



# Virtual Worlds Best Practices in Education

## 虚拟世界最佳教育实践与方法研讨及展览会

“Imagination Around the World”

“发挥全球想象力”

太平洋时间2010年3月12日周五12:01至3月14日周天12:01

### 建议案题目组介绍

以下内容为关于建议案题目组及将在VWBPE 2010 学术刊物上发表的论文或总结稿有关情况的介绍。欲了解提交论文或总结稿详情的，请见征集建议案启示一文。

#### A) 理论性及正式性研究报告：

**报告均为40分钟，包含15分钟讨论及答问时间。**

该题目组的重点是能为三位立体虚拟世界教学及学习最佳实践和方法提供证据的正式研究。建议案可以重点介绍混合式学习、远程教育、有指导性的学习、教师或其他与用虚拟世界技术来进行教学和学习有关的题目。以下内容为部分教学和学习模式的描述：

**混合式教学和学习：** 使用虚拟世界技术平台来加强和补充面授课程，展示虚拟环境是如何跟现实生活有联系的，介绍如何用其他媒体加强学习者在虚拟环境里学习时的感受，均为该题目组的重点。

**远程教育：** 该题目组的重点是通过虚拟世界技术平台提供的在线课程。该题目组的题目范围包括来自于现实生活和虚拟世界教育环境的课程。

**有指导性的教学和学习方法：** 该题目组的重点是专为特定学习者采用的，考虑到民族和文化因素的课程和教学方法。题目亦可包括差异教学以及多样和特定的学习人群。

长文报告

长文报告应介绍与用以教学和学习的虚拟世界技术平台有关系的 研究成果。在自己实践中包括一部分研究的发表者可以利用这个机会向参会者介绍所吸取的教训和未来的打算。

## **B) 以实践为基础的非正式报告（以特定课程为主）**

**报告均为40分钟，加上15分钟讨论及答问时间。**

该题目组的重点是发表关于用以进行教学和学习虚拟世界技术平台的信息，不要求做正式研究。该项目组将提供关于最佳实践和方法的轶事证据。建议案可以重点介绍混合式学习、远程教育、有指导性的学习、教师或其他与用虚拟世界技术来进行教学和学习有关的题目。以下内容为部分教学和学习模式的描述：

**混合式教学和学习：**使用虚拟世界技术平台来加强和补充面授课程，展示虚拟环境是如何跟现实生活有联系的，介绍如何用其他媒体加强学习者在虚拟环境里学习时的感受，均为该题目组的重点。

**远程教育：**该题目组的重点是通过虚拟世界技术平台提供的在线课程。该题目组的题目范围包括来自于现实生活和虚拟世界教育环境的课程。

**有指导性的教学和学习方法：**该题目组的重点是专为特定学习者采用的，考虑到民族和文化因素的课程和教学方法。题目亦可包括差异教学以及多样和特定的人群。

### **短文报告**

短文报告应介绍正在进行中的工作，更加集中综合性的应用软件以及与虚拟世界最佳实践和方法有关的社会问题。该题目组为发表者将提供机会向参会者介绍未来的打算，并为与有教育用途的虚拟世界技术的设计、开发和执行有关系的新项目做宣传。

## **C) 以实践为基础的项目及特定活动的报告**

**报告均为40分钟，加上15分钟讨论及答问时间。**

该题目组的报告将回顾哪些实践及方法成功了，哪些没成功。(该小组的报告并非以课程为主，而是以具体活动和项目为基础的。)

### **短文报告**

短文报告应介绍正在进行中的工作，更加集中综合性的应用软件以及与虚拟世界最佳实践和方法有关的社会问题。该小组为发表者将提供机会向参会者介绍项目或具体活动的有关情况。

## **D) 虚拟世界的探索**

**探索活动将限制在2小时以内。**

第二人生是众多虚拟世界技术平台中的其中一种。该小组的建议案应介绍所要参观的虚拟世界的有关情况，提供关于活动内容的说明，以及提出对于参与活动的具体要求。

## 短文报告

该小组的报告将介绍关于要参观的用以教育目的的虚拟世界的有关情况及统计数据。该小组为发表者将提供机会向参会者介绍不同虚拟世界的用途。

## D) 以项目为基础的探索

**探索活动将限制在2小时以内。**

该小组的重点是旨在增加学习者相互间的互动及参与程度的特定活动、游戏和模拟环境的开发和实施。参与者将会有机会参观及参与一些以项目为基础的活动。

演示建议案必须包括以下内容：

- 做演示的目的
- 活动的详细介绍
- 活动目标的明确描述
- 演示对象
- 演示地点，以便开会前让人好找。

## 短文报告

短文报告应介绍正在进行中的工作，更加集中综合性的应用软件以及与虚拟世界最佳实践和方法有关的社会问题。该小组为发表者将提供机会向参会者介绍项目或具体活动的有关情况。

## F) 专题小组报告及讨论

**报告均为40分钟，加上40分钟讨论及答问时间。**

由2-4个人组成的专家组(包括组长) 将介绍自己关于某一题目或问题的看法，并与参会者对所提出的看法进行讨论。专家组报告应为参会者提供机会从不同的角度听取关于有关题目顺理成章的论点。发表者或专家组的组员讲述自己的论点，时间不得超过40分钟，剩下40分钟要用于引导参会者对所介绍的看法和问题进行讨论和问答。

## 总结报告

专家组做报告时所讨论的内容将整理成总结报告并在Journal of Virtual Studies学术刊物上刊登。总结报告中可以概括由不同角度提出的看法，参与讨论者提出的关键问题，以及一些最终评论。

## G) 圆桌会小组题目

**圆桌会题目时间为80分钟。**

提出圆桌会题目者将负责主持有关圆桌会并把讨论的内容、结果和建议写成书面总结报告。

### 总结报告

圆桌会的有关人员应该整理出关于讨论内容的总结报告。总结报告将在研讨及展览会结束时提供给参会者，并在Journal of Virtual Studies刊登。圆桌会的总结报告和结果须2010年4月11日前提交。

## H) 辅导课

**辅导课及有关活动的时间要限制在2小时以内。**

辅导课旨在加强参与者的有关技巧和知识。辅导课应介绍新领域的学习框架或提供高级技术训练。

关于辅导课的建议案应包括辅导课的目标，对象，参与者所该具备的经验和符合的要求，以及为了进行辅导课而需要的虚拟空间的要求。

## I) 工具和产品

**演示及有关活动的时间要限制在2小时以内。**

演示有助于教育者创造教学、学习与研究环境，有助于加强学习，以及有助于虚拟世界使用者更方便地使用虚拟世界的新的，有创新性的工具和产品。该题目组的重点是帮助新老手更加了解供选的工具和产品。