

سری کتاب های آموزش پروژه محور کامپیوتر به کودکان

سنجایک کامپیوتر یاد میگیره

سری کتاب های آموزش پروژه محور کامپیوتر به کودکان

(جلد دوم)

مؤلف : مهسان کشاورز



انتشارات خوشخوان



آموزش کامپیوتر، زبان های بین المللی، مهارت های زندگی و ورزشی از اولیت های برنامه ریزی برای کودکان و نوجوانان در عصر کنونی می باشد. انتشارات خوشخوان با توکل بر خدای متعال و با بهره گیری از مدال آوران المپیاد های علمی، نفرات ممتاز کنکور و نیز دبیران و مولفان برتر سراسر کشور در این زمینه گام های مهمی را برداشته و یا در شرف برداشتن است. کتاب حاضر نیز که آموزش کامپیوتر برای کودکان و نونهالان می باشد یکی از همین خدمات است که امیدواریم مورد پذیرش این عزیزان، اولیای محترمشان و نیز مربیان گرامی قرار گیرد.

خواهشمند است اشکالات احتمالی و انتقادات خود را با ما درمیان بگذارید.

با تشکر
رسول حاجی زاده
مدیر انتشارات خوشخوان

تقدیم به پدر و مادر مهربانم که
هستی ام را مدیون محبت های
بی کرانشان هستم.

به نام خالق خلاقیتها

خداوند بزرگ را بسیار شاکریم که این توفیق را یافتیم دومین جلد از "سری کتابهای آموزش پروژه محور کامپیوتر برای کودکان" را به دستداران تعلیم و تربیت عرضه کنیم. همانطور که در مقدمه ی جلد اول اشاره شد آموزش کامپیوتر به کودکان، امروزه یکی از ضروری ترین و در عین حال حساس ترین آموزش های مورد نیاز این مقطع سنی است. خوانندگان جلد اول قطعاً به خوبی بر این موضوع واقف شده اند که مهمترین ویژگی محتوای ارائه شده در این کتاب کاربردی بودن مطالب آن است. در جلد دوم نیز همین رویه الگوی کار قرار گرفته است. دانش آموز مخاطب این کتاب میبایست تسلطی



نسبی بر آنچه در جلد اول آموزش داده شده، داشته باشد. با این حال دروس اولیه جلد دوم شامل مروری سریع بر مطالب جلد اول است تا دانش آموزان پیوستگی مطالب این دو جلد را کاملاً احساس کنند. در این جلد دروس مربوط به آموزش ساخت کلیپ در نرم افزار Flash تکمیل شده است. اما شاید بتوان گفت هسته ی اصلی مطالب این کتاب را مباحث مربوط به کار با نرم افزار Word تشکیل داده است. امروزه کمتر فردی را میتوان یافت که بر روی کامپیوتر خود این نرم افزار را نصب یا از آن استفاده نکرده باشد. تقریباً تمامی فایل های حاوی متن برای اولین بار در نرم افزار Word ایجاد می شوند. امکانات فراوانی که این نرم افزار در اختیار کاربران خود قرار میدهد نیاز به هرگونه نرم افزار مشابه را بر طرف میکند. مسلماً کودکان نیز میبایست با این نرم افزار آشنا شوند و به مرور زمان بر ابزارهای مختلف آن مسلط شوند. اما مهمترین وجه تمایز آموزش Word در این کتاب نسبت به نمونه های دیگر موجود در بازار و آنچه که به طور مرسوم در کلاس هایی تحت عنوان آموزش کامپیوتر ارائه میشود تاکید فراوان بر یادگیری تایپ ده انگشتی آن هم در همان نخستین جلسات آشنایی با این نرم افزار است. این امر شاید در اولین نگاه کمی سختگیرانه به نظر آید لیکن تجربه ی نگارنده ی این کتاب پس از هفت سال کار در این حوزه و ارتباط مستقیم با کودکان در این فرآیند، نشان میدهد که اگر کودکان در آغازین روزهای تایپ کردن شیوه ی صحیح آن را فراگیرند تا سال ها (به جرات میتوان ادعا کرد تا هر زمانی که در زندگی با کامپیوتر کار میکنند) بدون نیاز به آموزش مجدد میتوانند از این شیوه در تمامی امور شخصی و کاری خود استفاده کنند زیرا تمرین و ممارست در تایپ ده انگشتی باعث بالا رفتن سرعت تایپ در آنان میشود و این موضوع در دراز مدت هر کسی را از مراجعه به دیگر افراد جهت انجام امور تایپی بی نیاز میکند. به جهت حفظ و تاکید بر روالی که در جلد اول ارائه شد، در این جلد نیز تمامی دروس به دو زبان فارسی و انگلیسی آموزش داده شده است و این روش در آموزش کار با نرم افزار Word نیز با ظرافت و دقت تمام، مورد استفاده قرار گرفته است.

در اینجا بر خود لازم میدانم که از جناب آقای حاجی زاده مدیر انتشارات خوشخوان که با اعتماد و حمایت همه جانبه ی خود باعث تقویت هر چه بیشتر انگیزه های اینجانب در جهت تالیف جلد دوم شدند تشکر نمایم. همچنین از دست اندکاران تولید کتاب به خصوص خانم سارا شهسواری که طراحی صفحات را بر عهده داشتند و همچنین جناب آقای غلامحسین کشاورز کرمانی که با دقت و حوصله ویراستاری متن انگلیسی را انجام دادند قدردانی ویژه می نمایم. در پایان از مسئولین محترم موسسه ی فرهنگی آموزشی پیشگامان عرصه ی پژوهش که در تولید این کتاب نیز همانند جلد اول و حتی بیش از پیش بنده و دیگر عزیزان همکار در تولید کتاب را مورد حمایت و تشویق همه جانبه ی خود قرار دادند سپاسگزارم. امید است که این کتاب گامی هر چند کوچک در راستای رشد و اعتلای فرزندان کشور عزیزمان باشد.

مهسان کشاورز کرمانی

پاییز ۱۳۹۳

Lcfk.2013@gmail.com



۱. کشیدن نقاشی در نرم افزار فلش (یادآوری جلد اول)	۱
1. Drawing paintings in the Adobe Flash software.....	1
۲. حرکت دادن نقاشی و لایه ها (یادآوری)	۳
2. Motion & Layers.....	3
۳. حرکت دادن تصاویر، تغییر سایز و رنگ آنها (یادآوری)	۱۰
3. Changing features of inserted pictures	10
۴. استفاده از آهنگ در نرم افزار فلش (یادآوری)	۱۷
4. The use of music in the “Flash” software.....	17
۵. حرکت بر روی مسیر مشخص (افکت Guide) (یادآوری)	۲۲
5. Moving on a specified path (guide effect).....	22
۶. تبدیل یک شکل به شکل دیگر (افکت Shape) (یادآوری)	۲۶
6. Converting one shape to another (Shape effect)	26
۷. وارد شدن به محیط Word و شروع تایپ ده انگشتی	۳۴
7. Beginning working with the “Word” software and starting ten-finger typing	34

۴۳	۸. ویرایش متن (معرفی قسمت Font در Home) و تایپ ده انگشتی (۲)	43
۴۸	۹. جستجوی عکس در اینترنت و تایپ ده انگشتی (۳)	48
۵۵	۱۰. نحوه وارد کردن عکس به نرم افزار Word و تایپ ده انگشتی (۴)	55
۶۰	۱۱. مروری بر درسهای گذشته و تایپ ده انگشتی (۵)	60
۶۴	۱۲. معرفی قسمت Page Background و تایپ ده انگشتی (۶)	64
۷۱	۱۳. رسم شکل (Shapes) و تایپ ده انگشتی (۷)	71
۷۷	۱۴. نحوه کشیدن جدول در Word و تایپ ده انگشتی (۸)	77
۸۲	۱۵. نحوه فرمول نویسی در Word و تایپ ده انگشتی (۹)	82
۸۸	۱۶. تایپ ده انگشتی (۱۰)	88

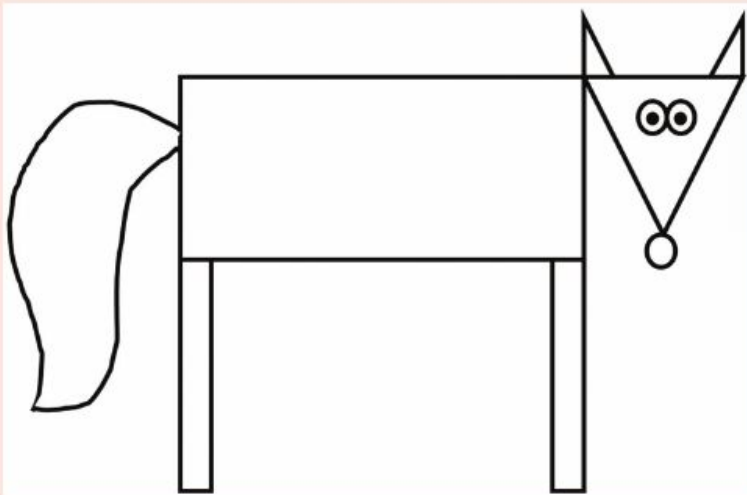
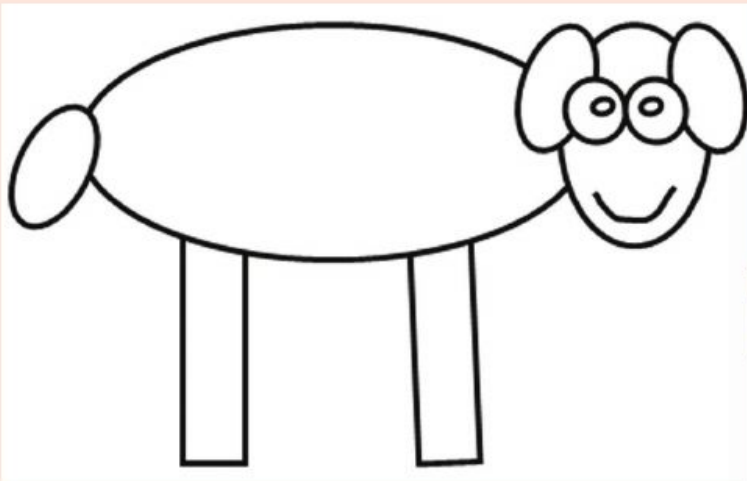
۹۱	۱۷. اتمام تایپ ده انگشتی	91
17.Finishing ten – finger typing		91
۹۴	۱۸. افکت Mask	94
18.Mask Effect		94
۱۰۲	۱۹. تمرین تسلط بر نرم افزار Word و شروع ساخت کلیپ پایان دوره	102
19. Practicing mastery on “Word” software		102
۱۰۷	۲۰. تمرین تسلط بر نرم افزار Word	107
20. Practicing mastery on “Word” software		107
۱۱۱	۲۱. تمرین تسلط بر نرم افزار Word	111
21. Practicing mastery on “Word” software		111

کشیدن نقاشی در نرم افزار فلش (یادآوری جلد اول)

Drawing paintings in the Adobe Flash software

در کلاس نقاشی های زیر را در نرم افزار فلش بکشید و آن را در یک پوشه در دسکتاپ کامپیوتر خود و همچنین داخل فلش مموری ذخیره کنید.

Draw the below paintings in adobe flash software in the class and save them in a folder on the desktop and a flash memory too.





هفته آینده ، در تاریخ ، ، منتظر کارهای قشنگتان هستیم.

Next week on , , I am waiting for your beautiful work.

یک نقاشی زیبایی با موضوع را در نرم افزار فلش بکشید
و در فلش مموری ذخیره کنید و به معلم خود تحویل دهید.

Draw a beautiful painting about in the flash software and save it in
a flash memory and deliver it to your teacher.



از آنجا که از این جلسه به بعد می بایست دروس مربوطه به انیمیشن سازی مرور و تکمیل شود،
لذا خواهشمندیم نرم افزار Adobe Flash نسخه CS5 یا بالاتر را روی رایانه منزلتان نصب
بفرمایید.
در صورت نداشتن نرم افزار ، می توانید آن را از مرکز آموزشی فرزندان در صورت موجود بودن
تهیه فرمایید.

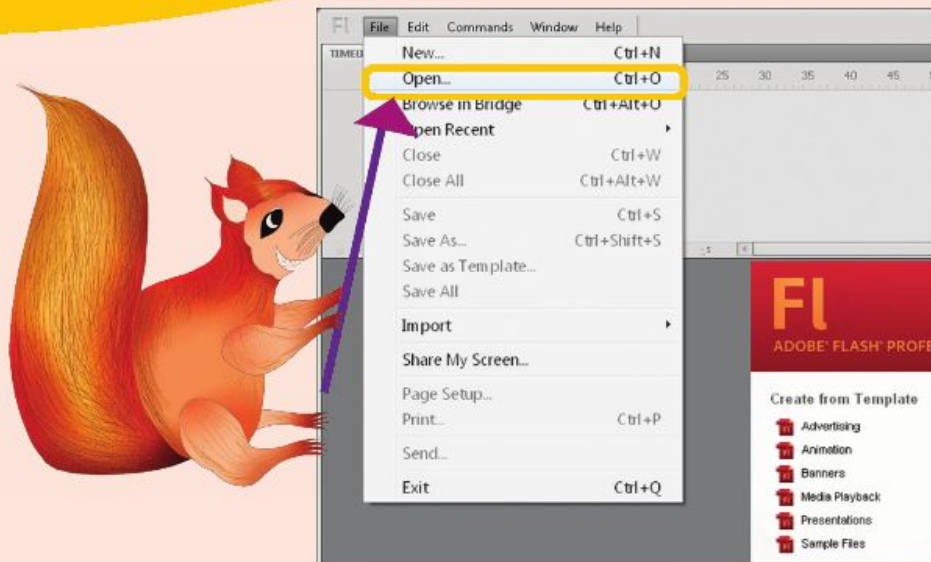
باتشکر
امضای ولی دانش آموز

Since it is necessary to review and complete the courses on making
animations, please install the adobe flash software version CS5 or higher on
the pc at home.

If you don't have the installation file you can get it from your child's
education center.

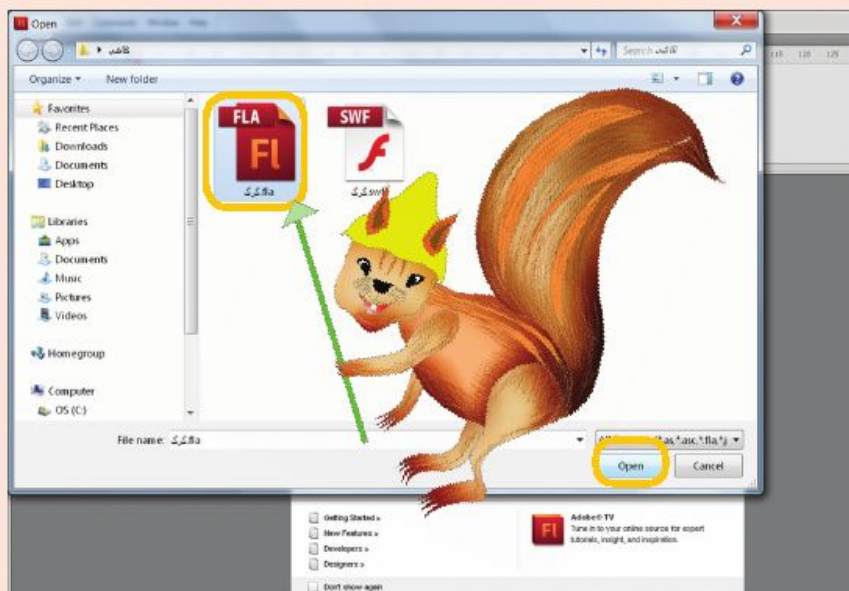
Sincerely
The parent's signature





از پنجره باز شده فایل مورد نظر خود را پیدا کرده و سپس گزینه Open را بزنید.

2 - Now find your desired file in the opened window and after selecting the file, click on the “open” button.



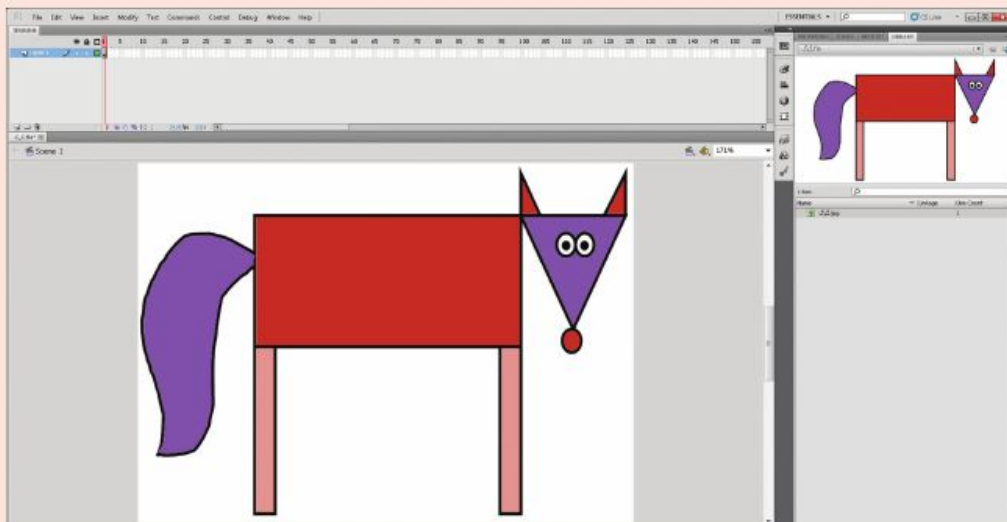
همچنین می توانید به جای انتخاب گزینه Open از منوی فایل از روی کیبورد Ctrl+O را انتخاب کنید تا پنجره بالا باز شود.

In addition you can use “Ctrl+O” from keyboard instead of the previous way.



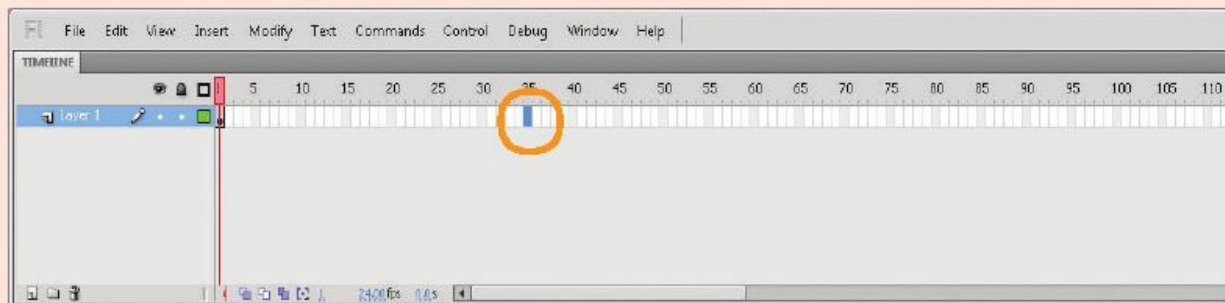
برای حرکت دادن نقاشی خود مراحل زیر را انجام دهید: (مروری بر جلسه چهاردهم کتاب اول)

To move your painting do the following steps: (A review on the fourteenth session of first volume)



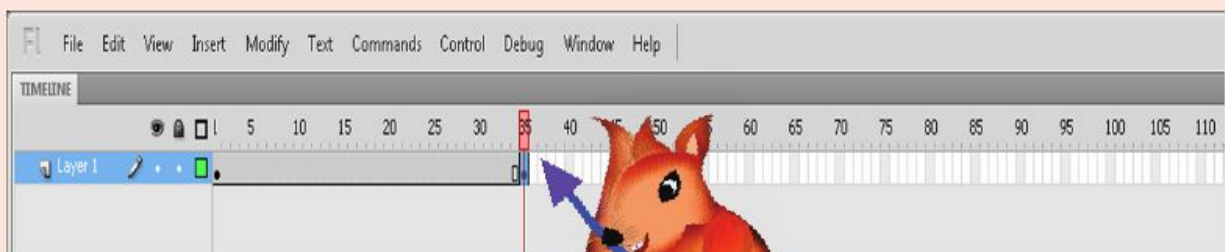
Choosing the frame

انتخاب فریم



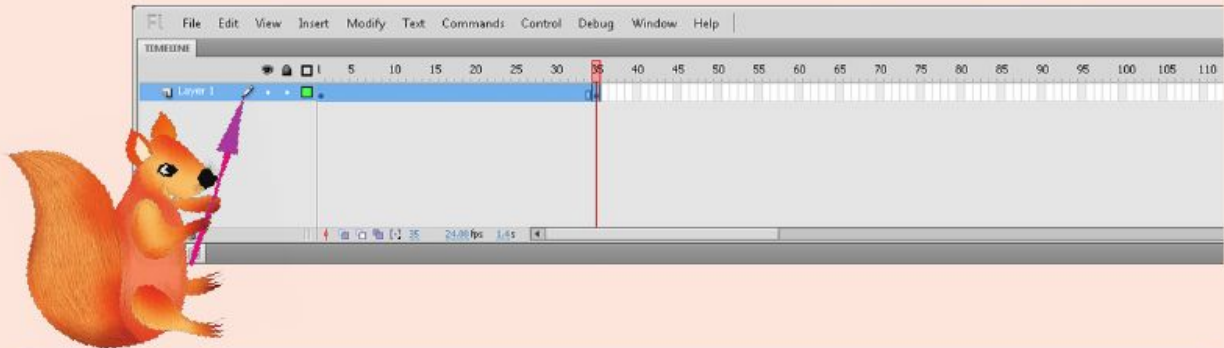
Pressing the "F6" button from the keyboard.

زدن دکمه F6 از روی کیبورد.



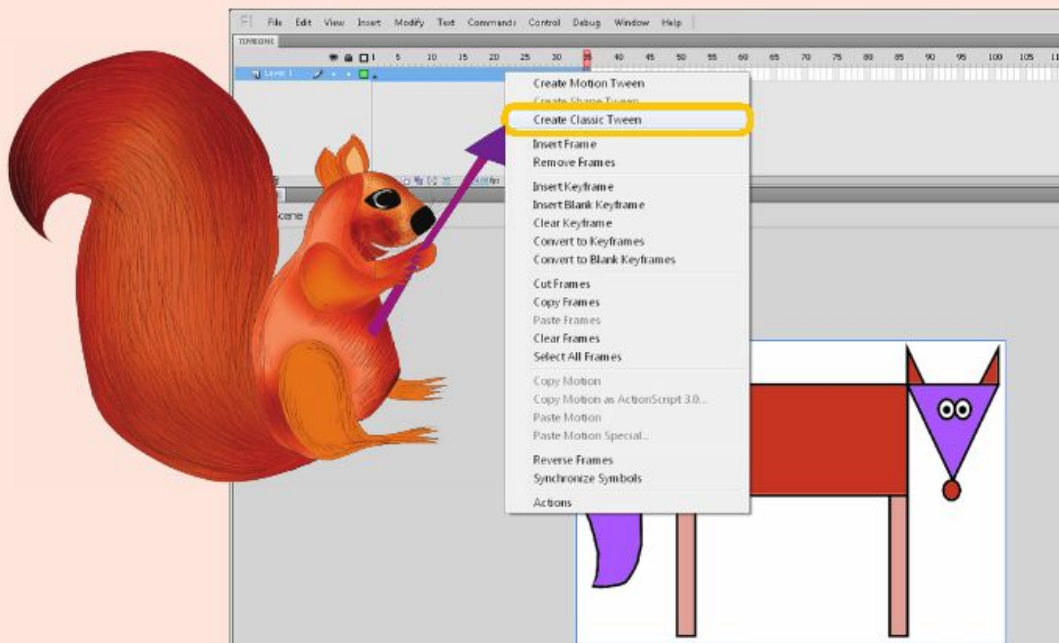
Click on the part “layer” or on the pencil.

کلیک بر روی قسمت Layer یا بر روی مداد.



در نهایت کلیک راست بر روی فریم های آبی شده و انتخاب گزینه سوم (Create Classic Tween).

Finally, right click on the now gotten blue and frames choose the third choice (create classic tween).



حالا نقاشی را با ابزار Selection Tool (V) حرکت دهید.

Now by using selection tool(V) move your painting.





بعد از حرکت دادن نقاشی می خواهیم در یک لایه جدید یک نقاشی دیگر را نیز حرکت دهیم.

After moving a painting, want to move another painting in a new layer.

برای ایجاد یک لایه جدید از قسمت Layer گزینه New layer را انتخاب کنید تا یک لایه جدید به نوار زمان شما اضافه شود.

To create a new layer select the "new layer" from the part "layer" so that a new layer be added to the time line

