

ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΤΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ**

ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗΣ	
ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ:	83 ^η
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:	09/04/2020
ΩΡΑ:	17.00 – 18.30
ΧΩΡΟΣ:	<p>Διαδικτυακά μέσω Microsoft Teams</p> <p>Μπορείτε να συνδεθείτε με τη Συνάντηση του Σεμιναρίου κάνοντας κλικ (μερικά λεπτά πριν την έναρξη της Συνάντησης) στον πιο κάτω σύνδεσμο:</p> <p style="text-align: center;">ΣΥΝΔΕΣΗ</p>
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗΣ	
17:00 – 18:30	<p>Στη συνάντηση θα παρουσιαστούν διαδικτυακά εργαλεία και λογισμικά, τα οποία μπορούν να βοηθήσουν τους καθηγητές και τις καθηγήτριες Φυσικής να σχεδιάσουν διαδραστικά μαθήματα για την εξ αποστάσεως διδασκαλία.</p> <p><u>Σύνδεση – Εισαγωγή (10')</u></p> <p><u>Εισήγηση 1 (20')</u></p> <p><i>Χρήσιμα διαδικτυακά εργαλεία για δημιουργία τηλεμαθημάτων.</i></p> <p><u>Περιεχόμενο εισήγησης:</u></p> <p>Στην εισήγηση παρουσιάζονται τρία διαδικτυακά εργαλεία, τα οποία μπορούν βοηθήσουν στον σχεδιασμό διαδραστικών τηλεμαθημάτων:</p> <p><u>Animaker</u></p> <p>Η εφαρμογή Animaker είναι ένα εργαλείο δημιουργίας βίντεο στα οποία μπορούμε να εισάγουμε κινούμενα σχέδια, μουσική, ηχητικές πληροφορίες κλπ. Μπορούμε να εξάγουμε το αποτέλεσμα ως αρχείο βίντεο ή να το ενσωματώσουμε σε ιστοσελίδα.</p> <p><u>Nearpod</u></p> <p>Το Nearpod είναι μια πλατφόρμα δημιουργίας και παράδοσης διαδραστικών μαθημάτων. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την πλατφόρμα αυτή για να δημιουργήσουμε διαδραστικές, πολυμεσικές παρουσιάσεις, στις οποίες περιλαμβάνονται διάφορες δραστηριότητες όπως αντιστοίχιση, συμπλήρωση κειμένου ένταξη προσομοιώσεων κ.α Αφού ετοιμάσουμε ένα μάθημα μπορούμε να το προωθήσουμε εύκολα στις συσκευές των μαθητών.</p> <p><u>Edpuzzle</u></p> <p>Η εφαρμογή Edpuzzle είναι μια διαδικτυακή υπηρεσία που μας επιτρέπει να μετατρέπουμε βίντεο που υπάρχουν στο διαδίκτυο σε βιντεομαθήματα, προσθέτοντας σε αυτά ερωτήσεις ανοικτού τύπου ή πολλαπλής επιλογής, ηχητικά σχόλια κλπ.</p> <p><u>Εισηγητές:</u></p> <p>Κωνσταντίνα Κουντούρη (Λύκειο Εθνομάρτυρα Κυπριανού Στροβόλου) Θεόδωρος Ασλανίδης (Λύκειο Ακροπόλεως)</p>

Εισήγηση 2 (20')

Δημιουργία και χρήση προσομοιώσεων Φυσικής με τα λογισμικά Crocodile Physics και Yenka Physics.

Περιεχόμενο εισήγησης:

Στην εισήγηση παρουσιάζονται τα λογισμικά μοντελοποίησης Crocodile Physics και Yenka Physics. Αρχικά, θα εξηγηθεί ο τρόπος απόκτησης των λογισμικών και στη συνέχεια θα παρουσιαστεί συνοπτικά η διαδικασία δημιουργίας προσομοιώσεων. Τέλος, θα συζητηθεί ο τρόπος αξιοποίησης των προσομοιώσεων σε μάθημα Φυσικής που γίνεται εξ αποστάσεως.

Εισηγητής:

Αντρέας Αντωνίου (Αναλυτικά Προγράμματα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου)

Εισήγηση 3 (20')

Δημιουργία και χρήση προσομοιώσεων Φυσικής με το λογισμικό Interactive Physics

Περιεχόμενο εισήγησης:

Στην εισήγηση παρουσιάζεται το λογισμικό μοντελοποίησης Interactive Physics. Αρχικά, θα εξηγηθεί ο τρόπος απόκτησης του λογισμικού και στη συνέχεια θα παρουσιαστεί συνοπτικά η διαδικασία δημιουργίας προσομοιώσεων. Τέλος, θα συζητηθεί ο τρόπος αξιοποίησης των προσομοιώσεων σε μάθημα Φυσικής που γίνεται εξ αποστάσεως.

Εισηγητής:

Γιάννης Καρμιώτης (Λύκειο Ιδαλίου, Πρόγραμμα Προϋπηρεσιακής Κατάρτισης ΠΚ)

Εισήγηση 4 (20')

Η αξιοποίηση του λογισμικού ανάλυσης βίντεο Tracker στα μαθήματα εξ αποστάσεως

Περιεχόμενο εισήγησης:

Στην εισήγηση παρουσιάζεται σε συντομία το λογισμικό ανάλυσης βίντεο Tracker και οι τρόποι αξιοποίησής του στα μαθήματα εξ αποστάσεως για το Γυμνάσιο και για το Λύκειο και ΤΕΣΕΚ.

Εισηγητές:

Μανώλης Κυριακάκης (Γυμνάσιο Έγκωμης)

Γιώργος Τσαλακός (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου/ ΥΠΠΑΝ)