

**Анелия Александрова, Ваня Казакова, Марияна Вълева,  
Станислава Димитрова, Росен Деспов  
ПГСАГ „Кольо Фичето“ гр.Бургас**

### **УРОК: Учене във виртуалния свят**

Този урок е повече практически отколкото теоретичен. Целта му е да запознае учениците главно с възможностите на един виртуален свят. Предвиден е за два учебни часа. Времето е достатъчно да се демонстрират някои от възможностите на платформата Second Life и да се посетят няколко интересни места. За разкриването на всички възможности, например построяване на собствени обекти е необходимо много повече време. Урокът дава възможност за учене чрез дейности, а не чрез слушане и гледане.

#### **Основен въпрос:**

Как да използваме виртуалните светове за обучение и забавление?

#### **Обзор на урока:**

В съвременния свят голяма част от хората в нашето общество прекарват много време в интернет. Учениците намират там информация свързана с обучението им в училище, игри и забавления за свободното време, а също така и много полезна информация за пътувания и всякакви занимания извън училище.

Целта на урока е да запознае и да представи на учениците интерактивни начини на обучение и забавление, като по този начин се повишава мотивацията им. Да разкрие пред тях възможностите на виртуалните светове.

Вдъхновявайки ги и развивайки въображението им виртуалните светове могат да им предоставят нови места и реалности. Да се запознаят с възможността от пасивни потребители в мрежата да се превърнат в творци. Да създават един нов свят, в който освен да се срещат с хора с подобни интереси, те ще могат да посещават концерти и изложби, да посетят виртуални копия на известни университети, музеи и други интересни места,

да представят на другите участници своите умения и заложби, дори да развиват свой собствен бизнес.

### **Цели на урока:**

Да запознае учениците с платформата Second Life.

Да развие у учениците уважение към личното пространство;

Да даде възможност на учениците да избегнат чрез общуването в Second Life евентуалната маргинализация в обществото;

Да се развият автономните умения за учене;

Да се усвои уменията да погледнеш на света от перспективата на другия;

Да се развият комуникативните и лингвистичните умения, необходими за сътрудничество между хората.

### **Задачи на урока:**

- учениците да могат да се регистрират в Second Life
- да могат да посещават различни места в Second Life
- да се ориентират по картата
- да могат да използват основните начини на комуникация
- да разпознават основните опасности в Second Life

### **Речник**

Аватар

Линден

Телепортация

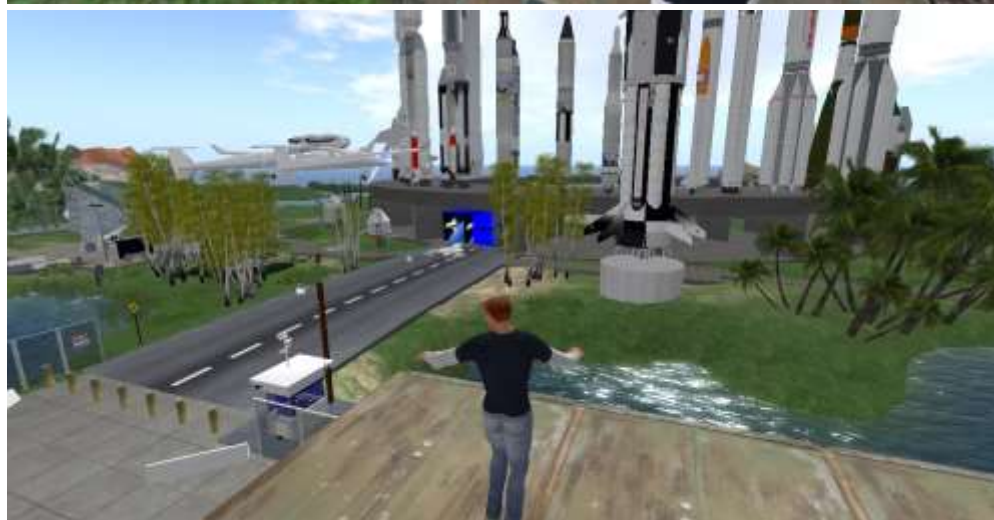
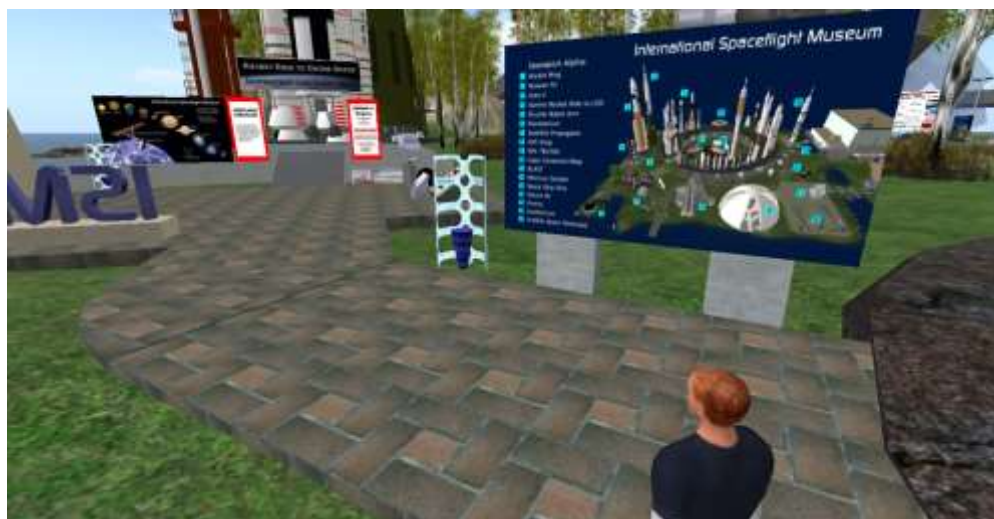
### **Начало на урока:**

- представяне на платформата Second Life - около 5 минути
- запознаване с основните методи за придвижване в платформата
- запознаване с основните възможности на платформата

## Посещение на обекти в платформата.

### 1. Посещение на музей - **Internacional Spaceflight Museum** – 14 минути

Учениците ще могат да разгледат някои от експонатите в музея, да посетят виртуална симулация на ракета.





## **2.Посещение на забележителност - Le Mont-Saint-Michel – 14 минути**

Тук учениците ще видят различни изложби, места за развлечения и почивка.

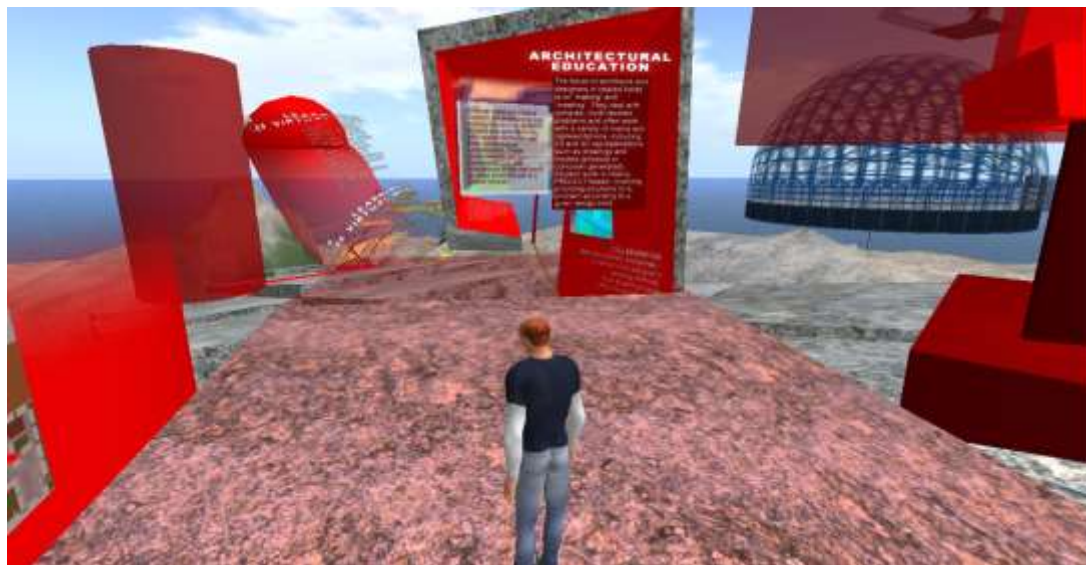






### **3. Посещение на образователна институция .**

**3.1.**ARCHI21 е текущ проект, финансиран от ЕС, съчетаващ обучение и преподаване, чрез сливане на езици, архитектура и дизайн. Динамичните пространства и места, проектирани и построени от студенти, преподаватели и архитекти, подпомагат експерименталното учене и професионалното развитие, чрез изграждане на знания между различни дисциплини, професии и държави. – 14 минути



### 3.2. Education Portal - Gateway to Thinking -14 минути

Научният кръг и Обсерваторията на Abyss си сътрудничат за осигуряването на този портал за образователни места в Second Life. Тук може да се изследва всичко - от естествената наука до изкуството, историята, литературата.





### 3.3. Virlantis –14 минути

Virtlantis е свободен ресурс за езиково обучение и практическа общност. От 2006 г. те предлагат безплатни дейности за неформално обучение за все по-голям брой езици: английски, френски, немски, испански и др.

**Заклучителна дейност:** Обобщаване на ползата от виртуалните светове – 5 минути.

