



لاکی کامپیوتر یاد میگیره

سری کتاب های آموزش پروژه محور
کامپیوتر به کودکان (جلد اول)

مؤلف: مهسان کشاورز، سارا پور نعمان



انتشارات خورشید

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 در میان بگذارید.

با تشکر

رسول حاجی زاده

مدیر انتشارات خوشخوان



به نام خالق خلاقیتها

نظام تعلیم و تربیت از ارکان اصلی رشد و تعالی هر جامعه است. مسلماً آنچه بیش از هر چیز در این نظام حائز اهمیت است شیوه های مورد استفاده در آموزش و پرورش است و حساسیت انتخاب این روشها زمانی که مخاطبین آن در سنین کودکی و نوجوانی باشند پررنگ تر میشود. همه بر این موضوع واقفیم که در عصر رسانه ها زندگی میکنیم و حضور موثر در جامعه بدون داشتن مهارتهای لازم برای استفاده از ابزارهای ارتباطی تقریباً غیر ممکن است.



در این بین نحوه ی ورود کودکان به دنیای کامپیوتر دغدغه ی بسیاری از دلسوزان امر آموزش شده است. از یک سو واگذاری این مقوله به کودکان و دل بستن به یادگیری تجربی کار با کامپیوتر ، مسیری پرمخاطره است که نه تاثیرات دراز مدت تربیتی آن را میتوان نادیده گرفت و نه امکان هدایت کودکان را در جهتی که به تقویت مهارتهای علمی و ارتباطی آنان منجر شود فراهم میکند. از سوی دیگر اگر این آموزش حتی به شکلی نظام مند در سنین خردسالی شروع شود اما خصوصیات روحی کودکان را نادیده بگیرد و آموزشی صرفاً تئوریک و خشک را به مخاطب ارائه کند نتیجه ای جز واپسزدگی کودکان و کاهش شور و شوق آموختن در آنان نخواهد داشت.

آنچه در این کتاب سرلوحه ی کار قرار گرفته، آموزش پروژه محور است و به عقیده ی ما هم محاسن هر دو شیوه ی فوق را داراست و هم معایب هر دو را برطرف کرده است. اما آموزش پروژه محور چیست؟

بسیاری از مربیان کامپیوتر در مهدها و دبستانها این تجربه را دارند که در هنگام تدریس در سایتهای کامپیوتری، کودکان مدام به دنبال بازی کردن با رایانه ها هستند و امکان ایجاد تمرکز در آنان برای توجه به کلاس کار سختی است. شیوه ی آموزش پروژه محور دقیقاً به دنبال برانگیختن حس کنجکاوی کودکان و هدایت بازیهای آنان در جهت یادگیری مفاهیم کامپیوتری است.

جروم برونر روانشناس آمریکایی معروف قرن بیستم میگوید: کودکان تقریباً هر چیزی را در هر سنی یاد میگیرند به شرط این که با شیوه ای مناسب به آنها ارائه شود. خوشبختانه نحوه ی ارائه ی مطالب در این کتاب روشی نیست که در مرحله ی آزمون و خطا باشد ، بالعکس این روش حاصل پنج سال تدریس مستمر در تعداد زیادی از پیش دبستانی و دبستان های سطح شهر تهران میباشد و در حال حاضر آرشیو حجیمی از نمونه کارهای انجام شده توسط کودکان بین ۴ تا ۷ سال در طول این ۵ سال موجود میباشد. (برای دسترسی به آرشیو مورد نظر به پایگاه اینترنتی موسسه ی پیشگامان عرصه ی پژوهش www.papedu.ir مراجعه نمایید.) این تجربه ی گرانبها نشان میدهد که تناسب مفاهیم ارائه شده در کتاب با کشش و روحیات کودکان چیزی بیشتر از یک ادعا است و مولفین کتاب این ادعا را ثابت نموده اند.

محتوای ارائه شده در سری کتابهای آموزش پروژه محور کامپیوتر به کودکان، که تعدادشان به هفت جلد خواهد رسید براساس نیازهای هر سن و میزان کشش و جذابیت دروس برای هر گروه تنظیم شده است. مخاطبان کتاب اول، کودکان پیش دبستانی (سال ماقبل اول دبستان) و مخاطبین هفتمین کتاب دانش آموزان سال ششم ابتدایی هستند. هر چند که هرکدام از دانش آموزان سال اول تا ششم نیز اگر در ابتدای راه آشنا شدن با کامپیوتر باشند بهتر است که از جلد اول شروع کنند. مطالب جلد اول به ۲۳ قسمت تقسیم شده که متناسب با یک تدریس ۶۰ دقیقه ای یا معادل آن یک جلسه ی آموزشی در مقطع دبستان میباشد.

خلاصه ای از عناوین مباحثی که در این هفت جلد مطرح میشود به شرح زیر است:

جلد اول:

آشنایی با سخت افزار کامپیوتر (استفاده از آموزش های جانبی با نقاشی کشیدن)، نحوه روشن و خاموش کردن درست کامپیوتر، آشنایی با مهارتهای اولیه ی Windows، آشنایی با مهارتهای Paint، معرفی نرم افزار انیمیشن سازی (Adobe Flash) و طریقه نصب آن، آموزش ساخت افکت های ساده.

جلد دوم:

مروری بر مباحث تدریس شده در دوره ی قبل با اجرای پروژه کاربردی آن مباحث، ادغام درس و انیمیشن و بیان مفاهیم درسی با تصاویر متحرک (آغاز آموزش تولید محتوای درسی)، شروع آموزش تایپ ده انگشتی انگلیسی (در صورت لزوم به صورت جزوه همراه کتاب) و تایپ ده انگشتی فارسی به همراه آموزش ابزارهای نرم افزار Word.

جلد سوم:

تسلط بر روی طراحی page توسط نرم افزار Word، معرفی مفهوم ایمیل، دریافت و فرستادن نامه ی الکترونیکی، ضمیمه کردن فایل به همراه ایمیل، ارائه مفاهیم دروس ریاضی، علوم، داستانهای کتاب فارسی و ... به زبان بسیار ساده و جذاب، تولید محتوای الکترونیکی (ادامه ی دوره آموزشی)، آموزش ابزار های پیشرفته Flash.

جلد چهارم:

آشنایی با نرم افزار Power Point، ادامه ی آموزش ساخت تولید محتوا، تکمیل ساخت انیمیشن برای یک فصل درسی، معرفی نرم افزار Swishmax و استفاده از افکت های حرکتی برای نوشته در ساخت تولید محتوا توسط نرم افزار Flash، تکمیل آموزش نرم افزار Power Point.

جلد پنجم:

آموزش نرم افزار Excel، آموزش ساخت وبلاگ به دانش آموزان، پروژه ی ارائه ی مباحث درسی با استفاده از نرم افزارهای آموزش داده شده و نمایش آن در سایت های شخصی دانش آموزان.

جلد ششم:

شروع آموزش نرم افزار Photoshop، معرفی جعبه ابزار و آشنایی با کاربرد های آن. تدریس افکت های مربوط به لایه ها در نرم افزار Photoshop، آغاز تدریس مبحث فیلترها.

جلد هفتم:

بازی سازی (آشنایی با مبحث برنامه نویسی مقدماتی)، تدریس مباحث ساده ActionScript.

نگارش کتاب و همچنین انتخاب و چیدمان تصاویر آن به گونه ای است که تا حد امکان آن را به کتابی خودآموز نزدیک کرده باشد اما به طور کامل کودکان را بی نیاز از حضور در کنار یک مربی مجرب یا حتی والدین آشنا به این مفاهیم نمیکند.

در اینجا لازم است تشکر و قدردانی کنیم از جناب آقای حاجی زاده مدیر انتشارات خوشخوان که در تمامی مراحل تولید کتاب هرگونه حمایت خود را از اینجانبان دریغ نرزدیدند. همچنین از مسئولین محترم موسسه ی فرهنگی آموزشی پیشگامان عرصه ی پژوهش که تالیف این کتاب را پیشنهاد دادند و پیشتیبانی معنوی همه جانبه ی ایشان مایه ی دلگرمی مولفان بود، نهایت قدردانی را داریم. تشکر ویژه خود را بابت زحمات شبانه روزی سرکار خانم سارا شهسواری که با نهایت دقت، طراحی و اجرای تصاویر کتاب را برعهده گرفتند و جناب آقای علی بنایی که صفحه آرایی کتاب را با صبر و حوصله ی تمام انجام دادند ابراز میداریم. در نهایت از آقای حسین شهسواری بابت همفکری و پیشنهادات سازنده ی ایشان سپاس فراوان داریم.

در پایان از همه ی شما عزیزان خواهشمندیم که با نظرات و انتقادات خود، ما را در جهت بهبود کیفیت کتاب یاری رسانید.

Lcfk.2013@gmail.com

مهسان کشاورز-سارا پورنعمان

تابستان ۱۳۹۲



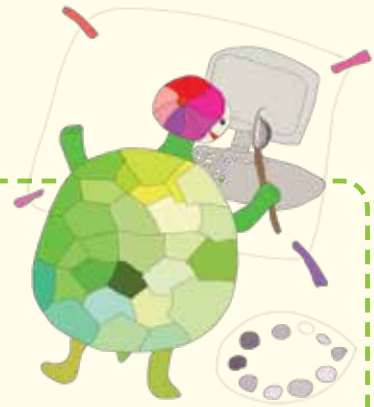
- ۱شناخت سخت افزار های اصلی کامپیوتر
Identifying the main Hardwares of the computer
- ۵**To Shut down ، Restart & Sleep**
- ۱۱**Paint** آشنایی با جعبه ابزار
Knowing the Paint toolbox
- ۱۵میزکار و آموزش ذخیره کردن
Desktop and saving
- ۲۲باز کردن صفحه ی جدید و شناخت فلش مموری
Opening the new page and Knowing the flash memory
- ۲۹**Copy & Paste**
- ۳۳نتیجه ی عملی درس **Paint**
Practical result of “Paint” lesson
- ۳۴نحوه ی گذاشتن عکس در پس زمینه ی میزکار
Method to insert a picture in the background of the Desktop
- ۳۷راه اندازی نرم افزار فلش
Setting up “AdobeFlash” software
- ۴۰جعبه ابزار ۱
Toolbox 1
- ۴۵جعبه ابزار ۲
Toolbox 2
- ۴۸حرکت دادن نقاشی ها
Animating paintings

۵۱	۱۳. تغییر سایز اشکال در حین حرکت
		Resizing the images during their motion
۵۴	۱۴. وارد کردن عکس های متحرک و ثابت
		Importing the steady and moving images
۵۸	۱۵. کم رنگ کردن اشکال
		Fading out images color
۶۱	۱۶. حرکت های پشت سرهم
		Consecutive motions
۶۴	۱۷. عوض کردن رنگ اشکال
		Changing images color
۷۰	۱۸. تبدیل اشکال به یکدیگر
		Conversion images to each other
۷۳	۱۹. برگزاری جشنواره ی بازی
		Holding a game festival
۷۴	۲۰. جستجوی عکس در اینترنت
		Searching a picture on the internet
۷۹	۲۱. افزودن لایه
		Adding layer
۸۴	۲۲. اضافه کردن آهنگ
		Adding sound
۸۹	۲۳. حرکت بر روی مسیر مشخص
		Moving on to the path specified

شناخت سخت افزار های اصلی کامپیوتر
Identifying the main Hardware of the computer

بچه ها چقدر زیباست که داخل این کادر یک نقاشی با موضوع کامپیوتر بکشید .

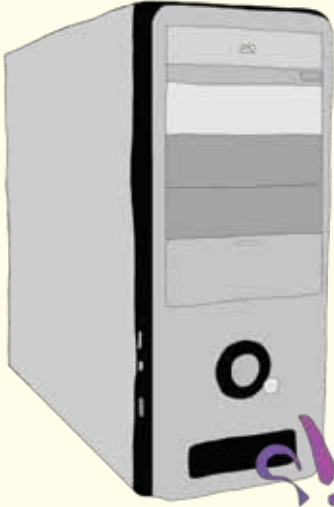
Dear kids, how beautiful if you draw a painting inside the box with the subject of computer.



ردیف	موارد مورد ارزیابی	بیش از حد انتظار	در حد انتظار	نیاز به تلاش بیشتر
۱	خلاقیت			
۲	آشنایی با سخت افزار های اصلی			
۳	میزان علاقه			

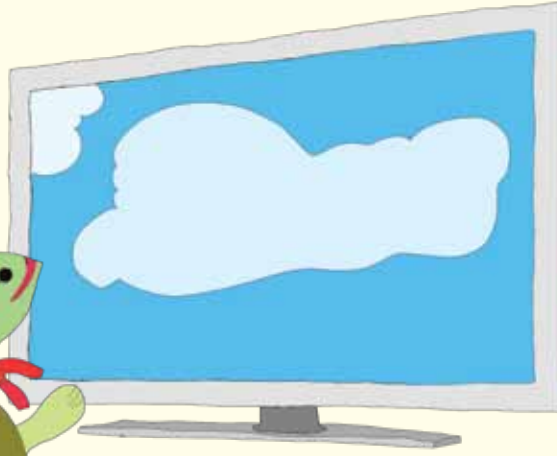
Row	Evaluable attributes	More than expected	At the expected level	Require more effort
1	Creativity			
2	Knowledge of main hardware			
3	Amount of interest			





Case = کیس

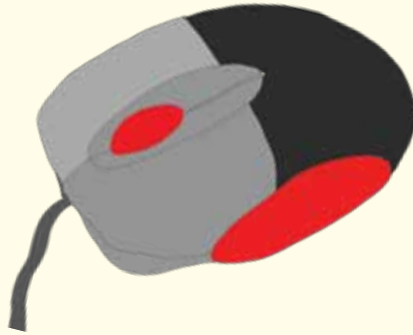
Monitor = مانیتور



Keyboard = کیبرد



Mouse = موس



Exercise





تمرین





هفته آینده در تاریخ ، ، منتظر کارهای زیبایتان هستم.

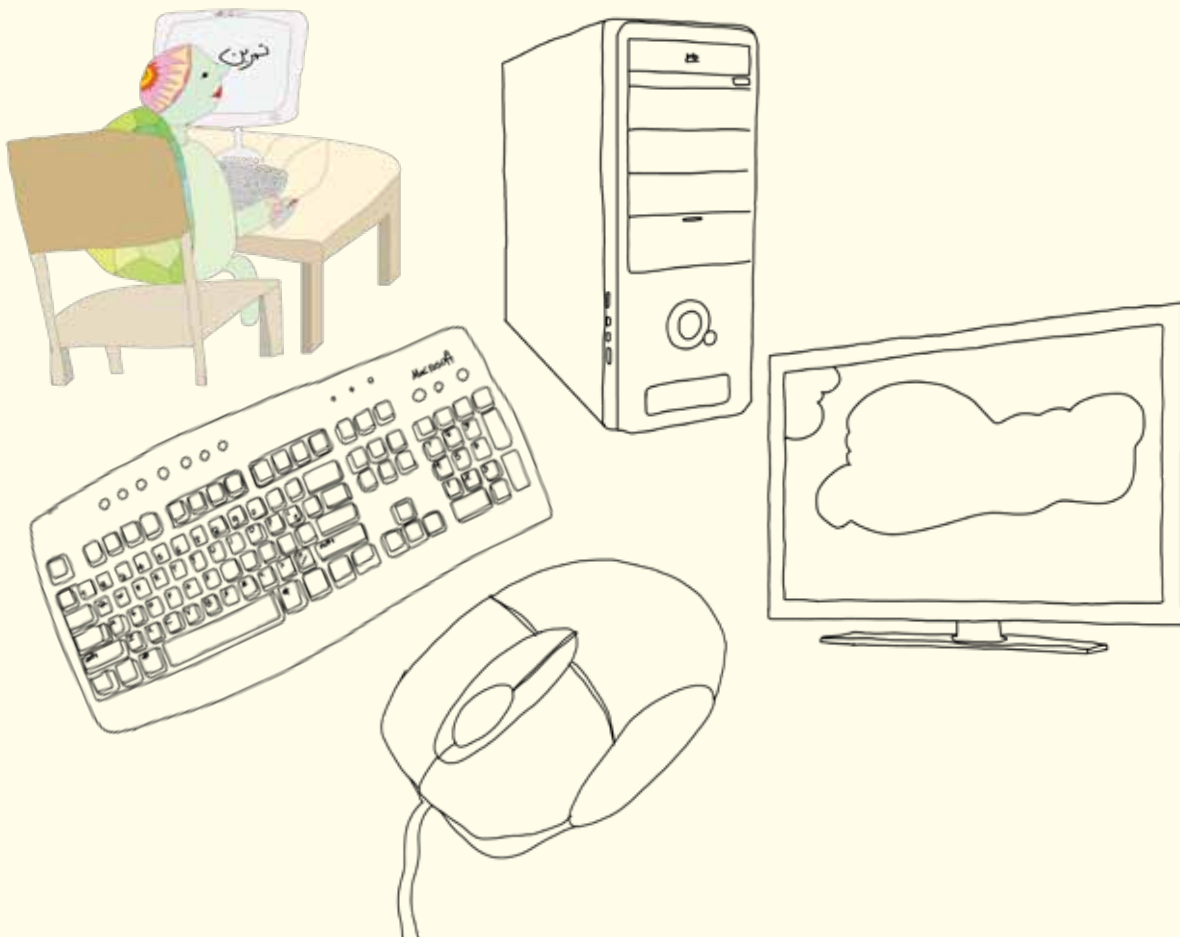
Next week on , , I am waiting for your beautiful works.

دوستان خوبم شکل های زیر را طبق رنگ خواسته شده رنگ آمیزی کنید . نام هر وسیله را در قسمت خالی بنویسید.

My friends color the following images according to the requested color and write the name of each device in the empty space.

- Case = Blue 
- Mouse = Orange 
- Monitor = Red 
- Keyboard = Green 

- کیس = به رنگ آبی 
- موس = به رنگ نارنجی 
- مانیتور = به رنگ قرمز 
- کیبرد = به رنگ سبز 



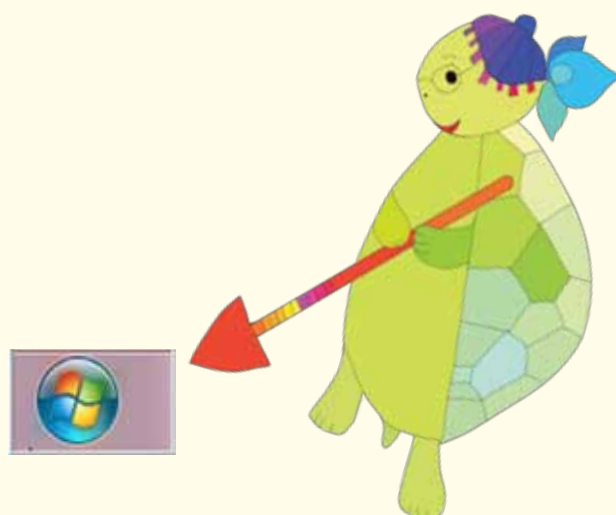
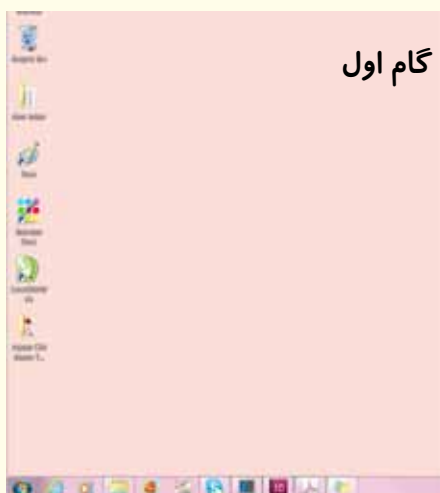
To Shut down ، Restart & Sleep

Shut down: برای خاموش کردن کامپیوتر طبق مراحل زیر عمل می کنیم.

To turn off the computer do the following steps.

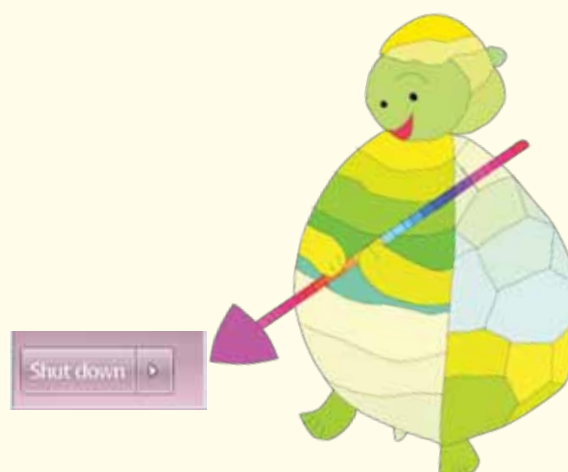
1-Click on Start button.

۱- کلیک بر روی دکمه ی Start.



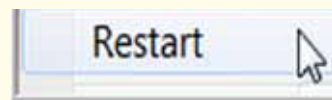
2- Select the shutdown option.

۲- گزینه ی Shut down را انتخاب کنید.



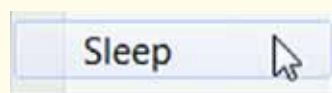
Restart: برای راه اندازی دوباره ی کامپیوتر به منوی زیر می رویم، گزینه ی Restart را انتخاب می کنیم.

To reboot the computer go to the following menu and select the “Restart” option.



sleep: اگر برای زمان کوتاهی به کامپیوتر احتیاج نداشتید ، برای صرفه جویی در برق گزینه ی Sleep را انتخاب کنید.

If you don't need to use the computer for a short time, select the “Sleep” option.



◆ فراموش نکنید که خاموش کردن کامپیوتر از روی Case کار غلطی است، پس همیشه همان طور که یاد گرفتید کامپیوتر را خاموش کنید.

◆ Never forget you should not use the Power button on the case for turning off the PC.

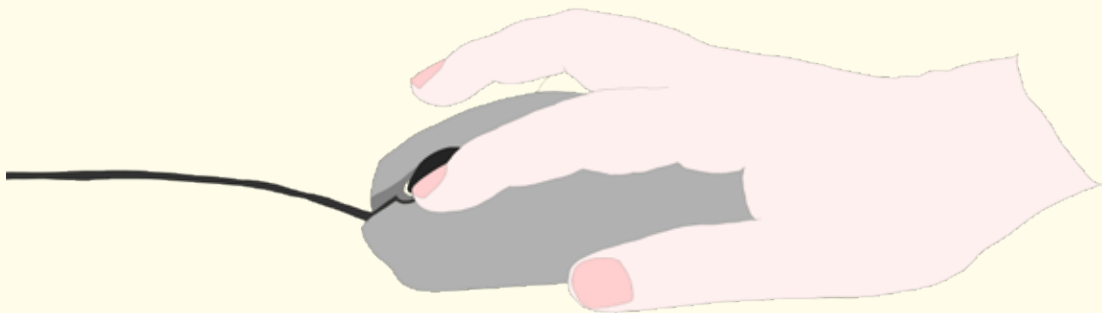


◆ آشنایی با عملکرد های موس

◆ Knowing the functions of the mouse.

◆ کلیک: یکبار فشار دادن کلید چپ موس، کلیک نام دارد.

◆ Click: once pressing the left mouse button is called click.



راست کلیک: یکبار فشار دادن کلید راست موس، راست کلیک نام دارد.

Right click: once pressing the right mouse button is called right click.



دبل کلیک: دوبار فشار دادن کلید چپ موس، دبل کلیک نام دارد.

Double click: two times pressing the left mouse button is called double click.

