

# Active Digital Learning Environments in Schools

## The ADLES PBL Platform

La piattaforma ADLES PBL è stata testata in test alfa, beta e pilota da insegnanti, esperti e studenti, nonché dal consorzio ADLES. I test si svolgono da gennaio a luglio 2019 e hanno contribuito al miglioramento della piattaforma.

La piattaforma ADLES PBL fornisce problemi che sono definiti dagli insegnanti all'interno delle aree dello STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). I problemi possono essere direttamente collegati ad un curriculum in un determinato argomento o possono essere inerenti al lavoro di progetti in un allestimento più multidisciplinare.

La piattaforma PBL ADLES offre funzionalità per sviluppare problemi in un cosiddetto PBLEX. PBLEX è la struttura digitale in cui gli insegnanti possono specificare obiettivi di apprendimento, specificare i compiti o le attività dei problemi per gli studenti e poi a loro consegnati. Inoltre, il PBLEX fornisce informazioni su ciò che è necessario affinché lo studente abbia adempiuto al compito. È una caratteristica importante il fatto che l'insegnante chiarisca le direttive e che possa poi seguire costantemente l'apprendimento degli studenti.

La piattaforma ADLES PBL si concentra sulla possibilità di comunicazione tra studenti e insegnante attraverso una funzione di chat. Questo supporta l'apprendimento attivo, che è al centro del progetto.

È stata creata una comunità presso la piattaforma ADLES PBL per garantire che insegnanti con gli stessi interessi possano comunicare e discutere argomenti. Questa

comunità dovrebbe crescere man mano che viene utilizzata la piattaforma ADLES PBL. La piattaforma ADLES PBL è disponibile all'indirizzo <http://adles.eu/PBPlatform>

## Multiplier Events

La piattaforma ADLES PBL è stata presentata a una varietà di parti interessate nei paesi partner attraverso eventi moltiplicatori.

All'evento in Grecia, 93 partecipanti hanno affrontato i problemi del lavoro di squadra di PBL utilizzando la piattaforma ADLES.



In Turchia 72 insegnanti di scuola sono stati invitati alla presentazione della piattaforma ADLES.



# Active Digital Learning Environments in Schools

In Danimarca, 40 tra studenti ed insegnanti hanno provato la piattaforma ADLES



In Spagna 66 partecipanti hanno presenziato ai tre Multiplier Events: due a Vigo e uno a Santiago de Compostela.



And in Portugal 51 attendees participated in the Multiplier Event.



## Eventi

4 ° incontro di progetto ad Ankara 1-2 luglio 2019. L'incontro si è tenuto presso la scuola Hayme Ana, Ankara. Il progetto ha dato il benvenuto all'esperta Derya Akcal dell'Agenzia nazionale turca. Durante l'incontro, c'è stata la possibilità di mostrare la piattaforma all'esperto dell'Agenzia.



Lo scopo generale dell'incontro era quello di stabilire una panoramica completa del progetto e delle parti rimanenti.

## Principali risultati dei progetti

Negli ultimi 2 anni, il progetto ADLES ha prodotto numerosi risultati:

- Diffusione in circa 90 eventi e circa 55.000 diversi stakeholder
- Circa 3.100 visualizzatori unici sul sito Web ADLES
- Più di 525 Mi piace unici su Facebook
- Un totale di 750 tester della piattaforma
- Generato 121 numero di problemi, di cui 35 in lingue uniche (turco, spagnolo, portoghese, greco, italiano e danese) - 20 di questi includono prospettive di gioco e simulazione
- Un totale di 350 diverse parti interessate sono state coinvolte negli eventi moltiplicatori tenuti