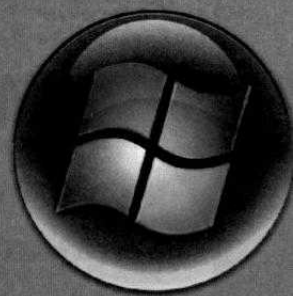


۱۳۹۹۸۰

آموزش پیشرفته Windows 7



همراه با کتاب کار

ترتیب ۹۴۱۰۲۴

کتابخانه تخصصی



مؤلف: آزاده لونی

www.valeh.ir

سرشناسه : لونی، آزاده، ۱۳۵۸-
 عنوان و نام پدیدآور : آموزش پیشرفته windows 7 همراه با کتاب کار / مؤلف: آزاده لونی.
 مشخصات نشر : تهران: واله، ۱۳۹۴.
 مشخصات ظاهری : ۱۲۴ص: مصور، ۲۹×۲۲ س.م.
 شابک : 978-600-7287-66-8 ، ۲۴۰۰۰۰ ریال
 وضعیت فهرست‌نویسی : فیبا
 موضوع : ویندوز مایکروسافت - - راهنمای آموزشی
 موضوع : سیستم‌های عامل (کامپیوتر)
 موضوع : کامپیوترها - - راهنمای آموزشی
 رده‌بندی کنگره : ۱۳۹۴ ل۹ ۹۴/ص/۷۶/۷۶ QAV۶
 رده‌بندی دیویی : ۰۰۴/۰۷
 شماره کتابشناسی ملی : ۴۰۴۳۰۰۰

ناشر: انتشارات واله
 (پروانه نشر: ۸۹۷۶)
 پلاک ۵
 تلفن: ۰۲۱-۴۴۲۰۲۲۴۸-۴۸۳۵۱۱۱۱-۳
 صندوق پستی: ۱۱۷۵/۱۴۵۱۵
 دورنگار: ۰۲۱-۴۸۳۵۱۰۱۰
 آدرس الکترونیکی: info@valeh.ir
 مرکز بخش و توزیع مجموعه کتاب‌های واله: تهران، انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، مجتمع کتاب فروردین،
 طبقه ۱ هم‌کف، پلاک ۱۷-۱۶
 تلفن: ۰۲۱-۶۶۹۷۰۰۹۴-۵



نام کتاب
 نام مؤلف
 مدیرت تدوین و برنامه‌ریزی آموزشی
 مدیر تولید
 طراح جلد
 ناشر
 قطع
 نوبت چاپ
 شمارگان
 فروست
 لیتوگرافی، چاپ و صحافی

آموزش پیشرفته Windows 7
 آزاده لونی
 واله
 انتشارات واله
 بهار، زمستان
 واله
 رحلی
 اول: آبان ۱۳۹۴
 ۱۰۰۰ جلد
 مجموعه کتاب‌های واله (۱۸۷)
 کاپر

قیمت: ۲۴۰,۰۰۰ ریال

کلیه حقوق چاپ و نشر، محفوظ و مضمون ناشر است و هرگونه
 کپی برداری یا نقل مطالب بدون اجازه ناشر پیگرد قانونی دارد.

واله‌ای شوید!

کد شهر خود را به شماره‌های ۲۶ ۲۶ ۲۶ ۱۴۴ ۰۲۱ پیامک بزنید.

www.valeh.ir

مقدمه

کتاب را باز کنید تا کتاب ذهن شما را باز کند.

نیاز انسان‌ها در زمینه‌ی آشنایی با علم کامپیوتر و تکنولوژی اطلاعات بر همگان آشکار است. در عصر حاضر، بی‌سواد کسی است که نتواند از طریق کامپیوتر از منابع و مراکز اطلاعاتی بهره‌مند شود. ذهن انسان تنها بخش کوچکی از اقیانوس اطلاعات را می‌تواند در خود جای دهد و توان علمی بشر بستگی به میزان دستیابی و برخورداری او از اطلاعات گسترده می‌باشد. در این عصر، انتقال یکسوی دانش از معلم به دانش‌آموز، دیگر کارآمد نیست. بلکه دانش‌آموز باید یاد بگیرد که چگونه مطالب جدید را از منابع مختلف استخراج کند و در تولید دانش سهیم شود.

این پدیده‌ی جدید دانش بشری که تماماً در همه‌ی ابعاد زندگی انسان راه یافته است، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده‌ی خبیث در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است. و روی دیگر آن استفاده‌ی غلط است که معمولاً در موارد علمی و شغلی استفاده نمی‌شود.

آنچه بیش‌تر کودکان و نوجوانان را شیفته می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای است. پیشرفت کیفیتی این بازی‌ها به فاصله‌ی کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود درآورده است. آفت بازی‌های کامپیوتری خشن و نامناسب و جذابیت دنیای مجازی (اینترنت) باعث شده است که دانش‌آموزان مزایای بسیار زیاد کامپیوتر را نادیده بگیرند، بنابراین می‌بایست به جای حذف کامپیوتر، مهارت‌های مفید آن آموزش داده شود. یکی از این مهارت‌ها windows 7 است.

کتاب حاضر شامل آموزش windows 7 در سه سطح ۱، ۲ و ۳ می‌باشد که سطح ۱ شامل آموزش مقدماتی ویندوز و نقاشی، سطح ۲ شامل آموزش ویندوز تکمیلی، تایپ ده انگشتی و سطح ۳ شامل ویندوز پیشرفته و ساخت کلیپ با نرم افزار movie maker و معرفی سخت‌افزار است، که تمامی سطح‌ها همراه با کتاب کار و پاسخ‌نامه‌ی کتاب کار می‌باشد. برای درک آسان کتاب در تمامی قسمت‌ها، سعی شده است آموزش به صورت تصویری باشد.

لازم به ذکر است که سطح ۱ این کتاب برای نوآموزان پیش دبستانی و سطح ۲ کتاب برای دانش‌آموزان اول ابتدایی و سطح ۳ کتاب برای دانش‌آموزان دوم ابتدایی در نظر گرفته شده، ولی آموزش windows محدود به سن خاصی نیست و برای تمامی علاقمندان مفید می‌باشد.

مجموعه کتاب‌های آموزش کامپیوتر واله، سال‌ها در مدارس واله تدریس شده و به علت یادگیری خوب دانش‌آموزان، تصمیم به چاپ این کتاب همراه با کتاب کار و پاسخ‌نامه‌ی آن گرفته شده است که شامل کتاب‌های زیر می‌باشد:

* کتاب windows 7 (در سه سطح برای پایه‌های پیش دبستانی، اول و دوم)

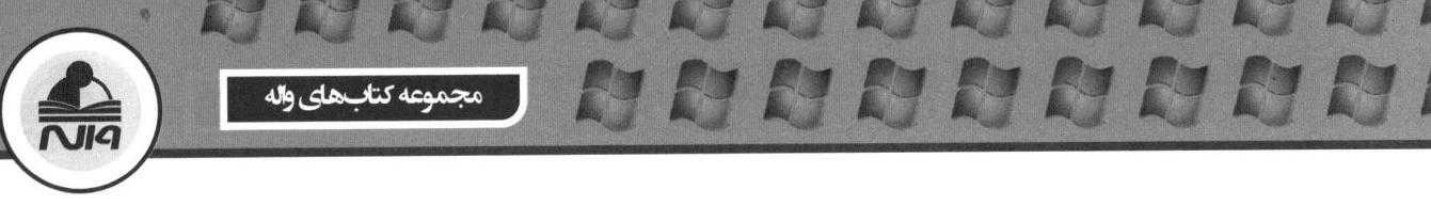
* کتاب word 2007 & 2013 (برای پایه سوم)

* کتاب PowerPoint 2007 & 2013 (برای پایه چهارم)

* کتاب excel 2007 & 2013 (برای پایه چهارم)

* کتاب access 2007 & 2013 (برای پایه پنجم)

* کتاب طراحی صفحات مقدماتی وب با HTML (برای پایه ششم)



فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۷	سخنی با پدر و مادر عزیز
۱۳	ویندوز سطح ۱
۱۵	ایجاد پوشه
۱۵	حذف پوشه
۱۶	تغییر شکل folder
۱۶	گذاشتن تصویر روی پوشه
۱۶	ابزارهای آماده gadget
۱۸	تغییرات icon ها
۱۸	مرتب کردن icon ها
۱۸	Windows پنجره
۱۹	تغییر پس زمینه desktop
۲۱	تغییر رنگ پنجره‌ها، منوها و نوارها
۲۲	محافظ صفحه نمایش
۲۴	تنظیمات اشاره گر موس
۲۶	تنظیمات taskbar
۲۷	تنظیم ساعت و تاریخ سیستم
۲۷	نقاشی paint
۳۳	باز کردن پنجره‌ی computer
۳۳	Accessories
۳۴	خاموش کردن کامپیوتر
۳۵	پخش کارتون و آهنگ
۳۹	ویندوز سطح ۲
۴۰	تنظیمات پیشرفته taskbar
۴۳	Them

۴۴		computer	باز کردن پنجره‌ی
۴۸		calculator	ماشین حساب
۴۹		Notepad	
۴۹		Paint	
۴۹		Sound recorder	
۵۰		WordPad	
۵۰		Magnifier	
۵۰		Narrator	
۵۱		On screen keyboard	
۵۱		control panel	باز کردن پنجره‌ی
۵۳			اضافه کردن زبان فارسی به صفحه کلید
۵۴		WordPad	آموزش
۵۹			تایپ ده انگشتی
۶۳			ویندوز سطح ۳
۶۵		user	ایجاد
۶۸		Folder option	
۶۹			نمایش اطلاعات اساسی سیستم
۷۰		Mouse	
۷۰		Keyboard	
۷۱		Font	
۷۱			جستجو سریع
۷۲		(uninstall)	حذف برنامه و تغییر برنامه‌ها
۷۲			اتصال اینترنت یا شبکه
۷۳		Movie maker	
۸۱			آشنایی با مفاهیم کامپیوتر
۸۲		pc	قسمت‌های اصلی کامپیوترهای شخصی یا
۹۱		windows 7	کتاب کار
۱۱۵		windows 7	پاسخنامه‌ی کتاب کار



سخنی با پدر و مادر عزیز

این پدیده جدید دانش بشری که تقریباً در همه شئون زندگی انسان راه یافته است، همچون دیگر ساخته‌های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است. و روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولاً جز در موارد علمی و شغلی از آن استفاده می‌شود.

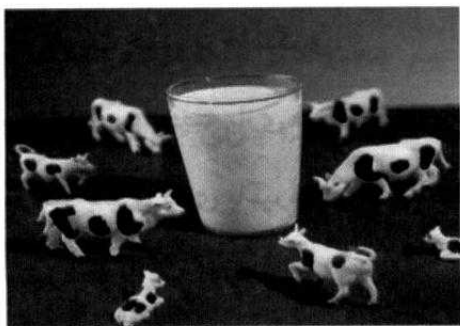
آنچه بیش‌تر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می‌کند بازی‌های رایانه‌ای است. پیشرفت کیفی این بازی‌ها به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود درآورده است.

این بازی‌ها که دارای تصاویر دو بعدی است تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد و همچنین دارای موسیقی متن هست. چیزی که اخیراً بر تعداد طرفداران این بازی‌ها افزوده، قیمت مناسب آن‌ها برای مصرف کننده است. علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت‌های بازی درگیر ماجراهایی می‌شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است، برای او بسیار جذاب است.

این بازی‌ها با استفاده از تصاویر پرتحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسان‌های تشنه جنب و جوش ارزانی می‌کند و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خرد می‌سازد و به عالمی از تخیلات می‌برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می‌پندارند.

به نکات زیر توجه کنید.

دانش‌آموزان عزیز حتماً در هنگام کار با کامپیوتر شیر و یا آب بخورید.



در محلی که کامپیوتر قرار دارد حتماً از گیاهان استفاده کنید.



معایب بازی‌های رایانه

الف) آسیب‌های جسمانی

چشمان فرد به دلیل حیره شدن مداوم به صفحه نمایش رایانه به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض می‌گردد. مساهمت نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند تا چه حد از لحاظ بینایی به بدن خود فشار می‌آورند.

به دلیل این که کودک در یک وضعیت ثابت ساعاتی می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش، سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی مدت با رایانه است.

پوست فرد در معرض مداوم اشعه‌هایی قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود.

ایجاد تهوع و سرگیجه خصوصاً در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌های رایانه‌ای است.

ب) آسیب‌های روانی - تربیتی

۱- تقویت حس پرخاشگری.

مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای حالت جنگی اکثر آنهاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد، استمرار چنین بازی‌هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد.

"خشونت" مهم‌ترین محرکه‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می‌شود، چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌های ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست ناپذیر جلوه‌نمایی می‌کنند.

۲- انزواطلبی

کودکانی که به طور مداوم با این بازی‌ها درگیرند درونگرا می‌شوند، در جامعه، منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه انزواطلبی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآری برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است.

مادری می‌گوید: فرزندم با بازی‌های رایانه‌ای معتاد شده است. او هر روز خود را به صفحه تلویزیون می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است، حتی متوجه رفت و آمد میهمانان نمی‌شود. و همیشه بعد از دست کشیدن از این برنامه با سردرگمی مواجه می‌شود.

ج) تنبل شدن ذهن:

در این بازی‌ها به دلیل این که کودک و نوجوان با ساختنی در برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخیل و تصرف در آن‌ها پیدا می‌کند اعتماد به نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود.

تصور بیشتر خانواده‌ها این است که در بازی‌های رایانه‌ای فرد در بازی مداخله فکری مداوم دارد. اما این مداخله، فکری نیست بلکه این بازی‌ها سلول‌های مغزی را گول می‌زنند و از نظر حرکتی نیز فقط چند انگشت کودک را حرکت می‌دهند. ما هر چه در این مسیر حرکت کنیم و بازی‌ها را گسترش دهیم، انسان‌هایی را تحویل جامعه خواهیم داد که سرخورده، افسرده، غیرمتحرک و غیرسازنده هستند و خود اتکایی آن‌ها بسیار کم خواهد بود و ابتکار عمل نخواهند داشت. درحالی که برای جامعه، نیاز به انسان‌هایی خلاق، مبتکر و متفکر داریم.

(د) تأثیر منفی در روابط خانوادگی:

با توجه به این که زندگی در کشور ما نیز به طرف ماشینی شدن پیش می‌رود و در بعضی خانواده‌ها زن و مرد شاغل هستند و یا بعضی از مردان بیش از یک شغل دارند خود به خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کمتر شده وعده زیادی از این وضع و وجود تلویزیون به عنوان جعبه جادویی که باعث سرد شدن روابط خانوادگی شده ناراضی هستند و حالا نیز جعبه جادویی دیگری یا جاذبه‌ی سحرآمیزتری به نام رایانه اضافه بر این وضعیت شده و مشکلات را دوچندان کرده است.

(و) افت تحصیلی

به دلیل جاذبه مسحورکننده‌ای که این بازی‌ها دارد، بچه‌ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آن می‌کنند، حتی بعضی از کودکان صبح، زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی کنند و وقت‌های تلف شده را هم بدین صورت جبران می‌کنند. یکی از والدین اظهار می‌دارد که در سال گذشته پسرم بهترین نمرات را داشت اما از وقتی که رایانه برایش خریده‌ایم روزی ۲ الی ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می‌کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است.

محاسن بازی‌های رایانه‌ای

- یادگیری را آسان و توجه بچه‌ها را جلب می‌کند.

- با رایانه هرچند بار که بخواهند، می‌توانند موضوعی را ببینند و مرور کنند.

- برنامه‌های بسیار متنوعی هستند که به کودکان امکان می‌دهد تا نقاشی‌ها یا داستان‌هایی را خلق کنند،

و یا بازی‌هایی هستند که کودکان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه‌مند می‌کند.

- برنامه آموزشی به کودکان کمک می‌کند تا مهارت‌هایی را تمرین کنند.

- کودک بدون کثیف کردن لباس‌ها و اطراف می‌تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ‌ها را عوض کند.

مثلاً اگر از رنگ سبز لباس نقاشی‌اش خوشش نیامد به رایانه می‌گوید رنگ قرمز کن، رنگ قرمز

رضایت او را فراهم نکرد رنگ آبی و ...

- مفاهیم و مبانی ریاضیات را با کمک شکل‌های کودکان به کودک آموزش می‌دهد.

- به عقیده بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند.

- بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آنهاست و به همین دلیل آن‌ها از این بازی لذت می‌برند.

- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می‌شود.

- وسیله کمک آموزشی برای معلولین و پرکردن اوقات فراغت آنان است.

رهنمودها

- اگر چنانچه قرار است از بازی‌های کامپیوتری استفاده کنید، بهتر است بازی‌های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله آن‌ها، معما، پازل، حل کنند، بیش از بازی‌های دیگر مورد توجه قرار دهید.

- بازی دسته‌جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری، کمتر مسئله‌ساز است، این اسباب بازی‌ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی غرق بازی شود.

- والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت‌گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد زمینه چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود.

- به اعتقاد پزشکان ایتالیایی و بعضی کشورهای دیگر اروپایی، مقصران اصلی، والدین هستند که فرزندان خود را برای ساعت‌های طولانی در مقابل تلویزیون، کامپیوتر، ویدئو گیم، یا فیلم‌های ویدیویی رها می‌کنند.

- بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاه‌ها و میادین ورزشی بروند و به

بازی‌های مورد علاقه آن‌ها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه شده و توجه‌شان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف شود.

- به فرزندان اجازه ندهید در فاصله نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.

- از رایانه‌های با صفحه کوچک استفاده کنید.

- نور صفحه تلویزیون را کم کنید.

- ضروری است بچه‌ها به طور مرتب بین دو نوبت بازی استراحت کنند.

- چشم‌ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.

- روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.

- بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیل مجاز به استفاده از این بازی‌ها هستند.

با استدلال و منطق آسیب‌هایی را که کامپیوتر به کودکان وارد می‌آورد متذکر شوید.

مخرب‌ترین بازی‌های تصویری، بازی‌هایی هستند که تصاویر آن‌ها، به طور مکرر، بر صفحه ظاهر می‌شوند و کودک باید به تمام تصاویری که از برابر چشم وی می‌گذرند، شلیک کند، لذا توصیه می‌شود از این گونه بازی‌ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرد.

www.ketab.ir