

## **Undervisningsforløb: Escape Room**

**Fag:** Valgfag i "Innovation og Iværksætteri"

**Klassetrin:** 7. - 9. klasse

**Varighed:** 3 ugentlige lektioner fra august til medio marts (dvs. 80 timer)

**Tværkommunalt samarbejde:** Greve Bibliotek, Greve Erhvervscenter, Center for Skoler og Dagtilbud i Greve og Mosedeskolen Greve.

**UVM-materiale:** Mikael Andreassen **Udviklingskonsulent**  
Mette Thyregod **Lærer**

**Titel:** Escape Room "Englejægeren" - gamebased litteraturformidling.

### **Formål/beskrivelse af forløbet:**

Vi ville gerne lave et undervisningsforløb, hvor fokus har været, at eleverne, med deres arbejde, kunne skabe værdi i en større sammenhæng. Det skal så at sige være interessant for andre end dig selv, din mor og din lærer. Mange gange, i løbet af en skoledag, er fokus på færdigheder, og formidlingen af et produkt/ oplæg rækker til ens klassekammerater. Overskriften på valgfaget er: "Innovation og iværksætteri". Vi lavede en case, hvor Greve bibliotek var kunden, som eleverne skulle løse en opgave for. Formålet var at skabe et forløb, hvor komponenterne fra iværksætteri blev tydeliggjorte gennem et konkret projekt. Her tog vi udgangspunkt i Business Canvas Model. Fokus for Greve Bibliotek var læseglæde. Gennem arbejdet med projektet skulle eleverne skabe et produkt med læseglæde som nøgleord.

For at skærpe fokuset på læseglæden var vi så privilegerede, at børnebogsforfatter, Jan Kjær, indgik i et samarbejde med os. Han skrev, sammen med en 5. klasse, den rammefortælling, som vores escape room handler op. Det blev til en prequel til hans roman: "Englejægeren".

### **Didaktiske overvejelser:**

Hele forløbet har strakt sig over et halvt skoleår. Vi har taget udgangspunkt i "Designcirklen" i forløbets opbygning. En stor del af arbejdsprocessen har ligget i den indledende fase - hvordan skulle forløbet planlægges?

Byggestenene i en innovationsproces er, at udforske emnet/idegenerering, at skabe et produkt til glæde for andre samt afprøvning af produktet og evaluering.

En af de helt store udfordringer, som en innovativ proces kan byde på, er at få skabt rum til refleksion.

Ideer opstår, når man skaber plads til, at de kan opstå. Det, som er vigtigt i denne proces, er at skabe et rum, hvor der er plads til refleksion. En innovativ proces bygger på den faglige

ideudvikling, men den bygger i lige så høj grad på elevernes egen personlige udvikling. Og det er det sammenspil, som skaber dynamikken i den innovative proces. Samtidig kræver en innovativ proces også, at man giver plads til ideerne, og at man imødekommer, at der i mange elevgrupper ligger et gruppepres for at høre til. Dette behov vil altid være en vigtig faktor at tænke med ind i en innovativ proces.

Eleverne har i forløbet arbejde med en bred kam af opgaver. I idegenereringsfasen arbejdede eleverne med spil for at undersøge, hvad giver et godt flow i et spil. Hvordan er et godt spil bygget op? Hvordan skal reglerne være? Eleverne afprøvede mange forskellige spil for selv at kunne drage deres egne erfaringer omkring det. Det er de erfaringer, som eleverne skulle skabe gameflowet i deres escape room ud fra. Eleverne har skullet arbejdet med problemløsning, collaboration og it-læring

Sideløbende med undervisningen har vi i personalegruppen udviklet videre på projektet. Vi har taget alle udfordringerne løbende undervejs og justeret undervisningen for at skabe det bedst flow i undervisningen for eleverne. Der, hvor vi generelt har været udfordret, er på tiden. Opgaverne tog længere tid, end vi regnede med, da vi planlagde dem.

#### *Iværksætter*

Vi har taget udgangspunkt i Business Model Canvas for at introducere eleverne til iværksætteri. Forløbet har gjort det muligt for eleverne, helt konkret, at skulle forholde sig til processen i virksomhedsopstart. Biblioteket var kunden, som skulle have løst en opgave. Eleverne skulle forholde sig til opgaven/kundens behov, kundens/bibliotekets værdier og markedsføring har været italesat forløbet igennem

#### **Elevmål:**

- At få et entreprenant mindset.
- Samarbejdskompetence
- Problemløsningskompetence - iterativ proces
- Idegenerering
- Handlekompetence - processen i en innovativ proces
- Kommunikation

#### **Puzzledesign:**

Den største udfordring omkring rummet har været at få skabt de forskellige puzzles. Vi har brugt denne model som inspiration til, hvordan man kan arbejde med det. Vi gjorde os den erfaring, at det er tidskrævende at skabe puzzles. Et puzzle indeholder en genstand og et spor, som du skal handle på. Det blev mere kompliceret af, at vi derudover også havde en historie, som skulle være en del af rummet. Den har vi valgt at koble på sideløbende, så ved hver puzzle har man modtaget en kode til en ipad, hvor en del af historien er indlæst.

Farve	Betydning
Blå	Ting/genstande
Grøn	Handlinger
Rød	Spor/information

### **Materialevalg:**

Hvad skal man overveje at have adgang til?

- et rum - mobilt eller stationært.
- Artifaktor og indretning - tematisering af rummet.
- Ting til puzzles - kodelåse, møbler.... Ting i forhold til tema. Kasser/skuffer/kister hvor der kan komme lås på

### **Trin i processen: - skemaet tages ud - punktform opstilling:**

Opstart

- Stillet opgave fra biblioteket
- Spillet spil - hvad er et godt gameflow?

Idegenerering

- Vidensindsamling
- Gameflow
- Ideer til rummets design

Gennemførelse

- Designe rummet
- Udvikle puzzles
- PR materiale mv.

Afprøvning

- Opsætning af rummet med puzzles og historien
- Gæst på Køge Iværksættermesse

Afslutning

- Rummet opstilles på Greve bibliotek
- Udsende invitationer

**Gode råd:**

Vær langt mere konkrete i opgaverne - eller bryd opgaverne ned i langt mindre dele. Det gav nogle udfordringer i gruppearbejdet og i arbejdsprocessen, at eleverne ikke altid har en baggrundsforståelse for, hvad det vil sige, at arbejde projektorienteret. Det er en af de store udfordringer i selve dette arbejde, hvornår skal eleverne have plads, og hvornår skal de stilladseres?

For mere information omkring materialet er du velkommen til at rette henvendelse til  
Skolekonsulent Mikael Andreassen: [mdr@greve.dk](mailto:mdr@greve.dk)  
Lærer Mette Thyregod: [mett0248@greveskoler.dk](mailto:mett0248@greveskoler.dk)