

Miniforløb med VR: Se verden med en flygtnings øjne

Dansk Flygtningehjælp har lavet et tværfagligt mini-forløb om at skabe sig et nyt hjem. Som en del af forløbet har de også lavet et interaktivt kig ind i dagliglivet hos to syriske flygtningebørn. Det kan I opleve enten med virtual reality-briller på eller med 360 graders-film på SmartBoard.

Hvad er et hjem, og hvad er vigtigst for at skabe sig et nyt hjem? Hvordan kommer man i gang med at lege, grine og danse igen, når man er flygtet fra krig – og måske er bange eller har mistet nogen i familien?

Dansk Flygtningehjælp tager i dette mini-forløb eleverne med til Amman i Jordan, hvor I møder de syriske flygtningebørn Nour og Abdallah, der sammen med deres familier har skabt sig nye hjem.

I møder børnene, deres nye hjem og nogle vigtige steder i deres hverdag i korte filmklip, hvor man selv kan dreje sig rundt inde i filmen og se sig omkring 360 grader rundt. Det kan opleves med VR-briller og på tablet-computer med en særlig app eller i en kortere udgave som filmklip.




FAG, MÅL, KLASSETRIN:

1.-2. KL 3.-5. KL 4-8 lektioner

Alle opgaver er versioneret til 1.-2. klasse og 3.-5. klasse. Forløbene understøtter målpar i Dansk, N/T, Billedkunst, Idræt og Musik samt det tværgående tema 'innovation og entreprenørskab' og 'elevernes alsidige udvikling'.

1. INTRODUKTION

 **OPG. 19: Hvad er en flygtning?**

Som introduktion til forløbet skal eleverne høre om begreberne flygtninge, nærområder og krig. Elevernes forforståelse vil i denne refleksionsopgave blive afprøvet gennem en fælles brainstorm og en øvelse, hvor de skal tegne deres forestillinger om, hvordan en flygtning bor.

2. VIRTUAL REALITY- OPLEVELSE

 **OPG. 20: Rejs til Jordan, og lær Nour og Abdallah at kende**

Nu ankommer I selv til Amman, hvor de to flygtningebørn Nour og Abdallah viser jer deres hverdag. Det kan I opleve på tre forskellige måder:

I 3.-5. klasse kan eleverne se det på smartphones med de VR-briller, I fik med klassesættet. Så er det en interaktiv VR-oplevelse, hvor eleverne selv går på opdagelse. Eleverne skal først have installeret en særlig app.

Det samme kan også opleves på tablets, hvor man scroller og swiper for at dreje sig rundt.

I 1.-2. klasse kan I se en forenklet udgave som 360 graders-film på SmartBoard eller computer. Her oplever man de steder og scener, der er vigtigst for at løse opgaverne.

3. ARBEJD VIDERE MED VR-OPLEVELSEN

 **OPG. 21-25**

Disse opgaver kan I bruge til at arbejde videre med oplevelsen fra VR-filmen. Opgaverne er til inspiration – du kan bruge dem alle eller blot udvælge nogle.

OPG. 21: Mit hjem – dit hjem

Billedøvelse: Sammenlign Abdallahs hjem med egne hjem.

OPG. 22: Dans med Abdallah

Dans til arabisk musik og reflektér: Hvad betyder musik for livskvalitet?

OPG. 23: Er det vigtigt at lege?

Leg med få ressourcer. De ældste elever interviewer bedsteforældre.

OPG. 24: Hvad er vigtigst i et hjem?

Kort innovations- og entreprenørskabsforløb: Byg et hjem med knappe ressourcer på lidt plads.

OPG. 25: Dit vigtigste minde

Er minder vigtige? Hvilke er vigtigst?

3.-5. klasse laver Venn-diagram og skriver brev fra fremtiden.

Sådan gør I: På hjemmesiden under "Flygtning" får eleverne direkte adgang til Dansk Flygtningehjælps VR-film, 360 graders-filmen og app'en. Her er der også link for lærere til instruktioner og svar på eventuelle spørgsmål:

2018.u-landskalender.dk/vr