



EARTHE

Activitatea 2

Set de instrumente digitale pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și a metodologiei

Modul – Rezolvarea problemelor

Metodă – Escape rooms educaționale

Activități la clasă

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Activitate la clasă 1. – Servieta încuiată

Metoda asociată: Escape room educațională

Grup țintă

Vârsta: adulți (peste 20 de ani)

Gen: Toate genurile

Nivelul studiilor: Diverse – de la profesional la postuniversitar

Statut: Angajați, șomeri sau în tranziție

Oportunități reduse: Posibila includere a participanților provenind din medii defavorizate.

Activitatea poate fi utilă pentru educatorii de adulți (coaches, formatori, facilitatori) care lucrează în contexte diverse și care trebuie să dezvolte abilități de rezolvare a problemelor, colaborare și adaptabilitate sub presiunea timpului.

Rezultate ale învățării

După finalizarea activității, participanții vor fi capabili să:

- Aplice gândirea logică pentru a rezolva puzzle-uri interconectate sub constrângeri de timp.
- Colaboreze eficient, distribuind roluri și responsabilități.
- Să adapteze strategiile în funcție de informații noi sau evoluții neașteptate.

Durată

60 – 75 minute

Materiale și resurse

O servietă sau cutie care se poate încuia (reală sau simulată, cu încuietori cu combinație), 3–5 puzzle-uri sau indicii (ghicitori tipărite, mesaje codificate, sarcini de potrivire, obiecte ascunse), încuietori cu combinație (alternative fizice sau digitale), cronometru, sală de clasă sau spațiu de întâlnire cu mobilier mobil.



Descrierea activității

În această activitate captivantă, participanții lucrează contra cronometru pentru a rezolva o serie de puzzle-uri conectate care duc la deschiderea unei serviete încuiate. Provocările necesită gândire critică, comunicare și ingeniozitate — exact abilitățile de care educatorii au nevoie atunci când se adaptează la situații neprevăzute în procesul de predare.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Bun venit participanților și stabilirea narațiunii: „În interiorul acestei serviete încuiate se află planul de instruire lipsă pentru atelierul important de mâine. Aveți 40 de minute la dispoziție pentru a-l recupera înainte de începerea atelierului.”

Explicați că indiciile sunt ascunse în cameră și că puzzle-urile trebuie rezolvate în ordine pentru a obține combinația de blocare.

Puneți accentul pe colaborare și pe împărțirea eficientă a rolurilor.

Activitatea principală

Porniți cronometrul: dezvăluiți primul indiciu.

Rezolvarea puzzle-urilor: Grupurile abordează fiecare puzzle pe rând. Exemple: Un mesaj codat folosind un cifru de substituție. Un puzzle logic a cărui soluție oferă un număr pentru combinația încuietorii.

Un joc fizic de potrivire care, odată finalizat, dezvăluie o parte din cod.

Răsturnare de situație neașteptată (opțional): la jumătatea jocului, introduceți o „surpriză” — un indiciu lipsește și trebuie „câștigat” printr-o mini-sarcină (de exemplu, o provocare rapidă de memorie).

Deblocarea servietei: Se introduce codul final; se sărbătorește succesul.

Concluzie și reflecție

Ce strategii au funcționat cel mai bine? Unde s-au blocat echipele?

Discutați paralelele cu rezolvarea problemelor din lumea reală în educație — lucrul cu informații incomplete, termene limită strânse și mize mari.

Metodă de evaluare / apreciere

Luați notă de calitatea muncii în echipă, stilul de comunicare și adaptabilitatea.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Întrebări de reflecție în grup:

Care puzzle a fost cel mai dificil și de ce?

Cum a decis echipa dvs. rolurile?

Ați schimbat abordarea la un moment dat?

Sfaturi de adaptare

Pentru mediile online, utilizați o platformă virtuală de escape room (de exemplu, Google Forms cu etape protejate prin parolă).

Ajustați complexitatea în funcție de timp și de experiența participanților.

Pentru grupuri foarte mari, organizați echipe paralele cu puzzle-uri identice și comparați rezultatele.

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Activitate la clasă 2. - Misiune: Salvarea politicii

Metoda asociată: *Escape room educațională*

Grup țintă

Vârsta: adulți (peste 20 de ani)

Gen: Toate genurile

Nivelul studiilor: Diverse – de la profesional la postuniversitar

Statut: Angajați, șomeri sau în tranziție

Oportunități reduse: Posibila includere a participanților provenind din medii defavorizate.

Activitatea ar putea fi interesantă pentru educatorii de adulți (coaches, formatori, facilitatori) care lucrează în contexte diverse și care trebuie să dezvolte abilități de Rezolvare a problemelor, colaborare și adaptabilitate sub presiunea timpului. Este potrivită în special pentru educatorii implicați în promovarea politicilor, reforma curriculumului sau planificarea proiectelor comunitare.

Rezultate ale învățării

După finalizarea activității, participanții vor fi capabili să:

- Decodifice și sintetizeze rapid informații complexe.
- Lucreze în colaborare sub presiune pentru a atinge un obiectiv comun.
- Demonstreze reziliență atunci când soluțiile inițiale eșuează.

Durată

75-90 minute

Materiale și resurse

Poveste pregătită în legătură cu provocările din domeniul educației sau comunității, plicuri cu puzzle-uri conținând documente, statistici și informații înșelătoare, tablă mare sau masă pentru organizarea indiciilor, cronometru, acces la o „bază de date cu fapte” (fie foi tipărite, fie căutare controlată pe internet)



Descrierea activității

Participanții au sarcina de a „salva” un document de politică care va asigura finanțarea unei inițiative importante de educație comunitară. Documentul este blocat în spatele unei serii de puzzle-uri bazate pe date, fiecare necesitând o analiză precisă și eliminarea pistelor false.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Prezentați povestea: „Programul de învățare pentru adulți al comunității dvs. este în pericol. Pentru a asigura finanțarea, trebuie să recuperați documentul de politică finalizat înainte de expirarea termenului limită virtual.”

Explicați regulile, resursele disponibile și condițiile de câștig.

Activitate principală

Rezolvați un puzzle statistic pentru a găsi numele persoanei de contact cheie.

Potrițiți citatele cu părțile interesate pentru a debloca următorul puzzle.

Descifrați o ghicitoare bazată pe hartă pentru a localiza „documentul” în cameră.

Descifrați codul final pentru a accesa documentul.

Introduceți un indiciu „fals” pentru a testa gândirea critică.

Concluzie și reflecție

Analizați strategiile care au dus la succes.

Conectați abilitățile utilizate (interpretarea datelor, colaborarea, filtrarea informațiilor eronate) la munca participanților în domeniul educației.

Metodă de evaluare / apreciere

Lista de verificare pentru observarea strategiilor de rezolvare a problemelor.

Întrebări pentru discuție:

Cum ați verificat informațiile sub presiunea timpului?

Dezinformarea v-a încetinit?

Ce roluri au apărut în mod natural în cadrul echipei?



Sfaturi de adaptare

Adaptați scenariul pentru a se potrivi sectoarelor participanților (de exemplu, formare corporativă, management de proiect ONG).

Pentru livrarea online, prezentați puzzle-urile prin fișiere partajate și videoconferințe cu camere separate.



Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Activitate la clasă 3. - Evadarea virtuală

Metoda asociată: Escape room educațional

Grup țintă

Vârsta: adulți (peste 20 de ani)

Gen: Toate genurile

Nivelul studiilor: Diverse – de la profesional la postuniversitar

Statut: Angajați, șomeri sau în tranziție

Oportunități reduse: Posibila includere a participanților provenind din medii defavorizate.

Activitatea ar putea fi interesantă în special pentru educatorii de adulți (coaches, formatori, facilitatori) care lucrează în contexte diverse și care trebuie să dezvolte abilități de Rezolvare a problemelor, colaborare și adaptabilitate sub presiunea timpului. Este deosebit de utilă pentru formatorii care furnizează conținut online și doresc să simuleze munca în echipă în medii virtuale.

Rezultate ale învățării

După finalizarea activității, participanții vor fi capabili să:

- Navigheze și rezolvarea problemelor într-un mediu colaborativ complet online.
- Comunice eficient folosind instrumente digitale.
- Să adapteze principiile fizice ale camerelor de evadare la contexte virtuale.

Durată

60 de minute

Materiale și resurse

Platformă virtuală de escape room (de exemplu, Google Forms, Genially sau Escape Room Maker), puzzle-uri pregătite adaptate pentru rezolvare digitală (cuvinte încrucișate, drag-and-drop, imagini codificate)



EARTHE

Platformă de videoconferință cu săli de discuții, spațiu de lucru digital partajat (Google Docs, Miro)

Descrierea activității

Participanții se confruntă cu o provocare de evadare complet virtuală. Lucrând în echipe mici în săli de discuții, ei rezolvă o serie de puzzle-uri digitale pentru a „debloca” parola finală.

Pași detaliați de implementare

Introducere

Urez bun venit participanților la întâlnirea virtuală și le explic provocarea.

Demonstrați cum se navighează pe platformă și cum se trimit răspunsurile.

Alocați sălile de discuții.

Activitate principală

Deblocați primul indiciu printr-o ghicitoare cu cuvinte.

Găsiți numerele ascunse într-o imagine pentru a forma o parte din cod.

Un scurt puzzle digital Sudoku sau grilă care dezvăluie următorul cuvânt cheie.

Un puzzle în mai mulți pași care combină elemente din toate provocările anterioare pentru a obține parola finală.

Concluzie și reflecție

Întoarce-te în camera principală pentru debriefing.

Discutați care strategii de comunicare au funcționat cel mai bine într-un mediu digital.

Explorați modul în care acestea ar putea fi adaptate pentru propriii cursanți online.

Metodă de evaluare / apreciere

Urmăriți timpul de finalizare și acuratețea puzzle-ului.

Întrebări de reflecție:

Ce instrumente v-au ajutat echipa să se coordoneze online?

Cum a afectat lucrul la distanță Rezolvarea problemelor?



Sfaturi de adaptare

Pentru grupurile mixte, fizice/online, desemnați un facilitator care să asigure comunicarea.

Utilizați platforme online gratuite pentru a reduce costurile de configurare.

Asigurați accesibilitatea testând puzzle-urile pe mai multe dispozitive.