

ANNEX 2 - An example: Operation "Black Ice"



R2.2 Manual și set de instrumente privind abordarea storytelling-ului digital în STEM

Prezentul document oferă grupurilor țintă instrucțiunile și șablonul scenariului de învățare pentru a-i sprijini în realizarea unei experiențe virtuale, privind provocările de mediu.

[Află mai multe](#)



Conferința internațională EDULEARN22

Proiectul BIG GAME a fost prezentat și promovat online în cadrul Conferinței Internaționale EDULEARN22, care permite profesorilor, cercetătorilor, tehnicienilor și profesioniștilor din sectorul educațional să își împărtășească expertiza privind metodologiile de predare și învățare.

[Află mai multe](#)



ERASMUS+: schimbând vieți; deschizând MINTȚI

Ca parte a inițiativei europene ErasmusDays 2022, Institutul de Educație Incluzivă "Maria Montessori" din Terracina, în colaborare cu EU-Track, a organizat un seminar de aprofundare a perspectivelor oferite de noul program european Erasmus+.

[Află mai multe](#)



BUCURIA ȘI BENEFICIILE GAMIFICĂRII ÎN ÎNVĂȚARE

Noul articol "BUCURIA ȘI BENEFICIILE GAMIFICĂRII ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE" definește conceptul de gamificare, pune în lumină beneficiile gamificării și ale jocului în învățare și creează o imagine de ansamblu a sondajului realizat în cadrul proiectului BIG GAME cu privire la ceea ce face ca jocurile să fie o modalitate plăcută de învățare.

[Află mai multe](#)



BROȘURI MULTILINGVE ALE PROIECTULUI

Pentru a disemina obiectivele proiectului către un număr cât mai mare de persoane, a fost realizată și distribuită broșura BIG GAME, disponibilă în limba engleză, italiană, finlandeză, estonă și română.

[Află mai multe](#)