

FIȘĂ DE ACTIVITATE EXTRAȘCOLARĂ

1. **Titlul activității:** *BIG GAME*, proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene K220-SCH-000024098 (școala noastră este parteneră a altor trei unități de învățământ)
2. **Coordonator:** Prof. Crăciun Dana, director, prof. Nisioi Brîndușa ;
3. **Data desfășurării:** 1 noiembrie, 2 noiembrie 2022
4. **Durata activității :** 2 ore
5. **Grupul țintă:** 22 de elevi din clasa a VII-a A
6. **Parteneri implicați:** Școala Primară EuroEd, Iași;

1. Obiective :

- promovarea interesului și a excelenței în educația STEM prin învățarea multidisciplinară și rezolvarea problemelor de mediu și a schimbărilor climatice, furnizând un model de învățare online și hybrid, bazat pe abordarea povestirii digitale și a jocurilor digitale.

2. Descrierea activității:

Organizați în cinci echipe, fiecare purtând un nume, elevii clasei a VII-a A au pornit în periplul jocurilor digitale având ca suport scenariul propus de către organizatori.

Scenariul este plasat în anul 2030 - dar Pământul continuă să se confrunte cu aceleași provocări climatice cu care ne confruntăm deja, însă, situația s-a înrăutățit și mai mult.

Organizația Națiunilor Unite a format Forța Anti-Apocalipsă a ONU (UNAAF), în care echipele de elevi joacă un rol, pentru a reacționa rapid la diverse situații de urgență ecologică la nivel global. Elevii trebuie să realizeze mai întâi etapa de cercetare a problemei de mediu identificate; se propun alte scenarii, se caută informații despre problema de mediu aleasă pentru studiu și se furnizează o posibilă soluție. După ce toate informațiile au fost colectate, acestea sunt expuse de către fiecare echipă, elevii putând folosi link-uri către diverse articole, videoclipuri, filme scurte-informații cât mai variate pentru descrierea scenariului.

Următorul pas îl constituie completarea fișei pentru fiecare scenariu ales; copiii își prezintă munca de cercetare în fața clasei, specificând soluțiile propuse, riscurile și limitările acestora, resursele, prioritățile, dar și rezultatele așteptate. Au fost realizate 5 scenarii, corespunzătoare echipelor: 5G, ALBINUȚELE, SPERANȚA, A DOUA ȘANȘĂ, GREY SKY.

3. Modalități de evaluare a activității: prima etapă a evaluării s-a realizat în clasă, elevii și

profesorii alegând cel mai bun scenariu, „Dropia”- echipa GREY SKY; profesorul diriginte va sintetiza scenariul de învățare al elevilor, folosind formularul

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdvIeSjL-jRbcvS7XfAa-2y6Bx_8gcNHDUCQL7xYSi7nzHXMA/viewform



Scopul este de a culege idei de la elevi pentru jocuri și de a construi misiuni.

Fiecare școală poate trimite maximum 5 scenarii de învățare. Echipa de proiectare a jocului decide dacă scenariul prezentat prin intermediul modelului este potrivit pentru mediul de învățare bazat pe joc dezvoltat pentru proiectul BIG_GAME. Dacă scenariul este potrivit, acesta va fi încărcat, adaptat și transformat în "misiuni" în Game-based Learning Environment/Mediul de învățare bazat pe joc. Ulterior, elevii pot fi provocați în Game-based Learning Environment/Mediul de învățare bazat pe jocuri să depășească misiunile pe care le-au imaginat prin lansarea unor concursuri europene între școli.



Diriginte,
Prof. Crăciun Dana

