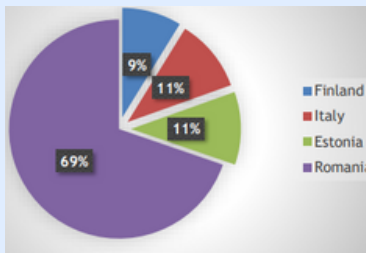




Big Game -hankkeen esittely

Hankkeen päätavoitteena on edistää kiinnostusta ja huippuosaamista tieteeseen, teknologiaan, tekniikkaan ja matematiikkaan (STEM) sekä STEAM-lähestymistapaan.

[Lue lisää](#)



R1.1 Pelimaailma ja ympäristökysymykset

Hankkeen ensimmäinen tuotos on osa R1 - The BIG GAME Learning Concept and Model -hanketulosta. Tavoitteena on esitellä digitaalinen pelipohjainen oppimisympäristö, sisältäen myös pelikonseptin ja pelimaailman, joita käytetään oppimisskenaarioiden rakentamisessa.

[Lue lisää](#)



R2.1 Digitaalinen tarinankerronta ja STEM

Tässä raportissa selitetään ja kuvataan digitaalisen tarinankerronnan menetelmää, sen käyttöä STEM-opetuksessa ja sitä, miten tätä lähestymistapaa käytetään pelisuunnittelussa. Lisäksi siinä keskitytään keräämään olemassa olevia hyviä käytäntöjä ja kokemuksia.

[Lue lisää](#)



BIG GAME: Ympäristökysymysten ratkaiseminen tarinapelin avulla

BIG GAME -hanke tuo 11-16-vuotiaille suunnatun STEM-opetuksen (luonnontieteet, teknologia, tekniikka, matematiikka) oppimismallin. Siinä ympäristöongelmia ratkotaan verkossa pelattavan pelin avulla, joka perustuu digitaaliseen tarinankerrontaan

[Lue lisää](#)



BIG GAME: Ensimmäinen projektikokous Tallinnassa!

BIG GAME -hanketiimi on iloinen voidessaan ilmoittaa, että meillä oli tilaisuus tavata toisemme projektikokouksessa Tallinnassa. Yhteistyö kansainvälisissä hankkeissa etenee prosessina, joka sisältää lukuisia vaiheita.

[Lue lisää](#)