

ردیف	لینک آموزش‌های سایت رشد (پایه هفتم)
۱	آشنایی با برنامه Scratch.Jr
۲	آموزش املاي کلمات با اسکرچ جی آر
۳	آموزش اندازه‌گیری با اسکرچ جی آر
۴	آموزش تدریس نشانه "ی" و "غ" با اسکرچ جی آر
۵	آموزش تفریق با اسکرچ جی آر
۶	آموزش تمرین حروف "ز"، "ذ"، "ض" با اسکرچ جی آر
۷	آموزش تناظر با اسکرچ جی آر
۸	آموزش تهیه پازل با اسکرچ جی آر
۹	آموزش تهیه شجره نامه با اسکرچ جی آر
۱۰	آموزش جهت های جغرافیایی با اسکرچ جی آر
۱۱	آموزش خواندن کلمات با اسکرچ جی آر
۱۲	آموزش دسته بندی اشکال در اسکرچ جی آر
۱۳	آموزش شمارش اعداد با اسکرچ جی آر
۱۴	آموزش محور اعداد با اسکرچ جی آر
۱۵	آموزش مقایسه ی اعداد با اسکرچ جی آر
۱۶	آموزش مقیاس با اسکرچ جی آر
۱۷	پودمان پنجم: کسب و کار
۱۸	پودمان دهم: انواع نخ و انواع دوخت
۱۹	پودمان دهم: پوشاک، پارچه بافی و انواع الیاف
۲۰	پودمان نهم: آشنایی با مراحل داشت و برداشت
۲۱	پودمان نهم: پرورش و نگهداری گیاهان
۲۲	پودمان نهم: روش‌های زیاد کردن و کاشت گیاهان و نهال
۲۳	پودمان هشتم: اشتراک گذاری اطلاعات/نماهای پرونده ارائه
۲۴	پودمان هفتم: کار با چوب
۲۵	پودمان یازدهم: خوراک
۲۶	پودمان اول: ارگونومی / بخش اول
۲۷	پودمان اول: ارگونومی: بخش دوم
۲۸	پودمان اول: خلاقیت، اختراع و نوآوری
۲۹	پودمان اول: راه‌های پرورش و افزایش خلاقیت
۳۰	پودمان پنجم: ایده پردازی
۳۱	پودمان پنجم: روش پنج چرا در حل مسئله
۳۲	پودمان پنجم: سیر تکامل ارتباط
۳۳	پودمان چهارم: ترسیم و ویرایش اشکال
۳۴	پودمان چهارم: تنظیم و ویرایش نوشتار در نرم افزار Word 2016
۳۵	پودمان چهارم: تنظیمات جلوه، رنگ و نور تصویر
۳۶	پودمان چهارم: مستند سازی - اجزای نرم افزار Word2016
۳۷	پودمان چهارم: مستندسازی چیست؟
۳۸	پودمان چهارم: مستندسازی/ قاب بندی توسط ابزار Paragraph
۳۹	پودمان چهارم: ویرایش اجزای نمودار سازمانی
۴۰	پودمان دوم: آموزش نرم افزار Paint
۴۱	پودمان دوم: حالت‌های مختلف نمایی برای پرونده‌ها
۴۲	پودمان دوم: فناوری اطلاعات و ارتباطات
۴۳	پودمان دوم: مرتب‌سازی پرونده‌ها، پوشه‌ها و درایوها
۴۴	پودمان دوم: نرم افزار Paint۳ /D بخش اول
۴۵	پودمان دوم: نرم افزار Paint۳ /D بخش چهارم
۴۶	پودمان دوم: نرم افزار Paint۳ /D بخش دوم
۴۷	پودمان دوم: نرم افزار Paint۳ /D بخش سوم
۴۸	پودمان دوم: نصب سخت افزار
۴۹	پودمان دوم: نصب ویندوز ۱۰
۵۰	پودمان سوم: جستجو و جمع آوری اطلاعات
۵۱	پودمان سوم: جستجو و جمع آوری اطلاعات/ بخش دوم
۵۲	پودمان ششم: رسم سه نما و روش‌های دید
۵۳	پودمان ششم: نقشه کشی

پودمان نهم: پرورش و نگهداری گیاهان	۵۴
پودمان هشتم: اشتراک گذاری اطلاعات - ۱	۵۵
پودمان هشتم: اشتراک گذاری اطلاعات - ۲	۵۶
پودمان هشتم: اشتراک گذاری اطلاعات - ۳	۵۷
پودمان هشتم: تنظیمات نمایش و نمایش اسلایدها	۵۸
پودمان هشتم: جلوه‌های متحرک سازی	۵۹
پودمان هشتم: دکمه‌های عملیاتی و ابر پیوند	۶۰
پودمان هشتم: ذخیره و تولید بسته از ارائه	۶۱
پودمان هشتم: زمان‌بندی و فیلم‌برداری	۶۲
پودمان هشتم: صداگذاری	۶۳
پودمان هشتم: قالب بندی و جلوه‌های گذار	۶۴
پودمان هشتم: مدیریت اسلایدهای Power point	۶۵
پودمان هشتم: نکات آموزشی Power point	۶۶
پودمان هفتم: کار با چوب - ۱	۶۷
پودمان هفتم: کار با چوب - ۲	۶۸
پودمان یازدهم: خوراک - ۱	۶۹
پودمان یازدهم: خوراک - ۲	۷۰
پودمان اول: آموزش پروژه	۷۱
ابزار قلاب‌بافی و بافت‌های پایه	۷۲
ابزار مختلف بافت	۷۳
انواع دوچرخه	۷۴
بافت زیگزاگی - قسمت دوم	۷۵
بافت مفتولی	۷۶
بخش اول: انواع داده	۷۷
بخش اول: آشنایی با دستور پرینت	۷۸
بخش اول: آشنایی با ساختار حلقه تکرار for	۷۹
بخش اول: آموزش ایجاد لینک	۸۰
بخش اول: آموزش برنامه power point - قسمت دوم	۸۱
بخش اول: آموزش برنامه پیکس آرت	۸۲
بخش اول: آموزش برنامه‌ی Paint	۸۳
بخش اول: آموزش برنامه‌ی power point - قسمت اول	۸۴
بخش اول: آموزش برنامه‌ی word - قسمت اول	۸۵
بخش اول: آموزش برنامه‌ی word - قسمت پنجم	۸۶
بخش اول: آموزش برنامه‌ی word - قسمت چهارم	۸۷
بخش اول: آموزش برنامه‌ی word - قسمت دوم	۸۸
بخش اول: آموزش برنامه‌ی word - قسمت سوم	۸۹
بخش اول: آموزش برنامه‌ی word - قسمت ششم	۹۰
بخش اول: آموزش ساختار کلی HTML	۹۱
بخش اول: آموزش سبک‌ها	۹۲
بخش اول: آموزش عنوان در HTML	۹۳
بخش اول: آموزش قرار دادن و تنظیم عکس در HTML	۹۴
بخش اول: آموزش گیمپ - قسمت اول	۹۵
بخش اول: آموزش گیمپ - قسمت پنجم	۹۶
بخش اول: آموزش گیمپ - قسمت چهارم	۹۷
بخش اول: آموزش گیمپ - قسمت دوم	۹۸
بخش اول: آموزش گیمپ - قسمت سوم	۹۹
بخش اول: برنامه اسنپ سید	۱۰۰
بخش اول: برنامه نویسی و کاربرد آن	۱۰۱
بخش اول: ترسیم چراغ راهنمایی و رانندگی	۱۰۲
بخش اول: تفاوت حلقه های for و while	۱۰۳
بخش اول: تگ pre	۱۰۴
بخش اول: تگ های قالب بندی	۱۰۵
بخش اول: دستور input	۱۰۶
بخش اول: دستورات break-continue	۱۰۷

بخش اول: دستورات شرطی	۱۰۸
بخش اول: رسم پرچم المپیک	۱۰۹
بخش اول: شاخص BMI	۱۱۰
بخش اول: عملگرهای ریاضی	۱۱۱
بخش اول: کتابخانه ها	۱۱۲
بخش اول: متغیرها در پایتون	۱۱۳
بخش اول: محیط ویرایشگر پایتون	۱۱۴
بخش اول: مقدمه ای بر طراحی صفحات وب با HTML	۱۱۵
بخش اول: نصب و راه اندازی پایتون	۱۱۶
بخش اول: هوپه	۱۱۷
بخش چهارم: ابزار کار با مفتول	۱۱۸
بخش چهارم: ابزار نگهداری دوچرخه	۱۱۹
بخش چهارم: اتصال دو قطعه طناب	۱۲۰
بخش چهارم: اجرای تابلوی گل و مرغ - قسمت دوم	۱۲۱
بخش چهارم: اجرای تابلوی گل و مرغ	۱۲۲
بخش چهارم: اجرای طرح پرنده	۱۲۳
بخش چهارم: اجزای دوچرخه	۱۲۴
بخش چهارم: اصول نگهداری از دوچرخه - قسمت اول	۱۲۵
بخش چهارم: اصول نگهداری از دوچرخه - قسمت دوم	۱۲۶
بخش چهارم: اصول نگهداری از دوچرخه - قسمت سوم	۱۲۷
بخش چهارم: انواع نقشه و نقشه کشی	۱۲۸
بخش چهارم: ایجاد چند گره ساده روی یک قطعه طناب طولانی	۱۲۹
بخش چهارم: آدمک عکاس	۱۳۰
بخش چهارم: آشنایی با الکترونیک	۱۳۱
بخش چهارم: آشنایی با ریزکنترل کننده ها	۱۳۲
بخش چهارم: آشنایی با سخت افزار آردوینو	۱۳۳
بخش چهارم: آموزش انواع دوخت در چرم	۱۳۴
بخش چهارم: آموزش برنامه نویسی آردوینو	۱۳۵
بخش چهارم: آموزش جاکارتی ۴ تایی	۱۳۶
بخش چهارم: آموزش جامدادی چرم - قسمت اول	۱۳۷
بخش چهارم: آموزش جامدادی چرم - قسمت دوم	۱۳۸
بخش چهارم: آموزش دوخت کیف دوشی - قسمت اول	۱۳۹
بخش چهارم: آموزش دوخت کیف دوشی - قسمت دوم	۱۴۰
بخش چهارم: آموزش کیف مدارک جیبی	۱۴۱
بخش چهارم: بافت زیگزاگی - قسمت اول	۱۴۲
بخش چهارم: بافت سرمه‌داری	۱۴۳
بخش چهارم: بافت کیف	۱۴۴
بخش چهارم: پروژه چراغ چشمک زن	۱۴۵
بخش چهارم: تابلو با طرح میوه - قسمت دوم	۱۴۶
بخش چهارم: تابلو با طرح میوه	۱۴۷
بخش چهارم: تابلوی خوشنویسی - قسمت اول	۱۴۸
بخش چهارم: تابلوی خوشنویسی - قسمت دوم	۱۴۹
بخش چهارم: تابلوی خوشنویسی - قسمت سوم	۱۵۰
بخش چهارم: ترسیم نقشه با ابزار	۱۵۱
بخش چهارم: ترکیب تکنیک‌های ابتدایی	۱۵۲
بخش چهارم: تکنیک ۲ و ۳	۱۵۳
بخش چهارم: تکنیک ۴ و ۵	۱۵۴
بخش چهارم: تکنیک ۶، ۷، ۸ و ۹	۱۵۵
بخش چهارم: تکنیک خطوط صاف	۱۵۶
بخش چهارم: تکنیک خطوط منحنی	۱۵۷
بخش چهارم: تکنیک خطوط	۱۵۸
بخش چهارم: تکنیک های دورانی	۱۵۹
بخش چهارم: تهیه پنیر با طعم سیاه‌دانه	۱۶۰
بخش چهارم: دم‌پخت باقالی	۱۶۱

بخش چهارم: دوچرخه سواری ایمن	۱۶۲
بخش چهارم: روش تنظیم زین	۱۶۳
بخش چهارم: روش صحیح تعویض دنده	۱۶۴
بخش چهارم: ساخت دوچرخه مفتولی	۱۶۵
بخش چهارم: ساخت عنکبوت سیمی	۱۶۶
بخش چهارم: سایز مناسب دوچرخه	۱۶۷
بخش چهارم: سه نما	۱۶۸
بخش چهارم: شیرینی مربایی	۱۶۹
بخش چهارم: عروسک مکرومه ای	۱۷۰
بخش چهارم: قاب عکس یا قاب آینه	۱۷۱
بخش چهارم: گره بند کفش	۱۷۲
بخش چهارم: گره جابجایی اجسام سنگین	۱۷۳
بخش چهارم: گره چشمی	۱۷۴
بخش چهارم: گره دزد اسب	۱۷۵
بخش چهارم: گره دو خفت	۱۷۶
بخش چهارم: گره زنجیره ای	۱۷۷
بخش چهارم: گره ساده	۱۷۸
بخش چهارم: گره سه خفت	۱۷۹
بخش چهارم: گره کمر	۱۸۰
بخش چهارم: گره مجروح کش	۱۸۱
بخش چهارم: گره مربع	۱۸۲
بخش چهارم: گره نیم خفت	۱۸۳
بخش چهارم: گره های مکرومه بافی - قسمت دوم	۱۸۴
بخش چهارم: گره هشتی	۱۸۵
بخش چهارم: مجسمه پرنده	۱۸۶
بخش چهارم: مجسمه گوزن	۱۸۷
بخش چهارم: معرفی ابزار	۱۸۸
بخش چهارم: معرفی انواع طناب	۱۸۹
بخش چهارم: نکاتی در ارتباط با خرید دوچرخه	۱۹۰
بخش دوم: هدایت تحصیلی و شغلی	۱۹۱
بخش سوم: پروژه های فناورانه	۱۹۲
بخش سوم: خودروی تخته مداری	۱۹۳
بخش سوم: ربات کفشدوزکی	۱۹۴
بخش سوم: ساخت مولد برق (بدنه MDF)	۱۹۵
بخش سوم: ساخت مولد برق	۱۹۶
پخت پیترزا	۱۹۷
پودمان دوم: ابزار فناوری سیار	۱۹۸
پودمان دوم: اتصال وب کم به رایانه	۱۹۹
پودمان دوم: اسکتر	۲۰۰
پودمان دوم: اقتصاد دانش بنیان	۲۰۱
پودمان دوم: ایجاد وبلاگ	۲۰۲
پودمان دوم: پرداخت از درگاه بانک	۲۰۳
پودمان دوم: تاریخچه رایانه	۲۰۴
پودمان دوم: چاپگرهای لیزری سیاه و سفید و رنگی	۲۰۵
پودمان دوم: حمله سایبری	۲۰۶
پودمان دوم: دولت الکترونیک	۲۰۷
پودمان دوم: رایانامه	۲۰۸
پودمان دوم: رایانش ابری	۲۰۹
پودمان دوم: کار با google translate	۲۱۰
پودمان دوم: نصب چاپگر به صورت دستی	۲۱۱
تاریخچه دوچرخه	۲۱۲
جاکلیدی آدمک مکرومه ای	۲۱۳
دریم کچر با مهره های رنگی	۲۱۴
روکش سیم شارژر	۲۱۵

روکش ظروف	۲۱۶
ساخت پله موقت	۲۱۷
ساخت دریم کچر	۲۱۸
سرکلیدی مکرومه‌ای لوزی	۲۱۹
سیب‌زمینی تنوری	۲۲۰
کیک شکلاتی خیس	۲۲۱
گره پروانه‌ای	۲۲۲
گره دست‌آویز	۲۲۳
گره کوتاه‌کن	۲۲۴
گره ماهیگیر	۲۲۵
گره‌های مکرومه بافی-قسمت اول	۲۲۶
گره‌های مکرومه بافی-قسمت چهارم	۲۲۷
گره‌های مکرومه بافی-قسمت سوم	۲۲۸
مدل پله‌ای	۲۲۹
مسدود کردن انتهای بریده طناب-قسمت اول	۲۳۰
مسدود کردن انتهای بریده طناب-قسمت دوم	۲۳۱
معرفی ابزار ساخت دریم کچر	۲۳۲
معرفی ابزار کف بافی	۲۳۳
معرفی ابزار و وسایل مکرومه بافی	۲۳۴
نوشیدنی پرتقالی	۲۳۵
بخش اول: الگوریتم و روندنما	۲۳۶
بخش اول: آشنایی با زبان پایتون	۲۳۷
بخش اول: آشنایی با مراحل ساخت پردازنده‌ها	۲۳۸
بخش اول: آشنایی با موتورهای جستجو	۲۳۹
بخش اول: آشنایی با هوش مصنوعی	۲۴۰
بخش اول: تاریخچه محاسبه قبل از رایانه‌ها	۲۴۱
بخش اول: رابط‌های زیستی	۲۴۲
بخش اول: رایانه‌ها همه جا هستند	۲۴۳
بخش اول: رایانه‌های پوشیدنی و مخفی	۲۴۴
بخش اول: نگاهی به فناوری و نوآوری	۲۴۵
بخش چهارم: مهارت به کارگیری سامانه مدیریت ساختمان	۲۴۶
بخش چهارم: مهارت پرورش ماکیان	۲۴۷
بخش چهارم: مهارت پرورش و نگهداری از گیاهان آپارتمانی	۲۴۸
بخش چهارم: مهارت تهیه خوراک و نوشیدنی	۲۴۹
بخش چهارم: مهارت ساخت افزایشی	۲۵۰
بخش چهارم: مهارت سوخته نگاری	۲۵۱
بخش چهارم: مهارت کار با اپ اینوناتور	۲۵۲
بخش چهارم: مهارت کار با چرم	۲۵۳
بخش چهارم: مهارت کار با ریزکنترل کننده‌ها	۲۵۴
بخش چهارم: مهارت کار با مفتول و ورق فلزی	۲۵۵
بخش چهارم: مهارت گره زنی	۲۵۶
بخش چهارم: مهارت نقشه کشی	۲۵۷
بخش سوم: آشنایی مقدماتی با مدارهای الکتریکی	۲۵۸
بخش سوم: تخته مدار (بردبرد)	۲۵۹
مهارت بافت	۲۶۰
مهارت شناخت و نگهداری دوچرخه	۲۶۱
کتاب کار و فناوری - پایه هفتم	۲۶۲
کتاب کار و فناوری (اجرای آزمایشی - پایه هفتم)	۲۶۳
بخش اول: حلقه‌های تکرار - ۱	۲۶۴
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در طراحی وب سایت	۲۶۵
بخش اول: تگ div	۲۶۶
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - رسم مستطیل	۲۶۷
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - محاسبه چگالی	۲۶۸
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - محاسبه مسافت	۲۶۹

بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - متغیرها	۲۷۰
بخش اول: حلقه های تکرار - ۳	۲۷۱
بخش اول: حلقه های تکرار - ۲	۲۷۲
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - رسم پرچم ایران	۲۷۳
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - رسم چراغ راهنما	۲۷۴
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - دریافت نام کاربری	۲۷۵
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - رسم پرچم المپیک	۲۷۶
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - رسم اشکال با استفاده از کتابخانه turtle	۲۷۷
بخش اول: کاربرد هوش مصنوعی در پایتون - جدول ضرب	۲۷۸