



SECOND LIFE I ALTRES METAVERSOS:

APLICACIONS EDUCATIVES DELS MONS VIRTUALS

Codi: N094

Activitat: 520507

Esdeveniment: 3497

Modalitat: Curs

Durada: 30 h (3 crèdits)

Places: 8 mínim i 15 màxim

HO ORGANITZEN: Fundació Sa Nostra i Xarxa de centres de professorat de les Illes Balears (CEP Palma, CEP Menorca i CEP Eivissa).

DESTINATARIS: Professorat d'educació secundària obligatòria i batxillerat, especialment aquells docents que participen en el projecte Xarxipèlag i/o aquells que estan interessats en Second Life i en les possibilitats educatives dels entorns virtuals 3D.

OBJECTIUS:

L'objectiu principal d'aquest curs és descobrir Second Life com una eina educativa i les possibilitats educatives de la web 2.0. Els diversos mòduls permeten conèixer l'entorn de Second Life, conèixer les eines necessàries per definir i desenvolupar activitats didàctiques a entorns virtuals, experimentar-les i valorar-les.

TEMPORALITZACIÓ:

El curs és de tipus semipresencial. Té una durada de **30 hores, 8 de les quals són presencials**. Les sessions presencials tindran lloc a Menorca (14 de novembre) i Eivissa (23 de gener). A Palma es faran les dues sessions presencials per videoconferència.

| CONTINGUTS | ENTORN | DATES |
|---|--|----------------------------|
| Bloc 1. Educació i mons virtuals 3D | Moodle | A partir del 31 d'octubre. |
| Bloc 2. Les identitats digitals en els mons virtuals 3D | Moodle i Second Life | |
| Bloc 3. Aplicacions educatives amb Second Life | Presencial per videoconferència | 14 de novembre |
| Bloc 4. Utilització didàctica d'eines web 2.0 a Second Life | Moodle i inworld | |
| Presentació de treballs i participació als fòrums | Presencial per videoconferència i Moodle | 23 de gener |
| Data límit de lliurament de qüestionaris d'avaluació i lliurament de qualificacions | Moodle | 30 de gener |

CONTINGUTS:

1. Educació i mons virtuals 3D (Metodologia: Moodle)

- Conèixer què són els Entorns Virtuals d'Aprenentatge (EVA), quan varen sorgir, quins EVA hi ha i quines aplicacions educatives tenen, assolint una perspectiva contextual dels mateixos.
- Des d'un punt de vista pràctic, conèixer el potencial educatiu i els projectes més rellevants dels següents EVA: Active Worlds, There, OpenCroquet i Second Life.

Activitat pràctica: a partir dels continguts del curs i de les referències incloses a la Plataforma Moodle, es sol·licitarà als participants l'elaboració d'una anàlisi comparativa d'almenys dos mons virtuals 3D.

Fòrum de discussió sobre aspectes a considerar en la utilització d'aquests entorns: usabilitat, accesibilitat, etc

Tutories reactives de recolzament en l'elaboració de l'anàlisi d'eines comunicatives de la plataforma.

El lliurament de l'activitat pràctica i la participació en el fòrum són obligatoris.

2. **Les identitats digitals en els mons virtuals 3D** (*Metodologia: Moodle i SL*)

- Conèixer les noves formes de relacionar-se als mons virtuals. Oportunitats professionals, laborals, formatives i socials
- Analitzar la construcció de les identitats personals en els mons virtuals
- Aprendre a representar gràficament les identitats a SL: característiques fisiològiques, expressió de sentiments, etc
- Aprendre a registrar-se, crear un avatar i moure's a SL.
- Identitats a altres mons virtuals 3D
- Ser o no ser. Traspasant les fronteres del móns virtuals
- Conèixer Teens Second Life

Activitat pràctica obligatòria: es realitzarà dins Second Life (sessió *inworld* de 90 minuts que consistirà en aprendre a registrar-se, crear un avatar i moure's a Second Life.

S'acompanyarà d'un **fòrum de discussió** obligatori en el que se comentarà l'experiència i que servirà per identificar els aspectes a considerar en el disseny d'activitats d'aprenentatge dins aquest entorn.

Activitat pràctica (no obligatòria): visita a esdeveniments dins SL de forma individual o en grup (sense acompanyament per part de la teletutora) per realitzar un anàlisi d'identitats.

Fòrum de discussió (no obligatori) sobre anàlisi d'identitats dins aquest món virtual 3D.

Les activitats plantejades en aquest mòdul s'acompanyaran de tutories mitjançant eines de comunicació de la plataforma i/o Skype.

S'acordarà amb els participants, mitjançant el fòrum de discussió i el correu electrònic, la data possible de realització de l'activitat pràctica *inworld* obligatòria, existint la possibilitat d'establir grups per a la seva realització, fet que facilitarà l'assistència de tots els participants.

El lliurament de l'activitat pràctica i la participació en el fòrum són obligatoris.

3. **Aplicacions educatives amb Second Life** (*Metodologia: presencial i Moodle.*)

- Conèixer les característiques dels entorns virtuals 3D (com Second Life) com espais d'aprenentatge
- Conèixer les variables a tenir en compte per dissenyar activitats formatives en entorns virtuals 3D
- Conèixer quines activitats educatives es poden traslladar a un EVA i quines dificultats es presenten

A la sessió presencial es tractaran els aspectes fonamentals d'aquest mòdul, que se complementaran amb les experiències dels participants durant les activitats inworld i amb el disseny per grups d'una activitat educativa. També es donarà a conèixer el projecte Sloodle.

Tutories reactives de recolzament en l'elaboració del disseny de l'activitat educativa, mitjançant les eines comunicatives de la plataforma Moodle.

4. Utilització didàctica d'eines web 2.0 a Second Life (Metodologia: presencial, Moodle i inworld)

- El mapa de la web 2.0 i la seva capacitat didàctica (elearning 3.0)
- Conèixer els aspectes a tenir en compte en el disseny i incorporació d'eines 2.0 a activitats formatives :
 - o Podcasting. Què és podcast? Com crear podcast?
 - o Slideshare. Què és Slideshare? Com crear un Slideshare?
 - o Wiki. Què és una wiki? Com crear una wiki?
 - o Blog Què és un blog? Com crear un blog?
- Possibilitats d'aplicació d'eines 2.0 a entorns virtuals 3D.
 - o Aplicacions pràctiques amb avatars:
 - Crear objectes amb l'editor.
 - Propietat intel·lectual.
- Conèixer els aspectes a tenir en compte en el disseny i incorporació d'eines 2.0 a activitats formatives en entorns virtuals
- Aprendre a crear materials per a Second Life: Aplicacions pràctiques amb avatars.
- Reutilització d'objectes d'aprenentatge (RLO) i propietat intel·lectual
- Analitzar situacions i emocions que sorgeixen amb l'experiència
- Punts de referència per dissenyar accions formatives online en entorns virtuals 3D
- Disseny d'activitat d'aprenentatge en SL

Sessió inworld de dues hores de durada, a Second Life. Activitat pràctica en la que els participants aprendran com crear un projecte de diapositives amb l'editor i el codi associat. Es tracta d'una sessió bàsica ja que no s'aprendrà a programar en LSL.

Després de l'activitat es comentaran aspectes a considerar dins SL, com la propietat intel·lectual dels objectes.

Fòrum de discussió a Moodle, per analitzar les situacions i emocions que sorgeixen amb l'experiència.

Sessió presencial de posada en comú de l'activitat d'aprenentatge dissenyada per grups i treball de conclusions com a punt de referència per dissenyar accions formatives online en entorns virtuals 3D. En aquesta segona sessió presencial es repassaran els mons virtuals educatius per a nins i es mostraran experiències d'activitats d'aprenentatge en mons virtuals per a nins.

S'acordarà amb els participants, mitjançant el fòrum de discussió i el correu electrònic, la data possible de realització de l'activitat pràctica *inworld* obligatòria, existint la possibilitat d'establir grups per a la seva realització, fet que facilitarà l'assistència de tots els participants.

El lliurament de l'activitat pràctica i la participació en el fòrum són obligatoris.

Les qualificacions es comunicaran en haver rebut els qüestionaris d'avaluació per part dels participants.

METODOLOGIA:

El curs es desenvolupa de manera semipresencial ja que combina tres entorns d'aprenentatge:

- **Presencial:** Instal·lacions dels CEP de Menorca i d'Eivissa. Utilització del sistema de videoconferència del CEP per emetre les sessions a les altres illes.
- **A distància:** utilitzant la plataforma virtual Moodle del CEP Palma, per a plantejament i correcció de casos pràctics, activitats, fòrum de discussió, resolució de dubtes, seguiment de l'aprenentatge i avaluació.
- **Inworld:** sessions pràctiques, tutories i acompanyament del grup de participants dins Second Life.

Metodologia constructivista, que combina teoria i pràctiques a SL. El curs s'estructura en mòduls i es basa en l'experimentació i el descobriment. La plataforma comptarà amb una secció de documentació, materials online i referències bibliogràfiques que recolzen els continguts teòrics.

Es preveu la realització d'activitats pràctiques individuals i en grup així com d'activitats autoavaluables. La plataforma permet el seguiment de la participació de l'alumnat en les activitats, les discussions i les activitats autoavaluables.

Els continguts desenvolupats es completen amb la discussió de temes i l'intercanvi d'opinions i experiències entre els participants, mitjançant les eines de comunicació de les que disposa la plataforma d'elearning.

PONENT: Ruth Martínez, especialista en Second Life. consultora d'elearning i responsable del departament de projectes d'AVATA *Centro de recursos educativos para tu avatar* (www.avata.es): Coordinació: Margalida Castells, *ALEA Serveis Professionals SL*.

LLOC, DATES I HORARI: Del 31 d'octubre de 2008 al 30 de gener de 2009. Sessions presencials: Seu del CEP de Menorca a Maó (14 de novembre), CEP Eivissa (23 de gener) i CEP de Palma (els dies 14 de novembre i 23 de gener) per videoconferència amb les altres Seus.

CRITERIS DE SELECCIÓ: En el cas que hi hagi més sol·licituds que places, es farà un sorteig.

RESPONSABLE DEL CEP: Conxi Manresa Vich, Assessora del CEP del Palma (mcmnresa@dginnova.caib.es) Telèfon: 971420748

INSCRIPCIÓ: Fins al dia **28 d'octubre de 2008**, a través de la pàgina web del CEP de Palma (<http://cprpalma.caib.es>) La llista d'admesos es farà pública dia 29 d'octubre a les 15:00h i cal confirmar l'assistència o no assistència els dies 29 i 30 d'octubre a través de la mateixa pàgina web. Es recorda que la no confirmació de l'assistència suposarà la pèrdua de la plaça.

CONDICIONS DE CERTIFICACIÓ: Per obtenir la certificació els participants hauran d'assistir a un mínim del 80% de la durada de l'activitat (BOIB núm. 8-17/01/02, Ordre del 2 de gener de 2002).

IMPORTANT: Cal tenir una adreça de correu electrònic operativa per a poder rebre el nom d'usuari i la contrasenya per entrar al MOODLE. S'ha de fer la presentació al Moodle abans del 4 de novembre i començar a fer les activitats prescrites als blocs 1 i 2.