



Escape Room KLIMA: Energi, medvetenhet och gemenskap



Domän:
Klimatåtgärder och
miljö



Plats:
San Fidel, Spanien



Varaktighet:
Tre sessioner om 2
timmar vardera



Målgrupp:
Medborgare, allmänhet

Uppdrag

Inom ramen för det EU-finansierade projektet Prolight och strategin “Basque Living Lab for social innovation in sustainability” utvecklar den baskiska regionen nya sätt att engagera medborgare i energiomställningen. Målet är att öka medvetenheten om förnybar energi, kollektiv energiförvaltning och hållbara livsstilar genom att främja deltagande, kreativitet och samarbete i lokalsamhällena.

I San Fidel, ett banbrytande lokalt energisamhälle, riktas dessa insatser särskilt mot unga medborgare och familjer. Genom att ge dem verktyg att förstå hur vardagliga val påverkar miljön, så uppmuntrar initiativet till reflektion och aktivt ansvarstagande. Genom utbildning, experiment och lek strävar projektet efter att göra hållbarhetsprinciperna både tillgängliga och känslomässigt meningsfulla för alla generationer.

Engagemangsaktiviteter

KLIMA Escape Room utformades som en interaktiv lärandeupplevelse som kombinerar lagarbete, problemlösning och miljöutbildning. Deltagarna arbetade i små grupper för att lösa en serie av sju utmaningar med hållbarhetstema.

Sessionerna leddes av Euskapes Game Masters, med stöd från GAIA och lokala lärare, och erbjöd ett lekfullt och engagerande sätt att utforska centrala hållbarhetsprinciper - samtidigt som gemenskapen och banden inom lokalsamhället stärktes.

Konstnärliga aktiviteter

Escape Room kombinerade berättande, specialutvecklade artefakter och ett särskilt komponerat soundtrack.

INVERKAN

Hjälpa invånare att bli
aktiva problemlösare

Medvetenhetsökning om det kollektiva
ansvaret för energiomställningen

Uppmuntra flergenerationsinlärning



VAD HÄNDE?

Escape Room skapades i samarbete mellan GAIA, San Fidel Energy Community, San Fidel Ikastola (lärare och familjer), Euskape, den konstnärliga och speldesignpartnern samt Mondragon Unibertsitatea (lokalt universitet). Spelet utvecklades av Euskape och GAIA, och en första valideringssession genomfördes med 12 studenter från Mondragon University. Denna session möjliggjorde en förfining av det narrativa flödet, spelmekaniken och den tekniska uppsättningen.

Efter pilotfasen deltog 30 studenter i den första offentliga sessionen, och den andra sessionen lockade 60 deltagare, inklusive familjer och lärare. Uppmuntrade av dessa positiva resultat planerade teamet ett större familjefokuserat evenemang i november, med syftet att stärka både generationsöverskridande deltagande och samhällsengagemang. Den iterativa testprocessen säkerställde att aktiviteten inte bara var lärorik utan också känslomässigt engagerande och tekniskt väl genomförd.

DELTAGARES ENGAGEMANG

KLIMA Escape Room var uppbyggt som en serie av sju sammanlänkade utmaningar, där varje utmaning syftade till att hjälpa deltagarna att upptäcka en central aspekt av energiomställningen genom logik, samarbete och lek. Innehållet inspirerades av aktiviteterna inom energikooperativet "TEK San Fidel" och de bredare målen i Agenda 2030, med fokus på produktion av förnybar energi, minskat koldioxidavtryck och ansvarsfull konsumtion.

Varje utmaning kretsade kring praktiska aktiviteter som krävde att deltagarna hanterade fysiska objekt såsom lås, trälådor, kodade meddelanden och färgfilter för att avslöja ledtrådar. Hela sessionen leddes av Euskapes spelledare, som underlättade interaktionerna och säkerställde att de pedagogiska budskapen förblev tydliga och engagerande.

Ett AI-genererat ljudspår användes också för att vägleda deltagarna genom aktiviteten och förstärka känslan av progression och spänning när de avancerade genom spelets olika steg. Efter en inledande pilotsession med elever anordnades två offentliga sessioner på San Fidel-skolan. Dessa sessioner bekräftade aktivitetens pedagogiska och sociala värde och gav värdefull feedback för förbättringar inför det planerade större familjefokuserade helgeevenemanget i november.



Konstnärliga aktiviteter

Den konstnärliga dimensionen var avgörande för den uppslukande upplevelsen i KLIMA Escape Room.

Den kreativa processen kombinerade berättande, fysiska artefakter och generativ ljuddesign och förenade konstnärligt uttryck med pedagogiska syften.

Berättelsen utvecklades i samarbete med det lokala energisamhället, vilket säkerställde både autenticitet och relevans för San Fidels kontext. Spelarna fördes genom en historia om ekologisk återställning och energiomställning, som kulminerade i en kollektiv reflektion symboliserad av det avslutande budskapet: "Planeten behövde dig, och du svarade."

Handgjorda material, såsom lås, trälådor, färgade filter och hemliga meddelanden, uppmuntrade till taktil interaktion och förstärkte berättelsen. Den estetiska utformningen speglade hållbarhetsprinciper, med användning av återvunna material, naturliga färgtoner och miljövänliga texturer.

Ett AI-genererat ambient soundtrack skapades specifikt för Escape Room. Musiken utvecklades dynamiskt under spelets gång och kombinerade naturliga ljud, toner inspirerade av solenergi och digitala rytmer, vilket skapade en rik multisensorisk upplevelse. Denna innovativa användning av generativ AI fördjupade det emotionella engagemanget och förstärkte känslan av ett "klimatuppdrag".

Genom att integrera berättande, ljud och artefakter förvandlade KLIMA Escape Room miljöutbildning till en meningsfull kollektiv upplevelse, som bjöd in deltagarna att inte bara lära sig utan också känna sig som en del av en större ekologisk berättelse.



Effekten av interaktionen

KLIMA Escape Room skapade en kraftfull och inkluderande lärandeupplevelse som förvandlade hållbarhet från ett abstrakt koncept till en gemensam, känslomässig och deltagande resa. Genom att kombinera lek, konst och vetenskap främjade aktiviteten djupt engagemang bland elever, lärare och familjer, vilket gjorde det möjligt för dem att förstå energiomställningens kollektiva natur.

Deltagarna var inte passiva mottagare av information, utan aktiva problemlösare som samarbetade för att avkoda budskap, låsa upp utmaningar och reflektera över sina egna handlingar och deras konsekvenser för planeten. Formatet uppmuntrade generationsöverskridande lärande: unga deltagare bidrog med kreativitet och nyfikenhet, medan föräldrar och lärare delade med sig av kunskap och livserfarenhet. Denna dynamik förstärkte hållbarhet som ett samhällsansvar snarare än en individuell skyldighet.

Det avslutande budskapet, "Planeten behövde dig, och du svarade", uppmanar deltagarna att fortsätta reflektera över sin roll i att skydda miljön. Feedback från pilotprojektet och de första sessionerna visade på starkt engagemang:

Studenter rapporterade ökad nyfikenhet och motivation att lära sig mer om förnybar energi.

Lärare såg potentialen hos Escape Room som ett nytt utbildningsformat som kompletterar traditionella lektioner med erfarenhetsbaserat lärande.

Familjer uppskattade möjligheten att lära sig tillsammans i en avslappnad och kreativ miljö.

På en högre nivå har Escape Room även initierat dialoger med lokala institutioner, såsom Diputación de Girona, för att replikera modellen i andra samhällen och skala upp den pedagogiska effekten, samtidigt som formatet anpassas till olika lokala förhållanden.

Sammanfattningsvis visar KLIMA-upplevelsen hur kreativ och konstinfluerad utbildning kan bygga emotionell koppling, kollektiv medvetenhet och social sammanhållning - alla viktiga ingredienser för en framgångsrik och hållbar energiomställning.



För att säkerställa en framgångsrik replikering av sitt innovativa tillvägagångssätt lyfter GAIA fram fem centrala strategier:

Kombinera pedagogiska, konstnärliga och tekniska metoder för att göra hållbarhetsprinciper konkreta och lättförståeliga.

Engagera lokala skolor och kooperativ tidigt i samskapande processer för att säkerställa delaktighet och relevans.

Använd portabla och återanvändbara material som underlättar replikering i olika miljöer och sammanhang.

Inkludera digitala och AI-genererade konstformer, såsom specialkomponerade ljudspår, för att fördjupa upplevelsen och stärka engagemanget.

Validera formatet med universitetsstudenter innan storskalig implementering och upprätthåll starka kontakter med lokala förvaltningar för att säkerställa kontinuitet och långsiktig effekt efter projektets avslut.



Resurser

Interaktionen underlättades tack vare ett stort engagemang från GAIA och TEK San Fidel (cirka 200 timmar). Euskape fick 8 000 € för utvecklingen av Escape Room, medan San Fidel-skolan tillhandahöll gratis lokaler och logistisk hjälp från lärarkåren.



Kontakta för mer information:
vidorreta@gaia.es