









Partner

Sono coinvolti 8 partner
provenienti da 4 paesi europei

-  *University of Turku (Finlandia)*
-  *EU-Track (Italia)*
-  *Pixel (Italia)*
-  *Istituto Comprensivo Maria Montessori (Italia)*
-  *Joensuun lyseon peruskoulu (Finlandia)*
-  *Fundatia EuroEd (Romania)*
-  *Tallinn University (Estonia)*
-  *Tartu International School (Estonia)*

Per maggiori informazioni:



UNIVERSITY
OF TURKU

Heli Brander
University of Turku
Turku, Finland
heli.brander@utu.fi



eu-track

Michela Tramonti
EU-Track
Terracina, Italy
e-mail: m.tramonti@eu-track.eu

Portale del progetto: <https://big-game.eu-track.eu/>



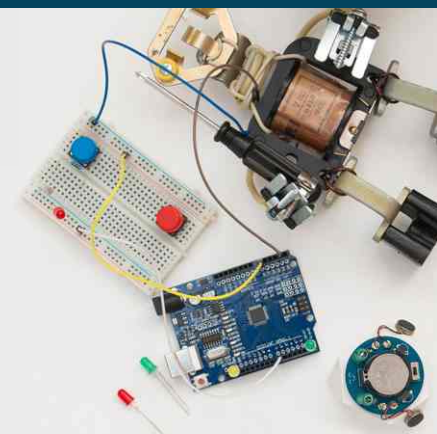
Funded by
the European Union

The European Commission's support does not constitute an endorsement of these contents, which reflect the views only of the authors, and a Commission cannot be held responsible for any use which may be made of this information.

Numero del progetto: 2021-1-F101-KA220-SCH-000024098



Apprendimento immersivo e multidisciplinare
delle materie STEM attraverso un gioco digitale
cooperativo guidato da una storia



Contesto

Poiché la ricerca ha registrato una diminuzione dell'interesse nei riguardi dello studio delle materie scientifiche in tutta Europa e un peggioramento dei risultati dell'apprendimento, è stata individuata la necessità di promuovere e aumentare l'approccio STEM nell'insegnamento a livello europeo.

Nell'ambito della trasformazione digitale, tutti dovrebbero acquisire sufficienti competenze di base nell'istruzione di base per padroneggiare le diverse TIC e i diversi metodi di lavoro, poiché le competenze digitali sono fondamentali per i cittadini della società attuale e futura.



Obiettivi

Gli obiettivi di BIG GAME sono i seguenti:

- Promuovere l'interesse e l'eccellenza nella scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM);
- Supportare la trasformazione digitale nelle scuole;
- Supportare l'aumento versatile delle competenze digitali degli insegnanti e degli studenti di età compresa tra gli 11 e i 16 anni;
- Accrescere la consapevolezza riguardante le questioni ambientali e il cambiamento climatico.

Gruppi Target

Il progetto è rivolto a:

- Insegnanti della Scuola Secondaria;
- Studenti di età compresa tra gli 11 e i 16 anni.



Risultati attesi

- **Il Concetto e il Modello di Apprendimento di Big Game:** Il concetto di gioco Big Game, un mondo di gioco immaginario e un modello di apprendimento STEM virtuale e ibrido basato su di esso, che include la descrizione visiva e esplicativa;
- **Manuale e kit di strumenti riguardanti l'approccio Digital Storytelling in ambito STEM:** Una guida in forma digitale sull'utilizzo del digital storytelling e relativi strumenti nell'apprendimento STEM;
- **Banca digitale degli oggetti di apprendimento STEM in ambito ambientale:** banca di oggetti digitali per l'apprendimento STEM riutilizzabili a livello transazionale, editabili e trasferibili, basati su contenuti STEM in ambito ambientale.