaikaa)



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

Johdatus skenaarioon:

Skenaariossa opiskelijat saavat yleiskatsauksen toisen maailmansodan tärkeimmistä historiallisista tapahtumista samalla kun he kokevat mukaansatempaavan ja interaktiivisen tapahtuman VR-sovellusten ja 360 asteen videoiden kautta, minkälaista on olla taistelija sodan aikana, sekä Anne Frankin turvakodissa selviytynyt vainottu yksilö. Tavoitteena on tarjota ainutlaatuinen ja ikimuistoinen kokemus toisen maailmansodan aikakaudesta ja innostaa arvoja solidaarisuuteen, ymmärrykseen, rauhaan ja ihmisarvon kunnioittamiseen, samalla kun tarjoaa kurkistuksen pelkoon, epätoivoon, tuskaan ja eristyneisyyteen.

Oppimistulokset:

Opiskelija osaa:

- Kuvata tärkeimmät olemassa olevaa voimatasapainoa horjuttaneet tekijät vuosina 1932-1940.
- Kertoa olosuhteet, jotka johtivat toisen maailmansodan alkamiseen.
- Vertaa eroja ensimmäisen ja toisen maailmansodan alkamisen välillä.
- Hankkia tietoa inhimillisten, aineellisten ja rahallisten menetysten laajuudesta toisen maailmansodan seurauksena.
- Ymmärtää toisen maailmansodan vaikutukset moraalisella tasolla.
- Kommentoida olosuhteita, jotka johtavat Shoahiin, ja kertoa tällaisten ihmisyyttä vastaan tehtyjen rikosten vaikutus kollektiiviseen ihmismuistiin.

Valikoima oppimistuloksia Kyproksen opetussuunnitelmasta:

- Historiallisen ajatteluprosessin kehittäminen ja historiallisen tietoisuuden muodostaminen;
- Opiskelijoiden motivaatio historiallisesta menneisyydestä ja historiallisen muistin säilyttämisestä, tavoitteena aktiivisten ja demokraattisten kansalaisten muodostaminen;
- Lähestymme historiallisia tosiasioita kriittisesti, puolueettomasti ja stereotyyppioista vapaalla tavalla;
- Menneisyyden useiden tulkintojen kohtaaminen lähestymällä ja tulkitsemalla historiallisia tosiasioita ja ilmiöitä eri tavoin;
- Nykyaikaisten teknologioiden käyttö tuottavalla tavalla historiallisen menneisyyden tutkimiseen ja kertomiseen.

Formatiivinen arviointi

Opiskelijamäärä: 15-20 (3 opiskelijaa per ryhmä)

Kesto: 7 oppituntia, jokainen 40-45 min.

Esivalmistelut:

1. Älypuhelimet, joissa on internetyhteys YouTube-sovellukseen tai ladattu video "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience"
2. Cardboard VR
3. VR -lasit sovelluksella "Anne Frankin talo VR"
4. Tarkista, että netti toimii
5. Kerää tietoa opiskelijoille aiheen esittelystä ja oheismateriaalit (videot, kuvat jne.):
 - Tietoa Dunkirkin taistelusta
 - Tietoa 1930-luvun tapahtumista, jotka johtivat toiseen maailmansotaan, ja sodan keskeisiä hetkiä
 - Tietoa holokaustista ja Frankin perheen tarina
6. Kysymykset Mentimeteristä;
7. Malli toisen maailmansodan aikajanalle
8. Valkotaulu Miro (Miro whiteboard)
9. Harjoituslomake "Anne Frank House VR" -sovelluksesta.

Ennen ohjelman alkua (valmistustyö opettajalle):

- Katso video "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" VR CardBoardilla ja lue Dunkerquen taistelusta [Tietoa, video tarvitsee YouTube-sovelluksen toistaakseen 360 astetta];
Lue teksti: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>
- Luo johdantokysymykset Mentimeterissä tai fläppitaululle.
- Etsi malli toisen maailmansodan aikajanalle Precedenin kautta
- Rekisteröidy Mirossa ja luo taulu tälle istunnolle.
- Tutustu "Anne Frank's House VR" -sovellukseen ja opi käyttämään ohjaimia.
Katso VR-traileri: https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-lIc&t=8s&ab_channel=AnneFrankHouse
Katso video: https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnlq5xnM&t=721s&ab_channel=AndyThePlayer
- Varmista, että VR-lasit ja kaukosäätimet on ladattu täyteen.

- Luo harjoituslomake "Anne Frank House VR" -sovelluksessa ja tulosta riittävä määrä kopioita jaettavaksi opiskelijoille;
- Jaa opiskelijat työryhmiin (varusteineen; enintään 3) ja keskusteluryhmiin (enintään 5 henkilöä);
- Valmistele oppilaita emotionaalisesti ja psykologisesti katsottavan sisällön intensiteetistä. Kerro heille, että jos he tarvitsevat tukea katselun aikana, pyytävät apua rohkeasti.

Skenaarion pääosa:

Osa 1 (2 oppituntia 40-45 minuuttia):

Oppitunnit 1&2:

Valmistelut:

- Tuo sanapilveen merkit tai valmistele kysymys "Mitä tiedät toisesta maailmansodasta?; Mitä tunteita se herättää?"
Mentimeterissä: <https://www.mentimeter.com/>.
- Aikajana historiallisille faktoille:
Ilmaiset mallit (vain rekisteröityminen vaaditaan): <https://www.preceden.com/>
Toisen maailmansodan malli: <https://www.preceden.com/timelines/695894-worl-war-ii-timeline>
- Luo taulu Mirossa tätä istuntoa varten (vain ilmoittautuminen vaaditaan): <https://www.miro.com/>
- Katso video "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" VR CardBoardilla ja lue Dunkerquen taistelusta [Tietoa, video tarvitsee YouTube-sovelluksen toistaakseen 360 astetta];
Lue teksti: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

Oppitunnit:

- Opettaja tiedustelee oppilailta, mitä he tietävät toisesta maailmansodasta ja mitä tunteita se herättää. Tästä käydään 20 minuutin keskustelua ja opettaja tekee muistiinpanoja sanapilven muodossa (offline). Vaihtoehtoisesti opettaja voi valmistella kysymyksen Mentimeterillä, opiskelijat kirjoittavat vastauksensa verkkoon ja tulokset esitellään keskustelussa.
- Keskustelun ja kouluttajan johtaman toisen maailmansodan avainhetkien ja tapahtumien katsauksen jälkeen oppilaiden on asetettava toisen maailmansodan historialliset tosiasiat peräkkäin joko Preceden-sovelluksen valmiilla mallipohjalla (<https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>) tai luomalla oman aikajanan sovelluksen ilmaiseen versioon.
- Jälkeenpäin opettaja pyytää oppilaita katsomaan lyhyen 360 asteen videon: "Voitko kuvitella olevasi taistelussa toisen maailmansodan jälkeen?" Joko ennen videon esittämistä tai sen jälkeen opettaja voi antaa opiskelijoille tietoa Dunkerquen taistelusta (ks. linkki valmistelussa).
- Oppilaat keskustelevat videon kautta esiin nousevista ajatuksistaan ja tunteistaan 5 hengen ryhmissä ja tekevät muistiinpanoja Miron (maksuttoman online-taulutaulusovelluksen) kautta. Videosta seuraa jälkikatsaus, jossa opiskelijat esittelevät keskustelunsa tulokset täysistunnossa.

Loppukeskustelu:

- Kuinka sujuu tehtävä ja yhteistyöt?
- Ymmärtävätkö kaikki tehtävän ja tietävät mitä tehdä?
- Miltä sinusta tuntui kokea Dunkerkin taistelu?
- Mitä nyt tulee mieleen, kun ajattelet toista maailmansotaa?
- Oliko kaikilla opiskelijoilla mahdollisuus kokea 360-video?

Osa 2 (3 oppituntia 40-45 minuuttia):

Oppitunnit 3-5:

Valmistautuminen:

- Tuo VR-lasit ja tarkista, että ne on ladattu
- Jaa VR-lasien kuva tietokoneelle ja projektoriin
- Anne Frank ja historiallinen viitekehys

Kuka oli Anne Frank? <https://www.annefrank.org/en/anne-frank/who-was-anne-frank/>

Shoah: <https://www.theholocaustexplained.org/>

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

- Esittele Anne Frank House VR -sovelluksen traileri
- Luo harjoituslomake Anne Frank House VR -sovelluksessa ja tulosta riittävä määrä kopioita jaettavaksi opiskelijoille.

Oppitunnit:

- Kouluttaja esittelee VR-lasit ja selittää mikä Anne Frankin talon VR on (katso traileri)
- Kouluttaja esittää lyhyen yhteenvedon Anne Frankin tarinasta ja Frankin perheen tarinan ympäröivästä historiallisesta kontekstista. Tämän jälkeen hän jakaa asiaankuuluvan harjoituslomakkeen, jossa on seuraavat kysymykset:
 - 1) Analysoi historiallisia ja poliittisia olosuhteita, jotka pakottivat juutalaisen yhteisön elämään vainossa ja pelossa;
 - 2) Esittele turvakodin elinolosuhteet;
 - 3) Kuvaile henkilökohtaisia tunteitasi ja ajatuksiasi, jotka syntyivät VR-kokemuksen kautta.
- Opiskelijat tutustuvat lasien ja ohjainten toimintaan

- Opiskelijat kokeilevat ohjaimien toimintoja vuorotellen (Jaa VR:n kuva tietokoneille, jotta muut opiskelijat voivat katsella).
- Kun oppilaat saavat käsityksen siitä, miten perustoiminnot toimivat, he voivat aloittaa talon tutkimisen vuorotellen. Kun yksi opiskelija kokee VR:n, muut tekevät muistiinpanoja vastatakseen harjoituslomakkeeseen.
- Kun kaikki opiskelijat ovat käyneet läpi talon, keskusteluryhmät kokoontuvat ja keskustelevat kokemuksistaan VR-kokemuksesta vastaamalla harjoituslehteen.
- Tämän keskustelun tuloksia analysoidaan edelleen täysistunnossa myös opettajan selvitys kysymyksillä.
- Ennen tunnin päättämistä opiskelijat kertovat, kuinka he löysivät VR-pohjaiset istunnot.
- Seuraavien istuntojen harjoituksena opiskelijoiden on työryhmissään valmistettava esitys video-/PowerPoint-/teatterinäytelmän jne. muodossa, jossa he tutkivat ja esittelevät toisen maailmansodan aikana tapahtuneita rikoksia ihmisyyttä vastaan (ghetot, keskitysleirit, myrkyllisen kaasun käyttö, joukkotuhoaseiden käyttöönotto, joukkomurhat mm.) ja toisen maailmansodan kokonaisvaikutukset (inhimillisten ja aineellisten menetysten osalta).
Opiskelijoiden ja ryhmien lukumäärästä riippuen esitykset voivat vaihdella 10 minuutista (jos ryhmiä on 5+) tai 15 minuutista (jos ryhmiä on 4 tai vähemmän).

Selvitys:

- Mitä mieltä olit Anne Frank House VR -sovelluksesta? Mistä pidit eniten ja mistä vähiten?
- Oliko VR-sovelluksessa helppo navigoida vai oliko sinulla ongelmia?
- Luuletko, että voisit olla Annen kengissä 2 vuotta piilossa?
- Voitko mainita yhden opetuksen, jonka olet oppinut tämän kokemuksen kautta?

Osa 3 (2 oppituntia 40-45 minuuttia):

Oppitunnit 6 & 7:

Valmistelut:

- Varmista, että Internet-yhteys, tietokone ja projektori on käytettävissä. Mikäli tarvitaan lisälaitteita tai rekvisiitta, opiskelijoiden tulee keskustella opettajan kanssa etukäteen.

Oppimistunnot:

- Kouluttaja kutsuu jokaisen työryhmän pitämään esittelynsä. Opiskelijatoverit voivat esittää jatkokysymyksiä.
- Kouluttaja ja opiskelijatoverit arvioivat kunkin ryhmän työtä ja esitykset päättyvät keskustelutilaisuuteen täysistunnossa.

Selvitys:

- Miten koit yhteistyön ryhmäsi välillä?
- Huomaatko mitään muutosta alkuperäisessä ymmärryksessäsi toisesta maailmansodasta ja siihen liittyvistä tunteista?
- Jos saisit muuttaa yhden toisen maailmansodan historiallisen hetken, mikä se olisi ja miksi?
- Miten koet oppimisen VR:n ja mukaansatempaavien kokemusten kautta?
- Onko jotain, mitä muuttaisit näiden istuntojen jälkeen?