

# Storytelling with Escape Rooms

Solving clues and playful digital production



## ARGUMENTER OG TANKERNE BAG - KORT FORTALT

**Fag/trin: Engelsk/5. - 7. klasse**

Dette ressourc sæt understøtter forskellige legende tilgange til stilladsning af tekster og elevproduktion med særligt henblik på storybaserende escape rooms. Der er progression i sættet for at stilladsere elevernes tekstforståelse og produktion.

Intentionen med sættet er at understøtte forskellige forløb med fokus på produktion af digitale escape room produceret i ThingLink, som er en online teknologi, der er gratis tilgængeligt på SkoleTube. Til understøttelse af arbejdet med værktøjet, findes en række korte instruktionsvideoer, som kan tilgås såfremt, der er tvivl om funktionerne i ThingLink.

Derudover er der inddraget Padlet som et online brainstormingsværktøj, der ligeledes er tilgængeligt på SkoleTube. Til slut er her også anvendt Quizlet, et værktøj til oprettelse af interaktivt ordforråd. Sidstnævnte er gratis ved anvendelse af andres opgaver, men skal man selv oprette opgaver, koster det et mindre årligt beløb.

Til ressourc sættet er knyttet et eksempelforløb med et færdigt escape room til mellemtrinnet samt tilhørende digitalt og analogt ordforråd. Sidstnævnte kan anvendes i sammenhæng med en række tematiserede ordforrådslege og storytellingsaktiviteter på hjemmesiden Vild med Engelsk.

Ressourc sættet giver forskellige bud på legende tilgange til engelskundervisningen. Fokus kan fx være på den fælles problemløsning af clues i et escape room eller den kreative udvikling af lignende gåder i elevernes eget historiske univers. Her sætter kun fantasien grænser.

De legende aktiviteter omkring ordforråd og storytelling er udvalgt, så de træder i stedet for mere traditionel træning af ordforråd samt planlægning og udvikling af egne historier. Her vil eleverne ikke opleve, at de arbejder med sproget, eller at de planlægger en historie. De oplever blot legen, er en del af fantasien eller den venskabelige konkurrence.

God fornøjelse med ressourcerne!

# RESSOURCE 1

## LEGENDE TILGANGE HVAD ER DET?

### TYPE RESSOURCE

Refleksionsressource, som kan støtte lærerne og fagteamet i at tænke, udvikle og afprøve legende tilgange i deres undervisning.

### SÅDAN GØR DU

Modellen skal være med til at afklare forskellige didaktiske designprincipper og kriterier for legende tilgange i undervisningen. Modellen indeholder beskrivelser af de grundlæggende designprincipper, kort beskrivelse, generelle og fagspecifikke eksempler inden for engelskfaget.

### INDHOLD

Det er en digital, interaktiv model i form af et thinglink, som lærerteams kan tilgå via linket, clone over på egen bruger og arbejde videre med i forhold til deres egne tanker om, hvordan man kan arbejde legende i engelsk eller andre fag.

Legende tilgange - hvad er det? [Klik her](#)





# RESSOURCE 2

## STORYTELLING WITH ESCAPE ROOM - ET EKSEMPELFORLØB TIL LÆREREN

### TYPE RESSOURCE

Inspiration. Disse ressourcer skal støtte læreren i at arbejde tematisk med storybaserede escape rooms samt digitale og analoge ressourcer til eleverne, som kan indgå i et engelskforløb på mellemtrinnet.

### SÅDAN GØR DU

Ressourcerne skal skabe overblik over det samlede resourcesæt og vise et cirka tidsforbrug og struktur. Samlet udgør de udgør desuden et muligt storytellingsforløb med digitale escape rooms i ThingLink.

### INDHOLD

#### Analoge ressourcer

- Et eksempelforløb: Storytelling with Escape Rooms (Ppt)
- Night at the Museum ordkort - vocabulary and chunks (pdf)
- Telling a Story - ordkort - chunks og gambitter (pdf)
- Night at the Museum - walkthrough (pdf)

#### Digitale ressourcer

- Night at the Museum - vocabulary flashcards: [Klik her](#)
- Night at the Museum - et escape room i ThingLink: [Klik her](#)

# RESSOURCE 3

## VILD MED ENGELSK - ORDFORRÅDS- OG STORYTELLINGSLEGE

### TYPE RESSOURCE

Ressourcer, som skal inspirere og guide læreren i at tilrettelægge arbejdet med ordforråd og storytelling på legende vis.

### SÅDAN GØR DU

Ordforrådslegene kan bruges tematisk som warm-ups, bevægelsesbreaks eller en sjov og samlende afslutning på en lektion med legende tilgange. Brug de tilknyttede analoge ordkort med legene, så du kan stilladsere forståelsen af læsning eller film, eller aktivere et sammenhængende tematisk sprog - både i forbindelse med samtale og elevproduktion.

Storytellingsaktiviteterne repræsenterer en anderledes aktiverende og legende tilgang til at tale om og finde på egne historier, hvor alle elever kan være med.

Læs mere på hjemmesiden Vild med Engelsk.

### INDHOLD

Udvalgte sider på hjemmesiden, Vild med Engelsk - mellemtrinnet.  
Her findes flere handouts i form af ordkort på el.lign.

#### Ordforrådslege og -aktiviteter

- Knee to Knee: [Klik her](#)
- Word Race [Klik her](#)
- Move, Freeze and Speak up [Klik her](#)

#### Storytellingslege og -aktiviteter

- Jigsaw Story: [Klik her](#)
- Watson's Word Wall [Klik her](#)





# RESSOURCE 4

## VISUAL BRAINSTORM MED PADLET CANVAS

### TYPE RESSOURCE

Inspiration og proces. En ressource, der skal inspirere og støtte elever og lærere i en visuel legende tilgang til planlægning af escape room eller form for kreativ historieskrivning.

### SÅDAN GØR DU

Billeder åbner for fantasien og sætter historien i gang på legende vis!

Visual Brainstorm er et tidsbesparende alternativt til traditionelle storyboards og storyboardværktøjer. Med udgangspunkt i de billeder, som eleverne har fundet, forbindes de i overensstemmelse med de rum, som escape roomet skal bestå af.

Visual brainstorm 2 og 2

Arbejd med en makker og brainstorm med billeder, du har fundet.

Upload billederne til padlet med et dobbeltklik og forbind billeder i forhold til de rum, der skal være i dit escape room.

Tilføjes evt.

- Find almindelige gratis billeder på Pexels: [Klik her](#)
- Find 360 graders billeder på Flickr: [Klik her](#)

### INDHOLD

En digital brainstormingsmodel, som lærer kan vise på smartboard, og elever kan kopiere og lave deres egen visuelle brainstorm i.

Modellen er lavet i en padlet som en mulig model for brainstorm med billeder som oplæg til et escape room: Her ud fra Night at the Museum: [Klik her](#)



# RESSOURCE 5

## UD MED INSTRUKTIONSVIDEOERNE - IND MED DE LEGENDE INSTRUKTIONER!

### TYPE RESSOURCE

Refleksionsklods eller en kaospilotklods. En model til brug ved fagteammøder og i undervisningen. Den illustrerer, hvad der kan ske oppe i hovedet af en elev eller lærer, når man tilgår nyt teknologi, software eller digitale værktøjer legende.

### SÅDAN GØR DU

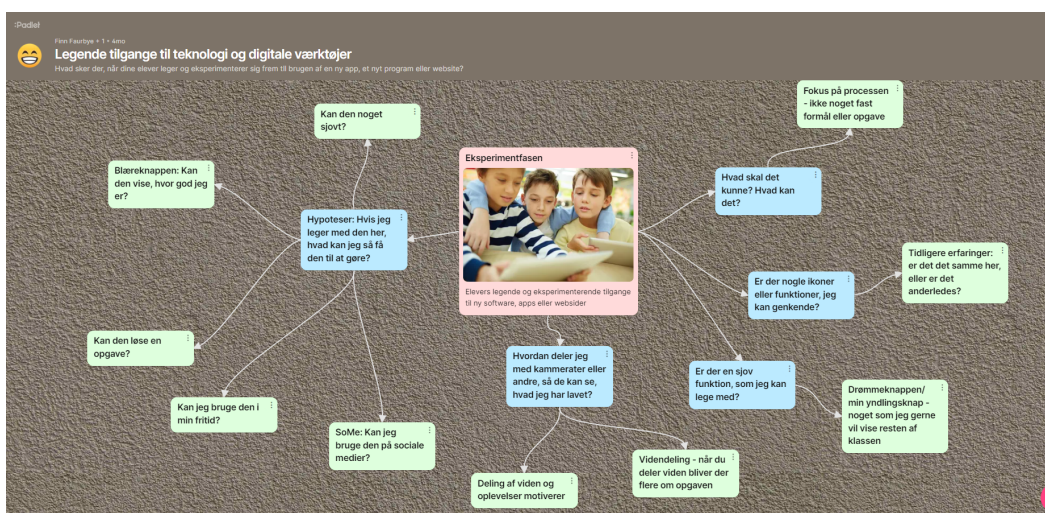
Prøv at tilgå ny teknologi uden plan og faste opgaver, men med en eksperimenterende tilgang, der bygger på elevernes nysgerrighed og tidligere erfaringer. Det er en lettere kaotisk tilgang, der sætter eleverne i centrum, og hvor læreren slipper elevernes løs helt uden brug af den traditionelle lærergennemgang og øvelsesstruktur. Først i anden omgang, når de har leget med de teknologiske funktioner, alle de mange muligheder og delt deres nye erfaringer med kammeraterne, kan man tilgå de aktuelle opgaver.

Ud med instruktionsvideoerne og ind med den legende tilgang! - Selv om videoerne er rare at have, hvis man senere kører fast undervejs i sin kreative produktion 😊

### INDHOLD

En brainstormmodel i form af et padlet-link til lærere eller elever. Denne padlet kan remakes, kopieres og ændres så den passer til klassens arbejde. Den kan også fint anvendes i sin nuværende form, blot skal den først kopieres over til egen bruger.

Legende tilgange til teknologi og digitale værktøjer, en padlet med canvas-struktur:  
[Klik her](#)



# RESSOURCE 6

## INSTRUKTIONSVIDEOER TIL THINGLINK

### TYPE RESSOURCE

Instruktion. Ressourcer som kan støtte eleverne i kreative, undrende og skabende processer

### SÅDAN GØR DU

Thinglink er et gratis præsentationsværktøj, der kombinerer tekst, billeder og video. Værktøjet giver mulighed for at lave interaktive præsentationer, hvor der kan tilføjes links, billeder og videoer til udvalgte områder på et baggrundsbillede. Det kan beskrives som en interaktiv opslagstavle, hvor du kan klikke på punkterne og finde indhold.

Her er ThingLink brugt til at lave et digitalt escape room med en række forbundne 360 graders billeder. På billederne er lagt aktive punkter, eller tags, som gemmer på dele af en historie og opgaver, som skal løses undervejs.

ThingLink et intuitivt værktøj, som man nemt kan lege sig ind i, men de korte instruktionsvideoer er en hjælpende hånd, hvis der er faser i processen med at lave digitale escape rooms, som lærere eller elever er i tvivl om.

### INDHOLD

Instruktionsvideoer på Youtube, som du finder på hjemmesiden for ressourcesættet:

- Escape room 1 – Intro, tekst og medier
- Escape room 2 – Mouseovers og URL
- Escape room 3 – Tour og betinget adgang
- Escape room 4 – Settings og deling





# RESSOURCE 7

## RESSOURCEBANK: ESCAPE ROOMS OG BREAKOUT ROOMS

### TYPE RESSOURCE

Inspirations- og procesressourcer for lærere i form af en række materialer og ressourcer, som kan støtte elever og lærere i arbejdet med digitale escape rooms i engelsk.

### SÅDAN GØR DU

Her kan du få overblik!

Her kan du finde inspiration og ressourcer til at arbejde med legende storybaserede escape rooms.

### INDHOLD

En padlet, en digital ressourcebank, som lærere kan administrere. Den kan I kopiere eller blot tilgå i det format, som den er nu. I så fald vil den opdateres løbende.

Denne padlet indeholder digitale escape rooms med facit til mellemtrin og udskoling, gode links med gratis billeder, instruktionsvideoer, digitale værktøjer og engelskfaglige artikler om, hvordan escape rooms kan anvendes i engelsk:

[Klik her](#)



# RESSOURCE 8

## TANKER OM FEEDBACK, EVALUERING OG LEGENDE TILGANGE I ENGELSK

### TYPE RESSOURCE

En inspirationsressource til lærerteamets forberedelse

### SÅDAN GØR DU

Et idépapir til læreren med både hands-on aktiviteter og brugbare chunks, som kan være en hjælp til at integrere evaluering og feedback i en travl hverdag, men også mere luftige tanker omkring evaluering i en legende engelskundervisning, som kan tages op til diskussion i et fagteam.

### INDHOLD

Inspirationspapiret har form af et handout til lærerteamet. Papiret indeholder forslag til evalueringsstruktur - både fælles og med makker, feedbackordforråd og beskrevne aktivitetsforslag i form af link til en hjemmeside.

