

Escape room - Drejebog

| | |
|------------------------------|--|
| Emne/Fag | Design og teknologi |
| Designopgave | Lav et escape room. Hver gruppe skal lave tre gåder/opgaver til escape rummet, som sættes sammen til et samlet rum. Én af gåderne i hver gruppe skal gøre brug af en digital teknologi. Fx micro:bit. Temaet for rummet er Ternet Ninja - (eleverne arbejdede i dansk med Ternet Ninja som et hovedværk) |
| Fagligt kernestof/mål | Fagligheden i forløbet er designprocesser og brugen af digitale teknologier. Så hovedformålet med forløbet er <ol style="list-style-type: none">1. at kunne indgå i en designproces - at komme igennem en længere gennemarbejdet designproces2. bruge de digitale teknologier til fabrikation, få en brugerorienteret tilgang til "maskinparken"3. at kunne indgå i iterative processer, dvs. at de skal kunne vurdere og forbedre deres produkter4. at de laver et slutprodukt der skal bruges i praksis. |
| Produkt | Hver gruppe skal lave tre gåder opgaver, én med inkorporeret digital teknologi |
| Fremlæggelse | Eleverne skal færdiggøre et rum, som andre elever, samt forældre kan prøve. |
| Ekstern eller intern partner | Det bliver både en intern og en ekstern partner. |
| Varighed | 20-40 lektioner, alt efter ambitionsniveau. |

Lektionsplan

| Modul | Indhold | Aktivitet | Materialer | Lærerens forberedelse |
|-------|--|---|---|--|
| 1 | <p>Feltstudier - Vi skulle se hvad et escape room er for noget. Målet er at eleverne uden de store fordomme prøver escape room, og får motivation for forløbet Eleverne blev inddelt i grupper, og hver gruppe prøvede to rum. Den viden de havde inden de skulle ind og løse rummene var at de selv skulle være med til at lave et escape room, så de måtte godt være opmærksomme på de opgaver og ting de synes gav en god oplevelse.</p> <p>Efter og mellem deres to rum, snakkede vi om oplevelsen, og hvad der fungerede godt og hvilke tanker det satte i gang for dem.</p> | Escape room i Aarhus. | | Bestille rum Have lavet grupper, så de enkelte grupper også er i escape room sammen. |
| 2 | <p>Designcirklen Indledende en snak om designprocesmodellen og hvilke processer vi skal igennem. Designopgave Designopgaven fortælles til eleverne, og der snakkes om hvilke krav der er til løsningen og de tanker der er med opgaven. Idégenerering Der skal laves lidt indledende idégenerering til hvilke opgaver/gåder der kunne laves.</p> | Klasseundervisning Idégenerering <ul style="list-style-type: none">Klassisk brainstorm | Præsentation med designprocesmodel Præsentation med Designopgave | Lave præsentationer Have materialer klar til idégenerering <ul style="list-style-type: none">Post-itsAnaloge skriveredskaber |
| 3 | <p>Idégenerering Snakke lidt fagligt om hvad idégenerering er for en</p> | Klasseundervisning Gruppearbejde | Præsentation om konvergent og divergent | |

| | | | | |
|----------|---|--|--------------------------------------|--|
| | <p>størrelse. Hvad er divergent og konvergent tænkning, og hvad betyder det for den måde vi skal være på når vi skal generere idéer. Hvordan kan vores forskellige personligheder påvirke de forskellige processer i en designproces. Faglighed bl.a. fra <i>Den der bog om Projektledelse</i> - fra Ryslinge efterskole.</p> <p>Idéudvælgelse Der skulle vælges ideer ud der kunne arbejdes videre med. Her kan vælges metoder fra <i>Den der bog om Projektledelse</i>. Der bruges efterfølgende tid på at videreudvikle sin(e) ideer.</p> | | tænkning | |
| 5 | <p>Fabrikation - Skitse Første del af fabrikationen er en skitse, hvor de centrale ideer beskrives og tegnes. Dette skal give gruppen en fælles forståelse af deres idé.</p> | | Papir, tegneredskaber | |
| 6 | <p>Fabrikation - Mock-up Eleverne skal lave en mock-up, dvs. en fysisk tingsliggørelse af deres idé. Den skal lave i billige materialer fx. pap, og ikke nødvendigvis fungere korrekt.</p> <p>Refleksion og argumentation I denne del af processen kan der også snakkes refleksion.</p> | | Pap, limpistoler, skæreredskaber mm. | |
| 7 | <p>Fabrikation - Prototyper Nu bliver det mere konkret. Der arbejdes med centrale dele af systemet. Fx programmering, specielle dele der skal fungere i designet. De afprøves med tanke på iterative processer</p> | | Computer, Inkscape, makerspace. | |
| 8-færdig | <p>Designcirklen Idégenerering, feltstudier, fabrikation, argumentation, refleksion</p> | | | |

| | | | | |
|----------------------------|---|--|--|--|
| | Områderne fletter sig sammen, og det kan være godt at lave nedslag i de enkelte dele. Fx. starte en lektion med at forholde sig til argumentationsdelen, og derefter arbejde videre med prototyperne. | | | |
| Færdig - helt færdig | Opbygge rummet <ul style="list-style-type: none"> ● Lave en plan for rummet ● Finde materialer ● Indsætte gåder og opgaver ● Afprøve og forbedre | Finde materialer til rummet - Genbrugspladsen | | |
| Fremvi sning | Bruge rummet | | | |