



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر انتشارات کمک آموزشی

به نام خدا

۲ یادداشت سر دبیر
زندگی و مرگ
علمی

۳ فاوا در تربیت هنری / دکتر فرهاد سراجی و زهرا عظیمی
آموزش
حرف های تمام نشدنی / احسان امیری

۱ گزارش
هنر در گذر از آنالوگ به دیجیتال / بهمن پور محمد
تجربه

۱۰ نیمکت‌ها را جور دیگری نگاه کنیم! / محمد عطاران
طنز

۱۴ سیمای مرد هنرمند در اینترنت / رویا صدر
آموزش

۱۶ فتوشاپ در خدمت پاورپوینت / احسان مظلومی
تجربه

۱۸ این فناوری شگفت‌انگیز / فرشته نجفی
تجربه

۲۱ عکس می‌گیرم، پس هستم / اعظم لاریجانی
پاتوق اولی‌ها

۲۲ همیشه در دسترس شماست / زینب گلزاری
معرفی بازی

۲۴ شهاب‌سنگ‌ها / نرگس لیاقی مطلق
آموزش

۲۵ دیواره آتش / علیرضا قاضی سعیدی
معرفی کتاب

۲۶ دوربین دیجیتال / بهمن پور محمد
آموزش

۲۹ با فونت‌های به هم ریخته چه کنیم؟ / احمد یوسفی
کارشناس پاسخ می‌دهد

۳۰ کارشناس پاسخ می‌دهد
با فلش‌های ویروسی چه کنیم؟ / حامد بهرامی راد، سیدعلی طریحی

۳۱ کارشناس پاسخ می‌دهد
با سیم یا بی سیم / حامد بهرامی راد، سیدعلی طریحی



شماره ۱۵ / بهمن ماه ۱۳۹۰ / دوره هشتم / شماره بی دربی ۵۹
رشد مدرسه فردا
ماهنامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی
برای معلمان، کارشناسان فناوری اطلاعات و
ارتباطات آموزش و پرورش و دانشجویان تربیت معلم

نویسندگان و مترجمان محترم!

این مجله متعلق به شماست. تجربه‌های ناب، ایده‌ها و حاصل پژوهش‌های خویش را در اختیار دفتر مجله قرار دهید تا با انعکاس آنها در مجله، علاقه‌مندان به این حوزه را در تجربیات خویش شریک سازید. از شما عزیزان تقاضا داریم:

- مقاله‌هایی را که برای درج در مجله می‌فرستید، با موضوع مجله مرتبط باشند در جای دیگری چاپ نشده باشد.
- مقالات، حاوی مطالب کلی و گردآوری شده در ارتباط با فناوری و کاربرد آن در کلاس درس نباشد.
- مقاله ترجمه شده باید با متن اصلی هم‌خوانی داشته باشد و متن اصلی نیز همراه آن باشد. چنان‌چه مقاله را خلاصه می‌کنید، این موضوع را قید بفرمایید.
- نثر مقاله، روان و از نظر دستور زبان فارسی درست باشد و در انتخاب واژه‌های علمی و فنی، دقت لازم را مبذول فرمایید.
- در نگارش مقاله از منابع و مأخذ معتبر استفاده کنید و در پایان آن، فهرست منابع بیاورید.

مدیر مسئول: محمد ناصری

سر دبیر: محمد عطاران

سورای برنامه‌ریزی و کارشناسی: شیبا ملک، سیده فاطمه شبیری، زینب گلزاری

مدیر داخلی: بهمن پور محمد

ویراستار: بهروز راستانی

طراح گرافیک: عبدالحمید سیامک‌نژاد

چاپ: افست (سهامی عام)

شمارگان: ۴۵۰۰۰ نسخه

نشانی بستی دفتر مجله: تهران، صنلوق پستی ۱۵۸۷۵/۶۵۸۵
تلفن: ۹-۰۲۱ ۸۸۸۳۱۱۶۱

تلفن پیام گیر نشریات رشد: ۸۸۳۰۱۴۸۲

کد مدیر مسئول: ۱۰۲

دفتر مجله: ۱۱۲

امور مشترکین: ۱۱۴

تلفن‌های امور مشترکین: ۷۷۳۳۶۶۵۶ و ۷۷۳۳۶۶۵۵

نشانی امور مشترکین: تهران، صنلوق پستی ۱۶۵۹۵/۱۱۱

www.roshdmag.ir

E-mail:farda@roshmag.ir

زندگی و مرگ

و در زمانی کوتاه، آن چه را در کارگاه خیال پرورده‌ایم، در عالم مجاز تماشاگر باشیم. هزینه‌های خیال‌اندیشی‌های ما در عالم مجاز بسیار کاهش می‌یابد، در عین این که مصرف آن می‌تواند انبوه باشد.

● اگر بی‌ذیریم که اثر هنری در بستر تعاملات اجتماعی به ظهور می‌رسد و توجه تماشاگران عرصه هنر به بازیگران آن، اثر هنری را به اثری ماندگار بدل می‌کند و از خلوت گالری هنرمند به بیرون می‌آورد، عالم مجازی در این میان نقشی دو چندان ایفا می‌کند، عالم مجاز با عرصه اثر هنری در گستره‌ای وسیع: چشم‌ها را به تماشا می‌خواند و در ماندگار شدن اثر، نقشی مهم دارد.

برای آنان که از منظر آموزش به هنر می‌نگرند، نیز، استفاده از ابزارهای رایانه‌ای می‌تواند فرصت‌های بی‌بدیلی برای شاگردان فراهم کند تا حاصل تمرین‌های خود را در زمانی کوتاه ببینند و در سایه آن، کار خود را پیراسته کنند. رایانه در واقع قدرت و توان هنرمند را بسط می‌دهد و دست‌های او را قوت و توان می‌بخشد، و گرنه در عصر جدید همه به ابزارهای رایانه‌ای دسترسی دارند و همگی با تلفن همراه، دوربین دیجیتال و نرم‌افزار حرفه‌ای در حال گرفتن تصویر، طراحی نقوش، ساخت موسیقی و امثال این‌ها هستند. می‌بینیم که مصرف انبوه این همه ابزار موجب تولید آثار هنری ماندگار نشده است، چرا که آن چه هنر را هنر می‌کند، وجود آدمی و تعالی معنوی اوست. به قول مولوی:

باده از ما مست شد نی ما از او

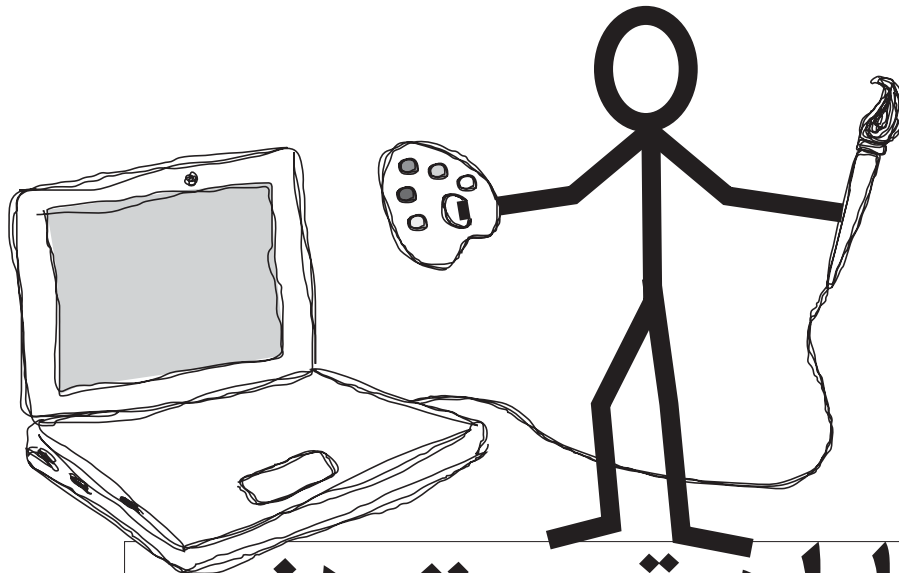
قالب از ما هست شد نی ما از او

در ذهن عامه مردم، آن‌گاه که بحث هنر و رایانه پیش می‌آید، گویی با مرگ خلاقیت مواجه می‌شویم. تا پیش از ظهور اینترنت، این تصور بیشتر حکم فرما بود. گویی که رایانه ابزاری است که با محاسبه و ریاضیات و در نهایت با نوشتن سر و کار دارد و ابزاری نیست که مانند قلم نقاش، خلاقیت و خیال‌اندیشی هنرمند را به صحنه هستی بیاورد. با وجود این از نخستین سال‌های ظهور رایانه، پاره‌ای به کاربرد رایانه در قلمرو هنر علاقه‌مند بودند.

در سال ۱۹۶۳، اولین گراف‌های رایانه‌ای به عنوان آثار هنری ارائه شد. ولی از همان آغاز و پس از آن، همواره تقابل میان ماشین و هنر وجود داشته است؛ گویی که عرصه هنر با ورود ماشین از اصالت و ابداع تهی می‌شود. هنوز در بسیاری از مراکز هنری ما، با وجود آن که رایانه امکان تمرین را در اشکال متفاوت به هنرمندان می‌دهد، ولی استادان دوست دارند که شاگردانشان دست‌ورزی کنند و در صورت مهارت و تسلط در دست‌ورزی، و از باب ضرورت، از رایانه استفاده کنند. گاه نیز استادان معتقدند آثاری که جنبه مصرفی و تبلیغاتی دارد، بهتر است با رایانه کار شود که از لوازم زندگی مدرن است. یعنی مصرف کالا که وجه ممیز دنیای مدرن است، با رایانه که خصلت ماشینی بودن جهان جدید را نشان می‌دهد، تناسب دارد.

به هر روی، دو ویژگی در رایانه وجود دارد که عدم بهره‌گیری از آن، ما را از بسیاری از فرصت‌ها محروم می‌کند.

● نخست امکان تجسم بسیاری از ایده‌ها در زمان اندک است. اگر در عالم واقع هنرمند بخواهد خیال‌اندیشی‌های خود را محقق سازد و به تماشای آن بنشیند، زمانی بس دراز را باید به انتظار بنشیند و هزینه فراوان بپردازد. عالم مجازی به ما امکان می‌دهد با هزینه‌ای اندک



فاوا در تربیت هنری

● دکتر فرهاد سراجی و زهرا عظیمی

سرآغاز

هنر طی دوره‌های گوناگون، به عنوان یکی از موضوعات برنامه‌دروسی مدارس، مورد توجه معلمان و برنامه‌ریزان درسی بوده است لیکن با توجه به نقش آن در پرورش برخی از مهارت‌های اساسی انسانی، در دهه‌های اخیر اصطلاح «تربیت هنری» متداول شده و برخی از صاحب نظران تربیتی گنجانیدن تک درس هنر را در برنامه‌دروسی مدارس ناکافی دانسته‌اند. آن‌ها تأکید می‌کنند که هنر می‌تواند در تمامی موضوعات درسی مدارس و برقراری ارتباط بین آن‌ها نقش مهمی داشته باشد. به علاوه، از رویکردهای برنامه‌ریزی سنتی درس هنر در مدارس انتقاد می‌کنند و معتقدند که نگرش هنری باید بر کل برنامه‌دروسی مدارس سایه‌افکند تا از این طریق بتوان به اهداف مهم و رسالت‌های آموزش و پرورش دست یافت [شرفی، ۱۳۸۶]. در نوشتار حاضر ویژگی‌های تربیت هنری مورد بحث فراتر می‌گیرد. در گام بعدی بر اساس این بحث، چارچوب برنامه‌دروسی تربیت هنری مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات در قالب معرفی ویژگی‌های چهار عنصر اهداف محتوا، روش‌های آموزش و شیوه‌های ارزش‌یابی مد نظر قرار می‌گیرد.

▲ کلیدواژه‌ها: هنر، تربیت هنری فناورانه، ارزش‌یابی، برنامه‌دروسی

ویژگی‌های برنامه‌دروسی فناورانه برای تربیت هنری

توسعه «فناوری اطلاعات و ارتباطات» قابلیت‌ها و امکانات فراوانی را در اختیار معلمان و برنامه‌ریزان درسی مدارس قرار داده است. با استفاده از این امکانات می‌توان بسترهای لازم برای تحقق برخی از اهداف متعالی تعلیم و تربیت را فراهم ساخت. قابلیت‌های هر زمانی، چندرسانه‌ای، شخصی سازی، تسهیل دسترسی به منابع اطلاعاتی و سهولت و تسریع ارتباط با دیگران، از جمله امکانات مهم این فناوری‌ها هستند که معلمان می‌توانند از آن‌ها برای تسهیل تربیت هنری در مدارس بهره‌گیرند. با توجه به قابلیت‌های فاوا و مفهوم و ابعاد تربیت هنری می‌توان ویژگی‌های چهار عنصر برنامه‌دروسی تربیت هنری فناورانه به قرار زیر برشمرد:

الف) اهداف برنامه‌دروسی فناورانه برای تربیت هنری
 ۱. پرورش مهارت‌های حل مسئله: دانش‌آموزان طی مشارکت در فعالیت هنری به این نکته پی می‌برند که فناوری



حس کنجکاوی دانش‌آموزان باید آن‌ها را با موقعیت‌ها و پدیده‌های تازه رو به رو کرد. فرایند ابداع هنری با تازگی‌ها و موقعیت‌های جدید عجین است. از این رو چنین فرصتی امکان پرورش حس کنجکاوی را در دانش‌آموزان فراهم می‌سازد.

۷. پرورش مهارت فرهنگی و شهروندی: هر محیط فناورانه به ویژه اینترنت، مرزهای فیزیکی بین فرهنگ‌ها و اقوام را نفوذپذیرتر از قبل ساخته است. این ابزار می‌تواند هم‌سو با اهداف و ماهیت هنر، بستر مناسبی برای تعاملات بین فرهنگ‌ها و اقوام به وجود آورد و زمینه درک مشترک را فراهم سازند.

ب) محتوای برنامه درسی فناورانه برای تربیت هنری
محتوا در برنامه درسی عبارت است از مجموعه حقایق مفهیم، اصول، روش کارها و نگرش‌های مربوط به یک موضوع درسی که به یادگیرنده ارائه می‌شود. محتوای برنامه درسی فناورانه برای تربیت هنری باید به گونه‌ای تهیه شود که با ترکیب مناسب ویژگی‌های آموزشی و فنی، زمینه مناسبی را برای تحقق اهداف تربیت هنری فراهم سازد [1999 و Green]. بنابراین، محتوای برنامه درسی فناورانه برای تربیت هنری باید دارای ویژگی‌های زیر باشد:

- رابط‌های گرافیکی باید به نحوی در صفحه نمایش قرار داده شوند که امکان ارتباط یادگیرنده با مطالب درسی و سایر منابع یادگیری را به سهولت فراهم سازند. این رابط‌ها باید شفاف و روشن و بدون هیچ ابهامی باشند. جذابیت و زیبایی ظاهری ویژگی دیگر آن‌هاست.

- در طراحی وب‌سایت‌های آموزشی باید به اصول زیبانشناختی آن‌ها توجه داشت؛ زیرا یادگیرندگان اولین ارتباط خود با آموزش فناورانه را غالباً از طریق وب‌سایت آموزشی شروع می‌کنند.

- عناصر رسانه‌ای مانند متن، صدا، تصویر و پویانمایی باید با توجه به ساختار پردازش ذهنی در کنار هم قرار گیرند و پیام آموزشی را به یادگیرنده ارائه دهند. در تهیه محتوای چندرسانه‌ای باید اصولی هم‌چون مجاورت مکانی، مجاورت زمانی، پیوستگی و ارتباط

اطلاعات و ارتباطات با تدارک موقعیت‌های غیرخطی، تعاملی و اطلاعاتی، فرصت‌های مناسبی را برای شکل‌گیری چنین درکی در دانش‌آموزان تدارک می‌بیند.

۲. پرورش قدرت تصمیم‌گیری: محیط فناوری اطلاعات و ارتباطات گزینه‌های گوناگونی را از لحاظ انتخاب محتوا، زمان مطالعه و یادگیری، انتخاب منابع مکمل یادگیری و تعامل با افراد و هم‌کلاسان در اختیار یادگیرنده قرار می‌دهد. از این رو او باید قدرت تصمیم‌گیری مستدل و انتخاب‌های مداوم را داشته باشد.

۳. پرورش حس زیبایی دوستی و زیبانشناسی: در محیط فناورانه دانش‌آموزان می‌توانند با مشارکت در تولید و بازنمایی‌های چندرسانه‌ای و چند بعدی، ارزیابی آن‌ها و دستکاری شبیه‌سازی‌ها حس زیبانشناسی خود را تقویت کنند. [Phelps, Graham & Thornton 2006: 22 / 24].

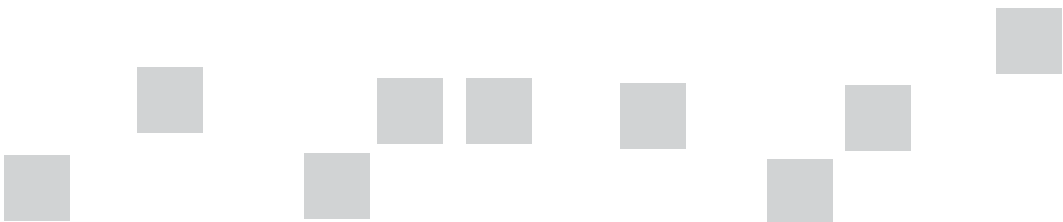
۴. پرورش خلاقیت و آفرینندگی: خلاقیت فرایندی پیچیده، غیرخطی، گاه متناقض است و در محیط فناورانه ابزارها و امکانات گوناگونی برای رشد و بروز خلاقیت دانش‌آموزان وجود دارد. با استفاده از ابزارهایی مانند وبلاگ، گروه‌های خبری و ویکی‌ها می‌توان یادگیرندگان را به نوشتن خلاقانه و یا برقراری تعامل‌ها و ارتباطات نوآورانه با دیگران ترغیب کرد. هم‌چنین با استفاده از ابزارهای چندرسانه‌ای و سه بعدی می‌توان دانش‌آموزان را به ساخت و تولید ایده‌ها و مصنوعات جدید علاقه‌مند ساخت.

با توجه به ماهیت اصیل و جدید بودن پدیده‌های هنری می‌توان بستر فناوری را فرصت مناسبی برای رشد خلاقیت و آفرینندگی دانست.

۵. پرورش فضایل و ارزش‌های اخلاقی / معنوی: محیط فناورانه با تسهیل تعامل بین افراد و تأمین منابع گوناگون برای تربیت کنشگران اخلاقی که کنش آنان به طور هم‌زمان از صیغه شناختی / عقلانی و عاطفی / احساسی برخوردار است؛ زمینه مناسبی را برای پرورش فضایل اخلاقی فراهم می‌سازد.

۶. پرورش حس کنجکاوی دانش‌آموزان: برای پرورش

هر محیط فناورانه به ویژه اینترنت، مرزهای فیزیکی بین فرهنگ‌ها و اقوام را نفوذپذیرتر از قبل ساخته است. این ابزار می‌تواند هم‌سو با اهداف و ماهیت هنر، بستر مناسبی برای تعاملات بین فرهنگ‌ها و اقوام به وجود آورد و زمینه درک مشترک را فراهم سازد



بین عناصر رسانه‌ای و اهداف آموزشی، اجتناب از زیاده‌گویی را با دقت به کار گرفت [Clark&Mayre 2007].

● رنگ‌ها، اندازه و نوع قلم‌هایی که برای نگارش محتوای دروس به کار گرفته می‌شوند، باید ضمن رسمی بودن، زیبا و جذاب باشند.

● با به کارگیری ابزارهای چندرسانه‌ای باید محتوا به نحوی برای یادگیرندگان طراحی شود که یادگیرنده بتواند براساس تفاوت‌های فردی و ساخت شناختی خود آن‌ها را به کار گیرد.

● ظاهر صفحات باید از لحاظ نحوه قرار گرفتن متن‌ها، تصویرها و پیوندها به نحو مناسب تدارک شود.

ج) روش‌های تدریس برنامه درسی فناوریانه برای تربیت هنری
تدریس فرایندی است هدفمند و تعاملی، در این فرایند، کنترل گاه در اختیار یاددهنده و گاه در اختیار

یادگیرنده قرار می‌گیرد. در برنامه درسی فناوریانه برای تربیت هنری باید از ابزارها و فناوری‌ها به گونه‌ای در فرایند تدریس استفاده شود که ضمن ترغیب دانش‌آموز به مشارکت در فعالیت‌ها، زمینه مناسبی را برای تعامل بین یادگیرندگان، انجام فعالیت‌های جدید، اصیل و هنری فراهم سازد. براین اساس در برنامه درسی فناوریانه برای تربیت هنری می‌توان از شیوه‌های زیر برای تدریس بهره گرفت:

● **بحث گروهی:** بحث فعالیت پویایی است که دانش‌آموزان را به تعامل و گفت‌گو با یکدیگر ترغیب می‌کند. در این شیوه دانش‌آموزان می‌توانند با استفاده از صفحه بحث، گروه‌های خبری و اتاق گفت‌وگو، در زمینه‌های گوناگونی مانند مطالب یک کتاب، یک اثر هنری، عقاید صاحب نظران و مسائل روزمره زندگی با هم مباحثه کنند. مباحثه گروهی در محیط آن‌لاین دارای سه مرحله ارائه موضوع بحث در تالار گفت‌وگو، معرفی منابع مرتبط با موضوع اصلی بحث، و وساطت معلم است.

● **استفاده از روش‌های نمایشی:** با استفاده از روش نمایشی معلم می‌تواند با عینی و بصری کردن برخی از مفاهیم

عمیق و پیچیده، توجه دانش‌آموزان را به موضوع درسی جلب کند و با به کارگیری ابزارهای فناوریانه به توسعه قدرت زیباشناختی آن‌ها یاری رساند [Ashford 2002].

● **روش بدیعه‌پردازی:** از این شیوه برای پرورش خلاقیت دانش‌آموزان استفاده می‌شود. از یک سو، هر فعالیت هنری ماهیتاً تازه، بدیع و خلاقانه است و از سوی دیگر، معلم با به کارگیری ابزارها و نرم‌افزارهای محیط فناوریانه نظیر نرم‌افزارهای تولید و ویرایش صدا و تصویر، نرم‌افزارهای تعاملی و ابزارهای سه بعدی، می‌تواند دانش‌آموزان را به انجام فعالیت‌های هنری ترغیب کند. در روش بدیعه‌پردازی دانش‌آموزان به طور مداوم به انجام قیاس‌های مستقیم و شخصی و تعارض‌های فشرده ترغیب می‌شوند.

● **ایفای نقش:** ایفای نقش نوعی

شیوه تدریس است که به دانش‌آموز در فهم و کاربرد مفاهیم اساسی کمک می‌کند. این شیوه به دانش‌آموز امکان می‌دهد با دنیای واقعی تعامل بیشتری داشته باشد، معانی را براساس موقعیت درک کند و با تناقضات موجود در موضوع یادگیری درگیر شود، این گونه فعالیت‌ها امکان بحث و تأمل را برای دانش‌آموز فراهم می‌سازند تا وی بتواند براساس نقش‌های خاص، به راه‌حلی برسد و راه‌های خود را با دیگران در میان بگذارد. دانش‌آموز با استفاده از ابزارهای مشارکتی ناهم‌زمان نظیر پست الکترونیکی، گروه‌های خبری و صفحه بحث آن‌لاین، و ابزارهای ارتباطی هم‌زمان نظیر اتاق گفت‌وگو و کنفرانس دیداری یا شنیداری می‌تواند درباره نقش‌ها و راه‌حل‌ها به اظهار نظر بپردازد. معلم نیز در صورت لزوم او را راهنمایی و هدایت می‌کند.

● **استفاده از روش شبیه‌سازی:** ابزارهای فناوری رایانه‌ای به دانش‌آموز امکان می‌دهد. موضوعات غیر محسوس، پرخطر و پرهزینه را از طریق شبیه‌سازی مورد مطالعه قرار دهد. استفاده از این شیوه به دانش‌آموزان در ساخت و تولید دانش کمک می‌کند. استرس ناشی از انجام آزمایش‌های جدید را در آن‌ها کاهش می‌دهد، تجربه یادگیری لذت بخشی را

برای پرورش حس کنجکاوی دانش‌آموزان باید آن‌ها را با موقعیت‌ها و پدیده‌های تازه روبه‌رو کرد. فرایند ابداع هنری با تازگی‌ها و موقعیت‌های جدید عجین است. از این رو چنین فرصتی امکان پرورش حس کنجکاوی را در دانش‌آموزان فراهم می‌سازد





برای آن‌ها میسر می‌سازد، فرصت خلاقیت و تفکر شهودی را برای آن‌ها فراهم می‌آورد و مهارت‌های تصمیم‌گیری در موقعیت‌های نامطمئن را در آن‌ها بهبود می‌بخشد.

به طور کلی در برنامه‌درسی فناوریانه برای تربیت هنری، تدریس به انتقال مطالب محدود نمی‌شود، بلکه عمده تأکید آن بر راهنمایی دانش‌آموزان، واسطه‌گری در بحث‌ها، طرح سؤال و ایجاد بحث، بسط تعامل بین دانش‌آموزان و معرفی منابع یادگیری است. از این رو معلم باید در این برنامه‌درسی شیوه‌هایی را برای تدریس انتخاب کند که تعامل بین معلم و دانش‌آموزان را افزایش

دهند، همکاری و مشارکت بین دانش‌آموزان را آسان سازند، دانش‌آموزان را به یادگیری فعال ترغیب کنند، و به معلم امکان دهند به دانش‌آموزان بازخورد سریع ارائه دهند و به تفاوت‌های فردی آن‌ها توجه کند.

د) شیوه‌های ارزش‌یابی برنامه‌درسی فناوریانه برای

تربیت هنری

فرایند نظام‌مند جمع‌آوری، تحلیل و تفسیر اطلاعات درباره‌ی آموخته‌های دانش‌آموز که به منظور تعیین میزان تحقق هدف‌های آموزشی به کار گرفته می‌شود، را «ارزشیابی» گویند.

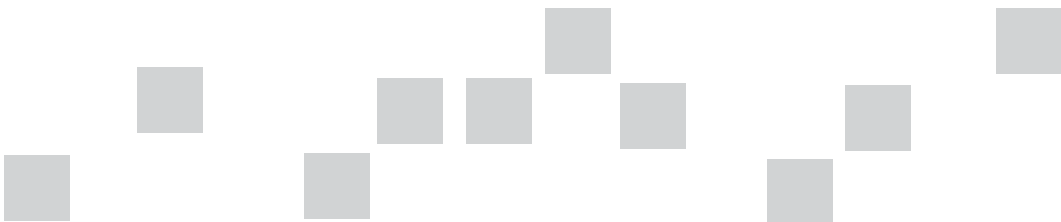
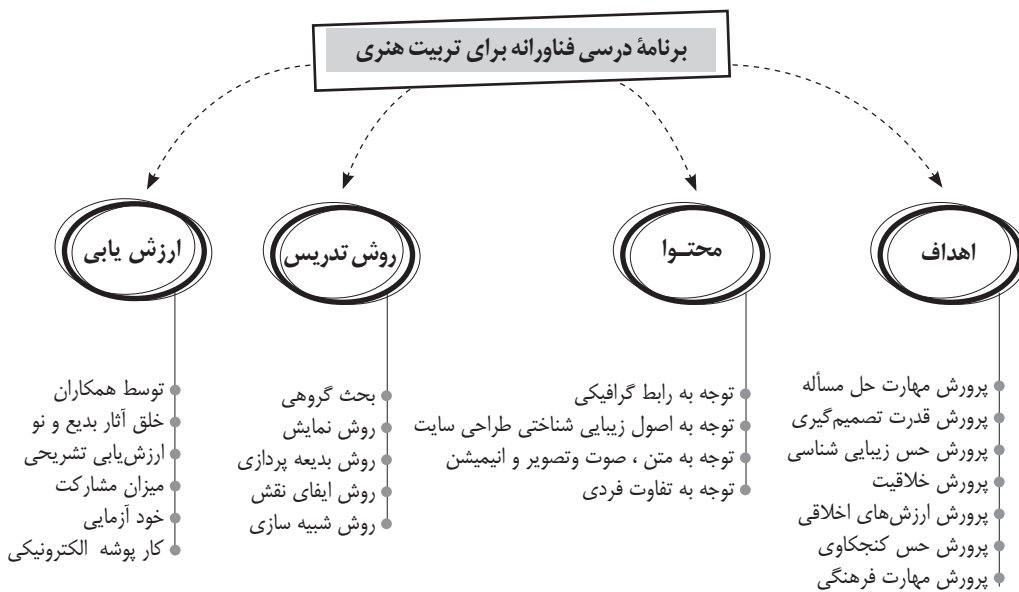
ارزش‌یابی از یک سو عاملی برای تحکیم آموخته‌های یادگیرنده و ابزاری برای بهبود یادگیری است و از سوی دیگر، وسیله‌ای برای تعیین میزان آموخته‌های یادگیرندگان است [Eisner و 1994].

علاوه بر این، برنامه‌درسی هنری بر پرورش مهارت‌هایی هم‌چون حل مسئله، خلاقیت، زیباشناسی، قدرشناسی و تعامل اجتماعی فکورانه تأکید دارد. از

این رو بینه معتقد است: فناوری‌های جدید به همان اندازه که به بهبود فرایند یادگیری کمک می‌کنند. قادرند فرایند ارزشیابی آن را نیز تقویت و به شکل‌گیری ارزشیابی واقعی و اصیل کمک کنند. برخی از شیوه‌های ارزش‌یابی عبارت‌اند از:

۱. آزمون‌های تشریحی: در این شیوه به دانش‌آموز

برنامه‌درسی فناوریانه برای تربیت هنری



فرصت داده می‌شود تا ایده‌های خود را براساس طرح منظم، خلاقانه و منطقی سازمان‌دهی کند. این گونه موقعیت‌ها فرصت‌های مناسبی را برای پرورش قابلیت‌های هنری دانش‌آموز فراهم می‌سازند.

۲. ارزش‌یابی میزان مشارکت: دانش‌آموزان در محیط یادگیری فناوریانه ابزارهای تعاملی و مشارکتی متعددی در اختیار دارند و با استفاده از آن‌ها با یکدیگر به تبادل ایده و نظر می‌پردازند و از این طریق به اهداف متنوعی دست می‌یابند. مشارکت و برقراری ارتباط اجتماعی یکی از اهداف برنامه‌درسی تربیت هنری است. از این رو برای ارزش‌یابی میزان مشارکت هر دانش‌آموز باید به ملاک‌هایی نظیر میزان ارائه و دریافت کمک، میزان استفاده از ملاک‌هایی هم‌چون مبادله منابع و اطلاعات، نحوه توضیح و بسط اطلاعات، میزان تشریح دانش با دیگران، ارائه و دریافت بازخورد، دعوت اعضا به مشارکت و نظارت بر مشارکت دیگران، میزان تعامل و مشارکت دانش‌آموز مورد ارزشیابی قرار گیرد.

۳. کار پوشه الکترونیکی: کار پوشه الکترونیکی مجموعه‌ای است شامل آزمون‌ها، یادداشتهای کلاسی، مباحث ارسالی و نتیجه ارزشیابی‌های هر جلسه که توسط هر دانش‌آموز در طول نیم‌سال ذخیره و نگهداری می‌شوند.

۴. خودآزمایی: یکی دیگر از شیوه‌های ارزش‌یابی که با تربیت هنری رابطه نزدیکی دارد، شیوه «خودآزمایی»^۲ است. در این شیوه یادگیرنده با ارزشیابی مداوم فعالیت‌ها و آموخته‌هایش، مهارت‌های تفکر انتقادی و فراشناختی را در خود تقویت کند.

۵. خلق آثار بدیع و نو: دانش‌آموزان در محیط فناوریانه و به سهولت به برخی از ابزارها دسترسی دارند و با استفاده از آن‌ها می‌توانند پدیده‌های بدیع و نویی طراحی و ایجاد کنند. از این شیوه می‌توان برای پی‌بردن به میزان خلاقیت دانش‌آموزان در برنامه‌درسی هنری فناوریانه و ارزش‌یابی آن بهره‌گرفت [شرفی، ۱۳۸۶: ۹۲-۸۱].

۶. سنجش توسط هم‌کلاسی‌ها: در عرصه هنری، همکاران و دستیاران به دلیل ارتباط نزدیک با پدیده هنری نقدها و بازخوردهای مفیدی برای ابداع‌کننده پدیده هنری

فراهم می‌سازند. از این رو آن‌ها می‌توانند با استفاده از ابزارهای فناوریانه و ملاک‌های ارزش‌یابی خاص عملکرد هم‌کلاسی یا هم‌گروه خود را ارزش‌یابی کنند [Payne 2006].

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

فناوری اطلاعات و ارتباطات از ابزارهای چند رسانه‌ای ابررسانه‌ای متنوعی تشکیل یافته است که استفاده مؤثر از آن‌ها در مدارس می‌تواند در دانش‌آموزان توان خلاقیت، نواندیشی، انعطاف‌پذیری، سعه‌صدر، مذاکره و تعامل اجتماعی و حل مسئله را پرورش دهد. با توجه به تأکید سیاست‌گذاران مدارس، برنامه‌ریزان و مربیان بر تربیت هنری دانش‌آموزان و هم‌چنین قابلیت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات برای پرورش این گونه صلاحیت‌ها، در نوشتار حاضر تلاش شده است تا چارچوبی برای برنامه‌درسی فناوریانه تربیت هنری مدارس به معلمان و برنامه‌ریزان مدارس ارائه شود.

به طور کلی در برنامه‌درسی فناوریانه برای تربیت هنری فناوریانه مفروضه اساسی این است که با استفاده از قابلیت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات و درک صحیح از تربیت هنری می‌توان برنامه‌درسی مدارس را طوری طراحی، تولید و اجرا کرد که با به کارگیری این ابزارهای چندرسانه‌ای اهداف مورد نظر برنامه‌درسی هنری تحقق یابند؛ اهدافی مانند پرورش مهارت‌های حل مسئله؛ قدرت تصمیم‌گیری؛ حس‌زیبا دوستی و زیباشناسی؛ تفکر انتقادی و خلاق؛ ارزش‌های اخلاقی؛ اعتمادبه‌نفس؛ حس کنجکاوی اراده، و مهارت‌های شهروندی.

پی‌نوشت

1. Essay Tests
2. Self - assessment
3. Peer Assesment

منابع

منابع مقاله در دفتر مجله موجود است.



حرف‌های تمام نشدنی

● احسان امیری

هنر و زیبایی‌شناسی در تولید آثار برای کودکان استثنایی

اغلب مردم در اوقات فراغتشان کارهایی از این قبیل انجام می‌دهند: داستان می‌خوانند، شعر می‌خوانند، به تئاتر می‌روند، به موسیقی گوش می‌کنند، به نمایشگاه‌های هنر می‌روند، به سیر و سفر می‌پردازند و بناها و منظره‌ها را تماشا می‌کنند. همه این‌ها، فعالیت‌هایی زیباشناسانه یا برنامه‌هایی هنری ماست. مردم به اختیار خویش و به خاطر خود به این فعالیت‌ها می‌پردازند. خواندن یک داستان کمکی به تأمین معیشت من نمی‌کند، رفتن به یک نمایشگاه هنری هیچ یک از دردهای جسمانی مرا شفا نخواهد داد، و دیدار از مکانی زیبا، بر حرارت خانه من نخواهد افزود پس چرا مردم به دنبال هنر و زیبایی هستند؟

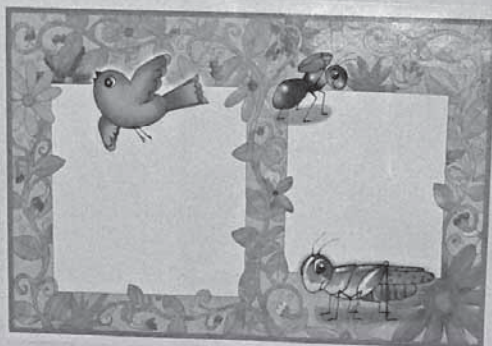
آن شیپر، از کتاب مبانی فلسفه هنر، انتشارات علمی و فرهنگی

شاید همه ما یک خاطره مشترک از دوران کودکی داشته باشیم: ماشین سواری در جاده قالی. دنیایی داشتیم با ماشین‌هایی پلاستیکی یک یا دو ریالی. با سرعت می‌راندیم، ترمز می‌گرفتیم. دور می‌زدیم. از جاده خارج می‌شدیم. مسافر سوار و پیاده می‌کردیم و... قالی‌های دست‌بافت هنرمندان ایرانی، با نقش و نگارهای فراوان و تو در تو و با حاشیه‌هایشان، در یادهای کودکی‌مان «جاده» را برای ما تداعی می‌کردند. گاهی به نقش و نگارهای قالی خیره می‌شدیم و مدت‌ها محو تماشای رنگ‌ها و نقش‌ها. اگر این قالی‌ها نبودند و به جای آن‌ها مکت، سنگ‌فرش اتاق‌ها می‌شد، نمی‌توانستیم این همه بازی کنیم، تخیل داشته باشیم، داستان بسازیم و ده‌ها و ده‌ها امکان دیگری را که نقش و نگار قالی‌ها برایمان فراهم می‌کرد، نداشتیم.

به اعتقاد نگارنده، امروزه فراهم‌سازی آثار، مواد و رسانه‌های گوناگون برای کودکان، حکم همان قالی‌های دست‌بافت برای کودکی‌های ما را دارد. اگر هر گونه اثری که برای کودکان تولید می‌شود، از ملاک‌هایی مانند کودکانگی، رسانایی، سادگی و ایجاز... زاویه دید، نگاه فنی و هنری، تناسب موضوع و تکنیک هنری، توانایی هنرمندانه در طراحی، رنگ‌اندیشی و ترکیب‌بندی مناسب و... برخوردار باشد، ارتباط مؤثر اثر با مخاطب را در پی خواهد داشت. این موضوع در مورد کودکان استثنایی نیز صادق است. گرچه تنوع کودکان استثنایی و طبقه‌بندی آن‌ها در گروه‌های متفاوت تا حدود زیادی ما را در تولید آثار مناسب برای آنان با چالش مواجه می‌کند، ولی به موارد فوق به عنوان اصول کلی می‌توان توجه داشت.

بی‌جهت نیست که شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای و انواع نرم‌افزارها و حتی فیلم‌هایی که برای کودکان تولید می‌کنند، زمانی به موفقیت‌های ملی و جهانی دست پیدا می‌کنند که از تکنیک‌های برتر و استفاده هنرمندانه از اصول زیبایی‌شناسی در تولید آثارشان بهتر بهره گرفته باشند. با تأمل روی انیمیشن‌هایی که در دنیا طی چند سال اخیر مطرح شده‌اند، می‌توان به این معنا پی برد.

اکنون آن دسته از بازی‌هایی رایانه‌ای بیشتر مورد توجه کودکان قرار می‌گیرند که از محیط گرافیکی بالاتری برخوردار باشند. طبیعی است نسخه‌های جدیدتر در رایانه‌ای‌هایی که کارت گرافیکی بالاتری دارند، مورد استفاده قرار می‌گیرند و بچه‌ها در «اسمبل» کردن رایانه‌ها همیشه دوست دارند که کارت گرافیکی بالاتر داشته باشند. سرچشمه این نیاز همان حس زیبایی‌شناسی و کمال‌جویی مخاطب است که تولیدکننده برای جذب بازار، سعی دارد به این مهم توجه کند. حدود یک سال پیش بنا شد که رایانه‌ای برای امیر و احسان تهیه کنیم. ناچار شدیم رایانه‌ای با این مشخصات بهتر که لاجرم هزینه بیشتری را باید تدارک می‌دیدیم - آماده سازیم. زیرا بازی‌هایی که بچه‌ها می‌خواستند، در رایانه‌هایی، با قابلیت‌هایی بالاتر اجرا می‌شد. پرورش حس زیبایی‌شناسی کودکان استثنایی، ضرورتی تردیدناپذیر در تولید مواد و رسانه‌های گوناگون برای آنان است. این موضوع زمانی که در اداره کل چاپ و توزیع کتاب‌های درسی بودم، از نزدیک حس کردم. در



آن جا فرصتی پیش آمد تا از نظر گرافیکی کتاب‌های بهتری برای کودکان استثنایی دوره پیش حرفه‌ای و حرفه‌ای آماده کنیم. با نگاهی به وضعیت کتاب‌های درسی دوره ابتدایی کودکان استثنایی می‌توانستیم بفهمیم که در فرایند آماده‌سازی کتاب‌های درسی، اصل «زیبایی‌شناسی» در تولید کتاب برای این بچه‌ها کاملاً نادیده گرفته شده است. در صورتی که فراهم‌سازی محیط بصری پرجاذبه بکودکان استثنایی محرک‌های بسیار خوبی برای آنان است. گرچه آن تجربه با تمام کاستی‌هایش چند قدم رو به جلو بود، ولی ادامه پیدا نکرد....

(ادامه مطلب را در صفحه سوم جلد بخوانید)

گزارشی از هنرستان دخترانه، حضرت زینب منطقه ۳ تهران

هنر در گذر از آنالوگ به دیجیتال

● بهناز پورمحمد
● عکس: اعظم لاریجانی

سوم کشوری در جشنواره خوارزمی در رشته عکاسی بوده است.

مطالب بالا گوشه‌ای از سخنان خانم صمدی، کارشناس ارشد مدیریت آموزشی و مدیر هنرستان حضرت زینب(س) است در باره این هنرستان. گفت‌وگوی ما با ایشان و نیز دو تن از همکاران وی خانم پرستو کشاورز، دانشجوی دکتری رشته هنر و خانم مهناز اوینی تهرانی، فارغ‌التحصیل مهندسی رایانه را می‌خوانید.

● **قبلاً همه کارهای رشته عکاسی و گرافیک به صورت دستی انجام می‌شد و اکنون با رایانه انجام می‌شود. این موضوع باعث چه تغییرات مثبت یا منفی شده است؟**

○ **کشاورز:** من حدود ۱۱ سال است در هنرستان و دانشگاه تدریس می‌کنم. حدود هفت سال هم هست که دانشگاه و مدارس هنری ما، ترکیب رایانه را با سیستم دستی تجربه می‌کنند. قبلاً سیستم دستی یا آنالوگ بود و از این ترکیب به نحو احسن استفاده می‌کردیم. اتفاقی که افتاده، گذر از آنالوگ به دیجیتال است که سرعت عمل را به شدت افزایش داده است. در عکاسی دیجیتال دیگر آن فرایند سه مرحله‌ای ظهور عکس را نداریم. عکس مستقیماً روی حافظه دوربین دیجیتال ذخیره می‌شود و سپس بدون واسطه تاریک خانه شیمیایی به رایانه یا سی‌دی انتقال می‌یابد. بچه‌ها قادرند همان جا که عکس‌ها را می‌گیرند، بلافاصله از طریق یک سیم‌کارت خوان به رایانه وصل شوند و عکس‌های خودشان را ببینند و ویرایش اولیه کنند. هزینه‌ها هم بسیار پایین آمده است. در عکاسی آنالوگ، پس از عکاسی فیلم‌ها را به آتلیه‌های ظهور می‌بردیم. در آن جا فیلم‌ها را می‌دیدیم و انتخاب می‌کردیم که کدام

هنرستان کار و دانش حضرت زینب (س) تا سال ۱۳۷۷ دبیرستانی در شاخه نظری بود و از این سال آموزش‌های آن به شاخه کار دانش تغییر یافت. ابتدا با رشته‌های متنوعی شروع به فعالیت کرد، اما به مرور زمان به دلیل محبوبیت علم رایانه بین دانش‌آموزان، هنرستان به سمت رشته‌هایی که تلفیقی از رایانه و دیگر رشته‌ها بود، سوق پیدا کرد؛ مثل گرافیک رایانه، عکاسی دیجیتال، نقشه کشی رایانه‌ای و تولید چند رسانه‌ای.

این هنرستان دارای چهار سایت رایانه‌ای فعال است که همه آن‌ها به شبکه و خدمات اینترنتی مجهز هستند. دانش‌آموزان به واسطه این تجهیزات می‌توانند مطابق با استانداردهای جهانی، علوم مورد علاقه خود را فرا گیرند. این یکی از مزایای مهم شاخه کار دانش است. همچنین، برنامه‌ریزی‌ها و کتاب‌های درسی همه ساله به روز می‌شوند و همین امر موجب پویایی و زنده بودن رشته‌های کار دانش می‌شود.

یکی از اهداف این هنرستان، پرورش تفکر خلاق و نوآوری، نقادی و کارآفرینی در هنرجویان است، به طوری که هر سال جلساتی با حضور افراد کارآفرین و توانمند جامعه برای آن‌ها برگزار می‌شود. این امر باعث شده است آن‌ها پس از فارغ‌التحصیل شدن وارد بازار کار شوند یا این که خودشان مراکز کوچک تولیدی برپا کنند. آخرین موفقیت دانش‌آموزان این هنرستان در سال جاری کسب رتبه

دانش آموز باید کار دستش خوب باشد و خلاقیت و استعداد گرافیکی داشته باشد تا بتواند «آتود» بزند و بعد آن را به رایانه منتقل کند. اگر کار دست انجام ندهد، رایانه هیچ کمکی به او نمی کند. رایانه فقط ابزار است. ایده روی کاغذ اجرا شده را، با کیفیت بهتر و تمیز تری ارائه می دهد

که چه اتفاقی از لحاظ نور و اپتیک می افتد و در لنز تصویر چگونه ثبت می شود. کسی که کار با دوربین آنالوگ را تجربه نکرده باشد، همیشه گنگ است و همیشه این سؤال را دارد که این تصویر چگونه ثبت می شود.

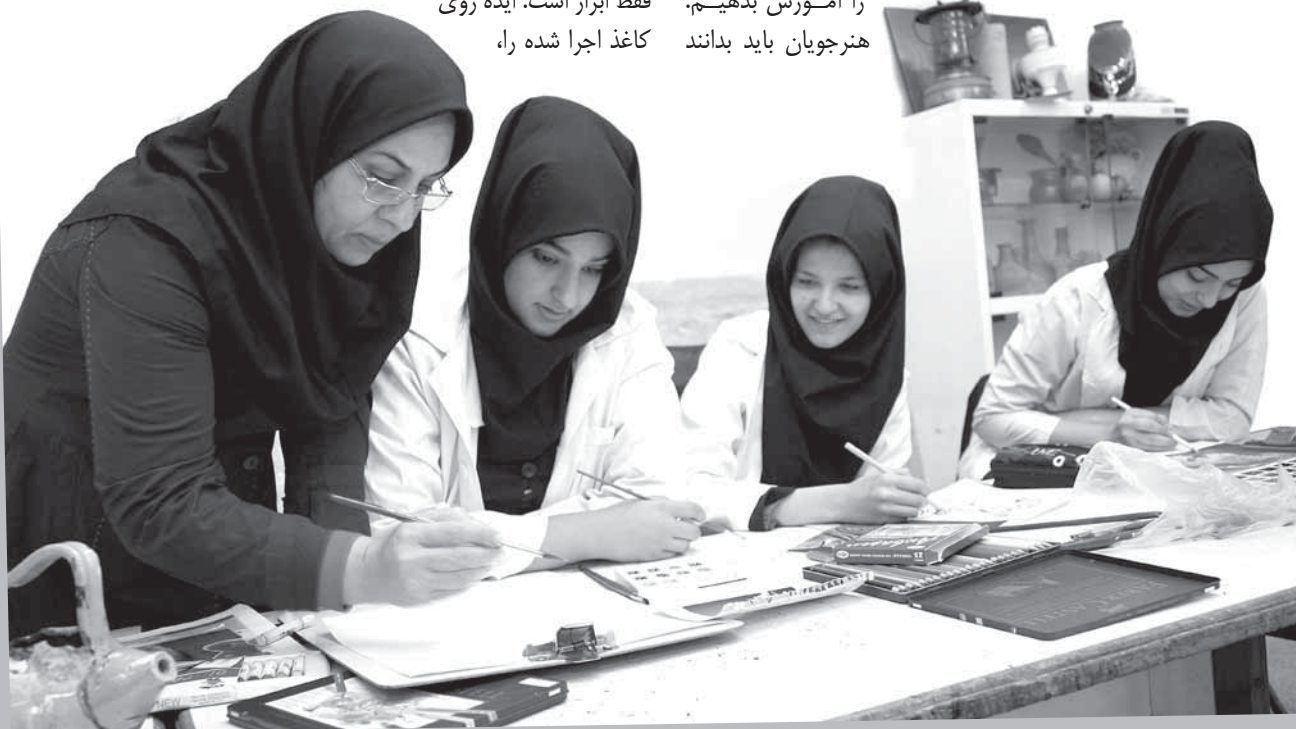
● در عکاسی که خیلی دگرگونی حاصل شده است. در رشته های دیگر چه اتفاقی افتاده؟

○ **اوینی تهرانی:** من هم ۱۱ سال است که در رشته گرافیک رایانه تدریس می کنم. این رشته از ابتدا رایانه ای بوده و اتفاق خیلی جدیدی در آن نیفتاده است. بچه ها هم باید کار دست انجام دهند و هم باید استعداد گرافیکی داشته باشند. همه مراحل طی می شود تا در نهایت کار به رایانه انتقال باید که این امر سرعت کار را بالا می برد. در گرافیک دستی هر اشتباهی که پیش بیاید، کار را دوباره از ابتدا انجام می دهند. پاک کردن و تصحیح کردن در گرافیک دستی خیلی سخت است. ولی وقتی کار به رایانه منتقل می شود، دیگر تصحیح در هیچ مرحله ای سخت و آزار دهنده نیست. در هزینه و زمان هم صرفه جویی می شود. شما فقط روی فایل کار می کنید و سرعت عمل بالا می رود. ولی به هر حال، دانش آموز باید کار دستش خوب باشد و خلاقیت و استعداد گرافیکی داشته باشد تا بتواند «آتود» بزند و بعد آن را به رایانه منتقل کند. اگر کار دست انجام ندهد، رایانه هیچ کمکی به او نمی کند. رایانه فقط ابزار است. ایده روی کاغذ اجرا شده را،

برای چاپ مناسب تر است و در نهایت عکس مورد نظرمان را چاپ می کردیم. یعنی هر کدام از این مراحل از بچه ها وقت زیادی می گرفت. ولی الان به راحتی عکاسی (دیجیتال) می کنند و اگر در منزل باشند، عکس ها را به سی دی انتقال می دهند و برای ارزیابی به مدرسه می آورند. امکان دیگری که رایانه برای عکاسی به وجود آورده، روتوش عکس هاست. قبلاً روتوش فیلم کاری هزینه بر بود. ولی امروز استفاده از نرم افزارهای رایانه ای کمک می کند تا ما به عکس دل خواهمان برسیم. بچه ها با این نرم افزارها ایراد عکس هایشان را می گیرند و آن ها را در اندازه هایی که مورد نظرشان است، به چاپ می رسانند.

● **آیا عکاسان قدیمی عکس گرفتن با دوربین دیجیتال را پذیرفته اند؟**

○ **کشاورز:** از نظر عکاسی، عکس هایی که به روش آنالوگ گرفته می شوند بر عکس های دیجیتال ارجحیت دارند. سندیت عکس های آنالوگ هنوز با وجود نگاتیو خیلی بیشتر است. در نسخه های دیجیتالی هزاران ویرایش روی عکس می شود و در نهایت کسی نمی تواند روی عکس نظر بدهد. قدیمی ها بر این اعتقاد هستند که هنوز آنالوگ و سیستم دستی برتر است، ولی ما باید تغییر را بپذیریم. بچه ها هم از کار با دوربین دیجیتال استقبال بیشتری می کنند. از نظر آموزش ما موظف هستیم ابتدا که آنالوگ را آموزش بدهیم. هنرجویان باید بدانند



که در دست دارد کجا و چگونه استفاده کند. عکس‌هایی داشته‌ایم که دنیا را تکان داده‌اند. از این وسیله استفاده بد هم شده است. معلم عکاسی تنها می‌تواند فن و تکنیک عکاسی را آموزش بدهد، ولی فکر پشت دوربین به عکاس تعلق دارد. با دیدن عکس‌ها و فیلم‌های خوب و با تجزیه و تحلیل عکس‌هایی که برنده شده‌اند، فکر پشت دوربین هم نظام مند می‌شود.

در بحث «فتوشاپ»، مهم نیست که عکس از کجا آورده شده است. با آموزش فتوشاپ دانش‌آموزان یاد می‌گیرند که چه راه‌هایی یا چه ترکیب‌هایی کمک می‌کنند. عکس بهتر شود. در رشته عکاسی دانش‌آموزان چون خالق هستند، تمایل دارند که کار، کار خودشان باشد. برای شرکت در مسابقات، «فایل exe» عکس‌ها خواسته می‌شود تا از هر گونه سرقتی جلوگیری شود.

○ **صمدی:** مدرسه غیر از آموزش فنی، مسئول تربیت اخلاقی و شخصیتی دانش‌آموزان نیز هست. به همین دلیل، آموزش و پرورش را باید با هم داشته باشیم. در کنار مهارت‌های فنی باید روی مهارت‌های انسانی نیز کار شود. ○ **اوینی تهرانی:** این اتفاق در رشته گرافیک رایانه می‌افتد. البته اگر دانش‌آموزان را موظف کنیم که در خانه مثلاً پوستر درست کنند، ممکن است از اینترنت یا جای دیگر به راحتی کپی کنند و به نام خودشان در مدرسه ارائه دهند. ولی همه فعالیت‌های گرافیک رایانه در خود مدرسه اجرا و انجام می‌شوند. کار به خانه محول نمی‌شود. دانش‌آموزان گرافیک رایانه ساعت‌های زیادی را در مدرسه با رایانه کار می‌کنند. اکثر ساعت‌هایشان را یا در کارگاه دستی هستند یا در سایت رایانه‌ای. همه کارها در مدرسه انجام می‌شوند و تحت نظارت دبیر مربوطه. ما برای ایده گرفتن، از آثار گرافیست‌های مطرح مثل کارهای استاد ممیز استفاده کنیم. این را هم متذکر شده‌ایم اگر کپی برداری شود، ارزشی ندارد و کار، کار شما نیست.

● **استفاده از رایانه روی خلاقیت دانش‌آموزان تأثیری داشته است یا خیر؟** ○ **اوینی تهرانی:** دیدن کارهای برجسته قطعاً تأثیر دارد. دیدن ۱۰ پوستر قبل از طراحی پوستر خود، کمک فراوانی به دانش‌آموز می‌کند. این طور نیست که با دیدن چند اثر برجسته، خلاقیت دانش‌آموز از دست برود.

با کیفیت بهتر و تمیزتری ارائه می‌دهد. ولی در هر حال، مردم ما کار دست را بیشتر دارند و می‌پسندند. در مسابقات و نمایشگاه‌ها می‌توان به این موضوع پی برد. با این که کار رایانه‌ای تمیزتر است، کار دست طراوات دیگری دارد.

● آیا استادان رشته گرافیک کار با رایانه را پذیرفته‌اند؟

○ **اوینی تهرانی:** نه، خیلی نپذیرفته‌اند. از دوره‌هایی که برای کارشناسان گرافیک می‌گذارند، پیداست که استقبال از گرافیک رایانه نمی‌کنند؛ حتی اگر برایشان آموزش ضمن خدمت محسوب شود. معمولاً برای به روز کردن اطلاعات از این کلاس‌ها استقبال می‌شود. ولی این موضوع در دانش‌آموزان برعکس است. دانش‌آموزان استفاده از رایانه را ترجیح می‌دهند، چون سرعت کارشان را بالا می‌برد. کارشان راحت‌تر است و دیگر لازم نیست کلی ابزار همراه خود به هنرستان بیاورند و ببرند. بچه‌ها از کار با رایانه استقبال می‌کنند و از آن لذت می‌برند.

● پس فناوری دل نسل جدید را برده، اما هنرمندان قدیم هنوز این تغییر را نپذیرفته‌اند؟

○ **اوینی تهرانی:** دیگر چاره‌ای نیست، تغییر جهانی است. امروز دیگر هر نوع تبلیغاتی به وسیله رایانه صورت می‌پذیرد و به خصوص در رشته گرافیک و گرافیک رایانه که گرایش آن‌ها به سمت کارهای تبلیغاتی است و با این رشته کسب درآمد می‌کنند.

● غیر از عکاسی و گرافیک رایانه چه رشته دیگری در این هنرستان تدریس می‌شود؟

○ **صمدی:** نقشه‌کشی و تولید چند رسانه‌ای که هر دو با استفاده از رایانه تدریس می‌شوند.

● **آن چه تا کنون گفتید همه از نظر فنی و آموزشی بود. آیا از جهات دیگر نیز در رشته‌ای که مشغول تحصیل آن هستند با دانش‌آموزان کار می‌شود؟**

○ **کشاورز:** صد درصد. عکاسی یک رسانه است. کسی که این رشته را انتخاب می‌کند، باید خجالتی نباشد و در کارش صداقت داشته باشد. بداند از این ابزار



● **حسنی که عکاسی دستی دارد این است که عکاس می‌داند باید هر ایده و خلاقیتی دارد، در دیدش بیاورد، چون همین یک عکس را دارد. این موضوع باعث دقت بالا در عکاسی آنالوگ می‌شود**



دانش‌آموزی داشتیم که ایده و خلاقیت داشت، ولی چون کار ندیده بود، نمی‌دانست که باید از کجا شروع و چگونه کار کند. ولی بعد از دیدن چند کار، بلافاصله ایده خود را روی کاغذ پیاده کرد و موفق هم بود. خوب دیدن خیلی مؤثر است.

○ کشاورز: در عکاسی آنالوگ که با فیلم

عکاسی می‌کنند هر فریم ارزشمند محسوب می‌شود. ولی وقتی دانش‌آموزان دوربین دیجیتال به دست می‌گیرند، عکس اول که خراب می‌شود، می‌گویند عکس دوم هم است. قدر شناسی از اثرشان، به سبب دوربین دیجیتال کم می‌شود. حسنی که

عکاسی دستی دارد این است که عکاس می‌داند باید هر ایده و خلاقیتی دارد به کار گیرد، چون همین یک عکس را دارد. این موضوع باعث دقت بالا در عکاسی آنالوگ می‌شود. ولی عکاسی دیجیتال این‌طور نیست. مثلاً وقتی سؤال می‌کنیم چرا کادر این شکلی است، فوراً می‌گوید در فتوشاپ درستش می‌کنم. در عکاسی آنالوگ چنین امکانی وجود ندارد و برای همین، هر فریم برای



عکاس بارزش است.

عکاسی در دوربین دیجیتال ذهن عکاس را خلاق نمی‌کند. بیشتر بار روی رایانه است نه عکاس. استادان کار با دوربین آنالوگ، با دیدن عکس و فیلم زیاد در رایانه موافق هستند و از آن استقبال می‌کنند.

○ اوینی تهرانی: سایت‌هایی را هم سازمان

آموزش و پرورش به ما معرفی می‌کند که دانش‌آموزان با آن‌ها آشنا می‌شوند و می‌توانند نظراتشان را در وبلاگ «گروه گرافیک کامپیوتر» بگذارند تا دیگران از نظر آن‌ها استفاده کنند. به این وسیله از اخبار روز رشته خود هم با خبر شوند و اگر احیاناً مسابقه‌ای هم بود شرکت می‌کنند؛ البته در سطح مدارس و منطقه یا کشور. نتایج مسابقات در همین وبلاگ منتشر می‌شود. اطلاع‌رسانی اینترنتی است، ولی برگزاری حضوری است.

○ کشاورز: برای رفع اشکال کار بچه‌ها در خارج کلاس و مدرسه، دانش‌آموزان با پست الکترونیک با من تماس می‌گیرند. غالباً به این وسیله راهنمایی می‌شوند و در مسابقات عکاسی شرکت می‌کنند. این اتفاق بیشتر در تابستان می‌افتد.





نیمکت‌ها را جدید

● دکتر محمد عطاران

در سفری که در مهرماه ۱۳۹۰ به یزد داشتم، از چهار مدرسه بازدید کردم. دو مدرسه از این چهار مدرسه، مدارس هوشمند بودند. یکی از این مدارس، دبیرستان سکینه اولیا بود. این مدرسه در کنار پنج مدرسه دیگر، توسط حاج علی اولیا ساخته شده بود. وارد کوچه مدرسه که می‌شدیم، از ابتدا تا انتها شش مدرسه واقع شده بود: سه مدرسه دخترانه و سه مدرسه پسرانه. مدرسه پسرانه به نام حاج محمد علی اولیا بود و دبستان دخترانه به نام همسر ایشان. چهار مدرسه دیگر هم به نام فرزندانشان بود. پدر با ساخت مدرسه از سرمایه شخصی خود، نام نیکی از خویش باقی گذاشته و یاد خود را ماندگار کرده بود.

دبیرستان دیگر، «دبیرستان شهید زینی» بود که عرصه آن را خیری یزدی وقف کرده بود. ساختمان مجهز مدرسه را نیز پدر شهید زینی، از شهدای جنگ تحمیلی، به نام و یاد فرزند شهیدش ساخته بود. از مدرسه بازدید کردم و از میان نکات جالب متعدد، توجهم به ترتیب و آرایش صندلی‌های کلاس جلب شد. هر کلاس دبیرستان، ۲۴ دانش‌آموز داشت که برای آن‌ها میزهای خاصی ساخته بودند و هر چهار نفر به شکل خاصی پشت یک میز قرار می‌گرفتند. در رأس میز هم نمایشگر رایانه بود که دانش‌آموزان از طریق آن می‌توانستند، برنامه‌هایی را ببینند که معلم قصد ارائه آن‌ها را داشت.

من این نمونه آرایش صندلی‌ها را پیش از این در «دبیرستان شهید آقایی» که به اولین مدرسه هوشمند در ایران معروف است، دیده بودم منتها این بار با دقت بیشتری به آن نظر کردم. پیش از آن در ذهنم بود و می‌دانستم یکی از عواملی که در آموزش و تدریس تأثیرگذار است، اندازه کلاس درس و آرایش تجهیزات داخل آن است. مثلاً مدیریت کلاس‌های کوچکتر آسان‌تر است. در کلاسی که فضا باز است و آرایش صندلی‌ها، امکان جابه‌جایی و گروه‌بندی افراد را می‌دهد، روابط جدید و مناسبی بین معلم و شاگرد برقرار می‌شود و لازم نیست که معلم خود به تنهایی صحبت کند. او می‌تواند کلاس را به گروه‌های متفاوت تقسیم کند و ترتیب کلاس را به هم بزند. در این کلاس معلم می‌تواند بخشی از فعالیت‌ها را به گروه‌های دانش‌آموزان واگذار کند و خود در کلاس راه برود و بر کار گروه‌ها نظارت کند.

از سوی دیگر، پاره‌ای متخصصان برنامه درسی معتقدند که ساختار کلاس درس، تصور خاصی از دانش‌آموز آرمانی به ذهن القا می‌کند (گتزلد ۱۹۷۴ به نقل از مهرام. ساکتی، مسعودی و مهرمحمدی). مرتضوی در تفسیر قانون دوسوم ربرت زمر، قانون

۲



فضا و مکان کلاس
صورت خاصی از آموزش
را تحمیل می کند. مثلاً
در کلاسی که صندلی ها
به ردیف چیده شده اند،
دانش آموزان مجبور
می شوند فقط رو به روی
خود را نگاه کنند و هر چیز
دیگری غیر از معلم را
نادیده بگیرند

نگری نگاه کنی هم!

دوسوم را بر کلاس های درسی حاکم می داند، یعنی در طول دو سوم وقت کلاس فقط یک نفر صحبت می کند که معلم باشد. به نظر مرتضوی (۱۳۷۶)، به نقل از مهرام و همکاران، مثلاً کلاس درس مستطیل شکل و میز و نیمکت های پشت سر هم، تصور دانش آموزان خالی الذهن و در کنترل معلم را القا می کند [همان]. فضا و مکان کلاس صورت خاصی از آموزش را تحمیل می کند. مثلاً در کلاسی که صندلی ها به ردیف چیده شده اند، دانش آموزان مجبور می شوند فقط رو به روی خود را نگاه کنند و هر چیز دیگری غیر از معلم را نادیده بگیرند. ماریا مونته سوری، کودکانی را که حرکت نمی کنند و در نهایت فقط تابعیت را فرا می گیرند، به پروانه هایی که سنجاق شده اند، تشبیه می کند [همان].

صندلی هایی که در مدارس هوشمند یزد دیدم، انجام کارهای گروهی را بین شاگردان ممکن می سازد، ولی اگر به تصویر ۱ که از این کلاس ها برداشته شده است، نگاه کنید ملاحظه می کنید که چند مشکل در این آرایش کلاس وجود دارد. دو نفری که سمت چپ قرار می گیرند، هر بار که بخواهند به تخته کلاس نگاه کنند، باید یا وضعیت بدن خود را به گونه ای تغییر دهند که قادر به دیدن تخته باشند، یا صندلی ها را جا به جا کنند که در هر صورت برای خودشان زحمت و برای کلاس مزاحمت خواهد بود. اگر دانش آموزان بخواهند تخته کلاس را ببینند، نمایشگر رایانه مزاحم آن ها خواهد بود و هر بار باید رایانه را از روی میز بردارند و زمین بگذارند.

مشکل نخست را مدیر محترم دبیرستان سکینه آقایی متوجه شده بودند و به ابتکار خویش میزهای جدیدی سفارش داده بودند که در شکل ۲ ملاحظه می کنید. گرچه با این ابتکار، مشکل جابه جایی بچه ها حل شده است، ولی هنوز مشکل حضور رایانه که مانع دیدن تخته کلاس می شود، وجود دارد.

منابع

مهرام، بهروز و ساکتی، پرویز؛ مسعودی اکبر مهر محمدی، محمود (۱۳۸۵)؛ نقش مؤلفه های برنامه درسی نهان در هویت علمی دانشجویان (مطالعه موردی: دانشگاه فردوسی مشهد). فصلنامه مطالعات برنامه درسی، دوره سوم شماره ۱.

سیمای مرد هنرمند در اینترنت

فایده‌اند و نکته منفی ندارند یکی از همین کارشناسان در این رابطه به خبرنگار ما می‌گوید: «کلاس‌های آموزش هنر تماماً فایده‌اند و نکته منفی ندارند.» نامبرده در پاسخ به سؤال خبرنگار ما که: «شما آیا خودتان در آموزشگاه مجازی هنر تدریس می‌کنید؟» می‌گوید: «پَن پَب آب باتری عوض می‌کنم؟!»

از روزی که اولین هنرجوی خوش‌نویسی، موسیقی، و سفره‌خونه و معرق از کلاس‌های مجازی آموزش هنر فارغ‌التحصیل شد، مدتها می‌گذرد. در این مدت بعضی منفی باfan شایع کردند که این کلاس‌ها اگر چه فوایدی دارند، برخی نکات منفی هم دارند. ولی کارشناسان معتقدند که نخیر، کلاس‌های مجازی هنر تماماً

آموزش هنر، بدون درد و خونریزی

پژوهشگران، در یک بررسی میدانی، خیابانی و اتوبانی، فواید زیر را از این کلاس‌ها استخراج کرده‌اند:

● **صرفه‌جویی در برخورد رویاروی با استاد:** برای شاگردان مشکل‌پسندی که حال و حوصله دیدن استاد و ایرادگرفتن‌ها و بندکردن‌هایش را ندارند، این صرفه‌جویی مزیت مهمی است.

● **جلوگیری از ارزیابی واکنش‌های کلامی و غیر کلامی هنرجو اعم از وضعیت چهره، حرکات دست و آهنگ صدا** ممکن است استاد از طریق این موارد به نتایج ناامیدکننده‌ای در مورد میزان یادگیری هنرجو و یا استعدادش برسد و این ذخیره‌های هنر و فرهنگ جامعه بشری و کهکشان راه‌شیری را دچار استرس، نگرانی، سرخوردگی و کم‌اشتهایی سازد. در همین رابطه چه بسیار دیده شده است که نوگانگی در پی بازگشت از یک کلاس هنری، به شامشان لب نزنده‌اند و گفته‌اند: «من دیگه کلاس نمی‌رم.»

● **صرفه‌جویی در انرژی افراد و در نتیجه انرژی جامعه بشری** چرا که آموزش حضوری هنر، بخشی از انرژی افراد را صرف یادگیری مشارکتی می‌کند. آن‌ها مجبور می‌شوند، انرژی بیشتری را به خاطر مشارکت و همکاری با استاد در کلاس برای یادگیری صرف کنند که بی‌شک خسته می‌شوند و اثرات تخریبی جبران‌ناپذیری بر روحیه این نوگلان باغ هستی بشریت وارد می‌آید.

● **یادگیری هنر در کمترین زمان ممکن و در نتیجه صرفه‌جویی در وقت:** دیده شده است که برخی از کلاس‌های مجازی هنر، اعلام کرده‌اند که ظرف پنج دقیقه می‌توانند هنر مورد نظر را آموزش دهند. پیش‌بینی می‌شود این زمان با سرعت رو به رشد اینترنت در جامعه‌ما، به صدم دقیقه و ثانیه نیز برسد و تزریق هنر به علاقه‌مندان، از تزریق آمپول نیز کوتاه‌تر شود.

● **تحصیل هم‌زمان در چند رشته هنری و بلکه بیشتر** امروزه دانشمندان به این نتیجه رسیده‌اند که می‌شود ۲۴ ساعت شبانه‌روز پای رایانه نشست و در کنار دانلودهای مفید و سازنده دیگر، آموزش هنر دانلود کرد و انواع و اقسام هنرها را بدون درد

و خونریزی و دعوا و مرافعه، جواب پس دادن، به طور هم‌زمان از بیخ یاد گرفت و هنر بشری را به عرش اعلا و آسمان هفتم رساند ولی در فضای واقعی، یادگرفتن این حجم از هنرها نیازمند صرف نیروی ذهن، ذوق و وقت، و بتزین و کرایه تاکسی است که بی‌شک امر مشکل و طاقت فرسایی می‌باشد و به لایه ازون نیز صدمات جبران‌ناپذیری وارد می‌سازد.

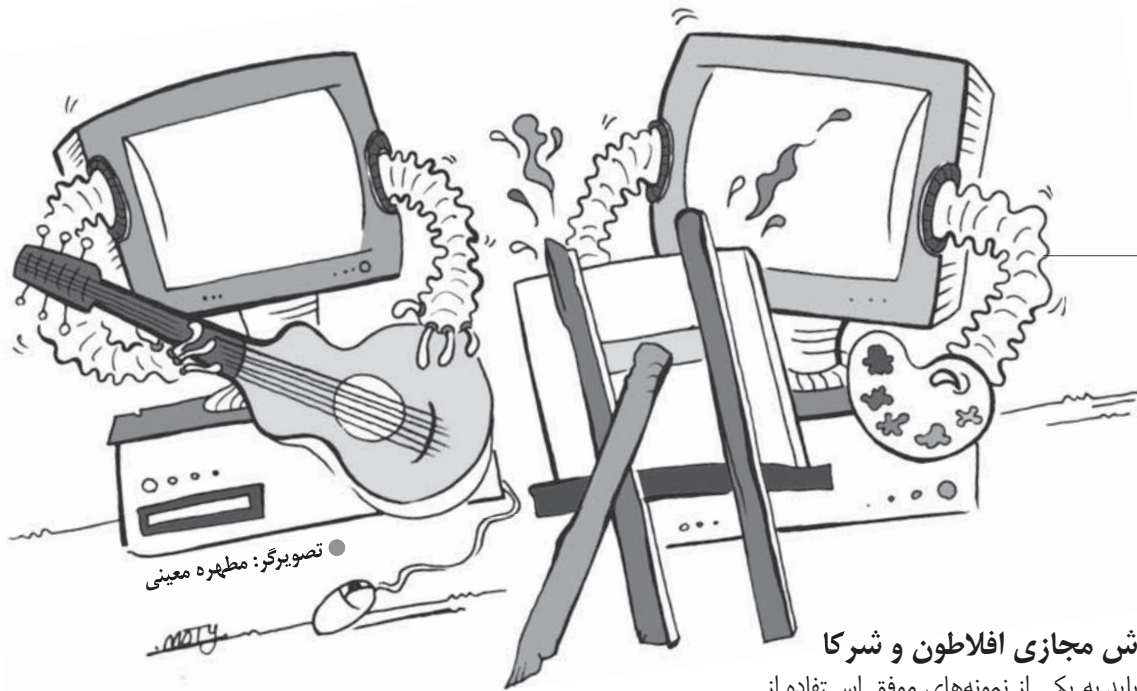
● **فراهم ساختن امکان حضور بیشتر و مؤثرتر مادران عزیز در خانه و آتشپزخانه:** چرا که دیگر مجبور نیستند وقت شریفشان را برای حمل و نقل فرزند دلبدشان به کلاس تلف کنند و می‌توانند به امور سازنده دیگر در خانه، بازار میوه، tv و سایر نقاط دنیا بپردازند.

● **جلوگیری از تخریب اموال عمومی و خصوصی از قبیل فرش، مبیل و صندلی:** چه بسیار دیده شده است که کانون‌های گرم خانواده بر اثر ریختن جوهر، رنگ و مرکب روی فرش و مبیل و دیگر وسایل خانه، دچار سردی شده و امنیت عمومی در معرض مخاطره قرار گرفته است. آموزش مجازی هنر، این امکان را به هنرجو می‌دهد که بدون استفاده از قلم، کاغذ، جوهر، مرکب و رنگ، به فراگیری هنر بپردازد و بدین وسیله وسایل خانه را از خطر تخریب نجات دهد و از نابودی جنگل‌ها نیز جلوگیری به عمل آورد.

● **امکان بست نشستن شبانه روزی پای اینترنت** در زندگی جوانان و نوجوانان امروزی، به منظور جلوگیری از اتلاف وقت و نیروی آن‌ها در برخوردهای اجتماعی، این‌گونه بست‌نشینی ضرورت دارد.

از این رو می‌توان گفت که کلاس‌های آموزشی مجازی، فقط برای آن‌هایی که امکان و فرصت دست‌رسی به استاد و کلاس را ندارند، مفید نیست، بلکه تمام بی‌حوصله‌های عزیز و دلبد نیز می‌توانند از مزایای آن بهره ببرند.





● تصویرگر: مطهره معینی

آکادمی آموزش مجازی افلاطون و شرکا

در همین رابطه باید به یکی از نمونه‌های موفق استفاده از کلاس‌های مجازی هنر اشاره کرد؛ یعنی مشهدی قربانعلی مرزن‌آبادی (مشهور به اشکبوس).

نام‌برده یکی از نقاشان مشهور در اینترنت است. او از خردسالی استعداد نقاشی داشته و از یکی دو سالگی قلم به دست گرفته و در منزل مسکونی، دیوارنگاره‌هایی خلق کرده است. هم‌چنین روی صورت، دست و پا و دیگر اعضا و جوارح خود و دیگر اعضای خانواده، آثاری به جا گذاشته است. مادرش مجبور بوده تمام خودکار و قلم‌ها را از زیر دست و پا جمع کند، چون او یا آن‌ها را می‌جوید و یا با آن‌ها روی در و دیوار و فرش و مبلی نقاشی می‌کرده است.

در ۱۵ سالگی به وساطت عمه‌اش، در آکادمی مجازی هنر افلاطون و شرکا با شعار: «هنر نزد افلاطون و شرکاست و بس» واحدهای درسی: «تحلیل و آموزش اسنویسم و کویبسم مدرن» را گذرانیده است. در حالی که ۱۷ سال بیشتر نداشته، توانسته به شیوه استادان هلندی قرن هفدهم، در اینترنت آثار باسماه‌ای زیادی از پرتقال، هلو، خیار، هندوانه و منظره خلق و آن‌ها را در سایت اختصاصی خود منتشر نماید و حق کپی-پیست را برای خود و عمه‌اش محفوظ نگاه دارد. او در همین رابطه به «خبرنگار ما گفت»: «دیگر مجبور نیستم روی مبلی نقاشی کنم و این خیلی خوب است.»

نام‌برده هم اکنون با افتتاح یک سایت آموزش هنر در خدمت بشریت می‌باشد و علاقه‌مندان می‌توانند همه روزه در کلیه ساعات اداری و غیراداری مراجعه فرمایند. نام‌برده به خبرنگار ما می‌گوید که هنرجویان می‌توانند با هر داندلود سی‌دی آموزشی، دو تا سی‌دی مجانی جایزه بگیرند. او در همین رابطه می‌گوید: «یکی بخور، دو تا ببر. این شعار آموزشگاه ماست.»

اما مرزن‌آبادی، تنها مورد موفق آموزش هنر در اینترنت نیست. در همین رابطه باید به نمونه‌های دیگری نیز اشاره کرد؛ نمونه‌هایی چون آ میرزا استرآبادی، نوازنده آثار ماریا دیه‌گو مارادونا در مایه دشتی با گیتار باس. وی یک سال است که از طریق یک آکادمی اینترنتی به طور هم‌زمان به فراگیری هنر پرداخته و در زمان کوتاهی موفق شده، نوازندگی تار، دوتار، سه‌تار، گیتار، سازدهنی، زنبورک، سوت‌بلبلی و بقیه سازها را فرا بگیرد و با هر کلیک، ده دستور آشپزی مجانی با نون و گوجه‌آضافه دریافت دارد. مادرش در همین رابطه و کلیه رابطه‌های دیگر به خبرنگار ما می‌گوید: «این اینترنت خیلی خوبه خسته شدم از بس بچه‌رو بردم این‌ور و اون‌ور برآش‌ساز خریدم. این‌جوری نه مجبوری ساز بخری، نه بلیت اتوبوس.»

در مجموع پیش‌بینی می‌شود که با رشد و گسترش آموزش مجازی هنر، شاهد رشد تعداد اشکبوس و میرزا محمودهایی باشیم که علی‌رغم وجود تمامی نامالیقات، از قبیل سرعت پایین اینترنت، بالا نیامدن ویندوز و برخی مشکلات طاقت‌فرسای دیگر (که به علت ضیق وقت و کمبود جا، امکان بر شمردن آن‌ها نیست)، هم‌چنان با تلاشی خستگی‌ناپذیر در طول ساعات شبانه‌روز، مشکلات را دور بزنند و آثار هنری تولید کنند و به مرحله افتتاح سایت آموزش هنر و ارتقای سطح هنر جوامع بشری تا آسمان هفتم برسند.



فتوشاپ در خدمت

⬆ کلید واژه‌ها: پاور پوینت، فتوشاپ


زمانی اگر کسی می‌توانست چند اسلاید در پاورپوینت درست کند، خدای فناوری بود. جزو از ما بهترین بود و کار و بارش سکه و احترامش بجا، اما حالا همه بلدند پاورپوینت بسازند و کم‌کم دارند به فکر نرم‌افزارهای حرفه‌ای‌تر می‌افتند. اما آن‌چه که در خیلی از موارد فراموش شده، کیفیت پاورپوینت است. متأسفانه خیلی عادی شده که هر اسلاید از پاورپوینت، ساز جداگانه‌ای بزند و رنگ و فونت و تم جداگانه‌ای داشته باشد. سوهان روحش هم نوشته‌ها و عکس‌هایی هستند که قبل از جلوس به جایگاه مربوطه، ۱۰ بار در آسمان می‌چرخند و رنگ عوض می‌کنند. معلوم نیست می‌خواهیم علم را به کمک فناوری اشاعه دهیم یا زبانم لال، همهٔ عقده‌های چند دههٔ اخیرمان را روی پاورپوینت‌مان خالی کنیم.

بگذریم، قرار است در این یادداشت ببینیم چه باید کرد؟

اکثر عکس‌هایی را که برای پاورپوینت‌هایمان جور می‌کنیم در اینترنت پیدا می‌کنیم. تعدادی را هم خودمان با دوربین دیجیتال می‌گیریم یا اسکن می‌کنیم. یا شاگردها برایمان جور می‌کنند. معمولاً این عکس‌ها اشکالاتی دارند. ممکن است دارای بخش‌های اضافه باشند، افراد یا اشیای نامتناسب داشته باشند، نوشته‌ها و توضیحاتشان انگلیسی باشد و اشکالاتی از این قبیل. بیایید یکی یکی این اشکالات را به کمک نرم‌افزار «فتوشاپ» حل کنیم. من از فتوشاپ نسخهٔ Cs5 استفاده کرده‌ام. ولی یکی دو نسخه این طرف‌تر و آن طرف‌ترش هم چندان فرقی ندارد و روش کار مشابه است.

⬆ حذف بخش‌های ناخواسته

بخش‌های ناخواسته دوجور هستند: یک جور آن‌هایی که در حاشیهٔ عکس قرار دارند و می‌توانیم آن‌ها را با بریدن حاشیهٔ عکس به سادگی حذف کنیم. به عنوان نمونه، تصویر ۱ را ببینید.

در تصویر ۱، ماشین‌ها، مردم و آن قسمت از ساختمانی که در سمت چپ تصویر آمده است، اضافه هستند و از زیبایی عکس کم کرده‌اند. حذف این بخش‌ها در فتوشاپ به سادگی امکان‌پذیر است. عکس را در فتوشاپ باز کنید. ابزار  «Crop» را انتخاب کنید. نشانگر ماوس هم به شکل همین ابزار در می‌آید. حالا روی عکس کلیک کنید و با کشیدن ماوس یک چهار ضلعی داخل عکس رسم کنید؛ به طوری که بخش‌های دل‌خواهتان داخل چهار ضلعی باشند و بخش‌هایی که باید حذف شوند، بیرون از چهار ضلعی (تصویر ۲).

اکنون کافی است کلید «Enter» را از روی صفحهٔ کلید بفشارید. می‌بینید



۱



۲



۳



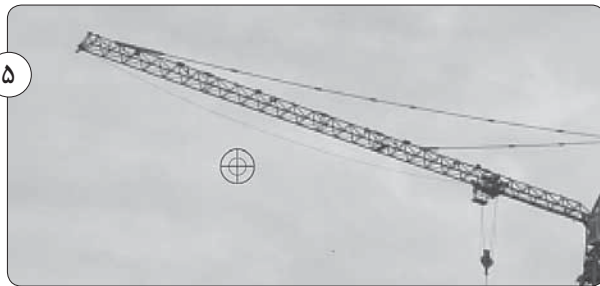
ت پاورپوینت

که بخش‌های ناخواسته به سادگی از عکس حذف می‌شوند (تصویر ۳). اما کار همیشه به این سادگی هم نیست. گاهی بخشی را که می‌خواهیم در تصویر نباشد، وسط عکس واقع شده است. این‌جا چه باید کرد؟ نمی‌توانیم که آن را شطرنجی کنیم. تازه کنجکاوای بچه‌ها را تحریک می‌کند که بدانند چه بوده. برای این کار هم فتوشاپ چند راه دارد که بالاخره یکی از آن‌ها به دردمان خواهد خورد. عکس شماره ۴ را در نظر بگیرید.



۴

جرثقیلی که پشت معبد قرار دارد. نمای عکس را خراب کرده است. برای حذف آن می‌توانیم از ابزار «Healing brush» استفاده کنیم. به کمک این ابزار می‌توانیم بخش‌هایی از عکس را روی بخش‌های دیگر کپی کنیم؛ به طوری که بافت بخش کپی شده خراب نشود. این ابزار را انتخاب می‌کنیم. می‌بینید که نشانگر ماوس به شکل یک دایره در می‌آید. کلید «Alt» را پایین نگه می‌داریم تا شکل نشانگر تغییر کند. حالا در جایی که می‌خواهیم از آن نمونه بگیریم، کلیک می‌کنیم. معمولاً جای مناسب در کنار آن بخشی است که می‌خواهیم حذف کنیم (تصویر ۵).




۵

حالا کلید Alt را رها می‌کنیم و روی بدنه جرثقیل، جایی کنار نقطه قبلی کلیک می‌کنیم و ماوس را روی بدنه جرثقیل حرکت می‌دهیم. من بخش انتهایی جرثقیل را به همین شکل حذف کردم (تصویر ۶).



۶

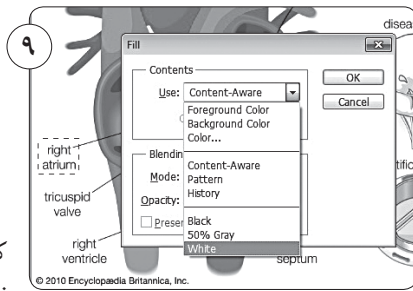
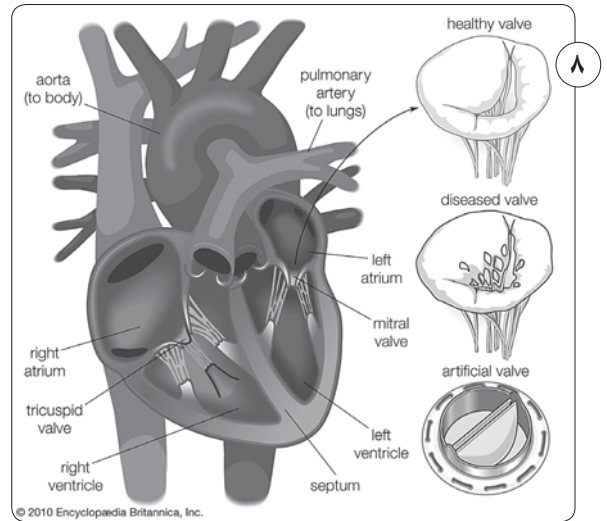
به همین روش می‌توانیم همه بخش‌های ناخواسته را حذف کنیم. فقط باید مراقب باشیم که بخش‌های دیگر تصویر را اشتباهاً حذف نکنیم. برای این کار می‌توانیم به کمک ابزار «Zoom»  تصویر را بزرگ‌تر کنیم تا دقت بیشتری داشته باشیم. نتیجه کار را در تصویر ۷ ببینید.



۷

هر چه بیشتر حوصله داشته باشیم، عکس را بیشتر می‌توانیم پیرایش کنیم. حالا به عکس‌هایی بپردازیم که متن‌های انگلیسی دارند. مثلاً در تصویر ۸ می‌خواهیم نوشته‌ها را حذف کنیم. به این منظور با ابزار

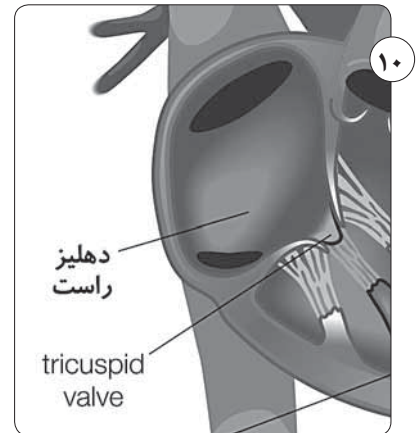
انتخاب چهار گوش یا «Rectangular marquee tool» دور تا دور نوشته را انتخاب می‌کنیم. می‌بینید که یک کادر چهار گوش خط چینی دور تا دور نوشته رسم می‌شود. اگر اشتباه کردید، می‌توانید کلیدهای D و CTR را هم‌زمان فشار دهید تا انتخاب حذف شود. پس از انتخاب صحیح کلید «Delete» را از صفحه کلید فشار می‌دهیم. با این کار، در نسخه‌های جدید فتوشاپ کادری شبیه تصویر ۹ خواهیم دید.



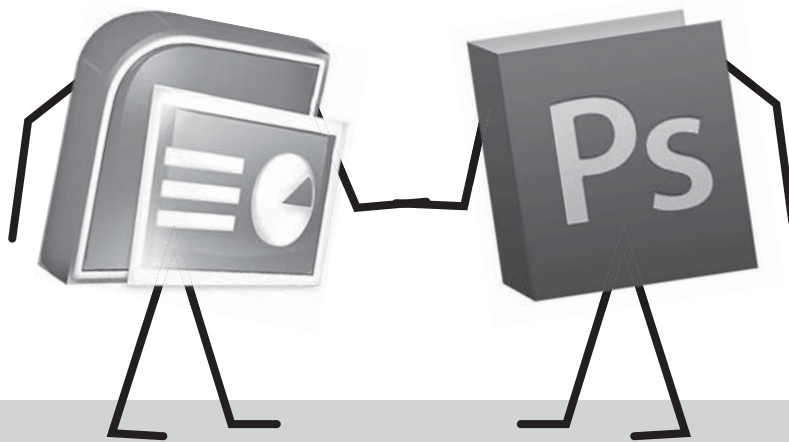
کادری که حذف می‌شود با چه زمینه می‌توانیم یک گزینه را

پرشود. ما با توجه به رنگ انتخاب کنیم. من این‌جا گزینه «white» را انتخاب کرده‌ام. با کلیک بر دکمه «OK» متن انگلیسی درون کادر حذف می‌شود. حالا می‌توانیم روی ابزار نگارش افقی یا «Horizontal type tool» کلیک کنیم و ترجمه متن مورد نظر را به زبان فارسی در جای خالی بنویسیم.

در این کادر از ما پرسیده می‌شود می‌خواهیم



نکته: دقت کنید که باید زبان فارسی ویندوز فعال شده باشد، فونت‌های فارسی را داشته باشید و فتوشاپ شما هم نسخه خاورمیانه‌ای یا ME باشد. نتیجه کار مطابق تصویر ۱۰ خواهد بود.



این فناوری شگفت انگیز

● فرشته نجفی
اولین گرافیسٹ رشد مدرسه فردا

یک کلیک روی یک افکت و برنامه رایانه‌ای، می‌تواند تصمیم خود را عملی کند. در حالی که تا قبل از آن، برای به دست آوردن همین نتیجه، باید ساعت‌ها در اتاق تاریک ظهور و چاپ کار می‌کرد. او ناچار بود، روی دستگاه مخصوصی به نام «آگران‌دیسور»، با تنظیم مقدار نوری که باید در یک زمان مشخص روی کاغذ عکاسی ساطع می‌شد، عملیات خاصی را انجام دهد. بعد کاغذ را درون تشتک‌های ظهور می‌انداخت و با میزان معینی از داروهای ظهور و چاپ، نکاتیوها را

به خاطر می‌آورم سال‌هایی را که این جعبهٔ عجیب‌جادویی هنوز اختراع نشده بود و من و دوستانم به جای زدن یک کلیک سادهٔ رایانه، جدا از هیجان و لذت کار دستی، ماه‌ها زمان صرف می‌کردیم تا عکاسی، صفحه‌آرایی و تمام آن چه را که گرافیسٹ نیاز دارد، به صورت دستی و با استفاده از ابزار و دستگاه‌هایی که پیشرفته هم نبودند، تأمین کنیم. الان وقتی گرافیسٹ و طراح تصمیم می‌گیرد، داخل صفحه دو عکس را با هم تلفیق کند، به راحتی با زدن

عکس می‌گیرم، پس هستم

● اعظم لاریجانی
عکاس نشریات رشد

می‌گیری. شاید دیدن عکس‌های یک جشن تولد به اندازهٔ خود مراسم طول بکشد. گرچه دوربین‌های آنالوگ هزینهٔ ابتدایی پایین‌تری دارند، اما خرید پیوستهٔ فیلم، نیاز به یک لابراتوار برای ظهور و ادیت عکس‌ها، و آرشو مناسب برای نگه‌داری از نکاتیوها، هزینهٔ نهایی را بالا می‌برد. در عکاسی دیجیتال می‌توانی شخصاً یک اتاق تاریک مجازی داشته باشی، و عکس‌هایت را خودت ادیت کنی. در حالی که در عکاسی آنالوگ، اگر اتاق تاریک نداشته باشی به یک لابراتوار و تخصصی برای ظهور، ادیت و چاپ عکس نیاز داری. دوربین دیجیتال

سال‌ها پیش که هنوز دوربین‌های دیجیتال وارد دنیای عکاسی نشده بودند، یک حلقه فیلم رنگی یا سیاه و سفید می‌خریدی و با احتیاط شروع به عکاسی می‌کردی. چه هیجانی داشت منتظر ظهور فیلم و چاپ عکس‌ها بودن! به خصوص اگر خودت این کار را انجام می‌دادی. اما امروز با این که پول زیادی برای خریدن یک دوربین می‌پردازی، همین که پول فیلم نمی‌دهی، با دست و دل‌بازی بیشتری عکس می‌گیری. دیگر به عوض کردن فیلم نیازی نداری. یک «memory» با ظرفیت بالا در دوربین می‌گذاری و صدها عکس

روی کاغذ عکاسی چاپ می‌کرد.

این تنها یک چاپ ساده بود و برای به، دست آوردن تکنیک‌های متفاوت، برای هر کدام مراحل خاص خود را طی می‌کرد. در بسیاری مواقع، نتیجه به دست آمده نیز مطلوب نبود و دوباره باید تمامی این مراحل را، با دقت بیشتر و کنترل همه شرایط تکرار می‌کرد. در آن روزها، اگر آرزوی یک «undo» ساده، برای به عقب برگشتن، و حفظ زمان و ابزار از اندیشه گرافیسست می‌گذشت، به شوخی به آن فکر می‌کرد، بی‌آن که بداند، به زودی

این رویا به تحقق می‌پیوندد.

عکاسی تنها یک شاخه از مجموعه شاخه‌هایی است که طراح از آن استفاده می‌کند: در آن زمان طراح می‌باید در تمام زمینه‌های مورد نیاز خود برای هر گونه کار تبلیغاتی، مراحل بسیار دشواری را طی کند. اکنون رایانه آن را بسیار آسان کرده است. اما این فناوری شگفت‌انگیز، همان‌گونه که باعث سرعت بخشیدن و ترقی شده، مشکلاتی را نیز به بار آورده است. به دست آوردن مهارت، دانش‌ها و تجربه‌های که در گذشته بدون حضور رایانه، به سختی به دست می‌آمدند، سبب می‌شد



است.

این مرزها را شکسته و دنیای عکاسی را از انحصار عکاسان و حرفه‌ای‌ها خارج ساخته

باعث شده است که امروزه فقط عکاسان، عکاسی نمی‌کنند، بلکه بالای هر موقعیت، ده‌ها دست با تلفن همراه یا دوربین دیجیتال کوچک و بزرگ افراشته است.

در دوربین‌های دیجیتال می‌توانی از تنظیمات متفاوت دوربین استفاده کنی و به نتایج جالب و هیجان‌انگیزی برسی. وقتی هوای آفتابی ناگهان ابری می‌شود، لازم نیست فوری یک حلقه فیلم با «ISO» (حساسیت) بالاتر را با فیلم قبلی عوض کنی. به راحتی می‌توانی در منوی دوربین، ISO را تغییر دهی. گاهی می‌توانی با تغییرات جزئی در تنظیمات، عکس‌های متعددی بگیری و در فرصت مناسب بهتری را برای چاپ انتخاب می‌کنی. تغییر این تنظیمات و تجارب تازه، زمینه آموزشی تجربی و بدون هزینه‌ای را برای کاربر فراهم می‌آورد. طی سال‌ها که عکاسی آنالوگ رایج بود، فناوری

با وجود همه محاسن ذکر شده، در عکاسی دیجیتال نمی‌توان به مستند بودن عکس چندان اطمینان داشت، زیرا به راحتی می‌توان عکس را دستکاری کرد. شاید یک روز خودت را بالای قله اورست ببینی و از توانایی صعود، به خود بیالی! عکاسی دیجیتال مزایای متعدد و معایب قابل چشم‌پوشی دارد. بازبینی فوری عکس از مزایای قابل توجه عکاسی دیجیتال است. درست است که دیگر هیجان سابق برای دیدن عکس وجود ندارد، اما اگر اشکالی در نوردهی، کادربندی یا... باشد، بلافاصله می‌توانی عکس دیگری بگیری. شاید همین ویژگی

یک حلقه فیلم رنگی یا سیاه و سفید می‌خریدی و با احتیاط شروع به عکاسی می‌کردی. چه هیجانی داشت منتظر ظهور فیلم و چاپ عکس‌ها بودن!

که افراد متخصصی در زمینه طراحی تربیت شوند و سفارش دهندگان تنها به آن‌ها مراجعه کنند و تبلیغات در مسیر رشد و حضور خلاقیت حرکت کند. می‌توان گفت، در کنار آگاهی‌ها و داشتن دانش گرافیک و توجه به جنبه‌های زیبایی‌شناسی، نظیر آشنایی با طراحی، ترکیب‌بندی، شناخت رنگ و استفاده صحیح از آن و بسیاری موارد دیگر، حضور رایانه، برای این افراد بسیار مثر مبر بوده و به سهولت و تسریع کار آن‌ها کمک کرده است. اما از طرف دیگر، سبب پرورش افراد ناآگاهی شده که فقط با توانایی کار با برنامه‌های رایانه‌ای، قدم در دنیای طراحی و گرافیک گذاشته‌اند سفارش دهندگان نیز

از آن جایی که به دنبال تبلیغات ارزان می‌گردند، تبلیغات خود را به آن‌ها می‌سپارند. از این رو شاهد تبلیغات سطحی و وسیعی هستیم که فاقد جنبه‌هایی زیبایی‌شناسی هستند و روزانه نیز به تعداد آن‌ها افزوده می‌شود. در نتیجه، رایانه که ابزار است، مانند تمام ابزارهای دیگر باید به افراد متخصص سپرده شود. کفه ترازوی تبلیغات بازاری اکنون بسیار سنگین تر از کفه دیگری که به تبلیغات آگاهانه توسط طراح می‌پردازد و این خطری جدی برای این دانش و هنر محسوب می‌شود.

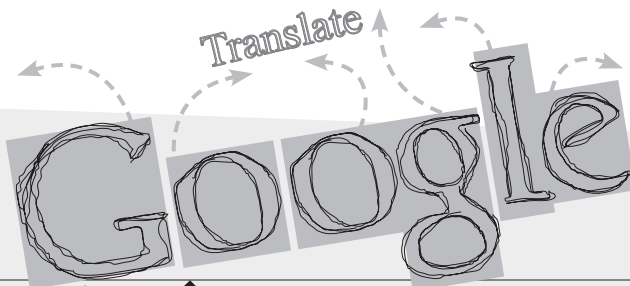
در عکاسی دیجیتال نمی‌توان به مستند بودن عکس چندان اطمینان داشت، زیرا به راحتی می‌توان عکس را دستکاری کرد. شاید یک روز خودت را بالای قله اورست ببینی و از توانایی صعود، به خود بالای!



ساخت این نوع دوربین‌ها تفاوت چندانی نکرد. اما امروزه دائم شاهد ظهور دوربین‌های جدیدتر با فناوری پیشرفته‌تر در مدت زمان کوتاه‌تری هستیم. برای بعضی از دلبستانان فناوری، شاید هیجان به دست آوردن یک دوربین جدید با امکانات بیشتر، کمتر از هیجان انتظار ظهور و چاپ عکس نباشد. با همه امکاناتی که عکاسی دیجیتال در اختیار ما قرار داده است، هنوز resolution فیلم بالاتر از دیجیتال است و عکاسی آنالوگ برای ثبت جزئیات عکس سیاه و سفید ترجیح دارد. در عکاسی دیجیتال سیاه و سفید، جزئیات از دست می‌رود. از طرف دیگر، مصرف باتری در دوربین‌های دیجیتال بیشتر است.

نقاط قوتی دارند. که باید در نظر گرفته شود قبل از این که یکی را کنار بگذاریم. در دنیای مجازی امروز که اطلاعات به سرعت رد و بدل می‌شود، عکاسی دیجیتال حرف بیشتری برای گفتن دارد. می‌توانی به سرعت عکس بگیری و عکس‌ها را به هر نقطه دنیا ایمیل یا آپلود کنی. زمانی بیشتر کسانی که دوربین داشتند، عکاس بودند. اما امروز که دوربین‌های دیجیتال و دوربین‌های تلفن همراه فراگیر شده‌اند. شاید همه هنرمند نباشند، اما دوربین دارند و به ثبت لحظات مشغول‌اند.

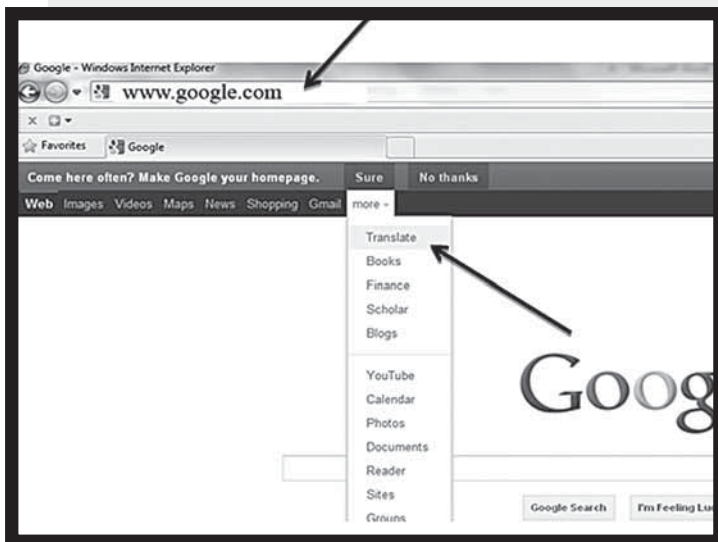
شاید در کشمکش بین این دو نوع عکاسی به نظر برسد که باید یکی را قبول کنی و دیگری را رد. اما واقعیت غیر از این است و هر کدام از این‌ها



همیشه در دسترس شماست

● زینب گلزاری

امروزه داشتن یک فرهنگ لغت در هر رایانه امری ضروری است چون اغلب کاربران نمی‌توانند لغات و متونی را که به زبان‌های خارجی هستند، ترجمه کنند و در نتیجه برای پیدا کردن معنی کلمات به فرهنگ لغت نیاز دارند. با توجه به تقاضا و نیاز بسیار کاربران به این فرهنگ‌نامه، نرم‌افزارها و سایت‌های ارائه دهنده فرهنگ‌نامه‌ها رشد بسیاری داشته‌اند؛ به طوری که امروزه با یک جست‌وجوی ساده در اینترنت، فرهنگ‌نامه‌های آنلاین و نرم‌افزارهای رایگان بسیاری را می‌توان یافت.



سرویس «گوگل» نیز در بخشی از خدماتی که به کاربران خود ارائه کرده، این امکان را برای کاربران خود ایجاد کرده است که بتوانند بخشی از متن یا کلمه و عبارت مورد نظر خود را به ۶۳ زبان ترجمه و به همراه تلفظ شنیداری آن مورد استفاده قرار دهند. به این منظور کافی است ابتدا وارد سایت گوگل شوید و روی گزینه «More»، امکان «Translate» را انتخاب کنید.

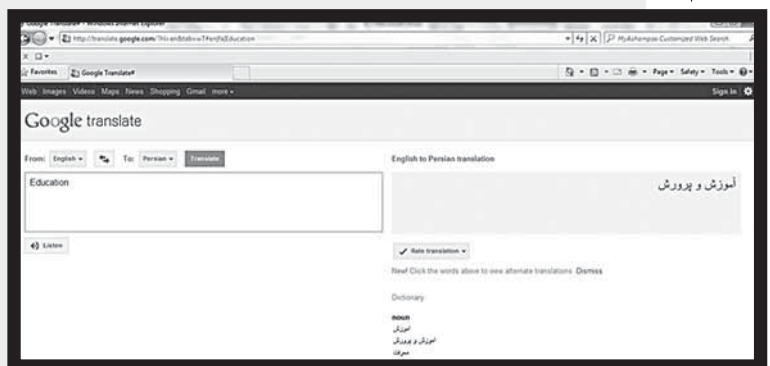
اکنون صفحه اصلی ترجمه را پیش رو دارید. حال هر لغت یا عبارتی را که مایلید ترجمه آن را بدانید، در پنجره مشخص شده بنویسید و برگزینه ترجمه یا Translate کلیک کنید. فرهنگ لغت

آنلاینی که سرویس گوگل در اختیار کاربران قرار می‌دهد، به نصب هیچ نرم‌افزاری نیاز ندارد و به صورت خودکار به طور مرتب به روز می‌شود و اطلاعات جدید و ویرایش شده ترجمه‌ها را در اختیار کاربران قرار می‌دهد.

علاوه بر کلمه می‌توان در پنجره ترجمه، متن، عبارت و یا حتی آدرس یک صفحه وب را نوشت و ترجمه آن را بعد از چند ثانیه ملاحظه کرد. البته ترجمه ارائه شده مطمئناً ترجمه دقیقی نمی‌تواند باشد. همان‌طور که می‌دانید، برخی لغات ترجمه‌های متعددی دارند و در یک ترجمه متنی نمی‌توان انتظار ترجمه دقیقی را داشت. تنها می‌توان تا حدودی در جریان موضوع مورد نظر قرار گرفت.

ترجمه به زبان‌های متعدد در این سرویس

امکان بسیار مناسبی است که می‌تواند برای علاقه‌مندان به زبان‌های دیگری چون عربی، آلمانی، فرانسه و یا هر زبان دیگری سودمند باشد. تنها کافی است زبان مبدأ و مقصد را انتخاب کنید تا به منظور خود دست یابید.





شهاب سنگ‌ها

● نرگس لیاقی مطلق
دبیر فیزیک منطقه یک تهران

هدف بازی

تمرین ضرب اعداد صحیح

نحوه بازی

شما در سفینه‌ای هستید در فضا که بین شهاب سنگ‌هایی که به سمت آن می‌آیند، محصور شده است. برای نجات سفینه خود باید به شهاب سنگ‌ها شلیک کنید و آن‌ها را قبل از برخورد به سفینه نابود کنید. هر بار عددی روی سفینه شما نقش بسته می‌شود. روی شهاب سنگ‌ها هم ضرب دو عدد صحیح نوشته شده است. در صورتی که حاصل ضرب دو عددی که روی شهاب سنگ است، با عددی که شما دارید، یکی باشد باید آن را نابود کنید تا به سفینه برخورد نکند و سفینه نابود نشود. برای هر مرحله بازی یک دقیقه زمان در نظر گرفته شده است. اگر تا پایان یک دقیقه سفینه شما سالم مانده باشد، به مرحله بعد صعود می‌کنید. هر مرحله را که از دست داده باشید، امکان تکرار آن را دارید. در پایان هر مرحله، گزارش نحوه بازی شما و تعداد پاسخ‌های درست و غلطی که داده‌اید، گزارش می‌شود. در ابتدای انتخاب بازی، به عنوان معلم می‌توانید محدوده ضرب اعداد را مشخص کنید. برای اجرا در کلاس می‌توانید بازی را به صورت مسابقه برگزار کنید و به نفر یا نفراتی که همه مراحل را تا پایان طی کرده‌اند، گواهی نامه پایان بازی بدهید. از گواهی نامه آماده شده در بازی کپی بگیرید و به عنوان هدیه به آن‌ها بدهید. این بازی برای دانش‌آموزان دبستان که تازه با جدول ضرب آشنا می‌شوند و کسانی که می‌خواهند جدول ضرب را به روش متفاوتی تمرین کنند، مناسب است.

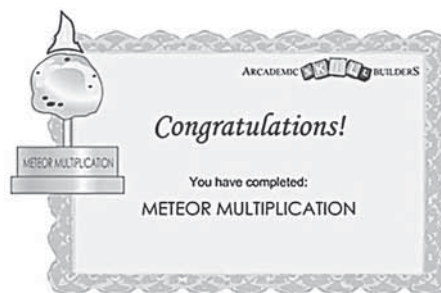
نشانی بازی: می‌توانید برای دسترسی به بازی به وبگاه «arcademickillbuilders» بروید و از مسیر زیر بازی را بیابید:

<http://www.arcademickillbuilders.com/multiplication> → Meteor multiplication

و یا مستقیماً از پیوند زیر استفاده کنید:

<http://www.arcademickillbuilders.com/games/meteor/meteor.html>

در این وبگاه هم‌چنین می‌توانید بازی‌های جالب دیگری در مبحث کسر، تقسیم و حتی جغرافی پیدا کنید.





دیواره آتش

علیرضا قاضی سعیدی
کارشناس ارشد فناوری اطلاعات و ارتباطات

آشنایی با نرم افزارهای امنیتی

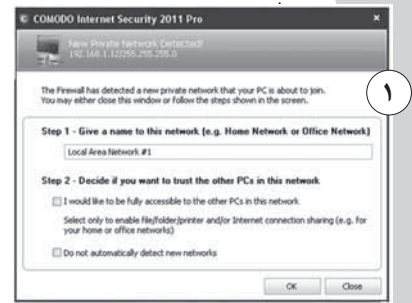
کلید واژه ها: اینترنت، سکیوریتی، زبانه

در این شماره می‌خواهیم شما را با یکی از قدرتمندترین «اینترنت سکیوریتی»های رایگان به نام «Co-Modo Internet Security (CIS)» آشنا کنیم. همان‌طور که در شماره قبل اشاره شد، نسخه‌های اینترنت سکیوریتی، علاوه بر داشتن آنتی ویروس، دارای بخشی به نام «دیواره آتش» هستند و برای کاربرانی که سر و کار زیادی با شبکه اینترنت دارند، بسیار ضروری اند. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های CIS نیز داشتن دیواره آتش قدرتمند با رابط گرافیکی بسیار مناسب است؛ به گونه‌ای که دیواره آتش این محصول همواره جزو بهترین دیواره‌های آتش به حساب می‌آید. حال در ادامه به بررسی نحوه استفاده از این نرم‌افزار امنیتی می‌پردازیم.

پس از دریافت بسته «Comodo»، به راحتی و با چند کلیک ساده می‌توانید آن را نصب کنید. در پایان نصب، چنان‌چه به اینترنت متصل باشید، پنجره‌ای مشابه شکل ۱ باز می‌شود.

برای برقراری ارتباط با شبکه کافی است در این پنجره روی دکمه «OK» کلیک کنید. پس از این کار به شما اخطار داده می‌شود که «Virus database» این نرم‌افزار قدیمی است و می‌باید به روز رسانی شود. برای رفع این مشکل کافی است در رابط گرافیکی برنامه روی دکمه زیر سپر زرد رنگ تحت عنوان «Update Now» کلیک کنید تا Comodo به بروز رسانی را آغاز کند. این عملیات در شکل ۲ نمایش داده شده‌اند. پس از بروز رسانی نیز، دکمه زیر سپر زرد رنگ سمت چپ را مجدداً کلیک کنید تا نرم‌افزار روی سیستم شما یک جست‌وجوی اولیه را صورت دهد. اگر در سیستم شما بدافزاری وجود نداشته باشد، با پنجره شکل ۳ مواجه می‌شوید.

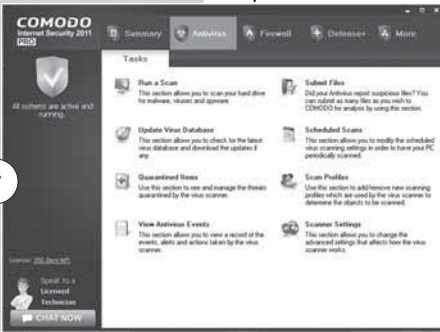
در رابط گرافیکی CIS پنج زبانه وجود دارد که عبارت‌اند از: Firewall, Antivirus, Summary, Defense+More.



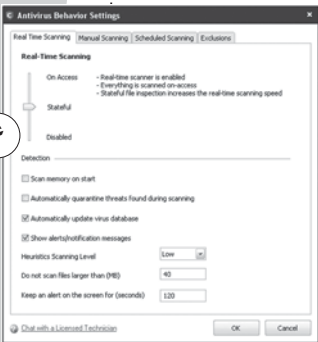
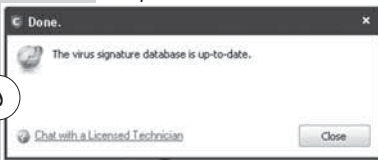
زبانه Summary

در صفحه این زبانه می‌توانید به طور مختصر اطلاعاتی درباره عملکرد سیستم خود ببینید. در قسمت بالای آن درباره عملکرد آنتی ویروس اطلاعاتی وجود دارد؛ مثل این که آخرین به روزرسانی این آنتی ویروس چه زمانی بوده است و این که ویروس‌های یافت شده تاکنون چه تعداد بوده‌اند. چنان‌چه بخواهید اطلاعات دقیق‌تری در مورد ویروس‌های کشف شده به دست آورید، کافی است روی عدد نمایش برای تعداد ویروس‌ها کلیک کنید. از همین بخش می‌توانید با انتخاب

گزینه «Scan Now» رایانه خود را برای بررسی وجود بدافزار اسکن کنید. در قسمت وسط این صفحه، اطلاعاتی در مورد «Sandbox» وجود دارد که در بخش توضیحات «+ Defense» در خصوص آن توضیح می‌دهیم.

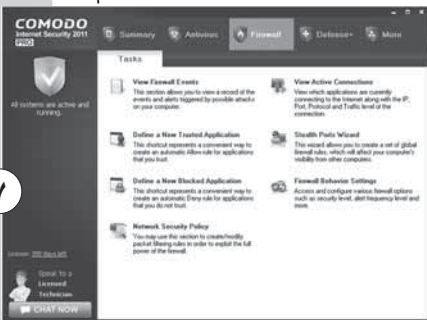


در نهایت در پایین‌ترین بخش صفحه زبانه Summary، اطلاعاتی درباره دیواره آتش سیستم خود می‌بینید. در این قسمت زیر عبارت traffic، برنامه‌هایی را که در حال حاضر در ارتباط با اینترنت هستند، مشاهده می‌کنید. در این بخش حتی می‌توانید متوجه شوید که کدام برنامه چه مقدار از ترافیک شما را به خودش اختصاص داده است. برای مثال در شکل ۳، مرورگر «فایرفاکس» ۸۹/۳ درصد ترافیک کل را به خود اختصاص داده است (خط سبز رنگ). در سمت چپ نیز می‌توانید ببینید که چه برنامه‌هایی توسط دیواره آتش مسدود شده‌اند و دیگر این که فرایندهای «ورودی و خروجی» شما کدام‌اند به مدد وجود اطلاعات دیواره آتش، شما می‌توانید به بررسی سیستم خود بپردازید. زیرا اگر احساس کردید سرعت ارتباط شما با شبکه اینترنت کاهش یافته است، می‌توانید با نگاه به وضعیت ترافیک متوجه شوید که کدام برنامه در حال مصرف ترافیک شماست. چنانچه این برنامه به طور ناخواسته در حال ارتباط با اینترنت است و سیستم شما را کند کرده، عملکرد آن را حذف کنید.



زبانه Antivirus

در صفحه این زبانه (شکل ۴)، شما می‌توانید با استفاده از گزینه «Run a Scan» به اسکن کردن سیستم خود بپردازید. با کلیک روی گزینه «Update Virus Database» می‌توانید از به روز بودن نرم‌افزار آگاه شوید. اگر نرم‌افزار شما به روز نباشد، با کلیک روی این گزینه به روز می‌شود. در غیر این صورت با پنجره‌ای مانند پنجره شکل ۵ مواجه می‌شوید که حکایت از به روز بودن نرم‌افزار شما دارد.



با کلیک بر گزینه «Quarantined Items» بدافزارهایی که تاکنون به قرنطینه رفته‌اند را مشاهده می‌کنید. با کلیک روی «View Antivirus Events» می‌توانید اطلاعاتی جامع در مورد وقایع آنتی ویروس به دست آورید؛ مثلاً نام بدافزارهایی که تاکنون یافت شده‌اند و تاریخ کشف و عملیاتی که CIS توانسته است روی آن‌ها انجام دهد (مثل حذف کردن بدافزار). در زبانه آنتی‌ویروس، یکی از مهم‌ترین گزینه‌ها «Scanner Setting» است. با کلیک روی این گزینه می‌توانید تنظیمات آنتی‌ویروس را تغییر دهید (شکل ۶). دقت کنید که در تنظیمات، تیک مربوط به به روزرسانی اتوماتیک را بردارید.

زبانه Firewall

با کلیک روی این زبانه با شکل ۷ مواجه می‌شوید.

کلیک بر گزینه «View Firewall Event»، فهرستی از نرم‌افزارهایی را در اختیار شما می‌گذارد که CIS در رابطه با اجرای آنها از شما سؤال کرده است. با کلیک روی گزینه «View Active Connections» به دست آورید. با گزینش «Define a New Blocked Application» و زدن دکمه «Select»، می‌توانید نرم‌افزاری را که می‌خواهید ارتباطش با اینترنت قطع شود، انتخاب کنید و دکمه «Apply» را بزنید. (شکل ۸)

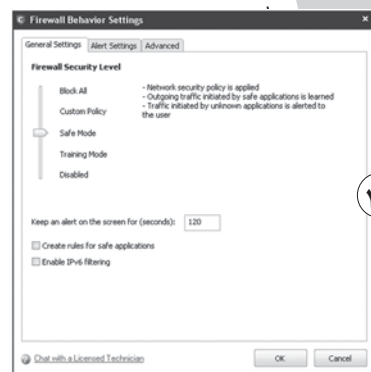


به طریق مشابه، می‌توانید برنامه‌ای را که ارتباط آن با اینترنت از طریق دیواره آتش قطع شده است، این بار به کمک گزینه «Define a New Trusted Application» به اینترنت متصل کنید. (شکل ۹)



۹

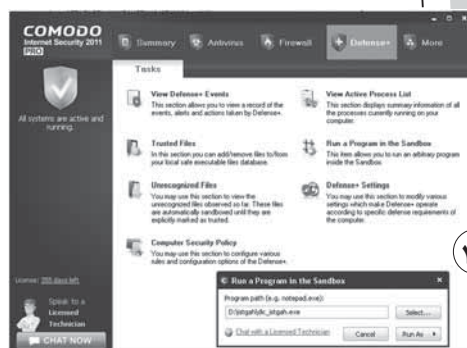
برای انجام تنظیمات دل‌خواه دیواره آتش، روی «Wall Fire Behavior Setting» کلیک کنید. در این بخش، در برگه «General Setting» وضعیت دیواره آتش «Safe Mode» است که بهترین وضعیت برای کاربران عادی محسوب می‌شود. اگر نشانگر را تا «Block All» به طرف بالا بکشید، ارتباط شما با اینترنت قطع خواهد شد. (شکل ۱۰)



۱۰

زبانۀ Defense+

به کمک امکانات این زبانه می‌توانید برنامه‌های مشکوک را بررسی کنید. اگر برنامه‌ای دارید که مطمئن نیستید مخرب است یا نه، و در عین حال نیاز دارید از آن استفاده کنید، CIS با فناوری SandBox به کمک شما می‌آید. برای مثال، شما به عملکرد لغت‌نامه نرم‌افزاری که در سیستم خود نصب کرده‌اید، شک دارید. حال کافی است پس از وارد شدن به زبانۀ Defense، کلیک روی گزینه «Run a Program in the Sand-Box» و انتخاب لغت‌نامه (با کلیک بر دکمه Select) و انتخاب سطح محدودیت با استفاده از دکمه Run AS، این نرم‌افزار را در Sandbox اجرا کنید. (شکل ۱۱)

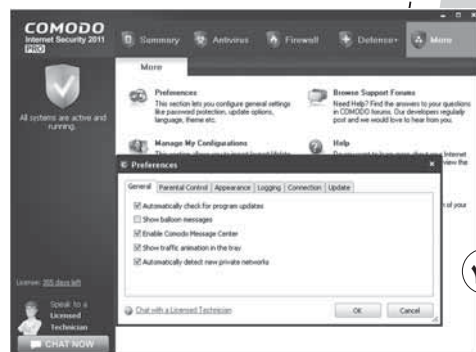


۱۱

توجه: اطلاعات مختصری درباره Sandbox در بخش میانی صفحه Summery وجود دارد؛ از جمله تعداد و نام نرم‌افزارهای در حال اجرا در Sandbox.

زبانۀ More

مهم‌ترین گزینه در این بخش «Preferences» است که می‌توانید تنظیمات دل‌خواه خود را در آن اعمال کنید. (شکل ۱۲)

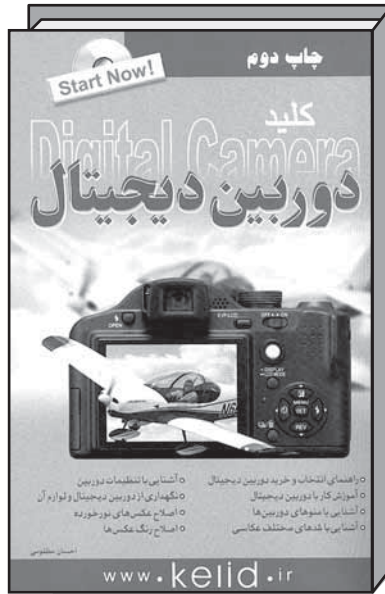


۱۲

در خاتمه یادآور می‌شویم، اگر می‌خواهید فایل یا درایو خاصی را توسط Comodo Antivirus واریسی کنید، کافی است روی فایل کلیک راست و گزینه «Scan With Comodo Antivi-rus» را انتخاب کنید.

پی‌نوشت

- 1.Firewall
- 2.Tab
- 3.Inbound And Outbound



مجموعه کتاب‌های کاربردی کلید

● بهناز پورمحمد

دوربین دیجیتال

مؤلف: احسان مظلومی

ناشر: انتشارات کلید آموزش

نوبت چاپ: دوم، ۱۳۹۰

قیمت همراه با سی‌دی: ۲۵۰۰ تومان

تب دوربین‌های دیجیتال از چند سال اخیر در همه دنیا فراگیر شده است. بر همین اساس موضوع این شماره مجله که تلفیق «آموزش هنر فناوری اطلاعات و ارتباطات» است، «کتاب دوربین دیجیتال» را معرفی می‌کنیم.

این کتاب در سه فصل نگارش یافته است.

در فصل اول کتاب، اطلاعات لازم برای خرید یک دوربین دیجیتال مناسب را خواهید یافت. اگر هنوز دوربین دیجیتال نخریده‌اید، حتماً ابتدا راهنمایی‌های کتاب را در مورد خرید یک دوربین مناسب مطالعه کنید. اگر هم دوربین دارید مستقیماً به فصل دوم مراجعه کنید.

فصل دوم روش کار با دوربین‌های دیجیتال را آموزش می‌دهد. با مطالعه این فصل یاد می‌گیریم که چه‌طور عکس‌های مناسبی با دوربین مان بگیریم؛ البته وارد بحث تخصصی و حرفه‌ای نمی‌شویم. یکی از ویژگی‌های این کتاب آن است که همه مباحث را در سطح مبتدی و نهایتاً متوسط بررسی می‌کند.

فصل سوم هم به مراحل بعد از عکاسی می‌پردازد و یاد می‌گیریم چه‌طور عکس‌ها را به رایانه انتقال دهد. و با نرم‌افزار «فتوشاپ» ویرایش کنیم.

اگر شما یک دوربین دیجیتال یا حتی یک گوشی تلفن همراه دوربین‌دار دارید، این کتاب می‌تواند مرجع خوبی برای شما باشد. اگر به عکاسی کمی علاقه دارید یا این که فقط می‌خواهید بتوانید عکس‌هایتان را به رایانه منتقل کنید و به دوستانتان بدهید، می‌توانید مطالب خوبی در کتاب بیابید. با توجه به رشد فناوری در این ایام، کمتر خانهای هست که به وجود این کتاب در آن نیاز نداشته باشد.

با فونت‌های به هم ریخته چه کنیم؟

● احمد یوسفی

دبیر حرفه‌وفن استان همدان شهرستان قهاوند

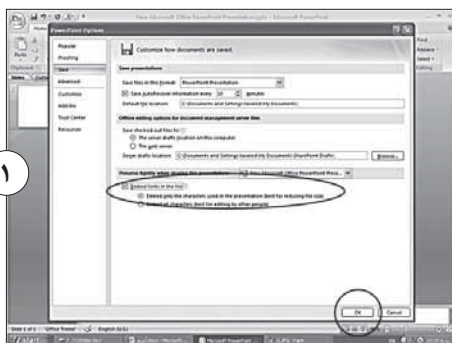
وقتی که شما اسلایدی را در خانه خود تهیه می‌کنید می‌خواهید آن را روی رایانه دیگری مشاهده کنید یا ارائه دهید، با مشکل به هم خوردن فونت‌ها برخورد می‌کنید، مشکل چیست؟ اگر فونت‌هایی که شما برای اسلایدهای خود انتخاب کرده‌اید، روی رایانه مقصد نصب نباشد، همه فونت‌های اسلاید به هم می‌خورد، حال برای رفع این مشکل دو راه حل دارید:

➤ راه حل اول:

همه فونت‌هایی را که در PowerPoint ۲۰۰۷ & ۲۰۱۰ خود به کار برده‌اید نیز همراه فایل‌های خود کپی کنید و روی رایانه مقصد نصب کنید. چون این کار زمان بر و سخت است، من راه حل دوم را پیشنهاد می‌کنم.

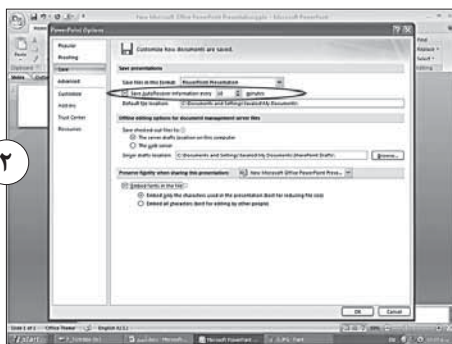
➤ راه حل دوم:

ابتدا از سمت چپ و بالای صفحه نمایش، آیکون آپیس را انتخاب کنید. (در آپیس ۲۰۱۰ گزینه File را انتخاب کنید). تصویر ۱
روی گزینه «PowerPoint Options» کلیک کنید و سپس از ستون سمت چپ، گزینه «Save» را انتخاب کنید (در آپیس ۲۰۱۰ گزینه Options را انتخاب کنید).
گزینه «Embed Fonts in the File» را تیک بزنید. سپس گزینه اول را فعال کنید و OK بزنید.



➤ نکته مهم درباره Save آپیس:

برای این که پاورپوینت یا ورد شما هر یک دقیقه یک بار به طور اتوماتیک «Save» شود، مراحل زیر را طی کنید: تصویر ۲
ابتدا از سمت چپ و بالای صفحه نمایش آیکون آپیس را انتخاب کنید. (در آپیس ۲۰۱۰ گزینه File را انتخاب کنید؟
روی گزینه «PowerPoint Options» کلیک کنید.
در سمت چپ، گزینه Save را انتخاب کنید.
در قسمت «Save AutoRecover information every»
زمان را از ۱۰ دقیقه به یک دقیقه کاهش دهید و OK را بزنید.
این نکات در تمام برنامه‌های آپیس (Powerpoint, Word, Excel, Access) قابل اجراست.





سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دانشگاه فرهنگستان

دفتر انتشارات کمک آموزشی

با مجله‌های رشد آشنا شوید

مجله‌های رشد توسط دفتر انتشارات کمک آموزشی سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وابسته به وزارت آموزش و پرورش تهیه و منتشر می‌شوند:

مجله‌های دانش‌آموزی

(به صورت ماه‌نامه و هشت شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

لشدرکودک (برای دانش‌آموزان آمادگی و پایه اول دوره دبستان)

لشدرنوآموز (برای دانش‌آموزان پایه‌های دوم و سوم دوره دبستان)

لشدر دانش‌آموز (برای دانش‌آموزان پایه‌های چهارم و پنجم دوره دبستان)

لشدرنوجوان (برای دانش‌آموزان دوره راهنمایی تحصیلی)

لشدر جوان (برای دانش‌آموزان دوره متوسطه و پیش‌دانشگاهی)

مجله‌های بزرگسال عمومی

(به صورت ماه‌نامه و هشت شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

♦ رشد آموزش ابتدایی ♦ رشد آموزش راهنمایی تحصیلی ♦ رشد تکنولوژی آموزشی ♦ رشد مدرسه فردا ♦ رشد مدیریت مدرسه ♦ رشد معلم

مجله‌های بزرگسال و دانش‌آموزی تخصصی

(به صورت فصل‌نامه و چهار شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

- ♦ رشد برهان راهنمایی (مجله ریاضی برای دانش‌آموزان دوره راهنمایی تحصیلی)
- ♦ رشد برهان متوسطه (مجله ریاضی برای دانش‌آموزان دوره متوسطه) ♦ رشد آموزش قرآن ♦ رشد آموزش معارف اسلامی ♦ رشد آموزش زبان و ادب فارسی ♦ رشد آموزش هنر ♦ رشد مشاور مدرسه ♦ رشد آموزش تربیت بدنی ♦ رشد آموزش علوم اجتماعی ♦ رشد آموزش تاریخ ♦ رشد آموزش جغرافیا ♦ رشد آموزش زبان ♦ رشد آموزش ریاضی ♦ رشد آموزش فیزیک ♦ رشد آموزش شیمی ♦ رشد آموزش زیست‌شناسی ♦ رشد آموزش زمین‌شناسی ♦ رشد آموزش فنی و حرفه‌ای ♦ رشد آموزش پیش‌دبستانی

مجله‌های رشد عمومی و تخصصی، برای معلمان، مدیران مربیان، مشاوران و کارکنان اجرایی مدارس، دانش‌جویان مراکز تربیت معلم و رشته‌های دبیری دانشگاه‌ها و کارشناسان تعلیم و تربیت تهیه و منتشر می‌شوند.

♦ نشانی: تهران، خیابان ایرانشهر شمالی، ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش، پلاک ۲۶۶، دفتر انتشارات کمک آموزشی.

♦ تلفن و نمابر: ۰۲۱-۸۸۳۰۱۴۷۸



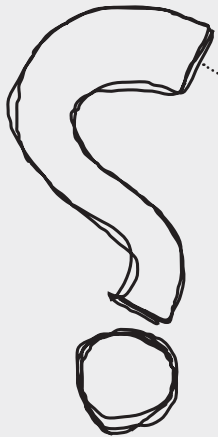
بافلش‌های ویروسی چه کنیم

با عرض سلام، بنده دبیر ریاضی دبیرستان هستم و تکالیف دانش‌آموزان را به صورت فایل‌های «PowerPoint» و «Excel» دریافت می‌کنم. متأسفانه اکثر فلش‌های دانش‌آموزان ویروسی است که این باعث می‌شود، ویندوز من مشکل پیدا کند. لطفاً بفرمایید برای جلوگیری از بروز این مشکل چه باید انجام دهم.

این مسئله بین معلمان که تکالیف خود را به صورت دیجیتال دریافت می‌کنند، بسیار شایع است. بهترین راه‌حل این است که شما یک آنتی‌ویروس قوی نصب کنید و پس از «اسکن» فلش‌های دانش‌آموزان آن اطلاعات را مشاهده فرمایید. طبق آمار و ارقام رسمی که توسط شرکت‌های رتبه‌بندی در هر ماه و یا سال ارائه می‌شوند، برخی از بهترین پک‌های امنیتی عبارت‌اند از: «Kaspersky» و «Eset NOD32».

البته باید این نکته را مدنظر قرار دهید که یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های موجود در کارکردن کامل و صحیح آنتی‌ویروس‌ها، به روز بودن آنهاست. بنابراین لازم است در صورت تهیه نسخه غیراصل، نحوه آپدیت کردن آنلاین یا آفلاین آنتی‌ویروس را فرا بگیرید.

برای تهیه نسخه اصل این آنتی‌ویروس‌ها می‌توانید به سایت‌های رسمی این دو شرکت یا مراکز رایانه‌ای مراجعه فرمایید.



باسیم یا بی‌سیم

با عرض سلام و تشکر، مایلم بدانم راه‌اندازی شبکه رایانه‌ای در مدرسه از طریق کابل بهتر است یا بدون سیم (Wireless)؟

برای پاسخ به این سؤال ابتدا باید دید آیا از شبکه مدرسه برای اتوماسیون اداری و کار با نرم‌افزارهای خاصی استفاده می‌شود یا خیر. اکثر مدارس برای دسترسی به اینترنت توسط معلمینی که لپ‌تاپ دارند، سیستم «wireless» و برای استفاده از اتوماسیون اداری و کار با نرم‌افزارهای خاص، از سیستم کابلی استفاده می‌کنند. در واقع شبکه wireless سرعت راه‌اندازی بیشتری دارد، اما شبکه کابلی از امنیت بالاتری برخوردار است؛ زیرا هر چند که برای شبکه wireless رمز عبور گذاشته می‌شود، اما به دلیل پخش بودن آن در محیط، امکان استفاده دیگران به کمک نرم‌افزارهای قفل شکن فراهم است. بنابراین، اگر نیاز شما به شبکه فقط به استفاده از اینترنت محدود است، سیستم wireless و اگر علاوه بر اینترنت یا شبکه خود کارهای دیگری نیز انجام می‌دهید، سیستم کابلی مناسب‌تر به نظر می‌رسد.

از مشکلات سیستم کابلی می‌توان به هزینه‌های ایجاد آن مانند کابل کشی، سوراخ کردن دیوارها و... اشاره کرد که طبیعتاً سیستم wireless این قبیل مشکلات را ندارد. ضمناً این نکته نیز حائز اهمیت است که چون رایانه‌های اکثر مدارس PC است، در صورت استفاده از شبکه wireless، لازم است برای هر سیستم یک گیرنده و فرستنده wireless تهیه شود. به هر ترتیب، اگر بیشتر رایانه‌های مدرسه شما PC است و تمایل دارید اینترنت مدرسه را روی شبکه قرار دهید. توصیه می‌شود برای امنیت بیشتر از شبکه کابلی استفاده فرمایید. در هر صورت شما می‌توانید از هر دو روش نیز به صورت مکمل استفاده کنید.



جهاد اقتصادی

برگ اشتراک مجله‌های رشد

نحوه اشتراک:

شما می‌توانید پس از واریز مبلغ اشتراک به شماره حساب ۳۹۶۶۲۰۰۰ بانک تجارت، شعبه سه‌راه آزمایش کد ۳۹۵، در وجه شرکت افست از دو روش زیر، مشترک مجله شوید:

۱. مراجعه به وبگاه مجلات رشد؛ نشانی: www.roshdmag.ir و تکمیل برگه اشتراک به همراه ثبت مشخصات فیش واریزی.
۲. ارسال اصل فیش بانکی به همراه برگ تکمیل شده اشتراک با پست سفارشی (کپی فیش را نزد خود نگه‌دارید).

◆ نام مجلات درخواستی:

.....
.....
.....

◆ نام و نام خانوادگی:

.....

◆ تاریخ تولد:

◆ تلفن:

◆ نشانی کامل پستی:

.....

استان: شهرستان: خیابان:

شماره فیش: مبلغ پرداختی:

پلاک: شماره پستی:

◆ در صورتی که قبلاً مشترک مجله بوده‌اید، شماره اشتراک خود را ذکر کنید:

.....

امضا:

◆ نشانی: تهران، صندوق پستی امور مشترکین: ۱۶۵۹۵/۱۱۱

◆ وبگاه مجلات رشد: www.roshdmag.ir

◆ اشتراک مجله: ۱۴-۷۷۳۳۹۷۱۳/۷۷۳۳۵۱۱۰/۷۷۳۳۶۶۵۶-۲۱۰

◆ هزینه اشتراک یکساله مجلات عمومی (هشت شماره): ۹۶۰۰۰ ریال

◆ هزینه اشتراک یکساله مجلات تخصصی (چهار شماره): ۶۰۰۰۰ ریال