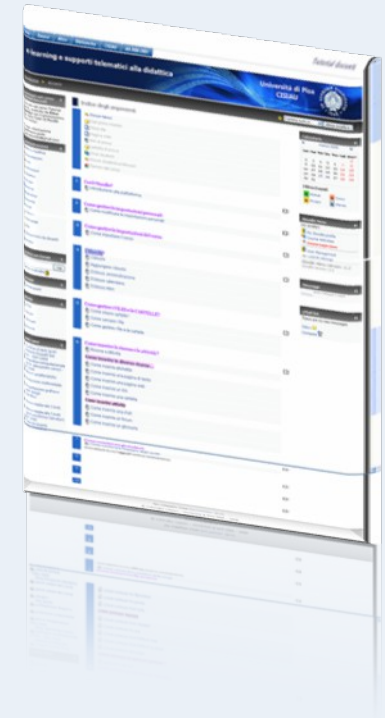




UNIVERSITÀ DI PISA



E-learning e Virtual learning  
a confronto  
con esempi su Moodle e Sloodle



*Corso di Laurea in Informatica Umanistica  
Tesi di Elisa Palumbo*



# I punti della mia tesi:

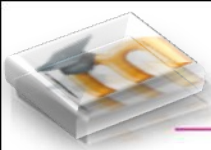
- Introduzione all'e-learning
- Descrizione del LMS Moodle
- Descrizione del progetto Sloodle su Second Life
- Conclusioni



# Cos'è l'e-learning ?

**EUROPEAN ACT** stilato dalla Commissione Europea relativamente agli sviluppi dei nuovi sistemi utilizzati nella formazione

**definisce l'e-learning l'istruzione del domani**



Quindi si può definire:  
un **insieme** di  
**metodologie**  
**formative** con **canale** di  
informazione e formazione  
**internet.**





# L'evoluzione delle tecnologie

Anni '60      CBT Computer Based Training

Oggi      WBT, Web Based Training

quindi non è più il computer lo strumento base  
bensì il WEB



L'evoluzione di queste diverse forme di erogazione dei corsi con strumenti informatici ha portato alla nascita degli elementi base dell'e-learning di oggi i LMS.

Un learning management system (LMS) è una piattaforma applicativa che permette l'erogazione dei corsi in modalità e-learning.



# Due progetti a confronto:

TIROCINIO

TESI



Costruzione e  
monitoraggio  
corso su Moodle



Creazione  
dell'Isola Sloodle  
su Digital  
Humanities  
(Centro Arketipo)



# Due progetti a confronto:

TIROCINIO



Costruzione e  
monitoraggio  
corso su Moodle

TESI

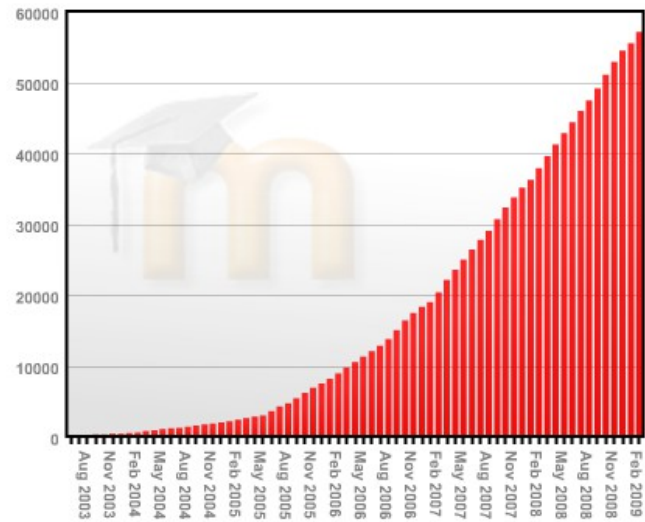


Creazione  
dell'Isola Sloodle  
su Digital  
Humanities  
(Centro Arketipo)



# Cos'è Moodle?

- Moodle è una piattaforma LMS cioè un pacchetto software per erogare e gestire corsi di formazione *on-line* e supporto alla didattica frontale.
- Moodle è in grande





# Filosofia di Moodle

- Si apprende con la collaborazione reciproca.
- Il costruttivismo Sociale

*Teoria di George Kelly*

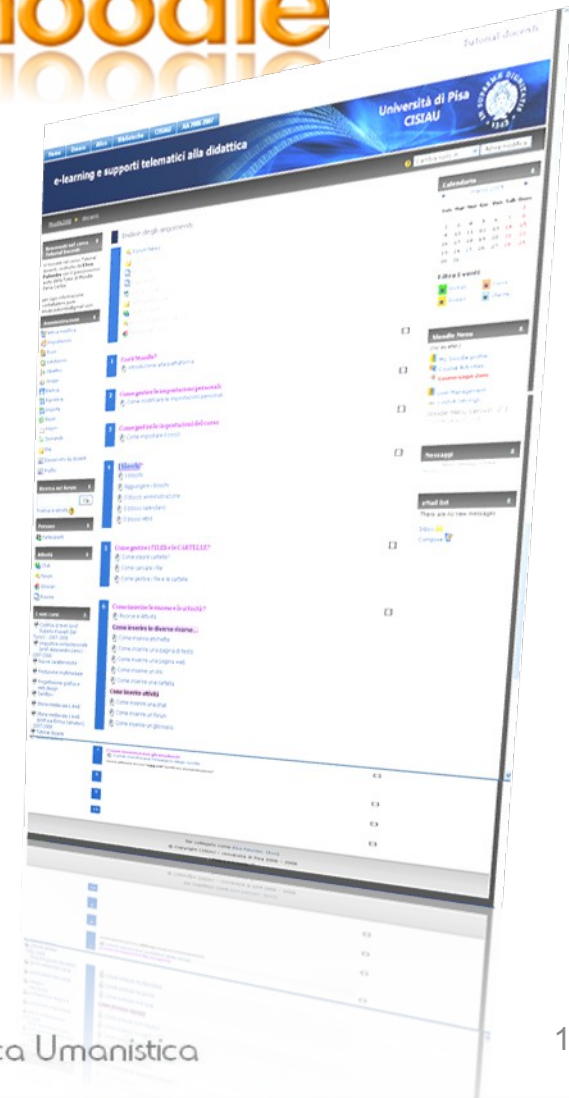
- L'intera struttura si basa sugli strumenti collaborativi come chat, forum e wiki





# Progetto di tirocinio

- Ho lavorato presso il CISIAU di Pisa con il compito di Docente Moodle.
- **OBIETTIVO:** diffondere l'utilizzo dell'e-learning nell'Università.





# ***Struttura del corso***

- Videotutorial realizzati con Camtasia
- 6 Moduli e 21 f Imati
- Moduli indipendenti





# Parere su Moodle:

Moodle offre uno svariato numero di strumenti facilmente reperibili in quanto divisi per risorse o attività

E' un ottimo strumento per l'e-learning

E' totalmente modificabile dall'utente amministratore



Progetto di tesi:

**SLOODLE**

SLOODLE è un progetto che mira a **integrare le caratteristiche di un LMS con la tecnologia 3D Multi-User Virtual Environments (MUVE).**

L'obiettivo di Sloodle è sostenere l'apprendimento nell'ambiente 3D Second Life utilizzando gli strumenti di Moodle.

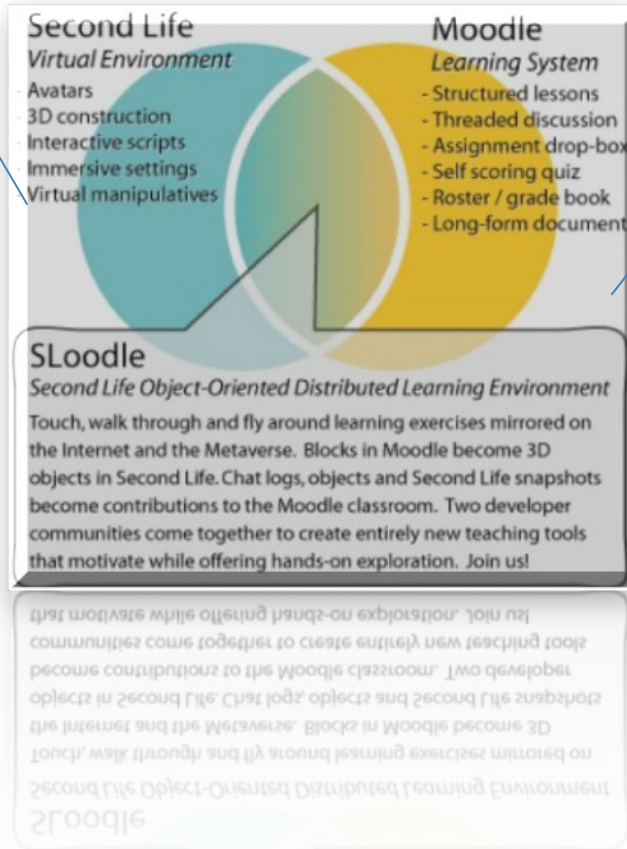
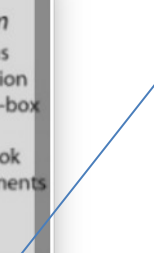


# Da Moodle a Sloodle

Immersività



Stabilità







- Studiando l'evoluzione dell'e-learning si sono accorti che c'era interesse verso il mondo 3D
- Hanno provato a creare un progetto che andasse in quella direzione: ed è nato Sloodle.







# Come usare Sloodle

## *Fasi installazione:*

- Installare Sloodle su Moodle tramite il form apposito



Elisa Palumbo (Moodle user profile)

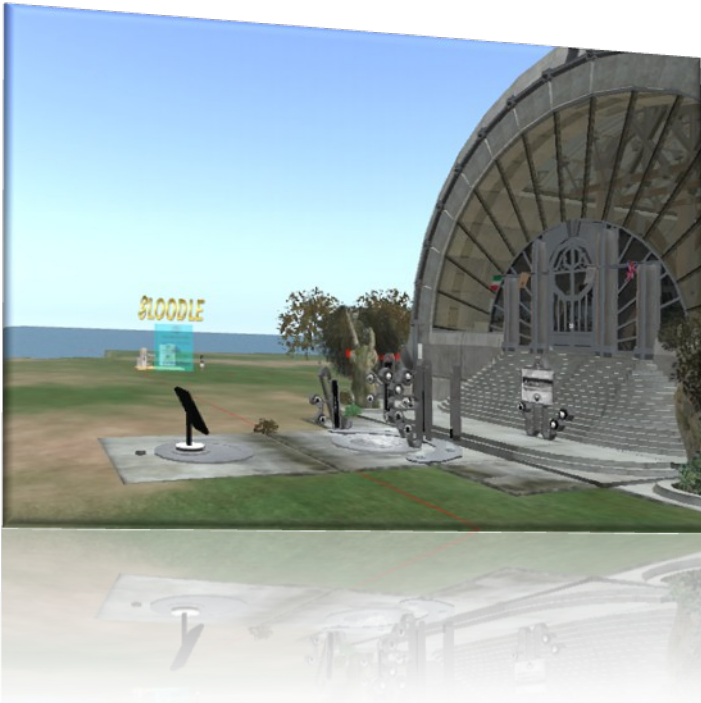
ID	Moodle User #	Avatar name	Avatar UUID	Last Sloodle Activity	
894	5183	Ylys Xue	e6434bd4-73a3-4ab2-8105-8d39a8e8d305	18 minutes ago	Delete

## Collegare Utente-Avatar

- Configurare lo Sloodle Set su Second Life



# Sloodle su Digital Humanites



Ho creato sulla land Digital Humanities il punto Sloodle che dal prossimo anno potrà essere utilizzato gli studenti

## Fasi del progetto su Digital Humanities

- 1 Personalizzazione grafica dei vari elementi.

Ho creato delle immagini con Photoshop e dopo averle caricate in SL ho potuto inserirle come texture dei vari elementi.



- 2 Posizionamento sulla land

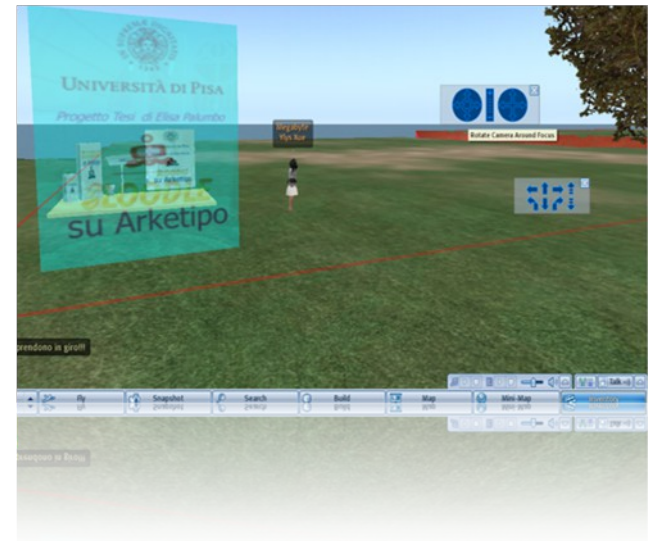
Dopo aver ottenuto i permessi per poter costruire oggetti ho posizionato i vari elementi in modo che gli studenti vi possano accedere.





- 3 *Configurazione con Moodle*

Per poter utilizzare i materiali presenti su Moodle è necessario che gli strumenti di Sloodle siano configurati con il corso in questione.





- Test del progetto Sloodle  
Dopo aver installato e configurato tutto ho analizzato lo strumento Sloodle ed è emerso che almeno per ora non è possibile pensare di progettare un corso solo con sloodle





# Confronto e conclusioni

	<b>MOODLE</b>	<b>SLOODLE</b>
Offerta	un'offerta formativa completa	Pochi strumenti e non tutti funzionano
Usabilità	Moodle rispetta tutti gli standard richiesti dal W3C	Sloodle soffre dei problemi di usabilità di Second-Life i problemi di orientamento sia a livello di spazio che di funzioni.
Strumenti per utilizzarlo	Connessione ad internet	Connessione ad internet veloce, buona scheda grafica sul pc