

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ : _____

ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΑΘΗΤΩΝ: _____

Μετατρέψτε το παραμύθι που φτιάξατε σε ηλεκτρονικό βιβλίο με το λογισμικό **Story Jumper** ή σε κόμικς με το λογισμικό **comic strip creator**. Χρησιμοποιήστε τους ήρωες και τις εικόνες που ζωγραφίσατε και βρίσκονται σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

