



**EARTHE**

## **Activitatea 2**

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

**Modul – Rezolvarea problemelor**

**Metodă – Escape rooms educaționale**

## Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

### Metoda 2 – Escape room educațională

#### ***Accent pe competențe transversale (soft skills)***

Metoda denumită Escape rooms educaționale (EER) are potențialul de a îmbunătăți colaborarea, rezolvarea creativă a problemelor și reziliența sub presiune prin învățarea imersivă bazată pe jocuri.

#### ***Rezultate ale învățării***

**La finalul acestei metode, participanții vor fi capabili să:**

- Aplice strategii de rezolvare a problemelor într-un mediu cu constrângeri de timp.
- Comunice eficient în cadrul unei echipe pentru a atinge obiective comune.
- Se adapteze rapid atunci când se confruntă cu provocări neașteptate.
- Demonstreze perseverență și gândire creativă.

#### ***Grup țintă***

**Vârsta** – Adulți (peste 20 de ani)

**Gen** – Toate genurile

**Nivelul studiilor** – Variabil (de la profesional la postuniversitar)

**Statut** – Angajați, șomeri sau în tranziție

**Oportunități reduse** – Posibila includere a participanților provenind din medii defavorizate. Metoda ar putea fi interesantă în special pentru educatorii de adulți (coaches, formatori, facilitatori) implicați în medii de învățare formale și non-formale din cadrul instituțiilor partenere și rețelelor lor extinse.

#### ***Descrierea metodei***

O Escape room educațională (EER) plasează participanții într-o provocare tematică în care aceștia rezolvă o serie de puzzle-uri și sarcini pentru a îndeplini o „misiune” într-un timp prestabilit.



## ***Instrucțiuni de implementare***

**Durată:** 60-90 de minute

**Număr de participanți:** 6-12 per cameră

**Materiale necesare:** recuzită pentru puzzle-uri, indicii tipărite, cutii cu încuietoare, cronometru, decorațiuni tematice.

**Spațiu:** sală de clasă sau sală de ședințe adaptată pentru joc (sau software pentru camere de evadare virtuale).

## ***Implementare în 5 pași***

**Pasul 1 – Pregătiți scena** – Prezentați povestea și regulile.

**Pasul 2 - Distribuți indicii** – Împărțiți primul puzzle sau indiciu.

**Pasul 3 - Rezolvați provocările** – Echipele rezolvă puzzle-uri interconectate, deblocând noi etape.

**Pasul 4 - Provocarea finală** – Ultimul puzzle duce la „evadare” sau la finalizarea misiunii.

**Pasul 5 - Debriefing** – Discutați strategiile, munca în echipă și abordările de Rezolvare a problemelor.

## ***Sfaturi practice***

Sfatul 1 – Mențineți un nivel echilibrat de dificultate; prea greu duce la frustrare, prea ușor la plictiseală.

Sfatul 2 – Folosiți puzzle-uri care necesită abilități diferite (logică, matematică, observație).

Sfatul 3 – Includeți indicii pe care participanții le pot „cumpăra” cu penalizări de timp.

## ***Întrebări pentru debriefing***

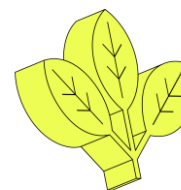
Întrebarea 1 – Care a fost strategia echipei tale?

Întrebarea 2 – Cum ați gestionat presiunea când timpul se apropia de sfârșit?

Întrebarea 3 – Care puzzle-uri v-au pus cel mai mult la încercare și de ce?

## ***Fișă de descriere practică***

**Titlu:** Escape rooms educaționale – Rezolvarea problemelor



**EARTHE**

**Scop:** Îmbunătățirea colaborării, stimularea rezolvării creative a problemelor și dezvoltarea rezilienței sub presiune prin învățarea imersivă bazată pe jocuri.

**Durată:** 60-90 minute

**Format:** Muncă în echipă

**Pași principali:** Pregătirea scenei → Prezentarea indiciilor → Rezolvarea puzzle-urilor → Provocarea finală → Debriefing

**Materiale:** Recuzită pentru puzzle-uri, indicii tipărite, cutii cu încuietoare, cronometru, decorațiuni tematice

**Beneficii cheie:** Încurajează Rezolvarea problemelor și gândirea creativă, stimulează colaborarea și schimbul de idei.