

Escape Room: No Time To Waste



Ämne:

Naturkunskap, samhällskunskap, biologi, geografi

Antal lektioner:

1-2

Vi står inför många stora miljöutmaningar, nedskräpning i havet är en av dem. I våra hav flyter det runt mer än 150 miljoner ton plast och det fylls hela tiden på. Globalt sett uppskattas 80% av skräpet i havet komma från land, till exempel som en följd av att skräp lämnats kvar på ständer, och det mesta är skräp av plast.

”No Time To Waste” är ett digitalt Escape Room med fokus på just marin nedskräpning. Vi på Håll Sverige Rent tror att det bästa sättet att visa på de förödande konsekvenser som plast i havet medför är genom att själva uppleva dem. Syftet med spelet är att väcka

uppmärksamhet, engagemang och sprida kunskap om problematiken med marin nedskräpning och vilka lösningar som finns.

Denna handledning är framtagen som underlag för hur ni kan arbeta med Escape Room i undervisningen. Hur introduceras Escape Room och hur kan vi använda oss av begrepp, frågeställningar och dilemman som kan uppkomma efter spelets genomförande. Förslagsvis används detta tvärvetenskapligt men kan också ingå på egen hand i någon av de ovan nämnda ämnena vid arbete med Hållbar utveckling. Handledningen förklarar också på ett instruerande sätt hur spelet startas och genomförs.

Läroplanskopplingar

Gy-11

Ur styrdokumentet:

Skolan har uppgiften att förmedla och förankra grundläggande värden, främja elevernas lärande och förbereda dem för att arbeta och verka i samhället.

Skolan ska förmedla sådana mer beständiga kunskaper som utgör den gemensamma referensramen i samhället och som utgår från grundläggande demokratiska värderingar och de mänskliga rättigheterna som alla omfattas av. Eleverna ska också kunna orientera sig och agera i en komplex verklighet med stort informationsflöde, ökad digitalisering och snabb förändringstakt. Deras förmåga att finna, tillägna sig och använda ny kunskap blir därför viktig. Eleverna ska träna sig att tänka kritiskt, att granska information och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ. På så vis närmar sig eleverna ett vetenskapligt sätt att tänka och arbeta.



Det **etiska perspektivet** är av betydelse för många av de frågor som tas upp i utbildningen. Undervisningen i olika ämnen ska behandla detta perspektiv och ge en grund för och främja elevernas förmåga att göra personliga ställningstaganden och agera ansvarsfullt mot sig själva och andra.

Miljöperspektivet i undervisningen ska ge eleverna insikter så att de kan dels själva medverka till att hindra skadlig miljöpåverkan, dels skaffa sig ett personligt förhållningssätt till de övergripande och globala miljöfrågorna. Undervisningen ska belysa hur samhällets funktioner och vårt sätt att leva och arbeta kan anpassas för att skapa hållbar utveckling.

Det **historiska perspektivet** i undervisningen ska utveckla elevernas förståelse för samtiden och beredskap inför framtiden. Undervisningen ska också utveckla förståelse för kunskapers relativitet och förmåga till dynamiskt tänkande.

Det är skolans ansvar att varje elev:

- kan observera och analysera människans samspel med sin omvärld utifrån perspektivet hållbar utveckling
- kan leva sig in i och förstå andra människors situation och utvecklar en vilja att handla också med deras bästa för ögonen, och
- visar respekt för och omsorg om såväl närmiljön som miljön i ett vidare perspektiv.

Läroplanskopplingar

Gy-11

Utdrag från läroplanerna i respektive ämne med tydliga hållbarhetsperspektiv.

Naturkunskap

- Förmåga att använda kunskaper om naturvetenskap för att diskutera, göra ställningstaganden och formulera olika handlingsalternativ.
- Kunskaper om naturvetenskapens roll i aktuella samhällsfrågor och i förhållande till hållbar utveckling.
- Kunskaper om olika livsstilars konsekvenser såväl för den egna hälsan som för folkhälsan och miljön.
- Kunskaper om människokroppens uppbyggnad och funktion samt dess växelverkan med omgivningen.
- Kunskaper om hur naturvetenskap organiseras samt hur den kan granskas kritiskt och användas för kritisk granskning.

Geografi

- Förmåga att analysera intressekonflikter med koppling till naturgivna risker och mänsklig verksamhet samt hur intressekonflikter påverkar jordens livsmiljöer och människans livsvillkor, ur perspektivet hållbar utveckling.

Biologi

- Kunskaper om biologins betydelse för individ och samhälle.
- Förmåga att använda kunskaper i biologi för att kommunicera samt för att granska och använda information.

Samhällskunskap

- Kunskaper om historiska förutsättnings betydelse för dagens samhälle samt om hur olika ideologiska, politiska, ekonomiska, sociala och miljömässiga förhållanden påverkar och påverkas av individer, grupper och samhällsstrukturer.
- Förmåga att analysera samhällsfrågor och identifiera orsaker och konsekvenser med hjälp av samhällsvetenskapliga begrepp, teorier, modeller och metoder.

CENTRALA ORD OCH BEGREPP

biologisk mångfald
konsumtion
miljö
nedbrytning
ekologiskt fotavtryck
havet som naturresurs
globala målen
samhällets sårbarhet
återvinnin
plastföroreningar
havsströmmar
avfallshantering
geopolitik
näringsskedja
skräpöar
förlorade fiskeredskap
mikro- och makroplast
marint skräp

Så går spelet till

Du minns inte vad som hände... Plötsligt vaknar du upp på en rymdstation i framtiden. Av stationens AI får du veta att vi människor orsakat jordens undergång. Men det finns ett sätt att förändra det – om du kan bevisa att du förstår allvaret i det plastproblem som mänskligheten skapat skickar AI:n tillbaka dig till nutiden för att lösa problemet.

FÖRBEREDELSE

För att få tillgång till spelet behöver du få en kod av oss på Håll Sverige Rent. Den gäller sedan i sju dagar och kan användas tio gånger. Så det är bra att först planera in när ni ska spela, och sedan beställa koden i anslutning till det.

Escape Room spelas i en webbläsare. Det betyder att inget behöver laddas ner till datorn, men en bra internetuppkoppling behövs. Spelet kan bara spelas på dator, eftersom spelaren styr med hjälp av musen och tangentbordet.

INSTRUKTIONER

Spelet går ut på att hitta en väg ut ur rymdstationen och tillbaka till nutiden. Längs vägen får ni frågor att besvara och ni behöver undersöka rymdstationen noga för att hitta de svar ni behöver. Ni har tjugo minuter på er att klara spelet.

Spelet styrs med musen och tangentbordet. Med w, a, s och d på tangentbordet rör spelaren sig runt i rummet och med musen kan man titta sig omkring och klicka på tv-skärmar eller andra föremål.

Kom ihåg att leta ordentligt i rummen ni befinner er i. Glöm inte att också titta på de nyhetssändningar som finns runt om på rymdstationen.

EFTER SPELET:

Eleverna får sitta i sina spelgrupper och diskutera:

- Hur bidrar vårt nuvarande levnadssätt till föroreningar av världshaven?
- Kan vi ändra något i vårt beteende för att bromsa denna utveckling?
- Exempel på onödig plast som hamnar i vattnet.
- Hur påverkas djurlivet och den ekologiska mångfalden av avfall och skräp som dumpas och slängs i haven?
- Vilka olika typer av föroreningar och skräp kan vi idag finna i vattnet?
- Vilket ansvar har individen, politiker och producenter?

