



**Professionsessay**

# **Escape room som didaktisk redskab**

**Mette Birgitte Hansen**

## Indledning

Min praktikskole har fagligt nogle af de mest udfordrede elever i Danmark, hvilket både fremgår af statistikker fra Danmarks Statistik [[Jf. bilag 1](#)] og observation af min praktikklasse [[Jf. Bilag 2](#)]. Elevernes karaktergennemsnit ligger markant under landsgennemsnittet, og skolen er desuden præget af en høj fraværsporcet. Fraværet skyldtes dels sygdom, men ofte udebliver eller udvandre eleverne fra undervisningen. I samtaler om deres læsevaner svarede de fleste, at de aldrig læste.

Da det overordnede tema i min undervisning skulle være læseforståelse, og eleverne netop viste sig at have problemer på dette område, valgte jeg at lave et fagligt simpelt forløb.

Hovedvægten i forløbet bestod kort fortalt af to digitale escape rooms [[Jf. bilag 3](#)], som skulle kombinere et spilbaseret univers med en læseguide til faglig læsning. Fagbogens tema, som læseguiden tog udgangspunkt i, var *Science fiction som genre* [[Jf. bilag 4](#)], da jeg vurderede, at dette emne kunne vække deres interesse.

Mit undersøgelsesspørgsmål lyder derfor:

*Kan man med inddragelse af escape room som digitalt didaktisk læremiddel introducere faglig læsning for udskolingselever?*

## Undersøgelsesspørgsmålets relevans for undervisningsfaget

Den politiske ramme er fælles mål, hvor faglig læsning er en del af fagets målsætning. I faget dansk skal elever: ” fremme deres oplevelse og forståelse af litteratur og andre æstetiske tekster, fagtekster, sprog og kommunikation som kilder til udvikling af personlig og kulturel identitet. [Desuden skal eleverne] udvikle deres udtryks- og læseglæde og kvalificere deres indlevelse og indsigt i litteratur og andre æstetiske tekster, fagtekster, sprog og kommunikation.” (Styrelsen for undervisning og kvalitet, 2024). Samtidig fremhæves det, at elever fra 6. årgang skal have viden om: ”... fagteksters struktur, [så at de kan] gengive hovedindholdet af en fagtekst.” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2023, s. 8). Sidstnævnte betyder, at elever skal kunne identificere tekstkomponenter, som fx diagrammer, illustrationer, faktabokse, punktopstillinger og lignende. Samtidig skal elever efter 6. årgang skal have viden om: ”... ord og udtryk, der forklarer nyt stof, [og] ordforståelses strategier, [og] morfemer i danske ord, [så at eleven kan] anvende overskrifter og fremhævede ord til at skabe forståelse af tekster, [og] udlede dele af ords betydning fra konteksten, [og] læse ukendte ord ved

umiddelbar genkendelse af de mest almindelige orddele.” (Børne- og Undervisningsministeriet, 2023, s. 8).

Disse krav viser, at der både skal indgå en systematisk introduktion til tekststrukturer og en målrettet træning af strategier m.m.; samtidig med at man skal fremme elevernes læseglæde. Dette kræver naturligvis en undervisningsform, som både engagerer og bringer glæde, samtidig med at man understøtter elevernes kompetencer. Og netop kombinationen af et escape room og læseguide er sådan en kombination.

## Teori

Jeg lavede som sagt 2 escape rooms, som hhv. beskæftigede sig med ’før du læser’ og ’mens du læser’. Læseguiden et redskab, som kan udvikle elevers læsestrategier, idet den hjælper eleverne med at strukturere deres tilgang til en tekst. Dvs. at eleven vha. sådan en guide opbygger den nødvendige forforståelse og forståelse af en tekst, som SFL understreger betydningen af. Ved at gøre brug af læseguiden kan elever med andre ord hjælpes til fx at identificere centrale tekstkomponenter og deres funktioner (Lorenzen, 2021, s. 49). SFL (Systemisk funktionel lingvistik) er et kontekstbaseret sprogsyn. Teorien går kort fortalt ud på, at sprog (tekst eller tale) er afhængigt af 3 kontekstuelle faktorer, hhv.: *field*, *tenor* og *mode*. Gibbons mener derfor, at tekstforståelsen optimeres, når elever kan identificere disse kategorier, da de da elevernes tekstforståelse fremadrettet i så fald bygger på en allerede tillært forforståelse af en given tekst (og tale). (Gibbons, 2016, s. 20-21).

En læseguide indbefatter dog mange kategorier, og på baggrund af mine observationer vidste jeg, at jeg skulle forsimple alt. Jeg valgte derfor at fokusere på 2 kategorier, hhv: *field* (hvad handler teksten om) og *mode* som indbefatter identifikation af tekstelementer, fx punktopstillinger, overskrifter, indledning, konklusion og faktabokse m.m. [[Jf. bilag 5](#)]. Sidstnævnte kategori – altså faktaboksene, brugte jeg også som et redskab til ordforståelse. Jeg arbejdede fortrinsvis med en morfologisk ordforståelsesstrategi i tankerne. Det skyldes, at det er både tidskrævende og ikke særligt virksomt, at træne elever i enkelte ords betydning uden at give dem særlige strategier, så de selv kan udvikle færdigheder, der gør dem i stand til at forstå nye ord og dermed blive bedre læseforståere (Steenberg Gellert, Wischmann, & Arnbak, 2019, s. 49). Jeg valgte fx ord som indeholdt ’post-’ eller ’-topi’ (præ- og suffiks), som de kan møder i andre ord. Desuden valgte jeg, at eleverne også skulle arbejde med en grafisk model (et mindmap), som skulle fokusere på indholdet [[Jf. bilag 6](#)]. Grafiske modeller har vist sig at være et vigtigt element i forholdet til at lave global inferensdragning, og som er med til at understøtte en god læseforståelse (Trebbien Daugaard &

Elbro, 2018, s. 74). Det skal slutteligt bemærkes, at jeg pga. det lave faglige niveau, var nødt til at lave en læsbarhedsanalyse af deres fagtekst, hvor jeg ændrede både det leksikalske, syntaktiske og semantiske niveauer. Læsbarhedsanalysen lavede jeg på baggrund af Brudholm og Sørensen *Hvad gør en tekst let eller svær at læse?* (Brudholm & Sørensen, 2016, s. 18-34).

**LINK TIL INDTALTE OPGAVE:**

<https://www.studietube.dk/media/9495379/lbdw4q1o02cytcgrx7n0yh2j3l9iprpu1gfisvhp>

### **Undervisningsforløbet i sin helhed**

I forløbet skulle eleverne også se film og lave nogle lette korte skriftlige opgaver i padlet, som lå sammen med undervisningsforløbet [se link nedenfor]. Dette skulle komplementere arbejdet med den faglige læsning, idet eleverne skulle identificere genrer inden for science fiction-film og bruge den rigtige fagterminologi, som de havde arbejdet med i den faglitterære tekst. Jeg havde planlagt at evaluere deres forståelse af det, som de havde lært på baggrund af deres skriftlige arbejde.

**LINK TIL UNDERVISNINGSFORLØB:**

[Læseforståelse - Science fiction som genre](#)

**TRE CENTRALE ARGUMENTER FOR MIN UNDERSØGELSESPÅN OG UNDERSØGELSE:**

<https://www.skoletube.dk/media/9495396/0xirujo439grhaf17zw5gat1121gm9eagwe4gwz1>

### **Uge 1 - undervisning**

Virkeligheden viste sig hurtigt at være en anden. Vi startede med at se en film, men kun 4 elever var til stede og 2 elever kunne koncentrere sig om filmen. Jeg havde planlagt at vi kunne tale om filmen samme dag, men tiden var desværre gået. Efterfølgende dag skulle vi lave det første escape room. Kun 4 elever var til stede, hvoraf kun 2 elever deltog. Heldigvis repræsenterede de to deltagende elever den faglige spredning i klassen. Den ene - en faglig stærk, velformuleret dreng, som var en god læser, og en pige, som havde svært ved alt.

Den fagligt stærke elev løste alle opgaver, og havde ingen problemer med hverken læseforståelse, inferensdragning og ordforståelse. Jeg kunne naturligvis pga. elevmængden følge godt med i deres arbejde, og jeg kunne se, at han både havde forståelse af *field*, *tenor* og *mode*. Den anden elev kunne

næsten ikke læse. Hun kunne fx ikke rigtigt alfabetet. Hun manglede en basal forståelse for både *field*, *tenor* og *mode*. Tilmed havde hun en kort koncentrationshorisont, og jeg opdagede, at det at bladre rundt i en bog virkede fremmed for hende – hun vidste med andre ord ikke rigtigt hvordan man skimmelæser en bog. De mange mangler i hendes faglige viden gjorde opgaverne og informationerne uoverskuelige for hende – hun skulle jo både koncentrere sig om en escape room historie, koder, fagtekst osv.. Den fagligt stærke elev elskede mit escape rooms og lavede opgaverne med glæde, samtidig med at han løste alle opgaverne perfekt. Den fagligt svage elev var mildest talt ikke begejstret, og kunne kun løse opgaverne idet jeg satte mig ved siden af hende og hjalp.

## Uge 2 - redidaktisering af undervisning

I weekenden før uge 2 i blokpraktikken var jeg klar over, at jeg blev nødt til at gentænke alt mit materiale og min undervisning. Pigen, som havde haft svært ved at løse opgaverne, repræsenterede meget godt klassens generelle niveau. Og jeg blev nødt til at sænke barren. Jeg valgte at udelade film og skriftligt arbejde og koncentrerer mig om ét escape room, som hovedsageligt fokuserede på kategorien *mode*. Den faglige tekst blev endnu engang udsat for en læsbarhedsanalyse, hvor jeg både ændrede fagtekstens længden til det minimale og ændrede det leksikalske, syntaktiske og semantiske niveau [[Jf. bilag 7](#)]. Teksten skulle nu kun være en repræsentation af en fagtekst, så eleverne kunne lære de væsentligste tekstelementer at kende - elementer som kendetegner denne genre (faktaboks, overskrift, indledning osv.). Jeg inddrog stadig ordforståelse i mine spørgsmål [[Jf. bilag 8](#)], men min tidligere grafiske model (mindmap), som egentlig var lavet på baggrund af tekstens indhold og skulle arbejde med elevernes inferensdragning, lavede jeg nu på en sådan måde, at kun mindmapformatet blev bibeholdt visuelt [[Jf. bilag 9](#)]. Jeg tænkte at eleverne fx med sådan en opgave [[Jf. bilag 9](#)] blev tvunget til at bladre i bogen, og få en fornemmelse for forlæringsfasens strategi med at skimmelæse en bog. En strategi som syntes fremmed for eleverne, da de normalt slet ikke læste bøger. Derudover kunne de gennem opgavens udformning stifte visuelt bekendtskab med en grafisk model.

Pga. sygdom var 8-10 klasse slået sammen, og jeg fik derfor mulighed for at afprøve mit escape room, på de elever, som havde medbragt deres computer. 6 elever meldte sig fra hhv. 8 og 9 klasse. Både den stærke elev fra ugen før samt pigen var blandt deltagerne. Den fagligt stærke dreng klarede igen sine opgave uden problemer. Han synes både opgaver og escape room var sjove, men kunne godt mærke at det faglige niveau var sænket væsentligt. Han mente derfor, at opgaverne mere pegede i retning af problemløsningsstrategiopgaver. To drenge fra 9. klasse, som sad ved siden af hinanden, arbejdede delvist sammen. Den ene havde problemer med samtlige opgaver samt de koder, som var

en del af spillet. Hans sidekammerat brugte meget tid på at forklarer ham både koder og opgaver. Det positive var egentlig, hvordan zonen for nærmeste udvikling udspillede sig, og jeg oplevede at de kunne koncentrere sig om opgaverne. Jeg måtte træde til for at hjælpe af og til, men de to drenge kom igennem hele escape roomet. Endeligt deltog 3 piger, hvoraf den ene droppede opgaven i starten, og satte sig til at lave noget andet. De 2 andre piger arbejdede sammen – den ene var pigen fra ugen før. De var dog kun motiveret til at lave halvdelen af escape roomet, og gav op da de syntes, at det var lidt for svært. Men jeg kunne se at den manglende motivation var det største problem. For den pige, som allerede kendte både escape room formatet og nogle af opgaverne, havde lettere ved at løse opgaverne, end ugen før.

Pga. de mange ændringer – sygdom, sammenlægningen af klasserne, valgte jeg også at ændre min evaluering. I stedet for skriftligt arbejde besluttede jeg mig for at tale med eleverne – sammenlægningen gjorde det ikke muligt at eleverne skulle lave skriftlige opgaver på baggrund af en film, som de ikke havde set. Og da der kun var 3 elever tilbage i undervisningen på dette tidspunkt, havde jeg rigeligt tid til at tale indgående med dem om deres oplevelser. Den fagligt stærke 8. klasses elev syntes opgaverne var for nemme, men at formatet var sjovt. Han er en del af efterskolens IT-linje, og havde endda tid og overskud til at lave en komplet skriftlig rapport om, hvorledes jeg kunne lave spilmæssige forbedringer. Den ene dreng fra 9. klasse, der syntes alt var for svært, kunne ikke lide formatet. Men da jeg gentog nogle af escape roomets opgaver i forbindelse med ordforståelse, så så jeg, hvorledes de to drenge fra 9. klasse startede med at bladere rundt i bogen, da de vidste, at svarene stod i faktaboksene. I starten af opgaverne kunne man se, at heller ikke de var vant til at skimmelæse en bog, så opgaverne havde rykket de to drenge fagligt på dette område. Den anden dreng fra 9. klasse, som havde hjulpet sin sidemand, og som ikke havde svært med hverken opgaver eller koder mente dog, at han bedre kunne lide 'traditionel undervisning' og 'traditionelt undervisningsmateriale'.

### **Analyse og refleksion over undervisningsforløb**

Min analyse og refleksion over brugen af escape room i undervisningen bygger på mine praksiserfaringer. Escape roomet er fantastisk, når eleverne er fagligt stærke, idet de kan overskue escape roomets mange elementer (koder, tekst, opgaver m.m.). Escape roomets spilformat giver nogle ekstra udfordrende lag i undervisningen til de fagligt stærke elever, som virker motiverende. Men for fagligt udfordrede elever et escape room for mange opgaver og informationer på én gang. Følgende er en liste over opgaveelementer, som disse elever skal overskue:

- læse og forstå fagteksten
- læse og forstå escape roomets rammefortælling
- læse og forstå opgaverne
- forstå koderne
- manglende fagterminologi
- koncentration til at gennemføre hele opgaven

Fagligt stærke elev har overskud til at koncentrerer sig om flere ting på én gang, men når eleverne ikke kender de mest basale ting (fx alfabetet), og først skal til at lære betegnelser for tekstelementer at kende, så mener jeg på baggrund af ovenstående erfaringer, at andre didaktiske metoder er at foretrække frem for et escape room. Det jeg observerede på efterskolen og som virkede var dialogisk undervisning.

Et andet problem, som jeg observerede, var det endimensionelle spørgeformat, som et escape room tillader. Som man kan se i analysen syntes den fagligt svage elev i uge 1's undervisning, at alt var for svært. Og ugen efter var opgaverne for lette for den fagligt stærke elev. Pga. elevernes store faglige spredning var det derfor ikke muligt at ramme elevers niveau konstruktivt.

Til gængæld er jeg sikker på at eleverne fik lært det de skulle mht. *mode* - hvilket var mit mål. Det mest glædelige var dog at se, at den fremmedgørelse over for det at skimmelæse en tekst forsvandt.

Så på baggrund af ovenstående må jeg bestemt sige 'ja' til mit undersøgelsesspørgsmål. Man KAN inddrage escape room som digitalt didaktisk læremiddel, når man introducerer faglig læsning for udskolingselever. Men man skal være bevidst om sin målgruppes faglige niveau og faglige spredning.

## DIGITALK

<https://www.studietube.dk/media/9495463/bb70b8b7toxbprln47dqm3t5j4xg8hdti9eob4u>

Børne- og Undervisningsministeriet. (21. 03. 2023). *Fælles Mål Dansk / Børne- og Undervisningsministeriets digitale læringsportal*. Hentet fra emu.dk: [https://emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK\\_F%C3%A6llesM%C3%A5l\\_Dansk.pdf](https://emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK_F%C3%A6llesM%C3%A5l_Dansk.pdf)

Brudholm, M., & Sørensen, P. (2016). Hvad gør en tekst let eller svær at læse? I M. Brudholm, & P. Sørensen, *Læseforståelsens fantastiske fire* (s. 18-34 af 192). København: Akademisk Forlag.

Gibbons, P. (2016). Stilladsering af sprog og læring. I P. Gibbons, *Styrk sproget, styrk læringen: sproglig udvikling og stilladsering i flersprogede klasserum* (s. 17-38 af 291). Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Lorenzen, L. (2021). *Ordblindevenlig undervisning i fagene - unge og voksne*. København: Akademisk Forlag.

Steenberg Gellert, A., Wischmann, S., & Arnbak, E. (2019). Kontekstorienteret ordkendskabsundervisning for elever i 5. klasse med begrænset dansk ordforråd - En undersøgelse af korttids- og langtidseffekter. *Nydanske Sprogstudier NyS 57*, s. 46-79 af 164.

Styrelsen for undervisning og kvalitet. (30. 11. 2024). *Formål for faget dansk*. Hentet fra emu - danmarks læringsportal: <https://emu.dk/grundskole/dansk/formaal?b=t5-t8>

Trebbien Daugaard, H., & Elbro, C. (2018). Undervisning i inferencer: muligheder og begrænsninger. *Psyke & Logos 39*, s. 64-81.

## Bilagliste

| Bilag   | indhold                                          | link                                                                    |
|---------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Bilag 1 | Danmarks Statistik – Nysted Efterskole           | <a href="#">Bilag 1 Danmarks Statistik – Nysted Efterskole</a>          |
| Bilag 2 | Observation – Nysted Efterskole 8. klasse        | <a href="#">Bilag 2 Observation – Nysted Efterskole 8. klasse</a>       |
| Bilag 3 | Escape room – rammefortælling og opgaver (Uge 1) | <a href="#">Bilag 3 Escaproom – rammefortælling og opgaver (Uge 1)</a>  |
| Bilag 4 | Faglitteratur (uge 1)                            | <a href="#">Bilag 4 Faglitteratur (uge 1).docx</a>                      |
| Bilag 5 | Eksempler på opgaver (uge 1)                     | <a href="#">Bilag 5 Eksempler på opgaver (uge 1)</a>                    |
| Bilag 6 | Eksempel på mindmap opgave (uge 1)               | <a href="#">Bilag 6 Eksempel på mindmap opgave</a>                      |
| Bilag 7 | Eksempel på redidaktisering af fagtekst (uge 2)  | <a href="#">Bilag 7 Eksempel på redidaktisering af fagtekst (uge 2)</a> |
| Bilag 8 | Eksempel på opgaver med ordforståelse (uge 2)    | <a href="#">Bilag 8 Eksempel på opgaver med ordforståelse (uge 2)</a>   |
| Bilag 9 | Eksempel på et mindmap formatet (uge 2)          | <a href="#">Bilag 9 Eksempel på et mindmap formatet (uge 2)</a>         |

## Undervisningsmateriale

Alt undervisningsmateriale ligger i bookcreator. Links til escaperooms, som er lavet i scratch, ligger i opgavebøgerne.

|                            |                                                                                                                                                          |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uge 1                      | <a href="https://app.bookcreator.com/l/-OD6MkJeqIJLcSpqGeyu?c=DSZRVZW">https://app.bookcreator.com/l/-OD6MkJeqIJLcSpqGeyu?c=DSZRVZW</a><br>kode: DSZRVZW |
| Uge 2<br>(redidaktisering) | <a href="https://app.bookcreator.com/l/-OD6rXqU20o7dLRVqir ?c=DST6MSW">https://app.bookcreator.com/l/-OD6rXqU20o7dLRVqir ?c=DST6MSW</a><br>Kode: DST6MSW |

Undervisningsplan ligger i padlet: [Læseforståelse - Science fiction som genre](#)