

Elevii suceveni au redescoperit Cetatea de Scaun a Sucevei prin jocuri interactive

de **Cosmin ROMEGA**

(citește alte articole de la același autor)

Timp de câteva ore, elevii din patru unități de învățământ sucevene - Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu”, Școala Gimnazială nr. 8, Școala Gimnazială Dărmănești și Colegiul Național „Petru Rareș”, și-au testat dar și îmbunătățit cunoștințele despre Cetatea de Scaun a Sucevei și despre domnia lui Ștefan cel Mare, prin intermediul unor concursuri interactive, care le-au captivat atenția în totalitate.

Acțiunea, organizată de Muzeul Bucovinei, s-a desfășurat sâmbătă, 10 iunie 2017, începând cu ora 11.00, activitățile proiectului educațional-concurs „Pășește în istorie - Redescoperă Cetatea de Scaun a Sucevei și domnia lui Ștefan cel Mare” desfășurându-se între zidurile groase ale construcției medievale reconstituite.

Proiectul educațional-concurs, cu tematică și activități care se adresau elevilor din clasele V-VI face parte dintr-o serie de proiecte de educație muzeală pe care Muzeul Bucovinei le desfășoară în acest an.

Împărțiți în șase echipe, elevii s-au întrecut în completarea de texte lacunare cu date istorice, rezolvarea unui puzzle cu reprezentarea Cetății de Scaun a Sucevei, răspunsuri la întrebări de cultură generală cu teme ce aveau ca subiect istoria Cetății de Scaun a Sucevei și a domniei lui Ștefan cel Mare, rezolvarea unui rebus cu aceeași tematică, probă de orientare într-un labirint prin care domnitorul Ștefan cel Mare este condus către Cetatea de Scaun a Sucevei.

„Maestru de ceremonii” a fost Iuliana Roșca, șef birou Educație, Marketing și Comunicare din cadrul Muzeului Bucovinei.

În urma jurizării, echipele participante au fost premiate de către organizatori.

PREMIUL I: 440 lei și legitimații de vizitare gratuită pentru toate obiectivele Muzeului Bucovinei pentru anul 2017 - Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu”, profesor coordonator Mihaela Aconstantinesei, clasa a V-a, elevi: Paul Ungureanu, Anubis Stoenescu, Anastasia Onofrei și Anastasia Olariu.

PREMIUL II: 360 lei și legitimații de vizitare gratuită pentru toate obiectivele Muzeului Bucovinei pentru anul 2017 - Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu”, profesor coordonator Petronela Munteanu, clasa a VI-a, elevi: Iunia Brustureanu, Elena Cimpoeșu, Dorin Andrieș și Ana Creangă.

PREMIUL III: 320 lei și legitimații de vizitare gratuită pentru toate obiectivele Muzeului Bucovinei pentru anul 2017 - Școala Gimnazială nr. 8 Suceava, profesori coordonatori Magdalena Rangu, Lăcrămioara Vartolomei, elevi Aleseia Cazancl. a IV-a A, David Netedu, cl. a V-a B, Rareș Tcaciuc, cl. a V-a B, Corina Șuhan, cl. a VI-a B.

2 MENȚIUNI: fiecare a câte 120 lei și legitimații de vizitare gratuită pentru toate obiectivele Muzeului Bucovinei pentru anul 2017, au fost acordate echipelor Școlii Gimnaziale Dărmănești, profesor coordonator Cristina Cristea, clasa a VI-a, elevi: Bianca Bejenar, Anda Bengescu, Adelina Iacob, Ana-Maria Rebenciuc, precum și echipei Colegiului Național „Petru Rareș” Suceava, profesori coordonator Laura Salciuc și Gabriela Ilisei, clasa a V-a, elevi: Alexandru Beilic, Rareș Cazac, Antonie Grigoraș, Cezara Zaharia.

Din partea sponsorilor, elevii au primit foarte multe dulciuri.

Scopul proiectului educațional este acela de îmbogățire, prin intermediul probelor de perspicacitate și a jocurilor interactive, a cunoștințelor și noțiunilor despre Cetatea de Scaun a Sucevei și a domniei lui Ștefan cel Mare, implicit atragerea publicului tânăr către muzeu, ca variantă de petrecere a timpului liber.

Citește mai mult pe Monitorul de Suceava: <https://www.monitorulsv.ro/Local/2017-06-12/Elevii-suceveni-au-redescoperit-Cetatea-de-Scaun-a-Sucevei-prin-jocuri-interactive#ixzz4jtmTkeUY>