

Εκπαιδευτική Εκδήλωση Εικονικής Πραγματικότητας στην Ακαδημία Αθηνών στο Second Life (SL) με θέμα: «Καλώς ήλθατε στο SL»

Χριστίνα Οικονόμου

Δασκάλα, Τμήματος Ένταξης 1^{ου} Δημοτικού Σχολείου Περιστερίου Αττικής
xrisoik@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ιδέα αυτού του εργαστηρίου είναι ένα εκπαιδευτικό σενάριο, ώστε οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να έρθουν σε επαφή και να αποκτήσουν μια βασική εξοικείωση με το περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας του Second Life (SL), παρακολουθώντας με τους εικονικούς εκπροσώπους τους (avatars), εκπαιδευτική εκδήλωση με θέμα: «Καλώς ήλθατε στο SL», μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον του SL. Η εκδήλωση αυτή θα διεξαχθεί στην αίθουσα συνεδριάσεων της [Ακαδημίας Αθηνών στο SL](#) (Athens Academy in SL)

Την Ακαδημία Αθηνών στο SL τη δημιουργήσαμε, μαζί με την ομάδα μου «Η Ισχύς εν τη ενώσει» («The Power in unity»), θέλοντας να προσφέρουμε εξ αποστάσεως μαθήματα και εκδηλώσεις σε όλους τους/τις εκπαιδευτικούς (εξ αποστάσεως Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών), ώστε να δημιουργηθεί μια ελληνική κοινότητα μάθησης μέσα στο SL. Το όνομα της Ακαδημίας στο SL ως Ακαδημία Αθηνών είναι ανεπίσημο. Περισσότερες πληροφορίες: <http://athensacademy.pbworks.com>.

Διάλεξα το περιβάλλον του SL, γιατί, όχι μόνο είναι μια δωρεάν εφαρμογή του web 2.0, αλλά είναι και ένα περιβάλλον προσομοίωσης και μοντελοποίησης. Μέσα σε αυτό ενισχύεται η εμπειρική μάθηση και η κοινωνικοποίηση, καθώς οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ασκούνται σε δεξιότητες πρακτικής, δοκιμάζουν νέες ιδέες, εξερευνούν, μαθαίνουν από τα λάθη τους, ενώ συγχρόνως κοινωνικοποιούνται μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας που προσομοιάζει αρκετά με το περιβάλλον της πραγματικής ζωής

Πολλά άτομα πιστεύουν ότι το SL είναι πραγματικά ένα παιχνίδι και έχει γίνει πολλή συζήτηση σχετικά με αυτό. Δεν υπάρχει καμιά εντολή για στόχους και ο/η καθένας/καθεμία μπορεί να κάνει λιγότερα ή περισσότερα πράγματα, όπως του/της αρέσει. Το να μην έχεις στόχους είναι λίγο δύσκολο να το συνηθίσεις, αλλά σύντομα θα δεις την ελευθερία που σου επιτρέπει αυτό. Αντιμετωπίζω το SL ως ένα Συνεργατικό Περιβάλλον Εικονικής Πραγματικότητας, όπου η μάθηση είναι βιωματική και φυσικό αποτέλεσμα της ανάγκης σου να κάνεις κάτι. Με ενδιαφέρει η [εκπαιδευτική του αξιοποίηση](#) και βλέπω το SL περισσότερο ως μια «θέση» για να παίζεις, παρά ως ένα παιχνίδι.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: web 2.0, Second Life, SL, εικονικός εκπρόσωπος, avatar, Tutorial, Εκπαιδευτικό σενάριο, εξ αποστάσεως Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών, Διαδικτυακές Κοινότητες Μάθησης, Συνεργατικά Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας, Ψηφιακά Παιχνίδια, Εκπαιδευτικές Εκδηλώσεις Εικονικής Πραγματικότητας, Athens Academy in SL

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΤΙΤΛΟΣ

Εκπαιδευτική Εκδήλωση Εικονικής Πραγματικότητας στην Ακαδημία Αθηνών στο SL με θέμα: «Καλώς ήλθατε στο SL».

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ

Χριστίνα Οικονόμου

ΚΟΙΝΟ ΠΟΥ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Απευθύνεται σε όλους τους Εκπαιδευτικούς, ανεξαρτήτως βαθμίδας και ειδικότητας.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή, φροντιστηριακό μάθημα (tutorial) για το περιβάλλον του SL, που είναι εφαρμογή του web 2.0. Εντάσσεται στην ενότητα της εξ αποστάσεως Επιμόρφωσης των Εκπαιδευτικών και της δημιουργίας Διαδικτυακών Κοινοτήτων Μάθησης.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλό θα είναι να κατέχουν βασικές δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή, να διαθέτουν διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) και να έχουν κάποια βασική πληροφόρηση για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του web 2.0.

ΧΡΟΝΟΣ

2:15-2:30 ώρες

ΕΡΓΑΛΕΙΑ – ΜΕΣΑ

Καλό θα είναι να υπάρχει εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών με σύνδεση στο διαδίκτυο, έτσι ώστε κάθε υπολογιστής να αντιστοιχεί σε 1-3 συμμετέχοντες/συμμετέχουσες. Το λειτουργικό σύστημα* των υπολογιστών να είναι XP ή Vista, ο επεξεργαστής τους να είναι 800 MHz Pentium III ή Athlon ή καλύτερος, η μνήμη τους 512 MB ή περισσότερο, η ανάλυση της οθόνης τους να είναι 1024x768 pixels και η κάρτα γραφικών τους να είναι κάποια της τελευταίας πενταετίας (NVIDIA GeForce 6600 ή καλύτερη, ATI Radeon 8500, 9250 ή καλύτερη, Intel 945 chipset, NVIDIA GeForce 6600 ή καλύτερη, ATI Radeon 9500 ή καλύτερη, Intel 945 chipset). Επίσης στους υπολογιστές καλό θα ήταν να είναι εγκατεστημένα: το δωρεάν πρόγραμμα SL, Viewer 1.23 (<http://secondlife.com/support/downloads.php>) και το δωρεάν πρόγραμμα Quick Time (<http://www.apple.com/quicktime/download/>). Οι υπολογιστές πρέπει να διαθέτουν μικρόφωνα και ακουστικά. Απαραίτητος είναι ένας βιντεοπροβολέας και ένας εκτυπωτής.

*Φυσικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και λειτουργικό σύστημα Mac ή Linux. Πληροφορίες: <http://secondlife.com/support/system-requirements/>

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα εξοικειωθούν με το περιβάλλον του SL, μέσα από την ανάγκη τους να παρακολουθήσουν την εκπαιδευτική εκδήλωση με θέμα: «Καλώς ήλθατε στο SL» στο τρισδιάστατο περιβάλλον της Ακαδημίας Αθηνών στο SL. Θα φτιάξουν τους εικονικούς εκπροσώπους τους (avatars) και θα παραβρεθούν στην αίθουσα συνεδριάσεων της Ακαδημίας. Θα τους δοθεί αντικείμενο βιβλίο (εικονικής πραγματικότητας) (Σχήμα 1), όπου θα περιέχει τις βασικές οδηγίες χρήσης (tutorials) του SL και θα πειραματιστούν πάνω σε αυτές. Στην εκδήλωση θα πληροφορηθούν για τα Συνεργατικά Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας (ΣΠΕΠ) (ορισμό, βασικά τους χαρακτηριστικά και εκπαιδευτική τους διάσταση) και για το περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας του SL (γενικά χαρακτηριστικά, η εκπαίδευση στο SL και παραδείγματα εκπαιδευτικής του αξιοποίησης). Θα υποβάλλουν τις ερωτήσεις και τις τοποθετήσεις τους και θα ακολουθήσει συζήτηση. Επίσης θα μπορούν να προμηθευτούν αντικείμενο βιβλίο με την παρουσίαση της εκδήλωσης. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουν να τροποποιήσουν την εμφάνιση του avatar τους. Τέλος θα κλιθούν να απαντήσουν σε αντικείμενο ερωτηματολόγιο (εικονικής πραγματικότητας) αξιολόγησης του εργαστηρίου και της εκδήλωσης.



Σχήμα 1: Η βιβλιοθήκη της Ακαδημίας Αθηνών στο SL με τα αντικείμενα βιβλία (εικονικής πραγματικότητας)

ΣΤΟΧΟΙ

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες:

- να είναι ικανοί να συμπληρώσουν και υποβάλουν φόρμα για τη δημιουργία λογαριασμού στο SL.
- να διερευνήσουν του περιβάλλον του SL με τον πειραματισμό των οδηγιών χρήσης του SL και με την τροποποίηση της εμφάνισης του avatar τους.
- να είναι ικανοί να παρακολουθήσουν, να συμμετέχουν και να αξιολογήσουν την εξ αποστάσεως εκδήλωση.
- να συνεργαστούν ώστε να δημιουργήσουν μια Διαδικτυακή Κοινότητα Μάθησης.

ΑΦΟΡΜΗΣΗ – ΤΟ ΘΕΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΕΡΕΥΝΗΘΕΙ

Έστω ότι καιρικές συνθήκες είναι πολύ δύσκολες και δεν μπορούμε να μετακινηθούμε από τα σπίτια μας, ενώ θα θέλαμε να παρακολουθήσουμε μια εκπαιδευτική εκδήλωση με κάποιο ενδιαφέρον θέμα. Θεωρούμε δεδομένο είναι ότι όλου/όλες διαθέτουμε στα σπίτια μας ηλεκτρονικό υπολογιστή και σύνδεση στο διαδίκτυο. Τι θα μπορούσε να κάνει ο/η εισηγητής/εισηγήτρια της εκδήλωσης και τι θα μπορούσαμε να κάνουμε εμείς; Υπάρχει κάποιο συνεργατικό περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας μέσα στο οποίο θα μπορούσαμε να συναντηθούμε και να παρακολουθήσουμε την εκδήλωση;

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η εικονική πραγματικότητα παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας πρωτοποριακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων, τη δυνατότητα εξερεύνησης και διάδρασης με αντικείμενα και περιβάλλοντα με διαισθητικό και φυσικό τρόπο. Με τη μεταφορά διαφόρων παιχνιδιών (παιχνιδιών ρόλων), προάγονται συναισθηματικά στοιχεία στη διεπαφή.

Η εικονική πραγματικότητα υποστηρίζει κυρίαρχες γνωστικές θεωρίες, όπως ο δομικός εποικοδομισμός (constructivism) που υποστηρίζει ότι η γνώση είναι μια εξελικτική διαδικασία, που αποκτάται από την εμπειρία του ατόμου στον κόσμο και τις διαδικασίες στις οποίες συμμετέχει. Οι άνθρωποι αναπτύσσουν καλύτερη κατανόηση, όταν συμμετέχουν σε δραστηριότητες για την επίτευξη προσωπικών στόχων και η ύπαρξη ενός αυθεντικού πλαισίου είναι παιδαγωγικά σημαντική.

Στις μέρες μας αναγνωρίζεται η ανάγκη για κοινωνικοπολιτισμικές μεθόδους μάθησης που υπογραμμίζουν τον κοινωνικό ρόλο των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών. Η συνεργατική μάθηση αντιμετωπίζεται ως μια ενεργός διαδικασία που διευκολύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών και των μαθησιακών πόρων.

Τα Συνεργατικά Περιβάλλοντα Εικονικής Πραγματικότητας (ΣΠΕΠ) υπερβαίνουν τις δυνατότητες των εικονικών περιβαλλόντων, παρέχοντας πολλές δυνατότητες υποστήριξης συνεργατικής μάθησης. Τα ΣΠΕΠ παρέχουν την κατάλληλη υποδομή για την υποστήριξη συνεργασίας (West & Hubbard, 2001). Κατανεμημένοι χρήστες μοιράζονται ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης, όπου η γνώση προκύπτει όχι μόνο μέσω αλληλεπίδρασης μεταξύ χρηστών, αντικειμένων και περιβάλλοντος, αλλά και μεταξύ των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών. Οι χρήστες δουλεύουν μαζί έχοντας ως στόχο την επίτευξη ενός κοινού σκοπού, που είναι και η αρχή της συνεργατικής μάθησης υποστηριζόμενη από υπολογιστή (Computer Supported Cooperative Learning – CSCL). Αυτό εισάγει μια σημαντική κοινωνική διάσταση στην εμπειρία.

Εντούτοις, ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζεται στα εικονικά περιβάλλοντα είναι η έλλειψη δόμησης δραστηριοτήτων και διαδικασιών. Το πρόβλημα έλλειψης δόμησης αυξάνεται στα ΣΠΕΠ, καθώς ανακλύπουν προβλήματα επικοινωνίας και συνεργασίας. Οι εικονικοί εκπρόσωποι (avatars) μπορούν να διαδραματίσουν ένα σημαντικό ρόλο στα εκπαιδευτικά συστήματα. Ιδιαίτερα ως διαμεσολαβητές, οι εικονικοί εκπρόσωποι μπορούν να παρέχουν μια πιθανή λύση στο πρόβλημα της έλλειψης δόμησης δραστηριοτήτων και διαδικασιών.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ – ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΑΙΘΟΥΣΑΣ (20 ΛΕΠΤΑ)

Γίνεται γνωριμία με την ομάδα συμμετεχόντων/συμμετεχουσών και διερευνάται η ικανότητά τους σε σχέση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Τους παρουσιάζεται το θέμα το οποίο θα διερευνηθεί. Γίνεται πληροφόρηση για το περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας της Ακαδημίας Αθηνών στο SL και για την εκπαιδευτική εκδήλωση που μπορούν να παρακολουθήσουν, αν διαθέτουν εικονικούς εκπροσώπους (avatars) στο περιβάλλον του SL. Πρώτη λοιπόν επιδίωξή μας είναι η δημιουργία avatars.

Ακολουθούν κάθονται 1-3 συμμετέχοντες/συμμετέχουσες σε κάθε υπολογιστή της αίθουσας, έτσι ώστε, αν είναι περισσότεροι από έναν συμμετέχοντες/συμμετέχουσες σε κάθε υπολογιστή, να είναι διαμοιρασμένοι ανάλογα οι πιο ικανοί με τους λιγότερο ικανούς χρήστες. Οι χρήστες που βρίσκονται στον ίδιο υπολογιστή αποτελούν ομάδα. Συγχρόνως όλοι οι χρήστες καλό θα είναι να έχουν οπτική πρόσβαση στον βιντεοπροβολέα.

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρακολουθούν στον βιντεοπροβολέα, βίντεο σχετικό με τη δημιουργία λογαριασμού στο SL (<http://www.youtube.com/watch?v=N5OFN3oLQ98>).

1^Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (10 ΛΕΠΤΑ)

Μοιράζεται το 1^Ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ. Σύμφωνα με αυτό οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ανοίγουν το φυλλομετρητή (Internet Explorer) και πληκτρολογούν τη διεύθυνση: <https://join.secondlife.com/>, ώστε να δημιουργήσουν λογαριασμό χρήστη και avatar στο SL. Πρέπει να πάρουν κάποιες γρήγορες αποφάσεις σε ότι αφορά το όνομα, το επώνυμο και τη μορφή του avatar τους, γνωρίζοντας ότι το όνομα και το επώνυμό τους δεν μπορεί να αλλάξει, ενώ την εμφάνιση του avatar τους μπορούν να την τροποποιήσουν όσες φορές επιθυμούν.

Η ομάδα συμμετεχόντων/συμμετεχουσών, αποφασίζει ποιος/ποια θα εκπροσωπήσει την ομάδα τους στην εκδήλωση της Ακαδημίας και αυτός/αυτή δημιουργεί λογαριασμό στο SL. Οι υπόλοιποι/-ες βοηθούν.

2^Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (30 ΛΕΠΤΑ)

Σύμφωνα με το 2^Ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ανοίγουν το πρόγραμμα του SL. Βάζουν τα στοιχεία τους, μπαίνουν ως avatars μέσα στο περιβάλλον και φτάνουν στην Ακαδημία. (Athens Academy) στο SL Το avatar kris Oller (educator) τους υποδέχεται. Προμηθεύονται αντικείμενο βιβλίο, όπου περιέχει τις βασικές οδηγίες χρήσης (tutorials) του SL και πειραματίζονται στη κίνηση, στο πέταγμα, στη θέα της κάμερας, στην επικοινωνία και στην προσθήκη φίλου/φίλης. Για να πειραματιστούν στην επικοινωνία με φωνή, χρειάζεται να ανοίξουν τα ηχεία, να φορέσουν τα ακουστικά τους και να μιλήσουν στα μικρόφωνα τους. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δρουν και ανακαλύπτουν το περιβάλλον του SL.

3^Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (30 ΛΕΠΤΑ)

Στη συνέχεια τα avatar των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών κατευθύνονται στην αίθουσα συνεδριάσεων. Γίνονται μέλη της ομάδας «The Power in unity». Φτάνοντας στην αίθουσα, κάθονται για να παρακολουθήσουν την παρουσίαση της εκδήλωσης (3^Ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ). Κλείνουν τα ηχεία και ακούνε ζωντανά τη φωνή του/της εισηγητή/εισηγήτριας, μιας κι όλοι/όλες είμαστε στον ίδιο χώρο και κάτι διαφορετικό θα προκαλούσε σύγχυση. Καταλαβαίνουμε όμως ότι θα μπορούσαμε να παρακολουθήσουμε αυτήν την εκδήλωση, βρισκόμενοι ο/η καθένας/καθεμία σε διαφορετικό χώρο, αρκεί να είχαμε έναν κατάλληλα εξοπλισμένο ΗΥ, πρόσβαση στο διαδίκτυο και να είμαστε μέλη της ομάδας «The Power in unity» της Ακαδημίας Αθηνών στο SL.

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να προμηθευτούν και αντικείμενο βιβλίο με την παρουσίαση της εκδήλωσης από την βιβλιοθήκη της Ακαδημίας.

4^Η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ – ΚΑΤΑΛΗΚΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (30 ΛΕΠΤΑ)

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρακολουθούν βίντεο σχετικό με την Εμφάνιση (Appearance) του avatar τους (http://www.youtube.com/watch?v=IipMYTP_FdQ), στην τηλεόραση της αίθουσας. Σύμφωνα με το 4^Ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ, κάνουν εργασίες σχετικά με την τροποποίηση της εμφάνισης του avatar τους, αλλάζοντας, μαλλιά, δέρμα, ρούχα, κ.τ.λ., χρησιμοποιώντας και αντικείμενα που βρίσκονται σε κουτιά στην αίθουσα της Ακαδημίας.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (15 ΛΕΠΤΑ)

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες συμπληρώνουν το αντικείμενο ερωτηματολόγιο της αξιολόγησης του εργαστηρίου και της εκδήλωσης (ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ). Το ερωτηματολόγιο αυτό θα μοιραστεί και έντυπα, ώστε να το συμπληρώσουν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες που δεν δημιούργησαν avatar.

Αν και το ερωτηματολόγιο αυτό είναι κλειστού τύπου, περιέχοντας απαντήσεις του τύπου: Ναι, Όχι, Αρκετά και Μπορεί, εν τούτοις θα μας δώσει κάποιο δείγμα για το πώς αντιλήφθηκαν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες την όλη διαδικασία.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να παρακολουθήσουν φροντιστηριακά (tutorials) βίντεο που βρίσκονται στην τηλεόραση της Ακαδημίας (http://www.youtube.com/watch?v=N_sU3iutvKY0), ώστε να εξοικειωθούν περισσότερο στο περιβάλλον του SL. Επίσης μπορούν να συνεργαστούν ώστε να διοργανώσουν στο μέλλον μια εκπαιδευτική εκδήλωση στην Ακαδημία Αθηνών στο SL, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα της ομάδας.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Επειδή το SL δεν έχει ελληνική έκδοση, μπορεί να υπάρξει μια δυσарέσκεια από συμμετέχοντες/συμμετέχουσες που δεν γνωρίζουν κάποια ξένη γλώσσα (συγκεκριμένα θα χρησιμοποιηθεί η αγγλική έκδοση). Θα γίνει προσπάθεια να δίνονται επαρκείς εξηγήσεις, ώστε να μπορέσουν να ξεπεραστούν αυτές οι δυσκολίες.

Τα τέσσερα ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ καθώς και το ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ που ακολουθούν είναι ενδεικτικά και μπορεί να αλλάξουν οι εικόνες ή οι ερωτήσεις που χρησιμοποιούνται σε αυτά. Μπορούν να δοθούν στους/στις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες με ηλεκτρονική ή έντυπη μορφή.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. John Seely Brown, Richard P. Adler (2008), *Minds on Fire: Open Education, the Long Tail, and Learning 2.0*, EDUCAUSE Review, vol. 43, no. 1 (January/February 2008)
2. Matthew Poole (2008), *Blue Skies: Education in Second Life*, Christian Perspectives in Education, Vol. 1, Iss. 2 (2008), Art. 4
3. Labs, L. (2009), *Second Life Grid –Education*, Ανακτήθηκε 11 Ιουλίου 2009

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Για να δημιουργήσεις ένα λογαριασμό χρήστη στο SL, άνοιξε τον φυλλομετρητή (Internet Explorer) και πληκτρολόγησε τη διεύθυνση: <https://join.secondlife.com/>. Συμπλήρωσε τη φόρμα (Σχήμα 1) και πάτα Create Account (Δημιουργία Λογαριασμού). Μην ξεχάσεις να ενεργοποιήσεις το λογαριασμό σου από το e-mail σου (TO ACTIVATE YOUR ACCOUNT).

Welcome to Second Life Registration
Registration is FREE and includes a few simple steps!

Not ready to sign up?
Learn more about Second Life

First, Tell us About Yourself

Real Life First Name

Real Life Last Name

E-mail Address

Confirm E-mail Address

I live in

I was born

I am

Need Help? Have Questions?
Please see our FAQ

Next, Create your Second Life Personality

Create your user name and password

Your username includes a first and last name. Each last name is available for a limited time. Choose a first name to see which last names are available now!

Create a First Name

Create a Password

Confirm Password

Note: Your username is both your screen name in Second Life, and your login ID. Once you register, your username cannot be changed.

Choose a starting look

Click on images below to select a starting look. Once in Second Life, you can change your appearance, or shop for a whole new look.

First Name Last Name

Just a Few More Details ...

Security Question

Security Answer

Security Check

Enter the two words above:

Problem? Try a different one.
You can also try an audio captcha instead or get help.

Almost Done!
Just a few more fields and you'll be ready to enter Second Life.

By clicking Create Account you are indicating that you have read and agree to the Terms of Service Agreement and Privacy Policy.

Σχήμα 1: Φόρμα Εγγραφής χρήστη στο SL

2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

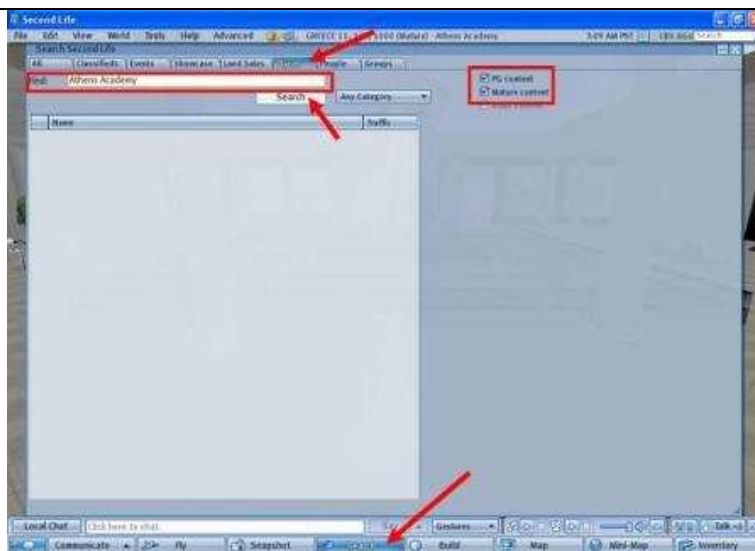
- Ανοίγοντας το πρόγραμμα του SL, βρίσκεσαι στην αρχική σελίδα (Σχήμα 2). Ποια στοιχεία πρέπει να συμπληρώσεις πριν πατήσεις το πλήκτρο Log In (Συνδέσου) για να μπεις μέσα στο περιβάλλον του SL; Αν θέλεις σημείωσε τα, για να τα θυμάσαι :

First Name:
Last Name:
Password:

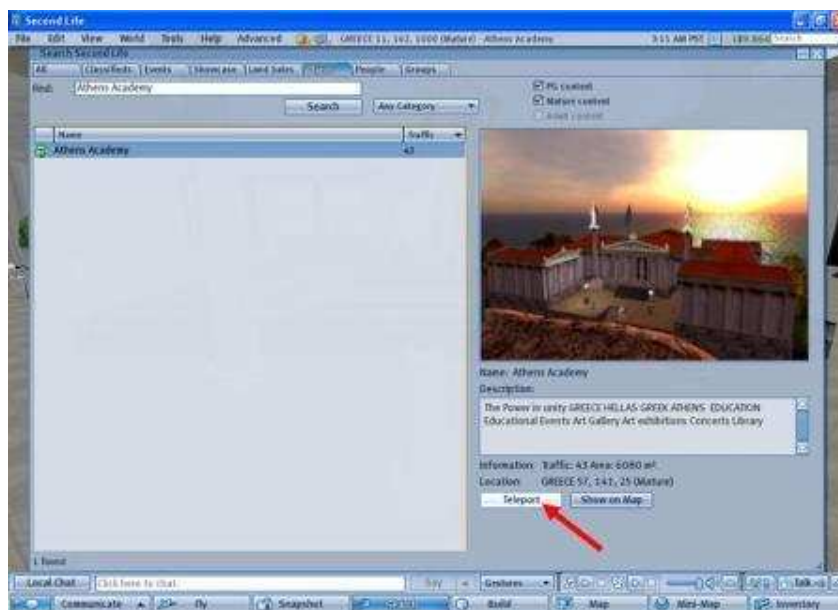


Σχήμα 2: Σελίδα εισαγωγής στο περιβάλλον του SL

- Όπως είδες και στο βίντεο το σχετικό με τη δημιουργία λογαριασμού στο SL (<http://www.youtube.com/watch?v=N5OFN3oLQ98>), όταν το avatar μπήκε στον κόσμο του SL, έκανε κάποιες ενέργειες για να φτάσει στην Ακαδημία Αθηνών στο SL. Παρατήρησε και τις παρακάτω εικόνες (Σχήμα 3) , (Σχήμα 4) και σημείωσε, τι πρέπει να κάνει το avatar σου για να φτάσει στο Athens Academy:

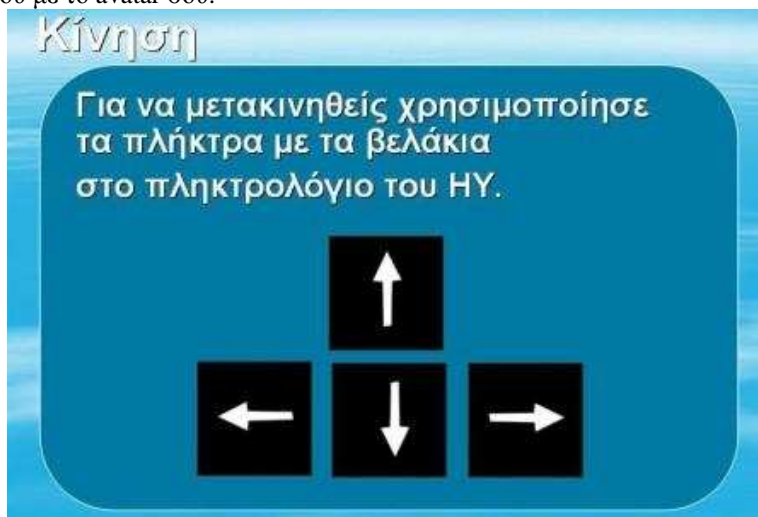


Σχήμα 3: Αναζήτηση για την εύρεση της τοποθεσίας της Ακαδημίας Αθηνών στο SL



Σχήμα 4: Τηλεμεταφέρομαι (Teleport) στην Ακαδημία Αθηνών στο SL

- Πώς μπορείς να κινήσεις το avatar σου; Παρατήρησε την παρακάτω εικόνα (Σχήμα 5) και πειραματίσου με το avatar σου:



Σχήμα 5: Κίνηση του avatar

- Πώς μπορείς να κάνεις το avatar σου να πετάει; Παρατήρησε την παρακάτω εικόνα (Σχήμα 6) και πειραματίσου με το avatar σου:



Σχήμα 6: Πέταγμα του avatar

- Πώς μπορείς να αλλάξεις τη θέα της κάμεράς σου; Παρατήρησε την παρακάτω εικόνα (Σχήμα 7) και πειραματίσου:



Σχήμα 7: Αλλάζοντας τη θέα της κάμερας

- Πώς μπορείς να έχεις συζήτηση με άλλους χρήστες; Παρατήρησε την παρακάτω εικόνα (Σχήμα 8) και πειραματίσου:



Σχήμα 8: Συζήτηση με άλλους χρήστες

- Πώς μπορείς να προσθέσεις κάποιον χρήστη στη λίστα των φίλων σου; Παρατήρησε την παρακάτω εικόνα (Σχήμα 9) και πειραματίσου:



Σχήμα 9: Προσθήκη φίλου/φίλης

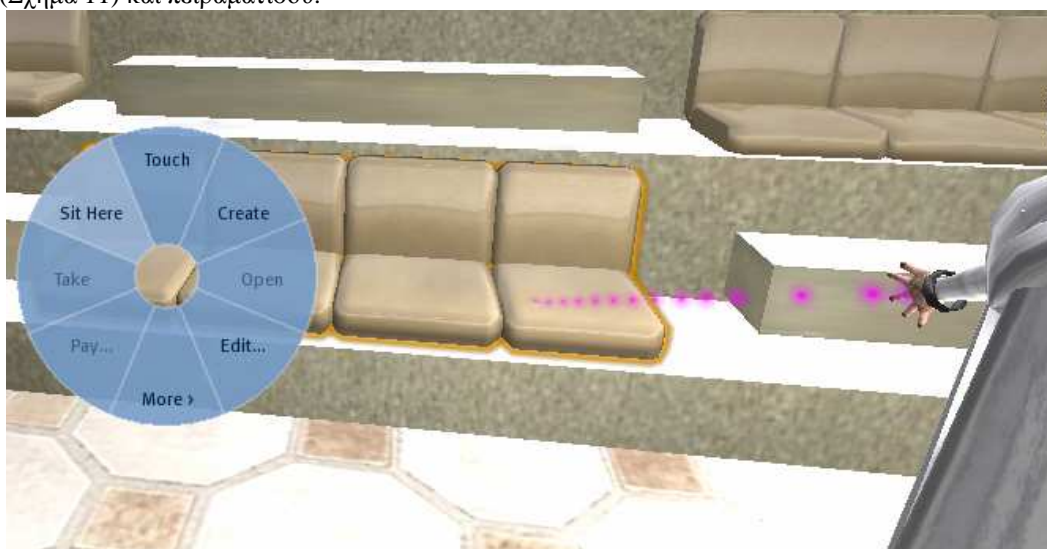
3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

- Ακολούθησε τις οδηγίες που βρίσκονται στον τοίχο της Ακαδημίας (Σχήμα 10) και γίνε μέλος της ομάδας «The Power in unity» («Η Ισχύς εν τη ενώσει») της Ακαδημίας Αθηνών στο SL.



Σχήμα 10: Εισαγωγή στην ομάδα «The Power in unity»

- Πώς θα καθίσει το avatar σου σε κάποια θέση που έχεις επιλέξει; Παρατήρησε την παρακάτω εικόνα (Σχήμα 11) και πειραματίσου:



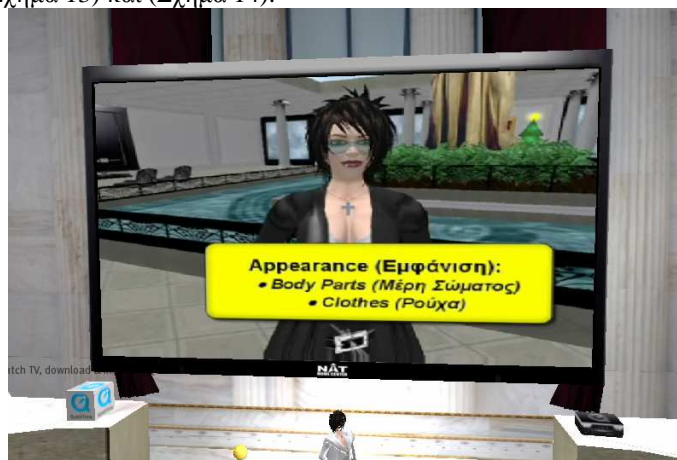
Σχήμα 11: Επιλέγω θέση να καθίσει το avatar μου

- Παρακαλώ, κάθισε άνετα σε μία θέση μέσα στην αίθουσα συνεδριάσεων της Ακαδημίας Αθηνών στο SL και παρακολούθησε την παρουσίαση «Καλώς ήλθατε στο SL». Άλλαξε τη θέα της κάμερας σου για να έχεις καλύτερη οπτική πρόσβαση στο σημείο που επιθυμείς. Στο τέλος της παρουσίασης θα ακολουθήσει συζήτηση με τις τοποθετήσεις και τις ερωτήσεις της ομάδας. Μπορείς εδώ να κρατάς τις σημειώσεις σου:

- Αγαπητά μου avatar, η Εκπαιδευτική Εκδήλωση Εικονικής Πραγματικότητας μόλις αρχίζει...

4^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

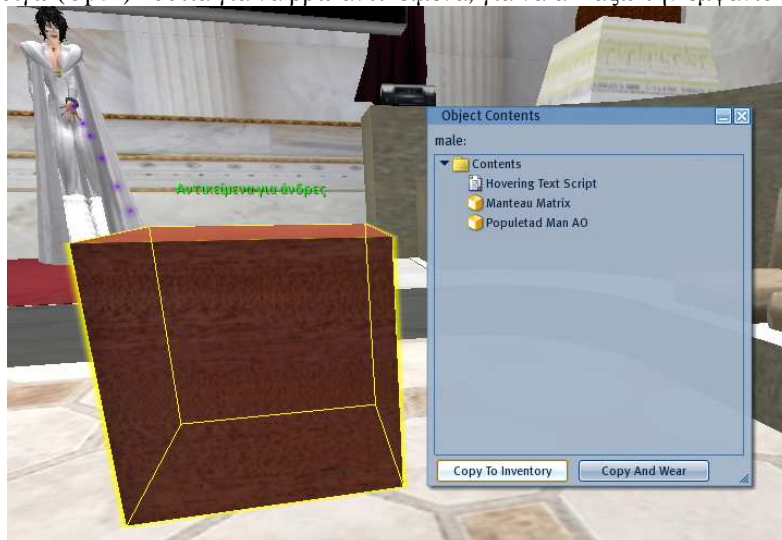
Παρακολούθησε βίντεο σχετικό με την εμφάνιση του avatar σου στην τηλεόραση της Ακαδημίας (Σχήμα 12) (http://www.youtube.com/watch?v=IipMYTP_FdQ). Στη συνέχεια πειραματίσου να αλλάξεις κάποια στοιχεία της εμφάνισης του avatar σου. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις και αντικείμενα από τα κουτιά που υπάρχουν στην αίθουσα (Σχήμα 13) και (Σχήμα 14).



Σχήμα 12: Παρακολουθώ βίντεο στην τηλεόραση με θέμα «Η Εμφάνιση του Avatar μας» («Appearance»)



Σχήμα 13: Ανοίγω (Open) κουτιά για να βρω αντικείμενα, για να αλλάξω την εμφάνιση του avatar μου



Σχήμα 14: Αντιγράφω στην Απογραφή (Copy To Inventory) μου τα αντικείμενα από τα κουτιά

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Μπορείς να συμπληρώσεις το αντικείμενο ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μέσα στο περιβάλλον του SL, ώστε οι απαντήσεις σου να πάνε κατευθείαν στο e-mail μου. Μπορείς να πατήσεις την μπάλα που υπάρχει στην αίθουσα, για να λάβεις το ερωτηματολόγιο (Σχήμα 15):



Σχήμα 15: Πάτα την μπάλα, για να λάβεις το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης

- Κύκλωσε ή υπογράμμισε την απάντηση που σε εκφράζει περισσότερο, για να συμπληρώσεις το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του εργαστηρίου και της εκδήλωσης:
Ήταν ενδιαφέρον το θέμα του εργαστηρίου;
Ναι Αρκετά Όχι
Είσαι ικανοποιημένος/-η από την παρουσίαση του εργαστηρίου;
Ναι Αρκετά Όχι
Είσαι ικανοποιημένος/-η από τα φύλλα εργασιών;
Ναι Αρκετά Όχι
Είχες τον επαρκή χρόνο για να υποβάλλεις τις ερωτήσεις σου;
Ναι Αρκετά Όχι
Οι προσδοκίες που είχες για το εργαστήριο, επαληθεύτηκαν;
Ναι Αρκετά Όχι
Υπήρχαν περισσότερες "ευτυχείς" στιγμές, από ότι "ατυχείς" στιγμές στη διάρκεια του εργαστηρίου;
Ναι Όχι
Έκανες καινούργιους φίλους μέσα στο περιβάλλον του SL;
Ναι Όχι
Η συνεργασία σου με τα άλλα avatars ήταν ικανοποιητική;
Ναι Αρκετά Όχι
Θα παρακολουθούσες επόμενες εκδηλώσεις της Ακαδημίας Αθηνών στο SL;
Ναι Μπορεί Όχι
Σε ενδιαφέρουν θέματα σχετικά με το περιβάλλον:
του SL του RL και των 2ο
Ο χώρος της Ακαδημίας Αθηνών στο SL ήταν ικανοποιητικός;
Ναι Αρκετά Όχι
Θεωρείς ότι θα μπορούσε να ανθίσει μια ελληνική Κοινότητα Μάθησης μέσα στο περιβάλλον του SL;
Ναι Μπορεί Όχι

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΑΙ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΣΟΥ!

Στη [βιβλιοθήκη της Ακαδημίας Αθηνών στο SL](#) μπορείς να πάρεις αντικείμενα βιβλία (εικονικής πραγματικότητας) με τις βασικές οδηγίες χρήσης (SL TUTORIAL) του SL και με τις σημειώσεις της εκδήλωσης (WELCOME TO SL) καθώς και οποιοδήποτε άλλο βιβλίο σε ενδιαφέρει.

Μπορείς να κάνεις αίτηση για συμμετέχεις στο wiki της Ακαδημίας Αθηνών στο SL (Request Access): <http://athensacademy.pbworks.com/>. Πολλά φροντιστηριακά (tutorials) βίντεο καθώς και βίντεο από τις Εκπαιδευτικές Εκδηλώσεις της Ακαδημίας μπορείς να βρεις στο www.youtube.com, αν στην αναζήτηση γράψεις: xrisoik.