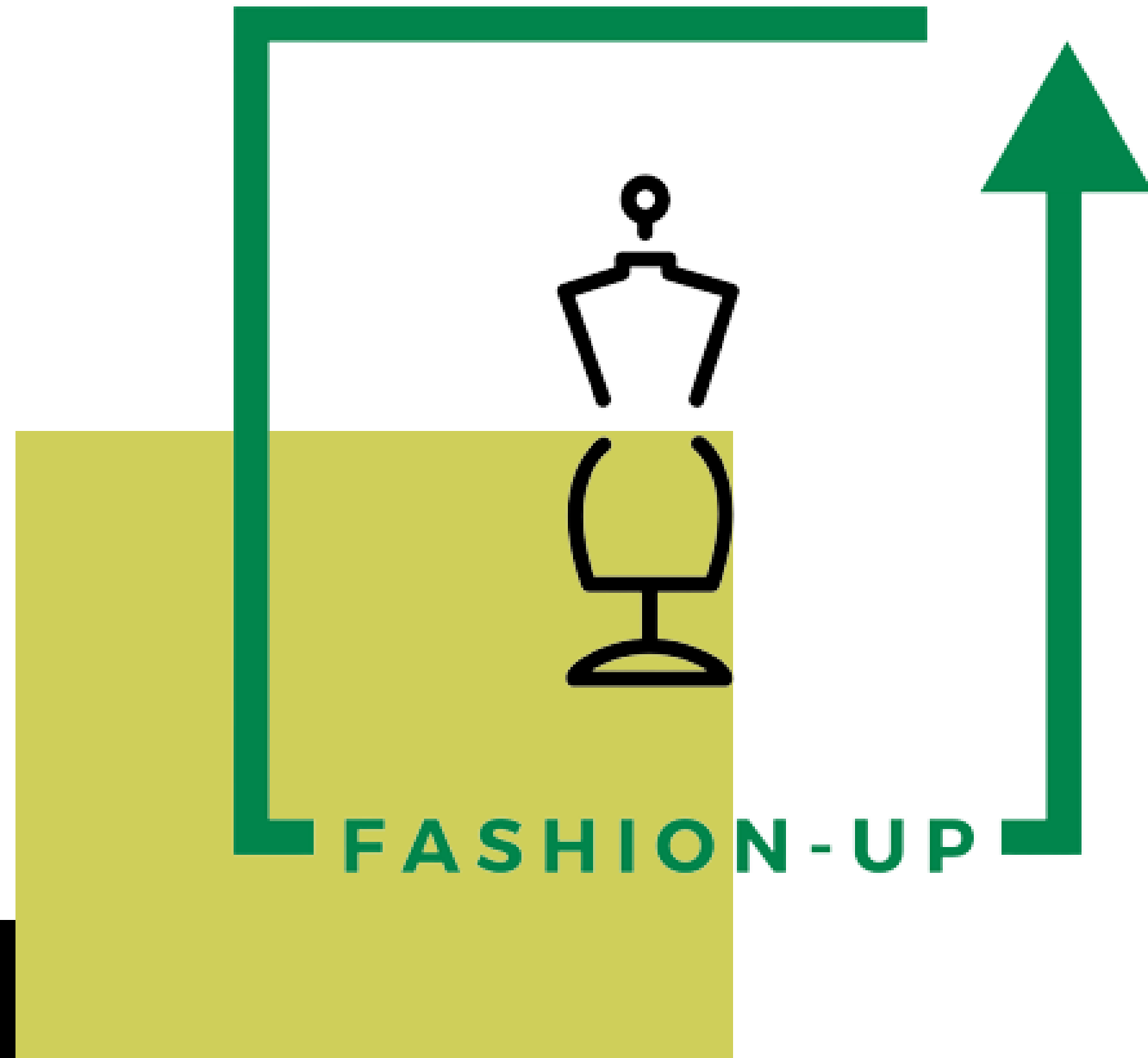


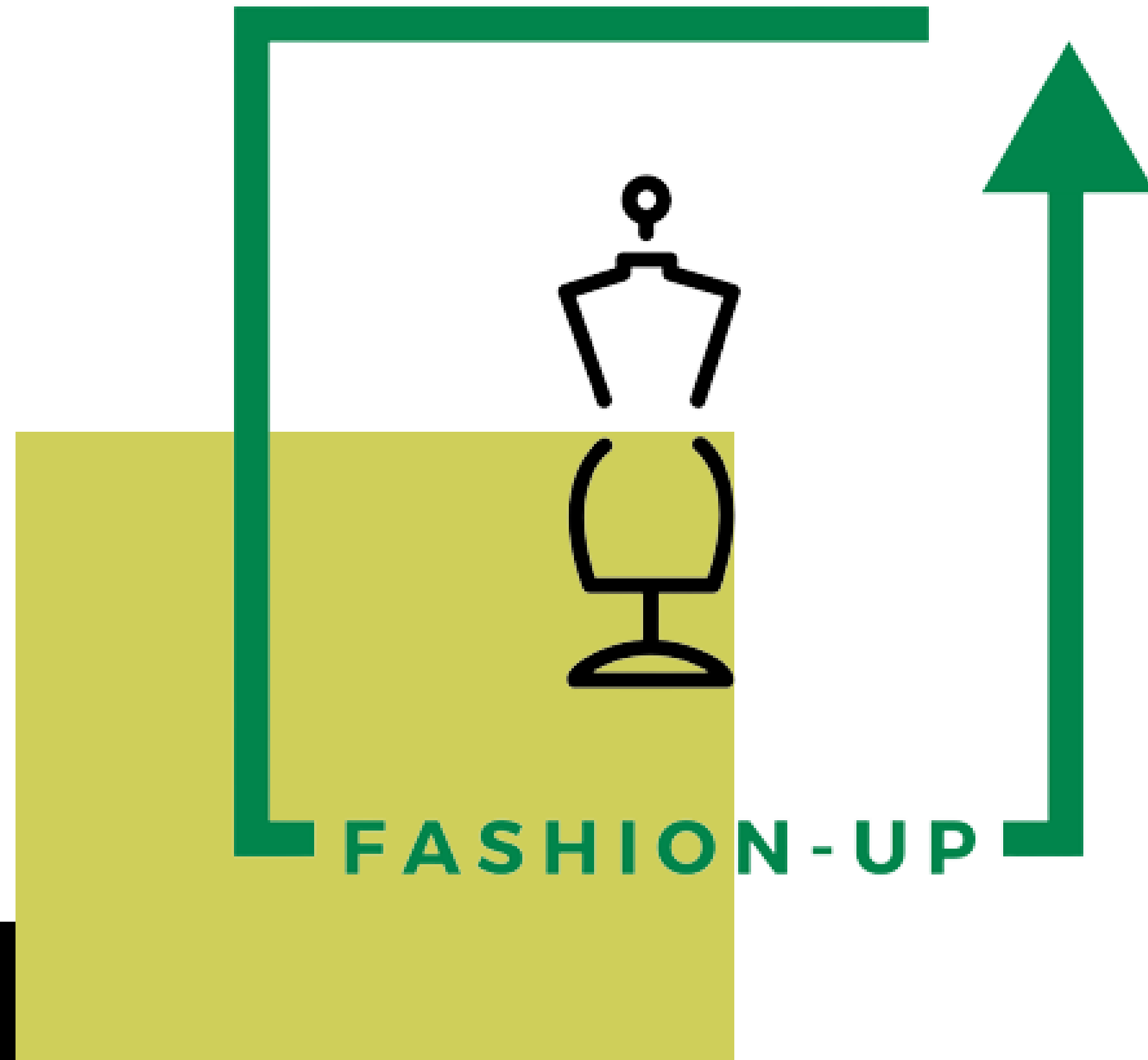
Ενότητα 6

Προσεγγίζοντας το
τριδιάστατο σχέδιο
για την ραπτική

ΕΝΑ ΜΕΣΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΦΥΓΗ ΤΗΣ ΣΠΑΤΑΛΗΣ
ΥΛΙΚΩΝ



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΕΕΑ μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

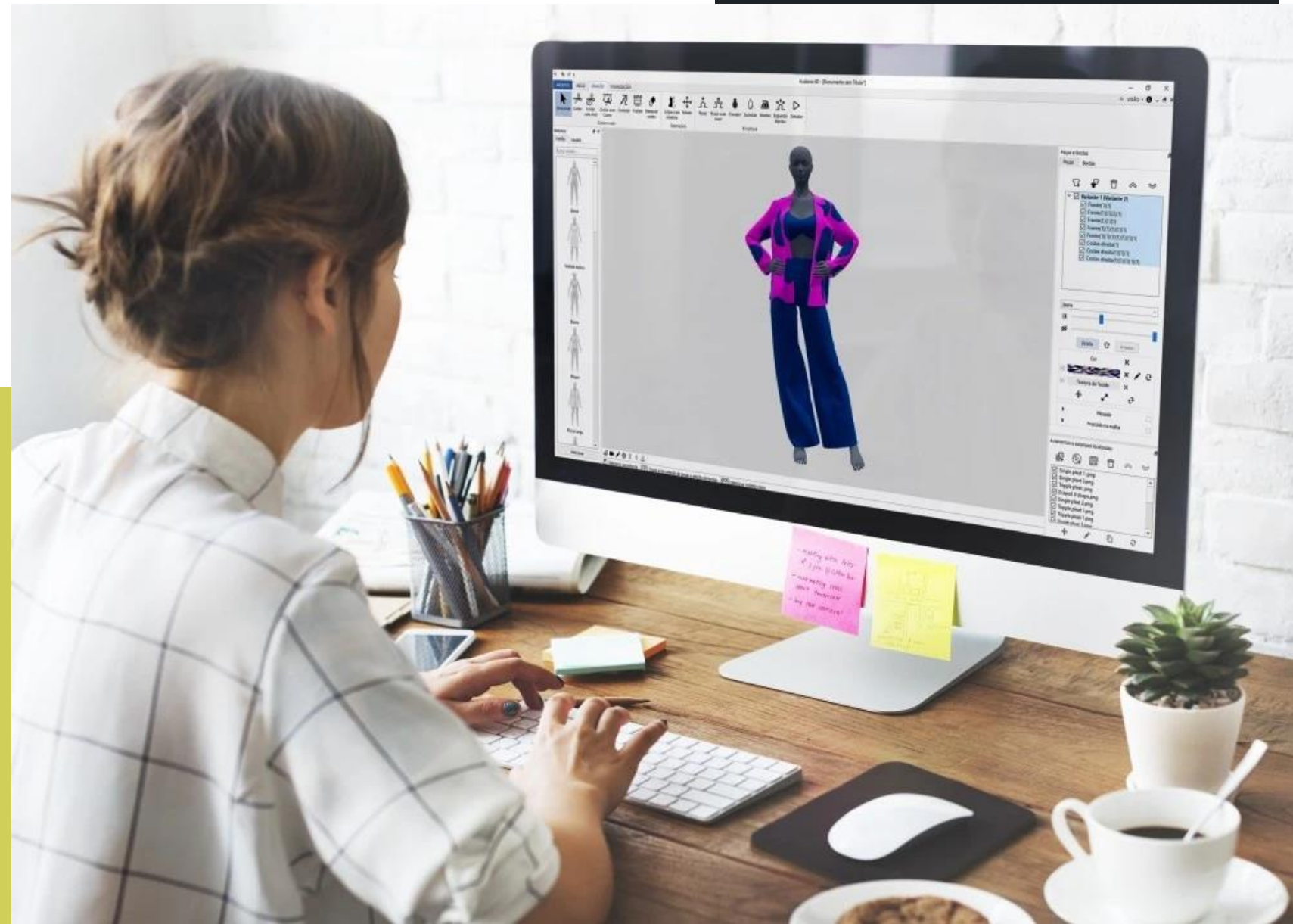


Μαθησιακοί στόχοι

Στόχος του είναι να εισάγει τους μαθητές στον τρισδιάστατο σχεδιασμό ως συμπλήρωμα του παραδοσιακού σχεδίου, προκειμένου να υποστηρίξει μια πιο βιώσιμη προσέγγιση της διαδικασίας σχεδιασμού.

Οι μαθητές θα παρατηρήσουν τη διαδικασία από το 2D μοντέλο έως το 3D σχεδιασμό για να πραγματοποιήσουν την κατασκευή απλών πατρών και ενδυμάτων.

Μέσω της εκπαίδευσης (Ενότητα 4), οι μαθητές θα αποκτήσουν τις βασικές δεξιότητες για το πώς να χρησιμοποιούν ένα συγκεκριμένο λογισμικό για να δημιουργούν τρισδιάστατα πρωτότυπα, να εξατομικεύουν ενδύματα και να τα αποδίδουν σε avatars, δοκιμάζοντας διαφορετικά υφάσματα και προσομοιώνοντας την εφαρμογή των ρούχων σε διαφορετικούς σωματότυπους πριν τα παράγουν φυσικά.



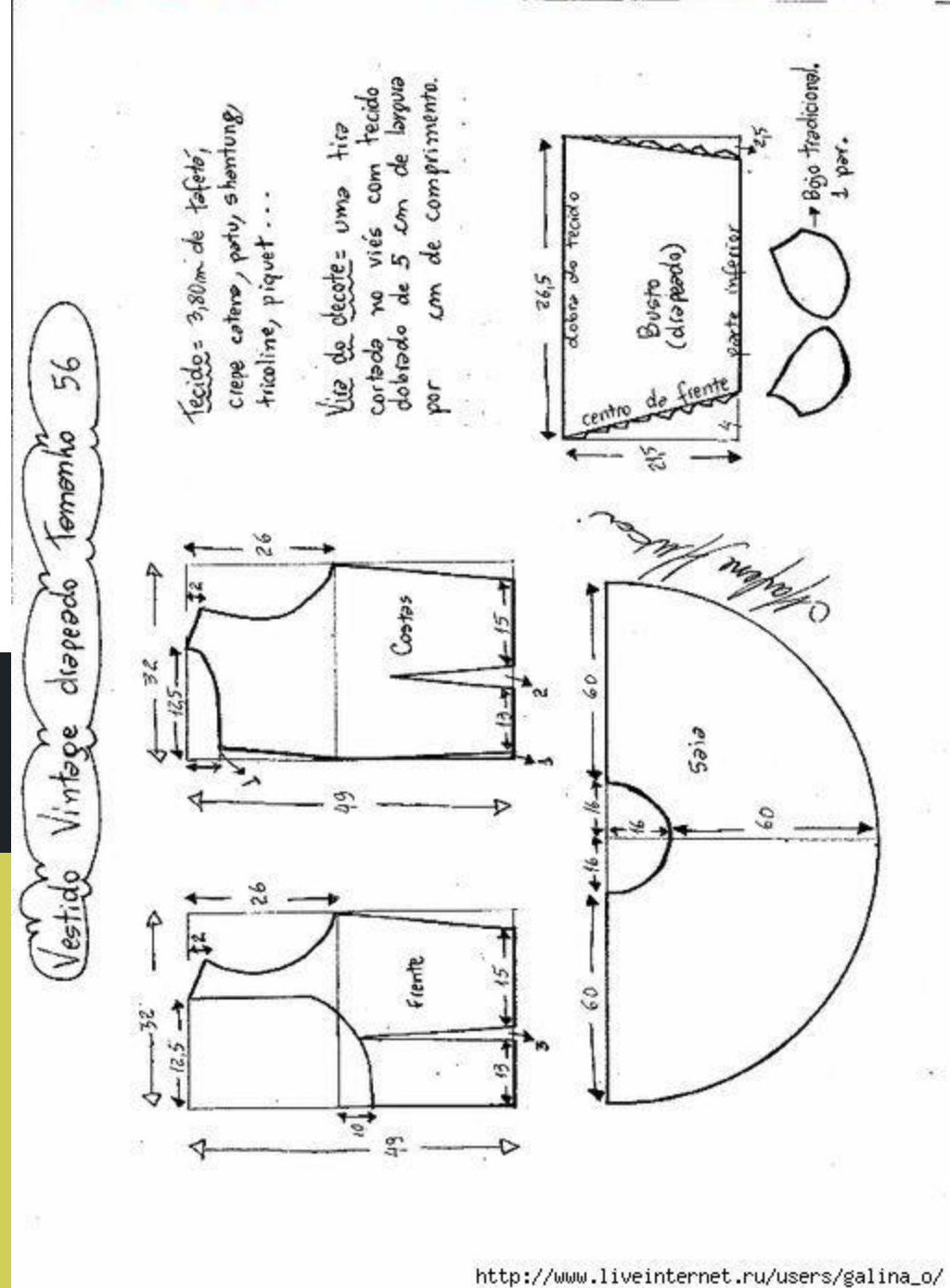


Προσδοκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Η Ενότητα 6 είναι κυρίως εποπτική, καθώς οι μαθητές θα εισαχθούν στα βασικά χαρακτηριστικά και τις λειτουργικές πτυχές του τρισδιάστατου σχεδιασμού ως υποστήριξη για μια πιο βιώσιμη διαδικασία σχεδιασμού μόδας.

Μέχρι το τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα:

- Ενισχύσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τα προγράμματα 3D για τη δημιουργία πατρών και την κατασκευή ενδυμάτων
- Γίνουν πιο συνειδητοί των βασικών χαρακτηριστικών, λειτουργιών και πλεονεκτημάτων για τη διαδικασία σχεδιασμού που συνεπάγονται τα προγράμματα 3D, όπως μετρήσεις ακριβείας, βελτιστοποίηση χρόνου, μείωση αποβλήτων, προσομοίωση εφαρμογής, μείωση κόστους κ.λπ.
- Αποκτήσουν βασικές τεχνικές δεξιότητες για να μεταβούν από ένα μοντέλο 2D σε ένα έργο 3D, διαχειριζόμενοι τις ψηφιακές λειτουργίες/εντολές ενός συγκεκριμένου προγράμματος (π.χ. να σχεδιάσουν ένα έργο, να το μετατρέψουν σε μοντέλο 3D, να προσαρμόσουν υλικά, υφές και avatar, να εφαρμόσουν τεχνικές προσομοίωσης υφασμάτων κ.λπ.)



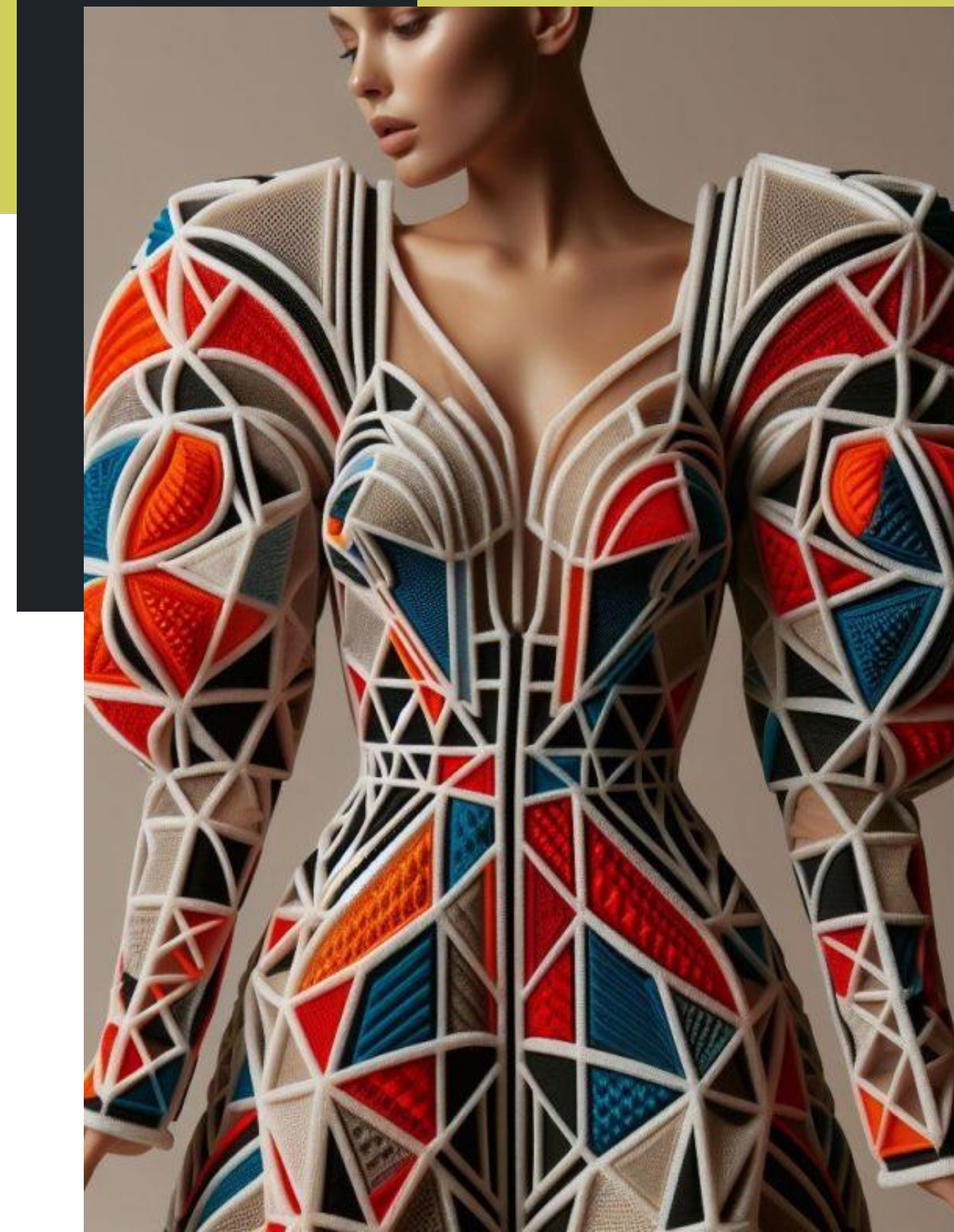
Μεθοδολογία

Η ενότητα 6 περιλαμβάνει μια μεικτή μεθοδολογία που συνδυάζει παραδοσιακά μαθήματα και μάθηση μέσω της πράξης.

Η τυπική προσέγγιση θα εφαρμοστεί για την επεξεργασία θεωρητικών εισαγωγικών περιεχομένων και θα χρησιμοποιηθεί κυρίως στα κεφάλαια 1-2.

Προσομοιώσεις, καθοδηγούμενες δοκιμές και ομαδική εργασία θα χρησιμοποιηθούν στις ενότητες επίδειξης για απλές ασκήσεις πρακτικής δημιουργίας πατρόν και κατασκευή ενδυμάτων μέσω τρισδιάστατης μοντελοποίησης.

Επίσης, τα πρακτικά περιεχόμενα των κεφαλαίων 3-4 θα αντιμετωπιστούν με την υιοθέτηση της προσέγγισης της συνεργατικής μάθησης: οι μαθητές θα εργαστούν σε μικρές ομάδες με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή για να επιτύχουν έναν κοινό μαθησιακό στόχο που αντιπροσωπεύεται από ένα απλό έργο τρισδιάστατης μοντελοποίησης (π.χ. ένα ένδυμα).



Ενότητα 6

Διάρκεια

8 ώρες



Απαραίτητος εξοπλισμός

- Σύνδεση στο Διαδίκτυο, ευρεία οθόνη για θεωρητικά μαθήματα, υλικά 2D μοντελοποίησης,
- Προσωπικοί υπολογιστές και σχετικά εξαρτήματα. Απαιτούνται τουλάχιστον 4 υπολογιστές για την αποτελεσματική ομαδοποίηση των μαθητών ώστε να εργαστούν στο έργο 3D μοντελοποίησης
- .Ο εξοπλισμός ΤΠΕ πρέπει να είναι ικανός να εκτελεί το πρόγραμμα 3D σχεδιασμού που έχει επιλεγεί για την πρακτική εστίαση στην προσομοίωση και τις ασκήσεις.

Κριτήρια αξιολόγησης

- Θα υποβληθεί στους μαθητές ένα κουίζ με 5 κλειστές ερωτήσεις για να διαπιστωθεί η επίτευξη των μαθησιακών στόχων που έχουν τεθεί για αυτή την ενότητα.





Η ενότητα περιλαμβάνει θεωρητικό εκπαιδευτικό υλικό σε μορφή PPT ή Canva. Το θεωρητικό υλικό είναι διαθέσιμο για κάθε Εκπαιδευτική κεφάλαιο που αποτελεί την ενότητα. Τα βίντεο με οδηγίες είναι διαθέσιμα μόνο για ενότητες με υψηλής απόδοσης πρακτικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο.



Προφίλ ικανοτήτων εκπαιδευτών



Τεχνικές ικανότητες

- Κατανόηση της ραπτικής, της δημιουργίας πατρόν, της επεξεργασίας υφασμάτων και των τεχνικών κατασκευής ενδυμάτων.
- Εξοικείωση με διάφορα υφάσματα, τις ιδιότητές τους και την καταλληλότητά τους για ανακύκλωση.
- Κατάρτιση σε γνώσεις και τεχνικές κατασκευής ενδυμάτων μέσω προγραμμάτων 3D σχεδιασμού.

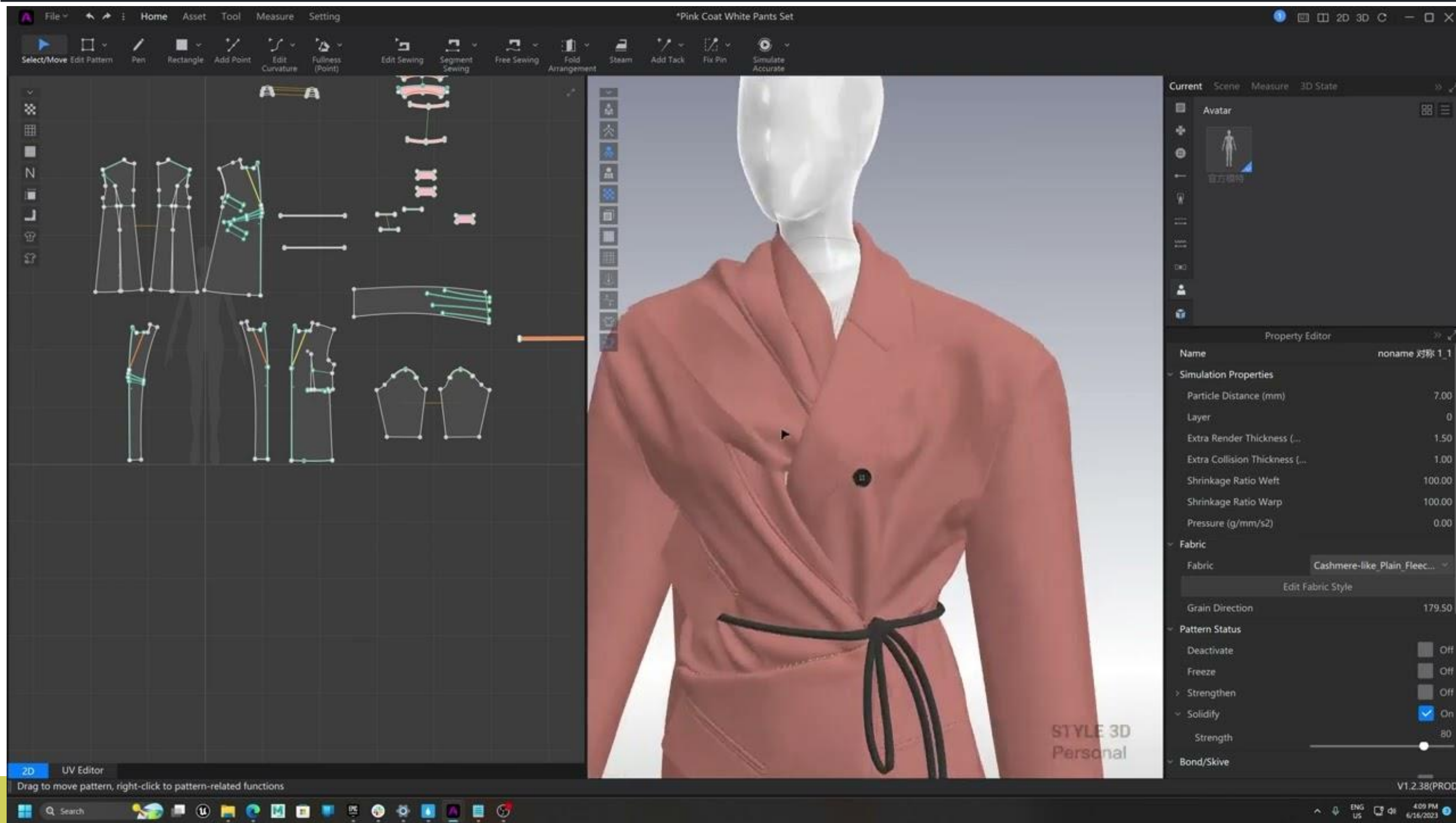
Παιδαγωγικές ικανότητες

- Εμπειρία στη διδασκαλία ενηλίκων μαθητών και κατανόηση των μαθησιακών τους στυλ.
- Ισχυρές δεξιότητες επικοινωνίας και

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ ΜΟΔΑΣ ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΤΟ 3D ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ή ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΜΟΔΑΣ & ΜΟΝΤΕΛΙΣΜΟΥ ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΤΟ 3D ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ



Ενότητα 6



Εκπαιδευτικά κεφάλαια

Ενότητα 6. Εκπαιδευτικά κεφάλαια

Αυτά τα εκπαιδευτικά κεφάλαια συνιστούν την Ενότητα 6

**01**

Το 3D ως έγκυρη υποστήριξη για ένα βιώσιμο και οικολογικό μοντέλο σχεδιασμού μόδας

Σύντομη εισαγωγή των μαθητών στα κύρια χαρακτηριστικά και τις λειτουργικές πτυχές του τρισδιάστατου σχεδιασμού ως υποστήριξη για μια πιο βιώσιμη διαδικασία σχεδιασμού μόδας. Διευκρίνιση της σημασίας της υιοθέτησης του τρισδιάστατου σχεδιασμού και της δημιουργίας πρωτοτύπων για την προώθηση της μείωσης των αποβλήτων και, κατά συνέπεια, της μείωσης του περιβαλλοντικού αποτυπώματος.

Διάρκεια
1 ώρα

02

Τα πιο χρησιμοποιούμενα προγράμματα 3D για το σχεδιασμό μόδας: μερικά παραδείγματα

Παροχή στους μαθητές μιας γενικής επισκόπησης των πιο χρησιμοποιούμενων προγραμμάτων 3D για τη δημιουργία πατρών και την κατασκευή ενδυμάτων, παρουσιάζοντας τα κύρια χαρακτηριστικά, τις λειτουργίες και τα οφέλη τους για τη διαδικασία σχεδιασμού, καθώς και τα πλεονεκτήματά τους από την άποψη των έργων που πρόκειται να υλοποιηθούν (π.χ. μετρήσεις ακριβείας, βελτιστοποίηση χρόνου, μείωση αποβλήτων, προσομοίωση εφαρμογής, μείωση κόστους κ.λπ.).

Διάρκεια
1 ώρα

Module 6 Training Units

These Training Units compose Module 6



03

Βιώσιμος σχεδιασμός ως υβριδική δραστηριότητα 2D/3D

Δυνατότητα των μαθητών να μετατρέψουν ένα μοντέλο 2D σε έργο 3D και να δοκιμάσουν στην πράξη πώς να συμπληρώσουν την παραδοσιακή μοντελοποίηση σε χαρτί με την τεχνική 3D.

Διάρκεια
2 ώρες

04

Τεχνική εστίαση σεονομα προγράμματος

Εισαγωγή των μαθητών σε ένα συγκεκριμένο λογισμικό για τρισδιάστατο σχεδιασμό μόδας και εκμάθηση των βασικών εντολών του, ώστε να μπορούν να σχεδιάσουν το έργο τους και να το μετατρέψουν σε τρισδιάστατο, προσαρμόζοντας τα υλικά, τις υφές και το avatar, εφαρμόζοντας επίσης τεχνικές τρισδιάστατης μοντελοποίησης και προσομοίωσης υφασμάτων.

Διάρκεια
4 ώρες