



Învățare STEM prin intermediul unui joc digital cooperativ bazat pe povești

Cod. 2021-1-FI01-KA220-SCH-000024098

PREZENTARE EVENIMENT DE MULTIPLICARE THE BIG_GAME

Ailincal Alina



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

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor conținute în ea.

Informații generale

Program: Erasmus Plus

Acțiunea Cheie 2 - KA220 - Parteneriate de cooperare în domeniul Educației Școlare

Coordonator: University of Turku - Finlanda

Durata: 36 luni

Perioada de implementare:
01/12/2021 - 31/05/2024



2021-1-FI01-KA220-SCH-000024098

Parteneri



4 țări europene, 8 experți UE în educație, STEM, e-learning, joc, cercetare și povestiri digitale.



University of Turku
Joensuun lyseon peruskoulu



Tallinn University
Tartu International
School MTÜ



EU-Track
Pixel Association
I.C. Maria Montessori



FUNDATIA EUROED

Context

- Interes scăzut pentru studiile științifice (STEM)
- Competențe digitale insuficiente pentru o societate în continuă schimbare.
- Urgențe generate de schimbările climatice.



Obiective

1. Promovarea formării în domeniul STEM în școlile gimnaziale (elevi de 11-16 ani).
2. Sprijinirea transformării digitale în școlile gimnaziale
3. Încurajarea luptei împotriva schimbărilor climatice.



Rezultate

Results

Result 1 - The BIG GAME Learning Concept and Model

This outcome presents the digital game-based learning environment, including the game concept and game world.

[VIEW](#)

Result 2 - Handbook and Toolkit on Digital Storytelling approach in STEM

The project team will design this outcome to support the target groups (teachers and students) to construct story-driven learning scenarios to present possible solutions for the environmental problems arising in the different missions to be dealt with in the digital game-based learning environment.

[VIEW](#)

Result 3 - Digital Bank of Environmental STEM learning objects

This outcome will be a platform in which the open resources created by the students will be collected. They will create story-driven scenarios or missions by suggesting their solution to the environmental problems arising in the game's fictional world.

[VIEW](#)

Rezultate

Rezultatul 1 - Conceptul și modelul de învățare BIG GAME

Acest rezultat prezintă mediul de învățare bazat pe jocuri digitale, inclusiv conceptul de joc și lumea jocului.

Va fi o lume imaginară a jocului și un model de învățare STEM virtual și hibrid bazat pe acesta, inclusiv descrierea vizuală și explicativă a acestuia, precum și un set de fișe de învățare în format digital și definirea regulilor de joc.

Acesta intenționează să creeze o experiență construită care să fie aceeași pentru toți participanții, bazată pe o lume a jocului aflată în pragul unei catastrofe ecologice.

Aceasta va fi structurată ca o serie de scenarii sau misiuni sub forma unor probleme de mediu care apar în lumea fictivă a jocului și care trebuie rezolvate.

R1.1 Lumea jocului și aspectele legate de mediu



THE BIG GAME: Immersive and Multidisciplinary STEM Learning through A Cooperative Story-Driven Digital Game

Code 2021-1-FI01-KA220-SCH-000024098

*R1 The BIG GAME Learning Concept and Model
R1.1 Game world and environmental issues*



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.

Rezultate

Rezultatul 2 - Manual și set de instrumente privind abordarea poveștilor digitale în STEM

Echipa de proiect va concepe acest rezultat pentru a sprijini grupurile țintă (profesori și elevi) cu privire la modul în care să construiască scenarii de învățare bazate pe povești pentru a prezenta posibile soluții pentru problemele de mediu care apar în diferitele misiuni care vor fi abordate în mediul de învățare bazat pe jocuri digitale. Acesta va fi constituit dintr-un manual privind modul de utilizare a abordării de povestire digitală în educația STEM, axat pe multidisciplinaritatea subiectelor incluse; modul de descriere și de proiectare a unui set de scenarii care ar putea fi, de asemenea, utilizate pentru sesiuni de joc de rol în clasă sau ca teme pe suport de hârtie, independent de mediul de învățare bazat pe jocuri digitale. În plus, se vor prezenta mai multe instrumente didactice care pot fi utilizate pentru proiectarea de povești și se vor furniza instrumentele tehnice care să ajute profesorii să evalueze scenariile elaborate de elevii lor.

R2.1 Povestirea Digitală și STEM: bune practici și experiențe implementate

Rezultate

Rezultatul 3 - Banca digitală de obiecte de învățare STEM de mediu

Acest rezultat va fi o platformă în care vor fi colectate resursele deschise create de elevi.

Aceștia vor crea scenarii sau misiuni bazate pe povești, sugerând soluțiile lor la problemele de mediu care apar în lumea fictivă a jocului.

Ei vor lucra în echipe și își vor prezenta scenariile echipei de proiect.

Cea mai bună soluție propusă va fi integrată în narațiunea din mediile digitale bazate pe joc și ajustată pentru următoarele misiuni ale elevilor din cadrul BIG GAME și a concursului școlar.

Cu toate acestea, celelalte scenarii concepute și dezvoltate de echipele de elevi vor fi încărcate în această "bancă digitală de resurse deschise" pentru a salva toate lucrările produse pentru a fi obiecte de învățare STEM reutilizate, transferabile și editabile, axate pe probleme de mediu.

Promovarea formării în domeniul STEM



Prin învățare **multidisciplinară** și prin rezolvarea de **probleme legate de mediu**, sub forma unui joc digital.



Ne concentrăm asupra modului de utilizare a abordării de povestire digitală în cadrul formării STEM, axată pe aspectele multidisciplinare ale disciplinelor.



Sprijinirea transformării digitale

- Prin furnizarea unui model de învățare online și mixt, a unei metodologii și a unor instrumente bazate pe abordarea poveștilor digitale pentru a stimula învățarea și cooperarea în mediile digitale.


Profesorii vor fi susținuți să:

- Elaboreze scenarii care să fie folosite ca sesiuni de joc pentru realizarea în clasă sau la distanță.
- Li se vor sugera instrumente didactice și tehnice pentru a utiliza povestirea și a evalua scenariile dezvoltate de către elevii lor.



Încurajarea luptei împotriva schimbărilor climatice

Conștientizarea **problemelor de mediu** prin experiențe de învățare imersive.

A yellow curved arrow pointing from the top left towards the text below.

Elevii vor propune posibile soluții la problemele de mediu care vor fi reprezentate într-un scenariu de învățare, care va fi transformat într-o misiune de joc în mediul de joc digital dezvoltat.



Scenariul de învățare are următoarele caracteristici

1. STEM

2. Abordarea povestirii digitale



Construirea de scenarii de învățare bazate pe povești despre probleme de mediu (elevii propun soluții pentru a rezolva misiuni/probleme legate de mediu).



Unele dintre scenariile de învățare prezentate vor fi transformate în misiuni în cadrul învățării prin joc.



Toate scenariile de învățare ar trebui să fie activități care să fie realizate și față în față în sala de clasă.

Scenariile de învățare

Scenariul este plasat în **2030** - când Pământul se confruntă cu o înrăutățire a provocărilor climatice.



Organizația Națiunilor Unite a înființat **Forța Anti-Apocalipsă a ONU (UNAAP)**, din care fac parte echipele de elevi, pentru a răspunde rapid la diverse urgențe de mediu care au loc pe glob.



Vă mulțumesc!



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

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor conținute în ea.