Corsi formativi gratuiti: ambienti di apprendimento

Aggiornamento

Inviato da : DIDATTIKA

Pubblicato il : 14/10/2008 0:10:00

Sono aperte le iscrizioni a due importanti appuntamenti formativi gratuiti mirati all'utilizzo di â€œAmbienti di apprendimento" con particolare riferimento al web 2.0 e a SL Second Life. Il primo, organizzato dall'UniversitÃ di Macerata, partirÃ in novembre 2008. Il secondo, organizzato da anitel, inizierÃ in gennaio 2009

Progetto europeo: formazione di insegnanti sull'utilizzo degli strumenti del web 2.0 e Second Life.

Il corso Ã¨ gratuito ed Ã¨ aperto a 20 insegnanti in Italia (+ altri 60 in vari paesi d'europa).
Lâ€™UniversitÃ degli Studi di Macerata, nellâ€™ambito del progetto europeo â€œMotivating pupils, linking teachers through active learning with Multi-Users Virtual Environmentsâ€• MUVEnation attiva, per l'anno accademico 2008/2009, il corso di perfezionamento â€œTeaching and Learning with MUVEâ€™sâ€•, della durata di 8 mesi, con percorso formativo di 4 crediti formativi universitari pari a 100 ore di impegno complessivo.
Al termine delle attivitÃ viene rilasciato, a quanti superano lâ€™esame finale, lâ€™attestato di frequenza al corso di perfezionamento in â€œTeaching and Learning with MUVEâ€™sâ€•, con l'acquisizione complessiva di 4 crediti formativi universitari.
Si ricorda che, per frequentare il corso di perfezionamento, Ã¨ necessario possedere una buona conoscenza della lingua inglese, da dimostrare tramite presentazione di idonea certificazione.
La domanda per essere accettata deve arrivare all'universitÃ di Macerata entro il 24 Ottobre
Durata: fino a giugno 2009
http://www.unimc.it:80/af/corsi/08/muve

â€œAmbienti di apprendimento in SecondLifeâ€•
Corso di formazione gratuita organizzato da ANITeL associazione.
scarica il modulo di prenotazione
Utilizzo di un ambiente di apprendimento 3D nella prassi didattica quotidiana: motivazioni didattiche e pedagogiche, strumenti e procedure tecniche; creare attivitÃ di supporto in percorsi disciplinari e interdisciplinari. Creare un ambiente di apprendimento e unitÃ didattiche in SecondLife; Erogazione: piattaforma interattiva Anitel. Incontri sincroni: Second Anitel, mondo in 3D.
Docente: Annalisa Boniello

FinalitÃ
Sviluppare e diffondere la conoscenza di nuovi ambienti di apprendimento on-line;

Obiettivi
-conoscere cosa Ã¨ un ambiente di apprendimento 3D;
-conoscere le modalitÃ di accesso, registrazione e gestione di SecondLife;
-gestione dellâ€™avatar e del suo inventario;
-utilizzo della chat;
-saper utilizzare il voice;
-saper utilizzare gli strumenti base di Secondlife;
-conoscere gli strumenti didattici di base di Secondlife (lavagne, immagini e textures, oggetti, notecard, video, animazioni e script);
-visita ad alcune delle land didattiche piÃ¹ importanti di Secondlife;
-creare un ambiente di apprendimento in Secondlife;
-conoscere la differenza tra Moodle, Sloodle e SecondLife;
-creare una unitÃ didattica in SecondLife;

Prerequisiti
- requisiti di sistema minimi per lâ€™accesso a Secondlife : Pentium 4 e scheda video di ultima generazione;
- avere un accesso a Secondlife con una registrazione ed un avatar (tutte le informazioni relative al primo accesso saranno messe a disposizione sul sito di ANITEL)
- connessione ADSL stabile;

Contenuti
- registrazione a Secondlife, utilizzo dellâ€™avatar, dellâ€™inventory.;
- Impostazione audio e del voice;
- Comandi create, edit, take, sit here;
- Comandi di sistema;
- Script e build in Secondlife;
- Textures e sculpt;
- Lavagne, oggetti didattici, animazioni, notecard;
- UnitÃ didattiche e ambienti di apprendimento;
- Sviluppi di Opensim;

Tempi: 8 moduli, 24 incontri di 1.30 h per un totale di 36 h, Gennaio - Aprile 2009

Metodi e strumenti

-Lezioni preparatorie teoriche e pratiche su secondlife in chat e poi in voice.
-Creazione di oggetti e aule didattiche;
-Coperative learning;
-sperimentazione didattica in cooperazione per aree disciplinari o pluridisciplinari;
-tutors;
-laboratori;
- dispense in PPT sugli argomenti del corso;
- registrazione video e streaming delle lezioni:

I MODULO: INTRODUZIONE ED ACCESSO
I LEZIONE: parametri di accesso
II LEZIONE : I accesso, il menÃ¹ di SecondLife

II MODULO : AVATAR , CHAT E VOICE, SPOSTARSI IN SL
I LEZIONE: creazione dellâ€™avatar
II LEZIONE: utilizzo della chat e del voice
III LEZIONE: teleport, volo, Landmark, mappe
IV LEZIONE: gruppi, sim e land, notices e notecard

III MODULO: COSTRUZIONE
I LEZIONE: comandi create e menÃ¹ object (creazione di oggetti)
II LEZIONE: textures, colori, content
III LEZIONE: in giro per SecondLife, visita a Land (COSA COSTRUISCONO IN SL)

IV MODULO : SCRIPT
I LEZIONE : cosa Ã¨ uno script (sintassi generale di uno script)
II LEZIONE : scripts, inserimento in oggetti
III LEZIONE : creazione di uno script ed esempi di script piÃ¹ noti in SecondLife

V MODULO: GLI STRUMENTI DIDATTICI IN SECONDLIFE
I LEZIONE: esempi di strumenti didattici in SL (lavagne, quiz, streamâ€¦)
II LEZIONE: creazione di oggetti didattici
III LEZIONE: creazione di una lezione in SecondLife

VI MODULO: CREAZIONE DI UN AMBIENTE DIDATTICO
I LEZIONE: progettazione ambiente
II LEZIONE: oggetti didattici
III LEZIONE: svolgimento di una lezione (regole di gestione)
IV LEZIONE: collegamento tra Moodle e Second Life: Sloodle

VII MODULO: PREPARAZIONE DI UN AMBIENTE REZZABILE e SVOLGIMENTO DI UNA LEZIONE
I LEZIONE: cosa Ã¨ un rezzer e come utilizzarlo
II LEZIONE: crezione di una lezione con un rezzer
III LEZIONE: gli spazi dove rezzare (sandbox, skybox, land Anitel)

VIII MODULO: GLI SVILUPPI FUTURI DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO TRIDIMENSIONALI
I LEZIONE: Opensim e SecondLife

II LEZIONE: esperienze italiane e internazionali in atto
III LEZIONE : CONCLUSIONI
NB: verrÃ attivata anche una chat pubblica skype di supporto alle lezioni.
scarica il modulo di prenotazione