

Ε² ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΕ

Σύνθεση ενημερωτικού φυλλαδίου με υπολογιστή



Εγχειρίδιο Επιμορφούμενου

ΤΟΜΕΑΣ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Το παρόν εκπονήθηκε στο πλαίσιο
του Υποέργου 6 «Εκπαίδευση επιμορφωτών και βοηθών επιμορφωτών»
της Πράξης «Επαγγελματικό λογισμικό στην ΤΕΕ: επιμόρφωση και εφαρμογή»
(Γ' ΚΠΣ, ΕΠΕΑΕΚ, Μέτρο 2.3, Ενέργεια 2.3.2)

που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση / Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Φορέας Υλοποίησης και Τελικός Δικαιούχος



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ

Φορέας Λειτουργίας



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Διεύθυνση Σπουδών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης-Τμήμα Β'

Επιστημονικός Τεχνικός Σύμβουλος



Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης



ΕΡΓΟ: «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΤΠΕ) ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (ΤΕΕ), ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΤΕΕ, ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΤΕΕ, ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΥΠΕΥΘΥΝΩΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΩΝ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΩΝ»

Ή ΓΙΑ ΣΥΝΤΟΜΙΑ «Ε2 ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΕ»

Υπεύθυνοι Έργου

Επιστημονικός Υπεύθυνος του έργου:

Κωνσταντίνος Μακρόπουλος, Καθηγητής του Πανεπιστημίου Αθηνών, Πρόεδρος της Διοικούσας Επιτροπής της Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος του έργου:

Θεόδωρος Καρτσιώτης, Δρ. Πληροφορικός, Συντονιστής παραγωγής εκπαιδευτικού και επιμορφωτικού υλικού και Συντονιστής επιμόρφωσης

Υπεύθυνος Διαχείρισης και Εκπαιδευτικού Υλικού:

Ιωάννης Κ. Ψυχογιός, Υπεύθυνος Γραφείου Υποστήριξης Ευρωπαϊκών και Ερευνητικών Προγραμμάτων της Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.

Υπεύθυνος Έργου για το Πανεπιστήμιο Πειραιά:

Συμεών Ρετάλης, Επίκουρος Καθηγητής Πανεπιστημίου Πειραιά

Σεμινάριο Τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών

Συγγραφική ομάδα

Συμεών Ρετάλης
Κώστας Μάμμος
Χριστίνα Τσιρίγκα

**Σεμινάριο για τον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών της
ΤΕΕ**

**Θέμα: Σύνθεση ενημερωτικού φυλλαδίου με
υπολογιστή**

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΟΥ

Περιεχόμενα

ΓΕΝΙΚΑ.....	6
2. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑΣ QUARKXPRESS	6
3. ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΟΜΟΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ	7
4. ΎΝΤΑΞΗ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ ΣΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ	7
5. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	7
6. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	8
7. ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ.....	9
8. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ.....	9
9. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΡΟΛΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ	10
Ρόλος Επιμορφωτή	10
Ρόλος επιμορφούμενου	10
Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων.....	10
Ρόλοι μελών ομάδας.....	11
Υπεύθυνος Υλικού	11
Σχεδιαστής.....	11
Υπεύθυνος χρώματος-εφέ.....	11
Μέλος ομάδας.....	11
10. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....	12
Δραστηριότητα 1η: Το περιβάλλον του QuarkXPress-Βασικές εργασίες	12
Δραστηριότητα 2η: Επιλογή – αναζήτηση υλικού	21
Δραστηριότητα 3η: Πλαίσια κειμένου - Ροή και μορφοποίηση κειμένου - Σύνδεση πλαισίων	23
Δραστηριότητα 4η: Πλαίσια εικόνων - Εισαγωγή και επεξεργασία εικόνων - Εικόνα και κείμενο	35
Δραστηριότητα 5η: Εισαγωγή και επεξεργασία χρώματος.....	46
Δραστηριότητα 6η: Επεξεργασία πολλών αντικειμένων - Στοίχιση , Κατανομή , Διευθέτηση ,Ευθυγράμμιση.	55
Δραστηριότητα 7η: Σχεδίαση γραμμών-καμπύλων -Σχεδίαση καμπύλων κειμένου.....	62
Δραστηριότητα 8η: Εκτύπωση με το QuarkXPress.....	70
Δραστηριότητα 9η: Art History Interactive-Περιήγηση στο Πρόγραμμα	73

Γενικά

Το παρόν σεμινάριο στηρίζεται στην ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με σκοπό να αναδείξει τρόπους αξιοποίησης του Λογισμικού Σελιδοποίησης-Ηλεκτρονικής Τυπογραφίας QuarkXPress της εταιρείας Quark καθώς επίσης και του διαδικτύου, στα πλαίσια του μαθήματος Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων της Γ' Τάξης ΕΠΑΛ και συγκεκριμένα στην ενότητα Ηλεκτρονική Τυπογραφία. Σύμφωνα με το σενάριο οι επιμορφούμενοι θα χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες του λογισμικού QuarkXPress προκειμένου να αναπτύξουν ενημερωτικό έντυπο οικολογικού περιεχομένου. Δημιουργούνται ομάδες επιμορφούμενων οι οποίες αποτελούν τις ομάδες σχεδιασμού οικολογικής οργάνωσης με επικεφαλής τον Επιμορφωτή.

Στις πρώτες δραστηριότητες γίνεται η επαφή με το περιβάλλον του λογισμικού και παρουσιάζονται οι βασικές λειτουργίες του, οι κύριες παλέτες εργαλείων και βασικές ρυθμίσεις για ένα έργο που δημιουργείται. Επίσης οι ομάδες προβαίνουν στην επισκόπηση του υποστηρικτικού υλικού που τους διατίθεται για την παραγωγή του ενημερωτικού τους φυλλαδίου και στην αναζήτηση συμπληρωματικού υλικού από το διαδίκτυο.

Κατά τη συνέχεια, σε κάθε δραστηριότητα αρχικά ο Επιμορφωτής παρουσιάζει μια ενότητα συσχετισμένων εργασιών και των ανάλογων δυνατοτήτων του QuarkXPress με τα αντίστοιχα εργαλεία και μετά από ελεύθερη αλλά και στοχευμένη εξάσκηση έπεται η αξιολόγηση και η ανατροφοδότηση. Στην τελευταία φάση κάθε δραστηριότητας οι ομάδες προχωρούν σταδιακά στην υλοποίηση τμήματος του ενημερωτικού φυλλαδίου που έχουν αναλάβει να δημιουργήσουν ως κύριο έργο.

Οι δραστηριότητες δομούν το σενάριο ώστε να προσομοιώνει τη συνήθη πορεία του στησίματος ενός εντύπου αλλά παράλληλα λαμβάνει υπόψη και το βαθμό δυσκολίας της κάθε εργασίας.

Τα μέλη των ομάδων έχουν την ευθύνη της επιλογής υλικού και της λήψης όλων εκείνων των αποφάσεων που αφορούν στις ρυθμίσεις των παραμέτρων των κειμένων, εικόνων χρωμάτων, σχεδίων και της χωρικής διευθέτησής τους. Οι εργασίες που αφορούν τη δημιουργία του ενημερωτικού φυλλαδίου μπορούν να περαιωθούν και σε χρόνο πέρα από την πρόβλεψη που έχει γίνει για τις ώρες κάθε δραστηριότητας.

2. Το πρόγραμμα ηλεκτρονικής τυπογραφίας QuarkXPress

Το QuarkXPress είναι ένα από τα παλιότερα προγράμματα ηλεκτρονικής σελιδοποίησης. Παρέχει ένα ικανοποιητικό σύνολο εργαλείων δημιουργίας και διαχείρισης σχεδιαστικών αντικειμένων, ομοιογενή τρόπο αλληλεπίδρασης και συνεκτικό περιβάλλον εργασίας.

Ενδεικτικά, μερικές από τις δυνατότητες του προγράμματος είναι :

- Έλεγχος των κύριων χαρακτηριστικών των αντικειμένων από μία ενοποιημένη παλέτα εργαλείων μέτρησης «measurements palette»
- Άμεσος καθορισμό χρωματικών επιλογών από την παλέτα μετρήσεων «measurements palette»
- Εκτεταμένη χρήση συνδυασμών πλήκτρων για την εκτέλεση εντολών
- Πληθώρα δυνατοτήτων στοίχισης, διάταξης, ομοιόμορφης κατανομής αντικειμένων
- Πλήρη σειρά φίλτρων εικόνας
- Εναλλαγή γλώσσας κειμένου
- Διαμοιραζόμενα μεταξύ των χρηστών στυλ γραφής
- Σύνδεση πλαισίων κειμένου και πινάκων για συνεχή ροή κειμένου
- Εφαρμογή επιπέδου διαφάνειας ξεχωριστά για όλα τα σχεδιαστικά αντικείμενα
- Εφαρμογή παραμετροποιήσιμης σκίασης για όλα τα σχεδιαστικά αντικείμενα
- Ομαλή στροφή και παραμόρφωση αντικειμένων

- Δυνατότητα διαχείρισης αρχείων Shockwave® Flash™ (SWF) files για σύνθεση ιστοσελίδων

Από τα παραπάνω γίνεται φανερό πως η εκμάθηση του εν λόγω λογισμικού κρίνεται χρήσιμη στα πλαίσια του μαθήματος Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων και για την ενότητα της Ηλεκτρονικής Τυπογραφίας. Οι δυνατότητες βέβαια που ενσωματώνει το πρόγραμμα αυξάνουν σχετικά το βαθμό δυσκολίας εκμάθησής του και έτσι είναι αναγκαία η προσεκτικά σχεδιασμένη μαθησιακή πορεία εκ μέρους του διδάσκοντα.

3. Συγκριτικά στοιχεία παρόμοιων λογισμικών

Εκτός απ 'το QuarkXPress υπάρχουν και άλλα λογισμικά σελιδοποίησης όπως:

- Τα Page Maker, InDesign και FrameMaker της Adobe
- Το πρόγραμμα Microsoft Publisher της Microsoft
- Το πρόγραμμα Page Plus της Serif

Τα προγράμματα αυτά έχουν κατά γενική ομολογία διαφορετικές δυνατότητες οι οποίες είναι ανάλογες του βαθμού δυσκολίας εκμάθησης. Τα πιο διαδεδομένα είναι τα InDesign και το QuarkXPress, τα οποία αναφέρονται κυρίως σε επαγγελματίες του χώρου και δεν αποτελούν τη βέλτιστη λύση για αρχάριους. Το InDesign εμφανίζει λιγότερο απότομη καμπύλη εκμάθησης αλλά πάλι δεν προτείνεται σαν εισαγωγικό λογισμικό. Το QuarkXPress εμφανίζει αμεσότερη ανταπόκριση σε σχέση με το InDesign έχει όμως μικρότερη γκάμα από εργαλεία σχεδιασμού. Η χρήση των εργαλείων σχεδιασμού όμως του InDesign απαιτούν περισσότερη εξοικείωση με το interface που ενσωματώνει γενικά η Adobe και πολλές φορές εμπλέκει και άλλες εφαρμογές προκειμένου για την πλήρη επεξεργασία του αντικειμένου σχεδίασης. Αξιοσημείωτη είναι η δυνατότητα του Quark για δημιουργία PDF, XML, HTML αρχείων.

Πηγή : <http://products.howstuffworks.com/quark-xpress-7-review.htm>
<http://quarkvsindesign.com/articles/a1/news/2007/the-it-enquirer-quarkxpress-7-bests-indesigncs3/>

4. Ένταξη σεμιναρίου στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ώρες:	36

5. Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου

Οι επιμορφούμενοι παρακολουθούν την διαδοχική παρουσίαση απ'τον Επιμορφωτή εννοιών άμεσα συσχετισμένων εργασιών και τη χρήση των αντίστοιχων εργαλείων του λογισμικού. Στη συνέχεια υπάρχει ελεύθερη εξάσκηση που περαιώνεται ατομικά, πάνω σε έτοιμα παραδείγματα. Ακολουθεί η εφαρμογή σε ασκήσεις που είναι ίδιες για όλους, ενώ υπάρχει αξιολόγηση και ανατροφοδότηση ώστε να ετοιμαστούν για την επόμενη φάση όπου οι επιμορφούμενοι συνεργάζονται δουλεύοντας σε ομάδες τριών ατόμων και δημιουργούν σταδιακά ενημερωτικό φυλλάδιο με θέμα την ανακύκλωση. Στα πλαίσια της δημιουργικής αυτής φάσης το κάθε μέλος της ομάδας λαμβάνει

κυκλικά ρόλο με αυξημένες αρμοδιότητες για την υλοποίηση ενημερωτικού του φυλλαδίου.

Στις ομάδες παρέχεται μία σειρά από παραδείγματα για πειραματισμό και μια σειρά εικόνων και κειμένων σε ηλεκτρονική μορφή καθώς επίσης και μία σειρά σχετικών με το θέμα του φυλλαδίου τους ιστοσελίδων.

Η σύνθεση του φυλλαδίου απαιτεί την εφαρμογή του συνόλου των τεχνικών που διδάχθηκαν χωρίς να αποκλείονται ο αυτοσχεδιασμός και οι πρωτοβουλίες.

6. Διδακτικοί στόχοι

Οι επιμορφούμενοι, μετά το πέρας του σεμιναρίου θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να γνωρίζουν τα εργαλεία και τις μεθόδους της ηλεκτρονικής τυπογραφίας σε αντιπαράθεση με αυτά της κλασικής τυπογραφίας.
- Να κατανοήσουν τις βασικές παλέτες εργαλείων για την επεξεργασία του κειμένου μέσα στο έγγραφο και να έχουν εξοικειωθεί με τα βασικά εργαλεία από τα μενού του προγράμματος.
- Να εξοικειωθούν με το άνοιγμα των αρχείων
- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες αλλαγής του μεγέθους της σελίδας
- Να κατανοήσουν τη διαμόρφωση των κύριων σελίδων και των στυλ γραφής.
- Να αντιληφθούν τα μεγέθη διαμόρφωσης των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων των γραμμάτων.
- Να κατανοήσουν τις δυνατότητες της παλέτας "measurements".
- Να κατανοήσουν τις τεχνικές μορφοποίησης του κειμένου.
- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες τόσο του πληκτρολογίου όσο και της κατάλληλης παλέτας στην μορφοποίηση του κειμένου.
- Να κατανοήσουν τον τρόπο δημιουργίας αλλά και διαγραφής πλαισίου εικόνας.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων μορφοποίησης της εικόνας.
- Να επιτυγχάνουν τόσο την αναδίπλωση κειμένου γύρω από πλαίσιο όσο και την τοποθέτηση κειμένου πάνω ή κάτω από την εικόνα.
- Να επιτυγχάνουν την ενσωμάτωση των επιθυμητών χρωματικών συνδυασμών στα αντικείμενα.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων ρύθμισης των χρωμάτων
- Να κατέχουν τη δημιουργία των τύπων ντεγκρατέ
- Να κατανοήσουν τον τρόπο σχεδίασης γραμμών.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων για τις καμπύλες Bezier.
- Να επιτυγχάνουν την ρύθμιση των κόμβων όπως και την προσθήκη και διαγραφή κόμβων.
- Να κατανοήσουν τον τρόπο ρύθμισης του χρώματος.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο αλλαγής του χρώματος σε εικόνα ή στο φόντο.
- Να επιτυγχάνουν την σύγκριση των χρωμάτων.
- Να κατανοήσουν τον τρόπο εκτύπωσης του αρχείου.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο αλλαγής του στυλ εκτύπωσης .
- Να κατανοήσουν πότε χρειάζεται η συναρμογή και πότε όχι.

7. Απαραίτητοι Τεχνολογικοί Πόροι

- Εργαστηριακοί χώροι
Το εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου
- Διαδικτυακή υποδομή
Τοπικό δίκτυο και σύνδεση στο Internet.
- Υλικό (Hardware)
Υπολογιστές, ένας server, ένας εκτυπωτής συνδεδεμένος στο δίκτυο, projector.
- Λογισμικά Εργαλεία (Software)
Το λογισμικό QuarkXPress, ένας browser (π.χ. Internet Explorer) και άλλες εφαρμογές όπως Adobe Photoshop, Microsoft Word.

8. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Το εκπαιδευτικό σενάριο αποτελείται από 9 δραστηριότητες. Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζεται το διαπραγματευόμενο θέμα και η διάρκεια της κάθε δραστηριότητας. Η πρώτη δραστηριότητα αναφέρεται στην επαφή με το περιβάλλον του QuarkXpress και την εξοικείωση με τις παλέτες εργαλείων που διαθέτει.

Αρ	Διάρκεια (ώρες)	Θέμα
1.	4	Το περιβάλλον του QuarkXPress Βασικές εργασίες
2.	3	Επιλογή-αναζήτηση υλικού
3.	4	Πλαίσια κειμένου Ροή και μορφοποίηση κειμένου Σύνδεση πλαισίων
4.	6	Πλαίσια εικόνων Εισαγωγή και επεξεργασία εικόνων Εικόνα και κείμενο
5.	4	Εισαγωγή και επεξεργασία χρώματος
6.	3	Επεξεργασία πολλών αντικειμένων Στοιχισι, Κατανομή, Διευθέτηση, Ευθυγράμμιση
7.	4	Σχεδίαση γραμμών-καμπύλων Σχεδίαση καμπύλων κειμένου
8.	2	Εκτύπωση με το QuarkXPress
9.	6	Art History Interactive

Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται διαδοχικά και είναι στην ευχέρεια των επιμορφούμενων να επανέλθουν στο γνωστικό πλαίσιο κάποιας από τις προηγούμενες στην περίπτωση που κρίνουν ότι πρέπει να αλλάξουν κάποια στοιχεία του ενημερωτικού φυλλαδίου που υλοποιούν.

Θα δοθούν σε ηλεκτρονική μορφή: α) σειρά από προτεινόμενες εικόνες β) σειρά από προτεινόμενες ιστοσελίδες σχετικού περιεχομένου για επιλογή του κατάλληλου κειμένου γ) σειρά από παραδείγματα έργων του QuarkXPress

Επίσης θα δοθεί άσκηση σε έντυπη μορφή.

9. Περιγραφή ρόλων συμμετεχόντων

Σε κάποιες από τις δραστηριότητες του εκπαιδευτικού σεναρίου οι συμμετέχοντες καλούνται να έχουν συγκεκριμένους ρόλους:

Ρόλος Επιμορφωτή

Ο Επιμορφωτής αντιπροσωπεύει τον υπεύθυνο εκδόσεων της οικολογικής οργάνωσης.

Εισάγει στην ιστοσελίδα του σεμιναρίου τις σχετικές εικόνες και τα κείμενα.

Καθορίζει τη σύνθεση των ομάδων.

Παρουσιάζει τη χρήση του λογισμικού

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ελεύθερη εξάσκηση και επιλύει απορίες.

Ζητά απ' τον κάθε επιμορφούμενο να του αποστείλει την ατομική άσκηση και την αξιολογεί παρέχοντας ανατροφοδότηση.

Προτρέπει τις ομάδες να χρησιμοποιήσουν τις σχετικές ομάδες εργαλείων για την περαίωση του έργου τους.

Επιβλέπει την ορθή λειτουργία των ομάδων.

Παρέχει ενθάρρυνση και στήριξη.

Σχολιάζει μαζί με τους επιμορφούμενους τα έντυπα των ομάδων.

Ρόλος επιμορφούμενου

Οι επιμορφούμενοι δρουν ατομικά αλλά και στα πλαίσια ομάδων. Ατομικά περαιώνουν την ελεύθερη εξάσκηση και τις ασκήσεις προς αξιολόγηση ενώ λαμβάνουν ανατροφοδότηση απ' τον επιμορφωτή ώστε να είναι σε θέση να συνεισφέρουν στην ομάδα τους όσο το δυνατόν περισσότερο. Οι ομάδες αποτελούνται από τρία άτομα. Με κυκλική εναλλαγή των αρμοδιοτήτων στις διάφορες δραστηριότητες τα μέλη αποφασίζουν αλλά και εκτελούν το σύνολο των απαραίτητων σχεδιαστικών εργασιών και παρεμβάσεων προκειμένου να διαμορφώσουν τις σελίδες του ενημερωτικού τους φυλλαδίου. Παραδίδουν το τελικό αποτέλεσμα στον επιμορφωτή, αιτιολογούν και τεκμηριώνουν τις επιλογές τους.

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει το σχεδιαστικό τμήμα της οικολογικής οργάνωσης η οποία έχει ευθύνη για την επιλογή υλικού, τον σχεδιασμό της δικής της ενημερωτικής μπροσουράς. Επιλέγει και ενδεχομένως αναζητά το κατάλληλο υλικό και στη συνέχεια χρησιμοποιεί τις δυνατότητες του λογισμικού για την υλοποίηση της δικής της σχεδιαστικής πρότασης.

Η ομάδα αποθηκεύει στον αντίστοιχο φάκελο το συμπληρωματικό υλικό που έχει βρει στο διαδίκτυο αλλά και τις σχετικές διευθύνσεις από τις ανάλογες ιστοσελίδες. Επιπροσθέτως μπορεί να αποθηκεύει σε προοδευτικές εκδόσεις τις διαφορετικές επιλογές που έχει κάνει (σε κείμενο – εικόνες – χρωματικές επιλογές), μέχρι να καταλήξει στην τελική άποψή της.

Καταληκτικά υποβάλει το δημιούργημα στον επιμορφωτή για αξιολόγηση ενώ θα σχολιάσει και τις υπόλοιπες προτάσεις των άλλων ομάδων.

Ρόλοι μελών ομάδας

Τα μέλη μιας ομάδας έχουν διαφορετικούς ρόλους σε κάποιες δραστηριότητες.

Υπεύθυνος Υλικού

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την ευθύνη της αξιολόγησης προς χρήση του υλικού (κείμενα – εικόνες) που προτείνει ο επιμορφωτής αλλά επιπλέον και την αρμοδιότητα να αναζητήσει επιπλέον υλικό σε προτεινόμενες ιστοσελίδες ή σε εκείνες που θα βρει μόνος του. Εισηγείται για τη χρήση του νέου αυτού υλικού και για τις αλλαγές που κρίνει ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ομάδας. Επίσης έχει την ευθύνη της ενημέρωσης των υπολοίπων μελών της ομάδας σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα που βαρύνουν το υλικό.

Σχεδιαστής

Είναι ο επιμορφούμενος που αναλαμβάνει την σχεδίαση των αντικειμένων (πλαίσια κειμένου και εικόνων – γραμμές -) που θα εμπεριέχουν το υλικό (εικόνες - κείμενα). Χρησιμοποιεί τις δυνατότητες του λογισμικού για να προσδώσει στα αντικείμενα τις επιθυμητές ιδιότητές τους. Συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη και ανταλλάσσει απόψεις και υλοποιεί την τελική απόφαση. Ο ρόλος αυτός υιοθετείται κυκλικά από όλα τα μέλη τη ομάδα στις δραστηριότητες που απαιτείται έτσι ώστε να αποκτηθεί εμπειρία και να κατακτηθεί η ευχέρεια του χειρισμού του λογισμικού απ' όλα τα μέλη της κάθε ομάδας.

Υπεύθυνος χρώματος-εφέ

Είναι ο επιμορφούμενος που προτείνει και υλοποιεί τις χρωματικές επιλογές και τα κατάλληλα εφέ στα αντικείμενα των σελίδων του ενημερωτικού φυλλαδίου. Συνεργάζεται με τον σχεδιαστή εάν κατά το στάδιο της αρχικής σχεδίασης των αντικειμένων εκτιμά ότι πρέπει άμεσα κάποια ρύθμιση στα χαρακτηριστικά τους.

Μέλος ομάδας

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα αλλά συμμετέχει στη εξέλιξη της δραστηριότητας και εκφράζει τις απόψεις του για τα θέματα που προκύπτουν.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μια σειρά από προτεινόμενες εικόνες για την πιθανή εισαγωγή τους στο φυλλάδιο.
- Μια σειρά από σχετικά κείμενα σε μορφή Word.
- Μια σειρά από σχετικές ιστοσελίδες για επιλογή κειμένου και εικόνων

Λογισμικά: QuarkXPress v.7 , Microsoft Word, Acrobat, Adobe Photoshop
Πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

10. Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1η: Το περιβάλλον του QuarkXPress-Βασικές εργασίες

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού QuarkXPress v 7.0 και στη χρήση των βασικών παλετών σχεδίασης και επεξεργασίας των στοιχείων που απαρτίζουν μία σελίδα.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Έννοιες & θεμελιώδη ζητήματα της ηλεκτρονικής τυπογραφίας. Εργαλεία διαμόρφωσης σελίδας. Μορφοποίηση εγγράφου. Τα κυριότερα τυπογραφικά εργαλεία, σχεδίασης και χειρισμού κειμένου
Διδακτικές ώρες:	4

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να γνωρίζουν τα εργαλεία και τις μεθόδους της ηλεκτρονικής τυπογραφίας σε αντιπαράθεση με αυτά της κλασσικής τυπογραφίας.
- Να κατανοήσουν τις βασικές παλέτες εργαλείων για την επεξεργασία του κειμένου μέσα στο έγγραφο και να έχουν εξοικειωθεί με τα βασικά εργαλεία από τα μενού του προγράμματος.
- Να εξοικειωθούν με το άνοιγμα των αρχείων και τη δημιουργία νέων έργων.
- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες αλλαγής του μεγέθους της σελίδας
- Να κατέχουν τις βασικές τεχνικές για τη δημιουργία Πρότυπων Σελίδων.

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην εισαγωγική αυτή δραστηριότητα γίνεται η γνωριμία των μελών των ομάδων μεταξύ τους.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Οι επιμορφούμενοι σε αυτή τη δραστηριότητα δεν έχουν κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μια σειρά από έτοιμα έργα για πειραματισμό και εξάσκηση.

Λογισμικά: QuarkXPress v.7 , Microsoft Word

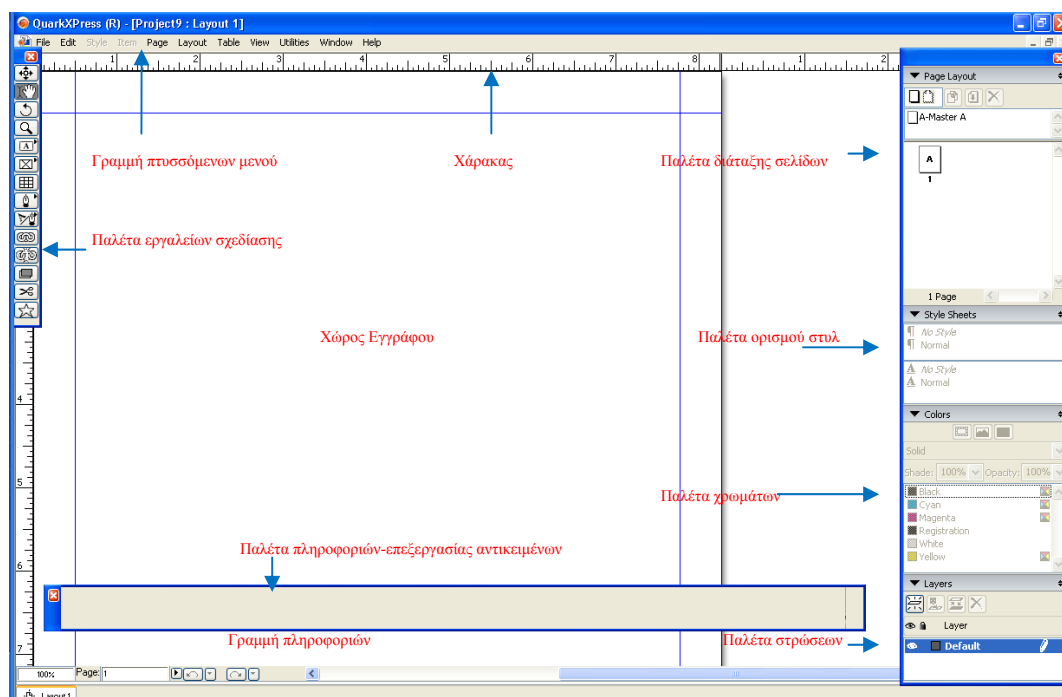
Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Αναφέρεται στα πλεονεκτήματα της ηλεκτρονικής σελιδοποίησης σε σύγκριση με τις παραδοσιακές τεχνικές

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους το περιβάλλον εργασίας του QuarkXPress

α. Ενεργοποίηση του λογισμικού - Η οθόνη εργασίας του QuarkXPress (ΕΙΚΟΝΑ 1).



Εικόνα 1: Το περιβάλλον εργασίας του QuarkXPress

Στην οθόνη εμφανίζεται η περιοχή εργασίας του QuarkXPress και στο κεντρικό παράθυρο εμφανίζεται η περιοχή της σελίδας η οποία περιτοιχίζεται από τους χάρακες με το επιθυμητό διαστασιολόγιο.

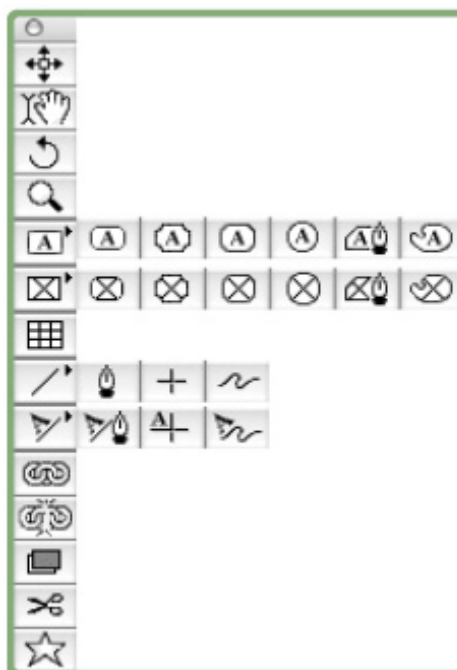
Στα αριστερά υπάρχει η βασική παλέτα εργαλείων όπου περιέχει τα εικονίδια δημιουργίας των αντικειμένων που μπορούν να εισαχθούν στην σελίδα σχεδίασης. Στο κάτω μέρος υπάρχει η γραμμή εργαλείων ρύθμισης των ιδιοτήτων των στοιχείων της σελίδας «measurements palette» και των σχεδιασμένων αντικειμένων, τα εικονίδια της εντολής ακύρωσης-επανάληψης και την μπάρα κύλισης που επενεργεί στην σελίδα σχεδίασης.

Στο δεξί μέρος της οθόνης εμφανίζονται ακόμα μερικές βασικές παλέτες. Πρώτη από επάνω είναι η **Παλέτα Διάταξης Σελίδων (Page Layout)**, η **Παλέτα Ορισμού Στυλ Γραφής (Style Sheet)** και ακολουθεί η **Παλέτα Χρωμάτων**. Τέλος υπάρχει η **Παλέτα των Στρώσεων Σχεδίου (Layers)**.

Όλα τα παραπάνω είναι παραμετροποιήσιμα ενώ η θέση τους και η εμφάνισή τους εξαρτάται από τις επιλογές του χρήστη.

β. Η παλέτα εργαλείων είναι από τα από τα πιο βασικά σημεία χρήσης και αλληλεπίδρασης με το πρόγραμμα. Εμπεριέχει τα εικονίδια ελέγχου και επιλογής των αντικειμένων, του περιεχομένου τους καθώς επίσης και τα εικονίδια

δημιουργίας όλων των αντικειμένων που μπορούν να εισαχθούν σε μία σελίδα του QuarkXPress. Μερικά εικονίδια είναι πτυσσόμενα και εκτείνονται όταν πατηθεί το βέλος που έχουν στην πάνω δεξιά γωνία τους. (ΕΙΚΟΝΑ 2)



Εικόνα 2: Η βασική παλέτα εργαλείων

Παράλληλα πληθώρα εντολών και επιλογών μπορούν να πραγματοποιηθούν με συνδυασμούς του πληκτρολογίου :

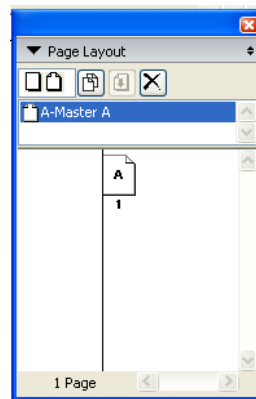
Συνδυασμός	Εντολή
Cmd-N	New Document
Cmd-O	Open...
Cmd-S	Save...
Cmd-Optn-S	Save As...
Cmd-Optn-Shft-P	Document Setup...
Cmd-Optn-P	Page Setup...
Cmd-P	Print...
Cmd-Z	Undo
Cmd-X	Cut
Cmd-C	Copy
Cmd-V	Paste
Cmd-Shft-L	Left Align Paragraph
Cmd-Shft-R	Right Align Paragraph
Cmd-Shft-C	Center Align Paragraph
Cmd-M	Item > Modify...
Cmd-B	Item > Frame...
Cmd-T	Item > Runaround...
Cmd-D	Item > Duplicate
Cmd-Alt-D	Item > Step and Repeat...
Cmd-G	Item > Group
Cmd-U	Item > Ungroup
Cmd-Shft-M	Centre Picture in Box
Cmd-Shft-F	Fit Picture to Box
Cmd-Optn-Shft-F	Fit Picture to Box
Cmd	Edit Bezier while dragging shape
Optn-click a Point	Delete a Point
Double-click a Point	Selects all Points in Active Path

γ. Δημιουργία Πρότυπων Σελίδων (Master Pages)

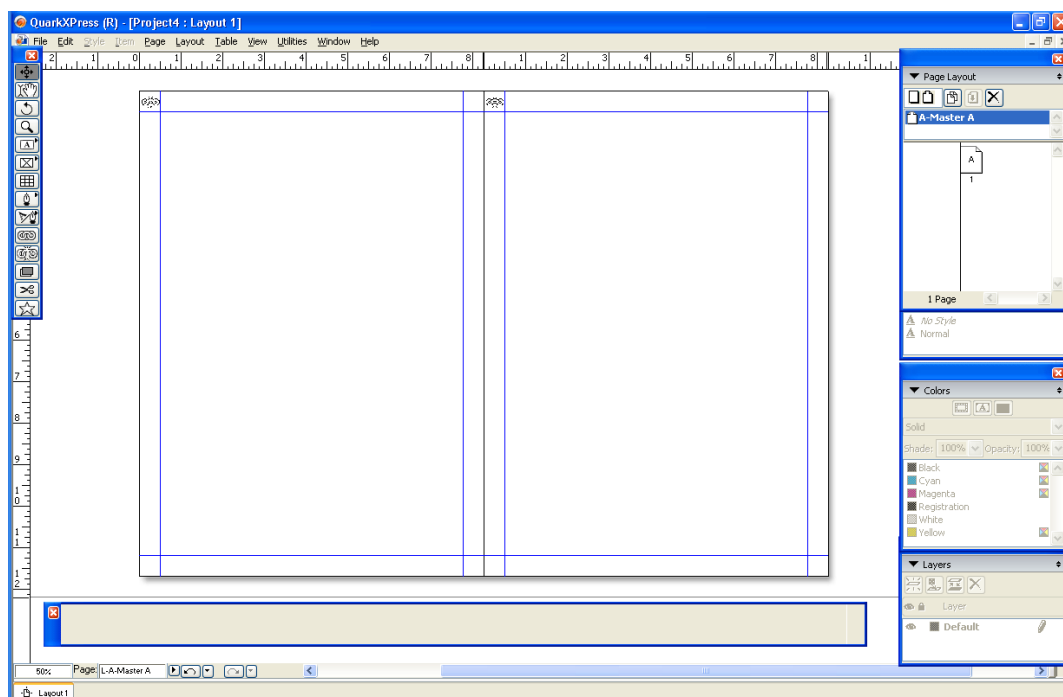
Εξηγείται στους επιμορφούμενους η περίπτωση ύπαρξης κοινών στοιχείων σε όλες τις σελίδες ενός εντύπου ή σε ομάδες σελίδων. Τα στοιχεία αυτά κρατούνται στις λεγόμενες **Πρότυπες Σελίδες** (Master Pages). Κάθε αλλαγή στην Πρότυπη Σελίδα επηρεάζει όλες τις σελίδες που έχουν δημιουργηθεί με βάση αυτή.

Για την δημιουργία ενός εντύπου με δέκα σελίδες και δύο είδη Πρότυπης Σελίδας στους επιμορφούμενους υποδεικνύεται:

- να χρησιμοποιήσουν την εντολή δημιουργίας νέου έργου από το πτυσσόμενο μενού **File -> New->Project**, και να επιλέξουν τον τύπο σελίδας **A4** απ' το παράθυρο **New Project**. Επίσης να έχει επιλεγεί το εικονίδιο **Αντικριστών Σελίδων "Facing Pages"**
- Στην παλέτα Διάταξης Σελίδων - Page Layout - ενεργοποιούμε το εικονίδιο που εμφανίζει την Πρότυπη Σελίδα τύπου A «A-Master A» με διπλό πάτημα του πλήκτρου του Ποντικιού.

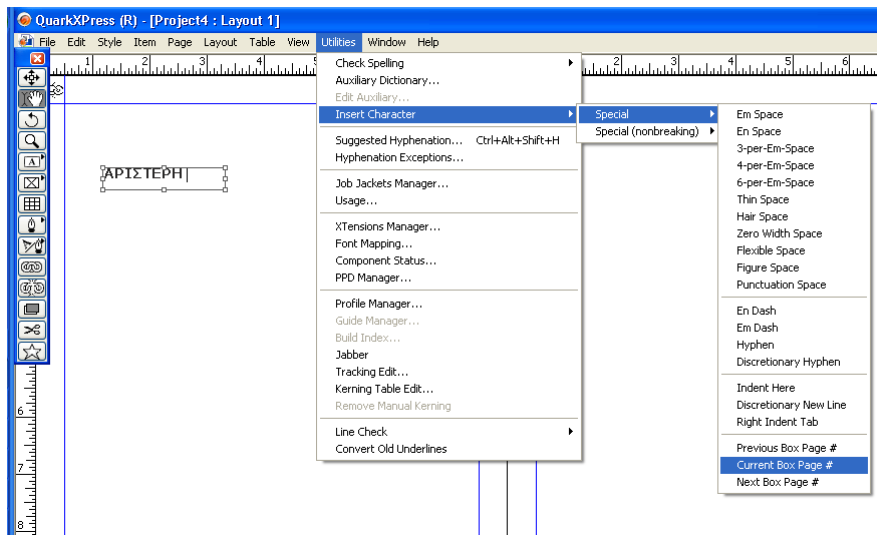
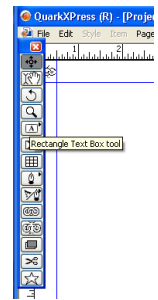


- Εμφανίζονται δύο αντικριστές σελίδες - δεξιά και αριστερό πρότυπο - που εκφράζουν τα ζεύγη σελίδων τα οποία θα λειτουργούν ως πρότυπα για όσες σελίδες δημιουργήσουμε με βάση την πρότυπη σελίδα «A-Master A» .

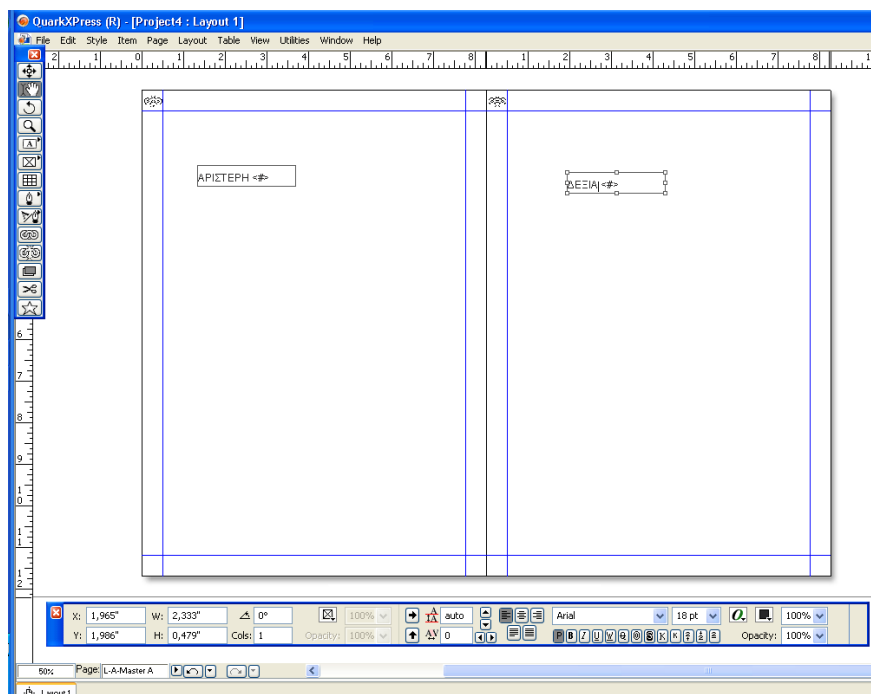


Εικόνα 3 : Περιβάλλον Πρότυπων Σελίδων

- Από την παλέτα εργαλείων επιλέγουμε το εικονίδιο δημιουργίας ορθογωνίου πλαισίου κειμένου και δημιουργούμε από ένα πλαίσιο κειμένου στις αντικριστές σελίδες. Στο πλαίσιο κειμένου της αριστερής σελίδας γράφουμε τη λέξη «ΑΡΙΣΤΕΡΗ» και από το μενού Utilities κάνουμε την επιλογή **Utilities->Insert Character->Special->current box page**. Έτσι θα εισάγεται ο αριθμός της τρέχουσας σελίδας. Ομοίως στο πλαίσιο κειμένου της δεξιάς γράφουμε τη λέξη «ΔΕΞΙΑ» και πάλι εισάγουμε τον αριθμό το αριθμό της σελίδας. (ΕΙΚΟΝΑ 4 και 5)

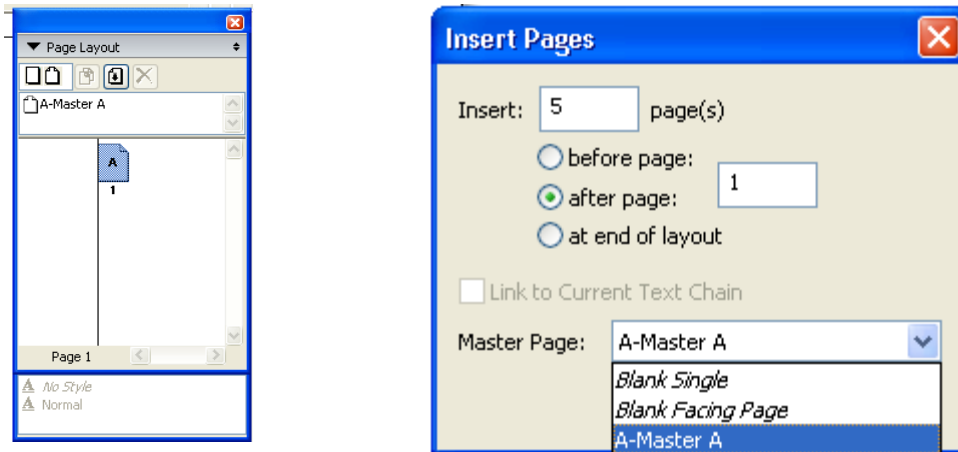


Εικόνα 4 :Αυτόματη εισαγωγή αριθμού σελίδας

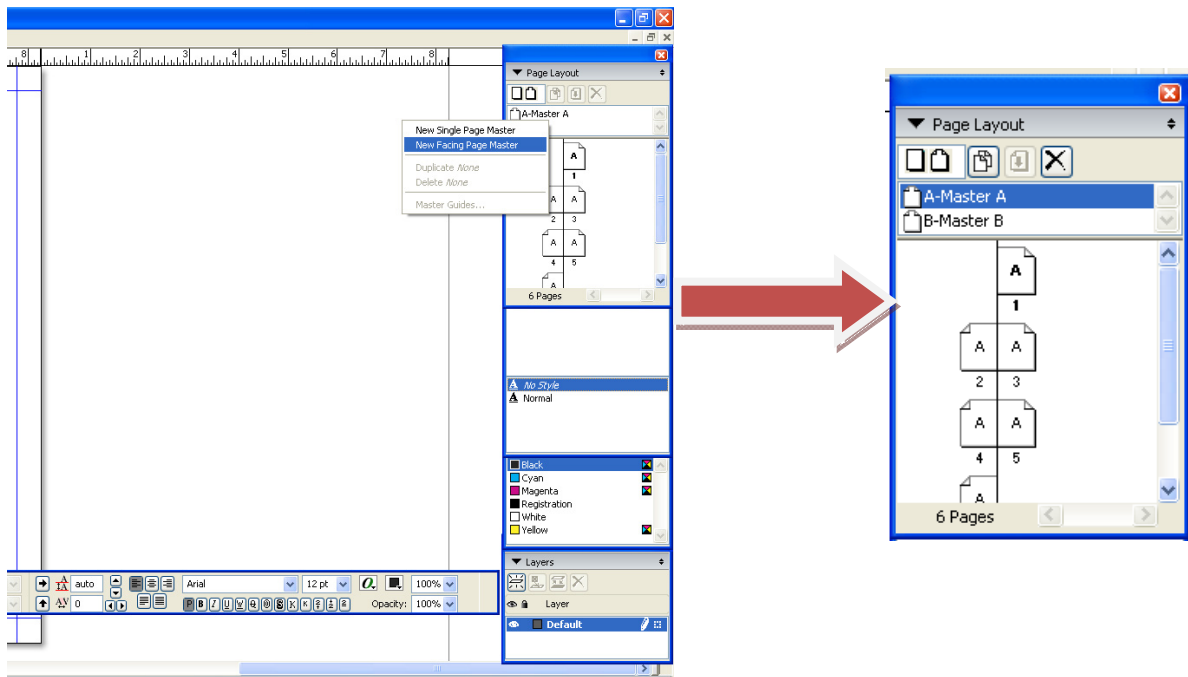


Εικόνα 5 :Δεξιά και αριστερή Πρότυπη Σελίδα - Master Page

Εξερχόμεστε απ' το περιβάλλον των πρότυπων σελίδων ενεργοποιώντας το εικονίδιο της πρώτης σελίδας του εγγράφου μας απ' την παλέτα Διάταξης Σελίδων - Page Layout . Στη συνέχεια μπορούμε να δημιουργήσουμε νέες σελίδες από το μενού **Page->Insert** για το έντυπό μας βάσει της πρότυπης σελίδας που φτιάξαμε. Στο παράθυρο **Insert Pages** επιλέγουμε τον αριθμό σελίδων (πέντε σελίδες ακόμα) που θέλουμε να προσθέσουμε και την Πρότυπη Σελίδα βάσει της οποίας θα δημιουργηθούν **A-Master A**.



Για τη δημιουργία άλλης πρότυπης σελίδας πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και επιλέγουμε τη δημιουργία απλής ή αντικριστής πρότυπης σελίδας.(ΕΙΚΟΝΑ 6)

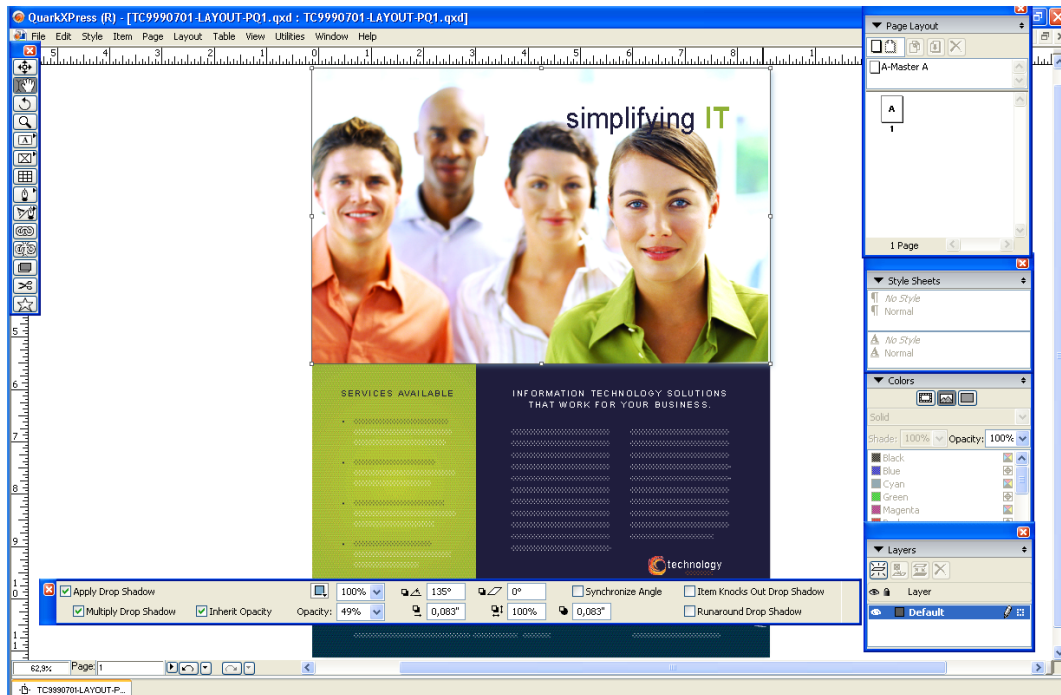


Εικόνα 6 Εισαγωγή νέας Πρότυπης Σελίδας αντικριστού τύπου

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Βήμα 1^ο: Οι επιμορφούμενοι ανοίγουν ένα από τα δείγματα που συνοδεύουν το λογισμικό και βρίσκεται στο φάκελο samples.

Βήμα 2^ο: Ακολουθεί ελεύθερος πειραματισμός πάνω στα υπάρχοντα αντικείμενα των δειγμάτων και χρήση των παλετών εργαλείων και χρώματος. Οι επιμορφούμενοι καλούνται να μετακινήσουν τα πλαίσια κειμένου και εικόνας καθώς επίσης και να αλλάξουν τα χαρακτηριστικά τους τα οποία εμφανίζονται στην παλέτα μετρήσεων-χαρακτηριστικών «measurements» των αντικείμενων.



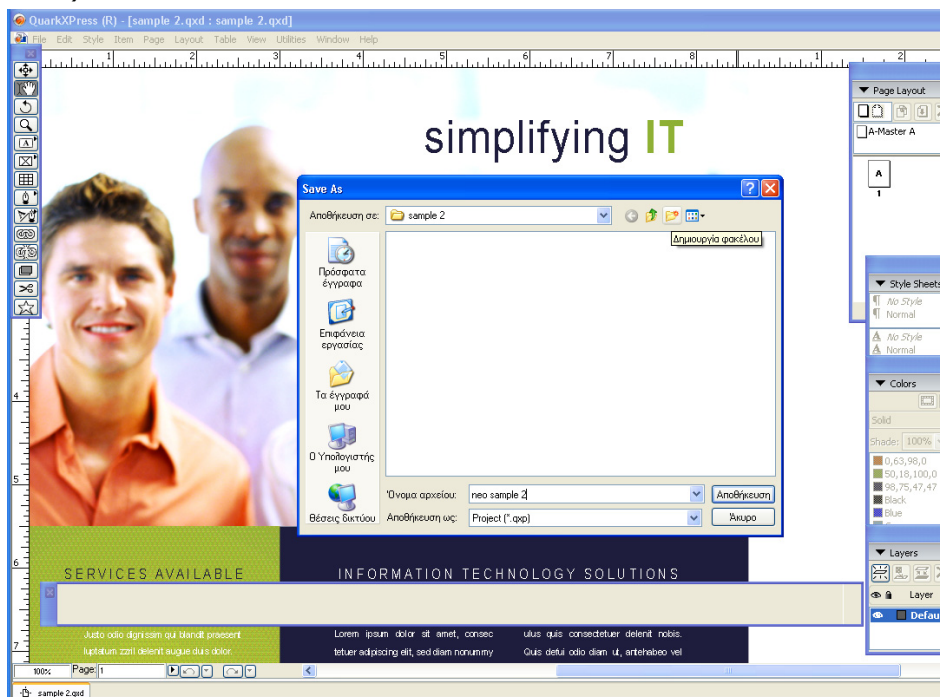
Εικόνα 7

Βήμα 3^ο: Εξέταση των εντολών του αναδυόμενου μενού που εμφανίζεται με το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού. (ΕΙΚΟΝΑ 8)



Εικόνα 8: Αναδυόμενο μενού επεξεργασίας αντικείμενου

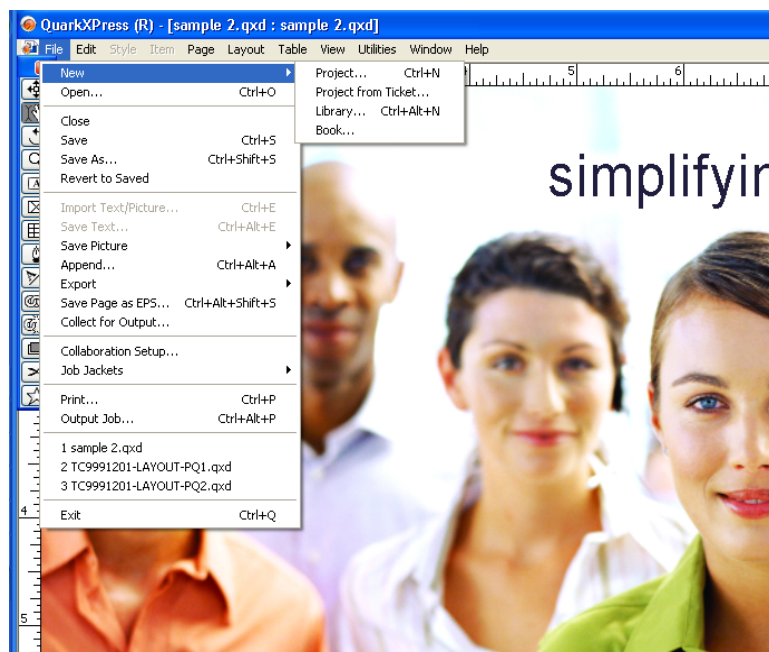
Βήμα 5^ο: Σώζουμε το έργο με διαφορετικό όνομα σε έναν καινούργιο φάκελο. (ΕΙΚΟΝΑ 9)



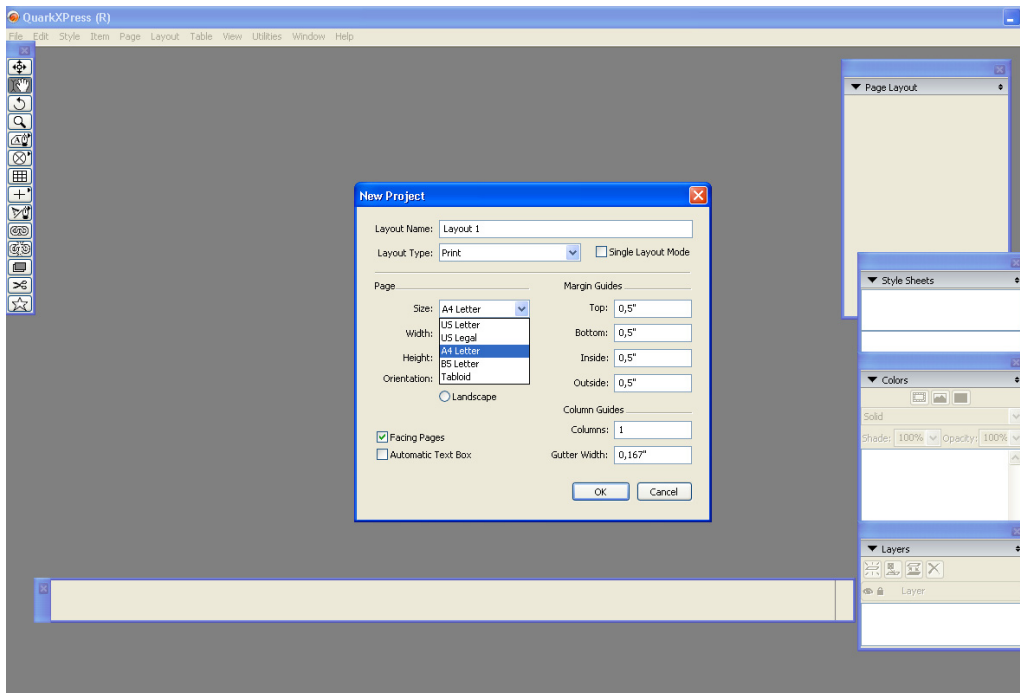
Εικόνα 9:Αποθήκευση έργου

Βήμα 6^ο : Δημιουργία νέου έργου

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να χρησιμοποιήσουν την εντολή δημιουργίας νέου έργου από το πτυσσόμενο μενού **File -> New->Project** (ΕΙΚΟΝΑ 10) , να εξερευνήσουν τις επιλογές του παραθύρου **New Project** και να δουν τις δυνατές μορφές σελίδας.(ΕΙΚΟΝΑ 11)



Εικόνα 10:Δημιουργία νέου έργου



Εικόνα 11 Το παράθυρο New Project και οι ρυθμίσεις του

Βήμα 7^ο : Δημιουργία Πρότυπων Σελίδων

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να προσαρτήσουν στο έργο τους 16 σελίδες και δύο τύπους αντικριστών Πρότυπων Σελίδων:

- Τον τύπο A-Master A όπου στην αριστερή σελίδα θα υπάρχει πλαίσιο κειμένου με τη λέξη «ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΣΕΛΙΔΑ A-Master A» και ο αριθμός σελίδας και αντίστοιχα στη δεξιά σελίδα θα υπάρχει πλαίσιο κειμένου με τη λέξη «ΔΕΞΙΑ ΣΕΛΙΔΑ A-Master A» και ο αριθμός σελίδας, ενώ ο τύπος αυτός θα ενσωματώνεται στις πρώτες 8 σελίδες
- Τον τύπο B-Master B όπου στην αριστερή σελίδα θα υπάρχει πλαίσιο κειμένου με τη λέξη «ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΣΕΛΙΔΑ B-Master B» και ο αριθμός σελίδας και αντίστοιχα στη δεξιά σελίδα θα υπάρχει πλαίσιο κειμένου με τη λέξη «ΔΕΞΙΑ ΣΕΛΙΔΑ B-Master B» και ο αριθμός σελίδας, ενώ ο τύπος αυτός θα ενσωματώνεται σελίδες 9 έως 16.

Οι επιμορφούμενοι αποθηκεύουν το έργο με το όνομα «quark basics_όνομα επιμορφούμενου» και το αποστέλλουν μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον επιμορφωτή για ανατροφοδότηση.

Δραστηριότητα 2η: Επιλογή – αναζήτηση υλικού

α. Γενικά

Σε αυτή τη δραστηριότητα γίνεται η επισκόπηση-επιλογή του υλικού όσον αφορά το κείμενο και τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσουν οι ομάδες στο ενημερωτικό φυλλάδιό τους. Το υλικό έχει να κάνει και με τον γενικότερο σχεδιασμό του φυλλαδίου και τη μορφή της σελίδας που θα επιλέξουν οι ομάδες κατά τη φάση της δημιουργίας του έργου.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Χρήση διαδικτύου
Διδακτικές ώρες:	3

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες του διαδικτύου σχετικά με την αναζήτηση χρήσιμου υλικού και τους περιορισμούς που προκύπτουν από τα πνευματικά δικαιώματα που τα βαρύνουν.
- Να βελτιώσουν τις ικανότητές τους στην αναζήτηση και εύρεση υλικού που θα τους είναι χρήσιμο στις εργασίες τους.
- Να αποκτήσουν την κρίση για τη συσχέτιση του έργου τους και των ανάλογων χαρακτηριστικών των αντικειμένων που θα εισάγουν σε αυτά.

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Η ομάδα προβαίνει στην αξιολόγηση του υποστηρικτικού υλικού ενώ γίνεται αναζήτηση επιπλέον υλικού.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν κυκλικά τον ρόλο του Υπεύθυνου Υλικού ισόχρονα.

Επιμορφούμενος Α :Υπεύθυνος Υλικού

Ο Υπεύθυνος Υλικού εισηγείται τη χρήση κάποιων εικόνων και κειμένων από το βοηθητικό υλικό που υπάρχει στο φάκελο **recycle_images** και **recycle_texts** ή υλικό που έχει βρει μετά από αναζήτηση στο διαδίκτυο. Υποδεικνύει και σχετικές

αλλαγές που πιθανόν θα πρέπει να γίνουν ώστε το υλικό να καλύπτει καλύτερα τις ανάγκες του έργου της ομάδας. Αναφέρει επίσης το βαθμό δέσμευσης του υλικού σε σχέση με τα πνευματικά δικαιώματα που το βαρύνουν. Έχει τον τελικό λόγο στη χρήση του υλικού σε περίπτωση διαφωνίας των άλλων μελών της ομάδας.

Επιμορφούμενος Β

Εκφράζει τη άποψή του για το υλικό που προτείνεται από τον Υπεύθυνο Υλικού και συναποφασίζει για τη χρήση του.

Επιμορφούμενος Γ

Εκφράζει τη άποψή του για το υλικό που προτείνεται από τον Υπεύθυνο Υλικού και συναποφασίζει για τη χρήση του.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Έναν φάκελο με μια σειρά από εικόνες σχετικές με το θέμα του ενημερωτικού φυλλαδίου
- Έναν φάκελο με μια σειρά από κείμενα σχετικά με το θέμα του ενημερωτικού φυλλαδίου

Λογισμικά : λογισμικό πλοήγησης στο διαδίκτυο (Internet Explorer , Mozilla FireFox) , λογισμικό επεξεργασίας εικόνας (Photoshop , Macromedia Fireworks) , λογισμικό επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word)

Στάδιο 1°: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2° :Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει τα δείγματα εικόνων και κειμένων που εμπειρέχονται στο υποστηρικτικό υλικό (φάκελοι recycle_images και recycle_texts). Σημειώνει τις ιδιότητες των format των εικόνων (jpg , gif , bmp) και την ικανότητα του λογισμικού για την αποδοχή τους. Υποδεικνύει ασφαλείς τρόπους αναζήτησης στο διαδίκτυο και κάνει αναφορά στην προσοχή που πρέπει να δοθεί στο θέμα των πνευματικών δικαιωμάτων.

Στάδιο 3° : Εφαρμογή

Κυκλικά κάθε φορά και για περίπου ίσα χρονικά διαστήματα για όλα τα μέλη της ομάδας ο Υπεύθυνος Υλικού εξετάζει μερικές από τις εικόνες που υπάρχουν στον αντίστοιχο φάκελο. Τις συσχετίζει με το θέμα και τις αξιολογεί ποιοτικά, εικαστικά και γραφιστικά. Σημειώνει τις πιθανές αλλαγές που ίσως χρειαστούν (μεγέθυνση, σμίκρυνση, αποκοπή).Εάν θέλει επεξεργάζεται την εικόνα με κάποιο κατάλληλο λογισμικό (Photoshop).Αναζητά νέο υλικό στο διαδίκτυο και σε περίπτωση που ικανοποιεί τις απαιτήσεις του έργου προτείνει τη χρήση του.

Δραστηριότητα 3η: Πλαίσια κειμένου - Ροή και μορφοποίηση κειμένου - Σύνδεση πλαισίων

α. Γενικά

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξασκούνται στον σχεδιασμό των επιθυμητών πλαισίων κειμένου , στην εισαγωγή έτοιμου κειμένου , στη διαμόρφωσή των χαρακτηριστικών του αλλά και στη σύνδεση των πλαισίων μεταξύ τους.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Τοποθέτηση κειμένου σε σελίδα. Χρήση της κατάλληλης παλέτας. Προσθήκη & διαγραφή κειμένου. Περιστροφή, αναδίπλωση και εντολές μορφοποίησης κειμένου.
Διδακτικές ώρες:	4

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να αντιληφθούν τα μεγέθη διαμόρφωσης των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων των γραμμάτων.
- Να κατανοήσουν τις δυνατότητες της κατάλληλης παλέτας "measurements".
- Να κατανοήσουν τις τεχνικές μορφοποίησης του κειμένου.
- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες τόσο του πληκτρολογίου όσο και της κατάλληλης παλέτας στην μορφοποίηση του κειμένου.

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν ατομικά την ελεύθερη εξάσκηση μετά την παρουσίαση του επιμορφωτή και έπειτα τις προτεινόμενες από ασκήσεις. Ακολουθώντας η ομάδα έχει να κάνει το βασικό σχεδιασμό των πλαισίων κειμένων που εκτιμά ότι πρέπει να περιέχει το ενημερωτικό της φυλλάδιο της. Σχεδιάζει και προσδίδει όσα απ' τα χαρακτηριστικά των πλαισίων κειμένων έτσι ώστε να ικανοποιούν τις απαιτήσεις της.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν κυκλικά τον ρόλο του Σχεδιαστή ισόχρονα.

Επιμορφούμενος Α: Σχεδιαστής

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την αρμοδιότητα στο στάδιο της υλοποίησης του ενημερωτικού φυλλαδίου να σχεδιάσει τα επιθυμητά πλαίσια κειμένου και να μορφοποιήσει το περιεχόμενό τους για ένα τμήμα του έργου. Παρουσιάζει εναλλακτικές μορφοποιήσεις για το πλαίσιο και το περιεχόμενο και συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη. Έχει τη δυνατότητα να δώσει την τελική επιλογή σε περίπτωση διαφωνίας των μελών.

Επιμορφούμενος Β

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Επιμορφούμενος Γ

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν φάκελο με μια σειρά από κείμενα σχετικά με το θέμα του ενημερωτικού φυλλαδίου.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
Λογισμικά : QuarkXPress ,Outlook Express

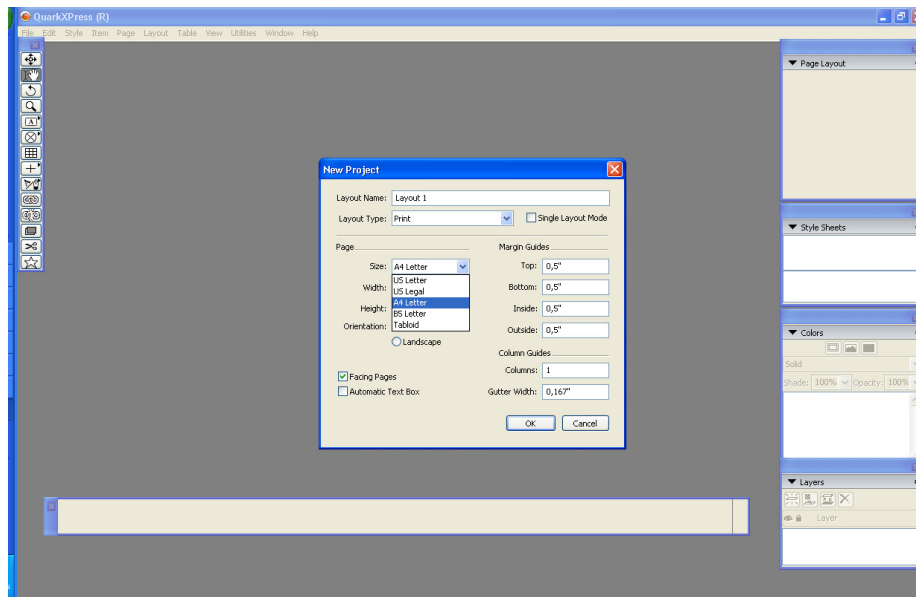
Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

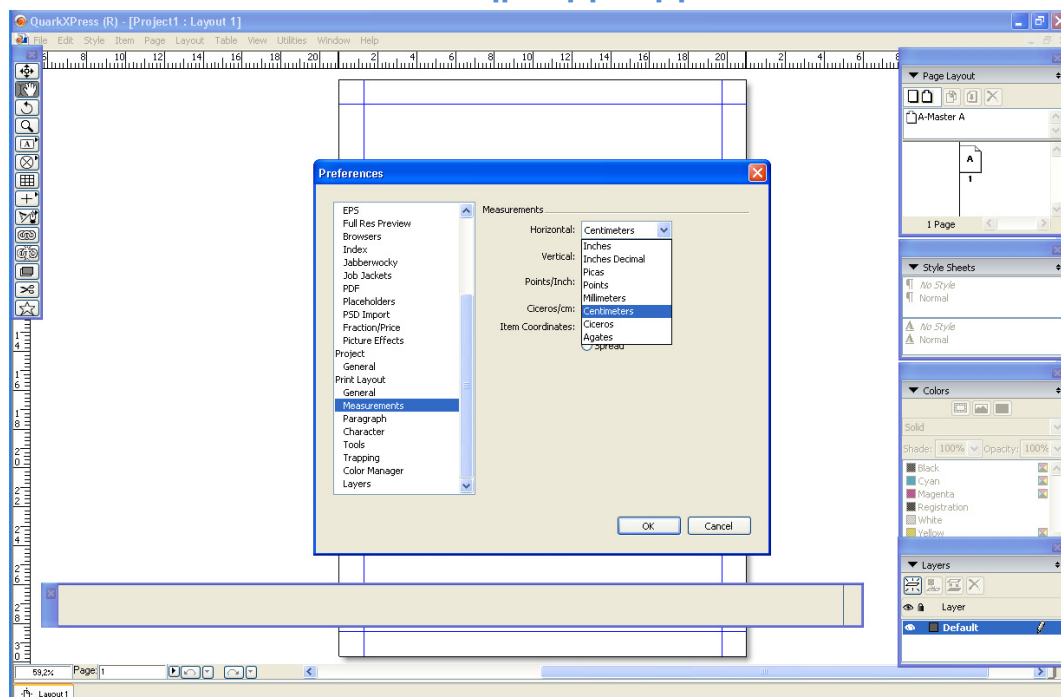
Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής δημιουργεί ένα καινούργιο έργο. Επιλέγει τη μορφή της σελίδας και ρυθμίζει τη μονάδα μέτρησης σε εκατοστά από το πτυσσόμενο μενού

Edit->Preferences (ΕΙΚΟΝΑ 12 και ΕΙΚΟΝΑ 13).



Εικόνα 12 Δημιουργία έργου A4

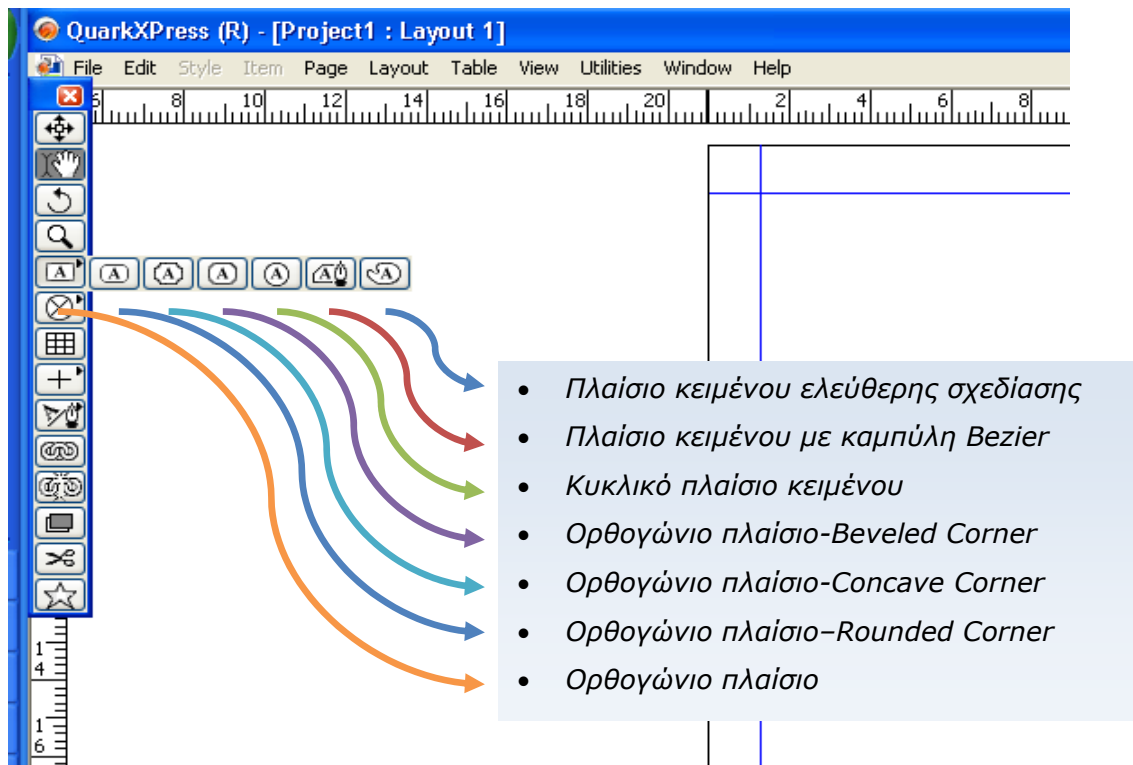


Εικόνα 13 Ρύθμιση μονάδας μέτρησης -> εκατοστά

Στη συνέχεια υποδεικνύει στους επιμορφούμενους τις παρακάτω λειτουργίες του QuarkXPress που έχουν να κάνουν με τα πλαίσια κειμένου:

1. Δημιουργία πλαισίου κειμένου :

Από την παλέτα εργαλείων επιλέγουμε το εικονίδιο δημιουργίας πλαισίου κειμένου. Με παρατεταμένο πάτημα του πλήκτρου του ποντικιού αναπτύσσεται μία σειρά εικονιδίων για τη δημιουργία πλαισίων κειμένου διαφόρων σχημάτων



Εικόνα 14: Εικονίδια δημιουργίας τύπων πλαισίου κειμένου

2. Μετακίνηση του πλαισίου

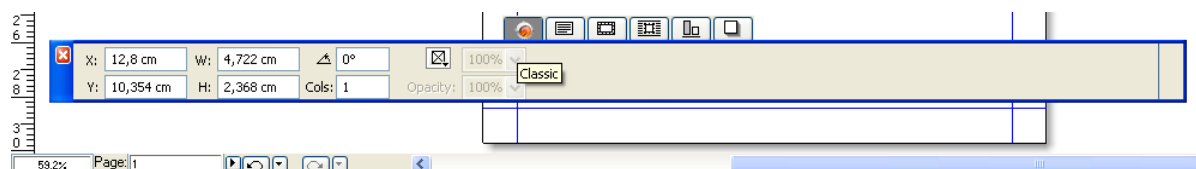
Με επιλεγμένο το εικονίδιο ελέγχου των αντικειμένων σχεδίασης -Item tool- από την παλέτα βασικών εργαλείων, επιλέγουμε ένα πλαίσιο κειμένου. Κρατώντας σταθερά πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού μετακινούμε το πλαίσιο σε επιθυμητή θέση.

3. Έλεγχος των χαρακτηριστικών του πλαισίου κειμένου

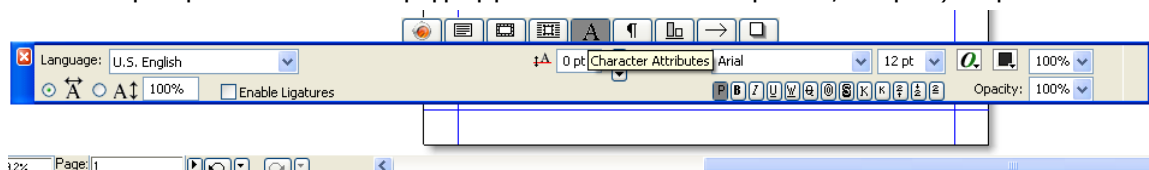
Ο έλεγχος των χαρακτηριστικών του πλαισίου κειμένου γίνεται από την παλέτα χαρακτηριστικών-μετρήσεων «measurements palette», ή πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και επιλέγοντας από το αναδυόμενο μενού την εντολή **Modify**.

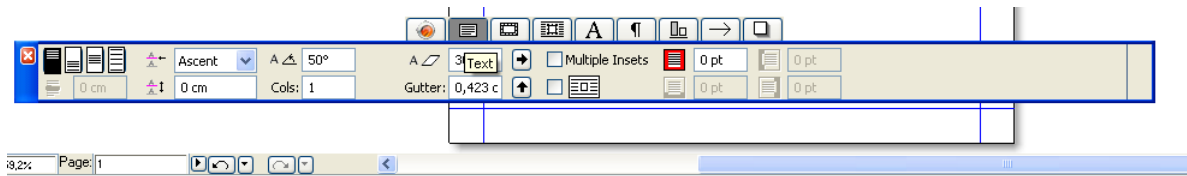
α. Από την παλέτα χαρακτηριστικών-μετρήσεων «measurements palette» έχουμε τις ρυθμίσεις για :

-θέση πλαισίου , διαστάσεις πλαισίου, γωνία στροφής , αριθμό στηλών κειμένου , χρώμα περιοχής πλαισίου.

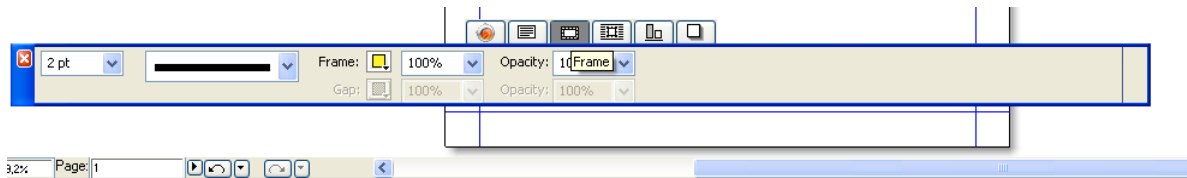


-γραμματοσειρά: μέγεθος, χρώμα, κλίση γραμμάτων, στοίχιση, κλίση κειμένου, απόσταση κειμένου από το περίγραμμα του πλαισίου κειμένου, πλήθος στηλών

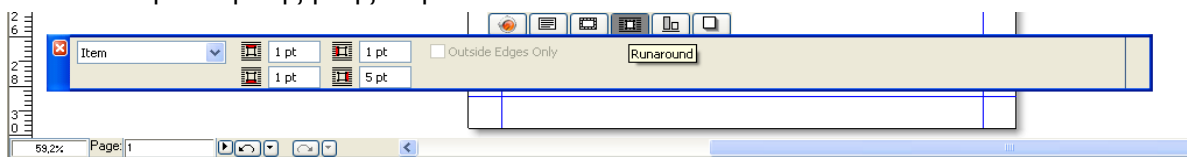




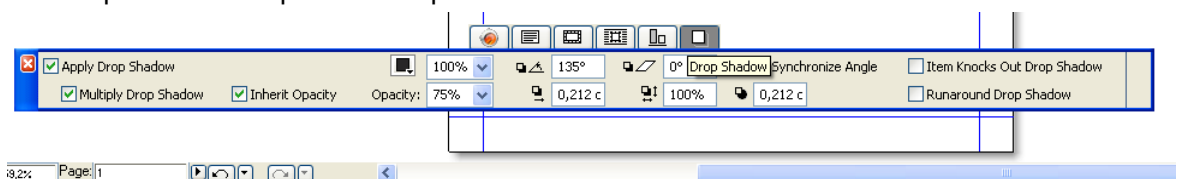
-πάχος, μορφή, χρώμα περιγράμματος πλαισίου



- απόσταση πλευρικής ροής κειμένου «runaround»

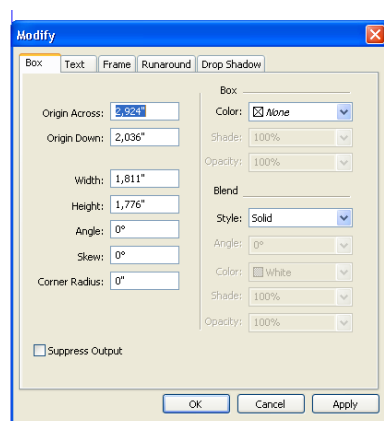


-σκίαση πλαισίου κειμένου «drop shadow»



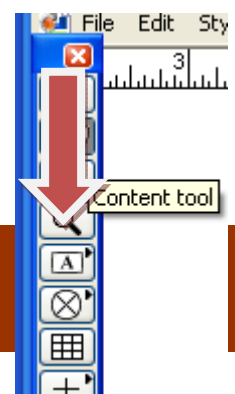
β. Με επιλεγμένο ένα πλαίσιο κειμένου πατάμε το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού και από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή Modify.

Στο παράθυρο που εμφανίζεται μπορούμε να κάνουμε όλες τις ρυθμίσεις που έχουν να κάνουν με τα χαρακτηριστικά του πλαισίου κειμένου (ΕΙΚΟΝΑ 15)



Εικόνα 15 : Το παράθυρο Modify - Ρυθμίσεις πλαισίου κειμένου

4. Εισαγωγή αρχείου κειμένου σε πλαίσιο κειμένου



Έχει προηγηθεί η δημιουργία πλαισίου κειμένου. Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης περιεχομένου αντικειμένου «content tool» ενεργοποιούμε ένα πλαίσιο κειμένου και πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή «Import Text» και από τον φάκελο «recycle_texts» επιλέγουμε ένα κείμενο

5. Σύνδεση πλαισίων κειμένου

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει τη δυνατότητα της σύνδεσης πλαισίων κειμένου για συνεχή ροή κειμένου. Έχει προηγηθεί η δημιουργία δύο πλαισίων κειμένου. Επιλέγουμε το εικονίδιο σύνδεσης πλαισίων κειμένου «Linking Tool» και τοποθετούμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω στα δύο πλαίσια διαδοχικά πατώντας το αριστερό πλήκτρο. Έπειτα ακολουθεί εισαγωγή κειμένου το οποίο θα καλύψει όλο το 1^ο πλαίσιο κειμένου και θα συνεχίσει στο 2^ο πλαίσιο.



Στάδιο 3^ο : Ελεύθερη Εξάσκηση

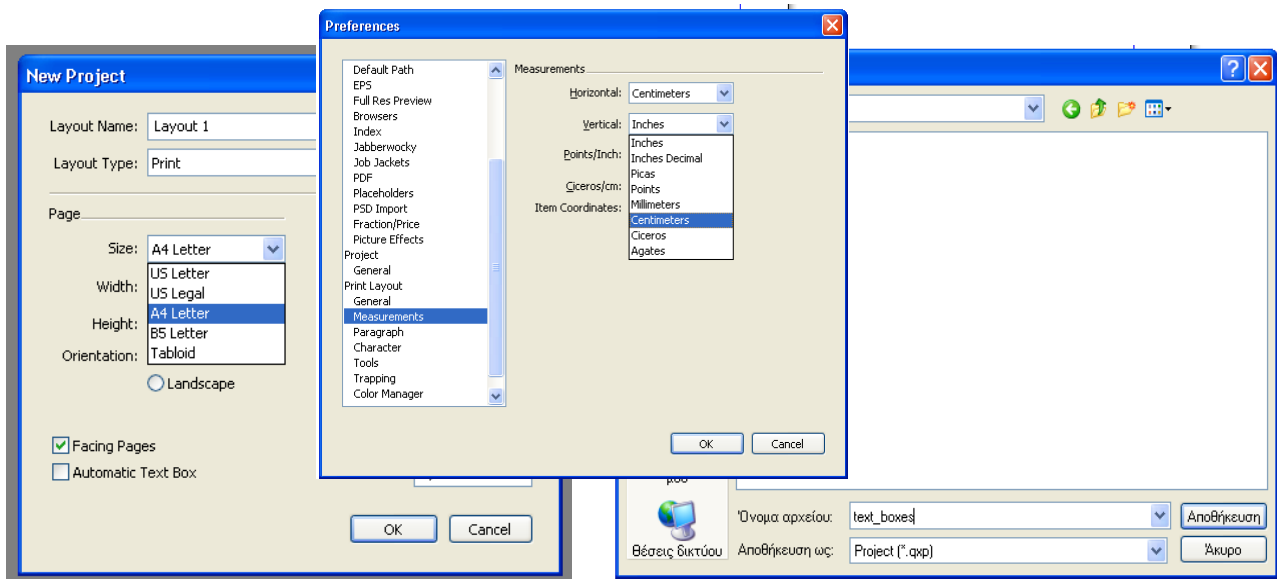
Οι επιμορφούμενοι μπορούν να εξασκηθούν πάνω στα έτοιμα παραδείγματα που υπάρχουν στον φάκελο «samples» αλλάζοντας τα χαρακτηριστικά των πλαισίων κειμένων που υπάρχουν σε αυτά. Επίσης μπορούν να δημιουργήσουν νέα πλαίσια κειμένου και να τους προσδώσουν επιθυμητά χαρακτηριστικά .

Στάδιο 4^ο : Εφαρμογή

Οι επιμορφούμενοι καλούνται :

- Να δημιουργήσουν έργο με το όνομα «text_boxes» καθορίζοντας τη σελίδα τύπου A4 και τη μονάδα μέτρησης σε εκατοστά,
- να σχεδιάσουν δύο πλαίσια κειμένου το πρώτο ορθογώνιο με διαστάσεις 6cm x 4cm και κυκλικό το δεύτερο με διαστάσεις 5cm x 5cm,
- να τους δώσουν κατά βούληση χαρακτηριστικά περιγράμματος , χρώματος , σκίασης ,
- να συνδέσουν τα δύο πλαίσια για τη συνεχή ροή κειμένου
- να εισάγουν το κείμενο recycle_text_1.doc από τον φάκελο «recycle_texts» και να διαμορφώσουν την γραμματοσειρά σε Arial 14.

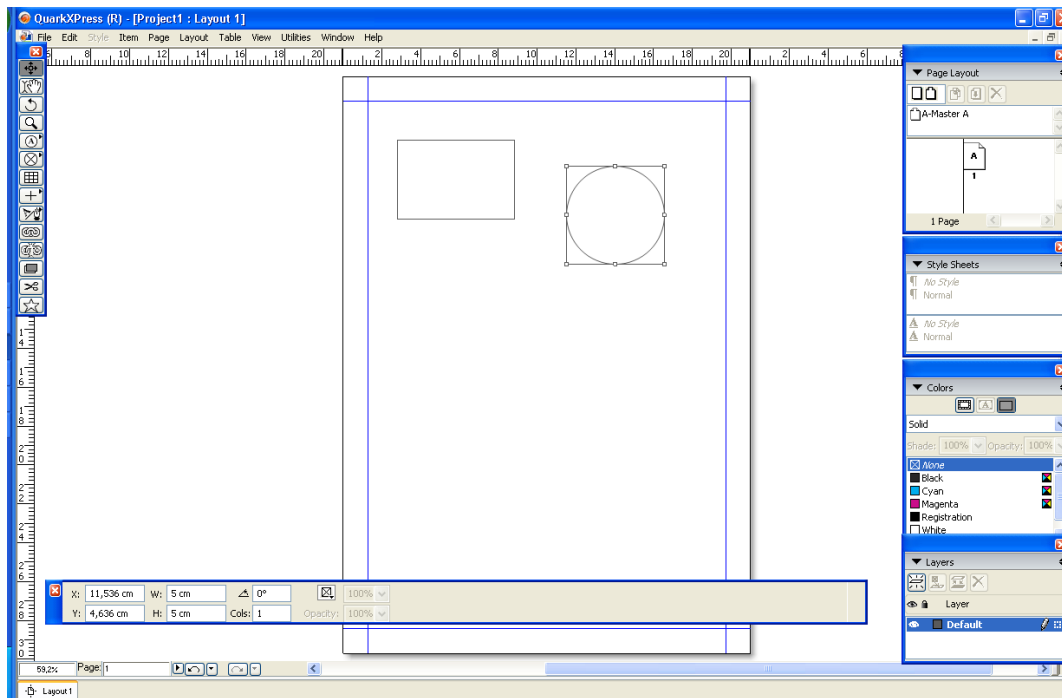
Βήμα 1^ο: Οι επιμορφούμενοι δημιουργούν ένα νέο έργο με την εντολή **File->New->Project** επιλέγοντας απ' το παράθυρο **New Project ->size:A4** (ΕΙΚΟΝΕΣ 16.α και 16.β) και το αποθηκεύουν σε προσωπικό φάκελο με το όνομα «text_boxes». Εν συνεχεία με την εντολή **Edit->Preferences->Measurements** επιλέγουν ως μονάδα μέτρησης τα εκατοστά. (ΕΙΚΟΝΑ 17)



Εικόνες 16.α 16.β:Επιλογή τύπου σελίδας A4 και αποθήκευση έργου

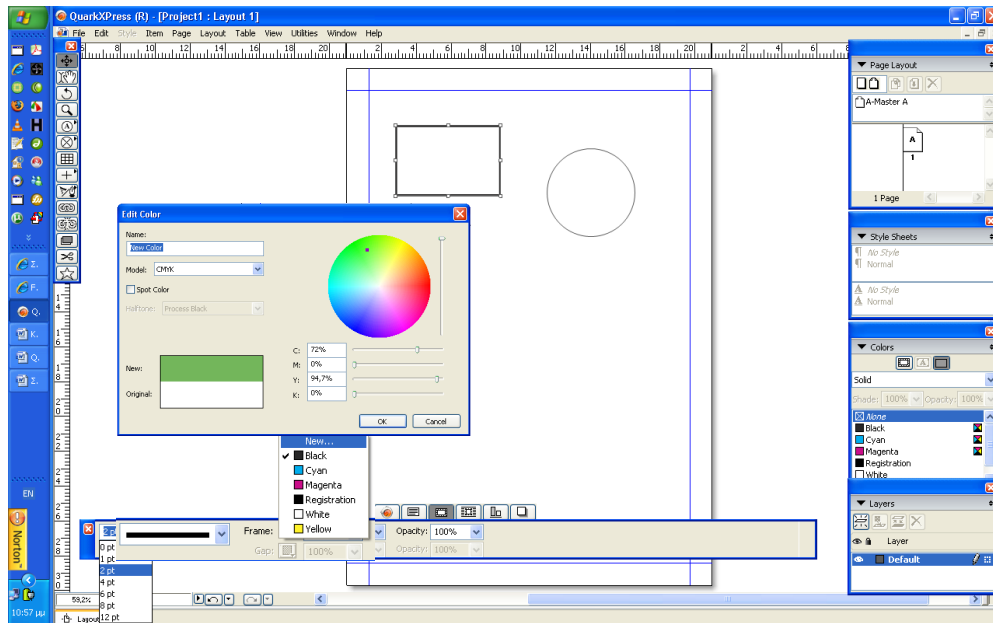
Εικόνα 17:Καθορισμός μονάδας μέτρησης ->εκατοστά

Βήμα 2^ο: Επιλέγουν το εικονίδιο δημιουργίας ορθογώνιου πλαισίου κειμένου και δημιουργούν στο χώρο της σελίδας ένα πλαίσιο του οποίου ορίζουν τις διαστάσεις από την παλέτα measurements. Στη συνέχεια επιλέγουν το εικονίδιο δημιουργίας κυκλικού πλαισίου κειμένου και δημιουργούν το κυκλικό πλαίσιο, ορίζοντας τις διαστάσεις του πάλι απ' την παλέτα measurements. (ΕΙΚΟΝΑ 18)



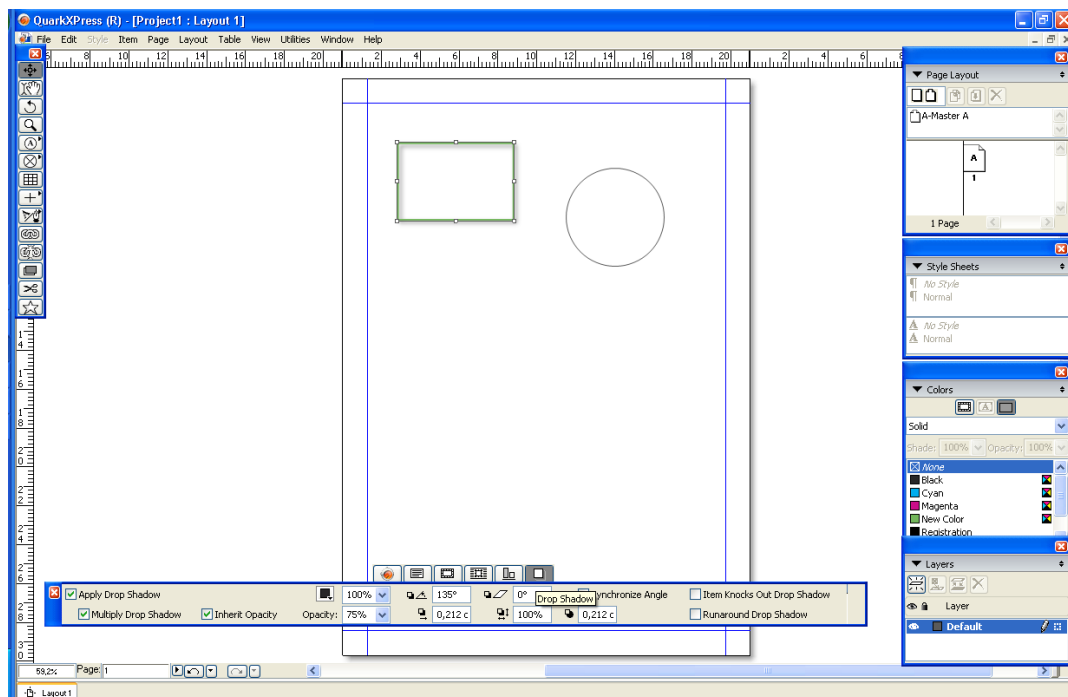
Εικόνα 18: Δημιουργία ορθογώνιου και κυκλικού πλαισίου κειμένου και καθορισμός διαστάσεων

Βήμα 3^ο : Μορφοποίηση του ορθογώνιου πλαισίου : pt->2 , color->New (ΕΙΚΟΝΑ 19)



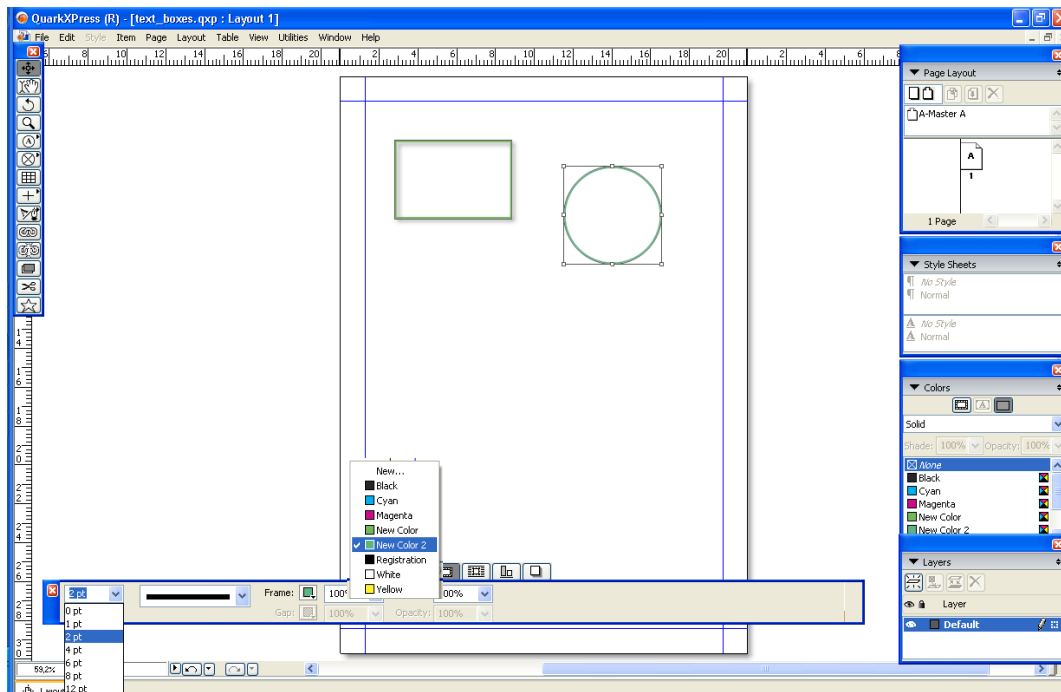
Εικόνα 19: Καθορισμός χαρακτηριστικών πλαισίου κειμένου

Καθορισμός σκίασης «Drop Shadow» για το ορθογώνιο πλαίσιο (ΕΙΚΟΝΑ 20)



Εικόνα 20 Καθορισμός χαρακτηριστικού σκίασης

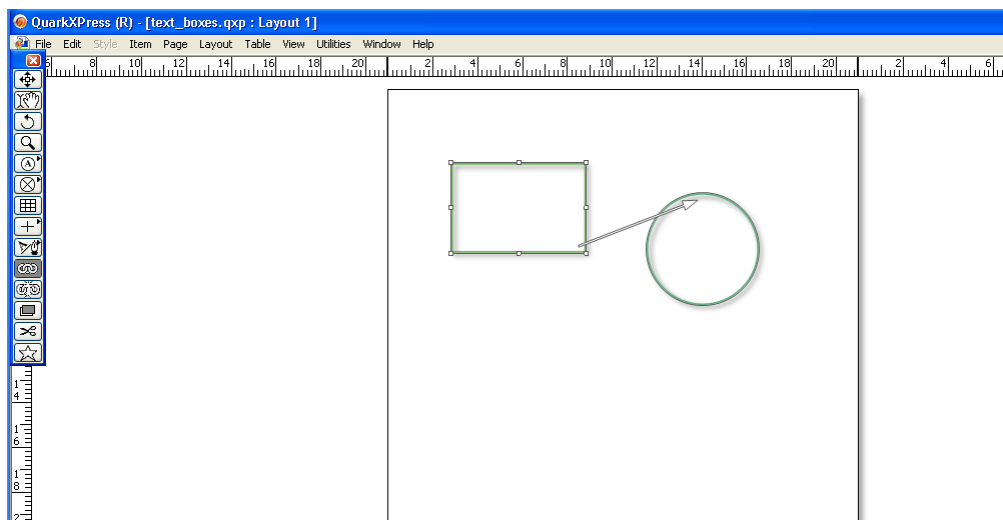
Με παρόμοιο τρόπο γίνεται ο καθορισμός των χαρακτηριστικών του κυκλικού πλαισίου κειμένου (ΕΙΚΟΝΑ 21)



Εικόνα 21:Καθορισμός χαρακτηριστικών πλαισίου κειμένου

Βήμα 4ο : Σύνδεση των πλαισίων κειμένου

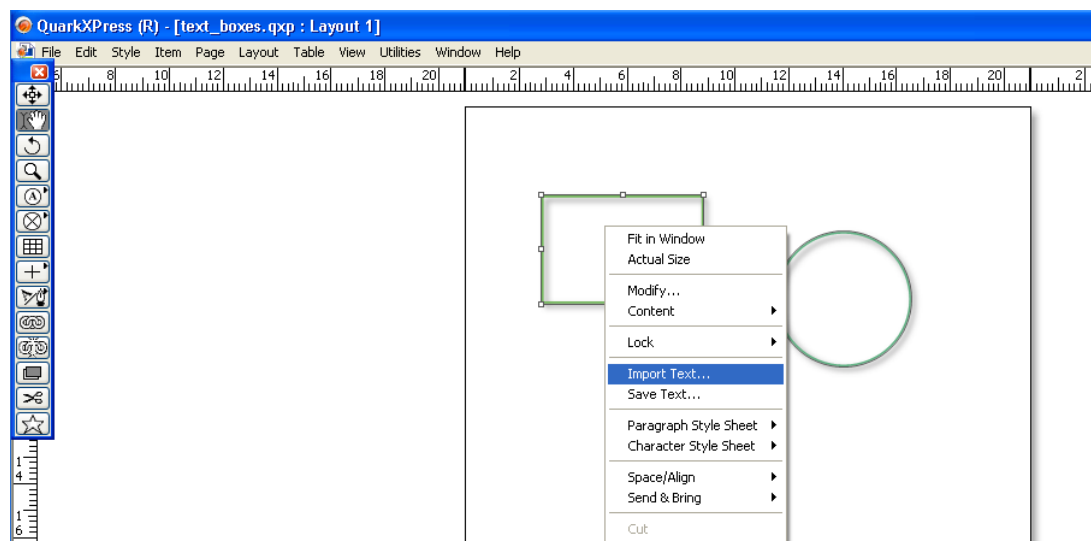
Επιλέγουμε το εικονίδιο «Linking Tool» και τοποθετούμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω στα δύο πλαίσια διαδοχικά , πατώντας το αριστερό πλήκτρο του.



Εικόνα 22 Σύνδεση των πλαισίων κειμένου

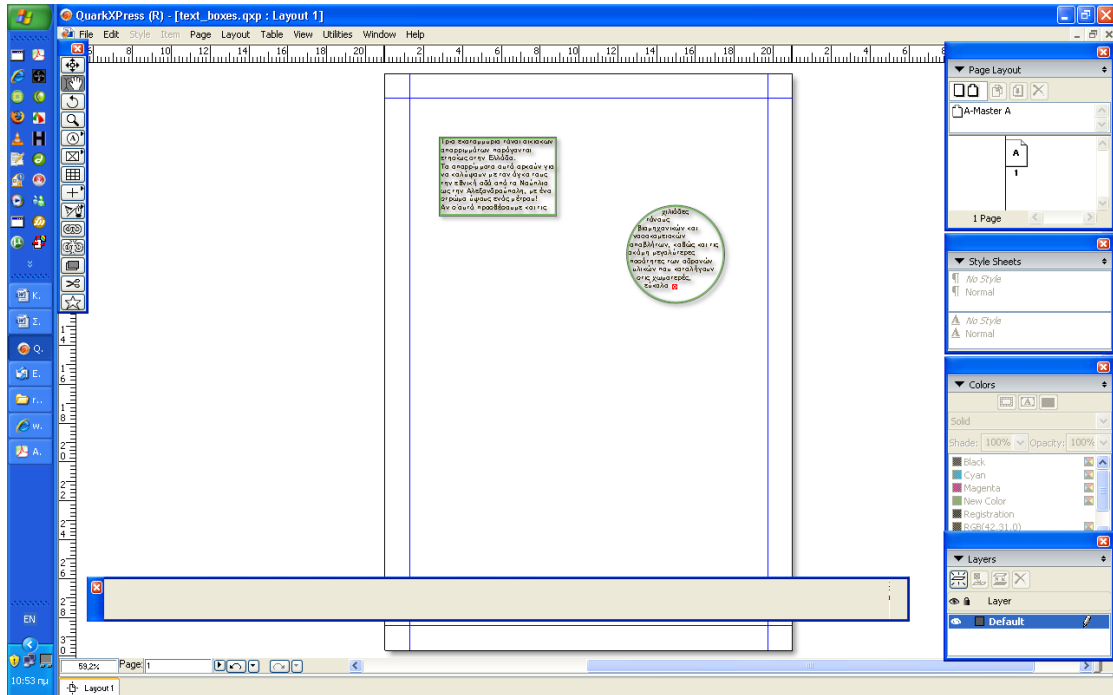
Βήμα 5^ο:Εισαγωγή κειμένου στα πλαίσια και καθορισμός χαρακτηριστικών κειμένου.

Επιλέγουμε το ορθογώνιο πλαίσιο κειμένου. Η εισαγωγή κειμένου από αρχείο γίνεται με την επιλογή «Import Text» από το αναδυόμενο μενού που εμφανίζεται εάν πατήσουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού έχοντας ενεργοποιημένο το εικονίδιο ελέγχου του περιεχομένου πλαισίου «content tool» από την παλέτα βασικών εργαλείων σχεδίασης.(ΕΙΚΟΝΑ 23)



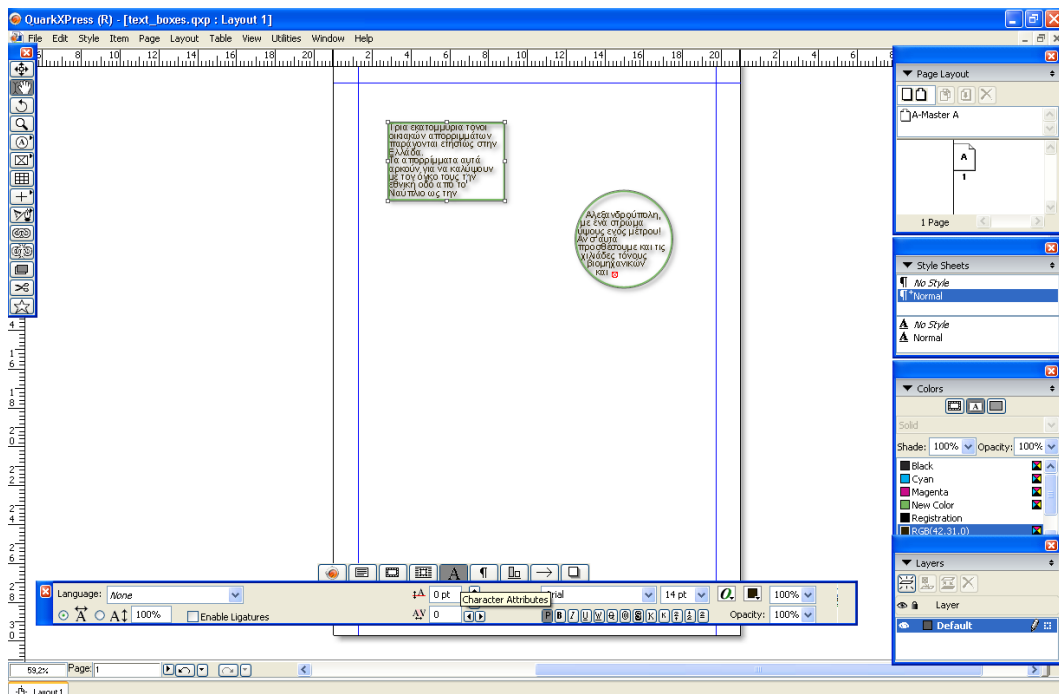
Εικόνα 23 Εισαγωγή κειμένου από αρχείο

Επιλέγουμε το αρχείο «recycle_text_1.doc» και το εισάγουμε.



Εικόνα 24 Εισαγωγή κειμένου. Ροή κειμένου σε συνδεδεμένα πλαίσια

Για την διαμόρφωση της γραμματοσειράς έχοντας ενεργοποιημένο το εικονίδιο ελέγχου του περιεχομένου πλαισίου «content tool» από την παλέτα βασικών εργαλείων σχεδίασης, επιλέγουμε το ορθογώνιο πλαίσιο και με «ctrl» και «A» επιλέγουμε όλο το κείμενο. Από την παλέτα measurements επιλέγουμε τη διαμόρφωση γραμματοσειράς «character attributes» και διαμορφώνουμε τη γραμματοσειρά σε Arial και μέγεθος 14.



Εικόνα 25 Διαμόρφωση γραμματοσειράς

Αποθηκεύεται το εκ νέου το έργο σε προσωπικό φάκελο και αποστέλλεται για αξιολόγηση στον επιμορφωτή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Στάδιο 5^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα σχέδια που ανέπτυξε κάθε επιμορφούμενος στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές σχεδιαστικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Στάδιο 5^ο : Δημιουργία

Οι επιμορφούμενοι στα πλαίσια των ομάδων εργασίας, δημιουργούν το έργο του ενημερωτικού φυλλαδίου, καθορίζοντας τον τύπο σελίδας και τυχόν Πρότυπες Σελίδες. Στη συνέχεια ο σχεδιαστής σχεδιάζει τα πλαίσια κειμένου και τους προσδίδει τα επιθυμητά χαρακτηριστικά, σε συνεργασία με τα υπόλοιπα μέλη. Εισάγει το αντίστοιχο κείμενο, είτε από αρχείο είτε πληκτρολογώντας και προσδίδει στο κείμενο τα επιθυμητά χαρακτηριστικά. Ο ρόλος του σχεδιαστή υλοποιείται κυκλικά από τα μέλη της κάθε ομάδας. Αποθηκεύουν το έργο καθορίζοντας την έκδοση (π.χ. ομάδα_1_recycling_1) ώστε να γνωρίζουν μέχρι πιο στάδιο έχουν δουλέψει όταν θα επανεπεξεργαστούν σε επόμενη φάση το φυλλάδιο.

Δραστηριότητα 4η: Πλαίσια εικόνων - Εισαγωγή και επεξεργασία εικόνων - Εικόνα και κείμενο

α. Γενικά

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξασκούνται στον σχεδιασμό των επιθυμητών πλαισίων εικόνων , στην εισαγωγή εικόνας από αρχείο , και στη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Δημιουργία, διαγραφή πλαισίου εικόνας. Εργαλεία χειρισμού πλαισίου εικόνας. Περικοπή, περιστροφή, στρέβλωση εικόνας. Εικόνα και κείμενο.
Διδακτικές ώρες:	6

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να κατανοήσουν τον τρόπο δημιουργίας αλλά και διαγραφής πλαισίου εικόνας.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων μορφοποίησης της εικόνας.
- Να επιτυγχάνουν τόσο την αναδίπλωση κειμένου γύρω από πλαίσιο όσο και την τοποθέτηση κειμένου πάνω ή κάτω από την εικόνα.

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας εκτελούν ατομικά ελεύθερη εξάσκηση μετά την παρουσίαση του επιμορφωτή και έπειτα τις προτεινόμενες ασκήσεις. Αργότερα η ομάδα έχει να εμπλουτίσει στο έργο της με τα απαραίτητα πλαίσια εικόνων, να εισάγει τις εικόνες και να προσδώσει τα απαραίτητα χαρακτηριστικά.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν κυκλικά τον ρόλο του Σχεδιαστή ισόχρονα.

Επιμορφούμενος Α: Σχεδιαστής

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την αρμοδιότητα στο στάδιο της υλοποίησης του ενημερωτικού φυλλαδίου να σχεδιάσει τα επιθυμητά πλαίσια εικόνας και να μορφοποιήσει το περιεχόμενό τους για ένα τμήμα του έργου. Παρουσιάζει εναλλακτικές μορφοποιήσεις για το πλαίσιο και το περιεχόμενο και συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη. Έχει τη δυνατότητα να δώσει την τελική επιλογή σε περίπτωση διαφωνίας των μελών.

Επιμορφούμενος Β

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Επιμορφούμενος Γ

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν φάκελο με μια σειρά από εικόνες σχετικές με το θέμα του ενημερωτικού φυλλαδίου.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Λογισμικά : QuarkXpress , Adobe Photoshop, Outlook Express

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

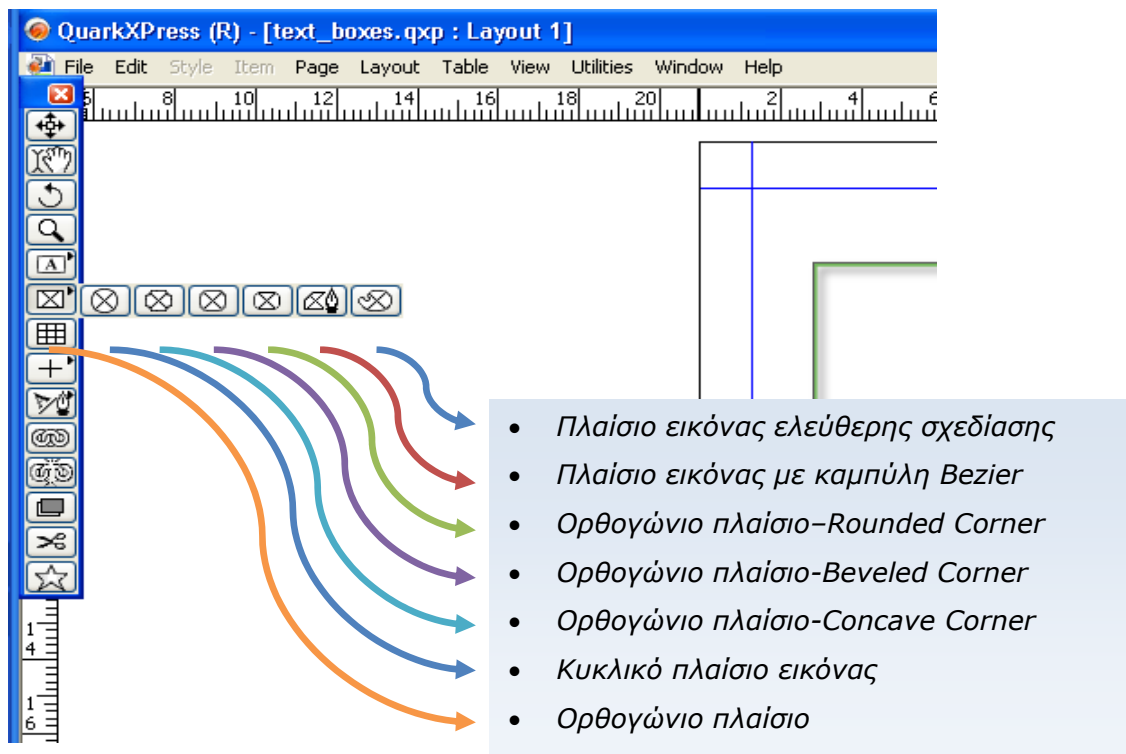
Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής ανοίγει το έργο «text_boxes» και το αποθηκεύει ως «text_images». Στη συνέχεια παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τη διαδικασία δημιουργίας πλαισίου και επεξεργασίας εικόνας:

1. Δημιουργία πλαισίου εικόνας :

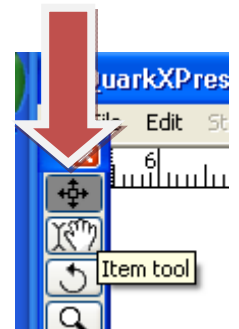
Από την παλέτα εργαλείων επιλέγουμε το εικονίδιο δημιουργίας πλαισίου εικόνας. Με παρατεταμένο πάτημα του πλήκτρου του ποντικιού αναπτύσσεται μία σειρά εικονιδίων για τη δημιουργία πλαισίων εικόνας διαφόρων σχημάτων



Εικόνα 26:Εικονίδια δημιουργίας τύπων πλαισίου εικόνας

2. Μετακίνηση του πλαισίου – Διαγραφή Πλαισίου

Με επιλεγμένο το εικονίδιο ελέγχου των αντικειμένων σχεδίασης -Item tool- από την παλέτα βασικών εργαλείων, επιλέγουμε ένα πλαίσιο εικόνας. Κρατώντας σταθερά πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού μετακινούμε το πλαίσιο σε επιθυμητή θέση. Για να διαγράψουμε κάποιο πλαίσιο , ενεργοποιούμε το εικονίδιο ελέγχου αντικειμένων σχεδίασης και επιλέγουμε το πλαίσιο που θέλουμε να διαγράψουμε πατώντας "Ctrl" και "x"

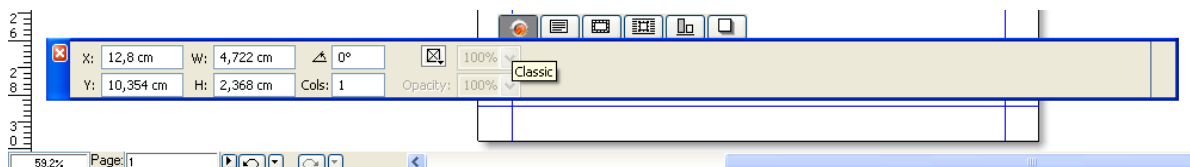


3. Έλεγχος των χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας

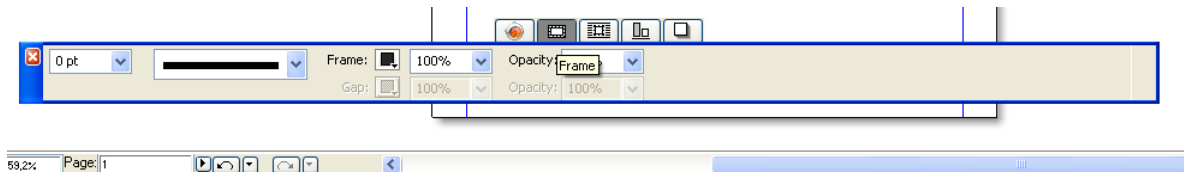
Ο έλεγχος των χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας γίνεται από την παλέτα χαρακτηριστικών-μετρήσεων «measurements palette», ή πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και επιλέγοντας από το αναδυόμενο μενού την εντολή **Modify**.

α. Από την παλέτα χαρακτηριστικών «measurements palette» έχουμε τις ρυθμίσεις για :

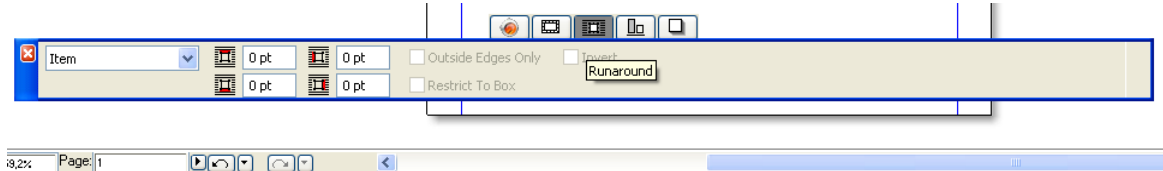
-θέση πλαισίου , διαστάσεις πλαισίου, γωνία στροφή, χρώμα περιοχής πλαισίου.



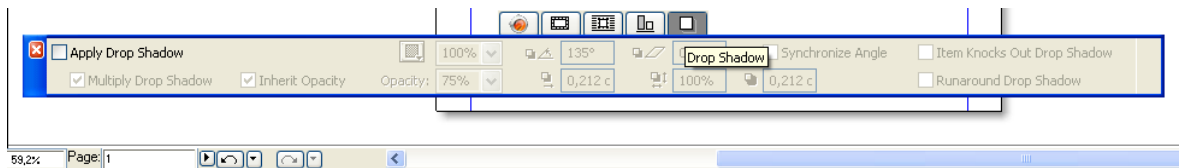
-πάχος, μορφή, χρώμα περιγράμματος πλαισίου



- τύπος και απόσταση πλευρικής ροής κειμένου «runaround»

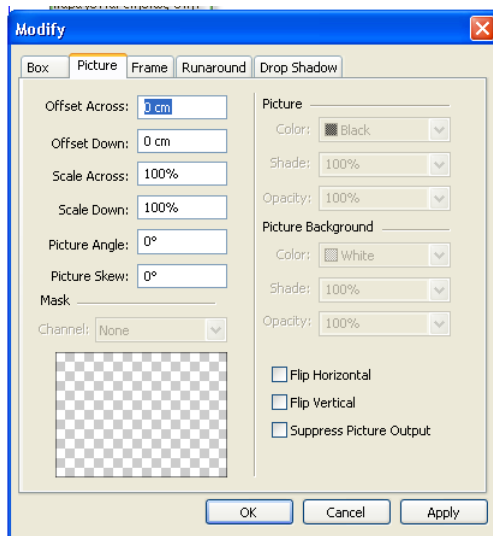


-σκίαση πλαισίου εικόνας «drop shadow»



β. Με επιλεγμένο ένα πλαίσιο εικόνας πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή Modify.

Στο παράθυρο που εμφανίζεται μπορούμε να κάνουμε όλες τις ρυθμίσεις που έχουν να κάνουν με τα χαρακτηριστικά του πλαισίου κειμένου (ΕΙΚΟΝΑ 27)

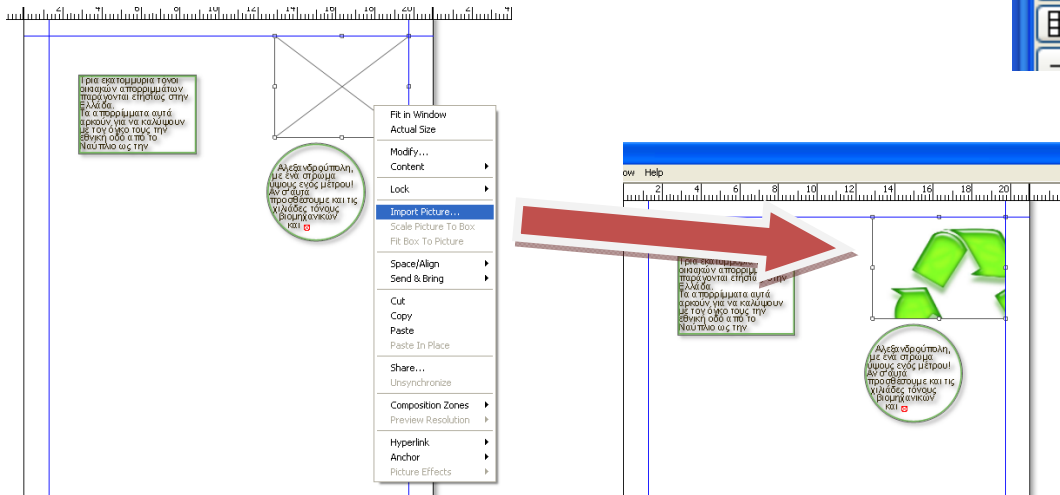
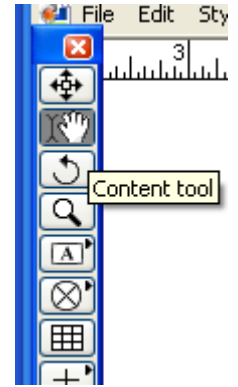


Εικόνα 27 : Το παράθυρο Modify - Ρυθμίσεις πλαισίου εικόνας



4. Εισαγωγή εικόνας σε πλαίσιο εικόνας

Έχει προηγηθεί η δημιουργία πλαισίου κειμένου. Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης περιεχομένου αντικειμένου «content tool» ενεργοποιούμε ένα πλαίσιο εικόνας και πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή «Import Image» και από τον φάκελο «recycle_images» επιλέγουμε την εικόνα «ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg».

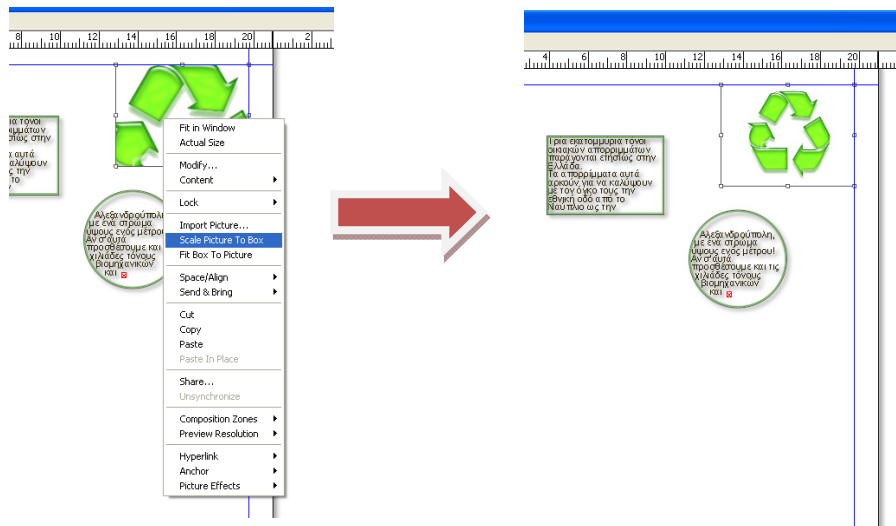


Εικόνα 28 Εισαγωγή εικόνας

5. Διαμόρφωση χαρακτηριστικών πλαισίου εικόνας – Μετασχηματισμοί

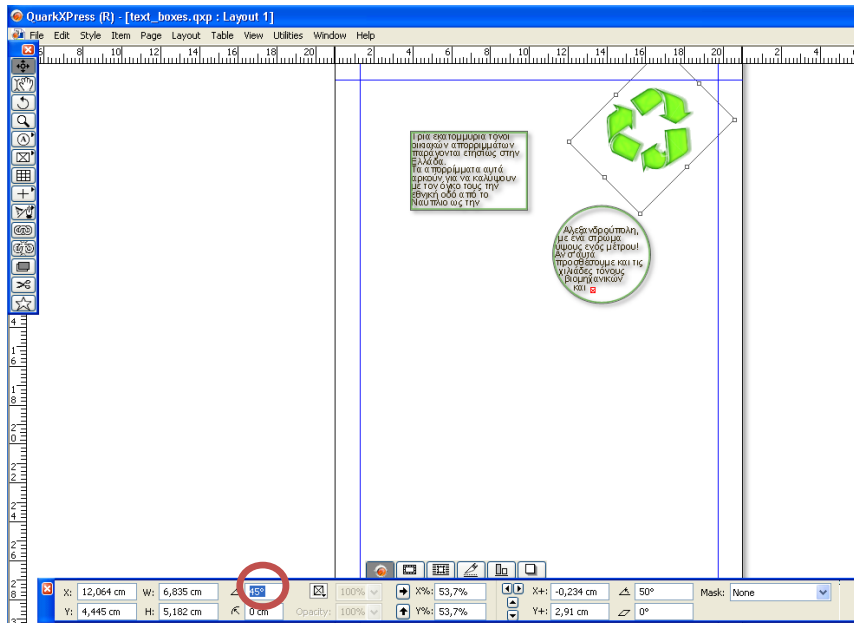
Η εικόνα έχει μεγαλύτερο μέγεθος από το πλαίσιο έχουμε τις παρακάτω δυνατότητες:

- με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης περιεχομένου αντικειμένου «content tool» πατάμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και μετακινούμε την εικόνα μέσα στο πλαίσιο.
- Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης περιεχομένου αντικειμένου «content tool» ενεργοποιούμε το πλαίσιο εικόνας και πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή «scale picture to box» . Η εικόνα αλλάζει διαστάσεις ώστε να χωρά στο πλαίσιο. (ΕΙΚΟΝΑ 29)



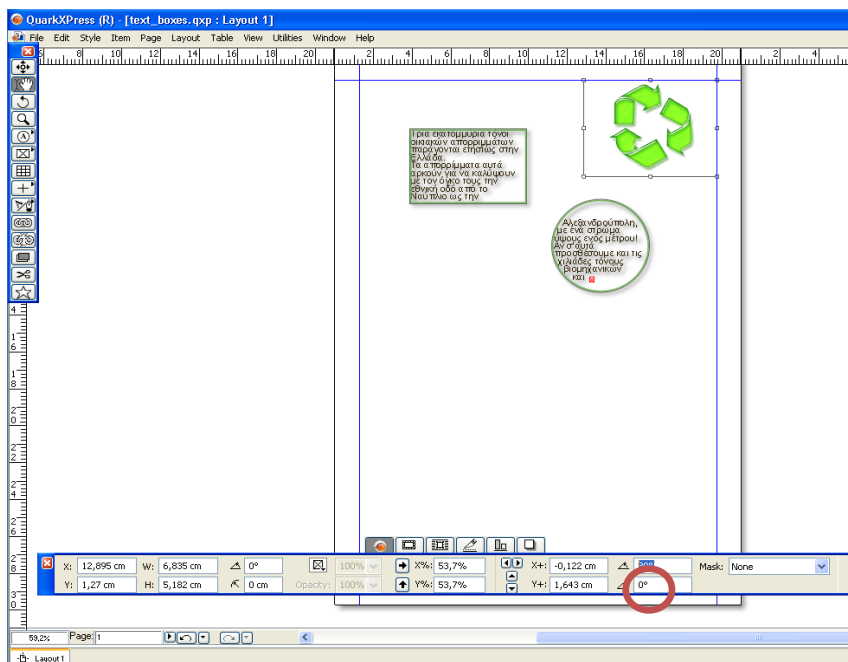
Εικόνα 29 Μετασχηματισμός εικόνας στο πλαίσιο

- με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης του αντικειμένου «item tool» επιλέγουμε από την παλέτα measurements τη ρύθμιση των βασικών χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας και ρυθμίζουμε τη γωνία του πλαισίου στις 45° (ΕΙΚΟΝΑ 30). Ακυρώνουμε την εντολή πατώντας το πλήκτρο «ctrl» και «Z»



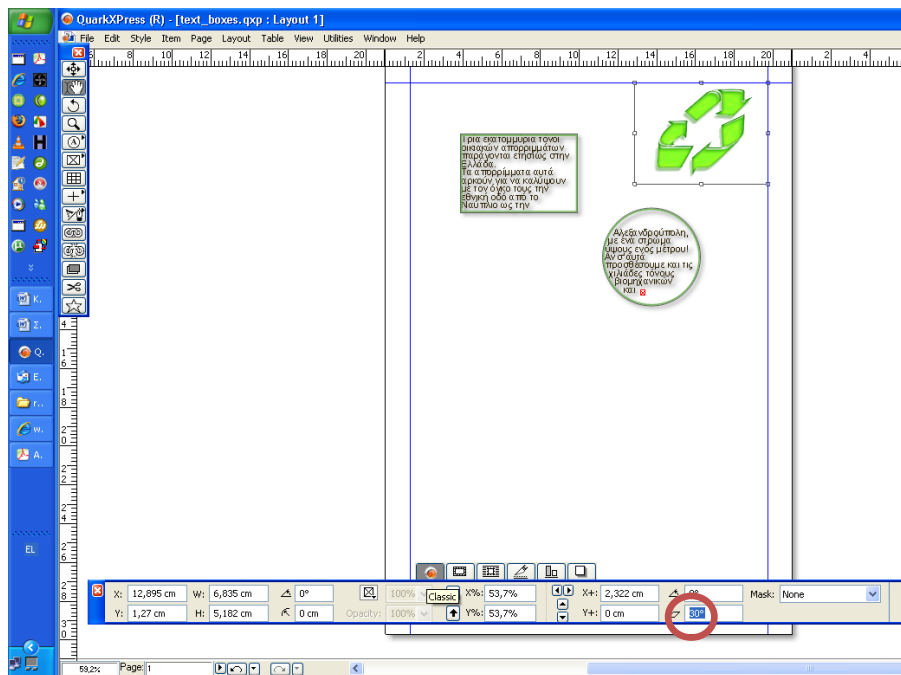
Εικόνα 30 Περιστροφή πλαισίου εικόνας

- Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης περιεχομένου αντικειμένου «content tool» επιλέγουμε από την παλέτα measurements τη ρύθμιση των βασικών χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας και ρυθμίζουμε τη γωνία περιστροφής της εικόνας στις 30° (ΕΙΚΟΝΑ 31). Ακυρώνουμε την εντολή πατώντας το πλήκτρο «ctrl» και «Z».



Εικόνα 31 Περιστροφή εικόνας μέσα στο πλαίσιο

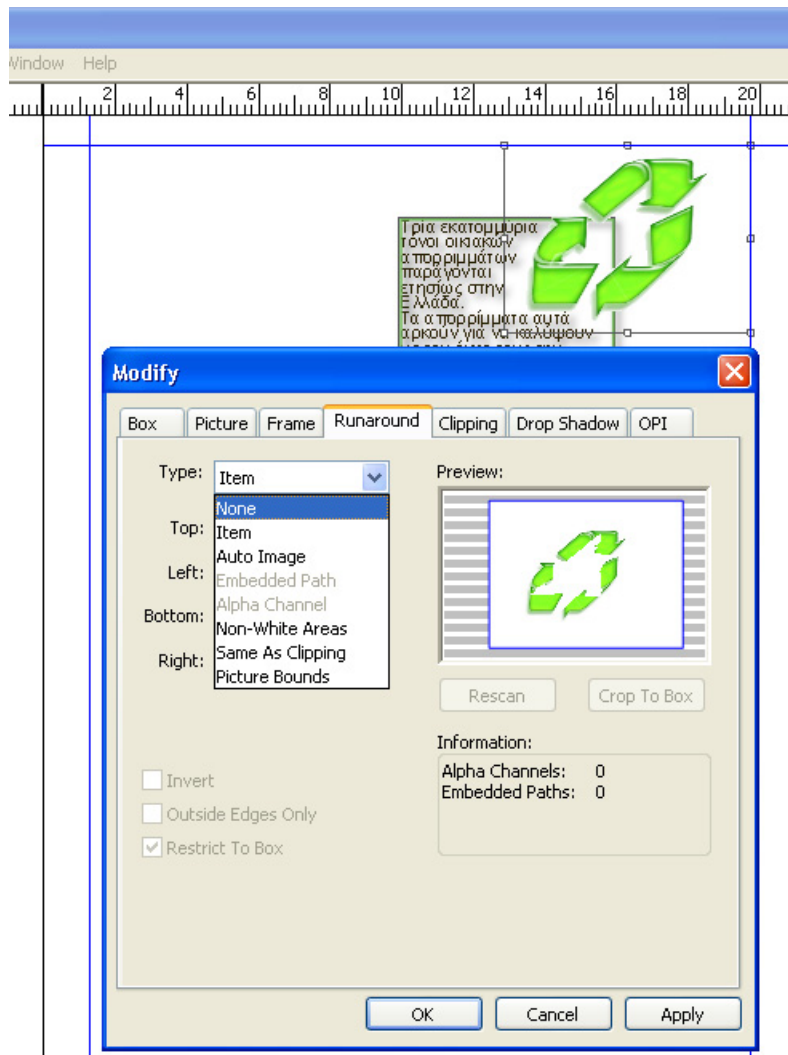
- Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης περιεχομένου αντικειμένου «content tool» επιλέγουμε από την παλέτα measurements τη ρύθμιση των βασικών χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας και ρυθμίζουμε τη γωνία στρέβλωσης της εικόνας στις 30° (ΕΙΚΟΝΑ 32).



Εικόνα 32 Στρέβλωση εικόνας μέσα σε πλαίσιο

6. Κείμενο και εικόνα

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει τη διαμόρφωση της ροής κειμένου γύρω από φωτογραφία. Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης του αντικειμένου «Item tool» μετακινούμε το ορθογώνιο πλαίσιο κειμένου ώστε να επικαλύπτει μέρος της εικόνας. Επιλέγουμε το πλαίσιο της εικόνας και πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή **Modify**. Από το παράθυρο **Modify** επιλέγουμε την καρτέλα πλευρικής ροής κειμένου "**Runaround**". Από το πτυσσόμενο μενού «**Type**» επιλέγουμε τους τον τρόπο πλευρικής ροή του κειμένου. (ΕΙΚΟΝΑ 33)



Εικόνα 33 Επιλογή τύπου πλευρικής ροής κειμένου

Στάδιο 3^ο : Ελεύθερη εξάσκηση

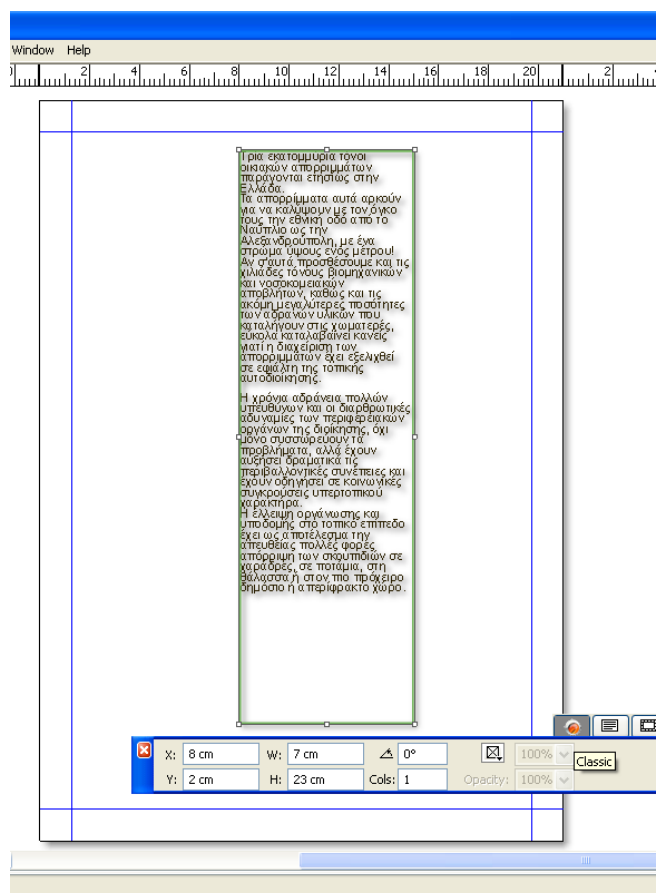
Οι επιμορφούμενοι μπορούν να εξασκηθούν πάνω στα έτοιμα παραδείγματα που υπάρχουν στον φάκελο «samples» αλλάζοντας τα χαρακτηριστικά των πλαισίων εικόνων που υπάρχουν σε αυτά. Επίσης μπορούν να δημιουργήσουν νέα πλαίσια κειμένου και να τους προσδώσουν επιθυμητά χαρακτηριστικά .

Στάδιο 4^ο : Εφαρμογή

Οι επιμορφούμενοι ατομικά καλούνται :

- i. να ανοίξουν το έργο με το όνομα «text_boxes» , να το αποθηκεύσουν με το όνομα «text_images_όνομα επιμορφούμενου»
- ii. να διαγράψουν το κυκλικό πλαίσιο κειμένου και να διαμορφώσουν τις διαστάσεις του ορθογωνίου πλαισίου σε 7cm x 23 cm και θέση x=8 cm και y=2 cm .
- iii. να δημιουργήσουν 4 κυκλικά πλαίσια εικόνας διαστάσεων 4cm x 4cm και να τα τοποθετήσουν εκατέρωθεν του πλαισίου κειμένου.
- iv. να διαμορφώσουν στα πλαίσια εικόνας: χωρίς περίγραμμα , ενεργοποιημένη σκίαση
- v. να εισάγουν στα πλαίσια τις εικόνες 10157688_3640336.jpg , ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg , recycling-symbol-planet_~200494091-001.jpg , anakiklosi_1.jpg από τον φάκελο recycle_images και να προσαρμόσουν το μέγεθος των εικόνων στα πλαίσια
- vi. να καθορίσουν ροή κειμένου τύπου Auto Image στην εικόνα ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg στις υπόλοιπες εικόνες τύπου Item και απόσταση 2pt.

Βήμα 1^ο: Οι επιμορφούμενοι ανοίγουν με την εντολή **File->Open** το έργο «text_boxes» και το αποθηκεύουν με το όνομα «text_images_όνομα επιμορφούμενου». Εν συνεχεία με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης του αντικειμένου «Item tool» επιλέγεται το κυκλικό πλαίσιο κειμένου και διαγράφεται. Δίνονται οι διαστάσεις και η θέση στο ορθογώνιο πλαίσιο κειμένου όπως ορίζονται στο (ii.) από την παλέτα measurements. (ΕΙΚΟΝΑ 34)

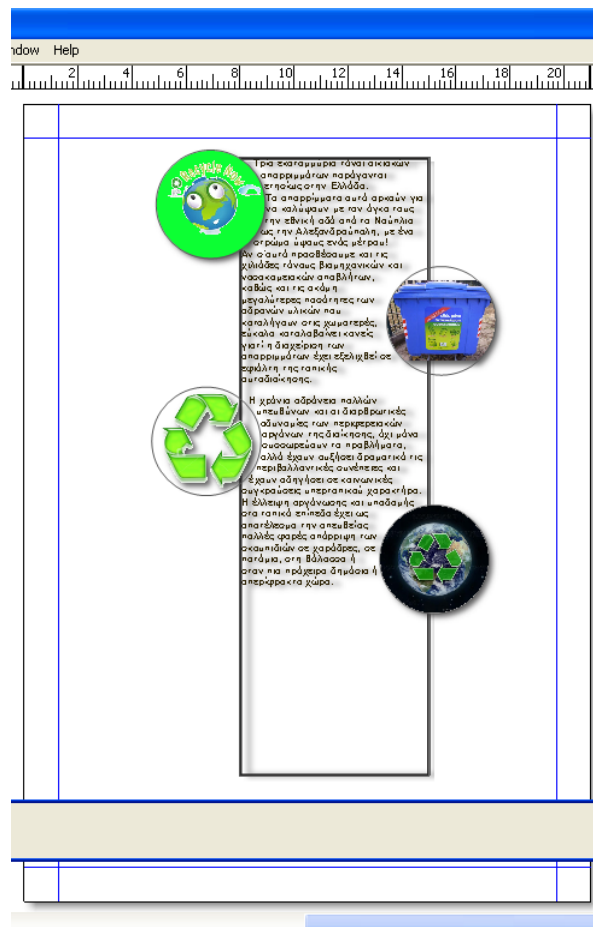
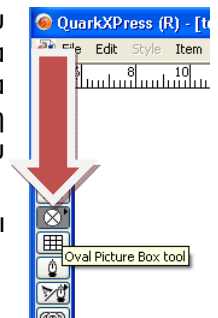


Εικόνα 34 Διαμόρφωση πλαισίου κειμένου

Βήμα 2^ο :Με επιλεγμένο το εικονίδιο δημιουργίας κυκλικού πλαισίου εικόνας από την παλέτα βασικών εργαλείων δημιουργούμε 4 κυκλικά πλαίσια εικόνας και διαμορφώνουμε από την παλέτα measurements τα χαρακτηριστικά τους όπως ορίζονται στο (iii.) και (iv.) Έπειτα εισάγεται η εικόνα σε κάθε πλαίσιο (v.), τοποθετούνται εκατέρωθεν του πλαισίου κειμένου και ορίζεται ο τύπος της πλευρικής ροής κειμένου. (vi.)

Αποθηκεύεται το εκ νέου το έργο σε προσωπικό φάκελο και αποστέλλεται για αξιολόγηση στον επιμορφωτή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

(ΕΙΚΟΝΑ 35)



Εικόνα 35 Διαμόρφωση πλαισίων εικόνων και εισαγωγή αρχείου εικόνας.

Στάδιο 5°: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα σχέδια που ανέπτυξε κάθε επιμορφούμενος στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές σχεδιαστικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Στάδιο 5° : Δημιουργία

Οι επιμορφούμενοι στα πλαίσια των ομάδων εργασίας, συνεχίζουν το έργο του ενημερωτικού φυλλαδίου, δημιουργώντας τα απαραίτητα πλαίσια εικόνων. Ο σχεδιαστής σχεδιάζει τα πλαίσια κειμένου και τους προσδίδει τα επιθυμητά χαρακτηριστικά, σε συνεργασία με τα υπόλοιπα μέλη. Εισάγει την αντίστοιχη εικόνα και προσδίδει στο κείμενο τα επιθυμητά χαρακτηριστικά. Ο ρόλος του σχεδιαστή υλοποιείται κυκλικά από τα μέλη της κάθε ομάδας. Αποθηκεύουν το έργο καθορίζοντας την έκδοση (π.χ. ομάδα_1_recycling_2) ώστε να γνωρίζουν μέχρι πιο στάδιο έχουν δουλέψει όταν θα επανεπεξεργαστούν σε επόμενη φάση το φυλλάδιο.

Δραστηριότητα 5η: Εισαγωγή και επεξεργασία χρώματος

α. Γενικά

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξασκούνται στην δημιουργία και επεξεργασία του χρώματος των αντικειμένων.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Το χρώμα. Αλλαγή χρώματος σε φόντο, εικόνα . Σύγκριση χρωμάτων
Διδακτικές ώρες:	4

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να επιτυγχάνουν την ενσωμάτωση των επιθυμητών χρωματικών συνδυασμών στα αντικείμενα
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων ρύθμισης των χρωμάτων
- Να κατέχουν τη δημιουργία των τύπων ντεγκρατέ

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας εκτελούν ατομικά ελεύθερη εξάσκηση μετά την παρουσίαση του επιμορφωτή και έπειτα τις προτεινόμενες ασκήσεις. Αμέσως μετά η ομάδα επεξεργάζεται τα χρωματικά χαρακτηριστικά των αντικειμένων που έχει εισάγει στο έργο της μέχρι τώρα. Στη φάση αυτή, τα μέλη που δεν έχουν τον ρόλο του Υπεύθυνου Χρώματος, παρακολουθούν, εκφέρουν τη γνώμη τους και συνεργάζονται μαζί του.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν κυκλικά τον ρόλο του Υπεύθυνου Χρώματος ισόχρονα.

Επιμορφούμενος Α: Υπεύθυνος χρώματος

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την αρμοδιότητα στο στάδιο της υλοποίησης του ενημερωτικού φυλλαδίου να καθορίσει τα χαρακτηριστικά χρώματος για τα διάφορα αντικείμενα που υπάρχουν στο φυλλάδιο για ένα τμήμα του έργου. Παρουσιάζει εναλλακτικές μορφοποιήσεις και συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη.

Έχει τη δυνατότητα να δώσει την τελική επιλογή σε περίπτωση διαφωνίας των μελών.

Επιμορφούμενος Β

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Επιμορφούμενος Γ

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν φάκελο με μια σειρά από εικόνες σχετικές με το θέμα του ενημερωτικού φυλλαδίου.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Λογισμικά : QuarkXpress , Adobe Photoshop, Outlook Express

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

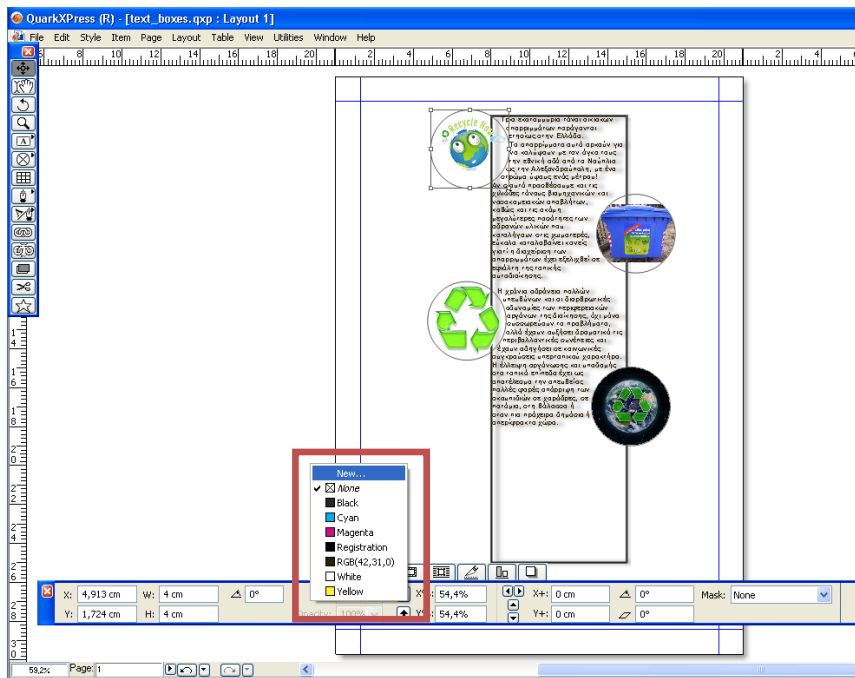
Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής ανοίγει το έργο «text_images» και το αποθηκεύει ως «text_images_colors». Στη συνέχεια παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τη χρήση των εργαλείων δημιουργίας χρωμάτων και καθορισμού χρωματικών ρυθμίσεων των αντικειμένων σχεδίασης:

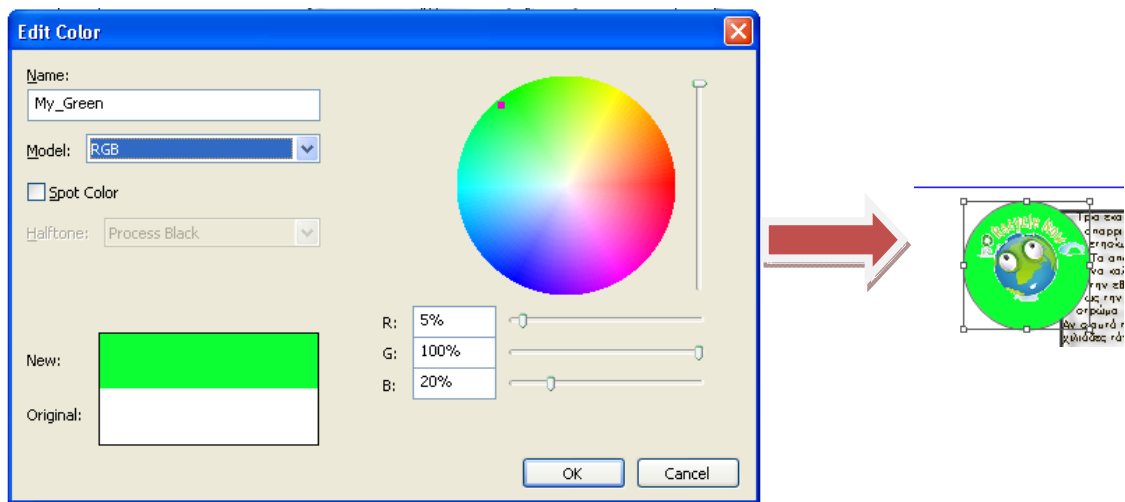
1. Δημιουργία νέου χρώματος :

Με επιλεγμένο το εικονίδιο ελέγχου των αντικειμένων σχεδίασης -Item tool- από την παλέτα βασικών εργαλείων, επιλέγουμε το 1^ο πλαίσιο εικόνας . Από την παλέτα measurements επιλέγουμε τα βασικά χαρακτηριστικά του αντικειμένου και από το πτυσσόμενο μενού χρώματος επιλέγουμε το New.. (ΕΙΚΟΝΑ 36)



Εικόνα 36 Δημιουργία νέου χρώματος

Στο παράθυρο **Edit Color** ονομάζουμε το χρώμα **My_Green** και από το πτυσσόμενο μενού **Model** επιλέγουμε τον τύπο χρώματος **RGB**. Στα πεδία εισαγωγής βάζουμε τις τιμές : R=5% , G=100% , B=20%. (ΕΙΚΟΝΑ 37)

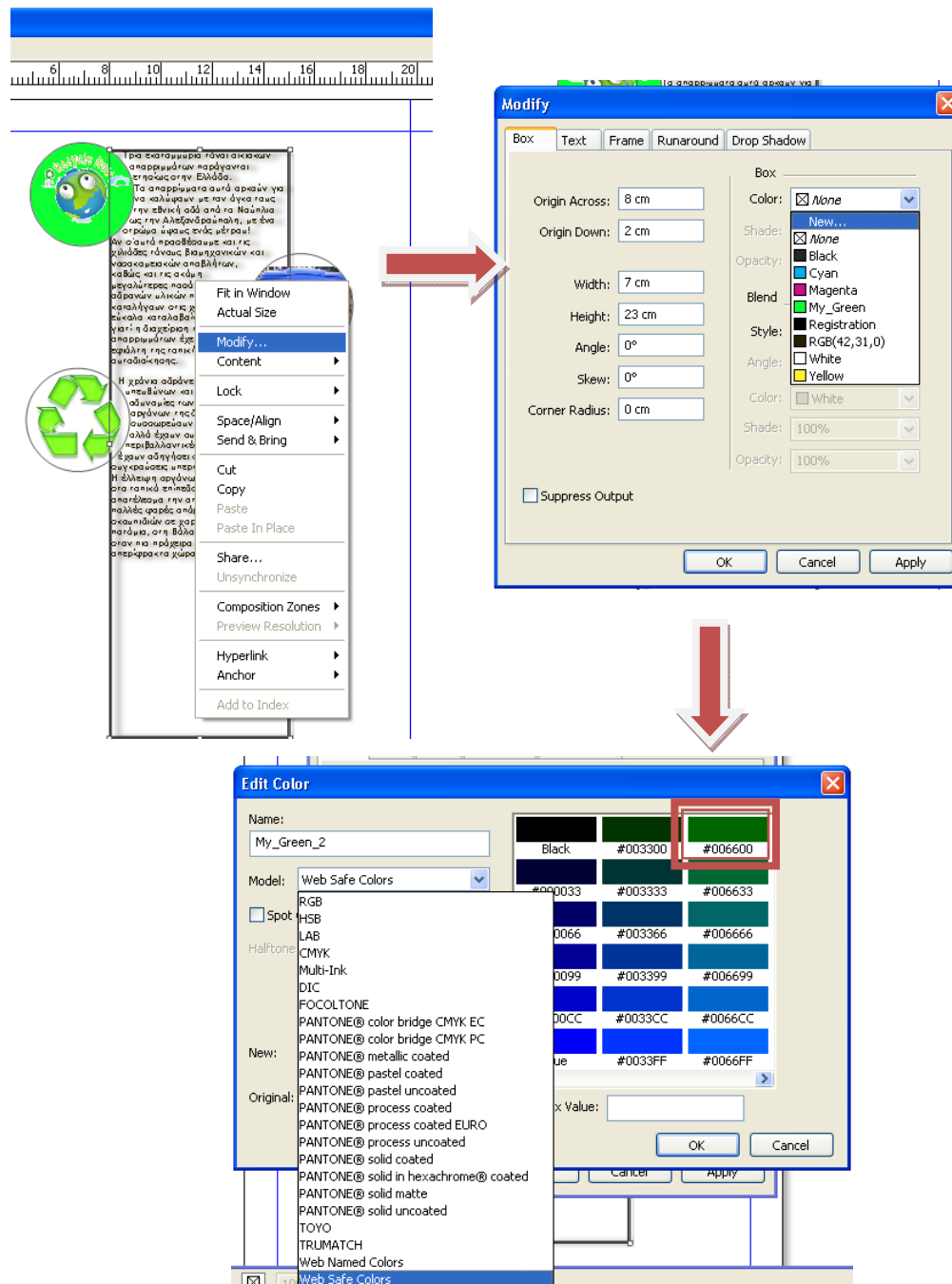


Εικόνα 37 Δημιουργία RGB χρώματος

2. Ανάμιξη χρωμάτων (Blend – ντεγκρατέ)

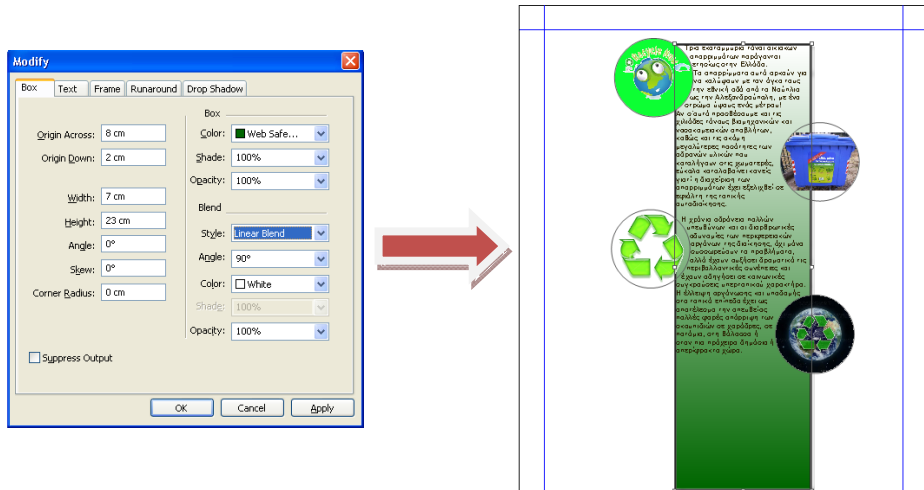
Με επιλεγμένο το εικονίδιο ελέγχου των αντικειμένων σχεδίασης –Item tool- από την παλέτα βασικών εργαλείων, επιλέγουμε το πλαίσιο κειμένου. Πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή **Modify**. Στο παράθυρο **Modify** επιλέγουμε την καρτέλα **Box**. Από το πτυσσόμενο μενού **Color** επιλέγουμε το **New..** και στο παράθυρο **Edit Color** ονομάζουμε το

χρώμα **My_green_2** και από το πτυσσόμενο μενού **Model** επιλέγουμε τον τύπο **Web Safe Color** για τη δημιουργία χρώματος ανεξαρτήτου λειτουργικού συστήματος. Από τον κατάλογο επιλέγουμε το χρώμα με τιμή **#006600** και πατάμε **OK**. (ΕΙΚΟΝΑ 38)



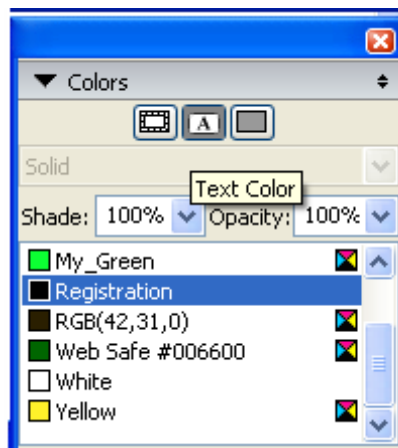
Εικόνα 38 Δημιουργία Web Safe Color χρώματος

Στη συνέχεια στο παράθυρο **Modify** και στο πτυσσόμενο μενού **Style** επιλέγουμε τον τύπο **Linear Blend** (γραμμική ανάμιξη) ενώ δίνουμε τιμή **90°** στη γωνία μετάβασης από τον ένα χρωματισμό στον άλλο.



3. Χρώμα κειμένου

Με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείριση περιεχομένου αντικειμένου «content tool» ενεργοποιούμε ένα πλαίσιο κειμένου και επιλέγουμε όλο το κείμενο. Στην παλέτα «Colors» επιλέγουμε τη ρύθμιση χρώματος κειμένου και το χρώμα Registration.



Στάδιο 3^ο : Ελεύθερη εξάσκηση

Οι επιμορφούμενοι μπορούν να εξασκηθούν πάνω στα έτοιμα παραδείγματα που υπάρχουν στον φάκελο «samples» και να χρησιμοποιήσουν το σύνολο των εργαλείων του λογισμικού για να αλλάξουν τις χρωματικές επιλογές των πλαισίων κειμένων και εικόνων που υπάρχουν σε αυτά.

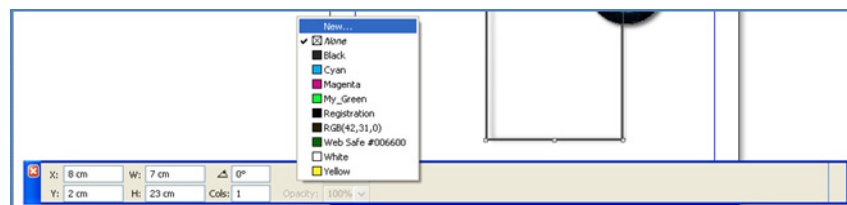
Στάδιο 4^ο : Εφαρμογή

Οι επιμορφούμενοι ατομικά καλούνται :

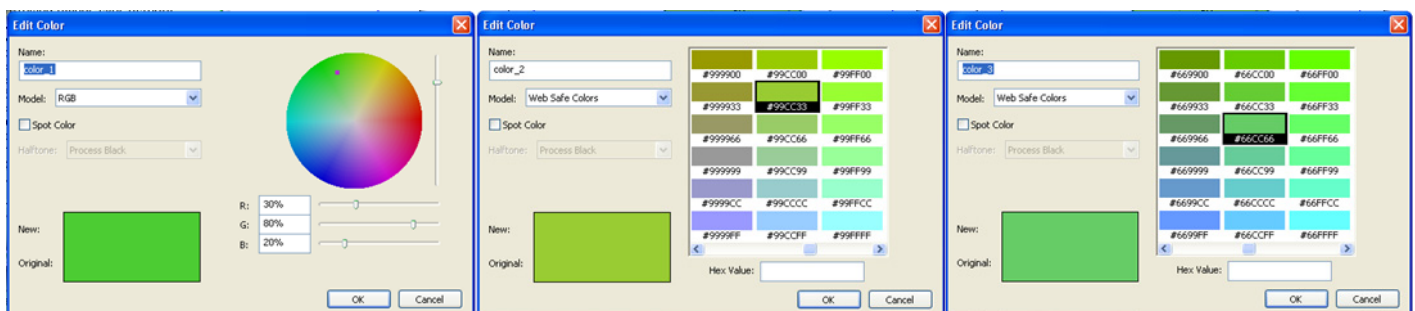
- i. να ανοίξουν το έργο με το όνομα «text_images_όνομα επιμορφούμενου» , και να το αποθηκεύσουν με το όνομα «text_images_colors_όνομα επιμορφούμενου»
- ii. να δημιουργήσουν τρία νέα χρώματα με τα παρακάτω στοιχεία :
 - a. color_1_όνομα επιμορφούμενου , τύπου RGB , R=30%,G=80%, B=20%
 - b. color_2_όνομα επιμορφούμενου, τύπου Web Safe και τιμή #99CC33
 - c. color_3_όνομα επιμορφούμενου, τύπου Web Safe και τιμή #66CC66
- iii. στο πλαίσιο κειμένου να προσαρτήσουν γραμμικό ντεγκρατέ κατακόρυφης μεταβολής από το color_2 στο color_3
- iv. στο πλαίσιο της εικόνας ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg , να προσαρτήσουν κυκλικό ντεγκρατέ (circular blend) από άσπρο χρώμα στο κέντρο, σε χρώμα color_1 στην περιφέρεια
- v. να διαμορφώσουν τη πρώτη λέξη του κειμένου στο πλαίσιο του κειμένου ως εξής:
 - a. μέγεθος 36
 - b. μορφή outline και italics
 - c. χρώμα color_1



Βήμα 1^ο: Οι επιμορφούμενοι ανοίγουν με την εντολή **File->Open** το έργο «text_images_όνομα επιμορφούμενου» και το αποθηκεύουν με το όνομα «text_images_colors_όνομα επιμορφούμενου». Εν συνεχεία με επιλεγμένο το εικονίδιο διαχείρισης του αντικειμένου «Item tool» επιλέγεται το πλαίσιο που περιέχει την φωτογραφία ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg Από την παλέτα measurements επιλέγουμε την καρτέλα με τα βασικά χαρακτηριστικά του αντικειμένου και το εικονίδιο του χρώματος για να δημιουργήσουμε τα χρώματα color_1 , color_2 και color_3 όπως ορίζονται στα (ii.) και (iii.) (ΕΙΚΟΝΕΣ 39 κ' 40)

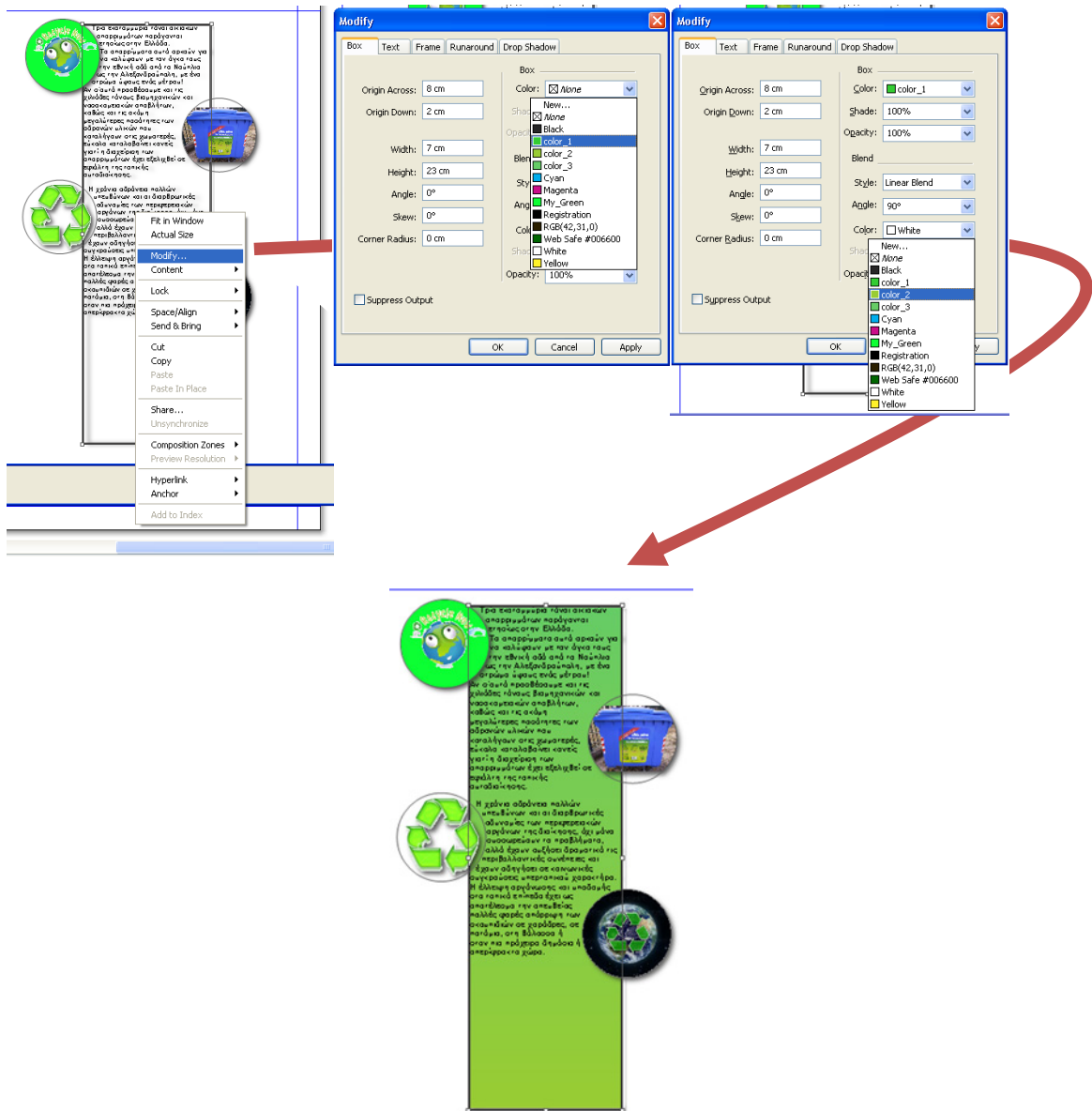


Εικόνα 39 Δημιουργία χρώματος



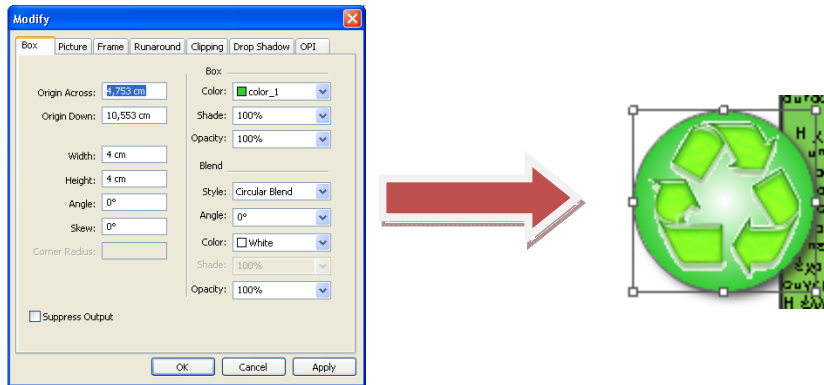
Εικόνα 40 Δημιουργία διαφόρων τύπων χρώματος

Βήμα 2^ο: Για να προσαρτήσουμε γραμμική ανάμιξη χρώματος στο πλαίσιο κειμένου (**iii.**), επιλέγουμε το εικονίδιο ελέγχου των αντικειμένων από την παλέτα βασικών εργαλείων και ενεργοποιούμε το πλαίσιο κειμένου και πατάμε το δεξί πλήκτρο απ' το ποντίκι. Από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή **Modify**. Στο παράθυρο **Modify** επιλέγουμε την καρτέλα **Box** και στο πτυσσόμενο μενού **Color** επιλέγουμε το **color_2**. Από την περιοχή **Blend** στο πτυσσόμενο μενού **Style** επιλέγουμε το **Linear Blend**, γωνία **Angle** = 90° και στο **Color** επιλέγουμε το **color_2**. (ΕΙΚΟΝΑ 41)

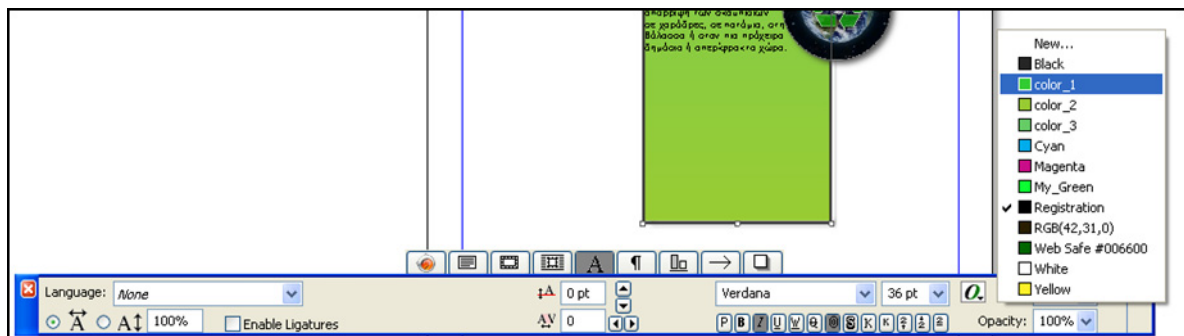


Εικόνα 41 Δημιουργία γραμμικού ντεγκρατέ

Βήμα 3°: Για το (iv.) επιλέγουμε το εικονίδιο ελέγχου των αντικειμένων από την παλέτα βασικών εργαλείων και ενεργοποιούμε το πλαίσιο της εικόνας και πατάμε το δεξί πλήκτρο απ' το ποντίκι. Από το αναδυόμενο μενού επιλέγουμε την εντολή **Modify**. Στο παράθυρο **Modify** επιλέγουμε την καρτέλα **Box** και στο πτυσσόμενο μενού **Color** επιλέγουμε το **color_1**. Από την περιοχή **Blend** και στο πτυσσόμενο μενού **Style** επιλέγουμε το **Circular Blend**, και στο **Color** επιλέγουμε το **white**.



Βήμα 4°: Για το (v.) επιλέγουμε το εικονίδιο περιεχομένου - content tool - των αντικειμένων από την παλέτα βασικών εργαλείων και ενεργοποιούμε το πλαίσιο της εικόνας και επιλέγουμε την πρώτη λέξη. Από την παλέτα measurements επιλέγουμε την καρτέλα Character attributes και μορφοποιούμε τα χαρακτηριστικά της λέξης σύμφωνα με το (v.). (ΕΙΚΟΝΑ 42)



Εικόνα 42 Διαμόρφωση χαρακτηριστικών γραμματοσειράς

Αποθηκεύεται εκ νέου το αρχείο και αποστέλλεται για αξιολόγηση στον επιμορφωτή μέσα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Στάδιο 5°: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα σχέδια που ανέπτυξε κάθε επιμορφούμενος στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές σχεδιαστικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Στάδιο 6° : Δημιουργία

Οι επιμορφούμενοι στα πλαίσια των ομάδων εργασίας, συνεχίζουν το έργο του ενημερωτικού φυλλαδίου, προσαρτώντας στα αντικείμενα που έχουν φτιάξει μέχρι τώρα τα επιθυμητά χρωματικά χαρακτηριστικά. Ο Υπεύθυνος Χρώματος-Εφέ αναλαμβάνει να δώσει τα χρωματικά χαρακτηριστικά των αντικειμένων σε συνεργασία με τα υπόλοιπα μέλη. Ο ρόλος υλοποιείται κυκλικά από τα μέλη της κάθε ομάδας. Αποθηκεύουν το έργο καθορίζοντας την έκδοση (π.χ. omada_1_recycling_3) ώστε να γνωρίζουν μέχρι πιο στάδιο έχουν δουλέψει όταν θα επανεξεργαστούν σε επόμενη φάση το φυλλάδιο.

Δραστηριότητα 6η: Επεξεργασία πολλών αντικειμένων - Στοιχισή , Κατανομή , Διευθέτηση , Ευθυγράμμιση.

α. Γενικά

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξασκούνται στην τεχνική της στοιχισής κατανομής, διευθέτησης και ευθυγράμμισης των αντικειμένων.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Διευθέτηση αντικειμένων
Διδακτικές ώρες:	3

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να επιτυγχάνουν τη στοιχισή αντικειμένων στον χώρο με βάση κάποιον άξονα ή κάποια πλευρά τους
- Να κατέχουν τον μηχανισμό της ομοιόμορφης διάταξης των αντικειμένων σε κάποιο διάστημα.
- Να γνωρίζουν τη διαφορά σχετικής στοιχισής και στοιχισής στην σελίδα.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας της σχετικής παλέτας

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας εκτελούν ατομικά ελεύθερη εξάσκηση μετά την παρουσίαση του επιμορφωτή και έπειτα τις προτεινόμενες ασκήσεις. Έπειτα η ομάδα τοποθετεί τα αντικείμενα που υπάρχουν στο έντυπο στις επιθυμητές θέσεις με τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια εκμεταλλευόμενη τις σχετικές δυνατότητες του λογισμικού. Στη φάση αυτή, τα μέλη που δεν έχουν τον ρόλο του σχεδιαστή, παρακολουθούν, εκφέρουν τη γνώμη τους και συνεργάζονται μαζί του.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν κυκλικά τον ρόλο του Σχεδιαστή ισόχρονα.

Επιμορφούμενος Α: Σχεδιαστής

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την αρμοδιότητα στο στάδιο της υλοποίησης του ενημερωτικού φυλλαδίου να προβεί στη διευθέτηση των αντικειμένων σε ένα τμήμα του έργου ή να δημιουργήσει νέα και να τα διευθετήσει στην συνέχεια.

Παρουσιάζει εναλλακτικές λύσεις και συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη. Έχει τη δυνατότητα να δώσει την τελική επιλογή σε περίπτωση διαφωνίας των μελών.

Επιμορφούμενος Β

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Επιμορφούμενος Γ

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν φάκελο με μια σειρά από εικόνες σχετικές με το θέμα του ενημερωτικού φυλλαδίου.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
Λογισμικά : QuarkXpress , Adobe Photoshop, Outlook Express

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

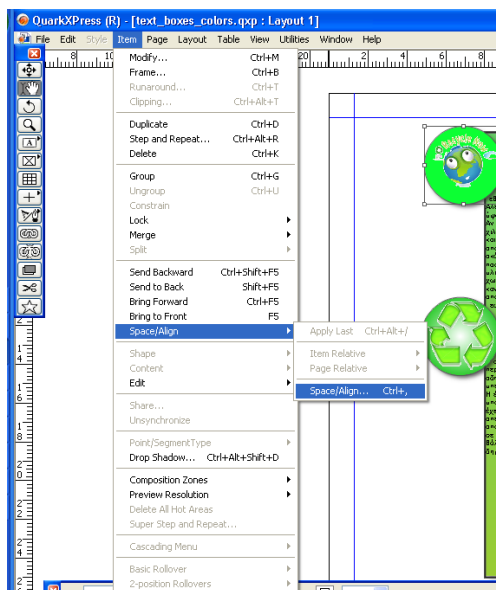
Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

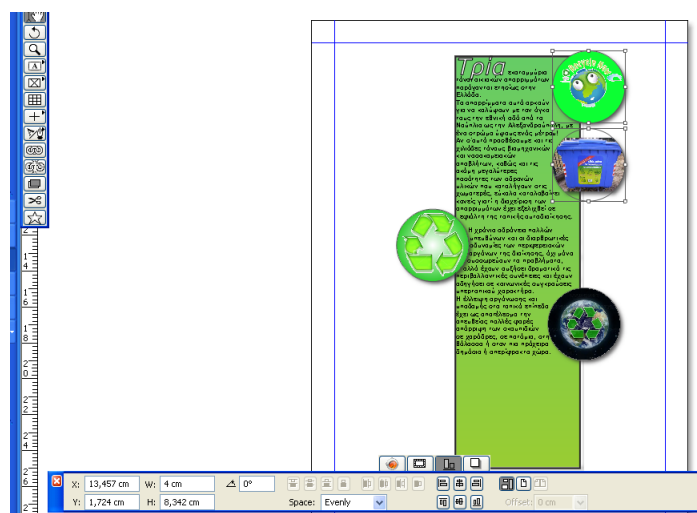
Ο επιμορφωτής ανοίγει το έργο «text_images_colors» και το αποθηκεύει ως «text_images_colors_align». Στη συνέχεια παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τη χρήση των δυνατοτήτων του λογισμικού για τη Στοιχίση , Κατανομή , Διευθέτηση , Ευθυγράμμιση των αντικειμένων:

1. Σχετική Στοιχίση :

Επιλέγουμε τα πλαίσια των δύο πρώτων εικόνων (αριστερό πλήκτρο ποντικιού και shift) και από το μενού Item επιλέγουμε την εντολή Space/Align. Από την παλέτα measurements επιλέγουμε τη σχετική στοιχίση και έπειτα τη στοιχίση των δεξιών άκρων των αντικειμένων .(ΕΙΚΟΝΕΣ 43 και 44) . Ακυρώνουμε την εντολή με τα πλήκτρα ctrl και "Z"



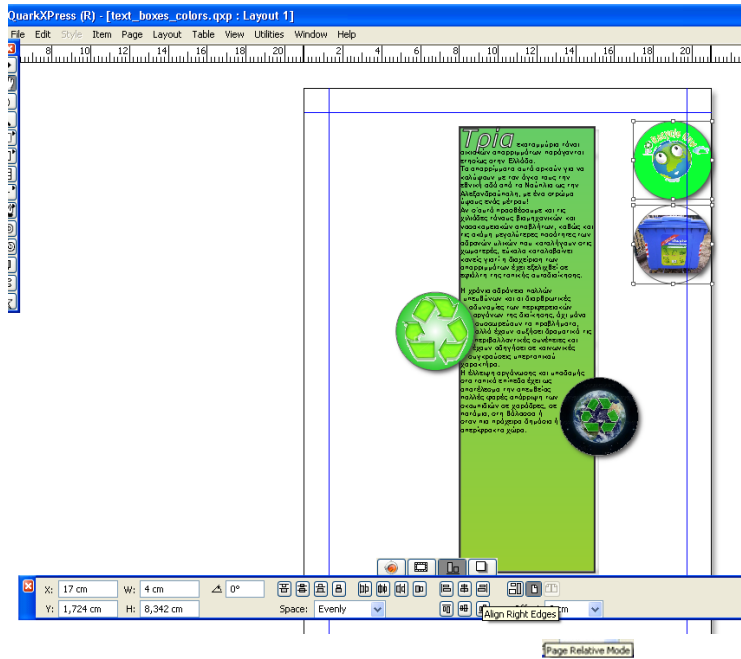
Εικόνα 43: Εντολή Space/Align



Εικόνα 44: Δεξιά σχετική στοίχιση αντικειμένων

2. Στοίχιση στη σελίδα:

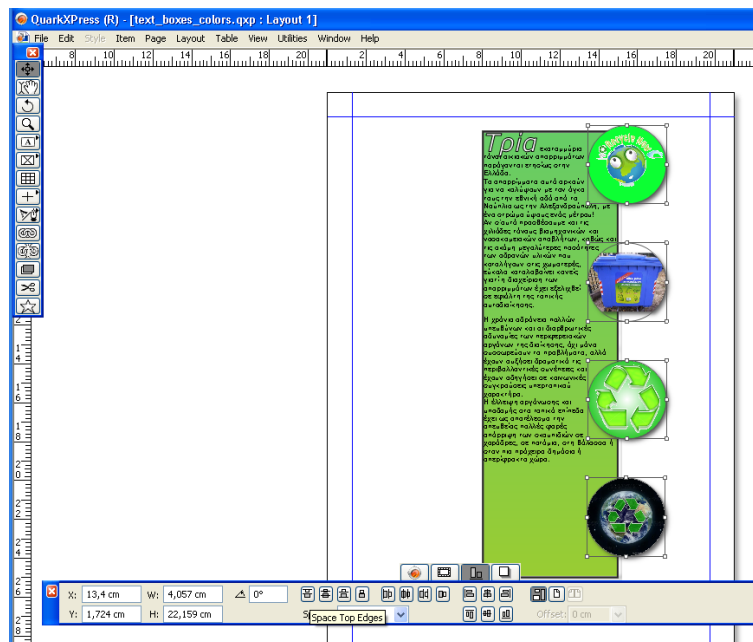
Επιλέγουμε τα πλαίσια των δύο πρώτων εικόνων (αριστερό πλήκτρο ποντικιού και shift) και από το μενού **Item** επιλέγουμε την εντολή **Space/Align**. Από την παλέτα **measurements** επιλέγουμε τη στοίχιση σε σχέση με τη σελίδα του εγγράφου μας (**Page Relative Mode**) και έπειτα τη στοίχιση των δεξιών άκρων των αντικειμένων. (ΕΙΚΟΝΑ 45) . Ακυρώνουμε την εντολή με τα πλήκτρα ctrl και "Z".



Εικόνα 45 Στοιχισή σε σχέση με τη σελίδα

3. Κατανομή - Διάταξη με όρια :

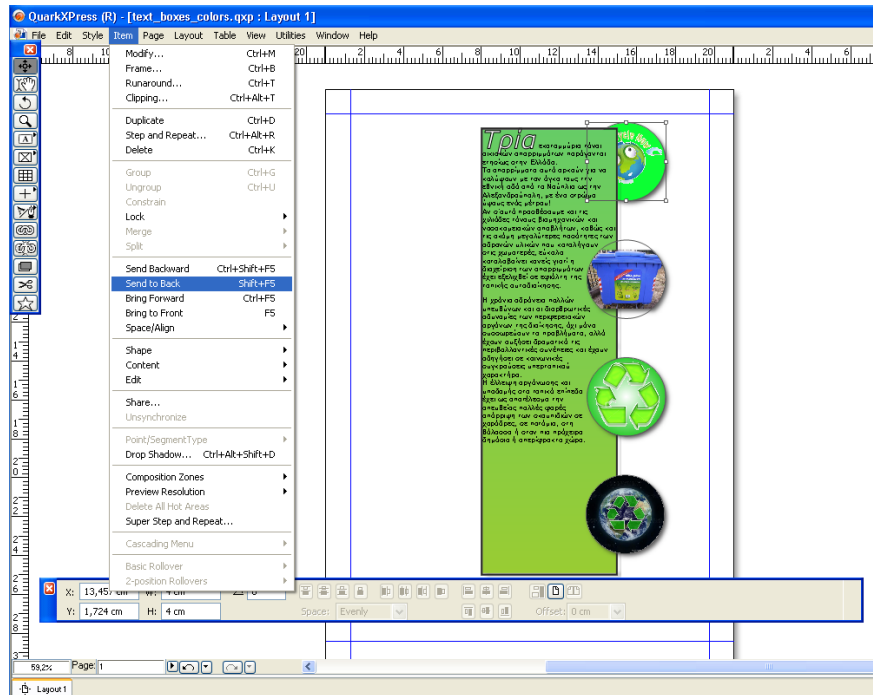
Για να κατανοήσουμε τις εικόνες την μία κάτω απ' την άλλη και σε ίσες αποστάσεις μεταξύ τους επιλέγουμε όλες τις εικόνες και ενεργοποιούμε την σχετική στοιχισή στην παλέτα **measurements**. Έπειτα τις στοιχίζουμε κατά την δεξιά τους πλευρά. Μετακινούμε την τελευταία εικόνα πιο κάτω και αφού επιλέξουμε πάλι όλες τις εικόνες ενεργοποιούμε το εικονίδιο της ομοιόμορφης διάταξης κατά την πάνω πλευρά (Space top edges). (ΕΙΚΟΝΑ 46)



Εικόνα 46 Ομοιόμορφη κατανομή αντικειμένων

4. Διευθέτηση αντικειμένων

Τα αντικείμενα που υπάρχουν στο ίδιο επίπεδο («Εικονική διαφάνεια» ή επίπεδο - Layer) τοποθετούνται το ένα πάνω στο άλλο σύμφωνα με την σειρά δημιουργίας τους. Η σχετική θέση τους μπορεί να αλλάξει με τη χρήση των εντολών διευθέτησης που υπάρχουν στο πτυσσόμενο μενού «Item». Για να τοποθετήσουμε την πρώτη εικόνα κάτω απ' το πλαίσιο κειμένου την επιλέγουμε και απ' το πτυσσόμενο μενού Item επιλέγουμε την εντολή Send to Back. (ΕΙΚΟΝΑ 43)



Εικόνα 47 Διευθέτηση αντικειμένων

Στάδιο 3^ο : Ελεύθερη εξάσκηση

Οι επιμορφούμενοι μπορούν να εξασκηθούν πάνω στα έτοιμα παραδείγματα που υπάρχουν στον φάκελο «samples» και να χρησιμοποιήσουν τη σχετική παλέτα για να αλλάξουν τις υπάρχουσες διευθετήσεις στα αντικείμενα. Επίσης μπορούν να δημιουργήσουν νέα αντικείμενα και να πειραματιστούν.

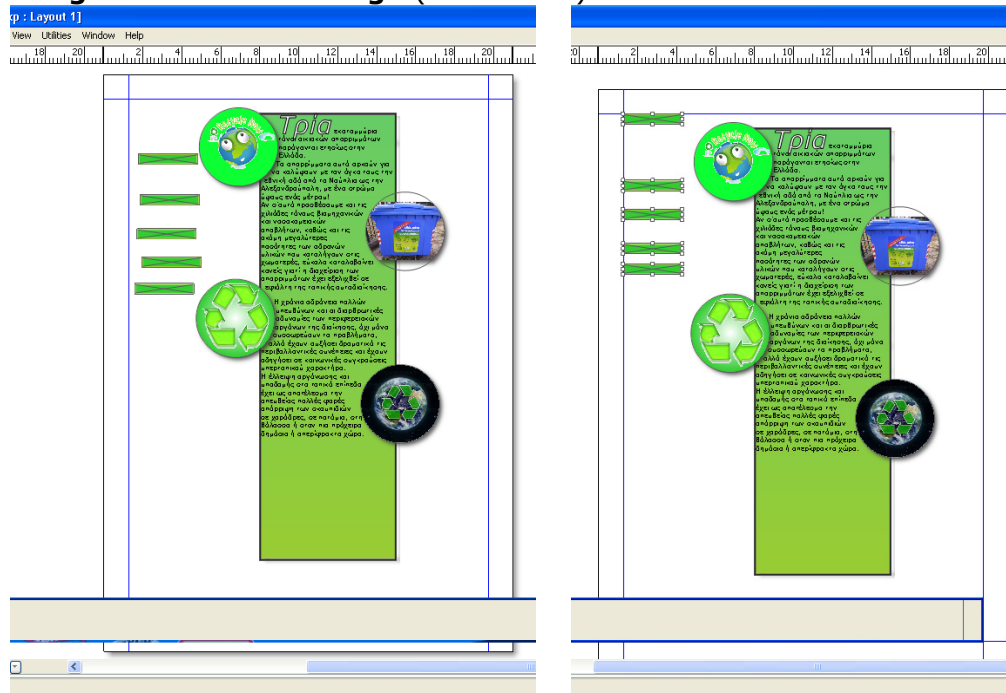
Στάδιο 4^ο : Εφαρμογή

Οι επιμορφούμενοι ατομικά καλούνται :

- i. να ανοίξουν το έργο με το όνομα «text_images_colors_όνομα επιμορφούμενου», και να το αποθηκεύσουν με το όνομα «text_images_colors_aligns_όνομα επιμορφούμενου»
- ii. να δημιουργήσουν πέντε ορθογώνια πλαίσια εικόνας διαστάσεων 3cm x 0,5 cm και να τους αποδοθούν :χρώμα = color_1 , πάχος περιγράμματος = 1pt , χρώμα = color_2
- iii. το πρώτο να τοποθετηθεί στην πάνω αριστερή γωνία της σελίδας (θέση $x=1,27\text{cm}$, $y=1,27\text{cm}$) και το τελευταίο στη θέση $x=1,27\text{ cm}$ $y=9\text{ cm}$
- iv. να στοιχηθούν στην αριστερή πλευρά της σελίδας κατά την αριστερή τους πλευρά
- v. να κατανομηθούν ομοιόμορφα στον χώρο που μεταξύ του πρώτου και τελευταίου πλαισίου.

Βήμα 1°: Οι επιμορφούμενοι ανοίγουν με την εντολή **File->Open** το έργο «text_images_colors_όνομα επιμορφούμενου» και το αποθηκεύουν με το όνομα «text_images_colors_aligns_όνομα επιμορφούμενου» για το (i.) . Εν συνεχεία με επιλεγμένο το εικονίδιο δημιουργίας ορθογώνιου πλαισίου εικόνας «Rectangle Picture Box Tool» δημιουργούμε ένα πλαίσιο με τη διαμόρφωση που απαιτείται απ' το το (ii.)

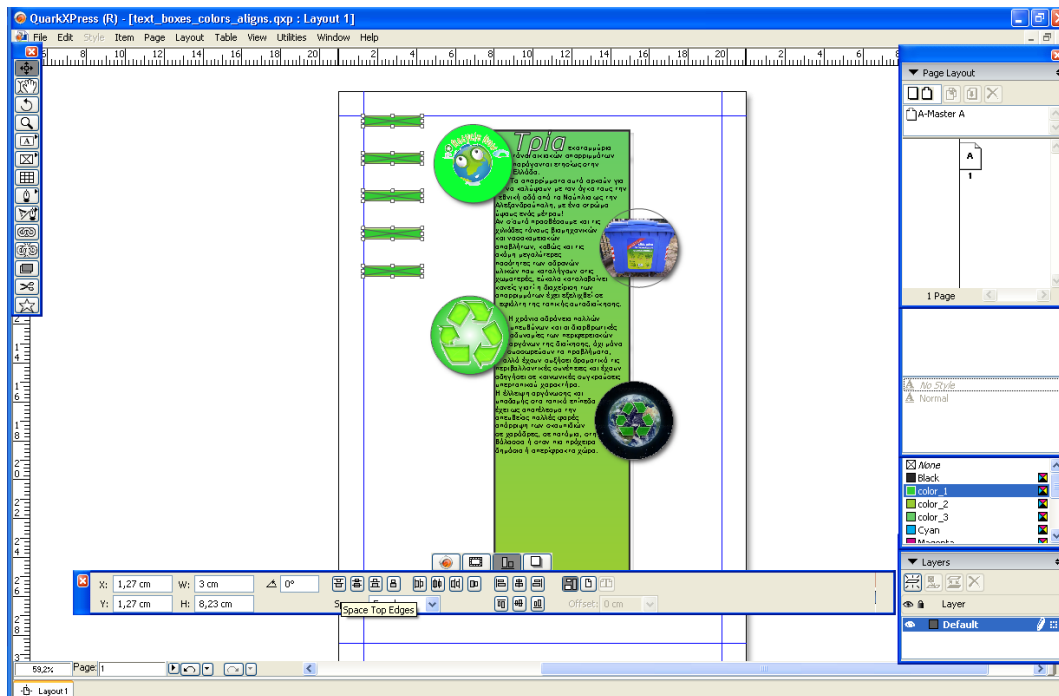
Με την εντολή copy (ctrl και "C") και paste (ctrl και "V") δημιουργούμε τα υπόλοιπα πλαίσια. Επιλέγουμε το πρώτο πλαίσιο και από την παλέτα measurements επιλέγουμε την καρτέλα των βασικών χαρακτηριστικών και ορίζουμε τις συντεταγμένες του **x=1,27 cm** και **y=1,27 cm**. Επιλέγουμε όλα τα πλαίσια και εκτελούμε από το μενού **Item** την επιλογή **Item->Space/Align->Page Relative->left align** (ΕΙΚΟΝΑ 48).



Εικόνα 48 Δημιουργία πλαισίων – Αριστερή στοιχισή

Επιλέγουμε το τελευταίο πλαίσιο και από την παλέτα measurements ενεργοποιούμε την καρτέλα των βασικών χαρακτηριστικών και ορίζουμε τις συντεταγμένες του **x=1,27 cm** και **y=9 cm**. Επιλέγουμε και τα πέντε πλαίσια και εκτελούμε από το μενού **Item** την επιλογή **Item->Space/Align->Space/Align...** και από την παλέτα της measurements επιλέγουμε το εικονίδιο για την ομοιόμορφη κατανομή των αντικειμένων

Βήμα 2°: Για την ομοιόμορφη κατανομή των πλαισίων επιλέγουμε όλα τα πλαίσια και από το μενού **Item** επιλέγουμε την εντολή **Space/Align**. Από την παλέτα **measurements** επιλέγουμε την ομοιόμορφη κατανομή με βάση τις πάνω πλευρές των πλαισίων (ΕΙΚΟΝΑ 49)



Εικόνα 49 Ομοιόμορφη κατανομή πλαισίων

Στάδιο 5^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα σχέδια που ανέπτυξε κάθε επιμορφούμενος στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές σχεδιαστικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Στάδιο 5^ο : Δημιουργία

Οι επιμορφούμενοι στα πλαίσια των ομάδων εργασίας, συνεχίζουν το έργο του ενημερωτικού φυλλαδίου και προβαίνουν σε μια πολύ σημαντική εργασία που είναι η διαμόρφωση των σελίδων σε σχέση με την θέση των αντικειμένων μέσα σε αυτές. Ο σχεδιαστής αναλαμβάνει να διευθετήσει τα χωρικά τα αντικείμενα σε συνεργασία με τα υπόλοιπα μέλη. Ο ρόλος του σχεδιαστή υλοποιείται κυκλικά από τα μέλη της κάθε ομάδας. Αποθηκεύουν το έργο καθορίζοντας την έκδοση (π.χ. omada_1_recycling_4) ώστε να γνωρίζουν μέχρι πιο στάδιο έχουν δουλέψει όταν θα επανεπεξεργαστούν σε επόμενη φάση το φυλλάδιο.

Δραστηριότητα 7η: Σχεδίαση γραμμών-καμπύλων -Σχεδίαση καμπύλων κειμένου

α. Γενικά

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξασκούνται στη δημιουργία γραμμών , καμπύλων και καμπύλων κειμένου.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Σχεδίαση οριζόντιας ή κατακόρυφης ή με οποιαδήποτε κλίση γραμμής. Καμπύλες Bezier. Εργαλεία, ρυθμίσεις και πλήκτρα συντόμευσης στοιχείων Bezier
Διδακτικές ώρες:	4

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να κατανοήσουν τον τρόπο σχεδίασης γραμμών.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων του λογισμικού για τις καμπύλες Bezier.
- Να επιτυγχάνουν την ρύθμιση των κόμβων όπως και την προσθήκη και διαγραφή κόμβων
- Να εφαρμόζουν την τεχνική για την δημιουργία καμπύλων κειμένου

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας εκτελούν ατομικά ελεύθερη εξάσκηση μετά την παρουσίαση του επιμορφωτή και έπειτα τις προτεινόμενες ασκήσεις. Αργότερα η ομάδα εισάγει στο έντυπο τα επιθυμητά σχεδιαστικά αντικείμενα και τα διαμορφώνει σύμφωνα με τις προτιμήσεις της. Στη φάση αυτή, τα μέλη που δεν έχουν τον ρόλο του σχεδιαστή, παρακολουθούν , εκφέρουν τη γνώμη τους και συνεργάζονται μαζί του.

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της κάθε ομάδας αναλαμβάνουν κυκλικά τον ρόλο του Σχεδιαστή ισόχρονα.

Επιμορφούμενος Α: Σχεδιαστής

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την αρμοδιότητα στο στάδιο της υλοποίησης του ενημερωτικού φυλλαδίου να προβεί στον σχεδιασμό και μορφοποίηση γραμμών και καμπύλων παρουσιάζοντα επίσης και τις εναλλακτικές περιπτώσεις στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Συζητά και συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη. Έχει τη δυνατότητα να δώσει την τελική επιλογή σε περίπτωση διαφωνίας των μελών.

Επιμορφούμενος Β

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Επιμορφούμενος Γ

Δεν έχει κάποια συγκεκριμένη αρμοδιότητα. Εκφράζει την άποψή του στις επιλογές του σχεδιαστή.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν φάκελο με μια σειρά από παραδείγματα.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Λογισμικά : QuarkXpress , Adobe Photoshop, Outlook Express

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

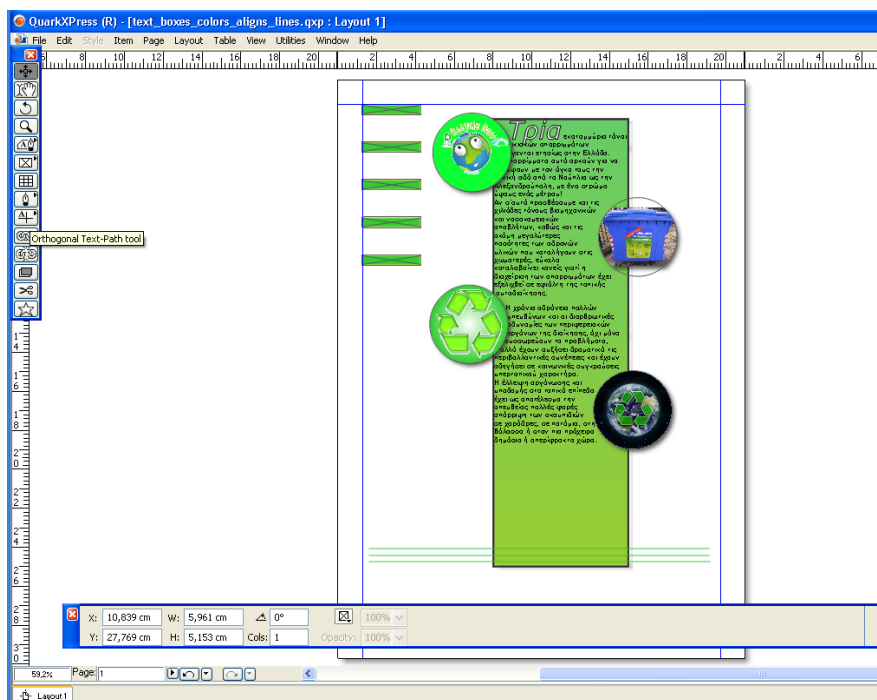
Ο επιμορφωτής ανοίγει το έργο «text_images_colors_align» και το αποθηκεύει ως «text_images_colors_align_lines». Στη συνέχεια παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τη χρήση των δυνατοτήτων του λογισμικού για τη δημιουργία γραμμών , καμπύλων και καμπύλων κειμένου:

1. Δημιουργία Γραμμών :

Από την παλέτα των βασικών εργαλείων του QuarkXpress ενεργοποιούμε το εικονίδιο σχεδιασμού γραμμών και καμπύλων. Με παρατεταμένο πάτημα του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού αναπτύσσεται μία σειρά εικονιδίων για την δημιουργία διαφόρων τύπων γραμμών και καμπύλων



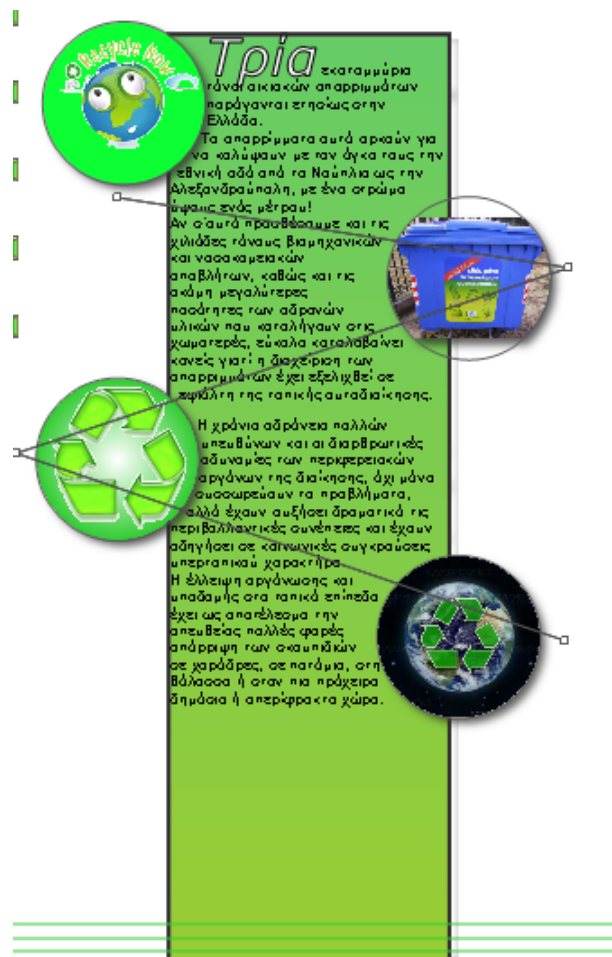
Επιλέγουμε το εικονίδιο για τη δημιουργία ορθογώνιου τύπου γραμμής και σχηματίζουμε τρεις οριζόντιες γραμμές στο κάτω μέρος της σελίδας ρυθμίζοντας από την παλέτα measurements το χρώμα σε color_1. (ΕΙΚΟΝΑ 50)



Εικόνα 50: Δημιουργία γραμμής ορθογώνιου τύπου

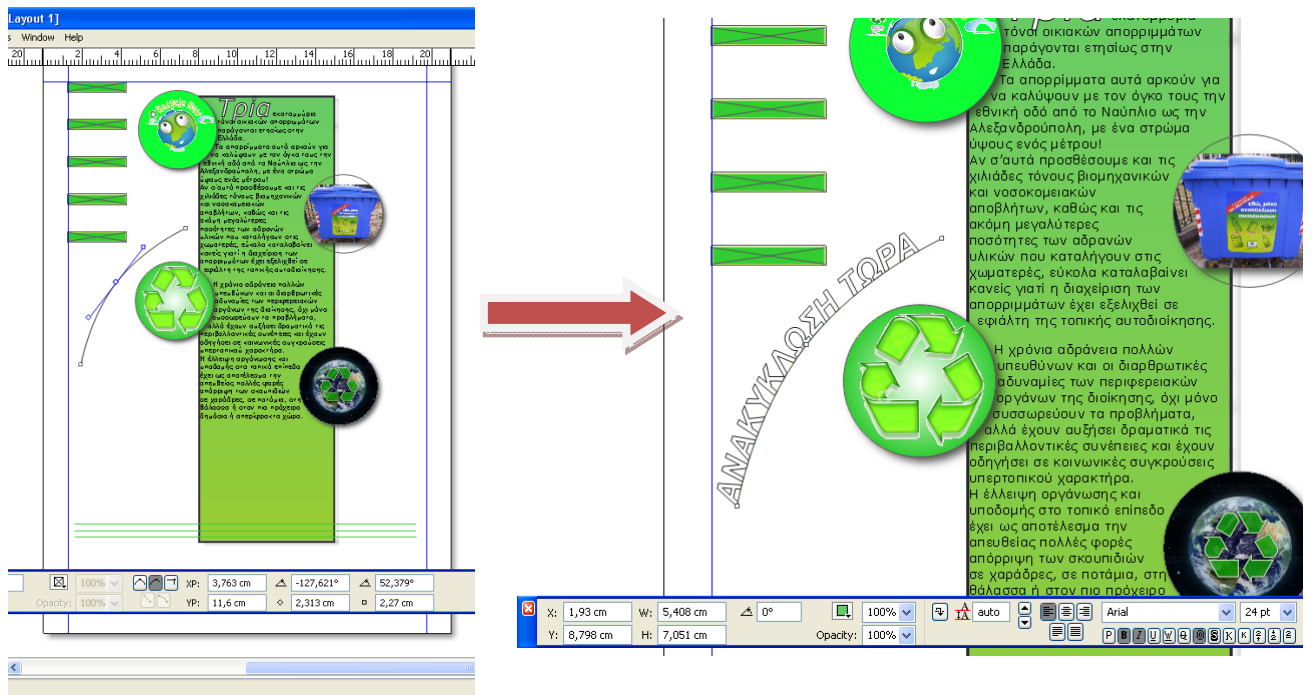
2. Δημιουργία καμπύλης

Επιλέγουμε το εικονίδιο δημιουργίας καμπύλης Bezier και εισάγουμε σημείο ελέγχου - κόμβο - της καμπύλης κάτω απ'την πρώτη εικόνα πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Εισάγουμε νέο σημείο ελέγχου πατώντας το πλήκτρο του ποντικιού δεξιά της δεύτερης εικόνας και ακολούθως ακόμα δύο σημεία ελέγχου κοντά στην τρίτη και την τέταρτη εικόνα. (ΕΙΚΟΝΑ 51)



Εικόνα 51: Εισαγωγή σημείων ελέγχου καμπύλης Bezier

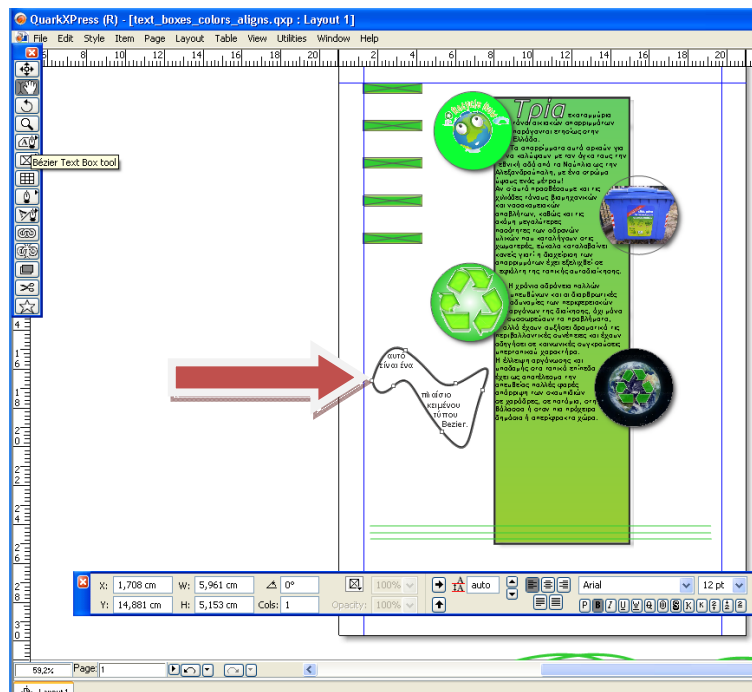
Επιλέγουμε το εικονίδιο ελέγχου αντικειμένου - Item Tool - και πατάμε το πλήκτρο του ποντικιού στο 2^ο σημείο ελέγχου - κόμβο - για να το μετατρέψουμε σε σημείο εξομάλυνσης - **Smooth Point** - ενεργοποιώντας το σχετικό εικονίδιο από την παλέτα measurements. Με την βοήθεια των εραπτόμενων μπορούμε να ορίζουμε την καμπυλότητα πριν και μετά το σημείο εξομάλυνσης.(ΕΙΚΟΝΑ 52)



Εικόνα 53 Δημιουργία καμπύλης κειμένου

4. Δημιουργία Πλαισίου κειμένου τύπου Bezier

Επιλέγουμε το εικονίδιο δημιουργίας πλαισίου κειμένου τύπου Bezier και σχεδιάζουμε το περίγραμμα του πλαισίου κειμένου. Γράφουμε κείμενο μέσα στο πλαίσιο ενεργοποιώντας το εικονίδιο του περιεχομένου αντικειμένου " content tool".



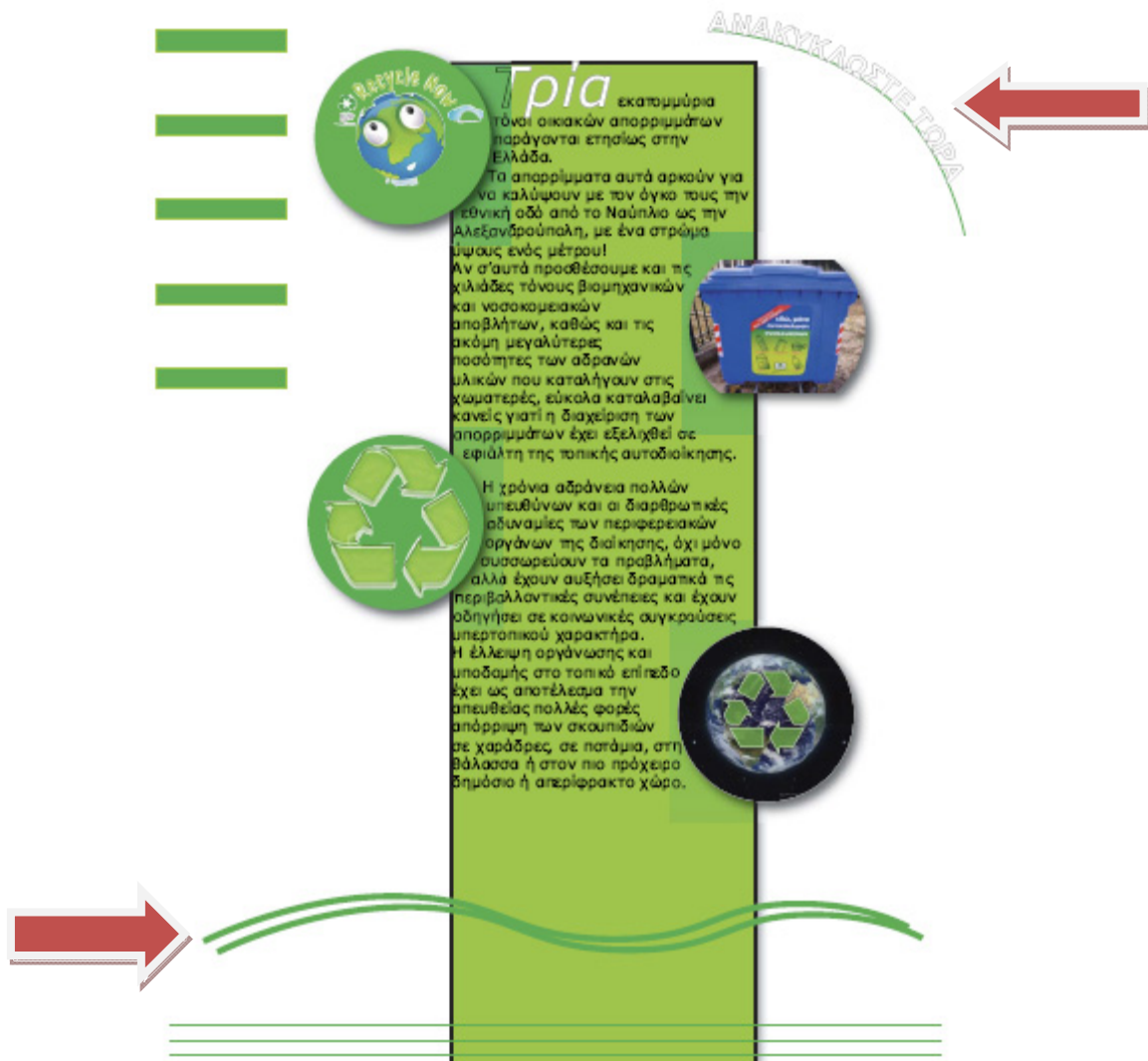
Στάδιο 3^ο : Ελεύθερη εξάσκηση

Οι επιμορφούμενοι μπορούν να εξασκηθούν πάνω στα έτοιμα παραδείγματα που υπάρχουν στον φάκελο «samples» και να χρησιμοποιήσουν τα σχετικά εργαλεία του λογισμικού για να επεξεργαστούν τις υπάρχουσες γραμμές και καμπύλες αλλά και να δημιουργήσουν νέες και να πειραματιστούν. Η παρούσα ενότητα προσφέρεται για εξερεύνηση των δυνατοτήτων του λογισμικού.

Στάδιο 4° : Εφαρμογή

Οι επιμορφούμενοι ατομικά καλούνται να ανοίξουν το έργο «text_images_colors_align_όνομα επιμορφούμενου» και το αποθηκεύουν με το όνομα «text_images_colors_aligns_lines_όνομα επιμορφούμενου». Στη συνέχεια θα πρέπει να σχεδιάσουν καμπύλη Bezier και καμπύλη κειμένου όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα. Η εικόνα θα δοθεί έντυπη στους επιμορφούμενους (αρχείο lines exercise.pdf) με σκοπό να δημιουργήσουν καμπύλη Bezier και καμπύλη κειμένου παραπλήσια με του εντύπου. Το χρώμα της καμπύλης να είναι **color_1** , πάχος γραμμής **2pt** και τα στοιχεία της γραμματοσειράς **ARIAL** , μέγεθος **18pt** , **color_3** , **outline** , **bold**.

Το σχέδιο θα αποσταλεί ηλεκτρονικά στον επιμορφωτή για αξιολόγηση.



Στάδιο 5°: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει το σχέδιο που ανέπτυξε κάθε επιμορφούμενος στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές σχεδιαστικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της εκφώνησης της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Στάδιο 5° : Δημιουργία

Οι επιμορφούμενοι στα πλαίσια των ομάδων εργασίας, συνεχίζουν το έργο του ενημερωτικού φυλλαδίου και σχεδιάζουν τυχόν εικαστικά στοιχεία που έχουν να κάνουν με καμπύλες και γραμμές. Ο σχεδιαστής προτείνει συγκεκριμένες λύσεις αλλά συνεργάζεται και με τα υπόλοιπα μέλη. Ο ρόλος του σχεδιαστή υλοποιείται κυκλικά από τα μέλη της κάθε ομάδας. Αποθηκεύουν το έργο καθορίζοντας την έκδοση (π.χ. `omada_1_recycling_5`) ώστε να γνωρίζουν μέχρι πιο στάδιο έχουν δουλέψει όταν θα επανεπεξεργαστούν σε επόμενη φάση το φυλλάδιο.

Δραστηριότητα 8η: Εκτύπωση με το QuarkXPress

α.ΓΕΝΙΚΑ

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξοικειώνονται με τις τεχνικές εκτύπωσης.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας:	Εφαρμοσμένων τεχνών.
Ειδικότητα:	Γραφικών Τεχνών
Μάθημα:	Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων
Διδακτικές ενότητες:	Εκτύπωση με το QuarkXPress. Δημιουργία ή τροποποίηση στυλ εκτύπωσης. Συναρμογή
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να κατανοήσουν τον τρόπο εκτύπωσης του αρχείου.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο αλλαγής του στυλ εκτύπωσης .
- Να κατανοήσουν πότε χρειάζεται η συναρμογή και πότε όχι.

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή οι ομάδες προβαίνουν στην εκτύπωση του ενημερωτικού φυλλαδίου τους. Κάνουν τις απαραίτητες ρυθμίσεις για τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα και αξιολογούν το έργο τους. Συμμετέχουν σε συζήτηση και σχολιασμό των έργων των άλλων ομάδων. Προτείνουν λύσεις σε προβλήματα που συνάντησαν στην πορεία σχεδιασμού του φυλλαδίου τους

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Στη δραστηριότητα αυτή δεν αναλαμβάνουν κάποιον ιδιαίτερο ρόλο τα μέλη των ομάδων

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
 - Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
 - Τον εκτυπωτή του εργαστηρίου
- Λογισμικά : QuarkXpress , Adobe Photoshop, Outlook Express

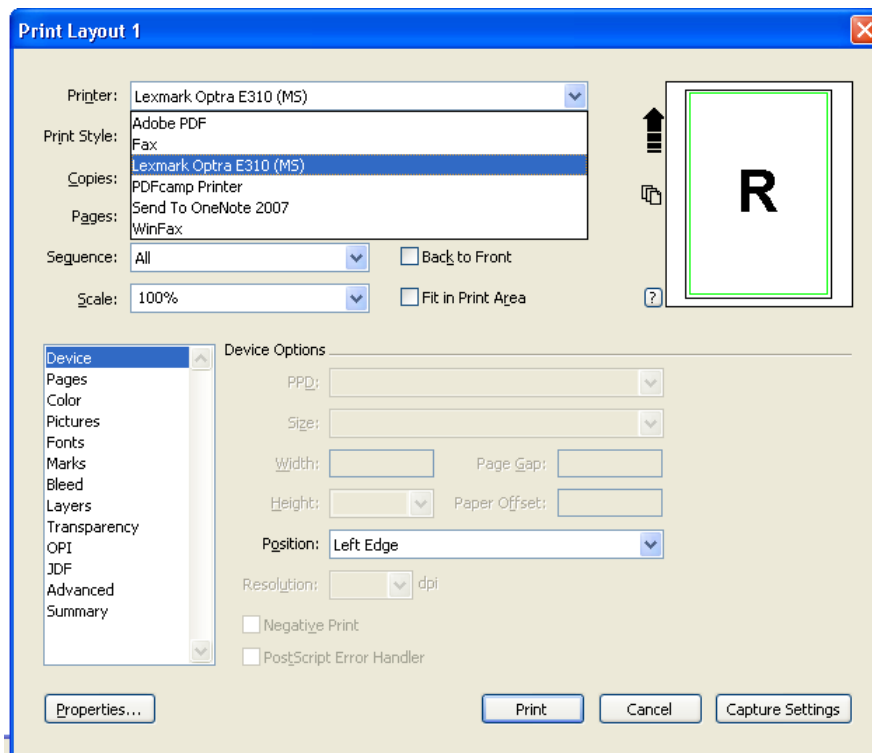
Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες,

στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

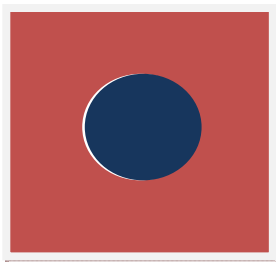
Στάδιο 2° : Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει το παράθυρο εκτύπωσης του QuarkXPress και σχολιάζει τις επιλογές και το πώς επηρεάζουν το τελικό αποτέλεσμα. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στη δυνατότητα εκτύπωσης σε μορφή .PDF για τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων καθώς επίσης και στην δυνατότητα εκτύπωσης με διαχωρισμό χρωμάτων (PRINTING COLOR SEPARATIONS) στην περίπτωση που θέλουμε να δημιουργήσουμε τα φιλμ των τσιγκων τελικής εκτύπωσης σε τυπογραφείο. (ΕΙΚΟΝΑ 54)

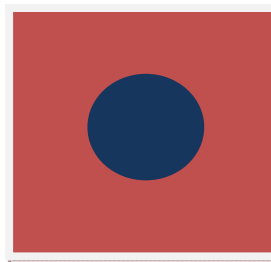


Εικόνα 54 Οι επιλογές εκτύπωσης του QuarkEXPRESS

Ακόμη αναφέρεται εδώ μια άλλη σημαντική δυνατότητα του λογισμικού σχετικά με την «συναρμογή» (trapping) των χρωμάτων. Σχετίζεται με την επικάλυψη μιας μικρής περιοχής μεταξύ δύο χρωμάτων, προκειμένου να μην αποφευχθεί το πιθανό άσχημο αποτέλεσμα – ανεξέλεγκτες συμπτώσεις χρωμάτων – λόγω αδυναμίας εξασφάλισης απόλυτης ακρίβειας στο πιεστήριο κατά στο στάδιο της διαδοχικής εκτύπωσης των χρωμάτων.

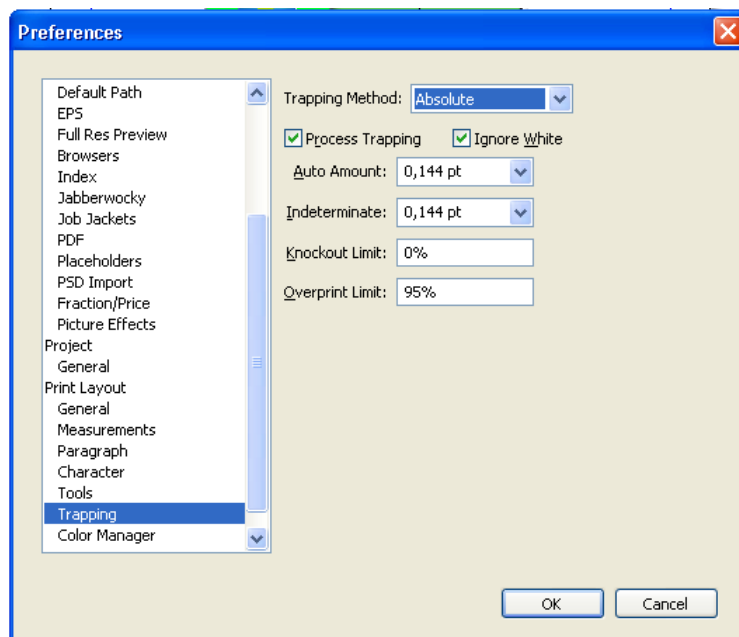


Χωρίς συναρμογή



Με συναρμογή

Το λογισμικό διαθέτει ρύθμιση του επιπέδου και του τύπου συναρμογής με την εντολή **Edit->Preferences->Trapping**



Στάδιο 3° : Εφαρμογή

Από τις ομάδες των επιμορφούμενων ζητείται :

- Να εκτυπώσουν το αρχείο «text_images_colors_aligns_lines_όνομα επιμορφούμενου» στον διατιθέμενο εκτυπωτή:
 - Ασπρόμαυρα και
 - με τετραχρωμία CMYK
 - με διαχωρισμό χρωμάτων
- Να εκτυπώσουν το αρχείο «text_images_colors_aligns_lines_όνομα επιμορφούμενου» σε αρχείο PDF και να συγκρίνουν το τελικό αποτέλεσμα με την κανονική έγχρωμη εκτύπωση
- Να εκτυπώσουν το αρχείο «text_images_colors_aligns_lines_όνομα επιμορφούμενου» στον διατιθέμενο εκτυπωτή χωρίς αλλά και με συναρμογή και να συγκρίνουν τα αποτελέσματα.

Οι εκτυπώσεις δίνονται στον επιμορφωτή για αξιολόγηση. Το αρχείο text_images_colors_aligns_lines_όνομα επιμορφούμενου.PDF» αποστέλλεται ηλεκτρονικά στον επιμορφωτή.

Στάδιο 4° :Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει το σχέδιο που ανέπτυξε κάθε επιμορφούμενος στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές σχεδιαστικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της εκφώνησης της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Στάδιο 5° : Δημιουργία

Οι ομάδες εκτυπώνουν τα φυλλάδιά τους και τα διαμοιράζουν στις υπόλοιπες ομάδες. Ακολουθεί συζήτηση , σχολιασμός, προτάσεις και λύσεις σε προβλήματα που προέκυψαν. Ακόμα, εκφέρονται απόψεις απ'τους επιμορφούμενους για τις δυνατότητες του λογισμικού και γίνονται αναφορές για την ταχύτητα και την ποιότητα των εντύπων σε σχέση με το κόστος και την ενδεχόμενες δυσκολίες με τη χρήση υπολογιστή σε σχέση με τις παραδοσιακές μεθόδους. Σχολιάζεται ακόμα

η γενικότερη χρήση των υπολογιστών και του διαδικτύου στη διδασκαλία των μαθημάτων της ΤΕΕ.

Δραστηριότητα 9η: Art History Interactive-Περιήγηση στο Πρόγραμμα

Το Λογισμικό Art History Interactive

Πρόκειται για ένα δυναμικό CD-ROM το οποίο σχεδιάστηκε για να παρέχει περισσότερα από ότι μία σειρά μαθημάτων έρευνας της ιστορίας τέχνης, είτε σε σπουδαστές ή καθηγητές. Το πρόγραμμα χωρίζεται σε τρεις σημαντικές λειτουργίες που προσδιορίζονται από ευδιάκριτες επιλογές πλοήγησης:

Εξερευνητής εικόνας (Image Explorer),
Σετ μελέτης/διαγωνισμοί γνώσεων (Study Sets/Quizzes), και
Παρουσιάσεις φωτογραφικών διαφανειών (Slide Shows).

Υπάρχει επίσης ένα περιεκτικό ακουστικό γλωσσάριο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανά πάσα στιγμή στο πρόγραμμα. Με τη λειτουργία Σετ μελέτης/διαγωνισμοί γνώσεων (Study Sets/Quizzes), μπορούν να δημιουργηθούν προσαρμοσμένα σύνολα μελέτης και διαγωνισμοί γνώσεων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν παρουσιάσεις φωτογραφικών διαφανειών με τον Slide Show Builder χρησιμοποιώντας εικόνες από το CD-ROM καθώς επίσης και δικές τους.

Συγκριτικά στοιχεία παρόμοιων λογισμικών

Εκτός από το Art History Interactive υπάρχουν και άλλα παρόμοια λογισμικά. Ένα από αυτά είναι η «Κασταλία», το οποίο είναι ένα διδακτικό εργαλείο για τη διερευνητική οικοδόμηση της ιστορικής γνώσης και την προσέγγιση της τέχνης με τη χρήση ιστορικών πηγών. Πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο λογισμικό που παρέχει πολλές δυνατότητες. Το Art History Interactive σε σχέση με το Κασταλία, αποτελεί ένα περιβάλλον μάθησης που οδηγεί τον χρήστη στην αναζήτηση και αξιοποίηση πληροφοριών που καταλήγουν στη σύνθεση παρουσιάσεων. Το λογισμικό έχει οργανωμένες και ταξινομημένες εικόνες έργων τέχνης σύμφωνα με την καλλιτεχνική περίοδο που φιλοτεχνήθηκαν, σύμφωνα με βιβλία όπου απεικονίζονται και αναφέρονται σε αυτά και σύμφωνα με τον καλλιτέχνη που τα φιλοτέχνησε. Οι πληροφορίες που παρέχει προσφέρονται για έρευνα της Ιστορίας της Τέχνης.

Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου

Οι επιμορφούμενοι παρακολουθούν την παρουσίαση του λογισμικού από τον επιμορφωτή και τη χρήση των δυνατοτήτων του λογισμικού. Στη συνέχεια υπάρχει ελεύθερη περιήγηση στις δυνατότητες που παρέχει το λογισμικό από κάθε επιμορφούμενο ατομικά. Ακολουθεί παρουσίαση αποστολής από τον επιμορφωτή. Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε ομάδες των τριών και αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας κάθε φάση της αποστολής / δραστηριότητας. Η πρώτη φάση της αποστολής αφορά τη δημιουργία παρουσίασης έργων και πληροφοριών κάποιων συγκεκριμένων καλλιτεχνών της περιόδου της Αναγέννησης με το Λογισμικό Art History Interactive, η οποία θα πρέπει να αποσταλεί στον επιμορφωτή και στις υπόλοιπες ομάδες. Τονίζεται πως κάθε ομάδα θα πρέπει να ασχοληθεί με διαφορετικό καλλιτέχνη της συγκεκριμένης καλλιτεχνικής περιόδου. Στη δεύτερη φάση της δραστηριότητας οι επιμορφούμενοι καλούνται να δημιουργήσουν ένα quiz με το Λογισμικό Art History Interactive με θέμα τους καλλιτέχνες της περιόδου της Αναγέννησης περιλαμβάνοντας στοιχεία από τις παρουσιάσεις της

προηγούμενης φάσης. Στη συνέχεια τα quiz θα αποσταλούν στις υπόλοιπες ομάδες οι οποίες και πρέπει να τα επιλύσουν καθώς και στον επιμορφωτή. Στην τελική φάση της δραστηριότητας οι επιμορφούμενοι καλούνται να δημιουργήσουν μία διαφημιστική μπροσούρα με το Λογισμικό QuarkXpress το οποίο θα αφορά μία έκθεση έργων τέχνης της Αναγεννησιακής περιόδου διαφόρων καλλιτεχνών που διοργανώνει ένα Μουσείο Τέχνης. Στο τέλος κάθε φάσης υπάρχει αξιολόγηση και ανατροφοδότηση από τον επιμορφωτή ώστε να ετοιμαστούν οι επιμορφούμενοι για την επόμενη φάση. Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας το κάθε μέλος της ομάδας λαμβάνει κυκλικά ρόλο με αυξημένες αρμοδιότητες για την υλοποίηση κάθε παραδοτέου.

Στις ομάδες παρέχεται σε έντυπη και ψηφιακή μορφή τα βήματα της αποστολής τους, μία σειρά σχετικών με το θέμα των παραδοτέων τους ιστοσελίδων καθώς και σειρά από παραδείγματα έργων του Art History Interactive.

Διδακτικοί στόχοι

Οι επιμορφούμενοι, μετά το πέρας της συγκεκριμένης δραστηριότητας του σεμιναρίου θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας του προγράμματος
- Να αντιληφθούν την οργάνωση, την ταξινόμηση πληροφοριών
- να αναπτύξουν δεξιότητες επεξεργασίας ιστορικών πηγών (εξοικείωση με την ταυτότητα και τα είδη των πηγών, επεξεργασία των πληροφοριών)
- να κατανοούν ιστορικούς όρους, αλλά και να οργανώνουν ιστορικές έννοιες με επαγωγική και παραγωγική μέθοδο (μετάβαση από την ιστορική πληροφορία στην έννοια και αντίστροφα)
- να εντάσσουν τα ιστορικά γεγονότα στο χώρο και στο χρόνο
- να λαμβάνουν υπόψη τους όλο το πλέγμα των αιτιακών παραγόντων που αλληλεπιδρούν στην πρόκληση ιστορικών γεγονότων, να προτείνουν πολυδιάστατες και πολυεπίπεδες αιτιακές σχέσεις
- να κατανοούν την ιστορική μεταβολή και τις παραμέτρους που την προσδιορίζουν
- να κατανοούν το ιστορικό γεγονός ως προϊόν μιας εποχής, ως ολότητα που προκύπτει σε ένα συγκεκριμένο χώρο και χρόνο από τη σύγκλιση πολλών και ποικίλων παραγόντων
- να αντιλαμβάνονται ότι το έργο τέχνης αποτελεί τεκμήριο και ότι αποτυπώνει τις αισθητικές αναζητήσεις των ανθρώπων της συγκεκριμένης εποχής
- να κατανοούν ότι το έργο τέχνης υπηρετεί πρακτικές ανάγκες και συνδέεται με τις ευρύτερες πολιτισμικές αντιλήψεις της κοινωνίας τη συγκεκριμένη στιγμή
- να κατανοούν λειτουργικές και αισθητικές μεταβολές στην τέχνη.
- να εξοικειωθούν με την αναζήτηση υλικού και να προσεγγίσουν κριτικά τις πηγές του Διαδικτύου.
- Να συνθέσουν και να παρουσιάσουν με τρόπο ολοκληρωμένο και διεξοδικό το έργο καλλιτεχνών μιας καλλιτεχνικής περιόδου.
- Να εισαχθούν στη διαδικασία κατανόησης, ανάλυσης και αξιολόγησης των έργων τέχνης.
- Να αναπτύξουν θετική στάση για τη συμμετοχή τους στην ομάδα εργασίας.

Απαραίτητοι Τεχνολογικοί Πόροι

- Εργαστηριακοί χώροι
 Το εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου
- Διαδικτυακή υποδομή

- Τοπικό δίκτυο και σύνδεση στο Internet.
- Υλικό (Hardware)
 - Υπολογιστές, ένας server, ένας εκτυπωτής συνδεδεμένος στο δίκτυο, projector.
- Λογισμικά Εργαλεία (Software)
 - Το λογισμικό Art History Interactive, το λογισμικό QuarkXPress, ένας browser (π.χ. Internet Explorer) και άλλες εφαρμογές όπως Acrobat, Adobe Photoshop και Microsoft Word.

Περιγραφή Φάσεων Δραστηριότητας

Η δραστηριότητα αποτελείται από τέσσερις φάσεις. Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζεται το διαπραγματευόμενο θέμα και η διάρκεια της κάθε φάσης της δραστηριότητας. Η πρώτη φάση αναφέρεται στην επαφή με το περιβάλλον του Art History Interactive και την εξοικείωση με την οργάνωση - ταξινόμηση πληροφοριών και των δυνατοτήτων που παρέχει.

Αρ	Διάρκεια (ώρες)	Θέμα
10.	1	Το περιβάλλον του Art History Interactive Παρουσίαση Λογισμικού –Περιήγηση στο περιβάλλον του Λογισμικού
11.	2	Επιλογή/αναζήτηση υλικού - Δημιουργία Παρουσίασης
12.	1	Δημιουργία Quiz
13.	2	Δημιουργία Αφίσας

Θα δοθούν σε ηλεκτρονική μορφή (πόροι):

- α) αποστολή/web quest που πρέπει να φέρουν εις πέρας οι επιμορφούμενοι**
 - β) σειρά από προτεινόμενες ιστοσελίδες σχετικού περιεχομένου για επιλογή του κατάλληλου κειμένου**
 - γ) σειρά από παραδείγματα έργων του Art History Interactive**
- Επίσης θα δοθεί το web quest σε έντυπη μορφή**

Περιγραφή ρόλων συμμετεχόντων

Σε κάποιες φάσεις της δραστηριότητας του εκπαιδευτικού σεναρίου οι συμμετέχοντες καλούνται να έχουν συγκεκριμένους ρόλους:

Ρόλος επιμορφωτή

Ο επιμορφωτής αντιπροσωπεύει τον διοργανωτή της έκθεσης του Μουσείου Τέχνης. Εισάγει στην ιστοσελίδα του σεμιναρίου τους πόρους της δραστηριότητας. Καθορίζει τη σύνθεση των ομάδων. Παρουσιάζει τη χρήση του λογισμικού

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ελεύθερη εξάσκηση και επιλύει απορίες.

Ζητά από τις ομάδες των επιμορφούμενων να του αποστείλουν τα παραδοτέα της κάθε φάσης και τα αξιολογεί παρέχοντας ανατροφοδότηση.

Προτρέπει τις ομάδες να χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες του λογισμικού για την περαίωση του έργου τους.

Σχολιάζει μαζί με τους επιμορφούμενους τα παραδοτέα των ομάδων.

Ρόλος επιμορφούμενου

Οι επιμορφούμενοι δρουν ατομικά αλλά και στα πλαίσια ομάδων. Ατομικά περαιώνουν την ελεύθερη εξάσκηση και τις ασκήσεις προς αξιολόγηση ενώ λαμβάνουν ανατροφοδότηση από τον επιμορφωτή ώστε να είναι σε θέση να συνεισφέρουν στην ομάδα τους όσο το δυνατόν περισσότερο. Οι ομάδες αποτελούνται από τρία άτομα. Με κυκλική εναλλαγή των αρμοδιοτήτων στις διάφορες φάσεις της δραστηριότητας τα μέλη αποφασίζουν αλλά και εκτελούν το σύνολο των απαραίτητων εργασιών και παρεμβάσεων προκειμένου να αναπτύξουν τα παραδοτέα. Παραδίδουν τα τελικά παραδοτέα στον επιμορφωτή, αιτιολογούν και τεκμηριώνουν τις επιλογές τους.

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει το σχεδιαστικό τμήμα του Μουσείου Τέχνης η οποία έχει ευθύνη για την επιλογή υλικού, τη δημιουργία της δικής της παρουσίασης του καλλιτέχνη και του έργου του που έχει αναλάβει, τη δημιουργία ενός quiz με θέμα τους καλλιτέχνες της Αναγεννησιακής Περιόδου και το έργο τους καθώς και της δημιουργίας της ενημερωτικής μπροσούρας του Μουσείου Τέχνης. Επιλέγει και ενδεχομένως αναζητά το κατάλληλο υλικό και στη συνέχεια χρησιμοποιεί τις δυνατότητες των λογισμικών για την υλοποίηση των παραδοτέων.

Η ομάδα αποθηκεύει στον αντίστοιχο φάκελο το συμπληρωματικό υλικό που έχει βρει στο διαδίκτυο αλλά και τις σχετικές διευθύνσεις από τις ανάλογες ιστοσελίδες.

Καταληκτικά υποβάλλει το δημιούργημα στον επιμορφωτή για αξιολόγηση ενώ θα σχολιάσει και τις υπόλοιπες προτάσεις των άλλων ομάδων.

Ρόλοι μελών ομάδας

Τα μέλη μιας ομάδας έχουν διαφορετικούς ρόλους σε κάποιες φάσεις της δραστηριότητας.

Ιστορικός Τέχνης

Είναι ο επιμορφούμενος που δίνει τις κατευθυντήριες οδηγίες προς την αναζήτηση κατάλληλου υλικού (κείμενα - εικόνες) σε σχέση με τη χρονική περίοδο που ερευνάται. Εισηγείται για τη χρήση του νέου αυτού υλικού και για τις αλλαγές που κρίνει ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ομάδας.

Υπεύθυνος Υλικού

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την ευθύνη της συλλογής και καταγραφής υλικού (κείμενα - εικόνες) που προτείνει ο Ιστορικός Τέχνης αλλά επιπλέον και την αρμοδιότητα να αναζητήσει επιπλέον υλικό σε προτεινόμενες ιστοσελίδες ή σε εκείνες που θα βρει μόνος του. Εισηγείται για τη χρήση του νέου αυτού υλικού και για τις αλλαγές που κρίνει ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ομάδας. Επίσης έχει την ευθύνη της ενημέρωσης των υπολοίπων μελών της ομάδας σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα που βαρύνουν το υλικό και της καταγραφής των πηγών του υλικού που συλλέχθηκε.

Καλλιτεχνικός Επιμελητής

Είναι ο επιμορφούμενος που αναλαμβάνει την καλλιτεχνική επιμέλεια της παρουσίασης και της ενημερωτικής μπροσούρας. Είναι υπεύθυνος για τη σύνθεση κειμένων – εικόνων και χρωμάτων, συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη και ανταλλάσσει απόψεις και υλοποιεί την τελική απόφαση. Ο ρόλος αυτός υιοθετείται κυκλικά από όλα τα μέλη τη ομάδας στις δραστηριότητες που απαιτείται έτσι ώστε να αποκτηθεί εμπειρία και να κατακτηθεί η ευχέρεια του χειρισμού του λογισμικού απ' όλα τα μέλη της κάθε ομάδας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μια σειρά από σχετικές ιστοσελίδες για επιλογή κειμένου και εικόνων
- Λογισμικά: Art History Interactive, QuarkXPress v.7 , Microsoft Word, Acrobat, Adobe Photoshop, Πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Αναλυτική Περιγραφή Φάσεων δραστηριότητας

Φάση 1: Το περιβάλλον του Art History Interactive

Παρουσίαση Λογισμικού –Περιήγηση στο περιβάλλον του Λογισμικού

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους το περιβάλλον εργασίας του Art History Interactive. Θα χρησιμοποιήσει τη βοήθεια του Οδηγού περιήγησης του Λογισμικού καθώς και ένα studyset και ένα slideshow που έχουν δημιουργηθεί με το Λογισμικό για να δείξει την λειτουργία εισαγωγής τους στο Λογισμικό.

Ρόλος Επιμορφούμενων

Οι επιμορφούμενοι σε αυτή τη φάση παρακολουθούν την παρουσίαση του λογισμικού από τον επιμορφωτή και στο τέλος ρωτάνε απορίες που τυχόν έχουν για τη λειτουργία του.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μια σειρά από έτοιμα έργα για πειραματισμό και εξάσκηση.

Λογισμικά: Art History Interactive, Microsoft Word

α. Ενεργοποίηση του λογισμικού - Η αρχική οθόνη του Art History Interactive (ΕΙΚΟΝΑ 1).

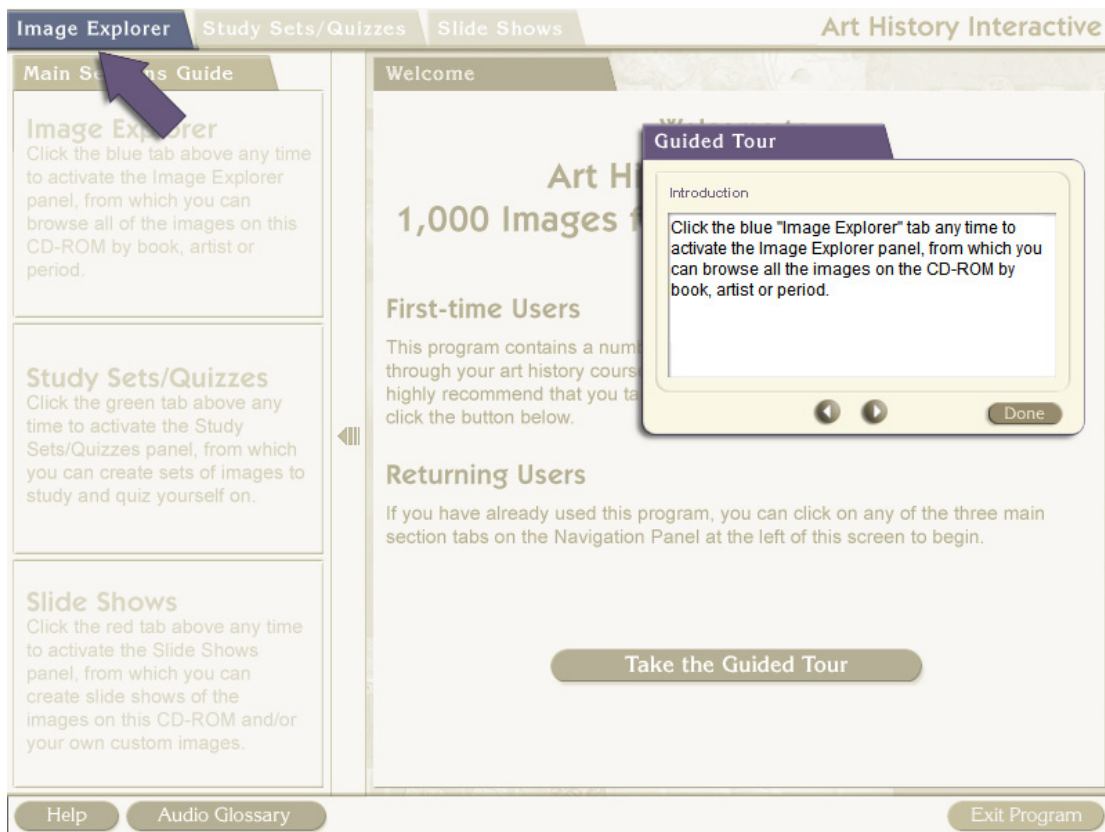


Εικόνα 55 Η αρχική οθόνη του Art History Interactive

Στα δεξιά της αρχικής οθόνης του λογισμικού βρίσκεται η κεντρική οθόνη, στα αριστερά βρίσκεται ένας οδηγός της μπάρας περιήγησης του Λογισμικού που βρίσκεται στην κορυφή της οθόνης και κάτω δεξιά βρίσκονται οι επιλογές της βοήθειας, του ακουστικού λεξικού και της εξόδου από το πρόγραμμα.

Με την είσοδο μας στο Λογισμικό προτείνεται να παρακολουθήσει ο χρήστης τον Guided Tour ο οποίος αποτελεί έναν σύντομο οδηγό περιήγησης που εξηγεί τις δυνατότητες του Λογισμικού.

Στις παρακάτω εικόνες αναφέρονται αναλυτικά οι δυνατότητες που παρέχει το Λογισμικό



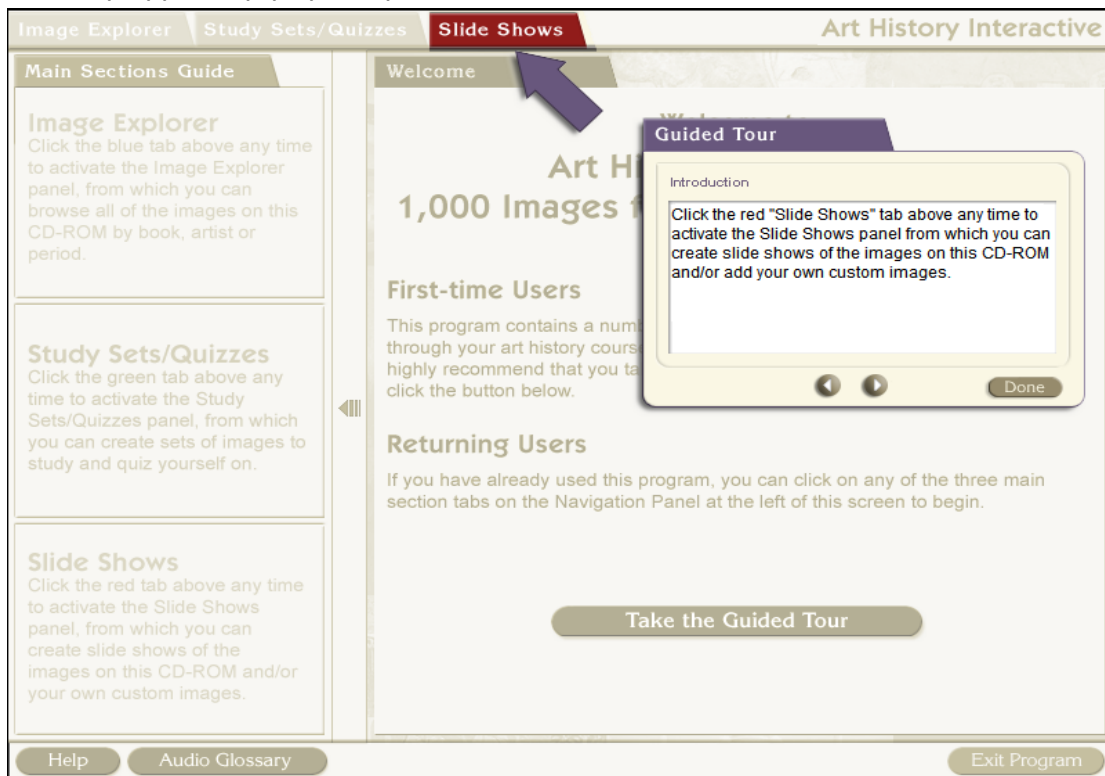
Εικόνα 56 Image Explorer

Η επιλογή Image Explorer ενεργοποιεί το αντίστοιχο πάνελ από όπου ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλες τις εικόνες που βρίσκονται στο CD-ROM σύμφωνα με τις εξής κατηγορίες: Βιβλίο, Καλλιτέχνης ή Περίοδο.



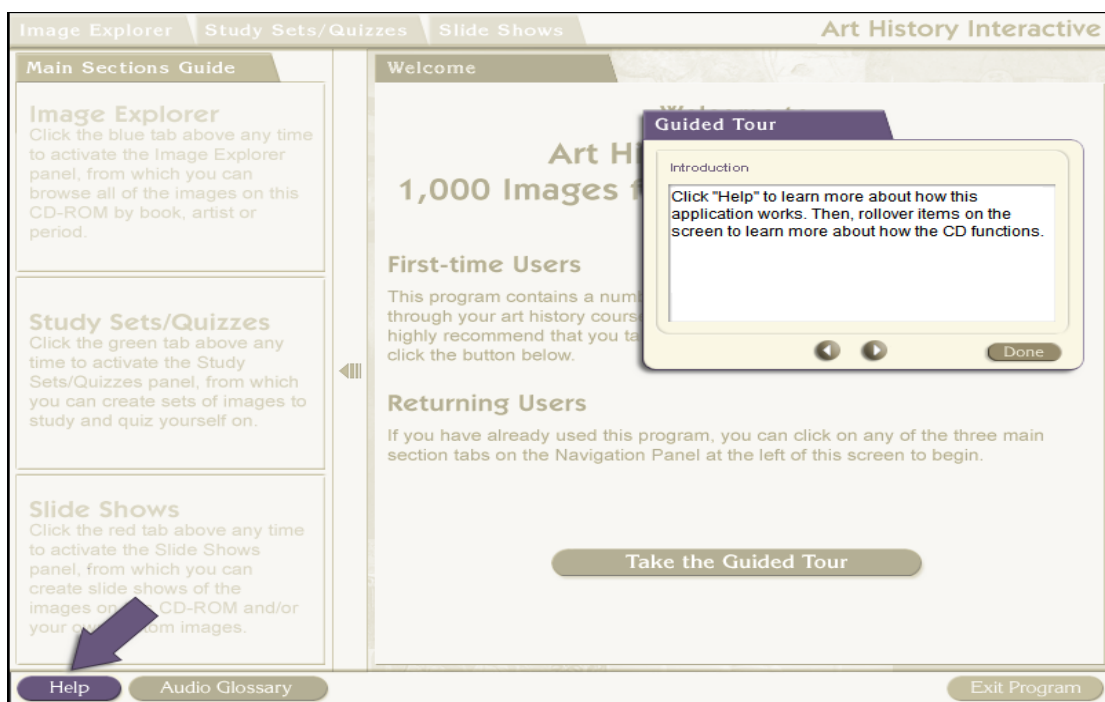
Εικόνα 57 Study Sets/Quizzes

Η επιλογή Study Sets/Quizzes ενεργοποιεί το αντίστοιχο πάνελ όπου δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να δημιουργήσει τα δικά του sets εικόνων από το CD-ROM προς μελέτη ή εξέταση.



Εικόνα 58 Slide Shows

Η επιλογή Slide Shows ενεργοποιεί το αντίστοιχο πάνελ όπου ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει παρουσιάσεις που θα περιλαμβάνουν εικόνες από το CD-ROM αλλά και εικόνες του χρήστη.



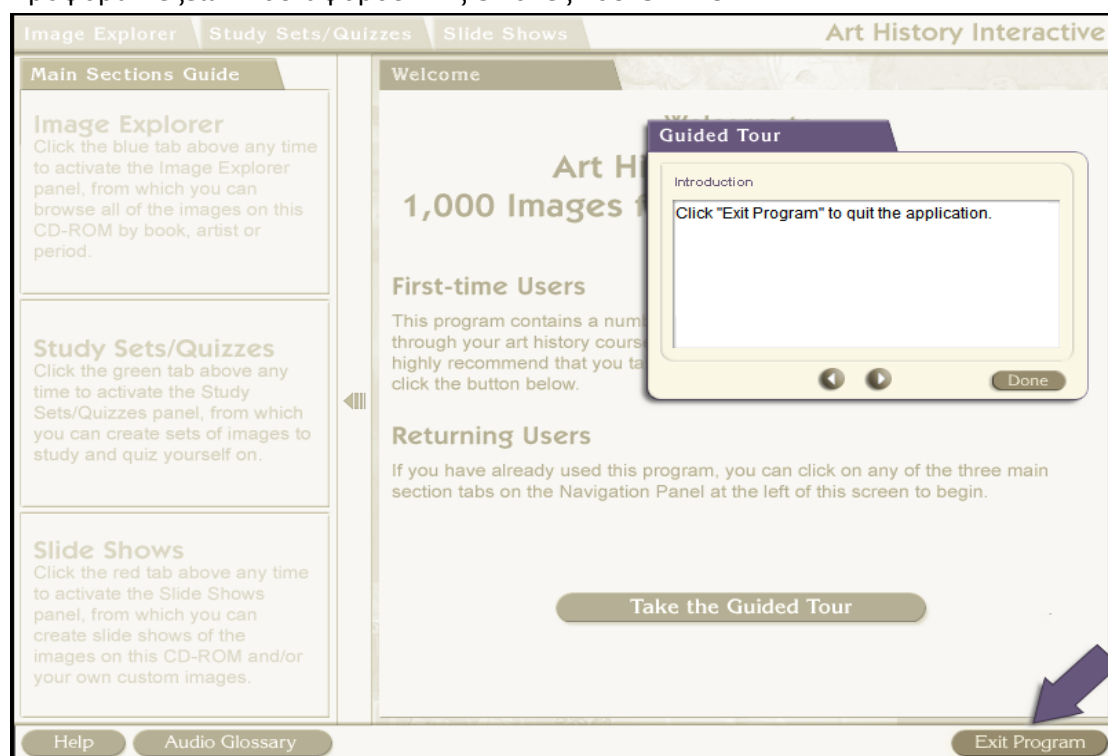
Εικόνα 59 Help

Η επιλογή Help λειτουργεί ως εξής: Πατώντας την επιλογή παρέχονται πληροφορίες για την εκάστοτε λειτουργία. Με την κίνηση του ποντικιού πάνω σε άλλες λειτουργίες το Help δίνει τις αντίστοιχες βοηθητικές πληροφορίες.



Εικόνα 60 Audio Glossary

Η επιλογή Audio Glossary δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να ακούσει την προφορά λέξεων που αφορούν τις εικόνες του CD-ROM.



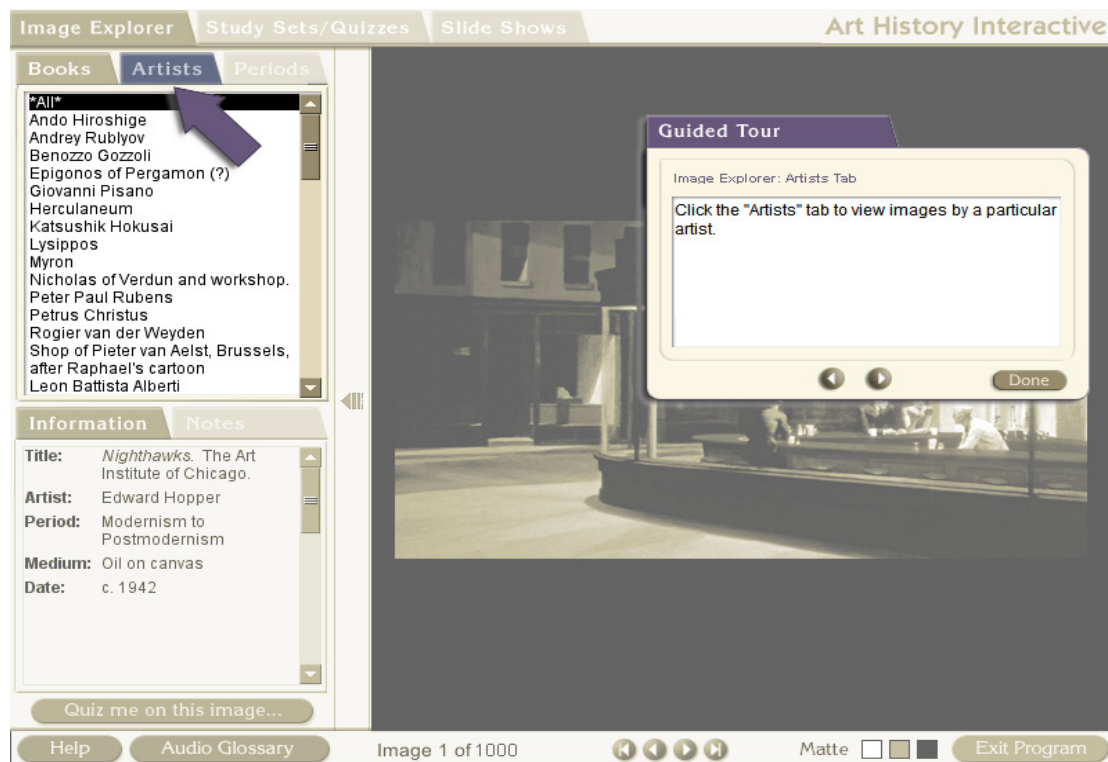
Εικόνα 61 Exit Program

Η επιλογή Exit Program τερματίζει τη λειτουργία του Λογισμικού.



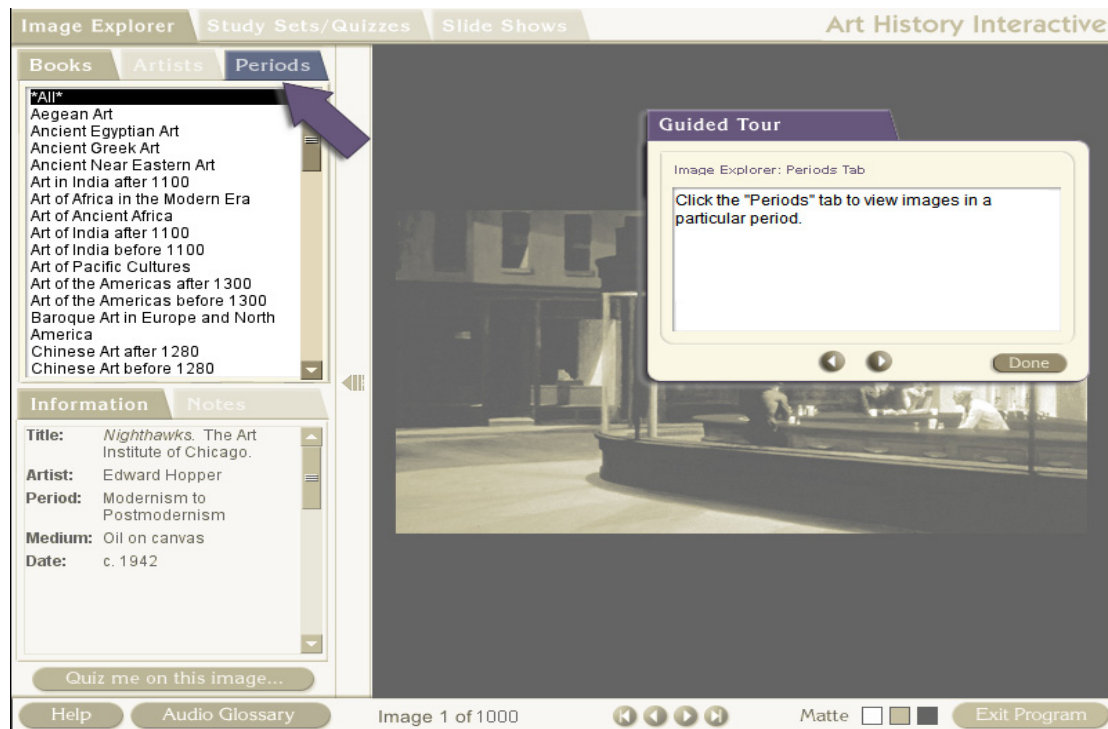
Εικόνα 62 Books

Η εύρεση εικόνων μέσω της επιλογής Books του Image Explorer εμφανίζει τις εικόνες που βρίσκονται σε ένα βιβλίο. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει τις εικόνες όλων των βιβλίων που βρίσκονται στο CD-ROM ή να δει τις εικόνες ενός συγκεκριμένου βιβλίου επιλέγοντας τον τίτλο του και τα κεφάλαια.



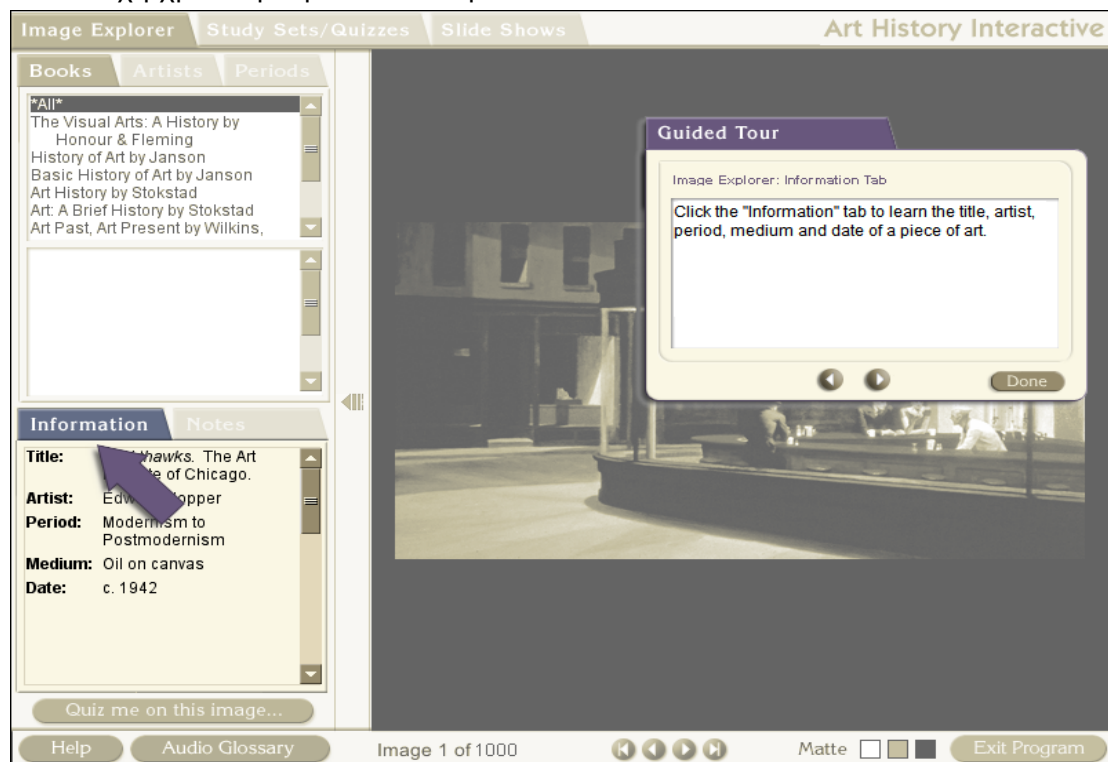
Εικόνα 63 Artists

Η επιλογή Artists δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να δει τις εικόνες όλων των καλλιτεχνών ή και συγκεκριμένες επιλέγοντας καλλιτέχνη.



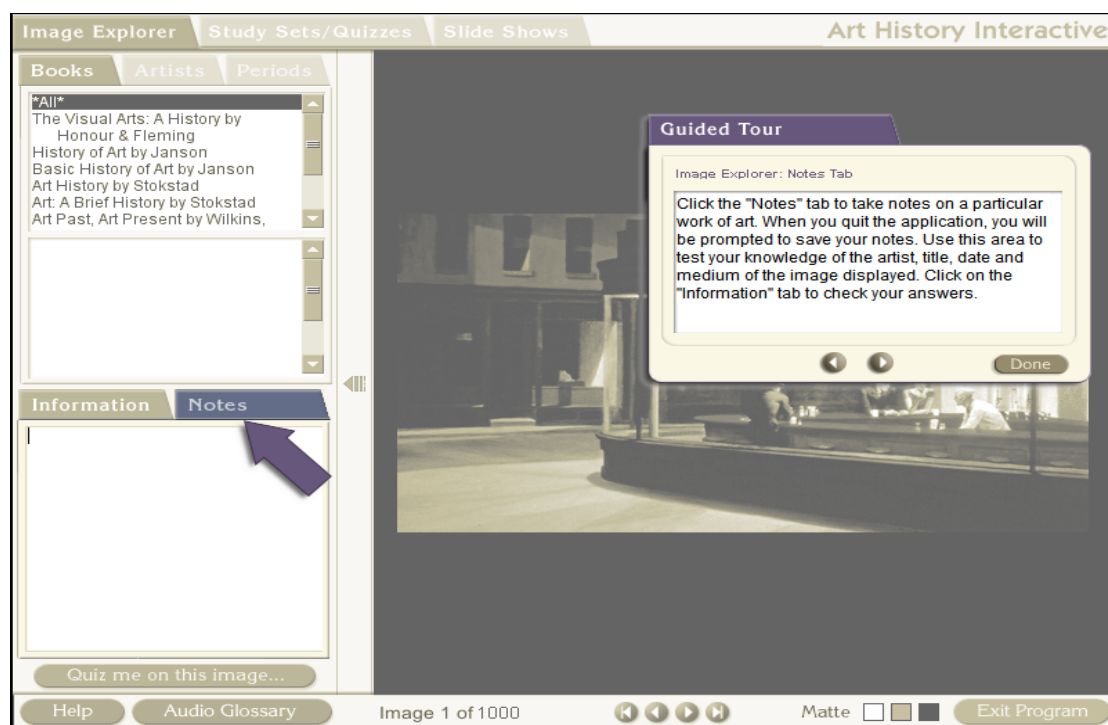
Εικόνα 64 Periods

Πατώντας της επιλογή Periods, ο χρήστης βλέπει τις εικόνες συγκεκριμένης χρονικής περιόδου. Και πάλι δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να δει τις εικόνες από όλες τις χρονικές περιόδους αλλά και από συγκεκριμένη πατώντας την αντίστοιχη χρονική περίοδο από τη λίστα.



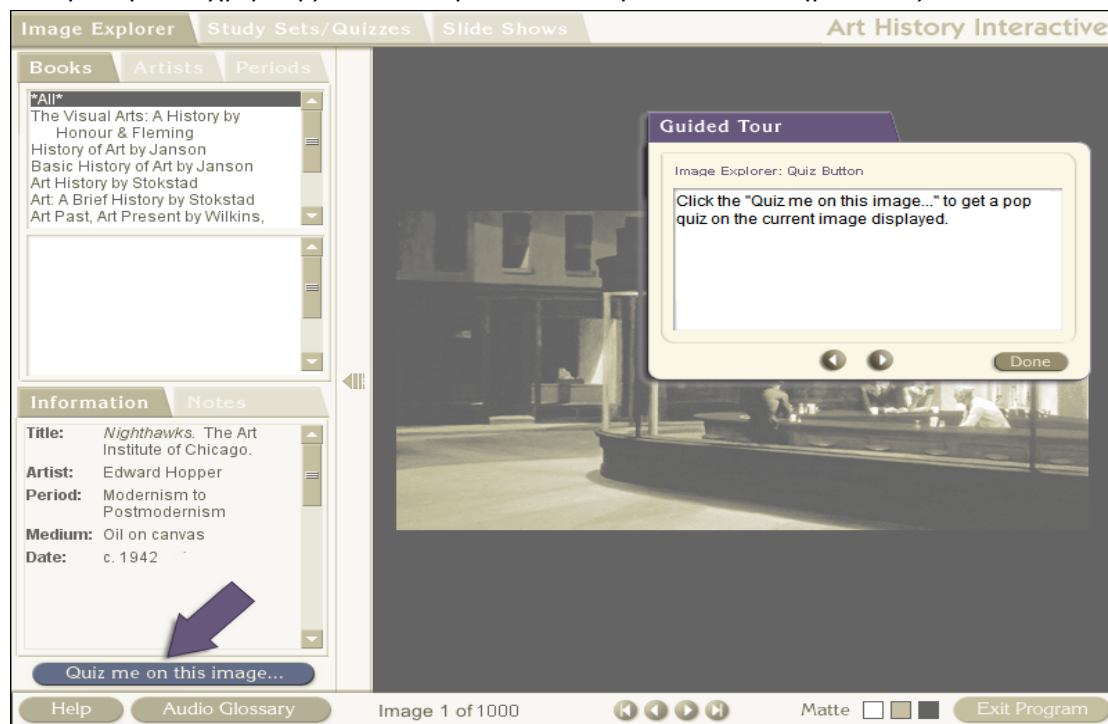
Εικόνα 65 Information

Η επιλογή Information παρέχει στο χρήστη πληροφορίες για τον τίτλο του έργου, τον καλλιτέχνη, την καλλιτεχνική περίοδο, τα υλικά και την ημερομηνία που δημιουργήθηκε.



Εικόνα 66 Notes

Η επιλογή Notes δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να σημειώσει πληροφορίες για μία συγκεκριμένη εικόνα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν περιοχή καταγραφής των στοιχείων της συγκεκριμένης εικόνας και στη συνέχεια να τα συγκρίνει ο χρήστης πηγαίνοντας στην επιλογή Information. Κατά την έξοδο από το λογισμικό, θα ερωτηθεί ο χρήστης εάν επιθυμεί να αποθηκευτούν οι σημειώσεις που έκανε.



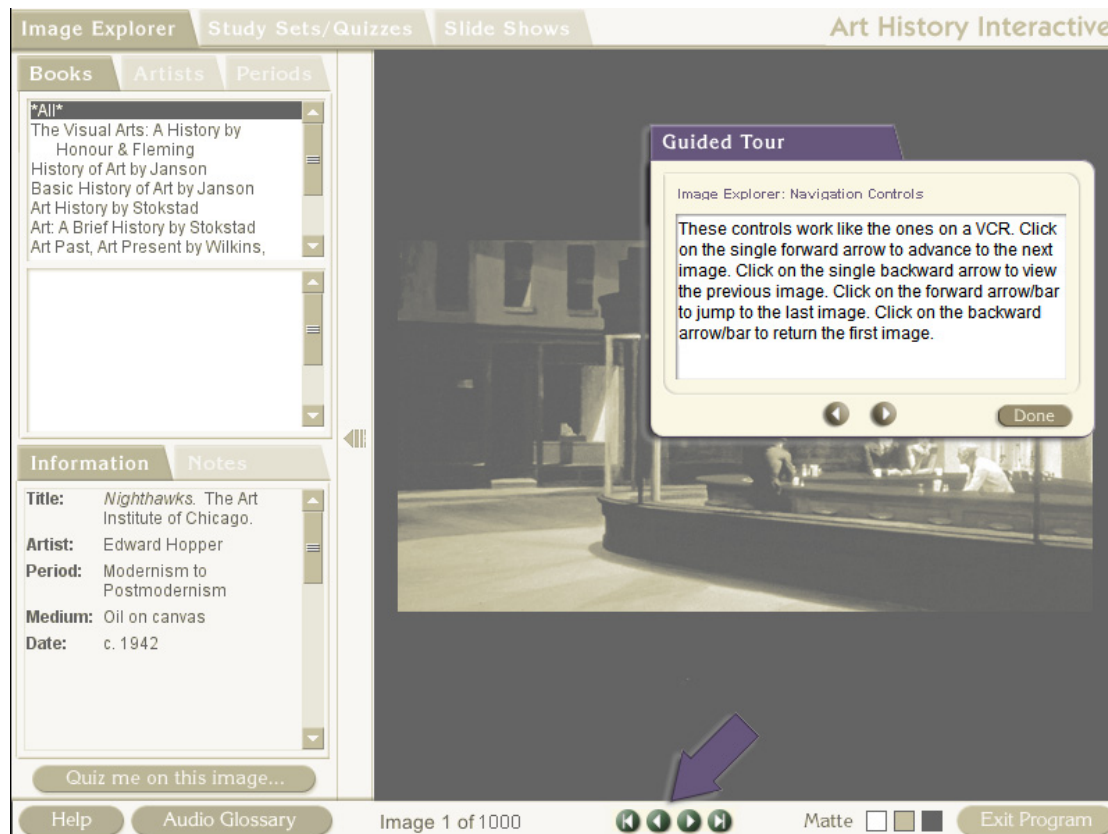
Εικόνα 67 Quiz me on this image...

Η επιλογή Quiz me on this image... εμφανίζει στο χρήστη μία σειρά ερωτήσεων για τη συγκεκριμένη εικόνα.



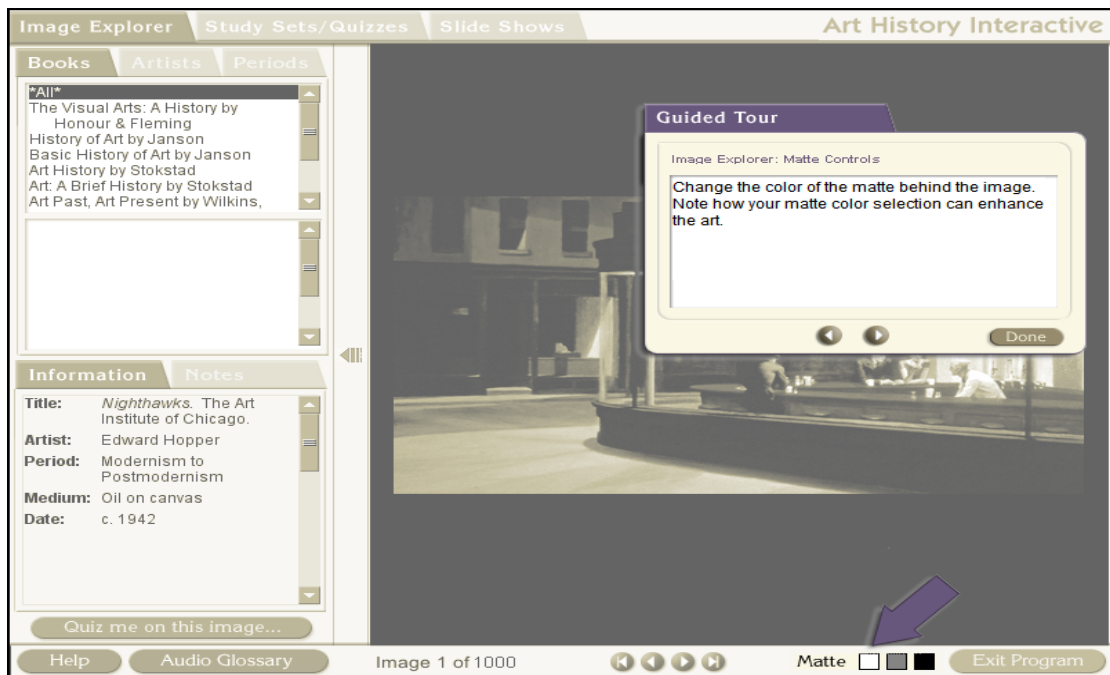
Εικόνα 68

Η συγκεκριμένη πληροφορία (εικόνα 68) δείχνει ποια εικόνα προβάλλεται από το συνολικό πλήθος των εικόνων που έχει επιλέξει ο χρήστης να δει.



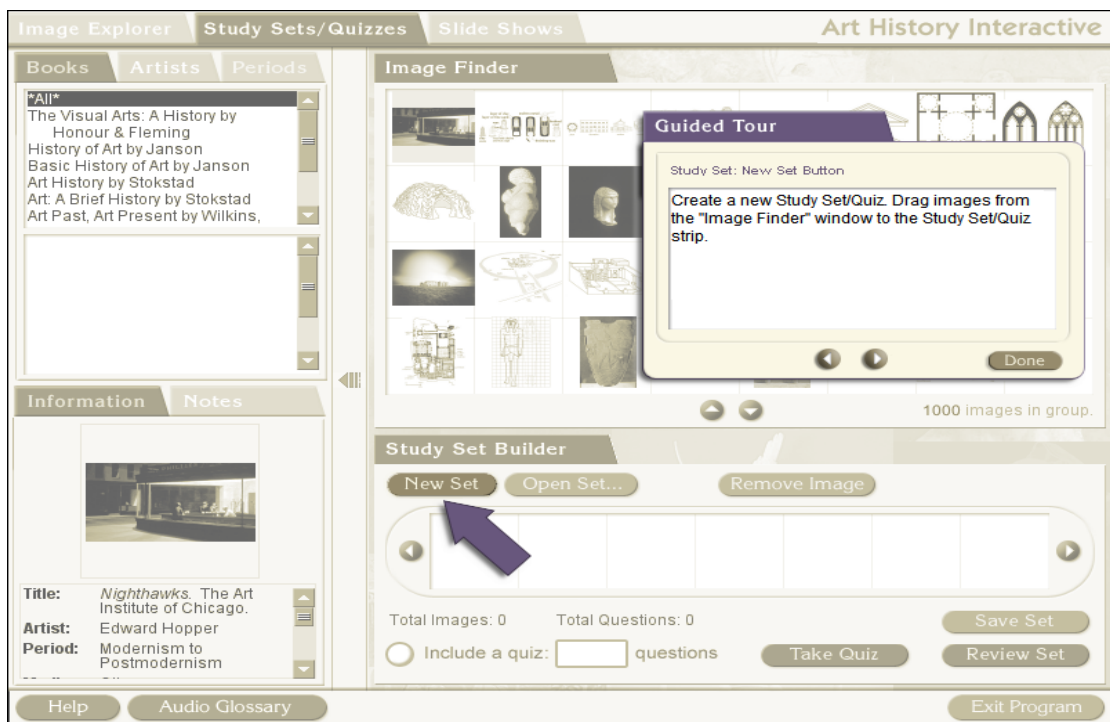
Εικόνα 69

Με τα συγκεκριμένα βελάκια (εικόνα 69) ο χρήστης μπορεί να κινηθεί στην αρχική εικόνα, στην αμέσως προηγούμενη, στην αμέσως επόμενη και στην τελική εικόνα της ομάδας εικόνων που επέλεξε να δει.



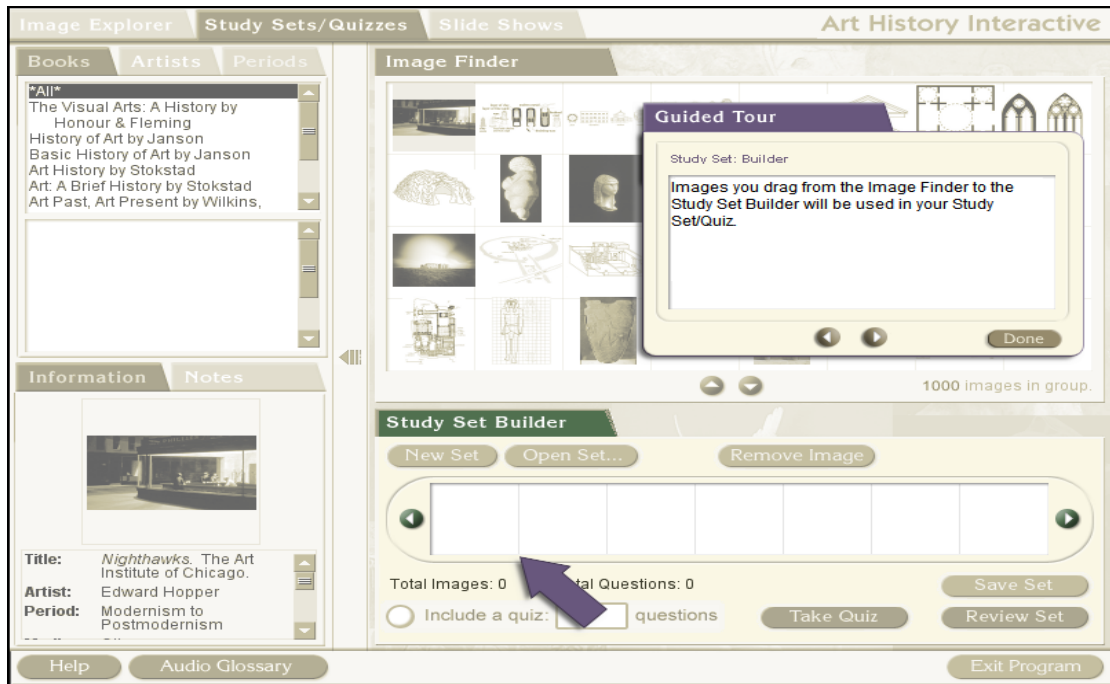
Εικόνα 70

Με τη συγκεκριμένη επιλογή (εικόνα 70) ο χρήστης μπορεί να αλλάξει το φόντο της εικόνας έτσι ώστε να γίνεται πιο ευδιάκριτο το δημιουργήμα που προβάλλεται.



Εικόνα 71 New Set

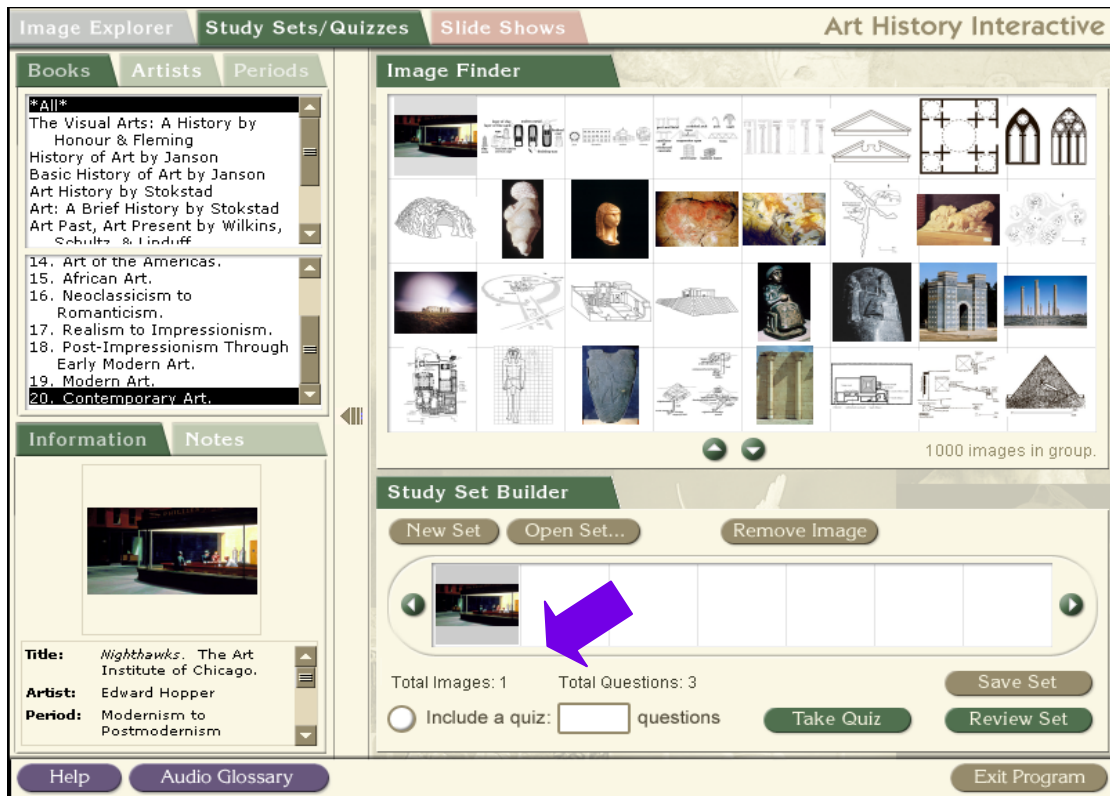
Με την επιλογή New Set, ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ένα νέο σετ μελέτης.



Εικόνα 72

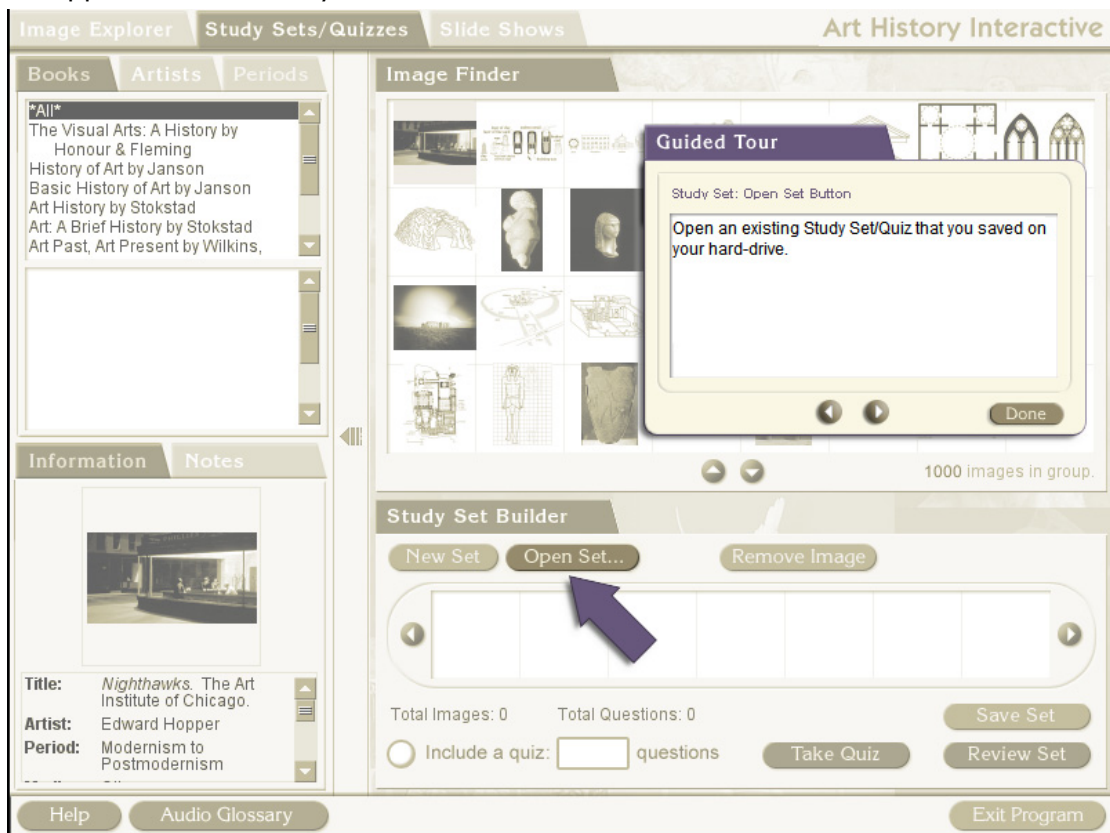


Εικόνα 73

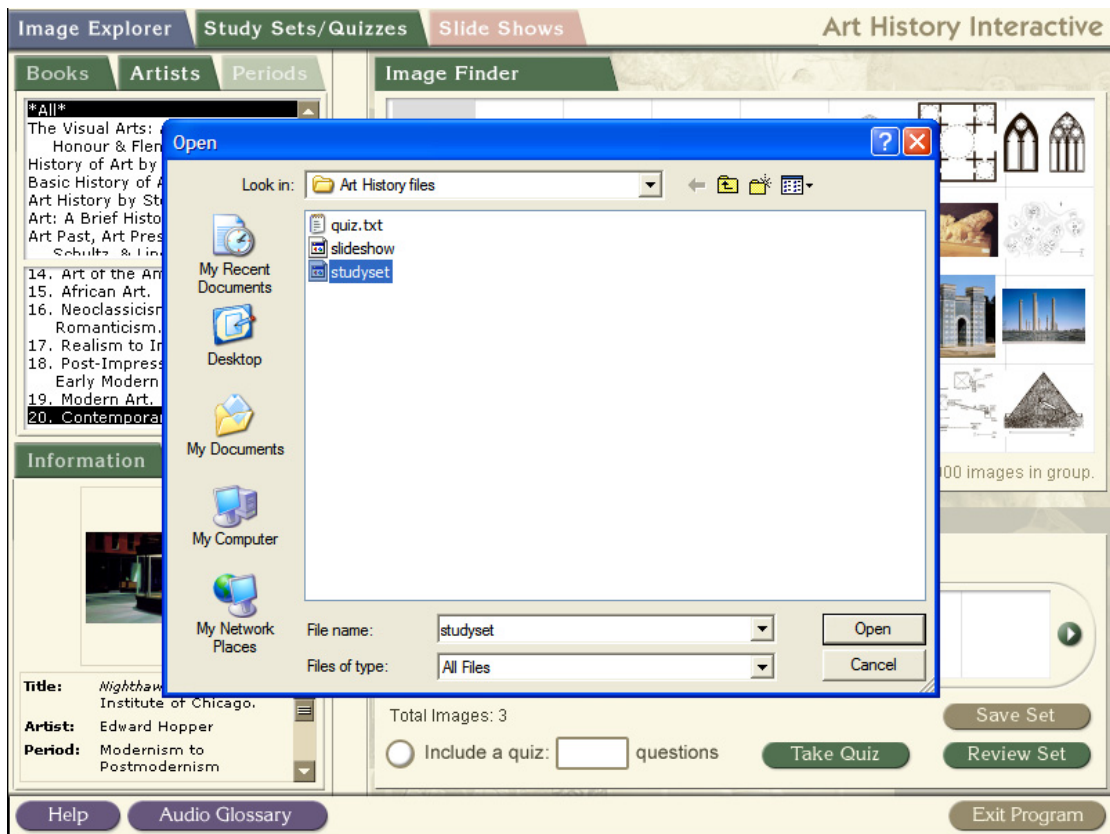


Εικόνα 74

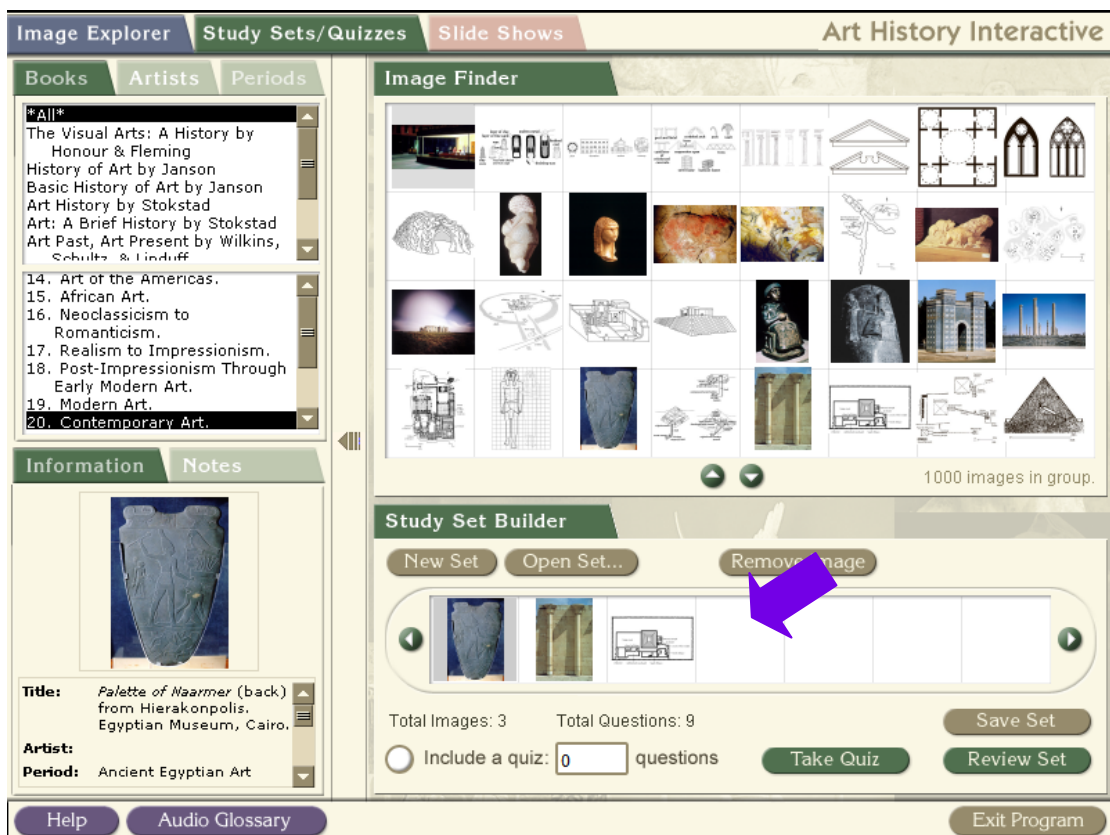
Ο χρήστης σύρει τις εικόνες που τον ενδιαφέρουν στον χώρο αλληλουχίας εικόνων που βρίσκεται στο Study Set Builder.



Εικόνα 75

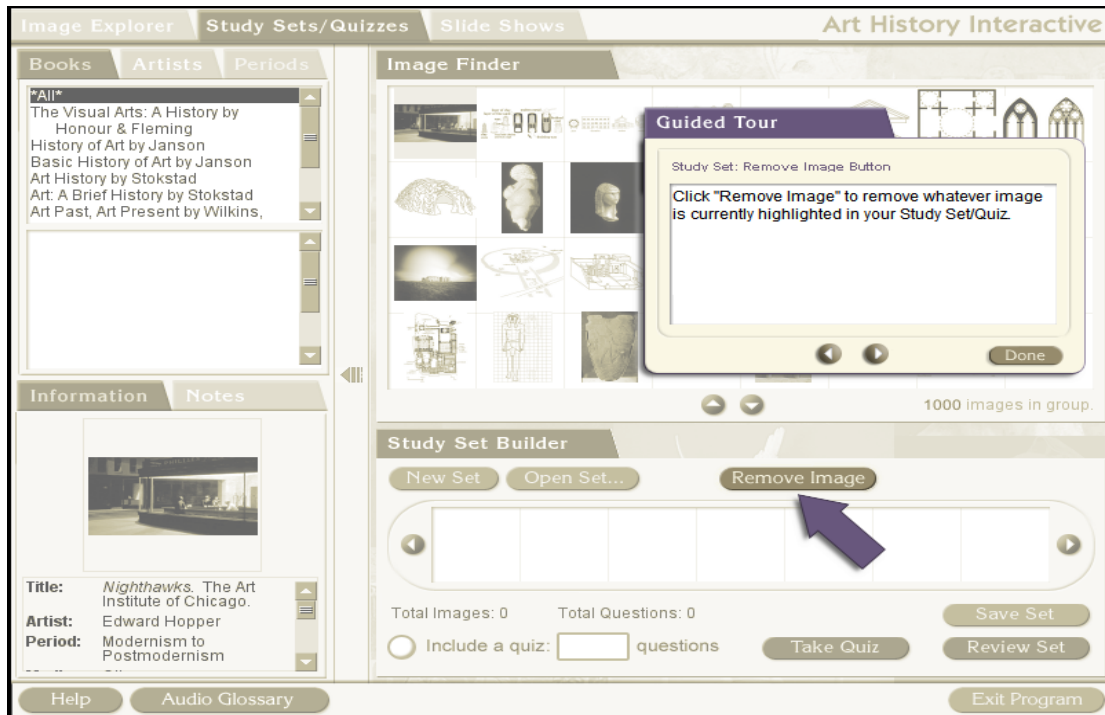


Εικόνα 76 Άνοιγμα Study Set

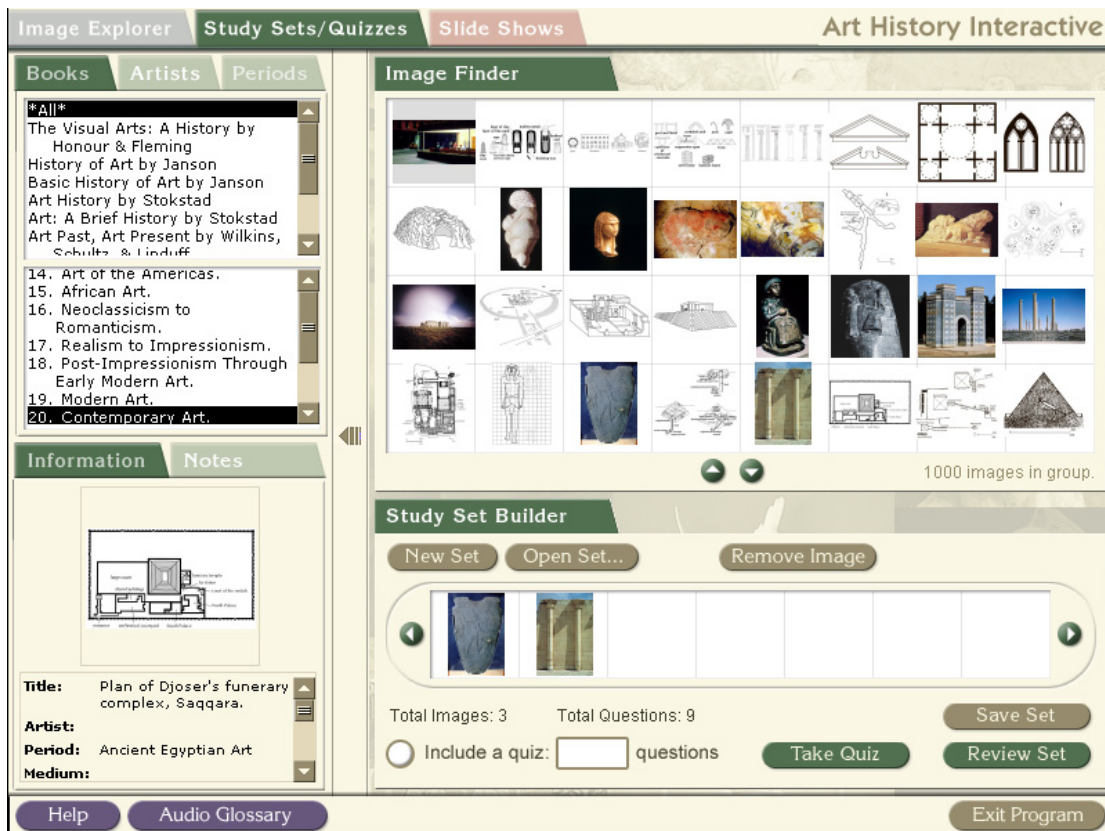


Εικόνα 77 Προβολή Study Set

Με την επιλογή Open Set..., ο χρήστης ανοίγει ένα σετ μελέτης που είχε δημιουργήσει παλαιότερα και το έχει αποθηκεύσει στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή του.



Εικόνα 78

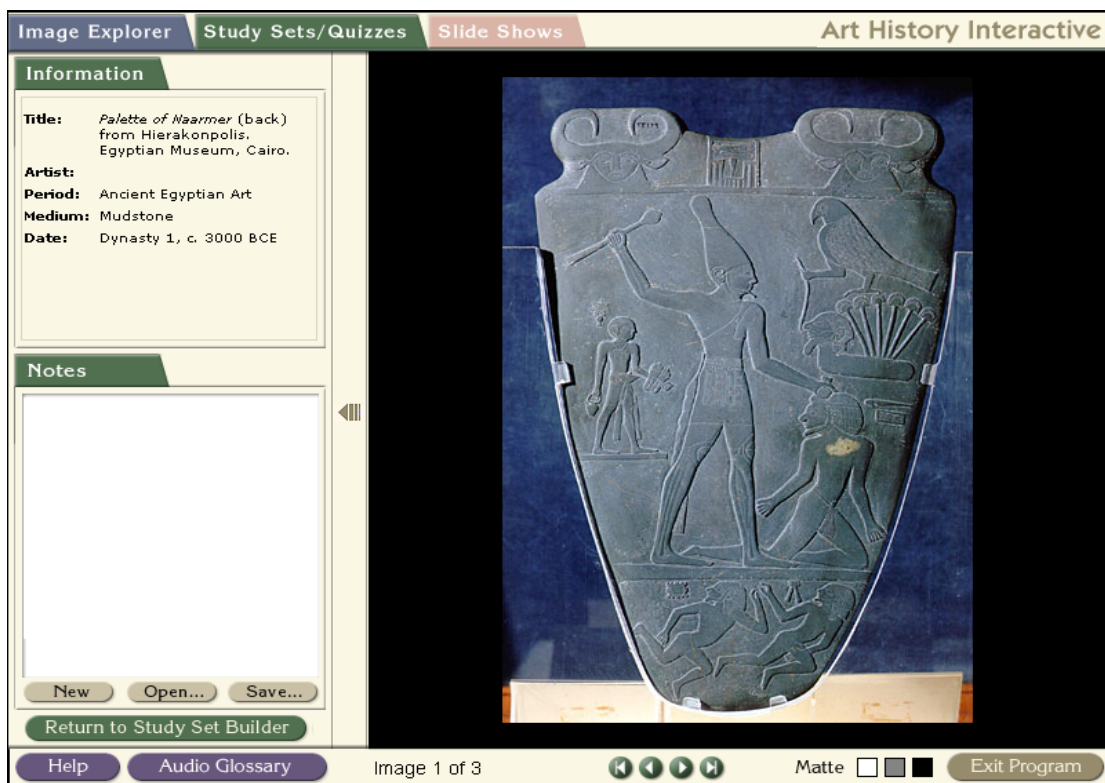


Εικόνα 79 Remove Image

Με την επιλογή Remove Image, χρήστης μπορεί να αφαιρέσει την εικόνα που έχει επιλέξει από το Study Set Builder.



Εικόνα 80

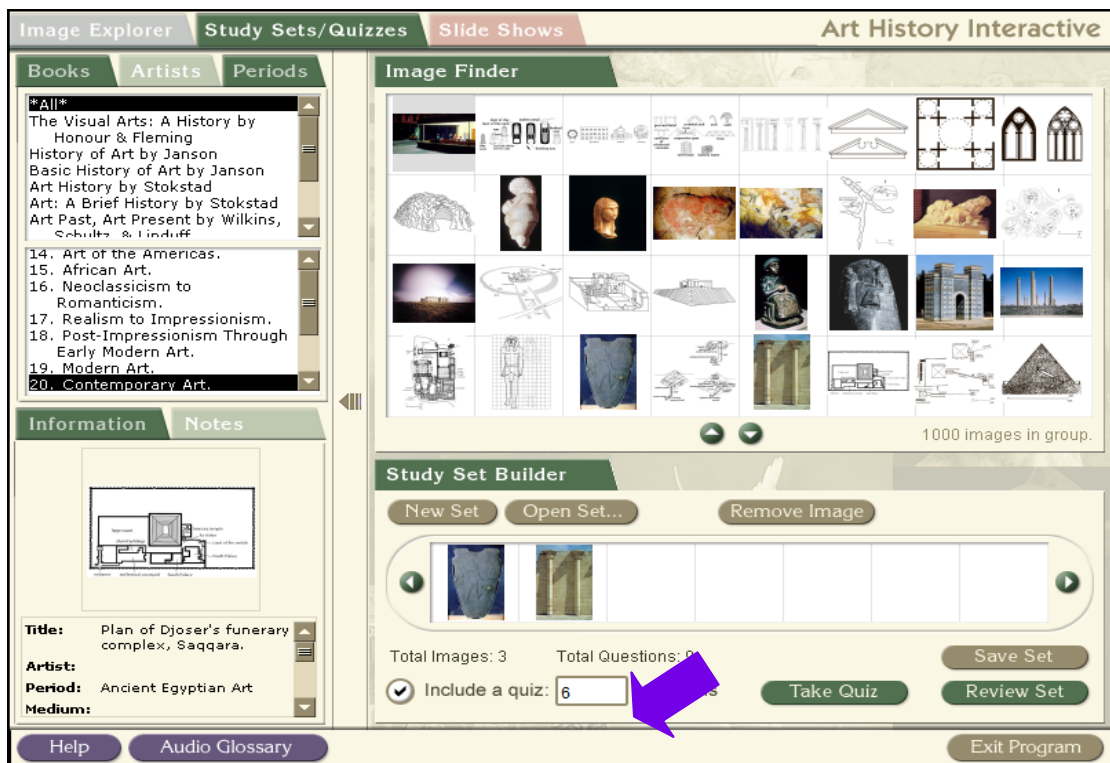


Εικόνα 81 Review Set

Με την επιλογή Review Set, ο χρήστης μπορεί να παρακολουθήσει το σετ μελέτης που δημιούργησε.

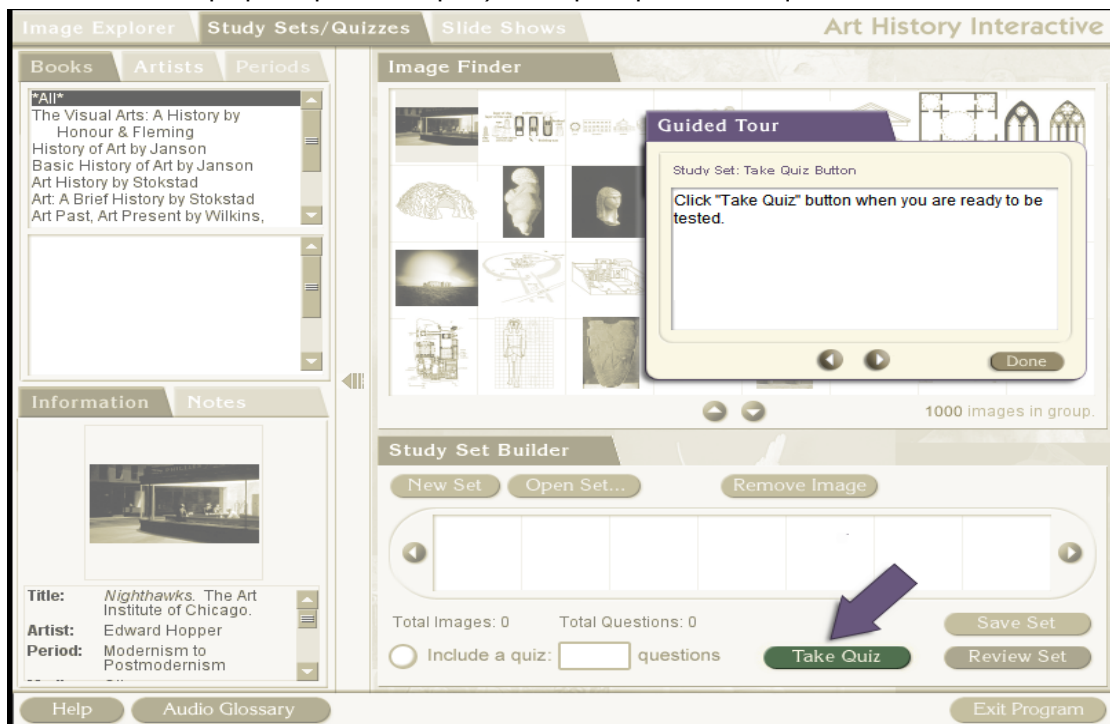


Εικόνα 82



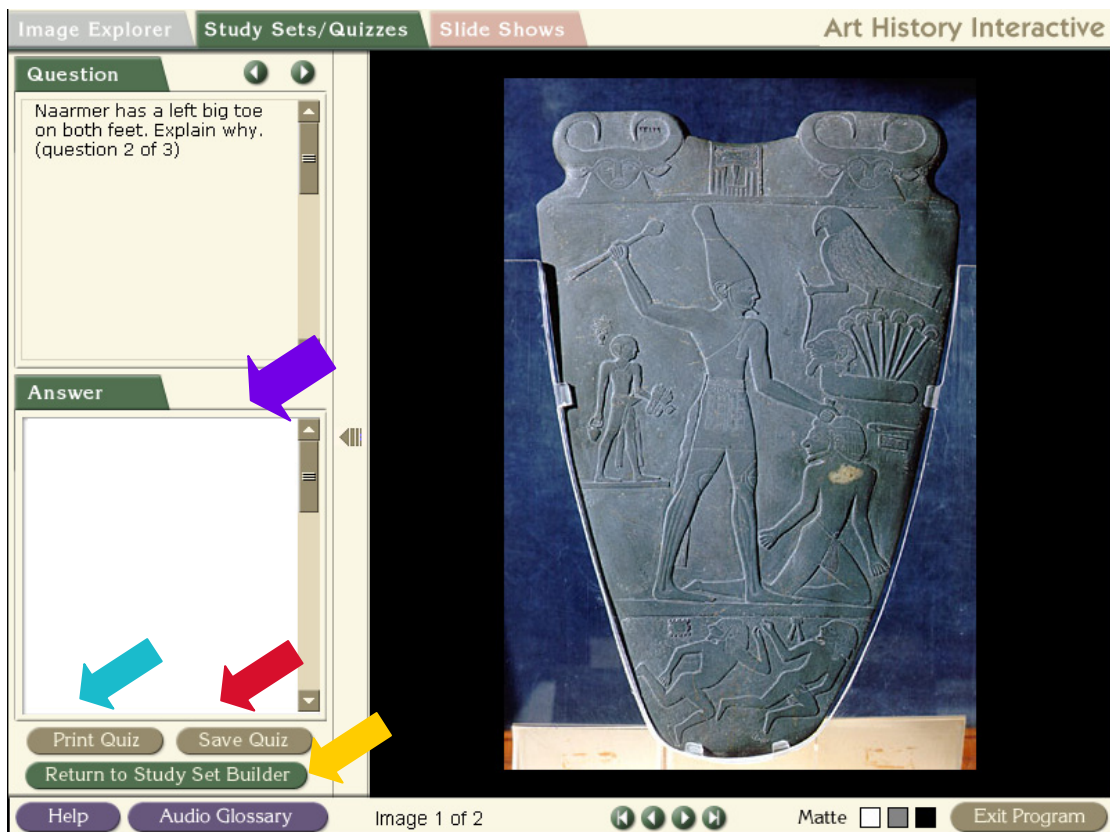
Εικόνα 83

Ο χρήστης μπορεί να συμπεριλάβει στο σετ μελέτης και ένα quiz πάνω στις εικόνες του σετ και πληκτρολογεί το πλήθος των ερωτήσεων του quiz.



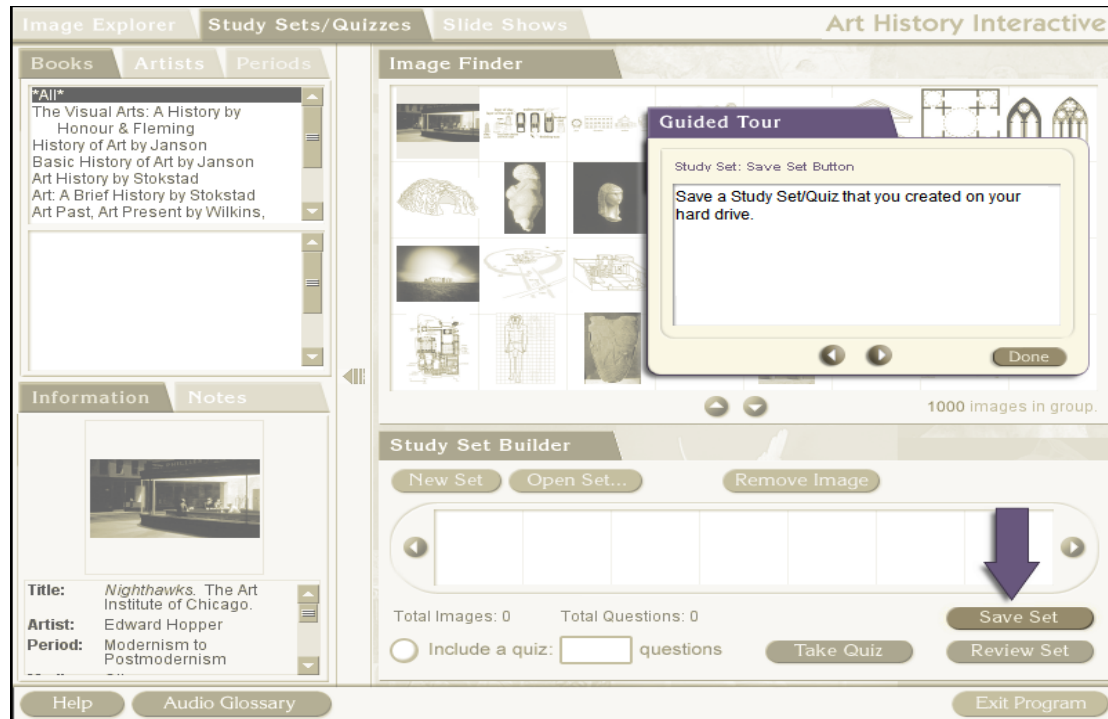
Εικόνα 84 Take Quiz

Ο χρήστης όταν είναι έτοιμος να εξεταστεί στο quiz επιλέγει Take Quiz.

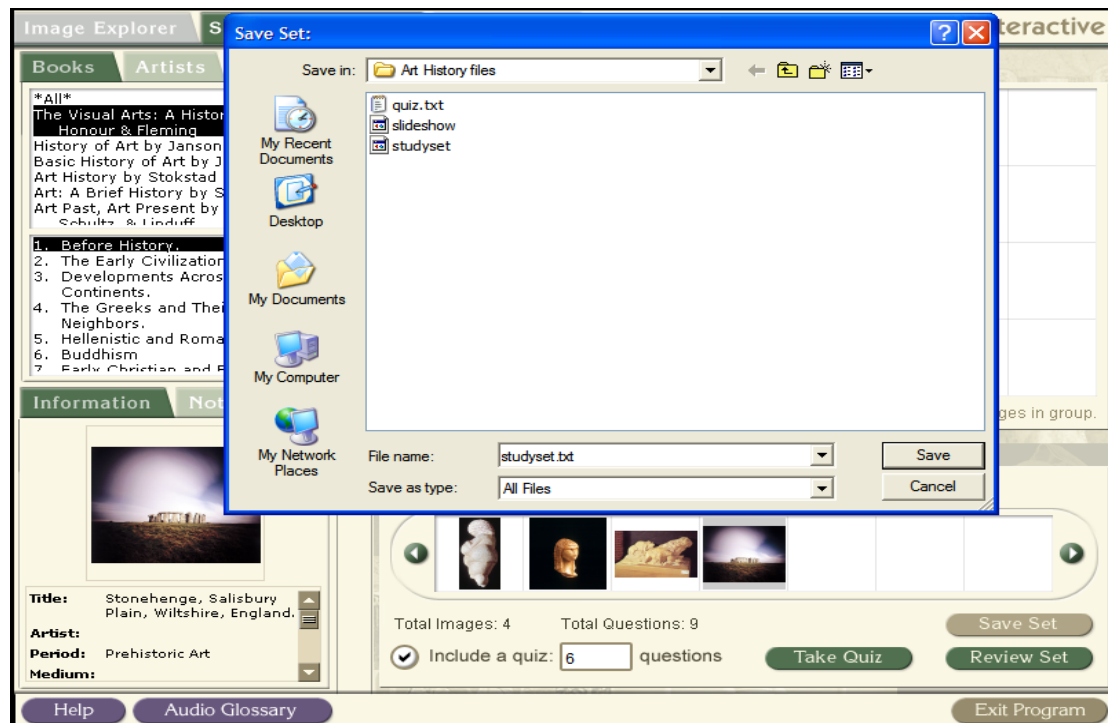


Εικόνα 84

Εμφανίζεται στο χρήστη το quiz με τις ερωτήσεις για κάθε εικόνα και ο χώρος για την απάντηση του χρήστη. Επίσης δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να αποθηκεύσει το quiz που απάντησε στον υπολογιστή του με την επιλογή Save Quiz, όπως και η δυνατότητα να το εκτυπώσει με την επιλογή Print Quiz. Επιλέγοντας Return to Study Set Builder, ο χρήστης επιστρέφει στην οθόνη της δημιουργίας του σετ μελέτης.

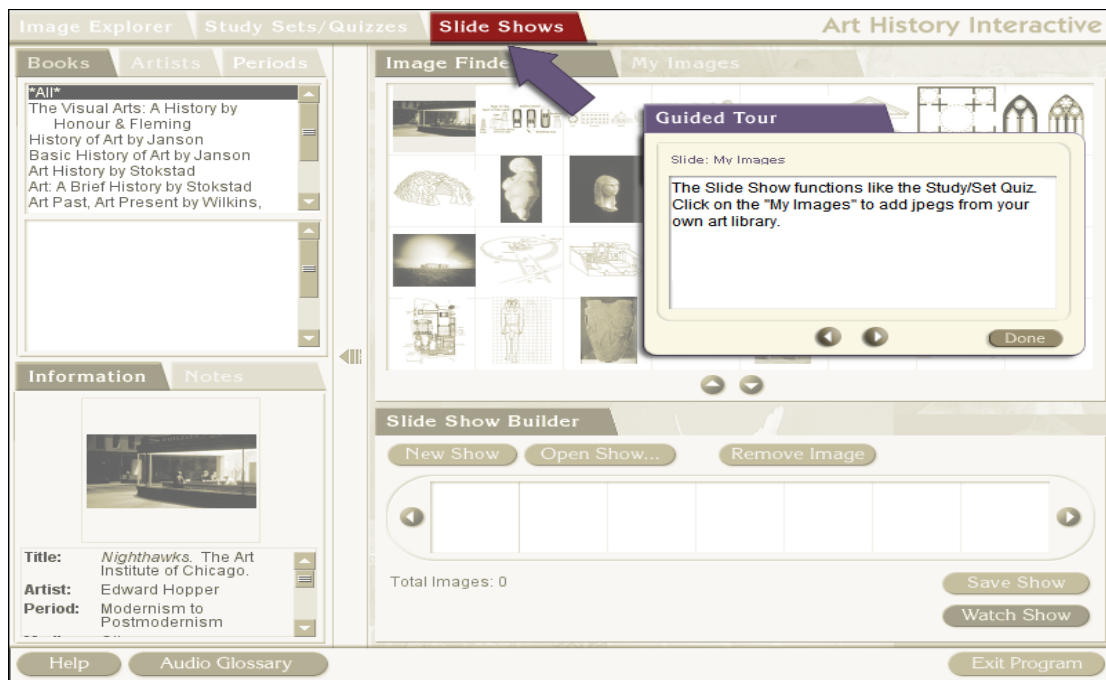


Εικόνα 85



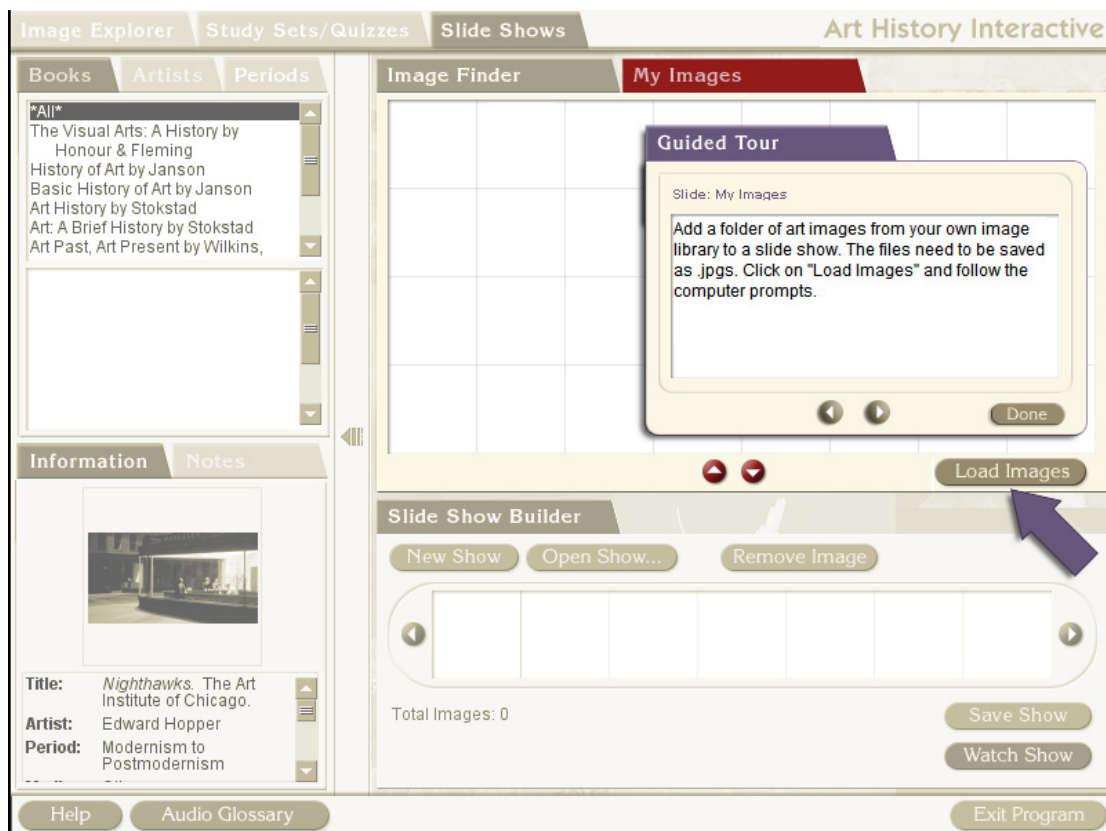
Εικόνα 86

Με την επιλογή Save Set δίνεται στον χρήστη η δυνατότητα να αποθηκεύσει στον υπολογιστή του το σετ μελέτης που δημιούργησε για επόμενη προβολή του από το πρόγραμμα.



Εικόνα 87 Slide Shows

Η επιλογή Slide Shows μοιάζει πολύ με την λειτουργία Study Sets/Quizzes. Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει μία παρουσίαση με εικόνες από το CD-ROM, αλλά και να εισάγει δικές του αρκεί να είναι σε .jpgs μορφή.



Εικόνα 88 Load Images

Ο χρήστης μπορεί να εισάγει δικές του εικόνες επιλέγοντας Load Images. Στη συνέχεια δημιουργεί την παρουσίαση του όπως ακριβώς δημιούργησε και το σετ μελέτης της λειτουργίας Study Set/Quizzes. Επίσης το Λογισμικό του δίνει τη δυνατότητα να ανοίξει μία παρουσίαση που έχει δημιουργήσει παλαιότερα, να παρακολουθήσει την παρουσίαση και να αποθηκεύσει την καινούρια παρουσίαση ή μία παλαιότερη η οποία έχει υποστεί αλλαγές.

Στην εισαγωγική αυτή φάση γίνεται μία παρουσίαση του Λογισμικού από τον Επιμορφωτή, την οποία ακολουθεί συζήτηση στην τάξη για τυχόν απορίες. Στη συνέχεια θα έχουν χρόνο οι επιμορφούμενοι να περιηγηθούν στο Λογισμικό και να δουν τις δυνατότητες που προσφέρει, να πειραματιστούν με τις λειτουργίες που παρέχει και να ανοίξουν τα δείγματα που συνοδεύουν το λογισμικό και βρίσκεται στο φάκελο Art History samples. Ο επιμορφωτής θα δίνει απαντήσεις σε τυχόν απορίες των επιμορφούμενων για τη λειτουργία του Λογισμικού.

Φάση 2: Επιλογή/αναζήτηση υλικού - Δημιουργία Παρουσίασης

Ο επιμορφωτής σε αυτή τη φάση της δραστηριότητας παρουσιάζει την αποστολή που πρέπει οι επιμορφούμενοι να φέρουν εις πέρας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεση του την αποστολή, η οποία είναι σε μορφή web quest και ακολουθεί βήμα βήμα τη ροή της αποστολής.

Η αρχική οθόνη του web quest που βλέπουν οι επιμορφούμενοι είναι η παρακάτω:

Αρχή
Εισαγωγή
Αποστολή
Διαδικασία
Αξιολόγηση
Συμπέρασμα

Αναγεννησιακή Τέχνη

Ένα WebQuest για την Γ' Τάξη ΕΠΑΛ
Τομέας: Εφαρμοσμένων Τεχνών
Ειδικότητα: Γραφικών Τεχνών
Μάθημα: Γραφιστικών Ηλεκτρονικών Μέσων

HIERONYMUS

source: <http://christchurch.museum.nzic.govt.nz/asset/view.php?id=1007>

Εικόνα 89 Αρχή Web Quest

Εδώ αναγράφονται οι πληροφορίες του web quest, δηλαδή ο τίτλος και σε ποιο τομέα, ειδικότητα και μάθημα ανήκει. Στα αριστερά της κάθε οθόνης του web quest βρίσκεται το μενού του οποίου κάθε υπερσύνδεσμος αντιστοιχεί και σε ένα βήμα της αποστολής των επιμορφούμενων. Επιλέγοντας την Εισαγωγή, ο επιμορφωτής αναφέρει κάποια εισαγωγικά στοιχεία για την Αναγεννησιακή Τέχνη και για το θέμα που ασχολείται το web quest.

[Δομή](#)
[Εισαγωγή](#)
[Αποστολή](#)
[Διαδικασία](#)
[Αξιολόγηση](#)
[Συμπέρασμα](#)

Εισαγωγή

Με τον όρο **Αναγεννησιακή τέχνη** αναφερόμαστε στην καλλιτεχνική παραγωγή κατά την ιστορική περίοδο της Αναγέννησης. Ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά της ήταν η ανανέωση των θεμάτων και της αισθητικής στην Ευρώπη. Η καλλιτεχνική παραγωγή την περίοδο αυτή είναι δύσκολο να οριοθετηθεί χρονικά, ωστόσο θεωρούμε πως ξεκίνησε στην Ιταλία τον 15ο αιώνα και διαδόθηκε στην υπόλοιπη Ευρώπη, με διαφορετικούς όμως ρυθμούς και σε διαφορετικό βαθμό ανάλογα με την γεωγραφική περιοχή. Τον 16ο αιώνα έφθασε σε πολλές χώρες στο απόγειό της.

Η Αναγεννησιακή τέχνη δεν χαρακτηρίστηκε από μια επιστροφή στο παρελθόν, αντίθετα, οι νέες τεχνικές σε συνδυασμό με το νέο πολιτικό, κοινωνικό και επιστημονικό πλαίσιο που διαμορφώθηκε εκείνη την εποχή, επέτρεψαν στους καλλιτέχνες να καινοτομήσουν. Επιπλέον, για πρώτη φορά, η τέχνη έγινε ιδιωτική, με την έννοια πως δεν διαμορφωνόταν από τη θερησκευτική ή πολιτική εξουσία, αλλά αποτελούσε προϊόν αποκλειστικά των ίδιων των καλλιτεχνών.

Source: <http://el.wikipedia.org/wiki/>



Source: http://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_The_Spoilsman_-_el_gasco.org

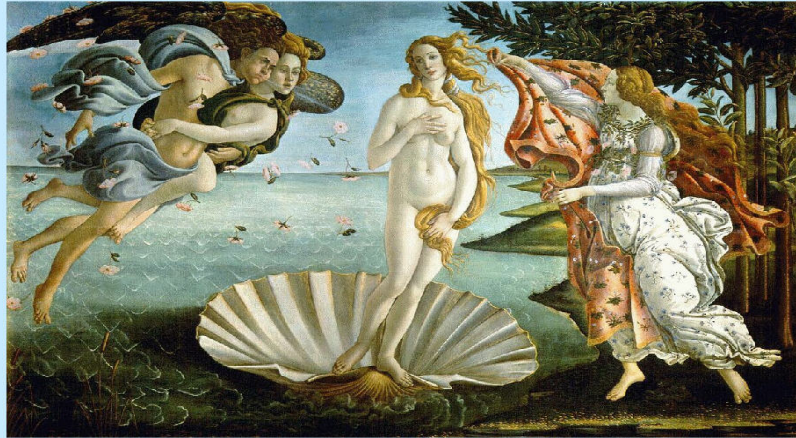
Εικόνα 90 Εισαγωγή Web Quest

Στη συνέχεια, επιλέγοντας την Αποστολή οι επιμορφούμενοι ενημερώνονται περιληπτικά από τον επιμορφωτή για την αποστολή που πρέπει να φέρουν εις πέρας.

[Αρχή](#)
[Εισαγωγή](#)
[Αποστολή](#)
[Διαδικασία](#)
[Αξιολόγηση](#)
[Συμπέρασμα](#)

Αποστολή

Ο Διευθυντής του Μουσείου Τέχνης της πόλης σας, ζητάει τη βοήθειά σας! Οι εργασίες ανακαίνισης του Μουσείου δεν έχουν ολοκληρωθεί και η έκθεση έργων τέχνης της Αναγεννησιακής Περιόδου έχει ορισθεί σε ένα μήνα από τώρα. Ο Διευθυντής δυστυχώς δεν έχει χρόνο να ασχοληθεί με την επιλογή των έργων τέχνης και την διαφημιστική προβολή της έκθεσης. Σας ζητήσε λοιπόν να τον βοηθήσετε, επιλέγοντας αντιπροσωπευτικούς καλλιτέχνες της Αναγέννησης όπως και δημιουργώντας τη διαφημιστική μπροσούρα της έκθεσης.



Source • http://commons.wikimedia.org/wiki/File:8011-Botticelli_Venus.jpg

Από εσας εξαρτάται ποιά έργα θα προβληθούν στην έκθεση και ποιών καλλιτεχνών!

- Θα πρέπει να βρεις πληροφορίες για αντιπροσωπευτικούς καλλιτέχνες έτσι ώστε να είναι η έκθεση επιτυχής.
- Θα συνεργαστείς με τους συμμαθητές σου για να δημιουργήσετε μία παρουσίαση των έργων τέχνης των καλλιτεχνών και θα συλλέξετε υλικό για τη δημιουργία της διαφημιστικής μπροσούρας.

Μεσα από τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί θα ταξιδέψεις στο χρόνο και θα γνωρίσεις το έργο σημαντικών καλλιτεχνών της Αναγεννησιακής περιόδου, πληροφορίες για τη ζωή τους, για τη θεματολογία που είχαν τα έργα τους, όπως και θα μάθεις να χρησιμοποιείς το Λογισμικό Art History Interactive, και το Λογισμικό QuarkXpress τα οποία θα χρησιμοποιήσεις για την ολοκλήρωση των έργων σου.

Θα χρησιμοποιήσετε:

- Microsoft Word για windows
- Λογισμικό Art History Interactive: 1000 Images for Study and Presentation
- Λογισμικό QuarkXPress v.7



Εικόνα 91 Αποστολή Web Quest

Επιλέγοντας τη Διαδικασία, οι επιμορφούμενοι ενημερώνονται αναλυτικά για τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους.

Διαδικασία



Source: http://www.metmuseum.org/education/Michelangelo_Buonarroti_92.jpg

1. Αρχικά θα δημιουργήσετε ομάδες των τριών ατόμων. Στη συνέχεια θα επιλέξετε να εκπροσωπήσετε έναν από τους παρακάτω ρόλους:

Ιστορικός Τέχνης

Είσαι υπεύθυνος για να δίνεις τις καταλυτικές οδηγίες προς την αναζήτηση κατάλληλου υλικού (κείμενα - εικόνες) σε σχέση με την καλλιτεχνική περίοδο που ερευνάται. Θα εισηγήσει τη χρήση του νέου αυτού υλικού και τις αλλαγές που κρίνεις ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτονται οι ανάγκες της ομάδας σου.

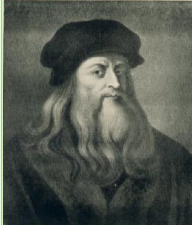



Υπεύθυνος Καταγραφής Υλικού

Είσαι υπεύθυνος για τη συλλογή και καταγραφή υλικού (κείμενα - εικόνες) που προτείνει ο Ιστορικός Τέχνης αλλά επιπλέον έχεις και την αρμοδιότητα να αναζητήσεις και άλλο υλικό σε προτεινόμενες ιστοσελίδες ή σε εκείνες που θα αναζητήσεις εσύ. Θα εισηγήσει τη χρήση του νέου αυτού υλικού και τις αλλαγές που κρίνεις ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτονται οι ανάγκες της ομάδας σου. Επίσης θα πρέπει να ενημερώνεις τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σου σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα που βαρύνουν το υλικό καθώς και να καταγράφεις τις πηγές του υλικού που συλλέχθηκε.

Καλλιτεχνικός Επιμελητής

Είσαι υπεύθυνος για την καλλιτεχνική επιμέλεια της παρουσίασης και της διαφημιστικής μπουσούρας. Αποφασίζεις για τη σύνθεση κειμένων - εικόνων και χρωμάτων και ανταλλάσσεισ απόψεις με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σου.

Στη συνέχεια θα επιλέξετε έναν από τους παρακάτω καλλιτέχνες που θα ασχοληθεί η ομάδα σας.

<p>Ομάδα Leonardo Da Vinci Πηγές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Museum of Science • Web Gallery of Art • Wikipedia • Web Museum Paris • Leonardo Da Vinci Museum • ARTCYCLOPEDIA 		<p>Ομάδα Michelangelo Buonarroti Πηγές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Archiva • Michelangelo Buonarroti • Wikipedia • ARTCYCLOPEDIA • Web Museum Paris • Michelangelo Buonarroti
	<p>Ομάδα El Greco Πηγές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Greco (στα ελληνικά) • The Archiva • Wikipedia • Web Museum Paris • The Collection, National Gallery of Art 	
<p>Ομάδα Hieronymus Bosch Πηγές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wikipedia • Web Museum Paris • Hieronymus Bosch's Work • ARTCYCLOPEDIA • The Archiva 		<p>Ομάδα Peter Bruegel the Elder Πηγές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wikipedia • Web Museum Paris • ARTCYCLOPEDIA • Peter Bruegel the Elder • Great Masters Gallery

Κάθε ομάδα θα αναζητήσει και θα συλλέξει υλικό για τον καλλιτέχνη που εκπροσωπά. Στη συνέχεια θα εστιάσει το υλικό στο λογισμικό Art History Interactive και θα δημιουργήσει μία παρουσίαση αντιπροσωπευτική του έργου του καλλιτέχνη. Στο κάθε έργο θα πρέπει να αναγράφονται οι πληροφορίες που το αφορούν (τίτλος, όνομα καλλιτέχνη, καλλιτεχνική περίοδος, υλικό δημιουργίας του και χρονολογία). Στη συνέχεια κάθε ομάδα θα αποθηκεύσει την παρουσίαση στον υπολογιστή και έπειτα θα στείλει την παρουσίαση που δημιούργησε στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση και ανατροφοδότηση καθώς και στις υπόλοιπες ομάδες για να μελετήσουν το υλικό για όλους τους καλλιτέχνες.

2. Έπειτα θα δημιουργήσετε ένα σετ μελέτης με το λογισμικό Art History Interactive, το οποίο θα περιλαμβάνει έργα των πέντε ζωγράφων. Τα σετ μελέτης θα πρέπει να τα αποθηκεύσετε στον υπολογιστή και έπειτα να τα στείλετε σε μία άλλη ομάδα. Η κάθε ομάδα θα μετατρέφεται το σετ που παρέλαβε σε quiz, το οποίο θα έχει τουλάχιστον ίσο πλήθος ερωτήσεων με το πλήθος των εικόνων του σετ μελέτης. Στη συνέχεια κάθε επιμορφούμενος θα απαντήσει το quiz το οποίο και θα αποθηκεύσει στον υπολογιστή και έπειτα θα το στείλει στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση.
3. Σε αυτό το μέρος καλείστε να δημιουργήσετε μία διαφημιστική μπουσούρα για την έκθεση του Μουσείου Τέχνης. Η μπουσούρα θα πρέπει να κατασκευαστεί με το λογισμικό QuizJam 9.7. Θυμηθείτε να συμπεριλάβετε αντιπροσωπευτικές εικόνες της Αναγεννησιακής Τέχνης έτσι ώστε να ενθαρρύνουν το ενδιαφέρον των πολιτών για την έκθεση. Στη συνέχεια θα αποθηκεύσετε τη διαφημιστική μπουσούρα στον υπολογιστή σας και έπειτα θα την στείλετε στις υπόλοιπες ομάδες και στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση. Στο τέλος θα ψηφίσετε ποιά θεωρείτε τη πιο αντιπροσωπευτική και ελκυστική μπουσούρα για την έκθεση του Μουσείου Τέχνης.

Μηχανές Αναζήτησης



Εικόνες
Πηγές

Οι επιμορφούμενοι δημιουργούν ομάδες τριών ατόμων και επιλέγουν ρόλους που θα εκπροσωπήσουν.

Οι ρόλοι που πρέπει να επιλέξουν οι επιμορφούμενοι είναι οι εξής:

Ιστορικός Τέχνης

Είναι ο επιμορφούμενος που δίνει τις κατευθυντήριες οδηγίες προς την αναζήτηση κατάλληλου υλικού (κείμενα - εικόνες) σε σχέση με τη χρονική περίοδο που ερευνάται. Εισηγείται για τη χρήση του νέου αυτού υλικού και για τις αλλαγές που κρίνει ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ομάδας.

Υπεύθυνος Υλικού

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει την ευθύνη της συλλογής και καταγραφής υλικού (κείμενα - εικόνες) που προτείνει ο Ιστορικός Τέχνης αλλά επιπλέον και την αρμοδιότητα να αναζητήσει επιπλέον υλικό σε προτεινόμενες ιστοσελίδες ή σε εκείνες που θα βρει μόνος του. Εισηγείται για τη χρήση του νέου αυτού υλικού και για τις αλλαγές που κρίνει ότι θα πρέπει να γίνουν ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ομάδας. Επίσης έχει την ευθύνη της ενημέρωσης των υπολοίπων μελών της ομάδας σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα που βαρύνουν το υλικό και της καταγραφής των πηγών του υλικού που συλλέχθηκε.

Καλλιτεχνικός Επιμελητής

Είναι ο επιμορφούμενος που αναλαμβάνει την καλλιτεχνική επιμέλεια της παρουσίασης και της ενημερωτικής μπροσούρας. Είναι υπεύθυνος για τη σύνθεση κειμένων - εικόνων και χρωμάτων, συνεργάζεται με τα υπόλοιπα μέλη και ανταλλάσσει απόψεις και υλοποιεί την τελική απόφαση. Ο ρόλος αυτός υιοθετείται κυκλικά από όλα τα μέλη τη ομάδας στις δραστηριότητες που απαιτείται έτσι ώστε να αποκτηθεί εμπειρία και να κατακτηθεί η ευχέρεια του χειρισμού του λογισμικού απ' όλα τα μέλη της κάθε ομάδας.

Στη συνέχεια επιλέγουν έναν καλλιτέχνη της Αναγεννησιακής Τέχνης. Οι καλλιτέχνες που πρέπει να επιλέξει η κάθε ομάδα είναι οι εξής:

Leonardo Da Vinci

Michelangelo Buonarroti

Hieronymus Bosch

Peter Bruegel the Elder

El Greco

Κάθε ομάδα θα αναζητήσει και θα συλλέξει υλικό για τον καλλιτέχνη που εκπροσωπεί. Στη συνέχεια θα εισάγει το υλικό στο Λογισμικό Art History Interactive και θα δημιουργήσει μία παρουσίαση αντιπροσωπευτική του έργου του καλλιτέχνη. Στο κάθε έργο θα πρέπει να αναγράφονται οι πληροφορίες που το αφορούν (τίτλος, όνομα καλλιτέχνη, καλλιτεχνική περίοδος, υλικά δημιουργίας του και χρονολογία). Στη συνέχεια κάθε ομάδα θα αποθηκεύσει την παρουσίαση στον υπολογιστή και στη συνέχεια θα στείλει την παρουσίαση που δημιούργησε στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση και ανατροφοδότηση καθώς και στις υπόλοιπες ομάδες για να μελετήσουν το υλικό για όλους τους καλλιτέχνες.

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει την παρουσίαση που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο του σταδίου της εφαρμογής. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει

για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Φάση 3: Δημιουργία Quiz

Έπειτα η κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα σετ μελέτης με το Λογισμικό Art History Interactive, το οποίο θα περιλαμβάνει έργα των πέντε ζωγράφων. Το σετ μελέτης θα πρέπει η κάθε ομάδα να το αποθηκεύσει στον υπολογιστή και στην συνέχεια θα αποσταλεί σε μία άλλη ομάδα. Η κάθε ομάδα θα μετατρέψει το σετ που παρέλαβε σε quiz, το οποίο θα έχει τουλάχιστον ίσο πλήθος ερωτήσεων με το πλήθος των εικόνων του σετ μελέτης. Στη συνέχεια κάθε επιμορφούμενος θα απαντήσει το quiz το οποίο θα αποθηκεύσει στον υπολογιστή και έπειτα θα το στείλει στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση.

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τις απαντήσεις των επιμορφούμενων στα quiz. Θα δώσει ανατροφοδότηση και θα απαντήσει σε τυχόν απορίες που έχουν οι επιμορφούμενοι. Επίσης θα θέσει για συζήτηση τυχόν εναλλακτικές ενέργειες σε σχέση με αυτές της άσκησης και θα σχολιαστούν οι δυνατότητες του λογισμικού μέχρι αυτό το σημείο.

Φάση 4: Δημιουργία διαφημιστικής μπροσούρας

Σε αυτό το μέρος καλείται η κάθε ομάδα να δημιουργήσει μία διαφημιστική μπροσούρα για την έκθεση του Μουσείου Τέχνης. Η μπροσούρα θα πρέπει να κατασκευαστεί με το Λογισμικό QuarkXpress v.7. Η κάθε ομάδα θα πρέπει αφού έχει δημιουργήσει την διαφημιστική μπροσούρα να την αποθηκεύσει στον υπολογιστή και να την αποστείλει στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση, καθώς και στις υπόλοιπες ομάδες. Τέλος όλη η τάξη των επιμορφούμενων θα αποφασίσει την πιο αντιπροσωπευτική και δελεαστική διαφημιστική μπροσούρα για την έκθεση του Μουσείου Τέχνης.

Σε κάθε βήμα της Διαδικασίας παρέχονται πηγές για το υλικό που πρέπει να συλλέξει η κάθε ομάδα για τη δημιουργία της παρουσίασης και της διαφημιστικής μπροσούρας.

Η επιλογή Αξιολόγηση είναι ένας πίνακας όπου καλείται να συμπληρώσει ο κάθε επιμορφούμενος ατομικά. Είναι μία αυτό-αξιολόγηση για τη συμμετοχή του στην δραστηριότητα.

Αξιολόγηση

	Αποτυχία 1	Μίτρια 2	Καλά 3	Άριστα 4	Σύνολο
Συνοχή Υλικού - Θέματος	Το υλικό είναι λίγο μπερδεμένο και δεν συσχετίζεται απόλυτα με το θέμα.	Το υλικό είναι σχεδόν όλο σχετικό με το θέμα. Υπάρχουν κάποια στοιχεία που δεν συσχετίζονται απόλυτα με το θέμα.	Το υλικό είναι κατά μεγάλο μέρος σχετικό με το θέμα.	Όλο το υλικό είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το θέμα της παρουσίασης και της προσούρας.	
Συνοχή πληροφοριών	Δεν υπάρχει κανένα σαφές σχέδιο για την οργάνωση των πληροφοριών.	Κάποιες πληροφορίες τοποθετούνται σε λογική διαδοχή. Ένα περιστασιακό παράδειγμα ή ένα στοιχείο των πληροφοριών φαίνεται σε λάθος θέση.	Οι περισσότερες πληροφορίες οργανώνονται με έναν σαφή, λογικό τρόπο.	Οι πληροφορίες οργανώνονται με έναν σαφή, λογικό τρόπο.	
Συμμετοχή στη Δημιουργία Παρουσίας	Δεν συμμετείχα	Συμμετείχα αρκετή ώρα	Συμμετείχα την περισσότερη ώρα	Συμμετείχα όλη την ώρα	
Συμμετοχή στη Δημιουργία Σετ Μελέτης	Δεν συμμετείχα	Συμμετείχα αρκετή ώρα	Συμμετείχα την περισσότερη ώρα	Συμμετείχα όλη την ώρα	
Συμμετοχή στη Δημιουργία Διαφημιστικής Μπροσούρας	Δεν συμμετείχα	Συμμετείχα αρκετή ώρα	Συμμετείχα την περισσότερη ώρα	Συμμετείχα όλη την ώρα	
Συνεργασία με την Ομάδα μου	Δεν συνεργάστηκα με την ομάδα μου	Συνεργάστηκα μερικές φορές με την ομάδα μου	Συνεργάστηκα με την ομάδα μου την περισσότερη ώρα	Συνεργάστηκα όλη την ώρα με την ομάδα μου.	



Εικόνα 93 Αξιολόγηση Web Quest

Η επιλογή Συμπέρασμα τονίζει ποιοι στόχοι επιτεύχθηκαν μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας.

[Δομή](#)
[Εισαγωγή](#)
[Αποστολή](#)
[Διαδικασία](#)
[Αξιολόγηση](#)
[Συμπέρασμα](#)

Συμπέρασμα



Συγχαρητήρια!!! Ολοκληρώσατε την αποστολή σας!!! Μάθατε για τους καλλιτέχνες της Αναγεννησιακής περιόδου και το έργο τους! Επίσης μάθατε να χρησιμοποιείτε δύο πολύ χρήσιμα λογισμικά και να κατανοήσετε τον τρόπο λειτουργίας τους. Αναπτύξατε δεξιότητες επεξεργασίας ιστορικών πηγών, εξοικειωθήκατε με την αναζήτηση υλικού, μάθατε να εντάσσετε τα ιστορικά γεγονότα στο χώρο και στο χρόνο, κατανοήσατε τις λειτουργικές και αισθητικές μεταβολές στην τέχνη και αποκτήσατε θετική στάση για τη συμμετοχή στην ομάδα εργασίας.



Εικόνα 93 Συμπέρασμα Web Quest