

## ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ

Παρασκευή 27 Μαΐου 2011

15:00 – 18:00

Διεξαγωγή:

Κεντρική Υπηρεσία Υπουργείου Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων  
Ανδρέα Παπανδρέου 37 – Μαρούσι

Διοργάνωση:

Γραφείο Δικτυακής Εκπαιδευτικής Πύλης

ΤΙΤΛΟΣ:

**"Η αξιοποίηση των 3D Εικονικών Κόσμων στην Εκπαίδευση και την Κατάρτιση"**

Δημήτριος Γ. Σάμψων, Senior Member IEEE

Αναπληρωτής Καθηγητής

Τμήμα [Ψηφιακών Συστημάτων](#), Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Γραμματέας

[Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση \(ΕΤΠΕ\)](#)

Πρόεδρος

*IEEE Computer Society Technical Committee on Learning Technology (IEEE TCLT)*

### Στόχοι

- α) εξοικείωση με τους πλέον διαδεδομένους **Εικονικούς Κόσμους (ΕΚ)** και τις δυνατότητες **παιδαγωγικής αξιοποίησης** στην Εκπαίδευση και Κατάρτιση (1<sup>η</sup> ώρα)
- β) παρουσίαση του συστήματος **SLOODLE** (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment) που επιτρέπει την ενσωμάτωση του **Moodle** στον 3D ΕΚ **Second Life** (2<sup>η</sup> ώρα)
- γ) επίδειξη μιας **3D Εικονικής Προσομοίωσης Τάξης** που αξιοποιεί το SLOODLE (3<sup>η</sup> ώρα)

### Απευθύνεται σε

Εκπαιδευτικούς που είναι εξοικειωμένοι με την αξιοποίηση του Moodle για την οργάνωση τεχνολογικά υποστηριζόμενων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και ενημερωθούν για τις δυνατότητες αξιοποίησης του Moodle μέσω του 3D Εικονικού Κόσμου Second Life.

## Περιγραφή

Οι **3D Εικονικοί Κόσμοι (ΕΚ)** είναι ρεαλιστικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα υποστηριζόμενα από τον Παγκόσμιο Ιστό που επιτρέπουν υψηλή πιστότητα αναπαράστασης χώρων, καταστάσεων και/ή δραστηριοτήτων, οδηγώντας στην εμπύθιση όσων συμμετέχουν σε αυτούς. Ως **εμβυθιση** σε 3D ΕΚ, η βιβλιογραφία ορίζει την ψευδαίσθηση της ενεργούς συμμετοχής στις δραστηριότητες που διεξάγονται στους 3D ΕΚ και τη δημιουργία της εντύπωσης ότι κάθε ενέργεια που πραγματοποιείται επηρεάζει άμεσα το περιβάλλον των 3D ΕΚ, με αποτέλεσμα την ενίσχυση της κινητοποίησης των συμμετεχόντων και τη διατήρηση της εμπλοκής τους στις δραστηριότητες που συμμετέχουν.

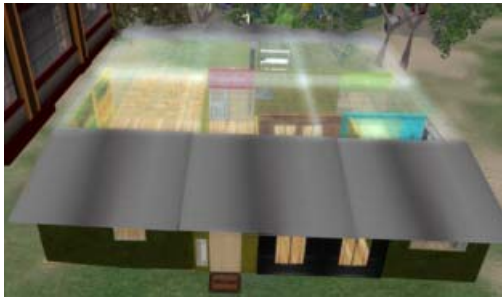
Τα τελευταία χρόνια, το ενδιαφέρον για την αξιοποίηση των 3D ΕΚ στην εκπαίδευση και την κατάρτιση έχει αυξηθεί και, ως αποτέλεσμα, έχουν αναπτυχθεί εργαλεία που έχουν ως σκοπό να ενσωματώσουν διαδεδομένες εκπαιδευτικές τεχνολογίες (όπως είναι τα Συστήματα Διαχείρισης Ηλεκτρονικών Τάξεων) στην υπάρχουσα υποδομή των 3D Εικονικών Κόσμων. Ένα τέτοιο χαρακτηριστικό εργαλείο είναι το **SLOODLE** (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment), το οποίο επιτρέπει την ενσωμάτωση του **Moodle** στον 3D ΕΚ **Second Life**.

Με την διάθεση τέτοιων εργαλείων, τίθεται το θέμα της **αξιοποίησης των 3D Εικονικών Κόσμων στην εκπαιδευτική πρακτική** και η **κατάλληλη προετοιμασία των εκπαιδευτικών** και των εκπαιδευτών, όχι μόνον ως προς τις απαραίτητες τεχνικές γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται, αλλά κυρίως ως προς τον σχεδιασμό κατάλληλων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που αξιοποιούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των 3D ΕΚ. Προς αυτή την κατεύθυνση, αναγνωρίζεται:

- i) η ανάγκη για τον καθορισμό κατάλληλου **προφίλ ικανοτήτων** (competences) που θα πρέπει να έχουν οι εκπαιδευτικοί ώστε να θεωρούνται ικανοί να αξιοποιήσουν παιδαγωγικά τους 3D ΕΚ, και
- ii) το ενδιαφέρον για την ανάπτυξη ενοτήτων σε προγράμματα **Συνεχιζόμενης Επαγγελματικής Κατάρτισης** εκπαιδευτικών, τα οποία θα υποστηρίζουν την απόκτηση αυτών των ικανοτήτων.

Σ' αυτό το πλαίσιο, το σεμινάριο στοχεύει στην:

- α) εξοικείωση με τους πλέον διαδεδομένους **Εικονικούς Κόσμους (ΕΚ)** και τις δυνατότητες **παιδαγωγικής αξιοποίησης** στην Εκπαίδευση και Κατάρτιση (1<sup>η</sup> ώρα)
- β) παρουσίαση του συστήματος **SLOODLE** (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment) που επιτρέπει την ενσωμάτωση του **Moodle** στον 3D ΕΚ **Second Life** (2<sup>η</sup> ώρα)
- γ) επίδειξη μιας **3D Εικονικής Προσομοίωσης Τάξης** που αξιοποιεί το SLOODLE (3<sup>η</sup> ώρα)



**Εικόνα 1:** Η εξωτερική όψη της 3D Εικονικής Προσομοίωσης Τάξης



**Εικόνα 2:** Το εσωτερικό της 3D Εικονικής Προσομοίωσης Τάξης



**Εικόνα 3:** Η Αίθουσα Διαλέξεων



**Εικόνα 4:** Το Εργαστήριο

### Επιλεγμένες Πρόσφατες (2011) Σχετικές Εργασίες

D. Sampson and P. Kallonis, "Exploiting Virtual Worlds for Teachers' Professional Development", in P. Isaias, D. Ifenthaler, Kinshuk, D. Sampson and J. M. Spector, (Eds.), *Towards Learning and Instruction in Web 3.0. Advances in Cognitive and Educational Psychology*, Springer, to be published 2011

D. Sampson and P. Kallonis, "3D Virtual Classroom Simulations for supporting School Teachers' Continuing Professional Development", in J. Jia (Ed.), *Educational Stages and Interactive Learning: From Kindergarten to Workplace Training*, IGI Publishers, to be published 2011

### Σύντομο Βιογραφικό Σημείωμα Ομιλητή

Ο **Δημήτριος Γ. Σάμψων** γεννήθηκε στην Αθήνα το 1965. Είναι Διπλωματούχος Ηλεκτρολόγος Μηχανικός του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης (1989) και Δρ Ηλεκτρολόγος Μηχανικός του Department of Electronic Systems Engineering, University of Essex, UK (1995). Σήμερα είναι **Αναπληρωτής Καθηγητής** στο Τμήμα **Ψηφιακών Συστημάτων** του Πανεπιστημίου Πειραιώς, στο οποίο υπηρετεί ως Μέλος ΔΕΠ/Διδάσκων από τον Οκτώβριο του 2001. Διδάσκει στο Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών (τα μαθήματα: Ψηφιακά Συστήματα στην Εκπαίδευση, Συστήματα Ηλεκτρονικής Μάθησης, Διαχείριση Γνώσης και Ικανοτήτων, Εφαρμογές Ψηφιακών Μέσων στην Εκπαίδευση) και στην κατεύθυνση **Ηλεκτρονική Μάθηση** του Προγράμματος

Μεταπτυχιακών Σπουδών «Διδακτική της Τεχνολογίας και Ψηφιακά Συστήματα» (τα μαθήματα: Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός Προγραμμάτων Ηλεκτρονικής Μάθησης, Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης). Έχει 20ετή επαγγελματική εμπειρία στον σχεδιασμό, στην υλοποίηση και στη διοίκηση Ευρωπαϊκών και Εθνικών έργων Έρευνας και Ανάπτυξης. Από το 1990 έχει συμμετάσχει σε **60 έργα έρευνας και ανάπτυξης**, ως Διευθυντής Έργου σε 12 έργα, ως Επιστημονικός Υπεύθυνος Φορέα σε 37 έργα και ως Ερευνητής/Εμπειρογνώμων σε 11 έργα. Από το 1999 ίδρυσε και διευθύνει την Ερευνητική Ομάδα **Ψηφιακών Συστημάτων και Προηγμένων Υπηρεσιών στην Εκπαίδευση και τη Μάθηση (ΕΠΥΚ)**. Είναι Senior Member of the Institute of Electrical and Electronic Engineering (IEEE), Πρόεδρος του IEEE Technical Committee Learning Technology (IEEE Computer Society TCLT) και Γραμματέας του Διοικητικού Συμβουλίου της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ). Η ερευνητική του δραστηριότητα επικεντρώνεται στην θεματική περιοχή της **τεχνολογικά υποστηριζόμενης μάθησης και εκπαίδευσης** και είναι συν-συγγραφέας σε περισσότερες από **245 δημοσιεύσεις** σε διεθνή επιστημονικά βιβλία, περιοδικά και συνέδρια με τουλάχιστον **827 γνωστές ετεροαναφορές** στο έργο του (**h-index 16**). Είναι Συνιδρυτής και Διευθυντής Έκδοσης (Co-Editor-in-Chief) του Διεθνούς Επιστημονικού Περιοδικού **Educational Technology and Society Journal** [Impact Factor: 1.067/2009 - Thomson Scientific 2009 Journal Citations Report], Associate Editor του περιοδικού IEEE Transactions on Learning Technologies και Μέλος της Συντακτικής Επιτροπής 17 Διεθνών και Εθνικών Επιστημονικών Περιοδικών στο επιστημονικό πεδίο της Τεχνολογικά Υποστηριζόμενης Μάθησης. Έχει διατελέσει Πρόεδρος 12 Διεθνών Επιστημονικών Συνεδρίων, Πρόεδρος 13 Επιστημονικών Επιτροπών Προγράμματος Διεθνών Συνεδρίων και Μέλος 232 Επιστημονικών Επιτροπών Προγράμματος Διεθνών Συνεδρίων του πεδίου αυτού. Τα τελευταία πέντε χρόνια υπήρξε προσκεκλημένος Ομιλητής 18 Διεθνών Επιστημονικών Συνεδρίων και 14 Εθνικών Συνεδρίων/Ημερίδων. Έχει βραβευτεί **5 φορές** με **Best Paper Award** σε Διεθνή Επιστημονικά Συνέδρια για την έρευνα του στο πεδίο της τεχνολογικά υποστηριζόμενης μάθησης.