

Proiectul **BIG GAME** (2021-1-FI01-KA220-SCH-000024098) a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.

Obiectiv principal - Promovarea interesului și excelenței în educația STEM prin învățarea multidisciplinară și rezolvarea problemelor legate de problemele de mediu și schimbările climatice prin furnizarea unui model de învățare online și hibrid bazat pe abordarea povestirii digitale și cea a jocurilor digitale.

BIG GAME se adresează celor trei nevoi comune identificate la nivel european:

- (1) promovarea abordării STEM în învățare,
- (2) sprijinirea transformării digitale,
- (3) sprijinirea luptei împotriva schimbărilor climatice.

În primul rând, deoarece interesul pentru studierea disciplinelor științifice a scăzut în toată Europa, se dorește recunoașterea necesității de a promova și crește abordarea STEM în predare (1).

Proiectul BIG GAME (2) sprijină transformarea digitală în școli și (3) tratează problema schimbărilor climatice și lupta împotriva acesteia.

Sondajele internaționale recente privind valorile pentru tineri arată că schimbările climatice, protecția mediului și problemele ecologice sunt preocupările cheie ale tinerilor. De asemenea, lupta împotriva schimbărilor climatice, alături de educație, a fost văzută ca o sarcină cheie pentru elevii Uniunii Europene.

Grupul țintă cuprinde profesori din gimnaziu și liceu și elevii cu vârsta cuprinsă între 11-16 ani, ce provin din Finlanda, Estonia, Italia și România.

Pagina Web a Proiectului: <https://big-game.eu-track.eu/index.php>