

ΤΟΜΕΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Επαγγελματικό λογισμικό στην ΤΕΕ: Επιμόρφωση και Εφαρμογή

Ε2-Λογισμικό

Εισαγωγή στην Ανάπτυξη Ιστοτόπων
και στην Εικαστική Σχεδίαση

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

για Επιμορφωτές Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ)
στην Τεχνική και Επαγγελματική Εκπαίδευση



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΤΑΜΕΙΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

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

Υπεύθυνος Πράξης

2003-2007 Προϊστάμενος Μονάδας Α1-Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ-ΥΠΕΠΘ.
2007- Προϊστάμενος Μονάδας Α1β-Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ-ΥΠΕΠΘ.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΗ
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 επιμόρφωσης

Υπεύθυνος Διαχείρισης και Συντονιστής Συγγραφικών Ομάδων:

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

Υπεύθυνος Διαχείρισης Εκπαιδευτικών Λογισμικών, Συγγραφής Εκπαιδευτικού και Επιμορφωτικού Υλικού, Υλοποίησης και Ελέγχου Τελικών Παραδοτέων:

Σφυράκης Χρυσοβαλάντης

Ε²-ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

ΤΟΜΕΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Εισαγωγή στην Ανάπτυξη Ιστοτόπων και στην Εικαστική Σχεδίαση

Συγγραφική ομάδα

Ρετάλης Συμεών

Μάμμος Κώστας

Τσιρίγκα Χριστίνα

Γεωργιακάκης Πέτρος

Γλωσσική επιμέλεια

Κατσιγιαννη Ευγενία

Πίνακας Περιεχομένων

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΟΥ	5
1. ΓΕΝΙΚΑ	7
2. ΎΝΤΑΞΗ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ ΣΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ	7
3. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	7
4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	8
5. ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ	9
6. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	9
7. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΡΟΛΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ.....	10
8. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	11
Δραστηριότητα 1^η:	11
Το περιβάλλον εργασίας του Dreamweaver	11
Δραστηριότητα 2^η:	20
Δημιουργώντας ένα site – Δουλεύοντας με πίνακες	20
Δραστηριότητα 3^η:	32
Δουλεύοντας με κείμενο και εικόνες.....	32
Δραστηριότητα 4^η:	43
Δουλεύοντας με πλαίσια (frames) και επίπεδα (layers)	43
Δραστηριότητα 5^η:	50
Δουλεύοντας με στυλ (styles) και συμπεριφορές (behaviors).....	50
Δραστηριότητα 6^η:	56
Το περιβάλλον εργασίας του Photoshop	56
Δραστηριότητα 7^η:	61
Δραστηριότητα 8^η:	74
Δραστηριότητα 9^η:	81
Γνωριμία με το περιβάλλον εργασίας του Corel Draw	81
Δραστηριότητα 10^η:	90
Επεξεργασία διανυσματικών σχεδίων.....	90
Δραστηριότητα 11^η:	99
Διανυσματικά αντικείμενα και εφέ.....	99

1. Γενικά

Το σεμινάριο αφορά την αξιοποίηση των λογισμικών Creative Suite 3 και CorelDraw X4 στην τεχνική και επαγγελματική εκπαίδευση, και συγκεκριμένα, στη διδασκαλία του μαθήματος «Ανάπτυξη και εικαστικός σχεδιασμός ιστοτόπων» του τομέα Πληροφορικής.

Βασίζεται στην πραγματοποίηση ενός επιμορφωτικού σεναρίου με θέμα τη Ανάπτυξη και εικαστική σχεδίαση ιστοτόπων από ομάδες εργασίας ανάπτυξης ιστοτόπων.

Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε μικρές ομάδες. Ο επιμορφωτής αναλαμβάνει ρόλο συντονιστή του εικαστικού έργου.

Οι πρώτες δραστηριότητες αφορούν τη γνωριμία με τα λογισμικά και τις βασικές αρχές λειτουργίας τους καθώς επίσης και την οργάνωση της εργασίας στον υπολογιστή.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να σχεδιάσουν καταρχήν τον βασικό σκελετό ενός ιστοτόπου και στην συνέχεια καλούνται να τον εμπλουτίσουν εικαστικά. Η κάθε ομάδα εργασίας αναλαμβάνει την ανάπτυξη του ιστοτόπου με θεματική βάση την ανακύκλωση.

Θα ζητηθεί η ακριβής σχεδίαση των ιστοτόπων από την άποψη της δομής και κατόπιν την εικαστική τους σχεδίαση.

Στις τελευταίες ενότητες παρουσιάζονται ολοκληρωμένες οι εργασίες των ομάδων. Γίνεται αναζήτηση στο διαδίκτυο για σχετικά θέματα και πηγές που αφορούν τη σχεδίαση εσωτερικών χώρων από ομάδες και εταιρίες που ανήκουν στον χώρο της εικαστικής σχεδίασης καθώς και τη χρήση των λογισμικών Dreamweaver, Photoshop και CorelDraw για το σκοπό αυτό.

2. Ένταξη Σεμιναρίου στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	25

3. Περιγραφή επιμορφωτικού σεναρίου

Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων και ο καθένας αναλαμβάνει ένα συγκεκριμένο ρόλο ανάλογα με την εξοικείωσή του στη χρήση του υπολογιστή και του λειτουργικού συστήματος WINDOWS, του δικτύου και παρόμοιων λογισμικών με το Dreamweaver, Photoshop και του CorelDraw. **Στην συνέχεια όμως αφού και οι υπόλοιποι εξοικειωθούν με τα παραπάνω λειτουργικά συστήματα, αλλάζουν ρόλους σε κάθε δραστηριότητα.** Στις ομάδες δίνονται σε έντυπη μορφή τα σχέδια των ασκήσεων καθώς και εκτυπώσεις – δείγματα καλών εικαστικών δημιουργιών από ενδεικτικούς ιστοτόπους

Το σενάριο έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να κινητοποιεί όλους τους επιμορφούμενους να αντιμετωπίσουν όλα τα απαιτούμενα στάδια, προκειμένου να καταλήξουν στην δυνατότητα αξιοποίησης των παρουσιαζόμενων δυνατοτήτων των λογισμικών με δημιουργικό τρόπο. Ειδικότερα οι επιμορφούμενοι, κατόπιν της αναλυτικής παρουσίασης κάθε λειτουργικότητας (ή ομάδας λειτουργικότητας) του λογισμικού καλούνται να ανατρέξουν σε δείγματα εικαστικών δημιουργιών τα

οποία είναι προ – εγκατεστημένα στο λογισμικό και να δημιουργήσουν δικά τους σε επίπεδο ομάδας.

Κατανέμονται ρόλοι ανάλογα με το δυναμικό του κάθε επιμορφούμενου για να αποσαφηνίζονται έννοιες και να υιοθετούνται πρακτικές μεταξύ των μελών των ομάδων, αλλά και μεταξύ των ομάδων και του επιμορφωτή, ώστε οι επιμορφούμενοι να γίνονται ικανοί να λύνουν τα προβλήματα που παρουσιάζονται.

Τα μέλη της ομάδας καλούνται να αναπτύξουν και να εμπλουτίσουν εικαστικά έναν θεματικό ιστοχώρο και να τον παρουσιάσουν στις άλλες ομάδες.

Η επιλογή του θέματος του επιμορφωτικού σεναρίου έχει σαν σκοπό τη σύνδεση του μαθήματος «Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή» με την επαγγελματική πράξη διότι το αντικείμενο του μαθήματος αφορά θέματα που πλέον χειρίζονται ευκολότερα και με μεγαλύτερη ακρίβεια με τη βοήθεια Η/Υ και κατάλληλων λογισμικών.

Η θεωρητική στήριξη του σεναρίου βασίζεται κυρίως στο πλαίσιο της εμπλαισιωμένης μάθησης (situated learning), μέσω της ανάπτυξης κοινοτήτων πρακτικής (community of practice) και ειδικότερα ακολουθώντας μεθόδους και πρακτικές ομαδο-συνεργατικής μάθησης οι οποίες δημιουργούν τις προϋποθέσεις για ένα αυθεντικό πλαίσιο μάθησης, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να αξιοποιούν την εμπειρία των εκπαιδευομένων (αρχαρίων και ειδικών), όταν αυτοί κινούνται από την περιφέρεια προς το κέντρο δηλ. το μαθησιακό στόχο (legitimate peripheral participation).

4. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας του σεναρίου οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

Για το Dreamweaver

- Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του Dreamweaver
- Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window) του Dreamweaver
- Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας του Dreamweaver
- Να δημιουργήσουν μια αρχική δομή ενός ιστοτόπου με το Dreamweaver
- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν κείμενο σε ένα ιστότοπο
- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν εικόνες σε ένα ιστότοπο
- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν φόρμες σε ένα ιστότοπο
- Να εισάγουν να διαμορφώνουν πλαίσια σε ένα ιστότοπο
- Να ορίζουν και να διαμορφώνουν πλαίσια σε έναν ιστότοπο
- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν στυλ σε ένα ιστότοπο
- Να κατανοούν και να διαχειρίζονται συμπεριφορές για έναν ιστότοπο

Για το Photoshop

- Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του Photoshop
- Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window) του Photoshop
- Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας του Photoshop
- Να προβαίνουν στους επιθυμητούς μετασχηματισμούς των εικόνων στο Photoshop
- Να μπορούν να κάνουν διορθώσεις και αλλαγές στα χρωματικά χαρακτηριστικά των εικόνων στο Photoshop
- Να δημιουργούν επίπεδα και να τα επεξεργάζονται στο Photoshop

- Να εφαρμόζουν φίλτρα και να δημιουργούν εικαστικά σχέδια στο Photoshop
- Για το CorelDraw
- Κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του CorelDraw
 - Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window) του CorelDraw
 - Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας του CorelDraw
 - Να δημιουργούν διανυσματικά αντικείμενα με το CorelDraw
 - Να επεξεργάζονται τα χαρακτηριστικά τους με το CorelDraw
 - Να δημιουργούν μετασχηματισμούς των διανυσματικών αντικειμένων με το CorelDraw
 - Να εισάγουν εικόνες στο CorelDraw
 - Να αποκόβουν (crop) εικόνες bitmap στο CorelDraw
 - Να ιχνηλατούν εικόνες bitmap στο CorelDraw
 - Να προβαίνουν σε ομαδοποίηση / αποομαδοποίηση (ungroup) στο CorelDraw
 - Να εισάγουν κείμενο σε διανυσματικό αντικείμενο στο CorelDraw
 - Να γνωρίζουν τα κυριότερα εφέ του CorelDraw πάνω στα διανυσματικά αντικείμενα.
 - Να κατέχουν βασικές τεχνικές για δημιουργία προοπτικής με το CorelDraw
 - Να μπορούν να μετατρέπουν κείμενο σε διανυσματικό αντικείμενο με το CorelDraw

5. 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.
- **Λογισμικά Εργαλεία (Software)**
Τα λογισμικά Dreamweaver και Photoshop της Creative Suite 3, το λογισμικό CorelDraw X4, ένας browser (π.χ. Internet Explorer) και άλλες εφαρμογές όπως Acrobat Reader, Word.

6. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Το εκπαιδευτικό σεμινάριο αποτελείται από 11 δραστηριότητες. Το θέμα και η διάρκεια κάθε μαθήματος παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα.

A ρ.	Διάρκεια (ώρες)	Θέμα
1	2	Το περιβάλλον εργασίας του Dreamweaver
2	2	Δημιουργώντας ένα site – Δουλεύοντας με πίνακες
3	2	Δουλεύοντας με κείμενο και με εικόνες (images)
4	2	Δουλεύοντας με πλαίσια (frames) και με επίπεδα (layers)
5	2	Δουλεύοντας με στυλ (styles) και με συμπεριφορές (behaviors)
6	2	Το περιβάλλον εργασίας του Photoshop
7	2	Μετασχηματισμοί εικόνας και έλεγχος χρώματος

8	3	Επίπεδα σχεδίασης (Layers) και φίλτρα
9	2	Γνωριμία με το περιβάλλον CorelDraw
10	3	Επεξεργασία Διανυσματικών σχεδίων
11	3	Διανυσματικά αντικείμενα και εφέ

Κάθε δραστηριότητα του επιμορφωτικού σεναρίου πραγματοποιείται ύστερα από την ολοκλήρωση της αμέσως προηγούμενης.

Θα δοθούν σε έντυπη μορφή: α) πίνακες με τις εργαλειοθήκες των λογισμικών, β) τα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων. Μπορούν να δοθούν τα στοιχεία αυτά και σε ηλεκτρονική μορφή (ενσωματωμένα σε αρχεία PDF ή WORD).

7. Περιγραφή ρόλων συμμετεχόντων

Στην πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων οι επιμορφούμενοι έχουν συγκεκριμένους ρόλους:

Ρόλος επιμορφούμενου

Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων. Όλοι σχεδιάζουν και εκτελούν τις εργασίες και δραστηριότητες κάθε ενότητας του σεμιναρίου. Στα πλαίσια της ομάδας, είναι δυνατό κάθε επιμορφούμενος να σχεδιάσει τμήμα του σχεδίου, ύστερα από συνεννόηση με την ομάδα του. Τέλος παραδίδει την εργασία του στον εκπρόσωπο της ομάδας του είτε ηλεκτρονικά μέσω email είτε αποθηκεύοντας την σε ένα κοινό φάκελο που έχουν δημιουργήσει στο τοπικό δίκτυο σαν ομάδα.

Οι εκπαιδευτικές θεωρίες για τη ομαδο-συνεργατική μάθηση προτείνουν ότι μια ομάδα πρέπει να αποτελείται από μονό αριθμό μελών με καταλληλότερους τους αριθμούς τρία και πέντε. Για το συγκεκριμένο σεμινάριο όπου η δημιουργικότητα των επιμορφούμενων παίζει κεντρικό ρόλο στην μαθησιακή πορεία και καθώς η δημιουργικότητα αυτή ποικίλει σε ατομικό επίπεδο με πιθανώς μεγάλες αποκλίσεις προτείνεται οι ομάδες να αποτελούνται από τον μικρότερο δυνατό αριθμό δηλ. των αυτό των τριών.

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Κάθε ομάδα προσομοιάζει μια ομάδα εργασίας γραφιστικής σε πραγματικές συνθήκες: παραγγελία – παράδοση συγκεκριμένης σχεδίασης δομής και εικαστικού ενός θεματικού ιστοτόπου με προδιαγραφές και σε προθεσμία.

Η κάθε ομάδα ή ο επιμορφούμενος αποθηκεύει τα προσωπικά του / της αρχεία σε δικό του / της φάκελο και τα εκτυπώνει για αξιολόγηση (τα υποβάλλει και ηλεκτρονικά μέσω email).

Ρόλος μελών κάθε ομάδας

Οι επιμορφούμενοι που αποτελούν μία ομάδα αναλαμβάνουν συγκεκριμένους ρόλους.

Επιμορφούμενος Α: 1^{ος} Μελετητής - Εκπρόσωπος ομάδας

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει τη μεγαλύτερη ευχέρεια στο χειρισμό των Dreamweaver, Photoshop και του CorelDraw.

Κατά τη διαδικασία της σχεδίασης, είναι υπεύθυνος για την σωστή και ακριβή εκτέλεση των σχεδίων της ομάδας. Αναλαμβάνει επίσης να βοηθήσει τα άλλα μέλη της ομάδας αν έχουν δυσκολίες στη σχεδίαση.

Ο επιμορφούμενος Α, έχει αυξημένες αρμοδιότητες σε σχέση με τα υπόλοιπα μέλη, ώστε να μπορεί να δώσει λύσεις σε τυχόν προβλήματα που προκύπτουν μέσα στην ομάδα. Επίσης συντονίζει συζήτηση μέσα στην ομάδα, για να εξασφαλίσει την ποιότητα της εργασίας. **Στην πορεία βέβαια όλοι οι επιμορφούμενοι θα κληθούν να πάρουν την θέση αυτή καθώς όλοι πρέπει να περάσουν από όλες τις θέσεις.**

Επιμορφούμενος Β: 2^{ος} Μελετητής

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει τη μεγαλύτερη ευχέρεια στο χειρισμό του δικτύου και του internet. Αναλαμβάνει την ηλεκτρονική αποστολή της εργασίας της ομάδας στον επιμορφωτή μέσω e-mail καθώς και την εκτύπωση της. Επίσης αναλαμβάνει τον συντονισμό της συμμετοχής της ομάδας σε διαδικτυακές κοινότητες των εν λόγω λογισμικών.

Επιμορφούμενος Γ: 3^{ος} Μελετητής

Δεν έχει κάποια ειδική αρμοδιότητα.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, CorelDraw, Microsoft Word, Acrobat, Πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (Outlook Express, Mozilla Thunderbird)

8. Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1^η:

Το περιβάλλον εργασίας του Dreamweaver

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού Dreamweaver και στη χρήση των βασικών εντολών σχεδίασης, επεξεργασίας και απεικόνισης

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας ο επιμορφούμενος αναμένεται:

- Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του Dreamweaver.
- Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window).
- Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας.

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 που αποτελούν την ομάδα αναλαμβάνουν συγκεκριμένους ρόλους.

Επιμορφούμενος Α: 1^{ος} Μελετητής - Εκπρόσωπος ομάδας

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει τη μεγαλύτερη ευχέρεια στο χειρισμό του Dreamweaver.

Αναλαμβάνει να βοηθήσει τα άλλα μέλη της ομάδας στην κατανόηση των βασικών αρχών λειτουργίας του λογισμικού.

Επιμορφούμενος Β: 2^{ος} Μελετητής

Στην παρούσα δραστηριότητα δεν έχει κάποια ειδική αρμοδιότητα.

Επιμορφούμενος Γ: 3^{ος} Μελετητής

Δεν έχει κάποια ειδική αρμοδιότητα.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων.

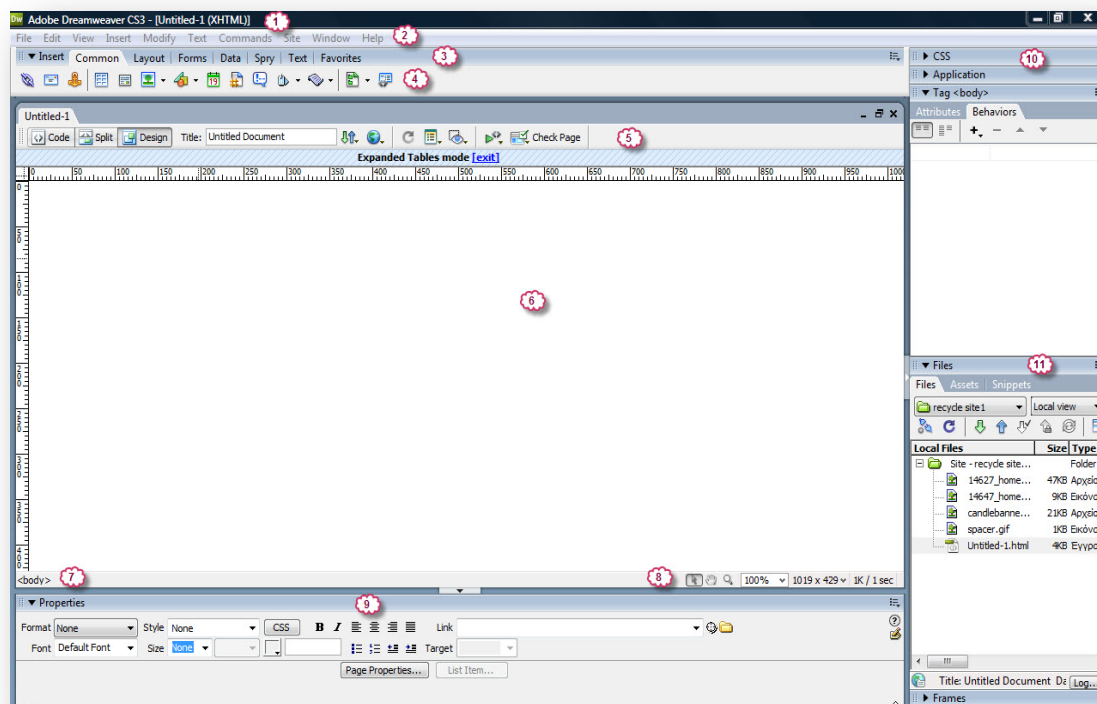
Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, CorelDraw, Microsoft Word (Acrobat reader), Outlook Express.

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 παρουσιάζει στους επιμορφούμενους βασικές οντότητες και έννοιες



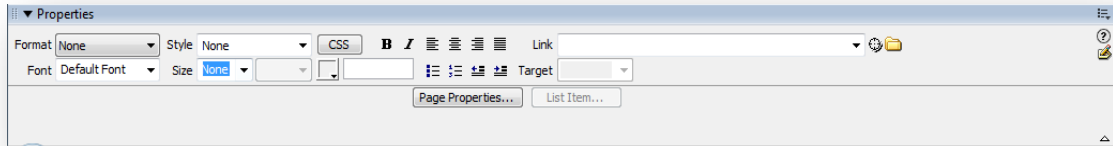
του λογισμικού Dreamweaver:

Το περιβάλλον εργασίας του Dreamweaver:

1. Γραμμή Τίτλου: εδώ φαίνεται το όνομα του προγράμματος, ο τίτλος της σελίδας και το όνομα του αρχείου HTML
2. Menu: Βρίσκονται οι εντολές του προγράμματος
3. Καρτέλες με τις κατηγορίες των αντικειμένων που μπορούμε να εισάγουμε στη σελίδα μας.
4. Εικονίδια κατηγοριών
5. Ειδικά κουμπιά εντολών
6. Περιοχή εργασίας
7. Επιλογέας σήμανσης της γλώσσας HTML
8. Στατιστικά στοιχεία φόρτωσης και διαφορετικές εμφανίσεις σχετικά με την οθόνη
9. Ιδιότητες των αντικειμένων που χρησιμοποιούνται
10. Βοηθητικά panels
11. Κουμπιά ελέγχου για τα ανοιχτά έγγραφα

Οι βασικότερες επιλογές

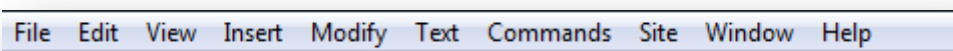
Ιδιότητες / Properties

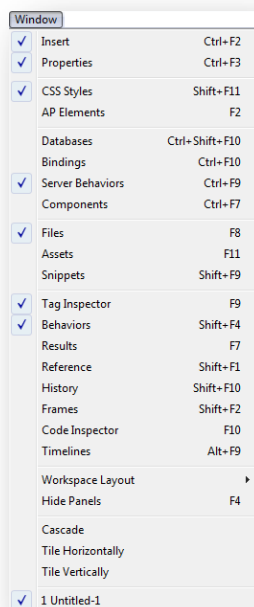
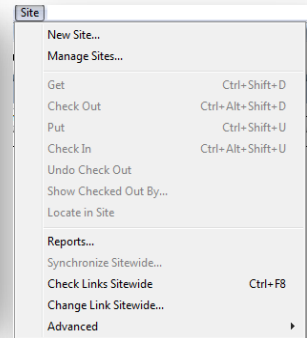
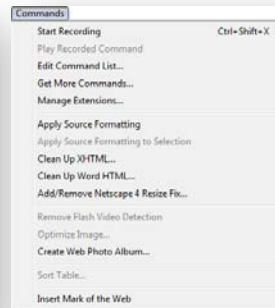
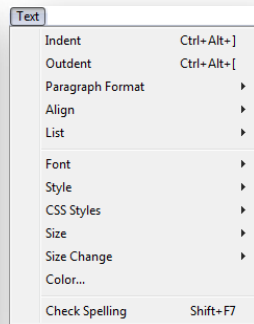
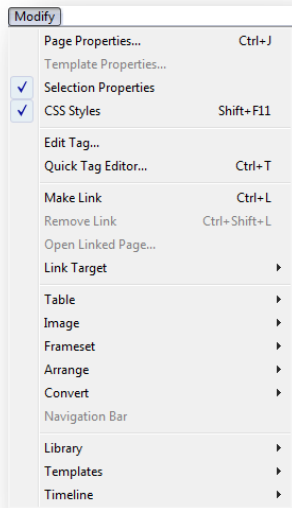
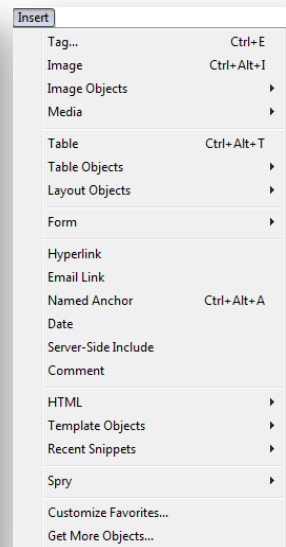
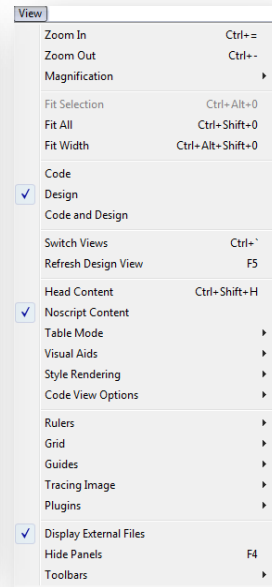
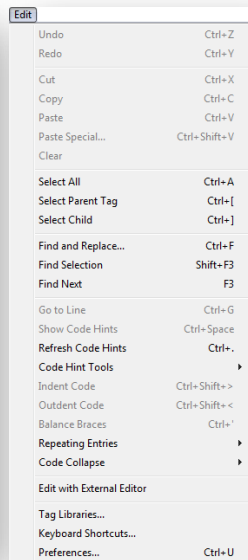
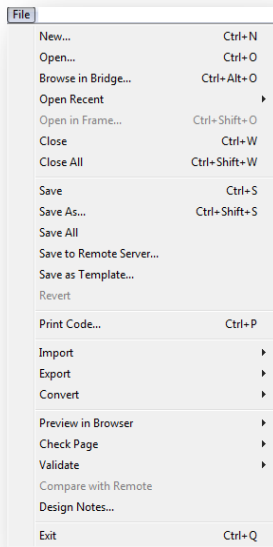


Κάθε αντικείμενο που χρησιμοποιούμε στο Dreamweaver έχει ιδιότητες. Αυτές βρίσκονται στο κάτω μέρος του παραθύρου. Βασική προϋπόθεση επεξεργασίας είναι το αντικείμενο να είναι επιλεγμένο για να εμφανιστούν οι αντίστοιχες ιδιότητες, έπειτα μπορούμε να μεταβάλουμε κάθε παράμετρο του αντίστοιχου αντικειμένου. Παρακάτω θα αναλύσουμε όλες τις ιδιότητες των αντικειμένων.

Menu


Εδώ υπάρχουν τα μενού εντολών του λογισμικού. Πολλές εντολές έχουν πτυσσόμενα υπό-μενού για περισσότερες επιλογές. Το menu περιλαμβάνει όλες τις λειτουργίες του προγράμματος.



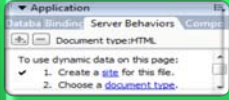


Panels

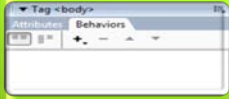
Τα panels είναι βοηθητικά παράθυρα που εμφανίζονται στην δεξιά πλευρά του παραθύρου και εκτελούν διάφορες λειτουργίες. Για να εμφανίσουμε ένα panel το επιλέγουμε από το μενού window. Αναλυτικά:



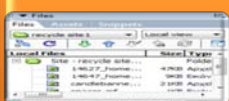
CSS(Cascading Style Sheets): Εμφάνιση των αντικειμένων σχετικών με το συγκεκριμένο τρόπο σχεδίασης του site.



Application: Εμφάνιση πληροφοριών για data base, ajax data, dynamic data κτλ.

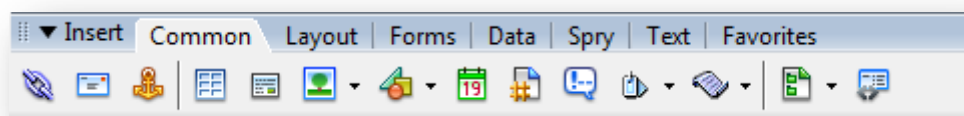


Tag: Εισαγωγή πχ javascript σε buttons και άλλα από το behaviors.



Files: Εμφάνιση του φακέλου που είναι αποθηκευμένο το site αλλά και τα διάφορα αρχεία που χρησιμοποιούνται όπως images κτλ.

Εργαλεία



Τα εργαλεία μας επιτρέπουν να εκτελούμε συνηθισμένες εντολές χρησιμοποιώντας τα αντίστοιχα εικονίδια.

Εναλλαγή παραθύρου σχεδίασης και κώδικα

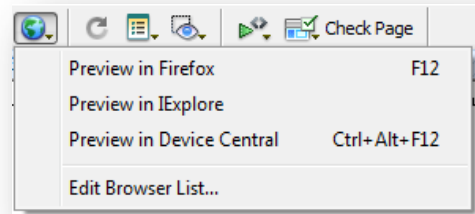


Το πρώτο εικονίδιο μας βάζει σε επεξεργασία κώδικα HTML της σελίδας. Το δεύτερο εικονίδιο χωρίζει τη οθόνη στα δύο και πάνω δείχνει τον κώδικα HTML και κάτω τη σχεδίαση.

Το τρίτο εικονίδιο μας επαναφέρει στο παράθυρο της σχεδίασης. Αυτό μας βοηθάει και να δούμε πως λειτουργεί η γλώσσα HTML αλλά και για να κάνουμε διάφορες αλλαγές που δεν γίνονται από το παράθυρο της σχεδίασης.

Προεπισκόπηση / Preview

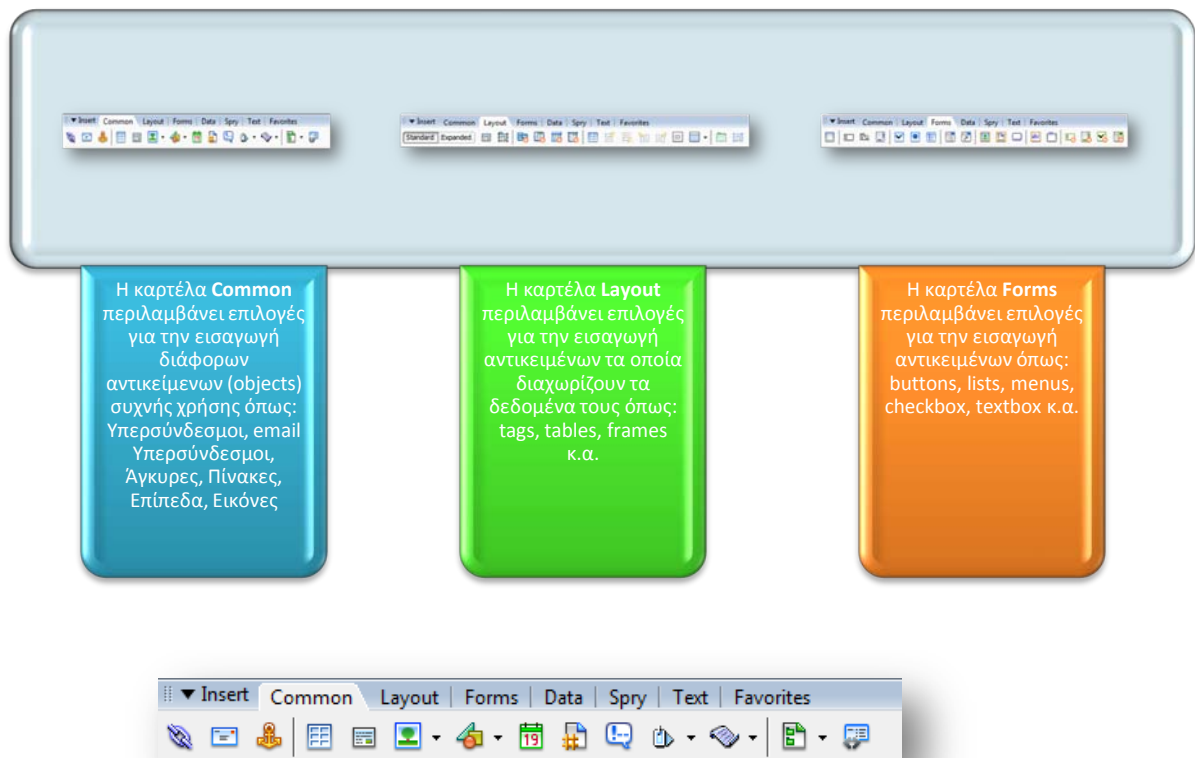
Για να δούμε μία σελίδα, που επεξεργαζόμαστε, όπως ακριβώς θα φαίνεται στον browser, επιλέγουμε από το παραπάνω εικονίδιο τον αντίστοιχο browser που θέλουμε να κάνουμε την προεπισκόπηση. Για συντόμευση μπορούμε να πατήσουμε το πλήκτρο F12 από το πληκτρολόγιό μας.



Περισσότεροι browsers

Εάν θέλουμε να εισάγουμε στο πρόγραμμα περισσότερους browsers ακολουθούμε την εξής διαδρομή: Edit -> Preferences -> Preview in browser και πατάμε το σύμβολο +. Στη συνέχεια ακολουθούμε τη διαδρομή που βρίσκεται το αρχείο .exe για τον browser που θέλουμε να εισάγουμε. Μας δίνεται επίσης η δυνατότητα να ορίζουμε τον πρωτεύον και το δευτερεύον browser.

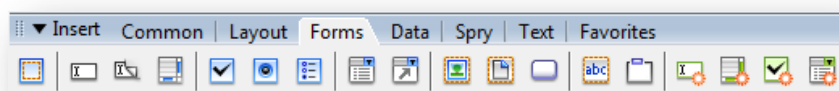
Μπάρες εργαλείων



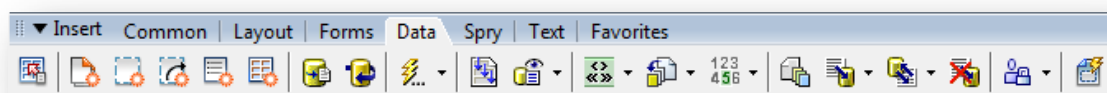
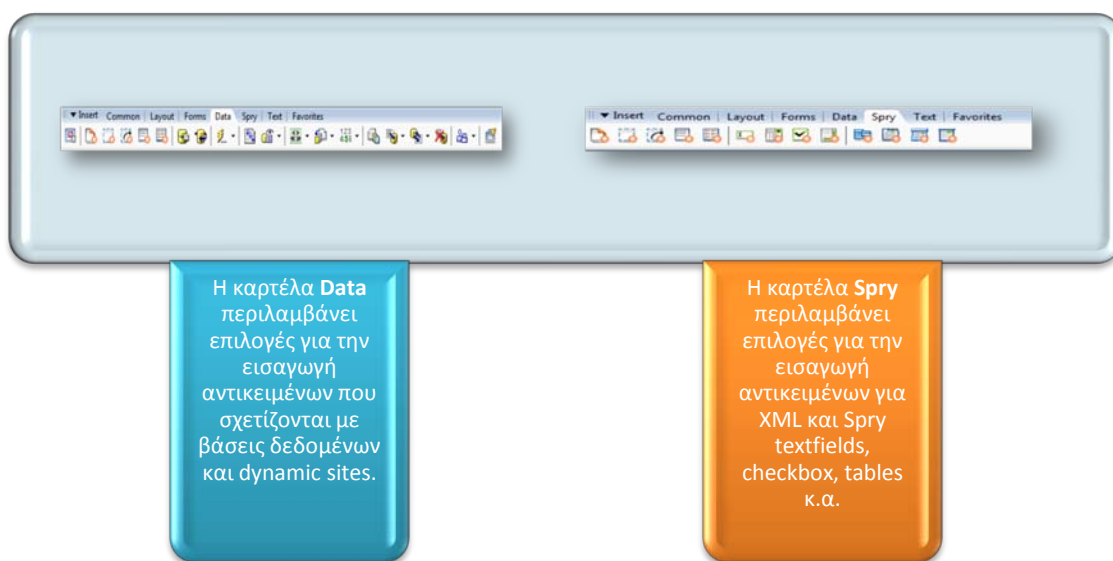
Η καρτέλα Common περιλαμβάνει επιλογές για την εισαγωγή διάφορων αντικειμένων (objects) συχνής χρήσης όπως: Υπερσύνδεσμοι, email Υπερσύνδεσμοι, Άγκυρες, Πίνακες, Επίπεδα, Εικόνες



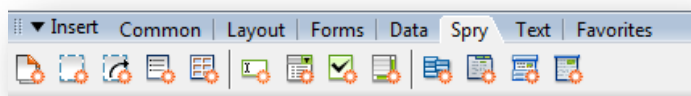
Η καρτέλα Layout περιλαμβάνει επιλογές για την εισαγωγή αντικειμένων τα οποία διαχωρίζουν τα δεδομένα τους όπως: tags, tables, frames κ.α.



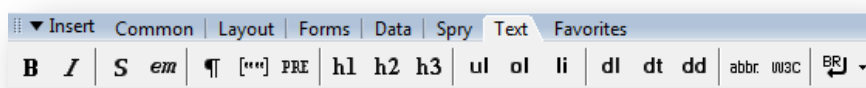
Η καρτέλα Forms περιλαμβάνει επιλογές για την εισαγωγή αντικειμένων όπως: buttons, lists, menus, checkbox, textbox κ.α.



Η καρτέλα Data περιλαμβάνει επιλογές για την εισαγωγή αντικειμένων που σχετίζονται με βάσεις δεδομένων και dynamic sites.



Η καρτέλα Spry περιλαμβάνει επιλογές για την εισαγωγή αντικειμένων για XML και Spry textfields, checkbox, tables κ.α.



Η καρτέλα Text περιλαμβάνει επιλογές για την εισαγωγή ειδικών χαρακτήρων, κεφαλίδων, παραγράφων κ.α.



Η καρτέλα Favorites δίνει τη δυνατότητα να φτιάξει ο χρήστης τη δική του λίστα με τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί συχνότερα.

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Οι ομάδες καλούνται να εξοικειωθούν με τα παραπάνω. Κεντρικό ρόλο παίζει ο μελετητής 1 ο οποίος διασφαλίζει ότι κάθε μέλος της ομάδας γνωρίζει τον τρόπο να επικαλεστεί όλες τις παραπάνω εντολές / εργαλεία

Δραστηριότητα 2η:

Δημιουργώντας ένα site – Δουλεύοντας με πίνακες

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά την δημιουργία ενός γενικού περιγράμματος για έναν ιστοχώρο με πίνακες



β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένονται:

- Να δημιουργήσουν μια αρχική δομή ενός ιστοτόπου
- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν φόρμες σε ένα ιστότοπο

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*. Ο επιμορφούμενος Α βοηθάει όποιο από τα άλλα δύο μέλη έχει πρόβλημα στη εκτέλεση της δραστηριότητας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, CorelDraw, Microsoft Word, Outlook Express.

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνει στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες στις οποίες αναλύεται ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει μια σειρά από δυνατότητες του λογισμικού και τεχνικές που αφορούν την δημιουργία ενός γενικού περιγράμματος για έναν ιστοχώρο.

ΒΗΜΑ 1^ο : Δημιουργία του τοπικού φακέλου ρίζας του ιστοχώρου

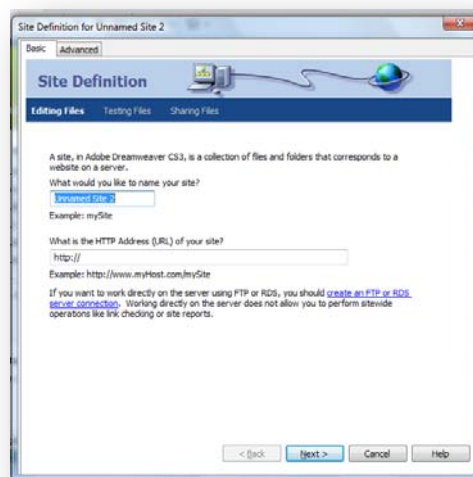
Καταρχήν πρέπει να αποφασίσουμε τι θέλουμε να βάλουμε στον ιστοχώρο μας: εικόνες, κουμπιά, αρχεία βίντεο, έγγραφα PDF, παρουσιάσεις του Power Point, κ.λπ. Για να δημιουργήσουμε και να διατηρήσουμε έναν οργανωμένο ιστοχώρο, πρέπει να καθιερώσουμε μία ιεραρχία των φακέλων που περιέχουν όλα τα συστατικά που αποτελούν την περιοχή μας. Αυτός ο φάκελος καλείται τοπικός φάκελος ρίζας. Αυτή η ενέργεια είναι σημαντική διότι το Dreamweaver εκεί ψάχνει όλα τα αρχεία της σελίδας.

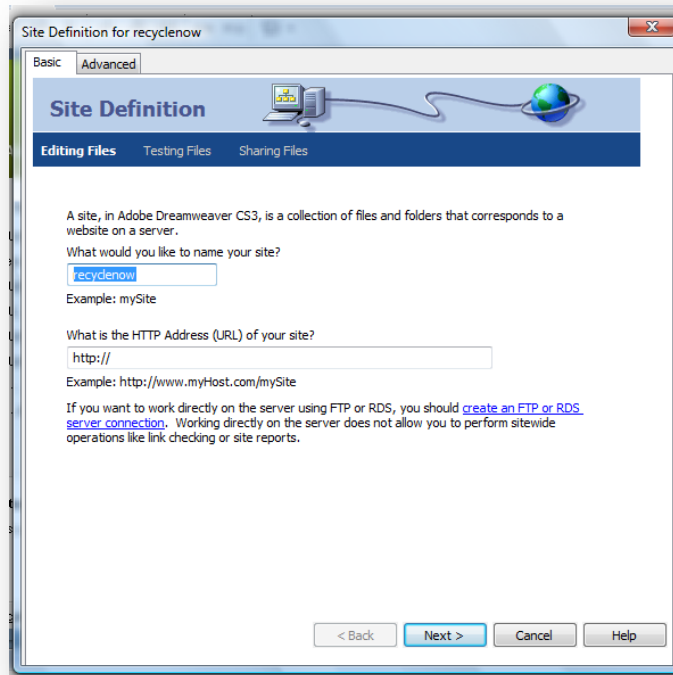
Αφού δημιουργήσουμε το φάκελο τον ονομάζουμε με ένα συνοπτικό αλλά περιγραφικό όνομα. Δεν χρησιμοποιούμε κεφαλαία γράμματα, διαστήματα ή πρόσθετους/ειδικούς χαρακτήρες στο όνομα του φακέλου. Όλες οι σελίδες του ιστοχώρου μας θα αποθηκευτούν σε αυτό τον φάκελο. Ονομάζουμε το φάκελο recyclepaw.

Στη συνέχεια ανοίγουμε το φάκελο και δημιουργούμε ένα καινούριο φάκελο τον οποίο τον ονομάζουμε images. Εκεί θα τοποθετήσουμε όλες τις εικόνες, τα κουμπιά, τα αρχεία βίντεο κ.α. Στον φάκελο images τοποθετούμε το περιεχόμενο του φακέλου imagesDreamweaver που μας δόθηκε με το υποστηρικτικό υλικό. Πρέπει πάντα όλες οι σελίδες που δημιουργούνται για τον συγκεκριμένο ιστοχώρο όπως και όλες οι εικόνες που προορίζονται για αυτόν να αποθηκεύονται στον τοπικό φάκελο ρίζας του ιστοχώρου, ειδίλλως δεν θα εμφανίζονται στον ιστοχώρο μας.

ΒΗΜΑ 2^ο : Δημιουργία ιστοχώρου

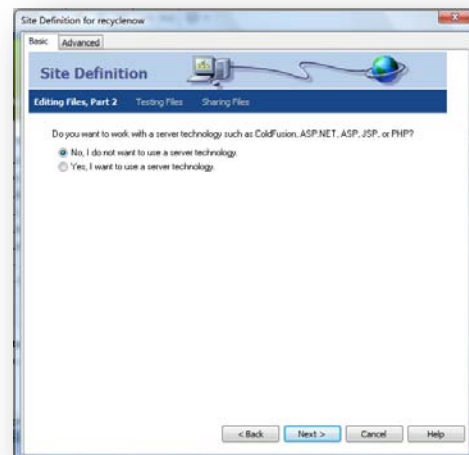
1. Ανοίγουμε το Dreamweaver
2. Ακολουθούμε τη διαδρομή Site -> New Site από το μενού
3. Εμφανίζεται το παράθυρο Site Definition. Επιλέγουμε την καρτέλα Basic.
4. Ορίζουμε το όνομα του ιστοτόπου που δημιουργούμε. Βάζουμε το όνομα του τοπικού φακέλου ρίζας που δημιουργήσαμε στο 1^ο βήμα, διότι δεν αποτελεί μόνο το όνομα του ιστοτόπου αλλά και του φακέλου όπου θα αποθηκευτεί.



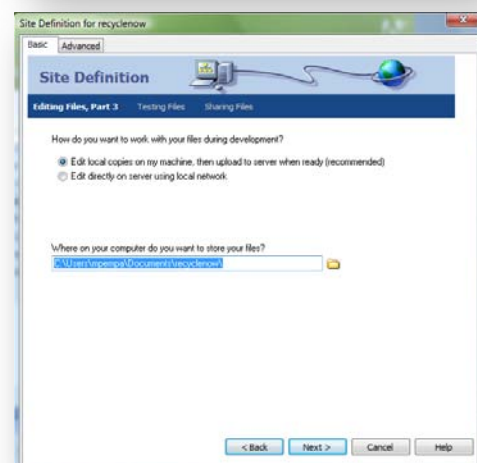


Τον ιστοτόπο που δημιουργούμε τον ονομάζουμε recyclenow γιατί θα έχει ως θέμα του την ανακύκλωση. Έπειτα πατάμε επόμενο.

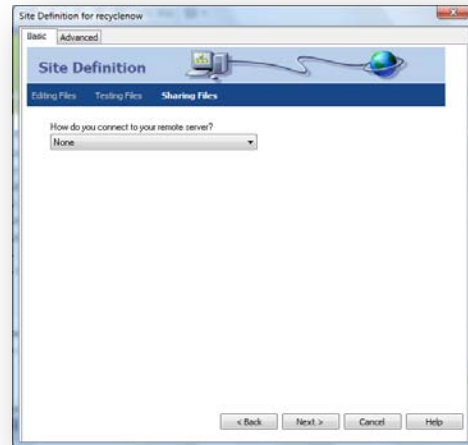
5. Το server technology επιτρέπει στις σελίδες με φόρμες να χρησιμοποιηθούν στο site. Επιλέγουμε "No, I do not want to use a server technology" και πατάμε επόμενο



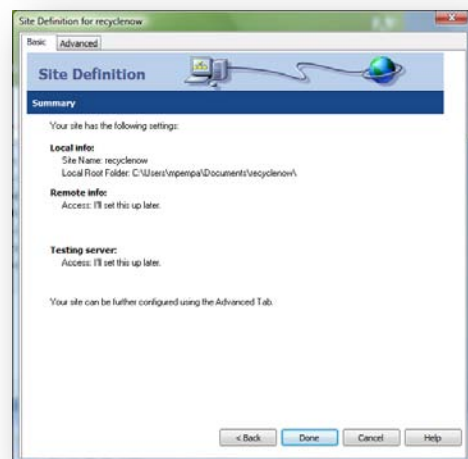
6. Επιλέγουμε "Edit local copies on my machine, then upload to server when ready" για να δημιουργήσει τον ιστοχώρο μας στον δίσκο μας και έπειτα επιλέγουμε αναζητούμε το φάκελο recyclenow όπου θα αποθηκευτούν τα αρχεία μας. Τέλος πατάμε επόμενο.



7. Στη συνέχεια στην ερώτηση "How do you connect to your remote server" επιλέγουμε από το drop down menu την επιλογή None, διότι δεν έχουμε τα στοιχεία του web server. Έπειτα επιλέγουμε επόμενο.



8. Εμφανίζεται μία συνολική αναφορά με τις επιλογές που έχουμε κάνει. Πατάμε done και ο ιστοτόπος μας έχει στηθεί και εμφανίζεται στο Files Panels στη δεξιά πλευρά της οθόνης μας.

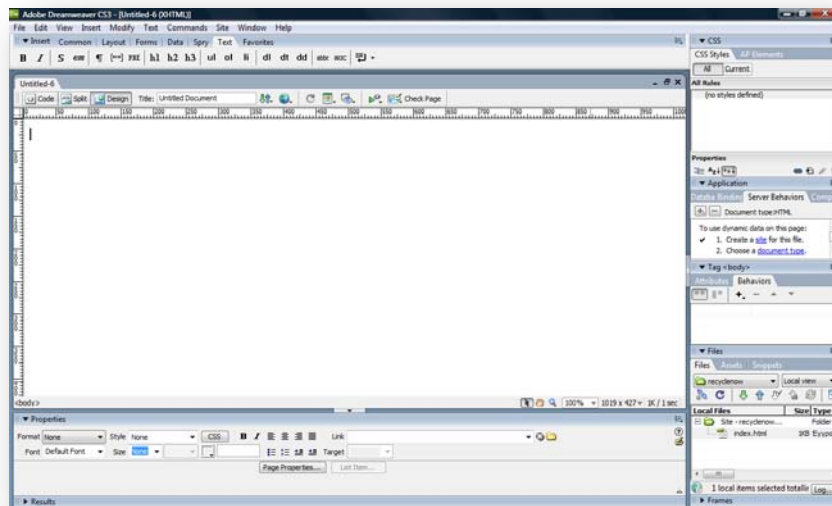
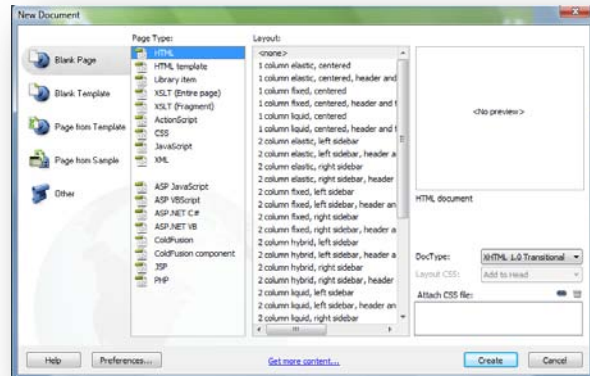


Τώρα είμαστε έτοιμοι να δουλέψουμε στον ιστοτόπο μας.

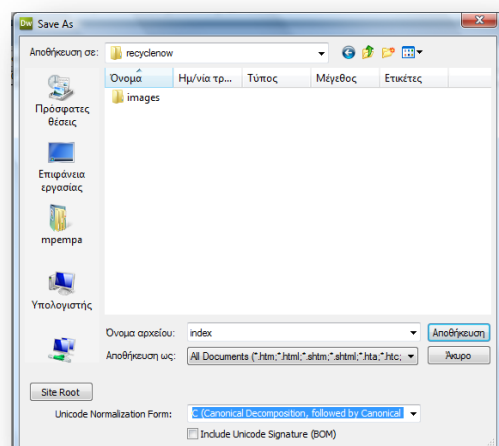
ΒΗΜΑ 3^ο : Σχεδίαση της αρχικής σελίδας

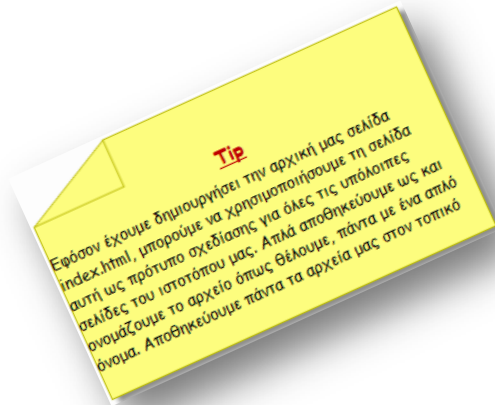
Για να δημιουργήσουμε μία ιστοσελίδα ακολουθούμε τα εξής βήματα:

1. Ακολουθούμε τη διαδρομή File -> New και επιλέγουμε basic HTML page και πατάμε create.



2. Αποθηκεύουμε τη σελίδα αυτή ακολουθώντας τη διαδρομή File -> Save as και την ονομάζουμε index.html. Αυτή θα είναι η πρώτη σελίδα που θα απαντούν οι χρήστες όταν επισκέπτονται τον ιστοτόπο μας. Αποθηκεύουμε αυτό το αρχείο στον τοπικό φάκελο ρίζας. Η ονομασία της αρχικής σελίδας index.html λέει στην μηχανή αναζήτησης Ιστού πως αυτή είναι η αρχική σελίδα που πρέπει να εμφανιστεί όταν κάποιος επισκέπτεται τον ιστοτόπο.



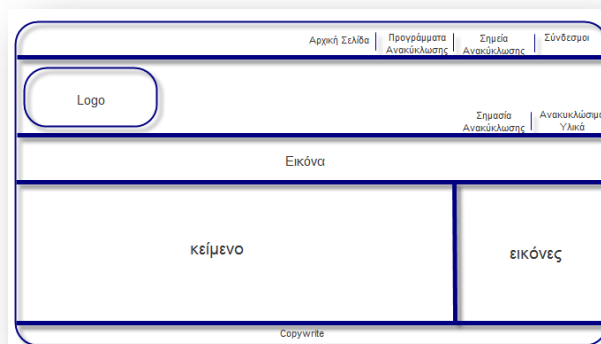


Ακόμα κι όταν δημιουργούμε έναν απλό ιστοχώρο, πρέπει να ξεκινήσουμε με το να δημιουργήσουμε το σχεδιάγραμμά του. Αποφασίζουμε που θέλουμε να εμφανίζονται οι τίτλοι, οι εικόνες, τα κουμπιά πλοήγησης και το κείμενο. Οι περισσότεροι ιστοχώροι έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά σχεδίου σε κάθε σελίδα. Παραδείγματος χάριν, οι τίτλοι ιστοχώρου είναι συνήθως τοποθετημένοι πάνω αριστερά ή πάνω στο κέντρο, ενώ τα κουμπιά πλοήγησης εμφανίζονται συνήθως κάθετα στο αριστερό μέρος της τίτλο. Εκτός από το να δημιουργήσουμε

ένα σχεδιάγραμμα για κάθε σελίδα, πρέπει να καθορίζουμε πόσες σελίδες θα χρειαστούμε για τον ιστοχώρο. Ο λεπτομερής προγραμματισμός είναι ουσιαστικός στο καλό σχέδιο Ιστού. Προκειμένου να φαίνονται τα κείμενά μας, τα κουμπιά πλοήγησης, και οι εικόνες εκεί που επιθυμούμε πρέπει να χρησιμοποιήσουμε πίνακες για να διαμορφώσουμε το περιεχόμενο κάθε σελίδας. Όλα σε κάθε σελίδα του ιστοχώρου μας πρέπει να εγκατασταθούν μέσα σε έναν μεγάλο πίνακα.



Η σελίδα που θα κατασκευάσουμε θα έχει την παρακάτω μορφή.



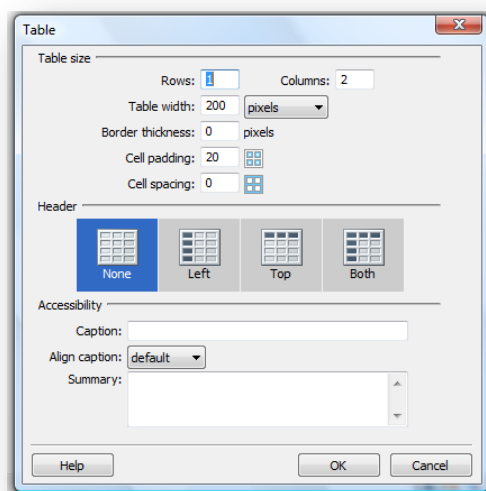
Το συγκεκριμένο σχεδιάγραμμα της σελίδας θα το δημιουργήσουμε με πίνακες.

ΒΗΜΑ 4^ο : Δημιουργία της αρχικής σελίδας

Οι πίνακες μας βοηθούν να χωρίσουμε το χώρο της σελίδα μας. Είναι παρόμοιοι με τους πίνακες στο Word ή στο Excel αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν με πιο εύκαμπτους τρόπους. Οι πίνακες μας δίνουν την επιλογή να έχει η σελίδα μας ένα σταθερό μέγεθος και να εμφανίζεται με τον καλύτερο τρόπο στο παράθυρο του χρήστη. Οι πίνακες επίσης εγγυώνται ότι η θέση του κειμένου και των εικόνων δεν αλλάζει σε οθόνη διαφορετικής ανάλυσης ή σε διαφορετικές μηχανές αναζήτησης του Παγκόσμιου Ιστού.

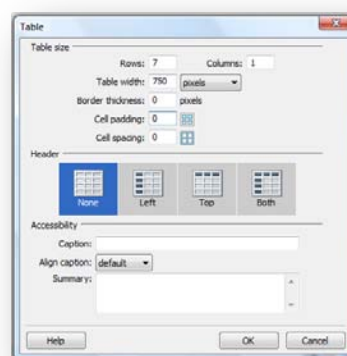
Για να εισάγουμε έναν πίνακα ακολουθούμε την εξής διαδρομή:

1. Insert -> Table

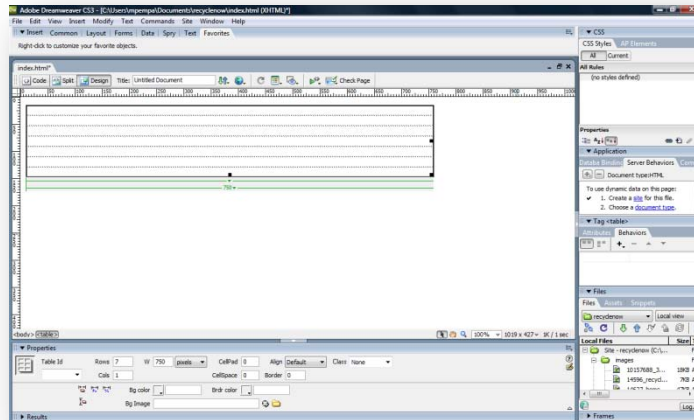


Συμπληρώνουμε τον πίνακα με τα εξής στοιχεία:

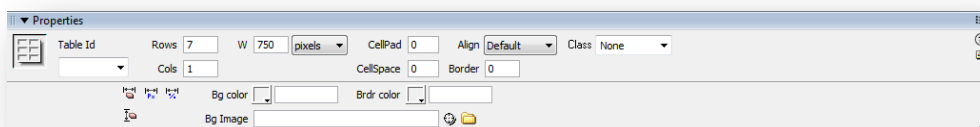
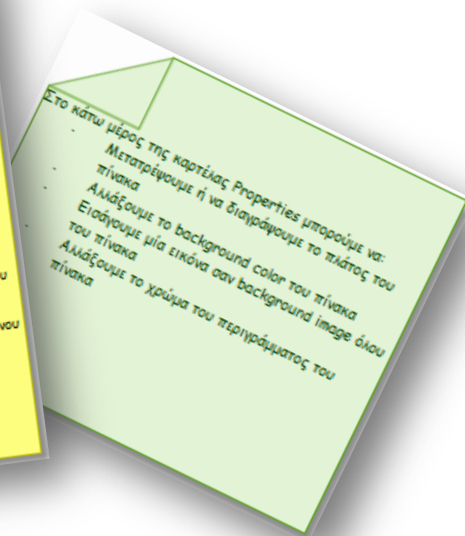
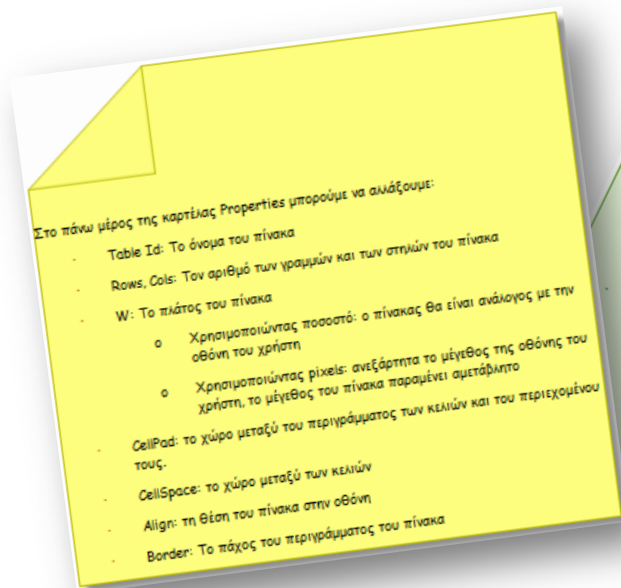
- Rows: 7 (Ο πίνακας μας θα αποτελείται από επτά γραμμές)
- Columns: 1 (Ο πίνακας μας θα αποτελείται από μία στήλη)
- Table Width: 750 pixels
- Border Thickness: 0 (Θέτουμε αόρατα το περίγραμμα και τις γραμμές που αποτελείται ο πίνακας μας για να μην φαίνονται στη σελίδα μας, σε περίπτωση που θέλουμε να φαίνονται, θέτουμε την τιμή του border thickness 1 ή και μεγαλύτερη.)
- Cell Padding: 0 (το cell padding προσθέτει χώρο μέσα σε ένα κελί, εμείς το θέτουμε 0 γιατί δεν θέλουμε έξτρα χώρο)
- Cell Spacing: 0 (το cell spacing προσθέτει χώρο μεταξύ των κελιών, και πάλι εδώ θέτουμε την τιμή 0)



2. Πατάμε OK

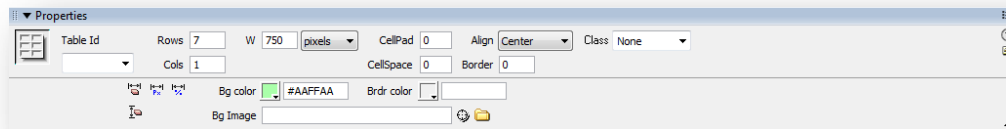


3. Επιλέγουμε τον πίνακα και πηγαίνουμε στο Properties όπου φαίνονται τα στοιχεία του πίνακα

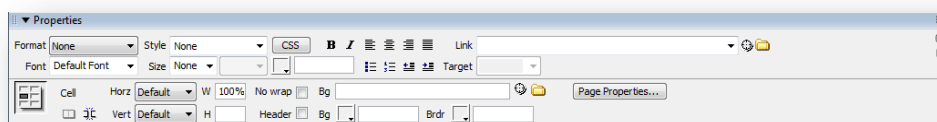
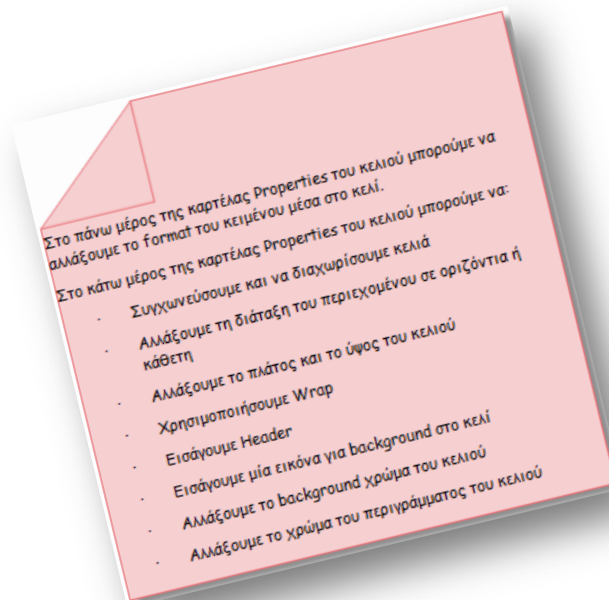


Εδώ κάνουμε τις εξής αλλαγές:

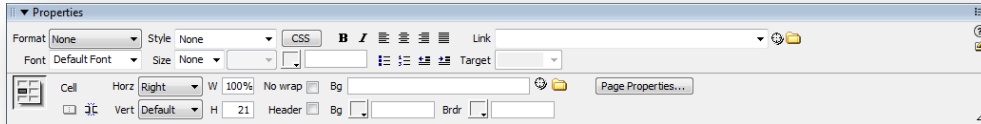
- Αλλάζουμε το background color σε #AAFFAA (είναι το χρώμα που θα έχει ο πίνακός μας)
- Επιλέγουμε το Align Center (ο πίνακός μας θα βρίσκεται στο κέντρο της σελίδας)
- Ονομάζουμε τον πίνακά μας table1.



4. Στη συνέχεια ορίζουμε τις properties για το κάθε κελί. Για να δούμε τα properties ενός κελιού απλώς τοποθετούμε τον κέρσορά μας στο κελί που θέλουμε κάνοντας κλικ με το ποντίκι.

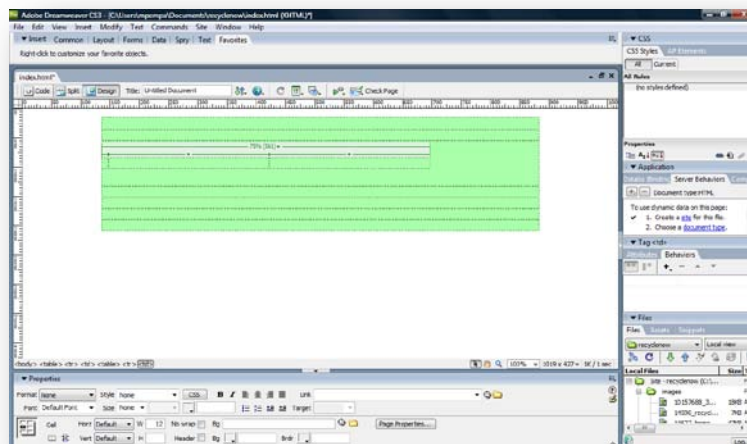


Επιλέγουμε την πρώτη γραμμή του πίνακά μας, θέτουμε στην καρτέλα Properties το height 21 και επιλέγουμε right από το Horz drop-down μενού.

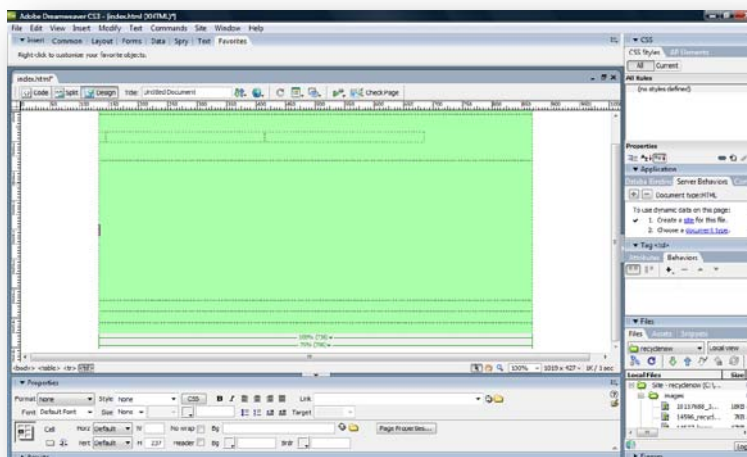


Στη συνέχεια επιλέγουμε την τρίτη γραμμή και θέτουμε το ύψος 78. Θα εισάγουμε ένα πίνακα σε αυτή τη γραμμή με τα εξής στοιχεία: 1 γραμμή και 3 στήλες, έτσι ώστε το Logo να μπει αριστερά και οι υπερσύνδεσμοι πλοήγησης στα δεξιά. Τον ονομάζουμε table2.

Στο πρώτο κελί του πίνακα θέτουμε πλάτος 12, έτσι ώστε το Logo να απέχει λίγο από το περίγραμμα της σελίδας μας.



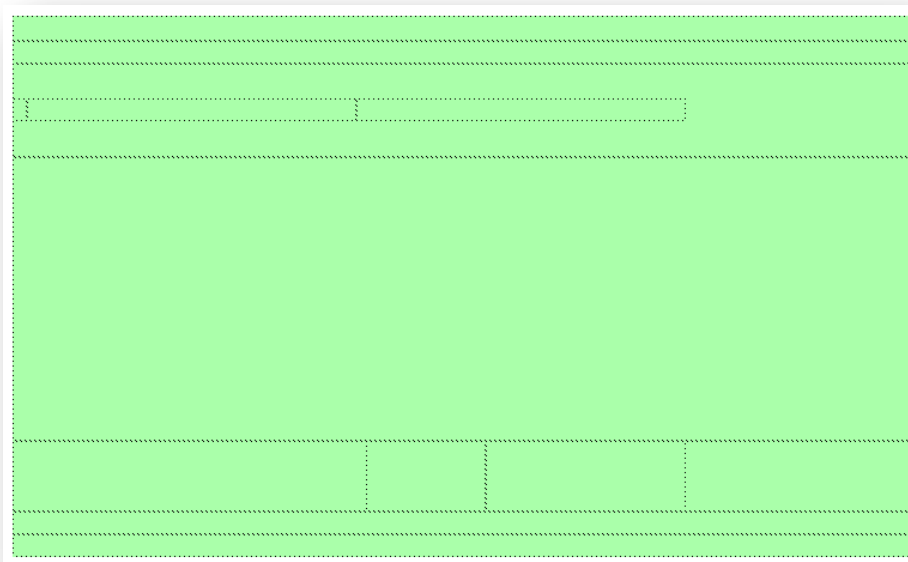
Επιλέγουμε την τέταρτη γραμμή του μεγάλου πίνακα και θέτουμε height 218 διότι η εικόνα που θα εισάγουμε στο συγκεκριμένο σημείο έχει height 218.



Επιλέγουμε την πέμπτη γραμμή του μεγάλου πίνακα και εισάγουμε έναν πίνακα με μία γραμμή και δύο στήλες και τον ονομάζουμε table3.

Στο πρώτο κελί εισάγουμε έναν πίνακα με μία γραμμή και μία στήλη και με cell padding 20. Του δίνουμε το όνομα table4. Εδώ θα μπει το κείμενό μας.

Στο δεύτερο κελί θέτουμε width 167 γιατί εδώ θα εισάγουμε μία εικόνα με width 167.



Είμαστε έτοιμοι να εισάγουμε τα στοιχεία στη σελίδα μας και να την διαμορφώσουμε όπως θέλουμε.

Στάδιο 3°: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Σαν πρώτη δραστηριότητα ο μελετητής 1 εξασφαλίζει ότι κάθε μέλος μπορεί να αναπαράγει τις εντολές που παρουσιάστηκαν από τον επιμορφωτή. Στην συνέχεια ο μελετητής 1 συντονίζει την ανά-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή από την ομάδα και την αποστέλλει με e-mail.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, γραμματοσειρές κλπ) και να την αποστείλει επίσης με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να

αποστέλλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περαιτέρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστοχώρους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Dreamweaver, Photoshop.com Community site

<http://Dreamweaver, Photoshop.com/Default.aspx>

Dreamweaver, Photoshop.com Art Gallery

<http://www.corel.com/servlet/Satellite/us/en/Product/1197911899144#tabview=tab3>

Dreamweaver, Photoshop.com Fluid Designs Gallery

<http://Dreamweaver, Photoshop.com/photos/fluid/default.aspx>

V Bulletin

<http://gallery.oberonplace.com/showgallery.php?cat=501>

Digital Drawings Gallery

<http://graphicssoft.about.com/od/galleries/ig/digitaldrawing/toy-planet.htm>

Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα έντυπο παραγγελίας εικαστικής σχεδίασης όμοιας με το αποτέλεσμα που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή. Η παραγγελία αυτή δύναται να περιγράφει την παραλλαγή του τελικού αποτελέσματος η οποία περιγράφεται παραπάνω. Στην συνέχεια ο επιμορφωτής συντονίζει τον διαμοιρασμό των εντύπων αυτών στις ομάδες και επιβλέπει την υλοποίησή τους. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail συνημμένα το έντυπο παραγγελίας και το αποτέλεσμά της για το έντυπο αυτό.

Στάδιο 4^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από τον μελετητή 2 της κάθε ομάδας σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν ο μελετητής 2 τα παρακολουθεί για τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Dreamweaver Club

<http://www.dreamweaverclub.com/forum/forumdisplay.php?f=160>

Δραστηριότητα 3η:

Δουλεύοντας με κείμενο και εικόνες

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά την διαχείριση κειμένου στον ιστοχώρο που αναπτύσσεται και τη διαμόρφωση και διαχείριση εικόνων στον ιστοχώρο που αναπτύσσεται. Σε μεταγενέστερο στάδιο οι επιμορφούμενοι θα εισάγουν εικόνες στον ιστοχώρο οι οποίες θα είναι επεξεργασμένες στο λογισμικό Photoshop το οποίο ακολουθεί.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένονται:

- Να εισάγουν να διαμορφώνουν κείμενο σε ένα ιστοχώρο
- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν εικόνες σε ένα ιστοχώρο

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*. Ο επιμορφούμενος Α βοηθάει όποιο από τα άλλα δύο μέλη έχει πρόβλημα στη εκτέλεση της δραστηριότητας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, CorelDraw, Microsoft Word, Outlook Express.

Στάδιο 1°: Προετοιμασία

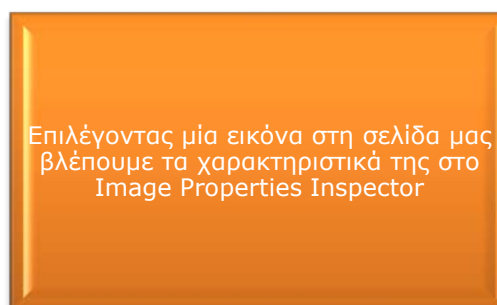
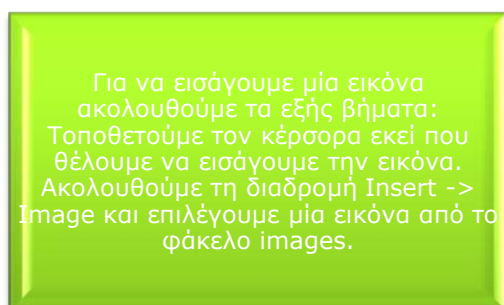
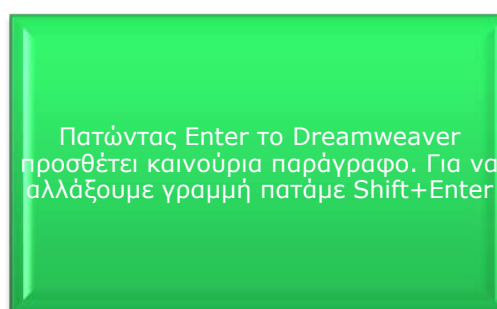
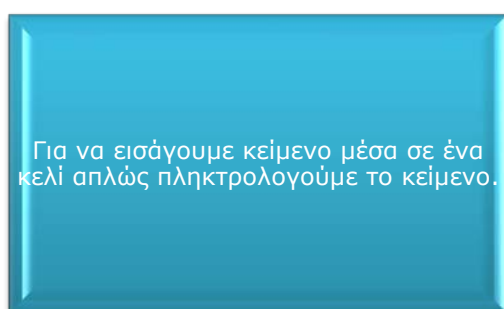
Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2°: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τα παρακάτω χαρακτηριστικά του Dreamweaver, Photoshop:

Δουλεύοντας με κείμενο

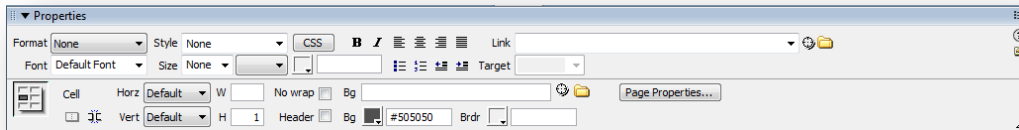
Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα θα εισάγουμε κείμενο και εικόνες στη σελίδα μας.



Στην πρώτη γραμμή του πίνακά μας πληκτρολογούμε το κείμενο: Αρχική Σελίδα | Προγράμματα Ανακύκλωσης | Σημεία Ανακύκλωσης | Σύνδεσμοι. Επιλέγουμε το κείμενο που έχουμε πληκτρολογήσει και από την καρτέλα Properties επιλέγουμε Font Verdana size 10 pixels και color white. Το Dreamweaver αυτόματα δημιουργείται το style1 με αυτά τα χαρακτηριστικά. Το συγκεκριμένο style θα το χρησιμοποιήσουμε για όλους τους υπερσυνδέσμους του ιστοχώρου μας. Επίσης επιλέγουμε και Vert Bottom.

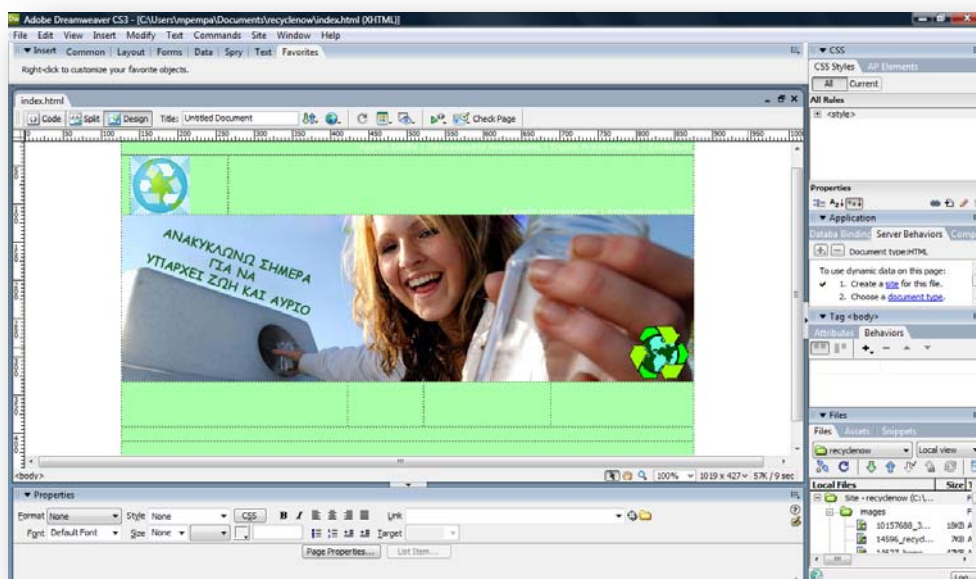


Στη συνέχεια στη δεύτερη γραμμή του πίνακα θέτουμε το height 1 και εισάγουμε την εικόνα spacer από τον φάκελο images. Έπειτα θέτουμε το χρώμα του background #808080.



Στο δεύτερο κελί του table2 εισάγουμε την εικόνα logo2 από τον φάκελο images και στο τρίτο κελί γράφουμε Σημασία Ανακύκλωσης | Ανακυκλώσιμα Υλικά και επιλέγουμε το style1 και Vert Bottom.

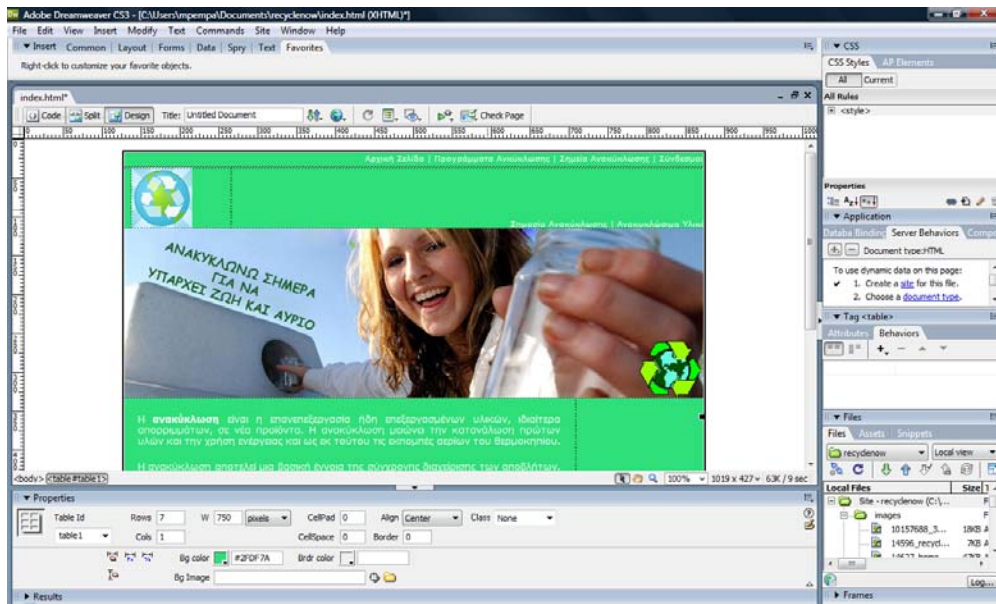
Στη συνέχεια στην τέταρτη γραμμή του table1 εισάγουμε την εικόνα banner1 από το φάκελο images.



Στον table4 εισάγουμε το κείμενό μας το οποίο το έχουμε συλλέξει από <http://el.wikipedia.org/wiki/Ανακύκλωση>, και το διαμορφώνουμε ως εξής: Font: Verdana, Size: 12 pixels, Color: White.

Στη δεύτερη στήλη του table3 εισάγουμε την εικόνα recycle-illustration copy1.gif από το φάκελο images.

Στη γραμμή 6 του table1 ακολουθούμε τη διαδικασία της γραμμής 2. Στη γραμμή 7 εισάγουμε το Copyright. Και τέλος αλλάζουμε το χρώμα του background του table1 από #AAFFAA σε #2FDF7A για να βγει πιο όμορφο το αποτέλεσμα. Η σελίδα μας είναι έτοιμη.

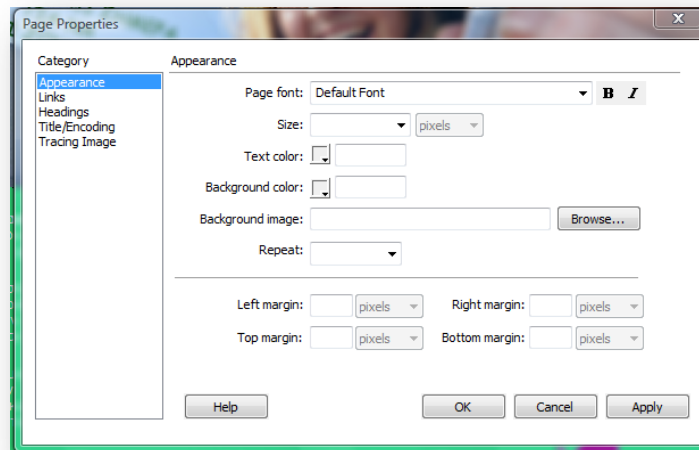


Για να κάνουμε προεπισκόπηση της σελίδας μας σε ένα browser: Ακολουθούμε τη διαδρομή File->Preview in browser ή πατάμε το F12

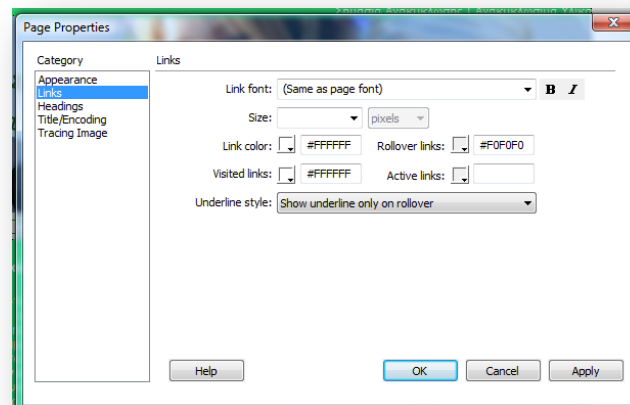
Μπορούμε να δούμε το αποτέλεσμα των ενεργειών μας. Πατάμε F12 και...



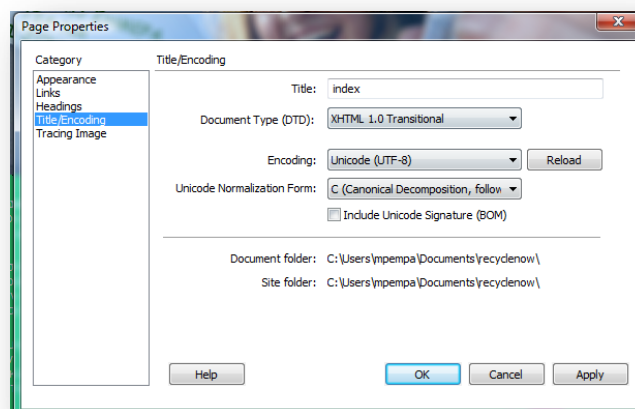
Στη συνέχεια πηγαίνουμε στο Page Properties ακολουθώντας το εξής μονοπάτι:
Modify -> Page Properties.



Εδώ βλέπουμε πληροφορίες για τη σελίδα μας. Πηγαίνουμε στην καρτέλα Links και κάνουμε τις αλλαγές όπως βλέπουμε στην παρακάτω εικόνα.



Έπειτα πηγαίνουμε στην καρτέλα Title/Encoding και εισάγουμε το όνομα index, όπως στην παρακάτω εικόνα.



Links

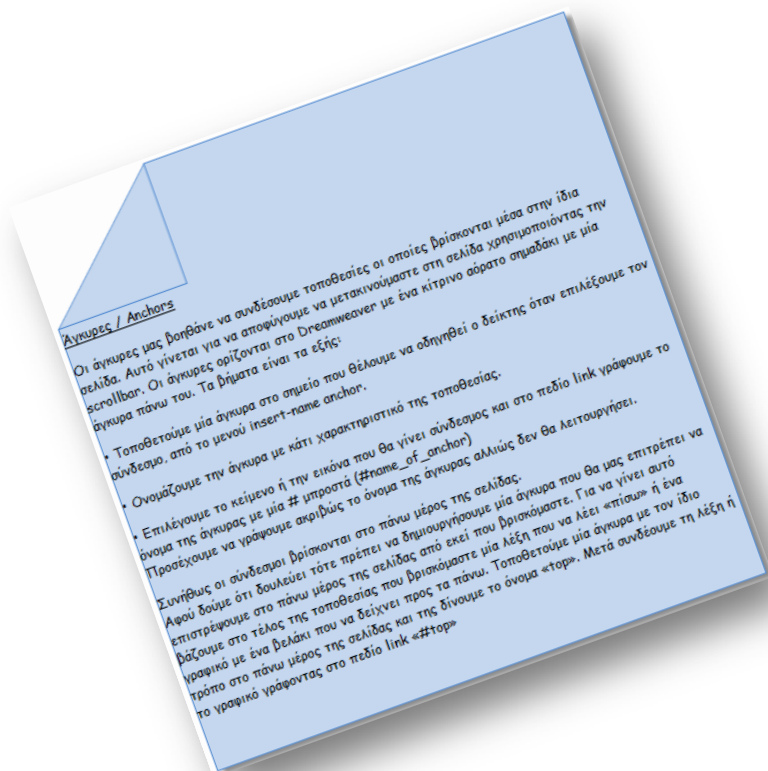
Τα links είναι οι τοποθεσίες εκείνες οι οποίες θα οδηγηθεί ο browser αφού επιλεγθεί η λέξη ή η εικόνα που έχει εντολή link. Τα links χωρίζονται σε 4 κατηγορίες:

Τα τοπικά links τα οποία είναι σελίδες οι οποίες βρίσκονται στον σκληρό μας δίσκο στον ίδιο φάκελο.

- Τα απομακρυσμένα links τα οποία είναι διευθύνσεις στο Internet και πρέπει να γράφονται στο πεδίο link με όλη τους τη μορφή <http://www.somewhere.com>.

- Τα e-mail links τα οποία μας οδηγούν σε μία ηλεκτρονική διεύθυνση. Έτσι επιλέγοντας τα ο χρήστης ανοίγει ο επεξεργαστής e-mail που έχει (outlook) και μπορεί να συντάξει e-mail. Για να γίνει αυτό γράφουμε στο πεδίο link <mailto:someone@yahoo.com> όλο μαζί χωρίς κενά.

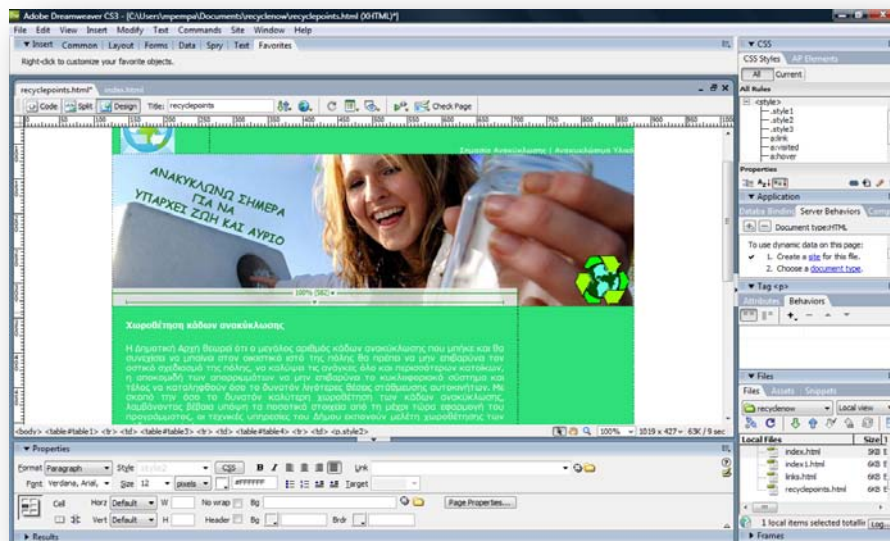
- Τα εσωτερικά links ή άγκυρες



Σε αυτό το σημείο θα φτιάξουμε τη σελίδα recyclepoints.html που θα οδηγεί το link Σημεία Ανακύκλωσης. Θα χρησιμοποιήσουμε την ίδια φόρμα με αυτή που χρησιμοποιήσαμε για την κατασκευή της index.html. Αποθηκεύουμε ως (Save as) τη σελίδα index.html και την ονομάζουμε recyclepoints. Την αποθηκεύουμε στον τοπικό φάκελο ρίζας. Ανοίγουμε τη σελίδα recyclepoints.html. Πηγαίνουμε στο Page Properties και στην καρτέλα Title/Encoding βάζουμε ως τίτλο recyclepoints. Αντικαθιστούμε το κείμενο που είχαμε στη σελίδα index.html με το κείμενο που έχουμε πάρει από την ιστοσελίδα

<http://www.cityofathens.gr/el/katoikoi/kathariotita-periballon/anakyklosi/simeia-anakyklosis>

χωρίς όμως τους υπερσυνδέσμους.



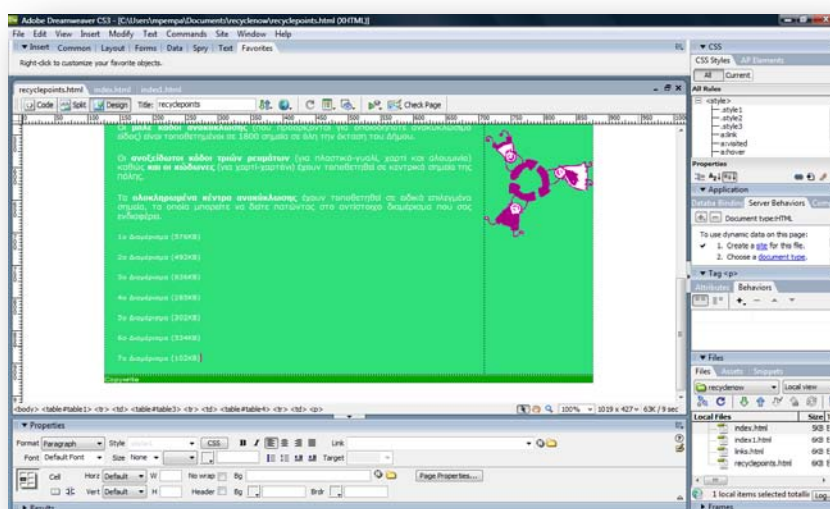
Στη συνέχεια θα δημιουργήσουμε τοπικά links για τη σύνδεση των δύο σελίδων μας. Στη σελίδα recyclepoints μαρκάρουμε την Αρχική Σελίδα και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link κάνουμε Browse στο τοπικό φάκελο ρίζας για να βρούμε τη σελίδα index.html. Αυτό ήταν! Πατάμε F12 και κάνουμε μία προεπισκόπηση στη σελίδα μας και βλέπουμε πως το link μας λειτουργεί.



Το ίδιο θα κάνουμε και για το Σημεία Ανακύκλωσης, αλλά θα επαναλάβουμε τα ίδια βήματα και για τη σελίδα index.html.

Στη συνέχεια θα δημιουργήσουμε απομακρυσμένα links. Στη σελίδα recyclopow τοποθετούμε στη συνέχεια του κειμένου μας τα εξής:

- 1ο Διαμέρισμα (576KB)
- 2ο Διαμέρισμα (492KB)
- 3ο Διαμέρισμα (836KB)
- 4ο Διαμέρισμα (285KB)
- 5ο Διαμέρισμα (302KB)
- 6ο Διαμέρισμα (534KB)
- 7ο Διαμέρισμα (102KB)



Μαρκάρουμε το 1ο Διαμέρισμα (576KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis1o.jpg>

Αυτό το link μας οδηγεί στην ιστοσελίδα του Δήμου Αθηναίων στην εικόνα Simiaanakiklosis1o.jpg.

Με τον ίδιο τρόπο:

Μαρκάρουμε το 2ο Διαμέρισμα (492KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis2o.jpg>

Μαρκάρουμε το 3ο Διαμέρισμα (836KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis3o.jpg>

Μαρκάρουμε το 4ο Διαμέρισμα (285KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis4o.jpg>

Μαρκάρουμε το 5ο Διαμέρισμα (302KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis5o.jpg>

Μαρκάρουμε το 6ο Διαμέρισμα (534KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

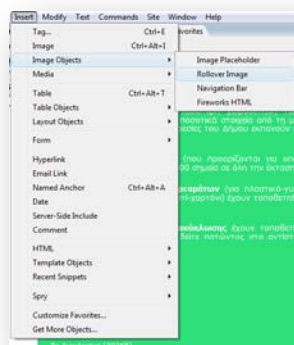
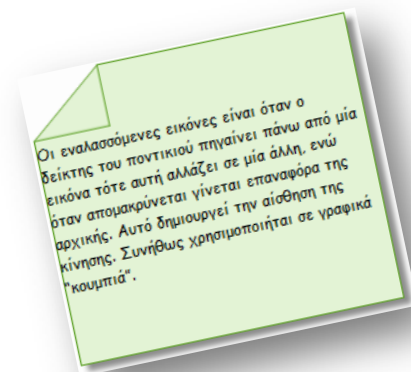
<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis6o.jpg>

Μαρκάρουμε το 7ο Διαμέρισμα (102KB) και πηγαίνουμε στο Properties όπου στο Link βάζουμε την εξής διεύθυνση:

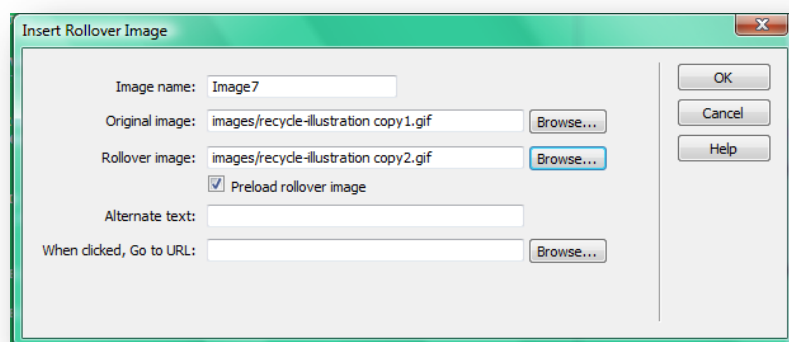
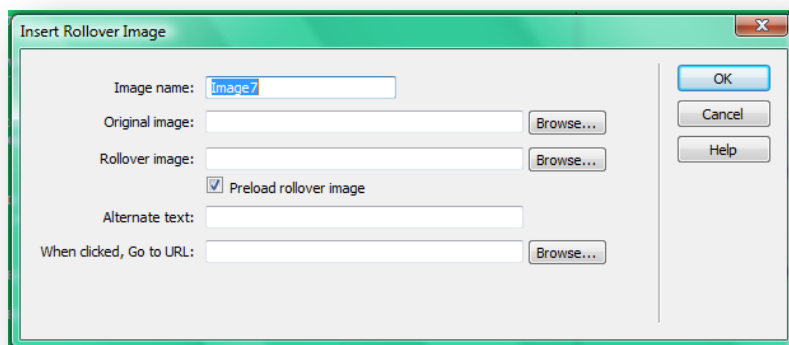
<http://www.cityofathens.gr/files/Simiaanakiklosis7o.jpg>

Πατάμε F12 για να ελέγξουμε τη λειτουργικότητα των links που δημιουργήσαμε.

Έπειτα θα δημιουργήσουμε εναλλασσόμενες εικόνες/Rollover images. Αφαιρούμε την εικόνα recycle-illustration copy1.gif που βάλαμε στα δεξιά της σελίδας recyclepoints.html, για να την μετατρέψουμε σε rollover image. Ακολουθούμε την εξής διαδρομή: Insert -> Images Objects -> Rollover Image.



Στο παράθυρο που μας εμφανίζεται κάνουμε browse τις εικόνες που θέλουμε να εναλλάσσονται.



Βρίσκουμε από το φάκελο images την recycle-illustration copy1.gif και τη θέτουμε ως Original image. Σαν Rollover image επιλέγουμε την recycle-illustration copy2.gif από το φάκελό μας. Πατώντας F12 βλέπουμε το όμορφο αποτέλεσμα.

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Σαν πρώτη δραστηριότητα ο μελετητής 1 εξασφαλίζει ότι κάθε μέλος μπορεί να αναπαράγει τις εντολές που παρουσιάστηκαν από τον επιμορφωτή. Στην συνέχεια ο μελετητής 1 συντονίζει την ανά-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή από την ομάδα και την αποστέλλει με e-mail.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, γραμματοσειρές κλπ) και να την αποστείλει επίσης με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση

όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστοχώρους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την αρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Dreamweaver Club

<http://www.dreamweaverclub.com/forum/forumdisplay.php?f=160>

Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα έντυπο παραγγελίας εικαστικής σχεδίασης όμοιας με το αποτέλεσμα που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή. Η παραγγελία αυτή δύναται να περιγράφει την παραλλαγή του τελικού αποτελέσματος η οποία περιγράφεται παραπάνω. Στην συνέχεια ο επιμορφωτής συντονίζει τον διαμοιρασμό των εντύπων αυτών στις ομάδες και επιβλέπει την υλοποίησή τους. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail συνημμένα το έντυπο παραγγελίας και το αποτέλεσμά της για το έντυπο αυτό.

Στάδιο 4^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από τον μελετητή 2 της κάθε ομάδας σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν ο μελετητής 2 τα παρακολουθεί για τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Dreamweaver Club

<http://www.dreamweaverclub.com/forum/forumdisplay.php?f=160>

Δραστηριότητα 4η:

Δουλεύοντας με πλαίσια (frames) και επίπεδα (layers)

α. Γενικά

Η δραστηριότητα την διαμόρφωση και παραμετροποίηση πλαισίων στον ιστοχώρο που αναπτύσσεται και την εισαγωγή και διαχείριση σχεδιασμού σε επίπεδα στον ιστοχώρο που αναπτύσσεται

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να εισάγουν και να διαμορφώνουν φόρμες σε ένα ιστοχώρο
- Να εισάγουν να διαμορφώνουν πλαίσια σε ένα ιστοχώρο

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*. Ο επιμορφούμενος Α βοηθάει όποιο από τα άλλα δύο μέλη έχει πρόβλημα στη εκτέλεση της δραστηριότητας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, Microsoft Word, Outlook Express.

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.

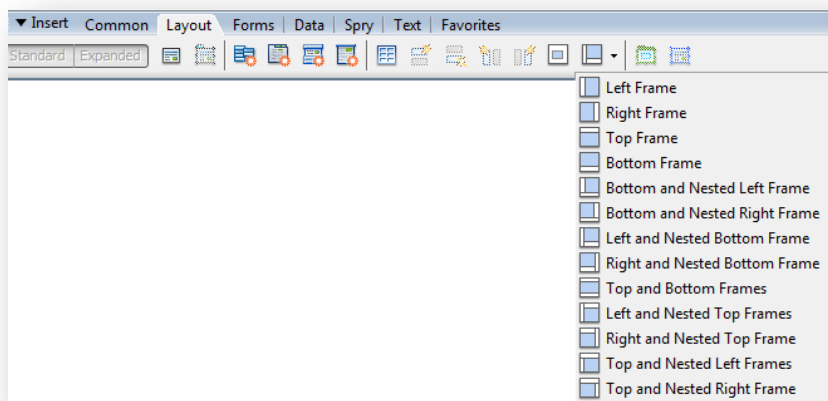
Στάδιο 2°: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τις παρακάτω εντολές και αρχές επεξεργασίας του Dreamweaver:

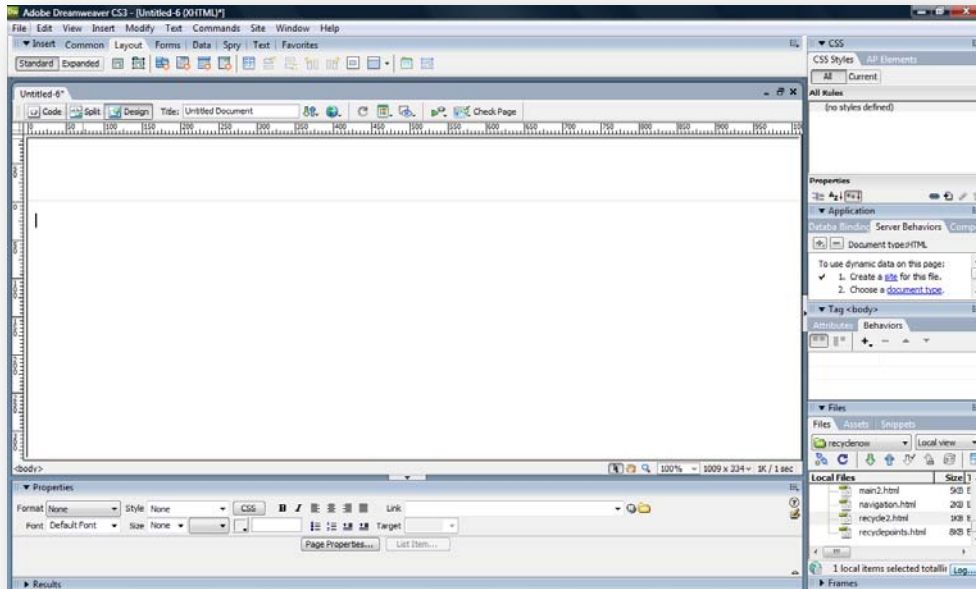
Δουλεύοντας με πλαίσια (frames)

Σε αυτή τη φάση θα φτιάξουμε τη σελίδα για την Ανακύκλωση αλλά δεν θα χρησιμοποιήσουμε την φόρμα της index.html ή της recyclepoints.html. Θα φτιάξουμε τη διάταξη της σελίδας χρησιμοποιώντας frames. Έτσι ανοίγουμε μία καινούργια html σελίδα. Στη συνέχεια ακολουθούμε την διαδρομή που δείχνει η παρακάτω εικόνα:

Τα πλαίσια (frames) μας βοηθάνε να κάνουμε μία διάταξη της σελίδας μας ώστε κάποια από τα περιεχόμενα της σελίδας μας να παραμένουν σταθερά χωρίς να χρειάζεται να ξαναφορτωθούν από τον Browser.



Επιλέγουμε αυτή που είναι πιο κοντά στη διάταξη των υπόλοιπων σελίδων μας, την Top Frame.



Έπειτα ακολουθούμε τη διαδρομή File-> Save Frameset as. Δίνουμε το όνομα recycle2.html στον τοπικό φάκελο ρίζας. Έπειτα τοποθετούμε τον κέρσorra στο πάνω frame και ακολουθούμε τη διαδρομή File -> Save Frame as, και το ονομάζουμε navigation.html, διότι εδώ θα μπει η μπάρα πλοήγησης. Κάνουμε το ίδιο και για το κάτω frame το οποίο ονομάζουμε main.

Στη συνέχεια στο πάνω frame γράφουμε Αρχική Σελίδα | Προγράμματα Ανακύκλωσης | Σημεία Ανακύκλωσης | Σύνδεσμοι τα οποία τα διαμορφώνουμε σύμφωνα με το style1 και τα στοιχίζουμε στη δεξιά πλευρά του frame. Κάτω από την μπάρα πλοήγησης εισάγουμε την εικόνα banner1 από το φάκελο images. Διαμορφώνουμε το μέγεθος της εικόνας έτσι ώστε να μη μεγαλώσει πολύ το frame του navigation. Από τα Page Properties ορίζουμε το χρώμα του background με το χρώμα που χρησιμοποιήσαμε στις προηγούμενες εικόνες.

Έπειτα πηγαίνουμε τον κέρσorra στο κάτω frame και εισάγουμε το κείμενο που είχαμε εισάγει και στην index.html, μπορούμε επίσης να εισάγουμε και κάποια εικόνα από το φάκελο images. Αλλάζουμε το background χρώμα του frame από το Page Properties χρησιμοποιώντας ένα πιο ανοιχτό πράσινο. Επιλέγουμε το «Αρχική Σελίδα» από το navigation frame και δημιουργούμε ένα link με την main.html με το γνωστό τρόπο. Επιλέγουμε mainFrame από το target στο Properties.

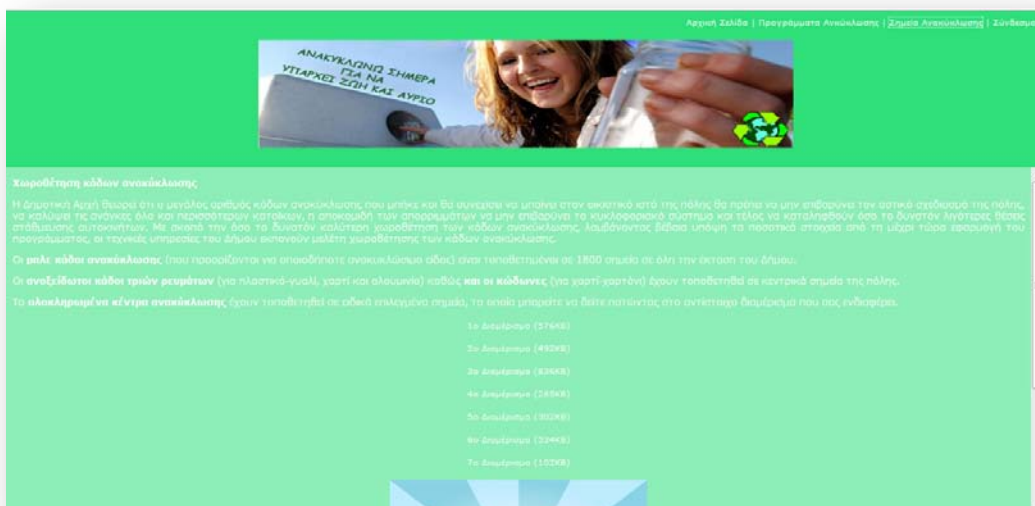
Σε αυτό το σημείο θα δημιουργήσουμε μία ακόμα σελίδα που θα εμφανίζεται στο κάτω frame. Θα τοποθετήσουμε τον κέρσorra στο κάτω frame και θα ακολουθήσουμε τη διαδρομή File -> Save Frame as και θα το ονομάσουμε main2. Αφαιρούμε όλο το υλικό που είχαμε εισάγει στη main και εισάγουμε το κείμενο που είχαμε εισάγει και στην recyclepoints.html, μπορούμε επίσης να εισάγουμε και κάποια εικόνα από το φάκελο images. Επιλέγουμε το «Σημεία Ανακύκλωσης» από το navigation frame και δημιουργούμε ένα link με την main2.html με το γνωστό τρόπο. Επιλέγουμε mainFrame από το target στο Properties.

Ελέγχουμε τη σελίδα μας πατώντας F12

Η παρακάτω εικόνα δείχνει την αρχική σελίδα.



Η παρακάτω εικόνα δείχνει τα σημεία ανακύκλωσης

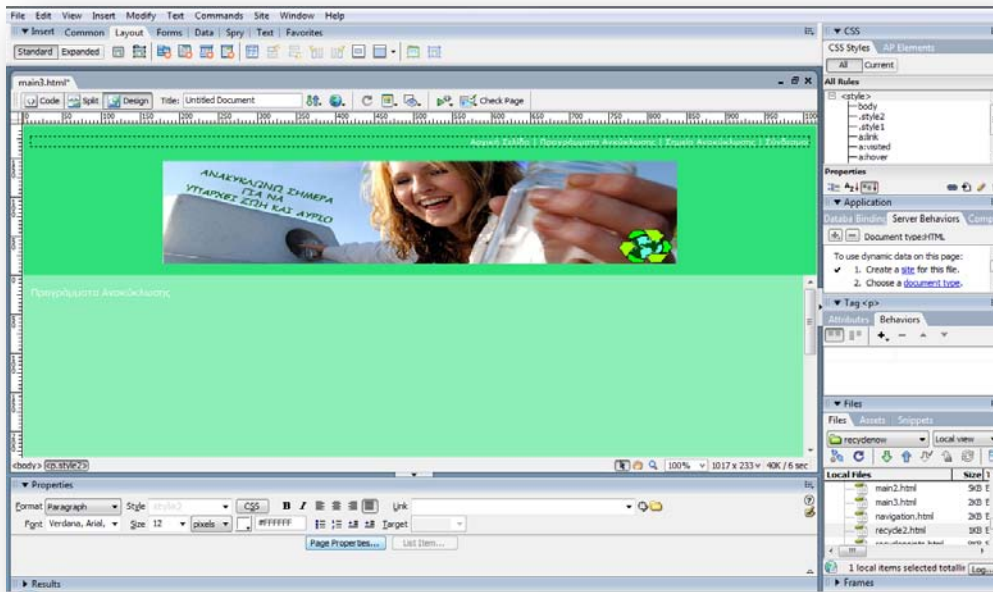


Δουλεύοντας με επίπεδα (layers)

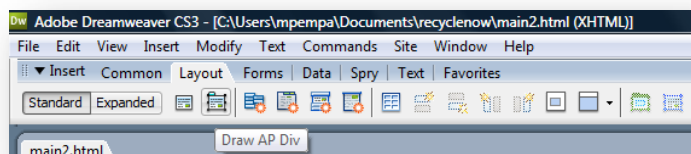
Στο συγκεκριμένο πεδίο θα δουλέψουμε με επίπεδα τα οποία θα εισάγουμε στη σελίδα recycle2.html.

Στη σελίδα recycle2.html πηγαίνουμε τον κέρσορα στο frame main και κάνουμε save as με το όνομα main3. Αυτή η σελίδα θα αφορά τα προγράμματα ανακύκλωσης. Γράφουμε τον τίτλο της σελίδας στο αντίστοιχο frame.

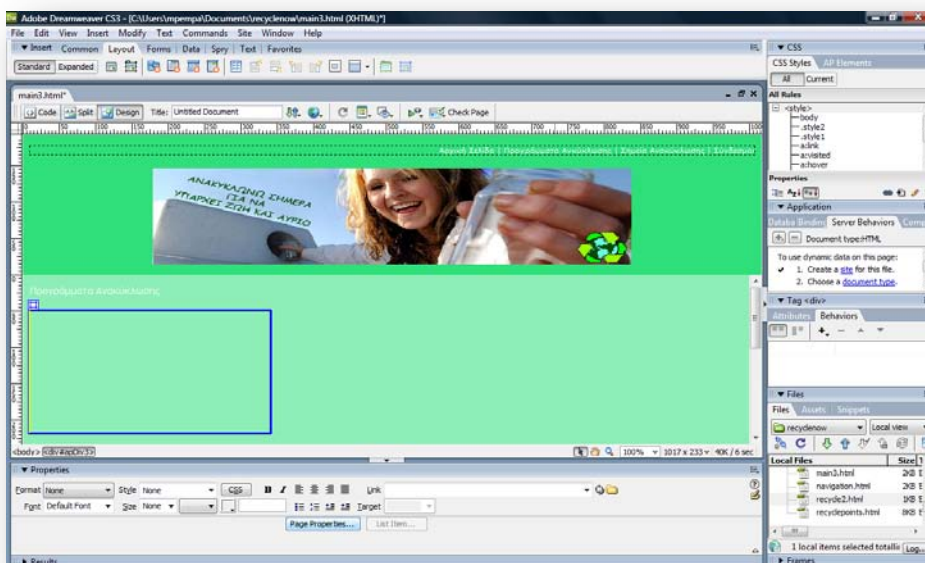
Τα επίπεδα είναι υποδοχείς αντικειμένων που σας επιτρέπουν να τα τοποθετήσετε όπου θέλετε εσείς.



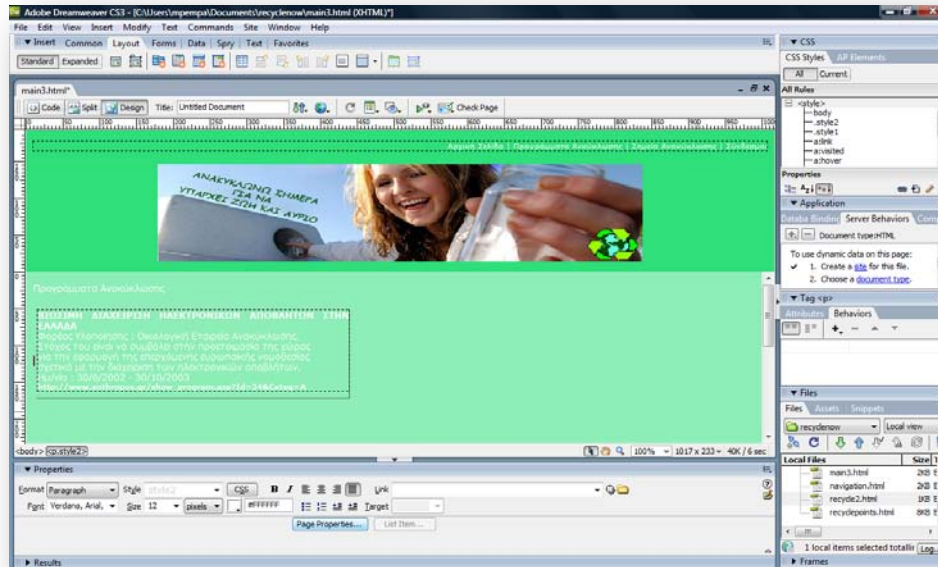
Έπειτα ακολουθούμε τη διαδρομή που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα



Και δημιουργούμε ένα επίπεδο όπου θα βάλουμε το κείμενο για το 1^ο πρόγραμμα ανακύκλωσης.



Εισάγουμε στο επίπεδο το κείμενο που αφορά τη «ΒΙΩΣΙΜΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΑΠΟΒΛΗΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ»



Διαμορφώνουμε το κείμενο από την καρτέλα Properties.

Συνεχίζουμε με τον ίδιο τρόπο και εισάγουμε όλα τα προγράμματα σε διαφορετικά επίπεδα. Τέλος δημιουργούμε link για τα «Προγράμματα Ανακύκλωσης» που θα οδηγούν στην main3.html

που σας επιτρέπουν να τα τοποθετήσετε όπου θέλετε εσείς.

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Σαν πρώτη δραστηριότητα ο μελετητής 1 εξασφαλίζει ότι κάθε μέλος μπορεί να αναπαράγει τις εντολές που παρουσιάστηκαν από τον επιμορφωτή. Στην συνέχεια ο μελετητής 1 συντονίζει την ανά-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή από την ομάδα και την αποστέλλει με e-mail.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, γραμματοσειρές κλπ) και να την αποστείλει επίσης με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περεταιίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστοχώρους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Dreamweaver Club

<http://www.dreamweaverclub.com/forum/forumdisplay.php?f=160>

Επικοινωνιακή συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα έντυπο παραγγελίας εικαστικής σχεδίασης όμοιας με το αποτέλεσμα που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή. Η παραγγελία αυτή δύναται να περιγράφει την παραλλαγή του τελικού αποτελέσματος η οποία περιγράφεται παραπάνω. Στην συνέχεια ο επιμορφωτής συντονίζει τον διαμοιρασμό των εντύπων αυτών στις ομάδες και επιβλέπει την υλοποίησή τους. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail συνημμένα το έντυπο παραγγελίας και το αποτέλεσμά της για το έντυπο αυτό.

Στάδιο 4^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από τον μελετητή 2 της κάθε ομάδας σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν ο μελετητής 2 τα παρακολουθεί για τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Δραστηριότητα 5η:

Δουλεύοντας με στυλ (styles) και συμπεριφορές (behaviors)

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά την διαχείριση styles (CSS) και την εισαγωγή της έννοιας της συμπεριφοράς στον ιστοχώρο που αναπτύσσεται

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να ορίζουν και να διαμορφώνουν πλαίσια σε έναν ιστοχώρο
- Να εισάγουν να διαμορφώνουν στυλ σε ένα ιστοχώρο

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Όλοι οι επιμορφούμενοι ξεναγούνται και αναζητούν applets στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων και οργανώνουν μία δεκάλεπτη διάλεξη σε μία συγκεκριμένη σχολική ενότητα του τομέα των πληροφορικής με χρήση applet.

Επιμορφούμενος Α: 1^{ος} Μελετητής - Εκπρόσωπος ομάδας

Είναι ο επιμορφούμενος που έχει τη μεγαλύτερη ευχέρεια στο χειρισμό του διαδικτύου. Αναλαμβάνει σε συνεργασία και συνεννόηση με τα άλλα μέλη την ευθύνη για της παρουσίασης. Επίσης συντονίζει συζήτηση μέσα στην ομάδα, για να εξασφαλίσει την ποιότητα της εργασίας.

Επιμορφούμενος Α: 2^{ος} Μελετητής

Παρουσιάζει την εργασία της ομάδας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, Microsoft Word, Outlook Express, Acrobat, Internet Explorer.

Επιμορφούμενος Γ: 3^{ος} Μελετητής

Δεν έχει κάποια ειδική αρμοδιότητα.

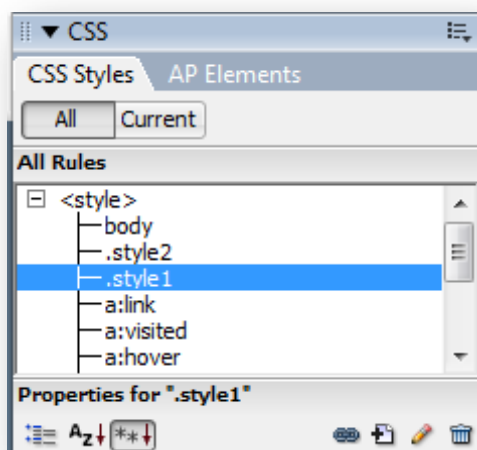
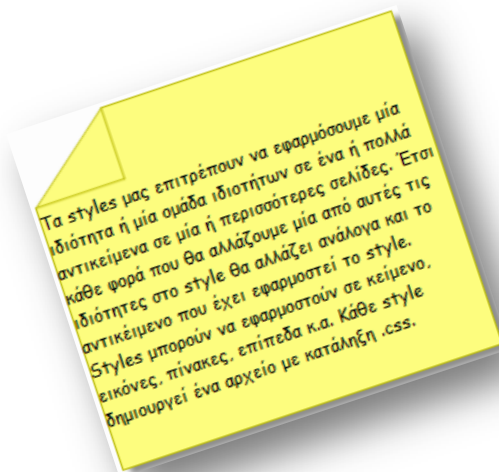
Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής εξηγεί την χρησιμότητα του διαδικτύου στους επιμορφούμενους στις εφαρμογές του τομέα των πληροφορικής και τους ζητά να ανοίξουν τον Internet Explorer.

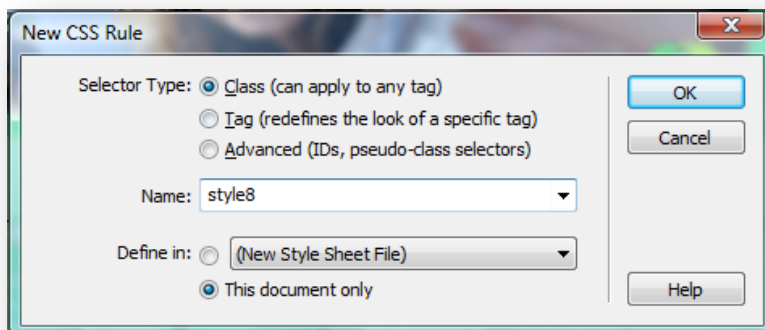
Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Δουλεύοντας με στυλ (styles)

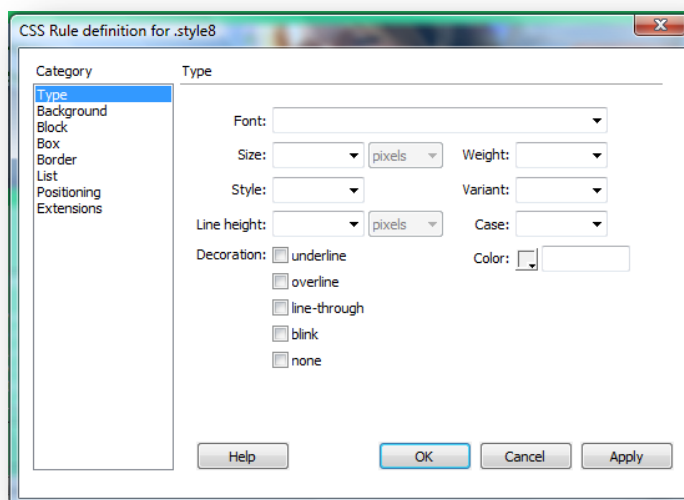
Έχουμε ήδη δουλέψει με styles (όπως το style1 και το style2 για τη μορφοποίηση του κειμένου μας) και έτσι θα αναφέρουμε κάποια θεωρητικά στοιχεία για αυτά.



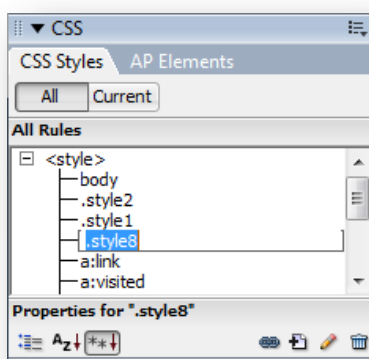
Πατώντας το εικονίδιο με το σύμβολο + μας ανοίγει το παράθυρο δημιουργίας style.



Στο πεδίο Name δίνουμε το όνομα του style και πατάμε το OK. Έπειτα ανοίγει το παράθυρο αποθήκευσης του style στο δίσκο μας. Μετά εμφανίζεται το επόμενο παράθυρο.



Ορίζοντας όλες τις ιδιότητες για κάθε καρτέλα και πατώντας OK, βλέπουμε το style που δημιουργήθηκε



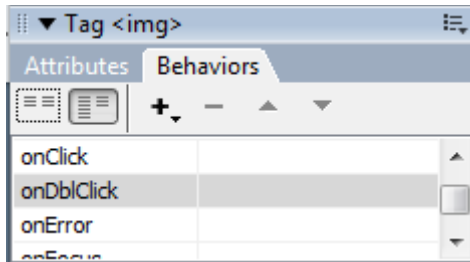
Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να επιλέξουμε το κείμενο μας (στο συγκεκριμένο παράδειγμα) και να κάνουμε κλικ στο style.8. Το κείμενο μας θα πάρει όλες τις ιδιότητες που έχουμε ορίσει σε αυτό. Μπορούμε να εισάγουμε το style σε άλλη σελίδα με το πρώτο κουμπί, να το επεξεργαστούμε με το τρίτο κουμπί ή να το διαγράψουμε με το τέταρτο κουμπί.

Δουλεύοντας με συμπεριφορές (behaviors)

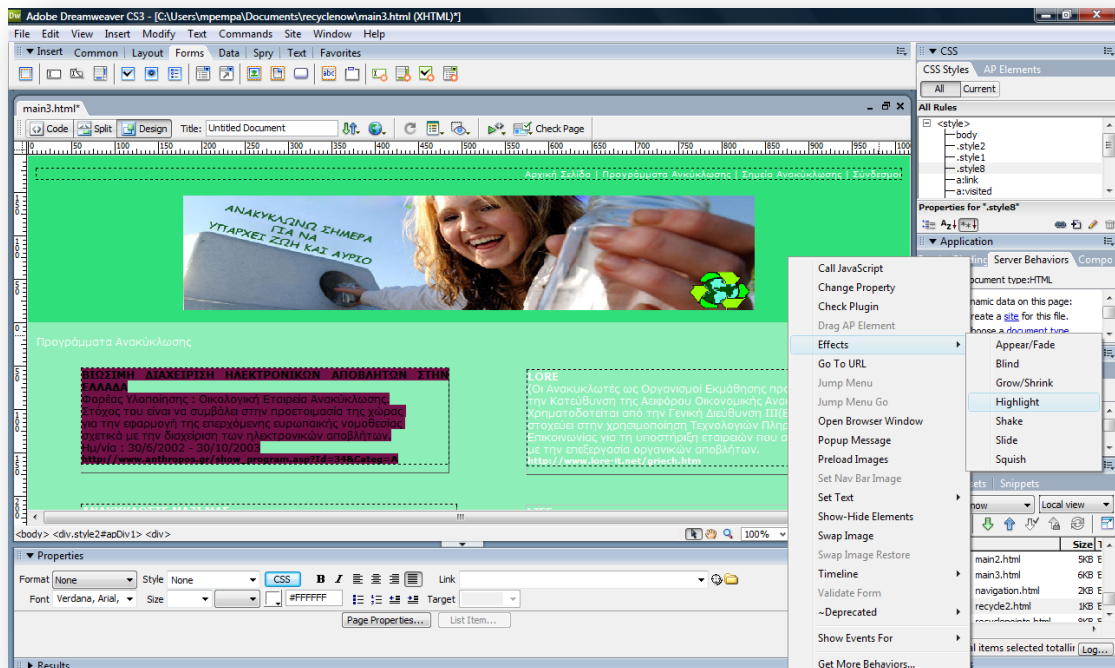
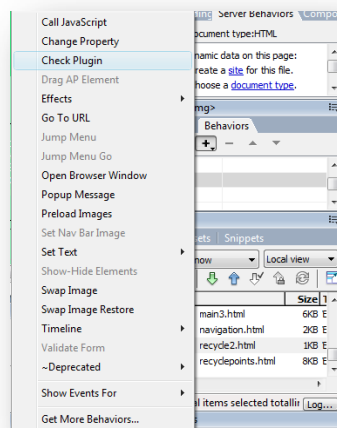
Στη σελίδα που έχουμε ανοιχτή στο πρόγραμμά μας (recycle2.html) στο frame της main3 μαρκάρουμε το κείμενο που βρίσκεται στο 1^ο επίπεδο.

Τα Behaviors είναι κάποια έτοιμα scripts που μας δίνει το Dreamweaver ώστε να τα χρησιμοποιήσουμε στις σελίδες μας. Τα Behaviors μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μεμονομένα ή πάνω σε κάποιο αντικείμενο.

Στη συνέχεια πάμε στην καρτέλα Tag όπου φαίνονται τα Behaviors.

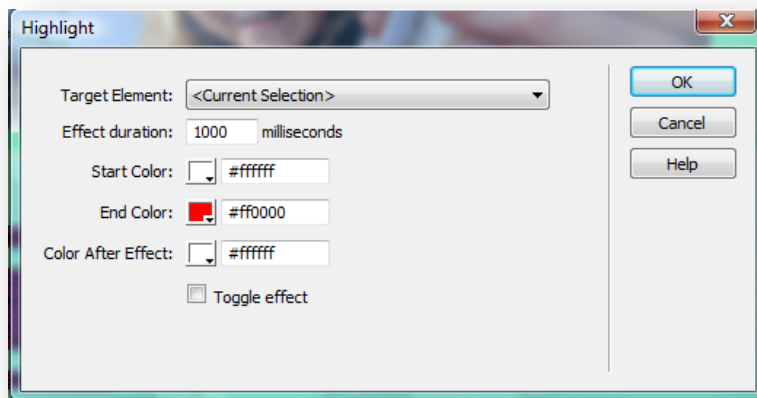


Πατώντας το κουμπί + μας εμφανίζεται η παρακάτω λίστα από behaviors:



Επιλέγουμε από τα Effects -> Highlight.
Και μας εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη.

Εάν θέλουμε να επεξεργαστούμε κάποιο Behavior κάνουμε διπλό κλικ πάνω του, ενώ αν θέλουμε να αφαιρέσουμε πατάμε στο κουμπί -. Οι συμπεριφορές ενεργοποιούνται όταν επιλέξουμε ποτέ θα εκτελείται η κάθε συμπεριφορά. Αυτό ονομάζεται Action και είναι πχ: Όταν γίνεται κλικ(onclick), όταν γίνεται διπλό κλικ(ondblclick), όταν παϊρνάει ο δείκτης του ποντικίου από πάνω(onmouseover), όταν ο δείκτης του ποντικίου φεύγει από πάνω(onmouseout), όταν φορτώνει η σελίδα(onload) κ.α.



Πατάμε OK και βλέπουμε το αποτέλεσμα στη σελίδα μας πατώντας το F12.

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Σαν πρώτη δραστηριότητα ο μελετητής 1 εξασφαλίζει ότι κάθε μέλος μπορεί να αναπαράγει τις εντολές που παρουσιάστηκαν από τον επιμορφωτή. Στην συνέχεια ο μελετητής 1 συντονίζει την ανά-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή από την ομάδα και την αποστέλλει με e-mail.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, γραμματοσειρές κλπ) και να την αποστείλει επίσης με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται

στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστοχώρους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Dreamweaver Club

<http://www.dreamweaverclub.com/forum/forumdisplay.php?f=160>

Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα έντυπο παραγγελίας εικαστικής σχεδίασης όμοιας με το αποτέλεσμα που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή. Η παραγγελία αυτή δύναται να περιγράφει την παραλλαγή του τελικού αποτελέσματος η οποία περιγράφεται παραπάνω. Στην συνέχεια ο επιμορφωτής συντονίζει τον διαμοιρασμό των εντύπων αυτών στις ομάδες και επιβλέπει την υλοποίησή τους. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail συνημμένα το έντυπο παραγγελίας και το αποτέλεσμά της για το έντυπο αυτό.

Στάδιο 4º: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από τον μελετητή 2 της κάθε ομάδας σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν ο μελετητής 2 τα παρακολουθεί για τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

Amazon.com Dreamweaver forum

<http://www.amazon.com/tag/dreamweaver/forum>

PowerWebForums: Dreamweaver

<http://forums.powweb.com/forumdisplay.php?f=30>

Dreamweaver Club

<http://www.dreamweaverclub.com/forum/forumdisplay.php?f=160>

Δραστηριότητα 6η:

Το περιβάλλον εργασίας του Photoshop

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού Photoshop και στη χρήση των βασικών εντολών σχεδίασης, επεξεργασίας και απεικόνισης

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του Photoshop
- Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window)
- Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εξέσκηση*. Ο επιμορφούμενος Α βοηθάει όποιο από τα άλλα δύο μέλη έχει πρόβλημα στη εκτέλεση της δραστηριότητας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, Microsoft Word, Outlook Express.

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Γίνεται αναφορά στα πλεονεκτήματα της επεξεργασίας

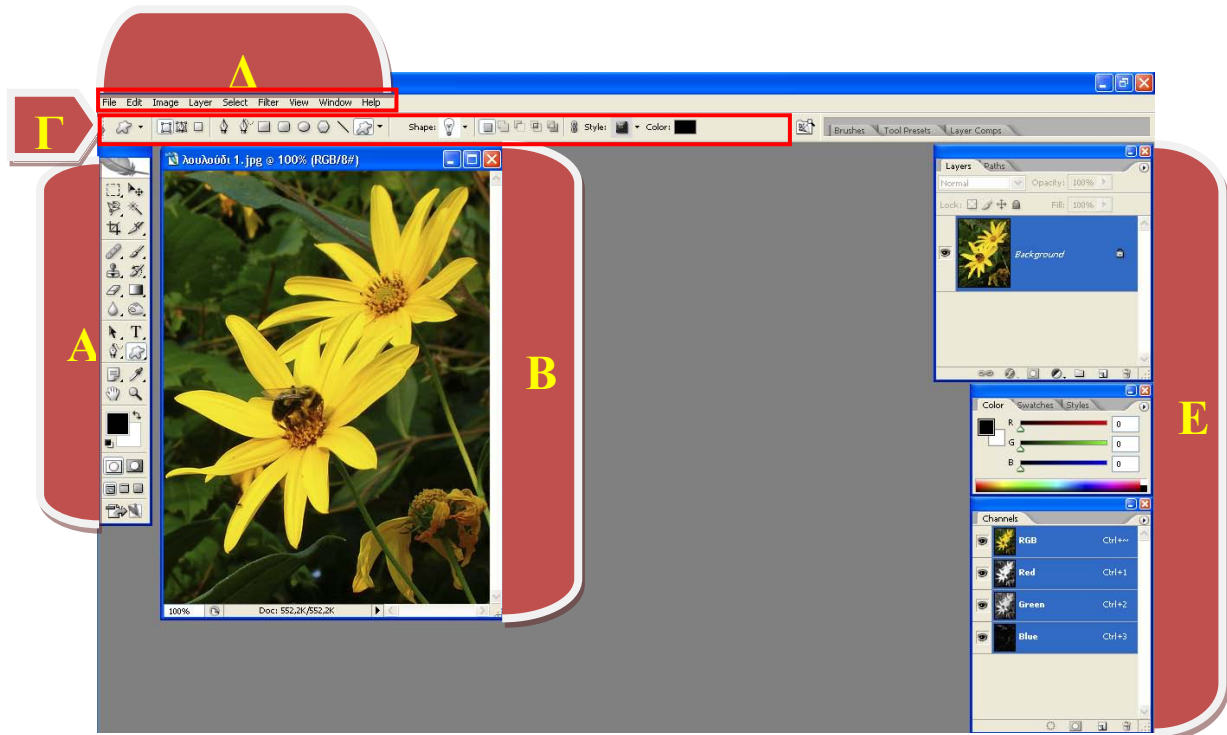
εικόνας με ηλεκτρονικά μέσα και στις νέες δυνατότητες που προσφέρει το σχετικό λογισμικό

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους το περιβάλλον εργασίας του Photoshop.

α. Ενεργοποίηση του λογισμικού - Η οθόνη εργασίας του Photoshop

Βασικά, υπάρχουν 4 συνιστώσες στην περιοχή εργασίας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, για την δημιουργία και επεξεργασία των εικόνων. Αυτές οι συνιστώσες είναι οι ακόλουθες:



A. Παλέτα βασικών εργαλείων – Εργαλειοθήκη -Tool Box

B. Παράθυρο Εικόνας – Active Image Area

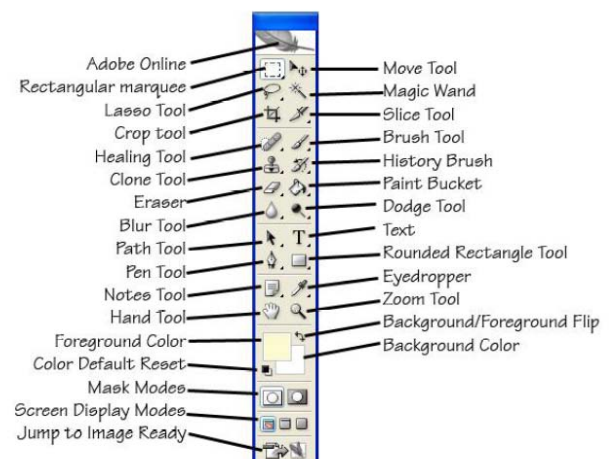
Γ. Μπάρα επιλογών και ρυθμίσεων - Options Bar

Δ. Μπάρα πτυσσόμενων μενού - Menu Bar

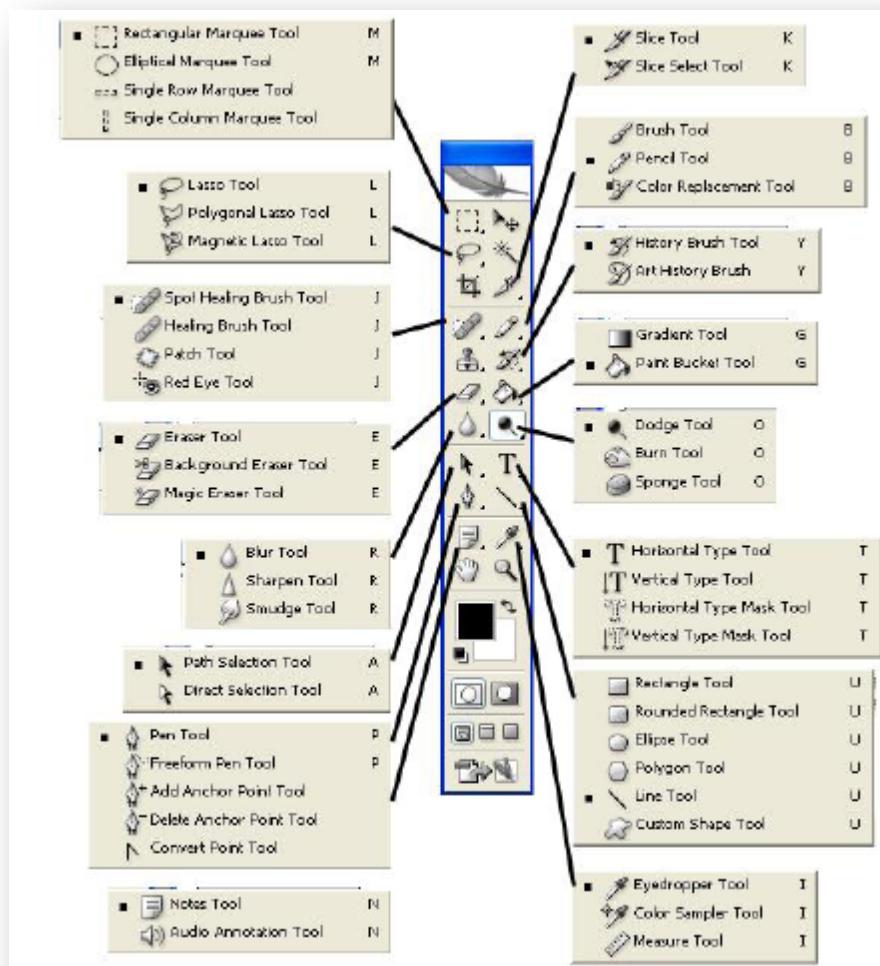
E. Παλέτες

A. Η Εργαλειοθήκη (Tool Box)

Η εργαλειοθήκη περιέχει μια σειρά από εικονίδια για την επιλογή των αντίστοιχων εργαλείων για την δημιουργία γραφικών καθώς επίσης και την επεξεργασία των εικόνων. Η ενεργοποίηση του κάθε εικονιδίου διαμορφώνει με τις σχετικές πληροφορίες και την γραμμή ρυθμίσεων-επιλογών (Γ. Options Bar)



Επίσης πολλά εικονίδια είναι πτυσσόμενα και παρέχουν επιπλέον επιλογές και παραλλαγές εργαλείων.



Το Photoshop, υποδεικνύει ποιο εργαλείο έχει επιλεγεί αλλάζοντας την όψη του δείκτη (pointer) .

Β. Παράθυρο Εικόνας – Active Image Area

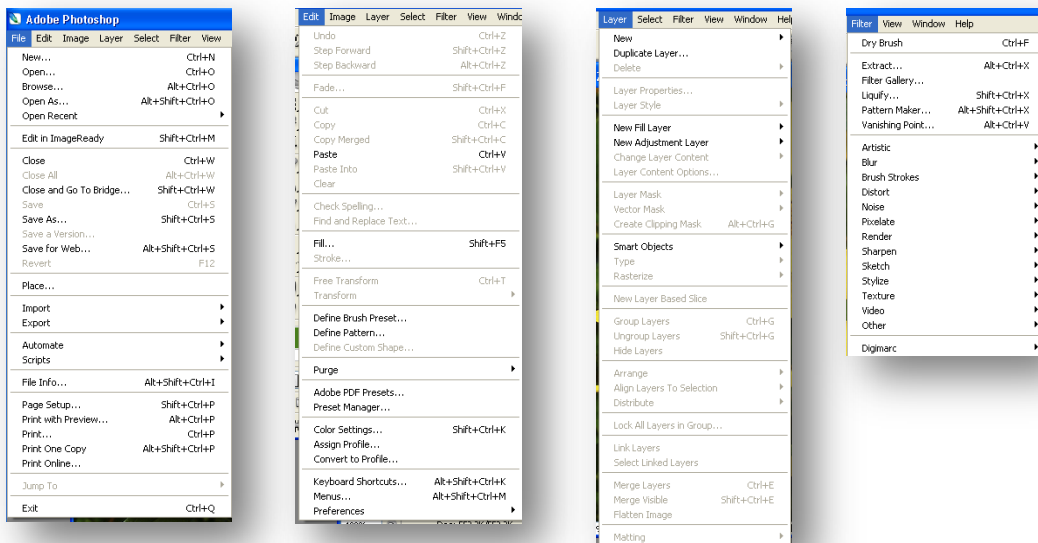
Στο παράθυρο αυτό εμφανίζεται η εικόνα που επεξεργαζόμαστε. Στο κάτω μέρος του παραθύρου υπάρχει μία γραμμή πληροφοριών όπου εμφανίζονται στοιχεία για το αρχείο , την τρέχουσα μεγέθυνση εμφάνισης και πληροφορίες για το εργαλείο που τυχόν χρησιμοποιείται αυτή την στιγμή.

Γ. Μπάρα επιλογών και ρυθμίσεων - Options Bar

Στη μπάρα αυτή εμφανίζονται οι επιλογές για τη ρύθμιση του εργαλείου που χρησιμοποιούμε κάθε στιγμή.

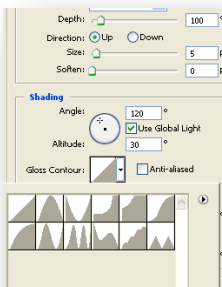
Δ. Μπάρα πτυσσόμενων μενού Menu Bar

Εδώ υπάρχουν τα μενού εντολών του λογισμικού. Πολλές εντολές έχουν πτυσσόμενα υπό-μενού για περισσότερες επιλογές.



Ε. Παλέτες

Οι παλέτες βοηθούν στον έλεγχο των εργασιών και τη ρύθμιση των εργαλείων που χρησιμοποιούμε κάθε φορά. Παρέχουν έναν εύκολο τρόπο εκτέλεσης των απαραίτητων ενεργειών και λειτουργιών του λογισμικού. Η εμφάνισή τους ορίζεται απ' το πτυσσόμενο μενού Windows του Menu Bar. Με το πάτημα του συνδυασμού Shift+Tab μπορούμε να αποκρύψουμε ή να επανεμφανίσουμε τις παλέτες που έχουμε επιλέξει να εμφανίζονται στο περιβάλλον εργασίας. Οι παλέτες διαθέτουν ένα πλήθος από δείκτες και χειριστήρια για την εισαγωγή και την μεταβολή τιμών κάποιων χαρακτηριστικών καθώς επίσης και εικονίδια για την εμφάνιση πτυσσόμενων μενού ρυθμίσεων



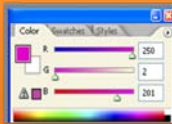
Οι βασικές παλέτες είναι οι παρακάτω:



Παλέτα για το εργαλείο της Βούρτσας "Brush". Ρυθμίζεται το είδος και οι διαστάσεις της βούρτσας.



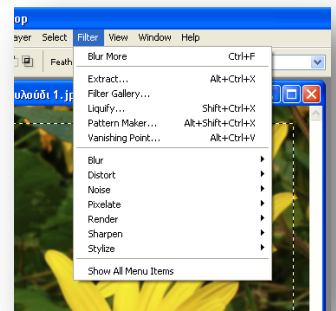
Η παλέτα των στρώσεων-επιπέδων "Layers". Με την βοήθεια της παλέτας αυτής μπορούμε να δημιουργούμε νέα επίπεδα και να ενεργοποιούμε κατά βούληση το επίπεδο στο οποίο θέλουμε να εργαστούμε. Επίσης μπορούμε να εφαρμόσουμε διάφορα φίλτρα και στυλ ενεργοποιώντας το εικονίδιο της ενεργοποίησης των φίλτρων "Add a Layers Style" που βρίσκεται στο κάτω μέρος της παλέτας.

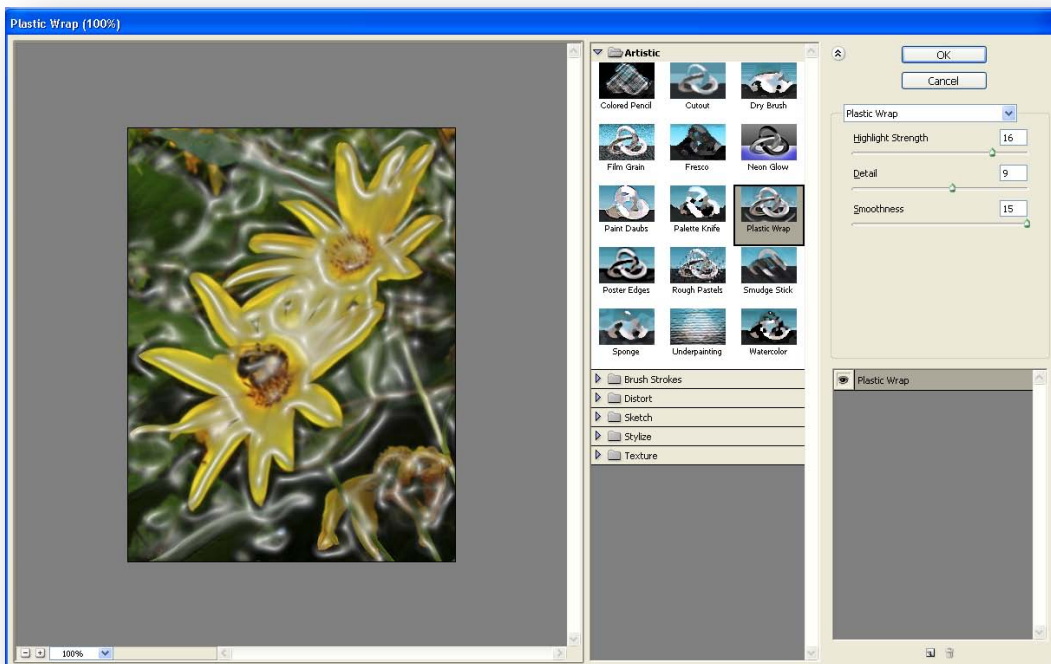


Από την παλέτα Color μπορούμε να επιλέξουμε το χρώμα για κάποιο εργαλείο χρωματισμού π.χ. βούρτσα, πλαίσιο, κ.λ.π. αλλά και να επιλέξουμε το χρωματικό σύστημα RGB, CMYK κ.λ.π. Επίσης μπορούμε να επιλέξουμε την ενσωματωμένη καρτέλα Style για να εφαρμόσουμε κάποιο στυλ γεμίσματος.

β. Το μενού των φίλτρων "Filter"

Το Photoshop διαθέτει μεγάλη ποικιλία από φίλτρα που βρίσκονται στο πτυσσόμενο μενού Filter. Υπάρχουν ομάδες φίλτρων με πτυσσόμενα υπό-μενού σε κάθε ομάδα. Στις περισσότερες περιπτώσεις εμφανίζεται καρτέλα με τις δυνατές ρυθμίσεις για την εφαρμογή του φίλτρου. Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα δοκιμής και εφαρμογής των φίλτρων και επισκόπηση του αποτελέσματος απ' την επιλογή "Filter Gallery"





Στάδιο 3^ο: Εξάσκηση

Ακολουθεί ελεύθερη εξάσκηση από τις ομάδες στις εικόνες που υπάρχουν στον σχετικό φάκελο images. Ο επιμορφωτής προτρέπει τις ομάδες να πειραματιστούν πάνω στην εφαρμογή των φίλτρων και την χρήση των εργαλείων της παλέτας των βασικών εργαλείων Toolbox. Γίνεται αποθήκευση των σχεδίων σε κοινόχρηστο φάκελο. Ακολουθεί συζήτηση και παρουσίαση των σχεδίων που δημιουργήθηκαν απ' τις ομάδες.

Δραστηριότητα 7η:

Μετασχηματισμοί Εικόνας και Έλεγχος χρώματος

α. Γενικά

Στην δραστηριότητα αυτή γίνεται παρουσίαση των σχετικών εργαλείων και μερικών τεχνικών για τους δυνατούς μετασχηματισμούς εικόνων καθώς επίσης και για την επεξεργασία των χρωματικών χαρακτηριστικών τους.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να προβαίνουν στους επιθυμητούς μετασχηματισμούς των εικόνων
- Να μπορούν να κάνουν διορθώσεις και αλλαγές στα χρωματικά χαρακτηριστικά των εικόνων

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*. Υπάρχει κυκλική εναλλαγή του ρόλου του σχεδιαστή απ' τα μέλη της ομάδας.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, Microsoft Word, 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. Τους αναφέρει τη δυνατότητα χρήσης των εικόνων που θα δημιουργηθούν στον ιστοχώρο που δημιουργήθηκε σε παραπάνω δραστηριότητες

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει μια σειρά από δυνατότητες του λογισμικού και τεχνικές που αφορούν στους μετασχηματισμούς των εικόνων, στον έλεγχο, επεξεργασία και αλλαγή χρωματικών χαρακτηριστικών τους καθώς επίσης και στη χρήση μερικών εργαλείων σχεδιασμού.

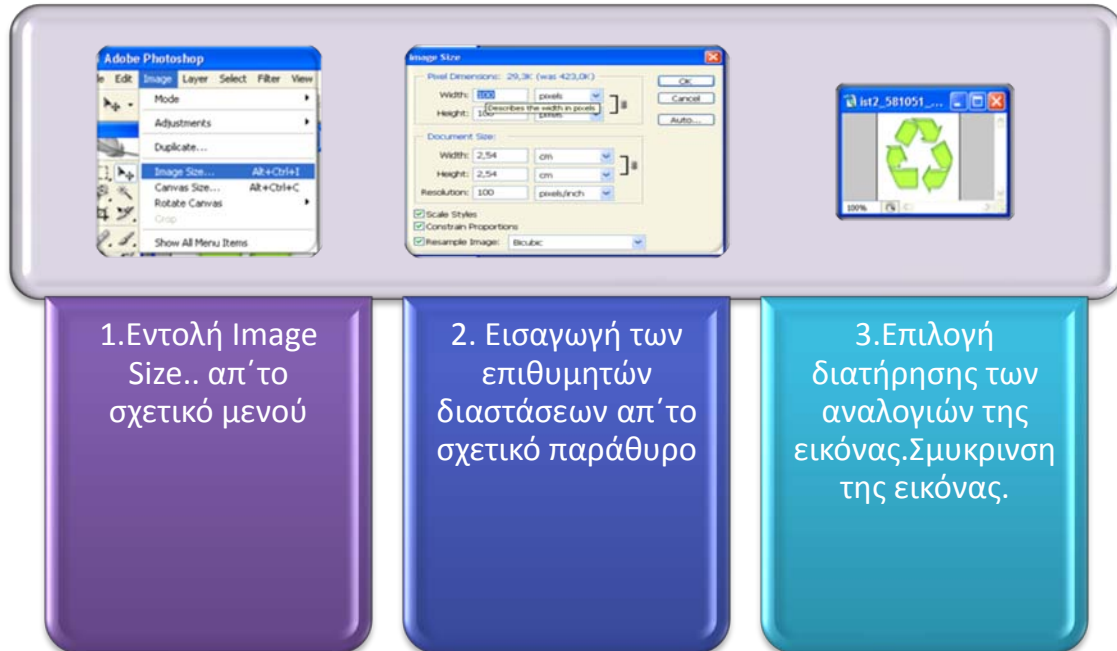
ΒΗΜΑ 1^ο : Μετασχηματισμοί εικόνας

Ενεργοποιούμε το Photoshop και επιλέγουμε απ' τον φάκελο "images" το αρχείο "ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg".



Η εικόνα έχει διαστάσεις 380x380 pixels και θα την σμικρύνουμε προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στη σχετική ιστοσελίδα.

Για τη **σμίκρυνση** της εικόνας έχουμε:



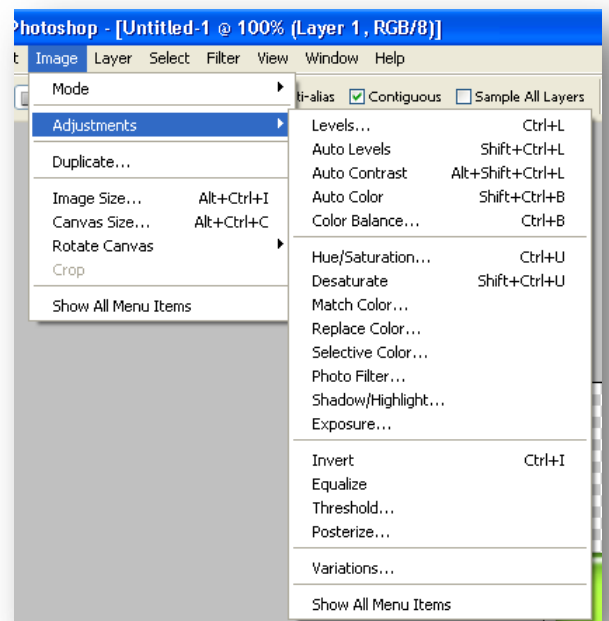
Η επιλογή της διατήρησης των αναλογιών της εικόνας είναι προαιρετική και αν δεν επιλεγεί μπορούμε να κάνουμε σμίκρυνση μόνο κατά τη μία διάσταση.

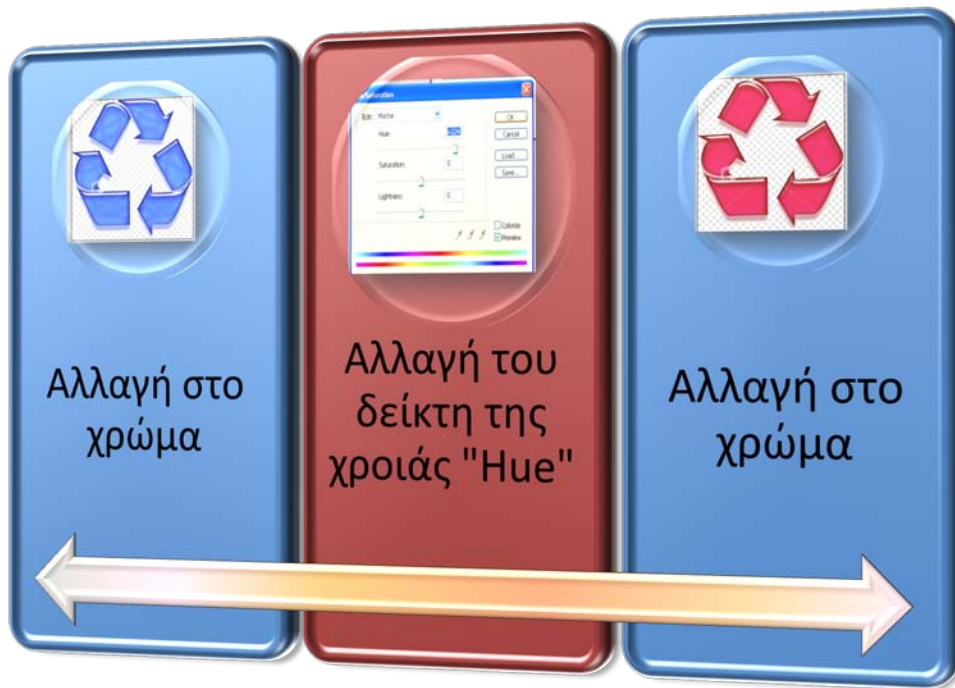
Η εικόνα μπορεί να περιστραφεί με την εντολή **Image->Rotate Canvas->Arbitrary**, όπου και μπορούμε να επιλέξουμε περιστροφή κατά την φορά του ρολογιού ή αντίστροφα και για όσες μοίρες θέλουμε.

ΒΗΜΑ 2^ο : Χρωματική ισορροπία και αλλαγή χρώματος

Για τη ρύθμιση των χρωματικών χαρακτηριστικών της εικόνας το Photoshop διαθέτει πληθώρα εργαλείων. Στο μενού **Image->Adjustments** έχουμε μία σειρά από υπομενού για την επεξεργασία χρωματικού τόνου (Levels...), τη ισορροπίας (Color Balance), του κόντραστ (Contrast), της χροιάς (Hue-Saturation) κ.λ.π.

Για την αλλαγή του χρώματος επιλέγουμε **Image->Adjustments->Hue/Saturation** και μετακινούμε τον δείκτη-δρομέα της χροιάς.





Παρατηρούμε ότι σημειώνεται αλλαγή στο χρώμα του σήματος. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το σήμα αποτελείται σχεδόν αποκλειστικά από διαβαθμίσεις του πράσινου και έτσι η μέθοδος αλλάζει όλη την εικόνα ομοιόμορφα.

Για να δημιουργήσουμε ένα πλαίσιο με το σήμα της ανακύκλωσης σε τρεις χρωματικές παραλλαγές :



Ανοίγουμε το αρχείο ist2_581051_green_recycle_symbol.jpg από τον φάκελο Photoshop Images



Για να εξασφαλίσουμε τη διαφάνεια στο σχήμα μας και να απαλείψουμε το άσπρο φόντο επιλέγουμε το εργαλείο Magic Cup απ' το ToolBox και κάνουμε κλικ στην άσπρη περιοχή. Το εργαλείο έχει επιλέξει την άσπρη περιοχή και για να επιλέξουμε μόνο το σχέδιο εκτελούμε την εντολή Select->Inverse. Τώρα έχει επιλεγεί μόνο το σήμα. Κάνουμε copy και δημιουργούμε ένα νέο σχέδιο File->New και με paste εισάγουμε το σήμα.



Διαμορφώνουμε τις διαστάσεις της εικόνας σε 100x100 pixels κρατώντας τις αναλογίες της κλειδωμένες.



Αλλάζουμε τις διαστάσεις του καμβά με την εντολή Image->Canvas Size... σε 300x200 pixels



Δημιουργούμε άλλα δύο αντίγραφα του layer 0 απ' το μενού Layer->Duplicate και τα τοποθετούμε εναλλάξ διαγώνια. Επιλέγουμε διαδοχικά τα layers και αλλάζουμε το χρώμα στο κάθε σχήμα με την εντολή Image->Adjustment->Hue/Saturation

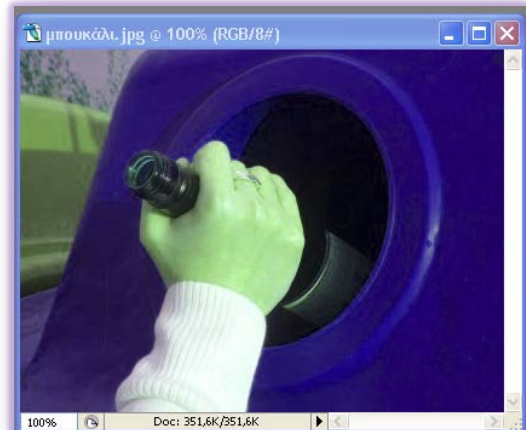
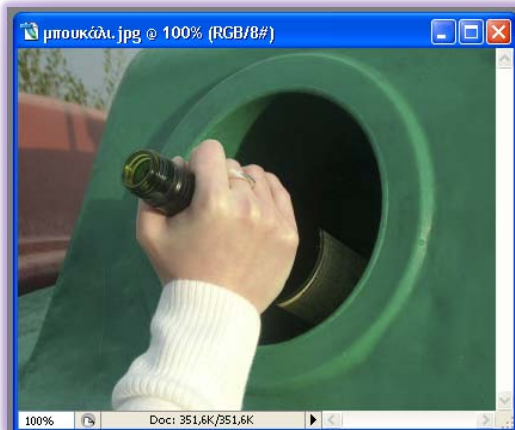


Δημιουργούμε ένα επιπλέον layer με την εντολή layer->new->Layer... και το τοποθετούμε τελευταίο στην παλέτα των layers. Επιλέγουμε το εργαλείο δημιουργίας ντεγκρατέ από το ToolBox και επιλέγουμε κάποιο ντεγκρατέ

Βήμα 3: Αλλαγή χρωματικής περιοχής.

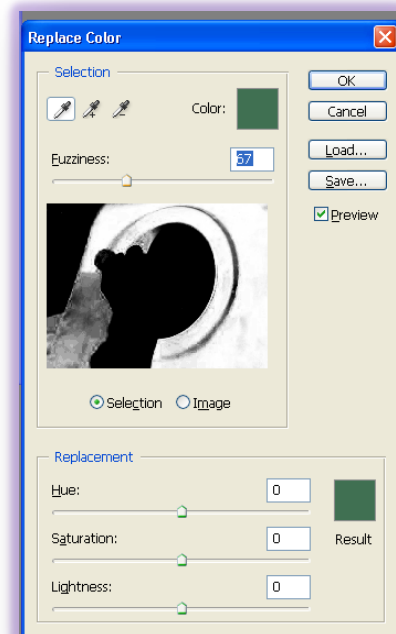
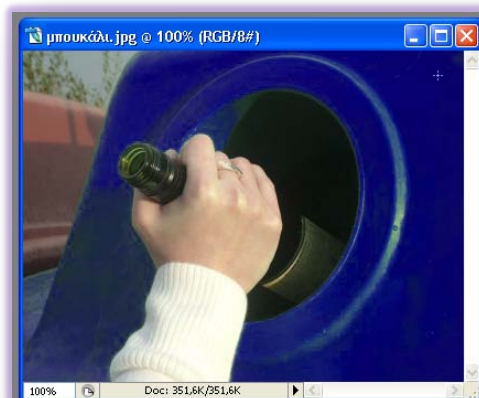
Πολλές φορές η επιλογή **Hue/Saturation** αλλάζει και περιοχές στην εικόνα στις οποίες δεν θέλουμε να αλλάξει το χρώμα. Για να αποφύγουμε αυτό το πρόβλημα μπορούμε να επιλέξουμε την μέθοδο **Image->Adjustment->Replace Color**.

Ανοίγουμε το αρχείο «μπουκάλι.jpg» από τον φάκελο Photoshop Images και πειραματιζόμαστε με την εντολή **Image->Hue/Saturation**. Παρατηρούμε ότι αλλάζει και το χρώμα απ' το χέρι.



Για να αποφύγουμε την αλλαγή αυτή επιλέγουμε **Image->Adjustments->Replace Color...**

Απ' το παράθυρο **Replace Color** επιλέγουμε το **Eyedropper Tool** και επιλέγουμε κάποιο σημείο από τον πράσινο κάδο. Στο παράθυρο **Replace Color** έχουμε ενεργοποιήσει την επιλογή **Selection** και μετακινούμε τον δρομέα **Fuzziness** ο οποίος μας επιτρέπει να αλλάξουμε το εύρος τη χρωματικής ζώνης στην οποία θα γίνει η αλλαγή του χρώματος. Προς τα δεξιά αυξάνεται η χρωματική περιοχή και παρατηρούμε παράλληλα ότι αυξάνει στη περιοχή **Selection** η άσπρη περιοχή η οποία εκφράζει το τμήμα της εικόνας όπου θα γίνει η αλλαγή στο χρώμα. Το χέρι έχει μαύρη απόχρωση που σημαίνει ότι δεν θα επηρεαστεί απ' τις αλλαγές. Στη συνέχεια αλλάζουμε την απόχρωση απ' τον δρομέα **Hue/Saturation** ώστε να πετύχουμε τον μπλε χρωματισμό.



ΒΗΜΑ 3° : Χρήση εργαλείων - Αποχρωματισμός - Ντεγκρατέ

Ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο είναι το **Lasso Tool** – Λάσο με το οποίο μπορούμε να επιλέξουμε τμήματα μιας εικόνας σε διάφορα σχήματα και να τα επεξεργαστούμε. Το εργαλείο διαθέτει και παραλλαγές, μία από τις οποίες είναι το **Magnetic Lasso** – Μαγνητικό λάσο. Έχει την ιδιότητα να μας βοηθά στην επιλογή μιας περιοχής με χρωματικά όρια.

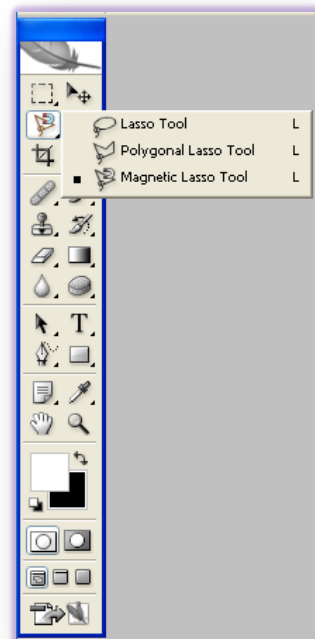
Επιλέγουμε την εικόνα **recycling_1.jpg** από τον φάκελο **Photoshop Images** και ενεργοποιούμε το μαγνητικό λάσο για να επιλέξουμε τον κύριο και το κοριτσάκι της εικόνας σχηματίζοντας το περιγράμμά τους. Στα σημεία που αποτελούν κορυφές μπορούμε να πατάμε το πλήκτρο του ποντικιού προκειμένου να βοηθήσουμε στο να γίνουν σαφή τα όρια της περιοχής μας.

Με την εντολή **Select->Inverse** επιλέγουμε την υπόλοιπη εικόνα και με την επιλογή **Image->Adjustments->Desaturate** την αποχρωματίζουμε.

Από την παλέτα **ToolBox** επιλέγουμε το εργαλείο εφαρμογής ντεγκρατέ και δημιουργούμε ένα γραμμικό ντεγκρατέ από ανοιχτό πράσινο χρώμα προς το λευκό.

Έπειτα εφαρμόζουμε το ντεγκρατέ διαγώνια στην επιλεγμένη περιοχή της εικόνας.

Αποθηκεύουμε την εικόνα με την εντολή **File->Save for the Web** και με το όνομα «πατέρας-κοριτσάκι.gif»

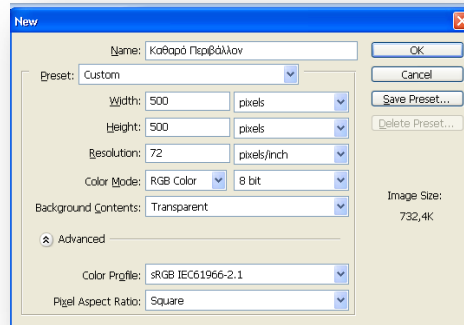


ΒΗΜΑ 4° : Χρήση εργαλείων – Ζωγραφική

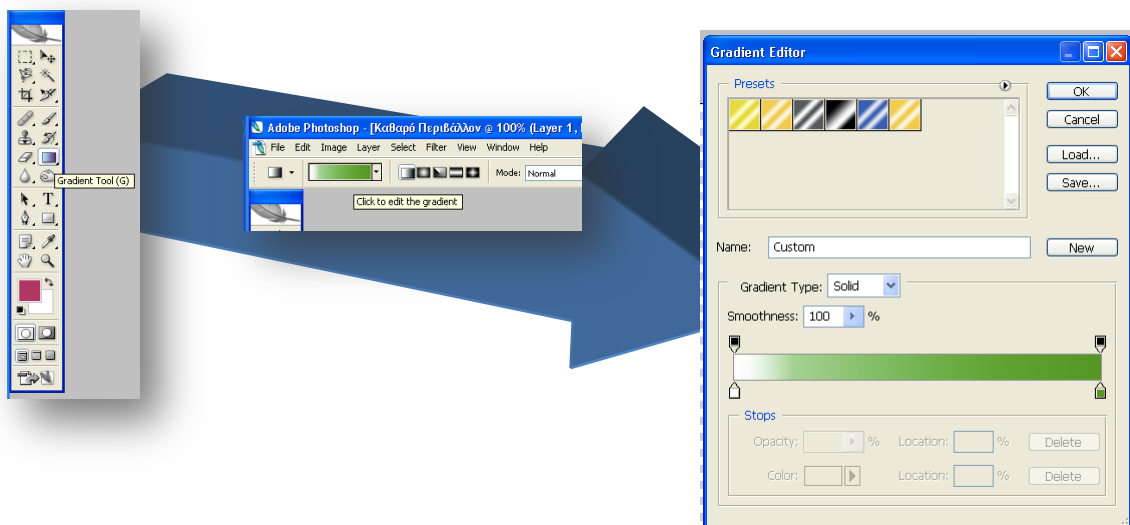
Το Photoshop διαθέτει πληθώρα εργαλείων σχεδιασμού τα οποία εντοπίζονται κυρίως στην παλέτα εργαλείων **ToolBox**.

Ως μία παραδειγματική χρήση μερικών εργαλείων έχουμε την παρακάτω περίπτωση που αφορά στη δημιουργία μιας εικόνας οικολογικού περιεχομένου

Με την εντολή **File->New** δημιουργούμε ένα νέο σχέδιο με τα παρακάτω στοιχεία:



Επιλέγουμε το εργαλείο **Gradient Tool** και με διπλό κλικ στην περιοχή της μπάρας επιλογών και ρυθμίσεων – **Options Bar** – επεξεργαζόμαστε το ντεγκρατέ για να δημιουργήσουμε ένα με τα παρακάτω χαρακτηριστικά.

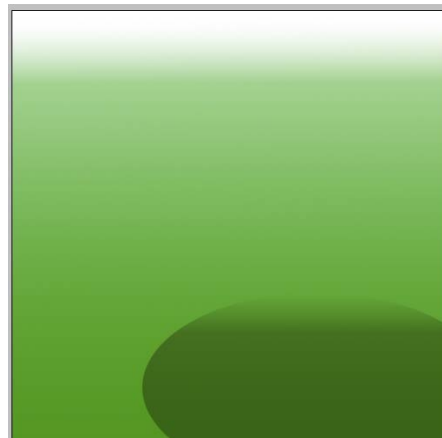
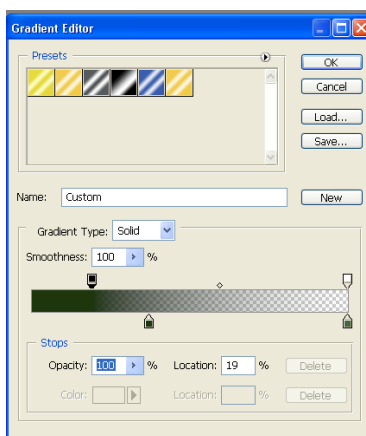
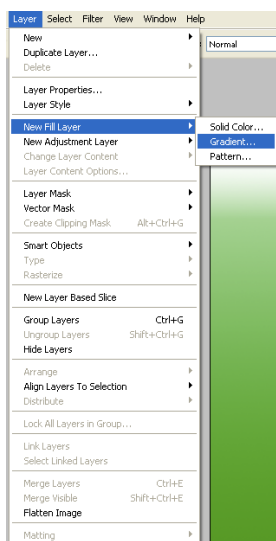


Εφαρμόζουμε το ντεγκρατέ στο σχέδιό μας.



Με το εργαλείο **Elliptical Marquee Tool** , μαρκάρουμε μία οβάλ περιοχή κάτω δεξιά και δημιουργούμε ένα καινούργιο layer με την επιλογή **Layer->New Fill Layer-> Gradient..**

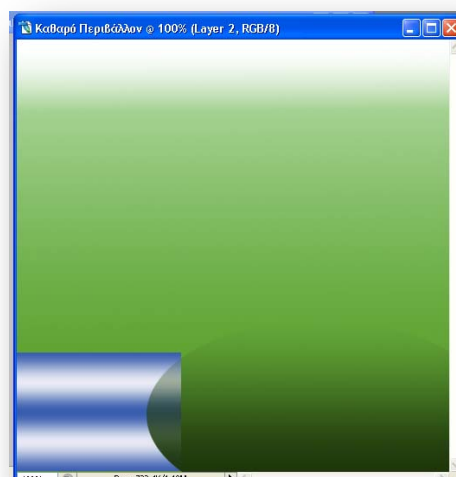
Δημιουργούμε ένα ντεγκρατέ με δύο πιο σκούρες αποχρώσεις του πράσινου και έχουμε το παρακάτω αποτέλεσμα.

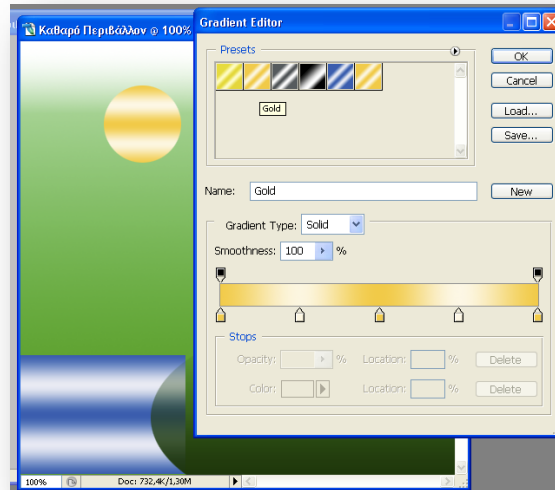


Για την δημιουργία υποτυπώδους θάλασσας με το εργαλείο Rectangular Marquee Tool επιλέγουμε μία περιοχή κάτω αριστερά και δημιουργούμε ένα καινούργιο layer με την επιλογή **Layer->New Fill Layer-> Gradient..** , όπου χρησιμοποιούμε το ντεγκρατέ **Steel Blue**.

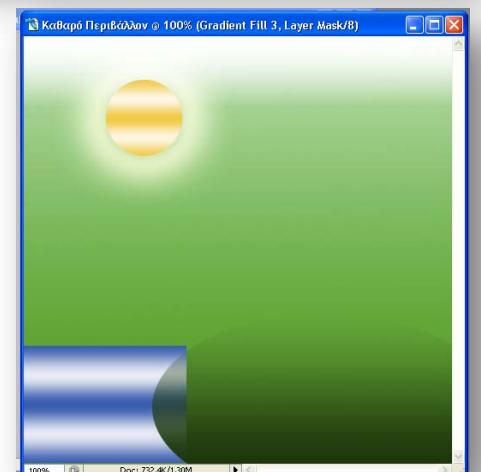
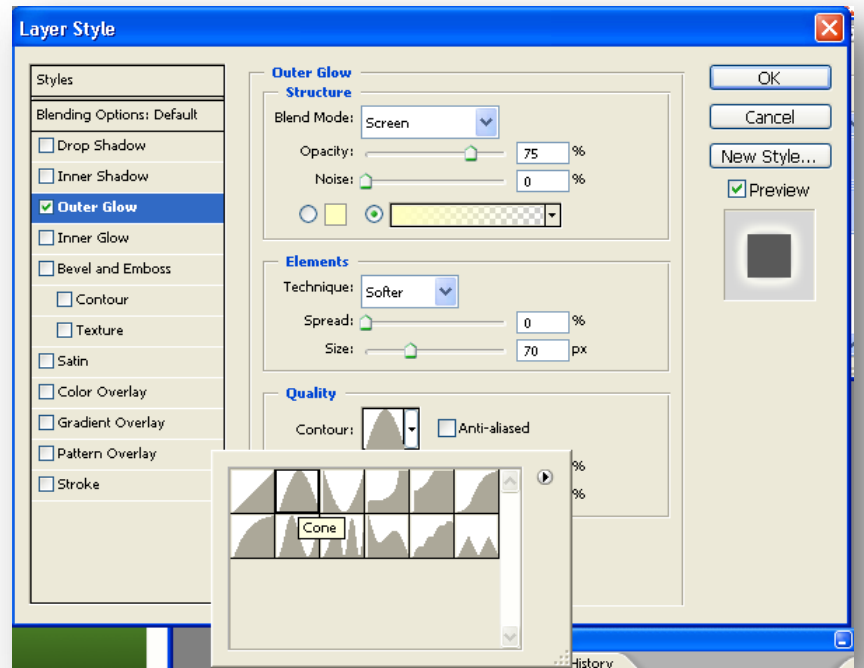
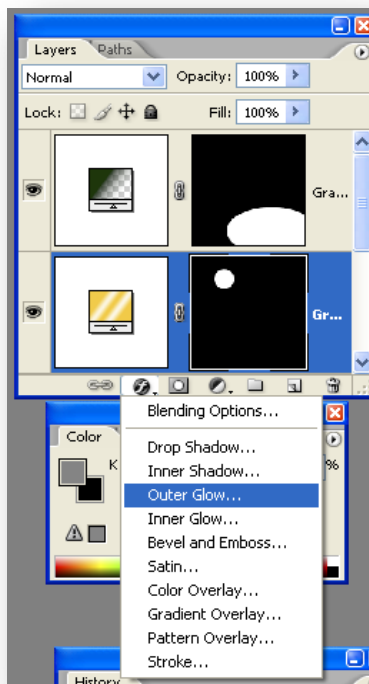
Για την δημιουργία ενός ήλιου με το Elliptical Marquee Tool , μαρκάρουμε μία οβάλ περιοχή πάνω αριστερά και δημιουργούμε ένα καινούργιο layer με την επιλογή **Layer->New Fill Layer-> Gradient..**

Επιλέγουμε το υπάρχων ντεγκρατέ **"Gold"** και έχουμε το παρακάτω αποτέλεσμα.

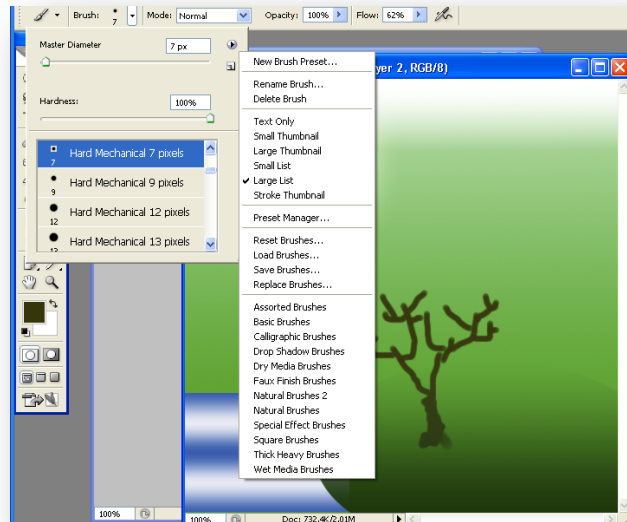




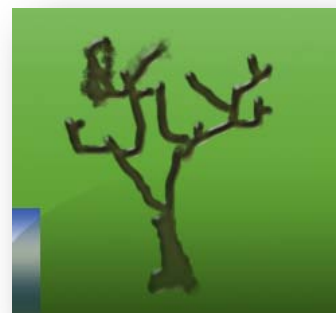
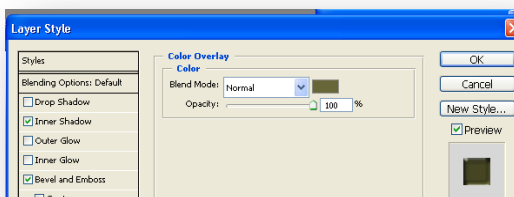
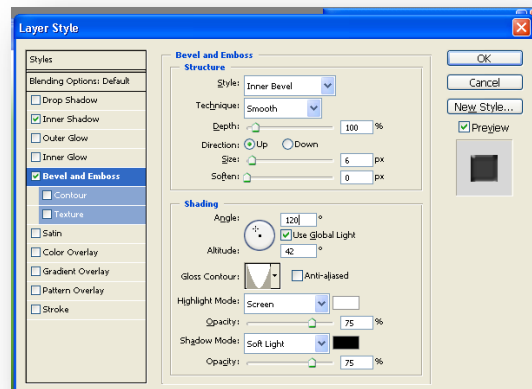
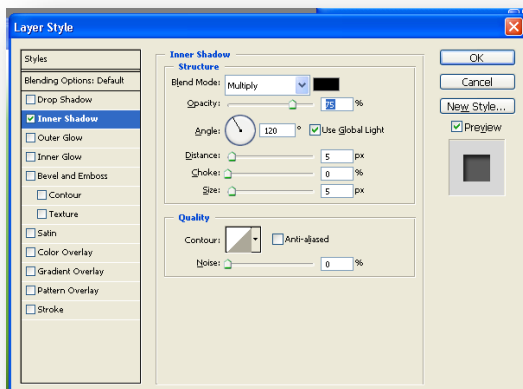
Για την αίσθηση του διάχυτου φωτός επιλέγουμε το layer του ήλιου και εφαρμόζουμε το φίλτρο **Outer Glow** με τις ρυθμίσεις όπως φαίνονται στο σχετικό παράθυρο



Για την δημιουργία ενός δέντρου επιλέγουμε από το **ToolBox** το **PaintBrush** και δημιουργούμε ένα καινούργιο layer με την εντολή **Layer->New->Layer...**
 Επιλέγουμε μια απόχρωση του καφέ και από την οικογένεια Basic Brushes το νούμερο 7 και ζωγραφίζουμε το δέντρο.



Εφαρμόζουμε τα παρακάτω φίλτρα στο layer του δέντρου :



Για τα φύλλα του δέντρου δημιουργούμε ένα καινούργιο layer με την εντολή **Layer->New->Layer...**

Από την οικογένεια **Special Effect Brushes** επιλέγουμε το Azalea για να δημιουργήσουμε τα φύλλα του δέντρου. Επιλέγουμε δύο αποχρώσεις του πράσινου και έπειτα δύο αποχρώσεις του κίτρινου για **Foreground** και **Background Color**.



Στάδιο 3°: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Σαν πρώτη δραστηριότητα γίνεται κυκλική εναλλαγή του ρόλου του σχεδιαστή ώστε να εξασφαλιστεί ότι κάθε μέλος μπορεί να αναπαράγει τις εντολές που παρουσιάστηκαν από τον επιμορφωτή. Από την ομάδα γίνεται ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή και αποστέλλει με e-mail με το όνομα «ομάδα Χ δραστηριότητα».

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, κλπ) και να την αποστείλει επίσης με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι

αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστότοπους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

DEVPPPL

<http://www.devpppl.com/forum/photoshop-forum-vf23.html>

Photoshop Gurus' handbook

<http://www.photoshopgurus.com/>

PhotoshopTechniquesForums

<http://www.photoshoptechniques.com/forum/>

Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει μία σειρά εικόνων σχετικών με την ανακύκλωση. Ανάλογες εικόνες για επεξεργασία υπάρχουν στον φάκελο **recycle_images**. Οι εικόνες θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε μία ιστοσελίδα με θέμα την ανακύκλωση. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail τις εικόνες που δημιούργησε με το όνομα «ομάδα Χ εικόνα Υ» μέσα σε φάκελο «ομάδα Χ Photoshop»

Στάδιο 4^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από την ομάδα σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν παρακολουθούνται τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να

διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

DEVPPPL

<http://www.devpppl.com/forum/photoshop-forum-vf23.html>

Photoshop Gurus' handbook

<http://www.photoshopgurus.com/>

PhotoshopTechniquesForums

<http://www.photoshoptechniques.com/forum/>

Δραστηριότητα 8η:

Επίπεδα σχεδίασης (Layers) και φίλτρα

α. Γενικά

Στη δραστηριότητα αυτή γίνεται παρουσίαση κάποιων εφέ καθώς και χρήση φίλτρων με την ανάπτυξη παραδειγμάτων.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	3

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να δημιουργούν επίπεδα και να τα επεξεργάζονται
- Να εφαρμόζουν φίλτρα και να δημιουργούν εικαστικά σχέδια

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: Dreamweaver, Photoshop, Microsoft Word, Outlook Express.

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. Τους υπενθυμίζει τα αποτελέσματα των προηγούμενων δραστηριοτήτων και πως μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν στην παρούσα.

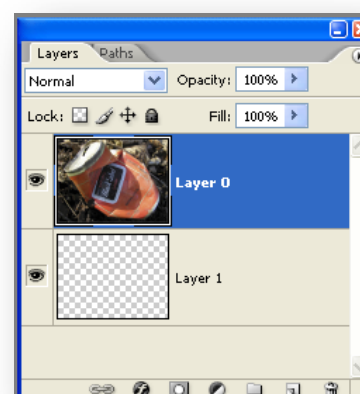
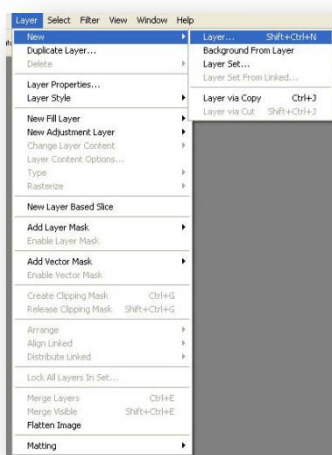
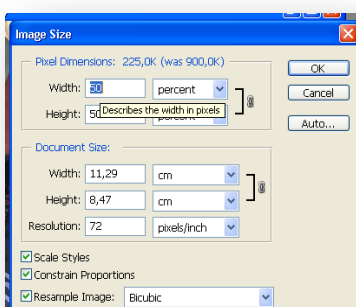
Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει διαδοχικά τα βήματα για την ανάπτυξη του παρακάτω παραδείγματος επεξεργασίας εικόνας για τη δημιουργία του «Polaroid» στυλ.

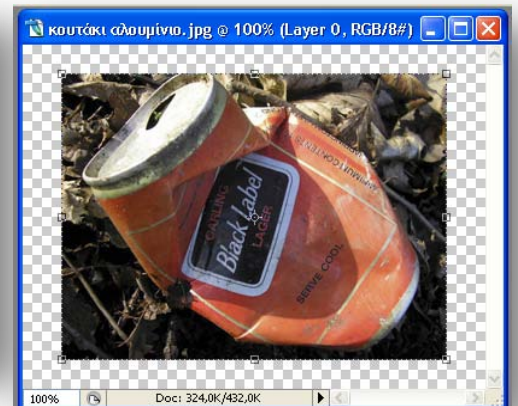
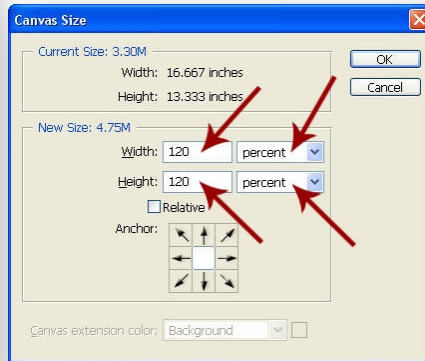
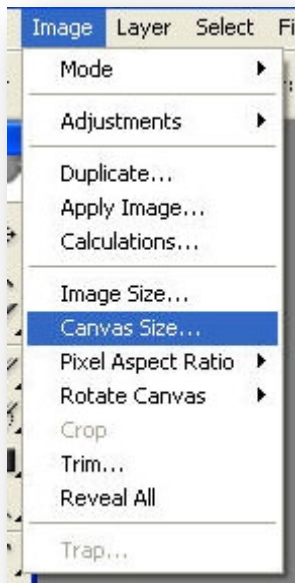
Ανοίγουμε την εικόνα «κουτάκι αλουμίνιο.jpg» από τον φάκελο Photoshop Images και κάνουμε διπλό κλικ στο εικονίδιο του layer αυτού στην παλέτα layers ώστε να μετατραπεί από background σε layer 0.

Με την εντολή **Image->Adjustments->Image Size** σμικρύνουμε την εικόνα στο 50%.

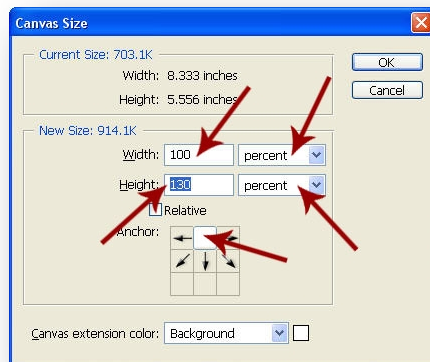
Έπειτα δημιουργούμε ένα νέο layer 1 το οποίο τοποθετούμε κάτω από το layer 0.



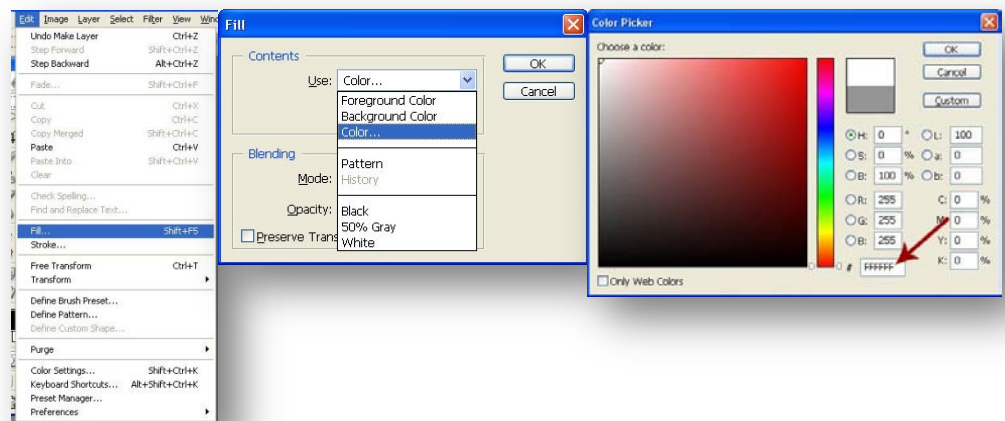
Αυξάνουμε τις διαστάσεις του καμβά στο 120% με την εντολή **Image->Canvas Size....**



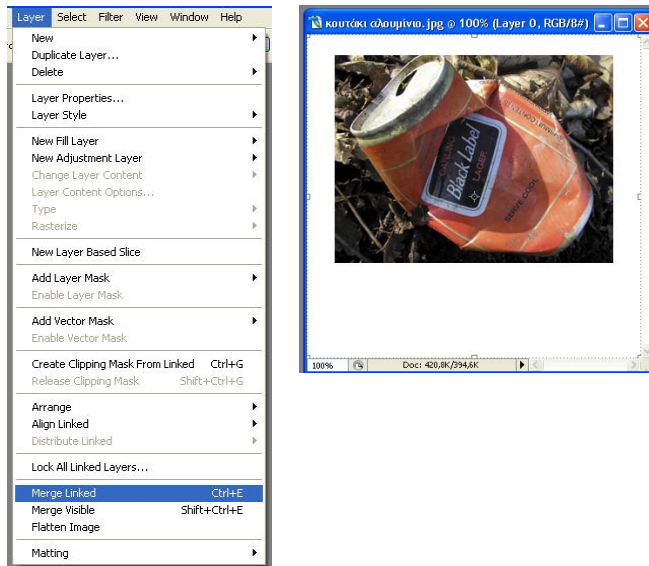
Αυξάνουμε εκ νέου το ύψος του καμβά στο 130%



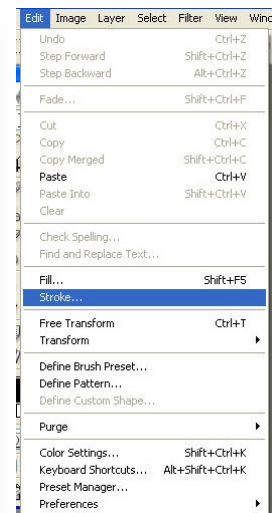
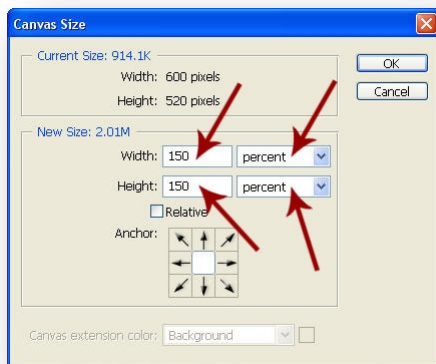
Γεμίζουμε με άσπρο χρώμα το layer 1



Ομαδοποιούμε και συνενώνουμε τα δύο layers.

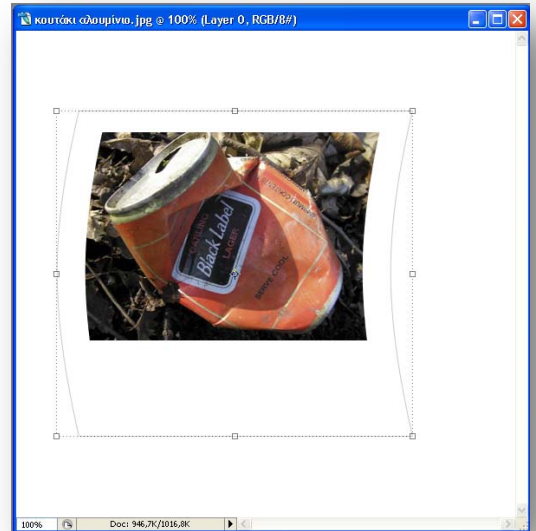
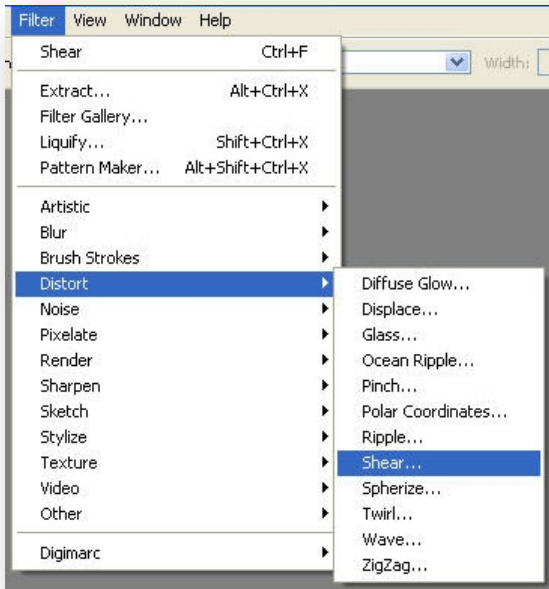


Αυξάνουμε εκ νέου τις διαστάσεις του καμβά στο 150% και εισάγουμε νέο layer με την εντολή **Layer->New** και επιλέγουμε χρώμα άσπρο. Εκτελούμε την εντολή **Select->Load Selection** και έπειτα δημιουργούμε ένα γκρι πλαίσιο με την εντολή **Edit->Stroke**.

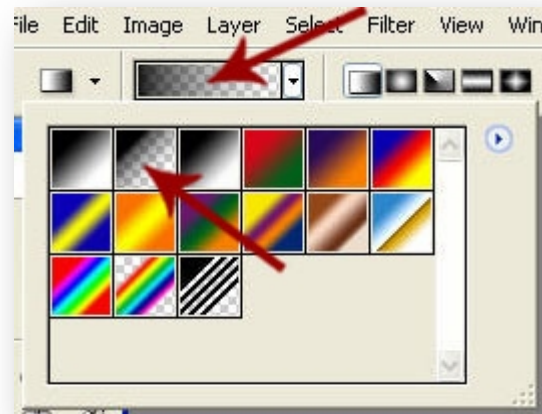
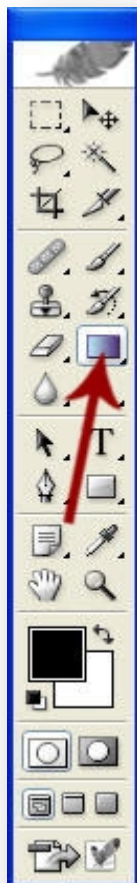


Εφαρμόζουμε το φίλτρο **Filter->Distort->Shear..** για να προσαρτήσουμε καμπυλότητα στην εικόνα

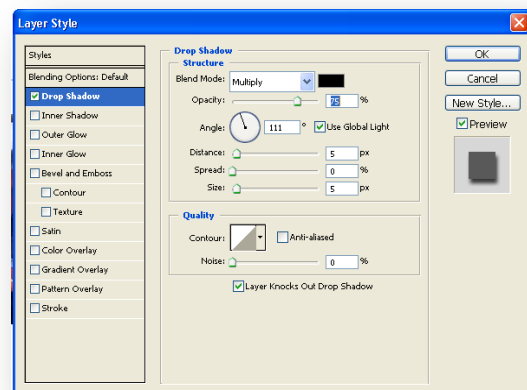




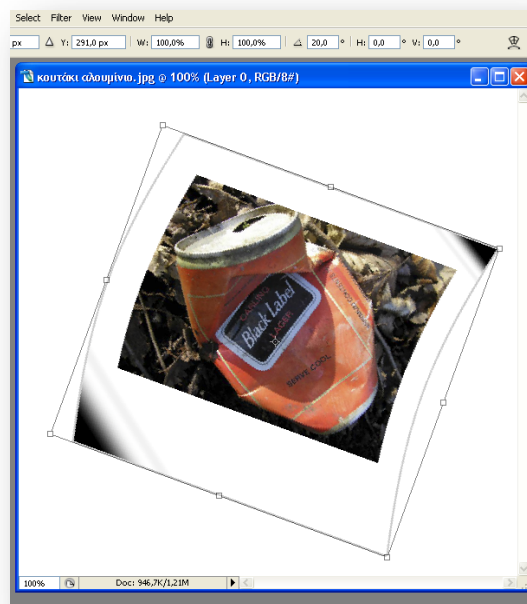
Επιλέγουμε το εργαλείο **Gradient Tool** και εφαρμόζουμε στις άκρες του layer 0 το ντεγκρατέ



Εφαρμόζουμε φίλτρο σκιάς στο layer 0



Στρέφουμε το layer 0 κατά 20°



Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Σε πρώτη φάση γίνεται κυκλική εναλλαγή του ρόλου του σχεδιαστή ώστε να εξασφαλιστεί ότι κάθε μέλος μπορεί να αναπαράγει τις εντολές που παρουσιάστηκαν από τον επιμορφωτή. Από την ομάδα γίνεται ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος της συγκεκριμένης δραστηριότητας που παρουσιάστηκε από τον επιμορφωτή και αποστέλλει με e-mail με το όνομα «ομάδα Χ δραστηριότητα Υ». Οι ομάδες καλούνται να εφαρμόσουν την ίδια τεχνική και στις

εικόνες «χαρτί .jpg» και «μπουκάλι.jpg» προκειμένου να χρησιμοποιηθούν στον σχετική ιστοσελίδα που θα έχει θέμα την ανακύκλωση.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις , φίλτρα , κλπ) και να την αποστείλει επίσης με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περειαίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστότοπους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή.

Στάδιο 4°: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από την ομάδα σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν παρακολουθούνται τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

DEVPPPL

<http://www.devpppl.com/forum/photoshop-forum-vf23.html>

Photoshop Gurus' handbook

<http://www.photoshopgurus.com/>

Δραστηριότητα 9^η:

Γνωριμία με το περιβάλλον εργασίας του Corel Draw

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού CorelDraw X4 και στη χρήση των βασικών εντολών σχεδίασης, επεξεργασίας και απεικόνισης

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	2

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας ο επιμορφούμενος αναμένεται:

- Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του CorelDraw
- Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window)
- Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας

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 που αποτελούν την ομάδα αναλαμβάνουν συγκεκριμένους ρόλους

Επιμορφούμενος Α: 1^{ος} Μελετητής - Σχεδιαστής

Είναι ο επιμορφούμενος που αναλαμβάνει να αναπτύξει μέρος του σχεδίου και των τεχνικών. Ο ρόλος αναλαμβάνεται κυκλικά από όλα τα μέλη των ομάδων ώστε να εξασφαλιστεί η παράλληλη πορεία των επιμορφούμενων.

Επιμορφούμενος Β: 2^{ος} Μελετητής

Δεν έχει κάποια ειδική αρμοδιότητα.

Επιμορφούμενος Γ: 3^{ος} Μελετητής

Δεν έχει κάποια ειδική αρμοδιότητα.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: CorelDraw, Microsoft Word (Acrobat reader), Outlook Express.

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 στους επιμορφούμενους βασικές οντότητες και έννοιες του λογισμικού CorelDraw:

Βασικά στοιχεία λογισμικού

Object

Ένα στοιχείο σε ένα σχέδιο όπως εικόνα, σχήμα, γραμμή, κείμενο, καμπύλη ή σύμβολο

Graphic

Το αποτέλεσμα των εργασιών στο CorelDraw: Για παράδειγμα: εικαστικά, logo, πόστερ και newsletters

Bitmap

Μια εικόνα η οποία είναι φτιαγμένη από pixels ή κουκίδες.

Vector graphic

Μια εικόνα η οποία δημιουργείται από μαθηματικές αναπαραστάσεις οι οποίες καθορίζουν την θέση, μήκος και διεύθυνση κατά τα οποία σχεδιάζονται οι γραμμές.

Docker

Ένα παράθυρο το οποίο περιέχει εντολές και ρυθμίσεις οι οποίες σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο εργαλείο ή μια συγκεκριμένη εργασία

Flyout

Ένα κουμπί το οποίο ανοίγει μια ομάδα σχετιζόμενων εργαλείων

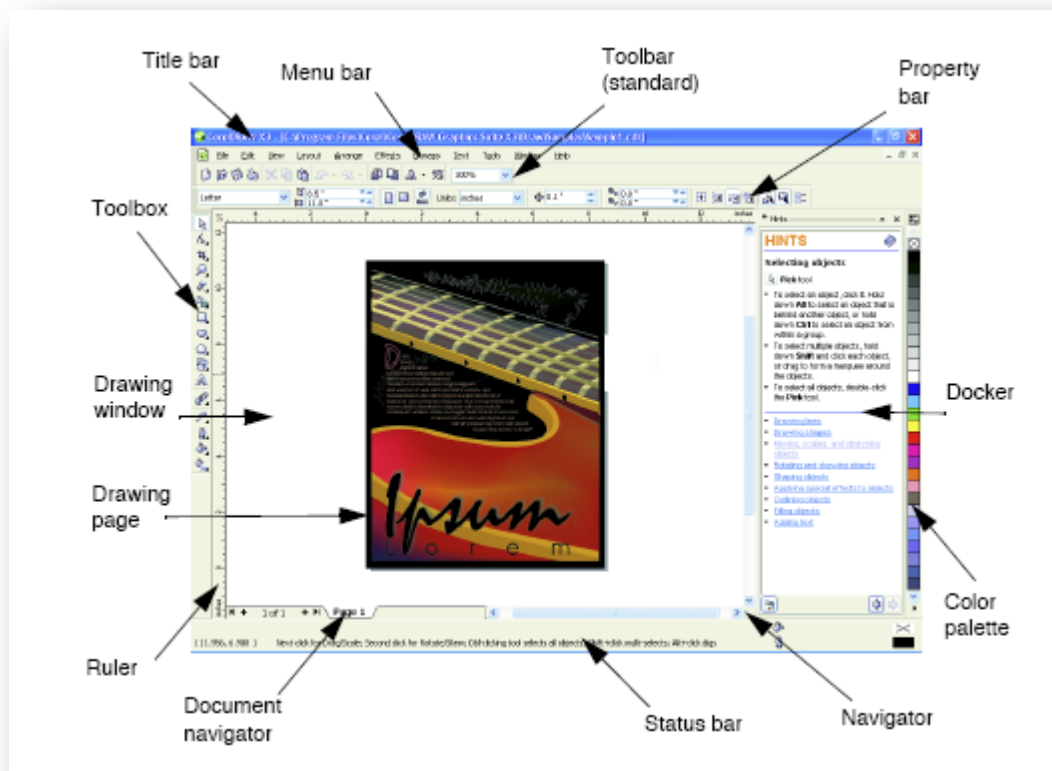
Artistic text

Ένα είδος κειμένου στο οποίο μπορείς να εφαρμόσεις σπέσιαλ εφέ όπως perspective ή drop shadows

Paragraph text






Κείμενο το οποίο ρέει σε ένα πλαίσιο κειμένου, το οποίο μπορείς να το συνδέσεις γύρω από ένα object, artistic text ή paragraph text και στο οποίο μπορείς να εφαρμόσεις formatting ή να το κάνεις edit σε μεγάλα block.









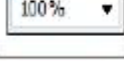
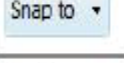

Ακολουθώς παρουσιάζει την οθόνη εργασίας του CorelDraw (εικόνα 1).



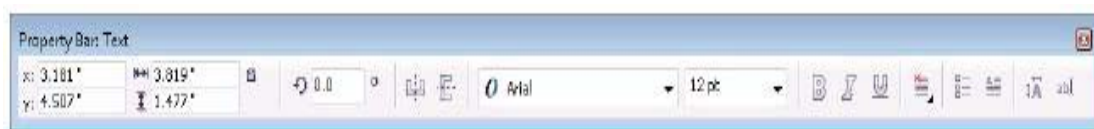
Βασικές λειτουργικότητες του λογισμικού

Κατόπιν ο εκπαιδευτής εισάγει και εξηγεί τις βασικές λειτουργικότητες του λογισμικού

	Start a new graphic	Αρχή ενός νέου γραφικού
	Open a graphic	Άνοιγμα ενός γραφικού
	Save a graphic	Σώσιμο ενός γραφικού
	Print a graphic	Εκτύπωση ενός γραφικού
	Cut selected objects and copy them to the Clipboard	Αποκοπή επιλεγμένων αντικειμένων και αντιγραφή τους στο clipboard

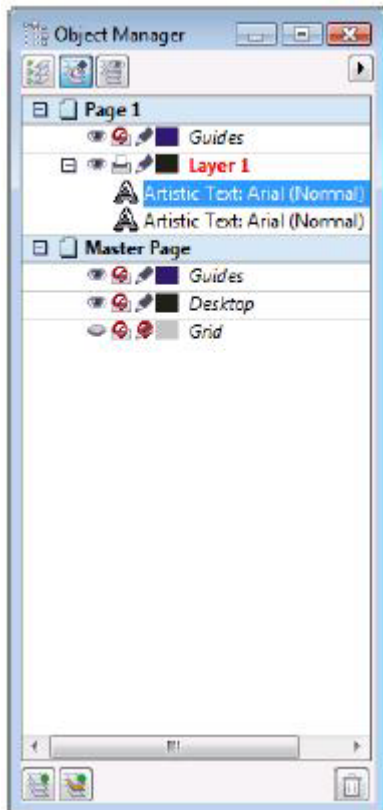
	Copy selected objects to place on the Clipboard	Αντιγραφή επιλεγμένων αντικειμένων στο clipboard
	Paste the Clipboard contents into a graphic	Επικόλληση αντικειμένων του clipboard σε ένα σχέδιο
	Undo an action	Ακύρωση τη τελευταίας εντολής
	Redo an action that was undone	Επανάληψη της τελευταίας εντολής
	Import an element into the current graphic	Εισαγωγή ενός στοιχείου στο ενεργό γράφημα
	Export a drawing to another file format	Εξαγωγή ενός σχεδίου με μια άλλη μορφοποίηση
	Start other Corel applications	Εκτέλεση άλλης εφαρμογής Corel
	Open the Welcome screen	Άνοιγμα της οθόνης υποδοχής
	Set or enter a zoom level	Ορισμός ενός επιπέδου μεγέθυνσης
	Enable or disable automatic alignment for the grid, guidelines, objects, and dynamic guides	Ενεργοποίηση / απενεργοποίηση αυτόματης ευθυγράμμισης με κάνναβο, οδηγούς κλπ
	Open the Options dialog box	Άνοιγμα του πλαισίου διαλόγου Options (επιλογές)

Property bar



Η property bar είναι μια μπάρα ιδιοτήτων η οποία εμφανίζει τις ιδιότητες / ρυθμίσεις του εργαλείου ή / και της εργασίας που κάνουμε εκείνη την στιγμή.

Dockers



Object Manager Docker

Τα dockers είναι πλαίσια – παράθυρα τα οποία συγκεντρώνουν μια ομάδα εντολών και ρυθμίσεων για μια συγκεκριμένη διεργασία. Η χρησιμότητά τους είναι ότι μένουν ενεργά στην επιφάνεια εργασίας καθώς ο χρήστης δουλεύει και έτσι για μια φάση της εργασίας (πχ όταν δουλεύουμε με objects) μπορούμε να έχουμε άμεσα ρυθμίσεις και εντολές που σχετίζονται με objects.

Status bar

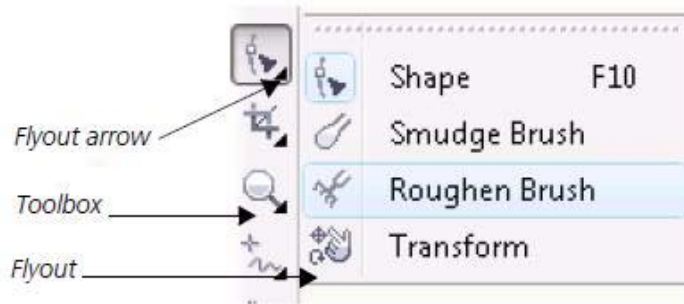


Η Status bar μας δίνει πληροφορίες για την εντολή / διεργασία που εκτελούμε εκείνη την στιγμή

Color Palette











Από την color palette επιλέγουμε το χρώμα για εργασίες επιλογής / διαμόρφωσης χρώματος. Η προεπιλογή της palette αφορά 99 χρώματα τυποποίησης CMYK











Toolbox





















Εργαλεία του λογισμικού







Το toolbox περιέχει κουμπιά τα οποία είτε ενεργοποιούν εργαλεία άμεσα είτε εμφανίζουν ομάδες εργαλείων. Τα κουμπιά τα οποία εμφανίζουν ομάδες εργαλείων λέγονται flyouts και έχουν ένα διακριτικό σημάδι στην κάτω δεξιά γωνία (βλ. σχήμα)







	The Pick tool lets you select and size, skew, and rotate objects.	Με το pick εργαλείο επιλέγεις, αλλάζεις μέγεθος και περιστρέφεις αντικείμενα
	The Shape tool lets you edit the shape of objects.	Με το shape διαμορφώνεις τα σχήματα των αντικειμένων
	The Smudge brush tool lets you distort a vector object by dragging along its outline.	Με το smudge brush εργαλείο διαμορφώνεις την γεωμετρία ενός vector αντικειμένου
	The Roughen brush tool lets you distort the outline of a vector object by dragging along the outline.	Με το roughen brush διαμορφώνεις την εξωτερική διάμετρο αντικειμένων
	The Transform tool lets you transform an object by using the Free rotation, Free angle rotation, Free scale, and Free skew tools on the Property bar.	Με το transform μεταμορφώνεις το αντικείμενο με τις εντολές free rotation, free angle rotation, free scale και free skew στην property bar
	The Crop tool lets you remove unwanted areas in objects.	Με το crop αφαιρείς επιφάνειες από αντικείμενα
	The Knife tool lets you cut through objects.	Με το knife κόβεις διάμεσα από αντικείμενα
	The Eraser tool lets you remove areas of your drawing.	Με το eraser αφαιρείς επιφάνειες από το σύνολο του σχεδίου
	The Virtual segment delete tool lets you delete portions of objects that are between intersections.	Με το Virtual segment delete διαγράφεις μέρη αντικειμένων τα οποία βρίσκονται μεταξύ τομών
	The Zoom tool lets you change the magnification level in the drawing window.	Με το zoom μεγεθύνεις η μικραίνεις την οπτική του παραθύρου του σχεδίου

	The Hand tool lets you drag areas into view when the drawing is larger than the drawing window.	Με το hand σύρεις μέρη του σχεδίου που βρίσκονται εκτός οθόνης , εντός
	The Freehand tool lets you draw single line segments and curves.	Με το freehand σχεδιάζεις απλά τμήματα γραμμών και καμπυλών
	The Bézier tool lets you draw curves one segment at a time.	Με το Bezier σχεδιάζεις ένα τμήμα μιας καμπύλης την φορά
	The Artistic media tool provides access to the Brush , Sprayer , Calligraphic , and Pressure tools on the Property bar.	Με το Artistic media έχεις πρόσβαση στα εργαλεία: Sprayer, Calligraphic και Pressure
	The Pen tool lets you draw curves one segment at a time.	Με το pen σχεδιάζεις ένα τμήμα καμπύλης την φορά
	The Polyline tool lets you draw lines and curves in preview mode.	Με το polyline σχεδιάζεις γραμμές και καμπύλες σε preview mode
	The 3-point curve tool lets you draw a curve by defining the start, end, and center points.	Με το 3-point curve σχεδιάζεις μια καμπύλη ορίζοντας σημεία αρχής, τέλους και κέντρου
	The Interactive connector tool lets you join two objects with a line.	Με το Interactive connector ενώνεις δύο αντικείμενα με μια γραμμή
	The Dimension tool lets you draw dimension lines at any angle. These controls are available from the Property bar.	Με το dimension σχεδιάζεις γραμμές διαστάσεων
	The Smart fill tool lets you create objects from enclosed areas and then apply a fill to those objects.	Με το smart fill δημιουργείς αντικείμενα από κλειστές καμπύλες και ύστερα εφαρμόζεις ένα γέμισμα (fill) στα αντικείμενα αυτά

	The Smart drawing tool converts the freehand strokes that you draw to basic shapes and smoothed curves.	Με το smart drawing μετατρέπεις σχέδια freehand σε βασικά σχήματα και απαλές (smoothed) καμπύλες
	The Rectangle tool lets you draw rectangles and squares.	Με το rectangle σχεδιάζεις παραλληλόγραμμα και τετράγωνα
	The 3-point rectangle tool lets you draw rectangles at an angle.	Με το 3-point rectangle σχεδιάζεις παραλληλόγραμμα υπό όποια γωνία
	The Ellipse tool lets you draw ellipses and circles.	Με το ellipse σχεδιάζεις ελλείψεις και κύκλους
	The 3-point ellipse tool lets you draw ellipses at an angle.	Με το 3-point ellipse σχεδιάζεις ελλείψεις υπό γωνία
	The Polygon tool lets you draw symmetrical polygons and stars.	Με το polygon σχεδιάζεις συμμετρικά πολύγωνα και αστέρια
	The Star tool lets you draw perfect stars.	Με το star σχεδιάζεις τέλεια αστέρια
	The Complex star tool lets you draw complex stars that have intersecting sides.	Με το complex star σχεδιάζεις περίπλοκα αστέρια

	The Graph paper tool lets you draw a grid of lines similar to that on graph paper.	Με το graph paper σχεδιάζεις έναν κάρναβο
	The Spiral tool lets you draw symmetrical and logarithmic spirals.	Με το spiral σχεδιάζεις συμμετρικές και λογαριθμικές ανελιξεις
	The Basic shapes tool lets you choose from a full set of shapes, including a hexagram, a smiley face, and a right-angle triangle.	Με το basic shapes επιλέγεις από ένα πλήρες σετ σχημάτων
	The Arrow shapes tool lets you draw arrows of various shape, direction, and number of heads. These controls are available from the Property bar.	Με το Arrow shapes σχεδιάζεις διαφόρων ειδών τόξα
	The Flowchart shapes tool lets you draw flowchart symbols. These controls are available from the Property bar.	Με το Flowchart shapes σχεδιάζεις σχήματα διαγραμμάτων ροών
	The Banner shapes tool lets you draw ribbon objects and explosion shapes. These controls are available from the Property bar.	Με το Banner shapes σχεδιάζεις σχήματα banners
	The Callout shapes tool lets you draw callouts and labels. These controls are available from the Property bar.	Με το callout shapes σχεδιάζεις πλαίσια διαλόγων
	The Text tool lets you type words directly on the screen as artistic or paragraph text.	Με το text τυπώνεις κείμενο απευθείας στην οθόνη
	The Table tool lets you add a table to a drawing, and modify it by using the Property bar.	Με το table σχεδιάζεις έναν πίνακα
	The Interactive blend tool lets you blend two objects.	Με το Interactive blend αναμιγνύεις δύο αντικείμενα

	The Interactive contour tool lets you apply a contour to an object.	Με το Interactive contour εφαρμόζεις μια καμπύλη σε ένα αντικείμενο
	The Interactive distortion tool lets you apply a Push or Pull distortion, a Zipper distortion, or a Twister distortion to an object.	Με το Interactive distortion προκαλείς διαφόρων ειδών παραμορφώσεις σε ένα αντικείμενο
	The Interactive drop shadow tool lets you apply a drop shadow to an object.	Με το interactive drop shadow εφαρμόζεις ένα εφέ σκιάς σε ένα αντικείμενο
	The Interactive envelope tool lets you distort an object by dragging the nodes of the envelope.	Με το interactive envelope παραμορφώνεις ένα αντικείμενο σύροντας τους κόμβους του φακέλου
	The Interactive extrude tool lets you apply the illusion of depth to objects.	Με το interactive extrude εφαρμόζεις την οπτική απάτη (οπτασία) του βάθους σε αντικείμενα
	The Interactive transparency tool lets you apply transparencies to objects.	Με το interactive transparency εφαρμόζεις διαφάνειες σε αντικείμενα

	The Eyedropper tool lets you select and copy object properties, such as fill, line thickness, size, and effects, from an object on the drawing window.	Με το eyedropper επιλέγεις και αντιγράφεις τις ιδιότητες από ένα αντικείμενο
	The Paintbucket tool lets you apply object properties, such as fill, line thickness, size, and effects, to an object in the drawing window after you select these properties with the Eyedropper tool.	Με το paintbucket εφαρμόζεις ιδιότητες σε ένα αντικείμενο – εφόσον τις έχεις αντιγράψει με το eyedropper
	Opens the Outline dialog box, where you can set outline properties	Ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου outline έτσι ώστε να οριστούν οι outline ιδιότητες
	Opens the Fill dialog box, where you can set the fill properties	Ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου fill έτσι ώστε να οριστούν οι ιδιότητες πλήρωσης (fill)
	The Interactive fill tool lets you apply various fills to a vector object.	Με το interactive fill εφαρμόζεις διάφορες πληρώσεις (fills) σε ένα ανυσματικό (vector) αντικείμενο
	The Interactive mesh tool lets you apply a mesh grid to a vector object. Each node in the grid can include a unique color.	Με το interactive mesh εφαρμόζεις ένα κάρναβο mesh σε ένα ανυσματικό αντικείμενο. Κάθε κόμβος του mesh μπορεί να είναι μοναδικού χρώματος

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Οι ομάδες καλούνται να εξοικειωθούν με τα παραπάνω. Ο επιμορφωτής καλεί τις ομάδες να πειραματιστούν, να σχεδιάσουν αντικείμενα και να εξεργαστούν τα χαρακτηριστικά τους. Ακολουθεί ανταλλαγή απόψεων και οι επιμορφούμενοι μπορούν να παρουσιάζουν σχέδια και να αναλύσουν τεχνικές.

Δραστηριότητα 10^η:

Επεξεργασία διανυσματικών σχεδίων

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά στην χρήση εργαλείων του λογισμικού για τη δημιουργία διανυσματικών σχεδίων καθώς επίσης και στην μετατροπή μιας εικόνας bitmap σε διανυσματική.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	3

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένονται:

- Να μπορούν να δημιουργήσουν βασικά διανυσματικά σχέδια
- Να επεξεργάζονται τα χαρακτηριστικά των διανυσματικών σχεδίων
- Να χρησιμοποιούν τα εργαλεία της βασικής παλέτας ToolBox

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*. Κυκλικά τα μέλη των ομάδων αναλαμβάνουν τον ρόλο του σχεδιαστή.

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: CorelDraw, Microsoft Word, Outlook Express.

Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνει στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες στις οποίες αναλύεται ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

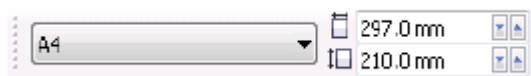
Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τις παρακάτω λειτουργίες του CorelDraw:

Θα δημιουργήσουμε μία εικόνα για να είναι το βασικό logo σε μία ιστοσελίδα με θέμα την ανακύκλωση.

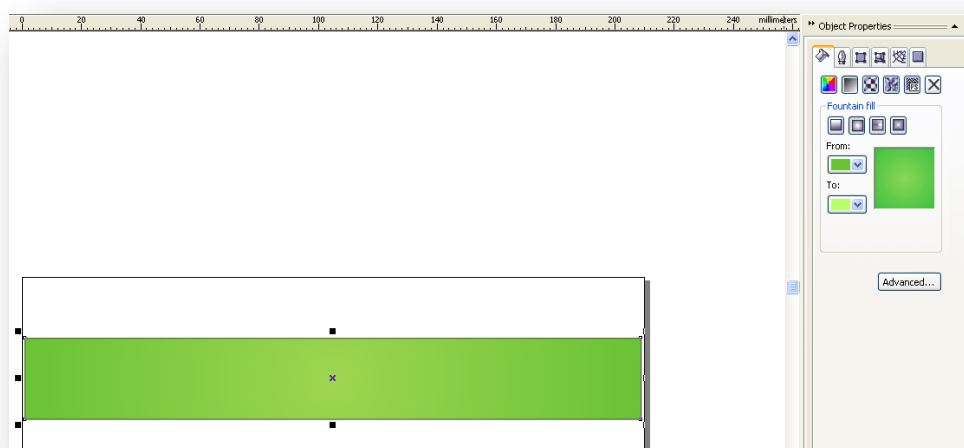
α. Χρήση εργαλείων-Τεχνικές

Ξεκινάμε ένα νέο σχέδιο: **File>new**

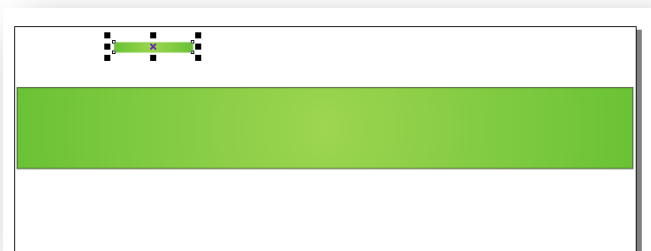
Στην property bar επιλέγουμε A4 στο Paper Type/Size



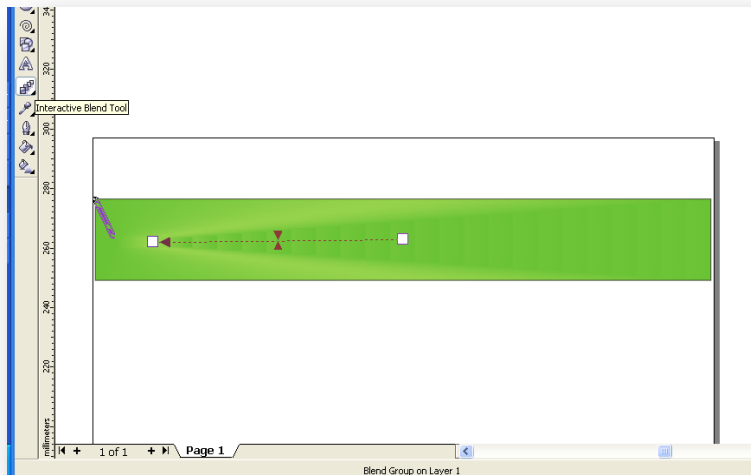
Στο παράθυρο εργαλείων κάνουμε διπλό κλικ το **Rectangle** και δημιουργούμε ένα παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 208x30mm και από το docker properties επιλέγουμε γέμισμα με κυκλικό ντεγκρατέ δύο αποχρώσεων πράσινου



Δημιουργούμε με copy-paste ένα νέο ορθογώνιο στο 20% του παλαιού



Τοποθετούμε το μικρότερο ορθογώνιο μέσα στο μεγάλο και με το εργαλείο **Interactive Blend Tool** δημιουργούμε τον μετασχηματισμό του ενός ορθογωνίου προς το άλλο.

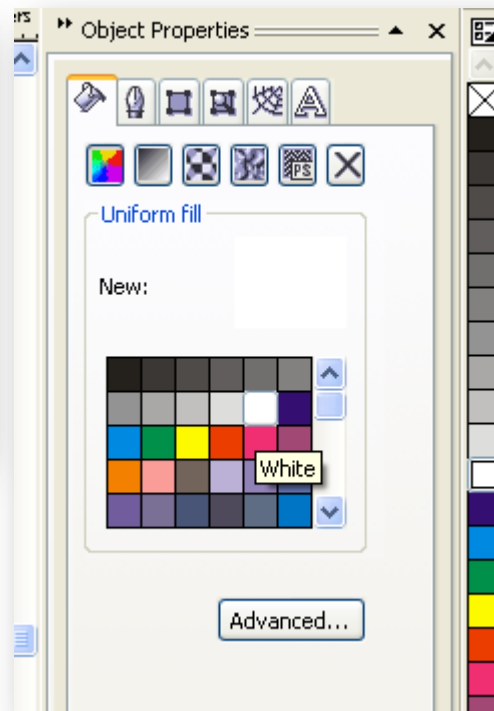
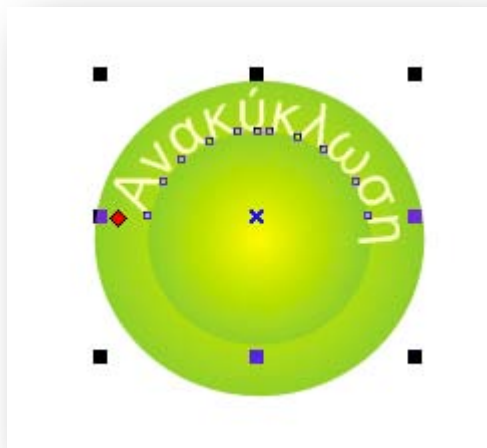


Στη συνέχεια με το εργαλείο **Ellipse Tool** δημιουργούμε έναν κύκλο 46x46mm με κυκλικό ντεγκρατέ από κίτρινο σε πράσινο και έναν μικρότερο στο 70% του πρώτου.

Επιλέγουμε και τους δύο κύκλους και με την εντολή **Arrange->Align and Distribute** κεντράρουμε τους δύο κύκλους.



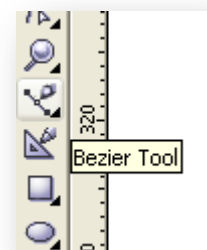
Επιλέγουμε το εργαλείο **Text Tool** και τοποθετούμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω στην περιφέρεια του μικρού κύκλου για να ενεργοποιηθεί η γραφή πάνω σε καμπύλη. Γράφουμε τη λέξη «**Ανακύκλωση**» και επιλέγουμε χρώμα άσπρο απ' το **properties docker**

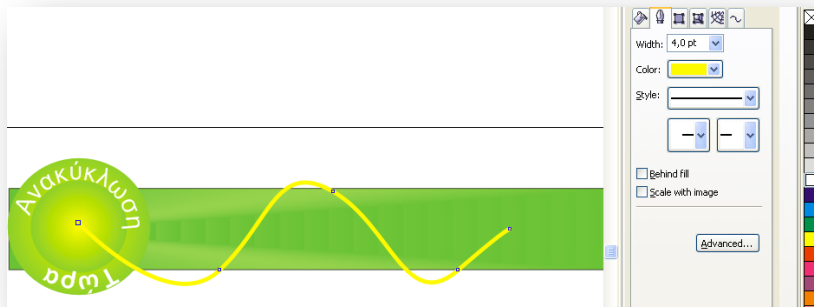


Ομοίως γράφουμε την λέξη «Τώρα» από την κάτω μεριά του μικρού κύκλου. Τοποθετούμε τους κύκλους στην αριστερή πλευρά του ορθογωνίου.

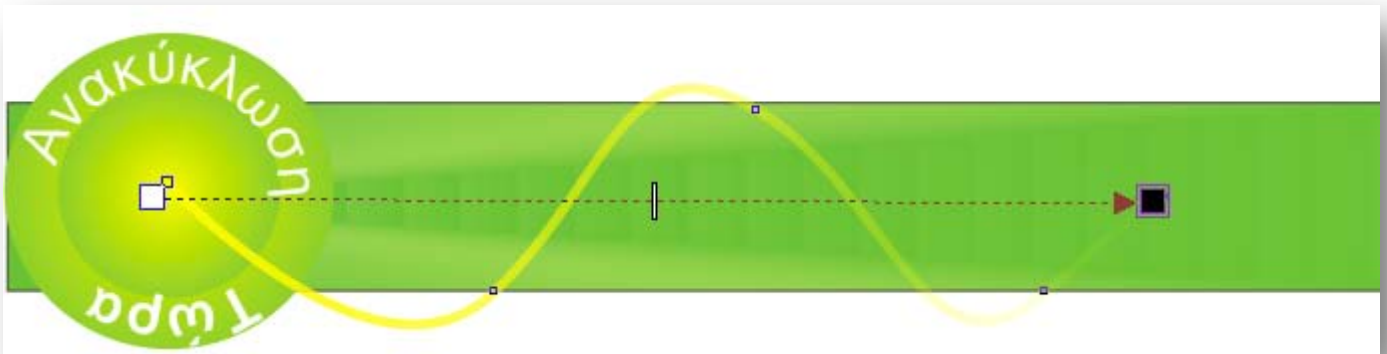
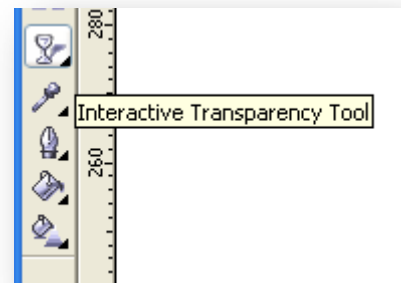


Με το εργαλείο **Bezier Tool** δημιουργούμε μία καμπύλη όπως στο σχήμα με πάχος 4pt και επιλέγουμε κίτρινο χρώμα.





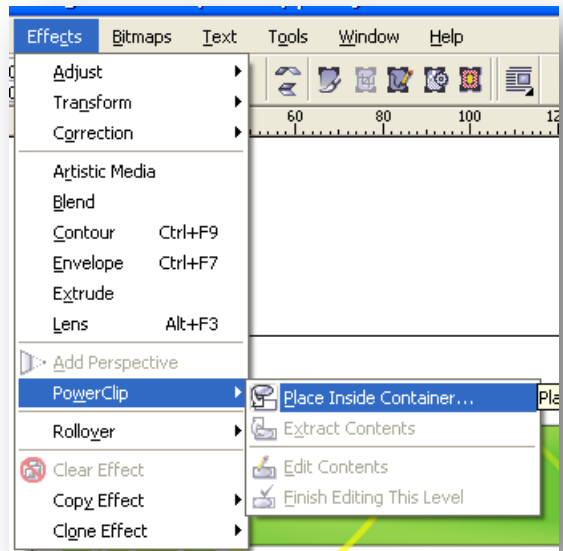
Ενεργοποιούμε το εργαλείο **Interactive Transparent Tool** και επιλέγουμε με τον δείκτη του ποντικιού τα δύο άκρα της καμπύλης. Παρατηρούμε ότι η καμπύλη εξασθενεί σταδιακά από αριστερά προς τα δεξιά.



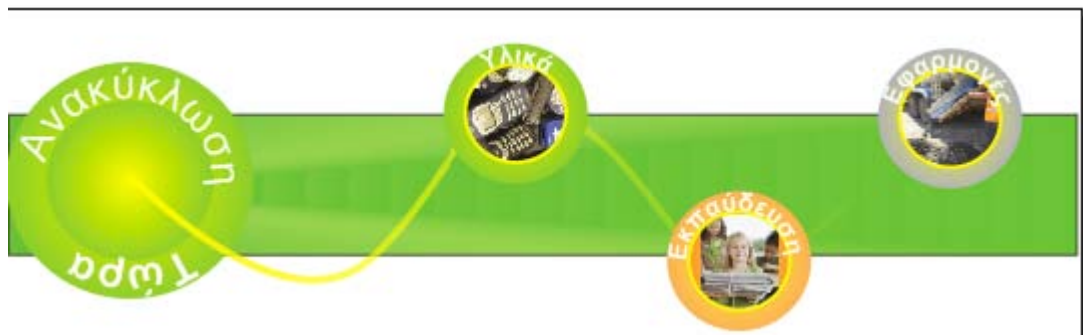
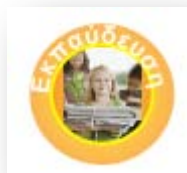
Δημιουργούμε δύο κύκλους με ντεγκρατέ από κίτρινο σε πράσινο, με τον μικρότερο να έχει γραμμή κίτρινη πάχους 2pt και ο μεγαλύτερος χωρίς γραμμή και τους στοιχίζουμε ως προς τα κέντρα. Ενεργοποιούμε το εργαλείο **Text Tool** και στην περιφέρεια του μικρού γράφουμε «Υλικά». Από τον φάκελο **Corel Images** εκτελούμε την εντολή **File->Import** για το αρχείο «**picture-earth.jpg**» και το τοποθετούμε σε κάποια θέση στο σχέδιο. Σμικρύνουμε την εικόνα στο 20% και εκτελούμε την εντολή



Effects->Power Clip-> Place Inside Container για εισάγουμε την εικόνα μέσα στον μικρό κύκλο. Τοποθετούμε τους κύκλους στην καμπύλη.

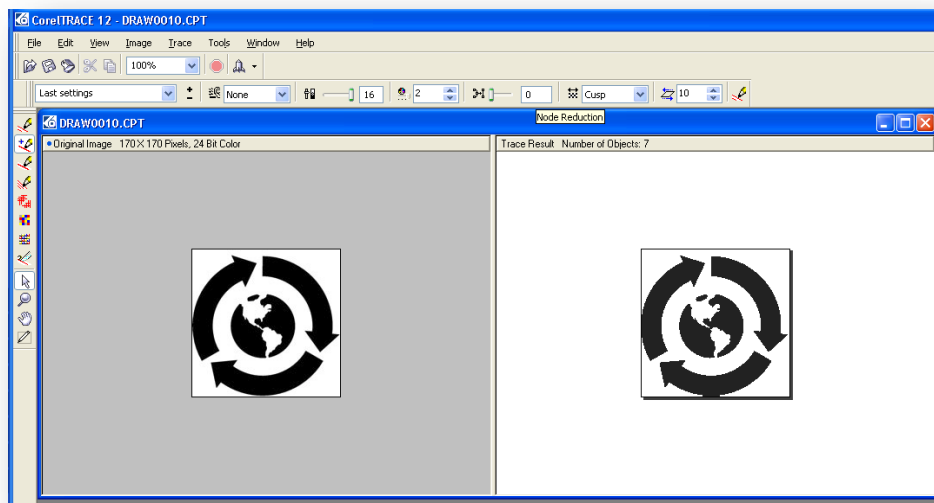


Ομοίως δημιουργούμε δύο όμοια σχέδια με τα αρχεία «**kid recycle.jpg**» και την εικόνα «**recycle applications.jpg**»



B. Ψηφιοποίηση εικόνας

Εισάγουμε στο σχέδιο την εικόνα «**picture-earth.jpg**» με την εντολή **File->Import**. Η εικόνα είναι bit-map και θα την μετατρέψουμε σε διανυσματική για περαιτέρω επεξεργασία. Επιλέγουμε **BitMaps->Trace Bitmap** και ενεργοποιείται η εφαρμογή **Corel Trace**. Επιλέγουμε απ' την μπάρα επιλογών του Corel Trace το Node Reduction στο 0 για λεπτομερή ιχνηλάτηση. Κλείνοντας ολοκληρώνουμε την διανυσματοποίηση και επιστρέφουμε στο περιβάλλον του **Corel**. Επιλέγουμε το διανυσματικό αντικείμενο που προέκυψε απ' την διαδικασία και με την επιλογή **Arrange->Ungroup** από-ομαδοποιούμε τα στελέχη του. Εφαρμόζουμε στα τρία βέλη κυκλικό ντεγκρατέ και χρωματίζουμε τη Γη με κάποια απόχρωση του μπλε. Στη συνέχεια επιλέγουμε τα στελέχη της διανυσματοποιημένης εικόνας και κάνουμε ομαδοποίηση Arrange->Group.



Εικόνα σε bit-map μορφή



Εντολή Bitmaps->Trace Bitmap για μετατροπή της σε διανυσματική μορφή με την εφαρμογή Corel Trace



Διανυσματική εικόνα με ανεξάρτητα στελέχη και επεξεργασία



Καταληκτικά τοποθετούμε την εικόνα στο λογότυπο.



Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Ο ρόλος του σχεδιαστή αναλαμβάνεται κυκλικά από τα μέλη της ομάδας και προβαίνει στην αναδημιουργία του τελικού αποτελέσματος του παραδείγματος που αναπτύχθηκε απ' τον επιμορφωτή. Συζητούνται οι λεπτομέρειες των εφαρμογών των τεχνικών που αναπτύχθηκαν.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή, κατάλληλες για την ενσωμάτωσή τους σε ιστοσελίδα σχετική με το θέμα της ανακύκλωσης ως προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, παράμετροι εργαλείων γραμματοσειρές κλπ) και να τις αποστείλει με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστότοπους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές

δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

CorelDRAW.com Community site

<http://coreldraw.com/Default.aspx>

CorelDRAW.com Art Gallery

<http://www.corel.com/servlet/Satellite/us/en/Product/1197911899144#tabview=tab3>

CorelDRAW.com Fluid Designs Gallery

<http://coreldraw.com/photos/fluid/default.aspx>

V Bulletin

<http://gallery.oberonplace.com/showgallery.php?cat=501>

Digital Drawings Gallery

<http://graphicssoft.about.com/od/galleries/ig/digitaldrawing/toy-planet.htm>

Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα λογότυπο για μια ιστοσελίδα σχετική με την ανακύκλωση. Οι ομάδες δρουν πιο ελεύθερα και έχουν την ευχέρεια για πειραματισμό. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail συνημμένα το λογότυπο με το όνομα «ομάδα X λογότυπο.cdr»

Στάδιο 4^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από τον μελετητή 2 της κάθε ομάδας σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν ο μελετητής 2 τα παρακολουθεί για τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

CorelDRAW.com Community site

<http://coreldraw.com/Default.aspx>

CorelDRAW X4

<http://designer.com/forums/246.aspx>

CoreDRAW on *Facebook*

CoreDRAW LinkedIn group

<http://www.linkedin.com/groups?gid=99915>

CorelDRAW.com Marketing material creation

<http://coreldraw.com/forums/55.aspx>

Δραστηριότητα 11η:

Διανυσματικά αντικείμενα και εφέ

α. Γενικά

Η δραστηριότητα αφορά στην εφαρμογή εφέ σε διανυσματικά αντικείμενα.

β. Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τάξη:	Γ' τάξη
Τομέας:	Πληροφορικής
Ειδικότητα:	Πληροφορική
Μάθημα:	Εικαστική σχεδίαση με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
Διδακτικές ώρες:	3

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Σαν αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι επιμορφούμενοι αναμένονται:

- Να εφαρμόζουν τα εφέ του λογισμικού σε διανυσματικά αντικείμενα
- Να επεξεργάζονται τις παραμέτρους των εφέ για τη δημιουργία του επιθυμητού αποτελέσματος.

δ. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων**Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων**

Στην δραστηριότητα αυτή όλα τα μέλη της ομάδας εκτελούν τις δραστηριότητες που περιγράφονται στο *Στάδιο 3 εφαρμογή*. Ο ρόλος του σχεδιαστή αναλαμβάνεται κυκλικά απ' όλα τα μέλη ώστε να εξασκούνται ισοδύναμα όλα 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
- Τα έντυπα δείγματα σχεδίων από προ-εγκατεστημένα σχέδια του λογισμικού που σχετίζονται άμεσα με την θεματολογία των μαθημάτων

Λογισμικά: CorelDraw, Microsoft Word, Outlook Express.

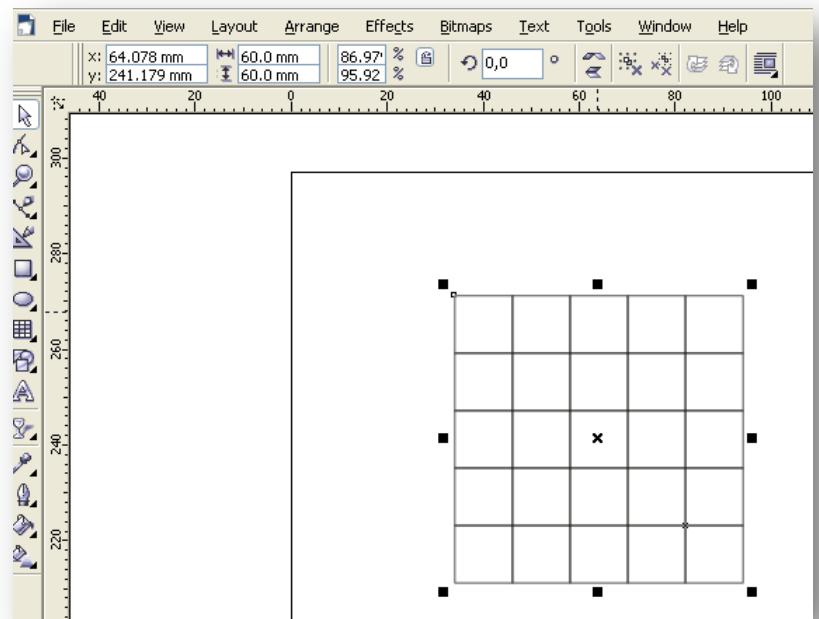
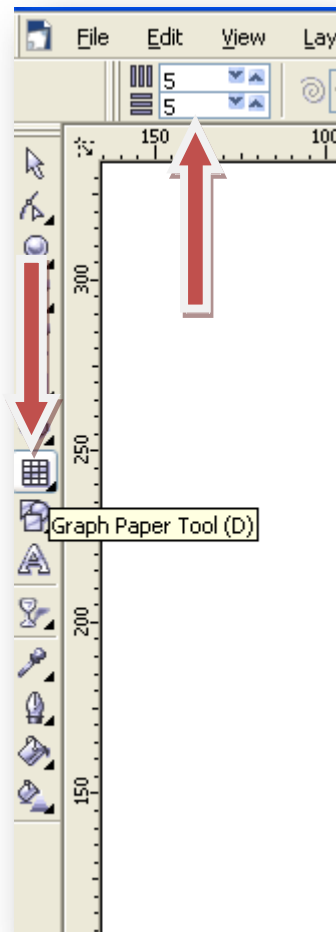
Στάδιο 1^ο: Προετοιμασία

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.

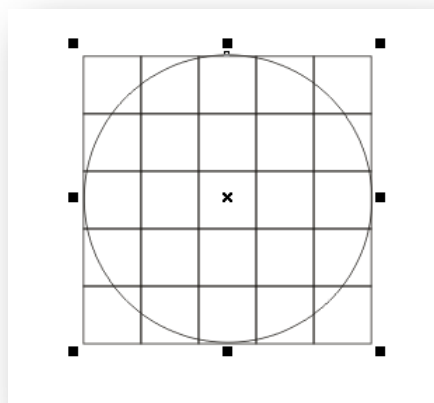
Στάδιο 2^ο: Παρουσίαση

Στην παρούσα δραστηριότητα θα εφαρμοστεί μια σειρά από εφέ για τη δημιουργία μιας σφαίρας με εικόνες που εκρήγνυται.

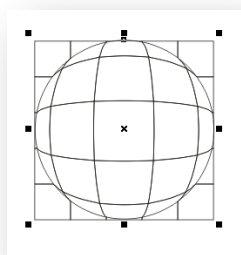
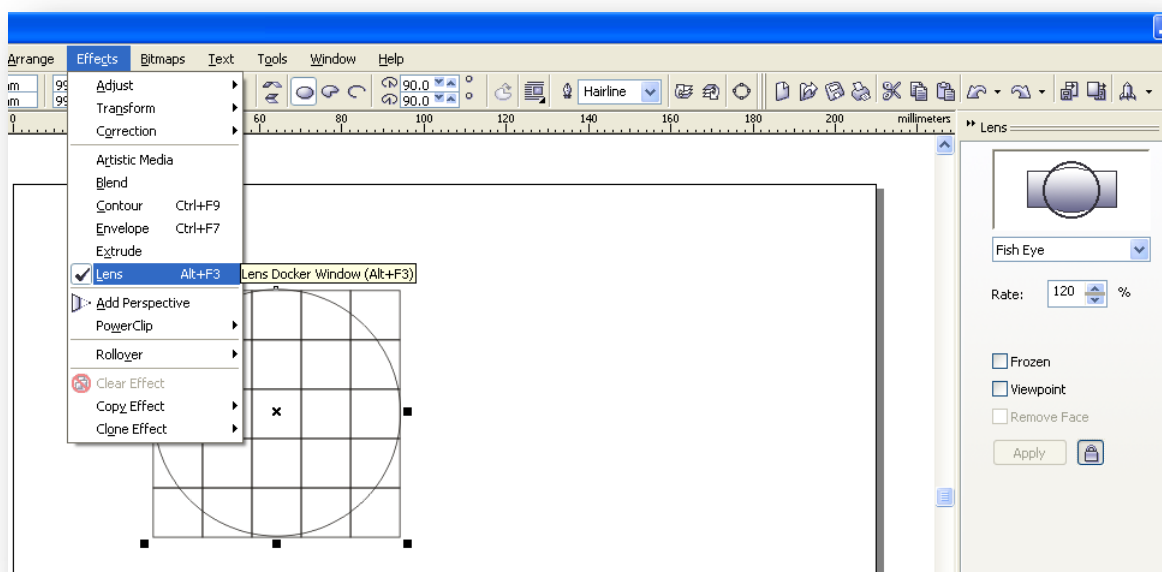
Επιλέγουμε το εργαλείο Graph Paper Tool και ρυθμίζουμε να έχει 5 οριζόντια και 5 κάθετα κουτάκια. Δημιουργούμε το πλαίσιο με διαστάσεις 60x60mm



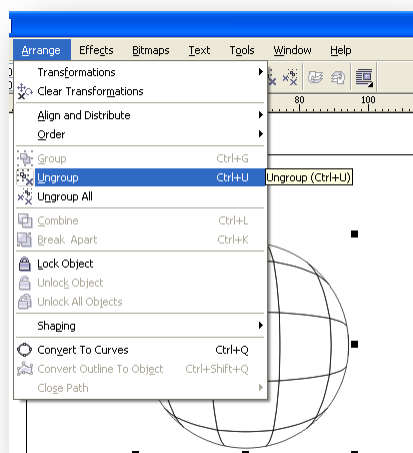
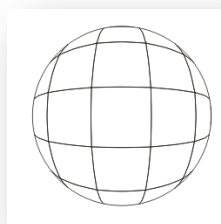
Επιλέγουμε το εργαλείο Ellipse Tool και δημιουργούμε έναν κύκλο με διαστάσεις 60x60mm τον. Στοιχίζουμε το πλαίσιο και τον κύκλο ως προς το κέντρο τους.



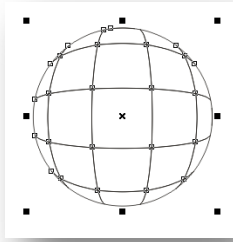
Επιλέγουμε τον κύκλο και εφαρμόζουμε το εφέ παραμόρφωσης Effects->**Lens** .



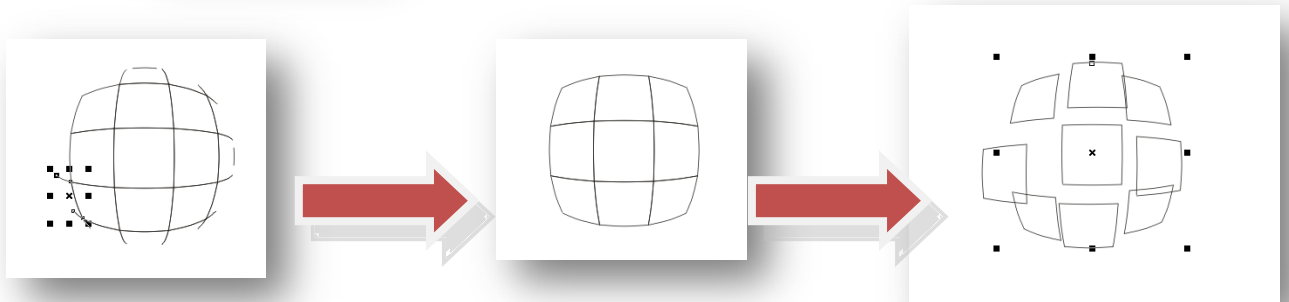
Επιλέγουμε μόνο το ορθογώνιο και το διαγράφουμε.



Επιλέγουμε την σφαίρα και εκτελούμε την εντολή Arrange->Ungroup ώστε να διασπαστεί η σφαίρα στα πλαίσια που την αποτελούν.



Διαγράφουμε τις άκρες που προεξέχουν



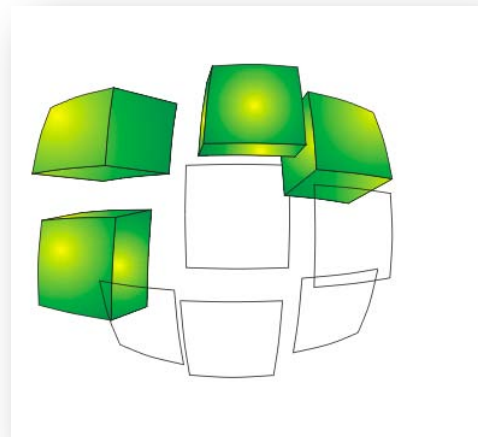
Τώρα τα τμήματα της σφαίρας είναι ανεξάρτητα και μπορούν να μετακινηθούν ώστε να δώσουν την αίσθηση της έκρηξης. Για κάθε ένα από τα πλαίσια αυτά εκτελούμε την εντολή **Arrange->Close Path->Closest Nodes With Straight Line** , ώστε να κλείσουν τα πλαίσια και να μπορούν να δεχθούν χρώμα και ντεγκρατέ .

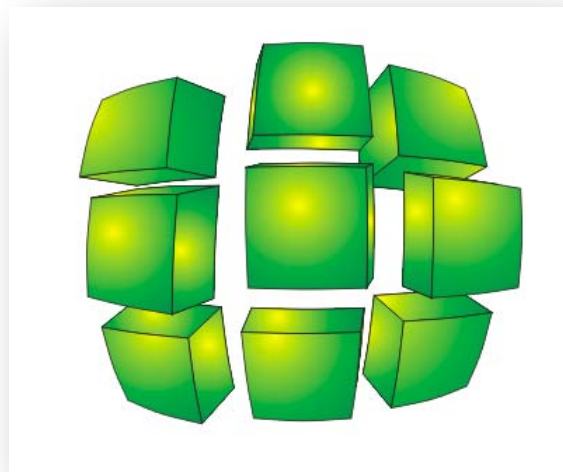
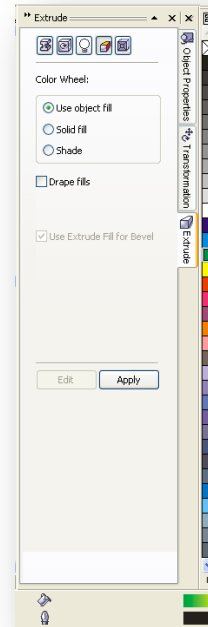
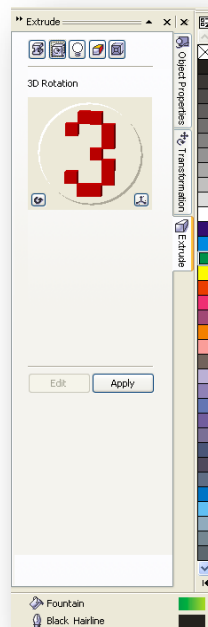
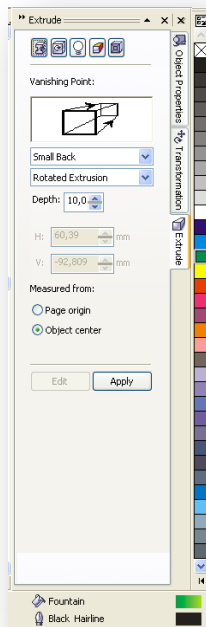
Επιλέγουμε ένα πλαίσιο και εφαρμόζουμε από το Properties Docker ντεγκρατέ από πράσινο σε κίτρινο.

Για να δώσουμε την αίσθηση του βάθους θα χρησιμοποιήσουμε το εφέ Extrude.

Επιλέγουμε το πλαίσιο και ρυθμίζουμε τις παραμέτρους για το βάθος, τη γωνία και το χρωματισμό.

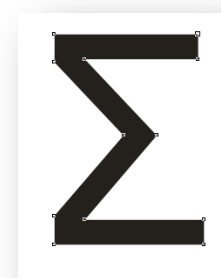
Επαναλαμβάνουμε για όλα τα πλαίσια.



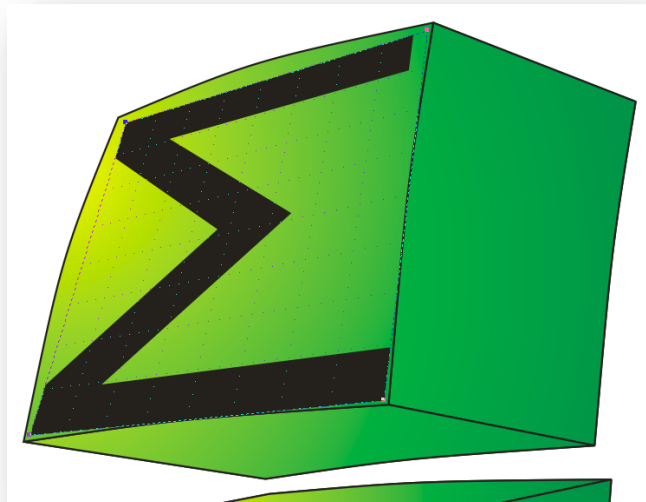
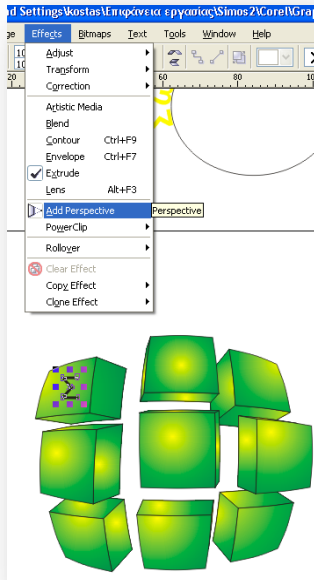


Θα ενσωματώσουμε και λίγο κείμενο στα πλαίσιά μας,

Επιλέγουμε το εργαλείο κειμένου **Text Tool** και γράφουμε ξεχωριστά «Σ» «Ο» «Σ» με **Arial 24pt**. Επιλέγουμε το Σ και εκτελούμε την εντολή **Arrange->Convert to Curves** ώστε να μετατραπεί σε σύνολο διανυσματικών γραμμών.



Τοποθετούμε το γράμμα πάνω στο πρώτα πλαίσιο και επιλέγουμε **Effect->Add Perspective** για να προσδώσουμε προοπτική στο γράμμα **Σ**. Επεξεργαζόμαστε τα άκρα του γράμματος ώστε να ταυτιστούν με τα άκρα του πλαισίου



Ομοίως ακολουθούμε την ίδια τεχνική και για τα υπόλοιπα γράμματα.



Αποθηκεύεται το σχέδιο με το όνομα Effects.cdr καθώς επίσης μπορούμε να επιλέξουμε και **File->Export** ώστε να αποθηκευθεί σε μορφή bitmap.

Στάδιο 3^ο: Εφαρμογή

Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος

Ο ρόλος του σχεδιαστή αναλαμβάνεται κυκλικά από τα μέλη της ομάδας και προβαίνει στην αναδημιουργία του τελικού αποτελέσματος του παραδείγματος που αναπτύχθηκε απ' τον επιμορφωτή. Συζητούνται οι λεπτομέρειες των εφαρμογών των τεχνικών που αναπτύχθηκαν.

Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα καλείται να δημιουργήσει παραλλαγές του αποτελέσματος του επιμορφωτή προς τις διαστάσεις και την βασική δομή (στοιχεία εικαστικού, χρώματα και αποχρώσεις, γραμματοσειρές κλπ) και να τις αποστείλει με e-mail.

Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής

Η ομάδα αποφασίζει κατόπιν συζήτησης αν υπάρχουν εναλλακτικοί τρόποι επίτευξης του τελικού αποτελέσματος του επιμορφωτή. Ακόμα και αν οι τρόποι αυτοί δεν είναι οι πιο ενδεδειγμένοι (οι πιο ενδεδειγμένοι λογικά είναι αυτοί του επιμορφωτή) ωστόσο είναι βασικό στην μαθησιακή διαδικασία να εξερευνούνται για πληρέστερη εξοικείωση και γνώση με το λογισμικό. Στην περίπτωση που η ομάδα καταλήξει σε κάποιον εναλλακτικό τρόπο τότε συντάσσει σύντομη έκθεση όπου παρουσιάζεται (πολύ συνοπτικά) ο τρόπος αυτός και κατόπιν αποστέλλεται στον επιμορφωτή. Είναι δυνατό ο επιμορφωτής, κατόπιν θετικής αξιολόγησης, να αποστείλει με την σειρά του την εναλλακτικό τρόπο και στις υπόλοιπες ομάδες και να τους ζητήσει να τον υλοποιήσουν.

Προτάσεις περαιτέρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος

Η ομάδα προτείνει τρόπους με τους οποίους το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βελτιωθεί – εμπλουτιστεί. Η ομάδα καλείται να τεκμηριώσει τις προτάσεις της με παραδείγματα εικαστικών δημιουργιών τα οποία βρίσκονται στο διαδίκτυο. Ο επιμορφωτής προτείνει διάφορους ιστότοπους οι οποίοι θα μπορούσαν να αποτελέσουν την απαρχή της έρευνας της ομάδας για παρόμοιες εικαστικές δημιουργίες με το αποτέλεσμα του επιμορφωτή. Η λίστα αυτή δύναται να ποικίλει ανάλογα με την εμπειρία του επιμορφωτή. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

CorelDRAW.com Community site

<http://coreldraw.com/Default.aspx>

CorelDRAW.com Art Gallery

<http://www.corel.com/servlet/Satellite/us/en/Product/1197911899144#tabview=tab3>

CorelDRAW.com Fluid Designs Gallery

<http://coreldraw.com/photos/fluid/default.aspx>

V Bulletin

<http://gallery.oberonplace.com/showgallery.php?cat=501>

Digital Drawings Gallery

<http://graphicssoft.about.com/od/galleries/ig/digitaldrawing/toy-planet.htm>

Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων

Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα σχέδιο εφαρμόζοντας τα εφέ του λογισμικού για τα διανυσματικά αντικείμενα κατάλληλη για μια ιστοσελίδα σχετική με την ανακύκλωση. Οι ομάδες δρουν πιο ελεύθερα και έχουν την ευχέρεια για

πειραματισμό. Στο τέλος κάθε ομάδα αποστέλλει με e-mail συνημμένα το σχέδιο με το όνομα «ομάδα Χ εφέ.cdr»

Στάδιο 4^ο: Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα αποτελέσματα που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας.

Επέκταση

Οι ομάδες καλούνται να τηρούν ένα έντυπο με θέματα που προκύπτουν κατά την παρουσίαση του επιμορφωτή ή / και κατά την διάρκεια της εφαρμογής. Τα θέματα αυτά δύναται να είναι ερωτήσεις / απορίες ή / και προχωρημένα θέματα εικαστικής σχεδίασης. Κατόπιν συζήτησης με τον επιμορφωτή τα θέματα αυτά θέτονται από τον μελετητή 2 της κάθε ομάδας σε κάποια διαδικτυακή κοινότητα (forum) και κατόπιν ο μελετητής 2 τα παρακολουθεί για τυχόν απαντήσεις. Οι απαντήσεις που προκύπτουν με την θετική εισήγηση του επιμορφωτή θέτονται υπόψη όλων των ομάδων. Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε συγκεκριμένες ενεργές διαδικτυακές κοινότητες. Δίνεται μια λίστα από αυτές από τον επιμορφωτή η οποία δύναται να διαφοροποιείται ανάλογα με την εμπειρία που αυτός κατέχει. Μια ενδεικτική λίστα που πληροί τις απαιτήσεις της παρούσας είναι η εξής:

CorelDRAW.com Community site

<http://coreldraw.com/Default.aspx>

CorelDRAW X4

<http://designer.com/forums/246.aspx>

CoreDRAW on *Facebook*

CoreDRAW LinkedIn group

<http://www.linkedin.com/groups?gid=99915>

CorelDRAW.com Marketing material creation

<http://coreldraw.com/forums/55.aspx>

**Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Σεμιναρίου Πληροφορικής
Εισαγωγή στην δημιουργία ιστοχώρου με το Dreamweaver
και εικαστική σχεδίαση με τα λογισμικά Photoshop και
CoreDraw X4
Συνολική Διάρκεια: 25 ώρες**

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
1	2	Το περιβάλλον εργασίας του Dreamweaver	Βασικά στοιχεία λογισμικού Βασικές λειτουργικότητες του λογισμικού Εργαλεία του λογισμικού	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του Dreamweaver ■ Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window) ■ Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας 	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή
2	2	Δημιουργώντας ένα site – Δουλεύοντας με πίνακες	Δημιουργώντας ένα site Δουλεύοντας με πίνακες (tables)	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Να δημιουργήσουν μια αρχική δομή ενός ιστοτόπου ■ Να εισάγουν και να διαμορφώνουν πίνακες σε ένα ιστότοπο 	<p><i>Δραστηριότητες Διάλεξης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και αρχών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Επικοινωνιακή συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
3	2	Δουλεύοντας με κείμενο και με εικόνες (images)	Δουλεύοντας με κείμενο Δουλεύοντας με εικόνες (images)	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Να εισάγουν και να διαμορφώνουν κείμενο σε ένα ιστότοπο ■ Να εισάγουν και να διαμορφώνουν εικόνες σε ένα ιστότοπο 	<p><i>Δραστηριότητες Διάλεξης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και αρχών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περαιτέρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
4	2	Δουλεύοντας με πλαίσια (frames) και με επίπεδα (layers)	Δουλεύοντας με πλαίσια (frames) Δουλεύοντας με επίπεδα (layers)	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Να εισάγουν και να διαμορφώνουν φόρμες σε ένα ιστότοπο ■ Να ορίζουν και να διαμορφώνουν επίπεδα σε έναν ιστότοπο 	<p><i>Δραστηριότητες Διάλεξης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και αρχών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Επικοινωνιακή συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
5	2	Δουλεύοντας με στυλ (styles) και με συμπεριφορές (behaviors)	Δουλεύοντας με στυλ (styles) με συμπεριφορές (behaviors)	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Να εισάγουν και να διαμορφώνουν στυλ σε ένα ιστότοπο ■ Να κατανοούν και να διαχειρίζονται συμπεριφορές για έναν ιστότοπο 	<p><i>Δραστηριότητες Διάλεξης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και αρχών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες
6	2	Το περιβάλλον εργασίας του Photoshop	Βασικά στοιχεία λογισμικού Βασικές λειτουργικότητες του λογισμικού Εργαλεία του λογισμικού	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του Photoshop • Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window) • Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας 	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή • Ελεύθερη εξάσκηση σε εικόνες

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
7	2	Μετασχηματισμοί Εικόνας και Έλεγχος χρώματος	Έλεγχος εικόνας Έλεγχος χρώματος	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> • Να προβαίνουν στους επιθυμητούς μετασχηματισμούς των εικόνων • Να μπορούν να κάνουν διορθώσεις και αλλαγές στα χρωματικά χαρακτηριστικά των εικόνων 	<p><i>Δραστηριότητες Διάλεξης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή των σχετικών δυνατοτήτων του λογισμικού για τον μετασχηματισμό των εικόνων και τον έλεγχο του χρώματος. <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Επικοινωνιακή συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
8	3	Επίπεδα σχεδίασης (Layers) και φίλτρα	Χειρισμός και εφέ στα επίπεδα. Εφαρμογή φίλτρων.	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> • Να δημιουργούν επίπεδα και να τα επεξεργάζονται • Να εφαρμόζουν φίλτρα και να δημιουργούν εικαστικά σχέδια 	<p><i>Δραστηριότητες Διάλεξης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και αρχών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο-συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Εποικοδομητική συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο-συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες
9	2	Γνωριμία με το περιβάλλον εργασίας του Corel draw	Βασικά στοιχεία λογισμικού Βασικές λειτουργικότητες του λογισμικού Εργαλεία του λογισμικού	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Κατανοούν την ορολογία και τις βασικές έννοιες του CorelDraw ■ Να πλοηγούνται στο παράθυρο πλοήγησης (navigation window) ■ Να αναγνωρίσουν τα εργαλεία της επιφάνειας εργασίας 	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση των βασικών εργαλείων, εντολών και δυνατοτήτων του λογισμικού • Ελεύθερη εξάσκηση απ' τις ομάδες • Παρουσίαση σχεδίων

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
10	3	Επεξεργασία διανυσματικών σχεδίων	Χρήση εργαλείων και δημιουργία διανυσματικών αντικειμένων. Επεξεργασία χαρακτηριστικών διανυσματικών αντικειμένων Εισαγωγή εικόνας bitmap Ιχνηλατώντας (Trace) την εικόνα. Διαμορφώνοντας την ανυσματική εικόνα. Κείμενο σε καμπύλες.	Οι επιμορφούμενοι αναμένεται: <ul style="list-style-type: none"> ■ Να δημιουργούν διανυσματικά αντικείμενα ■ Να επεξεργάζονται τα χαρακτηριστικά τους ■ Να δημιουργούν μετασχηματισμούς των διανυσματικών αντικειμένων ■ Να εισάγουν εικόνες ■ Να ακοκόβουν (crop) εικόνες bitmap ■ Να ιχνηλατούν εικόνες bitmap ■ Να προβαίνουν σε ομαδοποίηση / αποομαδοποίηση (ungroup) ■ Να εισάγουν κείμενο σε διανυσματικό αντικείμενο 	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και τεχνικών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περαιτέρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Επικοινωνητική συνεργασία μεταξύ ομάδων <i>Αξιολόγηση</i> <i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες

Κωδικός (ΑΑ)	Ώρες	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
11	3	Διανυσματικά αντικείμενα και εφέ	Εφαρμογή εφέ σε διανυσματικά αντικείμενα. Επεξεργασία των παραμέτρων των εφέ. Εφαρμογή πολλαπλών εφέ σε ένα αντικείμενο	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζουν τα κυριότερα εφέ του λογισμικού πάνω στα διανυσματικά αντικείμενα. ■ Να κατέχουν βασικές τεχνικές για δημιουργία προοπτικής ■ Να μπορούν να μετατρέπουν κείμενο σε διανυσματικό αντικείμενο. 	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση από τον επιμορφωτή εντολών και τεχνικών σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανα-δημιουργία του τελικού αποτελέσματος • Δημιουργία παραλλαγής του τελικού αποτελέσματος • Προτάσεις εναλλακτικού τρόπου εφαρμογής • Προτάσεις περεταίρω ανάπτυξης του τελικού αποτελέσματος • Επικοινωνιακή συνεργασία μεταξύ ομάδων <p><i>Αξιολόγηση</i></p> <p><i>Δραστηριότητες Ομαδο- συνεργατικής μάθησης</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Επέκταση δραστηριοτήτων με ενεργή συμμετοχή σε διαδικτυακές κοινότητες



ISBN 978-960-6749-39-1

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης