


ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ TUX PAINT Α ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ


1η ώρα


→ Ανοίγουμε **σχήματα** απ' δεξί άκρο της  το πρόγραμμα **Tux Paint** και κάνοντας κλικ στο κουμπί τον κατάλογο των εργαλείων εμφανίζονται τα γεωμετρικά σχήματα στο οθόνης του προγράμματος.


→ Επιλέγουμε διαφορετικό χρώμα για το καθένα γεωμετρικό σχήμα από την εργαλειοθήκη των χρωμάτων στο κάτω μέρος της οθόνης.



→ Κάνουμε κλικ κατά σειρά :

Στο τετράγωνο: 


Στο ορθογώνιο 


Στον κύκλο 

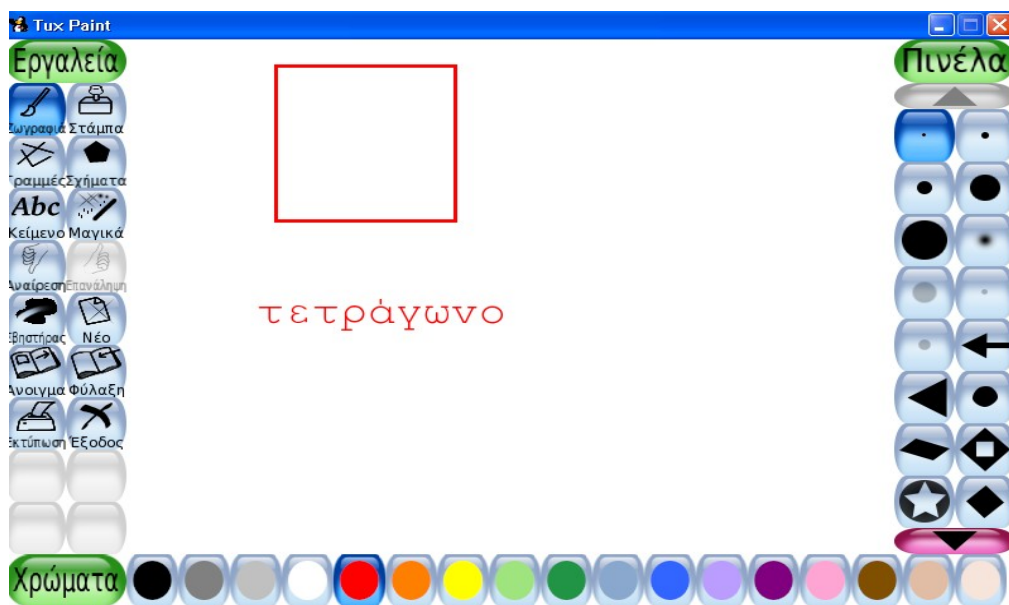
Στο τρίγωνο 

Στον ρόμβο 

και τα τοποθετούμε ένα - ένα στην επιφάνεια εργασίας του προγράμματος,.

→ Με το κουμπί **σβηστήρας**  μπορούμε να σβήσουμε όσα γραφικά δε σχεδιάσαμε σωστά στην οθόνη.

→ Κάνουμε κλικ στο κουμπί **κείμενο**  και γράφουμε την ονομασία του σχήματος.. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται σε όλα τα σχήματα που εμφανίζουμε στην οθόνη.



→ Με το κουμπί **εκτύπωση** εκτυπώνουμε τις εργασίες μας.

→ Με το κουμπί **Φύλαξη** αποθηκεύουμε τις εργασίες μας για χρήση του portfolio.



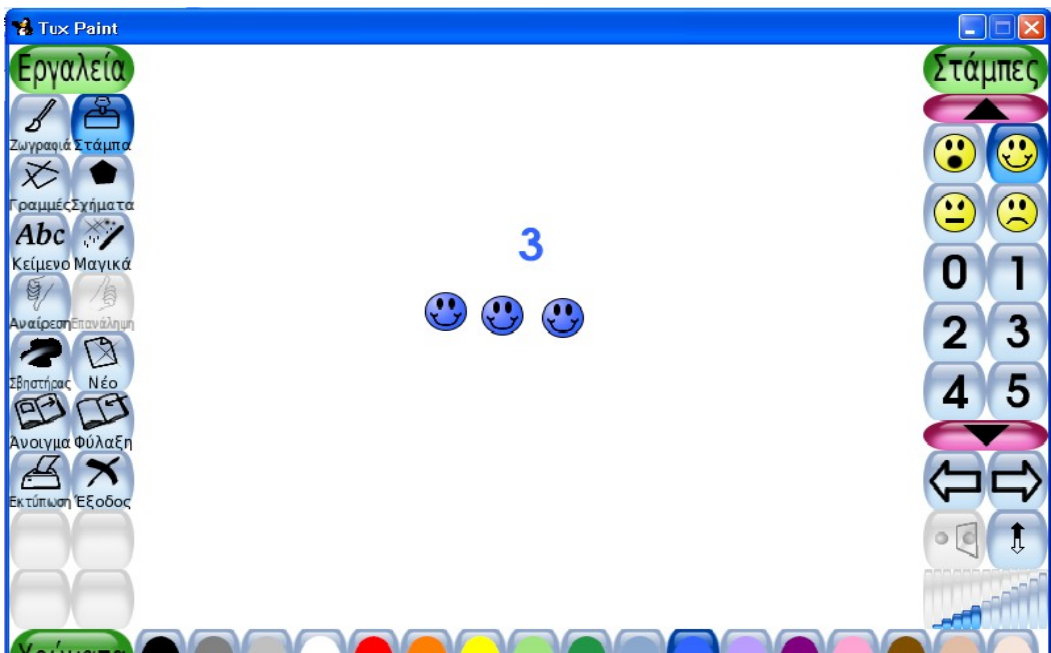
☒ Κατόπιν συμπληρώνουμε το **φύλλο εργασίας**.

2^η Διδακτική ώρα

→ Ανοίγουμε το πρόγραμμα Tux Paint και κάνουμε κλικ στο κουμπί **Στάμπα** από τον κατάλογο εργαλείων. Στη συνέχεια βρίσκουμε, επιλέγουμε έναν-έναν και μεταφέρουμε στην οθόνη κατά σειρά τους αριθμούς από το 1 ως το 9 διαλέγοντας για τον καθένα διαφορετικό χρώμα από την εργαλειοθήκη των χρωμάτων στο κάτω μέρος της οθόνης.



→ Κάνουμε κλικ στις φατσούλες και τοποθετούμε κάτω από κάθε αριθμό το πλήθος που εκφράζει.



→ Μπορούμε εναλλακτικά να γράψουμε και την ονομασία του αριθμού που εμφανίζεται κάνοντας κλικ στο κουμπί **κείμενο**.



→ Με το κουμπί **εκτύπωση** εκτυπώνουμε τις εργασίες μας.



→ Με το κουμπί **Φύλαξη** αποθηκεύουμε τις εργασίες μας για χρήση του portfolio.



3^η Διδακτική ώρα

→ Ανοίγουμε το πρόγραμμα Tux Paint και κάνουμε κλικ στο κουμπί **Μαγικά** από τον κατάλογο εργαλείων. Στη συνέχεια παίζοντας με τα κουμπιά **γρασίδι**



και **τουβλάκια**
ζωγραφικής τις



σχηματίζουμε στην οθόνη διάφορες συνθέσεις
οποίες μπορούμε να εμπλουτίσουμε με **στάμπες**



ζώων ή πουλιών ή άλλου είδους στάμπας..

→ Μπορούμε να αυτοσχεδιάσουμε χρησιμοποιώντας και τα υπόλοιπα κουμπιά των εργαλείων
παίζοντας με γράμματα, αριθμούς ήχους και εικόνες.

→ Κάνοντας κλικ στις στάμπες των πουλιών και των μουσικών οργάνων
μπορούμε να ακούσουμε τους ήχους που παράγουν.



→ Με το κουμπί **σβηστήρας**
εμφανίζονται στην οθόνη.



σβήνουμε τα γραφικά που

→ Με το κουμπί **εκτύπωση**



εκτυπώνουμε τις εργασίες μας.

→ Με το κουμπί **Φύλαξη**



αποθηκεύουμε τις εργασίες μας για χρήση του portfolio.