

# Active Digital Learning Environments in Schools

## Plataforma PBL ADLES PBL

Uma primeira versão da plataforma ADLES PBL foi lançada pelo consórcio ADLES. A plataforma será agora testada por professores, especialistas e alunos.

A plataforma ADLES PBL é um ambiente de aprendizado ativo onde a nova geração de alunos com conhecimentos tecnológicos se sente à vontade e motivada.

Estas ferramentas envolvem um forte estímulo mental e desenvolvem capacidades práticas uma vez que os jogadores precisam de decidir, de escolher, de definir prioridades, de resolver problemas, etc.

A plataforma está disponível em <http://adles.eu/PBLPlatform>



## 3ª Reunião de Projeto, Vigo, 17-18 Dezembro 2018

Na terceira reunião do projeto, os parceiros concentraram-se no estado de desenvolvimento de O2 e O3, ou seja, a plataforma PBL e os desafios. Uma versão preliminar da plataforma foi testada pelos parceiros.



Os parceiros também discutiram a organização das diferentes fases de testes alfa, beta e piloto da plataforma e a organização dos eventos multiplicadores.



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.



## Active Digital Learning Environments in Schools

### Exemplos the problemas ADLES

**COMO TRANSFORMAR A ENERGIA POTENCIAL EM ENERGIA...**

Criar um mecanismo mostrando como a energia potencial é transformada em energia cinética.

ENGINEERING PHYSICS / ...

CRIADO POR HANNAH

**COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA EMPREGABILIDADE INCLUSÃO...**

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...

LIFE SCIENCES

CRIADO POR HANNAH

**JOGAR E PROGRAMAR**

Aprender a programar JavaScript

COMPUTER ENGINEERING

CRIADO POR HANNAH

**PREPARAR MATERIAIS EDUCACIONAIS EM ÁREAS DE DESENVOLVIMENTOS**

Fazer com que alunos aprendam materiais educacionais que podem ser usados em áreas de desenvolvimento infantil, ganhar competências gráficas e criar produtos inovadores.

UNCATEGORIZED

CRIADO POR HANNAH

**SISTEMA NUMÉRICO**

O problema visa fornecer aos alunos a compreensão básica de Sistemas Numéricos, de binários a hexadecimais.

COMPUTER ENGINEERING / ...

CRIADO POR HANNAH

**MANIA MUSCULAR**

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...

ENGINEERING / ...

CRIADO POR HANNAH

**CRIAR UMA CIDADE VERDE ENVKIDS**

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: <http://ohmpro.org/envkids/>

ENVIRONMENTAL ENGINEERING

CRIADO POR HANNAH

**UMA VIAGEM DA TERRA PARA O ESPAÇO**

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...

ASTROPHYSICS AND ASTRONOM... / ...

CRIADO POR HANNAH

**CONECTIVIDADE MÓVEL**

O principal objetivo deste projeto é que os estudantes conheçam e compreendam os conceitos básicos das redes de telemóveis.

ELECTRICAL AND COMPUTER E... / ...

CRIADO POR HANNAH