

PROJEKT KLIMATYCZNY - FORMULARZ PLANOWANIA

Tytuł: Proclade
Autor: Nuria Barrio

Wiek: 11-16

Treść:

Stowarzyszenie PROCLADE stworzyło interaktywny pokój ucieczki.
Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org)

Muszą oni pomóc głównym bohaterom w rozwiązaniu sytuacji kryzysu klimatycznego, aby stworzyć lepszy świat. Jedną z sytuacji dotyczyła fabryki tkanin, w której zużywa się dużo wody do produkcji dżinsów, inna dotyczyła problemu kopalni wolframu, niezbędnego do produkcji baterii do telefonów komórkowych.

Do produkcji dżinsów zużywa się dużo wody, co wpływa na klimat poprzez zmniejszanie zasobów słodkiej wody, zwiększanie zużycia energii do przetwarzania wody i tworzenie ścieków, które mogą uwalniać zanieczyszczenia i gazy cieplarniane. Podobnie, wydobycie baterii do telefonów komórkowych wpływa na klimat, zużywając duże ilości energii, powodując wylesianie i degradację gleby oraz generując emisje dwutlenku węgla z działalności wydobywczej i przetwórczej.

Cele rozwoju:

Uczniowie będą rozwiązywać problemy logiczne i quizowe, aby pomóc bohaterowi osiągnąć jego cele.

Uczniowie będą pracować w parach i nauczą się pracować w grupach z tolerancją i empatią.

Uczniowie dowiedzą się, jak działają fabryki tkanin i jakie są koszty ich produkcji.

Uczniowie dowiedzą się o wolframie, jak się go wydobywa i jakie problemy społeczne generuje.

Studenci będą musieli wybierać między opcjami ekologicznymi a opcjami, które nie biorą pod uwagę środowiska.

Uczniowie będą korzystać z technologii cyfrowych i grywalizacji.

Planowanie:

Pojawia się tekst wyjaśniający sytuację i zachęcający do znalezienia sposobu na rozwiązanie problemu.

Czas zaczyna się odliczać, a gracze muszą przejść przez kolejne ekrany.

Po przejściu całego programu wyświetlana jest wiadomość z gratulacjami i podsumowanie najważniejszych danych, z którymi pracowali. Jeśli nie uda im się ukończyć gry na czas, pojawią się główne dane, które dadzą im ogólny obraz problemu.

Zasoby:

Materiały: tablety, Wi-Fi, papier i długopis.

Miejsce: sala lekcyjna lub inne miejsce z dostępem do Internetu.

Media: Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org) i hasło umożliwiające wejście do escape roomu.

Opinie:

Jest to bardzo cenione przez uczniów ćwiczenie. Pracują w parach, korzystając z technologii i gier.

Mogą wystąpić pewne trudności z połączeniami Wi-Fi i różnymi aktualizacjami na tabletach, nie wszyscy uczniowie mogą dostać się do programu.

Obecnie istnieje wiele platform do tworzenia escape roomów online.