

Ε² ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΕ

Σύνθεση ενημερωτικού φυλλαδίου με υπολογιστή



Εγχειρίδιο Επιμορφωτή

ΤΟΜΕΑΣ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



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

που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση / Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Φορέας Υλοποίησης και Τελικός Δικαιούχος



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ

Φορέας Λειτουργίας



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

Επιστημονικός Τεχνικός Σύμβουλος



Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης



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

Ή ΓΙΑ ΣΥΝΤΟΜΙΑ «Ε2 ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΕ»

Υπεύθυνοι Έργου

Επιστημονικός Υπεύθυνος του έργου:

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

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος του έργου:

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

Υπεύθυνος Διαχείρισης και Εκπαιδευτικού Υλικού:

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

Υπεύθυνος Έργου για το Πανεπιστήμιο Πειραιά:

Συμεών Ρετάλης, Επίκουρος Καθηγητής Πανεπιστημίου Πειραιά

Σεμινάριο Τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών

Συγγραφική ομάδα

Συμεών Ρετάλης

Κώστας Μάμμος

Χριστίνα Τσιρίγκα

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

**Θέμα: Σύνθεση ενημερωτικού φυλλαδίου με
υπολογιστή**

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗ

Πίνακας Περιεχομένων

| | |
|--|-----------|
| 1.ΓΕΝΙΚΑ..... | 6 |
| 2. ΄ΕΝΤΑΞΗ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ ΣΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ | 6 |
| 4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ | 7 |
| 5. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ | 8 |
| 6. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΡΟΛΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ..... | 8 |
| 10. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ | 11 |
| 10.1 ΔΟΜΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ | 11 |
| 10.2 Αναλυτική περιγραφή δραστηριοτήτων | 13 |
| Δραστηριότητα 1η:Το περιβάλλον του QuarkXPress-Βασικές εργασίες | 13 |
| Δραστηριότητα 2η: Επιλογή – αναζήτηση υλικού..... | 14 |
| Δραστηριότητα 3η: Πλαίσια κειμένου-Ροή και μορφοποίηση κειμένου -Σύνδεση πλαισίων | 15 |
| Δραστηριότητα 4η: Πλαίσια εικόνων - Εισαγωγή και επεξεργασία εικόνων | 16 |
| Δραστηριότητα 6η: Επεξεργασία πολλών στοιχείων - Στοιχίση , Κατανομή , Διευθέτηση ,Ευθυγράμμιση..... | 18 |
| Δραστηριότητα 7η: Σχεδίαση γραμμών-καμπύλων.Σχεδίαση καμπύλων κειμένου | 19 |
| Δραστηριότητα 8η: Εκτύπωση με το QuarkXPress | 20 |
| Δραστηριότητα 9η: Art History Interactive | 21 |
| Γενικά για τη Δραστηριότητα Art History Interactive | 21 |
| Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου Δραστηριότητας Art History Interactive | 21 |
| Διδακτικοί στόχοι Δραστηριότητας Art History Interactive | 22 |
| Περιγραφή Δραστηριότητας Art History Interactive..... | 23 |
| Περιγραφή ρόλων συμμετεχόντων Δραστηριότητας Art History Interactive | 23 |
| Δομή δραστηριότητας Art History Interactive..... | 25 |
| Δραστηριότητα 9: Art History Interactive (Αναλυτικά) | 26 |

| | |
|-------------------|---|
| ΤΙΤΛΟΣ | Σύνθεση ενημερωτικού φυλλαδίου με υπολογιστή |
| ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ | Το σεμινάριο στηρίζεται στην ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με σκοπό να αναδείξει τρόπους αξιοποίησης του |

| | |
|-----------------------|---|
| | λογισμικού σελιδοποίησης-Ηλεκτρονικής Τυπογραφίας QuarkXPress της εταιρείας Quark καθώς επίσης και του διαδικτύου, στα πλαίσια του μαθήματος Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων της Γ' Τάξης ΕΠΑΛ και συγκεκριμένα στην ενότητα Ηλεκτρονική Τυπογραφία |
| ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ / ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ | <ul style="list-style-type: none"> • QuarkXpress / Λογισμικό Σελιδοποίησης • Word / Λογισμικό δημιουργίας αρχείων κειμένου |
| Μάθημα: | Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων |
| Διδακτικές ώρες: | 36 |

1.Γενικά

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

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

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

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

Καταληκτικά θα αξιολογηθεί η προσπάθεια της κάθε ομάδας και θα σχολιάσουν τις δημιουργίες

2. Ένταξη σεμιναρίου στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

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

3. Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου

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

Η δημιουργική δραστηριότητα της σύνθεσης του φυλλαδίου στα πλαίσια ομάδας και η κυκλική ανάληψη του κύριου ρόλου από όλα τα μέλη έχουν σκοπό να ενισχύσουν τη συμμετοχή του κάθε μέλους στη συνεργατική διαδικασία, να του δώσουν την δυνατότητα να κατέχει σημαντικό μερίδιο στην επικοινωνία, να αναλάβει συγκεκριμένη αρμοδιότητα και να αναδείξει υψηλό βαθμό υπευθυνότητας.

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

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

Το σεμινάριο έχει δομηθεί χρησιμοποιώντας τη διδακτική προσέγγιση του project based learning και δίνει την ευκαιρία για ενεργή εμπλοκή των συμμετεχόντων, τη λήψη αποφάσεων, την ομαδοσυνεργατική δράση, τη σύνδεση με τις πραγματικές συνθήκες εργασίας και την σταδιακή και τελική αξιολόγηση

4. Διδακτικοί στόχοι

Οι επιμορφούμενοι, μετά το πέρας της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να γνωρίζουν τα εργαλεία και τις μεθόδους της ηλεκτρονικής τυπογραφίας σε αντιπαράθεση με αυτά της κλασικής τυπογραφίας.
- Να κατανοήσουν τις βασικές παλέτες εργαλείων για την επεξεργασία του κειμένου μέσα στο έγγραφο και να έχουν εξοικειωθεί με τα βασικά εργαλεία από τα μενού του προγράμματος.
- Να κατανοήσουν τις δυνατότητες της παλέτας "measurements".
- Να κατανοήσουν τις τεχνικές μορφοποίησης του κειμένου.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων δημιουργίας και μορφοποίησης της εικόνας.
- Να επιτυγχάνουν τόσο την αναδίπλωση κειμένου γύρω από πλαίσιο όσο και την τοποθέτηση κειμένου πάνω ή κάτω από την εικόνα.
- Να επιτυγχάνουν την ενσωμάτωση των επιθυμητών χρωματικών συνδυασμών στα αντικείμενα.
- Να κατανοήσουν τον τρόπο σχεδίασης γραμμών των εργαλείων για τις καμπύλες Bezier.
- Να κατανοήσουν τον τρόπο εκτύπωσης του αρχείου.
- Να αντιληφθούν τον τρόπο αλλαγής του στυλ εκτύπωσης .

- Να αναζητά πηγές με ψηφιακά αρχεία και γνωρίζει πως θα τα εισάγει στο έντυπο
- Να συνεργάζεται αρμονικά και να προσφέρει λύσεις
- Να είναι θετικά κείμενος στη χρήση νέων τεχνολογιών για τη διδασκαλία των μαθημάτων

5. Περιγραφή Δραστηριοτήτων

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

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

Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται διαδοχικά και είναι στην ευχέρεια των επιμορφούμενων να επανέλθουν σε κάποια από αυτές στην περίπτωση που κρίνουν ότι πρέπει να αλλάξουν κάποια στοιχεία του ενημερωτικού φυλλαδίου που υλοποιούν.

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

Επίσης θα δοθεί άσκηση σε έντυπη μορφή.

6. Περιγραφή ρόλων συμμετεχόντων

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

Ρόλος επιμορφωτή

Ο επιμορφωτής αντιπροσωπεύει τον υπεύθυνο εκδόσεων της οικολογικής οργάνωσης.

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

Καθορίζει τη σύνθεση των ομάδων.

Παρουσιάζει τη χρήση του λογισμικού.

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

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

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

Ενημερώνει τους επιμορφούμενους για τον περιορισμό στη χρήση υλικού απ'το διαδίκτυο.

Σχολιάζει μαζί με τους επιμορφούμενους τα τελικά έντυπα των ομάδων.

Για την επιτυχή περαίωση του έργου των ομάδων ο επιμορφωτής θα πρέπει να εξασφαλίσει ότι οι επιμορφούμενοι κατέχουν όσο το δυνατόν αρτιότερα τις δυνατότητες του QuarkXPress αλλά και να ενισχύσει την εσωτερική τους συνεργασία. Ακόμα θα πρέπει να είναι ξεκάθαρος για τον τρόπο λειτουργίας των ομάδων και την αξιολόγησή τους.

Ακόμα θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ότι τα μέλη των ομάδων λειτουργούν καλύτερα όταν έχουν ένα κοινό στόχο, αξιολόγηση στον κοινό στόχο και όχι ατομική και ισοδύναμη συνεισφορά μέσα στην ομάδα.

Κάθε επιμορφωτής έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μια σειρά από προτεινόμενες εικόνες για αξιοποίηση απ' τις ομάδες
- Μια σειρά από σχετικά κείμενα σε μορφή Word για αξιοποίηση απ' τις ομάδες
- Μια σειρά από σχετικές ιστοσελίδες για επιλογή κειμένου και εικόνων απ' τις ομάδες .

Ρόλος επιμορφούμενου

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

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

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

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

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

Ρόλοι μελών ομάδας

Τα μέλη μιας ομάδας έχουν διαφορετικούς ρόλους σε κάποιες δραστηριότητες.

Υπεύθυνος Υλικού

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

Σχεδιαστής

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

Υπεύθυνος χρώματος-εφέ

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

Μέλος ομάδας

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

Το μέλος της ομάδας που αναλαμβάνει το ρόλο του Σχεδιαστή μπορεί να χρησιμοποιήσει επικουρικά και άλλες σχεδιαστικές εφαρμογές (π.χ. Adobe Photoshop), αν το κρίνει απαραίτητο κατά τη φάση της δημιουργίας του ενημερωτικού εντύπου της ομάδας. Έτσι γίνεται σύνδεση με άλλες ενότητες του ίδιου μαθήματος αλλά και με τα μαθήματα «Ελεύθερο Σχέδιο – Χρώμα» και «Γραφιστικές Εφαρμογές»

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Μια σειρά από έτοιμα έργα για πειραματισμό και εξάσκηση.
- Μια σειρά από εικόνες για χρήση στη σύνθεση του ενημερωτικού φυλλαδίου της ομάδας
- Μια σειρά από κείμενα για χρήση στη σύνθεση του ενημερωτικού φυλλαδίου τη ομάδα
- Μια σειρά από ιστοσελίδες σχετικές με την ανακύκλωση
- Πρόσβαση στον σχετικό φάκελο με το υλικό εικόνων και κειμένων

Λογισμικά: QuarkXPress v.7 , Microsoft Word, Adobe Photoshop, Outlook Express

10. Δραστηριότητες

10.1 Δομή δραστηριοτήτων

Στάδιο 1°: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους και εξηγεί τις σχεδιαστικές δυνατότητες που θα αποκτηθούν μετά το πέρας όλων των φάσεων της δραστηριότητας. Δίνει σαφείς οδηγίες για την πορεία της δραστηριότητας, τους ρόλους των μελών της ομάδας. Και Αναφέρει τον τρόπο αξιολόγησης των επιμορφούμενων.

Στάδιο 2°: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής κάνει μια σύντομη παρουσίαση των δυνατοτήτων και των σχετικών εργαλείων του λογισμικού για μια ενότητα εργασιών (διαμόρφωση εντύπου - κείμενο - εικόνα - χρώμα - καμπύλες - εκτύπωση) .

Στάδιο 3° :Ελεύθερη εξάσκηση

Ακολουθεί ελεύθερη εξάσκηση των επιμορφούμενων και πειραματισμός προκειμένου να εξοικειωθούν στον χειρισμό και την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του λογισμικού. Για το σκοπό αυτό οι επιμορφούμενοι έχουν στη διάθεσή τους μια σειρά από παραδείγματα εντύπων σε ηλεκτρονική μορφή. Έτσι μπορούν να δούν σχεδιαστικές λύσεις και να παρέμβουν αλλάζοντας χαρακτηριστικά και ρυθμίσεις στα αντικείμενα των παραδειγμάτων.

Στάδιο 4° :Εφαρμογή

Στη συνέχεια περαιώνεται απ'τους επιμορφούμενους άσκηση, γίνεται ατομική αξιολόγηση ενώ υπάρχει ανατροφοδότηση απ'τον επιμορφωτή. Η άσκηση σχετίζεται με συγκεκριμένη ενότητα εργασιών που γίνονται συνήθως κατά τη σύνθεση ενός εντύπου και αξιολογείται η χρήση των εργαλείων του λογισμικού για την επίτευξη των στόχων που θέτονται απ'την εκφώνηση. Ο επιμορφωτής ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους και συζητά τυχόν δυσκολίες. Σχολιάζονται επίσης τυχόν εναλλακτικοί τρόποι περαίωσης των εργασιών.

Στάδιο 5^ο :Δημιουργία

Στο τέλος οι επιμορφούμενοι εφαρμόζουν τις σχεδιαστικές τεχνικές που απόκτησαν για τη δημιουργία του ενημερωτικού φυλλαδίου που είναι το κύριο έργο των ομάδων. Γίνεται κυκλική ανάληψη ρόλου με αυξημένες αρμοδιότητες απ'τα μέλη των ομάδων ενώ παράλληλα υπάρχει συνεργασία στη λήψη αποφάσεων.

10.2 Αναλυτική περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1η: Το περιβάλλον του QuarkXPress-Βασικές εργασίες

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

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

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος ομάδας επιμορφωτή

Αναφέρει τις λειτουργίες του λογισμικού για τη διαμόρφωση του τύπου του εντύπου, τη δημιουργία Πρότυπων σελίδων και υποδεικνύει το άνοιγμα και την αποθήκευση αρχείων.

Προτρέπει τους επιμορφούμενους για πειραματισμό και εξάσκηση σε έτοιμα παραδείγματα.

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους τη δημιουργία δύο τύπων Πρότυπων Σελίδων και να του αποστείλουν ηλεκτρονικά το σχετικό αρχείο για ανατροφοδότηση.

Δραστηριότητα 2η: Επιλογή – αναζήτηση υλικού

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

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

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος επιμορφωτή

Τοποθετεί τους φακέλους των εικόνων , κειμένων και των ιστοσελίδων στη σχετική ιστοσελίδα του σεμιναρίου.

Παρουσιάζει ενδεικτικά το υλικό στους επιμορφούμενους.

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να εξετάσουν το σχετικό υλικό.

Προτρέπει τις ομάδες να αναζητήσουν σχετικό υλικό στο διαδίκτυο.

Ενημερώνει τους επιμορφούμενους για θέματα σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα χρήσης του υλικού.

Επιβλέπει τη σωστή λειτουργία των ομάδων.

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

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

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

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος Επιμορφωτή

Παρουσιάζει στους επιμορφούμενους την ομάδα εργαλείων για τον χειρισμό των πλαισίων κειμένου

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να πειραματιστούν σε δείγματα εντύπων

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ατομικά άσκηση και να την αποστείλουν ηλεκτρονικά

Αξιολογεί και ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους

Εξασφαλίζει το απαραίτητο επίπεδο εξοικείωσης των επιμορφούμενων με τις σχετικές δυνατότητες του λογισμικού

Ζητά απ' τις ομάδες να προχωρήσουν στην επεξεργασία του δικού τους έργου

Επιβλέπει την ομαλή λειτουργία των ομάδων και παρέχει υποστήριξη

Δραστηριότητα 4η: Πλαίσια εικόνων - Εισαγωγή και επεξεργασία εικόνων

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

Σε αυτή την δραστηριότητα αφορά στο σχεδιασμό των πλαισίων εικόνων , στην εισαγωγή εικόνας από αρχείο , και στη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών του πλαισίου εικόνας.

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος Επιμορφωτή

Παρουσιάζει στους επιμορφούμενους την ομάδα εργαλείων για τον χειρισμό των πλαισίων εικόνων

Προτείνει στους επιμορφούμενους να πειραματιστούν σε δείγματα εντύπων

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να σχεδιάσουν πλαίσια εικόνας και να τους προσδώσουν τα επιθυμητά χαρακτηριστικά.

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να εισάγουν εικόνες στα πλαίσια και να ρυθμίσουν παραμέτρους εμφάνισης.

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ατομικά άσκηση και να την αποστείλουν ηλεκτρονικά.

Αξιολογεί και ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους.

Εξασφαλίζει το απαραίτητο επίπεδο εξοικείωσης των επιμορφούμενων με τις σχετικές δυνατότητες του λογισμικού.

Ζητά απ' τις ομάδες να προχωρήσουν στην επεξεργασία του δικού τους έργου

Επιβλέπει την ομαλή λειτουργία των ομάδων και παρέχει υποστήριξη

Δραστηριότητα 5η: Εισαγωγή και επεξεργασία χρώματος

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

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

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

- Να επιτυγχάνουν την ενσωμάτωση των επιθυμητών χρωματικών χαρακτηριστικών στα αντικείμενα
- Να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας των εργαλείων ρύθμισης των χρωμάτων
- Να κατέχουν τη δημιουργία των τύπων αναμειξων χρωμάτων (Blend - ντεγκρατέ)

Ρόλος Επιμορφωτή

Παρουσιάζει στους επιμορφούμενους την ομάδα εργαλείων δημιουργίας χρωμάτων και των χρωματικών χαρακτηριστικών των αντικειμένων.

Εντοπίζει τα διαφορετικά είδη χρωματικών μοντέλων απεικόνισης χρώματος.

Προτείνει στους επιμορφούμενους να πειραματιστούν σε δείγματα εντύπων
Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να δημιουργήσουν χρώματα από διάφορες πλατύτες που διαθέτει το λογισμικό

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ατομικά άσκηση και να την αποστείλουν ηλεκτρονικά.

Αξιολογεί και ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους.

Εξασφαλίζει το απαραίτητο επίπεδο εξοικείωσης των επιμορφούμενων με τις σχετικές δυνατότητες του λογισμικού.

Ζητά απ' τις ομάδες να προχωρήσουν στην επεξεργασία του δικού τους έργου

Επιβλέπει την ομαλή λειτουργία των ομάδων και παρέχει υποστήριξη.

Η σωστή διαχείριση του χρώματος στη δημιουργία εντύπων απαιτεί ιδιαίτερες γνώσεις και επεκτείνεται πέρα από τα πλαίσια αυτής της ενότητας. Η ενότητα «Ορισμός χρωμάτων στην ψηφιακή σχεδίαση» του ίδιου μαθήματος παρέχει πολύ χρήσιμες πληροφορίες για τη σωστή διαχείριση των χρωμάτων.

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

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

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

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος Επιμορφωτή

Παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τις τεχνικές στοιχισής , διευθέτησης και κατανομής των αντικειμένων.

Εξηγεί την αντίστοιχη παλέτα εργαλείων του λογισμικού

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ατομικά άσκηση και να την αποστείλουν ηλεκτρονικά.

Αξιολογεί και ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους.

Εξασφαλίζει το απαραίτητο επίπεδο εξοικείωσης των επιμορφούμενων με τις σχετικές δυνατότητες του λογισμικού.

Ζητά απ' τις ομάδες να προχωρήσουν στην επεξεργασία του δικού τους έργου

Επιβλέπει την ομαλή λειτουργία των ομάδων και παρέχει υποστήριξη.

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

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

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

Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος Επιμορφωτή

Παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τις δυνατότητες του λογισμικού για τον σχεδιασμό γραμμών και καμπύλων.

Εξηγεί την αντίστοιχη παλέτα εργαλείων του λογισμικού.

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να πειραματιστούν.

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να δημιουργήσουν καμπύλες και να εξετάσουν τη συμπεριφορά τους στα σημεία ελέγχου (κόμβοι).

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να σχεδιάσουν καμπύλες κειμένου κα να εξερευνήσουν τις δυνατότητες του λογισμικού.

Ζητά απ'τους επιμορφούμενους να περαιώσουν ατομικά άσκηση και να την αποστείλουν ηλεκτρονικά.

Αξιολογεί και ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους.

Εξασφαλίζει το απαραίτητο επίπεδο εξοικείωσης των επιμορφούμενων με τις σχετικές δυνατότητες του λογισμικού.

Ζητά απ' τις ομάδες να προχωρήσουν στην επεξεργασία του δικού τους έργου

Επιβλέπει την ομαλή λειτουργία των ομάδων και παρέχει υποστήριξη.

Η παρούσα ενότητα προσφέρεται για πειραματισμό και δίνει μεγάλους βαθμούς ελευθερίας στη δημιουργικότητα των σχεδιαστών. Ο έλεγχος των καμπύλων Bezier είναι σχετικά εύκολος όμως ο σχεδιασμός μιας καμπύλης με σαφή στοιχεία απαιτεί εμπειρία.

Ο επιμορφωτής πρέπει να δώσει την απαραίτητη βαρύτητα στους τύπους των κόμβων των καμπύλων Bezier που παρέχει το λογισμικό και τις σχεδιαστικές δυνατότητες που προσφέρουν.

Δραστηριότητα 8η: Εκτύπωση με το QuarkXPress

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

Σε αυτή την δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι εξοικειώνονται με τις τεχνικές εκτύπωσης και τις δυνατότητες του QuarkXPress.

γ. Διδακτικοί Στόχοι

Από την παρούσα δραστηριότητα οι επιμορφούμενοι αναμένεται:

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

Ρόλος Επιμορφωτή

Παρουσιάζει τις παραμέτρους εκτύπωσης του λογισμικού.

Αναλύει τις επιπτώσεις των επιλογών των ρυθμίσεων στο τελικό αποτέλεσμα.

Εξηγεί τη συναρμογή

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να εκτυπώσουν σε διάφορους τύπους και να εντοπίσουν τις επιπτώσεις.

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να δημιουργήσουν αρχείο PDF και να το συγκρίνουν με το πρωτότυπο.

Ζητά απ' τους επιμορφούμενους να εκτυπώσουν με συναρμογή και χωρίς και να δουν αν υπάρχουν διαφορές.

Δραστηριότητα 9η: Art History Interactive

Γενικά για τη Δραστηριότητα Art History Interactive

Η παρούσα δραστηριότητα στηρίζεται στην ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού σεναρίου με σκοπό να αναδείξει τρόπους αξιοποίησης του λογισμικού Art History Interactive της εταιρείας Pearson καθώς επίσης και του διαδικτύου, στα πλαίσια του μαθήματος Γραφιστική Ηλεκτρονικών Μέσων της Γ' Τάξης ΕΠΑΛ και συγκεκριμένα στην ενότητα Ηλεκτρονική Τυπογραφία. Σύμφωνα με το σενάριο οι επιμορφούμενοι θα χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες του λογισμικού Art History Interactive προκειμένου να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας του προγράμματος και να αντιληφθούν την οργάνωση και την ταξινόμηση των πληροφοριών.

Δημιουργούνται ομάδες επιμορφούμενων οι οποίες αποτελούν την ερευνητική ομάδα ιστορικών τέχνης με επικεφαλής τον Επιμορφωτή.

Στην πρώτη φάση της δραστηριότητας γίνεται η επαφή με το περιβάλλον του λογισμικού και παρουσιάζονται οι βασικές λειτουργίες του. Επίσης οι ομάδες προβαίνουν στην επισκόπηση υποστηρικτικού υλικού που τους διατίθεται για την παραγωγή παρουσίασης, φύλλων αξιολόγησης/quiz, της διαφημιστικής τους μπροσούρας και στην αναζήτηση συμπληρωματικού υλικού από το διαδίκτυο.

Καταληκτικά θα αξιολογηθεί η προσπάθεια της κάθε ομάδας και θα σχολιάσουν τις δημιουργίες.

Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου Δραστηριότητας Art History Interactive

Οι επιμορφούμενοι παρακολουθούν την παρουσίαση του λογισμικού από τον επιμορφωτή και τη χρήση των δυνατοτήτων του λογισμικού. Στη συνέχεια υπάρχει ελεύθερη περιήγηση στις δυνατότητες που παρέχει το λογισμικό από κάθε επιμορφούμενο ατομικά. Ακολουθεί παρουσίαση αποστολής από τον επιμορφωτή. Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε ομάδες των τριών και αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας κάθε φάση της αποστολής / δραστηριότητας. Η πρώτη φάση της αποστολής αφορά τη δημιουργία παρουσίασης έργων και πληροφοριών κάποιων συγκεκριμένων καλλιτεχνών της περιόδου της Αναγέννησης με το Λογισμικό Art History Interactive, η οποία θα πρέπει να αποσταλεί στον επιμορφωτή και στις υπόλοιπες ομάδες. Τονίζεται πως κάθε ομάδα θα πρέπει να ασχοληθεί με διαφορετικό καλλιτέχνη της συγκεκριμένης καλλιτεχνικής περιόδου. Στη δεύτερη φάση της δραστηριότητας οι επιμορφούμενοι καλούνται να δημιουργήσουν ένα quiz με το Λογισμικό Art History Interactive με θέμα τους καλλιτέχνες της περιόδου της Αναγέννησης περιλαμβάνοντας στοιχεία από τις παρουσιάσεις της προηγούμενης φάσης. Στη συνέχεια τα quiz θα αποσταλούν στις υπόλοιπες ομάδες οι οποίες και πρέπει να τα επιλύσουν καθώς και στον επιμορφωτή. Στην τελική φάση της δραστηριότητας οι επιμορφούμενοι καλούνται να δημιουργήσουν μία διαφημιστική μπροσούρα με το Λογισμικό QuarkXpress το οποίο θα αφορά μία έκθεση έργων τέχνης της Αναγεννησιακής περιόδου διάφορων καλλιτεχνών που διοργανώνει ένα Μουσείο Τέχνης. Στο τέλος κάθε φάσης υπάρχει αξιολόγηση και ανατροφοδότηση από τον επιμορφωτή ώστε να ετοιμαστούν οι επιμορφούμενοι για την επόμενη φάση. Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας το κάθε μέλος της ομάδας λαμβάνει κυκλικά ρόλο με αυξημένες αρμοδιότητες για την υλοποίηση κάθε παραδοτέου.

Η δημιουργική δραστηριότητα της σύνθεσης κάθε παραδοτέου στα πλαίσια ομάδας και η κυκλική ανάληψη του κύριου ρόλου από όλα τα μέλη έχουν σκοπό να ενισχύσουν τη συμμετοχή του κάθε μέλους στη συνεργατική διαδικασία, να του δώσουν την δυνατότητα να κατέχει σημαντικό μερίδιο στην επικοινωνία, να αναλάβει συγκεκριμένη αρμοδιότητα και να αναδείξει υψηλό βαθμό υπευθυνότητας.

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

Το σεμινάριο έχει δομηθεί χρησιμοποιώντας τη διδακτική προσέγγιση του project based learning και δίνει την ευκαιρία για ενεργή εμπλοκή των συμμετεχόντων, τη λήψη αποφάσεων, την ομαδοσυνεργατική δράση, τη σύνδεση με τις πραγματικές συνθήκες εργασίας και την σταδιακή και τελική αξιολόγηση

Διδακτικοί στόχοι Δραστηριότητας Art History Interactive

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

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

Περιγραφή Δραστηριότητας Art History Interactive

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

| Αρ | Διάρκεια (ώρες) | Θέμα |
|----|-----------------|---|
| 1. | 1 | Το περιβάλλον του Art History Interactive Παρουσίαση Λογισμικού –Περιήγηση στο περιβάλλον του Λογισμικού |
| 2. | 2 | Επιλογή/αναζήτηση υλικού - Δημιουργία Παρουσίασης |
| 3. | 1 | Δημιουργία Quiz |
| 4. | 2 | Δημιουργία Αφίσας |

Θα δοθούν σε ηλεκτρονική μορφή (πόροι):

α) αποστολή/web quest που πρέπει να φέρουν εις πέρας οι επιμορφούμενοι

β) σειρά από προτεινόμενες ιστοσελίδες σχετικού περιεχομένου για επιλογή του κατάλληλου κειμένου

γ) σειρά από παραδείγματα έργων του Art History Interactive

Επίσης θα δοθεί το web quest σε έντυπη μορφή

Περιγραφή ρόλων συμμετεχόντων Δραστηριότητας Art History Interactive

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

Ρόλος επιμορφωτή

Ο επιμορφωτής αντιπροσωπεύει τον διοργανωτή της έκθεσης του Μουσείου Τέχνης. Εισάγει στην ιστοσελίδα του σεμιναρίου τους πόρους της δραστηριότητας.

Καθορίζει τη σύνθεση των ομάδων.

Παρουσιάζει τη χρήση του λογισμικού

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

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

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

Σχολιάζει μαζί με τους επιμορφούμενους τα παραδοτέα των ομάδων.

Για την επιτυχή περαίωση του έργου των ομάδων ο επιμορφωτής θα πρέπει να εξασφαλίσει ότι οι επιμορφούμενοι κατέχουν όσο το δυνατόν αρτιότερα τις δυνατότητες του Art History Interactive αλλά και να ενισχύσει την εσωτερική τους συνεργασία. Ακόμα θα πρέπει να είναι ξεκάθαρος για τον τρόπο λειτουργίας των ομάδων και την αξιολόγησή τους.

Ακόμα θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ότι τα μέλη των ομάδων λειτουργούν καλύτερα όταν έχουν ένα κοινό στόχο, αξιολόγηση στον κοινό στόχο και όχι ατομική και ισοδύναμη συνεισφορά μέσα στην ομάδα.

Κάθε επιμορφωτής έχει στη διάθεσή του τα εξής:

- Έναν υπολογιστή με πρόσβαση στο τοπικό δίκτυο και στο διαδίκτυο.
- Έναν λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου Outlook Express
- Μια σειρά από δείγματα παρουσίασης και σετ μελέτης για την προβολή των δυνατοτήτων του λογισμικού.
- Μια σειρά από σχετικές ιστοσελίδες για επιλογή κειμένου και εικόνων απ' τις ομάδες .

Ρόλος επιμορφούμενου

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

Ρόλος ομάδας επιμορφούμενων

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

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

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

Ρόλοι μελών ομάδας

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

Ιστορικός Τέχνης

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

Υπεύθυνος Υλικού

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

Καλλιτεχνικός Επιμελητής

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

Το μέλος της ομάδας που αναλαμβάνει το ρόλο του Καλλιτεχνικού Επιμελητή μπορεί να χρησιμοποιήσει επικουρικά και άλλες σχεδιαστικές εφαρμογές (π.χ. Adobe Photoshop), αν το κρίνει απαραίτητο κατά τη φάση της δημιουργίας του ενημερωτικού εντύπου της ομάδας. Έτσι γίνεται σύνδεση με άλλες ενότητες του ίδιου μαθήματος αλλά και με τα μαθήματα «Ελεύθερο Σχέδιο – Χρώμα» και «Γραφιστικές Εφαρμογές»

Κάθε επιμορφούμενος έχει στη διάθεσή του τα εξής:

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

Δομή δραστηριότητας Art History Interactive

Στάδιο 1°: Προετοιμασία

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους και εξηγεί τις δυνατότητες που θα αποκτηθούν μετά το πέρας όλων των φάσεων της δραστηριότητας.

Στάδιο 2°: Παρουσίαση

Ο επιμορφωτής κάνει μια σύντομη παρουσίαση των δυνατοτήτων και των σχετικών λειτουργιών του λογισμικού.

Στάδιο 3° :Ελεύθερη εξάσκηση

Ακολουθεί ελεύθερη εξάσκηση των επιμορφούμενων και πειραματισμός προκειμένου να εξοικειωθούν στον χειρισμό και την αξιοποίηση των δυνατοτήτων

του λογισμικού. Για το σκοπό αυτό οι επιμορφούμενοι έχουν στη διάθεσή τους μια σειρά από παραδείγματα παρουσιάσεων και σετ μελέτης σε ηλεκτρονική μορφή.

Στάδιο 4° :Αποστολή

Στη συνέχεια παρουσιάζεται από τον επιμορφωτή η αποστολή που πρέπει να φέρουν εις πέρας οι επιμορφούμενοι. Η αποστολή σχετίζεται με τη δημιουργία παρουσίασης, σετ μελέτης/quiz και μίας διαφημιστικής μπροσούρας για την έκθεση ενός Μουσείου Τέχνης. Ο επιμορφωτής συζητά τυχόν απορίες με τους επιμορφούμενους.

Στάδιο 5° :Δημιουργία

Στο τέλος οι επιμορφούμενοι σε ομάδες και έχοντας αναλάβει ρόλους και καλλιτέχνη που θα εκπροσωπήσουν εφαρμόζουν τις γνώσεις που απόκτησαν για τη λειτουργία του Λογισμικού και δημιουργούν την παρουσίαση, το σετ μελέτης/quiz και τη διαφημιστική μπροσούρα. Γίνεται κυκλική ανάληψη ρόλου με αυξημένες αρμοδιότητες από τα μέλη των ομάδων ενώ παράλληλα υπάρχει συνεργασία στη λήψη αποφάσεων. Ο επιμορφωτής ανατροφοδοτεί τους επιμορφούμενους και συζητά τυχόν δυσκολίες, και έπειτα από την ολοκλήρωση κάθε παραδοτέου γίνεται τους αξιολογεί. Σχολιάζονται επίσης τυχόν εναλλακτικοί τρόποι περαίωσης των εργασιών.

Δραστηριότητα 9: Art History Interactive (Αναλυτικά)

Φάση 1: Το περιβάλλον του Art History Interactive

Παρουσίαση Λογισμικού –Περιήγηση στο περιβάλλον του Λογισμικού

| | |
|-----------------------------|---|
| Διδακτικές ενότητες: | Το περιβάλλον του Art History Interactive Παρουσίαση Λογισμικού –Περιήγηση στο περιβάλλον του Λογισμικού |
| Διδακτικές ώρες: | 1 |

Η φάση της δραστηριότητας αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού Art History Interactive και στη χρήση των βασικών λειτουργιών και δυνατοτήτων του. Οι επιμορφούμενοι καλούνται να περιηγηθούν στο λογισμικό και να πειραματιστούν.

Ρόλος ομάδας επιμορφωτή

Αναφέρει τις λειτουργίες που παρέχει το λογισμικό για την δημιουργία παρουσιάσεων και σετ μελέτης/quiz.

Προτρέπει τους επιμορφούμενους για πειραματισμό και εξάσκηση σε έτοιμα παραδείγματα και δίνει απαντήσεις σε τυχόν απορίες των επιμορφούμενων για τη λειτουργία του Λογισμικού.

Φάση 2: Επιλογή/αναζήτηση υλικού - Δημιουργία Παρουσίασης

| | |
|-----------------------------|---|
| Διδακτικές ενότητες: | Επιλογή/αναζήτηση υλικού - Δημιουργία Παρουσίασης |
| Διδακτικές ώρες: | 2 |

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

Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε ομάδες, αναλαμβάνουν ρόλους και καλλιτέχνη που θα εκπροσωπήσουν και δημιουργούν μία παρουσίαση.

Ρόλος ομάδας επιμορφωτή

Παρουσιάζει και εξηγεί την αποστολή στους επιμορφούμενους. Είναι υπεύθυνος για τον σωστό διαμοιρασμό ρόλων και τη ομαλή εξέλιξη της δραστηριότητας. Παρέχει απαντήσεις σε τυχόν απορίες των επιμορφούμενων.

Φάση 3: Δημιουργία Quiz

| | |
|-----------------------------|-----------------|
| Διδακτικές ενότητες: | Δημιουργία Quiz |
| Διδακτικές ώρες: | 1 |

Στη φάση αυτή οι επιμορφούμενοι καλούνται να δημιουργήσουν ένα σετ μελέτης το οποίο αφού το αποθηκεύσουν στον υπολογιστή τους, να το στείλουν στις υπόλοιπες ομάδες όπως και στον επιμορφωτή προς αξιολόγηση και ανατροφοδότηση. Στη συνέχεια το σετ μελέτης που έχει παραλάβει η κάθε ομάδα το μετατρέπει σε quiz με τουλάχιστον ίσο πλήθος ερωτήσεων με το πλήθος των εικόνων. Έπειτα κάθε επιμορφούμενος απαντά στο quiz και το αποστέλει στον επιμορφωτή, αφού πρώτα το έχει αποθηκεύσει στον υπολογιστή του.

Ρόλος ομάδας επιμορφωτή

Παρέχει απαντήσεις σε τυχόν απορίες των επιμορφούμενων, αξιολόγηση μετά τη δημιουργία του σετ μελέτης και τη συμπλήρωση του quiz και ανατροφοδότηση.

Φάση 4: Δημιουργία Διαφημιστικής Μπροσούρας

| | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| Διδακτικές ενότητες: | Δημιουργία Διαφημιστικής Μπροσούρας |
| Διδακτικές ώρες: | 2 |

Στη φάση αυτή οι επιμορφούμενοι καλούνται να δημιουργήσουν μία διαφημιστική μπροσούρα με θέμα την έκθεση ενός Μουσείου Τέχνης.

Ρόλος ομάδας επιμορφωτή

Ο επιμορφωτής παρέχει οδηγίες και βοήθεια για την εκπόνηση του παραδοτέου. Τέλος αξιολογεί τους επιμορφούμενους.