Escape Room by Muzeul Apei

ACTIVITATE EDUCATIVĂ

Concept: prof. Virginia Talabă, prof. Larisa Frânculescu, prof. Corina Istrătucă-Ivan, prof. Elena Badea

Vârsta/grup țintă: **11-12 ani, elevi din clasele V, VI**
Mărimea grupului: o clasă (15-30 elevi)
Durata totală: 30-45 de minute (1-1,5 h varianta extinsă)
Facilitatori: 2 (un angajat Aquatim/voluntar Muzeul Apei și profesorul însoțitor al clasei).

Obiective:
- Încurajarea explorării și a autonomiei.
- Dezvoltarea curiozității și a capacității de concentrare, stimularea spiritului de observație.
- Colaborarea, comunicarea și organizarea eficientă în cadrul grupului de lucru.
- Descoperirea istoriei locale și înțelegerea rolului stațiilor de apă în igiena publică și sănătatea comunității.
- Aplicarea în practică a unor cunoștințe teoretice și facilitarea învățării interdisciplinare.
- Familiarizarea cu etapele procesului de captare, pompare, filtrare și distribuire a apei potabile.

DESCRIERE

Pentru parcurgerea unui traseu prin clădirile istorice ale Muzeului Apei, elevii au de rezolvat enigme de tipul problemă, puzzle ș.a.. Activitatea include prezentarea și vizitarea clădirilor istorice ale Muzeului.

Etape:

5 min.	1. Introducere
20-25 min	2. Rezolvarea sarcinilor
40-45 min.	(Rezolvarea sarcinilor – varianta extinsă)
5 min.	3. Concluzii

Activitatea a fost propusă în octombrie 2025, de Școala Gimnazială nr. 19 Avram Iancu Timișoara, în cadrul proiectului cultural Hai la Muzeu!, implementat de Fundația Aquatim și finanțat de Municipiul Timișoara, prin Centrul de Proiecte.

METODOLOGIE ȘI DESFĂȘURARE

1. INTRODUCERE

Materiale:

- Clipboard și pixuri (1/echipă+ 1/facilitator);
- Kit materiale suport: Hartă cu traseul, Imagini cu camerele, Fișe de lucru (1/echipă+ 1/facilitator), print A4. Fișele facilitatorilor conțin și răspunsurile;
- Ceas/cronometru;
- Flipchart și tablă magnetică cu tabelulde rezultate
- Fișier sau print cu model tabel rezultate

Descriere:
Facilitatorul (angajat Aquatim sau voluntar al muzeului) prezintă scurt Muzeul, clădirile istorice și rolul acestora și face trecerea la jocul tip escape room. Elevii sunt grupați în 2 echipe (sau 4, dacă sunt mai mulți facilitatori disponibili), sunt încurajați să aleagă un nume pentru echipă.

Fiecare echipă primește un set de materiale suport: hartă cu clădirile Muzeului Apei pe care sunt marcate „camerele" sau punctele de lucru și traseul, fișa de joc (întrebări, instrucțiuni, indicii) și imagine cu fiecare cameră de pe traseu. Facilitatorii explică, fiecare în parte la echipa sa, regulile de joc:

- **Timp de rezolvare sarcină: 10 minute**
- Traseul este parcurs în ordinea din fișă;
- Rezolvarea sarcinilor trebuie să se facă conform cerințelor (scris pe fișă etc.)

Organizare:
- Elevii sunt împărțiți în 2 grupe, fiecare grupă este însoțită de un facilitator, care va explica regulile jocului, va susține echipa și va nota pe tabel rezultatele.
- Profesorul însoțitor poate solicita fișa cu întrebări și răspunsuri când face rezervarea, înainte de vizită. Elevii vor primi fișele doar la începerea jocului.
- Pe flipchart/tablă se va afișa tabelul de rezultate și timpul de lucru (10 min/cameră).

Exemplu tabel rezultate:

Echipa 1	Grup Fântâni →	→ Casa Pompelor, mașini
Echipa 2	Casa Pompelor, multimedia →	→ Deferuginator

Metode utilizate: conversația, explicația

2. REZOLVAREA SARCINILOR

Materiale:
- Idem pct. 1

Descriere:
Elevii parcurg traseul de joc și rezolvă sarcinile primite, conform instrucțiunilor din fișe.

Organizare:
- Rezolvarea sarcinilor se face în echipă;
- Facilitatorul cronometrează timpul, însoțește, supraveghează și susține echipa, explică sarcinile și acordă feedback la soluțiile prezentate de elevi. Se acordă mare atenție siguranței elevilor și respectării regulamentului muzeului.

Metode utilizate: conversația, explicația, jocul, problematizarea

3. CONCLUZII

Materiale suport:
- Tablă cu rezultate;
- planșe A4 cu imagini clădiri istorice interior și exterior.

Echipele primesc o ultimă sarcină, identică, elevii trebuie să aranjeze în ordinea procesului (ordinea trecerii apei prin ele) imaginile cu clădirile vechi (interior și exterior) și să numească etapele procesului de tratare.

Fiecare echipă împărtășește din experiențe, se trag concluzii asupra activității

Metode utilizate: conversația

Observații:
- Dacă elevii și profesorii sunt receptivi, se poate conveni, înainte de începere, asupra unor reguli ajutătoare sau care să adauge complexitate jocului, cum ar fi reportarea timpului, bonificații, indicii suplimentare, întrebări suplimentare tematice din curricula școlară etc.