



Call2Nature

WP4 Forbundet aktivitet
Løsning af problemer ved
hjælp af forskellige faktorer

PROJEKTETS REFERENCENUMMER:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Kompetenceområde	Den Grønne aktivist		
Emne			
Tværgående kompetence(r)	X TEAMARBEJDE X KRITISK TÆNKNING ☐ ANSKAFFELSE AF FINANSIERING	☐ EMPATI OG RESPEKT ☐ BIODIVERSITET ☐ MÅL FOR BÆREDYGTIG UDVIKLING	X SANS FOR INITIATIV ☐ LEDERSKAB ☐ INNOVATION
Navn på aktiviteten	Digital triatlon for bæredygtighed		
Læringsresultater	• Udforsk bæredygtighedsbegrebet på forskellige niveauer med gamification • Reflektere over forskellige aspekter af bæredygtighed gennem vidensniveauer og kritisk brug af teknologi		
Anvendte metoder	• Gamification • Peer-to-Peer-læring • Kunst og kreativitet • Digital samarbejdsaktivitet		



Beskrivelse trin for trin

Ungdomsmedarbejderen forklarer stykkets overordnede struktur!

For at introducere spillet siger ungdomsarbejderen:

"Vi har en begrænset mængde tid til at redde verden med vores teknologi. Sørg for at bruge den fornuftigt. Gør dit bedste sammen med dit team!"

Del gruppen op i hold, før du går i gang.

1. Ungdomsmedarbejderen bruger et bloket med modaliteten "race" og et fast antal spørgsmål, som skal besvares af holdets medlemmer. I henhold til de endelige positioner får hvert hold en score!
2. Som den anden aktivitet går deltagerne ind på platformen <https://roomescapemaker.com>. Som ungdomsarbejder kan du vælge mellem en af de eksisterende opgaver. En af de enkle og sjove [erhttps://roomescapemaker.com/u/Andre/puzzlecardshop](https://roomescapemaker.com/u/Andre/puzzlecardshop)

Holdet får en score svarende til de tal, der vises som resterende minutter og sekunder, f.eks. hvis du afslutter quizzen på 1:04, og den samlede tilgængelige tid er 5:00, er dine samlede point $500 - 104 = 496$.

3. Forklar deltagerne om udfordringen "Hvor meget kan du skrive på 60 sekunder!". Giv grupperne 30 sekunder til at definere en strategi for at skrive så meget som muligt. Når de er færdige, skal du sørge for at scanne QR-koder, der linker til Google docx. QR1 = gruppe 1; QR2 = gruppe 2 og så videre. Du kan bruge <http://the-qr-code-generator.com> til at forberede QR-koder. Sørg for, at hver gruppe er knyttet til et forskelligt dokument.
4. Før du går i gang, skal du fortælle alle grupperne, at de straks skal lægge deres telefoner fra sig, når vækkeuret begynder at ringe. Den, der fortsætter med at skrive, får 0 point.
5. Derefter kan du projicere følgende tekst. Den gruppe, der har skrevet flest dele, har vundet.

I dagens digitale tidsalder har brugen af mobilapplikationer og konstant videoseening på



	smartphones en betydelig indvirkning på både miljøet og de unges elforbrug. Det er forbløffende at tænke på, at den konstante scrolling gennem sociale medier og binge-watching af videoer ikke kun dræner telefonens batterier, men også bidrager til øget elforbrug, hvilket fører til et større CO2-fodaftryk. Vidste du, at den energi, der kræves for at drive datacentre og servere til streamingtjenester som YouTube og Netflix, er betydelig og udleder store mængder drivhusgasser? Desuden bidrager fremstilling og bortskaffelse af smartphones til elektronisk affald, som udgør en miljømæssig risiko, hvis det ikke håndteres korrekt. Hvis man opfordrer unge til at være opmærksomme på deres mobilbrug, vælge energibesparende indstillinger og holde pauser fra konstant scrolling, kan det gøre en betydelig forskel i forhold til at reducere deres miljøpåvirkning og spare på energiresourcerne. Lad os udfordre os selv til at finde en balance mellem digitalt engagement og miljømæssig ansvarlighed, så vi sikrer en bæredygtig fremtid for de kommende generationer. 6. Når tiden er gået, kontrollerer du antallet af ord pr. gruppe. Hver gruppe får et antal point svarende til antallet af ord i deres dokumenter. 7. Afsæt et sjovt øjeblik til at annoncere vinderne!
Nødvendige materialer	• <i>Smartphones</i> • <i>Blooket</i> • <i>Projektor</i> • <i>Bærbar computer</i>
Evaluering af aktivitet/refleksion	• Var du klar over de forskellige aspekter af bæredygtighed? • Hvordan ville dine vaner ændre sig eller ikke ændre sig?



Nyttige
ressourcer

(ikke
obligatorisk)

<https://spark-educonferences.com.au/wp-content/uploads/2020/09/How-to-Run-a-Green-Escape-Room.pdf>

Gratis ressource til at skabe dit online escape room

<https://genial.ly/template/dragon-dungeon-breakout/>



Co-funded by
the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatterens og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.



Call2Nature

PROJEKTETS REFERENCENUMMER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Et projekt gennemført af:



**Co-funded by
the European Union**

Finansieret af Den Europæiske Union. De synspunkter og meninger, der kommer til udtryk, er dog udelukkende forfatterens og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) synspunkter. Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Projektets referencenummer: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032