COMUNICAT DE PRESĂ

# Școala Gimnazială „Avram Iancu” Baia de Criș finalizează proiectul „Escape Lab VR - Rezolvă. Construiește. Evadează.”

Peste 85 de participări cumulate ale elevilor, patru camere educaționale și un model STEAM cu realitate virtuală care va continua să fie folosit în școală.

Baia de Criș, 3 noiembrie 2026

**Școala Gimnazială „Avram Iancu” Baia de Criș anunță finalizarea proiectului „Escape Lab VR - Rezolvă. Construiește. Evadează.”, derulat în perioada 20 martie - 31 octombrie 2026, în baza Contractului de finanțare nr. 37/20.03.2026. Proiectul a beneficiat de o finanțare nerambursabilă de 10.240 lei prin Fondul Științescu și a transformat sălile de clasă în spații de explorare în care știința, matematica, tehnologia și creativitatea s-au întâlnit într-o aventură educațională.**

| | | |
|---|---|---|
| **10.240 lei**<br>finanțare nerambursabilă | **4**<br>camere de escape room | **4**<br>căști Meta Quest 3S |
| **7**<br>elevi Game Masters | **>85**<br>participări cumulate | **≥10**<br>provocări interdisciplinare |

## O experiență educațională construită ca o aventură

Proiectul a pornit de la dorința de a le oferi elevilor dintr-o comunitate rurală acces la tehnologii și metode moderne de învățare. Echipa școlii a creat patru camere de escape room - „Arhiva timpului”, „Atlasul dispărut”, „Generatorul oprit” și „Protocolul VITAL” - în care participanții au descifrat coduri, au rezolvat puzzle-uri, au realizat experimente, au folosit indicii UV și au explorat medii virtuale și imagini 360°. Probele au valorificat elemente de geografie, matematică, fizică, biologie, inginerie, logică și design.

Cele patru căști Meta Quest 3S și platforma Delightex Edu Pro au completat activitățile practice, fără a le înlocui. Elevii au fost provocați să observe, să formuleze ipoteze, să testeze soluții și să comunice eficient pentru a avansa. Șapte elevi mai mari au fost formați ca Game Masters și au avut responsabilitatea de a prezenta poveștile și regulile, de a cronometra, de a ghida echipele și de a oferi controlat indicii.

## Etapele principale ale implementării

| | |
|---|---|
| MARTIE - AUGUST | Planificarea scenariilor, achiziția și configurarea echipamentelor, realizarea materialelor și testarea a minimum zece provocări interdisciplinare. |
| 17-21 AUGUST | Ateliere pregătitoare și formarea celor șapte Game Masters. |

| | |
|---|---|
| 20 SEPTEMBRIE | Două echipe au testat o cameră completă. Observațiile au dus la ajustarea dificultății, a duratei, a succesiunii probelor și a modului de oferire a indiciilor. |
| 26 OCTOMBRIE | Activitatea finală: patru camere au funcționat simultan pentru aproximativ 35 de elevi, alături de elevii Game Masters. |

## Rezultate și impact

Activitățile au însumat peste 85 de participări ale elevilor: 50 de elevi au fost implicați în atelierele din august, două echipe au participat la testarea pilot, iar aproximativ 35 de elevi au luat parte la activitatea finală, alături de cei șapte Game Masters. Unele echipe au finalizat traseele cu 15 minute înainte de termen, în timp ce altele au rezolvat ultima probă cu numai 50 de secunde rămase.

- patru camere educaționale funcționale și reutilizabile, construite în jurul unor scenarii interdisciplinare;
- minimum zece provocări care combină activități practice, logică, experiment și realitate virtuală;
- patru căști Meta Quest 3S configurate și integrate în activitățile școlii;
- șapte elevi formați ca Game Masters, cu roluri reale de coordonare și mentorat între colegi;
- dezvoltarea colaborării, comunicării, gândirii logice, creativității, autonomiei și asumării responsabilității;
- un kit educațional și o metodă STEAM care pot fi adaptate și transferate către alte clase și școli.

## Un proiect care continuă

Încheiereafinanțării nu înseamnă încheierea activităților. Căștile VR, materialele, scenariile și experiența acumulată rămân în școală și vor fi utilizate în cadrul clubului STEAM, la ore, în programul Școala Altfel, în Săptămâna Verde și în activități demonstrative destinate elevilor din școlile partenere. Kitul Escape Lab VR va fi actualizat anual, iar elevii formați ca Game Masters vor putea pregăti noi colegi. Echipa își propune să dezvolte trasee tematice noi și să organizeze activități STEAM la nivel local și județean.

## Echipa de implementare

Proiectul a fost coordonat de Iga Alexandru Ionuț. Echipa a inclus-o pe Ciortan Cristina - activități VR și siguranța utilizării echipamentelor; Budugan Paula Ioana - științe și biologie; Ievuța Mirela Nicoleta - matematică, logică și activități digitale; Mager Claudia - design și logistică; Costar Romulus - evidență financiară și achiziții; Haneș Sebastian - sprijin tehnic, precum și șapte elevi voluntari implicați ca Game Masters. Întreaga echipă a lucrat în regim de voluntariat, fără remunerație din proiect.

Despre finanțare
Proiectul „Escape Lab VR. Rezolvă. Construiește. Evadează.”, implementat de Școala Gimnazială „Avram Iancu” Baia de Criș, este finanțat prin Fondul Științescu, un program național implementat local de Fundația Comunitară Timișoara, cu susținerea Federației Fundațiile Comunitare din România (FFCR) și Romanian-American Foundation, finanțat de Hamilton Central Europe, Fundația Bosch România, Accesa, HELLA - Forvia și donatori din cadrul Timotion - Timișoara se mișcă!

Contact pentru presă
Iga Alexandru Ionuț - director / coordonator proiect
Școala Gimnazială „Avram Iancu” Baia de Criș, Str. Tribunului nr. 18, jud. Hunedoara
Telefon: 0761 637 574 • E-mail: igaalexandru@gmail.com
Website: www.scoalabaiadecris.ro • Program: timisoara.stiintescu.ro
#ȘtiințescuTimișoara #ȘtiințescuHunedoara #EscapeLabVR #STEAM