









## Parteneri

În proiect sunt implicați 8 parteneri din 4 țări europene

-  *Universitatea din Turku (Finlanda)*
-  *EU-Track (Italia)*
-  *Pixel (Italia)*
-  *Institutul Comprehensiv Maria Montessori (Italia)*
-  *Lyseon Peruskoulu din Joensuu (Finlanda)*
-  *Fundația EuroEd (România)*
-  *Universitatea Tallinn (Estonia)*
-  *Școala Internațională Tartu (Estonia)*

## Mai multe informații:



UNIVERSITY  
OF TURKU

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

EUROED



Alina Ailincăi  
Fundația EuroED  
Iași, România  
e-mail: alina.ailincai@euroed.ro

Portalul Proiectului: <https://big-game.eu-track.eu/>



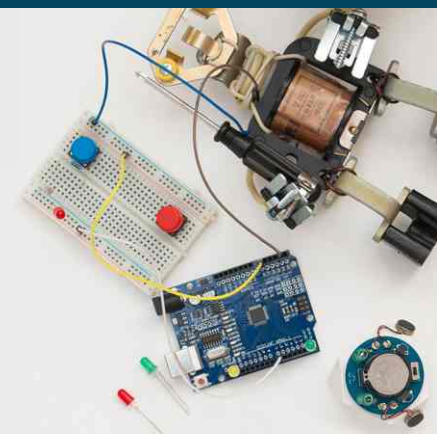
Funded by  
the European Union

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.

Numărul proiectului: 2021-1-F101-KA220-SCH-000024098



Învățare STEM imersivă și multidiscplinară  
printr-un joc digital cooperativ bazat pe povești



## Context

Deoarece interesul pentru studierea disciplinelor științifice a scăzut în toată Europa și rezultatele învățării s-au deteriorat, conform rezultatelor ultimelor cercetări, există o recunoaștere la nivel european a necesității de a promova și de a crește abordarea STEM în predare.

Ca parte a transformării digitale, toată lumea ar trebui să dobândească suficiente competențe educaționale de bază, pentru a stăpâni instrumentele TIC și metodele de lucru, deoarece competențele digitale sunt esențiale pentru cetățenii societății actuale și viitoare.



## Scop

Scopurile proiectului BIG GAME sunt:

- Promovarea interesului și excelenței în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM);
- Sprijinirea transformării digitale în școli;
- Sprijinirea acumulării versatile de competențe digitale, atât în rândul profesorilor, cât și în rândul elevilor cu vârsta cuprinsă între 11 și 16 ani;
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la problemele de mediu și schimbările climatice.

## Grupuri țintă

Proiectul se adresează:

- Profesorilor din școlile gimnaziale și licee;
- Elevilor cu vârsta cuprinsă între 11 și 16 ani.



## Rezultate așteptate

- **Conceptul și Modelul de învățare BIG GAME:** Conceptul de joc BIG GAME, o lume de joc imaginară și un model de învățare virtual și hibrid STEM, bazat pe acesta;
- **Manual și Set de Instrumente privind abordarea povestirii digitale (storytelling) în învățarea STEM:** un document de orientare în format digital, privind utilizarea povestirii digitale și a instrumentelor conexe în învățarea STEM;
- **Banca Digitală de Obiecte de Învățare a problematiceilor de Mediu STEM:** bancă de obiecte de învățare STEM, digitale transnaționale, reutilizabile, editabile și transferabile, bazate pe conținutul STEM de mediu.