

KLIMAPROJEKT - PLANUNGSBOGEN

Titel: Proclade

Author*in: Nuria Barrio

Alter: 11-16

Inhalt:

Der Verein PROCLADE hat einen interaktiven Escape Room eingerichtet.

Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org)

Sie müssen den Hauptfiguren helfen, ihre Klimakrisensituationen zu lösen, um eine bessere Welt zu schaffen. In einer der Situationen geht es um eine Textilfabrik, in der viel Wasser für die Herstellung von Jeansstoffen verbraucht wird, in einer anderen geht es um das Problem der Wolframminen, die für Mobiltelefonbatterien benötigt werden.

Bei der Herstellung von Jeansstoffen wird viel Wasser verbraucht, was sich auf das Klima auswirkt, da die Süßwasservorräte sinken, der Energieverbrauch für die Wasseraufbereitung steigt und Abwässer entstehen, die Verschmutzung und Treibhausgase freisetzen können. In ähnlicher Weise wirkt sich der Abbau für Mobiltelefonbatterien auf das Klima aus, da er große Mengen an Energie verbraucht, zur Abholzung von Wäldern und zur Verschlechterung der Bodenqualität führt und Kohlenstoffemissionen durch den Abbau und die Verarbeitung verursacht.

Entwicklungsziele:

Die Schüler lösen logische Probleme und Quizfragen, um der Figur zu helfen, ihre Ziele zu erreichen.

Die Schüler arbeiten in Paaren und lernen, wie man in Gruppen mit Toleranz und Einfühlungsvermögen arbeitet.

Die Schüler lernen, wie Stofffabriken funktionieren und welche überdimensionalen Produktionskosten sie verursachen.

Die Schüler lernen etwas über Wolfram, seine Gewinnung und die damit verbundenen sozialen Probleme.

Die SchülerInnen müssen zwischen umweltfreundlichen und nicht umweltfreundlichen Optionen wählen.

Die SchülerInnen werden digitale Technologien und Gamification nutzen.

Planung:

Es gibt einen Text, der die Situation erklärt und sie auffordert, einen Weg zur Lösung des Problems zu finden.

Die Zeit beginnt mit einem Countdown, und sie müssen die verschiedenen Bildschirme durchlaufen.

Wenn sie das gesamte Programm durchlaufen haben, wird eine Glückwunschnachricht angezeigt und eine Zusammenfassung der wichtigsten Daten, mit denen sie gearbeitet haben. Wenn sie nicht rechtzeitig fertig werden, erscheinen die wichtigsten Daten, um ihnen einen Überblick über das Problem zu geben.

Ressourcen:

Materialien: Tablets, WLAN, Papier und ein Stift.

Ort: Klassenzimmer oder andere Räume mit Internetverbindung.

Medien: Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org) und Passwort, um in den Escape Room zu gelangen.

Feedback:

Es ist eine sehr geschätzte Aktivität bei den Schülern. Sie arbeiten paarweise, mit Technologie und mit einem Spiel.

Es könnte einige Schwierigkeiten mit den WLAN-Verbindungen und mit den verschiedenen Updates auf den Tablets geben, sodass nicht alle Schüler in das Programm kommen.

Es gibt heutzutage viele Plattformen, um Online-Escape-Rooms zu erstellen.