

مهارت‌های رایانه

«اول دبستان»

مؤلف: شاداب بای - روجا آزادبخش

ناظر علمی: علی مجتهدین

پیشگفتار

به نام خداوند لوح و قلم حقیقت نگار وجود و عدم
خدایی که داننده رازهاست نخستین سر آغاز آغازهاست

یادگیری دانش فناوری اطلاعات و ارتباطات یکی از نیازهای جامعه امروزی است. تاثیر فناوری‌های روز بر زندگی انسان‌ها خصوصا کودکان و نوجوانان، امری انکار ناپذیر است. میزان استفاده از رایانه که یکی از ابزارهای فناوری است به میزان قابل توجهی در میان کودکان افزایش یافته است. به همین میزان نیاز به آموزش و به کارگیری رایانه به صورت صحیح و استاندارد احساس می‌گردد.

از این رو در راستای رسالت آموزشی خود بر آن شدیم تا کتاب پیش رو را مطابق با نیاز، دانش و سن کودکان در هر پایه تحصیلی تدوین نماییم.

کتاب حاضر شامل دو بخش می‌باشد. بخش اول به آموزش نرم افزار نقاشی (Paint) می‌پردازد، بخش دوم مربوط به آموزش نرم افزار اسکرچ می‌باشد. این نرم‌افزار که پایه برنامه‌نویسی و کدینگ است باعث افزایش هوش در حل مسائل، افزایش صبر و اعتماد به نفس کودکان می‌شود. لذا یادگیری این نرم افزار پایه آموزه‌هایی مفید در کودکان است. بخش اول آموزش این نرم افزار در این کتاب آماده است و بخش بعدی آموزش در کتاب پایه دوم به تفصیل بیان شده است.

در پایان از صبر و حمایت‌های جناب آقای مجتهدین در به ثمر رسیدن این کتاب کمال تشکر دارم. امید است صاحب نظران با ارائه دیدگاه‌های سازنده خود ما را در استمرار و ارتقا این امر مهم یاری نمایند.

با آرزوی توفیق

شاداب بای- روجا آزادبخش

فهرست

۵

نرم افزار نقاشی



اسکرچ جونیور

۵۳

بخش اول

نرم افزار نقاشی



آشنایی با نرم افزار نقاشی



اسم این دختر شادی است. شادی نقاشی‌های قشنگی می‌کشد. من یکی از نقاشی‌های شادی هستم. او همیشه نقاشی‌هایش را در دفتر نقاشی اش می‌کشد. تا این که به کمک پدرش یاد گرفت که در کامپیوتر هم نقاشی بکشد. شاید فکر کنید چطور در کامپیوتر می‌شود نقاشی کرد. برای نقاشی در کامپیوتر نرم‌افزار مخصوص نقاشی وجود دارد. من می‌توانم به شما کمک کنم تا نقاشی در کامپیوتر را یاد بگیرید.



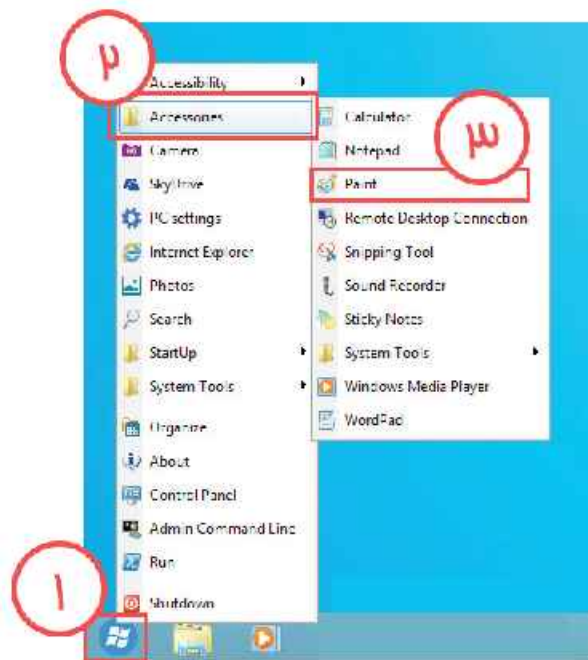
در نرم‌افزار نقاشی می‌توانیم هم نقاشی بکشیم هم تصاویر را تغییر دهیم، مثلاً روی عکس خانوادگی مان یک قلب بکشیم. نقاشی‌هایی که در کامپیوتر می‌کشیم را می‌توانیم با اینترنت برای دوستانمان بفرستیم. می‌توانیم بعد از کشیدن نقاشی در نرم‌افزار نقاشی، تصویر نقاشی را در پس‌زمینه کامپیوتر قرار دهیم.

هر نرم‌افزار در کامپیوتر شکل و آیکن مخصوص خود دارد، که از روی آن آیکن می‌توانیم این نرم‌افزار را بشناسیم. آیکن نرم‌افزار نقاشی به این شکل است.



مراحل باز کردن نرم افزار نقاشی

برای نقاشی در نرم افزار نقاشی اول باید آن را باز کنیم. باید به پنجره شروع  برویم و دنبال آیکن برنامه نقاشی  بگردیم. بعد از پیدا کردن آیکن برنامه، روی آیکن کلیک چپ می کنیم تا برنامه باز و اجرا شود.



اگر آیکن برنامه نقاشی را روی صفحه کامپیوتر دارید، روی آن دو بار کلیک چپ کنید تا برنامه باز شود.


نکته




آشنایی با محیط نرم افزار نقاشی


بعد از اجرا کردن برنامه نقاشی، صفحه برنامه باز می‌شود. این صفحه قسمت‌های مختلفی دارد. «شکل صفحه مقابل»

نوار عنوان: نوار آبی بالای پنجره که اسم و آیکن و نوار دسترسی سریع در آن قرار دارد. در سمت راست این نوار چند دکمه وجود دارد.

پنجره را می‌بندد. 

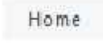
پنجره به بزرگ‌ترین حالت بزرگ می‌شود. 

پنجره‌ای که بزرگ شده است به اندازه اولیه خود برمی‌گرداند. 

پنجره کوچک می‌شود و در نوار وظیفه قرار می‌گیرد. 

سریبگ‌ها: در نوار سریبگ‌ها چند سریبگ وجود دارد.

سریبگ فایل برای ذخیره و چاپ کردن نقاشی 

سریبگ هوم یا سریبگ اصلی که ابزارها در آن قرار دارد. 

سریبگ ویو یا نما 

نوار عنوان

سربرگها

ابزارها

صفحه نقاشی

میزکار

اندازه صفحه نمایش

دور و نزدیک کردن صفحه نمایش






★ قلمو: از قلموهای مختلف می‌توانیم استفاده کنیم.

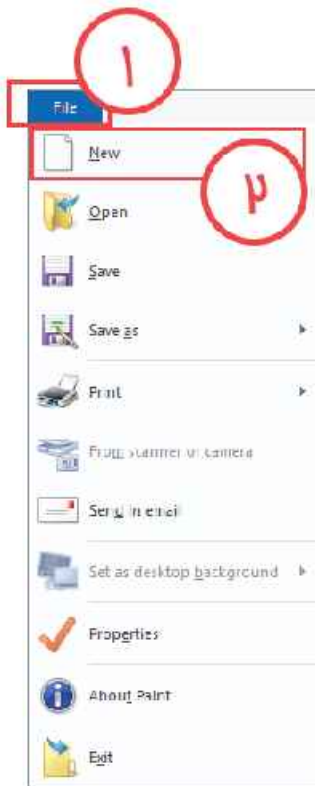
★ جعبه رنگ: رنگ‌های زیادی دارد برای رنگ کردن نقاشی و شکل‌ها

★ رنگ‌های بیشتر: اگر رنگ‌هایی بیشتر از جعبه رنگ بخواهیم از این‌جا می‌آوریم.

★ شکل‌ها: شکل‌های آماده زیادی دارد که می‌توانیم داخل یا دورتادور شکل را رنگ کنیم.

★ سایزها: سایز قلموها، پاک کن و مداد را می‌توانیم کم یا زیاد کنیم.

ایجاد یک صفحه جدید: بعد از هر بار نقاشی کشیدن اگر بخواهیم یک صفحه سفید تازه بیاوریم باید به سربرگ فایل **File** برویم و روی گزینه نیو  کلیک کنیم.



با زدن دکمه‌های Ctrl و N هم می‌توانیم صفحه جدید ایجاد کنیم.

نکته

