

Animation με την EasyLogo

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Πληροφορική

Δημιουργός Σεναρίου: Ιωάννης Κυριαζής (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Animation με την EasyLogo**».

Δημιουργήθηκε στις **08/20/2015 - 13:14** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/15767>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 1a.pdf](#) , [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 1v.pdf](#)
- 2η Φάση: [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 2.pdf](#)
- 3η Φάση: [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 3.pdf](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πληροφορική (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Υπάρχουν διάφορες περιστάσεις όπου απαιτείται η χρήση του animation, σε ερευνητικές εργασίες, στα διδακτικά αντικείμενα των Εικαστικών και των ΤΠΕ, κλπ. Η χρήση προγραμματιστικών εργαλείων για τη δημιουργία animation είναι μια ασυνήθιστη πρακτική, που προσπαθεί να συνδυάσει δυο εντελώς διαφορετικά γνωστικά πεδία, αυτό της δημιουργίας πολυμέσων με εκείνο του προγραμματισμού στον υπολογιστή. Τα νέα προγράμματα σπουδών όμως υποστηρίζουν τη διαθεματικότητα ως μια πρακτική που βελτιώνει τη διάχυση της γνώσης. Με το συνδυασμό του προγραμματισμού και της δημιουργίας animation οι μαθητές κατακτούν τις νέες γνώσεις με ευχάριστο τρόπο, ενώ ταυτόχρονα αντιλαμβάνονται πως μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους κινούμενα σχέδια, όχι ζωγραφίζοντας, αλλά δίνοντας εντολές στον υπολογιστή.

Οι μαθητές μέσα από αυτές τις διδακτικές παρεμβάσεις ανακαλύπτουν μια διαφορετική δυνατότητα του προγραμματιστικού εργαλείου, η οποία τους επιτρέπει να δημιουργήσουν πιο σύνθετα σχέδια, τα οποία παύουν να είναι στατικά, αλλά ζωντανεύουν στην οθόνη του υπολογιστή. Οι κινούμενες εικόνες μαγνητίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών και τους παρέχουν ένα αίσθημα ικανοποίησης και θετικής ενίσχυσης που τους ωθεί να ασχοληθούν περαιτέρω με το εργαλείο.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Στο σενάριο αυτό παρουσιάζουμε μια εναλλακτική χρήση των προγραμματιστικών εργαλείων που χρησιμοποιούνται στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση για τη δημιουργία κινούμενων εικόνων ή αλλιώς animation, συνδυάζοντας με ευχάριστο τρόπο τη διδασκαλία των εννοιών του προγραμματισμού με την επεξεργασία πολυμέσων. Επιτυγχάνεται έτσι η εξοικείωση των μαθητών με τη σχεδίαση αντικειμένων, όχι ζωγραφίζοντας, αλλά δίνοντας εντολές σε μια γραφίδα, αναπτύσσοντας τη δυνατότητα αναλυτικής και συνθετικής σκέψης. Η υλοποίηση περιλαμβάνει τη σχεδίαση εικόνων, οι οποίες εμφανίζονται διαδοχικά, δίνοντας την ψευδαίσθηση της κίνησης. Πρόκειται για μια μέθοδο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς Πληροφορικής της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για να αποτολμήσουν μια διαφορετική προσέγγιση της διδασκαλίας του προγραμματισμού.

Διδακτικοί Στόχοι

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας της κινούμενης εικόνας ως μέσο πολυμεσικής έκφρασης.
- Να αναγνωρίζουν τις επιμέρους στατικές εικόνες που συνθέτουν μια κινούμενη εικόνα.
- Να αναλύουν μια στατική εικόνα στα βασικά της σχήματα και να τα αντιστοιχούν σε διαδικασίες.
- Να εντυπώσουν στον τμηματικό και ιεραρχικό προγραμματισμό με τη βοήθεια διαδικασιών.
- Να αναπτύξουν την αναλυτική και συνθετική σκέψη μέσα από τη χρήση ιεραρχικά δομημένων διαδικασιών.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Κινούμενη Εικόνα
- animation
- προγραμματισμός
- EasyLogo

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο Η/Υ

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Το παρόν Ψηφιακό Σενάριο χορηγείται με άδεια "Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike Greece 3.0". Δηλαδή, αυτό διατίθεται για ελεύθερη χρήση, αναπαραγωγή, αναδιανομή, παρουσίαση και αξιοποίηση, με την προϋπόθεση να μην υπάρχει πρόθεση εμπορικής εκμετάλλευσης. Απαιτείται αναφορά του δημιουργού ή του δικαιούχου της άδειας. Οποιοδήποτε παράγωγο έργο μπορεί να διανεμηθεί μόνο με την ίδια ή παρόμοια άδεια. Το παρόν διατίθεται στο κοινό για ελεύθερη χρήση, αναπαραγωγή, διανομή, παρουσίαση και αξιοποίηση. Απαιτείται αναφορά του δημιουργού ή του χορηγού της άδειας. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εμπορικούς σκοπούς. Εάν τροποποιηθεί ή δημιουργηθεί κάτι νέο βασισμένο σε αυτό, αυτό που θα προκύψει θα μπορεί να διανεμηθεί μόνο με την ίδια ή παρόμοια άδεια (Creative Commons 3.0/CC BY - NC -SA 3.0). Οι δημιουργοί έχουν παραχωρήσει στο ΙΕΠ και το ΥΠΟΠΑΙΘ το δικαίωμα ελεύθερης χρήσης, αξιοποίησης και διάθεσης του υλικού με ηλεκτρονικά και έντυπα μέσα, στην Ελλάδα και στο Εξωτερικό και για απεριόριστο χρονικό διάστημα. Οι δημιουργοί εγγυώνται ότι το παρόν δεν προσβάλλει δικαιώματα τρίτων και δεν χρησιμοποιεί μελέτες ή προϊόντα τρίτων χωρίς νόμιμη άδεια αυτών.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Εισαγωγικές Έννοιες - Αναγνώριση Δομικών Στοιχείων

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Συνοδευτική Εικόνα 2: Ανεμόμυλος με περιστρεφόμενη φτερωτή
2. Συνοδευτικό Βίντεο 1: Παράδειγμα κινούμενης εικόνας

2η Φάση: Υλοποίηση Στοιχείων - Σύνθεση Στατικών Εικόνων

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Διαδικασία 1 - Το κίτρινο ορθογώνιο θα χρησιμοποιηθεί για τον τοίχο στο σπιτάκι.
2. Διαδικασία 2 - Το κόκκινο τρίγωνο θα χρησιμοποιηθεί για τη στέγη στο σπιτάκι.
3. Διαδικασία 3 - Οι διαδικασίες Ορθογώνιο και Τρίγωνο θα χρησιμοποιηθούν για το σπιτάκι.
4. Διαδικασία 4 - Πλάγιο φτερό.
5. Διαδικασία 5 - Πλάγια φτερωτή.
6. Διαδικασία 6 - Κατακόρυφο φτερό.
7. Διαδικασία 7 - Κατακόρυφη φτερωτή.
8. Διαδικασία 8 - Ανεμόμυλος με πλάγια φτερωτή (Η πρώτη από τις στατικές εικόνες που θα συνθέσουν την κινούμενη εικόνα).
9. Διαδικασία 9 - Ανεμόμυλος με κατακόρυφη φτερωτή (Η δεύτερη στατική εικόνα που θα συνθέσει την κινούμενη εικόνα).

3η Φάση: Σύνθεση κινούμενης εικόνας

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η σύνθεση κινούμενης εικόνας με χρήση επανάληψης στην EasyLogo
2. Η κινούμενη εικόνα



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολύπτυχο στην Κοινωνία της Γνώσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για το μέλλον
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.



1η Φάση: Εισαγωγικές Έννοιες - Αναγνώριση Δομικών Στοιχείων

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Η/Υ

Οι μαθητές έχουν προηγουμένως ασχοληθεί με δραστηριότητες εξοικείωσης, τόσο ακολουθιακής εκτέλεσης εντολών σε περιβάλλον LOGO, όσο και με τη σύνθεση και χρήση απλών διαδικασιών.

Μια από τις δραστηριότητες είναι και εκείνη με τους πέντε ανεμόμυλους που περιλαμβάνεται στη σελ. 194 στον οδηγό του εκπαιδευτικού (2011) για το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Δημοτικό (http://primedu-tpe.sch.gr/images/mydata/mathima_tpe/NeoSxol.ProgrSpoudP...). Η παρούσα δραστηριότητα είναι εμπνευσμένη από τον ανεμόμυλο του οδηγού, και ουσιαστικά χρησιμοποιεί παραλλαγές του ανεμόμυλου για να συνθέσει την κινούμενη εικόνα ενός ανεμόμυλου με περιστρεφόμενη φτερωτή.

Ως εισαγωγή στην έννοια της κινούμενης εικόνας, οι μαθητές παρακολουθούν κάποιο βίντεο που παρουσιάζει μια κινούμενη εικόνα με τη μορφή flipbook, όπως το **Συνοδευτικό Βίντεο 1** που ακολουθεί.

Έπειτα από ολιγόλεπτη συζήτηση οι μαθητές διαπιστώνουν ότι το animation μπορεί να προκύψει από μια ακολουθία εικόνων που μοιάζουν μεταξύ τους, και που αν εμφανιστούν η μια μετά την άλλη με μεγάλη ταχύτητα, δίνεται στον θεατή η ψευδαίσθηση της κίνησης. Αυτή την πληροφορία καλούνται να εκμεταλλευτούν ώστε να δημιουργήσουν τη δική τους κινούμενη εικόνα, χρησιμοποιώντας μια ακολουθία από στατικές εικόνες που θα σχεδιάσουν με το προγραμματιστικό περιβάλλον της EasyLogo.

Στην 1η φάση εμφανίζεται η **Συνοδευτική Εικόνα 2** στις οθόνες των μαθητών ή τον βιντεοπροβολέα. και οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν πόσες και ποιες είναι οι στατικές εικόνες που συνθέτουν την κινούμενη εικόνα και να τις ζωγραφίσουν στο χαρτί.

Στη συνέχεια καλούνται να αναλύσουν τις εικόνες αυτές, σε ολοένα και απλούστερα δομικά στοιχεία. Με τη αντίστροφη διαδικασία τα σχήματα αυτά συνδυάζονται ιεραρχικά για να συνθέσουν τις στατικές εικόνες και τελικά την κινούμενη εικόνα.

Φύλλα εργασίας:

1. [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 1a.pdf](#)
2. [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 1v.pdf](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Συνοδευτική Εικόνα 2: Ανεμόμυλος με περιστρεφόμενη φτερωτή

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2300#17571>

2. Συνοδευτικό Βίντεο 1: Παράδειγμα κινούμενης εικόνας

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2300#17595>

Διευκρίνιση: Παρατηρήστε ότι μια κινούμενη εικόνα αποτελείται από μια ακολουθία στατικών εικόνων που εναλλάσσονται γρήγορα.

2η Φάση: Υλοποίηση Στοιχείων - Σύνθεση Στατικών Εικόνων

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Η/Υ

Αφού οι μαθητές έχουν αναγνωρίσει τα στοιχεία από τα οποία αποτελούνται οι εικόνες που θα πρέπει να σχεδιάσουν, στη συνέχεια καλούνται να υλοποιήσουν τα σχέδια αυτά.

Αρχικά σχεδιάζουν ένα κίτρινο ορθογώνιο, το οποίο το κάνουν διαδικασία με το κουμπάκι [+].

Έπειτα σχεδιάζουν ένα κόκκινο τρίγωνο και το κάνουν και αυτό διαδικασία με το κουμπάκι [+].

Στη συνέχεια χρησιμοποιούν τα δυο αυτά κουμπάκια για να σχεδιάσουν ένα σπιτάκι, το οποίο επίσης γίνεται διαδικασία με το κουμπάκι [+].

Για την πλάγια φτερωτή σχεδιάζουν ένα φτερό, το κάνουν διαδικασία, και το χρησιμοποιούν μέσα σε μια επανάληψη για να βγάλουν ολόκληρη τη φτερωτή, που επίσης γίνεται διαδικασία.

Παρόμοια σχεδιάζουν και την κατακόρυφη φτερωτή, φτιάχνοντας ένα φτερό και βάζοντάς το σε επανάληψη.

Έχοντας έτοιμα όλα τα επιμέρους σχέδια, συνθέτουν τις δυο στατικές εικόνες του ανεμόμυλου χρησιμοποιώντας το σπιτάκι και τις δυο διαφορετικές φτερωτές. Ασφαλώς και οι στατικές εικόνες αποτελούν ξεχωριστές διαδικασίες.

Μια σημαντική παρατήρηση αποτελεί η αρχική και τελική θέση της γραφίδας. Όταν οι μαθητές σχεδιάζουν τις στατικές εικόνες, θα πρέπει να δώσουν σημασία από ποιο σημείο ξεκίνησαν να σχεδιάζουν, και στο τέλος να

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

επιστρέφουν ακριβώς στην ίδια θέση και με την ίδια κατεύθυνση. Αν δεν επανέλθει η γραφίδα στην αρχική της θέση, η εναλλαγή των εικόνων θα έχει ως αποτέλεσμα να σχεδιάζεται η επόμενη εικόνα σε λάθος θέση ή με λάθος κατεύθυνση.

Φύλλα εργασίας:

1. [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 2.pdf](#)

1. **Διαδικασία 1 - Το κίτρινο ορθογώνιο θα χρησιμοποιηθεί για τον τοίχο στο σπιτάκι.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17615>

2. **Διαδικασία 2 - Το κόκκινο τρίγωνο θα χρησιμοποιηθεί για τη στέγη στο σπιτάκι.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17681>

3. **Διαδικασία 3 - Οι διαδικασίες Ορθογώνιο και Τρίγωνο θα χρησιμοποιηθούν για το σπιτάκι.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17683>

4. **Διαδικασία 4 - Πλάγιο φτερό.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17684>

5. **Διαδικασία 5 - Πλάγια φτερωτή.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17685>

6. **Διαδικασία 6 - Κατακόρυφο φτερό.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17686>

7. **Διαδικασία 7 - Κατακόρυφη φτερωτή.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17687>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

8. **Διαδικασία 8 - Ανεμόμυλος με πλάγια φτερωτή (Η πρώτη από τις στατικές εικόνες που θα συνθέσουν την κινούμενη εικόνα).**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17688>

9. **Διαδικασία 9 - Ανεμόμυλος με κατακόρυφη φτερωτή (Η δεύτερη στατική εικόνα που θα συνθέσει την κινούμενη εικόνα).**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2301#17689>

3η Φάση: Σύνθεση κινούμενης εικόνας

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Η/Υ

Οι μαθητές χρησιμοποιούν τις διαδικασίες που σχεδιάζουν τις στατικές εικόνες που έχουν ετοιμάσει, για να συνθέσουν την κινούμενη εικόνα.

Η εναλλαγή των εικόνων στην EasyLogo επιτυγχάνεται με τις εντολές Ζωγράφισε - Περίμενε - Σβήσε μέσα σε επανάληψη, για κάθε ξεχωριστό καρτέ που θέλουμε να εμφανίζεται στην κινούμενη εικόνα.

Για να γίνει κατανοητή η διαδικασία αυτή, χρησιμοποιούμε ένα απλό παράδειγμα με ένα πουλί που φαίνεται να πετάει, όπως φαίνεται στη συνοδευτική εικόνα.

Αφού παρατηρήσουν οι μαθητές την εναλλαγή των εικόνων μέσα στην επανάληψη, θα είναι πολύ εύκολο να υλοποιήσουν με τον ίδιο τρόπο και τον ανεμόμυλο με την περιστρεφόμενη φτερωτή.

Στο τέλος μπορούν να πειραματιστούν με τις διαδικασίες που έχουν φτιάξει, αλλάζοντας τα χρώματα γεμίσματος στα φτερά, ώστε ο τελικός ανεμόμυλος να έχει πολύχρωμη φτερωτή. Με τον τρόπο αυτό θα κατανοήσουν και τον τρόπο που λειτουργούν οι διαδικασίες και πώς μια αλλαγή επηρεάζει το τελικό αποτέλεσμα.

Φύλλα εργασίας:

1. [senario - animation me tin easylogo - fyllo ergasias 3.pdf](#)

1. **Η σύνθεση κινούμενης εικόνας με χρήση επανάληψης στην EasyLogo**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2302#17597>

2. Η κινούμενη εικόνα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/15767/2302#17691>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.