

Το παρόν εκπονήθηκε στο πλαίσιο
του Υποέργου 6 «Εκπαίδευση επιμορφωτών και βοηθών επιμορφωτών»
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



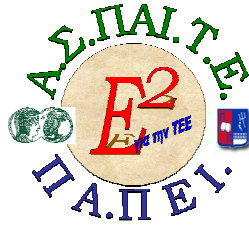
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης



ΕΡΓΟ: «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΤΠΕ) ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (ΤΕΕ), ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΤΕΕ, ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΤΕΕ, ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΥΠΕΥΘΥΝΩΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΩΝ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΩΝ»

Ή ΓΙΑ ΣΥΝΤΟΜΙΑ «Ε2 ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΕ»

Υπεύθυνοι Έργου

Επιστημονικός Υπεύθυνος του έργου:

Κωνσταντίνος Μακρόπουλος, Καθηγητής του Πανεπιστημίου Αθηνών, Πρόεδρος της Διοικούσας Επιτροπής της Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος του έργου:

Θεόδωρος Καρτσιώτης, Δρ. Πληροφορικός, Συντονιστής παραγωγής εκπαιδευτικού και επιμορφωτικού υλικού και Συντονιστής επιμόρφωσης

Υπεύθυνος Διαχείρισης και Εκπαιδευτικού Υλικού:

Ιωάννης Κ. Ψυχογιός, Υπεύθυνος Γραφείου Υποστήριξης Ευρωπαϊκών και Ερευνητικών Προγραμμάτων της Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.

Υπεύθυνος Έργου για το Πανεπιστήμιο Πειραιά:

Συμεών Ρετάλης, Επίκουρος Καθηγητής Πανεπιστημίου Πειραιά

Σεμινάριο Τομέα Ηλεκτρονικής

Συγγραφική ομάδα

Πανέτσος Σπύρος
Κατσίρης Γιάννης
Τσαρτσόλης Χρήστος

Σεμινάριο για τον τομέα Ηλεκτρονικής των ΕΠΑΛ

**Θέμα: Εκπαίδευση στα λογισμικά Adobe Premiere
Pro CS3 και Visual Basic**

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗ

Μέρος 1^ο

**Θέμα: Επεξεργασία εικόνας με την βοήθεια του Adobe
Premiere Pro CS3**

1. Γενικά

Το σεμινάριο αφορά την αξιοποίηση του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 καθώς και του διαδικτύου στην τεχνική και επαγγελματική εκπαίδευση, και συγκεκριμένα, στη διδασκαλία του μαθήματος «ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΗΜΑΤΟΣ» της ειδικότητας «Ηλεκτρονικών Συστημάτων Επικοινωνιών» του τομέα Ηλεκτρονικής.

Βασίζεται στην πραγματοποίηση ενός επιμορφωτικού σεναρίου με θέμα την συνάρμωση και επεξεργασία εικόνας, καθώς και την δημιουργία οπτικών και ηχητικών εφέ και την πρόσθεση τίτλων. Το αντικείμενο αυτό ενσωματώνεται στις διδακτικές ενότητες του βιβλίου «Παραγωγή και Επεξεργασία σήματος» που διδάσκεται στην Γ' τάξη των ΕΠΑΛ, χρησιμοποιώντας και ασκήσεις του βιβλίου.

Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε μικρές ομάδες, κάθε μία από τις οποίες αντιπροσωπεύει τα μέλη της υποτιθέμενης εταιρίας. Ο επιμορφωτής αναλαμβάνει ρόλο συντονιστή του έργου.

Οι πρώτες δραστηριότητες αφορούν τη γνωριμία με το λογισμικό και τις βασικές αρχές λειτουργίας του καθώς επίσης και την οργάνωση της εργασίας στον υπολογιστή.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να μάθουν τις δυνατότητες και τον χειρισμό του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 καθώς και να δημιουργήσουν μία δική τους ταινία με την βοήθεια των δυνατοτήτων του Adobe Premier Pro CS3.

Στις επόμενες ενότητες δίνεται η δυνατότητα να κάνουν απ' ευθείας εγγραφή από την κάμερα στον υπολογιστή και να με την βοήθεια του προγράμματος να εισάγουν ήχο και τίτλους στην ταινία. Επίσης θα προσθέσουν διάφορα εφέ σε αυτήν.

Στις τελευταίες ενότητες παρουσιάζεται ολοκληρωμένη η εργασία και εγγράφεται σε ένα DVD. Γίνεται αναζήτηση στο διαδίκτυο για σχετικά θέματα και πηγές που αφορούν την επεξεργασία εικόνας καθώς και τη χρήση του Adobe Premier Pro CS3 για το σκοπό αυτό.

2. Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα σχέδια που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας. Προτείνεται για κάθε δραστηριότητα να γίνεται εκτύπωση και αποθήκευση του υλικού σε προσωπικό αρχείο για κάθε επιμορφούμενο.

3. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1η:

Δυνατότητες του Adobe Premier Pro CS3 – η φιλοσοφία του

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 και στη χρήση των βασικών εντολών ηλεκτρονικής συνάρμωσης και επεξεργασίας εικόνας, στηρίζεται στον τρόπο εγκατάστασης του προγράμματος και γίνεται ανάλυση των υπολοίπων λογισμικών που το στηρίζουν.

Δραστηριότητα 2η:

Ξενάγηση στο περιβάλλον του Adobe Premier Pro CS3 – η φιλοσοφία του

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά στην παρουσίαση του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 και στη χρήση των βασικών εντολών ηλεκτρονικής συνάρμωσης και επεξεργασίας εικόνας

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους βασικές αρχές λειτουργίας του Adobe Premier Pro CS3, σχετικά με την εκτέλεση του προγράμματος. Η οθόνη εργασίας του Adobe Premier Pro CS3

Δραστηριότητα 3η:

Δημιουργία νέας ταινίας - Εισαγωγή δεδομένων

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την είσοδο εικόνων και ήχου και την επεξεργασία αυτών για τη δημιουργία μιας ταινίας που θα προβάλλει εικόνες .

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να εισαχθούν αρχεία στο λογισμικό μέσω του πάνελ Project. Στο πάνελ Project του Adobe Premier Pro CS3 κάνετε διπλό αριστερό κλικ στο κενό κάτω από το sequence. Παρουσιάζεται ένα παράθυρο

Δραστηριότητα 4η:

Προσθήκη εφέ στην εναλλαγή των πλάνων

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την δημιουργία εφέ στην εναλλαγή των πλάνων και στις εικόνες που αποτελούν μια ταινία.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Ο επιμορφωτής παρουσιάζει στους επιμορφούμενους τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να πρόσθετων κάποια εφέ κατά την εναλλαγή των εικόνων. Τα εφέ αυτά

είναι διαφόρων ειδών και μπορείτε να τα συνδυάσετε με τις εικόνες ή να είναι κάποια φαντασμαγορικά εφέ.

Δραστηριότητα 5η:

Προσθήκη εφέ σε εικόνες και βίντεο

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την δημιουργία εφέ στις εικόνες που αποτελούν μια ταινία.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στο στάδιο αυτό θα εξηγηθεί ο τρόπος με τον οποίο εισάγονται τα διάφορα εφέ για την διαμόρφωση των εικόνων ή των βίντεο. Η διαδικασία που ακολουθείται για την εμφάνιση των διαφόρων εφέ, είναι η ακόλουθη.

Δραστηριότητα 6η:

Δημιουργία τίτλων

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την είσοδο τίτλων σε μια εικόνα, καθώς και σε κάθε εικόνα που υπάρχει στην γραμμή Video 1.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Δραστηριότητα 7η:

Επεξεργασία ήχου

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την είσοδο αρχείων ήχου καθώς και την εγγραφή ήχου με τη βοήθεια ενός μικροφώνου. Η παραπάνω είχε θα επεξεργάζονται, θα εξετάζονται τα χαρακτηριστικά τους και θα μοντάρονται.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας. Η επεξεργασία του ήχου στο συγκεκριμένο λογισμικό μπορεί να γίνει με μεγάλη ακρίβεια.

Δραστηριότητα 8η:

Επεξεργασία έτοιμου βίντεο

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την μετακίνηση της εικόνας του βίντεοκλιπ, καθώς αυτό αναπαράγεται.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Στο κεφάλαιο αυτό θα ασχοληθείτε με την δημιουργία κίνησης στην προβολή της εικόνας. Αυτή θα μετακινείται οριζόντια, όπως θα την ορίσετε εσείς.

Δραστηριότητα 9η:

Μεταφορά της ταινίας σε μέσο αναπαραγωγής

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά το χειρισμό βασικών εντολών για την μεταφορά της ταινίας σε κάποιο DVD ή άλλο μέσο αναπαραγωγής. .

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Μέρος 2°

Θέμα: Προγραμματισμός με την βοήθεια της Visual Basic

1. Γενικά

Το σεμινάριο αφορά την αξιοποίηση του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 καθώς και του διαδικτύου στην τεχνική και επαγγελματική εκπαίδευση, και συγκεκριμένα, στη διδασκαλία του μαθήματος «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ» της ειδικότητας «Ηλεκτρονικών Συστημάτων Επικοινωνιών» και της ειδικότητας «Ηλεκτρονικών Υπολογιστικών Συστημάτων & Δικτύων» του τομέα Ηλεκτρονικής.

Οι επιμορφούμενοι χωρίζονται σε μικρές ομάδες, κάθε μία από τις οποίες αντιπροσωπεύει τα μέλη της υποτιθέμενης εταιρίας. Ο επιμορφωτής αναλαμβάνει ρόλο συντονιστή του έργου.

Οι πρώτες δραστηριότητες αφορούν τη γνωριμία με το λογισμικό και τις βασικές αρχές λειτουργίας του καθώς επίσης και την οργάνωση της εργασίας στον υπολογιστή.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να μάθουν τις δυνατότητες και τον χειρισμό του λογισμικού Visual Basic καθώς και να δημιουργήσουν μία δική τους ταινία με την βοήθεια των δυνατοτήτων του Visual Basic.

Στις επόμενες ενότητες δίνεται η δυνατότητα να κάνουν προγράμματα με την γλώσσα προγραμματισμού Visual Basic.

2. Αξιολόγηση

Ο επιμορφωτής θα αξιολογήσει τα σχέδια που ανέπτυξε κάθε ομάδα στο πλαίσιο της δραστηριότητας. Ο επιμορφωτής θα δώσει ανατροφοδότηση σε κάθε ομάδα στην αρχή του επόμενου μαθήματος, και θα σχολιάσει τυχόν πρωτοτυπίες και επεκτάσεις της δραστηριότητας. Προτείνεται για κάθε δραστηριότητα να γίνεται εκτύπωση και αποθήκευση του υλικού σε προσωπικό αρχείο για κάθε επιμορφούμενο.

3. Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1η:

Δημιουργία διασύνδεσης χρήση και ορισμός των ιδιοτήτων

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά τον τρόπο με τον οποίο γίνεται η φόρμα ενός προγράμματος στην Visual Basic.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Δραστηριότητα 2η:

Συγγραφή του κώδικα

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά τον τρόπο με τον οποίο γράφεται ο κώδικας για την φόρμα της προηγούμενης δραστηριότητας.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.

Δραστηριότητα 3η:

Μεταβλητές και Συναρτήσεις της Visual Basic

Διδακτικές ώρες: 3

Η δραστηριότητα αφορά την εκμάθηση διαφόρων εντολών της Visual Basic.

Ο επιμορφωτής κάνει μια εισαγωγή στη δραστηριότητα, αποσαφηνίζοντας τους διδακτικούς της στόχους. Δίνονται στους επιμορφούμενους προφορικές οδηγίες, στις οποίες αναλύεται ο ρόλος του κάθε επιμορφούμενου καθώς και ο γενικότερος σκοπός της δραστηριότητας.