

Ένωση δύο εικόνων στη ζωγραφική των Windows

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Πληροφορική

Δημιουργός Σεναρίου: Αναστασία Μπάρτζη (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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Ένωση δύο εικόνων στη ζωγραφική των Windows**».

Δημιουργήθηκε στις **09/13/2015 - 15:32** 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/20384>

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (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 συννημένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [taxinomisi_vimatou_algorithmoy.doc](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει

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.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πληροφορική (Γυμνάσιο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η απόκτηση δεξιοτήτων δημιουργίας, επεξεργασίας και αποθήκευσης δεδομένων οποιασδήποτε ψηφιακής μορφής και κατ' επέκταση πρωτογενούς πολυμεσικού υλικού, αποτελεί -σε πολλές περιπτώσεις- απαραίτητη προϋπόθεση για τη δυνατότητα εμπλοκής των μαθητών/τριών στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη πολυμεσικών εφαρμογών, εφαρμογών των "έξυπνων" κινητών συσκευών ή ακόμη και απλών Διαδικτυακών εφαρμογών κάνοντας χρήση εμπορικού λογισμικού ή ΕΛ/ΛΑΚ.

Το σενάριο διδασκαλίας απευθύνεται σε μαθητές/τριες της Α' Γυμνασίου και προτείνεται να υλοποιηθεί σε δύο (2) διδακτικές ώρες. Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι να βοηθήσει τους μαθητές/τριες να συμπληρώσουν και να εμβαθύνουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στην επεξεργασία εικόνων. Μέσω του σεναρίου οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να συνδυάζουν δύο ή περισσότερες εικόνες σε μία, διευρύνοντας έτσι τις δεξιότητές τους στη χρήση των Τ.Π.Ε., ενώ ταυτόχρονα καλλιεργούν και τη φαντασία τους λαμβάνοντας ερεθίσματα δημιουργίας ευφάνταστων φωτομοντάζ. Χωρίς να υπεισέρχεται στη χρήση εξειδικευμένων εργαλείων επεξεργασίας εικόνας, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να έρθουν σε επαφή με τον συγκεκριμένο τομέα μέσα από ένα απλό και εύκολο στη χρήση περιβάλλον. Με τον τρόπο αυτό τους προϋδεάζει θετικά, δημιουργώντας πρόσφορο έδαφος για την περαιτέρω ενασχόλησή τους με το αντικείμενο, μέσω άλλων πιο εξειδικευμένων και πληρέστερων, από άποψη δυνατοτήτων, εφαρμογών. Οι δραστηριότητες που προτείνονται καθοδηγούν με απλά και κατανοητά βήματα τους μαθητές/τριες στην υλοποίηση του στόχου αυτού.

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.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η Ζωγραφική είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό το οποίο ενθαρρύνει τη δημιουργική έκφραση των μαθητών/τριών και την προσωπική τους εμπλοκή κατά τη διάρκεια υλοποίησης διαφόρων δραστηριοτήτων, υποστηρίζοντας τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης από τον ίδιο το μαθητή/τρια, ο οποίος εκφράζεται και αναζητά την πληροφορία μέσα από τη χρήση της, ενώ ταυτόχρονα επικοινωνεί, αλληλεπιδρά και συνεργάζεται με τους συμμαθητές του και τον εκπαιδευτικό.

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο μέσω των δραστηριοτήτων του, εξοικειώνει περαιτέρω τους μαθητές/τριες με τη Ζωγραφική των Windows, με την οποία είναι ήδη αρκετά εξοικειωμένοι από το Δημοτικό.

Το συγκεκριμένο σενάριο ακολουθεί το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Πληροφορικής της Α΄ τάξης του Γυμνασίου ([ΦΕΚ 304/τ.Β'/13-03-2003](#)). Συγκεκριμένα, στη Θεματική Ενότητα «Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας», αναφέρεται ο στόχος: «να εκφράζονται και να παρουσιάζουν τις ιδέες και τις απόψεις τους με τη βοήθεια απλών εργαλείων επεξεργασίας κειμένου και ζωγραφικής». Το σενάριο συνάδει με τις προτεινόμενες διδακτικές προσεγγίσεις για την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/-τριών, τη συνεργασία και την αλληλεπίδρασή τους, πρωτίστως με τους συμμαθητές τους και στη συνέχεια με το διδάσκοντα.

Η νέα γνώση που αποκτάται στο παρόν σενάριο μπορεί να συνδυαστεί με τη διδασκαλία της ενότητας «Διαχείριση ψηφιακού υλικού και πολυμεσικές εφαρμογές» του μαθήματος Εφαρμογές Πληροφορικής της Α' Λυκείου.

Επιπλέον μετά το πέρας της διδασκαλίας του σεναρίου και αφού οι μαθητές/τριες έχουν εξοικειωθεί σε κάποιο βαθμό με τη συγκεκριμένη διαδικασία, θα μπορούσε να επιλεγεί και ένα άλλο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων (ενδεχομένως online ή ΕΛ/ΛΑΚ) προκειμένου να δουν ομοιότητες και διαφορές σε σχέση με τη Ζωγραφική των Windows, αλλά και περαιτέρω δυνατότητες.

Πηγές:

- Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Δημοτικού – Γυμνασίου ([ΦΕΚ 304/τ.Β'/13-03-2003](#)).

Διδακτικοί Στόχοι

- Να αντιληφθούν ότι υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας νέων εικόνων μέσω συνδυασμού άλλων μεταξύ τους.
- Να γνωρίσουν μερικές πιο προχωρημένες δυνατότητες του προγράμματος "Ζωγραφική" των Windows.
- Να εξοικειωθούν με το συνδυασμό εικόνων μέσω της "Ζωγραφικής" με σκοπό την υλοποίηση φωτομοντάζ.
- Να εξοικειωθούν με τις διαδικασίες αποθήκευσης και ανάκτησης αρχείων.
- Να εξοικειωθούν με εργαλεία Τ.Π.Ε - Πληροφορικού γραμματισμού.

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.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Επεξεργασία εικόνων
- Ζωγραφική
- Συνδυασμός εικόνων
- Φωτομοντάζ
- Εργαλειοθήκη

Υλικοτεχνική υποδομή

Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

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

2 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Οι εικόνες της γάτας και του καρχαρία στη δεύτερη φάση του σεναρίου είναι αυτές που χρησιμοποιούνται από το σχολικό βιβλίο Πληροφορικής Γυμνασίου στο Κεφάλαιο 9. Η πηγή από την οποία λήφθηκαν αναφέρεται στα "Δικαιώματα χρήσης" του αντίστοιχου δομικού στοιχείου.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

12-15

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γυμνάσιο

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: Βιντεομάθημα: Ένωση εικόνων με τη Ζωγραφική

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Συνδυασμός δύο εικόνων μέσω της εφαρμογής "Ζωγραφική" των Windows.
2. Ερωτήσεις εμπέδωσης

2η Φάση: Ταξινόμηση βημάτων αλγορίθμου.

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Α. Ταξινόμηση των εντολών του αλγόριθμου "Ένωση δύο εικόνων με τη ζωγραφική".
2. Β. Παρουσίαση του αλγόριθμου.
3. 2. Δημιουργήστε μόνοι σας μία νέα εικόνα, συνδυάζοντας δύο άλλες που σας δίνονται.
4. Σημείωση
5. Γ. Στην εικόνα που θα δημιουργήσετε θα πρέπει να τοποθετήσετε τον καρχαρία μέσα στο ποτήρι, όπως φαίνεται παρακάτω:
6. Δ. Αποθηκεύστε τη νέα εικόνα που θα προκύψει στον ίδιο φάκελο, με όνομα catty_shark.bmp.
7. Εικόνες προς επεξεργασία
8. Τελική εικόνα

3η Φάση: Δημιουργία φωτομοντάζ

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

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.

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δημιουργήστε ένα ευφάνταστο φωτομοντάζ.

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: Βιντεομάθημα: Ένωση εικόνων με τη Ζωγραφική

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

Αρχικά ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το θέμα και το βασικό σκοπό της διδασκαλίας.

Οι μαθητές/τριες -κατά προτίμηση μεμονωμένα στη φάση αυτή- εμπλέκονται ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, οικοδομώντας μόνοι τους τη νέα γνώση μέσω της υλοποίησης των παρακάτω **δραστηριοτήτων**:

1. Υλοποιούν τη διαδραστική εφαρμογή του φωτόδεντρου "**Ένωση εικόνων με τη ζωγραφική**" στην οποία καλούνται μέσω προσομοίωσης να εφαρμόσουν τη διαδικασία δημιουργίας μιας εικόνας μέσω της ένωσης δύο άλλων εικόνων.
2. Μετά την ολοκλήρωση του βιντεομαθήματος **απάντουν** σε **ερωτήσεις -επιλέγοντας τη σωστή απάντηση κάθε φορά-** προκειμένου να αντιληφθούν πληρέστερα τις ενέργειες που πρέπει να εφαρμόσουν για την υλοποίηση της παραπάνω διαδικασίας.

Φύλλα εργασίας:

1. **Συνδυασμός δύο εικόνων μέσω της εφαρμογής "Ζωγραφική" των Windows.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3243#20447>

Διευκρίνιση: Για να υλοποιήστε σωστά τη διαδραστική παρουσίαση, ακολουθείστε τις οδηγίες στο κάτω μέρος της οθόνης.

2. **Ερωτήσεις εμπέδωσης**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3243#20489>

Διευκρίνιση: Για να απαντήσετε σωστά στις παρακάτω ερωτήσεις, μπορείτε αν θέλετε να ξαναυλοποιήσετε τη δραστηριότητα 1.

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.

2η Φάση: Ταξινόμηση βημάτων αλγορίθμου.

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

Στη φάση αυτή του ψηφιακού σεναρίου οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες των δύο ατόμων. Συνιστάται οι μαθητές/τριες να έχουν εξοικειωθεί με τη διδασκαλία σε ομάδες, ώστε να έχουν αποκτήσει πνεύμα ομαδοσυνεργατικότητας και να έχουν ξεπεράσει τυχόν εσωτερικά προβλήματα στη λειτουργία των ομάδων κατά τη διάρκεια του μαθήματος, προκειμένου να αποφευχθεί τυχόν διδακτικός θόρυβος.

Για την αρτιότερη και πληρέστερη κατανόηση της διαδικασίας ένωσης εικόνων μέσω της Ζωγραφικής των Windows, οι μαθητές/τριες καλούνται να υλοποιήσουν τις παρακάτω **δραστηριότητες**:

1. Να ταξινομήσουν μια σειρά εντολών με τρόπο ώστε όταν αυτές εφαρμόζονται να προκύπτει μία νέα εικόνα από τη συνένωση δύο άλλων.

2. Να εφαρμόσουν τις εντολές του αλγόριθμου με τη σειρά που τις ταξινόμησαν, προκειμένου να δημιουργήσουν οι ίδιοι ένα φωτομοντάζ κάνοντας χρήση συγκεκριμένων εικόνων που τους δίνονται.

Φύλλα εργασίας:

1. [taxinomisi_vimaton_algorithmoy.doc](http://taxinomisi.vimaton.algorithmoy.doc)

1. **1. Α. Ταξινόμηση των εντολών του αλγόριθμου "Ένωση δύο εικόνων με τη ζωγραφική".**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#20601>

Διευκρίνιση: Μπορείτε αν θέλετε να ξαναυλοποιήσετε το βιντεομάθημα του φωτόδεντρου "Ένωση δύο εικόνων με τη ζωγραφική".

2. **Β. Παρουσίαση του αλγόριθμου.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#20603>

3. **2. Δημιουργήστε μόνοι σας μία νέα εικόνα, συνδυάζοντας δύο άλλες που σας δίνονται.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#20613>

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.

4. Σημείωση

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#21016>

5. Γ. Στην εικόνα που θα δημιουργήσετε θα πρέπει να τοποθετήσετε τον καρχαρία μέσα στο ποτήρι, όπως φαίνεται παρακάτω:

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#21033>

6. Δ. Αποθηκεύστε τη νέα εικόνα που θα προκύψει στον ίδιο φάκελο, με όνομα catty_shark.bmp.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#21035>

7. Εικόνες προς επεξεργασία

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#21037>

8. Τελική εικόνα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3244#21038>

3η Φάση: Δημιουργία φωτομοντάζ

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής & Εφαρμογών Η/Υ (ΣΕΠΕΗΥ)

Επιτέλους ώρα για διασκεδαστική δουλειά!

Και στη φάση αυτή οι μαθητές/τριες θα πρέπει να εργαστούν σε ομάδες -κατά προτίμηση 2 ατόμων, ανάλογα πάντα με το πλήθος των μαθητών/τριών και τις δυνατότητες του εργαστηρίου Πληροφορικής.

Εδώ καλούνται να βρουν μόνοι τους από το Διαδίκτυο τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσουν, να εφαρμόσουν όλα όσα έμαθαν μέσα από τη συγκεκριμένη μαθησιακή διαδικασία και να δημιουργήσουν ένα ευφάνταστο φωτομοντάζ αξιοποιώντας τόσο τις τεχνικές δεξιότητες που μόλις απέκτησαν, όσο και άλλες που ήδη κατέχουν, όπως πρωτοτυπία, γόνιμη φαντασία, καλαισθησία κ.α.

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.

Κατά τη διάρκεια του μαθήματος χρησιμοποιείται η μέθοδος της διαμορφωτικής αξιολόγησης για όλες τις δραστηριότητες. Ο εκπαιδευτικός σχηματίζει άποψη για τις επιδόσεις των ομάδων και των μελών τους παρατηρώντας συνεχώς τον τρόπο που εργάζονται. Επιπλέον, μετά το τέλος των απαιτούμενων διδακτικών ωρών, αξιολογεί το συμπληρωμένο φύλλο εργασίας και τα ψηφιακά παραδοτέα (εικόνες).

Φύλλα εργασίας:

1. Δημιουργήστε ένα ευφάνταστο φωτομοντάζ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20384/3245#20616>

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.