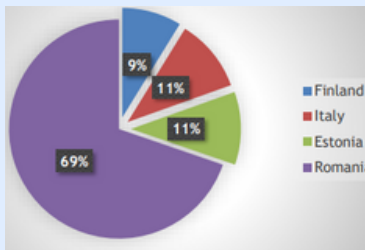




### **Prezentarea Proiectului Big Game**

Scopul principal al proiectului este promovarea interesului și excelenței în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM) și abordarea STEM.

[Află mai multe](#)



### **R1.1 Lumea jocului și problemele de mediu**

Primul rezultat este o parte din – Conceptul și modelul de învățare BIG GAME, ce are ca scop prezentarea mediului de învățare bazat pe jocuri digitale, conceptul de joc, ce vor fi utilizate în construirea scenariului de învățare.

[Află mai multe](#)

### **R2.1 Povestirea digitală și STEM**

Documentul descrie metodologia povestirii digitale, utilizarea acesteia în educația STEM și modul în care această abordare este utilizată în proiectarea jocurilor. De asemenea, cuprinde bunele practici și experiențele existente la nivel european.

[Află mai multe](#)



### **BIG GAME: Rezolvarea problemelor de mediu printr-un joc online**

Proiectul BIG GAME aduce un nou model de învățare pentru educația STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică), a elevilor de 11-16 ani, în care problemele de mediu sunt rezolvate prin intermediul unui joc online care se bazează pe povestiri digitale.

[Află mai multe](#)

### **BIG GAME: Prima întâlnire la Tallinn!**



Echipa proiectului BIG GAME a participat la prima întâlnire de proiect, cea a avut loc la Tallinn.

[Află mai multe](#)