

# Active Digital Learning Environments in Schools

## Piattaforma PBL ADLES

Una prima versione della piattaforma ADBL PBL è stata lanciata dal consorzio ADLES. La piattaforma sarà ora testata da insegnanti, esperti e studenti.

La piattaforma ADLES PBL è un ambiente di apprendimento attivo in cui la nuova generazione di studenti esperti di tecnologia si sente a proprio agio e motivata.

Questi strumenti comportano una forte stimolazione mentale e sviluppano abilità pratiche di cui i giocatori hanno bisogno per decidere, scegliere, stabilire priorità, risolvere problemi, ecc.

La piattaforma è disponibile su <http://adles.eu/PBLPlatform>



## 3 ° meeting di progetto, Vigo, 17-18 dicembre 2018

Al terzo incontro del progetto, i partner si sono concentrati sullo stato di sviluppo di O2 e O3, ovvero la piattaforma PBL e le sfide. Una versione preliminare della piattaforma è stata testata dai partner.



I partner hanno anche discusso dell'organizzazione delle diverse fasi di test alfa, beta e pilota della piattaforma e dell'organizzazione di eventi moltiplicatori.





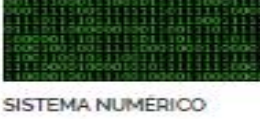






Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



## Active Digital Learning Environments in Schools

### Esempi di problemi ADLES

 <p><b>COMO TRANSFORMAR A ENERGIA POTENCIAL EM ENERGIA...</b></p> <p>Criar um mecanismo mostrando como a energia potencial é transformada em energia cinética.</p> <p>ENGINEERING PHYSICS / ... CRIADO POR HANNAH</p>	 <p><b>COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA EMPREGABILIDADE INCLUSÃO...</b></p> <p>Ajudar os estudantes a aprender um conjunto de tarefas para melhorar as competências digitais, resolução de problemas e competências de pensamento analítico num ambiente inspirado pelo local de tra...</p> <p>LIFE SCIENCES CRIADO POR HANNAH</p>	 <p><b>JOGAR E PROGRAMAR</b></p> <p>Aprender a programar JavaScript</p> <p>COMPUTER ENGINEERING CRIADO POR HANNAH</p>
 <p><b>PREPARAR MATERIAIS EDUCACIONAIS EM ÁREAS DE DESENVOLVIMENTOS</b></p> <p>Fazer com que alunos aprendam materiais educacionais que podem ser usados em áreas de desenvolvimento infantil, ganhar competências gráficas e criar produtos inovadores.</p> <p>UNCATEGORIZED CRIADO POR HANNAH</p>	 <p><b>SISTEMA NUMÉRICO</b></p> <p>O problema visa fornecer aos alunos a compreensão básica de Sistemas Numéricos, de binários a hexadecimais.</p> <p>COMPUTER ENGINEERING / ... CRIADO POR HANNAH</p>	 <p><b>MANIA MUSCULAR</b></p> <p>Os alunos aprenderão mais sobre como os músculos trabalham e como a Engenharia Biomédica pode ajudar a manter o sistema muscular saudável. Seguindo o processo de design da Engenharia, estes criam...</p> <p>ENGINEERING / ... CRIADO POR HANNAH</p>
 <p><b>CRIAR UMA CIDADE VERDE ENVKIDS</b></p> <p>Os estudantes precisarão de criar um os mais ambiental e fácil de viver possível. Eles usarão um demonstrador de energia do projeto Envkids, disponível nesta URL: <a href="http://ohmpro.org/envkids/">http://ohmpro.org/envkids/</a></p> <p>ENVIRONMENTAL ENGINEERING CRIADO POR HANNAH</p>	 <p><b>UMA VIAGEM DA TERRA PARA O ESPAÇO</b></p> <p>Retratar, 1) a ligação entre os espaço sideral e a escala métrica em 50x m, 2) a velocidade da nave espacial que está a afastar-se na Terra aproximando-se da velocidade da luz e 3) tempo da nave e...</p> <p>ASTROPHYSICS AND ASTRONOM... / ... CRIADO POR HANNAH</p>	 <p><b>CONECTIVIDADE MÓVEL</b></p> <p>O principal objetivo deste projeto é que os estudantes conheçam e compreendam os conceitos básicos das redes de telemóveis.</p> <p>ELECTRICAL AND COMPUTER E... / ... CRIADO POR HANNAH</p>