

Active Digital Learning Environments in Schools

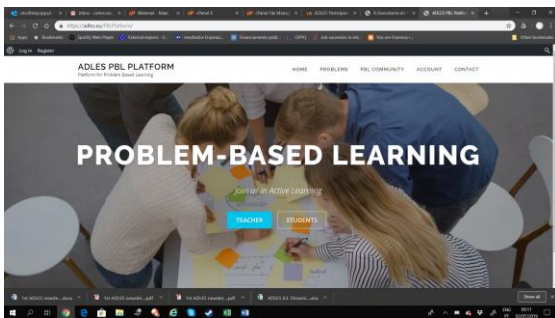
Πλατφόρμα ADLES PBL

Η πρώτη έκδοση της Πλατφόρμας ADLES PBL δημοσιεύτηκε από την κοινοπραξία του ADLES. Η πλατφόρμα θα δοκιμαστεί από καθηγητές, ειδικούς και μαθητές.

Η Πλατφόρμα ADLES PBL είναι ένα Περιβάλλον Ενεργής Μάθησης (ALE) που περιλαμβάνει σοβαρά παιχνίδια, διαδραστικές προσομοιώσεις και εικονικές κοινότητες, όπου η νέα γενιά φοιτητών θα αισθάνεται άνετα και θα έχει κίνητρα να είναι ενεργοί.

Αυτά τα εργαλεία περιλαμβάνουν την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων: οι παίκτες πρέπει να αποφασίζουν, να επιλέγουν, να θέτουν προτεραιότητες, να επιλύουν προβλήματα κλπ.

Η πλατφόρμα είναι διαθέσιμη στο <http://adles.eu/PBLPlatform>



3^η Συνάντηση Κοινοπραξίας, Vigo, 17-18 Δεκεμβρίου 2018

Κατά την τρίτη συνάντηση, οι εταίροι επικεντρώθηκαν στην κατάσταση των παραδοτέων O2 και O3, στην εξέλιξη της πλατφόρμας PBL και στις προκλήσεις. Οι εταίροι δοκίμασαν ένα αρχικό στάδιο της πλατφόρμας.



Οι εταίροι συζήτησαν επίσης το πρώτο, το δεύτερο και το πιλοτικό στάδιο δοκιμής της πλατφόρμας και την οργάνωση μελλοντικών εκδηλώσεων.



Η επόμενη (και τελευταία) συνάντηση, θα λάβει χώρα στην Άγκυρα, Τουρκία, τον Ιούλιο του 2019.




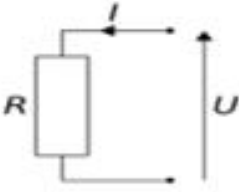




Active Digital Learning Environments in Schools

Παραδείγματα από Προβλήματα ADLES



3rd ADLES
newsletter.pdf

 <p>INSTALLING AN ENERGY GRID IN A CITY</p> <p>The problem aims to build STEM skills among secondary education students by combining knowledge from diverse subjects for solving a real life engineering problem through a methodology that simulate...</p> <p>ENERGY SYSTEMS / ...</p> <p>POSTED BY OLIVIER HEIDMANN</p>	 <p>DIGITAL SKILLS FOR EMPLOYABILITY AND SOCIAL INCLUSION</p> <p>To help students to learn a range of tasks to improve digital competencies, problem solving and analytical thinking skills in an environment inspired by workplace. They will play the Employ game. w...</p> <p>LIFE SCIENCES</p> <p>POSTED BY ADMIN</p>	 <p>DIGITAL IDENTITY</p> <p>To help students to understand the concept of digital identity. They will achieve a 3-step process, where they first search for information about Mr X, a fictional person created by the teacher. t...</p> <p>UNCATEGORIZED</p> <p>POSTED BY ADMIN</p>
 <p>TESTING SOLVING MISUNDERSTANDINGS IN THE LAW ...</p> <p>Indicate that in a simple circuit with a given resistance value as the supply voltage of the circuit increases, the current is increasing in the circuit. • Recognize that in a simple circuit with...</p> <p>PHYSICS</p> <p>POSTED BY OLIVIER HEIDMANN</p>	 <p>WATER FILTER</p> <p>The objective of this activity is to design and build a water filter made of every day materials.</p> <p>ENGINEERING / ...</p> <p>POSTED BY ADMIN</p>	 <p>BOTTLE ROCKET</p> <p>The objective of this activity is to design, build and launch a rocket made out of a plastic bottle and powered with an air pump.</p> <p>ENGINEERING / ...</p> <p>POSTED BY ADMIN</p>