



۱ سخنی با مخاطبان و نصب نرم افزار

۳ باز طراحی شخصیت کتاب درسی و پس زمینه

۵ پویانمایی حرکت حیوانات

۷ پروژه نگارش ۱

۹ جدول شگفت انگیز

۱۱ بازی روی آب زیر آب (قسمت دوم (علوم اول)

۱۳ بازی ماشین سواری (انیمیشن چرخیدن تایر)

۱۵ بازی در چهار صحنه با طراحی دکمه و کدهای دستوری (بخش دوم) طراحی سوال چهار گزینه ای

۱۷ پروژه بازی موشکی

۱۹ پروژه تقارن (ریاضی دوم)

۲ آشنایی با محیط و ابزارها

۴ دستورات گروه ظاهر (پروژه حرکت آبیان)

۶ حالت هایی از حرکت شخصیت در صحنه

۸ پروژه نگارش ۲

۱۰ بازی روی آب زیر آب (قسمت اول (علوم اول)

۱۲ پویانمایی بازی بسکتبال

۱۴ بازی در چهار صحنه با طراحی دکمه و کدهای دستوری (بخش اول)

۱۶ بازی الگویابی با پنگوئن

۱۸ پروژه بازی رد شدن از خیابان

۲۰ پروژه بگرد و پیدا کن (فارسی اول)

کاربرد نرم افزار اسکرچ جونیور jr

دانش آموزان با یادگیری اسکرچ جونیور که زبان برنامه نویسی مناسب برای کودکان است می توانند برای خود بازی طراحی کنند. به این صورت که بلوک ها را در برنامه اسکرچ جونیور حرکت می دهند و بهم می پیوندانند.

زمانی که کودکان اسکرچ جونیور را به خوبی یاد گرفتند می توانند شفصیت ها را ویرایش کنند و برای آن ها صداگذاری انجام دهند. برای اینکه شفصیت ها زنده شوند باید از بلوک های برنامه نویسی استفاده کرد. کودکانی که برنامه نویسی با اسکرچ جونیور را می آموزند، می توانند توانایی های شناختی خود را توسعه دهند و به مهارت هایی مانند ادراک، تفکر منطقی و پردازش بصری زودتر از همسالان خود دست یابند که منجر به تفکر انتقادی بهتر و توانایی های حل مسئله و همچنین درک ریاضیات می شود.

رابط کاربری برنامه به گونه ای طراحی شده است که شبیه اسباب بازی ها و وسایل هنری باشد که با دقت روی یک میز پییده شده اند، بنابراین به راحتی می توان ممدوده سنی ۵ تا ۷ سال را درگیر کرد. مواجهه با چالش های جدید و تلاش برای سافت پروژه های جدید از دیگر مزایای نه پندان آشکار آموزش اسکرچ جونیور است.

گروه برنامه ریزی، فناوری و گروه های آموزش ابتدایی وزارت آموزش و پرورش



SCRATCH JR

