

Z dziennika żydowskiej dziewczynki

Dziennik Anne Frank uważany jest za jedno z najważniejszych świadectw Holokaustu. Historia Anne, dziewczynki, której marzenia, plany i pragnienia zostały brutalnie przerwane przez wojnę i śmierć w obozie koncentracyjnym, uświadamiają nam, do jakich strasznych konsekwencji może doprowadzić rasizm i prześladowanie ludzi ze względu na ich pochodzenie. Na zajęciach uczestnicy i uczestniczki wcielą się w rolę detektywów i detektywek, którzy będą mieli za zadanie odnaleźć zaginione fragmenty dziennika Anny Frank. Postawione przed nimi misje mają uświadomić im, z czym musieli się zmierzyć ukrywający się w czasie II wojny światowej Żydzi.



CELE

Uczestnik/uczestniczka:

- poszerza swoją wiedzę na temat funkcjonowania Żydów w czasie II wojny światowej,
- wie, jakie konsekwencje może pociągać za sobą dyskryminacja ze względu na pochodzenie lub narodowość,
- ćwiczy umiejętność pracy w grupie,
- uczy się poruszać w świecie VR i poznaje nowe aplikacje,
- rozwija empatię.



POTRZEBNE SPRZĘTY I MATERIAŁY

- gogle VR z zainstalowaną wcześniej aplikacją *Anne Frank House VR* (przed zajęciami przejdź całą historię, żeby odblokować opcję zwiedzania, z którego będą korzystać uczestnicy i uczestniczki Twoich zajęć),
- wydrukowane misje i fragmenty tekstów dla grup (załącznik 1),
- wydrukowane wskazówki do misji dla prowadzącego/ prowadzącej (załącznik 2),
- sześć kopert (po dwie dla każdej misji),
- ekran/komputer do puszczenia filmiku *Anne Frank – dziewczynka, która opisała holocaust*,
- długopisy, ołówki, flamastry lub kredki (tyle ile jest uczestników/uczestniczek),
- kartki A4.



PRZEDZIAŁ WIEKOWY

13+

CZAS TRWANIA

ok. 90 minut

**LICZBA UCZESTNIKÓW/
UCZESTNICZEK**

10 osób

NAZWA APLIKACJI

Anne Frank House VR
<https://www.oculus.com>



zeskanuj kod QR

Uwaga: użyta w scenariuszu aplikacja jest przeznaczona do gogli Oculus Quest 2, jeśli dysponujesz innymi goglami VR, możesz wyszukać podobną aplikację dopasowaną do posiadanego sprzętu.

PRZEBIEG WARSZTATÓW

Powitanie

Powitaj uczestników i uczestniczki. Poproś ich, aby usiedli w kole i zaprosz ich do zabawy, w której będą musieli sobie wyobrazić, że na jakiś czas, tak naprawdę nie wiadomo jak długi, będą musieli udać się do kryjówki, z której nie będą mogli wychodzić i mogą zabrać ze sobą tylko jedną, osobistą rzecz. Jako prowadzący/prowadząca zacznij zabawę, mówiąc: „Mam na imię... i do kryjówki zabrałbym/zabrałabym...” – tu podajesz nazwę tego przedmiotu. Następnie osoba po Twojej prawej stronie mówi: „To jest... (podaje Twoje imię) i do kryjówki zabiera... (podaje nazwę przedmiotu, który Ty byś zabrał/zabrała), a ja mam na imię... i do kryjówki zabieram...”. Każda kolejna osoba powtarza to zdanie, zabawa trwa do momentu, aż wszyscy się przedstawią i powiedzą, jaki przedmiot zabrałoby ze sobą do kryjówki.

Poproś uczestników i uczestniczki o podzielenie się swoimi refleksjami, czy łatwo im przyszło zdecydować się na jeden przedmiot? Dlaczego wybrali akurat taki a nie inny? Co o tym zdecydowało? Przywiązanie, sentyment, a może względy praktyczne, użyteczność danej rzeczy? Podziękuj za podzielenie się swoimi refleksjami.

Wprowadzenie w tematykę

Powiedz uczestnikom i uczestniczkom, że wcielą się dziś w detektywów/detektywki, którzy poszukiwać będą zaginionych fragmentów *Dziennika* Anne Frank, dziewczynki która podczas II wojny światowej ukrywała się ze swoją rodziną ponad dwa lata w oficynie budynku, w którym znajdowała się siedziba firmy jej ojca. Aby przybliżyć uczestnikom i uczestniczkom postać Anne Frank i historię jej *Dziennika*, zaprezentuj im krótki film znajdujący się w serwisie YouTube: [Anne Frank – dziewczynka, która opisała holocaust](#).

Uprzedź ich, aby uważnie oglądali film, bo informacje w nim zawarte mogą im się przydać przy wykonywaniu jednej z misji.

Część główna

Podziel uczestników i uczestniczki na dwie grupy. Możesz pozwolić im na samodzielne dobranie się lub zrobić to poprzez losowanie czy też odliczanie do dwóch. Powiedz, że czekają na nich misje, które pomogą im w odnalezieniu brakujących fragmentów *Dziennika* Anne Frank. Wytłumacz, że za chwilę otrzymają koperty ponumerowane od 1 do 3, w których znajdują się szczegóły ich trzech misji. Poszczególne zadania muszą wykonywać po kolei, aby nie przeszkodzić drugiej drużynie, na ich wykonanie będą mieli od 5 do 15 minut (będzie to zaznaczone w instrukcji). Po wykonaniu każdej z misji drużyny zgłaszają się do Ciebie, a Ty weryfikujesz poprawność odpowiedzi. Jeśli drużyna zaliczy zadanie, otrzymuje od Ciebie fragment *Dziennika* Anne. W momencie gdy zbiorą wszystkie fragmenty, obie drużyny wspólnie będą miały za zadanie ułożyć je według dat ich powstania oraz odczytać na głos. Gdy to zrobią, otrzymują od Ciebie ostatnie zapiski przez Anne słowa i następuje koniec gry.

We wcześniej przygotowanych przez Ciebie kopertach powinny się znaleźć następujące misje:

Misja nr 1: codzienna rozrywka – zadaniem grup w tej misji będzie rozwiązanie krzyżówki.

Misja nr 2: powrót do przeszłości – zadaniem grup w tej misji będzie odpowiedzenie na pytania, pomoże im w tym aplikacja Anne Frank House VR.

Misja nr 3: współczesny zapis – zadaniem grup w tej misji będzie przygotowanie wpisu/nagrania (na TikToka/Instagrama/Facebooka), którego mogłaby dokonać Anne, gdyby żyła w naszych czasach.

Misje i fragmenty tekstów dla grup znajdziesz w załączniku 1, a wskazówki i odpowiedzi do misji w załączniku 2.



Po wykonaniu wszystkich misji i zebraniu fragmentów poproś drużyny, aby wspólnie ułożyły je według dat powstania i przeczytały na głos. Gdy to zrobią, przekaz im ostatnie zapisane przez Anne słowa (fragment nr 7 *Dziennika*) i pozwól się z nim zapoznać. Następnie porozmawiajcie o tych fragmentach, o tym jakie uczucia mogły towarzyszyć ukrywającym się Żydom, o tym jak żyli. Zwróć uwagę uczestników i uczestniczek na to, że mieli oni swoje rozterki, chwile w których czuli się zagrożeni, ale i szczęśliwi. Kłócili się, śmiali, mieli marzenia, plany na przyszłość, nadzieję, a pomiędzy Anne a Peterem zrodziło się młodzińcze uczucie. Byli ludźmi takimi jak my, a znaleźli się w sytuacji, która dla większości z nich zakończyła się śmiercią tylko dlatego, że ktoś uznał ich za „niższą”, „gorszą” rasę. Zapytaj uczestników i uczestniczki, czy są sobie w stanie wyobrazić, że znajdują się w podobnej sytuacji, ale w obecnych czasach. Co by czuli, jak by się zachowali? Gdzie szukaliby pomocy? Pozwól grupie na podzielenie się swoimi refleksjami i dyskusję.

Podsumowanie i ewaluacja

Podziękuj uczestnikom i uczestniczkom za wspólnie spędzony czas. Rozdaj długopisy/flamastry i kartki A4, zaproponuj wzięcie udziału w ćwiczeniu ewaluacyjnym „ręce”.

Poproś uczestników i uczestniczki o odrysowanie dłoni na kartce papieru. Na każdym z palców powinni napisać jedną rzecz dotyczącą tego spotkania:

- na kciuku – to co było jego najlepszą stroną,
- na palcu wskazującym – to o czym opowiedzą znajomym,
- na środkowym – to co było najślabszą stroną zajęć,
- na serdecznym – to co by zmienili,
- na małym – to czego się nauczyli (ew. dowiedzieli, co było zaskakujące).



Przydatne linki

Strona internetowa Anne Frank Polska
<https://annefrank.org.pl/>

Strona internetowa Google Cultural Institute poświęcona Anne Frank
<https://artsandculture.google.com/story/GQUxAm6liAwA8A?hl=pl>

Film *Moja przyjaciółka Anne Frank*
<https://www.netflix.com/pl/title/81248111>

Odcinek podcastu historycznego „Dziennik” Anne Frank – pamięć, która przetrwała Holocaust
<https://www.youtube.com/watch?v=1-EQ9Ql6WMg>

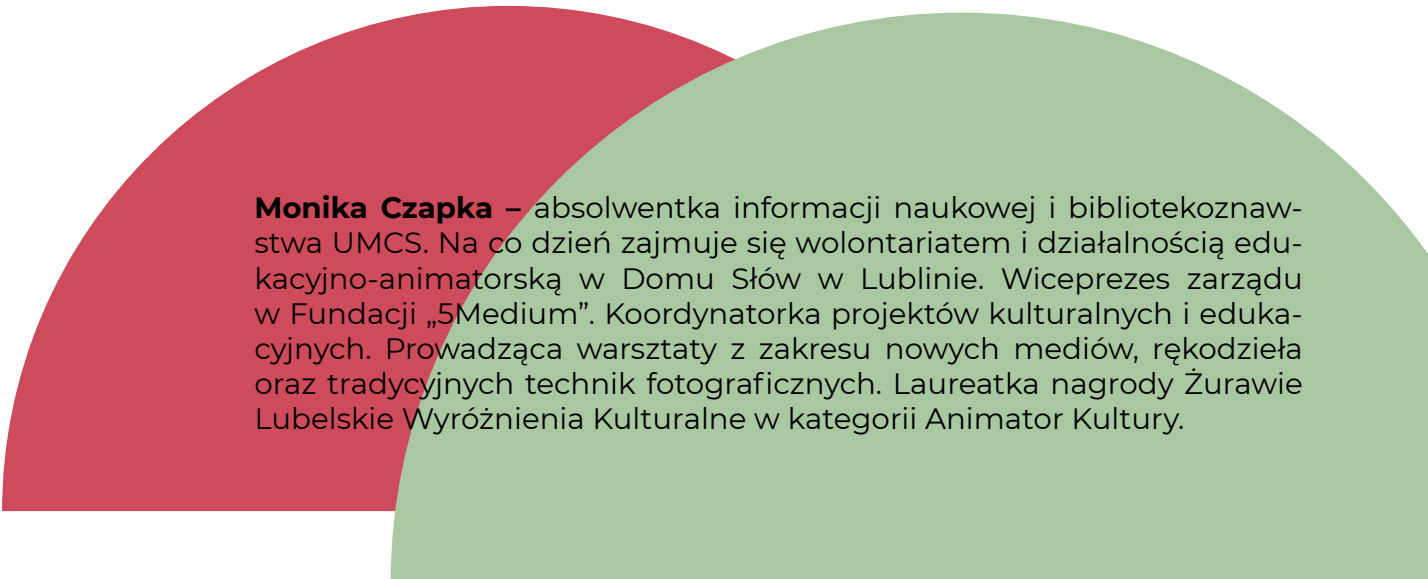
Uwagi

1. Warsztaty można realizować zarówno w grupie młodzieży, jak i osób dorosłych czy seniorów.
2. Przed realizacją warsztatów zapoznaj się w aplikacji z historią Anne Frank, aby odblokować opcję zwiedzania jej domu.

Załączniki

1. *Misje i fragmenty tekstów dla grup.*
2. *Wskazówki do misji dla prowadzącego/prowadzącej.*





Monika Czapka – absolwentka informacji naukowej i bibliotekoznawstwa UMCS. Na co dzień zajmuje się wolontariatem i działalnością edukacyjno-animatorską w Domu Słów w Lublinie. Wiceprezes zarządu w Fundacji „5Medium”. Koordynatorka projektów kulturalnych i edukacyjnych. Prowadząca warsztaty z zakresu nowych mediów, rękodzieła oraz tradycyjnych technik fotograficznych. Laureatka nagrody Żurawie Lubelskie Wyróżnienia Kulturalne w kategorii Animator Kultury.



Tekst: Katarzyna Lipska
Koordynacja: Magdalena Łasisz
Korekta: Anna Hawryluk
Grafika i skład: Anna Wuls

Scenariusz dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 4.0.

Scenariusz powstał w ramach projektu „Edukacyjny wymiar VR w Pracowniach Orange” we współpracy z Fundacją Orange.

Projekt realizowany w ramach międzynarodowej inicjatywy Orange Digital Center.



Lublin 2022