



Desenvolvimento de Objeto de Aprendizagem Baseado em Especificações de Normatização SCORM para o Caso de Suporte à Aprendizagem de Funções

Carlos Eduardo Milanezi Vieira
Evânio Ramos Nicoleit

Estrutura da Apresentação

- Introdução
- Objetos de Aprendizagem
- Padrão SCORM
- Java para interatividade
- Objeto desenvolvido
- Conclusão

Problema

- Dificuldade para aprendizagem de ciências exatas
- Uso da tecnologia da informação para dar suporte à aprendizagem
- Auxílio ao ensino na disciplina de Cálculo Diferencial e Integral I na UNESC

Objetos de Aprendizagem

- Conceito

- Características
 - Acessibilidade
 - Interoperabilidade
 - Reusabilidade

Padrões de Desenvolvimento

- IMS
- AICC
- ADL – SCORM

Aspectos Pedagógicos

- A construção do conhecimento
- Objeto de aprendizagem como facilitador

Padrão SCORM

- Integração de vários padrões em um único
- As 3 normas do SCORM
 - Modelo de conteúdo
 - Ambiente de execução
 - Sequenciamento e navegação

Padrão SCORM

- Modelo de conteúdo
- Manifesto
- Metadados

Java para Interatividade

- Applet Java
- JFreeChart
- Java Expression Parser

Objeto Desenvolvido

- Conteúdo pedagógico

- Layout Web



Recursos Multimídia

- Imagens do professor Celso
- Animação Flash
- Interatividade



Conclusão

- A importância da expansão da TI na educação
- O papel do padrão SCORM nesta expansão
- A integração entre educação e informática
- Cuidado no desenvolvimento dos OAs
- O futuro dos objetos de aprendizagem

Introdução

Objetos de Aprendizagem

SCORM

Java

Objeto Desenvolvido

Conclusão

OBRIGADO
