

# CorelDRAW X4

CorelDRAW<sup>®</sup>  
GRAPHICS SUITE X4

Legendary Graphics Power



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ

Ανάδοχος Έργου

 **SDC** A.E.

Κασταμονής 99α & Μακρυγιάννη  
142 35 Ν. Ιωνία  
τηλ. 210-2719100 fax 210-2718133  
url : [www.sdc.gr](http://www.sdc.gr)

Το παρόν εκπονήθηκε στο πλαίσιο  
του Υποέργου 13 «Προσαρμογή Λογισμικού-Φάση III»  
της Πράξης «Επαγγελματικό λογισμικό στην ΤΕΕ: επιμόρφωση και εφαρμογή»  
(Γ' ΚΠΣ, ΕΠΕΑΕΚ, Μέτρο 2.3, Ενέργεια 2.3.2)

που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση/Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

#### Φορέας Υλοποίησης και Τελικός Δικαιούχος



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων  
Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ

#### Φορέας Λειτουργίας



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

#### Επιστημονικός Τεχνικός Σύμβουλος



Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών

#### Υπεύθυνος Πράξης

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



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ  
ΣΥΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ  
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Εκπαίδευσης και Αρχικής  
Επαγγελματικής Κατάρτισης

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή στο CORELDRAW .....	5
Δραστηριότητα 1.....	6
Δραστηριότητα 2.....	8
Δραστηριότητα 3.....	9
Δραστηριότητα 4.....	11
Δραστηριότητα 5.....	12
Δραστηριότητα 6.....	14
2. Σχεδιάζοντας με γραμμές, περιγράμματα και βούρτσα στο CorelDraw x4 .....	16
Δραστηριότητα 1.....	17
Δραστηριότητα 2.....	17
Δραστηριότητα 3.....	18
Δραστηριότητα 4.....	18
3. Σχεδιασμός σχημάτων στο CorelDraw x4 .....	19
Δραστηριότητα 1.....	20
Δραστηριότητα 3.....	21
Δραστηριότητα 4.....	21
4. Δουλεύοντας με αντικείμενα .....	22
Δραστηριότητα 1.....	23
Δραστηριότητα 2.....	24
Δραστηριότητα 4.....	24
Δραστηριότητα 5.....	25
Δραστηριότητα 6.....	25
Δραστηριότητα 7.....	25
5. Μορφοποίηση αντικειμένων .....	26
Δραστηριότητα 1.....	27
Δραστηριότητα 2.....	28
Δραστηριότητα 3.....	28
Δραστηριότητα 4.....	28
Δραστηριότητα 5.....	29
Δραστηριότητα 6.....	29
6. Διαχείριση συμβόλων στο CORELDRAW .....	31
Δραστηριότητα 1.....	32
Δραστηριότητα 2.....	34
Δραστηριότητα 3.....	35
Δραστηριότητα 4.....	37
Δραστηριότητα 5.....	39
Δραστηριότητα 6.....	40
7. Χρήση του εργαλείου χρωματισμού Fill στο CORELDRAW .....	42
Δραστηριότητα 1.....	43
Δραστηριότητα 2.....	45
Δραστηριότητα 3.....	46
Δραστηριότητα 4.....	48
Δραστηριότητα 6.....	51

8. Προσθήκη τρισδιάστατων εφέ σε αντικείμενα .....	53
Δραστηριότητα 1.....	54
Δραστηριότητα 2.....	55
Δραστηριότητα 3.....	56
Δραστηριότητα 4.....	58
Δραστηριότητα 5.....	59
Δραστηριότητα 6.....	60
Δραστηριότητα 7.....	62
Δραστηριότητα 8.....	62
Δραστηριότητα 9.....	64
Δραστηριότητα 10.....	64
9. Χρήση εργαλείων επεξεργασίας σελίδας.....	67
Δραστηριότητα 1.....	68
Δραστηριότητα 2.....	70
Δραστηριότητα 3.....	70
Δραστηριότητα 4.....	71
Δραστηριότητα 5.....	72
Δραστηριότητα 6.....	74
Δραστηριότητα 7.....	74
10. Working with bitmaps.....	76
Δραστηριότητα 1.....	77
Δραστηριότητα 2.....	79
Δραστηριότητα 3.....	79
Δραστηριότητα 4.....	80
Δραστηριότητα 5.....	80
Δραστηριότητα 6.....	81

**Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.**

## **1. Εισαγωγή στο CORELDRAW**

Σε αυτό το σενάριο γίνεται μια εισαγωγή στο περιβάλλον εργασίας του corelDRAW και δίδεται έμφαση στις βασικές λειτουργίες του προγράμματος. Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν ένα νέο σχέδιο corelDRAW, να ανοίξουν ένα ήδη υπάρχον, να κάνουν προεπισκόπηση και να χρησιμοποιήσουν templates και άλλες βασικές λειτουργίες που θα συμβάλουν στην εξοικείωσή τους με το πρόγραμμα.

### **Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών**

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες: 2**

### **Διδακτικοί Στόχοι**

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- να δημιουργούν, να αποθηκεύουν και να ανοίγουν ένα σχέδιο corelDRAW
- να εισάγουν cliparts σε ένα σχέδιο corelDRAW
- να μεγεθύνουν/μικραίνουν ένα σχέδιο corelDRAW
- να παίρνουν πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά ενός σχεδίου corelDRAW
- να κάνουν προεπισκόπηση ενός σχεδίου corelDRAW
- να μορφοποιούν κείμενο σε ένα σχέδιο corelDRAW

### **Διδακτική προσέγγιση**

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση

του εκπαιδευτικού με κριτήριο την καλύτερη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

- CorelDRAW
- αρχείο 1.bmp

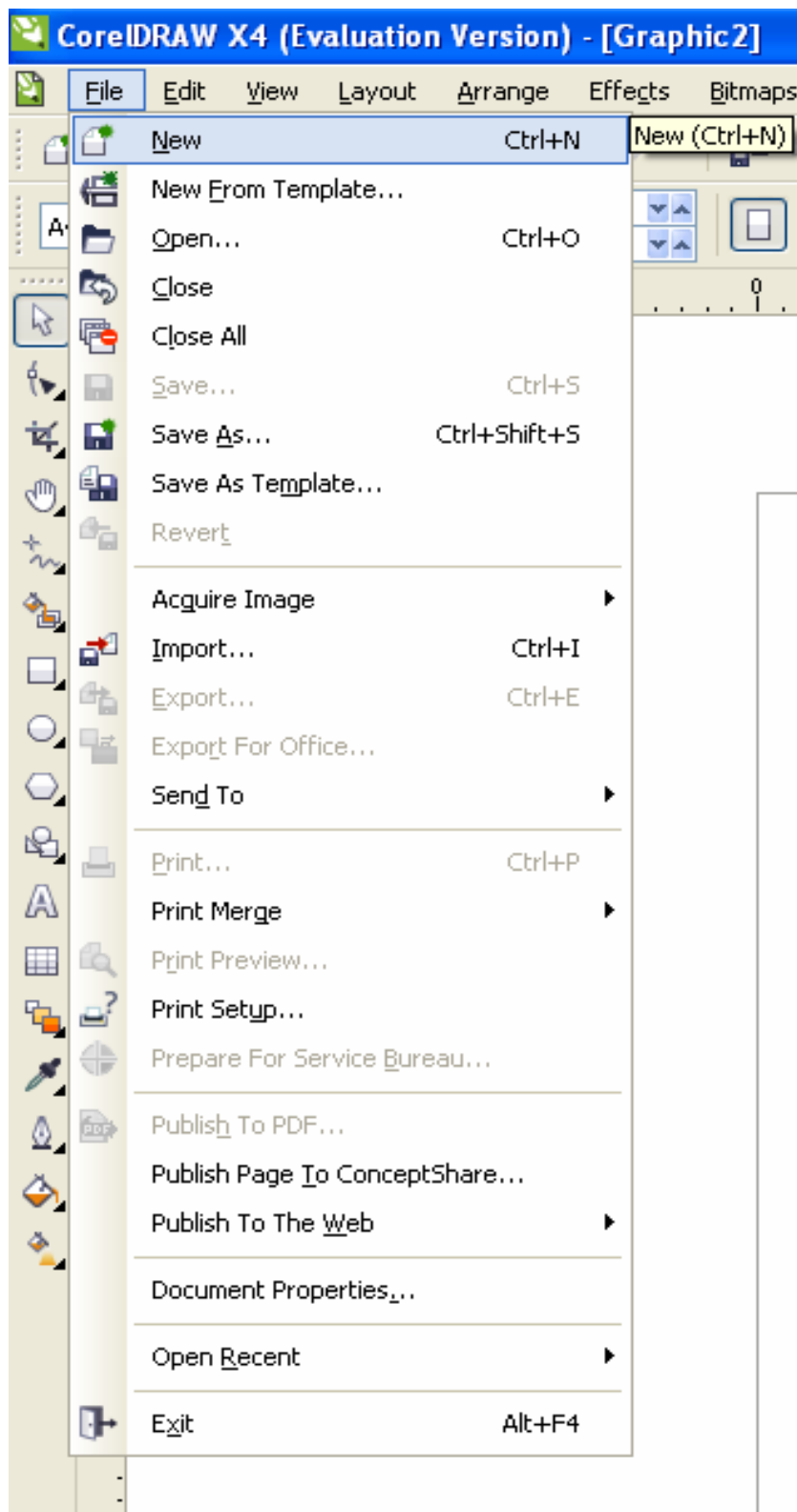
### **Βήματα υλοποίησης του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές πώς να δημιουργήσουν ένα νέο σχέδιο corelDRAW μέσα από το μενού επιλογών File και την επιλογή New (βλ. εικόνα 1). Στη συνέχεια, τους εξηγεί τη λειτουργία της αποθήκευσης ενός αρχείου CorelDRAW και της επιλογής «**Save as**» που βρίσκεται στο μενού επιλογών «**File**» (βλ. εικόνα 1). Σε αυτό το σημείο εξηγεί τη διαφορά μεταξύ της εντολής «**Save**» και της εντολής «**Save as**». Ακολουθεί η περιγραφή της λειτουργίας της εντολής «**Close**» που βρίσκεται στο μενού επιλογών File. Η δραστηριότητα 1 ολοκληρώνεται με τη παρουσίαση της εντολής «**Open**» από το μενού επιλογών File.

-Για να δημιουργήσουμε ένα νέο σχέδιο corelDRAW επιλέγουμε από το μενού επιλογών «**File**» την επιλογή «**New**» (βλ. εικόνα 1). Εάν θέλουμε να το αποθηκεύσουμε σε αρχείο επιλέγουμε την επιλογή «**Save as**» από το μενού επιλογών «**File**» (βλ. εικόνα 1) και στη συνέχεια πληκτρολογούμε το όνομα του αρχείου και επιλέγουμε το φάκελο αρχείων (folder), όπου θα αποθηκεύσουμε το αρχείο. Αφού αποθηκεύσουμε το σχέδιο, το κλείνουμε με την εντολή «**Close**» του μενού επιλογών «**File**».

Στη συνέχεια, για να το ανοίξουμε χρησιμοποιούμε την εντολή «**Open**» το μενού επιλογών «**File**» και επιλέγουμε το αρχείο, όπου έχουμε αποθηκεύσει το σχέδιο.

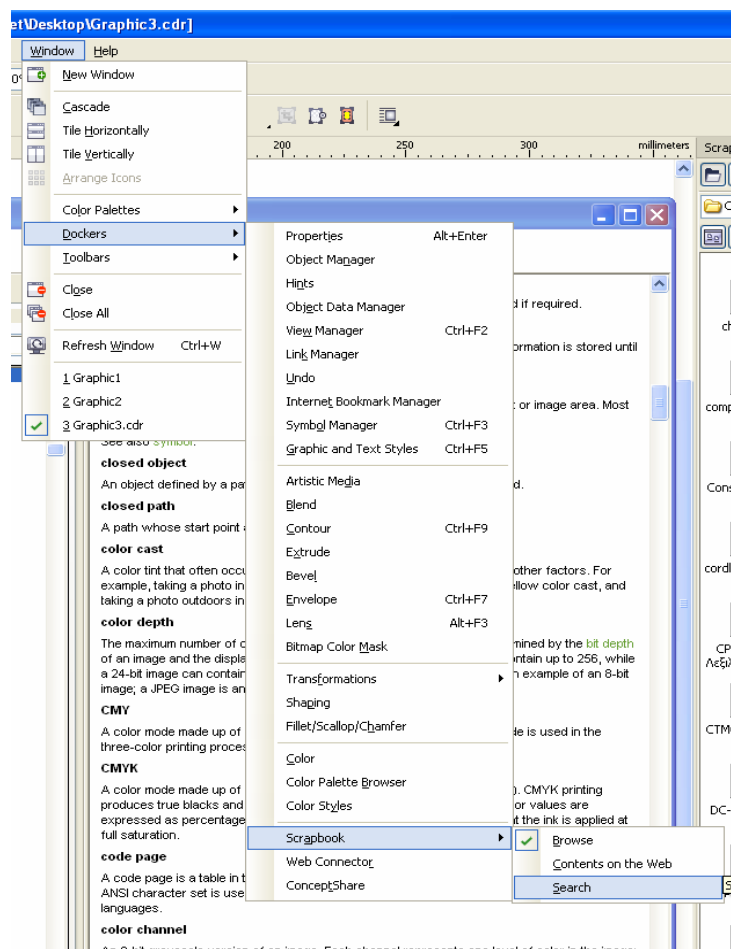


*Εικόνα 1. μενού επιλογών File*

## Δραστηριότητα 2



Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται ενδεικτικά το αρχείο εικόνας 1.bmp, το οποίο τοποθετούμε στην επιφάνεια εργασίας (Desktop) του υπολογιστή. Σαν πρώτο βήμα ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές τη χρήση της επιλογής «Search» από το μενού επιλογών «Scrapbook» (βλ. εικόνα 2), προκειμένου να εισαχθεί ένα clipart σε ένα σχέδιο του corelDRAW.

-Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιούμε ενδεικτικά το αρχείο εικόνας 1.jpg, το οποίο τοποθετούμε στην επιφάνεια εργασίας (Desktop) του υπολογιστή. Δημιουργούμε πρώτα ένα νέο σχέδιο corelDRAW ακολουθώντας τη διαδικασία που περιγράφηκε στη προηγούμενη δραστηριότητα. Για να εισάγουμε ένα clipart σε ένα σχέδιο του corelDRAW χρησιμοποιούμε την επιλογή «Search» από το μενού επιλογών «Scrapbook», το οποίο βρίσκεται στο μενού επιλογών «Dockers» (βλ. εικόνα 2).





### *Εικόνα 2. μενού επιλογών Dockers και Scrapbook*

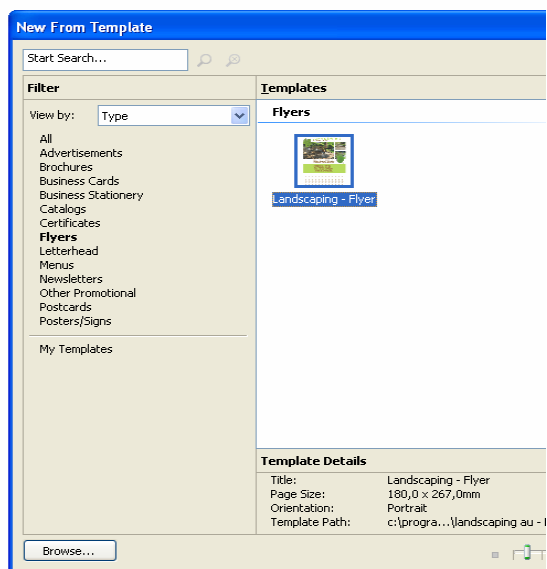
Από το παράθυρο «Scrapbook» επιλέγουμε το εικονίδιο  και στη συνέχεια το εικονίδιο  Desktop. Από τα αρχεία της επιφάνειας εργασίας που εμφανίζονται στο παράθυρο, επιλέγουμε με το ποντίκι το αρχείο εικόνας 1.jpg και το σύρουμε πάνω στο κενό σχέδιο CorelDRAW που έχουμε δημιουργήσει.

### **Δραστηριότητα 3**

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη χρήση των templates ως βάση για τη σύνθεση ενός νέου σχεδίου CorelDRAW ξεκινώντας με την δημιουργία ενός νέου σχεδίου CorelDRAW μέσω της επιλογής «**New From Template**» από το μενού επιλογών File (βλ. εικόνα 1).

Ακολουθεί η παρουσίαση διαφόρων τρόπων επεξεργασίας του σχεδίου με το template.

-Για να χρησιμοποιήσουμε ένα template ως βάση για τη σύνθεση ενός νέου σχεδίου CorelDRAW επιλέγουμε την επιλογή «**New From Template**» από το μενού επιλογών «**File**» (βλ. εικόνα 1). Στο μενού επιλογών «**New From Template**» επιλέγουμε την κατηγορία «**Flyers**» και κατόπιν το «**template Landscaping – Flyer**» (βλ. εικόνα 3) και στη συνέχεια χρησιμοποιούμε την επιλογή «**Open**» για να ανοίξουμε το template.



*Εικόνα 3. μενού New Form Template*

Αφού εισάγουμε στο σχέδιο CorelDRAW το «**template Landscaping – Flyer**», αλλάζουμε το χρώμα του κειμένου, επιλέγοντας ένα-ένα τα πλαίσια κειμένου με το ποντίκι και στη συνέχεια το κίτρινο χρώμα από τη στήλη των χρωμάτων στη δεξιά πλευρά του κεντρικού παραθύρου του CorelDRAW.


Αλλάζουμε, επίσης, τη διάταξη των εικόνων επιλεγοντάς τες με το ποντίκι και τοποθετώντας τες έτσι ώστε να συμφωνούν με την εικόνα 5.


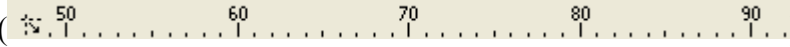




*Εικόνα 5. Αναδιάταξη εικόνων και αλλαγή χρώματος κειμένου στο template Landscaping – Flyer*


Μετά την αναδιάταξη αποθηκεύουμε το σχέδιο CorelDRAW με νέο όνομα Landscaping\_Flyer\_new.dcr στην επιφάνεια εργασίας.

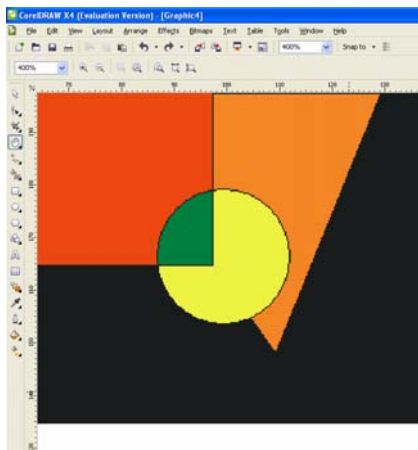
#### **Δραστηριότητα 4**

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το εργαλείο μεγέθυνσης/σμίκρυνσης (  ) πάνω σε ένα σχέδιο CorelDRAW, μεταβάλλοντας τη κλίμακα του σχεδίου. Στη συνέχεια, κάνοντας χρήση του εργαλείου που

απεικονίζεται με το εικονίδιο , δείχνει στους μαθητές πώς μπορούν να σύρουν και να μετακινήσουν το σχέδιο εντός του παραθύρου σχεδίασης. Ακολουθεί η περιγραφή της χρήσης του εργαλείου της οριζόντιας κλίμακας μέτρησης () και η χρήση του σε συνδυασμό με το εργαλείο , που δίδεται μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα.

-Ανοίγουμε το αρχείο με το όνομα graphic1.cdr που δημιουργήσαμε και χρησιμοποιούμε το εργαλείο , που βρίσκεται, για να μεγεθύνουμε το σχέδιο CorelDRAW σε κλίμακα 400%.

Στη συνέχεια, κρατάμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάτημένο πάνω στο εικονίδιο  και το επιλέγουμε κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, μετακινούμαστε εντός του κεντρικού παράθυρού της εφαρμογής μέχρι να τοποθετήσουμε την πάνω αριστερή γωνία του κόκκινου τετραγώνου στα όρια της πάνω αριστερής γωνίας του κεντρικού παραθύρου της εφαρμογής, όπως φαίνεται από την εικόνα 6, έτσι ώστε να μπορέσουμε να μετρήσουμε το μήκος της πλευράς του τετραγώνου με την οριζόντια κλίμακα.



*Εικόνα 6. τοποθέτηση της εικόνας στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου της εφαρμογής*

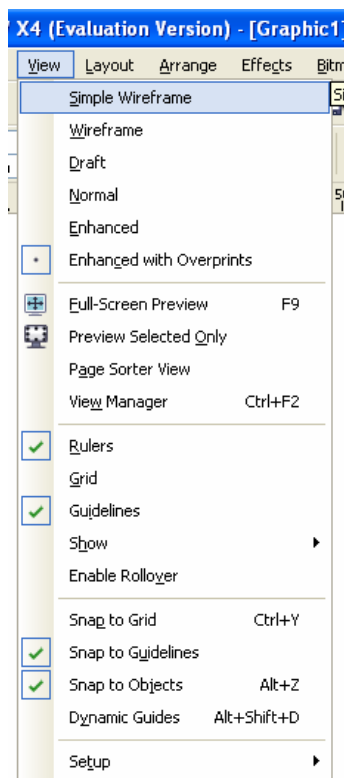
### Δραστηριότητα 5

Ο εκπαιδευτικός μέσα από διάφορα σχέδια CorelDRAW παρουσιάζει στους μαθητές την επιλογή «Full-Screen Preview» από το μενού επιλογών «View» (βλ. εικόνα 7).

Στη συνέχεια τους εξηγεί πώς να χρησιμοποιούν την επιλογή «**Preview Selected Only**» από το μενού επιλογών «**View**».

Επίσης, εξηγεί στους μαθητές πώς να πάρουν πληροφορίες (όπως την ανάλυση σε dpi) για ένα σχέδιο CorelDRAW με την εντολή «**Properties**».

-Ανοίγουμε το αρχείο με το όνομα Landscaping\_Flyer\_new.dcr που έχουμε δημιουργήσει στη δραστηριότητα 3 και επιλέγουμε την επιλογή «**Full-Screen Preview**» από το μενού επιλογών «**View**» (βλ. εικόνα 7) για να κάνουμε προεπισκόπηση του σχεδίου. Επιστρέφουμε στη οθόνη σχεδιασμού πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο.



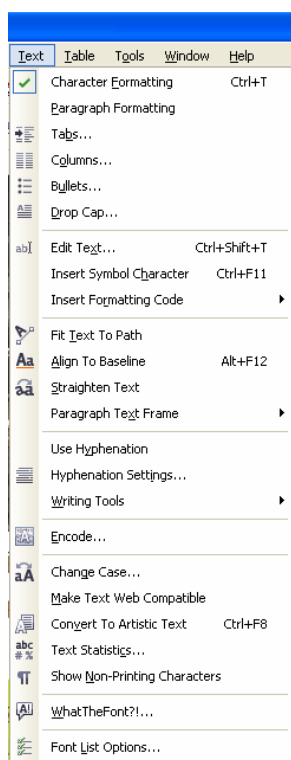
*Εικόνα 7. μενού επιλογών View*

Επιλέγουμε το ένα από τα δύο πράσινα φύλλα δένδρου στο σχέδιο CorelDRAW και στη συνέχεια επιλέγουμε την επιλογή «**Preview Selected Only**» από το μενού επιλογών **View** για να πάρουμε μια μεμονωμένη προεπισκόπηση του συγκεκριμένου φύλλου.

## Δραστηριότητα 6

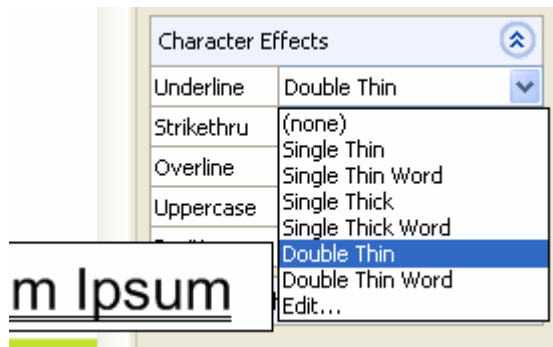
Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές θα γνωρίσουν μέσα από παραδείγματα που θα τους παραθέσει ο εκπαιδευτικός πώς μπορούν να διαμορφώσουν το κείμενο που περιέχεται σε ένα σχέδιο CorelDRAW, αλλάζοντας χαρακτηριστικά, όπως το μέγεθος και το χρώμα γραμματοσειράς με τη χρήση του «**Character Formatting**» από το μενού επιλογών «**Text**» (βλ. εικόνα 8).

-Ανοίγουμε το αρχείο με το όνομα graphic1.cdr που έχουμε δημιουργήσει στη δραστηριότητα 2 και επιλέγουμε του τίτλους με το ποντίκι έναν-έναν. Στη συνέχεια, επιλέγουμε τα πλαίσια κειμένου και αλλάζουμε τη γραμματοσειρά σε **Arial** και μέγεθος **12 pt**, χρησιμοποιώντας την επιλογή «**Character Formatting**».



**Εικόνα 8.** μενού επιλογών **Text**

Στη συνέχεια, έχοντας επιλεγμένο το πλαίσιο κειμένου από το μενού επιλογών «**Character Effects**», επιλέγουμε την παράμετρο «**Underline**» και στη συνέχεια την παράμετρο «**Double Thin**» (βλ. εικόνα 9).



*Εικόνα 9. μενού επιλογών Character Effects*

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 2. Σχεδιάζοντας με γραμμές, περιγράμματα και βούρτσα στο CorelDraw x4

#### Σύντομη περιγραφή

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας, οι μαθητές εξοικειώνονται με την δημιουργία σχεδίων. Μαθαίνουν να σχεδιάζουν ευθείες γραμμές και καμπύλες, περιγράμματα, να σχεδιάζουν με ψεκασμό, καθώς και να ρυθμίζουν τις ιδιότητες των προαναφερθέντων. Επίσης, εξασκούνται στην διαμόρφωση των σχεδίων.

#### Γνωστικό αντικείμενο και σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες:** 2

**Αριθμός μαθητών:** Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του εκπαιδευτικού με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους.

#### Διδακτικοί στόχοι της ενότητας

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας οι μαθητές:

- θα μάθουν να σχεσιάζουν γραμμές
- θα μάθουν να κάνουν την διαμόρφωση των γραμμών και των περιγραμμάτων
- Θα μάθουν να κλείνουν πολλαπλά τμήματα γραμμών
- Θα μάθουν να κάνουν ψεκασμό

#### Διδακτική προσέγγιση



Για την επίτευξη των στόχων του συγκεκριμένου σεναρίου έχει επιλεγεί η ομαδοσυνεργατική διδακτική προσέγγιση. Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (2 – 3 ατόμων) και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού καλούνται να ολοκληρώσουν τις προτεινόμενες στο φύλλο εργασίας δραστηριότητες. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός, καθοδηγώντας τους μαθητές στα σημεία που είναι απαραίτητο και βοηθώντας τους να ανακαλύψουν τη γνώση, συμμετέχοντας ενεργά στην διδακτική διαδικασία.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

- CorelDraw x4

### **Βήματα Υλοποίησης του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

Ο εκπαιδευτικός βοηθάει τους μαθητές να εξασκηθούν με τους διάφορους τρόπους, με τους οποίους μπορεί να γίνει η σχεδίαση μιας γραμμής. Εξηγεί τα βασικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται. Οι μαθητές σχεδιάζουν ευθείες γραμμές και καμπύλες, καθώς επίσης εξοικειώνονται με την μπάρα ιδιοτήτων του κάθε εργαλείου.

-Αλλάζοντας τις ρυθμίσεις του «Outline pen dialog» θα γίνει και η αντίστοιχη μορφοποίηση στο περίγραμμα.

-Με την επιλογή «Stretch» παραμορφώνουμε το περίγραμμα, τεντώνοντάς το, όσο μεγαλώνουμε τις τιμές. Με την επιλογή «Angle» αλλάζουμε την οπτική γωνία του σχεδίου του περιγράμματος σε ποσοστό μοιρών.

#### **Δραστηριότητα 2**

Οι μαθητές μαθαίνουν να αλλάζουν τις ιδιότητες των γραμμών και των περιγραμμάτων, να αλλάζουν το πάχος (width) και το στυλ (style) της γραμμής και μετατρέπουν ένα σχήμα σε αντικείμενο. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διευκρινίσει τις διαφορές μεταξύ απλών γραμμών και περιγραμμάτων.

### **Δραστηριότητα 3**

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας οι μαθητές μαθαίνουν να κλείνουν σχήματα ανοιχτών γραμμών με αυτόματο τρόπο. Εξασκούνται στις υπάρχουσες επιλογές του «Close path». Επίσης, μαθαίνουν να χρησιμοποιούν το πλήκτρο «SHIFT» για την ομαδική επιλογή των αντικειμένων. Ο καθηγητής καθοδηγεί τους μαθητές βήμα προς βήμα, λόγω του υψηλού βαθμού δυσκολίας αυτής της δραστηριότητας.

- Closest nodes with straight lines: κλείνει τους 2 κόμβους με ίσια γραμμή
- Closest nodes with curvy lines: κλείνει τους 2 κόμβους με καμπύλη
- Το πλήκτρο «SHIFT» μας βοηθάει να επιλέξουμε περισσότερο απο ένα αντικείμενα, βοηθώντας μας να τα επεξεργαστούμε ταυτόχρονα.

### **Δραστηριότητα 4**

Ο εκπαιδευτικός βοηθά τους μαθητές να καταλάβουν τη χρήση του εργαλείου «Sprayer» και να εξοικειωθούν στην σχεδίαση με αυτό. Μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τις ρυθμίσεις του εργαλείου από την μπάρα ιδιοτήτων.

- Για να περιστρέψετε ένα αντικείμενο που σχεδίασατε με ψεκασμό, χρησιμοποιείτε το κουμπί «Rotation» που βρίσκεται στην μπάρα εργαλείων του «Sprayer tool».

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 3. Σχεδιασμός σχημάτων στο CorelDraw x4

#### Σύντομη περιγραφή

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές θα εξοικειωθούν στην σχεδίαση προχωρημένων γεωμετρικών σχημάτων όπως ορθογώνια, κύκλους, τετράγωνα, ελλείψεις, αστερία, σπυράλ. Μαθαίνουν να σχεδιάζουν τόξα, πίτες, καθώς και να χρησιμοποιούν το εργαλείο για αυτόματη σχεδίαση σχημάτων.

#### Γνωστικό αντικείμενο και σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες:** 3

**Αριθμός μαθητών:** Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του εκπαιδευτικού με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους.

#### Διδακτικοί στόχοι της ενότητας

Με το πέρας της εκπαιδευτικής δραστηριότητας οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- Να σχεδιάζουν ορθογώνια και τετράγωνα.
- Να σχεδιάζουν ελλείψεις, κύκλους, τόξα και πίτες.
- Να σχεδιάζουν πολύγωνα, αστερία, σπυράλ και πλέγματα.
- Να σχεδιάζουν προκαθορισμένα σχήματα.

### **Διδακτική προσέγγιση**

Για την επίτευξη των στόχων του συγκεκριμένου σεναρίου έχει επιλεγεί η ομαδοσυνεργατική-ανακαλυπτική διδακτική προσέγγιση. Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (2 – 3 ατόμων) και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού καλούνται να ολοκληρώσουν τις προτεινόμενες στο φύλλο εργασίας δραστηριότητες. Ο εκπαιδευτικός παίζει υποστηρικτικό ρόλο, καθοδηγώντας τους μαθητές στα σημεία που είναι απαραίτητο και βοηθώντας τους να ανακαλύψουν τη γνώση, συμμετέχοντας ενεργά στην διδακτική διαδικασία.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

- CorelDraw x4

### **Βήματα υλοποίησης του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

Οι μαθητές σχεδιάζουν τα απλά και βασικά σχήματα, όπως ορθογώνια και τετράγωνα. Μαθαίνουν την χρήση του πλήκτρου «CONTROL» στον συγκεκριμένο τρόπο σχεδίασης και είναι σε θέση να το χρησιμοποιούν σε παρόμοιες καταστάσεις. Επίσης, εξασκούνται στην χρήση της μπάρας ιδιοτήτων και δοκιμάζουν διαφορετικές ρυθμίσεις, έτσι ώστε να κατανοήσουν τις λειτουργίες της.

#### **Δραστηριότητα 2**

Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές μαθαίνουν να σχεδιάζουν κύκλο, καθώς και όλα τα σχήματα που έχουν ως βάση αυτόν. Ο εκπαιδευτικός τους καθοδηγεί να

σχεδιάσουν τόξα και πίτες, τα οποία έχουν ένα επίπεδο δυσκολιάς και να μάθουν πώς να αλλάζουν τις ιδιότητες τους.

### **Δραστηριότητα 3**

Σε αυτή την δραστηριότητα, οι μαθητές γνωρίζουν τα εργαλεία για την δημιουργία ιδιαίτερων σχημάτων που παρέχει το CorelDraw. Σχεδιάζουν σπυράλ και πολύγωνα, καθώς επίσης μαθαίνουν να εισάγουν πλέγμα στα έργα τους.

Όπως και στις προηγούμενες δραστηριότητες, μαθαίνουν την χρήση της μπάρας ιδιοτήτων του κάθε εργαλείου αντίστοιχα. Είναι πολύ σημαντικό να μπορούν να κάνουν ρυθμίσεις, που θα φέρουν το επιθυμητό αποτέλεσμα και να εξοικειωθούν στην αλλαγή των ιδιοτήτων του κάθε σχήματος.

### **Δραστηριότητα 4**

Οι μαθητές πλέον είναι σε θέση να γνωρίσουν τα προκαθορισμένα σχέδια που παρέχει το CorelDraw, τα οποία είναι χωρισμένα σε κατηγορίες όπως: α) Βασικά σχήματα, β) Σχήματα βέλους, γ) Σχήματα λογικών διαγραμμάτων, δ) Σχήματα εμβλημάτων και ε) Σχήματα Βινιέτας.

Επίσης, σε αυτή την δραστηριότητα, για πρώτη φορά οι μαθητές βάζουν κείμενο στα σχηματά τους και μαθαίνουν τις σχετικές μορφοποιήσεις.

Πολύ σημαντικό είναι να εξασκηθούν στην δημιουργία σχημάτων με αυτόματη αναγνώριση, χρησιμοποιώντας το «smart drawing tool», το οποίο είναι ένα εργαλείο πολύ ενδιαφέρον και σημαντικό. Η εξοικείωση στην χρήση του και στην χρήση των ρυθμίσεών του θα επιφέρει αποτελέσματα στην ταχύτητα σχεδίασης και στην πολυπλοκότητα, καθώς οι μαθητές θα είναι σε θέση να σχεδιάζουν πολλά και περίπλοκα σχήματα με την χρήση ενός μόνο εργαλείου.

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 4. Δουλεύοντας με αντικείμενα

#### Σύντομη περιγραφή

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές μαθαίνουν να διαχειρίζονται τα αντικείμενα του Corel. Εξοικειώνονται με την αντιγραφή - διαγραφή αντικειμένων, καθώς και την δημιουργία ακριβούς αντίγραφου. Εξασκούνται με την ομαδοποίηση, την περιστροφή και την αντανάκλαση αντικειμένων.

#### Γνωστικό αντικείμενο και σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες:** 3

**Αριθμός μαθητών:** Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του εκπαιδευτικού με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους.

#### Διδακτικοί στόχοι της ενότητας

Με το πέρας της εκπαιδευτικής δραστηριότητας οι μαθητές είναι ικανοί να:

- επιλέγουν αντικείμενα
- κάνουν αντιγραφή, διαγραφή και ακριβή αντιγραφή (duplicate) αντικειμένου
- αντιγράφουν ιδιότητες, μετασχηματισμούς και εφέ αντικειμένου
- προσδιορίζουν τη θέση αντικειμένων
- αλλάζουν το μέγεθος και την κλίμακα αντικειμένων

- κάνουν περιστροφή και αντανάκλαση αντικειμένων
- ομαδοποιούν αντικείμενα

### **Διδακτική προσέγγιση**

Για την επίτευξη των στόχων του συγκεκριμένου σεναρίου έχει επιλεγεί η ομαδοσυνεργατική-ανακαλυπτική διδακτική προσέγγιση. Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (2 – 3 ατόμων) και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού καλούνται να ολοκληρώσουν τις προτεινόμενες στο φύλλο εργασίας δραστηριότητες. Ο εκπαιδευτικός παίζει υποστηρικτικό ρόλο, καθοδηγώντας τους μαθητές στα σημεία που είναι απαραίτητο και βοηθώντας τους να ανακαλύψουν τη γνώση, συμμετέχοντας ενεργά στην διδακτική διαδικασία.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

- CorelDraw x4

### **Βήματα υλοποίησης του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

Οι μαθητές μαθαίνουν τα βασικά, όσον αφορά την επιλογή των αντικειμένων. Εξοικειώνονται με τις τεχνικές επιλογής, χρησιμοποιώντας είτε το μενού είτε συντομεύεις (shortcuts) από το πληκτρολόγιο. Είναι πολύ βασικό να μάθουν να επιλέγουν όποιο ή όποια αντικείμενα θέλουν ανά πάσα στιγμή με γρήγορους ρυθμούς.

-η επιλογή του αντικειμένου με το πλήκτρο «TAB» είναι η αντίστροφη από τον συνδυασμό «SHIFT» + «TAB», δηλαδή η επιλογή γίνεται με αντίστροφη φορά.

- ο συνδυασμός πλήκτρων «CTR» + «A» επιλέγει όλα τα υπάρχοντα αντικείμενα μαζί.

-Για να γίνει από-επιλογή των αντικειμένων χρησιμοποιείται το εργαλείο «Pick tool» και πατάτε κλικ στο κενό διάστημα του εγγράφου.

### **Δραστηριότητα 2**

Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές εξοικειώνονται στην αντιγραφή, διαγραφή, αποκοπή και επικόλληση αντικειμένων. Όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, μαθαίνουν τους δύο τρόπους που γίνονται οι ενέργειες, δηλαδή μέσω της χρήσης μενού και μέσω της χρήσης των συντομεύσεων του πληκτρολογίου. Οι βασικές συντομεύεις οι οποίες χρησιμοποιούνται σχεδόν σε όλα τα λογισμικά είναι οι εξής:

- Αντιγραφή «CTR» + «C»
- Διαγραφή «CTR» + «DELETE»
- Αποκοπή «CTR» + «X»
- Επικόλληση «CTR» + «V»

### **Δραστηριότητα 3**

Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα δύο βασικά εργαλεία «Eyedropper tool», «Paintbucket tool» και τις αντίστοιχες ρυθμίσεις, για την αντιγραφή ιδιοτήτων και εφέ από ένα αντικείμενο σε ένα άλλο. Στο φύλλο εργασίας δίνονται λεπτομέρειες των διαδικασιών με εικόνες, λόγω του υψηλού δείκτη δυσκολίας της δραστηριότητας. Γι' αυτό το λόγο, ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές βήμα προς βήμα, ώστε να κατανοήσουν την διαδικασία που χρειάζεται για να αντιγράψουν ή ιδιότητες, ή διαμορφώσεις, ή εφέ κάθε φορά.

### **Δραστηριότητα 4**

Στην συγκεκριμένη δραστηριότητα, γίνεται μια μικρή αναφορά για τους τρόπους μετακίνησης και τοποθέτησης του αντικειμένου. Ο βαθμός δυσκολίας είναι σχετικά χαμηλός και οι μαθητές δεν θα δυσκολευτούν ιδιαίτερα για να κατανοήσουν τα



βήματα του φύλλου εργασίας. Μαθαίνουν την μέθοδο «Drag and Drop» για την μετακίνηση, καθώς και την χρήση των «Arrow keys» του πληκτρολογίου. Στο τέλος, οι μαθητές καταγράφουν τις θέσεις, στις οποίες μετακινούν τα αντικείμενα ως προς X και Y, για να κατανοήσουν τα μέτρα της επιφάνειας του φύλλου εργασίας στο Corel.

### **Δραστηριότητα 5**

Εδώ οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις λαβές επιλογής των αντικειμένων και μαθαίνουν πώς να τις χρησιμοποιήσουν για να αλλάξουν μέγεθος και κλίμακα σε αυτό. Παράλληλα, μαθαίνουν να κάνουν και τις αντίστοιχες ενέργειες με την χρήση των επιλογών του μενού.

### **Δραστηριότητα 6**

Σ αυτή την δραστηριότητα, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με δυο νέες ιδιότητες, την περιστροφή και την αντανάκλαση των αντικειμένων. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στην δημιουργία αντανάκλασης, έτσι ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν πλήρως τη λειτουργία της.

### **Δραστηριότητα 7**

Η ομαδοποίηση των αντικειμένων είναι μια ενδιαφέρουσα και απαραίτητη μερικές φορές ενέργεια, την οποία οι μαθητές μαθαίνουν και κατανοούν με αυτή την δραστηριότητα. Είναι σημαντικό να ξέρουν να ομαδοποιούν αντικείμενα καθώς και να τα αφαιρούν από την ομάδα.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ:** Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί κατά την διαδικασία «Drag and Drop».

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 5. Μορφοποίηση αντικειμένων

#### Σύντομη περιγραφή

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές μαθαίνουν πώς να κάνουν μορφοποίηση πάνω στα αντικείμενα και στις καμπύλες. Συγκεκριμένα εξοικειώνονται στην χρήση εφέ παραμόρφωσης, στην κοπή των αντικειμένων, καθώς και στην δημιουργία και επεξεργασία καμπυλών.

#### Γνωστικό αντικείμενο και σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες:** 3

**Αριθμός μαθητών:** Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του εκπαιδευτικού με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους.

#### Διδακτικοί στόχοι της ενότητας

Με το πέρας της εκπαιδευτικής δραστηριότητας οι μαθητές είναι ικανοί να:

- Να εργάζονται με αντικείμενα - καμπύλες
- Να κάνουν διαστροφή και τέντωμα αντικειμένων
- Να μπουτσορώνουν και να τραχύνουν αντικείμενα
- Να εισάγουν εφέ παραμόρφωσης
- Να χωρίζουν και να διαγράφουν μερίδια από τα αντικείμενα

- Να κόβουν αντικείμενα με βάση το καλούπι ενός άλλου (trimming objects)

### **Διδακτική προσέγγιση**

Για την επίτευξη των στόχων του συγκεκριμένου σεναρίου έχει επιλεγεί η ομαδοσυνεργατική-ανακαλυπτική διδακτική προσέγγιση. Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (2 – 3 ατόμων) και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού καλούνται να ολοκληρώσουν τις προτεινόμενες στο φύλλο εργασίας δραστηριότητες. Ο εκπαιδευτικός παίζει υποστηρικτικό ρόλο, καθοδηγώντας τους μαθητές στα σημεία που είναι απαραίτητο και βοηθώντας τους να ανακαλύψουν τη γνώση, συμμετέχοντας ενεργά στην διδακτική διαδικασία.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

- CorelDraw x4

### **Βήματα υλοποίησης του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

Οι μαθητές εξοικειώνονται στο να δημιουργούν καμπύλες, να μετατρέπουν αντικείμενα σε καμπύλες και να τις επεξεργάζονται. Μαθαίνουν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των κόμβων σε μια καμπύλη, οι οποίες είναι πολύ χρήσιμες για την σχεδίαση. Εξοικειώνονται στο να τις αφαιρούν, να τις εισάγουν και να τις χρησιμοποιούν.

Επίσης, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, γνωρίζουν τις ιδιότητες των καμπυλών, αλλάζοντας τα χαρακτηριστικά τους όπως πλάτος και ύψος, περιστροφή και μέγεθος. Επίσης ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των καμπυλών είναι και η διαμόρφωση.

## Δραστηριότητα 2

Σε αυτή την δραστηριότητα οι μαθητές έρχονται σε επαφή με δύο ιδιότητες των αντικειμένων, το τέντωμα (stretching) και την διαστροφή (skewing). Για να τα χρησιμοποιήσουν, τα βρίσκουν στο μενού «Transformations». Στην δεξιά πλευρά της οθόνης ανοίγει ένα ειδικό πάνελ, που μπορούν να βάλουν τις ρυθμίσεις.

Με το τέντωμα, το αντικείμενο μπορεί να υποστεί μεγέθυνση ή σμίκρυνση ως προς μια διάσταση, την οριζόντια ή την κάθετη. Είναι πολύ χρήσιμο για να ταιριαξουν ένα αντικείμενο σε κάποια περιοχή που δεν εφαρμόζει το αντικείμενο σωστά. Επίσης το χρησιμοποιούμε και για καλλιτεχνική βελτίωση.

Με την διαστροφή, το αντικείμενο παραμορφώνεται ως προς κάποια από τις διαστάσεις του και τις γωνίες του.

## Δραστηριότητα 3

Το εργαλείο «**Smudge brush tool**» χρησιμοποιείται για να «μουτζουρώνει» αντικείμενα στο Corel. Οι μαθητές δημιουργούν αντικείμενα και εξοικειώνονται με το εργαλείο «μουτζουρώματος» πάνω σε αυτά.

Επίσης οι μαθητές γνωρίζουν το εργαλείο «**Roughen brush tool**».

Η δουλειά του είναι να τραχύνει το αντικείμενο το οποίο έχουμε επιλέξει.

Και τα δύο εργαλεία έχουν τον ίδιο τρόπο χρήσης πάνω στα αντικείμενα.

## Δραστηριότητα 4

Οι μαθητές μαθαίνουν το εργαλείο «**Interactive distortion tool**» το οποίο το χρησιμοποιούμε για να παραμορφώσουμε αντικείμενα. Εξοικειώνονται με την πύρα ιδιοτήτων του εργαλείου και μαθαίνουν να αλλάζουν τις ρυθμίσεις το είδος της παραμόρφωσης.

Υπάρχουν τρία εφέ παραμόρφωσης που μπορούμε να εισάγουμε σε ένα αντικείμενο:

- a) Push and Pull distortion
- b) Zipper distortion

c) Twister distortion

Εκτός από το εργαλείο παραμόρφωσης, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με το μενού «Effects» το οποίο έχει χρήσιμες επιλογές για την παραμόρφωση των αντικειμένων.

### **Δραστηριότητα 5**

Σε αυτή την δραστηριότητα οι μαθητές ανακαλύπτουν ότι τα αντικείμενα μπορούν να κοπούν με το εργαλείο «μαχαίρι», με οποιοδήποτε τρόπο. Μπορούν να επεξεργαστούν τα αντικείμενα σαν να είναι ένα κομμάτι χαρτί. Επίσης μαθαίνουν να διασπάνε κόμβους και να ανοίγουν τις γραμμές.

-Πατώντας μια φορά κλικ, το μαχαίρι ενεργοποιείτε αλλά διανύει μόνο ευθείες γραμμές, ενώ έχοντας το πατημένο, το μαχαίρι κόβει με ελευθερία στον κέρσορα και χωρίς περιορισμούς στο σχήμα της κοπής.

-Παρατηρούμε ότι με την χρήση του εργαλείου «» στον κόμβο, διασπώνται οι γραμμές που ενώνονται σε αυτόν και μπορούμε να τις ανοίξουμε.

-Μπορούμε να επιλέξουμε παραπάνω από έναν κόμβο με τον ίδιο τρόπο ακριβώς που επιλέγουμε τα αντικείμενα. Δηλαδή κρατώντας πατημένο το πλήκτρο «SHIFT» μπορούμε να επιλέξουμε όποιους κόμβους θέλουμε, ταυτόχρονα.

### **Δραστηριότητα 6**

Εδώ, θα ήταν προτιμότερο, οι μαθητές να καθοδηγηθούν αυστηρά από τον εκπαιδευτή, ώστε να καταφέρουν να βγάλουν εις πέρας την δραστηριότητα. Κατανοούν την λογική της ενέργειας «Trimming» κατά την οποία ένα αντικείμενο κόβεται πάνω στα μέτρα κάποιου άλλου αντικειμένου το οποίο το χρησιμοποιούμε ως καλούπι. Για τον σκοπό αυτό έχει δοθεί και ένα σαφές παράδειγμα στο φύλλο εργασίας του μαθητή.



## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 6. Διαχείριση συμβόλων στο CORELDRAW

Σε αυτό το σενάριο περιγράφεται η δημιουργία και η χρήση των συμβόλων σε ένα σχέδιο CorelDRAW. Οι μαθητές θα κάνουν χρήση συμβόλων και θα μάθουν τους βασικούς τρόπους διαχείρισής τους.

#### Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες: 2**

**Διδακτικοί Στόχοι**

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Δημιουργούν και να διαγράφουν σύμβολα σε ένα σχέδιο corelDRAW
- να επεξεργάζονται τα σύμβολα
- να μεταφέρουν σύμβολα μεταξύ των σχεδίων corelDRAW

**Διδακτική προσέγγιση**

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση

του καθηγητή με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα.

### Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου

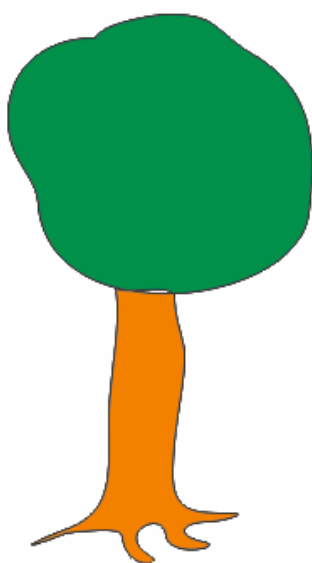
- CorelDRAW
- αρχείο tree.cdr

### Διδακτική διαδικασία του σεναρίου

#### Δραστηριότητα 1

Σε αυτή την δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός επιδεικνύει στους μαθητές τρόπους για να δημιουργήσουν ένα σύμβολο. Στα πλαίσια της θεωρητικής κατάρτισης των μαθητών στο συγκεκριμένο θέμα, ο εκπαιδευτικός καλείται να παρουσιάσει τη χρήση της εντολής «**New Symbol**».

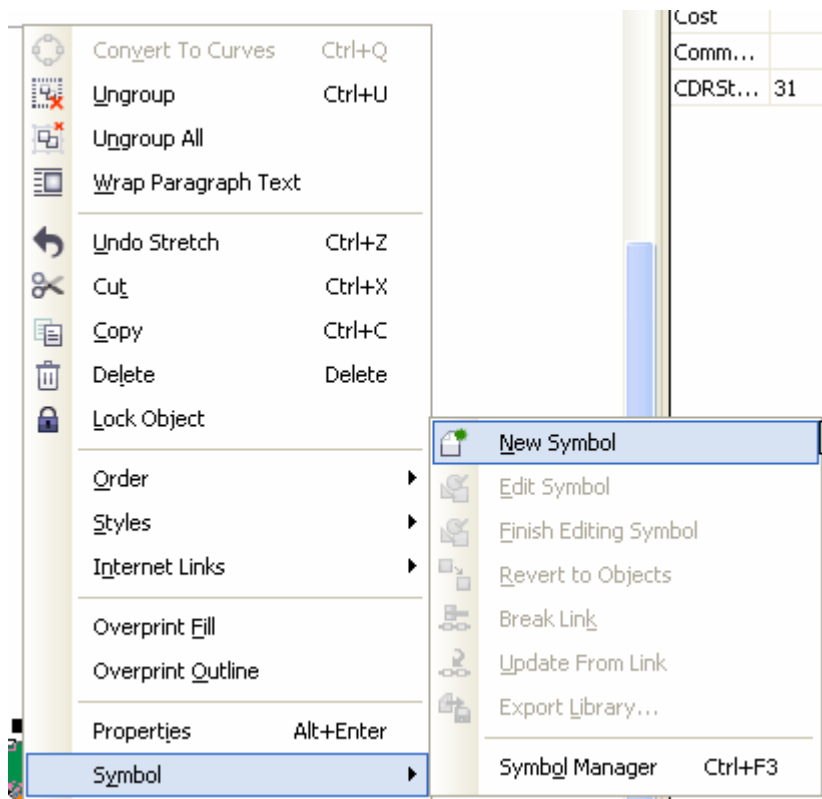
-Ανοίγουμε το συνοδευτικό αρχείο tree.cdr και επιλέγουμε με το ποντίκι το αντικείμενο που απεικονίζει το δένδρο. Στη συνέχεια το αντιγράφουμε με «**CTRL + C**» και το επικολλούμε «**CTRL + V**» πάνω στο πρωτότυπο. Μετά σύρουμε με το ποντίκι το αντιγραμμένο αντικείμενο δίπλα στο πρωτότυπο. Επιλέγουμε το αντιγραμμένο αντικείμενο και αλλάζουμε τις διαστάσεις του μεταβάλλοντας τα όρια του με το ποντίκι όπως φαίνεται στην εικόνα 1.



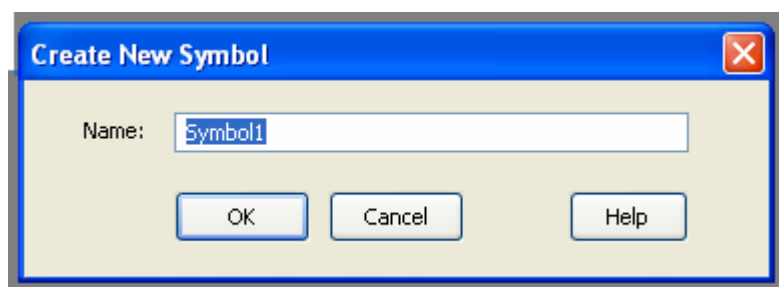


**Εικόνα 1.** Μεταβολή των διαστάσεων του αντιγραμμένου αντικειμένου του δένδρου

Επιλέγουμε το αντιγραμμένο δένδρο, που έχουμε αλλάξει το μεγεθός του, και από το βοηθητικό menu, που ενεργοποιείται με δεξί πάτημα του ποντικιού, επιλέγουμε **Symbol** και στη συνέχεια **New Symbol** (βλ. Εικόνα 2) αφήνοντας το προκαθορισμένο όνομα Symbol1 (βλ. Εικόνα 3)



**Εικόνα 2.** Βοηθητικό menu αντικειμένου που ενεργοποιείται με δεξί πλήκτρο



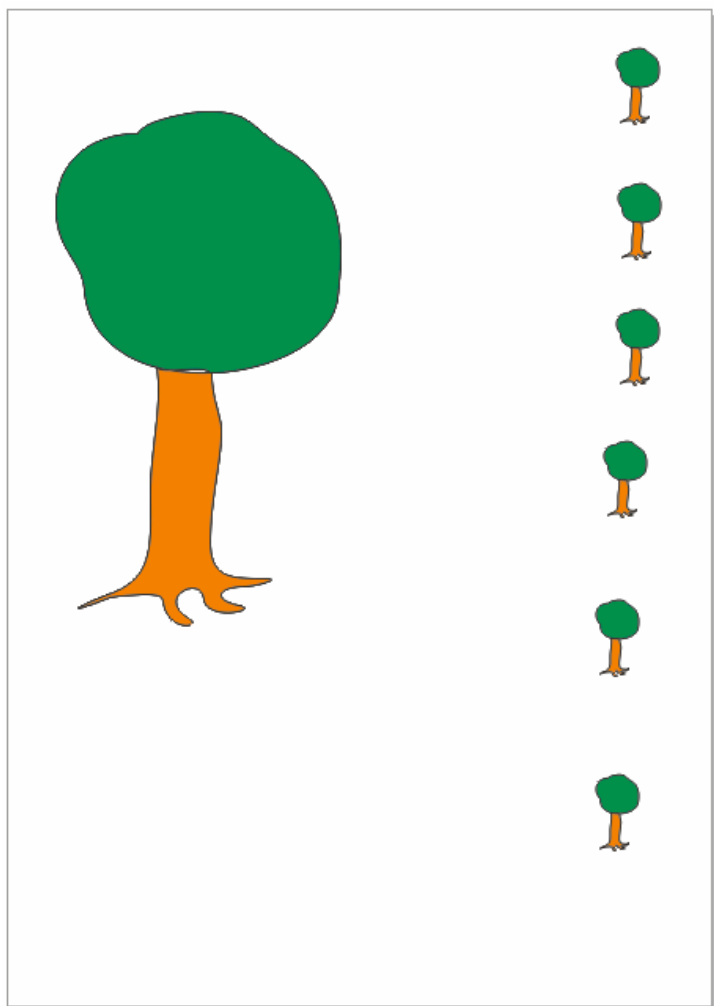
**Εικόνα 3.** menu ονομασίας νέου συμβόλου

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές σε νέο αρχείο με όνομα tree2.cdr.

## Δραστηριότητα 2

Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές θα διδαχθούν πως γίνεται η ενσωμάτωση συμβόλων μέσα σε ένα σχέδιο CorelDRAW. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στη παρουσίαση του παράθυρου διαχείρισης συμβόλων (symbol manager).

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree2.cdr) και εισάγουμε με drag-and-drop, από το παράθυρο του symbol manager, το symbol1 5 φορές όπως φαίνεται στην Εικόνα 4. Σε περίπτωση που ο symbol manager δεν έχει εμφανιστεί τότε χρησιμοποιούμε το shortcut (CTRL +F3).



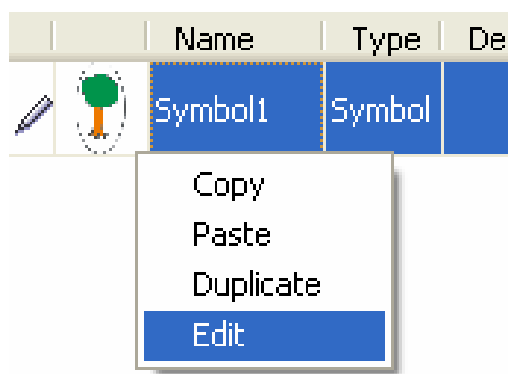
**Εικόνα 4.**

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία tree3.cdr.

### Δραστηριότητα 3

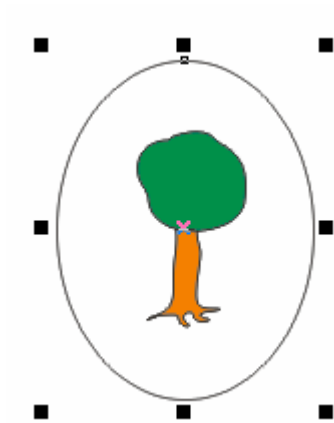
Μετά την δημιουργία συμβόλων και τη ενσωμάτωσή τους σε ένα σχέδιο CorelDRAW ακολουθεί η επεξεργασία τους. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ο Εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το βοηθητικό menu που προκύπτει εάν πιέσουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω σε ένα σύμβολο που βρίσκεται μέσα στο symbol manager. Από το συγκεκριμένο βοηθητικό menu και συγκεκριμένα μέσα από την εντολή **Edit** δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να επεξεργαστούν ένα σύμβολο.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree3.cdr) και επιλέγουμε από το symbol manager το symbol1. Χρησιμοποιούμε το βοηθητικό menu που προκύπτει εάν πιέσουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο επιλεγμένο σύμβολο (symbol1), και επιλέγουμε την εντολή **Edit** (βλ. Εικόνα 5)



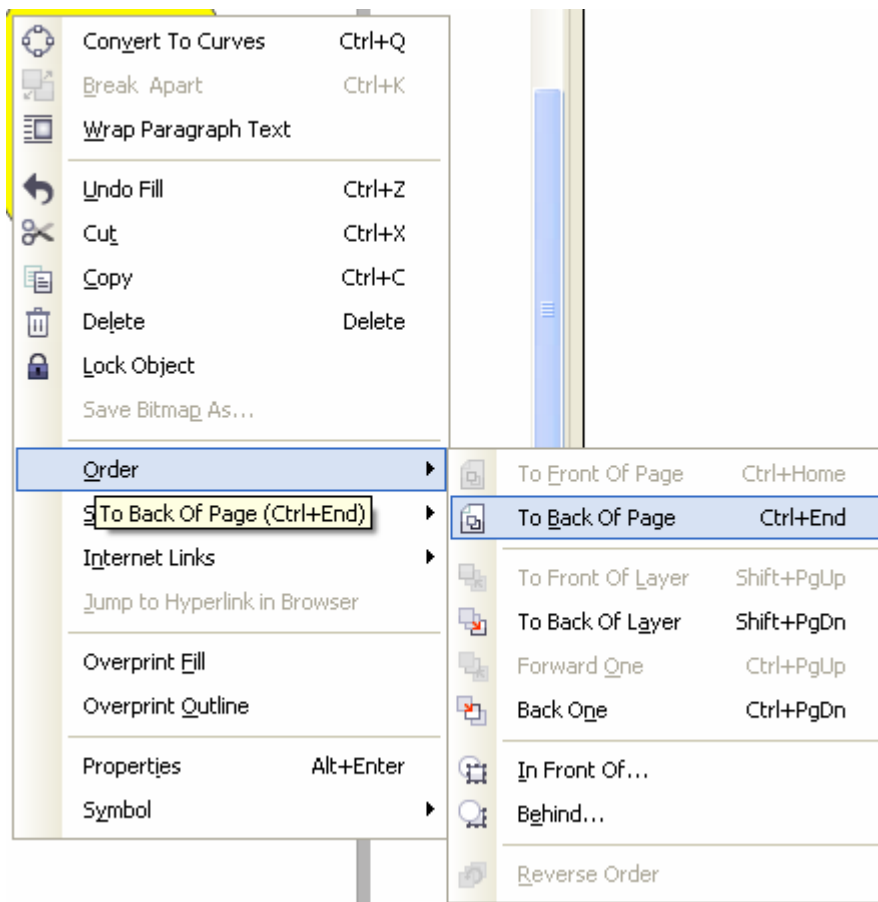
**Εικόνα 5.** Βοηθητικό menu επιλογών στο symbol manager

Στη συνέχεια επιλέγουμε το εργαλείο της έλειψης, με το πλήκτρο **F7**, και δημιουργούμε με το ποντίκι ένα περίγραμμα γύρω από το δένδρο όπως φαίνεται στην εικόνα 6.



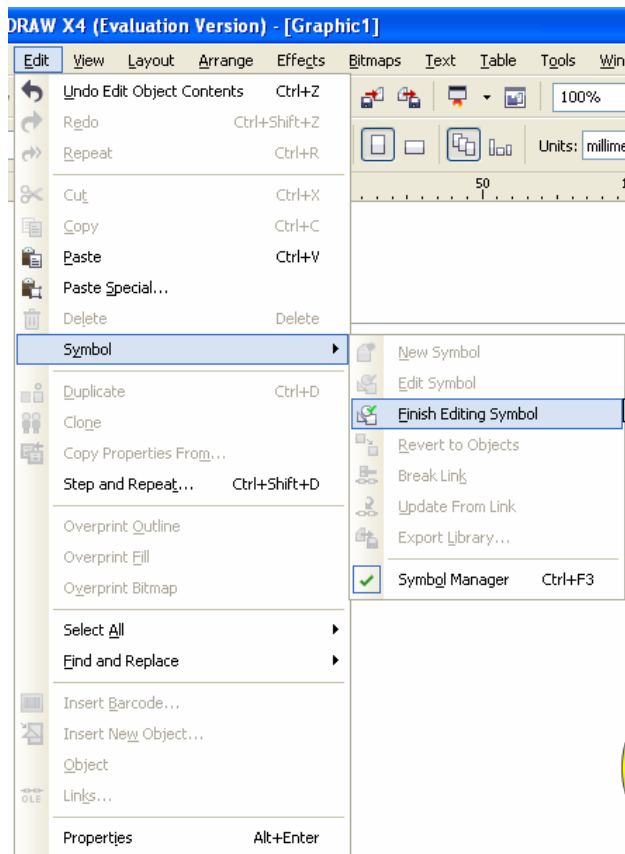
**Εικόνα 6.** Δημιουργία περιγράμματος

Επιλέγουμε από τη στήλη των χρωμάτων το κίτρινο χρώμα και στη συνέχεια από το βοηθητικό menu, που προκύπτει με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο επιλεγμένο αντικείμενο, επιλέγουμε **Order** και **To Back Of Page** (βλ. Εικόνα 6) για να μεταφέρουμε το χρώμα στο φόντο.



**Εικόνα 7.** menu επιλογών Order

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο symbol1 με τη χρήση της εντολής **Finish Editing Symbol** που βρίσκεται στο menu επιλογών **Symbol** που με τη σειρά του βρίσκεται μέσα στο menu επιλογών **Edit** (βλ. Εικόνα 8).



**Εικόνα 8. Menu επιλογών Symbol**

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree4.cdr.

Παρατηρούμε ότι οι αλλαγές εφαρμόζονται αυτόματα σε όλα τα σύμβολα μέσα στο σχέδιο CorelDRAW.

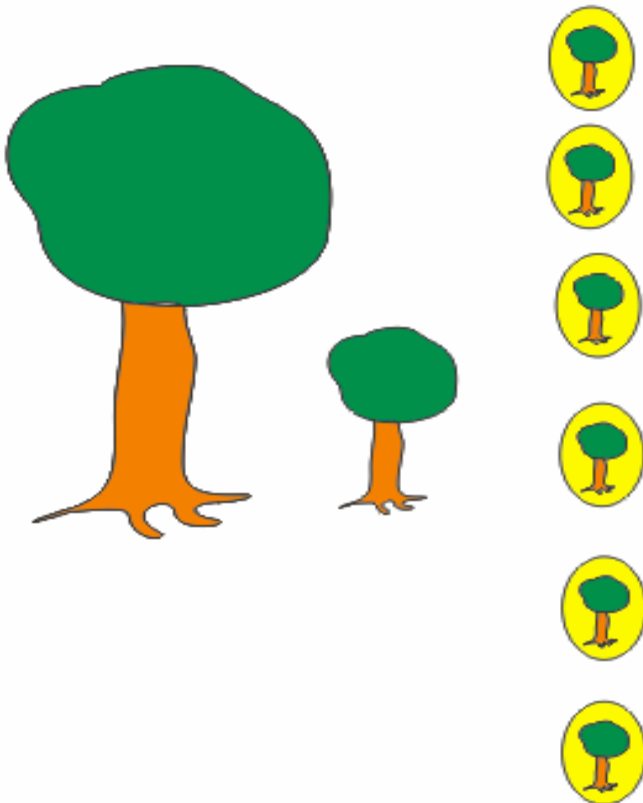
#### **Δραστηριότητα 4**

Οι μαθητές μέσα από τη τέταρτη δραστηριότητα θα συνεχίσουν να μαθαίνουν, υπό την καθοδήγηση του Εκπαιδευτικού, τρόπους επεξεργασίας των συμβόλων. Δίδεται έμφαση σε απλές διαδικασίες στην επεξεργασία των συμβόλων όπως ή χρήση της εντολής **Duplicate** για την αναπαραγωγή ενός συμβόλου.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree4.cdr) και επιλέγουμε από το symbol manager το symbol1. Χρησιμοποιούμε το βοηθητικό menu που προκύπτει εάν πιέσουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο επιλεγμένο σύμβολο (symbol1), και επιλέγουμε την εντολή **Duplicate** (βλ. Εικόνα 5)

Επιλέγουμε το νέο σύμβολο που δημιουργήσαμε και προχωράμε στην επεξεργασία του με την επιλογή **Edit** του βοηθητικού menu (βλ. Εικόνα 5). Επιλέγουμε την έλλειψη με το ποντίκι και την διαγράφουμε. Με τη χρήση του ποντικιού διπλασιάζουμε περίπου τις διαστάσεις του δένδρου και αποθηκεύουμε τις αλλαγές με τη χρήση της εντολής **Finish Editing Symbol** που βρίσκεται στο menu επιλογών **Symbol** που με τη σειρά του βρίσκεται μέσα στο menu επιλογών **Edit** (βλ. Εικόνα 8).

Τοποθετούμε με drag-and-drop το νέο σύμβολο μέσα στο σχέδιο CorelDRAW όπως απεικονίζεται στη Εικόνα 9.



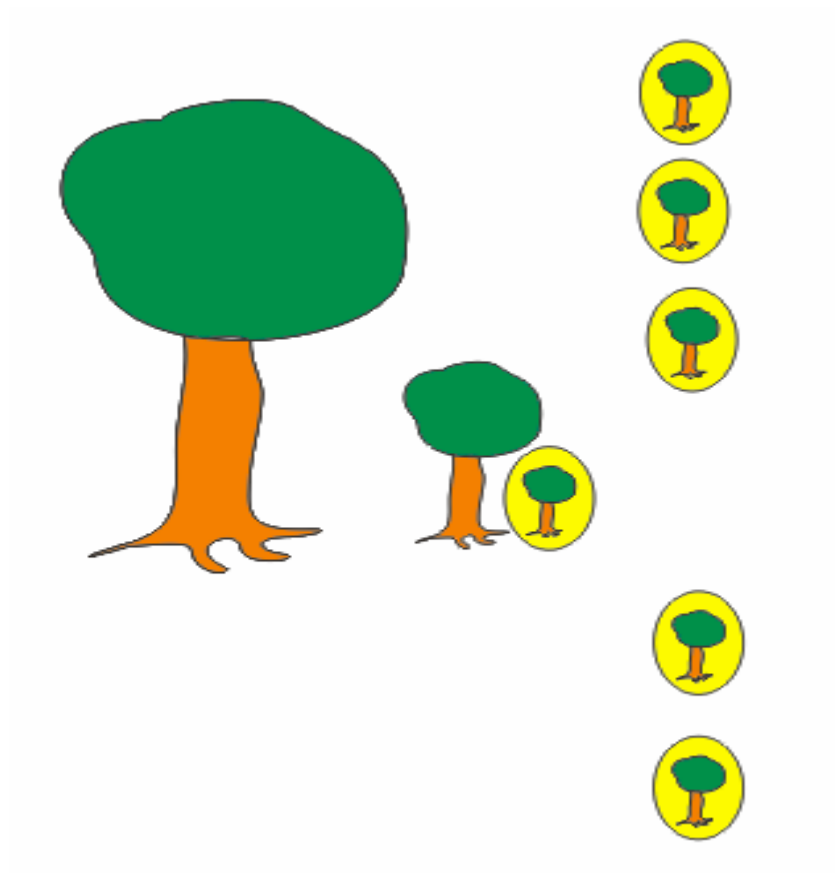
### Εικόνα 9. Διάταξη αντικειμένων μέσα στο σχέδιο CorelDRAW

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree6.cdr.

### Δραστηριότητα 5

Οι μαθητές μέσα από την πέμπτη δραστηριότητα θα μάθουν να δημιουργούν σύμβολα που προκύπτουν από τη συγχώνευση δύο ή περισσότερων αντικειμένων. Τα αντικείμενα αυτά μπορεί να είναι και σύμβολα. Ο Εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει εδώ και την χρήση των εντολών **Group/Ungroup** για την ενοποίηση και το διαχωρισμό αντικειμένων.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree5.cdr) και μεταφέρουμε κοντά τους δυο τύπους συμβόλων που έχουμε δημιουργήσει με τη βοήθεια του ποντικιού, έτσι ώστε η αναδιάταξη να έχει την ακόλουθη μορφή:



**Εικόνα 9.** Διάταξη αντικειμένων μέσα στο σχέδιο CorelDRAW


Επιλέγουμε με το ποντίκι τους δύο τύπους συμβόλων και με την εντολή **Group** από το βοηθητικό menu του αντικειμένου (βλ. Εικόνα 2), που προκύπτει με δεξί πάτημα του ποντικιού πάνω στο επιλεγμένο αντικείμενο, συγχωνεύουμε τα δύο σύμβολα σε ένα αντικείμενο. Επιλέγουμε το αντικείμενο που δημιουργήσαμε από τη συγχώνευση των δυο συμβόλων και δημιουργούμε ένα νέο σύμβολο ακολουθώντας τη διαδικασία που περιγράψαμε στη δραστηριότητα 1.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree6.cdr.

### **Δραστηριότητα 6**


Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές θα διδαχθούν πώς να αντιγράφουν σύμβολα από ένα σχέδιο CorelDRAW σε ένα άλλο. Θα μάθουν επίσης



πώς να διαγραφούν ένα σύμβολο από το παράθυρο διαχείρισης συμβόλων (symbol manager) με τη χρήση του εργαλείου .

-Ανοίγουμε διαδοχικά το αρχείο από τη τρίτη δραστηριότητα (tree4.cdr) και το αρχείο από την πέμπτη δραστηριότητα (tree6.cdr). Αντιγράφουμε με την εντολή Copy από το βοηθητικό menu του symbol manager του αρχείου tree6.cdr, το σύμβολο με τα δύο δένδρα, μέσα στο symbol manager του αρχείου tree4.cdr χρησιμοποιώντας την εντολή Paste από το βοηθητικό menu του symbol manager.

Η εναλλαγή μεταξύ των δυο αρχείων γίνεται μέσω της επιλογής τους από το menu επιλογών **Window**.

Διαγράφουμε επίσης το 2<sup>ο</sup> κατά σειρά σύμβολο από το symbol manager του αρχείου tree6.cdr χρησιμοποιώντας το εικονίδιο  (κάτω δεξιά).

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree7.cdr.

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 7. Χρήση του εργαλείου χρωματισμού Fill στο CORELDRAW

Σε αυτό το σενάριο περιγράφεται η χρήση του εργαλείου Fill για το χρωματισμό των αντικειμένων. Οι μαθητές θα κάνουν χρήση των διαφόρων μεθόδων χρωματισμού που προσφέρονται μέσα από το menu επιλογών του εργαλείου χρωματισμού Fill.

#### Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες: 2**

**Διδακτικοί Στόχοι**

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να κάνουν χρήση των διαφόρων μεθόδων χρωματισμού που προσφέρονται μέσα από το menu επιλογών του εργαλείου χρωματισμού Fill

**Διδακτική προσέγγιση**

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του καθηγητή με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα.

**Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

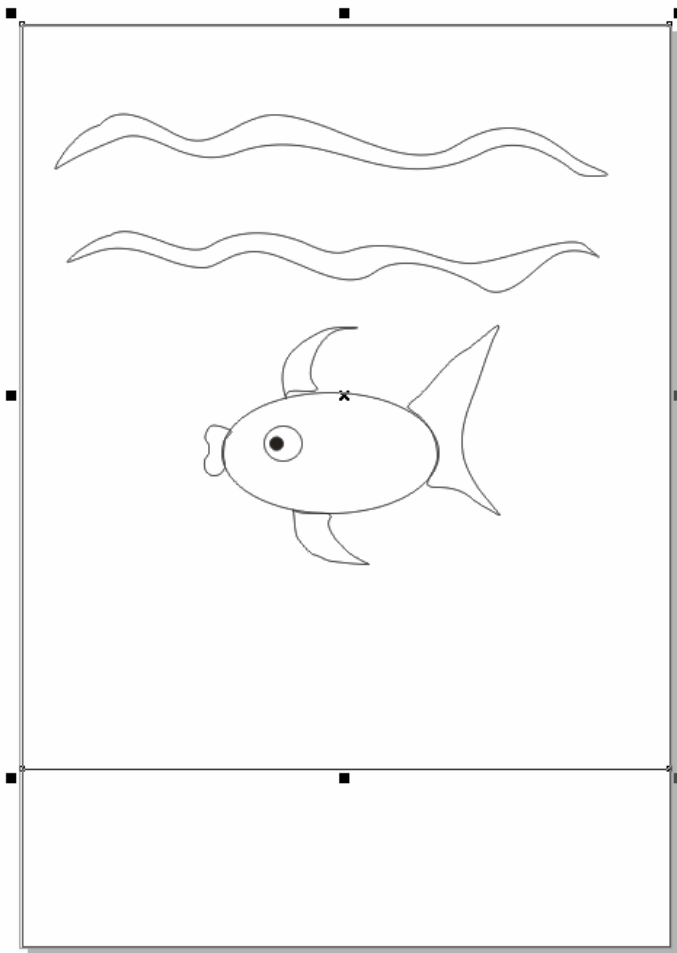
- CorelDRAW
- αρχείο fish1.cdr

## Διδακτική διαδικασία του σεναρίου


### Δραστηριότητα 1

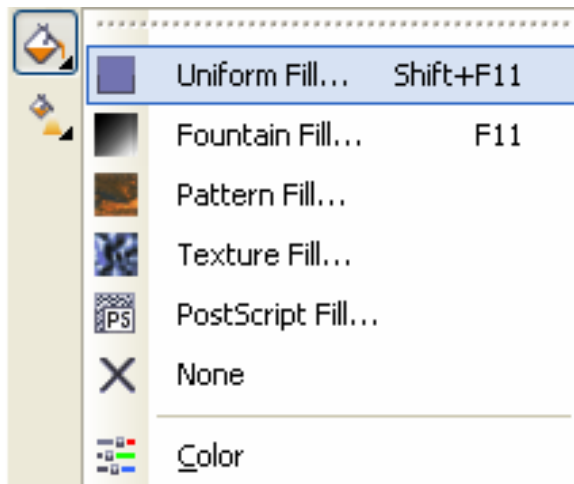
Σε αυτή την δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του CorelDRAW «Fill» για το χρωματισμό των αντικείμενων και ειδικότερα τη μέθοδο χρωματισμού «Uniform». Ο εκπαιδευτικός αφού αναφερθεί στη συγκεκριμένη μέθοδο θα παρουσιάσει αναλυτικά μια – μια τις παραμέτρους που συναντάμε στο menu επιλογών «Uniform Fill» και στη συνέχεια θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν την αντίστοιχη δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

-Ανοίγουμε το συνοδευτικό αρχείο fish1.cdr και επιλέγουμε με το ποντίκι το πλαίσιο του σχεδίου που φαίνεται στην εικόνα 1.



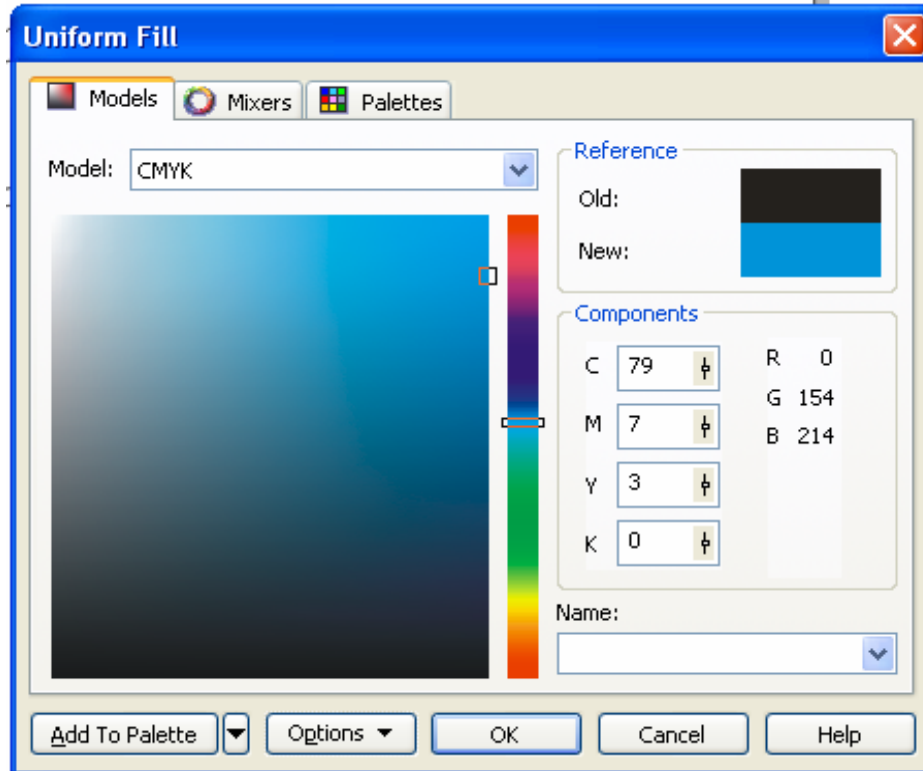
**Εικόνα 1.** Επιλογή πλαισίου

Επιλέγουμε με το ποντίκι το εικονίδιο  του εργαλείου «**Fill**» της στήλης εργαλείων που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του παράθυρου σχεδιασμού της εφαρμογής CorelDRAW. Στη συνέχεια επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού «**Uniform**» από το menu επιλογών του εργαλείου «**Fill**» (βλ. Εικόνα 2).



**Εικόνα 2.** menu επιλογών του εργαλείου «Fill»

Στη συνέχεια επιλέγουμε το χρώμα με C:79, M:7, Y:3, K:0 όπως φαίνεται στην Εικόνα 3.



**Εικόνα 3.** menu επιλογών Uniform Fill

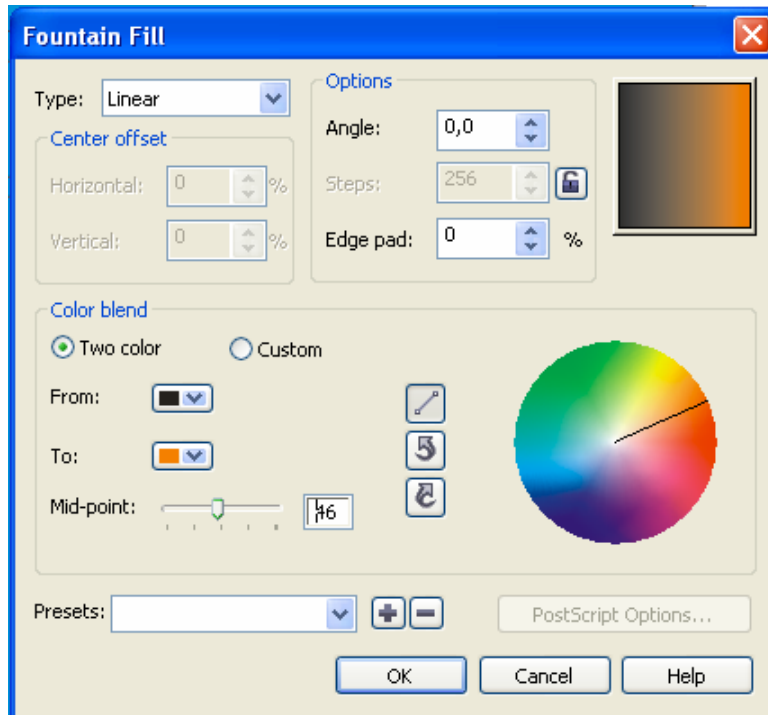
Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish2.cdr.

**Δραστηριότητα 2**

Στη 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του CorelDRAW Fill για το χρωματισμό των αντικείμενων και ειδικότερα τη μέθοδο χρωματισμού «Fountain». Ο Εκπαιδευτικός αφού αναφερθεί στη συγκεκριμένη μέθοδο θα παρουσιάσει αναλυτικά μια – μια τις παραμέτρους που συναντάμε στο menu επιλογών «Fountain Fill» και στη συνέχεια θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν την αντίστοιχη δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish2.cdr) και επιλέγουμε την έλλειψη που αντιπροσωπεύει το σώμα του ψαριού. Στη

συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου «Fill» επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού Fountain Fill (βλ. Εικόνα 2).



**Εικόνα 4.** menu επιλογών Fountain Fill

Από το menu επιλογών Fountain Fill επιλέγουμε στη παράμετρο “To:” το πορτοκαλί χρώμα όπως φαίνεται στην Εικόνα 4.

Παρατηρούμε τη διαβάθμιση του χρωματισμού στο σχέδιο σχέδιο CorelDRAW και επιστρέφουμε στο menu επιλογών Fountain Fill. Αλλάζουμε τη τιμή της παραμέτρου “Angle:” σε 90. Στη συνέχεια επιστρέφουμε στο παράθυρο σχεδιασμού και παρατηρούμε τις αλλαγές που έχουν επέλθει στο χρωματισμό του σώματος του ψαριού.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish3.cdr.

### Δραστηριότητα 3

Στη 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του CorelDRAW Fill για το χρωματισμό των αντικείμενων και ειδικότερα τη μέθοδο χρωματισμού «Pattern». Ο Εκπαιδευτικός αφού αναφερθεί στη συγκεκριμένη μέθοδο θα

παρουσιάσει αναλυτικά μια – μια τις παραμέτρους που συναντάμε στο menu επιλογών «**Pattern Fill**» και στη συνέχεια θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν την αντίστοιχη δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish3.cdr) και επιλέγουμε το κάτω πτερύγιο του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου «**Fill**» επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού «**Pattern Fill**» (βλ. Εικόνα 2).

Από το menu επιλογών Pattern Fill χρησιμοποιούμε το pattern που φαίνεται στην εικόνα 5 και την επιλογή Bitmap.



**Εικόνα 5.** menu επιλογών Pattern Fill

Παρατηρούμε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CorelDRAW και επιστρέφουμε στο menu επιλογών Pattern Fill για να μεταβάλλουμε την τιμή της παραμέτρου “Rotate:” σε 90.

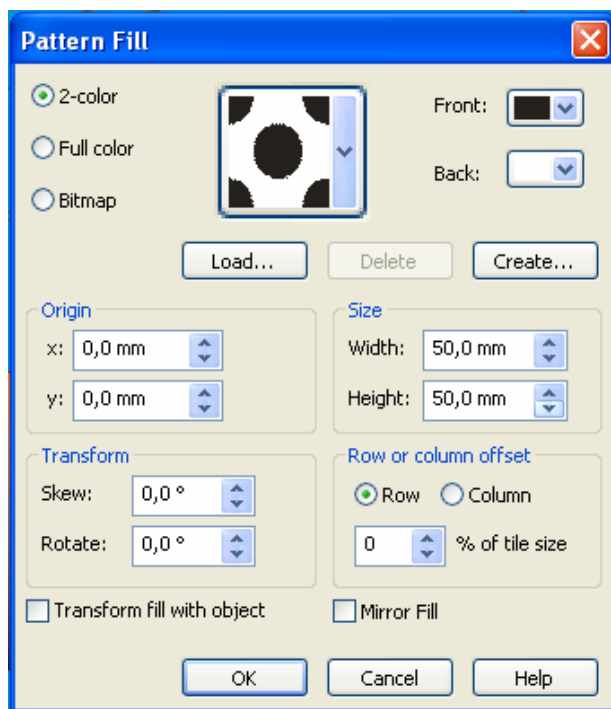
Παρατηρούμε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CorelDRAW και αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish4.cdr.

#### Δραστηριότητα 4

Στη 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ξανά τη μέθοδο χρωματισμού «**Pattern**». Ο Εκπαιδευτικός θα επιδείξει στους μαθητές πως να σχεδιάσουν ένα νέο pattern και στη συνέχεια θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν την αντίστοιχη δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish4.cdr) και επιλέγουμε το πάνω πτερύγιο του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου «**Fill**» επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού «**Pattern Fill**» (βλ. Εικόνα 2).

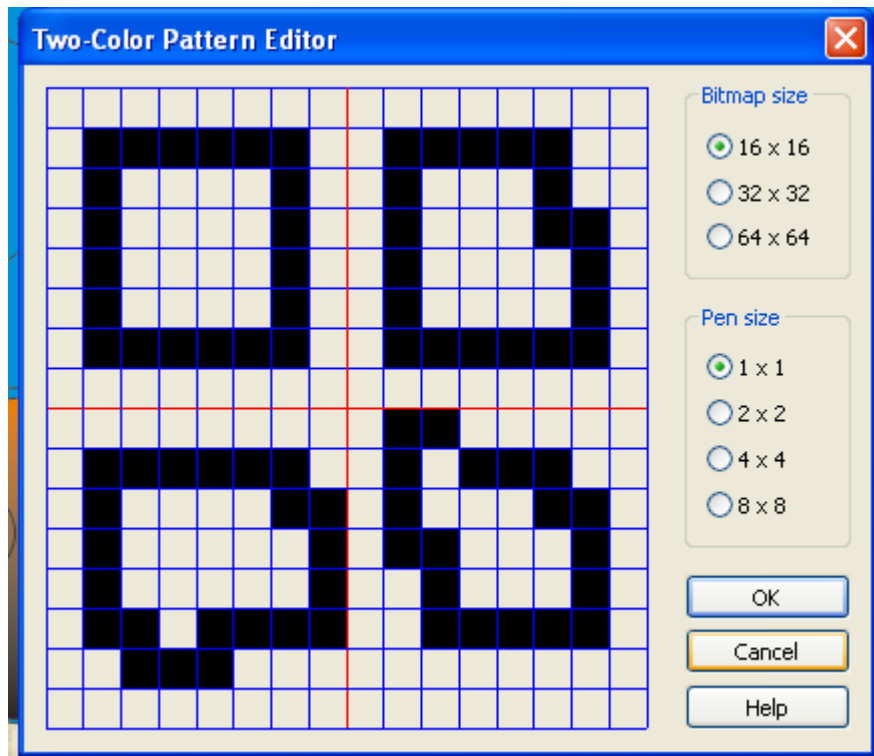
Επιλέγουμε την επιλογή 2-color και στη συνέχεια Create για να δημιουργήσουμε ένα δικό μας pattern (βλ. Εικόνα 6).



**Εικόνα 6.** menu επιλογών Pattern Fill

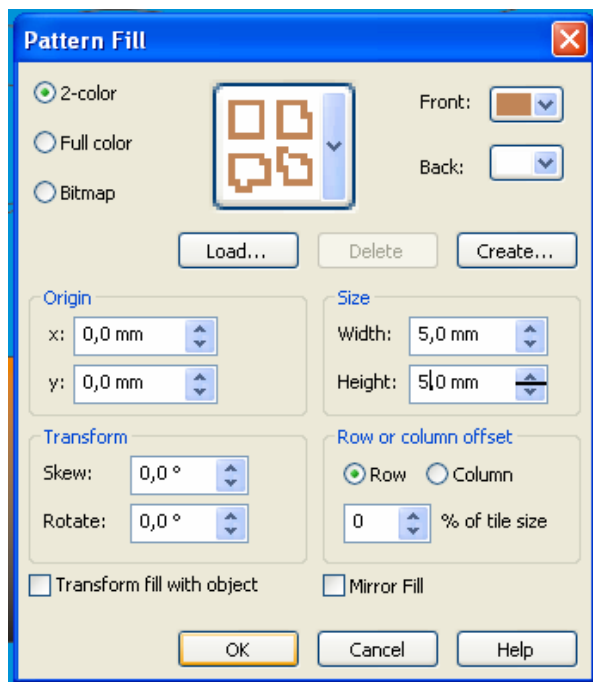
Στο παράθυρο σχεδιασμού pattern σχεδιάζουμε το Pattern της εικόνας 7.





Εικόνα 7. Παράθυρο σχεδιασμού Pattern

Επιστρέφοντας στο παράθυρο σχεδιασμού «**Pattern Fill**» περιορίζουμε τις διαστάσεις σε 5 mm, στις παραμέτρους “Width:” και “Height:” και αλλάζουμε το χρώμα σε καφέ στη παράμετρο “Front:”(βλ. Εικόνα 8)



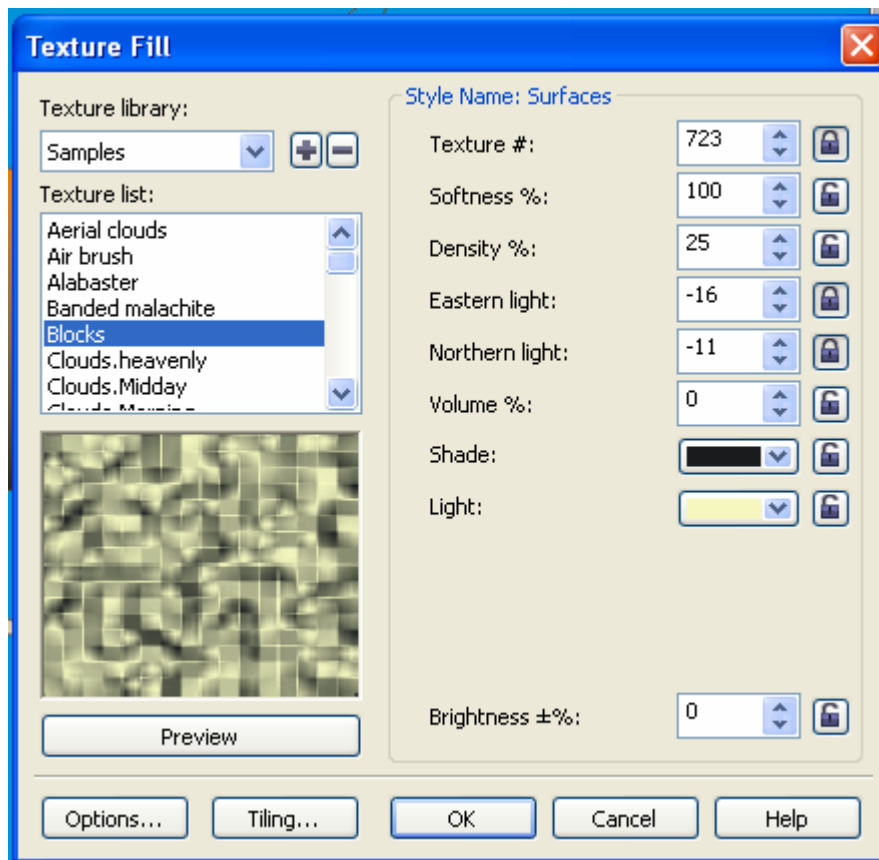
Εικόνα 8. menu επιλογών Pattern Fill

Παρατηρούμε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CoreIDRAW και αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CoreIDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish5.cdr.

### Δραστηριότητα 5

Στη 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του CoreIDRAW Fill για το χρωματισμό των αντικείμενων και ειδικότερα τη μέθοδο χρωματισμού «Texture». Ο Εκπαιδευτικός αφού αναφερθεί στη συγκεκριμένη μέθοδο θα παρουσιάσει αναλυτικά μια – μια τις παραμέτρους που συναντάμε στο menu επιλογών «Texture Fill» και στη συνέχεια θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν την αντίστοιχη δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish5.cdr) και επιλέγουμε την ουρά του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου «Fill» επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού «Texture Fill» (βλ. Εικόνα 2).



Εικόνα 9. menu επιλογών Texture Fill.

Από το menu επιλογών Texture Fill επιλέγουμε από τη Terxture library τη παράμετρο Samples και από τη παράμετρο Texture List τη παράμετρο Blocks.

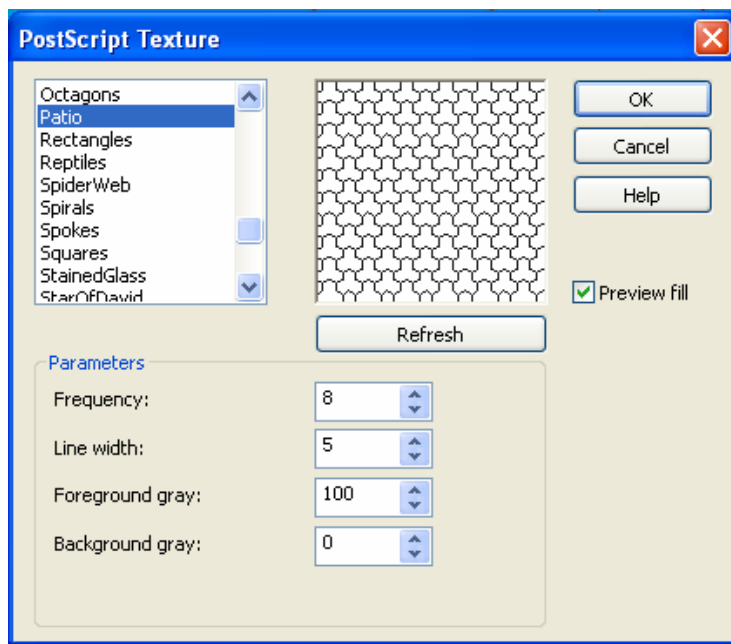
Αφού παρατηρήσουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο, επιστρέφουμε επιλογών Texture Fill για να αλλάξουμε τη τιμή της παραμέτρου «Brightness» σε -20 και τη Density% σε 35.

Παρατηρούμε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CorelDRAW και αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish6.cdr.

### **Δραστηριότητα 6**

Στη 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του CorelDRAW Fill για το χρωματισμό των αντικείμενων και ειδικότερα τη μέθοδο χρωματισμού «**PostScript**». Ο Εκπαιδευτικός αφού αναφερθεί στη συγκεκριμένη μέθοδο θα παρουσιάσει αναλυτικά μια – μια τις παραμέτρους που συναντάμε στο menu επιλογών «**PostScript Fill**» και στη συνέχεια θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν την αντίστοιχη δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

-Ανοίγουμε το αρχείο που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish6.cdr) και επιλέγουμε το στόμα του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου «**Fill**» επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού «**PostScript Fill**» (βλ. Εικόνα 2).



**Εικόνα 10.** menu επιλογών PostScript Texture

Από το menu επιλογών PostScript Texture επιλέγουμε την επιλογή Patio.

Παρατηρούμε τις αλλαγές στο σχέδιο και στη συνέχεια επιλέγουμε τα κυματοειδή αντικείμενα ένα – ένα για να εφαρμόσουμε το ίδιο pattern αλλάζοντας τις παραμέτρους “Frequency” σε 20 και “Forground gray” σε 50.

Παρατηρούμε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CorelDRAW και αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish7.cdr.

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 8. Προσθήκη τρισδιάστατων εφέ σε αντικείμενα

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές θα μαθούν να εισάγουν και να παραμετροποιούν τρισδιάστατα εφέ πάνω σε αντικείμενα του CorelDRAW. Θα εξασκηθούν στη διαδικασία δημιουργίας τρισδιάστων εφέ πάνω σε αντικείμενα με τη χρήση συγκεκριμένων παραδειγμάτων.

#### Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες: 3 ώρες**

**Διδακτικοί Στόχοι**

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να κάνουν χρήση των ακόλουθων τρισδιάστατων εφέ πάνω σε αντικείμενα του CorelDRAW:

- contour
- perspective
- extrusions
- bevel effects

- drop shadows
- blend

### **Διδακτική προσέγγιση**

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του καθηγητή με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**


- CorelDRAW
- αρχείο window1.cdr

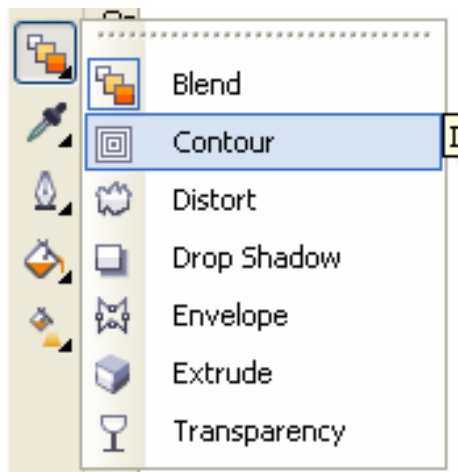
### **Διδακτική διαδικασία του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαλείο του CorelDRAW



Contour προκειμένου να εφαρμόσουν το ομώνυμο εφέ σε ένα σχέδιο CorelDRAW. Θα έχει προηγηθεί η περιγραφή της ακριβής λειτουργίας του συγκεκριμένου εργαλείου από τον Εκπαιδευτικό.


-Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται ενδεικτικά, το σχέδιο που εμπεριέχεται στο συνοδευτικό αρχείο window1.cdr. Αφού ανοίξουμε το αρχείο window1.cdr, μέσα από την εφαρμογή CorelDRAW, επιλέγουμε από το menu εργαλείων, στα αριστερά του παράθυρου σχεδιασμού, το εργαλείο Contour αφού προηγουμένως κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο εικονίδιο  εμφανίσουμε το menu επιλογών ειδικών εφέ (βλ. Εικόνα 1).



**Εικόνα 1.** menu επιλογών ειδικών εφέ.

Στη συνέχεια επιλέγοντας το πάνω τμήμα της αριστερής ροζ κουρτίνας του παραθύρου, που απεικονίζεται στο συγκεκριμένο σχέδιο, CorelDRAW και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, σύρουμε το ποντίκι 2-3 mm προς το εσωτερικό της κουρτίνας και το αφήνουμε. Παρατηρούμε τις αλλαγές που επιφέρει το ειδικό εφέ contour στο σχέδιο. Παρατηρούμε επίσης ότι στο menu εργαλείων το

εικονίδιο  έχει αντικατασταθεί από το εικονίδιο . Εδώ θα πρέπει να τονιστεί ότι το menu επιλογών ειδικών εφέ αντιπροσωπεύεται κάθε φορά στο menu εργαλείων

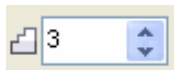
από το εικονίδιο  όταν ανοίγουμε την εφαρμογή CorelDRAW ή από οποιοδήποτε άλλο εικονίδιο από το ειδικό εφέ που έχουμε χρησιμοποιήσει πιο πρόσφατα.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window2.cdr.

## **Δραστηριότητα 2**



Στη 2η δραστηριότητα οι μαθητές αφού πρώτα διδαχθούν τις ιδιότητες του εργαλείου Contour θα κλιθούν να πειραματιστούν πάνω σε αυτές μέσα από συγκεκριμένη άσκηση που θα τους δοθεί από τον εκπαιδευτικό.

-Ανοίγουμε το αρχείο window2.cdr και επιλέγουμε το τμήμα της κουρτίνας στο οποίο έχουμε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Contour. Στη συνέχεια από την οριζόντια μπάρα με τις ιδιότητες του εργαλείου επιλέγουμε τη τιμή 3 στη παράμετρο contour steps (



) για να καθορίσουμε το πλήθος το στρώσεων χρωματικής διαβάθμισης του Contour εφέ. Στη συνέχεια επιλέγουμε τη τιμή 6 mm στη παράμετρο Contour

Offset (  ) για να επιλέξουμε την απόσταση μεταξύ των γραμμών που καθορίζουν τις στρώσεις χρωματικής διαβάθμισης στο Contour εφέ. Ακολουθεί ο

καθορισμός των χρωμάτων καθορίζοντας τις παραμέτρους Outline color σε κίτρινο  και Fill color σε μπλε . Παρατηρούμε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο.

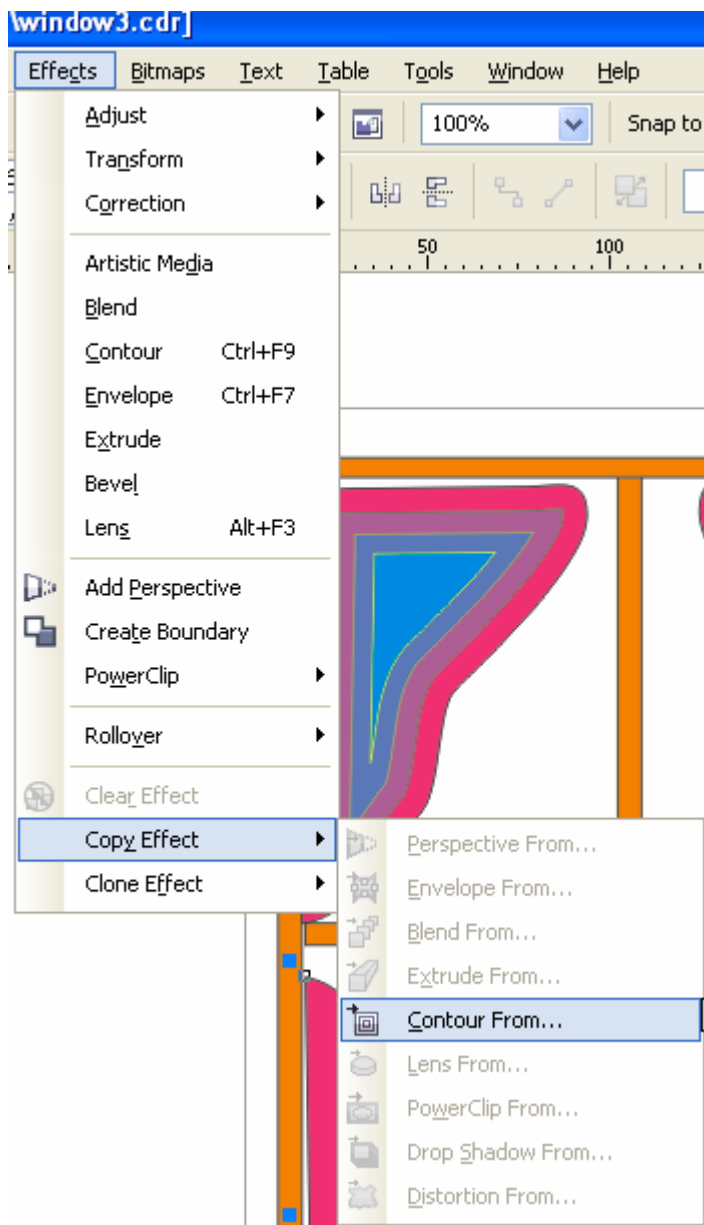
Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window3.cdr.

### Δραστηριότητα 3

Στη 3η Δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να αντιγράφουν το ειδικό εφέ Contour μεταξύ των αντικειμένων ενός σχεδίου CorelDRAW. Ο Εκπαιδευτικός θα διδάξει στους μαθητές τη χρήση των εντολών «**Copy effect**», «**Clone effect**» και «**Contour from**» για να μπορούν να κατανοήσουν την διαδικασία αντιγραφής του ειδικού εφέ Contour.

-Ανοίγουμε το αρχείο window3.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε το τμήμα της κουρτίνας που βρίσκεται ακριβώς κάτω από το τμήμα της κουρτίνας στο οποίο έχουμε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Contour. Στη συνέχεια επιλέγουμε από το menu επιλογών «**Effects**» την επιλογή «**Copy effect**» και στην συνέχεια την επιλογή «**Contour from**» (βλ. Εικονά 2). Επιλέγουμε από το σχέδιο CorelDRAW το τμήμα στο οποίο έχουμε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Contour. Παρατηρούμε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο.





Εικόνα 2. Menu επιλογών Effects.

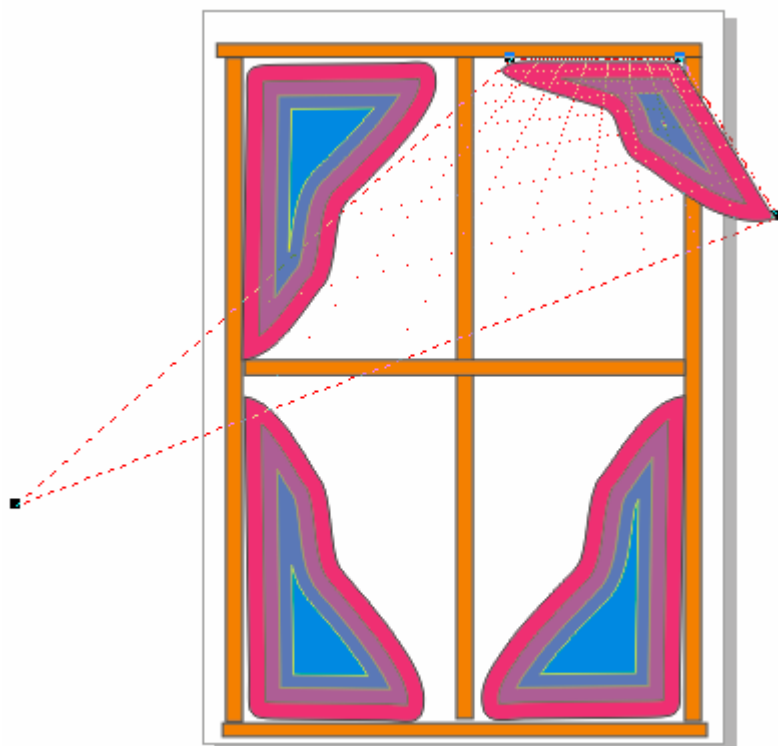
Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία και για τα άλλα δυο ροζ τμήματα κουρτίνας που δεν έχουμε εφαρμόσει ειδικό εφέ Contour με μόνη αλλαγή ότι στη θέση της επιλογής «**Copy effect**» χρησιμοποιούμε την επιλογή «**Clone effect**» (βλ. Εικόνα 2).

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window4.cdr.

#### Δραστηριότητα 4

Στη 4η δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν το εφέ της προοπτικής (perspective). Ο Εκπαιδευτικός θα περιγράψει την λειτουργία του και το που αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να το χρησιμοποιήσουν μέσα από συγκεκριμένη δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

-Ανοίγουμε το αρχείο window4.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε από το menu επιλογών «**Effects**» την επιλογή «**Add Perspective**» (Βλ. Εικόνα 2).



**Εικόνα 3.** Δημιουργία εφέ προοπτικής

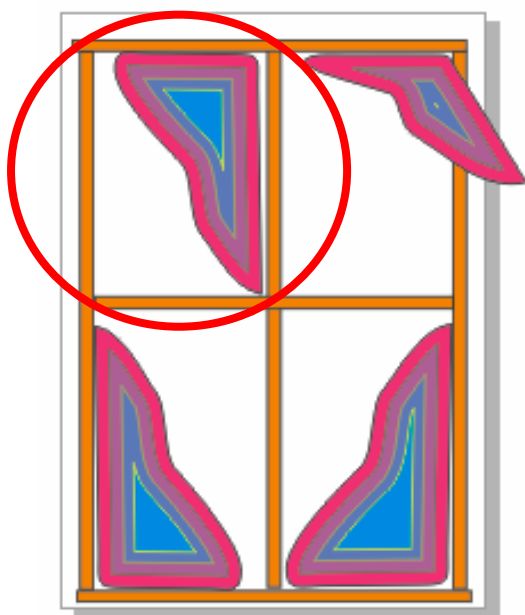
Με τη βοήθεια του ποντικιού μετακινούμε τις κάτω γωνίες του πλαισίου του πάνω δεξιά τμήματος της κουρτίνας όπως φαίνεται στην εικόνα 3, προκειμένου να δημιουργήσουμε το συγκεκριμένο εφέ προοπτικής (perspective).

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window5.cdr.

### Δραστηριότητα 5

Στη 5η δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να αντιγράφουν το ειδικό εφέ της προοπτικής (perspective) μεταξύ των αντικειμένων ενός σχεδίου CorelDRAW. Ο Εκπαιδευτικός θα διδάξει στους μαθητές τη χρήση των εντολών «Copy effect», «Perspective from» για να μπορούν να κατανοήσουν την διαδικασία αντιγραφής του ειδικού εφέ Perspective.

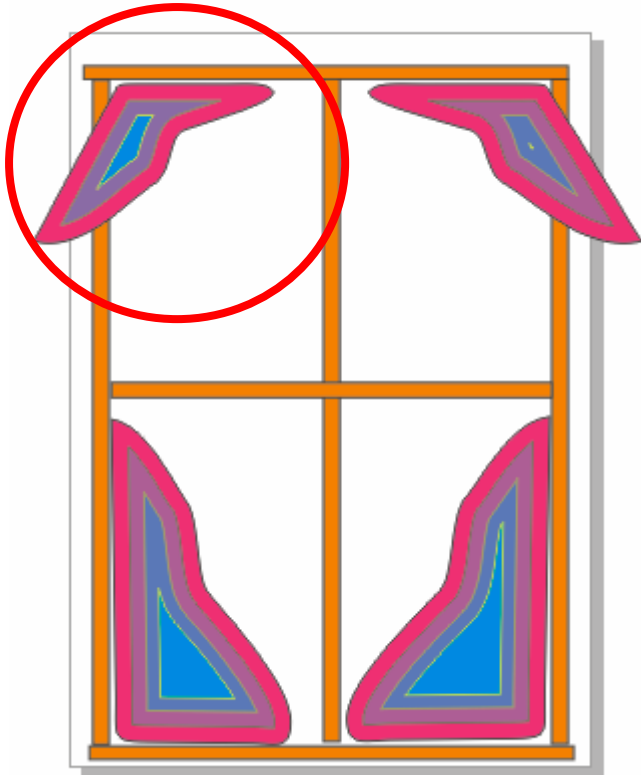
-Ανοίγουμε το αρχείο window5.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε το τμήμα της κουρτίνας που βρίσκεται ακριβώς δίπλα και αριστερά από το τμήμα της κουρτίνας στο οποίο έχουμε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Perspective. Με τη βοήθεια του ποντικιού περιστρέφουμε και τοποθετούμε το συγκεκριμένο τμήμα όπως φαίνεται στην εικόνα 4.



**Εικόνα 4.** Διαμόρφωση του σχεδίου μετά από περιστροφή και μετατόπιση του αντικειμένου της κουρτίνας στη πάνω αριστερή γωνία.

Στη συνέχεια επιλέγουμε από το menu επιλογών «Effects» την επιλογή «Copy effect» και στην συνέχεια την επιλογή «Perspective from» (βλ. Εικονά 2).

Επιλέγουμε από το σχέδιο CorelDRAW το τμήμα στο οποίο έχουμε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Perspective. Περιστρέφουμε το τμήμα στο οποίο αντιγράψαμε το εφέ Perspective έτσι ώστε να φσίνεται όπως στην εικόνα 5.




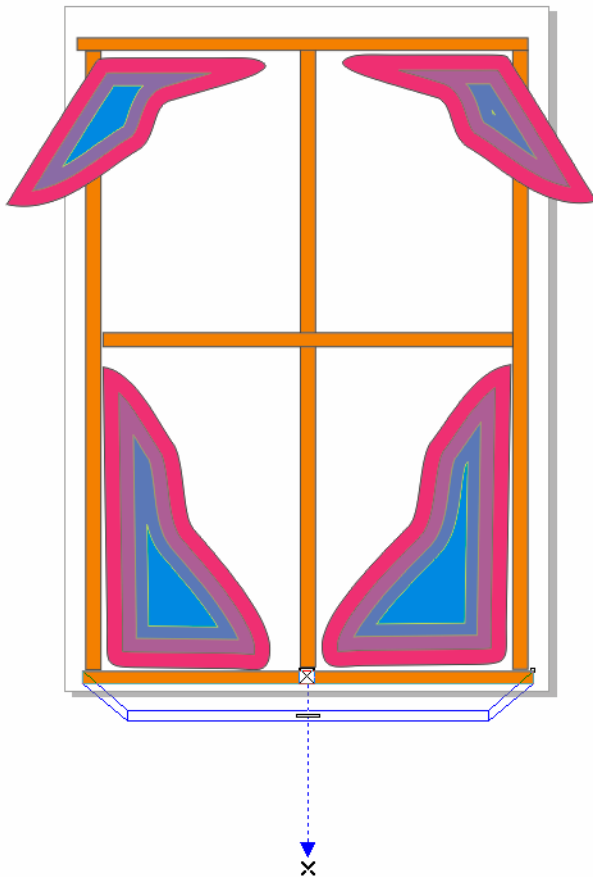
**Εικόνα 5.** Διαμόρφωση του σχεδίου μετά από περιστροφή του αντικειμένου της κουρτίνας στη πάνω αριστερή γωνία.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window6.cdr.

### **Δραστηριότητα 6**

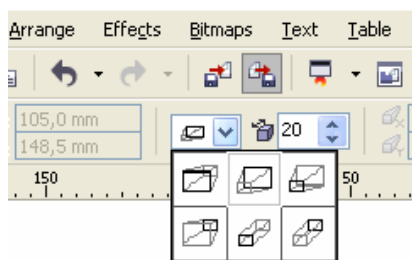
Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν το ειδικό εφέ extrude. Ο Εκπαιδευτικός θα περιγράψει την λειτουργία του και το που αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να το χρησιμοποιήσουν μέσα από συγκεκριμένη δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

Ανοίγουμε το αρχείο window6.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε το εικονίδιο  του εργαλείου **extrude** από το menu επιλογών ειδικών εφέ (βλ. Εικόνα 1).. Στη συνέχεια επιλέγουμε τη κάτω οριζόντια ράβδο του σκελετού του παραθύρου και σύρουμε το ποντίκι προς τα κάτω παντώντας το αριστερό πλήκτρο του για μερικά χιλιοστά όπως φέεται στην εικόνα 6.



**Εικόνα 6.** Εφαρμογή του εργαλείου extrude σε σχέδιο του CorelDRAW

Στη συνέχεια αφήνουμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το ξανσπατάμε μια φορά. Κατόπιν επιλέγουμε το αντικείμενο στο οποίο εφαρμόσαμε το ειδικό εφέ extrude και επιλέγουμε από από το menu επιλογών των τύπων extrude τον δεύτερο τύπο από τη πάνω σειρά (βλεπε Εικόνα 7).




**Εικόνα 7.** menu επιλογών των τύπων extrude

Παρατηρούμε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο. Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window7.cdr.

### Δραστηριότητα 7

Στη 7η δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να αντιγράφουν το ειδικό εφέ «**Extrude**» μεταξύ των αντικειμένων ενός σχεδίου CorelDRAW. Ο Εκπαιδευτικός θα διδάξει στους μαθητές τη χρήση των εντολών «**Copy effect** και **Extrude from**» για να μπορούν να κατανοήσουν την διαδικασία αντιγραφής του ειδικού εφέ Extrude.

-Ανοίγουμε το αρχείο window7.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε τη πάνω οριζόντια ράβδο του σκελετού του παραθύρου. Στη συνέχεια επιλέγουμε από το menu επιλογών «**Effects**» την επιλογή «**Copy effect**» και στην συνέχεια την επιλογή «**Extrude from**» (βλ. Εικόνα 2). Επιλέγουμε από το σχέδιο CorelDRAW το τμήμα στο οποίο έχουμε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Extrude. Από το menu επιλογών των τύπων extrude επιλέγουμε το

εικονίδιο  από τη κάτω σειρά ((βλεπε Εικόνα 7).

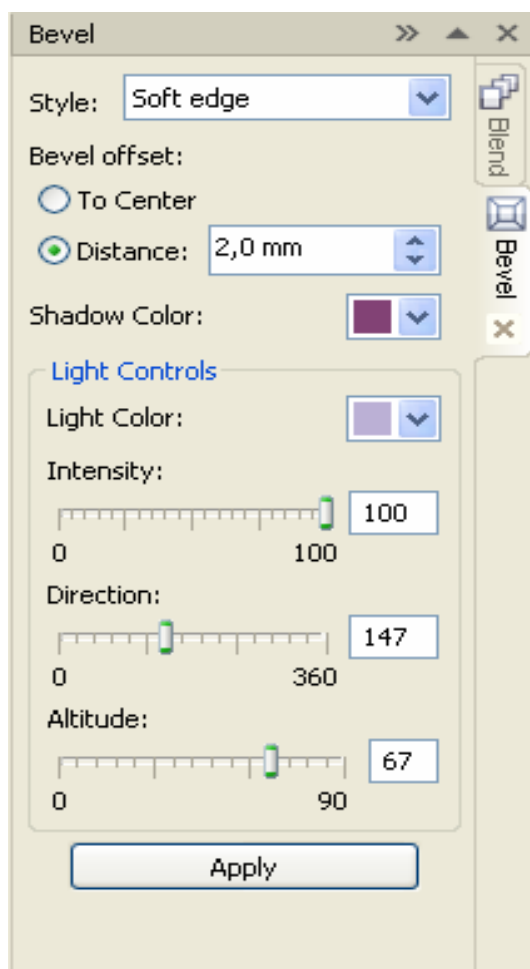
Παρατηρούμε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο. Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window8.cdr.

### Δραστηριότητα 8

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν τα εφέ «**bevel**». Ο Εκπαιδευτικός θα δείξει στους μαθητές πώς να δημιουργούν ένα «**Soft**

**Edge bevel».** Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να εξασκηθούν στη χρήση των συγκεκριμένων εφέ μέσα από δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

-Ανοίγουμε το αρχείο window7.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε το πάνω τμήμα της αριστερής κουρτίνας του παραθύρου εφαρμόζοντας το ποντίκι πάνω στη ροζ διαγράμμιση του αντικειμένου. Στη συνέχεια από το menu επιλογών «**Effects**» επιλεγουμε τη παράμετρο «**Bevel**».




**Εικόνα 8.** menu επιλογών Bevel

Αλλάζουμε τις παραμέτρους έτσι ώστε να συμφωνουν με την εικόνα 8. Εφαρμόζουμε την ίδια διαδικασία και στα υπόλοιπα τρία τμήματα των κουρτινών.

Παρατηρούμε τις αλλαγές που επέρχονται στο σχέδιο. Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window9.cdr.

### Δραστηριότητα 9

Στη 9η δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν το εφέ «**drop shadows**». Ο Εκπαιδευτικός θα περιγράψει την λειτουργία του και το που αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να το χρησιμοποιήσουν μέσα από συγκεκριμένη δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

-Ανοίγουμε το αρχείο window9.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέγουμε το εικονίδιο  του εργαλείου «**drop shadows**» από το menu επιλογών ειδικών εφέ (βλ. Εικόνα 1). Στη συνέχεια επιλέγουμε τη κάθετη μεσαία ράβδο του σκελετού του παράθυρου και τοποθετώντας το ποντίκι στη μέση της τό σύρουμε προς τα δεξιά για μερικά χιλιοστά, κρατώντας το αριστερό πλήκτρο του πατημένο.

Ακολούθως επιλέγουμε την οριζόντια μεσαία ράβδο του σκελετού του παράθυρου και τοποθετώντας το ποντίκι στη μέση της τό σύρουμε προς τα πάνω για μερικά χιλιοστά, κρατώντας το αριστερό πλήκτρο του πατημένο.

Παρατηρούμε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο. Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window10.cdr.

### Δραστηριότητα 10

Στη 10η δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν το εφέ «**blend**». Ο Εκπαιδευτικός θα περιγράψει την λειτουργία του και το που αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να το χρησιμοποιήσουν μέσα από συγκεκριμένη δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

-Ανοίγουμε το αρχείο window10.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα. Διαγράφουμε και τα τέσσερα τμήματα των κουρτινών του



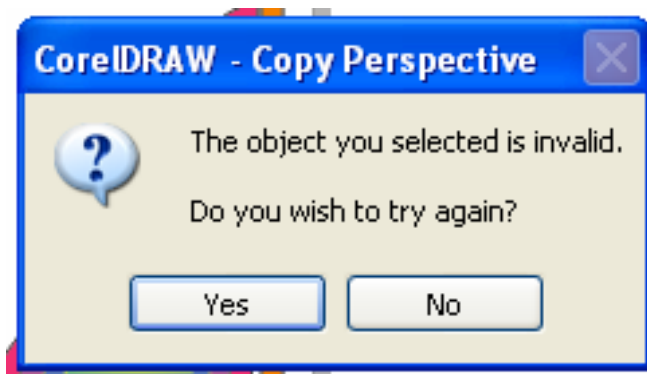
παραθύρου και επιλέγουμε το εικονίδιο  του εργαλείου «blend» από το menu επιλογών ειδικών εφέ (βλ. Εικόνα 1).

Στη συνέχεια επιλέγουμε τη κάθετη αριστερή ράβδο του σκελετού του παράθυρου και τοποθετώντας το ποντίκι στη μέση της τό σύρουμε προς τα δεξιά για μερικά χιλιοστά μέχρι τη κάθετη κεντρική ράβδο , κρατώντας το αριστερό πλήκτρο του πατημένο.

Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία με την κάθετη δεξιά ράβδο του σκελετού του παραθύρου.

Παρατηρούμε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο. Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window11.cdr.

**Προσοχή**, σε περίπτωση που δεν επιλέγει σωστά το αντικείμενο του οποίου το εφέ θέλουμε να αντιγράψουμε τότε μπορεί να εμφανιστεί το ακόλουθο μήνυμα:



**Εικόνα 9.** Μήνυμα λάθους που εμφανίζεται με λάθος επιλογή ενός αντικειμένου.

Σε αυτή τη περίπτωση θα πρέπει να επιλέξουμε YES και να τοποθετήσουμε πιο σωστά το ποντίκι έτσι ώστε να επιλέξουμε το αντικείμενο που επιθυμούμε.

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 9. Χρήση εργαλείων επεξεργασίας σελίδας

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν εργαλεία διάταξης και μορφοποίησης των σελίδων που απαρτίζουν έναν σχέδιο CorelDRAW. Ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει στους μαθητές τις παραμέτρους που καθορίζουν τη διαμόρφωση μια σελίδας και θα τους καθοδηγήσει στην εξάσκησή τους μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες.

#### Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες: 3 ώρες**

**Διδακτικοί Στόχοι**

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να

- καθορίζουν τη διάταξης μιας σελίδας
- επιλέγουν φόντο σε μια σελίδα.
- προσθέτουν, αναπαράγουν, μετονομάζουν και διαγράφουν σελίδες
- να ρυθμίζουν τα rulers
- ρυθμίζουν το grid

- καθορίζουν τη κλίμακα ενός σχεδίου CorelDRAW

### **Διδακτική προσέγγιση**

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων του συγκεκριμένου σεναρίου, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση

του καθηγητή με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα.

### **Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου**

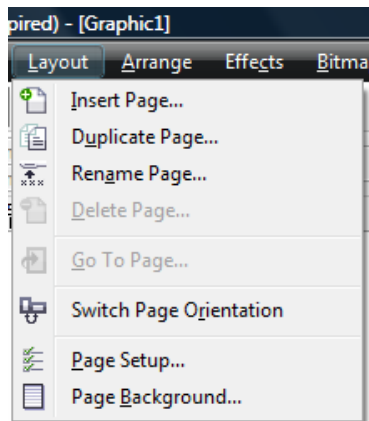
- CorelDRAW
- Αρχείο 2.bmp

### **Διδακτική διαδικασία του σεναρίου**

#### **Δραστηριότητα 1**

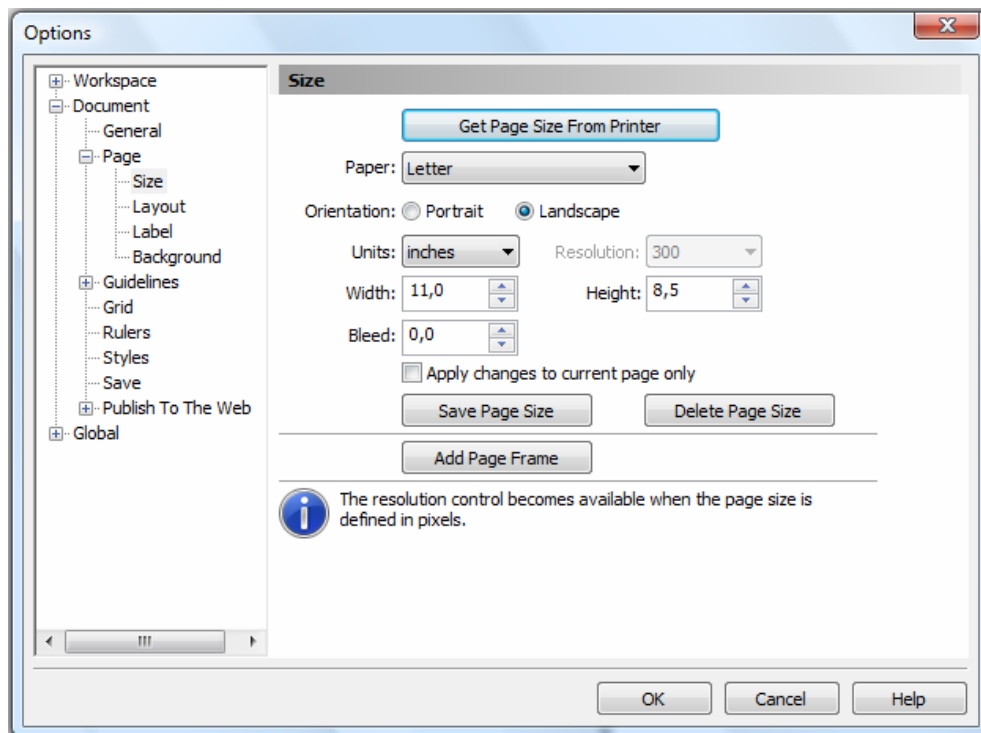
Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές μαθαίνουν να διαμορφώνουν το μέγεθος της σελίδας, το προσανατολισμό της σελίδας, τα styles διάταξης και τα styles ετικετών. Ο εκπαιδευτικός μέσω σχετικών παραδειγμάτων διδάσκει τη χρήση των συγκεκριμένων παραμέτρων. Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να χρησιμοποιήσουν τις συγκεκριμένες παραμέτρους μέσα από συγκεκριμένη δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

-Δημιουργούμε ένα νέο αρχείο CorelDRAW. Από το menu επιλογών «**Layout**» (Βλ. Εικόνα 1) επιλέγουμε την επιλογή «**Page Setup**».



**Εικόνα 1.** menu επιλογών Layout

Ανοίγουμε το menu επιλογών «**Options**» (βλ. Εικόνα 2) και στη συνέχεια αλλάζουμε τη παράμετρο «**Paper**» σε «**Custom**», την παράμετρο «**Orientation**» σε «**Landscape**», τη παράμετρο «**Units**» σε «**centimeters**», τη παράμετρο «**Width**» σε **12,94** και τη παράμετρο «**Height**» σε **7,59**.



**Εικόνα 2.** menu επιλογών **Options**.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout1.cdr.

## Δραστηριότητα 2

Οι μαθητές μαθαίνουν να εισάγουν φόντο σε ένα σχέδιο CorelDRAW. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές πως να χρησιμοποιούν ένα χρώμα ως φόντο και κατόπιν πως να εισάγουν για φόντο ένα αρχείο bitmap. Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να εφαρμόσουν στη πράξη τα όσα διδάχθηκαν.

-Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται ενδεικτικά, το συνοδευτικό αρχείο 2.bmp. Ανοίγουμε το αρχείο layout1.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα. Από το menu επιλογών «**Layout**» (Βλ. Εικόνα 1) επιλέγουμε την επιλογή «**Page Setup**». Στη συνέχεια επιλέγουμε την επιλογή «**Background**» και κατόπιν την επιλογή «**Solid**» και χρώμα το πορτοκαλί.. Παρατηρούμε τις αλλαγές που επέρχονται στο σχέδιο.

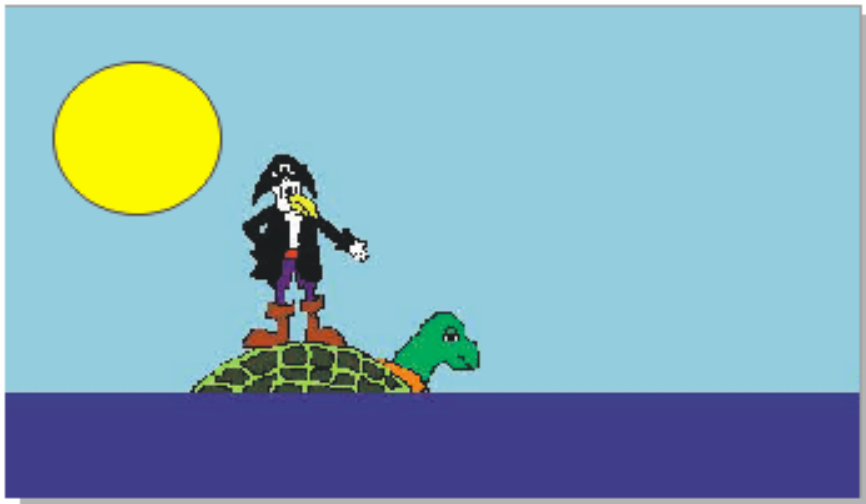
Επιστρέφουμε στο menu επιλογών «**Page Setup**» και επιλέγουμε πάλι την επιλογή «**Background**». Επιλέγουμε την επιλογή «**Bitmap**» και στη συνέχεια το συνοδευτικό αρχείο 2.bmp.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout2.cdr.

## Δραστηριότητα 3

Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές πώς να προσθέτουν, αναπαράγουν, μετονομάζουν και διαγράφουν σελίδες σε ένα αρχείο CorelDRAW. Οι μαθητές διδάσκονται πως να χρησιμοποιούν τις εντολές «**Duplicate page**», «**Rename page**», «**Delete page**», «**Go To Page**» μέσα από το menu επιλογών **Layout**, προκειμένου να μπορούν να πραγματοποιήσουν όλες τις ενέργειες διαχείρισης των σελίδων που περιγράφηκαν πιο πάνω.

-Ανοίγουμε το αρχείο layout2.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα. Από το menu επιλογών «**Layout**» (Βλέπε Εικόνα 1) επιλέγουμε την επιλογή «**Duplicate Page**» με επιλεγμένη τη παράμετρο «**Copy layer(s) and their contents**». Στη συνέχεια στη νέα σελίδα σχηματίζουμε ένα κίτρινο κύκλο όπως φαίνεται στην εικόνα 3.



### Εικόνα 3.

Μετακινούμαστε στη πρώτη σελίδα του αρχείου CorelDraw, με τη χρήση της επιλογής «**Go To Page**», από το menu επιλογών «**Layout**», όπου και παρατηρούμε ότι ο κίτρινος κύκλος που προσθέσαμε στη δεύτερη σελίδα δεν υπάρχει. Με τη εντολή «**Rename Page**» από το menu επιλογών «**Layout**» αλλάζουμε το όνομα της πρώτης σελίδας σε «first». Στη συνέχεια, από το menu επιλογών «**Layout**», με την εντολή «**Duplicate Page**» και επιλέγοντας τη παράμετρο **Copy layer(s) only**, αναπαράγουμε τη πρώτη σελίδα και παρατηρούμε ότι στη νέα σελίδα δεν έχει αντιγραφεί το αρχείο εικόνας. Μεταβαίνουμε στη δεύτερη σελίδα και τη διαγράφουμε με την εντολή «**Delete page**» από το menu επιλογών «**Layout**».

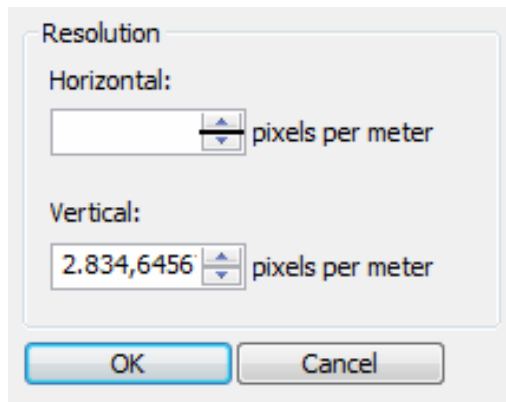
Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout3.cdr.

### Δραστηριότητα 4

Από το menu επιλογών «**Tools**» επιλέγουμε την επιλογή «**Options**» (βλ. Εικόνα 2) και στη συνέχεια επιλέγουμε το tab «**workspace**». Αμέσως μετά επιλέγουμε το tab «**Toolbox**» και την επιλογή «**Zoom**», «**Hand tool**». Στη συνέχεια επιλέγουμε την επιλογή «**Calibrate rulers**».

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να ρυθμίσουμε τα pixel της οθόνης που αντιστοιχούν σε ένα πραγματικό εκατοστό. Αυτό γίνεται με τη τοποθέτηση ενός πλαστικού διαφανούς χάρακα πάνω στην οθόνη και ρυθμίζοντας την οριζόντια και κατακόρυφο ανάλυση

(βλ. Εικόνα 4) έτσι ώστε οι υποδιαιρέσεις της οθόνης να συμπίπτουν με τις υποδιαιρέσεις του χάρακα.



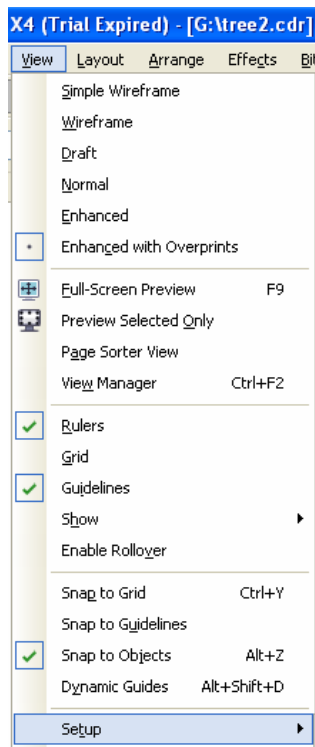
Εικόνα 4. Ρύθμιση οριζόντιας και κατακόρυφης ανάλυσης

### Δραστηριότητα 5

Οι μαθητές χρησιμοποιούν την ιδιότητα του «**Grid**» (πλέγμα) του CorelDRAW. Ο εκπαιδευτικός αφού αναφερθεί στη συγκεκριμένη ιδιότητα θα παρουσιάσει τις παραμέτρους που την καθορίζουν και θα δώσει στους μαθητές για εξάσκηση να εκτελέσουν μια σχετική Δραστηριότητα. στο φύλο εργασίας.

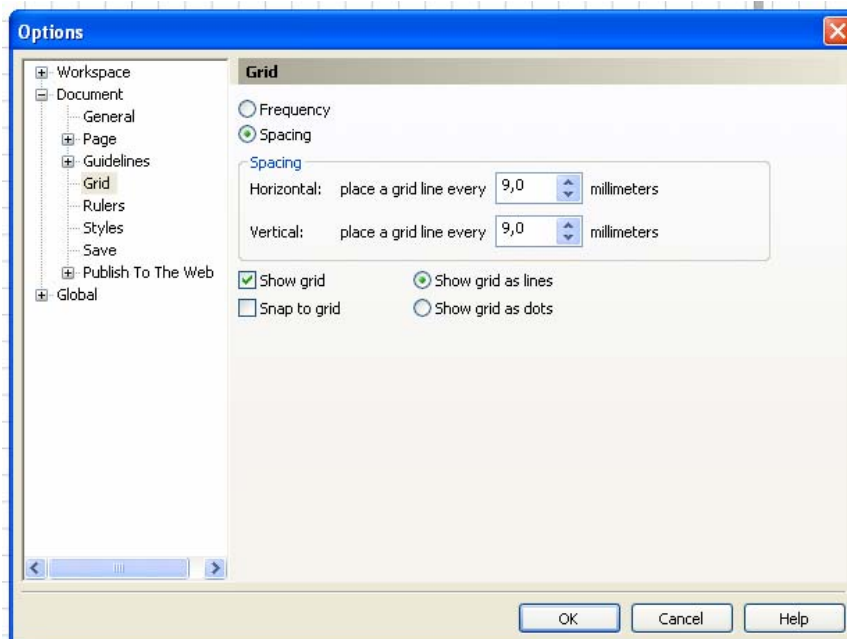
-Ανοίγουμε το αρχείο layout3.cdr που δημιουργήσαμε στη δραστηριότητα 3 και τσεκάρουμε τη εντολή «**Grid**» μέσα από το menu επιλογών «**View**». Στη συνέχεια επιλέγουμε πάλι από το menu επιλογών «**View**» την εντολή «**Setup**» και στη συνέχεια την εντολή «**Grid and Ruler Setup**» (βλ. Εικόνα 5).





Εικόνα 5. menu επιλογών View

Από το menu επιλογών **Option** που προκύπτει όταν επιλέξουμε την εντολή **Grid and Ruler Setup** μαρκάρουμε την επιλογή **Space** και καθορίζουμε ως απόσταση μεταξύ των οριζόντιων (Horizontal) και κατακόρυφων (Vertical) γραμμών του πλέγματος (Grid) τα 9 mm (βλ. εικόνα 6) .

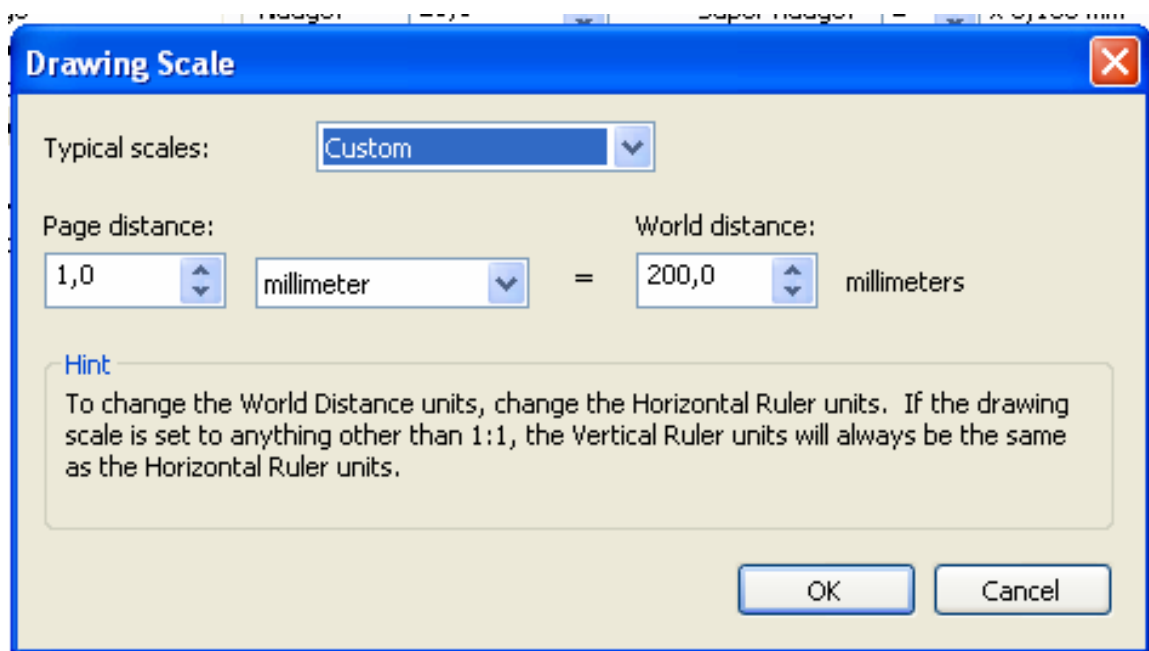


Εικόνα 6. Παράμετροι πλέγματος (Grid) στο menu επιλογών Options


Παρατηρούμε τις αλλαγές που εμφανίζονται στο πλέγμα (Grid).

### Δραστηριότητα 6

Στο ίδιο αρχείο layout3.cdr επιλέγουμε πάλι την εντολή **Grid and Ruler Setup** και στη συνέχεια από το tab **Document** επιλέγουμε την επιλογή **Rulers** και ακολούθως την επιλογή **Edit Scale**. Από το menu επιλογών **Drawing Scale** που προκύπτει (βλ. Εικόνα 7) αλαζουμε τη κλίμακα του σχεδίου σε 1:200 mm.



Εικόνα 7. menu επιλογών Drawing Scale



Στη συνέχεια με τη βοήθεια των rulers και του «**hand tool**»  υπολογίζουμε τη διάμετρο του κίτρινου κύκλου στη δεύτερη σελίδα του σχεδίου CorelDRAW ακολουθώντας τη μέθοδο που είχαμε εφαρμόσει στη 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα του 1<sup>ου</sup> φύλλου εργασίας.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout4.cdr.

### Δραστηριότητα 7


ο εκπαιδευτικός κάνει μια ανακεφαλαίωση των όσων έχουν παρουσιαστεί στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας. Ακολουθεί η εκτέλεση μιας σύνθετης δραστηριότητας

από τους μαθητές, η οποία θα περιλαμβάνει στοιχεία από όλες τις προηγούμενες δραστηριότητες.

-Δημιουργούμε ένα νέο σχέδιο CorelDRAW. Είσαγουμε ένα τετράγωνο πλαίσιο χρησιμοποιώντας το εργαλείο «**Rectangle Tool**»  από τη στήλη εργαλείων στα αριστερά του παραθύρου της εφαρμογής CorelDRAW. Αναπαράγουμε την πρώτη σελίδα, επιλέγοντας «**Copy layer(s) and their contents**» στο menu επιλογών «**Duplicate Page**». Ενώ βρισκόμαστε στη δεύτερη σελίδα επιλέγουμε ως φόντο (Background) το κίτρινο χρώμα  όπως είδαμε στη Δραστηριότητα 2.

Μεταβαίνουμε στη πρώτη σελίδα με την εντολή «**Go To Page**» για να παρατηρήσουμε ότι έχει αλλάξει και εκεί το φόντο. Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο σε ένα νέο αρχείο με όνομα layout5.cdr.

Για να μετρήσουμε τη πλευρά του τετραγώνου πλαισίου, σε κλίμακα 1:10 cm, τροποποιούμε την κλίμακα του σχεδίου και κάνουμε χρήση των rulers και του hand tool. Για να διευκολύνουμε τη μέτρηση, σύρουμε με το ποντίκι το εικονίδιο αρχής

των «rulers»  (το οποίο βρίσκεται στο σημείο τομής του οριζόντιου με τον κατακόρυφο ruler) πάνω στη πάνω αριστερή γωνία του τετράγωνου πλαισίου.

Τοποθετούμε πλέγμα (Grid) στο σχέδιο και αλλάζουμε την απόσταση μεταξύ των οριζόντιων και κατακόρυφων γραμμών σε 0,05 cm. Στη συνέχεια μεταβάλλουμε τα όρια του τετράγωνου πλαισίου έτσι ώστε η πλευρά του να είναι ίση με 12 κελιά του πλέγματος.

Σχεδιάζουμε ένα σχέδιο με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και το αποθηκεύουμε σε μορφή bitmap. Στη συνέχεια με τη χρήση των εντολών «**Page**» «**Background** και **Bitmap**» εισάγουμε το συγκεκριμένο σχέδιο σαν φόντο μέσα στο σχέδιο.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο, στο αρχείο layout5..cdr.

## Σενάριο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

### 10. Working with bitmaps

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας οι μαθητές θα μαθούν να εισάγουν και να επεξεργάζονται αρχεία εικόνας bitmap μέσα σε ένα σχέδιο CorelDRAW. Θα γίνει χρήση σειράς δραστηριοτήτων από τους μαθητές προκειμένου να κατανοήσουν καλύτερα τα όσα θα διδαχθούν στις δραστηριότητες.

#### Ένταξη Δραστηριότητας στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

**Τάξη:**

**Τομέας:**

**Γνωστικό Αντικείμενο:**

**Διδακτική ενότητα:**

**Διδακτικές ώρες: 2 ώρες**

**Διδακτικοί Στόχοι**

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- μετατρέπουν αρχεία vector graphics σε αρχεία bitmaps
- εισάγουν αρχεία bitmaps σε ένα σχέδιο CorelDRAW
- επιτυγχάνουν ευθυγράμμιση αρχείων bitmaps
- χρησιμοποιούν Digimarc watermarks για να ταυτοποιήσουν αρχεία bitmaps
- απομακρύνουν σημάδια από αρχεία bitmaps

- εφαρμόζουν ειδικά εφέ σε αρχεία bitmaps

### Διδακτική προσέγγιση

Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Η επιλογή των ατόμων της κάθε ομάδας θα γίνεται σύμφωνα με τη κρίση του καθηγητή με βασικό κριτήριο την καλύτερη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα.

### Εργαλεία ΤΠΕ που αξιοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου

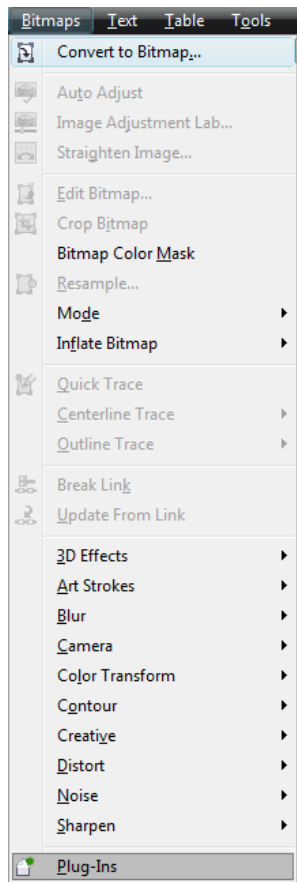
- CorelDRAW
- Αρχεία runner1.bmp, statue.bmp

### Διδακτική διαδικασία του σεναρίου

#### Δραστηριότητα 1

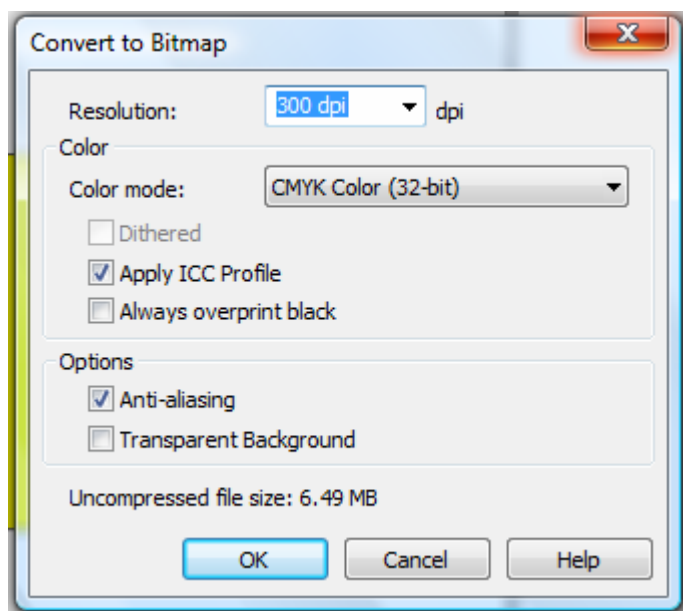
Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές μαθαίνουν να μετατρέπουν αρχεία vector graphics σε αρχεία bitmaps. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές την εντολή «**Convert to bitmap**» και τους δίνει να εκτελέσουν μια σχετική δραστηριότητα στο φύλο εργασίας.

-Δημιουργούμε ένα νέο σχέδιο και εισάγουμε μέσα σε αυτό διάφορα σχήματα (κύκλοι, τετράγωνα) χρησιμοποιώντας τη στήλη με τα εργαλεία στην αριστερή πλευρά του παραθύρου σχεδιασμού της εφαρμογής CorelDRAW. Στη συνέχεια επιλέγουμε ένα –ένα τα συγκεκριμένα σχήματα και τα μετατρέπουμε σε μορφή bitmap από την υφιστάμενη μορφή vector. Η μετατροπή πραγματοποιείται με τη χρήση της εντολής «**Convert to Bitmap**» που βρίσκεται στο menu επιλογών «**Bitmap**» (Εικόνα 1)



Εικόνα 1. menu επιλογών Bitmap

Στο menu επιλογών «Convert to Bitmap» αφήνουμε τις προκαθορισμένες τιμές στις παραμέτρους που εμπεριέχει.(βλ. Εικόνα 2)



Εικόνα 2. menu επιλογών Convert to Bitmap

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap1.cdr.

### **Δραστηριότητα 2**

Στόχος της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να μάθουν να εισάγουν αρχεία bitmap σε ένα σχέδιο CorelDRAW με τη χρήση της εντολής «**Import**» από το menu επιλογών «**File**». Μέσα από την εκτέλεση συγκεκριμένης Δραστηριότητας, που θα τους δοθεί, οι μαθητές εξασκούνται στην επίτευξη του παραπάνω στόχου.

-Ανοίγουμε το αρχείο bitmap1.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα και εισάγουμε στο σχέδιο μια νέα σελίδα ακολουθώντας τη διαδικασία που παρουσιάστηκε στη 3<sup>η</sup> δραστηριότητα του ένατου σεναρίου. Από το menu επιλογών «**File**» χρησιμοποιούμε τη εντολή «**Import**» για να εισάγουμε στη νέα σελίδα ένα σχέδιο bitmap της αρεσκείας μας. Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής του σχεδίου bitmap θα χρειαστεί να ορίσουμε, με τη βοήθεια του ποντικιού, το πλαίσιο τοποθέτησής του μέσα στο σχέδιο CorelDRAW.

Μετά τη εισαγωγή του σχεδίου bitmap αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW σε νέο αρχείο με την ονομασία bitmap2.dcr

### **Δραστηριότητα 3**

Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές πώς να ευθυγραμμίζουν εικόνες που έχουν ληφθεί υπό γωνία. Για αυτό το λόγο μαθαίνουν να χειρίζονται τις παραμέτρους του menu επιλογών «**Straighten image**». Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές και τους βοηθάει να εξασκηθούν στη χρήση των συγκεκριμένων παραμέτρων μέσα από σχετική δραστηριότητα που θα τους προτείνει να εκτελέσουν.

-Ανοίγουμε το αρχείο bitmap2.cdr που δημιουργήσαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα, δημιουργούμε μια νέα σελίδα και εισάγουμε μέσα σε αυτή το συνοδευτικό σχέδιο που ονομάζεται runner1.bmp. Στη συνέχεια χρησιμοποιούμε την

εντολή «**Straighten image**» από το menu επιλογών «**Bitmap**» (βλ. Εικόνα 1) και περιστρέφουμε το σχέδιο που εισάγαμε, για να το ευθυγραμμίσουμε (έτσι ώστε ο δρόμος στο σχέδιο να είναι χωρίς κλίση).

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap3.cdr.

#### **Δραστηριότητα 4**

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει στους μαθητές τη χρήση Digimarc watermarks για τη ταυτοποίηση αρχείων bitmaps. Οι μαθητές μέσα από την εκτέλεση της σχετικής δραστηριότητας θα εξασκηθούν στη χρήση των εντολών «**Read watermark**» και «**Embed watermark**» για την ανάγνωση και τη ενσωμάτωση watermark αντίστοιχα σε ένα αρχείο bitmap.

-Ανοίγουμε το αρχείο bitmap3.cdr που δημιουργήσαμε στην 3<sup>η</sup> δραστηριότητα. Από το menu επιλογών «**Bitmaps**» επιλέγουμε την εντολή «**Plug-ins**», στη συνέχεια την εντολή «**Digimarc**» και κατόπιν την εντολή «**Embed watermark**».

Αμέσως μετά, επιλέγουμε την επιλογή «**Personalize**» και στο «**Personalize Creator ID**» επιλέγουμε «**register**». Ακολουθούμε τις οδηγίες στο Digimarc Web Site και στο menu επιλογών «**Personalize Creator ID**» τοποθετήστε το δικό σας κωδικό δημιουργού (Creator ID) στο πεδίο Creator ID.

Μετά τη διαδικασία απόκτησης κωδικού δημιουργού (Creator ID) χρησιμοποιούμε την εντολή «**Embed watermark**» που βρίσκεται στο menu επιλογών της εντολής «**Digimarc**» - «**Plug-ins**». Στο παράθυρο που προκύπτει συμπληρώνουμε τα πεδία καταλλήλως.

Για να εντοπίσουμε το watermark που δημιουργήσαμε χρησιμοποιούμε την εντολή «**Read watermark**» από το menu επιλογών της εντολής **Digimarc**.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap4.cdr.

#### **Δραστηριότητα 5**

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές πώς να αφαιρούν σημάδια που έχουν προκληθεί από κακή λήψη ή από τη φθορά φωτογραφιών με



bitmap format . Ο εκπαιδευτικός για αυτό το λόγο παρουσιάζει την επιλογή «**Correction**» και «**Dust and scratch**» από το menu επιλογών «**Effects**». Μέσα από κατάλληλη δραστηριότητα, που θα τους δοθεί στο φύλλο εργασίας, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν στη πράξη τη συγκεκριμένη τεχνική.

- Ανοίγουμε το αρχείο bitmap4.cdr που δημιουργήσαμε στη 4<sup>η</sup> δραστηριότητα, δημιουργούμε μια νέα σελίδα και εισάγουμε σε αυτή το αρχείο bitmap με όνομα statue.bmp.

Μεγεθύνουμε το σχέδιο έτσι ώστε τα γράμματα στο αρχείο εικόνας να είναι ευκρινή και επιλέγουμε με το ποντίκι το αρχείο εικόνας που εισάγαμε. Στη συνέχεια από το menu επιλογών «**Effects**» επιλέγουμε τη επιλογή «**Correction**» και κατόπιν «**Dust and scratch**».

Τοποθετούμε στη παράμετρο «**Threshold**» τη τιμή 180 και στη τιμή «**Radius**» τη τιμή 5. Επιλέγουμε «**Preview**» και παρατηρούμε τις αλλαγές που επέρχονται στο αρχείο bitmap.

Πειραματιζόμαστε με τις τιμές στις συγκεκριμένες παραμέτρους μέχρι να πάρουμε το αποτέλεσμα που μας ικανοποιεί. Τότε επιλέγουμε «**OK**» για να αποθηκεύσουμε τις αλλαγές που επιφέραμε στο αρχείο bitmap.

Αποθηκεύουμε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap5.cdr.

### **Δραστηριότητα 6**

Οι μαθητές μαθαίνουν να εφαρμόζουν ειδικά εφέ σε αρχεία bitmaps. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις επιλογές «**3D Effects**», «**Art Strokes**», «**Blur**», «**Camera**», «**Color Transform**», «**Contour**», «**Creative**», «**Distort**», «**Noise**» και «**Sharpen**» μέσα από το menu επιλογών «**Bitmaps**» και θα τους δώσει να εκτελέσουν κατάλληλη δραστηριότητα που θα τους βοηθήσει να εξασκηθούν στη χρήση των συγκεκριμένων επιλογών.

-Ανοίγουμε το αρχείο bitmap5.cdr που δημιουργήσαμε στη 5<sup>η</sup> δραστηριότητα και μεταβαίνουμε στη σελίδα που περιέχει την εικόνα από αρχείο statue.bmp, που εισάγαμε στη προηγούμενη δραστηριότητα.

Επίλεγουμε την εικόνα και μέσα από το menu επιλογών «**Bitmaps**» εφαρμόζουμε διαδοχικά τα ειδικά εφέ που βρίσκονται στα menu επιλογών «**3D Effects**», «**Art Strokes**», «**Blur**», «**Camera**», «**Color Transform**», «**Contour**», «**Creative**», «**Distort**», «**Noise**» και «**Sharpen**».

Σε κάθε ειδικό εφέ χρησιμοποιούμε την επιλογή «**Preview**» για να κάνουμε προεπισκόπηση των αλλαγών που θα προκληθούν από την αλλαγή των παραμέτρων. Όταν είμαστε ικανοποιημένοι από τις αλλαγές επιλέγουμε «**OK**» για να τις εφαρμόσουμε και ταυτόχρονα καταγράφουμε τις τιμές των παραμέτρων του ειδικού εφέ.

Όταν εφαρμόσουμε όλες τις αλλαγές που επιθυμούμε πάνω στο αρχείο εικόνας bitmap τότε αποθηκεύουμε όλο το σχέδιο CorelDRAW σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap6.cdr



**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ

**ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ**  
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



**Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ**  
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Εκπαίδευσης και Αρχικής  
Επαγγελματικής Κατάρτισης