

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4η

**ΤΑΞΗ:** Γ΄

**ΜΑΘΗΜΑ:** Μελέτη

**ΕΝΟΤΗΤΑ 2:** Ένας χάρτης μάς πληροφορεί (β)

**ΣΤΟΧΟΙ:** Οι μαθητές να:

-εμπεδώσουν τους γεωγραφικούς όρους, δημιουργώντας τα δικά τους νησιά, χερσονήσους, κόλπους, πορθμούς και ισθμούς.

-εξασκηθούν με το λογισμικό ανάπτυξης έκφρασης και δημιουργικότητας (Tux paint).

**ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ:** Ανάπτυξης έκφρασης και δημιουργικότητας (Tux paint).

**ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:** Υπολογιστής

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ:** 30 λεπτά.

**ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ:** Οι μαθητές/τριες είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση του Η/Υ και του λογισμικού Tux paint και έχουν διδαχθεί τους γεωγραφικούς όρους.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:** Μια ομάδα εργάζεται στον υπολογιστή και οι υπόλοιπες στο μπλοκ ζωγραφικής.

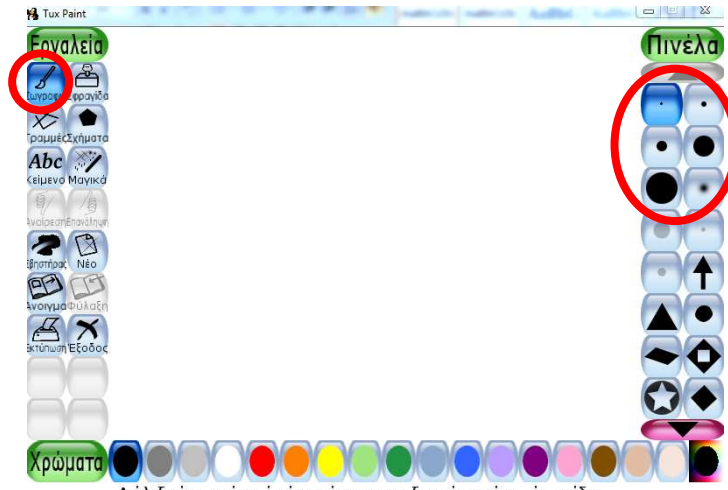
**ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ:** 1/11/13

## ΦΥΛΛΟ ΕΛΕΓΧΟΥ

Ανοίξτε το **Tux paint** πατώντας διπλό κλικ.

Αριστερά είναι τα **εργαλεία**, δεξιά τα **πινέλα** και κάτω τα **χρώματα**.

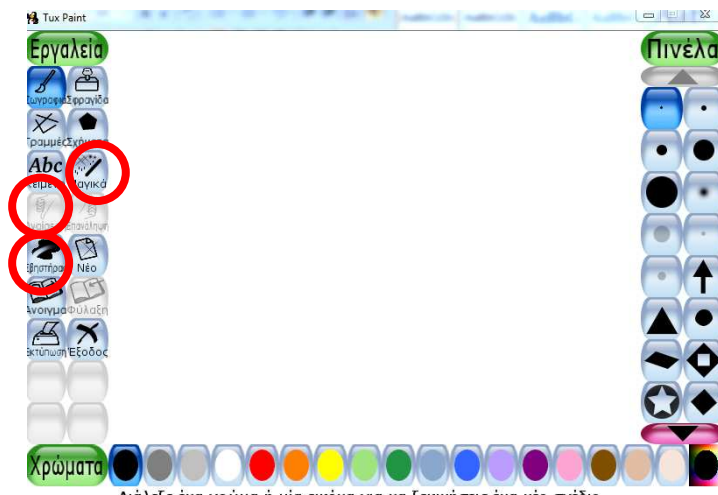
Κάνετε κλικ με το ποντίκι στη λέξη «**ζωγραφιά**» (κάτω από τα Εργαλεία) και θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα πινέλο.



Πηγαίνετε δεξιά και διαλέξτε με το ποντίκι το πάχος του πινέλου (κάτω από τα πινέλα).

Σχεδιάστε στην οθόνη (στη μέση) ένα νησί.

Αν κάνετε κάποιο λάθος σβήστε με το «**σβηστήρα**» και με την «**αναίρεση**» (βρίσκονται κάτω από τα εργαλεία).



Στη συνέχεια πατήστε το κουμπί «**μαγικά**» (αριστερά κάτω από τα εργαλεία). Στα δεξιά εμφανίζονται τα μαγικά.

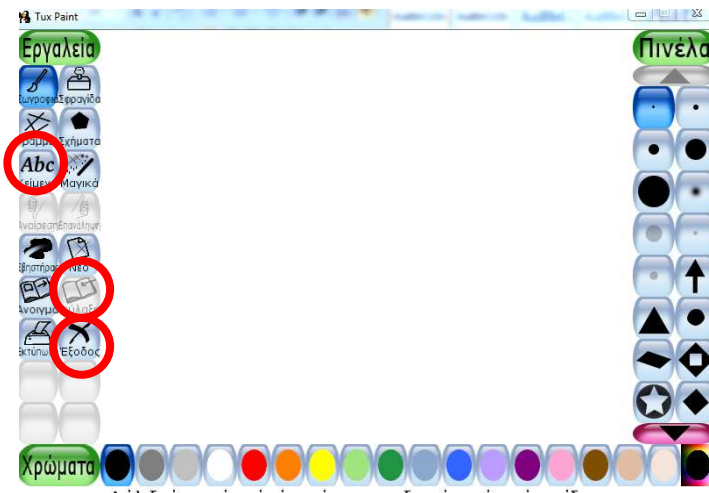
Στο κάτω μέρος έχει ένα **μαύρο βελάκι**. Προχωρήστε το βελάκι προς τα κάτω μέχρι να βρείτε το κουμπί «**γέμισμα**» το οποίο πατήστε.



Διαλέξτε χρώμα (καφέ ή πράσινο) και κάντε κλικ μέσα στο νησί.

Στη συνέχεια διαλέξτε το μπλε χρώμα και κάντε κλικ έξω από το νησί για να δημιουργήσετε τη θάλασσα.

Τέλος πατήστε το κουμπί «**κείμενο**» (κάτω από τα εργαλεία) και τώρα μπορείτε να γράψετε μέσα στο νησί τη λέξη «νησί».



Με τον ίδιο τρόπο σχεδιάστε τη χερσόνησο, τον κόλπο, τον πορθμό και τον ισθμό.

Τελειώνοντας πατήστε «**Φύλαξη**» και «**Έξοδος**».