



Învățare STEM multidisciplinară printr-un joc digital, bazat pe probleme de mediu

Nr. proiect 2021-1-FI01-KA220-SCH-000024098

THE BIG GAME - Competiție Internațională

FUNDATIA EUROED, Iași – România

22.01.2024



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Informații generale

Program: Erasmus+

Acțiunea: KA220-SCH – Parteneriate pentru cooperare pe domeniul educației școlare

Coordonator: University of Turku -Finlanda

Durata: 36 luni

Start: 01/12/2021 Final: 31/05/2024



Parteneriat



4 țări europene, 8 experți europeni în educație, STEM, e-learning, joc electronic, cercetare și povestire digitală.



University of Turku
Joensuun lyseon peruskoulu
Finlanda



Tallinn University
Tartu International School MTÜ
Estonia



EU-Track
Pixel Association
I.C. Maria Montessori
Italia



FUNDATIA EUROED
Romania

Parteneri sociali



ȘCOALA GIMNAZIALĂ
„ALEXANDRU IOAN CUZA”
Romania



Spectrum International School
Romania



"Miron Costin" High School
Romania



EuroEd Secondary School
Romania



Colegiul Național "Mihai
Eminescu" Iași
Romania



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Scopul principal al proiectului este să promoveze interesul și excelența în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM) prin învățarea multidisciplinară și rezolvare a problemelor de mediu printr-un joc online.

În al doilea rând, ca parte a transformării digitale și a recunoașterii competențelor digitale ca fiind cruciale pentru cetățenii societății actuale și viitoare, cu toții ar trebui să dobândim abilități de bază în ceea ce privește instrumentele și metodele de lucru TIC.



REZULTATUL 1

Conceptul și modelul de învățare BIG GAME – Jocul digital

<https://dlg.tlu.ee/big-game/>

O lume imaginară și un model de învățare STEM virtual cu descrieri vizuale, explicative.

O experiență identică pentru toți participanții, o lume aflată în pragul unei catastrofe ecologice.

Jocul a fost structurat ca o serie de misiuni sub forma unor probleme de mediu apărute în lumea fictivă, ce trebuie rezolvate de către elevi.



REZULTATUL 2

Manual și set de instrumente privind abordarea povestirii digitale în STEM

https://big-game.eu-track.eu/upload/web_comp/add/doc/000000659_1671437273.pdf



Acest rezultat pentru a sprijini grupurile țintă (profesori și elevi) cu privire la modul de construire a scenariilor de învățare bazate pe povești pentru a prezenta soluții posibile pentru problemele de mediu.

REZULTATUL 3

Banca digitală a obiectelor de învățare STEM

<https://www.youtube.com/@THEBIGGAME-project/videos>

Acest rezultat va fi o platformă în care vor fi colectate resursele digitale deschise.

Elevii vor crea scenarii sau misiuni bazate pe povești, sugerând și soluția lor la problemele descrise.

Ei vor lucra în echipe și vor prezenta scenariile echipei de proiect. O parte dintre scenarii vor fi integrate în joc.



DESCRIEREA COMPETIȚIEI

Cine a putut participa?

Școlile gimnaziale, clase de elevi cu vârsta cuprinsă între 11-16 ani din toată Europa.

Comisia de evaluare a GAME a evaluat toate soluțiile folosind următoarele criterii:

- EFICACITATE: soluția propusă ar rezolva problema
- PRAGMATISM: cât de practică, eficientă și fezabilă este soluția
- CITARE ȘI BIBLIOGRAFIE: soluția citează mai multe surse relevante și de încredere
- PERSUASIUNE: este soluția clar explicată și bine prezentată



REZULTATELE COMPETIȚIEI

Statistici generale

La competiție au participat un total de 121 de echipe din 27 de școli din patru țări europene.

Echipe câștigătoare

Câștigătorii au fost determinați pe baza a doi factori: numărul total de puncte acumulate și numărul total de misiuni câștigate.

Cei trei câștigători sunt Hazel Tarantulas (FI), **Green Elephants (RO)** și **Black Bobcats (RO)**.

Următoarele echipe au evoluat constant bine pe parcursul competiției:

Black Storks (RO), Teal Salamanders (IT), **Yellow Dolphins (RO)**, Cyan Finches (EE),

White Ants (IT), Cyan Giraffes (FI), Silver Crabs (EE), Amber Hawks (IT), and Silver Hornets (FI).



Green Elephants (RO)

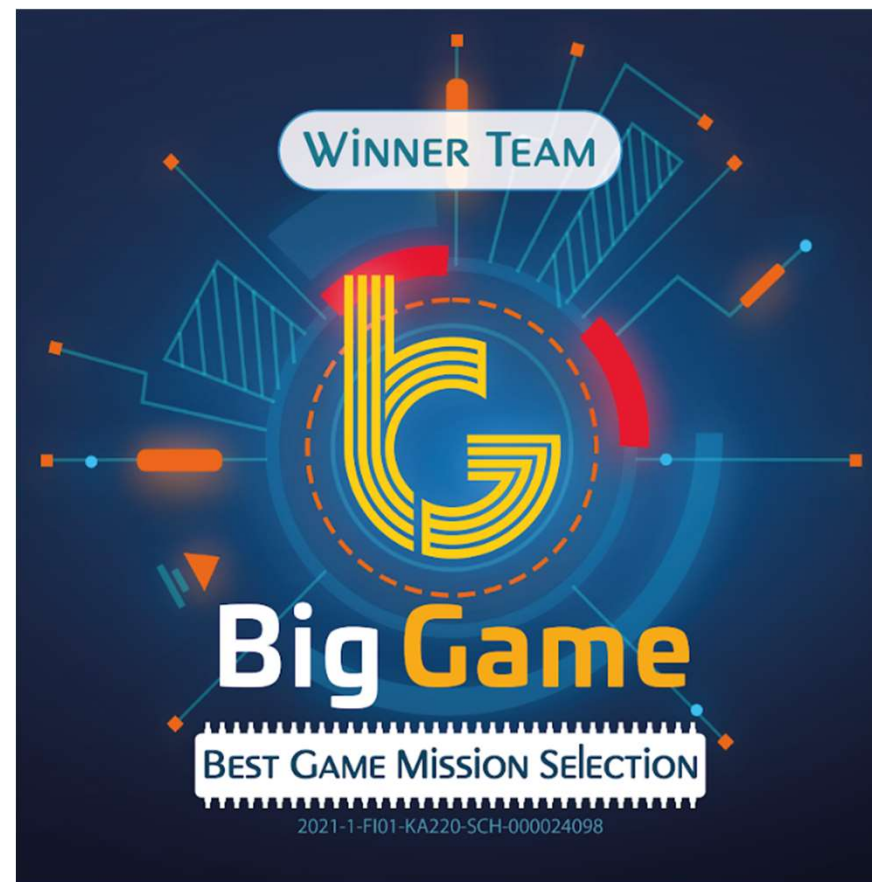


Colegiul Național „Mihai Eminescu” Iași
Clasa a VIII-a

Profesor Coordonator: **Oana Andone**



Colegiul Național
„Mihai Eminescu”
Iași



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Black Bobcats (RO)



Scoala Gimnazială Internațională
Spectrum Iași
Clasa a V-a

Profesor coordonator: **Granic Andreea**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Black Storks (RO)

Scoala Gimnazială Internațională
Spectrum Iași
Clasa a VI-a



Profesor coordonator: **Chișcăreanu Geanina**



Yellow Dolphins (RO)

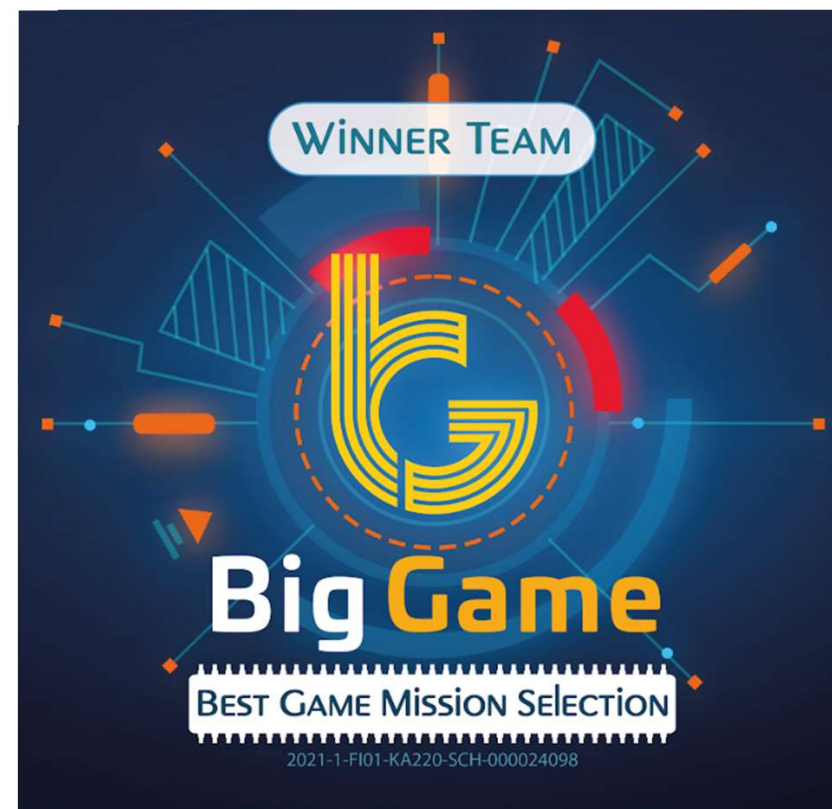
Liceul Teoretic „Miron Costin” Iași
Clasa a IX-a

Profesor coordonator: Honceriu Geanina



Liceul Teoretic „Miron Costin” Iași

Școală acreditată Erasmus+



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Echipele din următoarele școli primesc Badge pentru participarea și contribuția excelentă pe tot parcursul concursului:

-  Colegiul Național "Mihai Eminescu" Iași
-  Școala Gimnazială Internațională Spectrum Iași
-  Liceul Teoretic „Miron Costin” Iași
-  Liceul cu Program Sportiv, Iași
-  Colegiul Tehnic "Gh. Asachi", Iași
-  Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Fălticeni
-  Liceul "Profesor Mihai Dumitriu" Valea Lupului, Iași
-  Școala Gimnazială EuroEd, Iași



Pașii următori

Invităm profesorii și elevii să contribuie banca digitală cu resurse educaționale.

Pentru a face acest lucru, alegeți una dintre soluțiile echipelor dvs. pentru o misiune, pe care o considerați exemplară și bine scrisă.

Apoi, împreună cu elevii implicați, creați un scurt videoclip care descrie vizual soluția/problema abordată.

Soluțiile selectate pentru Banca Digitală vor primi un nou ecuson!
Toate videoclipurile vor fi publicate pe canalul YouTube BIG GAME.

Vă rugăm să trimiteți videoclipul rezultat la alina.ailincai@euroed.ro

Deadline 15 Februarie 2024





VĂ MULȚUMIM!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.