

مهارت‌های رایانه

«پنجم دبستان»



دیدار آوندگان: شاداب بای- جواد محمودی

ناظر علمی و محتوایی: علی مجتهدین



دفتر و فروشگاه مرکزی انتشارات علوی فرهیخته:
 ضلع شمال غربی پل سیدخندان - بین خیابان
 پیشداد و شقایق - پلاک ۱۹

☎ ۰۲۱-۲۲۸۱۳۵۵۰

کلیه حقوق این اثر متعلق به انتشارات علوی (فرهیخته) است و هرگونه
 نسخه برداری و برداشت به هر صورت و شیوه به موجب بند ۵ از ماده ۲ قانون
 حمایت از ناشران قابل پیگرد است.

مهارت های رایانه «پنجم دبستان»
 علوی فرهیخته
 امیر عرب پور
 شاداب بای جواد محمودی
 علی مجتهدین
 جواد محمودی
 هانیه فراست
 کلون چاپ
 ۱۰۰۰ جلد
 ۹۷۸ ۹۶۴ ۱۶۹ ۹۴۷ ۷
 ۲۰۰۰۰۰۰۰ ریال

نام کتاب:

ناشر:

مدیر مسئول:

پدیدآورندگان:

ناظر علمی و محتوایی:

صفحه آرایی:

طراح جلد:

چاپ:

«تیراژ» شمارگان:

شابک:

قیمت:



pub@alavi.ir



www.alavi.ir



دریافت سفارشات
 ۰۲۱-۶۳-۲۷۲۷۰



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

یادگیری دانش فناوری اطلاعات و ارتباطات یکی از نیازهای جامعه امروزی است. تأثیر فناوری‌های روز بر زندگی انسان‌ها خصوصاً کودکان و نوجوانان، امری انکارناپذیر 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 پیش‌رو را مطابق با نیاز، دانش و سن کودکان در هر پایه تحصیلی تدوین نماییم. کتاب حاضر شامل آموزش نرم‌افزارهای اسکرچ و فتوشاپ می‌باشد. اسکرچ یک زبان برنامه‌نویسی ساده بر پایه بلوک‌سازی برای بچه‌ها می‌باشد که یادگیری آن باعث ایجاد خلاقیت در کودکان می‌شود. همچنین فتوشاپ نرم‌افزاری جذاب است که به‌عنوان یک ابزار برای کار با تصاویر استفاده می‌شود. در این کتاب تلاش شده است این مفاهیم با بیانی شیوا و ساده آموزش داده شود. در پایان از صبر و حمایت‌های جناب آقای مجتهدین در به ثمر رسیدن این کتاب کمال تشکر را دارم. امید است صاحب نظران با ارائه دیدگاه‌های سازنده خود ما را در استمرار و ارتقاء این امر مهم یاری نمایند.

با آرزوی توفیق
شاداب بای

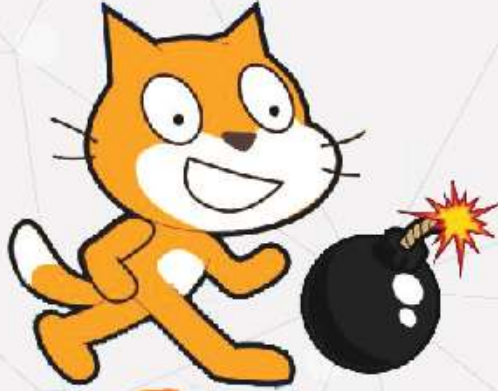
فهرست

۵

کار با اسکرچ

۷۲

نرم افزار فتوشاپ



SCRATCH



کار با اسکرچ



در سال گذشته با نرم افزار اسکرچ آشنا شدید، این نرم افزار بسیار ساده برای کدنویسی و برنامه‌نویسی مبتدیان و کودکان بسیار پر کاربرد است. سال گذشته درباره الگوریتم‌ها و برنامه‌نویسی یاد گرفتید. آموختید که چطور اکانت اسکرچ بسازید، بلوک‌های حرکتی و ظاهر را چطور استفاده کنید. امسال به سراغ بلوک‌های صدا، قلم و غیره می‌رویم.

اما قبل از هر چیز نگاهی به کتاب سال قبل خود بیاندازید تا بتوانید آموخته‌های سال گذشته را به یاد آورید.





بلوک‌های زرد یا رویداد

در سال قبل پروژه‌ها را با رویداد وقتی پرچم را زدیم شروع کردیم، اما امسال به سراغ بلوک‌های بیشتری در دسته رویدادها می‌رویم.



اولین بلوکی که شروع به یاد گرفتن آن می‌کنیم از دسته بلوک‌های رویداد، بلوک «وقتی که کلید ... فشرده شده» است. با این بلوک می‌توانید از کلیدهای صفحه کلید استفاده کنید و با فشردن آن دکمه خاص از صفحه کلید بلوک‌های شکلک اجرا شوند. وقتی بلوکی را با این رویداد اجرا کنید دیگر پرچم نقشی در اجرای بلوک‌ها ندارد.

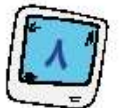




هر دکمه‌ای را می‌توانید برای اجرای بلوک‌ها انتخاب کنید از دکمه فاصله تا دکمه‌های حروفی، عددی و جهتی ...



می‌توانید برای این بلوک هر دکمه‌ای را بگذارید و با فشردن آن، برنامه خود را به اجرا در بیاورید.

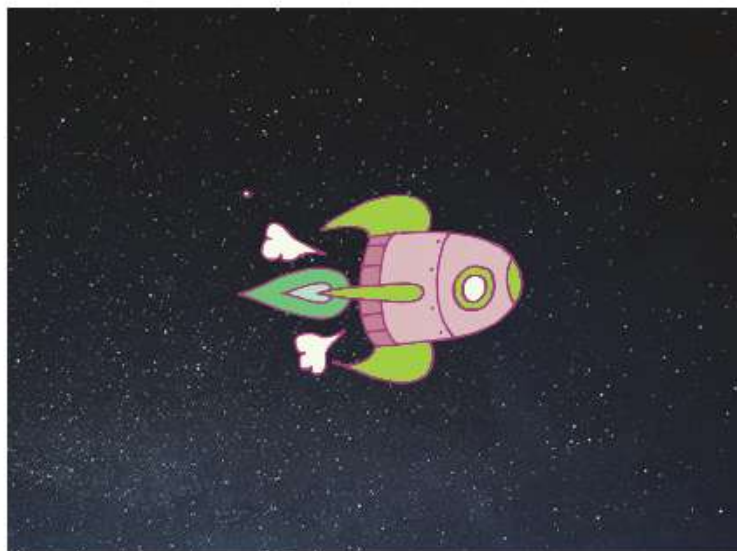




کلر با اسکرچ ► بخش ۱



یک شکلک را وارد صفحه کنید و با استفاده از بلوک وقتی دکمه فشرده شد، شکلک را در جهت بالا و پایین و چپ و راست حرکت دهید و با زدن دکمه فاصله رنگ شکلک را عوض کنید. در حرکت به سمت چپ و راست و بالا و پایین باید به مقدار چرخش و جهت حرکت موشک نیز توجه داشته باشید. مثلاً وقتی موشک به سمت راست حرکت می‌کند نباید با پهلو به راست برود باید سرش به راست بچرخد و سپس بازدن دکمه به سمت راست حرکت کند.



با توجه به بلوک‌هایی که تا به حال یاد گرفته‌اید چه برنامه خلاقانه دیگری می‌توانید بسازید؟

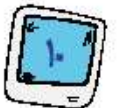




دومین بلوکی که از دسته بلوک‌های رویداد یاد خواهید گرفت، **بلوک وقتی که روی این شکلک کلیک شد** است. بر خلاف بلوک قبل که باید روی یک دکمه از صفحه کلیک می‌زدید تا برنامه اجرا شود، در این بلوک با زدن روی شکلک بلوک‌های برنامه اجرا می‌شود.

وقتی که این شکلک کلیک شد

با گذاشتن این بلوک برای شروع سایر بلوک‌ها، دیگه پرچم نقشی در اجرای بلوک‌ها ندارد. و وقتی روی شکلک مورد نظر کلیک کنید می‌توانید بلوک‌ها را به اجرا در بیاورید.



چند شکلک وارد صفحه کنید، که با زدن روی هر شکلک، جلوه آن تغییر کند یا سایز آن تغییر کند یا غیب شود. و تمام این اتفاقات با زدن پرچم از بین برود.





پروژه تغییر لباس



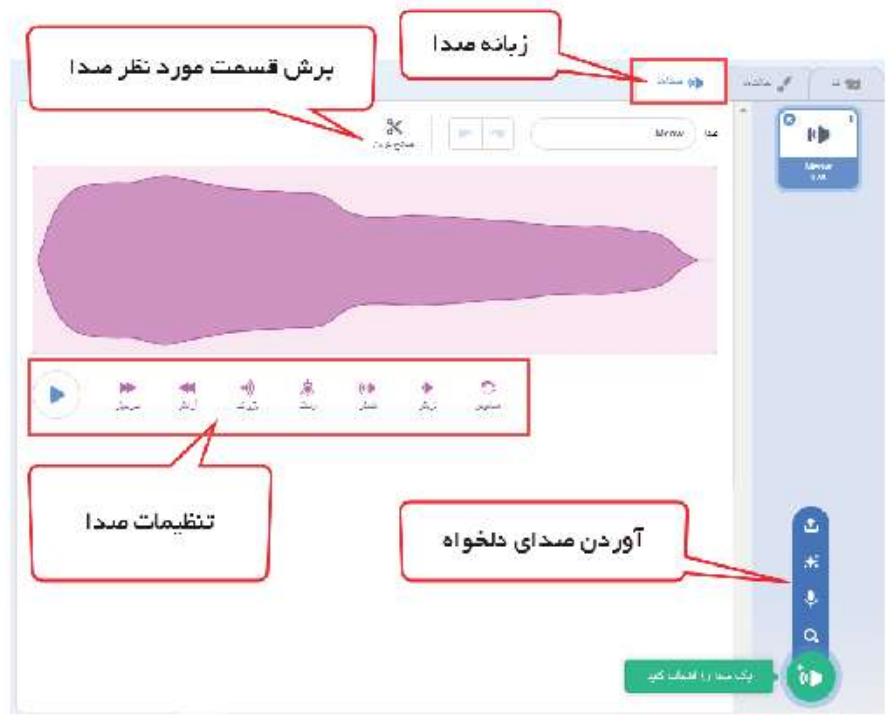
در این پروژه می‌خواهیم لباس‌های جدید و متنوع را برای شکلک خود امتحان کنیم. از دسته سبک برنامه اسکرچ شکلک آدم و چند دست لباس بیاورید، به آدمک و لباس‌ها یک موقعیت اولیه بدهید. حالا باید هر لباس با کلیک بر روی آن به سمت آدمک حرکت کند و با زدن پرچم تمام لباس‌ها جای خود برگردند.



در این پروژه به جلو بودن و عقب بودن شکلک‌ها توجه کنید.
به نظر شما با این روش چه پروژه خلاقانه‌ی دیگری می‌توانید بنویسید؟

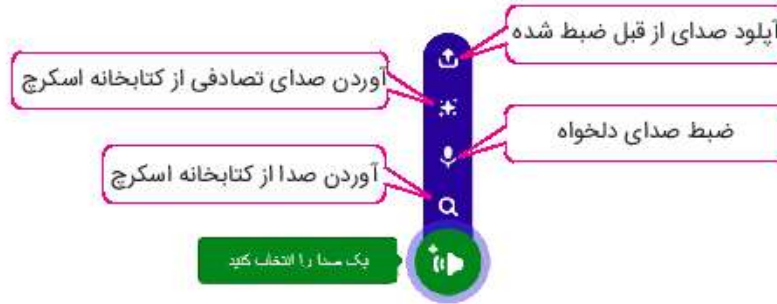
بلوک‌های گلبهی یا صدا

همان‌طور که هر بازیگری نیاز به حرکت و تغییر ظاهر دارد باید بتواند صحبت کند و از خود صدایی داشته باشد. با استفاده از زبانه صدا و بلوک‌های صدا می‌توانیم این قابلیت را برای شکلک خود به وجود بیاوریم.





هر شکلک معمولاً صدای مخصوص خود را دارد اما می‌توانید از طریق زبانه صدا با روش‌های مختلفی مثل کتابخانه اسکرچ، یا رکورد صدای خود، یا یک صدای تصادفی و یا آپلود یک صدای از قبل ضبط شده صدای شکلک خود را تعیین کنید.



با دقت به کتابخانه اسکرچ برای صدا نگاه کنید. به نظر آشنا نیست؟





کلر با اسکرچ ► بخش ۱

با زدن دکمه ضبط صدا کادر ضبط صدا باز می‌شود در این کادر با زدن دکمه ضبط صدای شما ضبط می‌شود اگر ستون ضبط صدا تغییر کرد مطمئن باشید که صدای شما در حال ضبط است.

ضبط صدا

با کلیک روی دکمه‌ی زیر ضبط را شروع کنید

دکمه ضبط صدا

ستون ضبط صدا

