

# Active Digital Learning Environments in Schools

## Σχεδιασμός Ενεργής Μάθησης

Για να σχεδιαστεί μια Μεθοδολογία Ενεργής Μάθησης, είναι απαραίτητο να γίνει μια λεπτομερής ανάλυση της υπάρχουσας κατάστασης όσον αφορά τις μεθοδολογίες και τα εργαλεία μάθησης, τις ανάγκες των εκπαιδευτικών και των σπουδαστών στα σχολεία, αλλά και από πλευράς των σχολικών συνθηκών για την εφαρμογή της μεθοδολογίας.

Η κοινοπραξία ADLES δημιούργησε μια σειρά εκθέσεων που παρουσιάζουν την τρέχουσα κατάσταση σε κάθε μια από τις συμμετέχουσες χώρες, όσον αφορά τις ανάγκες των εκπαιδευτικών, των σπουδαστών και των υπόλοιπων ενδιαφερομένων. Οι αναφορές παρουσιάζουν επίσης μια ανάλυση των σημερινών προσεγγίσεων ενεργής μάθησης στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και τα επαγγελματικά λύκεια.

Οι αναφορές είναι διαθέσιμες εδώ:

<http://adles.eu/outputs/>



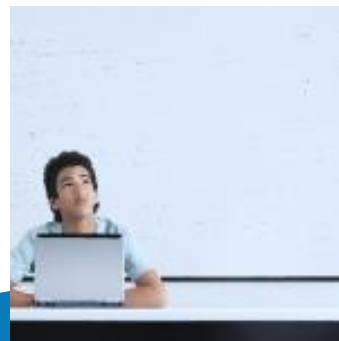
## Μεθοδολογία Ενεργής Μάθησης

Η κοινοπραξία του ADLES δημιούργησε ένα έγγραφο που παρουσιάζει τον ορισμό μια έγκυρης και αναπαραγόμενης μεθοδολογίας ενεργής και προβληματοκεντρικής μάθησης, βασισμένης σε εργαλεία ΤΠΕ, και το πώς μπορεί να εφαρμοστεί στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση και στα επαγγελματικά λύκεια.

Η μεθοδολογία καλύπτει τρία διαφορετικά επίπεδα: το θεσμικό, το παιδαγωγικό και το τεχνολογικό. Το πρώτο αφορά τη δημιουργία κατευθυντήριων γραμμών για τους διευθυντές σχολείων για να εισαχθεί συστηματικά η ενεργή μάθηση. Το δεύτερο αφορά την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και τις παιδαγωγικές επιπτώσεις. Το τρίτο αφορά τις τεχνολογικές απαιτήσεις για την υποστήριξη της ενεργής μάθησης.

Το έγγραφο είναι διαθέσιμο εδώ:

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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# Active Digital Learning Environments in Schools

## Πλατφόρμα ADLES PBL

Η πλατφόρμα ADLES PBL είναι ένα Περιβάλλον Ενεργής Μάθησης [Active Learning Environment (ALE)] που περιλαμβάνει σοβαρά παιχνίδια, διαδραστικές προσομοιώσεις και εικονικές κοινότητες, μέσα στις οποίες οι μαθητές νιώθουν άνετα και αποκτούν κίνητρο στο να είναι ενεργοί.

Η κοινοπραξία του ADLES δημιούργησε δυο έγγραφα σχετικά με τις τεχνικές λεπτομέρειες και το σχεδιασμό της πλατφόρμας. Αυτά τα έγγραφα μπορείτε να τα βρείτε παρακάτω:

### Εργαλεία Ανάπτυξης του ADLES

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

### Σχεδιασμός Πλατφόρμας ADLES

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



## Νέα και Εκδηλώσεις

Η δεύτερη συνάντηση του έργου έγινε στο Bergamo της Ιταλίας, από τις 9 μέχρι τις 10 Ιουλίου 2018. Οι εταίροι επικεντρώθηκαν στο 1<sup>ο</sup> Παραδοτέο (Μεθοδολογία AL) και στο σχεδιασμό των Παραδοτέων 2 (Πλατφόρμα PBL) και 3 (Προβλήματα και Προκλήσεις).



Η 3<sup>η</sup> συνάντηση του έργου θα γίνει στο Universidad de Vigo στην Ισπανία, από τις 17 μέχρι τις 18 Δεκεμβρίου. Οι εταίροι θα επικεντρωθούν στην κατάσταση ανάπτυξης της πλατφόρμας.

