



لاکى کامپیوتر
یاد میگیره

مؤلف:
مهسان کشاورز





آموزش کامپیوتر، زبان‌های بین‌المللی، مهارت‌های زندگی و ورزشی از اولویت‌های برنامه‌ریزی برای کودکان و نوجوانان در عصر کنونی می‌باشد. انتشارات خوشخوان با توکل بر خدای متعال و با بهره‌گیری از مدال‌آوران المپیادهای علمی، نفرات ممتاز کنکور و نیز دبیران و مولفان برتر سراسر کشور در این زمینه گام‌های مهمی را برداشته و یا در شرف برداشتن است. کتاب حاضر نیز که آموزش کامپیوتر برای کودکان و نونهالان می‌باشد 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



Computer education (IT skills), international languages, living and sports skills, are among the priorities of plans for children and juniors in this age. Khoshkhan publication, has taken steps and will continue to do so in this regard while trusting in God, benefitting from the distinguished students who have won the scientific Olympiad medal, the top students of the central university examination, and the best teachers and publishers of the country.

The present book on teaching computer to children and juniors is among the services of the publication mentioned above, which we hope would be satisfactory to our children, their parents and teachers. Please let us know about possible problems and your critiques of the book.

Rasoul Hajizadeh director of
Khoshkhan publication

تقدیم به خانواده‌ی عزیزم
To my dear family



به نام خالق خلاقیت‌ها

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

در این بین نحوه‌ی ورود کودکان به دنیای کامپیوتر دغدغه‌ی 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 تأثیرات 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 نظام‌مند در سنین خردسالی شروع شود اما

خصوصیات روحی کودکان نادیده گرفته شود و آموزشی صرفاً تئوریک و خشک را به مخاطب ارائه کند نتیجه‌ای جز واپس‌زدگی کودکان و کاهش شور و شوق آموختن در آنان نخواهد داشت. آن چه در این کتاب سرلوحه‌ی کار قرار گرفته، آموزش پروژه محور است و به عقیده‌ی ما هم محاسن هر دو شیوه‌ی فوق را دارا است 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 رایانه‌ها هستند و امکان ایجاد تمرکز در آنان برای توجه به کلاس کار سختی است. شیوه‌ی 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 شیوه‌ای مناسب به آن‌ها ارائه شود. خوشبختانه نحوه‌ی ارائه‌ی مطالب در این کتاب روشی نیست که در مرحله‌ی آزمون و خطا باشد، بالعکس این روش حاصل بیش از ۹ سال تدریس مستمر در تعداد زیادی از پیش‌دبستانی و دبستان‌های سطح شهر تهران و شهرستان‌ها می‌باشد و در حال حاضر آرشیو حجیمی از نمونه کارهای انجام شده توسط کودکان بین ۴ تا ۷ سال در طول این ۹ سال موجود می‌باشد. این تجربه‌ی 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 نموده‌اند.

محتوای ارائه شده در سری کتاب‌های آموزش پروژه محور کامپیوتر به کودکان که تعدادشان به هفت جلد خواهد رسید بر اساس نیازهای هر سن و میزان کشش و جذابیت دروس برای هر گروه تنظیم شده است. مخاطبان کتاب اول، کودکان پیش‌دبستانی (سال ماقبل اول دبستان) و مخاطبین هفتمین کتاب دانش آموزان سال ششم ابتدایی هستند. هر چند که هر کدام از دانش‌آموزان سال اول تا پنجم نیز اگر در ابتدای راه آشنا شدن با کامپیوتر باشند بهتر است که از جلد اول شروع کنند.

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

جلد اول:

آشنایی با سخت افزار کامپیوتر و لپ تاپ (استفاده از آموزش های جانبی با نقاشی کشیدن)، نحوه روشن و خاموش کردن درست کامپیوتر، آشنایی با مهارت های اولیه ی Windows ، آشنایی با مهارت های Paint، معرفی نرم افزار انیمیشن سازی و شروع کار با آن، آموزش ساخت افکت های ساده

جلد دوم:

ادامه ی کار با افکت ها در سطحی پیشرفته تر، آموزش تایپ ده انگشتی انگلیسی و فارسی به همراه آموزش ابزارهای نرم افزار Word و بالابردن توانایی در طراحی صفحات با این نرم افزار.

جلد سوم:

معرفی اینترنت، آموزش کار با ایمیل، تولید محتوای الکترونیکی، و شروع مبحث برنامه نویسی با زبان برنامه نویسی ActionScript.

جلد چهارم:

آشنایی با نرم افزار PowerPoint در جهت نمایش مفاهیم، ادامه ی ساخت تولید محتوا، تکمیل ساخت انیمیشن برای یک فصل درسی، معرفی نرم افزار Swish Max و استفاده از افکت های حرکتی برای نوشته ها در تولید محتوا توسط نرم افزارهای انیمیشن سازی.

جلد پنجم:

آموزش نرم افزار Excel مناسب گروه سنی دبستان، پروژه ی ارائه ی مباحث درسی با استفاده از نرم افزارهای آموزش داده، تولید بازی و پیشرفت در مراحل برنامه نویسی

جلد ششم:

شروع آموزش نرم افزار Photoshop، معرفی جعبه ابزار و آشنایی با کاربردهای آن .
تدریس افکت های مربوط به لایه ها در نرم افزار Photoshop، آشنایی با فیلترها، طراحی پوستر

وادیت عکس

جلد هفتم:

بازی سازی و تکمیل زبان برنامه نویسی Action Script.

جلد اول شامل ۲۰ درس است که مطالب هر درس به فراخور زمان کلاس و کشش دانش آموزان می تواند در یک یا چند جلسه تدریس شود. در ویرایش دوم این کتاب که پیش روی شماست، تعدادی از درس نسخه ی قبلی حذف شدند تا در جلدهای بعدی به آن ها مفصل تر پرداخته شود. همچنین برخی مباحث با جزئیات بیشتری مورد بررسی قرار گرفته و در نهایت اینکه ترجمه ی انگلیسی کتاب، به طور کامل مورد بازبینی و اصلاح قرار گرفته است. از دیگر تفاوت های این ویرایش می بایست به همگام سازی محتوای کتاب و عکس ها با آخرین نسخه ی Windows 10 و همچنین نرم افزار Adobe Animate که نسخه ی ارتقا یافته ی نرم افزار Adobe Flash هست، اشاره کرد. ذکر این نکته ضروری است که اکثر مفاهیم کتاب در نسخه های قدیمی Windows و Adobe Flash قابل اجراست ولی به هر حال استفاده از آخرین نسخه ها همواره امری ضروری در آموزش مفاهیم رایانه ای است.

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 نمی کند.

در اینجا لازم است تشکر و قدردانی کنم از جناب آقای حاجی زاده مدیر انتشارات خوشخوان که در تمامی این سال ها حامی اینجانب در جهت تهیه و تولید این سری کتاب ها بوده اند و حضور ایشان مایه ی دلگرمی بنده برای ادامه ی این پروژه بوده و هست. همچنین از مسئولین محترم موسسه ی فرهنگی آموزشی پیشگامان عرصه ی پژوهش که برای اولین بار تالیف این کتاب را پیشنهاد دادند و

همچنین پیشتیبانی معنوی همه جانبه‌ی ایشان نهایت قدردانی را دارم. تشکر ویژه‌ی خود را بابت زحمات شبانه روزی سرکار خانم شهسواری که با نهایت دقت، طراحی و اجرای تصاویر کتاب را برعهده گرفتند و سرکار خانم شکری که عکاسی درس‌ها را با صبر و حوصله‌ی تمام انجام دادند ابراز می‌دارم. همچنین از گروه ویراستاری کتاب که آقای شهسواری عهده‌دار بخش فارسی و آقای قاسمی همکار بخش انگلیسی آن بودند قدردانی می‌کنم و اطمینان دارم که حضور این دو بزرگوار اختلاف زیادی بین کیفیت ویرایش‌های اول و دوم کتاب رقم زده است.

در نهایت از پدر مهربانم آقای منصور کشاورز کرمانی بابت همفکری و پیشنهادات سازنده‌ی ایشان که از کودکی تا به امروز چراغ راه من بوده سپاس فراوان دارم.

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

مهسان کشاورز کرمانی
پاییز ۱۳۹۶



In the Name of the Creations' Creator Education system is one of the basics of growth and perfection in any society. Obviously, what is the most important in this system are the methods of education and sensitivity to select these methods especially when the audiences are kids and teenagers. Everyone accept that we live in media era and to be in society without necessary skills to use communicational tools is almost impossible.

In this regard, the quality of children entering computer world is most of the education field kind experts' concern. In one hand, let the children to deal with this issue alone through learning computer by experience is a risky way in which long-term educational effects are inevitable and not providing possibility of guiding children

in a direction to strengthen their scientific and communicational skills. On the other hand, if education is implemented in childhood systematically but children mental characteristics are ignored and through a theoretic and rigid education, it will cause children rejection and reduced their learning enthusiasm.

What used in this book as the main pattern and purpose was project-oriented education which we believe it includes advantages of both above methods in addition to remove their defections. What is the project-oriented education?

Most of the computer teachers in preschools and elementary schools experienced children playing with computers while in workshop during teaching and make them concentrate on learning have been tough. The project-oriented education tries to stimulate children's curiosity and directs their plays toward learning computer concepts.

Jerome Bruner, American well known psychologist (20th c.) said: children learn almost everything in any age if they are taught in appropriate method. Fortunately, method of presenting the contents in this book is not in trial and error stage but this method is the result of more than 8 years of permanent teaching in many of preschools and elementary schools of Tehran and other cities. Now, there are a huge archive of the previously works done by children 7-4 years old during this 9 years. This precious experience shows that the conformity of the concepts presented in the book with children's capacity and acceptance is something more than a simple claim which was proved by the authors.

The content presented in the project-oriented books – 7 Volumes in near

future – of computer teaching for children is layout based on the needs and capacity of any age. Preschool kids are audiences of the first book and children in grade six of elementary school are audiences of the seventh book. Of course, it is better for any students of grade one to six to start with the first book if they are beginners in computer learning.

Summary of the titles discussed in these 7 Volumes:

First Volume:

Introduction to computer and laptop hardware (using subordinate instructions through painting), how to turn on and shutdown the computer correctly, initial skills of Windows, Paint software skills, animation software and begin to work with it, creating simple effects.

Second Volume:

Continue to work with the effects in more advanced level, teaching ten-finger typing in English and Persian in addition to work with Word software and increase abilities to design pages in this software.

Third Volume:

Introduction to the Internet, teaching how to work with E-mail, creating E-content and programming by Actionscript language.

Fourth Volume:

Introduction to the PowerPoint software to show concepts, continue to create E-content, complete the creation of an animation for a lesson, introduction to Swish Max software and using motion effects for texts in E-content by animation software.

Fifth Volume:

Teaching the Excel software appropriate for elementary school age group, presentation of a project include lessons contents by means of taught software, creating games and progress in programming levels.

Sixth Volume:

Begin to teach the Photoshop software and introduce toolbox and its applications.

Teaching the effects related to the layers in Photoshop software, introduction to the filters, designing poster and editing an image.

Seventh Volume:

Creating games and completing the Action Script programming language. The first volume includes 20 lessons that content of each lesson can be taught in one or more sessions depending on class time or students' enthusiasm. In the second version (this one), some of the lessons were removed from the previous version in order to be elaborated in next volumes. Moreover, some issues are studied in more details and finally the English translation of the book revised completely. Other differences of the present version are such as synchronization of the book content and images with the latest version of Windows (Windows 10) and Adobe Animate software which is the update version of the Adobe Flash software. Notice that most of the concepts in the present version are runnable in previous versions

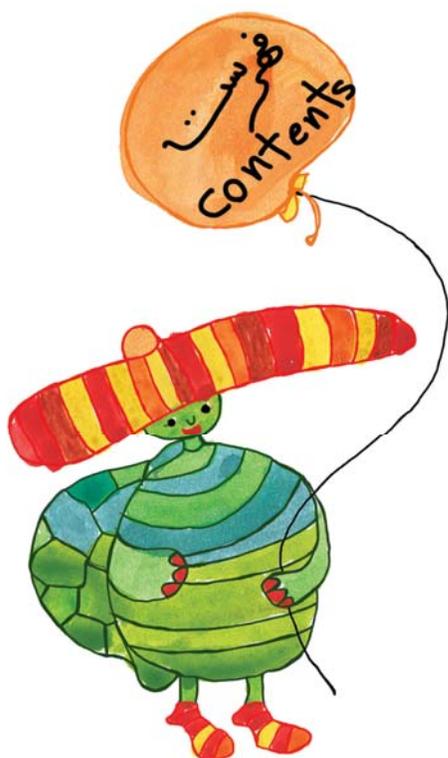
of Windows and Adobe Flash though using the latest versions is always necessary in teaching computer concepts.

Writing the book and images layout is in a way the book becomes similar to a self-teacher book as much as possible however it does not make students completely needless of an experienced teacher or parents familiar with such concepts.

Finally, really appreciate Mr. Haajizadeh the head of Khoshkhaan publications for his honest support during all these years to compile and create these book series. Also, thanks to the respected authorities of the Pishgaman Arseyeh Pajoohesh cultural Institute for their recommendation to publish this book for the first time in addition to their mental support. Special thanks to Mrs. Shahsavari for her hardworking efforts in designing images of the book very accurately, Mrs. Shokri for photography of the lessons patiently. In addition, appreciate the editorial group of the book Mr. Shahsavari for Persian texts and Mr. Ghasemi for English texts who are surely effective on the quality differences between the first and second version of this book. Finally, I want to thank my kind father Mr. Mansue Keshavarz Kermani for his productive recommendations since childhood.

We want you respected readers to aid us improving the book quality by your comments and criticisms.

Mahsan Keshavarz Kermani
Autumn 2017



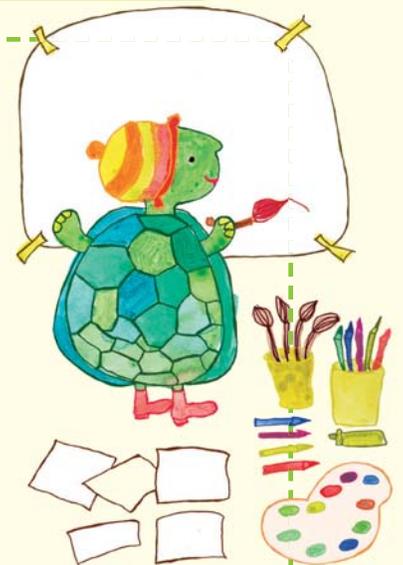
۱	شناخت سخت افزارهای اصلی کامپیوتر	۱
1	Introduction to Main Hardware of Computer	1
۷	نحوه‌ی روشن و خاموش کردن کامپیوتر و آشنایی با موس	۷
2	How to start up and shut down computer systems and introduction to the mouse	7
۱۶	نقاشی در محیط کامپیوتر	۱۶
3	Painting by computer	16
۲۷	میز کار و ذخیره کردن فایل در دسکتاپ	۲۷
4	The Desktop and saving in Desktop	27
۳۳	باز کردن فایل و ذخیره کردن فایل داخل پوشه	۳۳
5	Open a file and save a file in a folder	33
۴۲	انواع درایورهای کامپیوتری	۴۲
6	Drivers	42
۵۰	آموزش Cut, Copy & Paste	۵۰
7	Cut, Copy and Paste	50

۵۸.....	۸. تکمیل کار با نرم افزار Paint و تغییر عکس پس زمینه ی میز کار	58
۵۸.....	8. Further work with Paint software and changing the Desktop background	58
۶۸.....	۹. آشنایی با نرم افزار انیمیشن سازی	68
۶۸.....	9. Introduction to Adobe Animate software	68
۷۵.....	۱۰. آشنایی با برخی از ابزارهای ترسیم در نرم افزار انیمیشن سازی و نحوه ی ذخیره کردن فایل	75
۷۵.....	10. Introduction to some of drawing tools in animation software and how to save a file	75
۸۷.....	۱۱. حرکت دادن نقاشی ها (افکت Motion)	87
۸۷.....	11. Animating the Paintings	87
۹۳.....	۱۲. حرکت های پشت سر هم	93
۹۳.....	12. Continuous Moves	93
۹۹.....	۱۳. وارد کردن عکس ثابت یا متحرک به برنامه ی انیمیشن سازی	99
۹۹.....	13. Inserting a picture or a GIF to the animation software	99
۱۰۶.....	۱۴. تغییر سایز اشکال در حین حرکت	106
۱۰۶.....	14. Change the shapes size during motion	106
۱۱۰.....	۱۵. انیمیشن های چند لایه ای	110
۱۱۰.....	15. Multilayer animations	110
۱۱۸.....	۱۶. اضافه کردن آهنگ به انیمیشن	118
۱۱۸.....	16. Adding Music to the animation	118
۱۲۵.....	۱۷. ساخت افکت های تغییر رنگ	125
۱۲۵.....	17. Creating Color Effects	125
۱۳۳.....	۱۸. تبدیل اشکال به یکدیگر (افکت shape)	133
۱۳۳.....	18. Changing Shapes to Another by “Shape” Effect	133
۱۳۹.....	۱۹. حرکت اشکال بر روی مسیر مشخص (افکت Guide)	139
۱۳۹.....	19. Movement of shapes on a specific path by “Guide” effect	139
۱۴۵.....	۲۰. جمع بندی افکت ها و شبیه سازی چند بازی	145
۱۴۵.....	20. Concluding effects and simulating some games	145

شناخت سخت افزارهای اصلی کامپیوتر
Introduction to Main Hardware of Computer

بچه‌ها چقدر زیباست که داخل کادر زیر یک نقاشی با موضوع کامپیوتر بکشید و یا هر چیزی که در مورد کار با رایانه می‌دانید را برایمان بنویسید.

Dear kids, how beautiful to draw a painting about computer or draw anything about working with computer.



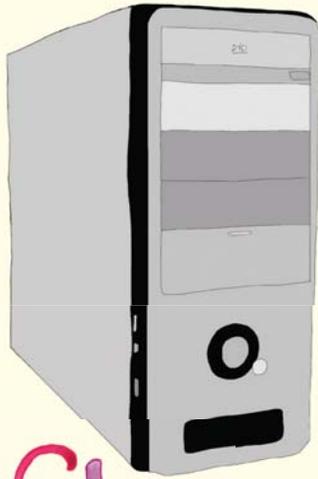
ردیف	موارد مورد ارزیابی	بیش از حد انتظار	در حد انتظار	نیاز به تلاش بیشتر
۱	خلاقیت			
۲	میزان آشنایی با کامپیوتر			
۳	میزان علاقه به کار با کامپیوتر			

No.	Criteria	More than expected	Standard	Need more attempt
1	Creativity			
2	Familiarity with computer			
3	Interested in computer			

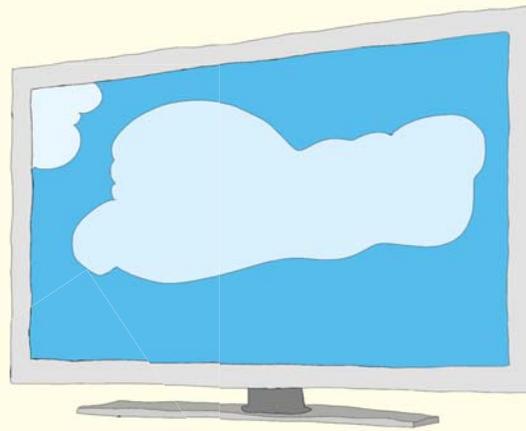


سخت‌افزارهای اصلی کامپیوتر کدامند؟

What is the main hardware of computer?



Case = کیس



Monitor = مانیتور



Keyboard = کیبورد



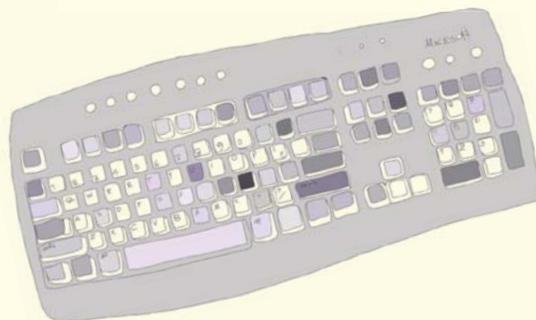
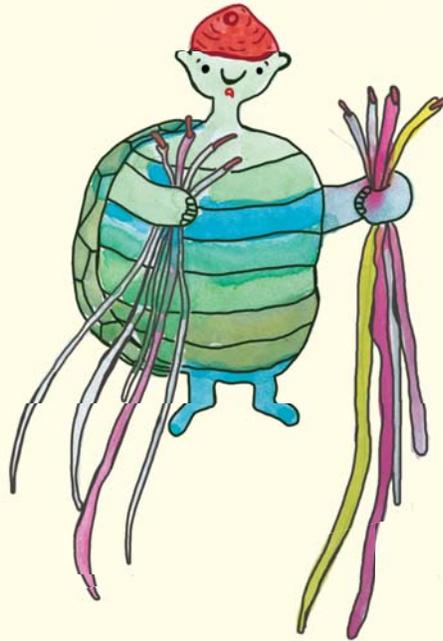
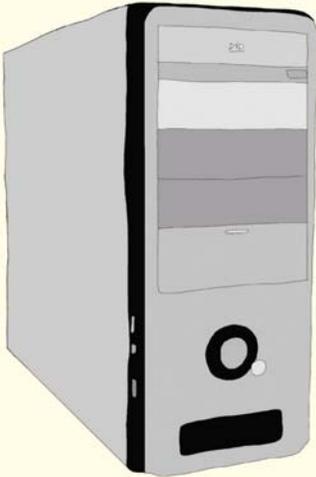
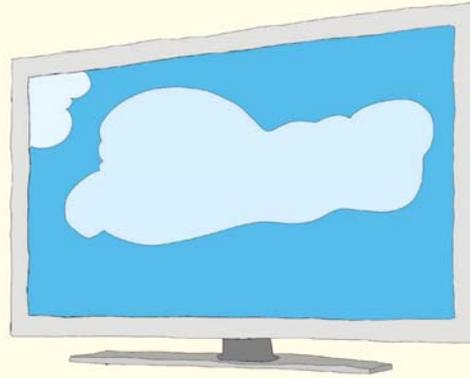
Mouse = موس

Class work:

فعالیت کلاسی:

۱. در شکل زیر رابطه‌ی سخت‌افزارها را با کشیدن خط نسبت به یکدیگر نشان دهید.

1. Match the hardware to each other and show their relationship.



۲. در شکل‌های زیر با شماره گذاری یا وصل کردن کامپیوترها به یکدیگر سیر تغییر کامپیوترها را از قدیم به جدید را نشان دهید؟

2. Put number or match computers to each other and show evolution process



Home works:

فعالیت منزل:

دوستان خوبم شکل‌های زیر را طبق رنگ خواسته شده رنگ آمیزی کنید .

Paint the following figures as requested.

Case = Blue



Mouse = Orang



Monitor = Red



Keyboard = Green



کیس = به رنگ آبی



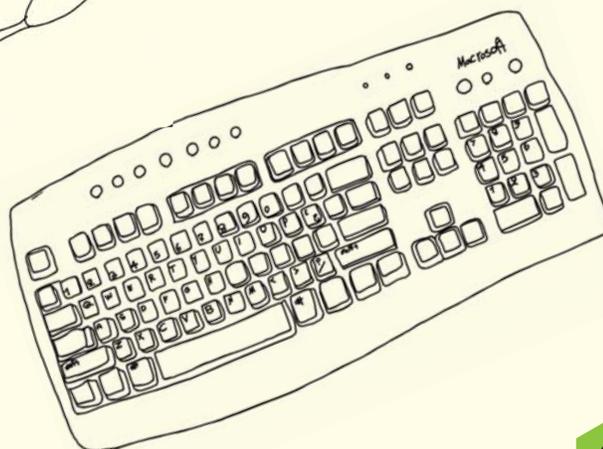
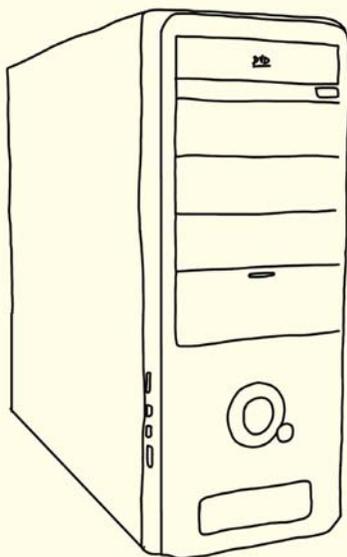
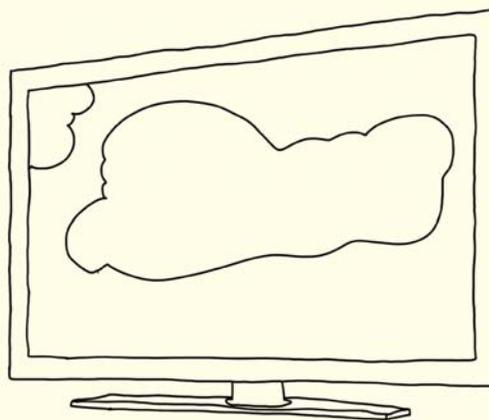
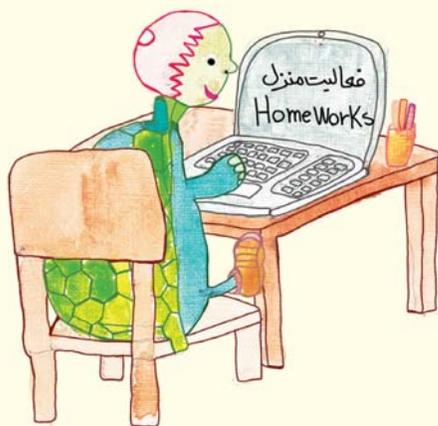
موس = به رنگ نارنجی



مانیتور = به رنگ قرمز



کیبورد = به رنگ سبز



نحوه‌ی روشن و خاموش کردن کامپیوتر و آشنایی با موس

How to start up and shut down computer systems and introduction to the mouse

دوست خوبم برای روشن کردن کامپیوتر خود می‌توانیم از دکمه‌ای که بر روی کیس می‌باشد استفاده کنیم. البته اگر از لپ‌تاپ نیز استفاده می‌کنید حتماً می‌توانید دکمه‌ی Power را برای روشن کردن کامپیوتر پیدا کنید.

My dear friend, you can start up your computer system by pressing the key on your case. Of course if you use laptop you can find the Power key to start up your laptop.

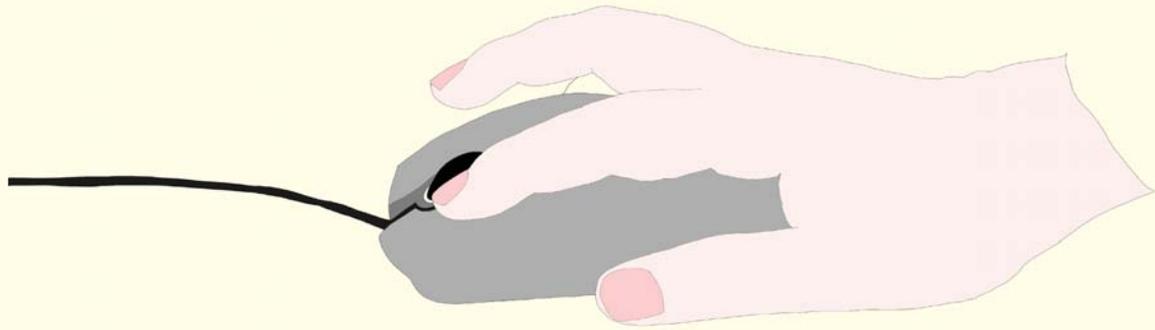


Introduction to the mouse operations

آشنایی با عملکردهای موس

برای کار با موس می‌بایست آن را بر روی سطح صافی قرار دهیم و مانند شکل کف دست خود را بر روی موس قرار دهیم.

You should put the Mouse on a smooth surface to work with it and put your hand on it as the following figure.



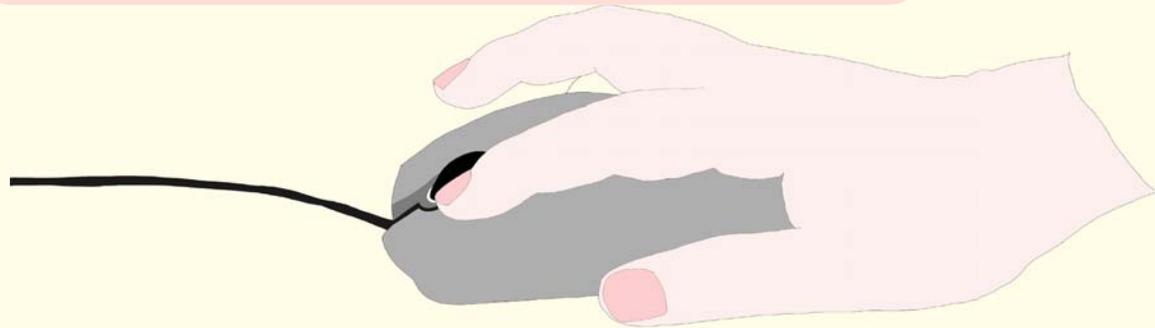
وقتی که از لپ تاپ استفاده می‌کنیم می‌توانیم از موس پد نیز استفاده کنیم که در شکل زیر نشان داده شده است.

If you use laptop, you can use Mouse Pad instead of Mouse as you see in the following picture.



کلیک: یک بار فشار دادن کلید چپ موس، کلیک نام دارد.

Click: It is called to one press on left side of the Mouse.



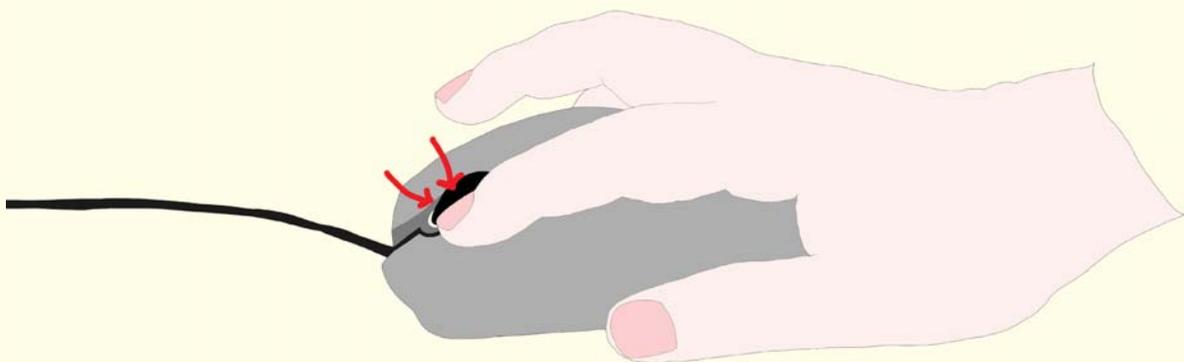
راست کلیک: اگر روی کلید راست موس فشار دهیم راست کلیک نام دارد.

Right click: It is called to one press on right side of the Mouse.



دبل کلیک: وقتی دو بار پشت سر هم کلید چپ موس را فشار دهیم، دبل کلیک کرده ایم.

Double click: It is called to twice press on left side of the Mouse.

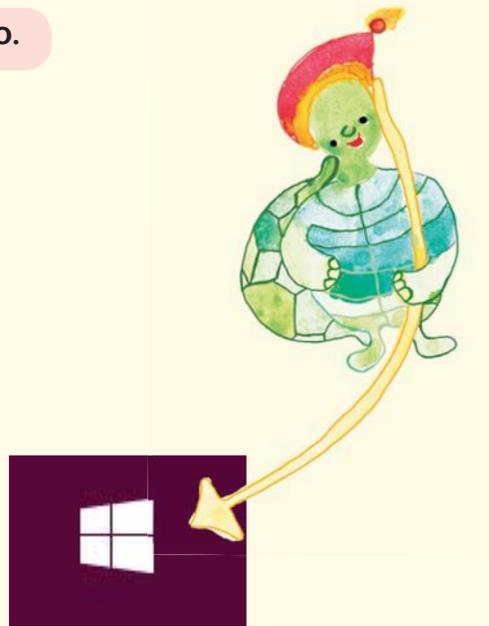


Shut down: برای خاموش کردن کامپیوتر یا لپ تاپ طبق مراحل زیر عمل می کنیم:

Shut down: Follow these steps to shut down the computer:

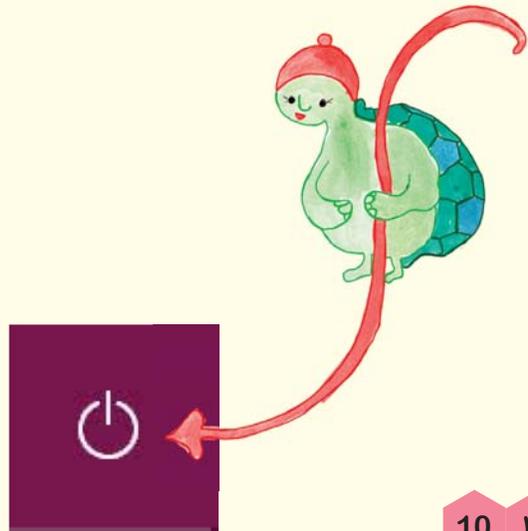
۱. کلیک بر روی آیکون Start یا علامت ویندوز.

1. Click on Start tab or Windows logo.



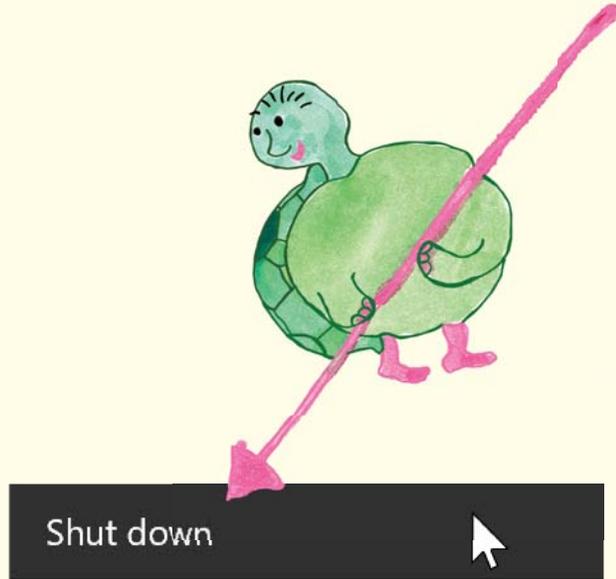
۲. گزینه‌ی Power را انتخاب می کنیم.

2. Click on Power



۳. گزینه‌ی Shut down را انتخاب می‌کنیم.

3. Click on Shut down



فراموش نکنیم که خاموش کردن کامپیوتر از روی دکمه‌ی پاور کیس یا لپ تاپ کار درستی نیست. پس همیشه همینطور که الان یاد گرفتیم کامپیوتر را خاموش کنیم.

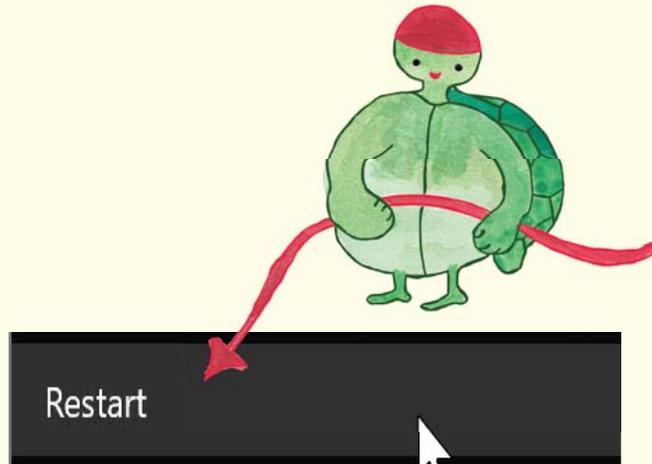
Remember that shutting down computer by the Power key on the case or laptop is not recommended. So, always shut down your computer as you learned.



Restart: گاهی سیستم نیاز به راه‌اندازی مجدد دارد. برای این کار به شیوه‌ی زیر عمل می‌کنیم.

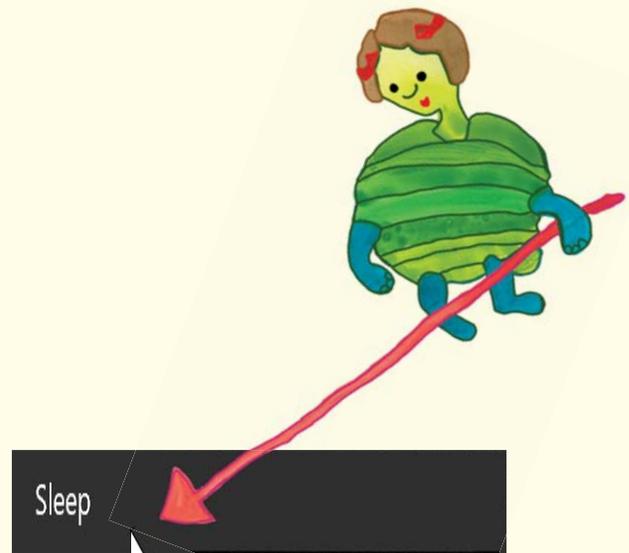
به همان منوی Power می‌رویم و گزینه‌ی Restart را انتخاب می‌کنیم.

Restart: Sometimes your computer needs to be restarted. To do this, do as following: Go to the Power menu and click on Restart.



Sleep: اگر برای زمان کوتاهی به کامپیوتر احتیاج نداشته باشیم، برای صرفه‌جویی در برق، گزینه‌ی Sleep را انتخاب می‌کنیم.

Sleep: If you do not need your computer for a short time, you can select Sleep choice for saving electricity



Class work:

فعالیت کلاسی:



به لاکي کمک کنيد تا برای هر کدام از گزینه‌های زیر انتخاب درستی داشته باشد. شکل‌ها را به رنگ خواسته شده مقابل هر جمله رنگ آمیزی کنید.

Help the little turtle to select a correct choice for any of the following parts. Match sentences to the appropriate figures.



لاکي می‌خواهد کامپیوترش را روشن کند.

The little turtle wants to start up his computer.



لاکي می‌خواهد کامپیوترش را خاموش کند.

The little turtle wants to shut down his computer.



کامپیوتر لاکي هنگ کرده و می‌خواهد یک بار آن را خاموش و روشن کند تا دوباره به درستی کار کند.

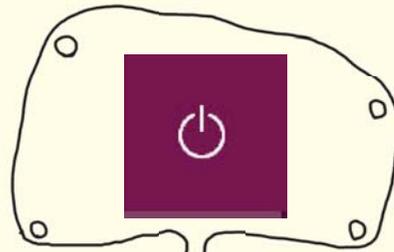
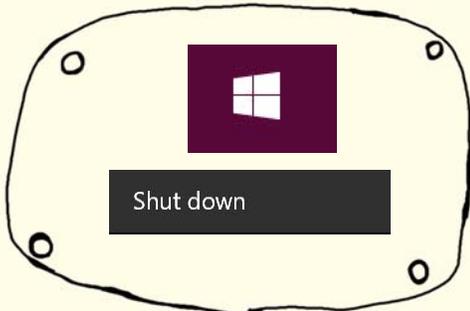
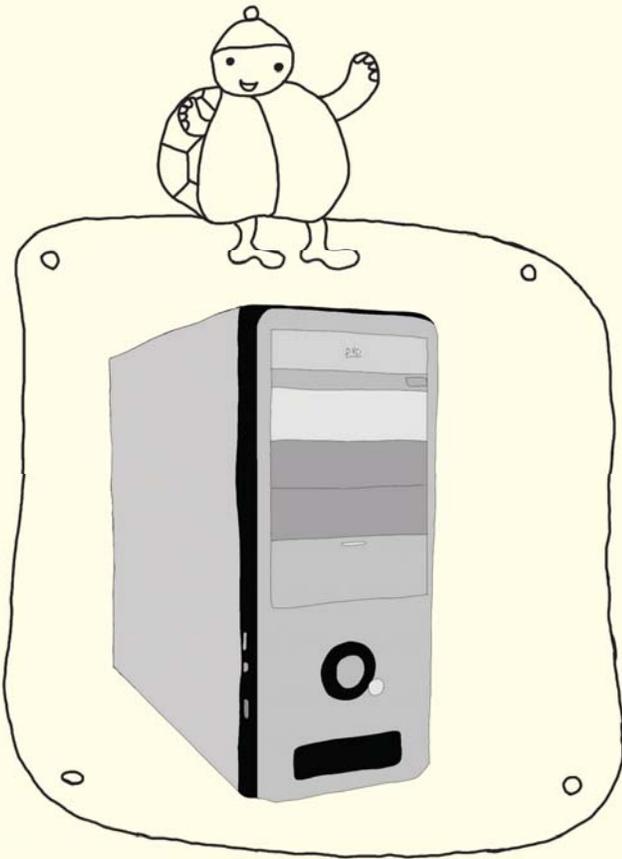
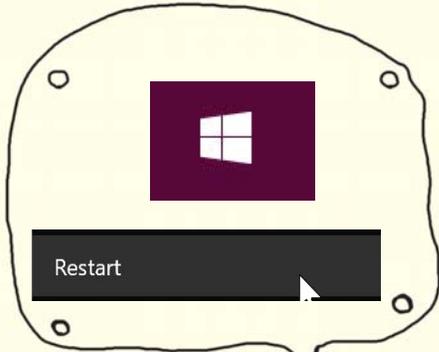
The little turtle's computer is hanged. He wants to shut it down and starts it up again for his computer to work properly.



مادر لاکي برای ناهار صدایش می‌کند و او می‌خواهد برای مدت کوتاهی از کامپیوترش استفاده نکند.

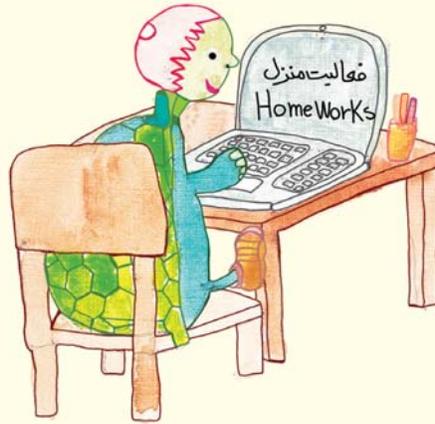
The little turtle's mother call him for lunch and the little turtle decides not to work with his computer for a while.





Home works:

فعالیت منزل:



دوستان خوبم مراحل خاموش کردن کامپیوتر را قدم به قدم به ترتیب به رنگ‌های گفته شده رنگ آمیزی کنید.

My dears; paint the steps for Shutting down computer in order of the asked colors.

First step of shutting down



قدم اول از مسیر خاموش کردن

Second step of shutting down

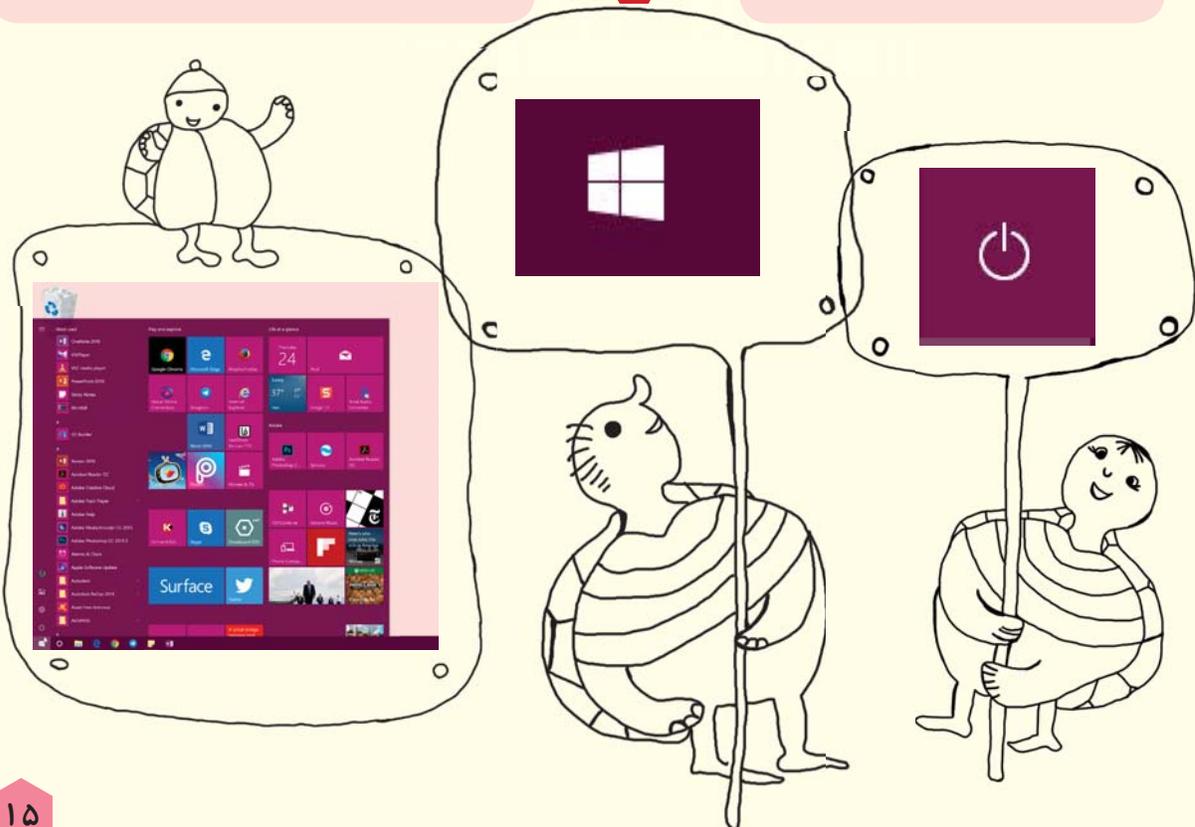


قدم دوم از مسیر خاموش کردن

Third step of shutting down



قدم سوم از مسیر خاموش کردن



Painting by computer

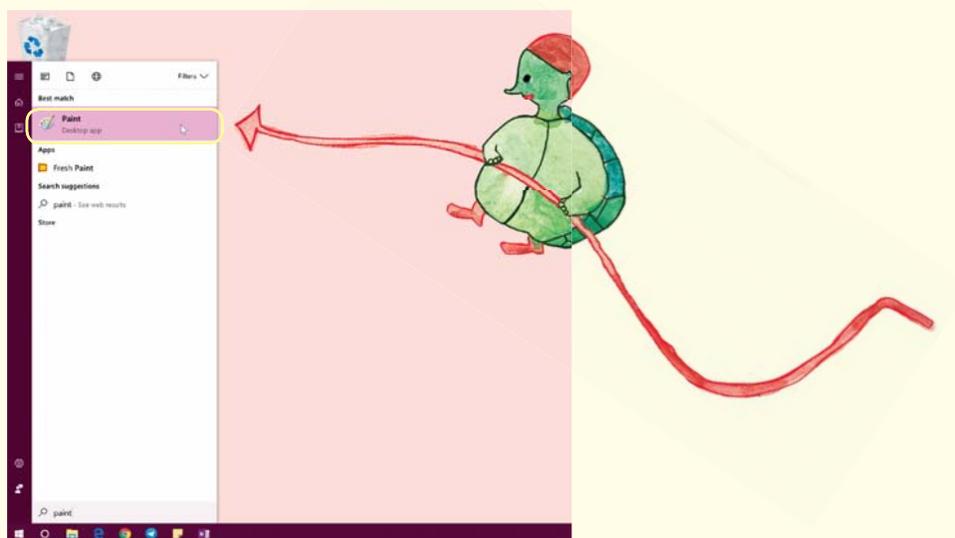
نقاشی در محیط کامپیوتر

Opening Paint software

ورود به نرم افزار Paint

برای ورود به نرم افزار نقاشی یا Paint بعد از باز کردن منوی Start نام Paint را در محل نشان داده شده یا محل جستجوی نرم افزار تایپ می کنیم تا بتوانیم وارد نرم افزار شویم.

After opening Start menu, type "Paint" in order to open the software.



یا از منوی Start وارد لیست Windows Accessories می شویم و برنامه ی Paint را انتخاب می کنیم.

Or in Start menu, go to the "Windows Accessories" tab and select "Paint" software.

آشنایی با جعبه ابزار در پنجره‌ی Home

Introduction to toolbox in Home window

همان‌طور که برای نقاشی کشیدن نیاز به رنگ و ابزار داریم، در رایانه هم برای کشیدن نقاشی، رنگ و ابزار وجود دارد.

As we need color and tools for painting, there are colors and tools in computer for painting.

1. Color bin

۱. سطل رنگ

قبل از استفاده از ابزارهای نقاشی می‌توانیم رنگ دلخواه خود را انتخاب کنیم.

We can select our favorite color before using painting tools.



اگر رنگی که می‌خواهیم در جعبه ابزار وجود نداشت، می‌توانیم با انتخاب گزینه‌ی Edit Colors تنوع رنگی بیشتری داشته‌باشیم.

If our favorite color is not in the toolbox we can click on Edit Colors tab and use more color diversities.