**ΟΜΑΔΑ: ΨΗΦΙΑΚΑ ΣΚΙΡΤΗΜΑΤΑ**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ: ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ**

**ΟΤΑΝ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΥΠΗΡΕΤΕΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ ΤΟΤΕ…. ΕΝΑΣ ΥΠΕΡΟΧΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ ΓΥΡΩ ΜΑΣ!**

**Συντελεστές: Σωτηροπούλου Ξανθή, ΠΕ 19, 21Ο ΔΣ Αχαρνών,** *συντονίστρια*

 **Κουγιουμζόγλου Γιώργος, Π.Ε. 20, 13ο  ΔΣ Αχαρνών**

 **Τσόκα Παναγιώτα, ΠΕ 08, 21ο Αχαρνών**

 **Αντωνάκη Αλεξάνδρα, ΠΕ 08, 13ο Αχαρνών**

**ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ**

 ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΑΞΕΙΣ ΤΟΥ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ.

**ΘΕΜΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**

**ΠΙΝΑΚΑΣ:** 3 ΓΕΝΙΕΣ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ:** KLIMT

* ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΙΝΑΚΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ – ΣΧΕΔΙΟΥ
* ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΠΙΝΑΚΑ
* ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΙΝΑΚΑ
* ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΖΩΓΡΑΦΙΑ
* ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ**

 4 ΩΡΕΣ

**ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΓΝΩΣΗ**

* ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ
* ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΤΡΟΠΙΑΣ
* ΧΡΗΣΗ ΣΑΡΩΤΗ (SCANNER)
* ΓΝΩΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΥΠΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ
* ΓΝΩΣΗ ΕΙΔΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ
* ΓΝΩΣΗ ΕΙΔΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ
* ΓΝΩΣΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ.

**ΜΕΘΟΔΟΙ – ΜΕΣΑ**

* ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΟΥ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΣΕ ΨΗΦΙΑΚΟ, ΜΕΣΩ ΣΚΑΝΑΡΙΣΜΑΤΟΣ (Ο ΠΙΝΑΚΑΣ ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΤΑΙ ΣΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΑΡΧΕΙΟ)
* ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΣΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΠΙΝΑΚΑ
* ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ
* ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΖΩΓΡΑΦΙΑΣ ΜΕ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ RNA (ART)
* ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ GIMP.

**ΥΛΙΚΑ**

* ΜΟΛΥΒΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΟ
* ΧΑΡΤΙ Α4
* ΛΑΔΟΠΑΣΤΕΛ
* ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ
* ΣΑΡΩΤΗΣ (SCANNER)
* ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ (PRINTER)
* ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ
* ΝΑ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ Η/Υ.

**ΔΙΔΑΚΤΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

* ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΣ
* ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ (ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ – ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ)

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

* ΟΜΑΔΙΚΟΤΗΤΑ
* ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ
* ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΛΗΠΤΙΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ
* ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ
* ΓΝΩΣΗ ΑΝΤΙΘΕΣΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
* ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΝΩ ΣΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ (ΣΑΡΩΣΗ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ)
* ΓΝΩΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ.