



<http://avarts.ionio.gr/vws>

**Πρόγραμμα Σεμιναρίων 12 – 13 Νοεμβρίου 2011**

## Σάββατο 12/11/2011

### 10:00 – 12:00

- Χαιρετισμοί
- Ηλεκτρονική μάθηση ( Ελένη Καλαϊτζίδου )
- Εισαγωγή στο MOODLE και τα Εργαλεία του. Εγκατάσταση και χρήση σε περιβάλλον τοπικού δικτύου. Προσθήκη αρθρωμάτων (plug-in). Χρηστικές συμβουλές (tips). (Ανδρέας Αρχάκης)
  - Αρχικά θα γίνει μία εισαγωγή στο Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης MOODLE εντοπίζοντας τις δυνατότητες του , τα είδη μάθησης που υποστηρίζει, τον ιδιαίτερο σχεδιασμό του, τις πηγές πληροφορίας και τις δραστηριότητες που παρέχει. Αναλύοντας τη λειτουργικότητά του, θα περιγραφεί πώς γίνεται η διαχείριση της πλατφόρμας του, η διαχείριση χρηστών, η δημιουργία και η ανάθεση ρόλων και η διαχείριση των μαθημάτων. Ολοκληρώνοντας αυτή την εισαγωγή, θα αναφερθούν χρηστικές συμβουλές σε μορφή tips, για την επικοινωνιακή χρήση των δραστηριοτήτων του MOODLE στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στη συνέχεια, θα γίνει μία εγκατάσταση MOODLE σε τοπικό δίκτυο και σε server Η/Υ με λειτουργικό σύστημα windows 7. Το εγκατεστημένο περιβάλλον θα περιγραφεί και θα χρησιμοποιηθεί για μια πρώτη προσέγγιση διαχείρισης πλατφόρμας, χρηστών, μαθημάτων, εκπαιδευτικού περιεχομένου και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Το τελικό ζητούμενο, είναι η δημιουργία δραστηριοτήτων μέσα σε ένα MOODLE μάθημα, οι οποίες στη συνέχεια του σεμιναρίου θα προσπελαστούν μέσα στον OpenSim εικονικό κόσμο, με τη βοήθεια του SLOODLE.

### 12:00 – 14:00

- Εικονικοί κόσμοι - διευρυμένη ηλεκτρονική μάθηση ( Ελένη Καλαϊτζίδου )
- Προετοιμασία του MOODLE για την χρήση του SLOODLE. (Ανδρέας Αρχάκης)
  - Θα γίνει περιγραφή της server-side SLOODLE εγκατάστασης μέσα στο MOODLE, έτσι ώστε να δοθεί η δυνατότητα να οριστούν σε ένα MOODLE μάθημα, τα απαραίτητα SLOODLE modules, το SLOODLE μενού και μία SLOODLE object εργασία. Το τελικό ζητούμενο είναι να δημιουργηθεί μέσα σε ένα MOODLE μάθημα ο SLOODLE Controller, ένας SLOODLE distributor απαραίτητος για το SLOODLE in-word εργαλείο Vending Machine, ένας SLOODLE Presenter και μία SLOODLE Object Εργασία απαραίτητη για το SLOODLE in-word εργαλείο Prim-Drop.
- Ψυχοκοινωνική προσέγγιση των Εικονικών Κόσμων (Νίκος Κωνσταντίνου)
  - Η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας βασίζεται στη δυνατότητα του ανθρώπινου εγκεφάλου να μπορεί να βρίσκεται νοητά κάπου αλλού. Θα γίνει μια ψυχοκοινωνική ανάλυση αυτής ιδιαιτερότητας καθώς και των συμπεριφορών που παρατηρούνται στους Εικονικούς

Κόσμος. Απώτερος στόχος είναι να διακρίνουμε την ωφελιμότητα αυτής της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία. Καταλήγοντας θα παρουσιάσουμε συνοπτικά τις διαθέσιμες πλατφόρμες Εικονικών Κόσμων των οποίων τα χαρακτηριστικά θα αναλύσουμε στις επόμενες ενότητες.

- “OpenSim” Ιστορία – Ορισμοί - Αρχιτεκτονική ενός Open Source Εικονικού Κόσμου. (Ανδρέας Αρχάκης)
  - Θα γίνει μία εισαγωγή του OpenSim, ενός ελεύθερου και ανοικτού λογισμικού δημιουργίας και ανάπτυξης 3D εικονικών κόσμων. Συγκεκριμένα, θα αναφερθεί η ιστορία του και οι λόγοι που το δημιούργησαν και το εξέλιξαν ως project. Στην συνέχεια θα οριστεί τι είναι Περιφέρεια (Region), Grid, HyperGrid και θα περιγραφούν οι πέντε υπηρεσίες (UGAIM) που είναι απαραίτητες για να γίνει προσπελάσιμη μία Περιφέρεια, καθώς και οι δύο λειτουργίες (mode) στις οποίες παρέχεται το OpenSim. Συνεχίζοντας, εντοπίζονται τα πλεονεκτήματα του OpenSim στην ανάπτυξη 3D Ε.Κ. Τελειώνοντας, αναφέρονται τα βασικά χαρακτηριστικά του προγράμματος πελάτη viewer, οι πιο γνωστοί από αυτούς και πώς χρησιμοποιούνται για να προσπελαστεί ένας Ε.Κ.
- “Second Life” – μια αναφορά στην εισαγωγή του viewer. Μία περιήγηση στον πιο γνωστό εμπορικό Εικονικό Κόσμο. (Νίκος Κωνσταντίνου)
  - Ξεκινώντας από την αρχή θα παρουσιάσουμε τη διαδικασία δημιουργίας λογαριασμού στο SL και θα αναφερθούμε στα πρώτα βασικά σημεία λειτουργίας του χώρου. Στη συνέχεια θα κάνουμε μια περιήγηση σε κάποια από τα πολλά αξιολογικά μέρη με εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
- “OSgrid” ένα παράδειγμα δικτύου “OpenSim”. (Ανδρέας Αρχάκης)
  - Το OSgrid είναι σήμερα το μεγαλύτερο σε ηλικία και χρήση OpenSim δίκτυο. Για το δίκτυο αυτό θα περιγραφεί η αρχιτεκτονική του, αναφέροντας τους έξι κεντρικούς εξυπηρετητές του και τις βασικές υπηρεσίες που εκτελούνται σ’ αυτούς. Στη συνέχεια θα αναφερθεί τι παρέχει το OSgrid δωρεάν στα μέλη του και πώς κάποιος μπορεί να συνδεθεί, να δημιουργήσει και να εντάξει μία περιφέρεια στο OSgrid. Τέλος, παρουσιάζεται ο χάρτης του OSgrid στον οποίο και εντοπίζεται μία ανεβασμένη περιφέρεια.

### **16:30 – 19:00**

- Ελληνική κοινότητα στο Second Life. Συνεντεύξη του avatar Chris Oller (Educator). Ανδρέας Αρχάκης
  - Το avatar Chris Oller είναι ο ιδιοκτήτης της Ακαδημίας Αθηνών, μίας Ελληνικής κοινότητας με πλούσια δράση στο SL. Είναι επίσης ο Educator του group “The Power in unity”. Κατά τη διάρκεια της on-line συνέντευξης θα αναφερθούμε σε θέματα όπως: πώς, πότε και γιατί ξεκίνησε η Ακαδημία Αθηνών, η διάθρωση των groups της, εκδηλώσεις που οργάνωνται στο SL. Θα περιηγηθούμε στους χώρους της ακαδημίας,

με σκοπό να ανακαλύψουμε τι προσφέρει στους επισκέπτες της. Τελικά, θα ζητήσουμε την άποψή της για το πώς συντελείται η μάθηση σε ένα 3D εικονικό περιβάλλον.

- Συνέντευξη σε OpenSim grids (Νίκος Κωνσταντίνου)
  - Έχουμε ορίσει μια Εικονική συνάντηση και συνέντευξη με την Alexina Proctor (USA), στον εικονικό κόσμο InWorldz, η οποία θα μας παρουσιάσει τη βιβλιοθήκη που έχει κατασκευάσει και θα μας βοηθήσει στην περιήγηση που θα κάνουμε σε ένα Εικονικό μουσείο.
- Εγκατάσταση OpenSim σε Standalone Mode. Πρόσβαση στην εγκαταστημένη OpenSim περιφέρειας σε περιβάλλον τοπικού δικτύου. (Ανδρέας Αρχάκης).
  - Θα γίνει εγκατάσταση standalone OpenSim περιφέρειας σε τοπικό δικτύου και σε server Η/Υ με λειτουργικό σύστημα windows 7, μετάβαση του Data Repository της περιφέρειας από αρχεία SQLite σε βάση δεδομένων MySQL, αλλαγή του εδάφους της και τέλος προσπέλασή της από τους Η/Υ του τοπικού δικτύου μέσω ενός viewer.
- Εργαλεία SLOODLE ( Ελένη Καλαϊτζίδου )
- Εισαγωγή και ρύθμιση εργαλείων SLOODLE στον Εικονικό Κόσμο του OpenSim (Ανδρέας Αρχάκης).
  - Χρησιμοποιώντας το MOODLE με την υποστήριξη SLOODLE θα οριστούν, θα παραμετροποιηθούν και θα χρησιμοποιηθούν SLOODLE εκπαιδευτικά εργαλεία μέσα στην standalone OpenSim περιφέρεια με σκοπό την προσπέλαση του MOODLE και των δραστηριοτήτων του μέσα από τον Ε.Κ.
- Χρήση του περιβάλλοντος OpenSim και των δυνατοτήτων του.
  - Θα γίνει παρουσίαση και ανάλυση των επιμέρους χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων του viewer για το περιβάλλον OpenSim. Πιο συγκεκριμένα θα αναφερθούμε στα μενού της εφαρμογής, στην παραμετροποίηση της εμφάνισης του avatar, στη χρήση του αποθετηρίου (inventory), στη χρήση σημείων αναφοράς (landmarks) και καρτών σημειώσεων (notecards), και τέλος μια πρώτη προσέγγιση στην κατασκευή περιεχομένου (building) και στον προγραμματισμό (scripting). Εφαρμογή έτοιμης εμφάνισης, διαχείριση κάμερας θέασης, τρόποι επικοινωνίας Text-Voice Chat, I.M. κατηγοριοποίηση των τρόπων επικοινωνίας.

**Κυριακή 13/11/2011**

**16:30 – 19:00**

**Σενάρια**

- Ένα διαθεματικό σενάριο των μαθηματικών στα πλαίσια της Διευρυμένης Ηλεκτρονικής μάθησης ( Ελένη Καλαϊτζίδου )
- Δημιουργία ενός Συνεργατικού Πολυχρηστικού Εικονικού Περιβάλλοντος (ΣΠΕΠ) για την υποστήριξη του μαθήματος “Βάσεις Δεδομένων” (Ανδρέας Αρχάκης)
  - Θα παρουσιαστεί ένα εκπαιδευτικό ΣΠΕΠ, το οποίο, λαμβάνοντας υπόψη τους κανόνες της ηλεκτρονικής μάθησης, υποστηρίζει την διδασκαλία του μαθήματος “Βάσεις Δεδομένων”. Μέσα στο ΣΠΕΠ αναπτύχθηκαν εκπαιδευτικά εργαλεία για τη διδασκαλία εννοιών των “Βάσεων Δεδομένων” που παραδοσιακά δημιουργούν δυσκολίες στην κατανόησή τους από τους μαθητές. Ο τρόπος χρήσης των εργαλείων αυτών γίνεται μέσω της εφαρμογή τους σε δημοφιλείς εκπαιδευτικές τεχνικές.
- Διδασκαλία οπτικού προγραμματισμού στο OpenSim χρησιμοποιώντας το εργαλείο Scratch4OpenSim (Νίκος Κωνσταντίνου)
  - Θα παρουσιαστεί ένα διδακτικό σενάριο κατά το οποίο συνδυάζεται ιδιαιτερότητα του 3D γραφικού περιβάλλοντος και ο παιγνιώδης χαρακτήρας του, με την απλότητα του περιβάλλοντος Scratch. Η δυνατότητες του Εικονικού Κόσμου ενισχύουν την αυτενέργεια και τη συνεργασία των μαθητών, ενώ η χρήση οπτικού προγραμματισμού ωθεί τους μαθητές να δημιουργήσουν εύκολα αντικείμενα με τα οποία θα μπορούν να αλληλεπιδρούν μέσα στον Εικονικό Κόσμο κατανοώντας παράλληλα τις βασικές αρχές του προγραμματισμού και της αλγοριθμικής.

**Συζήτηση**