

Lærervejledning til Escape Room: "Kampen om den grønne omstilling"

Introduktion:

Forløbet er et Escape Room om den grønne omstilling og de 17 verdensmål, hvor de arbejder praktisk og med IT til løsningen af dette.

Formål:

Eleverne skal opnå bevidsthed og handlekompetencer om bæredygtighed, som skal være løsningsorienteret til gavn for både samfundet og de enkelte individer.

Faglige mål:

- Reflektere over egen rolle og indflydelsesmuligheder i samfundet
- Formidle og diskutere grundlæggende samfundsforhold og aktuelle samfundsmæssige problemstillinger
- Anvende forståelse for samarbejde og samspillet betydning i en arbejdsproces
- Reflektere over egen rolle og egen deltagelse i samarbejdet om arbejdsopgaverne
- Samarbejde med andre om løsning af opgaver, så de derved opnår handlekompetencer på den viden, de får.

Målgruppe:

Udskolingen og ungdomsuddannelsernes startfase f.eks. GF 1 på teknisk skole.

Forberedelse til lokalet:

En PC der kan køre med Escape Room i One Note

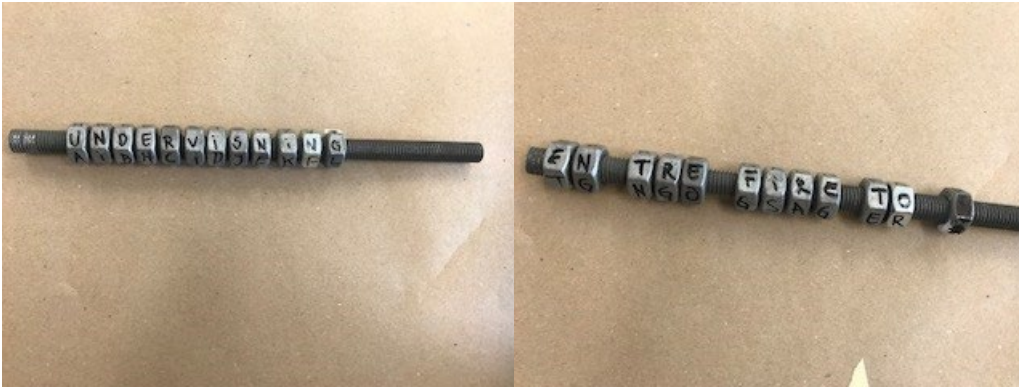
Et klasselokale pyntet op med verdensmålsplakater og delmål 13.3 og andet både til inspiration og til sidste opgave i Escape Room. Der skal være forskellige muligheder, så svaret ikke er åbenlyst, men skal søges.

En stor skraldespand fyldt med (rent) skrald - 6 forskellige slags og flere af hver kategori. Skraldespanden skal kunne låses med en hængelås med talkode på.

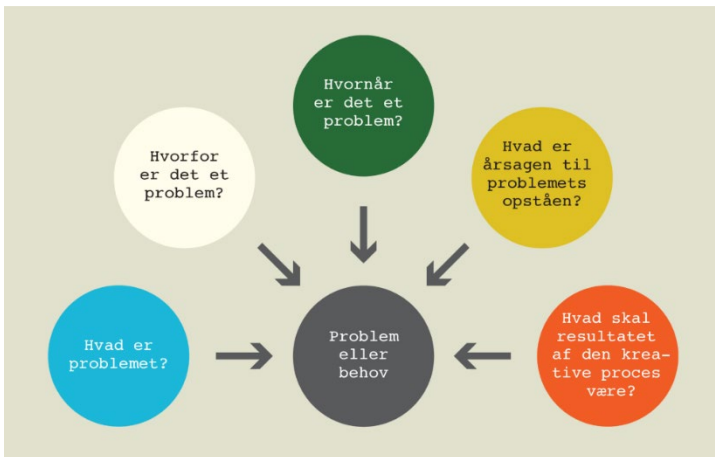


Lamineret A3 verdensmål klippet ud i stykker som puslespil.
Mål 13 (klimaindsats) skal klippes væk. Ligges i boks 1 (f.eks. rummet)

En afkoder f.eks. som denne, den skal kunne vise 2 koder



A3 og A4-papir, post'it i forskellige farver, blyanter, viskelæder, sakse, tusser/farveblyanter, og hvis det kan lade sig gøre gerne et kreativitetshjørne med forskellige materialer til den sidste opgave.



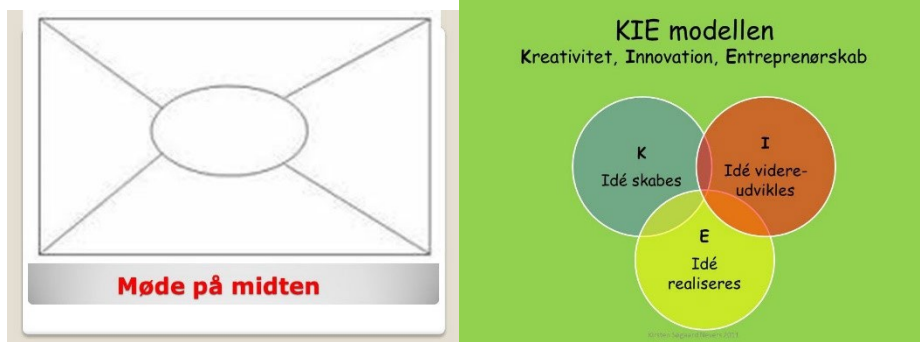
Sidste opgave vedr. forslag til handling:

Eksempler kunne være inden for skrald, rengøring, undervisning, kantine, mad, indkøb af materialer, byggeri, transport, energi, vand eller andet.

Forberedelse af eleverne til Escape Room:

Start med en brainstorm f.eks. gennem CL modellen mødet på midten, eller hvis de skal være kreative, kan KIE modellen bruges.

Der er sikkert mange flere modeller, så brug dem I er trykke i.



Arranger et besøg på et forbrændingsanlæg og/eller en genbrugsstation, hvor de også har nogle undervisningsforløb, man kan bestille, så eleverne er bedre rustet med informationer om f.eks. anvendelse af skrald.

Besøg af Concitos ambassadør, book et undervisningsforløb i FN's verdensmål – Det er gratis.

[Guidede ture om FN's verdensmål | CONCITO](#)

Gennemgå/arbejd med FN's verdensmål, der ligger masser af undervisningsmateriale, film m.m. på:

[Materialesamling | Verdensmålene.dk \(verdensmaalene.dk\)](#)

Vi har valgt at lave en hel temauge, som vi kalder "Grøn uge". Dette escape room er bare en delopgave, som omhandler verdensmålene, og hvad vi som individer selv kan gøre og have indflydelse på. De enkelte elementer kan sagtens bruges hver for sig i f.eks. enkelt- eller dobbeltlektioner, hvis man ikke har en uge til rådighed.

Koder til Escape Room

1. grønuge - kode til sektion 2
2. klimainsats - kode til sektion 3
3. undervisning - kode til sektion 4
4. entrefireto – kode til sektion 5
5. seks - kode til sektion 6
6. 22.194,0kgco2 - kode sektion 7
7. godt gået - kode til sektion 8

Færdig med opgave kan udvides til meget mere - HUSK AT KÅRE EN VINDER
God fornøjelse.