

Φύλλο εργασίας – Εισαγωγή στο Figma

Ενότητα: Εισαγωγή στο Figma

Διάρκεια: 90 λεπτά

Επίπεδο: Αρχάριος

Ομάδα-στόχος: Κωφοί νέοι που μαθαίνουν οπτικό σχεδιασμό και να εργάζονται ομαδικά εργασία

Μέρος 1 — Εισαγωγή (Κατανόηση των Βασικών)

1. Αντιστοιχίστε τη λέξη με τη σημασία της:

Λέξη	Σημασία
Figma	☐ Ένα διδικτυακό εργαλείο σχεδίασης για τη δημιουργία οθονών εφαρμογών και ιστότοπων
Frame	☐ Μια "σελίδα" ή ένα κοντέινερ που περιέχει στοιχεία σχεδίασης
Layer	☐ Ένα μεμονωμένο αντικείμενο σε μία σχεδίαση, όπως ένα πλαίσιο κειμένου ή μια εικόνα
Style	☐ Η οπτική εμφάνιση στοιχείων, όπως το χρώμα ή το σχήμα

Γράψτε τις απαντήσεις σας (1–4): 1 → __ , 2 → __ , 3 → __ , 4 → __

2. Κυκλώστε τη σωστή απάντηση:

Στους σχεδιαστές αρέσει το Figma γιατί:

A. Λειτουργεί μόνο εκτός σύνδεσης

B. Επιτρέπει στους ανθρώπους να σχεδιάζουν μαζί σε πραγματικό χρόνο

Γ. Χρησιμοποιείται για τη σύνταξη κώδικα

Απάντηση: _____

Μέρος 2 — Πρακτική: Δραστηριότητα «Design Relay»

Εργαστείτε σε μικρές ομάδες. Κάθε ομάδα σχεδιάζει μια απλή οθόνη εφαρμογής χρησιμοποιώντας το Figma.

Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

Βήμα	Εργασία	Έννοια Figma
1	Επιλέξτε την ιδέα της εφαρμογής σας (π.χ. εφαρμογή καιρού, λίστα υποχρεώσεων, εφαρμογή συνταγών)	Frame
2	Προσθήκη σχημάτων, εικονιδίων και κειμένου	Layers
3	Επιλέξτε χρώματα και γραμματοσειρές	Style
4	Οργανώστε τα στοιχεία με σαφήνεια	Frame & Layer

Παράδειγμα: Εργασία: "Σχεδιάστε μια εφαρμογή καιρού"

- Πλαίσιο → Διάταξη οθόνης κινητού
- Επίπεδα → Προσθέστε κείμενο "Καιρός σήμερα", εικονίδια για ήλιο/βροχή και θερμοκρασία
- Στυλ → Μπλε και άσπρο θέμα, στρογγυλεμένα κουμπιά
- Παρουσίαση → Εμφάνιση του σχεδίου σε πλήρη οθόνη

Μέρος 3 — Εφαρμόστε τις γνώσεις σας

Δραστηριότητα: "Η πρώτη μου οθόνη εφαρμογής"

Ανοίξτε το Figma (ή σχεδιάστε σε χαρτί εάν είστε εκτός σύνδεσης).

1. Επιλέξτε μια ιδέα για μια εφαρμογή:
 - ☐ Πρόγραμμα αναπαραγωγής μουσικής
 - ☐ Λίστα αγορών
 - ☐ Εφαρμογή συνταγών
 - ☐ Εφαρμογή σημειώσεων
 - ☐ Άλλο: _____
2. Δημιουργείτε ή σχεδιάστε τη διάταξή σας:
 - Ποιος θα είναι ο τίτλος;
 - Τι σχήματα και εικονίδια θα χρησιμοποιήσετε;
 - Πού θα πάνε τα κουμπιά και το κείμενο;

Γράψτε ή σχεδιάστε τις ιδέες σας εδώ:

Μέρος 4 — Κουίζ

Ερώτηση

Επιλέξτε τη σωστή απάντηση

1. Τι είναι το "Frame" στο Figma;

☐ Μια σελίδα ή μια οθόνη για το
σχέδιό σας

☐ Ένα αρχείο βίντεο

☐ Ένα φίλτρο χρώματος

2. Τι είναι το "Layer";

☐ Ένα κείμενο ή μια εικόνα που έχει
τοποθετηθεί στο σχέδιό σας ☐ Ένας
κωδικός πρόσβασης ☐ A folder name

3. Σε ποιες περιπτώσεις χρησιμοποιείται
το "Style";

☐ Για να έχουν τα σχέδια οπτική
ομοιομορφία

☐ Για τη διαγραφή αντικειμένων

☐ Για την αποθήκευση αρχείων

4. Σε τι μπορεί να χρησιμοποιηθεί το
Figma;

☐ Στον σχεδιασμό εφαρμογών και
ιστοσελίδων ☐ Στην παρακολούθηση
βίντεο ☐ Στη συγγραφή κειμένων

Μέρος 5 — Αναστοχασμός

- Τι μάθατε για το Figma σήμερα; _____
- Τι ήταν δύσκολο για εσάς; _____
- Πού θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το Figma στη ζωή σας ή στις σχολικές σας εργασίες; _____

Σημείωση εκπαιδευτικού::

Αυτό το φύλλο εργασίας βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν βασικές έννοιες του οπτικού σχεδιασμού χρησιμοποιώντας το Figma.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να:

- *δείχνουν ή να χρησιμοποιούν τη νοηματική γλώσσα για να περιγράψουν αυτό που βλέπουν,*
- *χρησιμοποιούν χρώματα και σχήματα για να εκφράσουν ιδέες οπτικά,*
- *μοιράζονται τις οθόνες τους και να εξηγούν τις σχεδιαστικές τους επιλογές στους συμπαίκτες τους.*