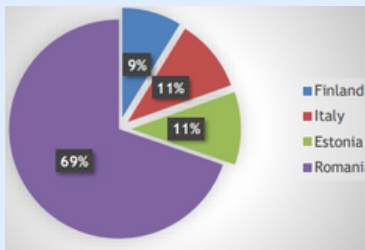




Presentazione del Progetto Big Game

L'obiettivo principale del progetto è promuovere l'interesse e l'eccellenza nella scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM) e nell'approccio STEAM.

[Per saperne di più](#)



R1.1 L'ambientazione del gioco e questioni ambientali

Il primo risultato di R1 - The BIG GAME Learning Concept and Model mira a presentare l'ambiente di apprendimento basato sul gioco digitale, il modello utilizzato e l'ambientazione da utilizzare per la costruzione degli scenari di apprendimento.

[Per saperne di più](#)



R2.1 Il Digital Storytelling e le STEM

Questo documento spiega e descrive la metodologia dello storytelling digitale, il suo uso nelle STEM e nella progettazione di giochi. Inoltre, presenta una raccolta di buone pratiche e di esperienze in materia.

[Per saperne di più](#)



BIG GAME: Risolvere i problemi ambientali attraverso un gioco di narrazione

Il progetto BIG GAME promuove le STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) tra gli studenti di 11-16 anni attraverso un modello di apprendimento, in cui i problemi ambientali vengono risolti attraverso un gioco online basato sulla narrazione digitale.

[Per saperne di più](#)



BIG GAME: Primo incontro in presenza a Tallinn!

Il team di BIG GAME è lieto di annunciare che si è potuto organizzare in presenza la riunione intermedia a Tallinn. La cooperazione nei progetti internazionali viene condotta come un processo che comprende numerose fasi.

[Per saperne di più](#)