

راهنمای PDF ویژه والدین

# آموزش کامپیوتر به کودکان

راهنمای گام‌به‌گام: از سن مناسب شروع تا مهارت‌های پایه و اولین قدم در برنامه‌نویسی – همراه با برنامه عملی ۴ هفته‌ای برای اجرا در خانه

چک‌لیست آمادگی برنامه‌نویسی

برنامه هفتگی آماده

مسیر ۶ مرحله‌ای

آکادمی یاسان

yasanaacademy.ir

## فهرست مطالب

۰۱ این کتاب برای چه کسی نوشته شده؟

۰۲ آموزش کامپیوتر به کودکان دقیقاً یعنی چه؟

۰۳ فرزند شما از چه سنی آماده است؟

۰۴ چرا آموزش کامپیوتر برای کودکان مهم است؟

۰۵ مسیر ۶ مرحله‌ای آموزش کامپیوتر

۰۶ بهترین نرم‌افزارها برای شروع

۰۷ موبایل کافی است یا کامپیوتر لازم است؟

۰۸ برنامه عملی ۴ هفته‌ای برای شروع در خانه

۰۹ اشتباه رایج والدین و راه‌حل هرکدام

۱۰ چطور بفهمیم آماده برنامه‌نویسی است؟

۱۱ آموزش آنلاین یا حضوری؟

۱۲ سوالات متداول والدین

۱۳ اجزای کامپیوتر را بشناسیم (درس اول)

۱۴ درس عملی: ماوس و تایپ ده‌انگشتی

۱۵ اولین پروژه واقعی در اسکرچ

۱۶ ۵ قانون طلایی اینترنت امن (ویژه کودک)

---

۱۷ جمع‌بندی و قدم بعدی

---

## این کتاب برای چه کسی نوشته شده؟

اگر فرزندان بین ۴ تا ۱۳ سال دارد و نمی‌دانید آموزش کامپیوتر را از کجا و چطور شروع کنید، این کتاب برای شماست.

خیلی از والدین یک سؤال مشترک دارند: «کامپیوتر که بلده روشن کنه و بازی کنه، همینش کافیه یا باید چیز دیگه‌ای هم یاد بگیره؟» جواب کوتاه این است: بازی کردن با کامپیوتر و **یادگرفتن** کامپیوتر دو چیز کاملاً متفاوت‌اند. اولی کودک را مصرف‌کننده نگه می‌دارد، دومی او را به سمت ساختن، حل مسئله و در نهایت برنامه‌نویسی می‌برد.

این کتاب حاصل تجربه‌ی آکادمی یاسان در آموزش مهارت‌های کامپیوتری و برنامه‌نویسی به کودکان است. به جای تئوری، یک مسیر عملی به شما می‌دهد که بتوانید همین امروز، حتی بدون هیچ پیش‌زمینه‌ای، شروع کنید.

### در این کتاب چه می‌خوانید؟

سن مناسب شروع، مسیر ۶ مرحله‌ای آموزش، نرم‌افزارهای پیشنهادی، یک برنامه عملی ۴ هفته‌ای قابل اجرا در خانه، اشتباهات رایج والدین و یک چک‌لیست برای تشخیص آمادگی کودک برای برنامه‌نویسی.

### این کتاب چه چیزی نیست؟

این کتاب جایگزین یک دوره آموزشی ساختاریافته با بازخورد مربی نیست. هدف آن این است که شما به‌عنوان والد، مسیر درست را بشناسید و بتوانید تصمیم آگاهانه بگیرید – چه در خانه ادامه دهید، چه فرزندان را در دوره‌ای مثل اسکرچ یا پایتون یاسان ثبت‌نام کنید.

## آموزش کامپیوتر به کودکان دقیقاً یعنی چه؟

آموزش کامپیوتر، خیلی بیشتر از یاد دادن روشن کردن دستگاه یا باز کردن یک بازی است.

وقتی می‌گوییم «آموزش کامپیوتر به کودکان»، منظور مجموعه‌ای از مهارت‌هاست که کودک را از یک **مصرف‌کننده منفعل محتوا** به یک **سازنده فعال** تبدیل می‌کند. این تفاوت، مهم‌ترین نکته‌ای است که باید در ذهن داشته باشید.

### چهار ستون اصلی آموزش کامپیوتر

| ستون                 | یعنی چه                                                              |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------|
| تفکر الگوریتمی       | توانایی شکستن یک کار بزرگ به مراحل کوچک و منطقی – پایه برنامه‌نویسی  |
| مدیریت اطلاعات       | ذخیره، نام‌گذاری و پیدا کردن فایل‌ها؛ سازمان‌دهی به‌جای شلوغی دسکتاپ |
| ایمنی دیجیتال        | جستجوی امن، تشخیص محتوای نامناسب، رعایت حریم خصوصی                   |
| مهارت‌های نرم‌افزاری | کار با ماوس/کیبورد و نرم‌افزارهای پایه مثل Word و PowerPoint         |

وقتی این چهار ستون در کنار هم شکل بگیرند، کودک آماده‌ی قدم بعدی می‌شود: **برنامه‌نویسی**. در فصل‌های بعد، هرکدام از این مهارت‌ها را به‌صورت عملی و مرحله‌به‌مرحله باز می‌کنیم.

## فرزند شما از چه سنی آماده است؟

سن، تنها معیار نیست؛ اما نقطه شروع خوبی برای تعیین انتظارات واقع‌بینانه است.

### ۳ تا ۴ سال

فقط در کنار بزرگسال. لمس ساده صفحه، تماشای محتوای مناسب سن. هیچ استفاده مستقلی توصیه نمی‌شود.

### ۵ تا ۷ سال

زمان طلایی برای شروع مستقل با نظارت. یادگیری ماوس، کیبورد ساده، نقاشی دیجیتال.

### ۸ تا ۱۰ سال

مدیریت فایل، تایپ روان‌تر، اینترنت با قوانین مشخص، شروع برنامه‌نویسی تصویری (اسکرچ).

### ۱۱ تا ۱۳ سال

آمادگی برای برنامه‌نویسی جدی‌تر، پروژه‌های عملی، ورود تدریجی به پایتون.

## عوامل مهم‌تر از عدد سن

- **تمرکز:** آیا کودک می‌تواند ۱۰ تا ۱۵ دقیقه روی یک فعالیت بماند؟
- **مهارت حرکتی ظریف دست:** کنترل ماوس و فشردن دکمه‌های کوچک نیاز به هماهنگی دست دارد که در برخی کودکان زودتر یا دیرتر شکل می‌گیرد.
- **علاقه:** کودکی که با اشتیاق می‌پرسد «این چطور کار می‌کند؟» آماده‌تر از کودکی است که فقط تماشاگر است.

### نکته یاسان

هیچ‌وقت کودک را با هم‌سن‌وسالانش مقایسه نکنید. مسیر یادگیری کامپیوتر کاملاً فردی است؛ مهم پیشرفت نسبت به نقطه شروع خودش است.

## چرا آموزش کامپیوتر برای کودکان مهم است؟

این مهارت، پایه‌ای‌ترین سرمایه‌گذاری آموزشی قرن ۲۱ برای فرزند شماست.

### ۱. از مصرف‌کننده به سازنده

کودکی که یاد می‌گیرد نقاشی بسازد، متن تایپ کند یا بازی طراحی کند، رابطه‌اش با صفحه‌نمایش عوض می‌شود – از تماشا به تولید.

### ۲. تقویت مهارت حل مسئله

هر بار که یک خطا (مثل گم‌شدن فایل یا خراب‌شدن یک پروژه اسکرچ) پیش می‌آید و کودک راه‌حلش را پیدا می‌کند، مهارت تحمل خطا و اصلاح آن را تمرین می‌کند – دقیقاً همان مهارتی که در مدرسه و زندگی به کارش می‌آید.

### ۳. آمادگی تحصیلی بهتر

تایپ‌کردن تکالیف، جستجوی اطلاعات برای پروژه‌های مدرسه و ساخت ارائه، مهارت‌هایی هستند که از سال‌های ابتدایی به بعد مدام لازم می‌شوند.

### ۴. ورودی راحت‌تر به برنامه‌نویسی

کودکی که پایه‌های کامپیوتر را دارد، وقتی وارد دوره‌ای مثل اسکرچ یا پایتون می‌شود، انرژی‌اش صرف یادگیری برنامه‌نویسی می‌شود، نه صرف یادگیری کار با ماوس و کیبورد.

### ۵. آماده‌سازی برای آینده شغلی

مهارت دیجیتال دیگر یک «امتياز اضافه» نیست؛ یک پیش‌نیاز پایه برای تقریباً هر مسیر تحصیلی و شغلی آینده است.

## مسیر ۶ مرحله‌ای آموزش کامپیوتر

این مسیر، ستون فقرات کل کتاب است. هر مرحله را با تمرین عملی پیش ببرید، نه فقط توضیح شفاهی.

### ۱ شناخت اجزای کامپیوتر

قبل از هر چیز، کودک باید بداند با چه چیزی کار می‌کند: مانیتور، ماوس، کیبورد، کیس، بلندگو.

#### تمرین عملی

یک بازی «حدس بزن» طراحی کنید: هر قطعه را نشان دهید و بپرسید «فکر می‌کنی این چیکار می‌کنه؟» قبل از اینکه خودتان جواب بدهید.

### ۲ یادگیری ماوس و کیبورد

کنترل ماوس (کلیک، دابل‌کلیک، درگ‌کردن) و آشنایی اولیه با کیبورد (حروف، فاصله، اینتر، بک‌اسپیس).

#### تمرین عملی

بازی‌های ساده درگ‌اند-دراپ و بازی‌های تایپ کودکانه بهترین ابزار تمرین بدون خستگی هستند.

### ۳ مدیریت فایل و پوشه

ذخیره‌کردن یک نقاشی یا سند، ساخت پوشه و نام‌گذاری درست آن.

#### تمرین عملی

یک پوشه با نام خود کودک روی دسکتاپ بسازید و از او بخواهید هر کاری که انجام می‌دهد را همان‌جا ذخیره کند.

### ۴ نرم‌افزارهای ساده

Paint برای نقاشی، Word برای تایپ ساده، PowerPoint برای ساخت یک اسلاید کوتاه.

## ۵ اینترنت امن

جستجوی مطمئن، تشخیص محتوای نامناسب، و قوانین روشن استفاده. (قوانین کامل در فصل ۹)

## ۶ برنامه‌نویسی تصویری (Scratch)

وقتی پنج مرحله قبل جا افتاد، Scratch اولین قدم واقعی به سمت برنامه‌نویسی است: کودک با درگ کردن بلوک‌ها، یک شخصیت را حرکت می‌دهد یا یک بازی ساده می‌سازد.

### هشدار

پریدن مستقیم به مرحله ۶ بدون طی کردن مراحل قبل، باعث سردرگمی و ناامیدی زودهنگام کودک می‌شود.

## بهترین نرم‌افزارها برای شروع

نیازی به ابزارهای پیچیده و گران نیست؛ همین چند نرم‌افزار رایگان کافی است.

| نرم‌افزار         | مناسب برای     | مهارتی که تقویت می‌شود                |
|-------------------|----------------|---------------------------------------|
| Paint / Tux Paint | ۵ تا ۸ سال     | کنترل ماوس، خلاقیت بصری               |
| Word              | ۷ سال به بالا  | تایپ، نوشتن ساختاریافته               |
| PowerPoint        | ۸ سال به بالا  | سازمان‌دهی فکر، ارائه                 |
| Scratch           | ۸ تا ۱۲ سال    | تفکر الگوریتمی، برنامه‌نویسی بصری     |
| Python            | ۱۱ سال به بالا | برنامه‌نویسی واقعی، پروژه‌های پیشرفته |

در آکادمی یاسان، مسیر Scratch و Python دقیقاً بر همین اساس طراحی شده‌اند تا کودک بدون پرش ناگهانی، قدم‌به‌قدم پیش برود.

## موبایل کافی است یا کامپیوتر لازم است؟

موبایل برای مصرف محتوا عالی است؛ اما برای «ساختن»، کامپیوتر تجربه بهتری می‌دهد.

| معیار                | موبایل / تبلت        | کامپیوتر / لپ‌تاپ        |
|----------------------|----------------------|--------------------------|
| مناسب برای           | تماشا، بازی‌های ساده | ساخت، تایپ، برنامه‌نویسی |
| مدیریت فایل          | محدود و پیچیده       | ساده و آموزنده           |
| یادگیری کیبورد       | عملاً وجود ندارد     | مهارت اصلی و ضروری       |
| اجرای Scratch/Python | محدود یا ناممکن      | کامل و روان              |

جمع‌بندی: نیازی به لپ‌تاپ اختصاصی نیست، اما دسترسی منظم به یک کامپیوتر (حتی مشترک با خانواده) برای پیشرفت واقعی ضروری است.

## برنامه عملی ۴ هفته‌ای برای شروع در خانه

هر روز فقط ۱۵ تا ۲۰ دقیقه – بدون فشار، با تکرار.

| هفته   | هدف اصلی                   | فعالیت روزانه پیشنهادی                                     |
|--------|----------------------------|------------------------------------------------------------|
| هفته ۱ | آشنایی و کنترل ماوس/کیبورد | نقاشی در Paint + تمرین تایپ نام خودش در Word               |
| هفته ۲ | مدیریت فایل                | ساخت پوشه شخصی، ذخیره ۳ نقاشی با نامهای متفاوت             |
| هفته ۳ | ساخت محتوا                 | ساخت یک اسلاید ۳ صفحه‌ای درباره موضوع دلخواه در PowerPoint |
| هفته ۴ | اولین قدم برنامه‌نویسی     | ثبت‌نام در Scratch و ساخت یک انیمیشن ساده با ۲ بلوک حرکتی  |

### نکته اجرا

در پایان هر هفته، از فرزندتان بخواهید کاری که ساخته را به شما «نمایش» دهد. همین حس دیده‌شدن، بزرگ‌ترین انگیزه ادامه‌دادن است.

## ۶ اشتباه رایج والدین و راه حل هرکدام

### ۱. شروع بدون هیچ قانونی

راه حل: از همان روز اول، زمان استفاده و نوع فعالیت را مشخص کنید – نه بعد از اینکه عادت غلط شکل گرفت.

### ۲. آزادی کامل در اینترنت

راه حل: فیلتر مناسب سن، جستجوی مشترک در روزهای اول، و توضیح ساده درباره چرایی هر قانون.

### ۳. تمرکز فقط روی بازی

راه حل: هر جلسه بازی را با یک جلسه «ساختن» (نقاشی، تایپ، اسکرچ) موازنه کنید.

### ۴. فشار برای یادگیری سریع

راه حل: پیشرفت کودکان در این مهارت‌ها به شدت متفاوت است؛ سرعت خودش را بپذیرید.

### ۵. انتخاب دوره یا محتوای نامناسب سن

راه حل: قبل از ثبت نام در هر دوره، مسیر پیش نیاز آن را بررسی کنید (به فصل ۳ و ۱۰ مراجعه کنید).

### ۶. اجازه ندادن به آزمون و خطا

راه حل: وقتی کودک اشتباه می کند (فایل را جابه جا گم می کند، پروژه خراب می شود)، اجازه دهید خودش راه حل را پیدا کند؛ این دقیقاً همان یادگیری واقعی است.

## چطور بفهمیم آماده برنامه‌نویسی است؟

قبل از ثبت‌نام در هر دوره برنامه‌نویسی، این چک‌لیست را با فرزندتان مرور کنید.

- ✓ می‌تواند حداقل ۱۵ دقیقه پشت سر هم روی یک فعالیت تمرکز کند
- ✓ با ماوس و کیبورد راحت کار می‌کند (کلیک، درگ، تایپ ساده)
- ✓ می‌تواند یک دستور دو یا سه مرحله‌ای را دنبال کند
- ✓ علاقه نشان می‌دهد به اینکه چیزی «بسازد»، نه فقط تماشا کند
- ✓ در برابر شکست‌های کوچک (مثل خراب‌شدن یک نقاشی) واکنش شدید منفی نشان نمی‌دهد

اگر حداقل ۴ مورد از ۵ مورد بالا برقرار است، فرزند شما برای شروع Scratch آماده است. برای Python، معمولاً سن ۱۱ سال به بالا و تجربه قبلی با Scratch پیشنهاد می‌شود.

## آموزش آنلاین یا حضوری؟

هیچ‌کدام ذاتاً بهتر نیست؛ کیفیت اجرا تعیین‌کننده است.

آموزش آنلاین زمانی مؤثر است که **پروژه‌محور** باشد – یعنی کودک فقط تماشاگر یک ویدئو نباشد، بلکه در طول جلسه بسازد، تمرین کند و از مربی بازخورد بگیرد. مزیت اصلی آموزش آنلاین، دسترسی از هر شهر به مربیان باتجربه است – بدون محدودیت جغرافیایی.

آموزش حضوری مزیت تعامل فیزیکی و کنترل بیشتر والدین بر محیط را دارد، اما محدود به دسترسی جغرافیایی است.

### معیار انتخاب

هر دوره‌ای – آنلاین یا حضوری – که انتخاب می‌کنید، این سه ویژگی را داشته باشد: تمرین عملی در هر جلسه، خروجی قابل نمایش برای کودک، و بازخورد مستقیم مربی.

## سوالات متداول والدین

### آموزش کامپیوتر به کودکان از چه سنی مناسب است؟

برای استفاده مستقل، ۵ تا ۷ سالگی مناسب‌ترین بازه است. قبل از این سن هم می‌توان کودک را آشنا کرد، اما فقط با نظارت کامل بزرگسال.

### از کجا شروع کنیم؟

از شناخت اجزای کامپیوتر، ماوس، کیبورد و نقاشی ساده شروع کنید. سپس نرم‌افزارهای پایه، اینترنت امن و در پایان برنامه‌نویسی تصویری بیاید (فصل ۵).

### آیا لپ‌تاپ شخصی برای کودک ضروری است؟

ضروری نیست. دسترسی منظم به یک کامپیوتر مشترک کافی است؛ برای مسیرهای جدی‌تر برنامه‌نویسی، لپ‌تاپ تجربه راحت‌تری نسبت به موبایل می‌دهد.

### آیا این نوع آموزش باعث وابستگی به صفحه‌نمایش می‌شود؟

اگر بدون قانون و هدف مشخص باشد، بله ممکن است. اما زمان محدود، فعالیت پروژه‌محور و نظارت والدین، تعادل لازم را ایجاد می‌کند.

### اول کامپیوتر یاد بگیرد یا مستقیم برنامه‌نویسی؟

اگر پایه ندارد، اول کامپیوتر. اگر مهارت‌های پایه (ماوس، کیبورد، فایل) را دارد، می‌تواند مستقیم به Scratch برود.

### آیا نسخه PDF همین کتاب برای یادگیری کامل کافی است؟

این کتاب مسیر و برنامه عملی را به شما می‌دهد، اما جایگزین تمرین مستمر و بازخورد مربی نیست. از آن به‌عنوان نقشه راه استفاده کنید و در صورت نیاز به همراهی حرفه‌ای، وارد یک دوره ساختاریافته شوید.

### بعد از آموزش کامپیوتر، مسیر بعدی چیست؟

Scratch (برنامه‌نویسی بلوکی)، سپس Python برای پروژه‌های جدی‌تر، و در ادامه بازی‌سازی و مباحث مقدماتی هوش مصنوعی.

## اجزای کامپیوتر را بشناسیم (درس اول)

این فصل را مستقیم با فرزندان جلوی کامپیوتر بخوانید – نه فقط برای خودتان.

قبل از یاد گرفتن هر مهارتی، کودک باید بداند با چه چیزی طرف است. برای اینکه این درس برایش قابل فهم باشد، هر قطعه را با یک عضو از بدن مقایسه می‌کنیم.

| قطعه           | شبیه چیست؟    | کارش چیست                                                                         |
|----------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| پردازنده (CPU) | مغز           | همه تصمیم‌ها و محاسبات را انجام می‌دهد                                            |
| حافظه رم (RAM) | حافظه لحظه‌ای | چیزهایی که همین الان روی آن‌ها کار می‌کنی را نگه می‌دارد؛ با خاموش شدن پاک می‌شود |
| هارد / SSD     | دفترچه خاطرات | فایل‌ها و عکس‌ها را حتی بعد از خاموش شدن نگه می‌دارد                              |
| مانیتور        | چشم           | چیزی که کامپیوتر می‌خواهد نشانمان دهد را نمایش می‌دهد                             |
| کیبورد         | دهان          | راهی که ما به آن می‌گوییم چه بنویسد                                               |
| ماوس           | انگشت اشاره   | روی چیزها اشاره و کلیک می‌کنیم                                                    |

### فعالیت عملی (۱۰ دقیقه)

یک برگه کاغذ بردارید، دور کامپیوتر بگردید و روی هر قطعه یک برچسب کوچک با اسمش بچسبانید. از فرزندان بپرسید «فکر می‌کنی این قطعه چیکار می‌کنه؟» قبل از این‌که خودتان جواب بدهید.

## درس عملی: ماوس و تایپ ده‌انگشتی

این تمرین‌ها را مرحله به مرحله، جلوی کامپیوتر، با فرزندتان انجام دهید.

### ۴ حرکت اصلی ماوس

- **کلیک تنها:** برای انتخاب یک آیکون یا فایل
- **دابل کلیک:** برای باز کردن یک برنامه یا فایل
- **کلیک راست:** برای دیدن منوی گزینه‌ها
- **درگ کردن:** نگه‌داشتن دکمه و جابه‌جا کردن یک آیکون

### تمرین ۵ دقیقه‌ای

از فرزندتان بخواهید: یک آیکون را با تک‌کلیک انتخاب کند، با دابل‌کلیک بازش کند، با کلیک راست منو را ببیند، و آن را با درگ‌کردن به گوشه دیگر دسکتاپ ببرد.

### ردیف خانه در تایپ (Home Row)

راز تایپ سریع، ندیدن کیبورد است. کلیدهای **F** و **J** یک برجستگی کوچک دارند تا انگشت‌ها بدون نگاه‌کردن پیدایشان کنند.

| دست  | انگشت‌ها روی کدام کلید |
|------|------------------------|
| چپ   | A S D F                |
| راست | ؛ J K L                |

### تمرین روزانه (۵ دقیقه)

از فرزندتان بخواهید بدون نگاه به کیبورد، اسم خودش را ۵ بار تایپ کند. هر روز بشمارید چند بار بدون نگاه‌کردن تایپ کرده — همین رقابت با خودش، بهترین انگیزه است.

## اولین پروژه واقعی در اسکرچ

این ۱۰ قدم را همراه فرزندتان انجام دهید تا اولین برنامه واقعی‌اش را بسازد: گربه‌ای که با کلیدهای جهت‌دار راه می‌رود.

1. به سایت [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) بروید و روی «ایجاد» کلیک کنید
2. شخصیت پیش‌فرض (گربه) را در وسط صفحه می‌بینید
3. از دسته بلوک‌های «حرکت» (آبی)، بلوک «۱۰ قدم حرکت کن» را با درگ‌کردن به ناحیه اسکرپت ببرید
4. روی همان بلوک کلیک کنید و ببینید گربه حرکت می‌کند
5. از دسته «رویدادها» (زرد)، بلوک «وقتی کلید فلش بالا فشرده شد» را بردارید و بالای بلوک قبلی بچسبانید
6. حالا با فشردن کلید فلش بالا در صفحه‌کلید، گربه حرکت می‌کند
7. همین دو بلوک را برای فلش پایین، چپ و راست هم بسازید (چهار بار تکرار با جهت‌های متفاوت)
8. از دسته «صدا» یک بلوک صدا اضافه کنید تا هنگام حرکت، صدا هم پخش شود
9. پروژه را ذخیره کنید و نامش را با اسم فرزندتان بگذارید
10. از او بخواهید پروژه را برایتان اجرا کند و توضیح دهد هر بلوک چه کاری انجام می‌دهد

### نکته مهم

هدف این تمرین «درست انجام‌دادن در بار اول» نیست. اگر بلوک اشتباه چسبید یا کار نکرد، بگذارید خودش دکمه‌ها را امتحان کند تا مشکل را پیدا کند — این دقیقاً همان تفکر برنامه‌نویسی است.

## ۵ قانون طلایی اینترنت امن (ویژه کودک)

این صفحه را جداگانه چاپ کنید و کنار کامپیوتر خانه بچسبانید – این نسخه مستقیم خطاب به کودک نوشته شده.

- ✓ اسم کامل، آدرس، شماره تلفن یا مدرسه‌ات را به هیچ غریبه‌ای در اینترنت نگو
- ✓ اگر چیزی دیدی که ترسناک بود یا گیجت کرد، همان لحظه به بابا یا ماما بگو
- ✓ فقط از سایت‌ها و بازی‌هایی استفاده کن که بابا یا ماما قبلاً تأیید کرده‌اند
- ✓ رمز عبورهایت را حتی به بهترین دوستت هم نگو
- ✓ قبل از دانلود هر برنامه یا بازی جدید، از یک بزرگ‌تر بپرس

امضای من: \_\_\_\_\_ تاریخ: \_\_\_\_\_

## جمع‌بندی و قدم بعدی

شما الان نقشه راه کامل را دارید. قدم بعدی، شروع است – نه کمال.

مرور سریع مسیر: شناخت اجزا ← ماوس و کیبورد ← مدیریت فایل ← نرم‌افزارهای ساده ← اینترنت امن ← برنامه‌نویسی تصویری. همین امروز می‌توانید هفته اول برنامه ۴ هفته‌ای (فصل ۸) را شروع کنید، و درس‌های عملی فصل‌های ۱۳ تا ۱۶ را همراه فرزندان جلوی کامپیوتر تمرین کنید.

اگر فرزندان چک‌لیست فصل ۱۰ را پاسخ مثبت داد و آماده گام جدی‌تر است، دوره‌های **اسکرچ** و **پایتون برای کودکان** در آکادمی یاسان دقیقاً برای همین مرحله طراحی شده‌اند – پروژه‌محور، با بازخورد مستمر مربی و خروجی قابل نمایش در هر جلسه.

### پیشنهاد یاسان

پیش از ثبت‌نام در هر دوره، در یک **مشاوره رایگان** با کارشناسان یاسان صحبت کنید تا مسیر دقیق و متناسب با سن و علاقه فرزندان مشخص شود.

## قدم بعدی را با یاسان بردارید

از مشاوره رایگان شروع کنید و مسیر دقیق فرزندان را با کارشناسان آکادمی یاسان مشخص کنید.

رزرو مشاوره رایگان

### آموزش پایتون به کودکان

برای کودکانی که پایه Scratch را دارند، مناسب  
۱۱ سال به بالا – ساخت پروژه‌های واقعی

### دوره اسکرچ (Scratch)

اولین قدم واقعی به سمت برنامه‌نویسی، مناسب  
۸ تا ۱۲ سال – پروژه‌محور و با بازخورد مربی