

Nak en nisse

Escape Room kan vække interessen for programmering og science, viser erfaringer fra **Høje-Taastrup Ungdomsskole**, som deltager i UngScience. Men der skal arbejdes med motivationen.

AF BJARNE MOURIDSEN

Har man en gang prøvet at befinde sig i et såkaldt Escape Room ved man, at det kræver tænkning, kreativitet og samarbejdsevner. Det er sjovt og samtidig en lærerig udfordring.

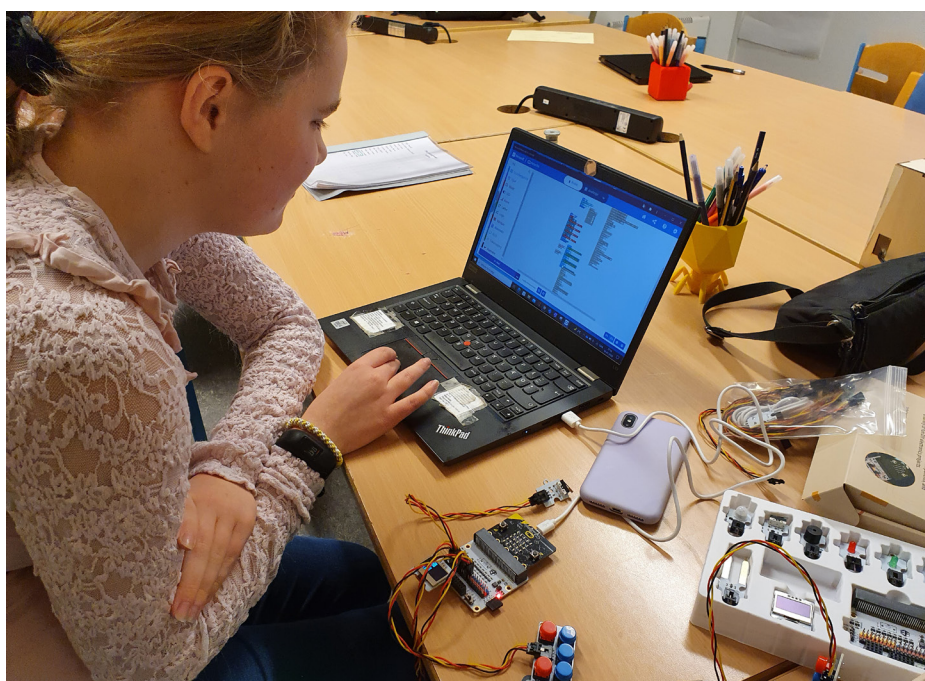
På Høje-Taastrup Ungdomsskole er et hold unge gået i gang med udfordringen. Det vil sige ikke blot at opleve et Escape Room, men selv at være med til at udvikle og indrette deres eget rum. Det sker som et led i projektet UngScience, som efter coronanedlukning, medfølgende udsættelse og genrekruttering af unge nu endelig er godt i gang rundt om på de 11 deltagende ungdomsskoler.

Projektet har to modelskoler: UngOdense, som arbejder med bæredygtighed, og Skanderborg Ungdomsskole, der har udviklet og afprøvet Escape Room forløb (læs artiklen fra Skanderborg i Ungdomsskolen nr. 5 2020).

Glæde ved at skabe noget sammen

Høje-Taastrup Ungdomsskole er blandt de caseskoler, der har valgt Escape Room. Og Escape Room kan netop være en god indfaldsvinkel til naturvidenskab og science, mener projektleder Leonora Bryndum fra Høje-Taastrup Ungdomsskole.

- Holdets deltagere har primært valgt at gå på Escape Room-holdet pga. interessen for netop Escape Rooms. Nogle deltagere har selv prøvet et Escape Room og synes, at det kunne være sjovt at prøve at lave et selv. Andre har interesse for at arbejde med storytelling eller det at lave nogle sjove puzzles samt finder glæden ved at være fælles om at skabe noget – og herunder noget, der kan skabe en oplevelse for andre.



Med andre ord er det ikke den mere tekniske og videnskabelige side af sagen, der er drivkraften for deltagerne.

- Den tekniske del er for mange blot en præmis for at lave et Escape Room. Men når det er sagt, oplever vi samtidig, at når først der er taget hul på arbejdet med enten micro:bit, 3D print eller lasercut, og deltagerne skaber deres første funktionelle prototyper, synes det for mange at være "lettere" end forventet – og ofte bliver de også mere kreative, når først de ved lidt mere om, hvad potentialet er, forklarer hun.

Rekruttering

Holdet startede op i efteråret og fortsætter her i det nye år. I første omgang bestod

det af ca. 10 elever fra kommunens 7.-9. klasser heraf seks piger.

- I rekrutteringsfasen lagde vi først fremmest vægt på alsidigheden ved det at lave et Escape Room. Således fokuserede vi ved præsentation af holdet ved de årlige skolebesøg i starten af sæsonen på de nye ting, man kunne få lov at prøve kræfter med, men forsøgte mest af alt at lægge vægt på, at holdet også indebar det at skulle designe selve Escape Room-rummet, skabe historiefortællingen, finde på puzzles og teste Escape Room'et på venner og familie.

Endvidere henvendte ungdomsskolens sig til nogle af de unge, der gik på hold som kunne minde om Escape Room, fx ungdomsskolens rollespilshold samt nogle

af de tekniske fag, som ligeledes blev undervist i ungdomsskolens nye makerspace, oplyser Leonora Bryndum, der også er glad for, seks af deltagerne er piger.

- Størstedelen af vores piger på holdet kendte hinanden forinden fra deres Musical-hold. De er en stor gruppe piger, og efter en enkelt af dem startede på Escape Room-holdet, fik vi siden inviteret flere til at prøve det af "with no strings attached".

Undervisningen skridt for skridt

Holdet lagde i første omgang ud med at afprøve et par kufferter lavet af Lars Beck Johannsen fra modelskolen Skanderborg Ungdomsskole. De to kufferter indeholder små Escape Room scenarier, der giver eleverne en forståelse af idéen bag Escape Room, dog uden at indeholde scenografi og iscenesættelse. Det fik de efterfølgende indblik i ved at besøge et lokalt Escape Room, hvilket var til stor inspiration.

- Mens vi var derinde, forsøgte vi selvfølgelig at løse de puzzles, der nu en gang var, så vi kunne komme ud. Dog var det ikke kun dét, det handlede om. Vi endte flere gange undervejs med at diskutere alter-

native designløsninger til de forskellige puzzles, evaluere rummets indretning og rekvisitter samt generelle do's and don'ts, fortæller Leonora Bryndum og fortsætter:

- Derudover kom vi meget tættere på hinanden, da oplevelsen rystede os sammen og næsten virkede som en form for teambuilding. Denne oplevelse har siden betydet, at vi har kunne diskutere alle de valg, vi har skulle tage undervejs. Alle havde en fælles referenceramme.

Efter denne inspirationsfase, benyttede holdet undervisningsmaterialet og gik i gang med brainstorm og idégenerering samt første introduktion til de mere tekniske udfordringer som micro:bit og digital fabrikation.

Jule Horror!

Her i det nye halvår skal holdet arbejde videre med deres Jule-horror Escape Room "Nak en nisse".

- Vi skal have færdiggjort de første prototyper, og så er planen at teste disse med andre unge på ungdomsskolen. Vores prototyper består en mystisk gave, der er udstyret med en lyssensor og en servo-

motor, så man skal bruge en lommelygte for at aktivere motoren, så gaven popper op. Heri vil man kunne finde en lyskode, der skal bruges senere i spillet, forklarer Leonora Bryndum og fortsætter:

- Vi er også ved at designe en nissehue-puzzles. Her skal nissehuerne placeres i en bestemt rækkefølge før man får vist en talkode, som skal bruges senere i spillet. Men den brede rekruttering har også givet udfordringer nu, hvor de er i den mere tekniske fase af forløbet.

- Vores primære udfordring er, at de fleste netop har meldt sig på holdet pga. andre interesser end det at rode med teknologien. Dette har betydet, at vi har haft et godt engagement, så længe opgaven var at finde på historien og det overordnede tema for vores Escape Room, men at det har været svært at motivere de unge til at eksperimentere med teknologien, da vi skulle til at lave de enkelte puzzles, slutter Leonora.



Høje-Taastrup deltager i Ungdomsskoleforeningens projekt "UngScience", der er støttet af Villum Fonden.

UngScience projektet bliver afviklet på 11 ungdomsskoler frem til sommerferien 2022, og bygger på teoretisk og praksisorienteret læring, der styrker unges mulighed for at tænke og handle innovativt og udnytte science i hverdagen.

Projektet afsluttes med UngScience Festival, der finder sted i weekenden d. 28.-29. maj, hvor de deltagende ungdomsskoler med deres elever præsenterer, hvad de har arbejdet med i projektet.

Festivalen inviterer derudover bl.a. andre science-interesserede ungdomsskoler til at deltage. Her kan vi dele viden og erfaringer på tværs af skolernes indsats på STEAM-området, og samtidig skabe et godt grundlag for et bredt netværk for ungdomsskolernes arbejde med science.