



Solstorm 1293 Escape Room

Det har inträffat en solstorm som ödelagt stora delar av världen! Det har gått ut ett VMA (Viktigt Meddelande till Allmänheten) om att våra viktigaste funktioner i Hässleholm har släppts ut och att vi ska arbeta efter vår satta krisplan. Nu måste ni hjälpas åt för att se till så att vi klara av att få igång hela samhället igen!

Här kommer du till uppdraget

SOLSTORMEN 1293 - DIGITALT ESCAPE ROOM

Ett digitalt Escape room är en interaktiv aktivitet där grupper med 3-4 elever eller par använder ledtrådar för att lösa utmaningar och låsa upp digitala lås. Dessa aktiviteter består av att lösa olika pussel/utmaningar som har med samhällsviktiga funktioner att göra.

Eleverna får i detta Escape room kunskap om återvinning, energi, vatten och krisberedskap. I ett Escape room måste eleverna samarbeta, genom att använda sina gemensamma kunskaper för att lösa olika uppdrag.

GENOMFÖRANDE

I upplägget "Solstormen 1293 - Escape room" vill vi på Hässleholm Miljö ha hjälp att få igång kommunens samhällsviktiga funktioner. Det finns 6 stationer där eleverna genom att lösa olika uppgifter korrekt låser upp ett formulär åt gången. I slutet av varje station får de en kod som de ska ta med sig in i den sista uppgiften. De behöver klara alla delar för att få igång de samhällsviktiga funktionerna. Upplägget är tänkt att användas i åk 7-9.

INSTRUKTIONER

Läs upp uppdragsbrevet som står först i på Google Sites. Det kommer du till via länken. Visa det gärna via projektorn så eleverna ser uppdraget. Förklara för eleverna att de ska lösa olika problem/pussel för att få igång 6 olika samhällsviktiga stationer, ta gärna hjälp av fliken "Hur går det till?" för att eleverna ska förstå hur det går till. Varje station har ett antal frågor, när de har svarat rätt på ett formulär får de instruktionerna till nästa och så vidare. De behöver en enhet per par/grupp och ska på den lösa uppgifterna. När de har löst ett uppdrag ska de skriva i svaret i formuläret som finns i stationen. De behöver svara rätt på låset för att komma vidare, svarar de fel får de försöka igen. De behöver alltså inte visa dig som lärare. Du kommer inte heller att kunna se vad de har

ÄMNET

BI, FY, HKK, KE, MA, SV, TK

MÅL

Målet är att eleverna ska få en inblick i olika samhällsviktiga funktioner i Hässleholms kommun.

NI BEHÖVER

- Tillgång till dator och internet.
- Papper att ta anteckningar med.
- Tipskort, ett till varje par/grupp.

TIPSKORT

Skriv ut tipskortet. Innan ni startar får varje par/grupp ett tipskort som de kan välja att använda när de vill, under "spelet". De kan byta tipskortet mot ett tips om de kör fast. Du väljer själv vad du ger för tips som passar just det eleverna behöver.

svarat. Vart efter att de löser de olika uppgifterna får de reda på vad nästa uppgift är. Testa gärna detta escape room innan du gör det med dina elever. Dela in eleverna i par/grupper och ge varje par/grupp ett "tipskort", sedan är det bara att sätta igång!

STATIONERNA

Station Dricksvatten

Under denna station vill vi att eleverna ska ta med sig att dricksvatten är vårt viktigaste livsmedel. Hur dricksvattenprocessen fungerar samt vad bakterier och kemikalier kan ha för påverkan på vårt vatten.

Facit: Kod 4

1. *självttryck*
2. *vattentäcker, luftning, infiltration, snabbfiltrering, ph-justering, tryckstegring*
3. *kallvatten
koka
perfluorerade kemikalier*

Station Fjärrvärme

Under denna station vill vi att eleverna ska ta med sig att fjärrvärme produceras av avfall eller restprodukter från skogen. Att värme produceras centralt och vi på så sätt kan vi rena rökgaser och kontrollera utsläpp samt att det streamas i rör under marken.

Facit: Kod 3

1. *dkaevrg*
2. *fjärrvärmesystemet
Där flest människor är
överskott, värme, el, jämnare*
3. *streamad värme*

Station Elnät

Under denna station vill vi att eleverna ska ta med sig att el är en färskvara och kan inte lagras. Att stamnätet har en mycket hög spänning som måste transformeras ner samt ha en uppfattning om vad vardagliga saker använder och förhållande till volt, kW och kWh.

Facit: Kod 2

1. *165*
2. *1739*
3. *1120
56
509
4*

REDOVISNING OCH

DOKUMENTATION

Dokumentera med bilder och foton och dela i klassens blogg.

LÄNK

<https://sites.google.com/hassleholmmiljo.se/mittavtryck7-9>



Station Reningsverk

Under denna station vill vi att eleverna ska ta med sig att vi befinner sig i ett kretslopp, det man gör försvinner inte utan sprids. Avloppsreningsverken kan inte rena kemikalier, metaller och mediciner samt att pumpstationer riskerar att sluta fungera om man spolar ned fel saker som stoppar pumparna.

Facit: Kod 5

1. *bjärnum*
2. *kadmiun*
Kemikalier och mediciner
apotek
3. *Avloppsvattnet släpps ut i ett närliggande vattendrag när det renats.*
Att rena vatten minskar att miljögifter sprids i naturen.
Rening av avloppsvatten hindrar att vattenburna sjukdomar sprids.
Flockning är en kemisk rening för att ta bort fosfor.
biogas
flockning
övergödning

Station Fibernät

Under denna station vill vi att eleverna ska ta med sig att fiber är den enda teknik som man vet klara av framtidens krav på digitala tjänster. Att vara källkritisk och fundera på vilka nyheter som går att lita på.

Facit: Kod 4

1. *10*
2. *telefoni, tv*
3. *avsändare, motiv, källor*
krisinformation, folkhälsomyndigheten, who, 1177

Station Avfall

Under denna station vill vi att eleverna ska ta med sig att avfall är en resurs som kan tas tillvara på samt få en inblick i hur mycket av avfallet i en produktcykel som är osynligt.

Facit: Kod 19

1. *wellpapp*
2. *174*
2000000000
3. *25*
875

TEKNISK SUPPORT

För teknisk support eller frågor om ämnet, kontakta oss via mejl.

Märk ämnesraden i ditt mejl med:
Digitalt Escape Room

Mejladress:
hassleholmmiljo
@hassleholm.se

FACIT

$$4+3(2x-5)-4x=19$$

$$4+6x-15-4x=19$$

$$-11+6x-4x=19$$

$$-11+2x=19$$

$$-11+11+2x=19+11$$

$$2x=30$$

$$2x/2 = 30/2$$

$$x=15$$

