

Escape Room: No Time To Waste



Ämne:

Biologi, samhällskunskap, 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.

Detta står i styrdokumentet:

Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem.

...

Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information.

...

Genom ett miljöperspektiv får de möjligheter både att ta ansvar för den miljö de själva direkt kan påverka och att skaffa sig ett personligt förhållningssätt till övergripande och globala miljöfrågor.

Undervisningen ska belysa hur samhällets funktioner och vårt sätt att leva och arbeta kan anpassas för att skapa hållbar utveckling.



LÄRANDE FÖR HÅLLBAR UTVECKLING

Skolans ansvar är att varje elev:

- har fått kunskaper om förutsättningarna för en god miljö och en hållbar utveckling,
- har fått kunskaper om och förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan, miljön och samhället

Lärande för hållbar utveckling behöver utformas så att barn och elever ges möjlighet att ta reda på, förstå och kritiskt granska olika uppfattningar, bakomliggande motiv och intressen. Detta innebär att intressekonflikter mellan krafter i samhället och hur de påverkar olika parter beskrivningar av ett problem eller en fråga ska tydliggöras. Därigenom får barn och elever möjlighet att utveckla förmågan att värdera information och bedöma konsekvenser av olika handlingsalternativ. De behöver också få möjligheter och tränas i att ta ställning, tänka över konsekvenserna av vår livsstil och hur våra val i vardagen kan bidra till en hållbar utveckling. Skolans ämnen kan här bidra med olika perspektiv på området hållbar utveckling.

Hur dessa frågor behandlas och integreras i undervisningen så att de bildar en helhet är centralt i ett lärande om hållbar utveckling. Bra utbildning är en förutsättning för att nå en utveckling som är hållbar.

Läroplanskopplingar

Lgr-22

Biologi åk 7-9

Förmågor som tränas

Naturvetenskapen har sitt ursprung i människans nyfikenhet och behov av att veta mer om sig själv och sin omvärld. Kunskaper i biologi har stor betydelse för samhällsutvecklingen inom så skilda områden som naturbruk, miljö och hälsa. Med kunskaper om naturen och människan får människor redskap för att påverka sitt eget välbefinnande, men också för att kunna främja hållbar utveckling.

Ämnen som berörs

- Människans påverkan på naturen lokalt och globalt samt hur man på individ- och samhällsnivå kan främja hållbar utveckling. Betydelsen av biologisk mångfald och ekosystemtjänster.

Samhällskunskap åk 7-9

Förmågor som tränas

Kunskaper om samhället ger oss verktyg så att vi kan orientera oss i en komplex värld, ta ansvar för vårt handlande och främja hållbar utveckling.

Ämnen som berörs

- Nyhetsvärdering och hur den kan påverka människors bilder av omvärlden. Hur individer och grupper framställs i media, till exempel utifrån kön och etnicitet, och hur detta kan påverka normbildning och värderingar.
- Lokala, nationella och globala samhällsfrågor och olika perspektiv på dessa.

Geografi åk 7-9

Förmågor som tränas

Jordytan består av en mosaik av livsmiljöer som är unika, föränderliga och sårbara. Geografi ger oss kunskaper om dessa varierande miljöer och bidrar till förståelse av människors levnadsvillkor samt om samspelet mellan människa, samhälle och natur. Kunskaper i geografi ger ökade möjligheter att förstå vår omvärld och beredskap att främja hållbar utveckling.

Ämnen som berörs

- Vad klimat är och faktorer som påverkar klimatet. Människans påverkan på klimatet och konsekvenser av klimatförändringar för människa, samhälle och natur i olika delar av världen.
- Människors tillgång till och användning av förnybara och icke-förnybara naturresurser och hur det påverkar människans livsmiljöer. Intressekonflikter kring naturresurser.
- Samband mellan ekonomisk och social levnadsstandard och faktorer som demografi, jämställdhet, utbildning och naturresurser.
- Lokalt, regionalt och globalt arbete för att främja hållbar utveckling.

CENTRALA ORD OCH BEGREPP

biologisk mångfald
konsumtion
miljö
nedbrytning
ekologiskt fotavtryck
havet som naturresurs
globala målen
samhällets sårbarhet
återvinnin
plastföroreningar
havsströmmar
avfallshantering
geopolitik
näringskedja
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?

