



antonio.brai@pixel-online.net



Turkuilkka.vuolaslempi@utu.fi

BIG GAME PROJEKT

STSENAARIUMIPÕHINE E-MEESKONNAMÄNG KAASAHAARAVAKS JA
MULTIDISTSIPLINAARSEKS STEM- ÕPPEKS



PARTNERID



TURKU ÜLIKOO (SOOME)
JOENSUUN LYSEON PERUSKOULU
(SOOME)



EU-TRACK (ITAALIA)
PIXEL (ITAALIA)
ISTITUTO COMPRENSIVO
MARIA MONTESSORI (ITAALIA)



JOENSUUN LYSEON FUNDATIA
EUROED (RUMEENIA)



TALLINN UNIVERSITY (EESTI)
TARTU INTERNATIONAL
SCHOOL (EESTI)



Co-funded by
the European Union



PROJEKT

Kuna huvi loodusainete õppimise vastu on üle Euroopa vähenenud ja õpitulemused on langenud, tunnustatakse üleeuroopalist vajadust tugevdada õppetöös STEM-lähendamist.

TULEMUSED

- BIG GAME õppimise kontseptsioon ja mudel
- Digitaalse jutuvestmise lähenemisviisi kasutamise käsiraamat ja tööriistakomplekt MATIK-õppe
- Digitaalne keskkonnaalaste MATIK-õpiobjektidekogum

Sihtgrupp

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