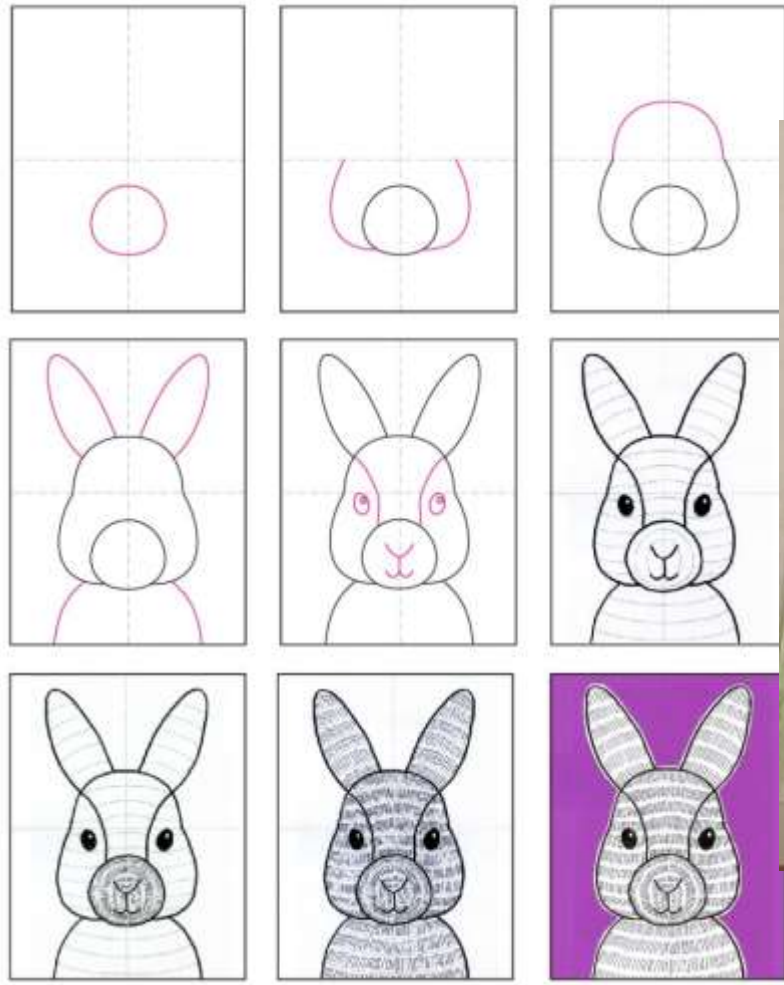


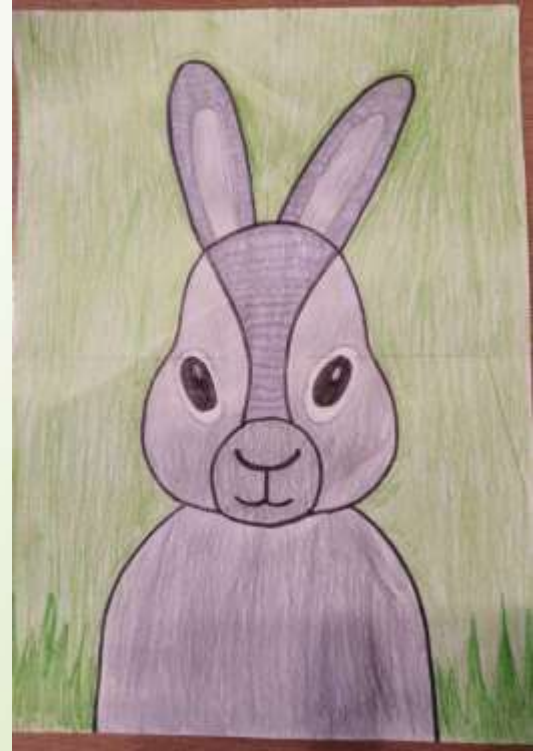


Įrankiai dailės ir technologijų pamokoms

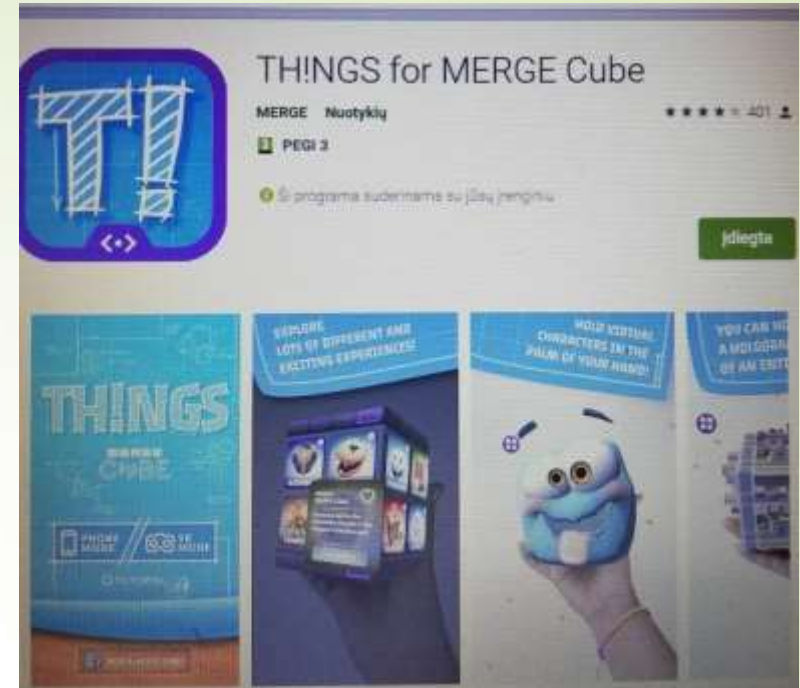
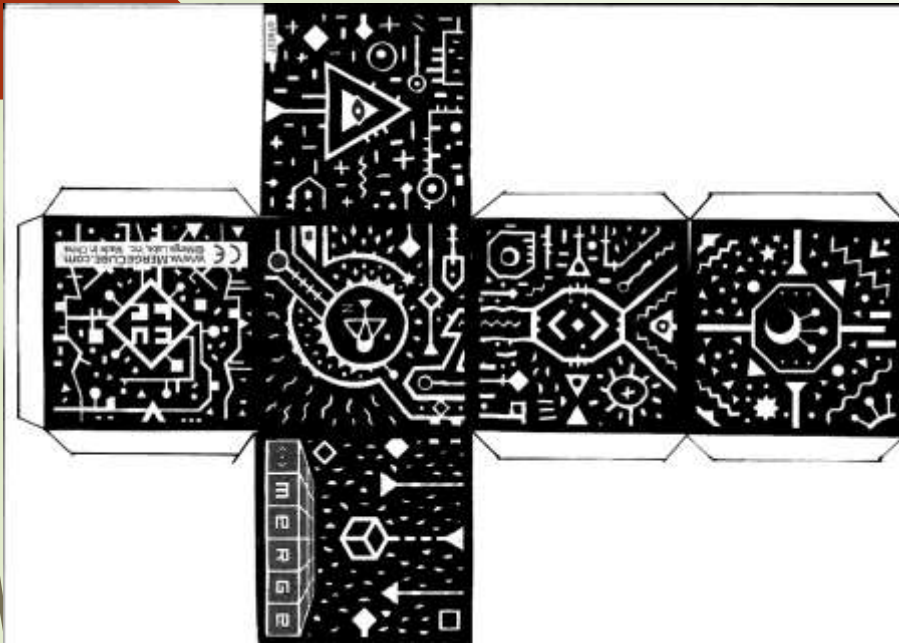
**Ramunė Bankauskienė
Kauno Dainavos progimnazija**

<https://artprojectsforkids.org/>

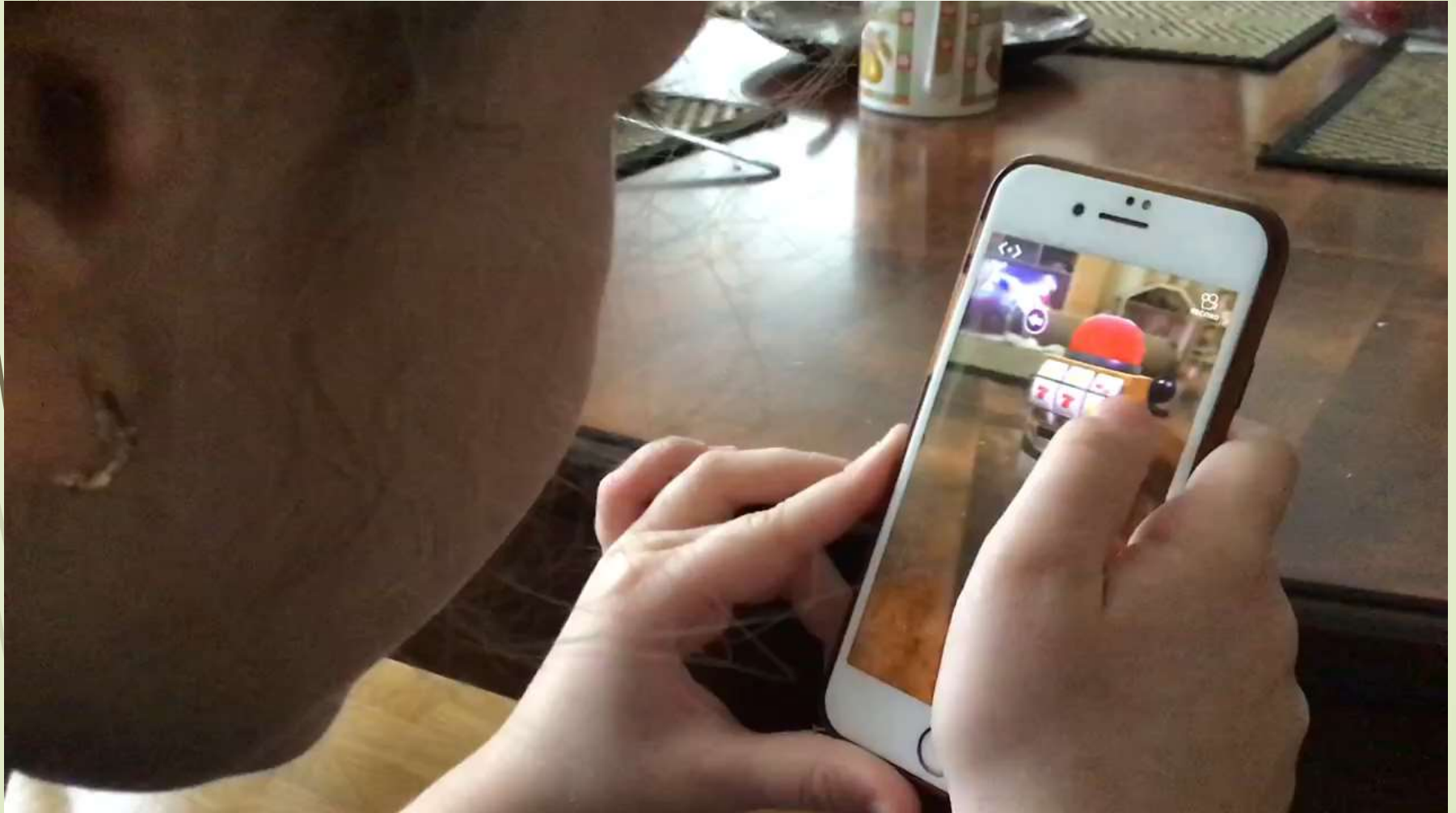




Merge kubas

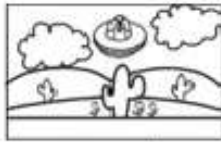


Merge kubas



Piešimas panaudojant šešėlį





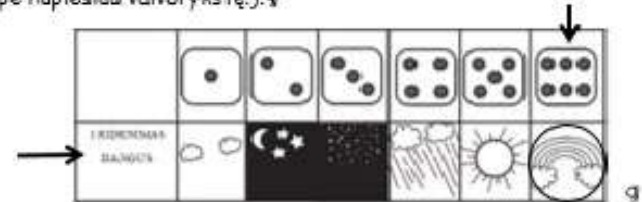
RIDENK · KAULIUKĄ · IR · SUKURK · KRAŠTOVAIZDĮ!

1. RIDENIMAS! DANGUS!						
2. RIDENIMAS! FONAS!						
3. RIDENIMAS! FONAS (ar pildymas)						
4. RIDENIMAS! MEDŽIAI!						
5. RIDENIMAS! GĖLĖS!						
6. RIDENIMAS! KITAS!						

RIDENK · KAULIUKĄ · IR · SUKURK · KRAŠTOVAIZDĮ!

1. Pasiimk kauliuką arba pasidaryk kortelės nuo 1 iki 6 (jas sulankstyk ir sumaišyk).

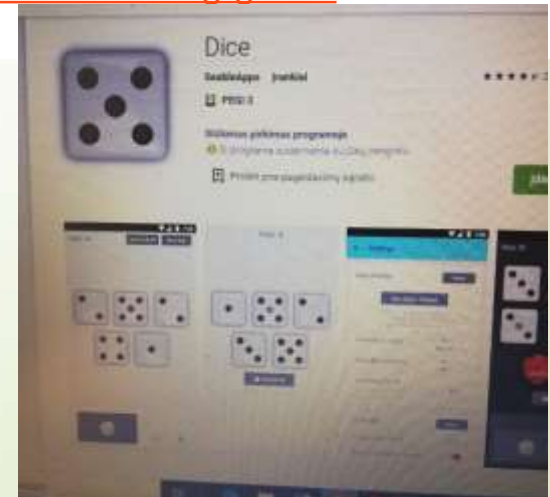
2. Ridenk kauliuką arba trauk lapuką. Pasižiūrėk, kokį skaičių išridenai/ištraukei. Nupiešk (Pvz. Pirmu ridenimu išridenau skaičių 6. Lapę nupiešiau vaivorykštę).



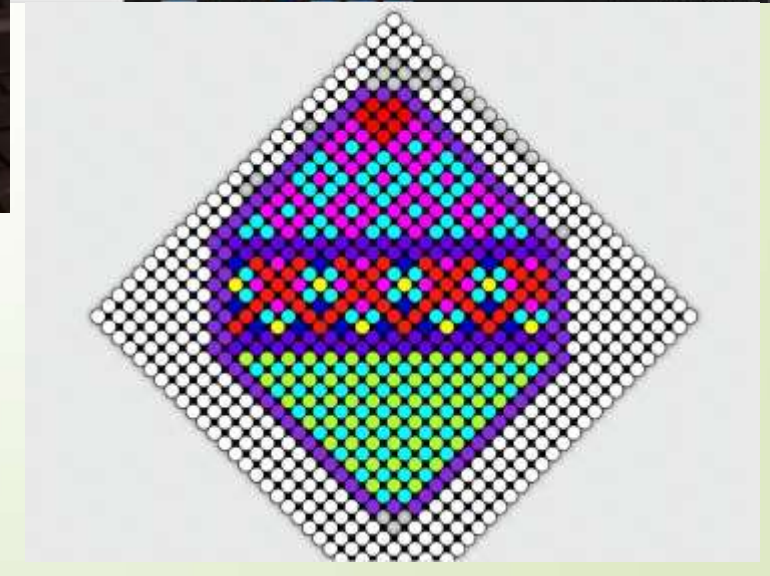
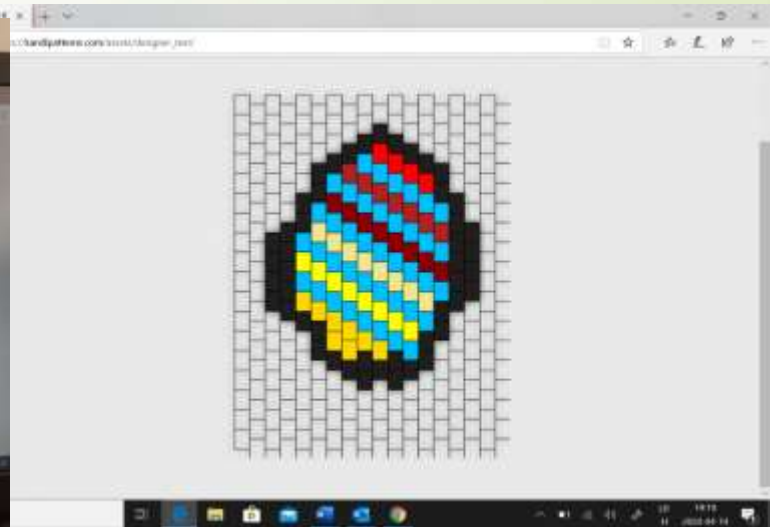
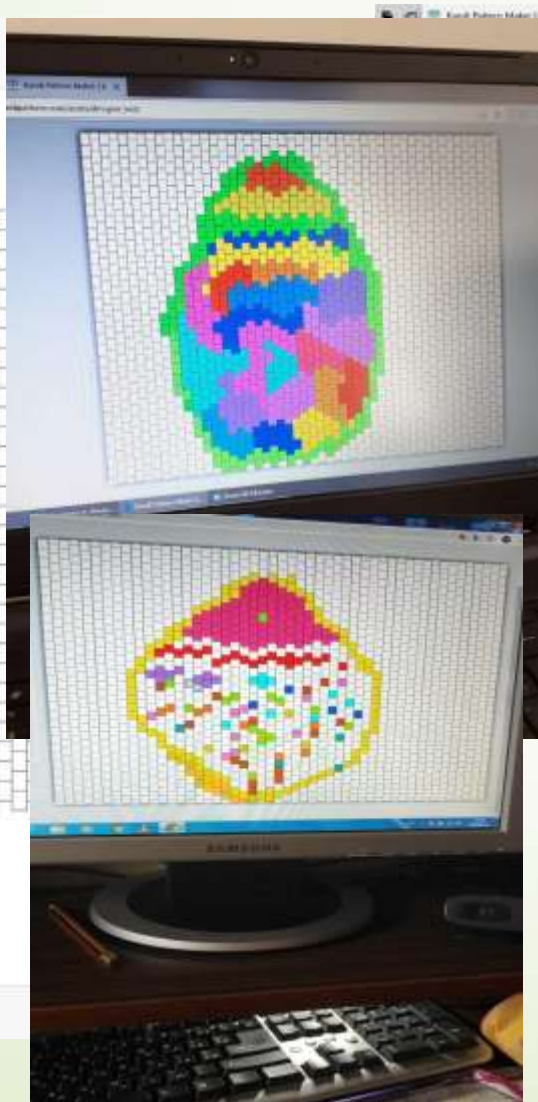
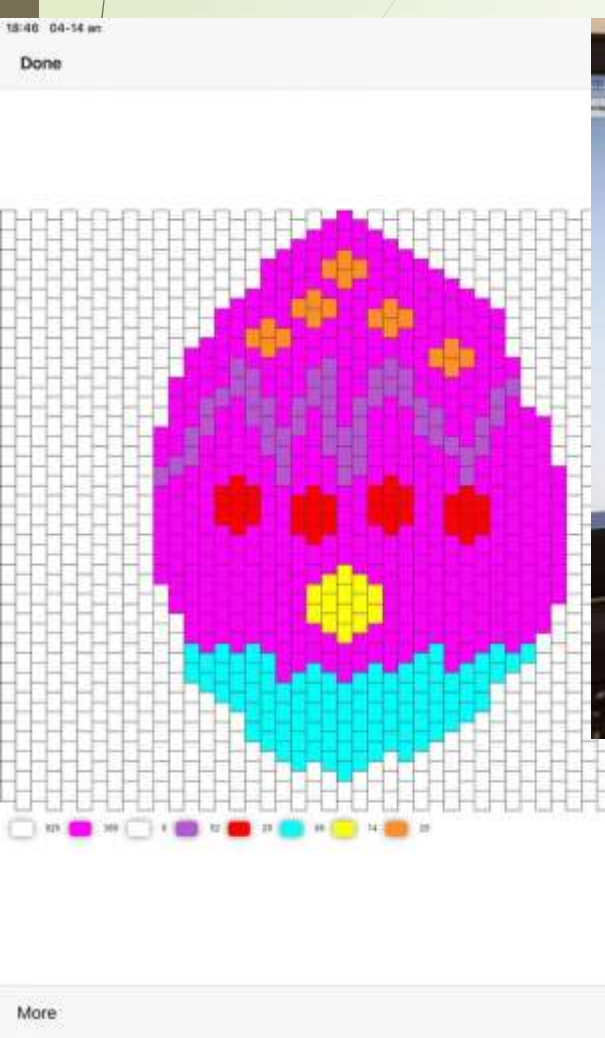
3. Ridenk antrą kartą ir t.t. kol piešinys bus nupieštas.

4. Nupieštą kraštovaizdį nuspalvink.

<https://www.drawinghowtodraw.com/stepbystepdrawinglessons/2016/06/drawing-games-kids-roll-dice-drawing-game/>



<https://kandipatterns.com/assets/designer/test/>



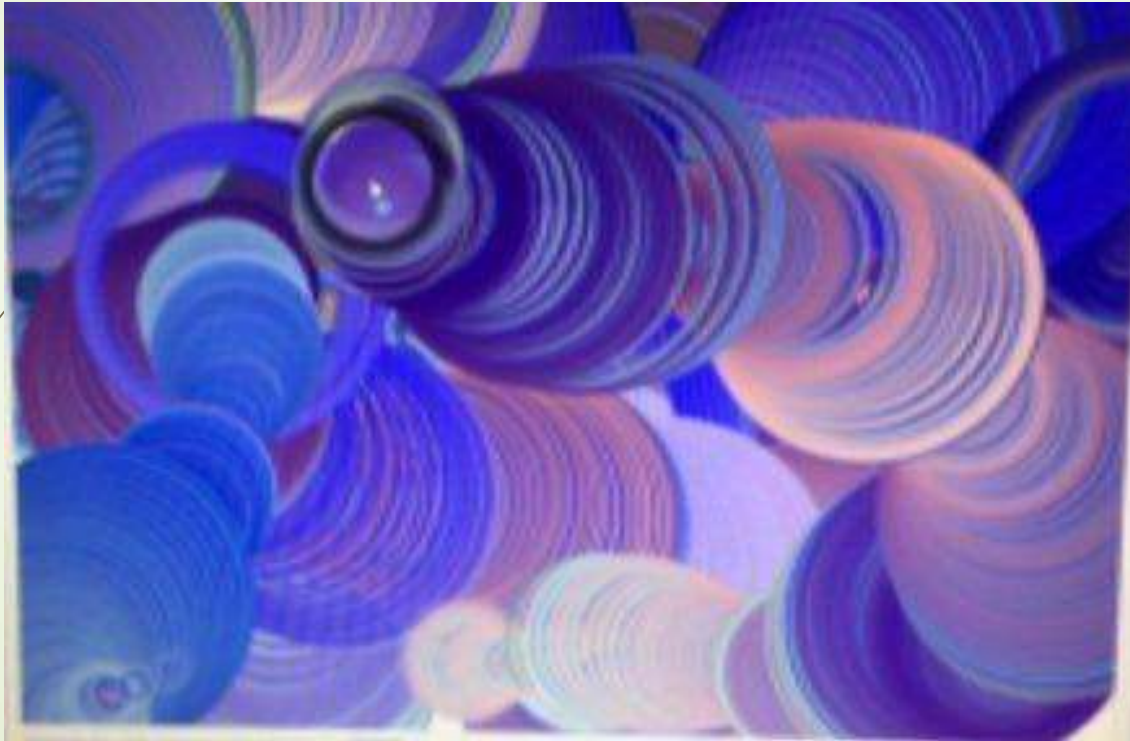
<https://wordart.com/create>



<https://kleki.com/>



<http://bomomo.com/>



<http://www-en.toupty.com/online-drawing/online-drawing.html>



<http://toytheater.com/sticker/>

