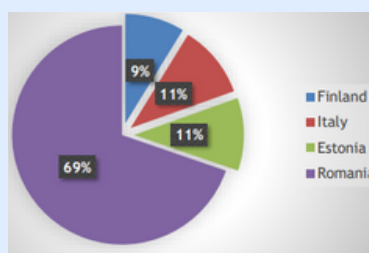




SUURE MÄNGU projekt

Projekti põhieesmärk on edendada huvi loodus- ja täppisteaduste vastu ning tipptasemel STEAM-õpet.

[Lisainfo](#)



R1.1 Mängumaailm ja keskkonnaprobleemid

Esimene tulemus on osa R1-st – SUURE MÄNGU õpikäsitus ja mudel, mille eesmärk on tutvustada digitaalset mängupõhist õpikeskkonda, sh mängu ülesehitust ja keskkonda, mida õpistsenaariumi koostamisel kasutada.

[Lisainfo](#)



R2.1 Lugude jutustamine digitaalselt ja STEM

See dokument selgitab ja kirjeldab digitaalse jutuvestmise metoodikat, selle kasutamist STEM-õppes, ning kuidas seda mängu disainis kasutatakse. Lisaks keskendutakse olemasolevate heade praktikate ja kogemuste jagamisele.

[Lisainfo](#)



SUUR MÄNG: keskkonnaprobleemide lahendamise jutustades

SUURE MÄNGU projekt pakub 11-16aastastele noortele STEM-õppe (loodusteadused, tehnoloogia, inseneeria, matemaatika) veebimängu, kus keskkonnaprobleeme lahendatakse lugusid jutustades.

[Lisainfo](#)



SUURE MÄNGU esimene kohtumine Tallinnas!

SUURE MÄNGU meeskonnal on rõõm teatada, et meil oli võimalus kohtuda projekti vahekohtumisel Tallinnas. Rahvusvaheliste projektide koostöö on protsess, mis hõlmab mitmeid samme.

[Lisainfo](#)