



antonio.brai@pixel-online.net



Turkuilkka.vuolaslempi@utu.fi

PROIECTUL "BIG GAME"

ÎNVĂȚARE STEM IMERSIVĂ ȘI MULTIDISCIPLINARĂ PRINTR-UN JOC
DIGITAL COOPERATIV, BAZAT PE POVEȘTI



PARTENERIAT



UNIVERSITATEA DIN TURKU
(FINLANDA)
LYSEO PERUSKOULU JOENSUU
(FINLANDA)



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



FUNDAȚIA EUROED (ROMÂNIA)



UNIVERSITATEA DIN TALLINN
(ESTONIA)
TARTU INTERNATIONAL
SCHOOL (ESTONIA)

PROIECTUL

Având în vedere că interesul pentru studiul disciplinelor științifice a scăzut în întreaga Europă, iar rezultatele învățării s-au deteriorat, există o recunoaștere la nivel european a necesității de a se intensifica abordarea STEM în predare.

REZULTATE AȘTEPTATE

- Conceptul și Modelul de învățare BIG GAME.
- Manual și Set de instrumente privind povestirea digitală în învățarea STEM.
- Banca digitală de obiecte de învățare a problematicilor de mediu STEM.

GRUP ȚINTĂ

- Profesorii de gimnaziu
- Elevii cu vârstele cuprinse între 11-16 ani



Co-funded by
the European Union