

- Celem wszystkich elementów projektu Gulag XR jest przybliżenie uczniom zjawiska sowieckich represji i reżimów totalitarnych. Podczas procesu tworzenia skupiliśmy się na kluczowych aspektach sowieckich represji:

1 | PODSTAWOWE FAKTY O SOWIECKICH REPRESJACH

- definicja badanego okresu (represje stalinowskie w latach 1920-1950)
- krótki przegląd wydarzeń po 1917 roku
- na czym opierał się system represji i kontroli populacji
- statystyki dotyczące liczby ofiar, rodzajów środków represyjnych

3 | ŻYCIE W LAGUNIE

- Lokalizacja obozów, warunki życia i pracy
- cel, w jakim reżim wykorzystywał obozy
- wspomnienia kobiet i mężczyzn z pobytu w obozach Gułagu
- wpływ na rodziny więźniów i społeczeństwo jako całość

2 | EUROPEJSKI WYMIAR SOWIECKICH REPRESJI

- represje dotknęły całą Europę, ofiarami były nie tylko osoby z ZSRR.
- historie świadków z kilku krajów (Czechy, Słowacja, Niemcy, Polska, Rosja)
- porównanie różnych perspektyw interpretacji represji

4 | BUDOWANIE POSTAW WOBEC WARTOŚCI DEMOKRATYCZNYCH

- zasady totalitaryzmu kontra demokracja
- analiza możliwych konsekwencji ludzkiej bierności i powściągliwości
- znaczenie poszanowania praw i wolności człowieka
- rola refleksji historycznej w społeczeństwie demokratycznym

Oprócz przekazywania treści historycznych, projekt pozwala uczniom doświadczyć podstawowych zasad pracy naukowej:



- sformułowanie problemu badawczego
- definicja badanego zjawiska
- praca ze źródłami,
- Stawianie i testowanie hipotez

Oprócz tych tematów można oczywiście włączyć własne tematy i cele edukacyjne.

Każdy moduł projektu ma na celu rozwijanie innego obszaru – świadomości historycznej, myślenia historycznego lub pracy zespołowej.

W poniższych materiałach metodycznych przedstawimy różne wskazówki i ćwiczenia dotyczące tego, jak najlepiej wykorzystać potencjał projektu Gulag XR w klasie. Chętnie zainspirujemy Cię do stworzenia własnych innowacyjnych podejść metodologicznych, które pomogą uczniom lepiej zrozumieć temat reżimów totalitarnych.



GŁÓWNE CECHY POSZCZEGÓLNYCH KOMPONENTÓW

WIDEO WPROWADZAJĄCE

– podstawowe fakty

Ośmiominutowy film, w którym staraliśmy się zmieścić wszystko, co ważne, aby uczeń wiedział. Może być używany samodzielnie lub w połączeniu z innymi komponentami.

HISTORIE ŚWIADKÓW

Projekt przedstawia 10 krótkich filmów z historiami świadków. Każda historia ma przewodnika w wykonaniu młodego aktora. Te osobiste historie nadają ludzki wymiar wielkiej historii XX wieku. Dają wgląd w cierpienie jednostek i rodzaj pytania natury etycznej.

Świadczenia pochodzą z 5 krajów - Czech, Słowacji, Polski, Niemiec i Rosji. Dzięki nim możemy porównać różne perspektywy historyczne i interpretacje okresu represji sowieckich w całej Europie, a także poznać różne formy represji sowieckich. Równie dużo miejsca poświęcono narracjom kobiet i mężczyzn.

DZIENNIK BADAŃ

Ten zeszyt ćwiczeń z rozszerzoną rzeczywistością w interesujący sposób przedstawia pracę młodych badaczy, którzy postanowili odnaleźć ślady sowieckich represji w środowisku byłych obozów. W ten sposób uczniowie w zabawny sposób poznają podstawy pracy naukowej – od formułowania pytań badawczych, poprzez stawianie hipotez, zbieranie i analizowanie danych, aż po przedstawianie wniosków.

Treść została pomyślana jako komiks przygodowy przeplatany notatnikiem głównego bohatera - z jednej strony śledzimy historię odkrywców, z drugiej wpisy z jego dziennika wraz z zadaniami dla uczniów. Zadania można realizować za pomocą elementów rozszerzonej rzeczywistości (animowane mapy, modele 3D obiektów, filmy z relacjami świadków), co pozwala na pracę ze źródłami historycznymi, relacjami świadków czy szczegółowe badanie artefaktów.

Cała historia inspirowana jest prawdziwą ekspedycją naukową.

Uwaga: Obecnie obsługujemy tylko urządzenia z systemem Android w następujących wersjach: www.gulagxr.eu/komiks-a-rozsirena-realita.

Pracujemy nad udostępnieniem aplikacji w sklepie Apple, ale niestety obecnie nie możemy korzystać z iPada.

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

VR pozwala uczniom zobaczyć, jak dziś wygląda opuszczony barak obozowy i przenieść się do środowiska gułagu z lat 50. poprzez rekonstrukcję. Uczniowie wcielają się w rolę niewidzialnego obserwatora - śledzą codzienne życie więźniów w barakach, w izolatce, podczas wyjazdu do pracy przymusowej, w stołówce czy na obozowym cmentarzu.

Rekonstrukcja opiera się na własnych badaniach archeologicznych organizacji Gulag.cz i stara się jak najwierniej oddać rzeczywistość typowego gułagu przed śmiercią Stalina. Uwaga: Elementy interaktywne są celowo ograniczone do minimum, aby nie zakłócać silnego doświadczenia i pozwolić uczniom w pełni zanurzyć się w temacie.

Celem tego wyjątkowego doświadczenia VR jest przybliżenie uczniom codziennych okropności życia w Gułagu poprzez emocjonalne doświadczenie. Aby dać im głębsze zrozumienie nie tylko faktów, ale także ludzkiego wymiaru tego tragicznego okresu we współczesnej historii. Pozwoli im to również zobaczyć niektóre baraki obozowe tak, jak wyglądały, gdy obóz działał.

TEKSTY I INNE MATERIAŁY UZUPEŁNIAJĄCE

W tej sekcji znajduje się zbiór krótkich tekstów dotyczących różnych aspektów represji sowieckich i ich europejskiego kontekstu. Będzie on służył jako pomoc naukowa zarówno do własnych badań, jak i do pracy z uczniami w klasie.

ZESTAW WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PRZYWOŁYWANIA

Faza przywoływania jest bardzo ważną częścią nauczania konstruktywistycznego. Pozwala aktywować istniejącą wiedzę i doświadczenie uczniów związane z tematem. Poprzez przywołanie możemy dowiedzieć się, co uczniowie już wiedzą na dany temat i jakie mają nastawienie do uczenia się na ten temat. Pozwala nam to opierać się na ich uprzedzeniach i lepiej dostosowywać naukę do ich potrzeb.

W osobnym dokumencie oferujemy wskazówki dotyczące działań, które należy wykonać, aby rozpocząć naukę z Gulag XR.

