

# Active Digital Learning Environments in Schools

## Active Learning- ha bisogno di metodologia

Per progettare una metodologia di apprendimento attivo, è stato necessario effettuare un'analisi approfondita della situazione esistente in termini di metodologie e strumenti di apprendimento, in termini di esigenze degli insegnanti e degli studenti e in termini di condizioni scolastiche per attuare la metodologia. Il consorzio ADLES ha generato una serie di relazioni che presentano la situazione attuale in ciascuno dei paesi partecipanti in termini di esigenze di insegnanti, studenti e altre parti interessate. Le relazioni presentano anche un'analisi degli attuali approcci di apprendimento attivo nelle scuole secondarie e professionali.

I rapporti sono disponibili qui:  
<http://adles.eu/outputs/>



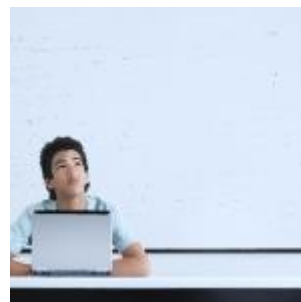
## Active Learning – la metodologia

Il consorzio ADLES ha creato un documento che presenta la definizione di una metodologia di apprendimento attiva e replicabile, PBL, basata su strumenti ITC e come può essere implementata nelle scuole secondarie e professionali.

La metodologia affronta tre diversi livelli: quello istituzionale, quello pedagogico e quello tecnologico. Il primo riguarda la creazione di linee guida per i dirigenti scolastici per introdurre l'apprendimento sistematicamente attivo; la seconda riguarda il supporto agli insegnanti e le implicazioni pedagogiche; il terzo riguarda i requisiti tecnologici per supportarlo.

Il documento è disponibile qui:

<http://online.fliphtml5.com/yqaa/ozka/>



# Active Digital Learning Environments in Schools

## ADLES PBL Platform

La piattaforma ADLES PBL è un ambiente di apprendimento attivo (ALE) che include giochi seri, simulazioni interattive e comunità virtuali in cui gli studenti si sentono a proprio agio e motivati ad essere attivi.

Il consorzio ADLES ha generato due documenti con le specifiche tecniche e il design della piattaforma. Questi documenti sono disponibili apertamente ai seguenti indirizzi:

**ADLES Strumenti e risorse per lo sviluppo di**

<http://fliphtml5.com/yqaa/zpla/>

**ADLES Platform Design**

<http://fliphtml5.com/yqaa/uuzl/>



## News ed EVENTI

Il secondo incontro del progetto si è svolto a Bergamo, in Italia, dal 09 al 10 luglio 2018. I partner si sono concentrati sull'approvazione dell'output 1 (metodologia AL) e sulla progettazione degli output 2 (piattaforma PBL) e 3 (problemi e sfide).



Il 3° incontro di progetto si svolgerà presso l'Università di Vigo, in Spagna, dal 17 al 18 dicembre. I partner si concentreranno sullo stato di sviluppo della piattaforma PBL.



# ADLES



Erasmus+

## *Active Digital Learning Environments in Schools*

