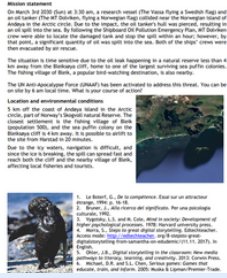


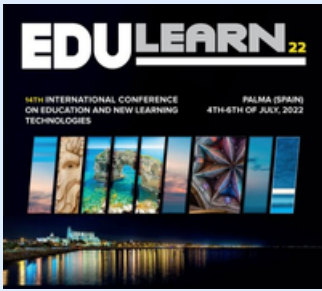
### ANNEX 2 - An example: Operation "Black Ice"



## R2.2 Käsikirja ja työkalupakki Digitaalisesta tarinankerronnasta STEM-opetuksessa

Hanketulos tarjoaa kohderyhmille ohjeet ja mallin kokemuksellisen, pelimaailmaan soveltuvan ja ympäristöhaasteisiin perustuvan oppimiskenaarion rakentamiseksi.

[Lue lisää](#)



## Kansainvälinen EDULEARN22 konferenssi

BIG\_GAME-projektia esiteltiin ja markkinoitiin virtuaalisesti kansainvälisessä EDULEARN22-konferenssissa, jossa luennoitsijat, tutkijat, opetusteknologian ja koulutusalan ammattilaiset jakoivat asiantuntemustaan opetus- ja oppimismenetelmistä

[Lue lisää](#)



## ERASMUS+: changing LIVES; opening MINDS

Osana eurooppalaista ErasmusDays 2022 -aloitetta "Maria Montessori" Comprehensive Institute of Terracina järjesti yhteistyössä EU-Trackin kanssa seminaarin syventääkseen uuden eurooppalaisen Erasmus+ -ohjelman tarjoamia näkökulmia.

[Lue lisää](#)

## Pelillistämisen ilo ja hyödyt oppimisessa



Artikkeli PELILLISTÄMISEN ILO JA HYÖDYT OPPIMISESSA määrittelee pelillistämisen käsitteen, valaisee pelillisyyden ja leikkisyyden hyötyjä oppimisessa sekä luo yleiskatsauksen BIG GAME -projektin taustalla tehdystä kyselystä.

[Lue lisää](#)

## Monikielinen hanke-esite



Hankkeen tavoitteiden mahdollisen laajaksi levittämiseksi suunnitellaan ja jaetaan esite, joka on saatavilla englanniksi, italiaksi, suomeksi, viroksi ja romaniaksi.

[Lue lisää](#)