



antonio.brai@pixel-online.net



Turkuilkka.vuolaslempi@utu.fi

## Il progetto "BIG GAME"

APPRENDIMENTO IMMERSIVO E MULTIDISCIPLINARE DELLE MATERIE STEM ATTRAVERSO UN GIOCO DIGITALE COOPERATIVO GUIDATO DA UNA STORIA



### PARTENARIATO

 **UNIVERSITA' di TURKU** (FINLANDIA)  
**JOENSUUN LYSEON PERUSKOULU** (FINLANDIA)

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

 **JOENSUUN LYSEON FUNDATIA EUROED** (ROMANIA)

 **TALLINN UNIVERSITY** (ESTONIA)  
**TARTU INTERNATIONAL SCHOOL** (ESTONIA)

### IL PROGETTO

In considerazione della diminuzione dell'interesse nei riguardi dello studio delle materie scientifiche e del peggioramento dei risultati nell'apprendimento, si è riconosciuta, a livello europeo, la necessità di dare maggiore impulso all'approccio STEM nell'insegnamento.

### RISULTATI ATTESI

- Il Concetto e il Modello di apprendimento di BIG GAME
- Manuale e Kit di strumenti sull'approccio Digital Storytelling in ambito STEM
- Banca Digitale degli scenari di apprendimento STEM

### GRUPPI TARGET

- Insegnanti della scuola secondaria/studenti di 11-16 anni