

ردیف	لینک آموزش‌های سایت رشد (پایه نهم)
۱	فیلم آموزش برنامه اسنگیت (Snagit) - ضبط فیلم
۲	فیلم آموزش برنامه اسنگیت (Snagit) - ضبط فیلم و تصویر
۳	فیلم آموزش برنامه اسنگیت (Snagit) - گرفتن تصویر
۴	پودمان ۱: حل مسئله و فرآیند آن - الگوریتم
۵	پودمان ۱۰: صنایع دستی - ۱
۶	پودمان ۱۰: صنایع دستی - ۲
۷	پودمان ۱۰: صنایع دستی/ برجسته کاری روی فلز مس
۸	پودمان ۱۰: صنایع دستی/ پتینه کاری روی فلز مس
۹	پودمان ۱۱: هدایت تحصیلی _ حرفه‌ای / بخش ۱
۱۰	پودمان ۱۱: هدایت تحصیلی _ حرفه‌ای / بخش ۲
۱۱	پودمان ۱۱: هدایت تحصیلی _ حرفه‌ای / بخش ۳
۱۲	پودمان ۲: آموزش نرم افزار Brics CAD - بخش ۱
۱۳	پودمان ۲: آموزش نرم افزار Brics CAD - بخش ۲
۱۴	پودمان ۲: آموزش نرم افزار Brics CAD - بخش ۳
۱۵	پودمان ۳: آشنایی با انواع ساز و کار حرکتی
۱۶	پودمان ۳: ساز و کار حرکتی - سیستم و انواع چرخ دنده
۱۷	پودمان ۴: انجام پروژه‌های Scratch
۱۸	پودمان ۴: آموزش پایتون (پروژه پایانی)
۱۹	پودمان ۴: بازی های رایانه ای - ۱
۲۰	پودمان ۴: بازی های رایانه ای - ۲
۲۱	پودمان ۴: بازی های رایانه ای - ۳
۲۲	پودمان ۴: بازی های رایانه ای - نرم افزار Scratch
۲۳	پودمان ۴: کار با نرم افزار Scratch
۲۴	پودمان ۶: تأسیسات و هواگیری رادیاتور
۲۵	پودمان ۶: تعمیر انواع شیرآلات بهداشتی اهرمی
۲۶	پودمان ۶: تعویض سیفون سرویس بهداشتی
۲۷	پودمان ۶: تعویض سیفون ظرفشویی
۲۸	پودمان ۷: عمران / دیوار چینی با آجر
۲۹	پودمان ۷: عمران / کننده کاری روی گچ
۳۰	پودمان ۸: خودرو
۳۱	پودمان ۹: پایش رشد و تکامل کودک - بخش ۱
۳۲	پودمان ۹: پایش رشد و تکامل کودک - بخش ۲
۳۳	پودمان پنجم: برق
۳۴	پودمان های تجویزی: پروژه طراحی و ساخت یک ساز و کار حرکتی
۳۵	پودمان ۱: الگوریتم ۱
۳۶	پودمان ۱: الگوریتم ۲
۳۷	پودمان ۱: الگوریتم ۳
۳۸	پودمان ۱: الگوریتم ۴
۳۹	پودمان ۱۰: پایش رشد و تکامل کودک ۱
۴۰	پودمان ۱۰: پایش رشد و تکامل کودک ۲
۴۱	پودمان ۱۱: برجسته کاری روی مس ۱
۴۲	پودمان ۱۱: برجسته کاری روی مس ۲
۴۳	پودمان ۲: ترسیم با رایانه ۱
۴۴	پودمان ۲: ترسیم با رایانه ۲
۴۵	پودمان ۲: ترسیم با رایانه ۳
۴۶	پودمان ۳: ساز و کارهای حرکتی ۱
۴۷	پودمان ۳: ساز و کارهای حرکتی ۲
۴۸	پودمان ۴: آرایه ها
۴۹	پودمان ۴: بررسی متدهای تاپل
۵۰	پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (ابزارک‌ها در tkinter)
۵۱	پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (ایجاد خروجی exe)
۵۲	پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با args)
۵۳	پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با kwargs)

پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با توابع داخلی پایتون)	۵۴
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با شی گرای)	۵۵
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با کلمه global)	۵۶
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با محیط Visual Studio Code)	۵۷
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (آشنایی با مفهوم فضای نام)	۵۸
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (تابع init)	۵۹
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (تابع بیشینه سه عدد ورودی)	۶۰
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (کتابخانه tkinter)	۶۱
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (مثال تابع init)	۶۲
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (مثال تابع init)	۶۳
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون (مرور مباحث گذشته)	۶۴
پودمان ۴: برنامه نویسی پایتون	۶۵
پودمان ۴: پاک کردن فایل	۶۶
پودمان ۴: پیمایش عناصر لیست	۶۷
پودمان ۴: تابع لامبدا	۶۸
پودمان ۴: تابع	۶۹
پودمان ۴: حذف و تغییر عناصر تاپل	۷۰
پودمان ۴: فعالیت	۷۱
پودمان ۴: کار با لیست	۷۲
پودمان ۴: مبحث ست و دیکشنری	۷۳
پودمان ۴: مثال پیمایش لیست	۷۴
پودمان ۴: مدیریت استثنا ۱	۷۵
پودمان ۴: مدیریت استثنا ۲	۷۶
پودمان ۴: مدیریت فایل	۷۷
پودمان ۴: مقایسه لیست و تاپل	۷۸
پودمان ۴: نوشتن ماژول	۷۹
پودمان ۶: برق	۸۰
پودمان ۷: تاسیسات مکانیکی ۱	۸۱
پودمان ۷: تاسیسات مکانیکی ۲	۸۲
پودمان ۷: تاسیسات مکانیکی ۳	۸۳
پودمان ۷: تاسیسات مکانیکی ۴	۸۴
پودمان ۸: عمران ۱	۸۵
پودمان ۸: عمران ۲	۸۶
پودمان ۸: عمران ۳	۸۷
پودمان ۸: عمران ۴	۸۸
پودمان ۹: خودرو	۸۹
پودمان پنجم: هدایت تحصیلی - حرفه ای ۱	۹۰
پودمان پنجم: هدایت تحصیلی - حرفه ای ۲	۹۱
پودمان پنجم: هدایت تحصیلی - حرفه ای ۳	۹۲
بخش ۱: استفاده از شبکه های اجتماعی	۹۳
بخش ۱: اشتراک گذاری محتوا	۹۴
بخش ۱: آشنایی با شبکه	۹۵
بخش ۱: بازی و شبکه های اجتماعی	۹۶
بخش ۱: برنامه های رسانه های اجتماعی	۹۷
بخش ۱: حساب های رسانه های اجتماعی	۹۸
بخش ۱: رسانه های اجتماعی	۹۹
بخش ۴: ساخت سازه های کوچک ساختمانی	۱۰۰
بخش ۴: شناخت و نگهداری از موتورسیکلت و خودرو	۱۰۱
بخش ۴: مهارت پرورش و نگهداری از گیاهان دارویی	۱۰۲
بخش ۴: مهارت چاپ روی پارچه	۱۰۳
بخش ۴: مهارت ساخت و راه اندازی نیروگاه خورشیدی کوچک خانگی	۱۰۴
بخش ۴: مهارت کار با ریزکنترل کننده ها	۱۰۵
بخش ۴: مهارت مدیریت هوشمند ساختمان	۱۰۶
بخش ۴: مهارت مراقبت و رشد از تولد تا شش سالگی	۱۰۷

بخش ۴: مهارت مثبت کاری	۱۰۸
بخش ۴: مهارت نقاشی روی شیشه و سفال	۱۰۹
بخش ۴: مهارت نقشه کشی رایانه ای	۱۱۰
بخش ۴: مهارت هتل داری و گردشگری	۱۱۱
کتاب کار و فناوری - پایه ۹	۱۱۲