

## ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ



Η **Ζωγραφική** και ο **Επεξεργαστής Κειμένου** είναι από τα πιο διαδεδομένα προγράμματα εφαρμογών. Με τη Ζωγραφική μπορούμε να κάνουμε τις δικές μας ζωγραφιές στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία από την εργαλειοθήκη του προγράμματος.

Με τη βοήθεια του Επεξεργαστή Κειμένου μπορούμε να δημιουργούμε ευανάγνωστα και ελκυστικά κείμενα. Αποθηκεύοντας τις εργασίες μας σε κάποιο αποθηκευ-

τικό μέσο μπορούμε να τις χρησιμοποιούμε, όποτε θέλουμε και να τις τροποποιούμε ανάλογα με τις ανάγκες μας. Για ακόμα πιο εντυπωσιακά κείμενα μπορούμε να εισάγουμε στα κείμενα μας φωτογραφίες ή εικόνες που δημιουργήσαμε στη Ζωγραφική.

Πρέπει, όμως, να γνωρίζουμε ότι ένα ελκυστικό στην όψη κείμενο δεν είναι πάντοτε και ενδιαφέρον. Όταν δημιουργούμε ένα κείμενο, πρέπει να δίνουμε το κύριο βάρος στο περιεχόμενό του, στις λέξεις που επιλέγουμε και στη σωστή σύνταξή του. Στη συνέχεια με την κατάλληλη μορφοποίηση του κειμένου μας μπορούμε να έχουμε εντυπωσιακά αποτελέσματα!

Πρέπει, όμως, να γνωρίζουμε ότι ένα ελκυστικό στην όψη κείμενο δεν είναι πάντοτε και ενδιαφέρον. Όταν δημιουργούμε ένα κείμενο, πρέπει να δίνουμε το κύριο βάρος στο περιεχόμενό του, στις λέξεις που επιλέγουμε και στη σωστή σύνταξή του. Στη συνέχεια με την κατάλληλη μορφοποίηση του κειμένου μας μπορούμε να έχουμε εντυπωσιακά αποτελέσματα!

## ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΥΤΟ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ



- Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως σωστές ή λάθος βάζοντας δίπλα στα αντίστοιχα κελιά Σ ή Λ. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

	Προτάσεις Σωστού-Λάθους	Σ ή Λ
1	Αν αποθηκεύσουμε τη ζωγραφιά μας που φτιάξαμε στο πρόγραμμα της ζωγραφικής, μπορούμε να την επεξεργαστούμε, όποτε θέλουμε.	
2	Η Ζωγραφική είναι ένα Λογισμικό Εφαρμογών.	
3	Αν φτιάξουμε ένα σχέδιο στη Ζωγραφική μπορούμε να το αντιγράψουμε, όσες φορές θέλουμε.	
4	Μπορούμε να συνδυάζουμε δύο ή περισσότερες εικόνες για τη δημιουργία μιας άλλης.	
5	Μια φωτογραφία που βλέπουμε απεικονίζει πάντα την πραγματικότητα.	
6	Η πρόταση αυτή είναι γραμμένη με πλάγια γράμματα.	
7	Η πρόταση αυτή έχει δεξιά στοίχιση.	
8	Για να γράψουμε πολλές φορές την ίδια πρόταση μέσα στο κείμενο, χρησιμοποιούμε την αποκοπή-επικόλληση.	
9	Μπορούμε να μεταφέρουμε μία πρόταση μέσα στο κείμενο, με την αντιγραφή-επικόλληση.	
10	Όταν αποθηκεύουμε ένα κείμενο για πρώτη φορά, μας ζητείται να του δώσουμε ένα όνομα.	
11	Ο Επεξεργαστής Κειμένου είναι το υλικό του υπολογιστή που μας βοηθά να επεξεργαστούμε το κείμενό μας.	
12	Υπάρχει μόνο ένα πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου.	
13	Η μεταφορά εικόνας από τη Ζωγραφική στην Επεξεργασία Κειμένου γίνεται μόνο με τη βοήθεια σαρωτή (scanner).	

- Σημειώστε με Χ τη σωστή απάντηση στις παρακάτω προτάσεις:

**A.** Ο Επεξεργαστής Κειμένου είναι εφαρμογή που επιτρέπει να:

- α. δημιουργήσουμε, διορθώσουμε ένα κείμενο      β. αποθηκεύσουμε, ανακτήσουμε ένα κείμενο  
γ. εισαγάγουμε εικόνες σε ένα κείμενο      δ. όλα τα προηγούμενα

**B.** Τι είναι ο δρομέας στον Επεξεργαστή Κειμένου;

- α. το spacebar      β. το κενό  
γ. το enter      δ. το σημάδι που δείχνει σε ποιο σημείο θα εμφανιστεί ο επόμενος χαρακτήρας που θα πληκτρολογηθεί.

Γ. Για να εισαγάγουμε μία εικόνα στον Επεξεργαστή Κειμένου μπορούμε:

- α. να χρησιμοποιήσουμε το σαρωτή
- β. να την αντιγράψουμε-επικολλήσουμε από τη ζωγραφική
- γ. να την εισαγάγουμε από κάποιο αποθηκευτικό μέσο
- δ. όλα τα παραπάνω

3. Να αναφέρετε ποια εργαλεία της Ζωγραφικής θα χρησιμοποιήσετε, για να δημιουργήσετε τα παρακάτω σχήματα.



## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

### Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

- Με αφορμή τη διπλανή εικόνα προσπαθήστε να ζωγραφίσετε ένα πλεύσιμο στη Ζωγραφική. Αν δεν σας αρέσει το παράδειγμα της διπλανής εικόνας, μπορείτε να σχεδιάσετε το δικό σας σχέδιο.  
Αποθηκεύστε την εικόνα με το όνομα «Καράβι».  
Ψηφίστε για την ανάδειξη της καλύτερης ζωγραφιάς στην τάξη σας, εκτυπώστε την και τοιχοκολλήστε την στην αίθουσά σας.
- Με το πρόγραμμα της Ζωγραφικής ζωγραφίστε μία γάτα, χρησιμοποιώντας μόνο τα εργαλεία:  
«Πινέλο», «Γέμισμα με χρώμα», «Αερογράφο» και «Γραμμή».  
Αποθηκεύστε την εικόνα σας με το όνομα «Γάτα». Στο επόμενο μάθημα προσπαθήστε να ανοίξετε πάλι τη εικόνα και να ζωγραφίσετε ένα ποντίκι δίπλα στη γάτα.
- Μαντέψτε την κατάλληλη λέξη σκιστάροντάς την και κερδίστε: Χωριστείτε σε δύο μεγάλες ομάδες. Η μία ομάδα, αφού σκεφτεί μία λέξη, τη λέει μυστικά σε ένα παίκτη της άλλης ομάδας. Στη συνέχεια η άλλη ομάδα πρέπει να μαντέψει τη λέξη που προσπαθεί να τους ζωγραφίσει ο συμπαίκτης τους μέσα σε χρονικό διάστημα τριών λεπτών (το χρονικό διάστημα μπορεί να αλλάξει, αν συμφωνήσουν και οι δύο ομάδες). Οι λέξεις εναλλάσσονται μεταξύ των δύο ομάδων και το παιχνίδι συνεχίζεται. Τελικά κερδίζει η ομάδα που έχει μαντέψει τις περισσότερες λέξεις. Καλή Διασκέδαση!
- Βάλτε λίγο χρώμα στη ζωή σας: Μάθετε περισσότερα για τα χρώματα στη ζωγραφική. Ρωτήστε στο μάθημα των Καλλιτεχνικών για τα βασικά χρώματα και για το πώς παράγονται όλα τα υπόλοιπα από την ανάμειξη των βασικών χρωμάτων. Δημιουργήστε τον κύκλο των βασικών και των συμπληρωματικών χρωμάτων. Αν στην παλέτα των χρωμάτων δεν υπάρχουν τα χρώματα που θέλετε, σκεφτείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε περισσότερα χρώματα με τη Ζωγραφική του υπολογιστή.
- Graffiti είναι η ζωγραφική σε τοίχους. Κάθε χρόνο γίνεται Πανευρωπαϊκός Διαγωνισμός με συμμετοχή σχολείων απ' όλη την Ευρώπη. Σχεδιάστε με τη Ζωγραφική τα σχέδια που θα θέλατε να κάνετε στους τοίχους της αυλής του σχολείου σας. Συζητήστε τις εργασίες σας με τον καθηγητή σας των Καλλιτεχνικών.
- Ακολουθώντας τις οδηγίες της παραγράφου 9.10 τοποθετήστε ένα λύκο μέσα στη γυάλα, χρησιμοποιώντας τις εικόνες cat.bmp και lykos.bmp.
- Εισάγετε τις δικές σας φωτογραφίες στη Ζωγραφική με τη βοήθεια του σαρωτή του εργαστηρίου. Προσπαθήστε να ενσωματώσετε ένα πρόσωπο από μία φωτογραφία σε μία άλλη φωτογραφία.



### Κεφάλαιο 10: Επεξεργασία Κειμένου

- Ανοίξτε το κείμενο «ορθογραφία.doc» και διορθώστε την ορθογραφία των λέξεων που είναι γραμμένες λάθος με τα πλήκτρα delete και backspace. Στο τέλος, αποθηκεύστε το διορθωμένο κείμενο με τη νέα ονομασία «Διόρθωση.doc».

9. Ο σχολιαστής ενός ποδοσφαιρικού αγώνα έκανε συνέχεια λάθη, λέγοντας πάντα το «α» αντί του «ο». Ανοίξετε το κείμενο «άρθρο.doc» και μετατρέψτε όλα τα «ο» σε «α» χρησιμοποιώντας την επιλογή της Αντικατάστασης, για να διαβάσετε τι έλεγε ο τηλεοπτικός σχολιαστής.
10. Ανοίξετε το κείμενο με το όνομα «μορφοποίηση.doc». Στη συνέχεια προσπαθήστε να κάνετε τις εξής μορφοποιήσεις:
  - Όλο το κείμενο να είναι γραμμένο σε γραμματοσειρά Arial.
  - Τα γράμματα στο κύριο μέρος του κειμένου να έχουν μέγεθος 11
  - Το κύριο μέρος του κειμένου να έχει πλήρη στοίχιση.
  - Ο τίτλος του κειμένου να είναι στοιχισμένος στο κέντρο, να έχει μέγεθος 14, να είναι υπογραμμισμένος και σε έντονη γραφή.
  - Η αναφορά στο βιβλίο και στο συγγραφέα να έχει μέγεθος 11, να είναι σε πλάγια γραφή και στοιχισμένη αριστερά.
11. Ανοίξετε το κείμενο «συμπλήρωση.doc» και με τη λειτουργία της μεταφοράς (αποκοπή-επικόλληση) μεταφέρετε τις λέξεις που λείπουν και είναι γραμμένες στο τέλος στη σωστή θέση, ώστε να μπορείτε να διαβάσετε το μύθο του Αισώπου. Υπογραμμίστε τα ρήματα που υπάρχουν στο κείμενο. Αποθηκεύστε το νέο κείμενο με την ονομασία «συμπληρωμένο.doc».
12. Με τη βοήθεια του Επεξεργαστή Κειμένου συντάξτε το ψηφοδέλτιο της τάξης σας για τις μαθητικές εκλογές. (Παρατήρηση: Αφού το γράψετε, να βάλετε τα επώνυμα με αλφαβητική σειρά χρησιμοποιώντας τη λειτουργία «αποκοπή-επικόλληση»).
13. Αλλάζοντας, αφαιρώντας ή προσθέτοντας ένα γράμμα στην λέξη ΜΕΛΟΣ (π.χ. ΒΕΛΟΣ) γράψτε όλες τις λέξεις που μπορείτε να σκεφτείτε, με τη χρήση ενός Επεξεργαστή Κειμένου.



## ΘΕΜΑΤΑ ΓΙΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

1. Συγκρίνετε τη ζωγραφική που κάνετε με το χέρι, με πραγματικά πινέλα, μπογιές και μολύβια, με τη ζωγραφική που μάθατε στον υπολογιστή. Πείτε στην τάξη ποια σας αρέσει περισσότερο, αιτιολογώντας την άποψή σας. Τι εξυπηρετεί κάθε τρόπος και ποια είναι τα πλεονεκτήματά του; Με την πρώτη ευκαιρία επισκεφτείτε με το σχολείο σας ή με κάποιο συγγενή σας μια έκθεση ζωγραφικής. Οργανώστε μια έκθεση ζωγραφικής στο σχολείο σας με έργα που έχετε φτιάξει αποκλειστικά με τη χρήση υπολογιστή.
2. Σχεδιάστε με τη Ζωγραφική ένα σχήμα, όπως το διπλανό τετράγωνο.



Με τη λειτουργία της αντιγραφής αντιγράψτε το τέσσερις φορές.

Αλλάξτε τα χρώματα στα τρία τετράγωνα, με το εργαλείο «Γέμισμα με χρώμα» και τοποθετήστε τα (με το εργαλείο «Επιλογή» και τη λειτουργία σύρε και άφησε), όπως το παρακάτω σχήμα.



Παρατηρήστε ότι τα κίτρινα τετράγωνα ίσου μεγέθους φαίνονται μεγαλύτερα πάνω στο άσπρο απ' ό,τι στο μαύρο φόντο.

Επίσης τα κόκκινα τετράγωνα ίσου μεγέθους φαίνονται μικρότερα πάνω στο άσπρο απ' ό,τι στο μαύρο φόντο.

Συζητήστε για τις ψευδαισθήσεις που μπορεί να έχουμε παρατηρώντας διάφορα αντικείμενα.

3. Μάθετε περισσότερα για την καλλιγραφία και για τον τρόπο που φτιάχονταν τα παλαιά χειρόγραφα βιβλία. Τα παλιότερα χρόνια η καλλιγραφία λογιζόταν ως εξαιρετική δεξιότητα και πλεονέκτημα των μορφωμένων ανθρώπων. Στο Δημοτικό σχολείο μέχρι τη δεκαετία του 1970 υπήρχε ειδικό μάθημα Καλλιγραφίας. Σήμερα οι Επεξεργαστές Κειμένου μας προσφέρουν πλήθος εργαλείων, για να φτιάξουμε τα δικά μας κείμενα.

Πιστεύετε ότι η μορφοποίηση των κειμένων σήμερα αναδεικνύει στοιχεία από το χαρακτήρα των δημιουργών τους; Επίσης υπάρχει η επιστήμη της Γραφολογίας, σύμφωνα με την οποία από χειρόγραφα κείμενα έχουμε τη δυνατότητα να εξακριβώσουμε στοιχεία για το χαρακτήρα και την ψυχική διάθεση του συγγραφέα καθώς και την ταυτότητά του. Συζητήστε για το αν υπάρχουν τρό-

ποι, ώστε τα κείμενά σας στον υπολογιστή να διαφοροποιούνται ως προς τη μορφή και να αντανακλούν την προσωπικότητά σας.

Επισκεφτείτε με την πρώτη ευκαιρία μουσεία ή δημόσιες βιβλιοθήκες που έχουν παλαιά βιβλία ή χειρόγραφα. Απολαύστε την εικονογράφησή τους και την καλλιγραφία τους. Συγκρίνετε από αισθητική άποψη τα σύγχρονα βιβλία με τα βιβλία εκείνης της εποχής.

4. Εναλλακτικός τρόπος εισαγωγής κειμένου στον υπολογιστή είναι η μετατροπή της ανθρώπινης ομιλίας σε κείμενο με το κατάλληλο λογισμικό και ένα μικρόφωνο συνδεδεμένο στον υπολογιστή. Μπορείτε να σκεφτείτε ποια άτομα μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο το μικρόφωνο και ποια μόνο το πληκτρολόγιο για την εισαγωγή κειμένου στον υπολογιστή;