

Percorso formativo AMBIENTI DI APPRENDIMENTO 3D: SECONDLIFE **Formazione**

Inviato da : DIDATTIKA

Pubblicato il : 6/1/2009 2:00:00

Primo livello 2009

SISTEMA FORMATIVO INTEGRATO " BLENDED DI SECONDA GENERAZIONE
PRESENTAZIONE delle INIZIATIVE di FORMAZIONE ORGANIZZATE dai SOGGETTI
ACCREDITATI o RICONOSCIUTI COME QUALIFICATI (DM 177/00 - Direttiva 90/03)

Il corso, primo di questo genere nel mondo scuola, vuole rappresentare un tentativo sperimentale avanzato di percorso formativo interattivo con l'utilizzo di tutti quegli strumenti che consentono di interagire, collaborare e incontrarsi in presenza virtuale. Ecco perch  possiamo definirlo come "modalit  BLENDED di seconda generazione".

Parfrasando una famosa frase, ci viene spontaneo dire "la formazione non   piu' quella di una volta!" ma finalmente in senso positivo. Tutti ci ricordiamo le peripezie a cui eravamo sottoposti, sia come corsisti che come e-tutor, durante le prime esperienze dell'e-learning, maggiormente intenti a comprenderne i meccanismi fragili e caduci, incrociando le dita nel tentare la sorte della fortuna, che a concentrarci sui contenuti del corso. Senza parlare della solitudine nella quale ci rilegava l'asincrona forzata.

Grazie al cooperative learning che ci contraddistingue, unendo sforzi e competenze, siamo riusciti a creare, a livello sperimentale, un ambiente d'apprendimento assai piu' interattivo, motivante, gratificante e collaborativo. Un sistema integrato proteso al Lifelong Learning costituito da un insieme di strutture che vede alla base la risorsa umana come propulsore interagente fra i vari ambienti: Learning management System moodle, diretta streaming, mondo 3D, sloodle Virtual Environment Learning System.

-----[VEDI IL FILMATO IN WMV](#)-----[VEDI IL FILMATO IN MOV](#)

La piattaforma Anitel-fad Moodle costituisce l'ambiente ufficiale di partenza in cui trovare l'implementazione completa: iscrizione al corso, il calendario, le dispense, le guide, i tutorial, i videotutorial, i forum tematici, il repository degli elaborati, i monitoraggi, il registro, la valutazione e la certificazione finale. Le attivit  sulla piattaforma non sono legate ad un orario o ad un giorno specifico, consentendo una discreta libert  d'azione dagli impegni quotidiani. La piattaforma 3D SecondAnitel in secondlife rappresenta la fase "in presenza" delle esperienze pratiche in modalit  voice chat. Grazie a Sloodle si potr  anche interagire direttamente con la piattaforma senza uscire dall'ambiente ed avere un costante monitoring individuale e collettivo della situazione.

La diretta televisiva via streaming e la completa archiviazione multimediale dell'esperienza puo' consentire a coloro che non faranno direttamente parte del corso, una documentazione preziosa per

un primo orientamento e, ai corsisti, di approfondire o dissipare eventuali dubbi e incertezze sulle unità didattiche svolte.

Un naturale ed equilibrato mixage tra sincrono e asincrono, tra iconico, grafico e simbolico che imita gli ambienti reali nell'influenza del contesto socio-culturale sui processi cognitivi, applicando le teorie delle intelligenze multiple proprie dell'interazione simultanea, facilitando così l'interdipendenza positiva. Si crea quindi l'occasione di sperimentare varie metodologie organizzative come le varie modalità di applicazione del Group Investigation, il Focus Group, il Brainstorming, il costruttivismo sociale.

La formazione quindi non è più un mero fattore individuale ma un percorso costruttivo di significati condivisi, una partecipazione congiunta a un processo sociale. Solo nel gruppo infatti può avvenire il riconoscimento della specificità del soggetto e l'Ottimizzazione delle differenze fra soggetti, condizioni indispensabili per un knowledge management significativo in un'ottica di formazione continua.

Riproduzione di uno degli ambienti dove si organizzeranno le esperienze in presenza

[scarica il programma](#)

DESCRIZIONE ANALITICA DEL PROGETTO

1-La piattaforma Anitel-fad Moodle <http://fad.anitel.it/> costituirà l'ambiente ufficiale di partenza in cui trovare l'implementazione completa: l'iscrizione al corso, il calendario, le dispense, le guide, i tutorial, i videotutorial, i forum tematici, il repository degli elaborati, i monitoraggi, il registro, la valutazione e la certificazione finale. Le attività sulla piattaforma non sono legate ad un orario o ad un giorno specifico, consentendo una discreta libertà d'azione dagli impegni quotidiani

2-La piattaforma 3D SecondAnitel in <secondlife://INDIRE/126/239/22> rappresenterà la fase in presenza delle esperienze pratiche in modalità voice chat. Grazie a Sloodle si potrà anche interagire direttamente con la piattaforma senza uscire dall'ambiente. Gli incontri sono sincroni e si terranno generalmente al lunedì alle ore 21,30

3-La diretta televisiva via streaming <http://www.ustream.tv/channel/anelit-learning> e la completa archiviazione multimediale dell'esperienza consentirà a coloro che non faranno direttamente parte del corso una documentazione preziosa per un primo orientamento e, ai corsisti, di approfondire o dissipare eventuali dubbi e incertezze sulle unità didattiche svolte.

ORGANIZZAZIONE

- Organizzazione e Direzione del corso: ANITeL, associazione e-tutor
- E-tutor SL: Annalisa Boniello
- Gestione piattaforma Moodle: Gioachino Colombrita
- Collaboratori: Valerio Pedrelli, Valeria Zangari, Gioachino Colombrita, Flavio Genghini, Cosimo Abbracciamento
- Informazioni e segnalazioni: anelit@anelit.it

EROGAZIONE

- modalità : e-learning, sistema blended II generazione
- Piattaforma Moodle interattiva Anitel <http://fad.anitel.it/>
- Incontri sincroni: Second Anitel (SL), mondo in 3D <secondlife://INDIRE/126/239/22>

- diretta tv e documentazione multimediale: <http://www.ustream.tv/channel/anitel-learning>

FINALITÀ

- Sviluppare e diffondere la conoscenza di nuovi ambienti di apprendimento on-line;
- Utilizzo di un ambiente di apprendimento 3D nella prassi didattica quotidiana: motivazioni didattiche e pedagogiche, strumenti e procedure tecniche;
- creare attività di supporto in percorsi disciplinari e interdisciplinari
- conoscere cosa è un ambiente di apprendimento 3D;
- creare un ambiente di apprendimento reticolare come insieme strutturato di risorse umane

OBIETTIVI

- Creare un ambiente di apprendimento e unità didattiche in SecondLife;
- saper utilizzare gli strumenti base di Secondlife;
- conoscere gli strumenti didattici di base di Secondlife (lavagne, immagini e textures, oggetti, notecard);
- conoscere alcune delle Land didattiche più importanti di Secondlife;

CONTENUTI

- registrazione alla piattaforma;
- registrazione a Secondlife, utilizzo dell'avatar, dell'inventory;
- Impostazione audio e del voice;
- Comandi create, edit, take, sit here;
- Comandi di sistema;
- la terminologia
- Textures; notecard;
- Lavagne, oggetti didattici

METODO

- Cooperative learning;
- sperimentazione didattica in cooperazione;
- tutoraggio e counselling;
- didattica laboratoriale
- registrazione video e streaming delle lezioni

Ustream TV Anitel

STRUMENTI

- supporto grafico in 3D (Second Life incontri sincroni)
- chat, voice chat, notecard, Istant Message, forum, Mailing List
- oggetti e aule didattiche
- web quest, questionari, griglie valutative, registri
- laboratori interattivi
- dispense, guide, tutorial, videotutorial

PREREQUISITI PER L'AMBIENTE SL

- Pentium 4 e scheda video di ultima generazione; eventualmente aggiornare i drivers

- 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 www.anitel.it)
- connessione ADSL stabile;
- scheda audio attivata e microfono settato
- cuffie con microfono incorporato

TEMPI E ATTIVITA'™

Per lâ€™™alto numero di iscritti, il corso di svolgerÃ in due turni:

in piattaforma Fad-Anitel: orario personalizzato;

in SL: il lunedì~ alle ore 21,30

- PRIMO TURNO: dal 26 gennaio al 30 marzo 2009; 25 iscritti;

- SECONDO TURNO: dal 31 marzo al 1 giugno 2009; 26 iscritti; il lunedì~ (tranne il primo incontro) alle ore 21,30

Ogni corsista dovrÃ postare sulla piattaforma Fad-Anitel gli elaborati richieste entro la scadenza prevista. Il calendari ufficiale sarÃ pubblicato in <http://fad.anitel.it/>

Un gruppetto impegnato nei giochi di societÃ

MODULI

I MODULO: INTRODUZIONE ED ACCESSO

I INCONTRO: parametri di accesso, l'accesso, il menÃ¹ di SecondLife

II INCONTRO: creazione dellâ€™™avatar, glossario

II MODULO : CHAT E VOICE, SPOSTARSI IN SL

I INCONTRO: utilizzo della chat e del voice, menÃ¹ di Second Life

II INCONTRO: teleport, volo, Landmark, mappe, notecard

III MODULO: COSTRUZIONE

I INCONTRO: comandi create e menÃ¹ object (creazione di oggetti)

II INCONTRO: textures, colori, content, cenni di script

IV MODULO: CREAZIONE DI UN AMBIENTE DIDATTICO

I INCONTRO: progettazione ambiente e di una lezione

II INCONTRO: oggetti didattici e strumenti didattici

V MODULO: ESPLORAZIONE

I INCONTRO: in giro per SecondLife, visita a Land (COSA COSTRUISCONO IN SL)

II INCONTRO: esperienze italiane e internazionali in atto e conclusioni

Soci anitel allo studio formativo

VALIDAZIONE E ATTESTATO

Il corso potrÃ essere validato se si raggiungerÃ almeno il 51% dei crediti previsti. Lâ€™™attestato cartaceo sarÃ inviato ai richiedenti allâ€™™indirizzo segnalato nel modulo iscrizione soci

<http://www.anitel.org/anitel/modules/anitelsoci/> (database online) e prevede, come da regolamento approvato dallâ€™™assemblea generale soci Anitel, un contributo spese di stampa e spedizione di 30,00 (trenta) euro. Le coordinate bancarie per il versamento all'associazione si potranno ottenere

scrivendo a: segreteria@anitel.it

INFORMAZIONI, COMUNICAZIONI E SEGNALAZIONI

Per eventuali ulteriori informazioni, comunicazioni e segnalazioni relative al corso:

- www.anitel.it

oppure scrivere a: anitel@anitel.it

Gennaio 2009

Per il Consiglio Direttivo

Valerio Pedrelli

Presidente Anitel

Una cartolina di soci anitel da SL

[scarica il programma](#)