

## Partnerid

Projekti on kaasatud 8 partnerit  
4 Euroopa riigist

-  *Turu Ülikool (Soome)*
-  *EU-Track (Itaalia)*
-  *Pixel (Itaalia)*
-  *Maria Montessori üldhariduslik kool (Itaalia)*
-  *Joensuu põhikool (Finland)*
-  *Fundatia EuroEd (Rumeenia)*
-  *Tallinna Ülikool (Eesti)*
-  *Tartu Rahvusvaheline Kool (Eesti)*

## Rohkem infot



UNIVERSITY  
OF TURKU

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



TALLINN UNIVERSITY

Peadar Callaghan  
Tallinn University  
Talliance, Estonia  
E-mail: peadar@tlu.ee

Projekti portaal: <https://big-game.eu-track.eu/>



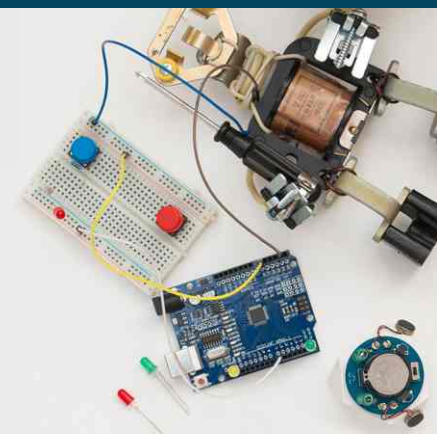
Funded by  
the European Union

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.

Projekti number: 2021-1-F101-KA220-SCH-000024098



Kaasahaarav ja multidistsiplinaarne STEM-õpe  
koostööpõhise digimängu kaudu



## Sisu

Kuna huvi loodusainete õppimise vastu on kogu Euroopas vähenenud ja õpitulemused on vastavalt uurimistulemustele halvenenud, on vaja üleeuroopaliselt teadvustada õppetöös MATIK-lähenemise edendamist ja suurendamist.

Digipöörde raames peaks igaüks põhihariduse jooksul omandama piisavad algoskused erinevate IKT-vahendite ja töömeetodite valdamiseks, kuna digioskused on praeguse ja tulevase ühiskonna kodanike jaoks üliolulised.



## Eesmärgid

Projekti BIG GAME eesmärgid on:

- huvi äratamine loodusainete, tehnoloogia, inseneriteaduse ja matemaatika (MATIK) vastu, et edendada tipptaseme saavutamist;
- digipöörde toetamine koolides;
- õpetajate ja 11-16aastaste õpilaste mitmekülgse digioskuste arendamise toetamine;
- teadlikkuse tõstmine keskkonna- ja kliimamuutustega seotud küsimustes.

## Sihtgrupp

Projekti sihtgrupp on:

- põhikooli õpetajad;
- 11-16 aasta vanused õpilased.



## Oodatavad tulemused

- **BIG GAME õppimise kontseptsioon ja mudel:** BIG GAME mängu kontseptsioon, kujuteldav mängumaailm ning sellel põhinev virtuaalne ja hübriidne MATIK-õppemudel, sealhulgas selle visuaalne ja selgitav kirjeldus;
- **Digitaalse jutuvestmise lähenemisviisi kasutamise käsiraamat ja tööriistakomplekt MATIK-õppes:** digitaalne juhenddokument digitaalse jutuvestmise ja sellega seotud tööriistade kasutamise kohta MATIK-õppes;
- **Digitaalne keskkonnaalaste MATIK-õpiobjektide kogum:** keskkonnaalaste MATIK-sisul põhinevate digitaalsete MATIK-õppeobjektide kogum, mis on rahvusvaheliselt korduvkasutatavad, muudetavad ja ülekantavad.