

درس ۱ شروع کار با رایانه

فعالیت ۱

۱- نام هر یک از اجزای رایانه را در شکل زیر مشخص کنید.



۱	صفحه نمایش قدیمی
۲	چاپگر (printer)
۳	موشی یا موس (mouse)
۴	صفحه کلید یا کیبورد (key board)
۵	صفحه نمایش جدید (LCD monitor)
۶	کازه یا کیس (case)
۷	بلندگویا اسپیکر (speaker)

۲- با کمک آموزگار خود، برنامه ماشین حساب (Calculator) را پیدا کنید و آن را اجرا کنید.



۳- در گروه های ۳ یا ۴ نفری، در مورد کاربرد های رایانه در زندگی صحبت کنید و چند مورد را برای سایر گروه ها بیان کنید.

۱- نوشتن مطالب بسیار آسان تر از دستگاه های تایپ دستی در کامپیوتر است.

۲- نقاشی کشیدن در کامپیوتر

۳- اتصال به اینترنت و انجام کار های بانکی خرید فروش، آموزش، تفریح و ...

۴- ارسال و دریافت پست الکترونیکی (Email) به تمام کسانی که می شناسید در سراسر دنیا و به آسانی

۵- ورود به سایت گاما و مشاهده و خرید تمام سوالات امتحانی و پاسخ آنها به همراه مشاهده سایت مدرسه در

این سایت

جدول زیر را کامل کنید.

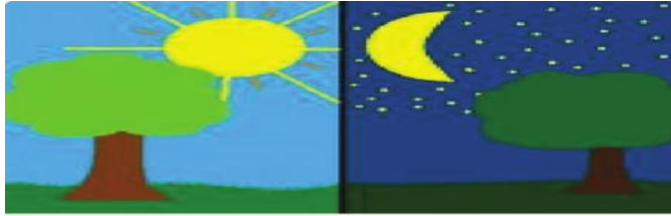
کاربرد	اجزای کامپیوتر
از ابزار خروجی برای نمایش اطلاعات	صفحه نمایش
از ابزار ورودی برای وارد کردن دستورات	صفحه کلید
از ابزار های ورودی برای دادن بعضی دستور ها	موشی
ابزاری برای خروج صدا	بلندگو
از ابزار ورودی برای ورود صدا	صدابرد
از ابزار خروجی برای نمایش اطلاعات به صورت نوشته یا تصویر	چاپگر



درسی ۲ نقاشی با رایانه

فعالیت ۲

۱- شکل زیر را در برنامه نقاشی بکشید و با استفاده از ابزار مناسب آن را رنگ کنید.



شب و روز

برنامه «paint» را باز کنید

برای کشیدن تنه درخت، خورشید، و ستاره ها به تناسب نیاز از اشکال آماده استفاده کنید و زمینه را با سطل رنگ کنید

برای رنگ کردن برگ درختان و چمن می توانید از اسپری رنگ پاش در جعبه ابزار استفاده کنید. و برای رسم اشعه خورشید می توانید از مداد و هم از نماد خط مستقیم در قسمت شکل ها استفاده کنید.

۲- این نقاشی را با نام شب و روز در دیسک محلی (D:) ذخیره کنید.

برای ذخیره سازی مراحل زیر را طی کنید.

۱- روی گزینه (file) یا همان نماد  کلیک کنید.

۲- از فهرست باز شده گزینه (save) را انتخاب کنید.

۳- در پنجره باز شده روی نماد دیسک محلی (D:) کلیک کنید.

۴- در قسمت (file name) اسم فایل (شب و روز) را تایپ کنید.

۵- روی گزینه (ok) کلیک کنید یا دکمه اینتر را فشار دهید.

۳- با انتخاب ابزارهای مختلف در قسمت ابزارها، یک نقاشی دلخواه بکشید و آن را رنگ آمیزی کنید.

به عهده دانش آموز

۴- با انتخاب ابزار بزرگنمایی  کاربرد آن را مشاهده کنید.


ابزار ذره بین: برای مشاهده تصاویر با اندازه بزرگ تر است. با کلیک بر روی این گزینه و سپس کلیک روی قسمتی از نقاشی یا تصویر می توان روی آن قسمت از تصوی بزرگ نمایی یا زوم کرده و آن قسمت را بزرگ تر و واضح تر دید. این ابزار را امتحان کنید.

درس ۶ نوشتن متن در رایانه

فعالیت ۱

۱- ادامه داستان را در سه سطر در رایانه بنویسید و آن را ذخیره کنید.

برنامه واژه پرداز (Word Processor) را باز کنید و ادامه داستان را از روی کتاب فارسی تان بنویسید.

سپس روی نماد  کلیک کنید و از پنجره باز شده نماد  ذخیره را انتخاب کنید. مسیر ذخیره شدن

پرونده را مشخص کنید و نام پرونده را در قسمت (file name) تغییر دهید، سپس روی (ok) کلیک کنید یا

کلید ورود (Enter) را فشار دهید.

۲- پایان داستان خود را به دلخواه تغییر دهید و سه سطر در ادامه آن بنویسید و پرونده را با نام مناسبی

ذخیره کنید. برنامه واژه پرداز (word Processor) را باز کنید به داستان خود سه سطر اضافه کنید و پایان

آن را به دلخواه تغییر دهید. و طبق آموزش سوال ۱ پرونده را ذخیره کنید.

