



2021-1-FI01-KA220-SCH-000024098



antonio.brai@pixel-online.net



Turkuilkka.vuolaslempi@utu.fi

## "BIG GAME" PROJEKTI

IMMERSIIVISTÄ JA MONITETEISTÄ STEM-AINEIDEN OPPIMISTA  
YHTEISTOIMINNALLISEN JA TARINALLISEN DIGITAALISEN PELIN AVULLA



### KUMPPANUUS

 **TURNU YLIOPISTO (SUOMI)**  
**JOENSUUN LYSEON PERUSKOULU**  
(SUOMI)

 **EU- TRACK (ITALIA)**  
**PIXEL (ITALIA)**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO**  
**MARIA MONTESSORI (ITALIA)**

 **JOENSUUN LYSEON FUNDATIA**  
**EUROED (ROMANIA)**

 **TALLINN YLIOPISTO (VIRO)**  
**TARTU INTERNATIONAL SCHOOL**  
(VIRO)

### HANKE

Koska kiinnostus matemaattis-luonnontieteellisten aineiden opiskeluun on vähentynyt kaikkialla Euroopassa ja oppimistulokset ovat heikentyneet, on laajalti eri puolilla Eurooppa tunnustettu tarve lisätä STEM-lähestymistapaa (Science, Technology, Engineering, Mathematics; luonnontieteet, tekniikka, insinööritieteet ja matematiikka) opetuksessa.

### ODOTETTAVISSA OLEVAT TULOKSET

- BIG GAME -oppimiskonsepti ja -oppimistapa.
- Käsikirja ja työkalupakki digitaalisen tarinankerronnan hyödyntämiseen STEM-aineiden opetuksessa.
- Digitaalinen materiaalipankki ympäristötemaisille STEM-oppimistavoitteille.

### KOHDERYHMÄT

- yläkoulujen ja toisen asteen opettajat.
- 11-16-vuotiaat oppilaat.



Co-funded by  
the European Union

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ovat tekstin laatijoiden omia eivätkä välttämättä heijastele Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä tai mielipiteitä.