

« Φόρμα Υποβολής Πρότασης για τη δημιουργία Ομίλου »



<b>Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού (1)</b>	Καραγιάννης Παναγιώτης
<b>Κλάδος/Ειδικότητα (1)</b>	ΠΕ86/ Πληροφορικής
<b>Τίτλος του ομίλου</b>	Όμιλος Πληροφορικής / 3D Modeling & Animation σε Blender
<b>Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος</b>	STEM, Ψηφιακή Καινοτομία, Τρισδιάστατη Σχεδίαση, Animation, Ψηφιακή δημιουργικότητα, Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας
<b>Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα</b>	2 ώρες
<b>Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος</b>	Τάξεις Γυμνασίου, Α' Λυκείου
<b>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές εργαλεία που θα τους επιτρέψουν να αναπτύξουν αλλά και να εξελίξουν ψηφιακές δεξιότητες , πληροφορικό και κριτικό γραμματισμό, αλλά και τις δεξιότητες της διερεύνησης, ανακάλυψης, σχεδιασμού, συνεργασίας και αλληλοϋποστήριξης. Επίσης πρόκειται για ένα ταξίδι δημιουργικότητας και φαντασίας, όπου η τεχνολογία θα μας βοηθήσει υπό προϋποθέσεις να παράγουμε ψηφιακές απεικονίσεις τριών διαστάσεων και γιατί όχι, και 3D Animation.
<b>Διδακτική μεθοδολογία</b>	Ομαδοσυνεργατική διδακτική μέθοδος και ανακαλυπτική μάθηση. Οι δραστηριότητες θα στηρίζονται στη λογική της διαφοροποιημένης διδασκαλίας για την επίτευξη των στόχων. Θα γίνει αξιοποίηση των πλατφόρμων e-class, WebEx εφόσον καταστεί αναγκαίο.

<p><b>Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)</b></p>	<p><b>Οκτώβριος – Νοέμβριος:</b>  i) Γνωριμία με το εργαλείο τρισδιάστατης σχεδίασης Blender και κατανόηση της μοντελοποίησης αντικειμένων επί τριών αξόνων.  ii) Split 'n' Join, Camera Views, X Y Z axis  iii) Γνωριμία με τα mesh objects  iv) Επιλογή, Μετακίνηση, Περιστροφή, Αυξομείωση</p> <p><b>Δεκέμβριος- Ιανουάριος</b>  i) Επιλογή Γωνιών – Ακμών – Εδρών και εκτέλεση βασικών χειρισμών  ii) Υποδιαίρεση (Subdivision), Loop Cut and Slide, Εξώθηση (Extrusion), Spin  iii) Επιλογή Υλικών – Εφαρμογή Υφής  iv) Εισαγωγή στις επιλογές Φωτισμού</p> <p><b>Φεβρουάριος- Μάρτιος-</b>  i) Δημιουργία ολοκληρωμένων τρισδιάστατων μοντέλων.  ii) Εισαγωγή στη χρήση Particles  iii) Δημιουργώντας μοντέλα με Smoke Particles  iv) Εισαγωγή στη χρήση Curves/ Nurbs Surfaces  v) Πιθανή σύνδεση με 3d Printer (εφόσον υπάρχει ως τότε)</p> <p><b>Απρίλιος- Μάιος</b>  i) Εισαγωγή στα βασικά του Animation  ii) Τεχνικές δημιουργίας Animation</p>
<p><b>Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)</b></p>	<p>Υλικό από την πλατφόρμα αυτοεκμάθησης blenderlearner.eu, καθώς και από διάφορες ακόμα σειρές διαδικτυακών μαθημάτων.</p>
<p><b>Τρόπος επιλογής μαθητών</b></p>	<p>Ανίχνευση δεξιοτήτων και ενδιαφερόντων με χρήση ερωτηματολογίου, θα εκτιμηθεί πιθανή εμπειρία στο αντικείμενο. Θα προτιμηθούν οι μαθητές μεγαλύτερων τάξεων αν υπάρξει μεγάλο ενδιαφέρον</p>
<p><b>Τρόποι αξιολόγησης μαθητών</b></p>	<p>Με παρουσιάσεις εργασιών, καθώς και με χρήση των τεστ αυτοαξιολόγησης της πλατφόρμας Blenderlearner</p>
<p><b>Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου (ημέρα/ώρα έναρξης/ώρα λήξης)</b></p>	<p>Τετάρτη, 2 ώρες (μετά τη λήξη του σχολικού ωραρίου)</p>
<p><b>Τόπος διεξαγωγής ομίλου</b></p>	<p>Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου</p>
<p><b>Ειδικό εξωτερικό συνεργάτες</b></p>	<p>-Συνεργασία με τον Συντονιστή Εκπαιδευτικού Έργου Πληροφορικής ΠΕ86 για Κυκλάδες και Δωδεκάνησα  -3d designers- animators (videoconference)</p>
<p><b>Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)</b></p>	<p>-Φοιτητές/ Ακαδημαϊκοί του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων &amp; Συστημάτων Πανεπιστημίου Αιγαίου  -ΑνιμαΣyros (με πιθανή υποβολή συμμετοχής)</p>
<p><b>Εκπαιδευτικές επισκέψεις</b></p>	<p>Επίσκεψη στο εργαστήριο του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου.</p>
<p><b>Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου</b></p>	<p>Υλοποίηση ατομικών και ομαδικών εργασιών, χρήση φύλλων αξιολόγησης του προγράμματος.</p>
<p><b>Παραδοτέα</b></p>	<p>- Εργασίες συμμετεχόντων (3D designs)  --3D Animation  --3D prints βασισμένα σε σχέδια των συμμετεχόντων</p>

