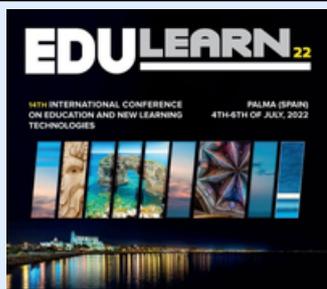




### R2.2 Manuale e Toolkit sull'approccio digital storytelling nelle STEM

Questo documento fornisce al target group le istruzioni e il modello per la preparazione degli scenari di apprendimento per supportarli durante l'esperienza nell'ambiente di gioco sulle sfide ambientali.

[Per saperne di più](#)



### Conferenza internazionale EDULEARN22

Il progetto BIG\_GAME è stato presentato e promosso virtualmente durante la Conferenza Internazionale EDULEARN22, che consente a docenti, ricercatori, tecnici e professionisti del settore educativo di condividere le loro competenze sulle metodologie di insegnamento e apprendimento.

[Per saperne di più](#)



### ERASMUS+: cambiare le VITE; aprire le MENTI

Nell'ambito dell'iniziativa europea ErasmusDays 2022, l'Istituto Comprensivo "Maria Montessori" di Terracina, in collaborazione con l'EU-Track, ha organizzato un seminario per approfondire le prospettive offerte dal nuovo Programma Europeo Erasmus+.

[Per saperne di più](#)



### La gioia e i benefici della Gamification nell'apprendimento

Il nuovo articolo 'LA GIOIA E I BENEFICI DELLA GAMIFICATION NELL'APPRENDIMENTO' definisce il concetto di *gamification*, mette in luce i suoi benefici tra cui il "divertirsi" nell'apprendimento, e offre una sintesi dei risultati ottenuti dalla ricerca sul campo realizzata durante le prime fasi del progetto BIG GAME.

[Per saperne di più](#)



### Brochure di progetto multilingue

Per promuovere gli obiettivi del progetto al maggior numero possibile di persone, una brochure è stata preparata e distribuita. E' disponibile in inglese, italiano, finlandese, estone e rumeno.

[Per saperne di più](#)