



### R2.2 digitaalse stsenaariumipõhise mängu käsiraamat ja tööjuhised STEM-õppes

Käsiraamat sisaldab juhiseid sihtrühmadele ja õpistsenaariumi näidist, et aidata neil pakkuda keskkonnaprobleemidel põhineva mängu kogemust.

[Lisainfo](#)



### Rahvusvaheline konverents EDULEARN22

SUURE MÄNGU projekti tutvustati virtuaalselt rahvusvahelisel konverentsil EDULEARN22, kus õppejõud, teadlased, haridustehnoloogid ja teised erialaekspertid jagavad teadmisi õpetamis- ja õppimismetoodikate kohta.

[Lisainfo](#)



### ERASMUS+: changing LIVES; opening MINDS

Euroopa algatuse ErasmusDays 2022 raames korraldas Terracina instituut (Comprehensive Institute of Terracina) koostöös liiduga EU-Track seminari, et süvendada uue Euroopa programmi Erasmus+ pakutavaid perspektiive.

[Lisainfo](#)

### Mängustatud õppe rõõm ja kasutegurid



Uus artikkel „The joy and benefits of gamification in learning“ selgitab mängustamise mõistet, heidab valgust mängustatud õppe kasuteguritele ning annab ülevaate SUURE MÄNGU projekti taustal läbi viidud uurimusest, mis teeb mängimisest meeldiva õppimisviisi.

[Lisainfo](#)

### Mitmekeelsed infovoldikud



Projekti eesmärkide levitamiseks võimalikult suure hulga inimesteni avaldati infovoldikud inglise, itaalia, soome, eesti ja rumeenia keeles.

[Lisainfo](#)