

Lärarhandledning

Plundring – en utställning i VR

Vad är Plundring – en utställning i VR?

En VR-upplevelse skapad av Forum för levande historia. Upplevelsen visar ett digitalt museum med föremål som stals av nazisterna under deras styre, främst före och under andra världskriget. Museet lyfter både föremål, personer som utförde plundringen och svårigheter med att återbörda föremål till rätta ägare.

Syfte

Att ge eleverna en fördjupad förståelse för nazisternas plundring, dess konsekvenser och kopplingen till Förintelsen. Upplevelsen hjälper eleverna att reflektera över identitet, kulturarv, mänskliga rättigheter samt hur föremål kan fungera som historiska källor.

Material

- VR-headset (Meta Quest eller liknande)
- Pappersark eller digitalt dokument för reflektioner, observationer och begrepp.

Behöver du hjälp eller söker mer information om Meta-konto, konfigurering och installation av appar kan du läsa mer här: [Meta Store Hjälpcenter](#)

Rekommenderad åldersgräns

Den rekommenderade åldersgränsen för VR-utrustning är 13 år, men med målsmans godkännande kan den i praktiken användas från cirka 10 år (anpassa efter lokal rutin).

Rekommenderad för årskurs 7–9. Upplevelsen innehåller historiskt känsliga teman som kräver viss mognad och kontext.

Fysisk säkerhet och utrymme

- **Tillräcklig yta:** Se till att varje elev har 2 × 2 meter fri yta att röra sig på.
- **Fri golvyta:** Rensa bort mattor, sladdar eller andra saker som elever kan snubbla över.
- **Sittande alternativ:** Upplevelsen kan genomföras sittande.

Övervakning och stöd

- **Pedagogisk närvaro:** En vuxen bör alltid finnas närvarande för att vägleda och ingripa vid behov.
- **Gradvis introduktion:** Låt eleverna först bekanta sig med VR och handkontrollerna.
- **Två och två-principen:** Låt elever turas om, så att en elev använder VR medan en annan observerar, antecknar och stöttar.

Hälsa och välmående

- **Tidsbegränsning:** Håll passet kort per elev vid stationsarbete för att undvika ögonbelastning.
- **Känslighet för rörelsesjuka:** Risken för yrsel är låg, men låt elever avbryta när som helst om de känner sig obekväma.

- **Fokus och tempo:** Uppmuntra till lugna rörelser och att eleven tar pauser om det blir stressigt eller svårt att styra.

Hygien och utrustning

- **Rengöring:** Desinficera VR-headset (delen som är mot huden) och kontroller mellan användning, särskilt om flera elever delar utrustningen. Behöver linserna rengöras, använd endast en mikrofiberduk (samma sort som används till glasögon).

OBS! Använd INTE rengöringsmedel mot linserna då vissa rengöringsmedel kan förstöra linserna.

Läroplanskoppling (LGR22)

Delar av följande centrala innehåll kan kopplas till upplevelsen:

Centralt innehåll i Historia, Samhällskunskap och Svenska för årskurs 7-9

Historia

Imperialism och världskrig, cirka 1850 - 1950

- De båda världskrigen, deras orsaker och konsekvenser. Förtryck, folkfördrivningar och folkmord. Förintelsen och Gulag. Människors motstånd mot förtryck.

Demokratisering och ökad globalisering, cirka 1900 till nutid

- Analys av historiebruk kopplat till tidsperioden, till exempel hur individer och grupper använder historia för att kritisera samtida fenomen och påverka våra föreställningar om framtiden.
- Tolkning av historiska källor från tidsperioden och granskning utifrån källkritiska kriterier.

Samhällskunskap

Rättigheter och rättsskipning

- De nationella minoriteterna judar, romer, urfolkets samerna, sverige-finnar och tornedalingar: kultur, historia och rättigheter.

Svenska

Texter

- Texter som kombinerar ord, bild och ljus samt texter i digitala miljöer.

Genomförande

Förberedelse

Genomförandet bör ske i samband med arbete kring Andra världskriget. Upplevelsen i sin helhet kan ta cirka 30 minuter vilket är lite långt för de flesta. Lämpligare är att uppleva delar av upplevelsen i mindre portioner. Upplevelsen är indelad i fem huvudkategorier.

Aktivitet:

Eleverna utforskar det digitala museet och interagerar med olika föremål. Upplevelsen kan göras sittande. Arbeta gärna med följande frågeställningar:

- Vad visar föremålen om människorna som ägde dem?
- Hur påverkas ett folk av att förlora sin kultur och historia?
- Vilka känslor väckte upplevelsen?
- Diskutera skillnaden mellan stöld och systematisk plundring.
- Låt eleverna analysera hur kulturföremål fungerar som historiska källor.
- Arbeta med frågor om identitet, förlust och mänskliga rättigheter.
- Sker denna typ av förtryck någonstans idag på Jorden?

Vidare arbete

Fördjupa analysen genom källkritik, arbete med historiska frågor eller diskussion om historiebruk. Fundera också på vilket perspektiv upplevelsen har och hur den fungerar som källa. Vad är det Forum för levande historia vill berätta?

Begreppslista

Plundring – Att ta andras saker med makt eller våld.

Kulturföremål – Saker som berättar om människors historia och liv.

Identitet – Vem man är och vilken grupp eller kultur man hör till.

Propaganda – Budskap som styr hur människor tänker.

Avhumanisering – Att behandla människor som om de inte är lika mycket värda.

Antisemitism – Hat eller fördomar mot judar.

Folkmord – När en grupp försöker utrota en annan grupp.

Nazism - En idé om att människor inte är lika mycket värda och att samhället ska styras hårt av en ledare och en stat med mycket makt.

Begrepp inför upplevelsen Plundring

<p>Plundring</p> <p>Att ta andras saker med makt eller våld.</p> 	<p>Kulturföremål</p> <p>Saker som berättar om människors historia och liv.</p> 
<p>Identitet</p> <p>Vem man är och vilken grupp eller kultur man hör till.</p> 	<p>Propaganda</p> <p>Budskap som styr hur människor tänker.</p> 
<p>Avhumanisering</p> <p>Att behandla människor som om de inte är lika mycket värda.</p> 	<p>Antisemitism</p> <p>Hat eller fördomar mot judar.</p> 
<p>Folkmord</p> <p>När en grupp försöker utrota en annan grupp.</p> 	<p>Nazism</p> <p>En idé om att människor inte är lika mycket värda.</p> 