

سرفصل‌های موجود مربوط به مهارت سوم کودک الکترونیک است. آزمون این مهارت به شکل الکترونیکی و عملی برگزار می‌گردد.

اهداف ماژول:

ماژول ۳: هدف این ماژول توانمند سازی کودک در نقاشی کشیدن، با کامپیوتر است.

کودک قادر خواهد بود.

- شناسایی فایل‌های گرافیکی
- شناسایی برنامه های گرافیکی
- توانایی ایجاد یک نقاشی

بخش	عنوان	مرجع	جزئیات
۳.۱ اصول تصویر و نقاشی	۳.۱.۱ کاربرد عکس	۳.۱.۱.۱	شناخت بعضی کاربردهای عکس و نقاشی مانند قرار گرفتن روی وب انتشار از طریق ایمیل،...
۳.۲ کشیدن نقاشی	۳.۲.۱ آشنایی با محیط	۳.۲.۱.۱	باز کردن Paint و آشنایی با محیط نوار منو، نوار ابزار، جعبه ابزار، جعبه مدار رنگی
	۳.۲.۲ ایجاد	۳.۲.۲.۱	ایجاد یک فایل
			باز کردن یک فایل
			بستن یک فایل
			ذخیره کردن یک فایل
	۳.۲.۳ ویرایش	۳.۲.۳.۱	انتخاب یک محدوده و Copy و Paste
		۳.۲.۳.۲	انتخاب یک محدوده و Cut و Copy و Paste
		۳.۲.۳.۳	Undo,Redo
	۳.۲.۴ "خطوط و اشکال"	۳.۲.۴.۱	ترسیم یک خط راست
		۳.۲.۴.۲	ترسیم یک خط دلخواه
		۳.۲.۴.۳	ترسیم یک خط منحنی
		۳.۲.۴.۴	ترسیم دایره و بیضی و مربع و مستطیل

بخش	عنوان	مرجع	جزئیات
	۳.۲.۵ نوشتن	۳.۲.۵.۱	نوشتن کلمات
		۳.۲.۵.۲	تغییر فونت و اندازه فونت ها
	۳.۲.۶ پاک کن	۳.۲.۶.۱	پاک کردن ناحیه کوچک
		۳.۲.۶.۲	پاک کردن ناحیه بزرگ
		۳.۲.۶.۳	پاک کردن همه تصویر
	۳.۲.۷ سایز	۳.۲.۷.۱	کشیدن تصویر (Stretch) و یا اریب دار کردن (Skew)
		۳.۲.۷.۱	تغییر سایز عکس یا نقاشی
	۳.۲.۸ رنگها	۳.۲.۸.۱	رنگ کردن یک شکل
		۳.۲.۸.۲	نقاشی با ابزار قلم مو
		۳.۲.۸.۳	کار با ابزار اسپری
		۳.۲.۸.۴	کپی رنگ با استفاده از قطره چکان
	۳.۲.۹	۳.۲.۹.۱	مشاهده پیش‌نمایش
		۳.۲.۹.۲	چاپ سند