

Partnerit

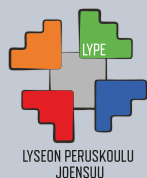
Projektissa on mukana 8 partneria
4 Euroopan maasta

-  *University of Turku (Finland)*
-  *EU-Track (Italy)*
-  *Pixel (Italy)*
-  *Istituto Comprensivo Maria Montessori (Italy)*
-  *Joensuun Lyseon peruskoulu (Finland)*
-  *Fundatia EuroEd (Romania)*
-  *Tallinn University (Estonia)*
-  *Tartu International School (Estonia)*

Lisätietoja:



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



Sari Joenväärä
Lyseo secondary school
Joensuu, Finland
email: sari.joenvaara@edu.joensuu.fi

Projektiportaali: <https://big-game.eu-track.eu/>



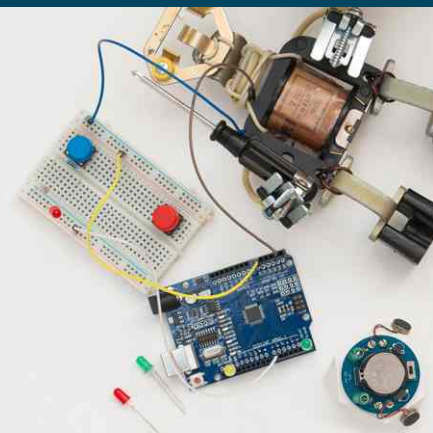
Funded by
the European Union

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.

Projektin numero: 2021-1-F101-KA220-SCH-000024098



Mukaansatempaavaa ja monialaista STEM-oppimista
yhteistoiminnallisen digitaalisen tarinapelin avulla



Konteksti

Kiinnostus luonnontieteiden opiskelua kohtaan on vähentynyt ja oppimistulokset ovat tutkimustulosten mukaan heikentyneet kaikkialla Euroopassa. Tämän johdosta on tunnistettu Euroopan laajuinen tarve edistää ja lisätä STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) -lähestymistapaa opetuksessa.

Osana digitaalista muutosta jokaisen tulee peruskoulutuksessa hankkia riittävät perustaidot hallita erilaisia IT-työkaluja ja työmenetelmiä, sillä digitaaliset taidot ovat tärkeitä nyky- ja tulevaisuuden yhteiskunnan kansalaisille.



Tavoitteet

BIG GAME -hankkeen tavoitteena on:

- STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) -oppiaineisiin liittyvän kiinnostuksen ja huippuosaamisen edistäminen;
- Digitaalisen muutoksen tukeminen kouluissa;
- Opettajien että 11-16-vuotiaiden opiskelijoiden monipuolisten digitaalisten taitojen tukeminen;
- Tietoisuuden lisääminen ympäristö- ja, ilmastonmuutosasioista.

Kohderyhmät

Hankkeen kohderyhmiä ovat:

- Yläkoulun opettajat;
- 11-16-vuotiaat oppilaat.



Odotetut tulokset

- **BIG GAME oppimiskonsepti ja pedagoginen malli:** BIG GAME pelikonsepti, kuvitteellinen pelimaailma ja STEM-oppiaineiden verkko-/hybridioppimisen pedagoginen malli sekä sen kuvaus ja visualisointi;
- **Käsikirja ja työkalupakki digitaalisen tarinankerronnan hyödyntämiseen STEM-opetuksessa:** Digitaalisessa muodossa oleva ohjaava dokumentti digitaalisen tarinankerronnan ja siihen liittyvien työkalujen hyödyntämisestä STEM-opetuksessa;
- **Digitaalinen ympäristöteemaisten STEM-oppimisasioiden materiaalipankki:** Kansainvälisistä uudelleen käytettävistä, muokattavista ja muunneltavista, digitaalisista ja ympäristöteemaisista STEM-oppimisasiista koostuva materiaalipankki.