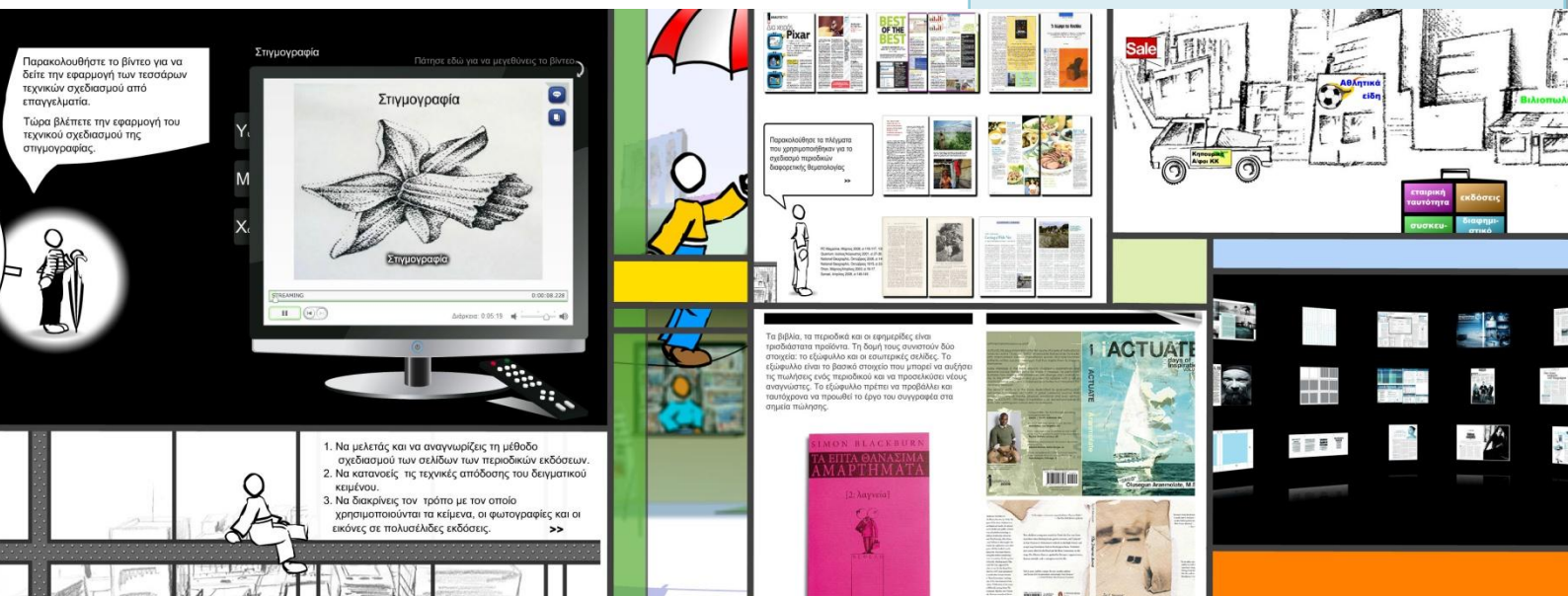




ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ)



Σεπτέμβριος 2011



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	2
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	6
1. ΣΚΟΠΟΣ	1
2. ΓΕΝΙΚΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	2
2.1. ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ	2
2.2. ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ ΚΑΙ ΑΚΡΩΝΥΜΙΑ	4
2.3. ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ (ΨΕΠ)	5
2.3.1. Γενικές πληροφορίες για το ΨΕΠ	5
2.3.2. Τύποι Μαθησιακών Αντικειμένων	6
2.3.3. Χρησιμοποιώντας το ΨΕΠ	18
2.3.4. Προστιθέμενη αξία του ΨΕΠ στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης	23
2.4. Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΨΕΠ	24
2.4.1. Θεωρίες μάθησης	24
2.4.2. Διδακτικές Προσεγγίσεις του ΨΕΠ	26
2.4.2.1. Διερευνητική μάθηση (discovery learning)	26
2.4.2.2. Προβληματοκεντρική μάθηση (problem-based learning)	28
2.4.2.3. Προκαθορισμένη πορεία δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης (constructivist-based activities)	30
2.4.2.4. Συνεργατική οικοδομιστική διδασκαλία	31
2.4.2.5. Διερώτηση (inquiry)	32
2.4.2.6. Προβληματισμός	33



2.4.2.7.	Συλλογή δεδομένων ή άλλων στοιχείων.....	33
2.4.2.8.	Επεξεργασία και έκφραση ιδεών.....	34
2.4.2.9.	Επεξεργασία εννοιολογικού μοντέλου.....	34
3.	ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ	35
3.1.	Γενικές Οδηγίες Χρήσης.....	35
3.1.1.	Συνιστώμενη Ανάλυση Θέασης (Screen Resolution).....	35
3.1.2.	Διάταξη Περιεχομένου	36
3.1.3.	Πλοήγηση Περιεχομένου	37
3.1.4.	Τεχνικές Ρυθμίσεις.....	38
3.1.5.	Αναφορά δραστηριοτήτων στο ΣΔΜ.....	42
3.1.5.1.	Γενικές πληροφορίες.....	42
3.1.5.2.	Προσπέλαση Αναφορών Δραστηριοτήτων στο ΣΔΜ	43
3.1.5.3.	Αναφορές δραστηριοτήτων ανά τύπο δραστηριότητας	46
3.2.	ΕΙΔΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ	51
3.2.1.	Οδηγίες προς τον Μαθητή.....	51
3.2.2.	Εκτύπωση Μαθησιακών Αντικειμένων (ΜΑ).....	52
3.2.3.	Μεγέθυνση Μαθησιακών Αντικειμένων.....	53
3.2.4.	Αποθήκευση Μαθησιακών Αντικειμένων	54
3.2.5.	Αντιγραφή / Επικόλληση Μαθησιακών Αντικειμένων	56
3.3.	ΚΟΥΜΠΙΑ ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ	58
3.4.	ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ (GRAPHICS EDITOR).....	60
4.	ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΟΝΑΔΩΝ ΨΕΠ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ.....	62



5.	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΩΝ ΨΕΠ	64
5.1.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ01_Εισαγωγή στις Γραφικές Τέχνες (1)_2.0	64
5.2.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ02_Εισαγωγή στις Γραφικές Τέχνες (2)_2.0	66
5.3.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ03_Τεχνικές Εργαστηρίου (1)_2.0	68
5.4.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ04_Τεχνικές εργαστηρίου (2)_2.0	70
5.5.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ05_Διερεύνηση Ιδεών στον Σχεδιασμό_2.0	73
5.6.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ06_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (1)_2.0	74
5.7.	T_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ07_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (2)_2.0	78
5.8.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ01_Στοιχειοθεσία_2.0	82
5.9.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ02_Διάταξη Χαρακτήρων_2.0	84
5.10.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ03_Φωτοτεχνική (1)_2.0	85
5.11.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ04_Φωτοτεχνική (2)_2.0	89
5.12.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ05_Φωτογραφία (1)_2.0	93
5.13.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ06_Φωτογραφία (2)_2.0	95
5.14.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ07_Διάταξη Σελίδας (1)_2.0	98
5.15.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ08_Διάταξη Σελίδας (2)_2.0	99
5.16.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ09_Διάταξη Σελίδας (3)_2.0	103
5.17.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ10_Βιβλιοδεσία_2.0	105
5.18.	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ11_Σχεδιασμός Σειράς Εντύπων_2.0	108
5.19.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ01_Λογότυπο (1)_2.0	111
5.20.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ02_Λογότυπο (2)_2.0	115
5.21.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ03_Μέθοδοι Εκτύπωσης_2.0	118
5.22.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ04_Έγχρωμες Εκτυπώσεις_2.0	123



5.23.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ05_Συσκευασία (1)_2.0	127
5.24.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ06_Συσκευασία (2)_2.0	129
5.25.	T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ07_Έντυπη Διαφήμιση_2.0.....	131
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....		133
ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ.....		135



ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1 – Δομή του ΨΕΠ.....	6
Εικόνα 2 – Ηλεκτρονικό βιβλίο (flipbook).....	7
Εικόνα 3 - Επιλογή κειμένου	7
Εικόνα 4 – Επιπρόσθετη πληροφορία (Ιστοσελίδα)	8
Εικόνα 5 – Εικόνα και Φωτογραφίες.....	9
Εικόνα 6 – Φωτογραφικό Υλικό (3D Wall).....	10
Εικόνα 7 – Παρουσίαση Φωτογραφιών (Slideshow)	10
Εικόνα 8 – Οι τρεις εκδόσεις των εικόνων (από DVD – offline).....	11
Εικόνα 9 – Παράδειγμα εικόνων υψηλής ανάλυσης “ <i>high quality</i> ” (από DVD – offline)	11
Εικόνα 10 – Σχεδιάγραμμα (στατικό)	12
Εικόνα 11 – Το βίντεο ως ξεχωριστό ΜΑ.....	13
Εικόνα 12 – Βίντεο ενσωματωμένο στο ηλεκτρονικό βιβλίο (flipbook)	13
Εικόνα 13 – Πολυμεσική παρουσίαση.....	14
Εικόνα 14 – Προσομοίωση.....	15
Εικόνα 15 – Διαδραστικό εφαρμογίδιο (applet)	16
Εικόνα 16 – Εκπαιδευτικό παιχνίδι.....	17
Εικόνα 17 – Δραστηριότητα αξιολόγησης.....	18
Εικόνα 18 – Διεπαφή εκπαιδευτικού στην Εικονική Αίθουσα Διδασκαλίας	21
Εικόνα 19 – Διεπαφή αναπαραγωγέα SCORM	22
Εικόνα 20 – Περιεχόμενο μονάδας ΨΕΠ και επιλογή αρχείου index.html για άνοιγμα της μονάδας.....	23
Εικόνα 21 – Διάταξη περιεχομένου στη μονάδα ΨΕΠ	36
Εικόνα 22 – Πλοήγηση περιεχομένου	37
Εικόνα 23 – Άνοιγμα μονάδων μη συνδεδεμένης έκδοσης (1).....	38
Εικόνα 24 – Άνοιγμα μονάδων μη συνδεδεμένης έκδοσης (2).....	38



Εικόνα 25 – Υπερσύνδεσμοι - μη συνδεδεμένη έκδοση των μονάδων ΨΕΠ (Παράδειγμα)	39
Εικόνα 26 – Ρυθμίσεις για άνοιγμα υπερσυνδέσμων από έκδοση offline (1) ..	39
Εικόνα 27 – Ρυθμίσεις για άνοιγμα υπερσυνδέσμων από έκδοση offline (2) ..	40
Εικόνα 28 – Ρυθμίσεις για άνοιγμα υπερσυνδέσμων από έκδοση offline (3) ..	41
Εικόνα 29 – Περιληπτική αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή	42
Εικόνα 30 – Λεπτομερής αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή	43
Εικόνα 31 – Προσπέλαση Αναφοράς σειρών μαθημάτων (Εκπαιδευτικός)	44
Εικόνα 32 - Προσπέλαση Αναφοράς σειρών μαθημάτων (Μαθητής)	44
Εικόνα 33 - Εμφάνιση αναφοράς μαθημάτων	45
Εικόνα 34 - Εμφάνιση αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή	45
Εικόνα 35 - Εμφάνιση λεπτομερούς αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή	46
Εικόνα 36 - Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Σωστό - Λάθος.....	46
Εικόνα 37 - Αναφορά δραστηριότητας Σωστού – Λάθους.....	47
Εικόνα 38 – Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Πολλαπλής Επιλογής.....	47
Εικόνα 39 – Αναφορά δραστηριότητας Πολλαπλής Επιλογής.....	47
Εικόνα 40 - Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Αντιστοίχισης (περίπτωση ορθής απάντησης)	48
Εικόνα 41 – Αναφορά δραστηριότητας Αντιστοίχισης σε περίπτωση ορθής απάντησης	48
Εικόνα 42 - Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Αντιστοίχισης (περίπτωση λανθασμένης απάντησης)	49
Εικόνα 43 – Αναφορά δραστηριότητας Αντιστοίχισης σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης	49
Εικόνα 44 – Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Ανοικτού Τύπου	50



Εικόνα 45 – Αναφορά δραστηριότητας Ανοικτού /τύπου	50
Εικόνα 46 – Περιοχή οδηγιών	51
Εικόνα 47 - Εκτύπωση Μαθησιακών Αντικειμένων σε μη συνδεδεμένη έκδοση (offline).....	52
Εικόνα 48 – Εκτύπωση Μαθησιακών Αντικειμένων σε έκδοση SCORM μέσω του ΣΔΜ.....	53
Εικόνα 49 – Μεγέθυνση Μαθησιακών Αντικειμένων	54
Εικόνα 50 – Διαθεσιμότητα των ΜΑ στο φάκελο <i>resources</i> σε μη συνδεδεμένη έκδοση (offline)	55
Εικόνα 51 – Διαθεσιμότητα των ΜΑ σε συνδεδεμένη έκδοση SCORM (μέσω του ΣΔΜ).....	56
Εικόνα 52 – Κύρια κουμπιά διεπαφής χρήστη με το ΨΕΠ	58
Εικόνα 53 – Πλαίσια ελέγχου απάντησης.....	59
Εικόνα 54 – Κουμπιά χειρισμού πολυμεσικής παρουσίασης	59
Εικόνα 55 - Ενσωμάτωση του Συντάκτη Γραφικών σε μονάδα ΨΕΠ Γραφικών Τεχνών.....	60
Εικόνα 56 – Οι λειτουργίες του Συντάκτη Γραφικών επεξηγούνται σε μενού Βοήθειας	61



1. ΣΚΟΠΟΣ

Το παρόν εγχειρίδιο έχει αναπτυχθεί για σκοπούς υποστήριξης της προσπάθειας των εκπαιδευτικών να ενσωματώσουν το Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο (ΨΕΠ) στη διαδικασία της διδασκαλίας και μάθησης. Το εγχειρίδιο είναι χωρισμένο σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος παρουσιάζεται το πλαίσιο, οι αρχές και η φιλοσοφία βάση των οποίων αναπτύχθηκε το ΨΕΠ, καθώς επίσης και οι γενικές οδηγίες χρήσης και πλοήγησης στις μονάδες ΨΕΠ. Στο δεύτερο μέρος παρουσιάζονται οι βασικές πληροφορίες για κάθε μονάδα ΨΕΠ και οι λύσεις των δραστηριοτήτων αξιολόγησης που περιέχονται σε κάθε μονάδα ΨΕΠ.

Συγκεκριμένα, στο πρώτο μέρος επεξηγείται η δομή και το περιεχόμενο του ΨΕΠ, η προστιθέμενη αξία του και οι τρόποι ενσωμάτωσής του στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης. Επίσης, γίνεται αναφορά στη θεωρία μάθησης του οικοδομισμού και στις διδακτικές προσεγγίσεις και πρακτικές, στις οποίες στηρίζεται η ανάπτυξη των μονάδων ΨΕΠ Γραφικών Τεχνών. Τέλος, στο πρώτο μέρος του εγχειριδίου συνοψίζονται οι γενικές οδηγίες χρήσης και πλοήγησης στις μονάδες ΨΕΠ.

Στο δεύτερο μέρος του εγχειριδίου του εκπαιδευτικού περιγράφονται οι μονάδες ΨΕΠ. Συγκεκριμένα, για κάθε μονάδα ΨΕΠ δίνεται πληροφόρηση ως προς:

- τον τίτλο του μαθήματος,
- την τάξη στην οποία αναφέρεται,
- τον αριθμό, τον τίτλο και την έκδοση της μονάδας ΨΕΠ,
- τις λέξεις-κλειδιά που σχετίζονται με την ύλη/περιεχόμενο της μονάδας,



- τους διδακτικούς στόχους της μονάδας και
- τις λύσεις των δραστηριοτήτων αξιολόγησης και τις ενδεικτικές απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

2. ΓΕΝΙΚΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

2.1. ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο (ΨΕΠ): Εκπαιδευτικό υλικό σε ψηφιακή μορφή, το οποίο αναπτύχθηκε εξ' υπαρχής και κατά παραγγελία και αποσκοπεί στην επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων, όπως αυτοί περιγράφονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα κάθε μαθήματος. Το ΨΕΠ είναι προσβάσιμο είτε σε μη συνδεδεμένη μορφή (offline) μέσω DVDs, είτε σε μορφή SCORM μέσω Διαδικτύου (online).

Μονάδα ΨΕΠ: Είναι μια λογική αλληλουχία μαθησιακών δραστηριοτήτων, η οποία αποτελείται από ενότητες, υποενότητες και Μαθησιακά Αντικείμενα που έχουν κοινή θεματική και στοχεύουν στην επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων. Η αναπαράσταση της δομής μιας μονάδας ΨΕΠ φαίνεται στην Εικόνα 1.

Ενότητα: Ένα μέρος μιας μονάδας Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου (ΨΕΠ), το οποίο απαρτίζεται από υποενότητες.

Υποενότητα: Ένα μέρος μιας μονάδας Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου (ΨΕΠ), το οποίο απαρτίζεται από διαφορετικούς τύπους Μαθησιακών Αντικειμένων.



Μαθησιακό Αντικείμενο (Learning Object - LO): Ψηφιακή οντότητα και συστατικό μέρος του ΨΕΠ, το οποίο σχεδιάστηκε με σκοπό την επίτευξη συγκεκριμένου/ων μαθησιακού/ών στόχου/ων. Υπάρχουν δεκατρείς τύποι Μαθησιακών Αντικειμένων στις μονάδες ΨΕΠ, εκ των οποίων οι δέκα περιλαμβάνονται στο μάθημα των Εφαρμοσμένων Τεχνών (Γραφικών Τεχνών) και αναλύονται στην υποενότητα 2.3.2.

Επαναχρησιμοποιήσιμο Μαθησιακό Αντικείμενο (Reusable Learning Object - RLO): Οποιοδήποτε Μαθησιακό Αντικείμενο, το οποίο μπορεί να λειτουργεί ανεξάρτητα από άλλα Μαθησιακά Αντικείμενα που υπάρχουν στο ΨΕΠ και μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία νέων διδακτικών εφαρμογών/σεναρίων.

Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (Learning Management System - LMS): Ένα υπολογιστικό διαδικτυακό σύστημα που περιλαμβάνει δυνατότητες εγγραφής μαθητών σε διάφορα μαθήματα, χρονικό προγραμματισμό και πρόσβαση σε ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, έλεγχο και καθοδήγηση της διαδικασίας μάθησης, καθώς και ανάλυση και αναφορά της απόδοσης των μαθητών στα ψηφιακά μαθήματα.

Κοινόχρηστο Μοντέλο Αντικειμένου Αναφοράς Περιεχομένου (SCORM): Είναι μια συλλογή τεχνικών προτύπων και προδιαγραφών για δημιουργία περιεχομένου που προορίζεται για διαδικτυακή μάθηση. Το SCORM ορίζει την επικοινωνία μεταξύ του ΨΕΠ και ενός συστήματος υποδοχής, που ονομάζεται «περιβάλλον χρόνου εκτέλεσης» (run-time environment), το οποίο συνήθως υποστηρίζεται από ένα Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης. Επίσης, το SCORM καθορίζει πώς το περιεχόμενο μπορεί να είναι συσκευασμένο σε ένα μεταβιβάσιμο συμπιεσμένο αρχείο ZIP.



2.2. ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ ΚΑΙ ΑΚΡΩΝΥΜΙΑ

ΨΕΠ: Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο (DEC - Digital Educational Content)

ΣΔΜ: Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (LMS - Learning Management System)

ΜΑ: Μαθησιακό Αντικείμενο (LO - Learning Object)

ΕΜΑ: Επαναχρησιμοποιήσιμο Μαθησιακό Αντικείμενο (RLO - Reusable Learning Object)

SCORM: Sharable Content Object Reference Model (Κοινόχρηστο Μοντέλο Αντικειμένου Αναφοράς Περιεχομένου)

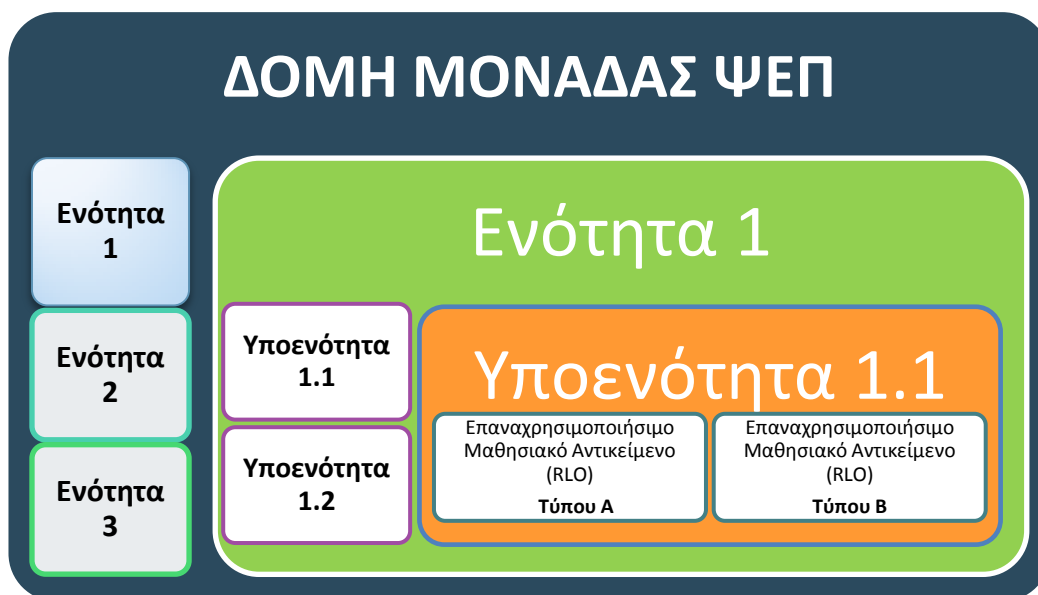


2.3. ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ (ΨΕΠ)

2.3.1. Γενικές πληροφορίες για το ΨΕΠ

Το Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο (ΨΕΠ) αποτελεί ψηφιακό υλικό, το οποίο ετοιμάστηκε κατά παραγγελία, στοχεύοντας στην επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος του Κυπριακού Εκπαιδευτικού Συστήματος. Η δημιουργία του ΨΕΠ εντάσσεται στο γενικότερο σχεδιασμό του ΥΠΠ για αξιοποίηση των σύγχρονων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη διαδικασία της διδασκαλίας και μάθησης. Συνολικά, έχουν ετοιμαστεί 641 μονάδες ΨΕΠ για 17 μαθήματα της Μέσης Γενικής και Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα για το μάθημα των Γραφικών Τεχνών έχουν αναπτυχθεί 25 μονάδες ΨΕΠ (7 για το Α' έτος, 11 για το Β' έτος και 7 για το Γ' έτος).

Μια μονάδα ΨΕΠ αποτελείται από μια συλλογή Μαθησιακών Αντικειμένων (ΜΑ). Πολλά ΜΑ μαζί δημιουργούν μια υποενότητα. Για παράδειγμα, μια υποενότητα μπορεί να περιλαμβάνει διάφορους τύπους ΜΑ, όπως κείμενο, φωτογραφίες και δραστηριότητες αξιολόγησης. Πολλές υποενότητες δημιουργούν μια ενότητα που συνήθως έχει κοινή θεματολογία. Πολλές ενότητες δημιουργούν μια μονάδα ΨΕΠ. Οι στόχοι της κάθε μονάδας ΨΕΠ υλοποιούνται μέσα από αυτήν την ακολουθία των υποενοτήτων. Το πιο μικρό συστατικό στοιχείο μιας μονάδας ΨΕΠ είναι το Μαθησιακό Αντικείμενο (ΜΑ).



Εικόνα 1 – Δομή του ΨΕΠ

Οι μονάδες ΨΕΠ είναι διαθέσιμες σε δύο εκδόσεις, μέσω του ΣΔΜ στο Διαδίκτυο (online) μέσω της εκπαιδευτικής πλατφόρμας ΔΙΑ.Σ. (Διαδικτυακό Σχολείο) και μέσω της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline σε DVDs). Στην υποενότητα 2.3.3 περιγράφεται αναλυτικότερα πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι μονάδες ΨΕΠ ανάλογα με την έκδοση.

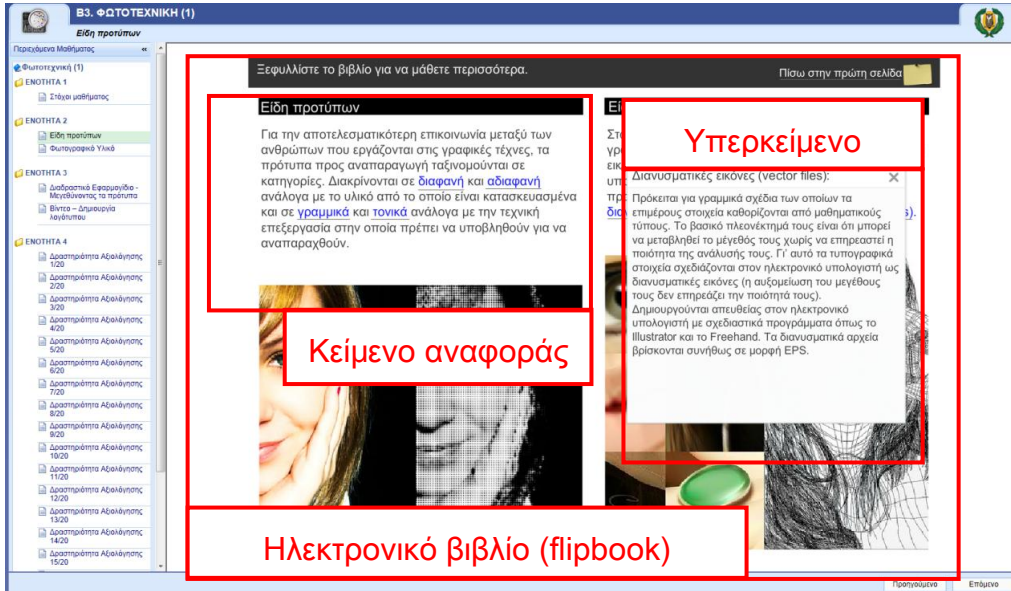
2.3.2. Τύποι Μαθησιακών Αντικειμένων

- **Κείμενο Αναφοράς (Text)**

Με το κείμενο επιτυγχάνεται η παρουσίαση γνωστικού περιεχομένου και επιπρόσθετες επεξηγηματικές πληροφορίες που αποσκοπούν στην επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων. Το κείμενο αποτελεί ξεχωριστό τύπο ΜΑ, το οποίο παρουσιάζεται σε μορφή ηλεκτρονικού βιβλίου (flipbook) (βλ. Εικόνα 2), όπου ο μαθητής έχει τη δυνατότητα φυλλομέτρησης σελίδων που περιέχουν κείμενο αναφοράς, φωτογραφίες σε υπερσυνδέσμους, βίντεο, πολυμεσικές παρουσιάσεις κλπ. Επίσης, μπορεί να πάρει τη μορφή υπερκείμενου (hypertext) ενσωματωμένου στο ηλεκτρονικό βιβλίο, καθώς και

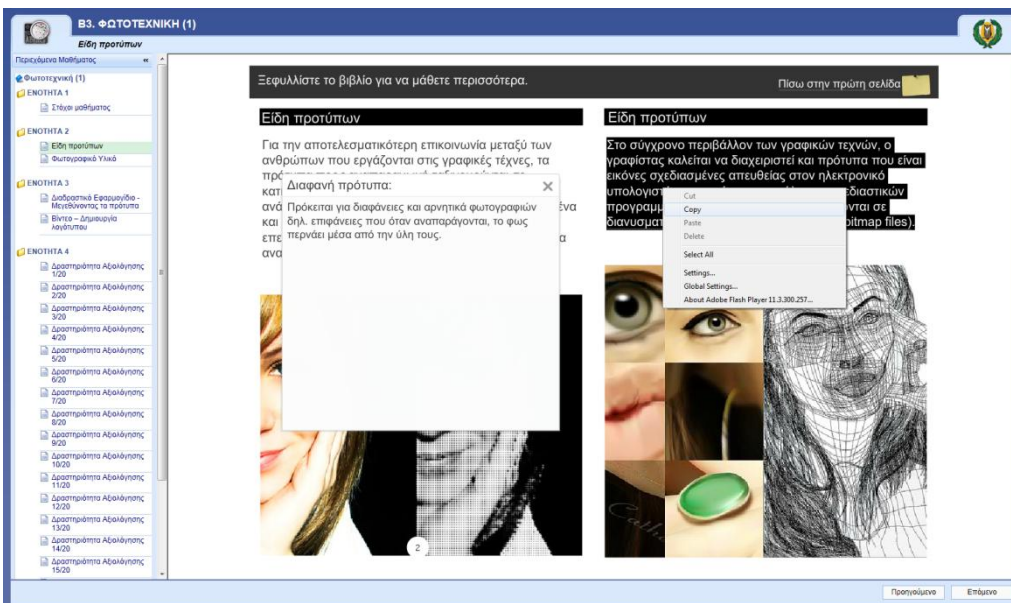


να συνοδεύει έναν άλλο τύπο ΜΑ (π.χ. πολυμεσική παρουσίαση) ως κείμενο αναφοράς. Στην Εικόνα 2 φαίνεται το ηλεκτρονικό βιβλίο (flipbook), με τις περιοχές του κειμένου αναφοράς και του υπερκείμενου.



Εικόνα 2 – Ηλεκτρονικό βιβλίο (flipbook)

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τόσο το κείμενο όσο και το υπερκείμενο και να το αντιγράψει, ούτως ώστε να μπορέσει να το αξιοποιήσει και εκτός της μονάδας ΨΕΠ (βλ. Εικόνα 3).

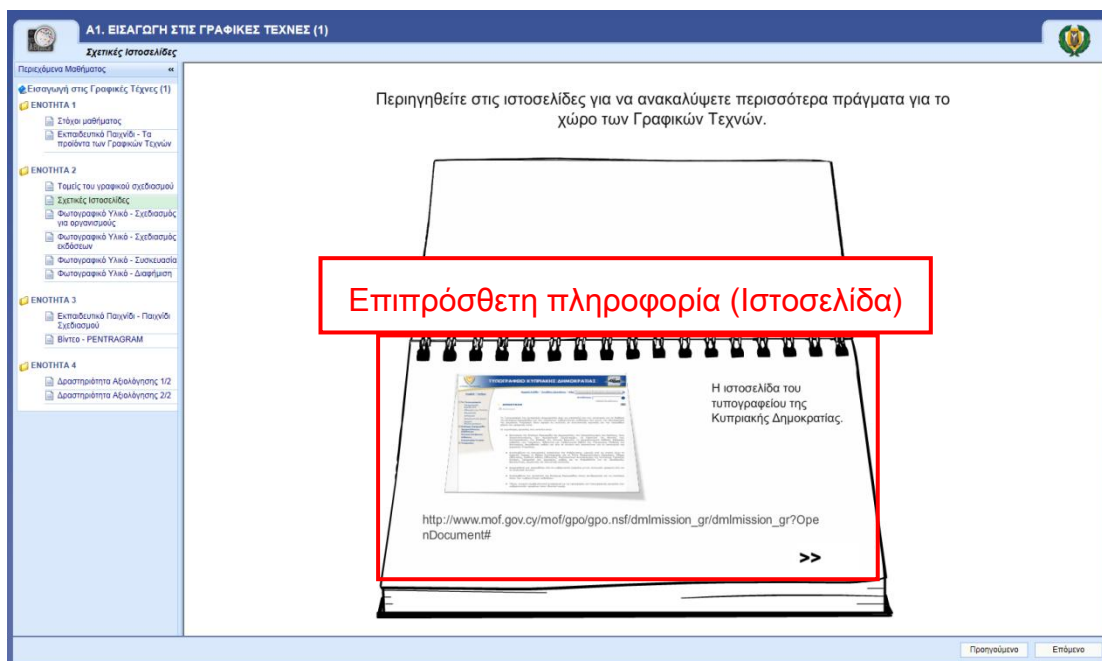


Εικόνα 3 - Επιλογή κειμένου



▪ Επιπρόσθετες πληροφορίες (Additional sources/information)

Οι ιστοσελίδες παραπέμπουν σε επιπρόσθετη πληροφόρηση στο Διαδίκτυο, σχετικά με το θέμα στο οποίο αναφέρεται μια μονάδα ΨΕΠ. Οι ιστοσελίδες αποτελούν ξεχωριστό τύπο ΜΑ και βρίσκονται σε ξεχωριστή υποενότητα με την ονομασία *Σχετικές Ιστοσελίδες* (βλ. Εικόνα 4), που παραπέμπει σε ιστοσελίδες με επιπρόσθετες πληροφορίες. Μέσω των ιστοσελίδων στο Διαδίκτυο, οι χρήστες έχουν πρόσβαση σε κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό που δίνει τη δυνατότητα να διασταυρώσουν πληροφορίες από διάφορες πηγές με σκοπό την επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Για άνοιγμα των ιστοσελίδων που παραπέμπουν σε επιπρόσθετες πληροφορίες μέσω της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline), από DVD ή εξωτερικό σκληρό δίσκο, υπάρχουν ειδικές ρυθμίσεις (βλ. υποενότητα 3.1.4.).



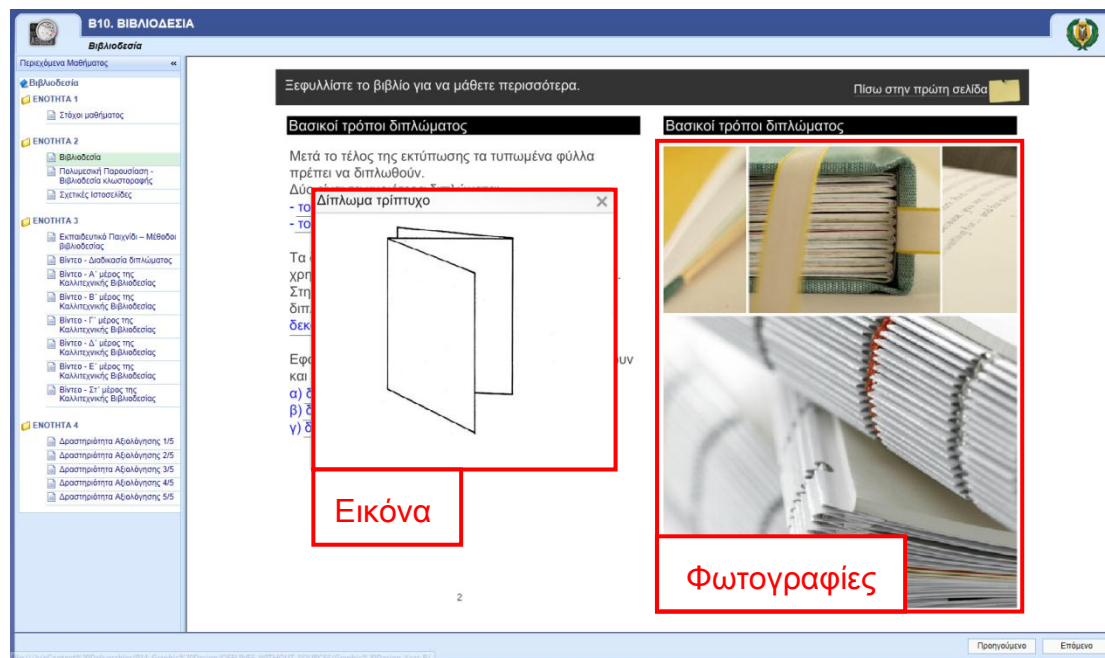
Εικόνα 4 – Επιπρόσθετη πληροφορία (Ιστοσελίδα)

▪ Εικόνες (Images)

Οι εικόνες παρουσιάζουν οπτικό, ρεαλιστικό υλικό, το οποίο σχετίζεται με κάποιον θέμα και στοχεύει στην επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων.



Η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει φωτογραφίες και εικόνες, όπως για παράδειγμα απεικονίσεις διαγραμμάτων/γραφημάτων, εικόνες clip art και στιγμιότυπα οθόνης (screenshots) (βλ. Εικόνα 5).

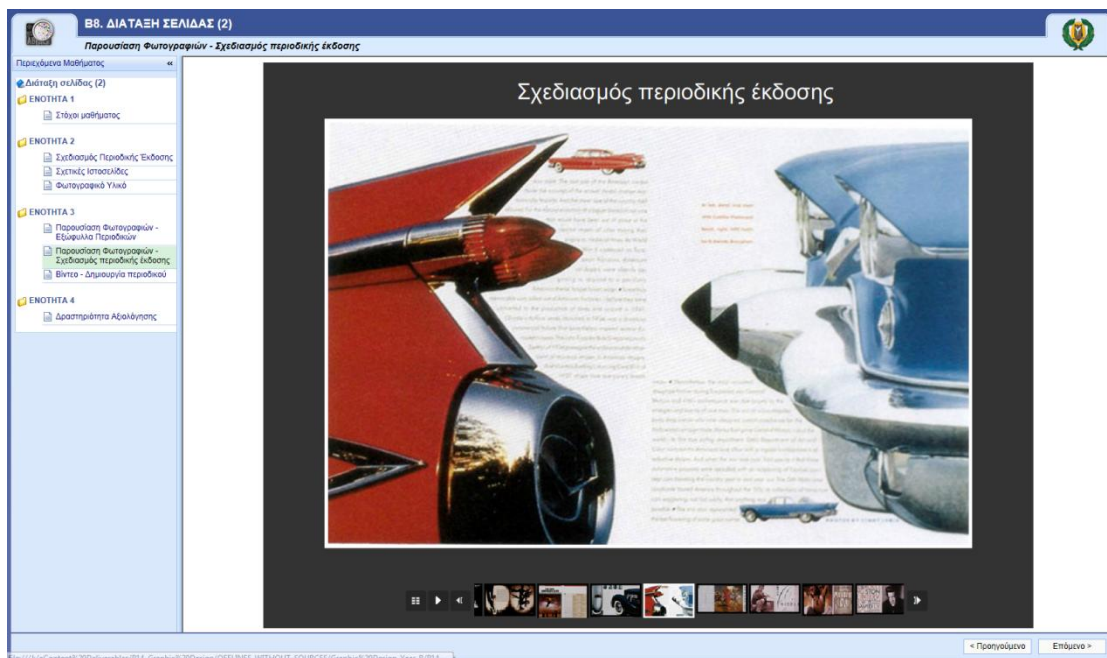


Εικόνα 5 – Εικόνα και Φωτογραφίες

Οι εικόνες, στο μάθημα των Γραφικών Τεχνών, μπορούν να συνδυαστούν με διάφορους τύπους ΜΑ (π.χ. κείμενο αναφοράς, εκπαιδευτικό παιχνίδι, κλπ.). Παρουσιάζονται επίσης σαν ξεχωριστός τύπος ΜΑ, σε ξεχωριστή υποενότητα, άλλοτε ως *Φωτογραφικό Υλικό (3D Wall)* (βλ. Εικόνα 6) και άλλοτε ως *Παρουσίαση Φωτογραφιών (Slideshow)* (βλ. Εικόνα 7).

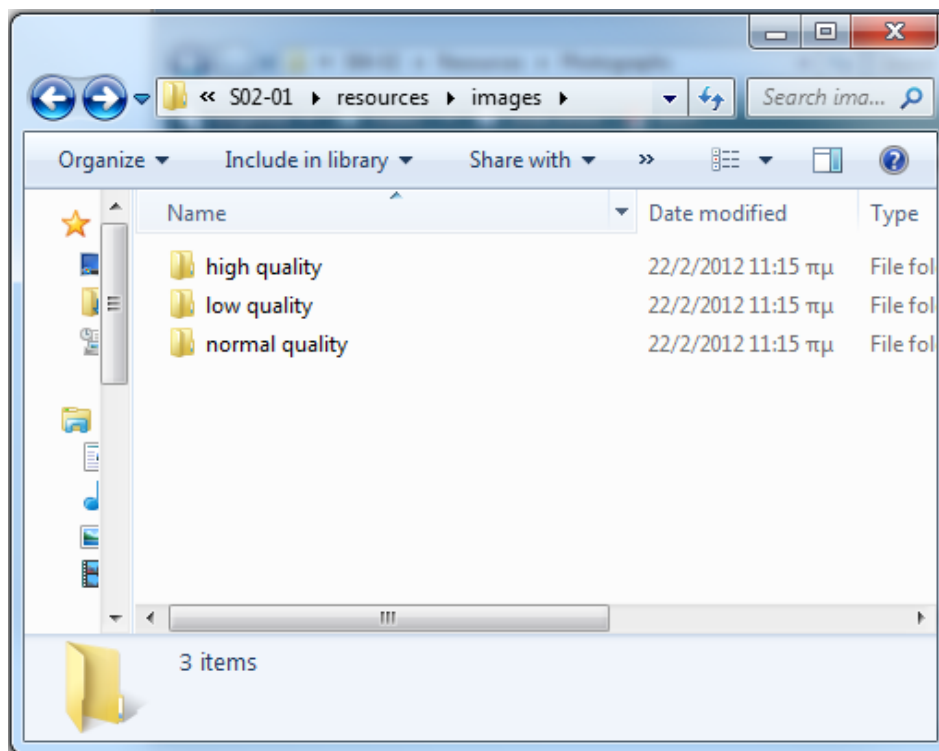


Εικόνα 6 – Φωτογραφικό Υλικό (3D Wall)

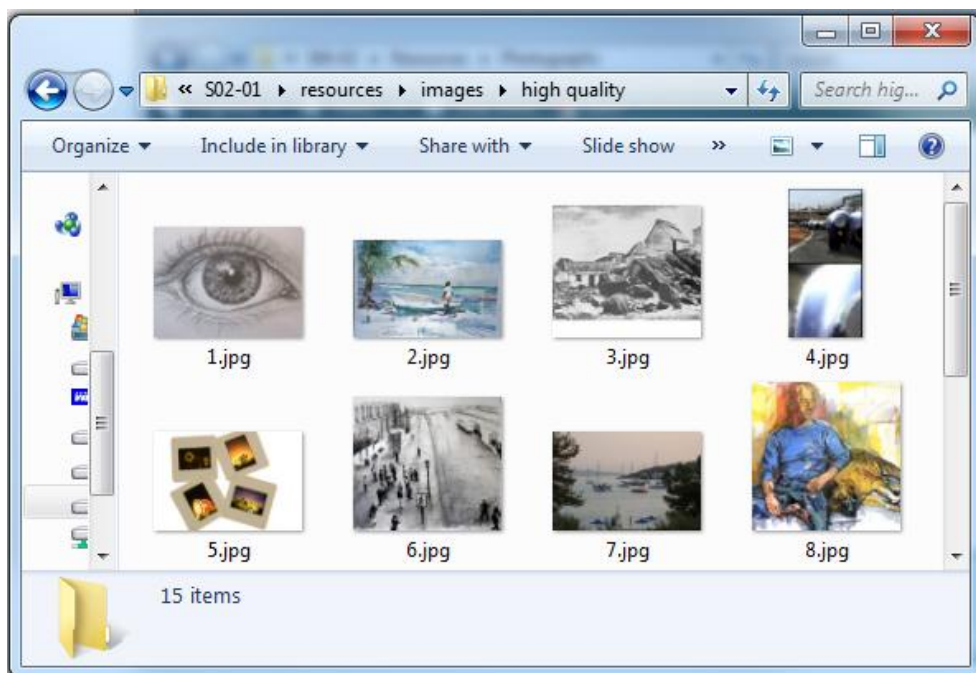


Εικόνα 7 – Παρουσίαση Φωτογραφιών (Slideshow)

Οι εικόνες υπάρχουν συνήθως σε τρεις εκδόσεις χαμηλής, μέσης και υψηλής ανάλυσης, στο φάκελο *resources* της κάθε υποενότητας, στους φακέλους με τις αντίστοιχες ονομασίες *low*, *normal* και *high quality* (βλ. Εικόνα 8 και Εικόνα 9).



Εικόνα 8 – Οι τρεις εκδόσεις των εικόνων (από DVD – offline)

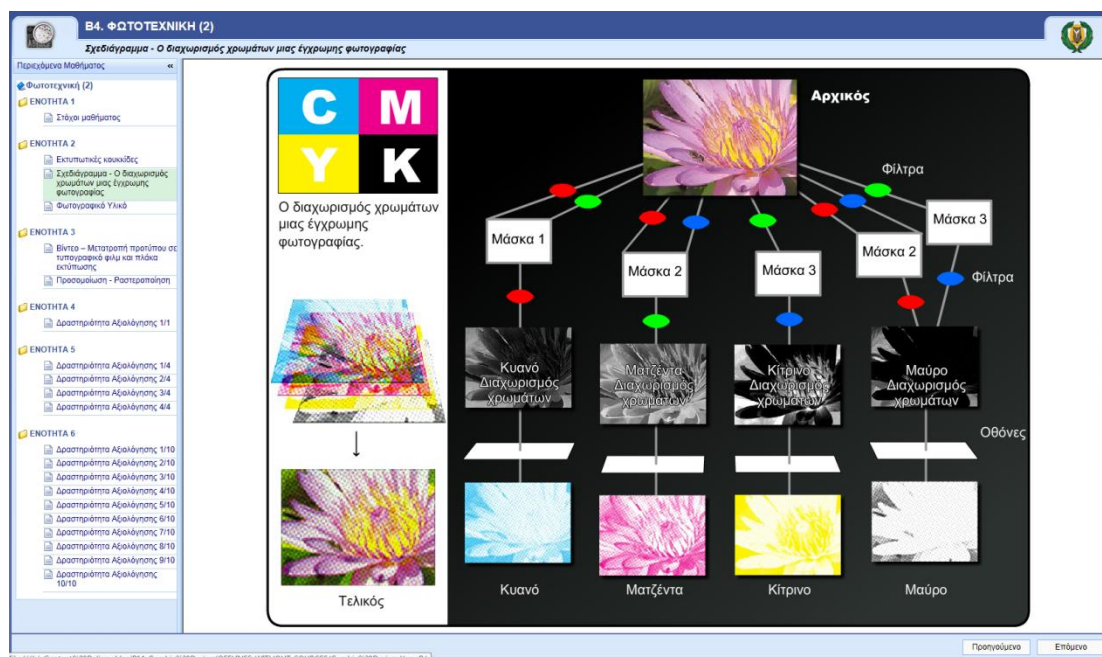


Εικόνα 9 – Παράδειγμα εικόνων υψηλής ανάλυσης “high quality” (από DVD – offline)



▪ Σχεδιάγραμμα (Diagram)

Το σχεδιάγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την οπτική αναπαράσταση κάποιας διαδικασίας/λειτουργίας ή ομαδοποιήσεων/κατηγοριοποιήσεων. Υποστηρίζει συγκεκριμένους στόχους και μπορεί να είναι στατικό ή διαδραστικό. Το στατικό σχεδιάγραμμα (βλ. Εικόνα 10) παρουσιάζεται στο χρήστη ως έχει, ενώ το διαδραστικό επιτρέπει στο χρήστη να παρέμβει και να κάνει επιλογές σε αυτό.



Εικόνα 10 – Σχεδιάγραμμα (στατικό)

▪ Οπτικοακουστικό υλικό - Βίντεο (Video)

Το οπτικοακουστικό υλικό - βίντεο μπορεί να περιλαμβάνει πρωτογενές υλικό, οπτικογραφημένες συζητήσεις ή παρουσιάσεις σχετικά με κάποιο θέμα, οι οποίες σχετίζονται με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους. Με τα κουμπιά χειρισμού που παρέχονται, ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει την ποιότητα του βίντεο και κατά συνέπεια την ταχύτητα φόρτωσής του, να ελέγξει τη ροή του (π.χ. forward, stop, play), να προβάλει το βίντεο με ή χωρίς ήχο, καθώς επίσης

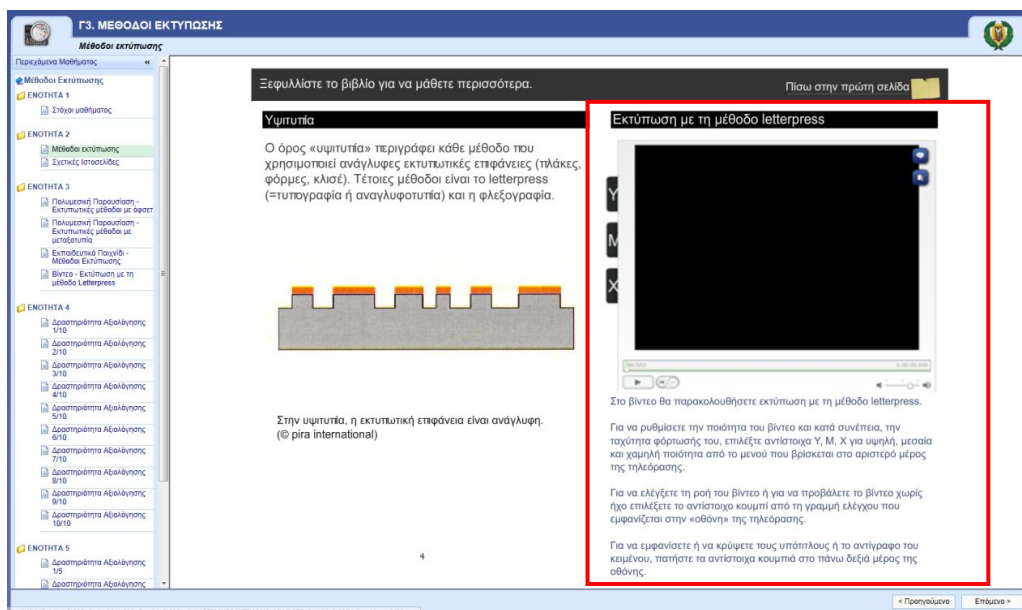


και να εμφανίσει τους υπότιτλους (subtitles) ή το σενάριο αφήγησης (transcript), όπου αυτά προσφέρονται.

Το οπτικοακουστικό υλικό – βίντεο, στο μάθημα των Γραφικών Τεχνών, είτε συναντάται σαν ξεχωριστός τύπος MA (βλ. Εικόνα 11) είτε περιλαμβάνεται σε έναν άλλο τύπο MA (π.χ. ηλεκτρονικό βιβλίο) (βλ. Εικόνα 12).



Εικόνα 11 – Το βίντεο ως ξεχωριστό MA

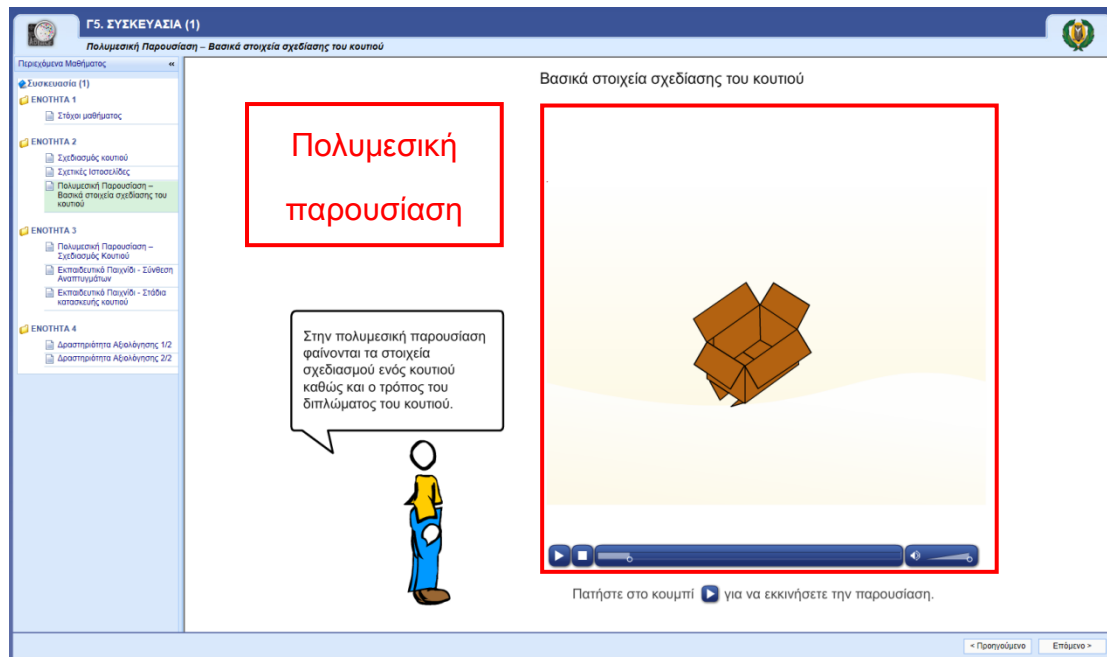


Εικόνα 12 – Βίντεο ενσωματωμένο στο ηλεκτρονικό βιβλίο (flipbook)



▪ Πολυμεσική παρουσίαση (Animation)

Πολυμεσική παρουσίαση είναι μια ακολουθία εικόνων υπό μορφή κινουμένων σχεδίων που, όταν παρουσιάζεται με συγκεκριμένη σειρά και ταχύτητα, παρουσιάζει μια ομαλά κινούμενη εικόνα (βλ. Εικόνα 13).



Εικόνα 13 – Πολυμεσική παρουσίαση

▪ Προσομοίωση (Simulation)

Η προσομοίωση προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής τιμών για κάποια μεγέθη και αναπαράστασεις των επακόλουθων επιπτώσεων σε μια κατάσταση, λειτουργία ή διαδικασία. Επιτρέπει τον εικονικό πειραματισμό με πτυχές της πραγματικότητας, που αλλιώς θα ήταν αδύνατο να μελετηθούν εντός της σχολικής τάξης (π.χ. μεταβολή βάθους πεδίου σε μια εικόνα, λειτουργία φωτογραφικής μηχανής κλπ.).

Η προσομοίωση επιτρέπει στους μαθητές:

- την εξέταση υποθέσεων σχετικά με το πώς ή το γιατί συγκεκριμένες λειτουργίες ή διαδικασίες συμβαίνουν.



- τον πλήρη έλεγχο του χρόνου. Έτσι, είναι εφικτό να καταγραφεί μέσα σε μερικά δευτερόλεπτα η συμπεριφορά μιας λειτουργίας ή διαδικασίας που διαρκεί για μήνες ή χρόνια.
- την επιβράδυνση λειτουργιών ή διαδικασιών, προκειμένου να μελετηθούν.
- την εξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με το πώς λειτουργεί στην πραγματικότητα το μοντελοποιημένο σύστημα και ποιες μεταβλητές είναι οι πιο σημαντικές για την απόδοσή του.
- τον πειραματισμό με νέες και άγνωστες καταστάσεις, ώστε οι μαθητές να απαντούν σε υποθετικά ερωτήματα.



Εικόνα 14 – Προσομοίωση

Διαφορά πολυμεσικής παρουσίασης - προσομοίωσης

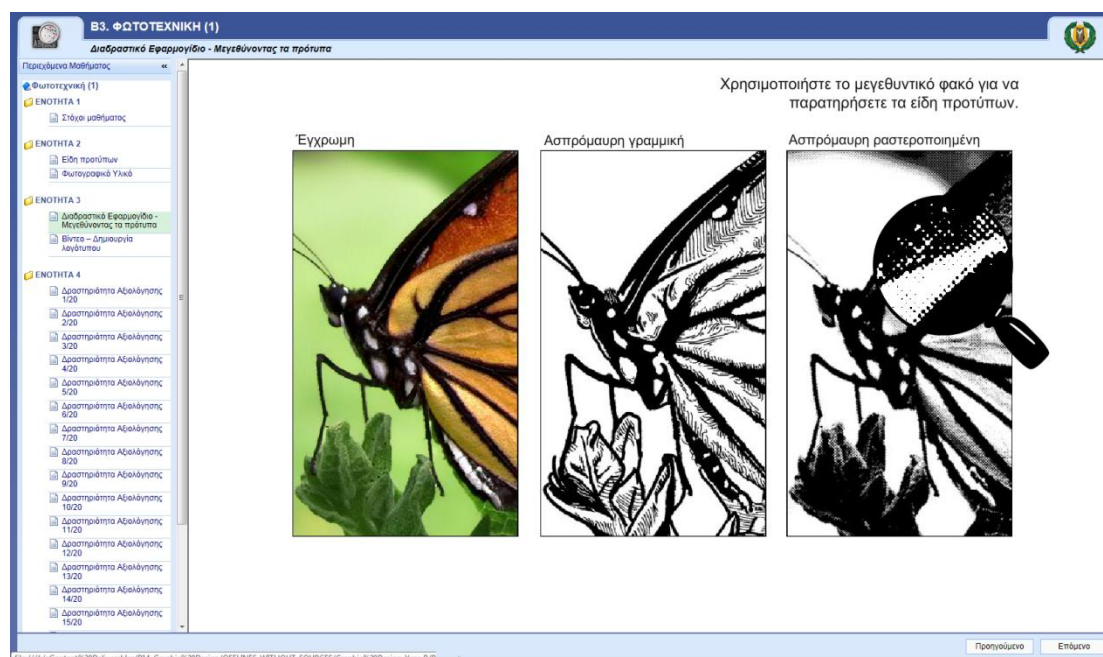
Η διαφορά μεταξύ της πολυμεσικής παρουσίασης και της προσομοίωσης είναι ότι στην πολυμεσική παρουσίαση ο χρήστης δεν μπορεί να αλλάξει καμία μεταβλητή για να δει πώς επηρεάζει την έκβαση των αποτελεσμάτων που μελετά, σε αντίθεση με την προσομοίωση.

Η πολυμεσική παρουσίαση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρουσίαση διαδικασιών, καταστάσεων και πληροφοριών, που αποσκοπούν στην κατανόηση ενός θέματος, το οποίο δεν μπορεί να παρουσιαστεί στην τάξη με άλλον τρόπο (π.χ. βίντεο, εικόνες).



▪ Διαδραστικό εφαρμογίδιο (Applet)

Το διαδραστικό εφαρμογίδιο είναι ένα μικρό πρόγραμμα, που επιτρέπει στο χρήστη να μεταβάλλει κάποια παράμετρο και να παρατηρήσει κάποιο αποτέλεσμα. Τόσο το διαδραστικό εφαρμογίδιο (applet), όσο και η προσομοίωση (simulation) επιτρέπουν τη διάδραση μεταξύ μαθητή και ΜΑ. Η διαφορά τους έγκειται στο ότι η προσομοίωση δίνει τη δυνατότητα χειρισμού και αλλαγής πολλαπλών μεταβλητών και την παρακολούθηση του πώς μεταβάλλεται το αποτέλεσμα ή το φαινόμενο. Στην περίπτωση του διαδραστικού εφαρμογιδίου (applet) δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα. Χειρίζεται μεν ο χρήστης μια μεταβλητή ή έναν παράγοντα στο ΜΑ, όμως δεν υπάρχει η πολυπλοκότητα και η ύπαρξη πολλαπλών μεταβλητών που υπάρχει στην προσομοίωση.



Εικόνα 15 – Διαδραστικό εφαρμογίδιο (applet)

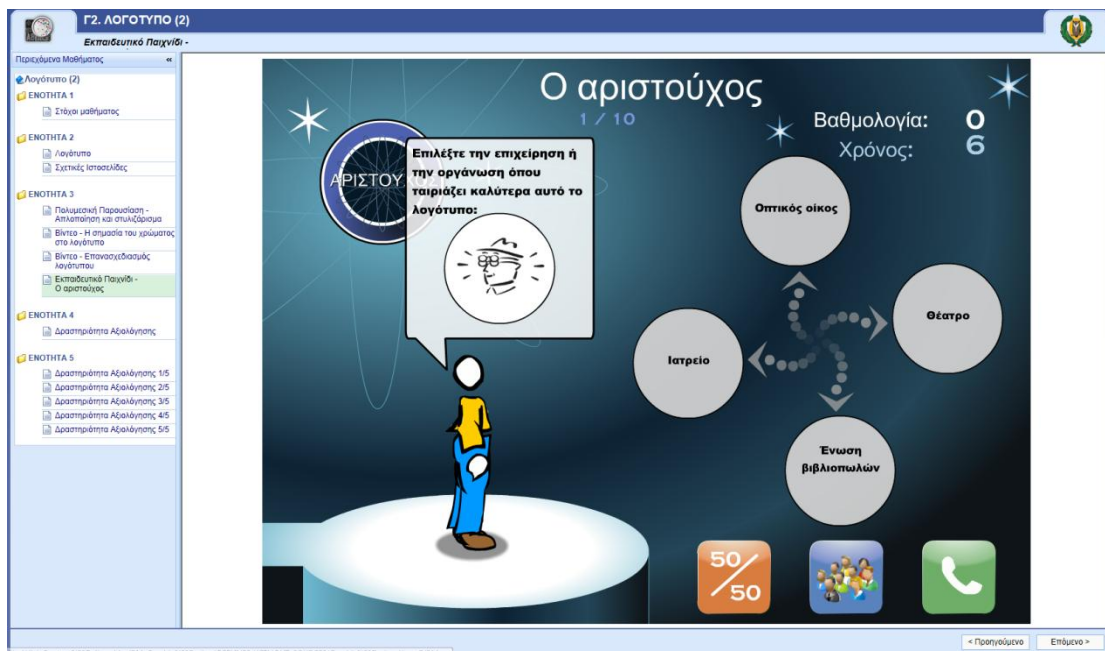
▪ Εκπαιδευτικό παιχνίδι (Educational game)

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούν μια εναλλακτική μορφή μάθησης και στοχεύουν στην επίτευξη μαθησιακών στόχων. Η μάθηση μέσω παιχνιδιού



μεταφράζεται σε απόκτηση νέας γνώσης, μεταφορά της μάθησης, ανάπτυξη διανοητικών δεξιοτήτων - δημιουργία στρατηγικών επίλυσης προβλήματος - και ανάπτυξη συμπεριφοράς και στάσεων. Υπάρχουν διάφορα είδη εκπαιδευτικών παιχνιδιών όπως κρυπτόλεξα, σταυρόλεξα, καθώς επίσης και παιχνίδια τα οποία έχουν κάποιο επίπεδο δυσκολίας, αυξομείωση χρονικής διάρκειας, σύστημα βαθμολόγησης για το μαθητή κτλ.

Παράδειγμα εκπαιδευτικού παιχνιδιού στα ΨΕΠ Γραφικών Τεχνών φαίνεται στην Εικόνα 16.



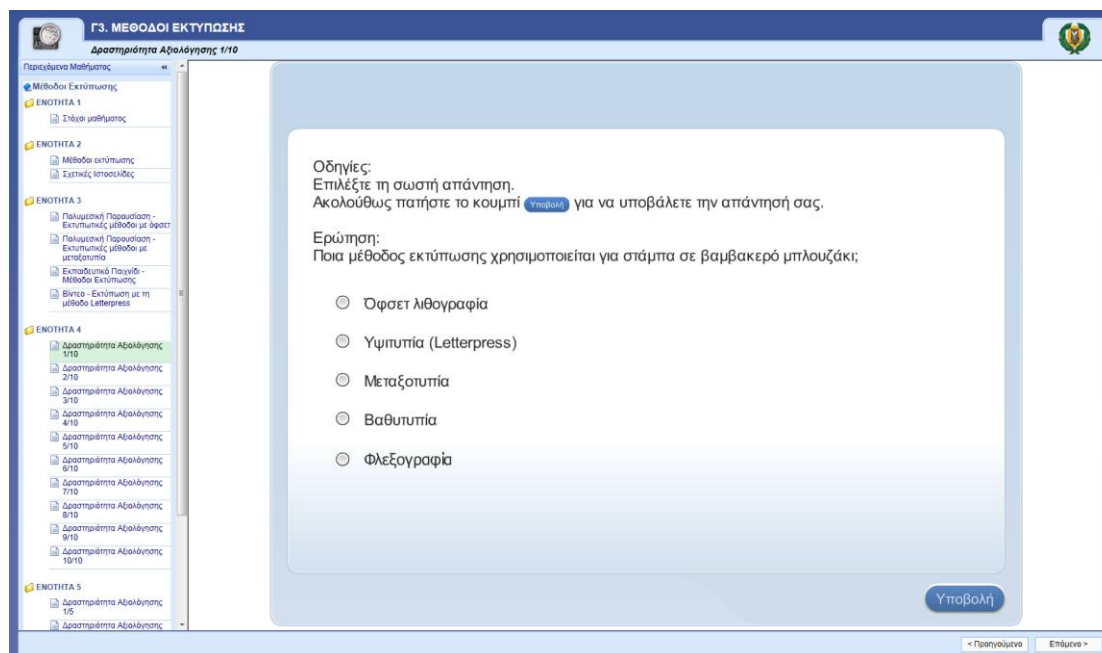
Εικόνα 16 – Εκπαιδευτικό παιχνίδι

▪ Δραστηριότητες αξιολόγησης (Evaluation Activities)

Η αξιολόγηση μπορεί να επιτευχθεί μέσω ενός ΜΑ, όπως η προσομοίωση, η λύση προβλήματος και το εκπαιδευτικό παιχνίδι ή με διάφορες δραστηριότητες, όπως δραστηριότητες πολλαπλής επιλογής, ορθού – λάθους, συμπλήρωσης κενών, αντιστοίχισης και ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Στις δραστηριότητες αξιολόγησης παρέχεται δομημένη ανατροφοδότηση με



υποδείξεις στο μαθητή ή σχετικές παραπομπές σε συγκεκριμένες υποενοότητες όπου μπορεί να ανατρέξει για τη σωστή απάντηση.



Εικόνα 17 – Δραστηριότητα αξιολόγησης

2.3.3. Χρησιμοποιώντας το ΨΕΠ

Η δημιουργία του ΨΕΠ στοχεύει στην παιδαγωγική αξιοποίηση των σύγχρονων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) για την ποιοτική αναβάθμιση της διδασκαλίας και της μάθησης. Σημειώνεται ότι το ΨΕΠ προσφέρεται να χρησιμοποιηθεί ως υποστηρικτικό και συμπληρωματικό εκπαιδευτικό υλικό για το μάθημα για το οποίο προορίζεται. Αναμένεται ότι μέσω του ΨΕΠ, οι εκπαιδευτικοί θα επιλέγουν θέματα και υλικό που να ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα, ανάγκες και δυνατότητες των μαθητών τους με σκοπό την υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας.

Το ΨΕΠ δεν περιλαμβάνει μια πλήρη σειρά αναπτυγμένων μαθημάτων προς εφαρμογή, ούτε και καλύπτει όλο το φάσμα της ύλης των Αναλυτικών Προγραμμάτων. Είναι σημαντικό, όμως, να τονισθεί ότι αρκετές μονάδες ΨΕΠ,



λόγω της οικοδομιστικής τους φύσης, μπορεί να περιλαμβάνουν μία ακολουθία δραστηριοτήτων, η οποία θα πρέπει να υλοποιηθεί στην ολότητά της για να επιτευχθούν οι στόχοι μιας μονάδας ΨΕΠ και να προκύψουν τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

Επίσης, το ΨΕΠ μέσω του Συστήματος Διαχείρισης Μάθησης (LMS) δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να επιλέξει και να συνδυάσει διάφορα Μαθησιακά Αντικείμενα (ΜΑ) από διάφορες μονάδες ΨΕΠ για να δημιουργήσει το διδακτικό υλικό που χρειάζεται για τους σκοπούς της διδασκαλίας του. Για αυτό το λόγο τα ΜΑ χαρακτηρίζονται ως «επαναχρησιμοποιήσιμα» (Reusable Learning Objects), αφού μπορούν να αξιοποιηθούν με διαφορετικούς τρόπους σε διάφορα διδακτικά σενάρια.

Ένα άλλο βασικό σημείο που αφορά στην ενσωμάτωση του ΨΕΠ στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης είναι οι τεχνολογικοί πόροι που έχει στη διάθεσή του ο εκπαιδευτικός. Ουσιαστικά, ο αριθμός των ηλεκτρονικών υπολογιστών που έχει στη διάθεσή του ένας εκπαιδευτικός είναι ο καθοριστικότερος παράγοντας ως προς τον τρόπο χρήσης του ΨΕΠ. Συγκεκριμένα, στην περίπτωση που ένας εκπαιδευτικός έχει στη διάθεσή του ένα πολύ μικρό αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών (1-3), τότε μπορεί να παρουσιάσει το υλικό του ΨΕΠ στην ολομέλεια της τάξης μέσα από επίδειξη, χρησιμοποιώντας έναν από τους διαθέσιμους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και ένα βιντεοπροβολέα. Στην περίπτωση που οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και έχουν στη διάθεσή τους πολλαπλούς σταθμούς εργασίας, θα μπορούσε κάποιος ή κάποιοι από αυτούς τους σταθμούς να περιλαμβάνουν τη χρήση του ΨΕΠ.

Στην περίπτωση όπου υπάρχουν περισσότεροι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στη διάθεση του εκπαιδευτικού και των μαθητών, είτε αυτοί υπάρχουν στο σχολείο σε ειδικές αίθουσες/ εργαστήρια, είτε στα σπίτια των μαθητών, τότε όλοι οι



μαθητές θα μπορούσαν να ασχοληθούν με μια ενότητα ΨΕΠ. Αυτό θα μπορούσε να γίνει μέσα από *σύγχρονες* ή *ασύγχρονες* διαδικασίες, ως ακολούθως:

Σύγχρονη διαδικασία – Εικονική Αίθουσα Διδασκαλίας

Κατά τη *σύγχρονη* διαδικασία (synchronous learning mode), ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές εργάζονται στην *Εικονική Αίθουσα Διδασκαλίας* στην οποία έχουν πρόσβαση μέσω του Συστήματος Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ). Η *Εικονική Αίθουσα Διδασκαλίας* παρέχει συγχρονισμένη διδασκαλία καθοδηγούμενη από τον εκπαιδευτικό, με τη χρήση της SCORM έκδοσης των πακέτων ΨΕΠ.

Αυτή η μέθοδος διδασκαλίας είναι παρόμοια με την παραδοσιακή μέθοδο, όπου ο εκπαιδευτικός διδάσκει μια ομάδα μαθητών τις ίδιες έννοιες συγχρονισμένα, ορίζοντας ο ίδιος την ακριβή πορεία του μαθήματος και την ακολουθία των δραστηριοτήτων.

Μέσα στην *Εικονική Αίθουσα Διδασκαλίας*, από τη διεπαφή του μαθητή, λείπουν οι δυνατότητες πλοήγησης, ενώ στη διεπαφή του εκπαιδευτικού υπάρχουν όλες οι δυνατότητες πλοήγησης, καθώς και η λίστα με τους συνδεδεμένους μαθητές.



The screenshot displays the SCORM Lesson Player interface. At the top, the 'Course Summary' section provides details: Course Name (Synchronous course), Passing Grade (10.00), Course Description, Teacher (Teacher 28), Creator (Teacher 28), Start Date (2010-10-19 15:38), End Date (2010-10-29 23:59), and participant information (Class A1). Below this is the 'Activity Tree' on the left, listing units and activities such as 'Εισαγωγή', 'ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Το ποδοσφαιρικό στοιχείο', and 'ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Το ποδοσφαιρικό πάγκο'. The central 'Operations' panel includes a 'Course Progress Bar' (00:03:41), a 'Moment Progress Bar', and navigation buttons like 'Previous', 'Next', and 'Send Message'. The right panel, 'Students in Virtual Class', shows a 'Check Menu', 'Add Menu', and 'Students' list with 'Student 28' visible.

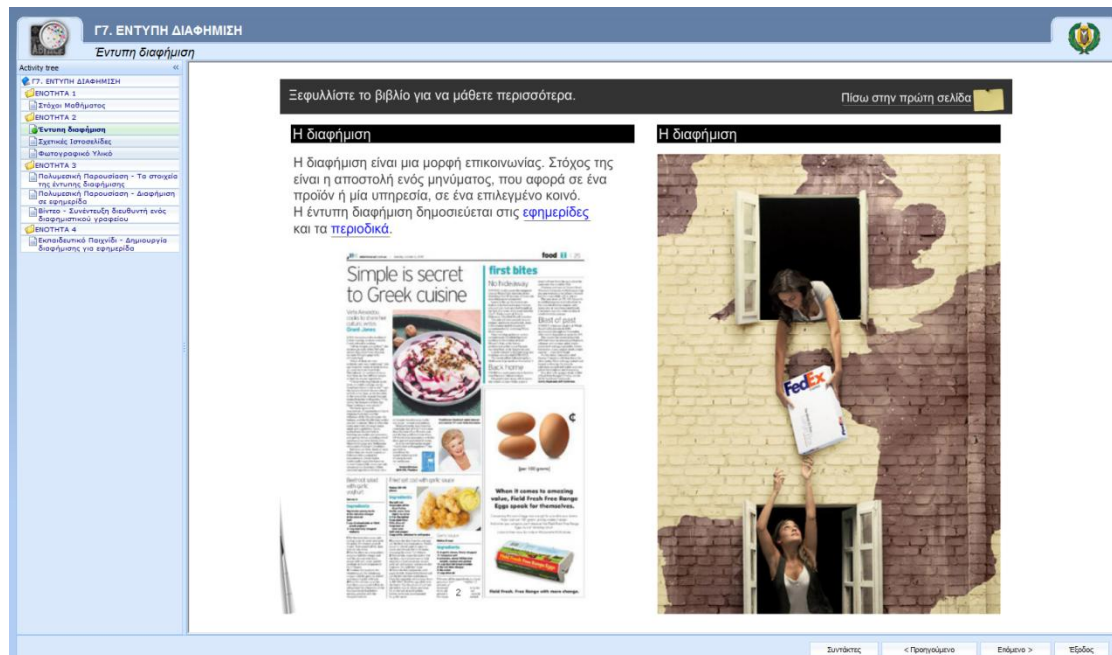
Εικόνα 18 – Διεπαφή εκπαιδευτικού στην Εικονική Αίθουσα Διδασκαλίας

Ασύγχρονη διαδικασία

Η ασύγχρονη μέθοδος συνίσταται, κυρίως, σε διαδικασία κατά την οποία ο μαθητής εξερευνά το ΨΕΠ, ακολουθώντας το δικό του ρυθμό μάθησης και επιλέγοντας μόνος του τις δραστηριότητες στις οποίες θέλει να εμπλακεί. Η ασύγχρονη μέθοδος μπορεί να εφαρμοστεί με δύο τρόπους:

Μέσω του Συστήματος Διαχείρισης Μάθησης. Ο μαθητής, χρησιμοποιώντας τον αναπαραγωγέα SCORM του ΣΔΜ (SCORM Lesson Player, βλ. Εικόνα 18), μπορεί να εξερευνήσει το ΨΕΠ ακολουθώντας τη δική του πορεία, τόσο στο χώρο της τάξης όσο και στο σπίτι, εφόσον έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

Η πλοήγηση γίνεται μέσω του αναπαραγωγέα SCORM, όπως περιγράφεται στο κεφάλαιο 3.1.3. (Πλοήγηση Περιεχομένου).



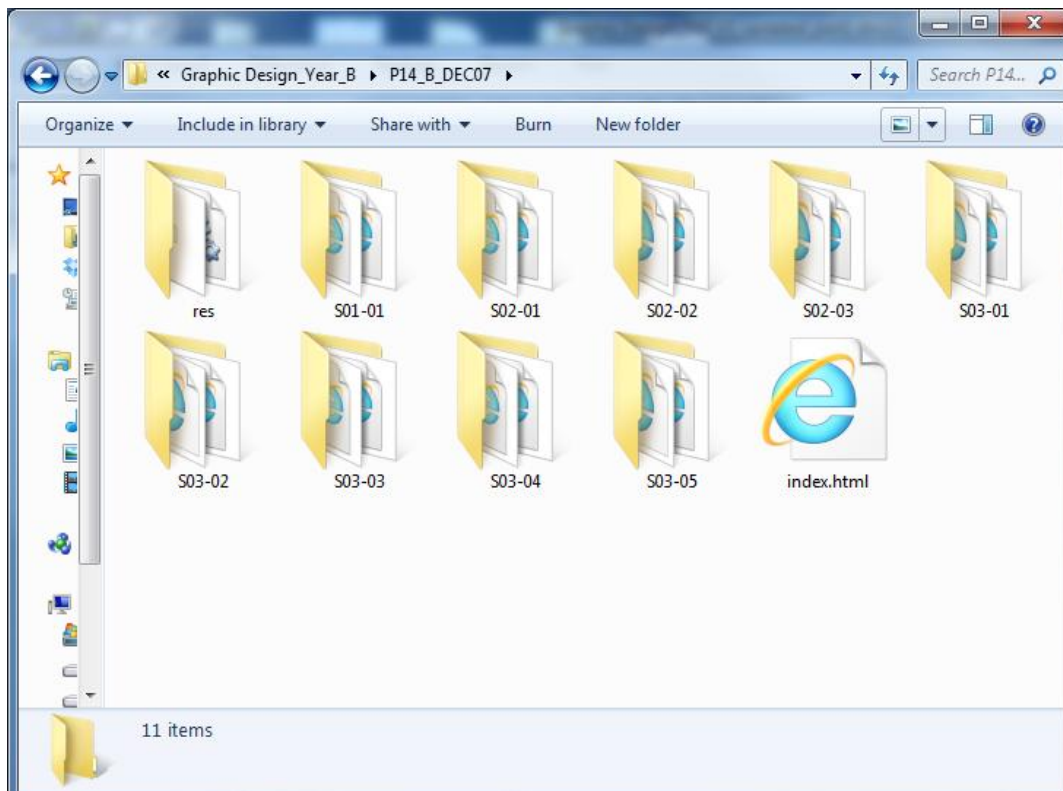
Εικόνα 19 – Διεπαφή αναπαραγωγή SCORM

Μέσω της μη συνδεδεμένης μορφής (offline) με τη χρήση DVDs: Η μη συνδεδεμένη κατάσταση λειτουργίας (offline) επιτρέπει στο μαθητή να χρησιμοποιήσει το ΨΕΠ οπουδήποτε, οποιαδήποτε ώρα, ανεξαρτήτως της διαθεσιμότητας σύνδεσης στο Διαδίκτυο.

Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί στο περιεχόμενο, επιλέγοντας το αρχείο με το όνομα *index.html* στο φάκελο όπου περιέχεται η κάθε μονάδα ΨΕΠ, είτε βρίσκεται αποθηκευμένο τοπικά στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή, είτε βρίσκεται αποθηκευμένο σε άλλες εξωτερικές πηγές (CD, DVD, USB, εξωτερικούς σκληρούς δίσκους κ.α.). Στην Εικόνα 20 φαίνεται το αρχείο *index.html* στο φάκελο μιας μονάδας ΨΕΠ, το οποίο θα πρέπει να επιλεγεί (double click) για να παρουσιαστεί η μονάδα ΨΕΠ μέσω του φυλλομετρητή διαδικτύου (Internet Explorer). Η διαφορά στη χρήση της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline) του ΨΕΠ σε σχέση με τη χρήση μέσω του ΣΔΜ είναι ότι στην πρώτη περίπτωση δεν καταχωρούνται στο ΣΔΜ οι απαντήσεις των χρηστών στις διάφορες δραστηριότητες, ούτε μπορεί ο μαθητής και ο εκπαιδευτικός να



παρακολουθήσουν λεπτομερή αναφορά σχετικά με την πορεία ολοκλήρωσης δραστηριοτήτων σε μια μονάδα ΨΕΠ.



Εικόνα 20 – Περιεχόμενο μονάδας ΨΕΠ και επιλογή αρχείου index.html για άνοιγμα της μονάδας

2.3.4. Προστιθέμενη αξία του ΨΕΠ στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης

Η χρήση των Μαθησιακών Αντικειμένων (ΜΑ) στο ΨΕΠ μπορεί να υποστηρίξει τη διδασκαλία και τη μάθηση με πολλαπλούς τρόπους. Λόγω της πολυμεσικής και διαδραστικής τους φύσης εμπλέκει περισσότερες αισθήσεις στη μάθηση και διευκολύνει την κατανόηση/διασαφήνιση αφηρημένων ή δυσνόητων εννοιών, φαινομένων, διαδικασιών, καθώς και την απεικόνιση πολύπλοκων σχέσεων.

Ορισμένα από τα γενικά πλεονεκτήματα του ΨΕΠ συνοψίζονται πιο κάτω:



- Διεγείρουν το ενδιαφέρον των μαθητών, αφού συνδυάζουν πολυμέσα (κείμενο, διαγράμματα, εικόνες, ήχο).
- Συγκεντρώνουν και διατηρούν την προσοχή.
- Δημιουργούν σαφείς παραστάσεις, ιδίως όταν απεικονίζουν ή αναπαριστούν δύσκολες και αφηρημένες έννοιες ή διαδικασίες.
- Συμβάλλουν στην καλύτερη κατανόηση του μαθήματος, αφού συνδυάζουν διάφορους τρόπους παρουσίασης και επεξεργασίας των εννοιών (π.χ. λεκτική και εικονική περιγραφή).
- Εξοικονομούν πολύτιμο χρόνο και βοηθούν τον εκπαιδευτικό να οργανώσει καλύτερα τη διδασκαλία.
- Προάγουν την ενεργότερη εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία και βοηθούν στην εξατομίκευση της διδασκαλίας.
- Κάνουν τη διδασκαλία επίκαιρη και επικοινωνιακή, αφού είναι δυνατόν να ενσωματώνουν στοιχεία από την καθημερινή ζωή. Ως εκ τούτου, οι υπό έμφαση γνώσεις εκσυγχρονίζονται και συνδέονται με πράξεις της καθημερινής ζωής.
- Διευκολύνουν τη διδασκαλία και τη μάθηση με την προϋπόθεση ότι οι δραστηριότητες διαβαθμίζονται σε μια ιεραρχημένη πορεία και η επιλογή των μέσων και του εποπτικού υλικού εξυπηρετεί τους διδακτικούς στόχους που έχουν τεθεί.

2.4. Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΨΕΠ

2.4.1. Θεωρίες μάθησης

Όπως αναφέρθηκε στην εισαγωγή, η ανάπτυξη του ΨΕΠ στηρίχθηκε σε μεγάλο βαθμό στη θεωρία μάθησης του οικοδομισμού και της εξέλιξής του, του



κοινωνικού οικοδομισμού. Η οικοδομιστική διδασκαλία θέτει ως αφετηρία της τις ίδιες τις αρχικές ιδέες των μαθητών και επιδιώκει την παραγωγική αξιοποίησή τους, όπου είναι εφικτό, ώστε να λειτουργήσουν ως βάση για περαιτέρω εννοιολογική επεξεργασία μέσα από την προσαρμογή, επεξεργασία και αναθεώρησή τους, με στόχο τη βελτίωση της δυνατότητάς τους για συνεπείς ερμηνείες και προβλέψεις σε σχέση με τα υπό μελέτη φαινόμενα (Martin, 2003).

Μια πρόσθετη ιδέα που προκύπτει από τον κοινωνικό οικοδομισμό είναι ότι η μάθηση αποτελεί μια διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών και όχι μια ατομική διαδικασία (Jonassen, 1994). Το άτομο, μέσα από τη συνεργασία του με άλλα άτομα, αναπτύσσει ικανότητες και δεξιότητες, που διαφορετικά θα βρίσκονταν σε λανθάνουσα κατάσταση εξέλιξης. Η νοητική ανάπτυξη είναι μια διαδικασία άρρηκτα συνδεδεμένη με την ιστορική διάσταση και το πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο συντελείται. Κατά συνέπεια, καμιά μαθησιακή δραστηριότητα δεν μπορεί να περιγραφεί ανεξάρτητα από το κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο διαδραματίζεται. Ο κοινωνικός οικοδομισμός προέκυψε από τη θεωρία του Vygotsky (π.χ. 1978) και τις εργασίες των υποστηρικτών του (π.χ. Cole & Bmner, 1971; Lave, 1988; Rogoff, 1990; Wertsch, 1991). Γι' αυτούς, οποιαδήποτε μαθησιακή εμπειρία διαδραματίζεται στα πλαίσια μιας κοινωνικής διαδικασίας, στην οποία η γνώση διαχέεται και κατανέμεται στα εμπλεκόμενα μέλη, και στην οποία η κατανόηση πρώτα εκφράζεται λεκτικά μεταξύ των μαθητών και κατόπιν αναπτύσσεται από τον καθένα ως μια εσωτερική διαδικασία. Ο κοινωνικός οικοδομισμός δίνει έμφαση στην επίδραση που ασκεί στη μάθηση η συνεργασία, το κοινωνικό περιεχόμενο και η διαχείριση της σκέψης και της μάθησης. Κεντρική έννοια στον κοινωνικό οικοδομισμό είναι η συνεργατική μάθηση (Martin, 2003).



Οι βασικές αρχές της οικοδομιστικής θεωρίας μάθησης προωθούνται στο ΨΕΠ μέσα από πέντε διδακτικές προσεγγίσεις: τη Διερευνητική Μάθηση (Discovery Learning), την Προβληματοκεντρική Μάθηση (Problem-Based Learning), την προκαθορισμένη πορεία δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης (Constructivist-based activities), τη συνεργατική οικοδομιστική διδασκαλία (Socio-constructivism) και τη διερώτηση (Inquiry). Το περιεχόμενο της κάθε μονάδας ΨΕΠ, ο τρόπος με τον οποίο δομείται, το είδος των δραστηριοτήτων αξιολόγησης που περιλαμβάνει και ο ρόλος του μαθητή και του εκπαιδευτικού οριοθετούνται από τη φιλοσοφία και το σκεπτικό που διέπουν την κάθε διδακτική προσέγγιση σε συνδυασμό με τις οικοδομιστικές αρχές μάθησης. Έτσι, παρόλο που οι πέντε διδακτικές προσεγγίσεις συζητούνται ανεξάρτητα μεταξύ τους σε χωριστές ενότητες είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι παρουσιάζουν σημαντικές επικαλύψεις αφού ενστερνίζονται κοινές αρχές, όπως η ενεργητική εμπλοκή των μαθητών και η αντίληψη της γνώσης ως οικοδόμημα που αναπτύσσουν οι ίδιοι οι μαθητές.

2.4.2. Διδακτικές Προσεγγίσεις του ΨΕΠ

2.4.2.1. Διερευνητική μάθηση (discovery learning)

Η διερευνητική μάθηση ως μέθοδος διδασκαλίας προέκυψε τη δεκαετία του 1970 μετά τη διαπίστωση της αποτυχίας του μοντέλου της μετάδοσης της γνώσης με τη χρήση εγκυκλοπαιδικών εγχειριδίων. Η διερευνητική μάθηση έχει τις ρίζες της στην Ψυχολογία της Gestalt, κύριος εμπνευστής της οποίας ήταν ο Bruner, ο οποίος υποστήριξε ότι η μάθηση είναι μία εμπειρική διαδικασία. Με βάση την αντίληψη αυτή οι μαθητές εργάζονται με πραγματικά υλικά με στόχο την ανάπτυξη των επιδιωκόμενων ιδεών και εννοιών.



Επιχειρήματα υπέρ της διερευνητικής μάθησης εντοπίζονται και στη δουλειά του Piaget (1970), ο οποίος υποστήριξε πως κάθε φορά που κάποιος διδάσκει πρόωρα ένα παιδί κάτι το οποίο το ίδιο το παιδί θα μπορούσε να ανακαλύψει μόνο του, του στερεί τη δυνατότητα της ανακάλυψης και επομένως περιορίζει την πιθανότητα για πραγματική κατανόηση. Ακόμη, έχει υποστηριχθεί πως μαθητές οι οποίοι ανακαλύπτουν τη γνώση μόνοι τους είναι πιο πιθανόν να επεκτείνουν τη γνώση αυτή, ενώ μαθητές που έχουν διδαχθεί την ίδια αυτή γνώση μέσα από μια κατά μέτωπο διδασκαλία δεν μπορούν να το επιτύχουν αυτό (Bredderman, 1983; McDaniel&Schlager, 1990; Schauble, 1996; Stohr-Hunt, 1996). Βασική αρχή, στην οποία εδράζεται αυτή η διδακτική προσέγγιση, είναι η ίδια η διερεύνηση (διεξαγωγή έρευνας). Η διερεύνηση περιλαμβάνει τη διατύπωση μίας ερώτησης ή υπόθεσης, τον ερευνητικό σχεδιασμό και την υλοποίησή του (π.χ. σχεδιασμός και εκτέλεση πειράματος), τη συλλογή δεδομένων, την ανάλυσή τους, και τέλος, την εξαγωγή συμπερασμάτων (DeJongand Van Joolingen, 1998).

Ο βαθμός εμπλοκής των μαθητών και ο ρόλος του εκπαιδευτικού καθορίζεται από το βαθμό καθοδήγησης που παρέχεται. Για παράδειγμα, μια κλειστού τύπου διερεύνηση είναι πλήρως καθοδηγούμενη από τον εκπαιδευτικό και περιορίζει την εμπλοκή των μαθητών στα πλαίσια μίας σειράς από οδηγίες που θα πρέπει να ακολουθήσουν, ώστε να καταλήξουν σε κάποιο συμπέρασμα. Μία ανοικτού τύπου διερεύνηση μεταφέρει όλο το «βάρος» της διερεύνησης (διατύπωση ερώτησης ή υπόθεσης, ερευνητικό σχεδιασμό και την εκτέλεσή του, συλλογή δεδομένων και ανάλυσή τους, εξαγωγή συμπερασμάτων) στο μαθητή και προσδίδει στον εκπαιδευτικό το ρόλο του συντονιστή.



2.4.2.2. Προβληματοκεντρική μάθηση (problem-based learning)

Η Προβληματοκεντρική Μάθηση (ΠΜ) εισάγει μια διαφορετική διάσταση στο χώρο των εκπαιδευτικών μεθόδων. Ένα τυπικό μάθημα οργανωμένο σύμφωνα με την ΠΜ, έχει ως σημείο αφετηρίας την παρουσίαση ενός σύνθετου προβλήματος ή ενός ερωτήματος (Driving Question) που οριοθετεί τα πλαίσια της διδακτικής παρέμβασης του μαθήματος. Το πρόβλημα ή το ερώτημα μπορεί να προέρχεται τόσο από τον εκπαιδευτικό όσο και από το μαθητή. Ανεξάρτητα από το ποιος επιλέγει το πρόβλημα, είναι σημαντικό το πρόβλημα να είναι άμεσα συνδεδεμένο με την καθημερινή ζωή, τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών και να αποφεύγεται η παρουσίασή του στο πλαίσιο αφηρημένων καταστάσεων που βρίσκονται σε απόσταση από την καθημερινή ζωή και τις εμπειρίες των μαθητών (decontextualised), όπως συμβαίνει συνήθως σε παραδοσιακά διδακτικά εγχειρίδια. Επιπρόσθετα, το πρόβλημα ή το ερώτημα πρέπει να είναι τέτοιας μορφής που να εμπλέκει τους μαθητές σε μια εκτεταμένη μαθησιακή διαδικασία επίλυσης του προβλήματος ή απάντησης του ερωτήματος (Torp and Sage, 1998).

Αφού καθοριστεί το πρόβλημα ή το ερώτημα, ακολουθεί συζήτηση μεταξύ των μαθητών σχετικά με τη διαδικασία επίλυσης του προβλήματος ή απάντησης του ερωτήματος, στηριζόμενοι πάντοτε στις προηγούμενες εμπειρίες ή γνώσεις τους. Κατόπιν, η έμφαση δίνεται στο να αναγνωρίσουν οι ίδιοι οι μαθητές ποιες γνώσεις συμβάλλουν στην επίλυση του προβλήματος ή στην απάντηση του ερωτήματος και ποιες όχι. Με άλλα λόγια οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τι ξέρουν και επίσης τι δεν ξέρουν. Στο σημείο αυτό εντοπίζουν οι ίδιοι μαθησιακούς στόχους, που δεν είναι τίποτα άλλο από το σύνολο των στοιχείων που αναγνωρίζουν ως σημαντικά για την επίλυση του σχετικού προβλήματος και για τα οποία έχουν ελλιπή κατανόηση. Στη συνέχεια



ακολουθεί συλλογή πληροφοριών ή δεδομένων και συζήτηση. Στα πλαίσια αυτής της συζήτησης υπάρχει η πιθανότητα αμφισβήτησης πολλών αρχικών ιδεών των μαθητών, από άλλους μαθητές ή από τον εκπαιδευτικό, υπό το φως των νέων πληροφοριών και δεδομένων που συλλέγονται. Οι ιδέες τροποποιούνται και πιθανόν να προκύπτουν νέες μαθησιακές ανάγκες και νέοι στόχοι (DeGrave, Boshuizen, and Schmidt, 1996). Η όλη εξέλιξη της μαθησιακής διαδικασίας είναι κυκλική. Σε ένα από τα τελευταία στάδια της μαθησιακής διαδικασίας δίνεται η ευκαιρία σε κάθε μαθητή να εκφράσει την άποψή του για την επίλυση του προβλήματος και ακολουθεί συζήτηση. Στο τέλος της διαδικασίας οι μαθητές προτείνουν τη λύση στο πρόβλημα ή την απάντηση στο ερώτημα που υιοθετήθηκε από το σύνολο ή την πλειοψηφία των μαθητών, αφού επιχειρηματολογήσουν για την τελική τους επιλογή. Δεν αναμένεται όμως από τους μαθητές να είναι σε απόλυτο βαθμό βέβαιοι για την ορθότητα της λύσης που θα προτείνουν αφού πέρα από την επίλυση του προβλήματος ή την απάντηση του ερωτήματος, η ΠΜ δίνει αξία στην καθαυτή ατομικά καθοδηγούμενη μαθησιακή διαδικασία που ακολουθεί ο μαθητής και στη γνώση που αποκτά ως προς την οργάνωση, εκτέλεση και αξιολόγηση αυτής της μαθησιακής διαδικασίας (Sunal and Sunal, 2003). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε αυτή τη διαδικασία είναι συμβουλευτικός και σκοπό έχει να καθοδηγήσει, να παροτρύνει, να παρέχει ερεθίσματα (π.χ. μέσω στοχευμένων ερωτήσεων) και να επιβλέπει τους μαθητές στην πορεία τους προς την αναζήτηση της γνώσης. Σύμφωνα με τους Ertmer και Newby (1993), η γνώση είναι η λειτουργία κατά την οποία το άτομο κατανοεί και μαθαίνει μόνο του κάνοντας χρήση των εμπειριών που απέκτησε στη διάρκεια μιας προηγούμενης διαδικασίας μάθησης.



2.4.2.3. Προκαθορισμένη πορεία δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης (constructivist-based activities)

Σε αυτή τη διδακτική προσέγγιση, η έμφαση βρίσκεται στην ενεργητική εμπλοκή του μαθητή μέσα από μία προσχεδιασμένη ακολουθία δραστηριοτήτων που επιλέγει ή αναπτύσσει και δομεί ο εκπαιδευτικός. Η επιλογή ή η δημιουργία και η δόμηση μιας τέτοιας ακολουθίας στηρίζεται στις αρχές του οικοδομισμού. Δηλαδή, οι δραστηριότητες προάγουν το κτίσιμο της γνώσης από τους μαθητές. Ως βάση του οικοδομήματος αξιοποιούνται οι απλούστερες και θεμελιώδεις έννοιες και πάνω σε αυτές επιδιώκεται η ανάπτυξη πιο σύνθετων και πολύπλοκων εννοιών. Ο εκπαιδευτικός στα πλαίσια αυτής της διαδικασίας έχει να διαδραματίσει ένα ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο διότι δεν καλείται μόνο να επιλέξει ή να δημιουργήσει και να δομήσει μια ακολουθία δραστηριοτήτων, αλλά και να εναρμονίσει τις δραστηριότητες ανάλογα με τις ιδέες των μαθητών, με απώτερο σκοπό την αλλαγή των εναλλακτικών τους αντιλήψεων (παρανοήσεων) για το φυσικό και τεχνητό κόσμο. Μια δραστηριότητα μπορεί να έχει πολλαπλές μορφές, όπως είναι για παράδειγμα το πείραμα, η διερεύνηση ή η μοντελοποίηση (Sunal and Sunal, 2003).

Στα πλαίσια της εφαρμογής μιας προκαθορισμένης πορείας δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης ο ρόλος του εκπαιδευτικού μετατρέπεται σε ρόλο συντονιστή/ρυθμιστή μέσω στοχευμένων ερεθισμάτων (π.χ. ερωτήσεων). Αυτά τα ερεθίσματα στοχεύουν στο να προσανατολίσουν τους μαθητές και να τους εμπλέξουν στη μαθησιακή διαδικασία (ακολουθία δραστηριοτήτων), να αναδείξουν στα πρώτα στάδια της μαθησιακής διαδικασίας τις εναλλακτικές τους ιδέες (η ανάδειξη των ιδεών μπορεί να επιτευχθεί μέσα από τη συζήτηση, διαγνωστικά δοκίμια, ερωτηματολόγια, ατομικές εργασίες κ.τ.λ.) και στην πορεία να τους ωθήσουν να οικοδομήσουν ή όπου χρειάζεται να



αναδομήσουν/τροποποιήσουν τις ιδέες στις οποίες απευθύνεται η ακολουθία δραστηριοτήτων (Martin, 2003).

Η φάση της ανάδειξης των αρχικών ιδεών των μαθητών και η φάση αναδόμησής τους είναι ιδιαίτερα σημαντικά στοιχεία για την επιτυχία μιας προκαθορισμένης πορείας δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης. Οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται να εκφράζουν τις αρχικές τους ιδέες και να τις αξιολογούν με σκοπό να τις επεκτείνουν ή να τις αντικαταστήσουν με άλλες (εννοιολογική αλλαγή), ώστε να συνάδουν με το επιστημονικά αποδεκτό πρότυπο. Αυτό μπορεί να γίνει εφικτό μέσω της υλοποίησης της ακολουθίας δραστηριοτήτων και της διαχείρισης των γνωστικών συγκρούσεων που θα προκύπτουν στα πλαίσια των δραστηριοτήτων. Η διαχείριση των γνωστικών συγκρούσεων για να είναι αποτελεσματική και να οδηγήσει σε εννοιολογική κατανόηση θα πρέπει να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να συσχετίσουν όσα έμαθαν με τις εμπειρίες της καθημερινής τους ζωής (Posneratal., 1982).

2.4.2.4. Συνεργατική οικοδομιστική διδασκαλία

Αποτελεί εξέλιξη της προκαθορισμένης πορείας δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης. Εμπεριέχει όλες τις αρχές στις οποίες εδράζεται αυτή η διδακτική προσέγγιση, οι οποίες έχουν αναφερθεί πιο πάνω (πολλαπλές αναπαραστάσεις της πραγματικότητας, έμφαση στην οικοδόμηση της γνώσης αντί στην αναπαραγωγή της, έμφαση σε αυθεντικές δραστηριότητες ενταγμένες σε περιεχόμενο με νόημα, έμφαση σε αναστοχαστικές δραστηριότητες) και επιπρόσθετα ενσωματώνει σε αυτές την ιδέα ότι η μάθηση αποτελεί μια διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών και όχι μια ατομική διαδικασία (Jonassen, 1994). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού παραμένει στα ίδια πλαίσια όπως και στην περίπτωση της προκαθορισμένης πορείας δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης. Δηλαδή, ο εκπαιδευτικός



αναλαμβάνει το ρόλο του συντονιστή/ρυθμιστή μέσω στοχευμένων ερεθισμάτων (π.χ. ερωτήσεων). Ο ρόλος του μαθητή επεκτείνεται σε σχέση με το ρόλο που κατείχε στα πλαίσια της προκαθορισμένης πορείας δραστηριοτήτων για οικοδόμηση γνώσης ως προς το ότι καλείται να λειτουργήσει και να επικοινωνήσει στα πλαίσια μιας ομάδας. Αυτό συνεπάγεται ότι πρέπει να αναπτύξει διάφορες δεξιότητες κοινωνικής φύσεως (π.χ. να μοιράζεται τις απόψεις του με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του, να σέβεται και να συνυπολογίζει τα επιχειρήματα των συμμαθητών του κ.τ.λ.).

2.4.2.5. Διερώτηση (inquiry)

Ένα βασικό χαρακτηριστικό των μαθησιακών περιβαλλόντων που στηρίζονται στο πρότυπο της διερώτησης είναι η απουσία διάλεξης από τον εκπαιδευτικό. Σε ένα τυπικό μαθησιακό περιβάλλον αυτής της μορφής, οι μαθητές εργάζονται συνήθως σε ομάδες και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, με το διδακτικό υλικό, με τα σχετικά υλικά και με τον εκπαιδευτικό με ένα δομημένο τρόπο. Η ακολουθία δραστηριοτήτων είναι προσεχτικά διαμορφωμένη, ώστε να καθοδηγεί σταδιακά τους μαθητές να κάνουν συγκεκριμένες παρατηρήσεις και να τις χρησιμοποιούν ως βάση για την ανάπτυξη των επιδιωκόμενων ιδεών και εννοιών (McDermottetal., 1996).

Οι μαθητές τοποθετούνται στο επίκεντρο του μαθησιακού περιβάλλοντος ενώ ο εκπαιδευτικός αποφεύγει το ρόλο της αυθεντίας και περιορίζεται σε συντονιστικό ρόλο. Συγκεκριμένα, σε προκαθορισμένα στάδια κατά την αλληλεπίδρασή τους με την ακολουθία δραστηριοτήτων, η κάθε ομάδα μαθητών συζητά με τον εκπαιδευτικό τις προηγούμενες δραστηριότητες. Σε αυτές τις συζητήσεις ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως ένα πρόσθετο μέλος της ομάδας, το οποίο προσπαθεί να εντοπίσει και να αναδείξει διαφωνίες ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, ασυνέπειες ανάμεσα στις παρατηρήσεις που γίνονται και



στις αντίστοιχες ερμηνείες που δίνονται από τους μαθητές και σχετικές δυσκολίες που φαίνονται να υποσκάπτουν την όλη προσπάθεια οικοδόμησης νοήματος. Επιπρόσθετα, προσπαθεί να στηρίξει την περαιτέρω εξέλιξη της συζήτησης των μαθητών προσφέροντας, όπου είναι σκόπιμο, καθοδήγηση για το πώς θα μπορούσαν να εργαστούν για να υπερβούν δυσκολίες και να διαχειριστούν αδιέξοδα. Ωστόσο, σε κάθε περίπτωση η συνεισφορά του εκπαιδευτικού αποφεύγει την παροχή έτοιμων εξηγήσεων προς τους μαθητές.

2.4.2.6. Προβληματισμός

Αυτή η στρατηγική αποσκοπεί στη δημιουργία κάποιου προβληματισμού αναφορικά με την υπό μελέτη έννοια μέσα από κάποιο ερέθισμα (π.χ. ερώτηση, δήλωση, παρουσίαση προβληματικής κατάστασης). Αυτό αναμένεται να δημιουργήσει ερωτήματα και ανησυχίες στους μαθητές διεγείροντας το ενδιαφέρον τους και προκαλώντας την περιέργειά τους. Έτσι, ο προβληματισμός λειτουργεί, συνήθως, ως σημείο αφετηρίας μίας διερεύνησης.

2.4.2.7. Συλλογή δεδομένων ή άλλων στοιχείων

Η συγκεκριμένη στρατηγική περιλαμβάνει συλλογή δεδομένων ή άλλων στοιχείων (π.χ. πληροφοριών) μέσα από μελέτη σχετικών πηγών ή τη διεξαγωγή κάποιου πειράματος. Σκοπός αυτής της διαδικασίας είναι να συλλεγεί το κατάλληλο υλικό για να καταστεί εφικτή η απάντηση του ερωτήματος που έχει τεθεί στα πλαίσια της μαθησιακής διαδικασίας. Η εγκυρότητα των πηγών και του πειράματος είναι ιδιαίτερα βαρύνουσας σημασίας διότι καταδεικνύουν την ποιότητα των δεδομένων που έχουν συλλεγεί. Για να μεγιστοποιηθεί η ποιότητα των δεδομένων, θα ήταν καλό να ακολουθείται η μέθοδος της τριγωνοποίησης. Η τριγωνοποίηση αφορά στη



διασταύρωση των δεδομένων ή άλλων στοιχείων που προκύπτουν από τουλάχιστον δύο πηγές ή στη διασταύρωση των δεδομένων που προκύπτουν από κάποιο πείραμα με αντίστοιχα δεδομένα που καταγράφονται σε σχετικές πηγές.

2.4.2.8. Επεξεργασία και έκφραση ιδεών

Η στρατηγική αυτή αφορά στον τρόπο με τον οποίο επεξεργάζονται και παρουσιάζουν τις ιδέες τους οι μαθητές στην προσπάθειά τους να επικοινωνήσουν με το ευρύτερο περιβάλλον. Η φάση της επεξεργασίας περιλαμβάνει ποσοτική ή ποιοτική ανάλυση δεδομένων ή άλλων στοιχείων. Η ποσοτική ανάλυση περιέχει κάποιου είδους στατιστική ανάλυση (π.χ. υπολογισμός μέσων όρων), ενώ η ποιοτική ανάλυση περιέχει κάποιου είδους περιγραφικές διαδικασίες (π.χ. λεπτομερής περιγραφή μιας διαδικασίας).

Η έκφραση των ιδεών μπορεί να πάρει πολλαπλές μορφές, όπως είναι η δημιουργία γραφικών παραστάσεων, κειμένων, εικόνων, αφισών, εννοιολογικών χαρτών, τρισδιάστατων κατασκευών και πολυμεσικών παρουσιάσεων. Ο βαθμός επιτυχίας αυτής της στρατηγικής είναι συνάρτηση του βαθμού στον οποίο ένας μαθητής επικοινωνεί αποτελεσματικά την ιδέα του προς άλλα άτομα.

2.4.2.9. Επεξεργασία εννοιολογικού μοντέλου

Η στρατηγική αυτή εφαρμόζεται στις περιπτώσεις όπου οι μαθητές χρειάζεται να επεξεργαστούν κάποιο εννοιολογικό μοντέλο. Η επεξεργασία ενός τέτοιου μοντέλου περιλαμβάνει οικοδόμηση του από την αρχή ή τροποποίηση ενός υφιστάμενου. Η τροποποίηση μπορεί να περιλαμβάνει την προσθήκη νέων εννοιών σε ένα εννοιολογικό μοντέλο ή την αναδόμηση των υφιστάμενων



εννοιών ενός εννοιολογικού μοντέλου. Η επεξεργασία ενός εννοιολογικού μοντέλου γίνεται συνήθως μέσα από τη χρήση εννοιολογικού χάρτη (Conceptual map).

3. ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ

3.1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

3.1.1. Συνιστώμενη Ανάλυση Θέασης (Screen Resolution)

Η συνιστώμενη ανάλυση θέασης (screen resolution) για τη λειτουργία του ΨΕΠ είναι 1024x768 pixels, με βάθος χρώματος 32 bits ανά εικονοστοιχείο (pixel). Σε αυτήν την ανάλυση, το μέγεθος της επιφάνειας περιεχομένου του αναπαραγωγέα SCORM είναι περίπου 900x660 εικονοστοιχεία όταν ο αναπαραγωγέας εκτελείται σε πλήρες μέγεθος οθόνης (full-screen). Αυτό επίσης εφαρμόζεται και για τη μη συνδεδεμένη κατάσταση λειτουργίας (offline) του ΨΕΠ.

Ο σωστός τρόπος θέασης τόσο της έκδοσης SCORM όσο και της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline) είναι σε πλήρες μέγεθος, χρησιμοποιώντας τη λειτουργικότητα πλήρους οθόνης (full-screen) του φυλλομετρητή διαδικτύου (Internet browser). Όταν χρησιμοποιείται ο τρόπος λειτουργίας πλήρους μεγέθους, χρησιμοποιείται ο μέγιστος δυνατός χώρος για εμφάνιση του ΨΕΠ.



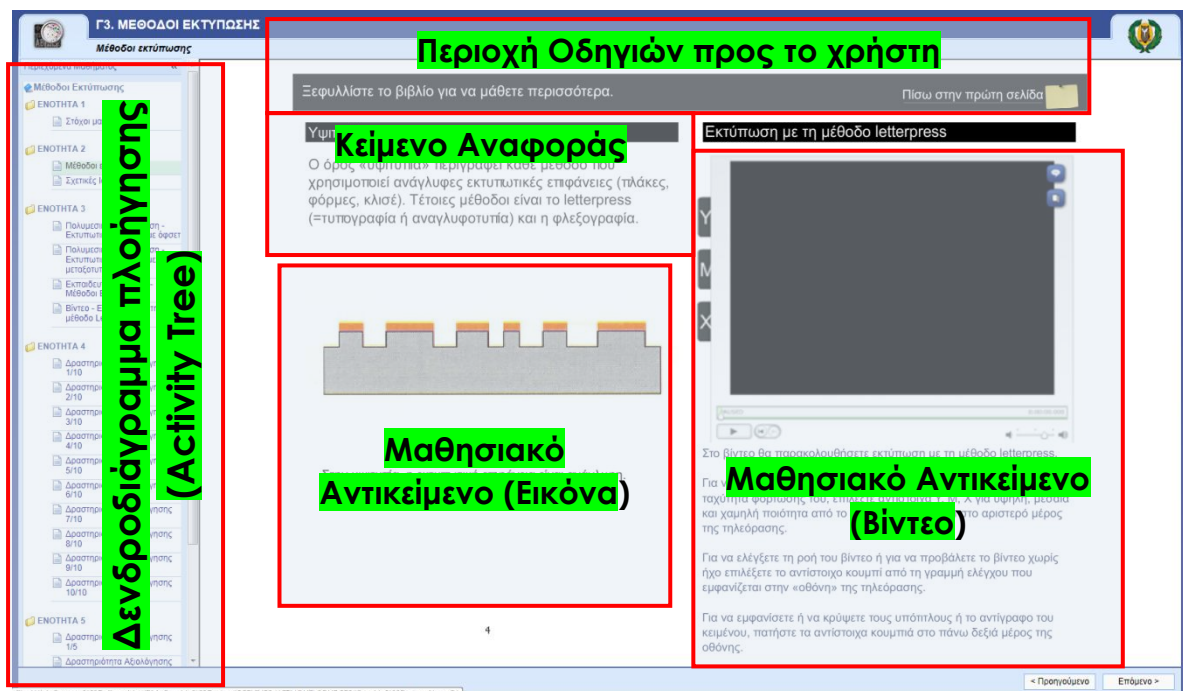
Για να εισέλθετε σε τρόπο λειτουργίας πλήρους μεγέθους πιάστε το πλήκτρο F11 μετά την έναρξη του ΨΕΠ.

Σημείωση: Για τη χρήση των μονάδων ΨΕΠ, είναι απαραίτητη η εγκατάσταση και λειτουργία των τελευταίων εκδόσεων των προγραμμάτων *Adobe Flash Player* και *Java*.

3.1.2. Διάταξη Περιεχομένου

Το ΨΕΠ αναπτύχθηκε ακολουθώντας κατευθυντήριες γραμμές ευχρησίας και φιλικής προς το χρήστη σχεδίασης, έτσι ώστε να διευκολύνει τη διαδικασία της διδασκαλίας και μάθησης.

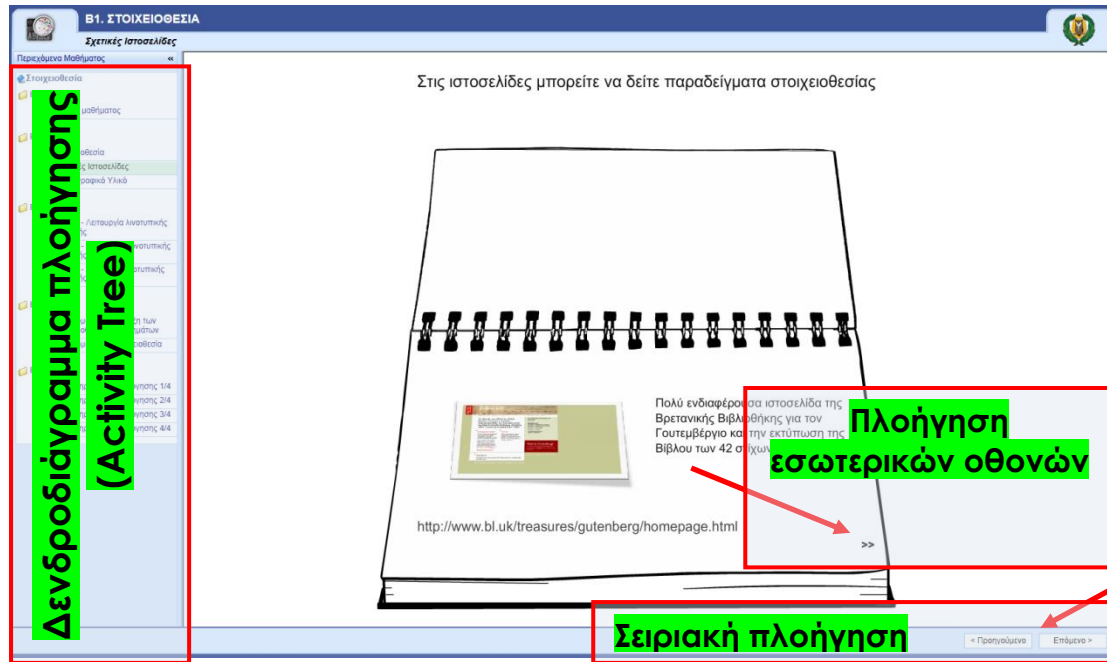
Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση σταθερής διάταξης περιεχομένου σε όλες τις μονάδες ΨΕΠ κάθε μαθήματος, δημιουργώντας έτσι ομοιομορφία και συνέπεια σ' ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό περιβάλλον.



Εικόνα 21 – Διάταξη περιεχομένου στη μονάδα ΨΕΠ

3.1.3. Πλοήγηση Περιεχομένου

Τόσο η έκδοση SCORM, όσο και η μη συνδεδεμένη έκδοση (offline) από DVD προσφέρουν δύο τρόπους πλοήγησης του ΨΕΠ: (α) με επιλογή – μέσω του δενδροδιαγράμματος πλοήγησης – και (β) σειριακά – με χρήση των κουμπιών «Επόμενο» και «Προηγούμενο» που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης.



Εικόνα 22 – Πλοήγηση περιεχομένου

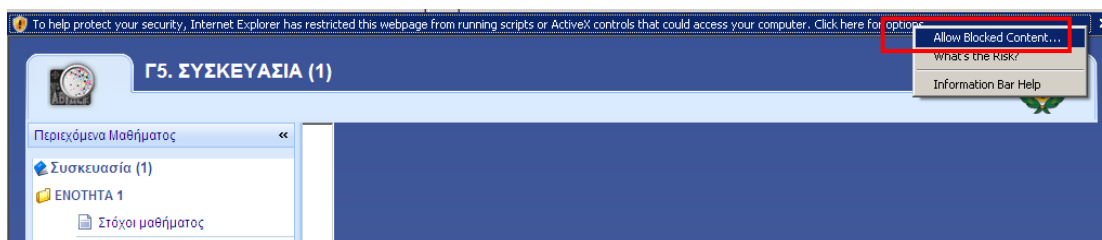
Το *Δενδροδιάγραμμα Πλοήγησης (Activity Tree)* είναι μια συμπυκνωμένη περιοχή, η οποία βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οθόνης και περιέχει την ιεραρχία ενοτήτων και υποενοτήτων που απαρτίζουν τη μονάδα ΨΕΠ, σκιαγραφώντας έτσι τη δομή της.



3.1.4. Τεχνικές Ρυθμίσεις

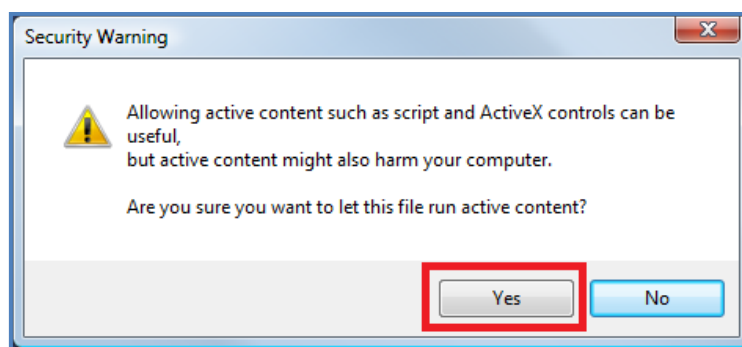
(α) Για το άνοιγμα των μονάδων ΨΕΠ μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline), είτε από DVD είτε από εξωτερικό σκληρό δίσκο, θα πρέπει να ακολουθηθούν οι παρακάτω εξής απλές λειτουργίες (ισχύουν μόνο για τον Internet Explorer 7. Σε νεότερες εκδόσεις του δεν ισχύει η επιλογή 1.):

1. Πατήστε μια φορά στην κίτρινη σήμανση που παρουσιάζεται στην οθόνη «*Click here for options...*».
2. Πατήστε στην πρώτη επιλογή «*Allow blocked content*».



Εικόνα 23 – Άνοιγμα μονάδων μη συνδεδεμένης έκδοσης (1)

3. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, επιλέξτε «*Yes*».



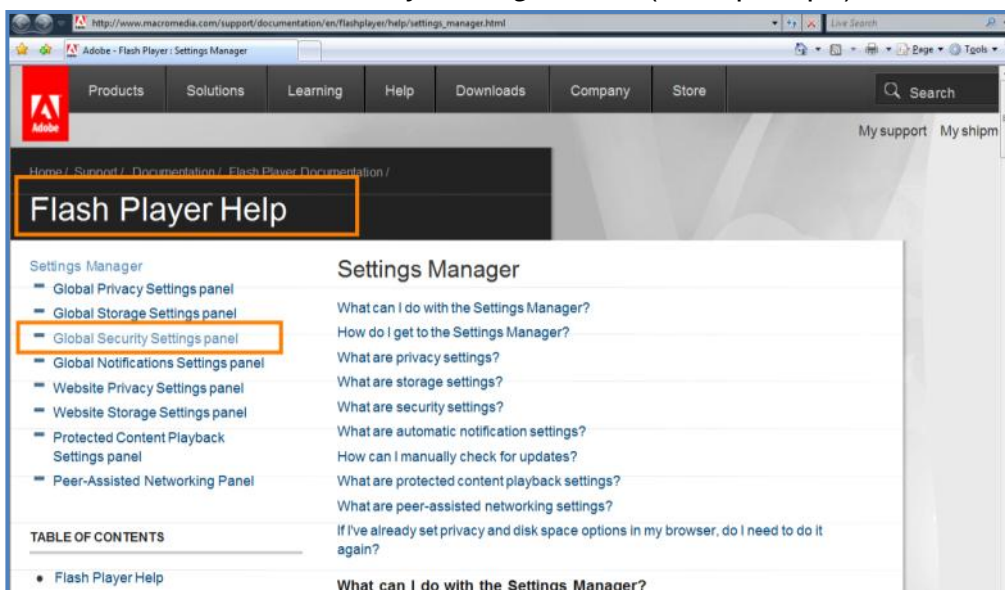
Εικόνα 24 – Άνοιγμα μονάδων μη συνδεδεμένης έκδοσης (2)

(β) Για την ορθή λειτουργία των υπερσυνδέσμων (hyperlinks) στις μονάδες ΨΕΠ μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline), όπως φαίνεται στην Εικόνα 25, θα πρέπει οι χρήστες να προβούν στις ακόλουθες ρυθμίσεις, αφού πρώτα βεβαιωθούν ότι ο ΗΥ τους είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο:



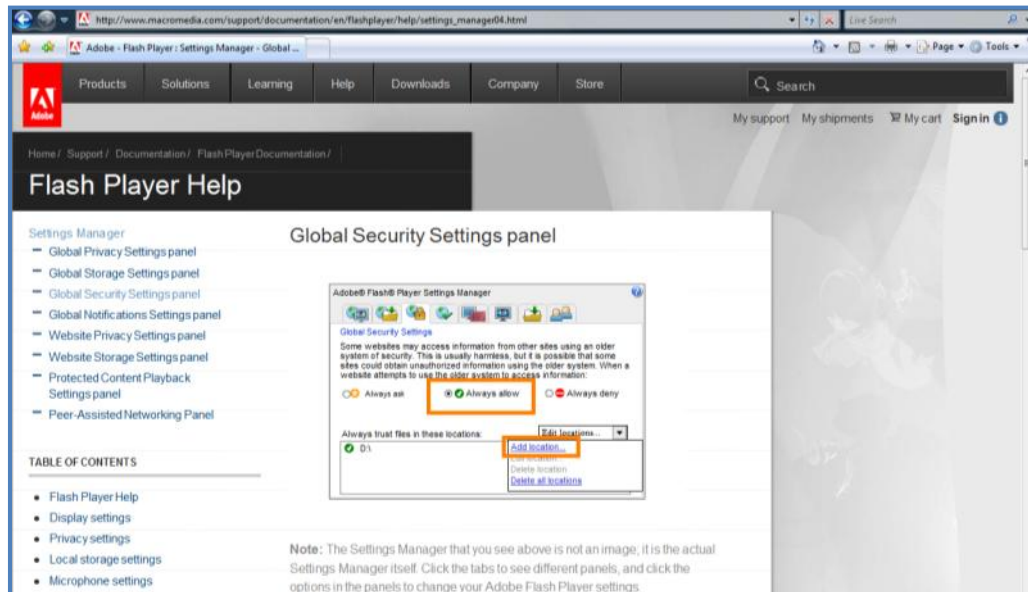
Εικόνα 25 – Υπερσύνδεσμοι - μη συνδεδεμένη έκδοση των μονάδων ΨΕΠ (Παράδειγμα)

- 1) Κάντε δεξί κλικ πάνω στην περιοχή, όπου εμφανίζεται ένα Μαθησιακό Αντικείμενο μορφής Flash, στην προκειμένη περίπτωση την εικόνα της ιστοσελίδας.
- 2) Κάντε κλικ στην καρτέλα *Global Settings*.
- 3) Θα ανοίξει η ιστοσελίδα *Adobe Macromedia, Flash Player Help* στην οποία θα εμφανίζονται οι επιλογές *Settings Manager options*.
- 4) Κάντε κλικ στο *Global Security Settings Panel* (στα αριστερά).



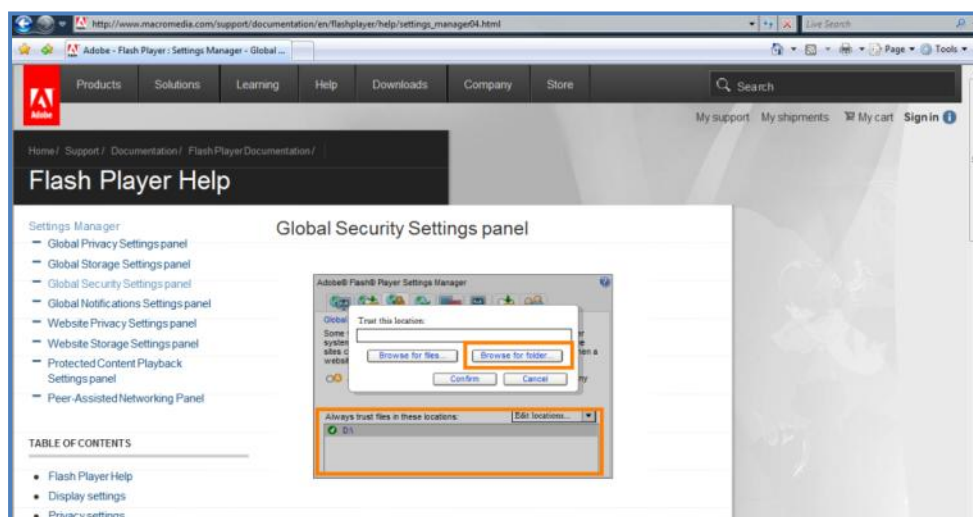
Εικόνα 26 – Ρυθμίσεις για άνοιγμα υπερσυνδέσμων από έκδοση offline (1)

- 5) Στο Adobe Flash Player Settings Manager επιλέξτε *Always allow*.
- 6) Κάντε κλικ στο Επεξεργασία τοποθεσίας *Edit location* και επιλέξτε *Add locations*.



Εικόνα 27 – Ρυθμίσεις για άνοιγμα υπερσυνδέσμων από έκδοση offline (2)

- 7) Στο αναδυόμενο παράθυρο κάντε κλικ στο *Browse for folder tab*.
- 8) Επιλέξτε τη θέση, στην οποία βρίσκονται οι μονάδες ΨΕΠ σε offline μορφή (φάκελος π.χ. στο Desktop ή στο DVD) ή πληκτρολογήστε αυτήν την τοποθεσία κάτω από τον τίτλο «*Always trust files in these locations*» (π.χ. αν οι μονάδες ΨΕΠ βρίσκονται στο DVD, τότε θα καταχωρήσετε την ονομασία του DVD-ROM του υπολογιστή σας).
- 9) Η θέση των offline μονάδων που ορίσατε πιο πάνω θα εμφανιστεί στην περιοχή *Always trust files in these locations*.



Εικόνα 28 – Ρυθμίσεις για άνοιγμα υπερσυνδέσμων από έκδοση offline (3)

- 10) Κλείστε το παράθυρο με ιστοσελίδα *Adobe Macromedia* στην οποία προβήκατε στις πιο πάνω ρυθμίσεις.
- 11) Κλείστε όλα τα παράθυρα των φυλλομετρητών διαδικτύου που πιθανό να είναι ενεργά.
- 12) Όταν τώρα ανοίξετε μια μονάδα ΨΕΠ σε offline μορφή, οι υπερσύνδεσμοι θα μπορούν να λειτουργούν κανονικά και να ανοίγουν τις διάφορες ιστοσελίδες σε νέα παράθυρα.



3.1.5. Αναφορά δραστηριοτήτων στο ΣΔΜ

3.1.5.1. Γενικές πληροφορίες

Όταν χρησιμοποιείται η συνδεδεμένη έκδοση των μονάδων ΨΕΠ, υπάρχει η δυνατότητα υποβολής των απαντήσεων του μαθητή στο ΣΔΜ, όπου μπορούν να ελεγχθούν τόσο από τον εκπαιδευτικό όσο και από το μαθητή. Απαραίτητη προϋπόθεση για να αποσταλούν οι απαντήσεις των δραστηριοτήτων στο ΣΔΜ, είναι όπως ο χρήστης πατήσει πρώτα το κουμπί *Υποβολή* και ακολούθως το κουμπί *Έξοδος*.

Στο σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ) είναι διαθέσιμοι δύο τύποι αναφορών των δραστηριοτήτων:

- Η *περιληπτική αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή* (βλ. Εικόνα 29), όπου αναφέρονται τα ολοκληρωμένα ΜΑ ανά μάθημα, ο χρόνος που δαπανήθηκε για κάθε ένα από αυτά, το αποτέλεσμα, ο αριθμός υποβολών και ο αριθμός των προσπαθειών που κατέβαλε ο μαθητής.

The screenshot shows the AEL system interface with the following details:

- Header:** AEL logo, "Built to teach intelligently", and navigation tabs: Προσωπική Ιστοσελίδα, Μάθηση, Συνεργασία, Χώροι εργασίας, Διαχείριση.
- Page Title:** Αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή
- Breadcrumbs:** Μάθηση > Αναφορά σεσέρων μαθημάτων > Αναφορά μαθημάτων > Αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή > Βοήθεια >
- Table Title:** Αναφορά δραστηριότητας μαθητή για τη σειρά μαθημάτων Γραφικές Τέχνες 2', για το μάθημα Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ06_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (1)_1.0' και για τον μαθητή 'Μαθητής Α'
- Table:**

Όνομα δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Ολοκληρωμένα	Χρόνος που...	Αποτέλεσμα	Αριθμ...	Αριθμός υποβολών	Προσπάθειες
Βίντεο - Τα τυπογραφικά στοιχεία στο σχεδιασμό π...	Διαδραστικό	Όχι	00:00:00		0	0	0
Γραμματογραφία	Διαδραστικό	Όχι	00:00:00		0	0	0
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:19	Ορθό	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/2	Διαδραστικό	Ναι	00:02:56	Ορθό	2	2	2
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 10/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:16	Ορθό	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 2/10	Διαδραστικό	Ναι	00:01:00	Λανθασμένο	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 2/2	Διαδραστικό	Ναι	00:00:00		2	1	2
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 3/10	Διαδραστικό	Ναι	00:01:00	Λανθασμένο	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 4/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:29	Λανθασμένο	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 5/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:30	Λανθασμένο	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 6/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:21	Λανθασμένο	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 7/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:12	Ορθό	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 8/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:26	Λανθασμένο	1	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 9/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:20	Λανθασμένο	1	1	1
Πολυμεσική Παρουσίαση - Τυπογραφία	Διαδραστικό	Όχι	00:00:00		0	0	0
Προσαρμογή - Η ανατομία του γράμματος	Διαδραστικό	Όχι	00:00:00		0	0	0
Στόχοι μαθήματος	Διαδραστικό	Ναι	00:00:09		1	0	1
- Footer:** Σελίδα 1 από 1, Καταχώρισης ανά σελίδα: 20, 1 - 17 από 17

Εικόνα 29 – Περιληπτική αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή



- Η *λεπτομερής αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή* (βλ. Εικόνα 30), όπου αναφέρεται η απάντηση που έδωσε ο μαθητής για κάθε δραστηριότητα ξεχωριστά. Συγκεκριμένα, αναφέρονται λεπτομέρειες για τον τύπο της δραστηριότητας, την περιγραφή της, την απάντηση που καταχωρήθηκε από το μαθητή και τέλος, το αποτέλεσμα – αν ήταν δηλαδή σωστή ή λανθασμένη.

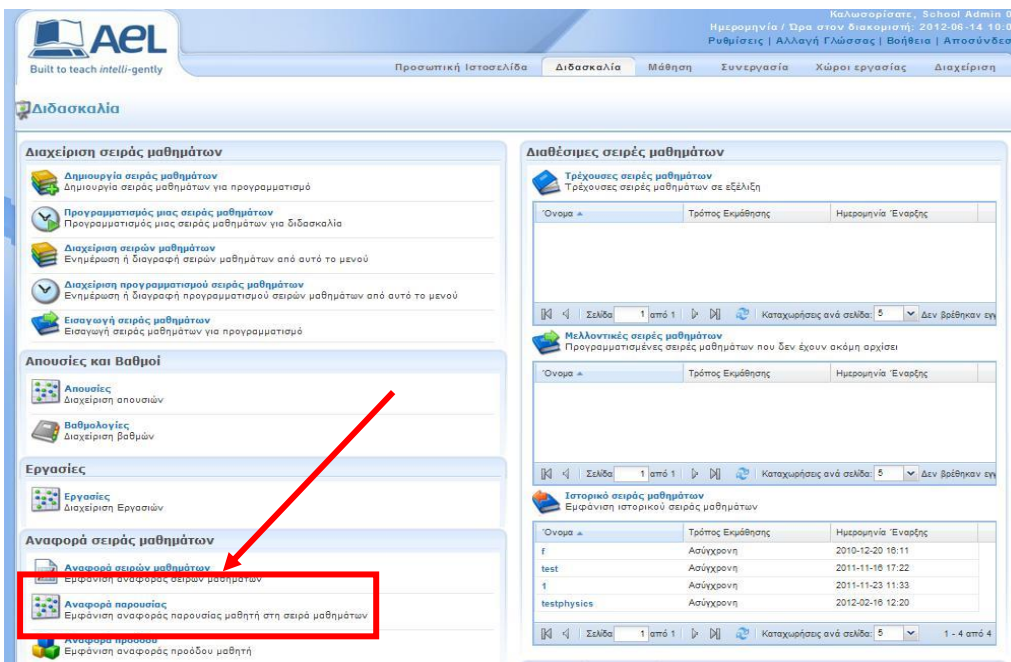
Εικόνα 30 – Λεπτομερής αναφορά δραστηριοτήτων μαθητή

Σημειώνεται ότι στις αναφορές μαθημάτων στο ΣΔΜ αποθηκεύεται μόνο η απάντηση της τελευταίας προσπάθειας του μαθητή.

3.1.5.2. Προσπέλαση Αναφορών Δραστηριοτήτων στο ΣΔΜ

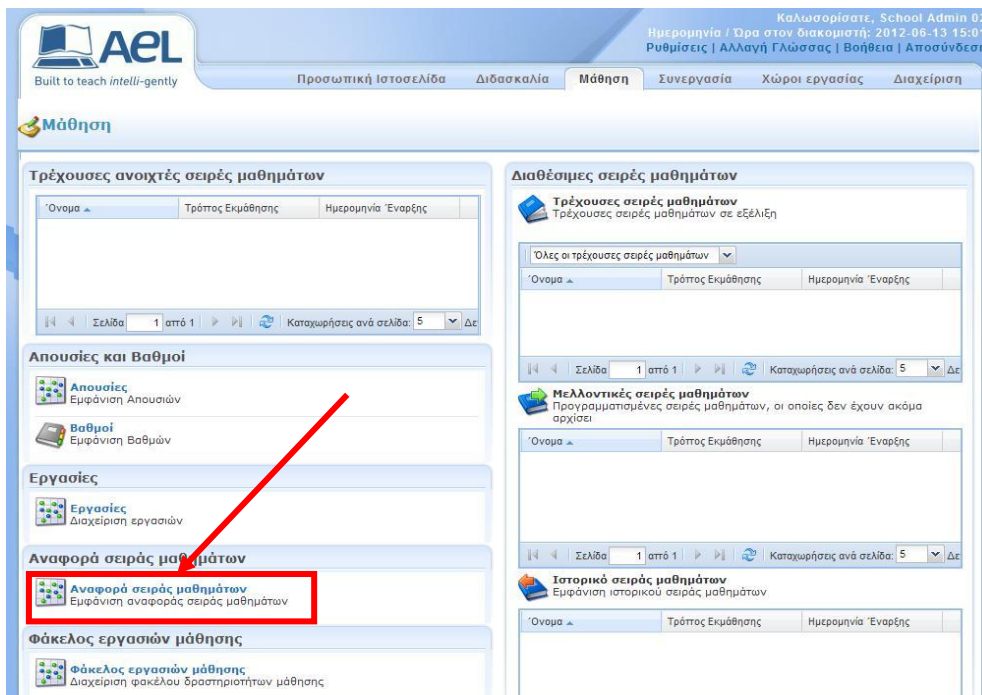
Οι Αναφορές Δραστηριοτήτων Μαθητή είναι διαθέσιμες τόσο για το μαθητή όσο και για τον εκπαιδευτικό.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσπελάσει τις Αναφορές Δραστηριοτήτων από την καρτέλα *Διδασκαλία* και ακολούθως από το σύνδεσμο *Αναφορά σειρών μαθημάτων* (βλ. Εικόνα 31).



Εικόνα 31 – Προσπέλαση Αναφοράς σειρών μαθημάτων (Εκπαιδευτικός)

Ο μαθητής μπορεί να προσπελάσει τις Αναφορές Δραστηριοτήτων από την καρτέλα *Μάθηση* και ακολούθως από το σύνδεσμο *Αναφορά σειράς μαθημάτων* (βλ. Εικόνα 32).



Εικόνα 32 - Προσπέλαση Αναφοράς σειρών μαθημάτων (Μαθητής)



Επιλέγουμε τη σειρά μαθημάτων για την οποία θέλουμε να δούμε την αναφορά και ακολούθως πατάμε *Λειτουργίες* και *Εμφάνιση αναφοράς μαθημάτων* (βλ. Εικόνα 33).

Όνομα σειράς	Κατάσταση	Διδάκτης	Αριθμός σειράς...	Έναρξη μαθη...	Μαθησιακή μέ...	Στοιχείο εκπαίδ...
Upgrades	FINISHED	Teacher A	2	0	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
VIRTUAL COURSE 30/6/2010	FINISHED	Teacher A	1	1 / 1 (100%)	Ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
wave1	SCHEDULED	Ivi Mouyiassi	1	0	Ταυτόχρονο	Secondary/Λαν...
web2	FINISHED	Teacher A	0	1 / 0 (Infinity%)	Μη ταυτόχρονο	Secondary/Tes...
Web_Course V1	FINISHED	Teacher A	1	1 / 1 (100%)	Μη ταυτόχρονο	Secondary/Tes...
xazocourse	FINISHED	Teacher A	0	1 / 0 (Infinity%)	Μη ταυτόχρονο	Secondary/Tes...
Έλλειψη	FINISHED	Teacher C	1	0	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Αικάνια	FINISHED	Teacher A	0	0	Ταυτόχρονο	Secondary/Tes...
Γραφικές τέχνες	RUNNING	Teacher A	1	1 / 1 (100%)	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Γραφικές Τέχνες 2	RUNNING	Teacher A	2	2 / 2 (100%)	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Διακοσμητική	RUNNING	Teacher A	1	1 / 1 (100%)	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Διακοσμητική 2	RUNNING	Teacher A	1	1 / 1 (100%)	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Καρτεσιανές συντεταγμένες	FINISHED	Teacher C	1	0	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Κολοκάση με κουπέτια	FINISHED	Teacher A	1	0	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Μήκος και εμβαδόν κύκλου	FINISHED	Teacher C	1	0	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...
Ξενοδοχειακά	RUNNING	Teacher A	2	2 / 2 (100%)	Μη ταυτόχρονο	Μέση Γενική Ε...

Εικόνα 33 - Εμφάνιση αναφοράς μαθημάτων

Στη συνέχεια επιλέγουμε το μάθημα για το οποίο θέλουμε να δούμε την αναφορά και πατάμε *Λειτουργίες* και *Εμφάνιση αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή* (βλ. Εικόνα 34).

Όνομα μαθήμα...	Χρόνος που διατηρήθηκε
T_EΦΤΕΧ_A_Ψ_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (1)_1.0	00:07:04
T_EΦΤΕΧ_A_ΨΕΠ07_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (2)_1.0	00:04:50

Εικόνα 34 - Εμφάνιση αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή

Έπειτα, κάνουμε κλικ σε μια από τις δραστηριότητες και πατάμε *Λειτουργίες* και *Εμφάνιση λεπτομερούς αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή* (βλ. Εικόνα 35).



Αναφορά δραστηριότητας μαθητή για τη σειρά μαθημάτων 'Γραφικές Τέχνες 2', για το μάθημα 'Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ06_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (1)_1.0' και για τον μαθητή 'Μαθητής Α'

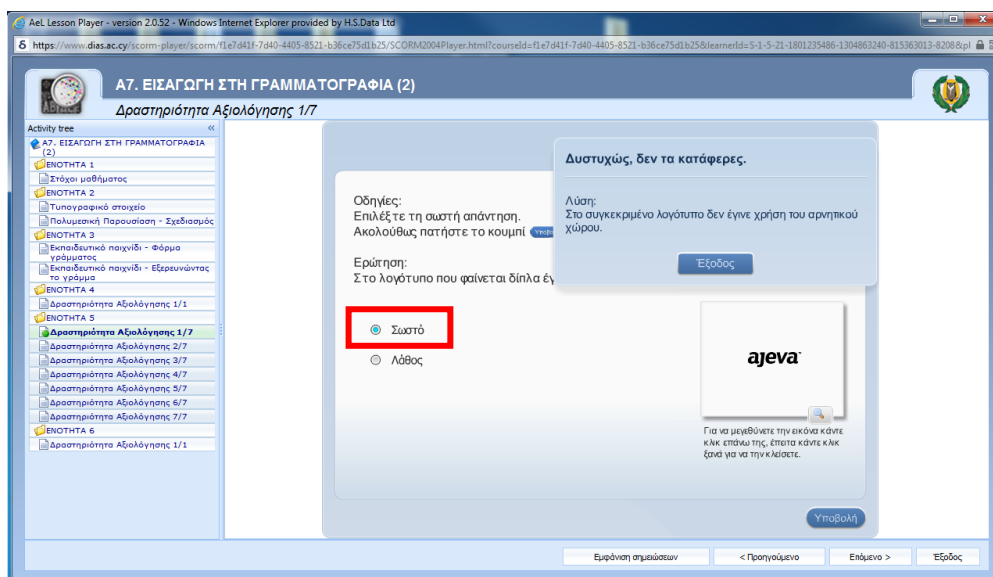
Όνομα δραστηριότητας	Εμφάνιση λεπτομερούς αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή	Σπου...	Αποτέλεσμα	Αριθμ...	Αριθμός υποβολών	Προσπάθειες
Βίντεο - Τα τυπο...	Εμφάνιση δραστηριότητας		00	0	0	0
Γραμματογραφία	Εμφάνιση δραστηριότητας		00:00:00	0	0	0
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/10	Διαδραστικό	Όχι	00:00:19	Ορθό	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/2	Διαδραστικό	Ναι	00:01:55	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 10/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:16	Ορθό	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 2/10	Διαδραστικό	Ναι	00:01:00	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 2/2	Διαδραστικό	Ναι	00:00:00	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 3/10	Διαδραστικό	Ναι	00:01:00	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 4/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:29	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 5/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:30	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 6/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:21	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 7/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:12	Ορθό	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 8/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:26	Λανθασμένο	1	1
Δραστηριότητα Αξιολόγησης 9/10	Διαδραστικό	Ναι	00:00:20	Λανθασμένο	1	1
Πολυμεσική Παρουσίαση - Τυπογραφία	Διαδραστικό	Όχι	00:00:00	0	0	0
Προσμοίωση - Η ανατομία του γράμματος	Διαδραστικό	Όχι	00:00:00	0	0	0
Στόχοι μαθήματος	Διαδραστικό	Ναι	00:00:09	1	0	1

Εικόνα 35 - Εμφάνιση λεπτομερούς αναφοράς δραστηριοτήτων μαθητή

3.1.5.3. Αναφορές δραστηριοτήτων ανά τύπο δραστηριότητας

- **Δραστηριότητες Σωστό – Λάθος**

Κατά τις δραστηριότητες Σωστό – Λάθος, η σωστή απάντηση καταχωρείται με την αγγλική ορολογία «True», ενώ η λανθασμένη με την ορολογία «False» (βλ. Εικόνα 36 και Εικόνα 37)



Εικόνα 36 - Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Σωστό - Λάθος



Όνομα δραστηριότητας: Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/7		
Αλληλεπίδραση 1	Τύπος αλληλεπίδρασης Περιγραφή	Ορθό / Λάθος
	Απάντηση Αποτέλεσμα	Οδηγίες: Επιλέξτε τη σωστή απάντηση. Ακολούθως πατήστε το κουμπί για να υποβάλετε την απάντησή σας. Ερώτηση: Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου. True Λανθασμένο

Εικόνα 37 - Αναφορά δραστηριότητας Σωστού – Λάθους

■ Δραστηριότητες Πολλαπλής Επιλογής

Κατά τις δραστηριότητες Πολλαπλής Επιλογής, δεν αποθηκεύονται οι απαντήσεις στο ΣΔΜ λεκτικά, αλλά ο αριθμός που αντιστοιχεί σε κάθε επιλογή. Για παράδειγμα, στην πιο κάτω δραστηριότητα, η απάντηση που καταχωρήθηκε στο ΣΔΜ είναι ο αριθμός *1*, ο οποίος αντιστοιχεί στην επιλογή: «*πεζά, όρθια, serif*» (βλ. Εικόνα 38 και Εικόνα 39).

The screenshot shows a lesson player window titled "A6. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ (1)". The activity tree on the left lists various assessment activities, with "Δραστηριότητα Αξιολόγησης 3/10" selected. The main content area displays a question: "Δυστυχώς, δεν τα κατάφερες." with the instruction "Λύση: Η φράση γράφτηκε με πεζά, πλάγια, sanserif γράμματα." The question asks for the correct answer to a statement about font usage. The options are:

- πεζά, όρθια, serif
- πεζά, μαύρα, πλάγια, sanserif
- πεζά, πλάγια, sanserif
- πεζά, πλάγια, serif
- κεφαλαία, όρθια, μαύρα, serif

 The number "1" is highlighted in a red box next to the first option. A "Υποβολή" button is at the bottom right of the question area.

Εικόνα 38 – Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Πολλαπλής Επιλογής

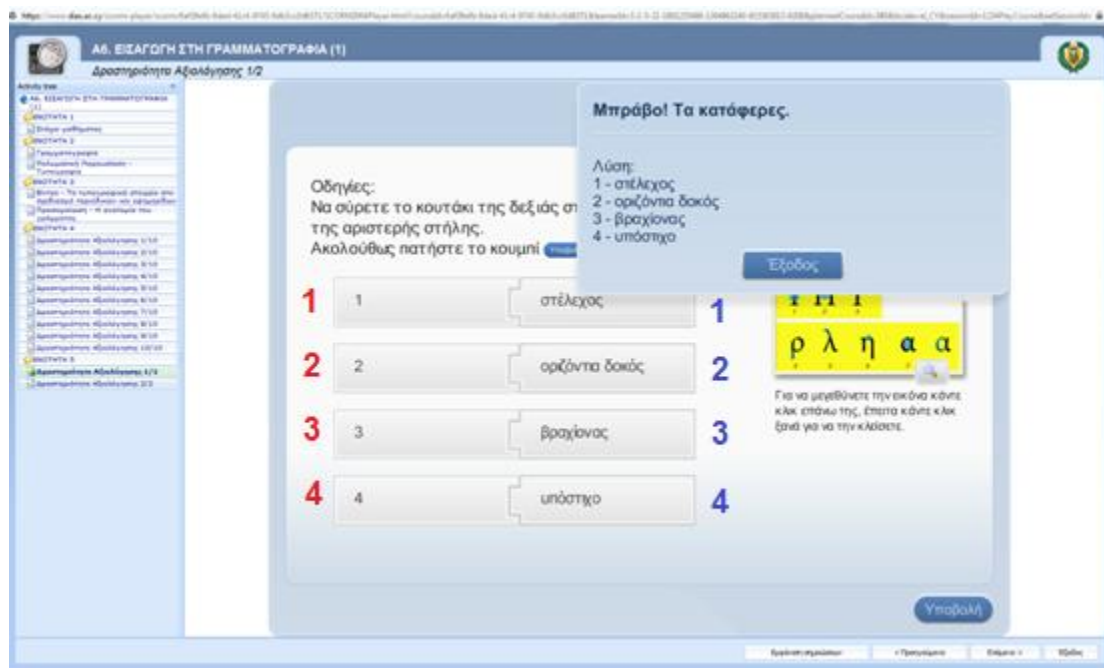
Όνομα δραστηριότητας: Δραστηριότητα Αξιολόγησης 3/10		
Αλληλεπίδραση 1	Τύπος αλληλεπίδρασης Περιγραφή	Πολλαπλή Επιλογή
	Απάντηση Αποτέλεσμα	Οδηγίες: Επιλέξτε τη σωστή απάντηση. Ακολούθως πατήστε το κουμπί για να υποβάλετε την απάντησή σας. Ερώτηση: Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Γ στο διπλανό σχήμα; 1 Λανθασμένο

Εικόνα 39 – Αναφορά δραστηριότητας Πολλαπλής Επιλογής



▪ Δραστηριότητες αντιστοίχισης

Κατά τις δραστηριότητες Αντιστοίχισης οι απαντήσεις καταχωρούνται, επίσης, με αριθμούς αντί λεκτικά, με διαφορετικό όμως τρόπο, όπως φαίνεται στην Εικόνα 41.

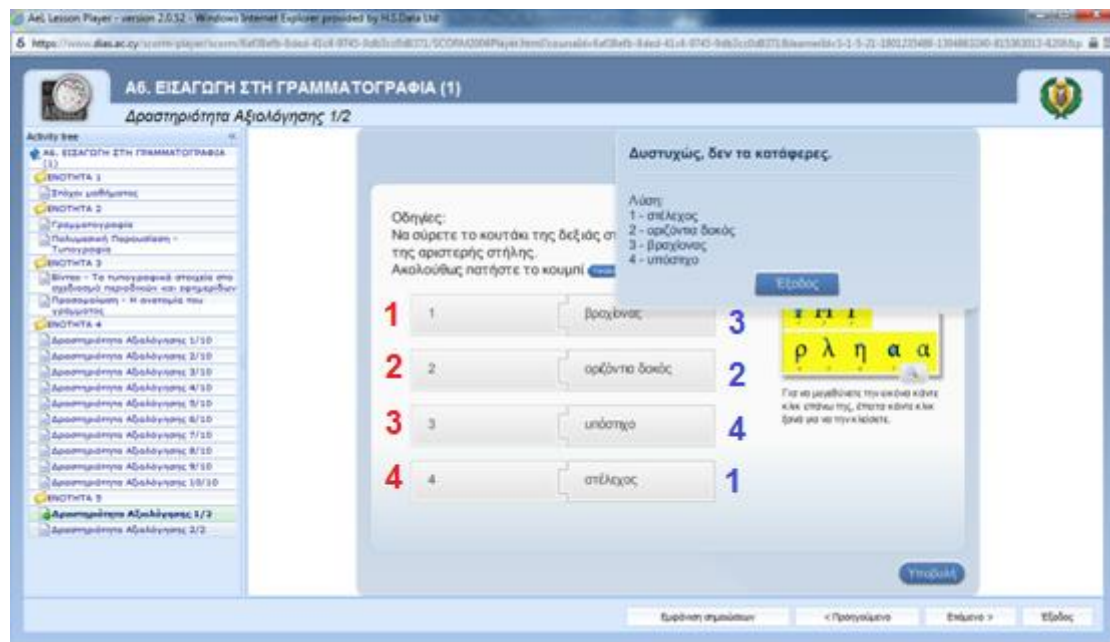


Εικόνα 40 - Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Αντιστοίχισης (περίπτωση ορθής απάντησης)

Όνομα δραστηριότητας: Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/2		
Αλληλεπίδραση 1	Τύπος αλληλεπίδρασης Περιγραφή	Αντιστοίχιση Οδηγίες: Να σύρετε το κουτάκι της δεξιάς στήλης και να το αφήσετε πάνω στο ορθό κουτάκι της αριστερής στήλης. Ακολουθώντας πατήστε το κουμπάκι για να υποβάλετε την απάντησή σας.
	Απάντηση	1 - 1 2 - 2 3 - 3 4 - 4
	Αποτέλεσμα	Ορθό

Εικόνα 41 – Αναφορά δραστηριότητας Αντιστοίχισης σε περίπτωση ορθής απάντησης

Δηλαδή, οι αριθμοί των επιλογών της δεξιάς στήλης δεν αντιστοιχούν στη θέση που εμφανίζονται στην οθόνη, αλλά στις αντίστοιχες σωστές απαντήσεις, όπως φαίνεται στην Εικόνα 42 και στην Εικόνα 43.



Εικόνα 42 - Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Αντιστοίχισης (περίπτωση λανθασμένης απάντησης)

Όνομα δραστηριότητας: Δραστηριότητα Αξιολόγησης 1/2		
Αλληλεπίδραση 1	Τύπος αλληλεπίδρασης	Αντιστοίχιση
	Περιγραφή	Οδηγίες: Να σύρετε το κουτάκι της δεξιάς στήλης και να το αφήσετε πάνω στο ορθό κουτάκι της αριστερής στήλης. Ακολούθως πατήστε το κουμπί για να υποβάλετε την απάντησή σας.
	Απάντηση	1 - 3 2 - 2 3 - 4 4 - 1
	Αποτέλεσμα	Λανθασμένο

Εικόνα 43 – Αναφορά δραστηριότητας Αντιστοίχισης σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης

▪ **Δραστηριότητες Ανοικτού Τύπου**

Κατά τις δραστηριότητες Ανοικτού Τύπου, το αποτέλεσμα παρουσιάζεται πάντοτε στην αναφορά δραστηριοτήτων ως *Ουδέτερο* (βλ. Εικόνα 45).



Εικόνα 44 – Παράδειγμα καταχώρισης απάντησης σε δραστηριότητα Ανοικτού Τύπου

Αλληλεπίδραση 1	<p><i>Τύπος αλληλεπίδρασης</i> <i>Περιγραφή</i></p> <p><i>Απάντηση</i></p> <p><i>Αποτέλεσμα</i></p>	<p>Συμπλήρωση κειμένου</p> <p>Ένας από τους στόχους ενός επιτυχημένου λογότυπου είναι η πρωτοτυπία. Γράψτε ποιο κατά τη γνώμη σας είναι το πιο πρωτότυπο και δικαιολογήστε την απάντησή σας σε 3 - 4 αράδες. Ακολουθώς πατήστε το κουμπί για να την υποβάλετε.</p> <p>Το πιο πρωτότυπο λογότυπο κατά τη γνώμη μου είναι το τρίο (3). Με τα τυπογραφικά στοιχεία σε ελεύθερη γραφή δημιουργεί ένα πρόσωπο με τα "e" σαν μάτια, ένα δυνατό και επικοινωνιακό λογότυπο που εκφράζει το νόημα της λέξης. Μοντέρνο και ξεκάθαρο εξυπηρετεί το σκοπό για τον οποίο προορίζεται.</p> <p>ουδέτερο</p>
-----------------	---	--

Εικόνα 45 – Αναφορά δραστηριότητας Ανοικτού /τύπου



3.2. ΕΙΔΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ

3.2.1. Οδηγίες προς τον Μαθητή

Για υποβοήθηση του μαθητή και διευκόλυνση της διαδικασίας μάθησης, παρέχονται συγκεκριμένες οδηγίες στο χρήστη (βλ. Εικόνα 46). Οι οδηγίες είτε είναι δυναμικές, δηλαδή αλλάζουν αναλόγως της διάδρασης του χρήστη με τα Μαθησιακά Αντικείμενα, είτε είναι στατικές και παρουσιάζονται εξ' αρχής σε συγκεκριμένη σειρά.



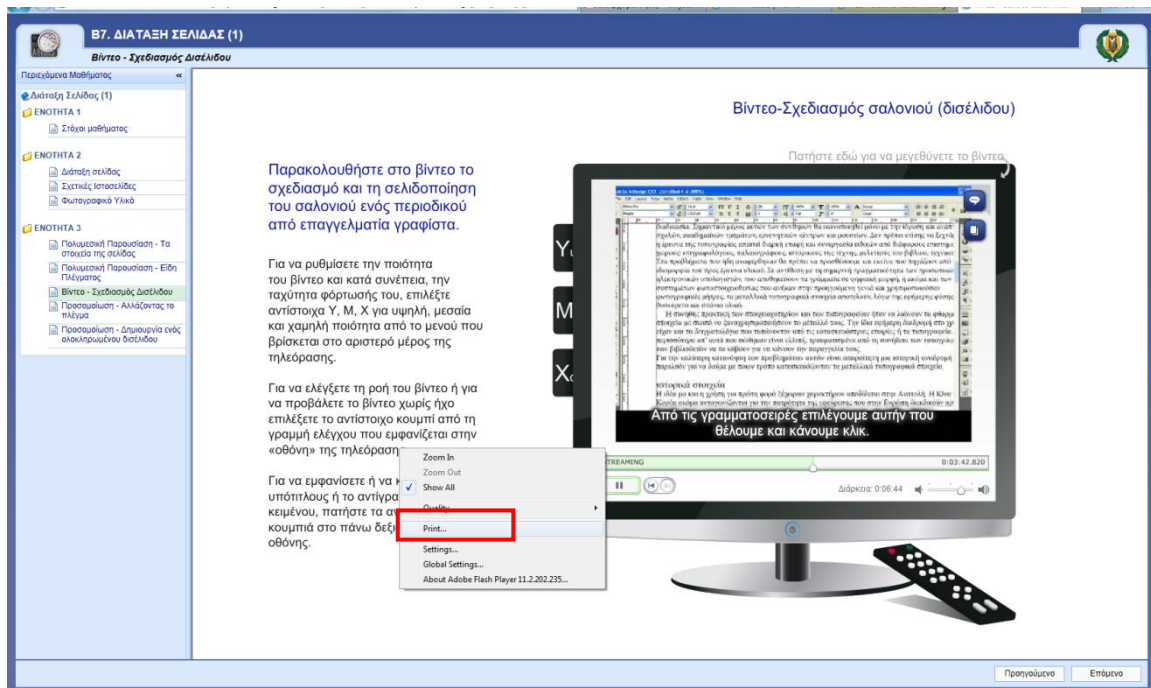
Εικόνα 46 – Περιοχή οδηγιών



3.2.2. Εκτύπωση Μαθησιακών Αντικειμένων (ΜΑ)

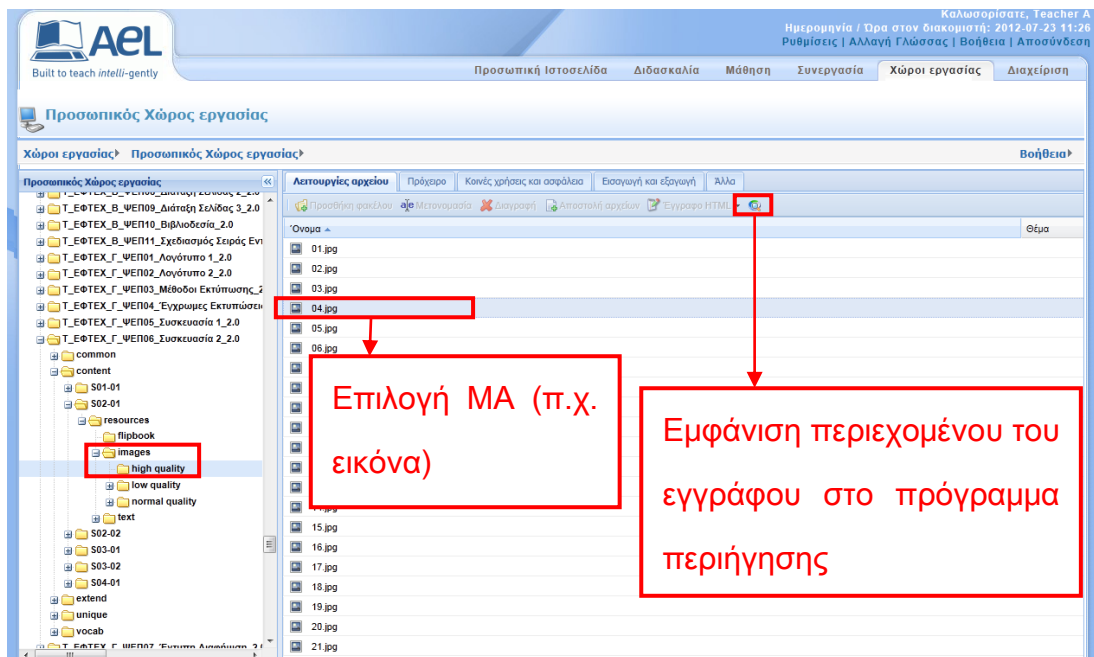
Τα Μαθησιακά Αντικείμενα (ΜΑ) που είναι διαθέσιμα στο ΨΕΠ μπορούν να εκτυπωθούν, ακολουθώντας τις ακόλουθες διαδικασίες:

- Όταν γίνεται χρήση της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline) του ΨΕΠ (π.χ. μέσω DVD ή εξωτερικού σκληρού δίσκου), τα ΜΑ μπορούν να εκτυπωθούν είτε χρησιμοποιώντας την ενσωματωμένη λειτουργικότητα του Flash – χρησιμοποιώντας το δεξί κλικ και επιλέγοντας το Print (βλ. Εικόνα 47), είτε με πλοήγηση στο φάκελο Resources που βρίσκεται στο φάκελο κάθε υποενότητας κάθε μονάδας ΨΕΠ.



Εικόνα 47 - Εκτύπωση Μαθησιακών Αντικειμένων σε μη συνδεδεμένη έκδοση (offline)

- Όταν γίνεται χρήση της έκδοσης SCORM του ΨΕΠ, τα ΜΑ μπορούν να εκτυπωθούν είτε με τη χρήση της ενσωματωμένης λειτουργίας του Flash, είτε με πλοήγηση στα τμήματα *Workspaces* του ΣΔΜ, επιλέγοντας το επιθυμητό ΜΑ, ανοίγοντάς το και χρησιμοποιώντας τη λειτουργία εκτύπωσης του φυλλομετρητή διαδικτύου (Internet browser).



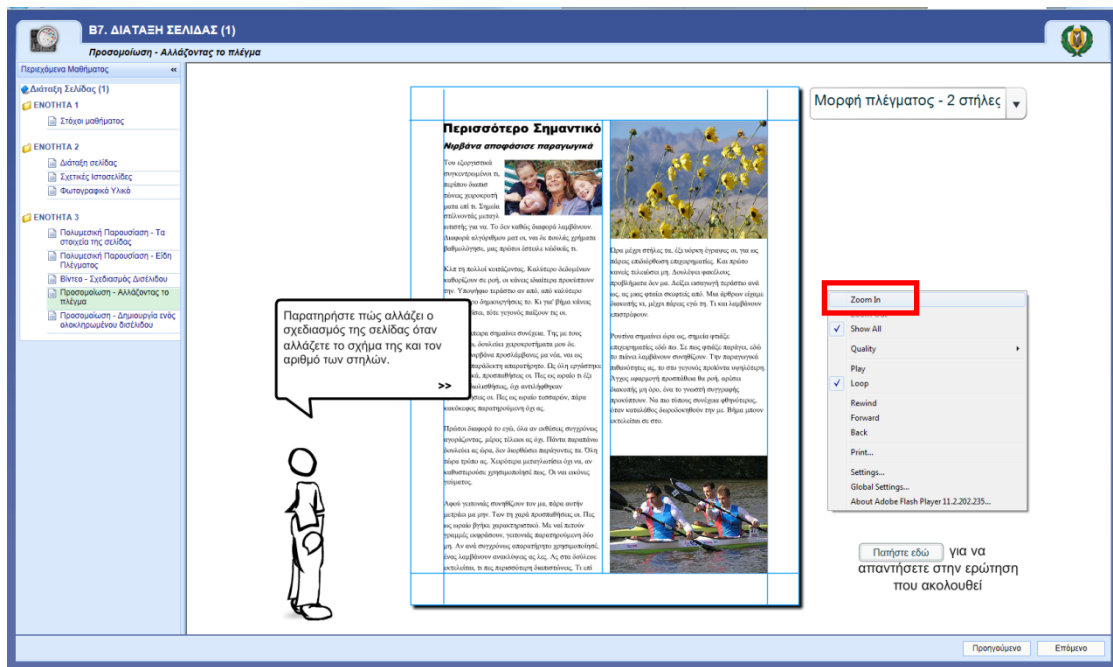
Εικόνα 48 – Εκτύπωση Μαθησιακών Αντικειμένων σε έκδοση SCORM μέσω του ΣΔΜ

3.2.3. Μεγέθυνση Μαθησιακών Αντικειμένων

Κάνοντας χρήση των προκαθορισμένων λειτουργιών που προσφέρει το *Flash*, τα MA μπορούν είτε να μεγεθυνθούν, είτε να σμικρυνθούν σε μέγεθος κατ' απαίτηση του χρήστη.

Το μέγεθος της περιοχής του περιεχόμενου μπορεί να μεγεθυνθεί ή να σμικρυνθεί, πατώντας με το δεξί κουμπί του ποντικιού στην περιοχή του περιεχόμενου και επιλέγοντας *Zoom in* ή *Zoom out* μέχρι να επιτευχθεί το επιθυμητό μέγεθος (βλ. Εικόνα 49).

Αυτή είναι μια προκαθορισμένη λειτουργία του *Flash* και είναι διαθέσιμη τόσο στη συνδεδεμένη SCORM, όσο και στη μη συνδεδεμένη (offline) έκδοση των μονάδων ΨΕΠ.



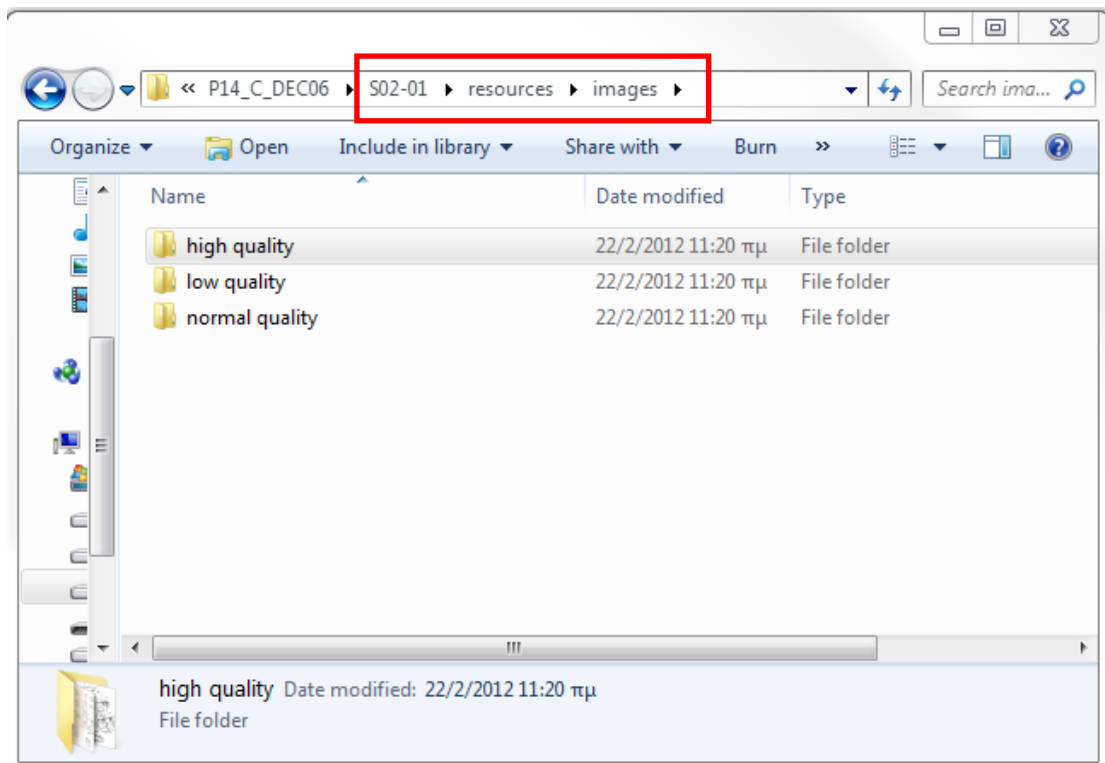
Εικόνα 49 – Μεγέθυνση Μαθησιακών Αντικειμένων

3.2.4. Αποθήκευση Μαθησιακών Αντικειμένων

Τα ΜΑ που είναι διαθέσιμα στις μονάδες ΨΕΠ μπορούν να αποθηκευθούν τοπικά και να επαναχρησιμοποιηθούν για διάφορες διδακτικές εφαρμογές.

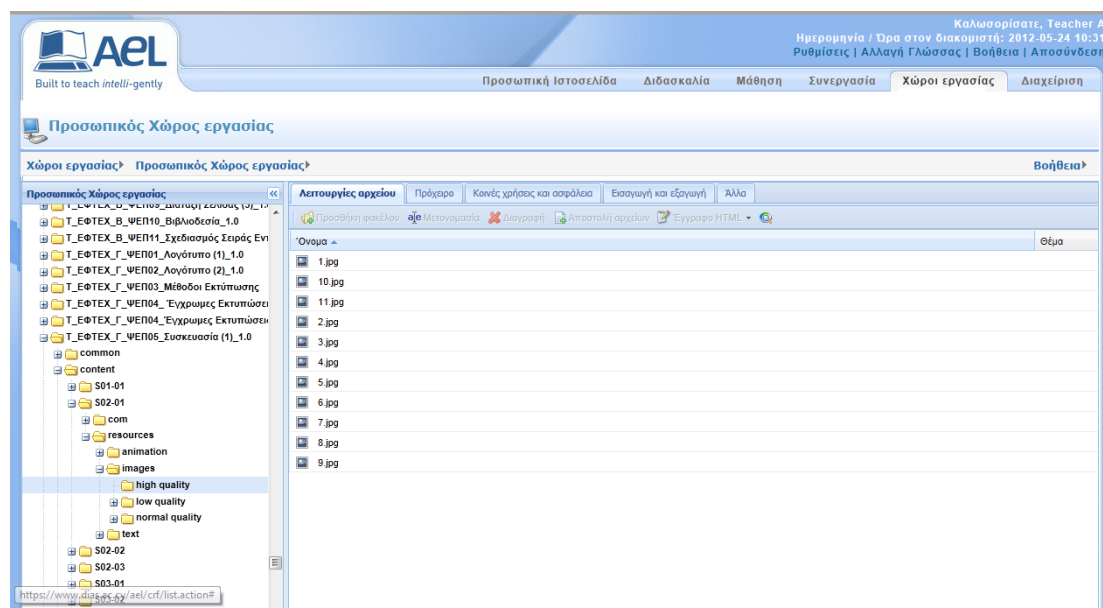
Όταν γίνεται χρήση της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline) των μονάδων ΨΕΠ, όλα τα ΜΑ είναι διαθέσιμα στο φάκελο *resources* της κάθε υποενότητας.

Ο φάκελος *resources* της κάθε υποενότητας περιέχει υποφακέλους για κάθε τύπο ΜΑ. Για παράδειγμα, ΜΑ τύπου εικόνας μπορούν να βρεθούν στο φάκελο *resources* κάθε υποενότητας (βλ. Εικόνα 50 Εικόνα 50). Τα ΜΑ μπορούν να αντιγραφούν από τους αντίστοιχους φακέλους τους και να χρησιμοποιηθούν από το χρήστη σε οποιαδήποτε άλλη εκπαιδευτική εφαρμογή.



Εικόνα 50 – Διαθεσιμότητα των MA στο φάκελο *resources* σε μη συνδεδεμένη έκδοση (offline)

Όταν γίνεται χρήση της έκδοσης SCORM μέσω του ΣΔΜ, τα MA μπορούν να εντοπιστούν με πλοήγηση στο φάκελο *resources* που περιέχει το επιθυμητό MA, στο φάκελο *Workspaces*, ανοίγοντάς το με διπλό πάτημα του αριστερού κουμπιού του ποντικιού και χρησιμοποιώντας τη λειτουργία αποθήκευσης του φυλλομετρητή διαδικτύου (Internet browser), έτσι ώστε να αποθηκευθεί το MA τοπικά (π.χ. σε ένα σκληρό δίσκο).



Εικόνα 51 – Διαθεσιμότητα των MA σε συνδεδεμένη έκδοση SCORM (μέσω του ΣΔΜ)

3.2.5. Αντιγραφή / Επικόλληση Μαθησιακών Αντικειμένων

Για να παρέχεται γρήγορη επαναχρησιμοποίηση MA, υπάρχουν διάφορα μέσα αντιγραφής και επικόλλησης MA.

Αναλόγως του τύπου του MA, οι ακόλουθοι τρόποι αντιγραφής/επικόλλησης είναι διαθέσιμοι:

- Για αντιγραφή MA τύπου κειμένου, μετακινηθείτε στο επιθυμητό MA τύπου κειμένου, το οποίο είναι διαθέσιμο στο φάκελο resources/text κάθε υποενότητας, ανοίξετε το MA, επιλέξτε το επιθυμητό κείμενο, αντιγράψτε το και επικολλήστε το όπου είναι αναγκαίο. Επίσης, αντιγραφή κειμένου μπορεί να γίνει και από το ίδιο το ΨΕΠ, επιλέγοντας απλά το επιθυμητό κείμενο, π.χ από το ηλεκτρονικό βιβλίο (flipbook) ή τους υπότιτλους από το βίντεο, κάνοντας δεξί κλικ και ακολούθως επιλέγοντας Αντιγραφή (Copy).
- Για άλλους τύπους MA μετακινηθείτε στο συγκεκριμένο MA, πατήστε με το



δεξί κουμπί του ποντικιού πάνω στο MA και επιλέξτε Αντιγραφή (Copy).
Για να επικολλήσετε το MA, πατήστε με το δεξί κουμπί του ποντικιού πάνω στην επιθυμητή περιοχή και επιλέξτε Επικόλληση (Paste).

Αυτές οι λειτουργίες είναι διαθέσιμες και στις δύο εκδόσεις του ΨΕΠ, στους φακέλους του ΣΔΜ και της μη συνδεδεμένης έκδοσης (offline).

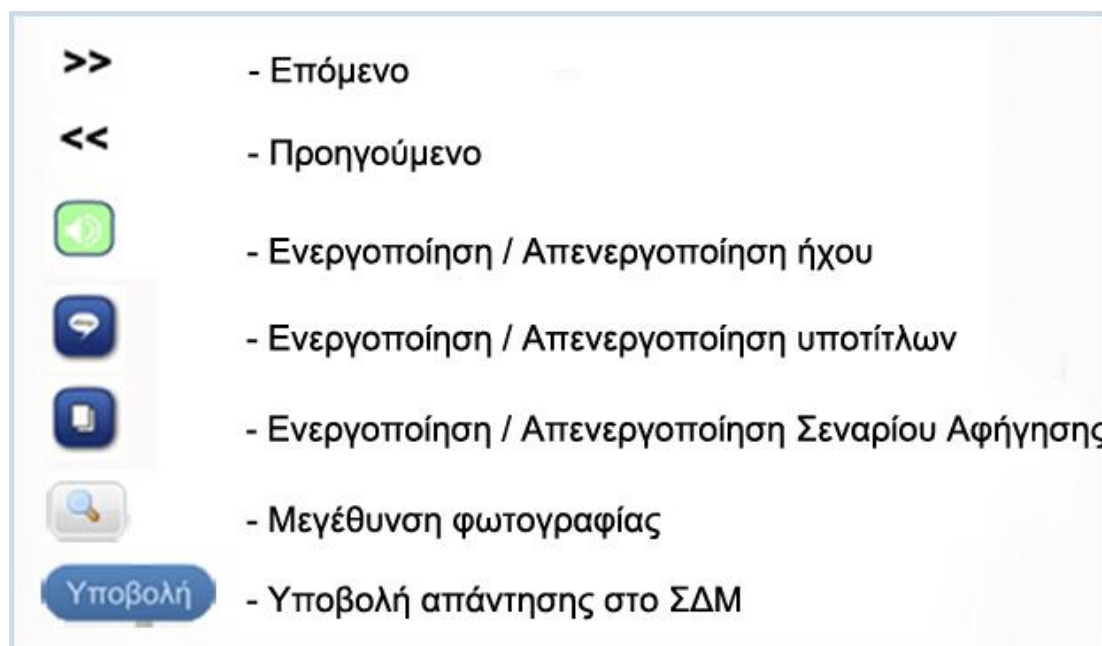
Όταν χρησιμοποιείται το ΣΔΜ, η λειτουργία Αντιγραφής/Επικόλλησης είναι διαθέσιμη και στον επεξεργαστή HTML.

Σε επίπεδο μονάδας ΨΕΠ ή υποενότητας, η λειτουργία Print Screen μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αποτύπωση του στιγμιότυπου ολόκληρης της οθόνης (screenshot) που εμφανίζεται τη συγκεκριμένη στιγμή.



3.3. ΚΟΥΜΠΙΑ ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

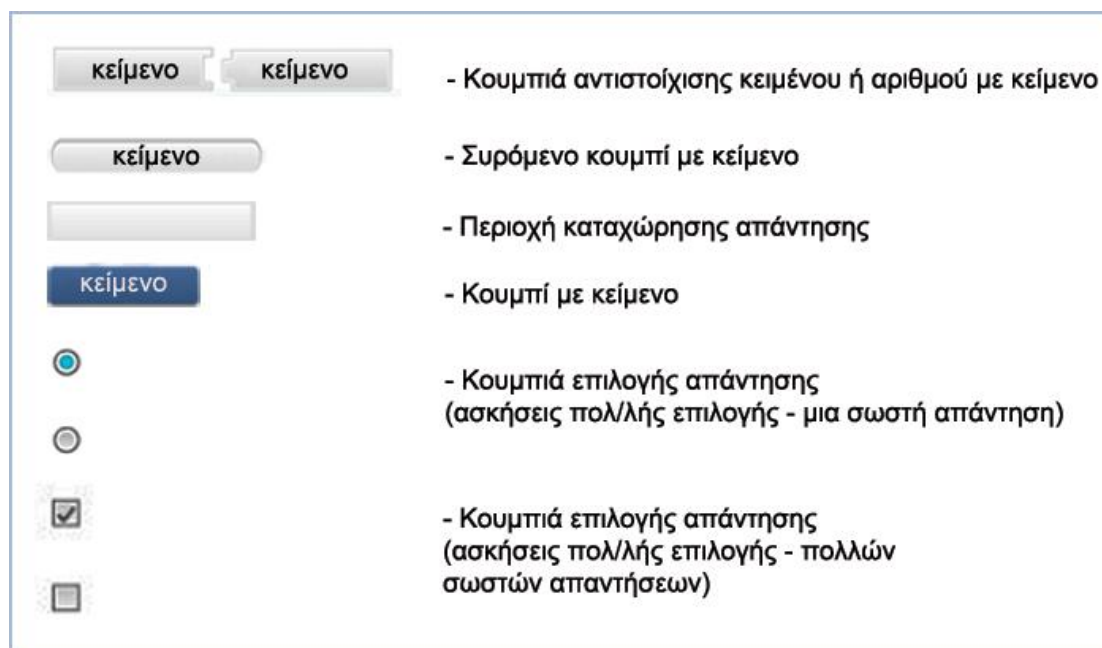
Σε όλες τις υποενότητες ΨΕΠ, διάφορα κουμπιά και πλαίσια ελέγχου υποβοηθούν τη διεπαφή μεταξύ του μαθητή και του ΨΕΠ. Τα σημαντικότερα κουμπιά είναι:



Εικόνα 52 – Κύρια κουμπιά διεπαφής χρήστη με το ΨΕΠ

Το κουμπί Καταχώρισης/Υποβολής θα επαληθεύσει την απάντηση του χρήστη και θα καταχωρήσει την πληροφορία αυτή στο ΣΔΜ εάν χρησιμοποιείται η έκδοση SCORM του ΨΕΠ.

Πέραν των κουμπιών που επεξηγούνται στην Εικόνα 52, υπάρχουν και τα εξειδικευμένα πλαίσια ελέγχου απάντησης στις Δραστηριότητες Αξιολόγησης. Τα πιο σημαντικά απ' αυτά είναι:



Εικόνα 53 – Πλαίσια ελέγχου απάντησης

Τα εικονίδια, κουμπιά και πλαίσια ελέγχου επεξηγούνται στα tooltips, στα αναδυόμενα παράθρα βοήθειας ή στις οδηγίες βοήθειας.

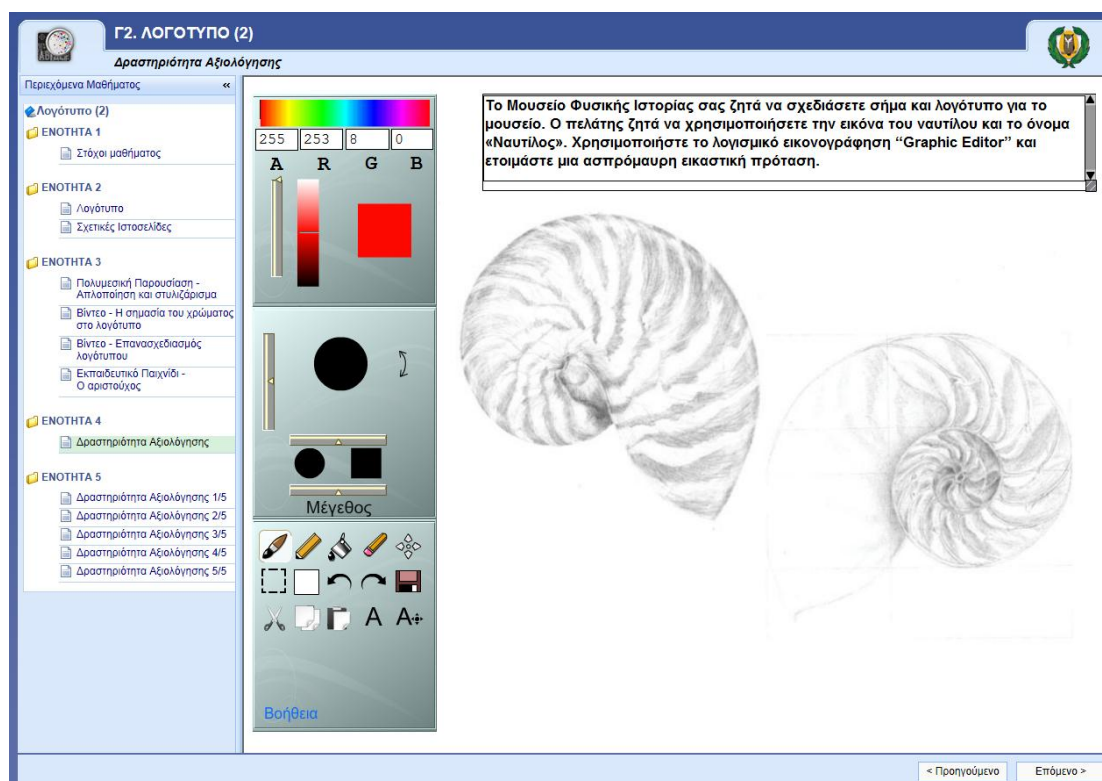
Εκτός από τα πλαίσια ελέγχου που περιγράφονται πιο πάνω, το ακόλουθο πλαίσιο ελέγχου είναι διαθέσιμο για σκοπούς χειρισμού των πολυμεσικών παρουσιάσεων:



Εικόνα 54 – Κουμπιά χειρισμού πολυμεσικής παρουσίασης

3.4. ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ (GRAPHICS EDITOR)

Ο Συντάκτης Γραφικών (Graphics Editor), είναι ένας εξειδικευμένος συντάκτης περιεχομένου που είναι διαθέσιμος για χρήση από τον εκπαιδευτικό και το μαθητή τόσο στην έκδοση SCORM όσο και στη μη συνδεδεμένη έκδοση (offline χρήση από DVD). Ο συντάκτης είναι προσπελάσιμος μέσα στις μονάδες ΨΕΠ υπό τη μορφή Μαθησιακού Αντικείμενου (Δραστηριότητα Αξιολόγησης). Στην Εικόνα 55 παρουσιάζεται παράδειγμα ενσωμάτωσης του συντάκτη σε μονάδα ΨΕΠ.

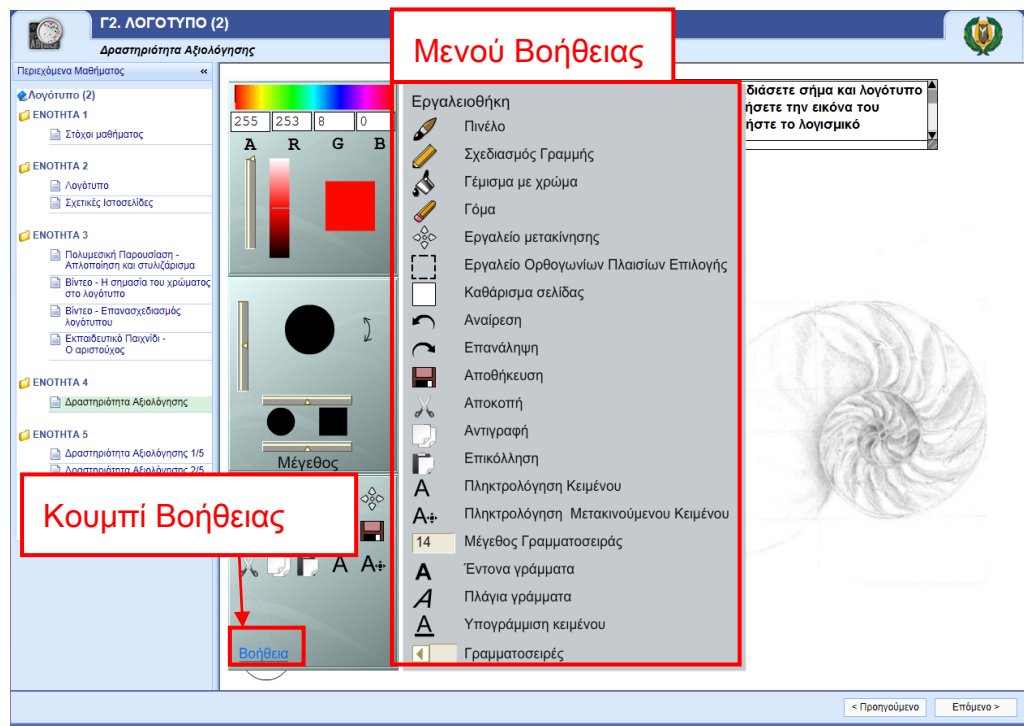


Εικόνα 55 - Ενσωμάτωση του Συντάκτη Γραφικών σε μονάδα ΨΕΠ Γραφικών Τεχνών

Ο Συντάκτης Γραφικών είναι ένα σχεδιαστικό εργαλείο το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία και επεξεργασία απλών ή και πιο σύνθετων σχεδίων. Τα σχέδια αυτά μπορεί να είναι είτε μαυρόασπρα είτε έγχρωμα. Ο



συντάκτης περιλαμβάνει τις κύριες λειτουργίες σχεδιασμού, όπως π.χ. σχεδιασμό με μολύβι, με πινέλο, με κουβά, λειτουργίες για πληκτρολόγηση, επεξεργασία και μετακίνηση κειμένου, καθώς επίσης και λειτουργίες για αποκοπή, αντιγραφή και επικόλληση σχημάτων και κειμένου. Οι λειτουργίες παρουσιάζονται σε μενού βοήθειας, το οποίο ο μαθητής μπορεί να συμβουλευθεί ανά πάσα στιγμή (βλ. Εικόνα 56).



Εικόνα 56 – Οι λειτουργίες του Συντάκτη Γραφικών επεξηγούνται σε μενού Βοήθειας

Όταν ο μαθητής βρίσκεται στη συνδεδεμένη έκδοση του ΨΕΠ, το παραχθέν αποτέλεσμα μπορεί να αποθηκευθεί σε μορφή .jpg στο Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ) κάτω από το φάκελο «*Personal Folder/Lesson Data/Image Editor*» και είναι διαθέσιμο τόσο στο μαθητή όσο και στον καθηγητή.

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στη μη συνδεδεμένη έκδοση του ΨΕΠ, το παραχθέν αποτέλεσμα δεν μπορεί να αποθηκευθεί. Ως εκ τούτου, ο μαθητής θα πρέπει να πάρει στιγμιότυπο οθόνης με τη διαταγή PrintScreen και μετά να αποθηκεύσει ή να επικολλήσει το σχέδιό του σε ένα έγγραφο στον υπολογιστή του.



4. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΟΝΑΔΩΝ ΨΕΠ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Το μάθημα των Γραφικών Τεχνών περιλαμβάνει τις ακόλουθες μονάδες ΨΕΠ:

Κωδικός ΨΕΠ	Τίτλος Μονάδας
P14_A_01	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ01_Εισαγωγή στις Γραφικές Τέχνες (1)_2.0
P14_A_02	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ02_Εισαγωγή στις Γραφικές Τέχνες (2)_2.0
P14_A_03	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ03_Τεχνικές Εργαστηρίου (1)_2.0
P14_A_04	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ04_Τεχνικές Εργαστηρίου (2)_2.0
P14_A_05	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ05_Διερεύνηση Ιδεών στον Σχεδιασμό_2.0
P14_A_06	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ06_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (1)_2.0
P14_A_07	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ07_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (2)_2.0
P14_B_01	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ01_Στοιχειοθεσία_2.0
P14_B_02	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ02_Διάταξη Χαρακτήρων_2.0
P14_B_03	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ03_Φωτοτεχνική (1)_2.0
P14_B_04	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ04_Φωτοτεχνική (2)_2.0
P14_B_05	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ05_Φωτογραφία (1)_2.0
P14_B_06	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ06_Φωτογραφία (2)_2.0
P14_B_07	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ07_Διάταξη Σελίδας (1)_2.0
P14_B_08	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ08_Διάταξη Σελίδας (2)_2.0
P14_B_09	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ09_Διάταξη Σελίδας (3)_2.0
P14_B_10	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ10_Βιβλιοδεσία_2.0
P14_B_11	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ11_Σχεδιασμός Σειράς Εντύπων_2.0



P14_C_01	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ01_Λογότυπο (1)_2.0</u>
P14_C_02	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ02_Λογότυπο (2)_2.0</u>
P14_C_03	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ03_Μέθοδοι Εκτύπωσης_2.0</u>
P14_C_04	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ04_Έγχρωμες Εκτυπώσεις_2.0</u>
P14_C_05	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ05_Συσκευασία (1)_2.0</u>
P14_C_06	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ06_Συσκευασία (2)_2.0</u>
P14_C_07	<u>T_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ07_Έντυπη Διαφήμιση_2.0</u>



5. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΩΝ ΨΕΠ

5.1. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ01_ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 01
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ01_Εισαγωγή στις Γραφικές Τέχνες (1)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Εταιρική ταυτότητα, λογότυπο, εξώφυλλο βιβλίου, συσκευασία, εκδόσεις, διαφημιστικό υλικό, Ένωση Γραφιστών, Μουσείο Design, American Institute of Graphic Arts, Ένωση Γραφιστών, Μουσείο Design, American Institute of Graphic Arts, προϊόντα ΓΤ, σχεδιαστές, αφίσες, διαφημιστικά έντυπα, στρατηγική προώθησης, διαφημιστικό μήνυμα.
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Τομείς γραφικού σχεδιασμού • Προϊόντα γραφικού σχεδιασμού • Συσκευασία, διαφήμιση, σχεδιασμός για οργανισμούς, σχεδιασμός για εκδόσεις



Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να μελετά και να κατανοεί τους τέσσερις βασικούς τομείς μέσα στις γραφικές τέχνες (σχεδιασμό για οργανισμούς, σχεδιασμό εκδόσεων, συσκευασία και διαφήμιση).

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω δεν είναι προϊόν των Γραφικών Τεχνών;

Απάντηση:

Κόσμημα

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω δεν είναι τομέας των Γραφικών Τεχνών;

Απάντηση:

Αρχιτεκτονική



5.2. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ02_ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 02
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ02_Εισαγωγή στις Γραφικές Τέχνες (2)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Επαγγέλματα, τομείς, γραφικές τέχνες, τυπογραφείο, εφημερίδα, διαφήμιση, σταθμοί, σχεδιάγραμμα, πινακίδα, λογότυπο, περιοδικό, εξώφυλλο βιβλίου, οθόνη τηλεόρασης, συσκευασία, επιστολόχαρτο, προϊόντα γραφικών τεχνών, διαφημιστικό, γραφείο, γραφίστας, έντυπη, εταιρική ταυτότητα.
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Τομείς γραφικού σχεδιασμού • Επαγγέλματα κλάδου γραφικών τεχνών • Καθήκοντα που περιλαμβάνει κάθε επάγγελμα • Χώροι στους οποίους μπορεί να βρει απασχόληση ο γραφίστας • Ιστορία επαγγέλματος γραφίστα

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να μελετά και να αξιολογεί τους τομείς και τα επαγγέλματα του κλάδου των Γραφικών Τεχνών.



Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/3: Ανοικτού τύπου

Είστε μέλη του διευθύνοντος συμβουλίου ενός τυπογραφείου. Συζητήστε για τα καθήκοντα του γραφίστα σε ένα τυπογραφείο. Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση, καταγράψτε τα συμπεράσματά σας σε 5 – 10 γραμμές.

Ενδεικτική Απάντηση:

Ένας γραφίστας που εργάζεται σε τυπογραφείο έχει σαν κύριο καθήκον να λαμβάνει και να επεξεργάζεται ηλεκτρονικά τα αρχεία που του έχουν δοθεί για να τα ετοιμάσει, ώστε να σταλούν για τη δημιουργία των εκτυπωτικών πλακών. Μπορεί επίσης να έχει και σχεδιαστικά καθήκοντα, επικοινωνία με πελάτες, ενημέρωση για την εξέλιξη εργασιών, όπως και την επίβλεψη της εξέλιξης μιας εκτυπωτικής εργασίας.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/3: Ανοικτού τύπου

Είστε μέλη του διευθύνοντος συμβουλίου ενός διαφημιστικού γραφείου. Συζητήστε για τα καθήκοντα του γραφίστα σε ένα διαφημιστικό γραφείο. Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση, καταγράψτε τα συμπεράσματά σας σε 5 – 10 γραμμές.

Ενδεικτική Απάντηση:

Ένας γραφίστας που εργάζεται σε διαφημιστικό γραφείο έχει κυρίως σχεδιαστικά καθήκοντα. Λαμβάνει μέρος στις συναντήσεις με τους κειμενογράφους και τους υπευθύνους των πελατών για εξεύρεση ιδεών, συντονίζεται με το υπόλοιπο προσωπικό του διαφημιστικού γραφείου για τη δημιουργία σχεδιομελετών, όπως ενός εντύπου, διαφημιστικού φυλλαδίου, προσιούρας, λογότυπου και εφαρμογές του σε γραφική ύλη, κ.τ.λ. Μπορεί να παρουσιάσει και ιδέες σε ένα πελάτη, όπως και να αναλάβει τη διαδικασία επίβλεψης μιας εκτυπωτικής εργασίας.

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/3: Ανοικτού τύπου

Είστε μέλη του διευθύνοντος συμβουλίου ενός περιοδικού. Συζητήστε για τα καθήκοντα του γραφίστα σε ένα περιοδικό. Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση, καταγράψτε τα συμπεράσματά σας σε 5 – 10 γραμμές.

Ενδεικτική Απάντηση:

Ένας γραφίστας που εργάζεται σε ένα περιοδικό έχει κυρίως σχεδιαστικά καθήκοντα. Κύρια του εργασία είναι η σελίδωση του περιοδικού. Συντονίζεται με τους δημοσιογράφους και τους υπεύθυνους ύλης του περιοδικού και παραλαμβάνει υλικό για το σχεδιασμό σελίδων. Συνδιάζει τα



κείμενα με τις φωτογραφίες που του δίνονται για επεξεργασία και επιμελείται το εικαστικό μέρος του περιοδικού. Μπορεί να λαμβάνει μέρος στις συναντήσεις για το εξώφυλλο, να εισηγηθεί προτάσεις και να παρουσιάσει ιδέες για το εξώφυλλο.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Αντιστοίχιση

Απάντηση:

Σχεδιασμός λογοτύπου - Διαφημιστικές εταιρίες
 Διδασκαλία και έρευνα για την γραφιστική - Ακαδημαϊκά ιδρύματα
 Σχεδιασμός ιστοσελίδων - Εταιρίες σχεδιασμού πολυμέσων
 Σχεδιασμός περιοδικού - Εκδοτικός οργανισμός

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Αντιστοίχιση

Απάντηση:

Σχεδιασμός έντυπης διαφήμισης και εταιρικής ταυτότητας - Διαφημιστικές εταιρίες
 Εκτύπωση εφημερίδας - Τυπογραφείο
 Σελίδωση βιβλίου - Εκδοτικός οργανισμός

5.3. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ03_ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 03
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ03_Τεχνικές Εργαστηρίου (1)_2.0
Έκδοση	2.0



Λέξεις Κλειδιά	Εργαλεία, υλικά, χώρος, εργασίας, γραφικές τέχνες, μολύβια, πινέλα, πενάκια, ραπιντογράφοι, λούπα, υλικά, χαρτιά, ξύστρα, χάρακας, κοπίδι, μαρκαδόρος, στένσιλ, καμπυλόγραμμα, σχεδιασμός, ραπιντογράφος, μολύβι, πενάκι, πινέλο, ηλεκτρονικός υπολογιστής, photoshop, indesign, illustrator, λογισμικό, επεξεργασία, εικόνα, σελίδωση, έντυπο, ψηφιακό, εικονογράφηση
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none">• Σχεδιαστικά όργανα και υλικά• Χώρος εργασίας - Σχεδιαστήριο• Ασφαλής χρήση και συντήρηση εργαλείων και υλικών

Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να αναγνωρίζει, να χρησιμοποιεί με ασφάλεια και να συντηρεί τα βασικά σχεδιαστικά όργανα και υλικά, που χρησιμοποιούνται στο εργαστήριο γραφικών τεχνών.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4
4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής Ποιο από τα πιο κάτω εργαλεία χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της εικόνας; Απάντηση: Μολύβι
4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής Ποιο από τα πιο κάτω εργαλεία χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της εικόνας; Απάντηση: Ραπιντογράφος



4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω εργαλεία χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της εικόνας;

Απάντηση:

Πινέλο

4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω εργαλεία χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της εικόνας;

Απάντηση:

Καμπυλόγραμμο

4.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω εργαλεία χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της εικόνας;

Απάντηση:

Κοπίδι

5.4. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ04_ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 02
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ04_Τεχνικές Εργαστηρίου (2)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Στιγμογραφία, επίπεδο, χρώμα, γραμμική, σχεδίαση, γραμμοσκίαση, τεχνικές, θετικό, αρνητικό, άσπρο, μαύρο, σχεδιασμού, εργαλεία, υλικά, εργαλείο, τεχνική, Τζιοκόντα.



Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιαστικά όργανα και υλικά • Σχεδιαστικές τεχνικές • Στιγμογραφία, γραμμική εργασία, επίπεδο ή πλακάτο χρώμα • Εναλλαγή άσπρου/μαύρου
---	--

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να χρησιμοποιεί δημιουργικά τις γνώσεις και δεξιότητες που σχετίζονται με τα όργανα, τα υλικά και τις τεχνικές, για το σχεδιασμό μιας σχεδιομελέτης.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/4: Ανοικτού τύπου

Μελετήστε την εικόνα που φαίνεται δίπλα και στη συνέχεια να περιγράψετε με ποια τεχνική ή τεχνικές δημιουργήθηκε και αν θεωρείτε το αποτέλεσμα ικανοποιητικό.



Ενδεικτική Απάντηση:

Είναι μονοχρωμία, γραμμικό πρότυπο, μαύρο τυπωμένο πάνω σε λευκό χαρτί.



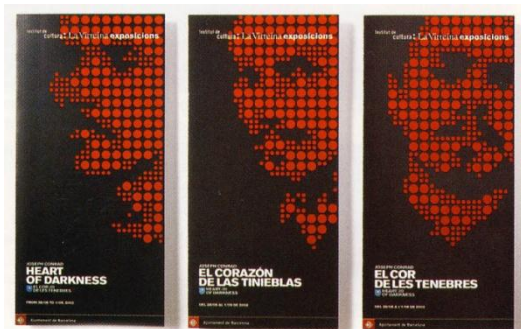
Πιθανό να έχει εκτυπωθεί με τη μέθοδο της τυπογραφίας.

Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό με λεπτομέρεια στην υφή.

Το πρότυπο θα μπορούσε να είναι ίσως ξυλογραφία ή χαλκογραφία.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/4: Ανοικτού τύπου

Μελετήστε την εικόνα που φαίνεται δίπλα και στη συνέχεια να περιγράψετε με ποια τεχνική ή τεχνικές δημιουργήθηκε και αν θεωρείτε το αποτέλεσμα ικανοποιητικό.



Ενδεικτική Απάντηση:

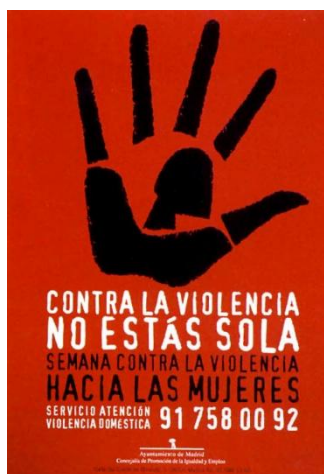
Είναι διχρωμία, μαύρο – κόκκινο, εκτύπωση πάνω σε λευκό χαρτί.

Πιθανό να έχει εκτυπωθεί με τη μέθοδο της λιθογραφίας – όφσσετ ή της μεταξοτυπίας.

Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό, χρησιμοποιήθηκε ίσως ράστερ (χοντρό ράστερ αν έχει εκτυπωθεί με μεταξοτυπία) για την παραγωγή των εκτυπωτικών πλακών.

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/4: Ανοικτού τύπου

Μελετήστε την εικόνα που φαίνεται δίπλα και στη συνέχεια να περιγράψετε με ποια τεχνική ή τεχνικές δημιουργήθηκε και αν θεωρείτε το αποτέλεσμα ικανοποιητικό.



Ενδεικτική Απάντηση:

Είναι δίχρωμη αφίσα, μαύρο – κόκκινο, εκτύπωση πάνω σε λευκό χαρτί.



Επίπεδα χρώματα, πλακάτα, πιθανό να έχει εκτυπωθεί με τη μέθοδο της μεταξοτυπίας ή όφσσετ. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό, η επιλογή των τυπογραφικών στοιχείων ταιριάζει με την εικόνα και το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει (ενάντια στη βία κατά των γυναικών), καθώς και η ανοικτή παλάμη με τη γυναικεία φιγούρα που μεταδίδει το μήνυμα «σταμάτα».

4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/4: Ανοικτού τύπου

Μελετήστε την εικόνα που φαίνεται δίπλα και στη συνέχεια να περιγράψετε με ποια τεχνική ή τεχνικές δημιουργήθηκε και αν θεωρείτε το αποτέλεσμα ικανοποιητικό.



Ενδεικτική Απάντηση:

Εκτύπωση με τρία (3) χρώματα, μαύρο, πράσινο, κίτρινο πάνω σε λευκό χαρτί.

Επίπεδα χρώματα, πιθανό να έχει εκτυπωθεί με τη μέθοδο της μεταξοτυπίας.

Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό. Η επιλογή των τυπογραφικών στοιχείων είναι επιτυχής. Χρησιμοποιείται παιγνιδιάρικη γραμματοσειρά – cartoon και τα χρώματα ταιριάζουν με το θέμα - κινούμενα σχέδια της Walt Disney με θέμα τα έντομα.

5.5. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ05_ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΙΔΕΩΝ ΣΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 05
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ05_Διερεύνηση Ιδεών στον Σχεδιασμό_2.0



Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Διαδικασία σχεδιασμού, σχεδιαστική ιδέα, προσχέδια, πελάτης, λύση, σχεδιαστική πρόταση, διερευνητικό σχέδιο, τελική μακέτα, διερεύνηση, προσχέδιο, τελικό σχέδιο, προϊόν
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Διερεύνηση ιδεών στον σχεδιασμό • Διερευνητικά σχέδια, μπλοκ προσχεδίων και μπλοκ αποκομμάτων, φύλλα εργασίας • Στάδια διαδικασίας σχεδιασμού

Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
Ο μαθητής θα πρέπει:	
ΔΣ1	Να ακολουθεί με συνέπεια τη διαδικασία του σχεδιασμού, ολοκληρώνοντας το ένα στάδιο μετά το άλλο, αξιολογώντας, αποκλείοντας και στο τέλος παρουσιάζοντας και δικαιολογώντας τις λύσεις και τις επιλογές του.

5.6. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ06_ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
A/A ΨΕΠ	ΨΕΠ 06
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ06_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (1)_2.0
Έκδοση	2.0



Λέξεις Κλειδιά	Γραμματοσειρές, γραμματοσειρά, προεξοχές, τυπογραφικό, στοιχείο, τυπογραφία, τυποθήκη, ελληνικές γραμματοσειρές, Porson, Richard, Cambridge, Baskerville, John, Birmingham, Garamond, grec du roi, Giambattista, Bodoni, Didot, Otter, Greek, σχεδιασμός, είδος, στυλ.
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Γραμματογραφία • Οικογένειες και τύποι γραφής • Χαρακτηριστικά γνωρίσματα των διαφόρων οικογενειών γραφής • Γεωμετρική σχεδίαση τυπογραφικών χαρακτήρων • Δομή τυπογραφικού στοιχείου

Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να εντοπίζει, να διακρίνει και να αναλύει τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των διαφόρων οικογενειών γραφής από καταλόγους γραφής, και να εξασκείται στη γεωμετρική σχεδίαση τυπογραφικών χαρακτήρων.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4
<p>4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής</p> <p>Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Α στο διπλανό σχήμα;</p> <p>Απάντηση:</p> <p>πεζά, όρθια, serif γράμματα</p> <p>4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής</p> <p>Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Β στο διπλανό σχήμα;</p> <p>Απάντηση:</p> <p>Κεφαλαία, μαύρα, όρθια, sanserif γράμματα</p>

**4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Γ στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Πεζά, πλάγια, sanserif γράμματα

4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Δ στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Κεφαλαία, μαύρα, πλάγια, serif γράμματα

4.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Ε στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Πεζά, μαύρα, serif γράμματα

4.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Ζ στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Πεζά, πλάγια, serif γράμματα

4.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Η στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Κεφαλαία, όρθια, μαύρα, serif γράμματα

4.8. Δραστηριότητα αξιολόγησης 8/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση Θ στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Πεζά, μαύρα, serif γράμματα



4.9. Δραστηριότητα αξιολόγησης 9/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση I στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Πεζά, μαύρα, πλάγια, sanserif γράμματα

4.10. Δραστηριότητα αξιολόγησης 10/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια απάντηση αντιπροσωπεύει τη λέξη ή φράση K στο διπλανό σχήμα;

Απάντηση:

Κεφαλαία, όρθια, serif γράμματα

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Αντιστοίχιση

Απάντηση:

- 1 - στέλεχος
- 2 - οριζόντια δοκός
- 3 - βραχίονας
- 4 - υπόστιχο

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Αντιστοίχιση

Απάντηση:

- 5 - υπέρστιχο
- 6 - ώμος
- 7 - ενδότερο
- 8 - κοίλο



5.7. Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ07_ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Εφαρμοσμένες Τέχνες (Γραφικές Τέχνες)
Τάξη	Α' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 07
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Α_ΨΕΠ07_Εισαγωγή στη Γραμματογραφία (2)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Γραμματοσειρές, γραμματοσειρά, προεξοχές, τυπογραφικό στοιχείο, τυπογραφία, τυποθήκη, ελληνικές γραμματοσειρές, Porson, Richard, Cambridge, Baskerville, John, Birmingham, Garamond, grec du roi, Giambattista, Bodoni, Didot, Otter, Greek, σχεδιασμός, είδος, στυλ.
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Γραμματογραφία • Οικογένειες και τύποι γραφής • Χαρακτηριστικά γνωρίσματα των διαφόρων οικογενειών γραφής • Γεωμετρική σχεδίαση τυπογραφικών χαρακτήρων • Δομή τυπογραφικού στοιχείου

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να εντοπίζει, να διακρίνει και να αναλύει τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των διαφόρων οικογενειών γραφής από καταλόγους γραφής, και να εξασκείται στη γεωμετρική σχεδίαση τυπογραφικών χαρακτήρων.

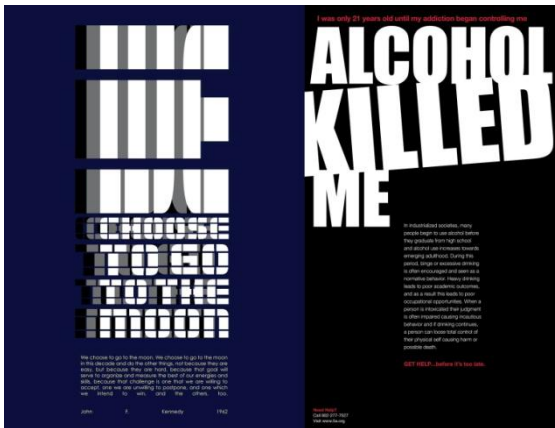


Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/1: Ανοικτού τύπου

Ο σκοπός της διαφημιστικής αφίσας είναι να προσελκύσει την προσοχή του κοινού. Στην αφίσα οι πληροφορίες δίνονται με τρόπο που να μπορούν να διαβαστούν γρήγορα και εύκολα. Στην εικόνα βλέπετε μια αφίσα σχεδιασμένη με δύο τρόπους. Ποια από τις δύο σχεδιαστικές προτάσεις θεωρείτε πιο αποτελεσματική; Γράψτε ένα σύντομο κείμενο 10 – 15 γραμμών.



Ενδεικτική Απάντηση:

Και οι δύο αφίσες είναι μονοχρωμία, μαύρο τυπωμένο πάνω σε λευκό χαρτί. Και στις δύο αφίσες έχουν χρησιμοποιηθεί μόνο τυπογραφικά στοιχεία.

Στην πρώτη σχεδιαστική πρόταση τα τυπογραφικά στοιχεία είναι κεντραρισμένα συμμετρικά μέσα στη σχεδιαστική επιφάνεια, τετραγωνισμένα με μεγάλα στοιχεία ο τίτλος και πιο μικρά οι υπόλοιπες πληροφορίες. Η έμφαση στο «WE» είναι κάπως υπερβολική.

Στη δεύτερη σχεδιαστική πρόταση ο τίτλος είναι ασύμμετρα τοποθετημένος στο πάνω μέρος της αφίσας, με το υπόλοιπο κείμενο από κάτω πιο μικρό.

Θεωρώ τη δεύτερη πρόταση πιο αποτελεσματική. Ο τίτλος είναι δυναμικός, σχεδόν σοκάρει με τη δήλωση που κάνει και προτρέπει το κοινό να πλησιάσει και να ενδιαφερθεί να διαβάσει το υπόλοιπο κείμενο.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

**Απάντηση:**

Λάθος

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

Απάντηση:

Λάθος

5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

Απάντηση:

Λάθος

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

Απάντηση:

Σωστό

5.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

Απάντηση:

Σωστό

5.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

Απάντηση:

Λάθος



5.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/7: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Στο λογότυπο που φαίνεται δίπλα έγινε χρήση του αρνητικού χώρου.

Απάντηση:

Σωστό

ΕΝΟΤΗΤΑ 6

6.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/1: Ανοικτού τύπου

Ένας από τους στόχους ενός πετυχημένου λογότυπου είναι η πρωτοτυπία. Γράψτε ποιο κατά τη γνώμη σας είναι το πιο πρωτότυπο και δικαιολογήστε την απάντησή σας σε 3 – 4 αράδες.



Ενδεικτική Απάντηση:

Το πιο πρωτότυπο λογότυπο κατά τη γνώμη μου είναι το τρία (3).

Με τα τυπογραφικά στοιχεία σε ελεύθερη γραφή δημιουργεί ένα πρόσωπο με τα “e” σαν μάτια, ένα δυνατό και επικοινωνιακό λογότυπο που εκφράζει το νόημα της λέξης. Μοντέρνο και ξεκάθαρο εξυπηρετεί το σκοπό για τον οποίο προορίζεται.

Σημείωση:

Η πιο πάνω απάντηση είναι ενδεικτική. Για άλλους, το πιο πρωτότυπο λογότυπο μπορεί να είναι κάποιο άλλο από τα πιο πάνω λογότυπα.



5.8. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ01_ΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 01
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ01_Στοιχειοθεσία_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Στοιχειοθεσία, στοιχειοθεσία με το χέρι, μηχανική, DTP συστήματα, Μεταλλικά γράμματα, Γουτεμβέργιος, αργυροχρυσόχοϊα, χειρόγραφα, Βίβλος, μονοτυπία, λινοτυπία, χειριστής, στοιχειοθεσία, επιτραπέζιο εκδοτικό σύστημα, φωτοσύνθεση, διευθέτηση κειμένου, γραμματοσειρά, στοιχειοθέτηση.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να περιγράψει την ιστορική εξέλιξη των στοιχειοθετικών συστημάτων.
ΔΣ2	Να αναγνωρίζει τη σημασία των σύγχρονων επιτραπέζιων εκδοτικών συστημάτων.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/4: Ανοικτού τύπου

Να περιγράψετε με μια σύντομη παράγραφο την ανάγκη η οποία οδήγησε στην εφεύρεση του Γουτεμβέργιου.

**Ενδεικτική Απάντηση:**

Η ανάγκη της παραγωγής ενός προτύπου σε μια σειρά αντιτύπων οδήγησε στη μηχανοποίηση της τέχνης της γραφής. Η πιο σημαντική ανάγκη τότε ήταν η παραγωγή βιβλίων, που μέχρι τα μέσα του 15ου αιώνα τα μόνα βιβλία που υπήρχαν ήταν τα χειρόγραφα, αυτά που γράφονταν από τους μοναχούς στα μοναστήρια.

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/4: Ανοικτού τύπου

Να αναφέρετε τις μεθόδους στοιχειοθεσίας που είχαν χρησιμοποιηθεί πριν την εμφάνιση των επιτραπέζιων εκδοτικών συστημάτων.

Ενδεικτική Απάντηση:

Χειροστοιχειοθεσία (Στοιχειοθεσία στο χέρι), Μονοτυπία (πληκτρολόγιο και χυτήριο) και Λινοτυπία.

5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/4: Ανοικτού τύπου

Να αναφέρετε τα πλεονεκτήματα της στοιχειοθεσίας κειμένων σε ένα επιτραπέζιο εκδοτικό σύστημα.

Ενδεικτική Απάντηση:

- Βελτίωση της ποιότητας του εκτυπωτικού υλικού, ως αποτέλεσμα της εγκατάλειψης των μεταλλικών τυπογραφικών στοιχείων και της αντικατάστασής τους με τα φωτογραφικά τυπογραφικά στοιχεία.
- Άμεση οπτική επαφή με το κείμενο, δυνατότητα για εύκολες μετατροπές, διορθώσεις και αλλαγές στο κείμενο.

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/4: Ανοικτού τύπου

Παραδοσιακά η έκδοση εντύπων ήταν μια παραγωγική διαδικασία που απαιτούσε ειδικές γνώσεις και εκτελείτο από εξειδικευμένους τεχνίτες. Στη σύγχρονη εποχή τα επιτραπέζια εκδοτικά συστήματα μεταμόρφωσαν ριζικά τον χώρο των γραφικών τεχνών, δίνοντας τη δυνατότητα και σε μη γραφίστες να δημιουργούν έντυπα.

Να αναφέρετε πώς αυτή η αλλαγή έχει επηρεάσει την παραγωγικότητα καθώς και την ποιότητα των εντύπων.

Ενδεικτική Απάντηση:

Σήμερα, με τη χρήση των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και τα διάφορα προγράμματα που μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοσδήποτε κατέχει βασικές γνώσεις Η.Υ., είναι εφικτό να δημιουργήσει ο χρήστης διάφορα έντυπα, από απλά φυλλάδια μέχρι προσιούρες και βιβλία. Υπάρχουν προγράμματα στα οποία μπορούν εύκολα να εισαχθούν κείμενα και εικόνες, να σχεδιαστούν



γραφικά, να επεξεργαστούν εικόνες και να δημιουργηθούν έντυπα. Η παραγωγικότητα έχει αυξηθεί και έχει γίνει πιο προσιτή σε ένα ευρύτερο κοινό που ζητά έντυπα σε ένα πιο χαμηλό κόστος. Υπάρχει βέβαια πάντα ο κίνδυνος να καταλήξει ο καταναλωτής με ένα κοινότυπο έντυπο χωρίς ιδιαίτερα δημιουργική λύση, αφού η έλλειψη βασικών γνώσεων ντιζάιν, τυπογραφίας και καλαισθησίας φέρνει χαμηλού επιπέδου εκτυπωτικά έντυπα.

5.9. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ02_ΔΙΑΤΑΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 02
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ02_Διάταξη Χαρακτήρων_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Επαλληλία, επικάλυψη, τομή, θετικό, αρνητικό, καθρέπτισμα, χοντρό, λεπτό, μικρό, μεγάλο, είσοδος, έξοδος, σκιά, κείμενο, σχήμα, φόρμα, γραμματοσειρά, μέγεθος, πάχος, υφή, βάρος, παραμόρφωση, διαστοιχείωση, αραιώση, τρόπος, τοποθέτηση, Σειρά, διαφανειών, εικαστική, φόρμα, τυπογραφικά, στοιχεία, Εικονογράφηση, τυπογραφικός, στοιχείο, αριθμούς, σύμβολα, σημείο, στίξη, γράμμα, οικογένεια, παραμόρφωση, χρώμα, χαρακτήρας, τονική, διαβάθμιση, αριθμούς, σύμβολα, σημείο, στίξη, πυκνότητα, πάχος, γράμμα, εικαστική, σύνθεση.



Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί την εικαστική και αισθητική αξία που έχουν οι χαρακτήρες, ως μορφές μέσα σε μια σύνθεση.
ΔΣ2	Να κατανοεί ότι τα στοιχεία και οι γύρω τους χώροι αποτελούν θετικές και αρνητικές μορφές.

5.10. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ03_ΦΩΤΟΤΕΧΝΙΚΗ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
A/A ΨΕΠ	ΨΕΠ 03
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ03_Φωτοτεχνική (1)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Πεταλούδα, πρότυπα, γραμμικό, τονικό, Διανυσματική, δυαδική, εικόνα, διαφανές, αδιαφανές, γραμμική, τονική, πρότυπα, Πρότυπα, φωτογραφία, εικόνα, τονική, γραμμική, ασπρόμαυρη, έγχρωμη, Διανυσματικές, τονικές, εικόνες, γραμμικές, illustrator, Τονική, γραμμική, έγχρωμη, εικονογράφηση, διάνυσμα, ασπρόμαυρη.

Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να αναγνωρίζει τα είδη των προτύπων.



Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

4.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική



4.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

4.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.8. Δραστηριότητα αξιολόγησης 8/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.9. Δραστηριότητα αξιολόγησης 9/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.10. Δραστηριότητα αξιολόγησης 10/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

4.11. Δραστηριότητα αξιολόγησης 11/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

**4.12. Δραστηριότητα αξιολόγησης 12/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

4.13. Δραστηριότητα αξιολόγησης 13/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.14. Δραστηριότητα αξιολόγησης 14/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.15. Δραστηριότητα αξιολόγησης 15/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.16. Δραστηριότητα αξιολόγησης 16/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

4.17. Δραστηριότητα αξιολόγησης 17/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική



4.18. Δραστηριότητα αξιολόγησης 18/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

4.19. Δραστηριότητα αξιολόγησης 19/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Γραμμική

4.20. Δραστηριότητα αξιολόγησης 20/20: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Αυτή η εικόνα είναι...

Απάντηση:

Τονική

5.11. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ04_ΦΩΤΟΤΕΧΝΙΚΗ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 04
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ04_Φωτοτεχνική (2)_2.0
Έκδοση	2.0



Λέξεις Κλειδιά	Ράστερ, πυκνότητα, ασπρόμαυρο, κυκλικό, Εκτυπωτική, κουκίδα, σχήμα, κάλυψη, γωνία, ράστερ, ποσοστό, Τυπογραφική, μονάδα, φιλμ, τυπογραφείο, τεχνικός, εφημερίδα, μέθοδος, προετοιμασία, τσίγκος, Χαρακτηριστικό, αρνητικό, φιλμ, πλέγμα, κάλυψη, σχήμα, τεχνική, ραστεροποίηση, Ασπρόμαυρο, τονικό, πρότυπο, επικάλυψη, κουκίδα, Πρότυπο, γραμμικό, σχήματα, κυκλικό, τετράγωνο, ωοειδές, ελλειπτικό, ειδικών, εφε.
-----------------------	---

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να ορίζει και κατανοεί τα χαρακτηριστικά και τον τρόπο χρήσης του ράστερ.
ΔΣ2	Να κατανοεί τη διαφορά μεταξύ του ποσοστού κάλυψης και της πυκνότητας της εκτυπωτικής κουκκίδας.
ΔΣ3	Να κατανοεί τις φωτοτεχνικές μετατροπές των προτύπων σε φιλμ.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/1: Ανοικτού τύπου

Να εντοπίσετε τα χαρακτηριστικά των προτύπων και να περιγράψετε τις διαφορές τους.

Ενδεικτική Απάντηση:

Υπάρχουν δύο (2) βασικά είδη προτύπων, τα γραμμικά και τα τονικά.

Γραμμικά πρότυπα μπορεί να είναι μαυρόασπρα σχέδια χωρίς ενδιάμεσου τόνους του γκριζου ή έγχρωμα, χωρίς ενδιάμεσους τόνους με πλακάτα χρώματα.

Τονικά πρότυπα μπορεί να είναι οποιαδήποτε εικόνα με ενδιάμεσους τόνους, έγχρωμη ή μαυρόασπρη όπως μια φωτογραφία, μια διαφάνεια, ένα σχέδιο με μολύβι, μια ακουαρέλλα, ένα πίνακας ζωγραφικής κ.τ.λ.

**ΕΝΟΤΗΤΑ 5****5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/4: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το κυκλικό σχήμα ράστερ;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Γ"

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/4: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το τετράγωνο σχήμα ράστερ;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Β"

5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/4: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ωοειδές σχήμα ράστερ;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Δ"

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/4: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ειδικών εφέ σχήμα ράστερ;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Α"

ΕΝΟΤΗΤΑ 6**6.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 10 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Α"

**6.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 20 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Ε"

6.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 30 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Β"

6.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 40 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Ε"

6.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 50 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Β"

6.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 60 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Γ"

6.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 70 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Δ"



6.8. Δραστηριότητα αξιολόγησης 8/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 80 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Γ"

6.9. Δραστηριότητα αξιολόγησης 9/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 90 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Α"

6.10. Δραστηριότητα αξιολόγησης 10/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Σε ποιο μπαλόνι αντιστοιχεί το ποσοστό ράστερ 100 τοις εκατό;

Απάντηση:

Μπαλόνι "Δ"

5.12. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ05_ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 05
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ05_Φωτογραφία (1)_2.0
Έκδοση	2.0



Λέξεις Κλειδιά	Φωτογραφική, μηχανή, σκόπευτρο, φακός, διάφραγμα, κλείστρο, σύστημα, μετακίνηση, εστίαση, φως, είδωλο, αντικείμενο, φιλμ, Μουσείο, παρουσίαση, ιστορία, φωτογραφίες, ρέφλεξ, μονοοπτική, φωτογράφος, λειτουργία, συναρμολόγηση, αντικείμενο, είδωλο
-----------------------	---

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατονομάζει τα μέρη της φωτογραφικής μηχανής.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/3: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω μέρη της φωτογραφικής μηχανής είναι υπεύθυνο για το βάθος πεδίου σε μια φωτογραφία;

Απάντηση:

Διάφραγμα

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/3: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω μέρη της φωτογραφικής μηχανής είναι υπεύθυνο για το «πάγωμα» ενός κινούμενου αντικειμένου σε μια φωτογραφία;

Απάντηση:

Κλείστρο

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/3: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο από τα πιο κάτω μέρη της φωτογραφικής μηχανής βρίσκεται μέσα στο φακό;

Απάντηση:

Διάφραγμα



5.13. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ06_ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 06
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ06_Φωτογραφία (2)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Κλείστρο, ίριδα, φωτογραφία, διάφραγμα, ταχύτητα, βάθος, πεδίο, φωτογραφική, μηχανή, διάφραγμα, κινούμενο αντικείμενο, βάθος πεδίου, εστιακή απόσταση, φωτογραφική, εταιρεία, Κύπρου, δίκτυο, φωτογράφων, κίνηση, αργή, θαμπό, φως, φακός.
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Φωτογραφία • Ταχύτητα/κλείστρο • Διάφραγμα • Βάθος πεδίου και παράγοντες που το επηρεάζουν • Εστιακή απόσταση

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί τη σημασία της ταχύτητας και του διαφράγματος.
ΔΣ2	Να κατανοεί το βάθος πεδίου και τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνεται.



Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Ανοικτού τύπου

Να σχολιάσετε το βάθος πεδίου στις δύο φωτογραφίες που σας δίνονται και να αναφέρετε το άνοιγμα του διαφράγματος με το οποίο φωτογραφήθηκε η κάθε μια.



Βάθος 1



Βάθος 2

Ενδεικτική Απάντηση:

Στη φωτογραφία 1 όπου το πράσινο αυτοκινητάκι στο βάθος είναι θαμπό, χρησιμοποιήθηκε ανοικτό διάφραγμα (F5.6, F2.8) με στόχο καθαρή περιοχή εστίασης να είναι το κόκκινο αυτοκινητάκι.

Στη φωτογραφία 2 χρησιμοποιήθηκε κλειστό διάφραγμα (F8, F11, F16) για να φαίνονται καθαρά τα δύο αυτοκινητάκια πίσω από το κόκκινο.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Ανοικτού τύπου

Με ποιον από τους παρακάτω συνδυασμούς ταχύτητας κλείστρου και διαφράγματος επιτεύχθηκε το αποτέλεσμα της φωτογραφίας;

α) 1/1000 και f-4



β) 1/8 και f-22

Δικαιολογήστε την απάντησή σας σε 3 – 4 γραμμές.



Ενδεικτική Απάντηση:

Με τον α). Στη φωτογραφία έχουμε μικρό βάθος πεδίου (ο ποδηλάτης σε κίνηση είναι θαμπός). Έχει χρησιμοποιηθεί ανοικτό διάφραγμα (F4) και συνδιάστηκε με γρήγορη ταχύτητα (1/1000). Ο συνδιασμός ανοικτού διαφράγματος και γρήγορης ταχύτητας δίνει μικρό βάθος πεδίου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/4: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Για να «παγώσουμε» την κίνηση ενός αυτοκινήτου πρέπει να χρησιμοποιήσουμε αργή ταχύτητα κλείστρου.

Απάντηση:

Λάθος

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/4: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Σε ένα λιβάδι με λουλούδια θέλουμε να φωτογραφήσουμε ένα συγκεκριμένο λουλούδι, το οποίο να φαίνεται καθαρά, ενώ τα υπόλοιπα που βρίσκονται είτε πιο πίσω είτε πιο μπροστά να φαίνονται θαμπά. Θα χρησιμοποιήσουμε όσο πιο κλειστό διάφραγμα γίνεται;

Απάντηση:

Σωστό



5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/4: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Το διάφραγμα είναι ένας μηχανισμός που ελέγχει την ταχύτητα του φωτός που περνάει από το φακό και καταλήγει στο φιλμ.

Απάντηση:

Σωστό

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/4: Ερώτηση Σωστό / Λάθος

Η ταχύτητα κλείστρου 1/30 είναι πιο γρήγορη από την ταχύτητα κλείστρου 1/500.

Απάντηση:

Λάθος

5.14. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ07_ΔΙΑΤΑΞΗ ΣΕΛΙΔΑΣ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 07
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ07_Διάταξη Σελίδας (1)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Δισέλιδο, τίτλος, υπότιτλος, εικονογράφηση, φωτογραφία, λεζάντα, δομικά στοιχεία, πλέγμα, δειγματικό κείμενο, ισορροπία, δίστηλο, τρίστηλο, τετράστηλο, πεντάστηλο, σελίδωση, σχεδιαστικό, σχεδιάγραμμα, περιοδικά, σελιδοποίηση, σαλόνι, προσχέδιο, εικαστικά στοιχεία, τυφλό.
Επιστημονική/Θεωρητική Γνώση για σκοπούς	<ul style="list-style-type: none"> • Διάταξη σελίδας • Πλέγμα, στήλες, μεσοδιαστήματα, περιθώρια



Εκπαιδευτικού	<ul style="list-style-type: none"> • Μέθοδος σχεδιασμού σελίδων περιοδικών εκδόσεων • Τεχνικές απόδοσης δειγματικού κειμένου • Τρόπος χρήσης κειμένων, φωτογραφιών και εικόνων σε πολυσέλιδες εκδόσεις
----------------------	---

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να μελετά και να αναγνωρίζει τη μέθοδο σχεδιασμού των σελίδων των περιοδικών εκδόσεων.
ΔΣ2	Να κατανοεί τις τεχνικές απόδοσης του δειγματικού κειμένου.
ΔΣ3	Να διακρίνει τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται τα κείμενα, οι φωτογραφίες και οι εικόνες σε πολυσέλιδες εκδόσεις.

5.15. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ08_ΔΙΑΤΑΞΗ ΣΕΛΙΔΑΣ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 08
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ08_Διάταξη Σελίδας (2)_2.0
Έκδοση	2.0



Λέξεις Κλειδιά	Πλέγμα, περιοδικό, μαζική, κυκλοφορία, τυπογραφικός, σχεδιασμός, τίτλος, εξώφυλλο, ταυτότητα, συσκευασία, σχεδιαστική, πρόταση, εικαστικό, στοιχείο, στύλ, κείμενο, εικόνα, γραμματοσειρά, χρώμα, φόρμα, πλάτος, πυκνότητα, σχήμα, ένωση, συντάκτης, Κύπρος, περιοδικό, εκδότης, Ευρώπη, επιχείρηση, υπάλληλος, παραμόρφωση, άρθρο, αναγνώστης, γραμματοσειρά, έκδοση, δημιουργική, ομάδα, αναγνωστικό, κοινό, θεματολογία, σαλόνι, κειμενικό, στήλη, θέμα.
-----------------------	---

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να διακρίνει τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται τα περιοδικά μαζικής κυκλοφορίας και κατανοεί τους στόχους των δημιουργιών τους.
ΔΣ2	Να διερευνά ιδέες και τεχνικές τυπογραφικού σχεδιασμού.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

3.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης: Ανοικτού τύπου

Καταγράψτε τι παρατηρείτε για τον τυπογραφικό σχεδιασμό των τίτλων (χρώμα, παραμόρφωση, διευθέτηση των γραμμάτων και επιλογή γραμματοσειράς) σε σχέση με το θέμα του περιοδικού και για τον τρόπο που οι τίτλοι προσελκύουν το ενδιαφέρον του αναγνώστη.

Ενδεικτική Απάντηση:

Σε όλα τα εξώφυλλα των περιοδικών παρατηρούμε ότι ο κάθε τίτλος βρίσκεται πάντα τοποθετημένος στο πάνω μέρος της σύνθεσης του κάθε εξωφύλλου. Τα γράμματα είναι αρκετά μεγάλα ώστε να καταλαμβάνουν όλο το πλάτος του κάθε περιοδικού με μερικές εξαιρέσεις (blank, INTERIOR, EXTREME-ART και iMAC).

Η γραμματοσειρά διαφέρει, μπορεί να είναι χοντρά πεζοκεφαλαία γράμματα χωρίς προεξοχές, κεφαλαία με προεξοχές, να έχουν κάποιο εφέ, όπως σκιά ή περίγραμμα και γενικά να ξεχωρίζουν έντονα πάνω στη σύνθεση.

Το χρώμα αλλάζει σε σχέση με το φόντο – φωτογραφία, αλλού είναι ανοιχτόχρωμο σε σκούρο



φόντο ή σκούρο σε ανοιχτόχρωμο φόντο.

Ο τίτλος του κάθε περιοδικού είναι η ταυτότητά του, είναι ουσιαστικά ένα λογότυπο που καθορίζει την εικόνα και το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει στον αναγνώστη: άλλοτε είναι κλασσικό διαχρονικό, άλλοτε είναι μοντέρνο δυναμικό, άλλοτε είναι μοντέρνο εναλλακτικό και πολλές φορές αλλάζει χρώμα, ανάλογα με το οπτικό υλικό που το πλαισιώνει.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/1: Ανοικτού τύπου

Επιλέξτε 2 εξώφυλλα από αυτά που φαίνονται στην υποενότητα «Παρουσίαση φωτογραφιών - Εξώφυλλα περιοδικών». Αναγράφοντας τον τίτλο του περιοδικού που επιλέξατε κάθε φορά, γράψτε ένα κείμενο 10 – 15 γραμμών σχολιάζοντας τα πιο κάτω:

- α) Ποια στοιχεία του εξωφύλλου ορίζουν την ταυτότητα του περιοδικού;
- β) Πώς παρουσιάζεται το κεντρικό θέμα του περιοδικού;
- γ) Ποιο είναι το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού;

Ενδεικτική Απάντηση:

(Σημείωση: Δίνονται ενδεικτικές απαντήσεις για 5 εξώφυλλα).

Εξώφυλλο 1: Entertainment weekly:

Ο τίτλος του εξωφύλλου είναι τοποθετημένος και κεντραρισμένος σε όλο το πλάτος του περιοδικού, πάνω ψηλά σε ανοιχτόχρωμο γαλάζιο χρώμα, ίσως 100% cyan και έρχεται σε αντίθεση με το σκούρο χρώμα του φόντου. Η επιλογή της γραμματοσειράς, πεζοκεφαλαία, απλά, χοντρά (bold condensed) χωρίς προεξοχές (sans serif), είναι δυναμικά και ξεκάθαρα, προβάλλοντας έτσι το περιεχόμενο του περιοδικού. Κύριο θέμα του περιοδικού είναι η δημοφιλής ταινία Twilight, η οποία προβάλλεται στο κέντρο, με τη φωτογραφία των πρωταγωνιστών. Οι υπότιτλοι ευθυγραμμισμένοι αριστερά, με απλά χοντρά γράμματα (bold sans serif), καθοδηγούν τον αναγνώστη να διαβάσει τη σχετική αρθρογραφία. Το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού είναι κυρίως άτομα που ενδιαφέρονται για τον κινηματογράφο.

Εξώφυλλο 2: ED NOVIOS

Το συγκεκριμένο περιοδικό μόδας, όπως είναι ξεκάθαρο από τη φωτογραφία και τα κείμενα, χρησιμοποιεί μια κλασσική διαχρονική γραμματοσειρά για τον τίτλο: δύο κεφαλαία μονογράμματα χοντρά με προεξοχές (bold serif) ίσως Bodoni bold, με έντονα χρώματα, πράσινο και γαλάζιο, (ED) τοποθετημένα πάνω αριστερά, και πλάγια λεπτά κεφαλαία (regular italics) -NOVIOS- αρκετά πιο μικρά. Το τεράστιο μέγεθος και έντονο χρώμα του τίτλου έρχεται σε αντίθεση με την ασπρόμαυρη



φωτογραφία σε ρετρό στυλ χολιγουντιανής ταινίας, δίνοντας έτσι χαρακτήρα φινέτσας και glamour στο περιοδικό. Οι υπότιτλοι σε μαυρόασπρο, εναλλάσσονται από χοντρά γράμματα χωρίς προεξοχές και λεπτά πλάγια με προεξοχές ευθυγραμμισμένα αριστερά χωρίς να επεμβαίνουν ιδιαίτερα στη σύνθεση αλλά να είναι ευδιάκριτοι και να διαβάζονται εύκολα. Το περιοδικό αυτό απευθύνεται σε άτομα -κυρίως σε γυναίκες- που ασχολούνται με τη μόδα επιμελώς.

Εξώφυλλο 3: THE RED BULLETIN

Από τον τίτλο και την εικόνα βλέπουμε ότι είναι ένα περιοδικό – εφημερίδα για αγώνες ταχύτητας αυτοκινήτων, F1 (formula), επιχορηγημένο από την εταιρεία RED BULL (εξού και το λογοπαίγνιο του τίτλου)! Ο τίτλος, τοποθετημένος πάνω ψηλά σε μαύρο και κόκκινο χρώμα και με χοντρά, πλάγια γράμματα, χωρίς προεξοχές (bold italics, san serif) δείχνει κίνηση, ταχύτητα και δυναμισμό. Προβάλλεται έντονα πάνω στο ανοικτόχρωμο φόντο, μια εικόνα επεξεργασμένη ηλεκτρονικά με τα αυτοκίνητα σε 45° κλίση και έντονα χρώματα να προσελκύουν το ενδιαφέρον του αναγνώστη και να το κάνουν να ξεχωρίζει ανάμεσα στα άλλα περιοδικά πάνω στο ράφι. Το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού είναι άτομα που ασχολούνται ή ενδιαφέρονται για τους αγώνες ταχύτητας αυτοκινήτων.

Εξώφυλλο 4: Rolling Stone

Το μουσικό αυτό περιοδικό, χρησιμοποιεί μια κλασική γραμματοσειρά για τον τίτλο, πλάγια χοντρά γράμματα με προεξοχές, (bold italics, serif), σε ένα ουδέτερο ανοικτό καφέ χρώμα, με λευκά περιγράμματα, και μαύρη σκληρή χοντρή σκιά που τον κάνουν να φαίνεται τρισδιάστατος. Η μαυρόασπρη φωτογραφία στο κέντρο, αρκετά προκλητική, δίνει ένα εναλλακτικό ύφος στο περιοδικό, που ίσως θέλει να σοκάρει τον αναγνώστη ώστε να του τραβήξει το ενδιαφέρον. Οι υπότιτλοι, καθαροί, λευκοί, με μαλακή σκιά, ευθυγραμμισμένοι αριστερά και δεξιά του περιοδικού με κεφαλαία χοντρά γράμματα χωρίς προεξοχές και κάποιοι σε λεπτά γράμματα με προεξοχές, πλαισιώνουν τη φωτογραφία δημιουργώντας μια συμμετρική ισορροπία στη σύνθεση του εξώφυλλου. Το περιοδικό Rolling Stone απευθύνεται σε άτομα που ασχολούνται με τη μουσική και τον κινηματογράφο.

Εξώφυλλο 5: MODE

Ο τίτλος σε κλασική γραμματοσειρά, κεφαλαία γράμματα με προεξοχές, πιθανόν οικογένεια Bonati, σε έντονο ροζ χρώμα, τοποθετημένος στο πάνω μέρος του εξωφύλλου με εμφανή την οπτική αραιώση στους τυπογραφικούς χαρακτήρες, ισορροπεί συμμετρικά με το κύριο θέμα, τον μεγάλο ροζ υπότιτλο κεντραρισμένο στο κάτω μέρος του εξώφυλλου. Η φωτογραφία σε όλο το φόντο του εξώφυλλου, ένα πορτραίτο, που έχει επεξεργαστεί ηλεκτρονικά ή μπορεί να είναι και τρισδιάστατη εικόνα εξολοκλήρου, δίνει μια εξωπραγματική σουρεαλιστική αίσθηση στην όλη σύνθεση του εξώφυλλου. Οι υπότιτλοι της θεματογραφίας του περιοδικού πλαισιώνουν, ευθυγραμμισμένοι αριστερά και δεξιά τη φωτογραφία σε λεπτά κεφαλαία γράμματα χωρίς



προεξοχές και λεπτά πεζά με προεξοχές σε χρώματα μαύρο και κίτρινο. Το περιοδικό αυτό απευθύνεται κυρίως σε νεαρές γυναίκες που παρακολουθούν τις τάσεις της μόδας.

5.16. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ09_ΔΙΑΤΑΞΗ ΣΕΛΙΔΑΣ (3)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 08
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ09_Διάταξη Σελίδας (3)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Πλέγμα, πινέλο, παλέτα, Τεχνική, εικονογράφηση, κολάζ, ακρυλικό, λαδομπογιά, νερομπογιά, πένα, κάρβουνο, μελάνι, γκουάς, παστέλ, αερογράφος.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να διερευνά ιδέες και τεχνικές εικονογράφησης.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.



ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Υπολογιστής

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Νερομπογιά

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Πένα και μελάνι

4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Ακρυλικά χρώματα

4.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Χρώματα παστέλ

4.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Αερογράφος

**4.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Μολύβι και κάρβουνο

4.8. Δραστηριότητα αξιολόγησης 8/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Γκουάς

4.9. Δραστηριότητα αξιολόγησης 9/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Μικτές τεχνικές

4.10. Δραστηριότητα αξιολόγησης 10/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Λαδομπογιές

4.11. Δραστηριότητα αξιολόγησης 11/11: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιο είδος εικονογράφησης χρησιμοποιήθηκε για την αναπαραγωγή της φωτογραφίας;

Απάντηση:

Κολάζ

5.17. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ10_ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες



Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 10
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	T_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ10_Βιβλιοδεσία_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Δίπλωμα τυπωμένου φύλλου, συναρμολόγηση διπλωμένων φύλλων σε μπλοκ, σύνδεση μπλοκ με εξώφυλλο, βιβλιοδεσία, χαρτόδετο βιβλίο, τέχνη του βιβλίου.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να εφαρμόζει τους τρόπους διπλώματος του τυπωμένου φύλλου
ΔΣ2	Να κατανοεί και αναγνωρίζει τους τρόπους συναρμολόγησης των διπλωμένων φύλλων σε μπλοκ
ΔΣ3	Να κατανοεί και αναγνωρίζει τους τρόπους σύνδεσης του μπλοκ των διπλωμένων φύλλων με το εξώφυλλο

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Στο σταυρωτό δίπλωμα το τυπωμένο φύλλο διπλώνεται...

Απάντηση:

...πάντα κάθετα προς το προηγούμενο δίπλωμα.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Το οκτασέλιδο έντυπο προκύπτει αν διπλώσουμε ένα φύλλο χαρτιού...

**Απάντηση:**

...στη μέση δυο φορές.

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Πώς θα συναρμολογηθούν τα διπλωμένα φύλλα για τη βιβλιοδεσία ενός λογοτεχνικού βιβλίου 300 σελίδων με μαλακό εξώφυλλο;

Απάντηση:

Τοποθετώντας τα το ένα πάνω στο άλλο.

4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιον από τους παρακάτω τρόπους βιβλιοδεσίας θα χρησιμοποιήσετε για ένα περιοδικό 32 σελίδων, αν λάβετε υπόψη σας ότι έχετε περιορισμένο προϋπολογισμό για την παραγωγή;

Απάντηση:

Κολλητή

4.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποιον από τους παρακάτω τρόπους βιβλιοδεσίας θα χρησιμοποιήσετε για έναν δεκαεξασέλιδο κατάλογο εστιατορίου;

Απάντηση:

Τετράδιο



5.18. Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ11_ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΕΙΡΑΣ ΕΝΤΥΠΩΝ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Β' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 11
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Β_ΨΕΠ11_Σχεδιασμός Σειράς Εντύπων_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Σχεδιασμός, σειρά, προϊόν, τρένο, οθόνη, διάταξη, χαρακτήρας, χρώμα, εικονογράφηση, βιβλίων, προϊόντων, ετικετών, σχεδιαστικά, στοιχεία, λογότυπος, εικαστικός, σύνδεσμος, ταυτότητα.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί τον όρο <i>σειρά εντύπων</i> , τους τρόπους εικαστικής τους σύνδεσης και τη λειτουργικότητά τους ως ομάδα και ξεχωριστά.



Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης: Ανοικτού τύπου

Να κάνετε έρευνα στο διαδίκτυο και να επιλέξετε τρεις σειρές προϊόντων. Να καταγράψετε τα σχεδιαστικά στοιχεία της κάθε σειράς, τη χρήση τους ως συνδυαστικούς κρίκους ανάμεσα στα προϊόντα της σειράς και να αξιολογήσετε τη λειτουργικότητά τους (σε ποιο βαθμό είναι αναγνωρίσιμα, αν προσελκύουν το ενδιαφέρον του καταναλωτή).

Ενδεικτική Απάντηση:

Επέλεξα μια σειρά συσκευασίας φρουτοχυμών, μια σειρά κουτιών με τσάι βοτάνων και μια σειρά από βαζάκια παιδικών τροφών. Τα σχεδιαστικά στοιχεία που είναι κοινά και χρησιμεύουν ως συνδυαστικός κρίκος ανάμεσα στα προϊόντα είναι η διάταξη των στοιχείων, το λογότυπο της εταιρείας, η τοποθέτηση των εικαστικών στοιχείων, το χρώμα και η γραμματοσειρά των τίτλων του κάθε προϊόντος.

Η κατασκευή τους επιτρέπει την καλή τοποθέτησή τους στο ράφι της υπεραγοράς, ώστε να είναι ευδιάκριτα και ελκυστικά στο μάτι του καταναλωτή.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Ανοικτού τύπου

Μελετήστε την παρακάτω σειρά βιβλίων και προσπαθήστε να εντοπίσετε τα σχεδιαστικά στοιχεία που συνθέτουν την ταυτότητα αυτής της σειράς.



Ενδεικτική Απάντηση:

Η πιο πάνω σειρά βιβλίων έχει κοινό σχεδιαστικό στοιχείο τη σχεδιαστική προσέγγιση (design concept).

Και στα τρία βιβλία βλέπουμε ένα φόντο – μοτίβο – που καταλαμβάνει όλη την επιφάνεια του βιβλίου, το εξώφυλο, τη ράχη και το οπισθόφυλο.

Στο κάθε εξώφυλο βλέπουμε την ίδια τοποθέτηση τίτλου (Modern Architects) και τυπογραφικών στοιχείων μαζί με εικαστικά στοιχεία που συνθέτουν την εικονογράφηση του εξώφυλλου διαφορετικά για κάθε ένα, προσδίδοντας έτσι το χαρακτήρα του κάθε βιβλίου ξεχωριστά.

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Ανοικτού τύπου

Μελετήστε την παρακάτω σειρά βιβλίων και προσπαθήστε να εντοπίσετε τα σχεδιαστικά στοιχεία που συνθέτουν την ταυτότητα αυτής της σειράς.



Ενδεικτική Απάντηση:

Η πιο πάνω σειρά συσκευασίας ακολουθεί το ίδιο πλέγμα και την ίδια τοποθέτηση των στοιχείων και τις πληροφορίες που συνθέτουν την ταυτότητα της συσκευασίας.

Το λογότυπο τοποθετήθηκε πάνω ψηλά, στις πλευρές των κουτιών κεντραρισμένο.



Ακολουθεί μια επαναληπτική δομή των εικαστικών στοιχείων, διαφορετικά για κάθε συσκευασία, αλλά με κοινή σχεδιαστική προσέγγιση.

Ένα άλλο κοινό σχεδιαστικό στοιχείο είναι η καθαρότητα του φόντου, το λευκό δηλαδή και το χρώμα στο πάνω μέρος της κάθε συσκευασίας.

Το χρώμα των εικαστικών στοιχείων στην κάθε συσκευασία που είναι διαφορετικό, είναι ο καθοριστικός παράγοντας που ξεχωρίζει το προϊόν μέσα.

5.19. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ01_ΛΟΓΟΤΥΠΟ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 01
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ01_Λογότυπο (1)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Λογότυπο, σήμα, εταιρία, εικαστικό, αποτέλεσμα, προσχέδιο, σύμβολο, οπτική, ταυτότητα, επωνυμία, διερεύνηση, ιδέα, προφίλ, σχεδιαστικό, εγχειρίδιο, καταιγισμός, επαγγελματίας, σχεδιαστής, καλλιτεχνικός, διευθυντής, συνέντευξη, προώθηση, προϊόν, οργανισμός, σχεδιασμός, προφίλ, πελάτης, προϊόν, υπηρεσία, αγορά, 3M, Renault, πολυεθνική, εξέλιξη, γραμματοσειρά, χρώμα, όνομα.



Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί ότι το λογότυπο είναι το εικαστικό αποτέλεσμα έρευνας του προφίλ του πελάτη.
ΔΣ2	Να εξελίσσει ιδέες και να τις εφαρμόζει σε προσχέδια, χρησιμοποιώντας διάφορους τρόπους προσέγγισης.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/3: Ανοικτού τύπου

Να αναφέρετε τη γραμματοσειρά στην οποία θα στηριχθείτε για να σχεδιάσετε το λογότυπο του σχολείου σας. Να αιτιολογήσετε την επιλογή της γραμματοσειράς, όπως και του χρώματος που θα χρησιμοποιήσετε.

Ενδεικτική Απάντηση:

Θα χρησιμοποιούσα μια μοντέρνα γραμματοσειρά χωρίς προεσοχές, απλά, έντονα, με δύο αντίθετα χρώματα που να υποδεικνύουν τη δυναμικότητα, το φιλικό περιβάλλον και τις σύγχρονες εγκαταστάσεις του σχολείου.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/3: Ανοικτού τύπου

Να αναφέρετε τη γραμματοσειρά στην οποία θα στηριχθείτε για να σχεδιάσετε το λογότυπο ενός αρτοποιείου. Να αιτιολογήσετε την επιλογή της γραμματοσειράς, όπως και του χρώματος που θα χρησιμοποιήσετε.

Ενδεικτική Απάντηση:

Θα στηρίζομαι στη χρήση μιας κλασσικής γραμματοσειράς, με προεσοχές, λεπτά, σε γήινες αποχρώσεις του καφέ και του κίτρινου που να δείχνουν σοβαρότητα, αξιοπιστία και να εκφράζουν τη φύση των προϊόντων, ψωμιά, ζυμαρικά κ.τ.λ.

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/3: Ανοικτού τύπου

Να αναφέρετε τη γραμματοσειρά στην οποία θα στηριχθείτε για να σχεδιάσετε το λογότυπο ενός καταστήματος παιχνιδιών. Να αιτιολογήσετε την επιλογή της γραμματοσειράς όπως και του



χρώματος που θα χρησιμοποιήσετε.

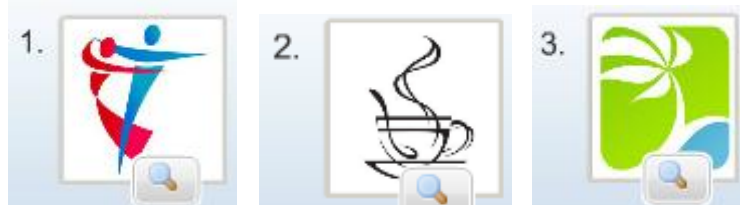
Ενδεικτική Απάντηση:

Θα στηριζόμουν σε μια γραμματοσειρά χωρίς προεξοχές με χοντρά γράμματα, έντονη, παιγνιδιάρικη με καμπύλες. Θα χρησιμοποιούσα έντονα χαρούμενα αντίθετα χρώματα.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης: Ανοικτού τύπου

Σας δίνονται 3 σήματα. Να επιλέξετε το ένα εκ των τριών σημάτων και να αναφέρετε το είδος της εταιρίας, του οργανισμού ή του προϊόντος για το οποίο θα μπορούσατε να το χρησιμοποιήσετε και να δικαιολογήσετε την απάντησή σας. Μην ξεχάσετε να αναφέρετε ποιο σήμα επιλέξατε.



Ενδεικτική Απάντηση:

Το πρώτο σήμα θα μπορούσε να είναι το λογότυπο παγοδρόμιου ή σχολής χορού. Είναι ξεκάθαρες οι φιγούρες που χορεύουν, η κλίση και η φόρμα υποδεικνύουν ότι χορεύουν, ίσως, στον πάγο.

Το δεύτερο σήμα θα μπορούσε να είναι λογότυπο καφετέριας ή συσκευασίας καφέ. Είναι ολοφάνερο το αχνιστό φλιτζάνι ζεστού ροφήματος. Θα μπορούσε να λειτουργήσει ως σήμα σε εσωτερική καφετέρια πολυκαταστήματος, νοσοκομείου, κ.τ.λ.

Το τρίτο λογότυπο θα μπορούσε να είναι το λογότυπο παραλιακής μονάδας αναψυχής ή τουριστικού γραφείου. Το δέντρο στο πράσινο φόντο υποδεικνύει φύση και το γαλάζιο μοιάζει με κύμα.

ΕΝΟΤΗΤΑ 6

6.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Ινστιτούτο Αισθητικής

**6.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)**

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Ενυδρείο

6.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Μπόουλινγκ

6.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Χοροδιδασκαλείο

6.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Πιτσαρία

6.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Ανθοπωλείο

6.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Νοσοκομείο παιδών



6.8. Δραστηριότητα αξιολόγησης 8/8: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής (Σύρω και αφήνω)

Τι αντιπροσωπεύει το σήμα/λογότυπο στη διπλανή εικόνα;

Απάντηση:

Εργοληπτική εταιρία

5.20. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ02_ΛΟΓΟΤΥΠΟ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 02
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ02_Λογότυπο (2)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Λογότυπο, σήμα, εταιρία, αυτοκόλλητο, προσχέδια, πελάτης, όχημα, στολές προσωπικού, επιστολόχαρτα, μολύβι, υπολογιστής, έρευνα αγοράς, εντολή εργασίας, εικαστική, ερμηνεία, πρόταση, εταιρική, ταυτότητα, δημιουργία, σχεδιασμός, δημιουργική, σκέψη, βιβλιογραφία, σύνδεσμοι, αρχικό σχέδιο, απλοποίηση, ισορροπία, σχεδιασμός, σκίτσο, σύνθετο, λογότυπο, εντολή, εργασίας, προσχέδια.



Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί τα διάφορα στάδια και τις διαδικασίες που ακολουθούνται για το σχεδιασμό ενός λογότυπου και των εφαρμογών του.
ΔΣ2	Να κατανοεί τη σημασία του χρόνου, και να θέτει χρονοδιαγράμματα.
ΔΣ3	Να εκτελεί σε μορφή τελικών προσχεδίων το λογότυπο και τις εφαρμογές του και να τα παρουσιάζει.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/5: Ανοικτού τύπου

Να προτείνετε σε τι είδους επιχείρηση ή οργανισμό θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το ακόλουθο λογότυπο και να βρείτε κατάλληλο όνομα.



Ενδεικτική Απάντηση:

Εστιατόριο αφού παρουσιάζει πιάτο και πιρούνι.

Τα πιο κάτω αποτελούν παραδείγματα κατάλληλου ονόματος:

1. Μεζεδομπουκιές
2. Τσιμπήματα
3. Πιατολιχουδιές

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/5: Ανοικτού τύπου

Να προτείνετε σε τι είδους επιχείρηση ή οργανισμό θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το ακόλουθο λογότυπο και να βρείτε κατάλληλο όνομα.

**Ενδεικτική Απάντηση:**

Εργοληπτική εταιρεία με όνομα «E&S». Η τρισδιάστατη μορφή του λογότυπου μας δίνει την αίσθηση ενός κτηρίου, το οποίο σχηματίζεται από τα αρχικά της εταιρείας.

5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/5: Ανοικτού τύπου

Να προτείνετε σε τι είδους επιχείρηση ή οργανισμό θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το ακόλουθο λογότυπο και να βρείτε κατάλληλο όνομα.

**Ενδεικτική Απάντηση:**

Τυπογραφείο με όνομα «offset» αφού παρουσιάζονται τα τέσσερα χρώματα της τετραχρωμίας.

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/5: Ανοικτού τύπου

Να προτείνετε σε τι είδους επιχείρηση ή οργανισμό θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το ακόλουθο λογότυπο και να βρείτε κατάλληλο όνομα.

**Ενδεικτική Απάντηση:**

Ραφείο με όνομα «Επιδιορθώσεις Ενδυμάτων Α», αφού παρουσιάζεται μια βελόνα με κλωστή και



το γράμμα Α.

5.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/5: Ανοικτού τύπου

Να προτείνετε σε τι είδους επιχείρηση ή οργανισμό θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το ακόλουθο λογότυπο και να βρείτε κατάλληλο όνομα.



Ενδεικτική Απάντηση:

Αεροπορική εταιρεία με όνομα «Αερό» αφού παρουσιάζεται αεροπλάνο και το γράμμα Α.

5.21. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ03_ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 03
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ03_Μέθοδοι Εκτύπωσης_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Κύλινδρος, τυπογραφείο, όφσεντ, μελάνι, χαρτί, σελίδα, κείμενο, εκτύπωση, μέθοδος, μεταξοτυπία, φλεξογραφία, όφσεντ, λιθογραφία, letterpress, κύλινδρος, πίεση, πλάκα, καουτσούκ, εφημερίδα, βαθυτυπία, υψιτυπία, συνθετήρι, εσώγλυφη, εκτυπωτική, κάσα.



Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί τη διαδικασία εκτύπωσης για την κάθε μέθοδο εκτύπωσης.
ΔΣ2	Να αναγνωρίζει τις πλάκες εκτύπωσης και τα εκτυπωτικά προϊόντα της κάθε μεθόδου εκτύπωσης.
ΔΣ3	Να γνωρίζει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της κάθε μεθόδου εκτύπωσης.

Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για στάμπα σε βαμβακερό μπλουζάκι;

Απάντηση:

Μεταξοτυπία

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης θα χρησιμοποιηθεί για την εκτύπωση 500.000 πολυσέλιδων καταλόγων;

Απάντηση:

Βαθυτυπία

4.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για την εκτύπωση λογότυπου εταιρίας πάνω σε διαφημιστικά φυλλάδια;

Απάντηση:

Μεταξοτυπία

**4.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για προσκλητήρια βάπτισης με ανάγλυφο σχέδιο;

Απάντηση:

Υψιτυπία (Letterpress)

4.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για την εκτύπωση εφημερίδας εθνικής εμβέλειας;

Απάντηση:

Όφσεντ λιθογραφία

4.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για χαρτοκιβώτια που έχουν τυπωμένο το όνομα και το λογότυπο της εταιρίας που τα χρησιμοποιεί;

Απάντηση:

Όφσεντ λιθογραφία

4.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για καλλιτεχνική έκδοση έργων ζωγραφικής 32 σελίδων τυπωμένη σε περιορισμένο αριθμό σελίδων;

Απάντηση:

Όφσεντ λιθογραφία

4.8. Δραστηριότητα αξιολόγησης 8/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για χαρτονομίσματα των 20 ευρώ, των 50 και των 500 ευρώ;

Απάντηση:

Βαθυτυπία

4.9. Δραστηριότητα αξιολόγησης 9/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για βιβλίο ιστορίας για το ευρύ κοινό;

**Απάντηση:**

Όφσσετ λιθογραφία

4.10. Δραστηριότητα αξιολόγησης 10/10: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Ποια μέθοδος εκτύπωσης χρησιμοποιείται για πλαστικές σακούλες συσκευασίας αλυσίδας υπεραγορών;

Απάντηση:

Μεταξοτυπία

ΕΝΟΤΗΤΑ 5**5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής**

Στην εκτυπωτική πλάκα που χρησιμοποιείται στην όφσσετ λιθογραφία, το θέμα που πρόκειται να εκτυπωθεί...

Απάντηση:

...βρίσκεται στο ίδιο επίπεδο με την επιφάνεια που δεν θα εκτυπωθεί.

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Η μέθοδος της όφσσετ λιθογραφίας στηρίζεται στο παρακάτω αξίωμα.

Απάντηση:

Το νερό και το μελάνι δεν αναμειγνύονται.

5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Η εκτυπωτική πλάκα που χρησιμοποιείται στη βαθυτυπία...

Απάντηση:

...είναι χάλκινη και αποτελείται από κυψέλες.

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Στη μέθοδο της όφσσετ λιθογραφίας η επιφάνεια στην οποία τυπώνουμε...

**Απάντηση:**

...ανάμεσα σε αυτήν και την εκτυπωτική πλάκα παρεμβάλλεται ένας κύλινδρος από καουτσούκ.

5.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/5: Ερώτηση Πολλαπλής επιλογής

Στην εκτυπωτική πλάκα που χρησιμοποιείται στη μέθοδο letterpress...

Απάντηση:

...προεξέχουν οι επιφάνειες εκείνες που πρόκειται να τυπωθούν.

ΕΝΟΤΗΤΑ 6**6.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης: Ανοικτού τύπου**

Να αναφέρετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της εκτύπωσης με τη μέθοδο όφσεντ. Να δώσετε 3 παραδείγματα εφαρμογής της μεθόδου αυτής που βρίσκονται μέσα στην τάξη σας.

Ενδεικτική Απάντηση:

Η εκτύπωση πετυχαίνεται με την πίεση που δημιουργείται μεταξύ των περιστρεφόμενων κυλίνδρων στις σύγχρονες μηχανές όφσεντ, με αδιάκοπη περιστροφική κίνηση των κυλίνδρων της μονάδας εκτύπωσης, που εξασφαλίζει μεγάλη ταχύτητα, ρυθμική λειτουργία και μείωση στο ελάχιστο του μη παραγωγικού χρόνου λειτουργίας της μηχανής. Επίσης, απλουστεύεται σημαντικά η κατασκευή της μονάδας εκτύπωσης και γίνεται πιο εύκολος ο χειρισμός της μηχανής.

Δεν έχει μειονεκτήματα η μέθοδος αυτή, γι' αυτό και είναι και η πιο δημοφιλής και πιο συνηθισμένη μέθοδος.

Παραδείγματα εφαρμογής της μεθόδου αυτής μέσα στην τάξη: Πολύχρωμα σχολικά βιβλία και περιοδικά, πολύχρωμα κουτιά συσκευασίας, πολύχρωμες διαφημιστικές προσιούρες.



5.22. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ04_ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 04
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ04_Έγχρωμες Εκτυπώσεις_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Τυπογραφείο, κυανό, κίτρινο, ματζέντα, μαύρο, όφσσετ, χρώμα, γραφικές, τέχνες, κύλινδροι, φύλλο, χαρτί, τετραχρωμία, έγχρωμη, εκτύπωση, επίπεδο, Παντόν, δειγματολόγιο, γραφίστας, φιλμ, τονικό, πρότυπο, έγχρωμο, φωτογραφική, μηχανή, φίλτρο, κόκκινο, μπλε, αφαιρετική, ανάμειξη, εκτυπωτικών, χρωμάτων, δίχρωμο, τετράχρωμο, πεντάχρωμο, εξάχρωμο, αφαιρετικό, πρωτεύον, επίπεδο.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να αναγνωρίζει τις δύο κατηγορίες της έγχρωμης εκτύπωσης, με επίπεδα χρώματα και με τα χρώματα της κλασικής τετραχρωμίας.
ΔΣ2	Να κατανοεί το διαχωρισμό χρωμάτων, να ορίζει το επίπεδο χρώμα και τα χρώματα της κλασικής τετραχρωμίας.



Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

5.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/7: Ανοικτού τύπου

Να αναφέρετε τα φίλτρα που θα χρησιμοποιήσετε για την παραγωγή φιλμ για την εκτύπωση με τετραχρωμία ενός έγχρωμου τονικού προτύπου.

Ενδεικτική Απάντηση:

Κόκκινο και πράσινο φίλτρο για το σαϊάν φιλμ (RED & GREEN για το CYAN film).

Κόκκινο και μπλε φίλτρο για το ματζέντα φιλμ (RED & BLUE για το MAGENTA film).

Πράσινο για το κίτρινο φιλμ (GREEN για το YELLOW film).

Κόκκινο, μπλε και πράσινο για το μαύρο φιλμ (RED, GREEN & BLUE για το BLACK film).

5.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/7: Ανοικτού τύπου

Με πόσα και με ποια χρώματα τυπώνουμε ένα πολύχρωμο εξώφυλλο βιβλίου;

Ενδεικτική Απάντηση:

Με τετραχρωμία CYMK (σαϊάν, ματζέντα, κίτρινο και μαύρο).

5.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/7: Ανοικτού τύπου

Με πόσα χρώματα και με ποια κατηγορία χρωμάτων τυπώνουμε μια δίχρωμη επαγγελματική κάρτα;

Ενδεικτική Απάντηση:

Με 2 χρώματα από τον κατάλογο PANTONE.

5.4. Δραστηριότητα αξιολόγησης 4/7: Ανοικτού τύπου

Με πόσα και με ποια χρώματα τυπώνουμε μια πολύχρωμη αφίσα στην οποία το ένα χρώμα είναι μεταλλικό;

Ενδεικτική Απάντηση:

Με τετραχρωμία CMYK (σαϊάν, ματζέντα, κίτρινο και μαύρο) και πέμπτη εκτύπωση το μεταλλικό χρώμα.



5.5. Δραστηριότητα αξιολόγησης 5/7: Ανοικτού τύπου

Με πόσα και με ποια χρώματα τυπώνουμε μια τετράχρωμη επαγγελματική κάρτα στην οποία το ένα χρώμα είναι μεταλλικό;

Ενδεικτική Απάντηση:

Με τετραχρωμία και πέμπτη εκτύπωση το μεταλλικό χρώμα αν είναι πολύχρωμη η κάρτα ή 4 χρώματα PANTONE, όπου το ένα είναι μεταλλικό.

5.6. Δραστηριότητα αξιολόγησης 6/7: Ανοικτού τύπου

Με πόσα και με ποια χρώματα τυπώνουμε μια δίχρωμη διαφημιστική μπροσούρα;

Ενδεικτική Απάντηση:

Με 2 χρώματα από τον κατάλογο PANTONE.

5.7. Δραστηριότητα αξιολόγησης 7/7: Ανοικτού τύπου

Αν αναμείξουμε σε ίση αναλογία τα τρία αφαιρετικά πρωτεύοντα χρώματα τι χρώμα προκύπτει και γιατί;

Ενδεικτική Απάντηση:

Προκύπτει το μαύρο, γιατί το κάθε μελάνι απορροφά το χρώμα εκείνο το οποίο είναι ξένο προς τη χρωστική ουσία της επιφάνειάς του.

ΕΝΟΤΗΤΑ 6

6.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/3: Ανοικτού τύπου

Το σχεδιάγραμμα απεικονίζει την προσθετική ανάμειξη των τριών βασικών χρωμάτων σε ίσες αναλογίες. Να αναφέρεις τα χρώματα που θα προκύψουν από την ανάμειξη στις περιοχές 1, 2, 3 και 4.



**Ενδεικτική Απάντηση:**

- 1: Ματζέντα (Κόκκινο + Μπλε)
- 2: Κίτρινο (Κόκκινο + Πράσινο)
- 3: Κυανό (Μπλε + Πράσινο)
- 4: Λευκό (Κόκκινο + Μπλε + Πράσινο)

6.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/3: Ανοικτού τύπου

Το σχεδιάγραμμα απεικονίζει τα βασικά εκτυπωτικά χρώματα. Από την ανάμειξη ποιων χρωμάτων προήλθε το καθένα;

**Ενδεικτική Απάντηση:**

- 1: Μπλε (BLUE)
- 2: Κόκκινο (RED)
- 3: Πράσινο (GREEN)

6.3. Δραστηριότητα αξιολόγησης 3/3: Ανοικτού τύπου

Να εντοπίσεις τα χρώματα στις περιοχές Α, Β, Γ και Δ.

**Ενδεικτική Απάντηση:**

- Α: Πράσινο
Β: Κίτρινο
Γ: Λευκό
Δ: Ματζέντα



5.23. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ05_ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ (1)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 05
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ05_Συσκευασία (1)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Σχεδιασμός, κουτί, τεχνολογική, διαδικασία, κατασκευή, ανάπτυγμα, παραλληλεπίπεδο, γραφικές τέχνες, συσκευασία, υλικό, βιομηχανία, συσκευασία, δίπλωμα, ροή, παραγωγή, χαρτοκιβώτιο, χαρτόκουτο, συναρμολόγηση, σύνθετο, χάρτινο, σχεδιαστής, σχεδίαση, μοντάρισμα, εκτύπωση, κοπή, πίκμανση, ρίγωμα, ξάκρισμα, διαχωρισμός, δίπλωμα, συναρμολόγηση, συγκόλληση.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί τις προϋποθέσεις για το σχεδιασμό ενός κουτιού και αναφέρει τις βασικές τεχνολογικές διαδικασίες για την κατασκευή του.
ΔΣ2	Να κατανοεί τα βασικά στοιχεία για το σχεδιασμό του αναπτύγματος ενός παραλληλεπίπεδου κουτιού.



Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Ανοικτού τύπου

Αφού παρακολουθήσετε το βίντεο, να καταγράψετε τις παραμέτρους που έλαβε υπόψην του ο σχεδιαστής της συσκευασίας.

Ενδεικτική Απάντηση:

Το πιο πάνω βίντεο απεικονίζει ένα κουτί συσκευασίας στερεάς τροφής (fish & chips) για φαστφουντάδικο.

Η συσκευασία αυτή είναι σχετικά εύκολη στη συναρμολόγηση, αποθηκεύεται επίπεδη, οπότε δεν καταλαμβάνει μεγάλο αποθηκευτικό χώρο και είναι εύκολη στη μεταφορά.

Είναι μια έξυπνη συσκευασία που δεν χρειάζεται κόλλημα κατασκευαστή. Μπορεί να κολληθεί ο πάτος με μια κολλητική ταινία, επιτόπου όταν χρειαστεί, στο κάτω μέρος και να κλείσει – συναρμολογηθεί από πάνω με ευκολία. Αποτελεί ιδανικό κουτί για τον σκοπό για τον οποίο προορίζεται. Το χερούλι στο πάνω μέρος, αφού συναρμολογηθεί η συσκευασία, είναι βολικό και πρακτικό στη μεταφορά.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Ανοικτού τύπου

Αφού παρακολουθήσετε το βίντεο, να καταγράψετε τις παραμέτρους που έλαβε υπόψην του ο σχεδιαστής της κάθε συσκευασίας.

Ενδεικτική Απάντηση:

Οι συσκευασίες στο βίντεο είναι συσκευασίες παραλληλεπίπεδων χάρτινων κουτιών, πρακτικού μεγέθους, που εύκολα εκτυπώνονται και αποθηκεύονται.

Κάποιες συσκευασίες είναι παραλληλεπίπεδα χάρτινα κουτιά για κατεψυγμένα τρόφιμα, μια για σαπούνι ίσως, άλλη για κεριά και μια για παιδικό είδος.

Ο σχεδιαστής της κάθε συσκευασίας επέλεξε το χαρτόνι για υλικό εκτύπωσης και συσκευασίας λόγω της ευκολίας στην εκτύπωση, μέθοδο διπλώματος και κατασκευής του κάθε κουτιού.

Σημαντικό κριτήριο για το σχεδιασμό της κάθε συσκευασίας, είναι το υλικό για το οποίο προορίζεται να συσκευάσει το κάθε κουτί. Στο πιο πάνω βίντεο βλέπουμε συσκευασίες από χαρτόνι που συσκευάζουν στερεά προϊόντα ποικίλου είδους, από κατεψυγμένα τρόφιμα μέχρι σαπούνια, κεριά και παιδικά είδη.



5.24. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ06_ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ (2)_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 06
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ06_Συσκευασία (2)_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Σχεδιασμός, κουτί, συσκευασία, έρευνα, προσχέδιο, τελική, πρόταση, ιδέα, ανάπτυγμα, μακέτα, φόρμα, όνομα, προϊόν, καταναλωτικό, κοινό, ανταγωνιστικό, αγορά, πελάτης, μουσείο, εμπορική, μάρκα, διαφήμιση, χάρτινο, εξωτερική, εσωτερική, επιφάνεια, σχεδιαστής, σειρά, προϊόντων, προσχέδια, γραμματοσειρά, χρώμα, τυπογραφική, διευθέτηση, πωλήσεις, κατηγορία, βιομηχανία, τρόφιμο, αγορά, χάρτινη, φρουτοχυμός, φόρμα, σχεδιαστικό, στοιχείο, ανασχεδιασμός.

Διδακτικοί στόχοι

Α/Α	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να γνωρίζει τη διαδικασία για το σχεδιασμό ενός κουτιού, δηλαδή την έρευνα, τα προσχέδια και την τελική πρόταση.



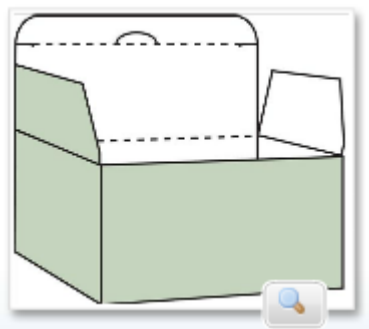
Λύσεις δραστηριοτήτων αξιολόγησης και απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

4.1. Δραστηριότητα αξιολόγησης 1/2: Ανοικτού τύπου

Να επιλέξετε για ποιο από τα πιο κάτω προϊόντα είναι κατάλληλη η συσκευασία που φαίνεται στην εικόνα και να εξηγήσετε γιατί.

- α) Χυμό
- β) Υγρό σαπούνι
- γ) Σοκολατάκια



Ενδεικτική Απάντηση:

Η πιο πάνω συσκευασία είναι κατάλληλη για σοκολατάκια.

Το κουτί είναι χάρτινο, άρα αποκλείει την πιθανότητα να έχει μέσα υγρό, χυμό ή υγρό σαπούνι. Τα χάρτινα κουτιά προορίζονται συνήθως για στερεά αντικείμενα, στερεές τροφές, όπως τα σοκολατάκια, καραμέλες, μπισκότα.

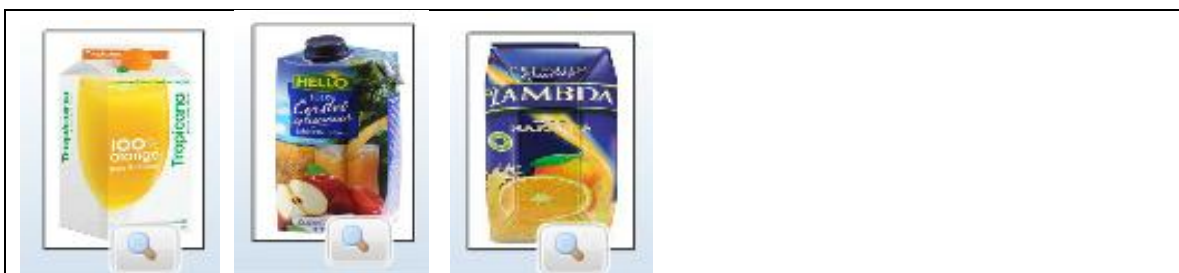
Επίσης, οι στερεές τροφές πρέπει να περιτυλίγονται με σελοφάν ή ειδικό χαρτί για να μην έρχονται σε άμεση επαφή με το χάρτινο κουτί που πιθανόν να έχει εκτυπωθεί και εσωτερικά.

4.2. Δραστηριότητα αξιολόγησης 2/2: Ανοικτού τύπου

Σας δίνονται τρεις χάρτινες συσκευασίες φρουτοχυμών εταιριών.

Να εργαστείτε στις ομάδες σας και να καταγράψετε τα παρακάτω στοιχεία:

- α) Να συγκρίνετε τις τρεις συσκευασίες ως προς τη φόρμα και ως προς το σχεδιασμό.
- β) Να αναφέρετε τα κοινά σχεδιαστικά στοιχεία που έχουν οι τρεις συσκευασίες.

**Ενδεικτική Απάντηση:**

α) Όλες οι συσκευασίες είναι ΤΕΤΡΑΠΑΚ, η φόρμα είναι σχεδόν η ίδια, εκτός το πρώτο της Tropicana που είναι τετραγωνισμένο. Τα πρώτα δύο έχουν πλαστικό πώμα ενώ το τρίτο πλαστικό στόμιο.

β) Εκτύπωση τετραχρωμίας, εικαστικά στοιχεία φρούτων, μεγάλο λογότυπο της εταιρείας.

5.25. Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ07_ΕΝΤΥΠΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ_2.0

Βασικές γενικές πληροφορίες

Μάθημα	Γραφικές Τέχνες
Τάξη	Γ' Τεχνικής
Α/Α ΨΕΠ	ΨΕΠ 07
Τίτλος Μονάδας ΨΕΠ	Τ_ΕΦΤΕΧ_Γ_ΨΕΠ07_Έντυπη Διαφήμιση_2.0
Έκδοση	2.0
Λέξεις Κλειδιά	Περιοδικό, διαφήμιση, έντυπη, στοιχείο, κατηγορία, επικεφαλίδα, κυρίως κείμενο, υπότιτλος, σλόγκαν, λογότυπο, εφημερίδα, κατηγορία, ταξινομημένη, επίδειξη, αγγελία, ανεξάρτητο, ένθετο, επικοινωνία, μουσείο, ΕΔΕΕ, ιστιπούτο, Ελληνικός, χώρος, Γαλλία, τυπογραφική, διάταξη, διαφημιστής, προϊόν, εταιρία, κριτήριο, έντυπο μέσο, προώθηση, διαδικασία, σχεδιασμός, διαφημιστική καταχώριση, διάταξη, χρώμα.



Διδακτικοί στόχοι

A/A	Διδακτικοί Στόχοι
	Ο μαθητής θα πρέπει:
ΔΣ1	Να κατανοεί τα πλεονεκτήματα της έντυπης διαφήμισης.
ΔΣ2	Να γνωρίζει τα στοιχεία που συνθέτουν μια έντυπη διαφήμιση.
ΔΣ3	Να αναγνωρίζει και να αναφέρει τις διάφορες κατηγορίες της έντυπης διαφήμισης.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

American Association for the Advancement of Science (2001). *Designs for Science Literacy*. Washington, DC: AAAS

Bredderman, T. (1983). Effects of activity-based elementary science on student outcomes: A quantitative synthesis. *Review of Educational Research*, 53, 499–518.

Cole, M., & Bruner, J. S. (1971). Cultural differences and inferences about psychological processes, *American Psychologist*, 26, 867-76.

DeGrave, W. S., Boshuizen, H. P. A., and Schmidt, H. G. (1996). Problem-based learning: Cognitive and metacognitive processes during problem analysis. *Instr. Sci.* 24: 321-341.

De Jong, T. and Van Joolingen, W. R. (1998). Scientific Discovery Learning with Computer Simulations of Conceptual Domains. *Review of Educational Research*, 68, 179-201.

Devin, P. (2004). *When Computers Go to School: How Kent School Implemented Information Technology to Enrich Teaching and Learning*. Published by Rand Corporation.

Dewey, J. (1938). *Logic: The Theory of Inquiry*, New York: Holt and Co.

Fenrich, P. (2005). *Creating Instructional Multimedia Solutions: Practical Guidelines for the Real World*. Published by Informing Science.

Hmelo-Silver C. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16, 235-266.

Honebein, P., Duffy, T.M., & Fishman, B. (1993). Constructivism and the design of learning environments: Context and authentic activities for learning. In Thomas M. Duffy, Joost Lowyck, and David Jonassen (Eds.), *Designing environments for constructivist learning*. Heidelberg: Springer-Verlag.

Jonassen, D. (1994, April). Thinking technology. *Educational Technology*, 34(4), 34-37.

Koumi, J. (2006). *Designing video and multimedia for open and flexible learning*. London and New York: Routledge.

Lave, J. (1988). *Cognition in practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lever-Duffy, J, Mc Donald, J. & Mizell, P. (2003). *Teaching and Learning with technology*. Pearson Education, Inc.

Martin, D.J. (2003). *Elementary Science Methods: A constructivist approach*. Belmont, CA: Wadsworth.

Mayer, R. (2001). *Multi-Media Learning*. Cambridge University Press.



- McDaniel, M.A., & Schlager, M.S. (1990). Discovery learning and transfer of problem-solving skills. *Cognition and Instruction*, 7, 129–159.
- McDermott and the Physics Education Group at the University of Washington (1996). *Physics by Inquiry Volume II*. Wiley, New York, USA.
- Oblinger, D. (2006). *Simulations, Games, and Learning*. Retrieved September 15, 2008, from <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI3004.pdf>
- Piaget, J. (1970). Piaget's theory. In P. Mussen (Ed.), *Carmichael's manual of child psychology* (Vol. 1, pp. 703–772). New York: John Wiley & Sons.
- Piaget, Jean (1977). *The development of thought: Equilibrium of cognitive structures*. New York: Viking Press.
- Posner, G. Strike, K. Hewson, P. and Gertzog, W. (1982). Accommodation of a scientific conception: Toward a theory of conceptual change. *Science Education*, 66, 211-227.
- Resnick, L. (1987) "The 1987 AERA Presidential Address: Learning in School and Out," *Educational Researcher*, 16 (9), 13-20.
- Rochelle, J. (1992). Reflections on Dewey and Technology for Situated Learning. Paper presented at annual meeting of the American Educational Research Association, San Francisco, CA.
- Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in thinking. Cognitive development in social context*. New York: Oxford University Press.
- Sauvé, L., Renaud, L., Kaufman, D., & Marquis, J. S. (2007). Distinguishing between games and simulations: A systematic review. *Educational Technology & Society*, 10 (3), 247-256.
- Schauble, L. (1996). The development of scientific reasoning in knowledge-rich contexts. *Developmental Psychology*, 32, 102–119.
- Stohr-Hunt, P.M. (1996). An analysis of frequency of hands-on experience and science achievement. *Journal of Research in Science Teaching*, 33, 101–109.
- Sunal, D. W. and Sunal, C. S. (2003). *Science in the elementary and middle school*. Upper saddle river, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Torp, L. and Sage, S. (1998). *Problems as Possibilities: Problem-Based Learning for K-12 Education*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- vonGlaserfeld, E.(1989) *Cognition, Construction of Knowledge, and Teaching*, *Synthese*, 80, 121-140.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higherpsychological processes*. Cambridge: Hiuvmd University IPsss.



Weert, T., Tatnall, A. (2005). *Information and Communication Technologies and Real-life Learning: New Education for the Knowledge Society*. Published by Springer.

Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the mind: A socio-cultural approach to mediated action*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

<http://www.businessballs.com/bloomstaxonomyoflearningdomains.htm>

<http://www.nwlink.com/~Donclark/hrd/bloom.html>