

# کتاب رهنمایی استاد

منابع آموزشی بدون صفحه نمایش که آموزش چندین مهارت را ارائه می نماید.

## کتاب ۱



تشریح	شاگردان ماهی جیلی خود را به منظور این که معنی حساب و نوشتن اعداد را خوب درک کنند، رسم می کنند.
مواد درسی ضروری	ورق، قلم/پنسل روزنامه های قدیمی/جدول رهنما تخته کاغذی/تخته خورد (اختیاری) رنگ ها (اختیاری)
نتایج آموزش	نتایج مهارت های حساب (عدد) شمارش اعداد از ۱ الی ۱۰ نوشتن اعداد از ۱ الی ۱۰ نشان دادن اعداد با استفاده اشیا شمارش اعداد به ترتیب استفاده اعداد در زندگی واقعی  مهارت های قرن ۲۱ خلاقیت در طراحی فعالیت آنها فکر در مورد اینکه چطور اعداد را با اشیا نمایش بدهند. مشوره و حمایت در مورد موضوع که به شاگردان تدریس شده است.

## بررسی پروژه

۱ دانستن اهمیت اعداد در زندگی روزمره و آموزش اعداد ۱ و ۲.

۲ اعداد ۳، ۴ و ۵ را بخوانید و انواع مختلف شکل ها را نشان دهید. به ماهی جیلی آنها پای رسم کنید.

۳ اعداد ۶، ۷ و ۸ را بخوانید و به شکل گیم به آنها نشان دهید. چند پای به ماهی جیلی آنها اضافه کنید.

۴ اعداد ۹ و ۱۰ را بخوانید و در جدول به شاگردان نشان دهید.

۵ ماهی جیلی آنها را تکمیل بسازید، به هم صنفی هایش نشان دهید و در ورق های خودشان بازی پازل (معما) بسازید.

# ماهی جیلی من

## روز اول



۱۰ دقیقه

سوالات را به شاگردان تشریح کنید

آیا می‌توانید پایهای ماهی جیلی را رسم و حساب کنید؟

سوالات ذیل را برای کمک به درس بپرسید.

آیا می‌توانید حیواناتی که دریا زندگی میکنند نام بگیرید؟

آیا ماهی جیلی را می‌شناسید؟

شاگردان می‌توانند حدس بزنند و آنرا رسم کنید.

یک نمونه ماهی جیلی را به شاگردان نشان دهید تا شاگردان ببینند که درست

حدس زدند.

به نظر شما ماهی جیلی چند پای دارد؟

## فعالیت

۱۰ دقیقه

**شاگردان استفاده اعداد را در زندگی واقعی جستجو میکنند**

قبل از اینکه پایهای ماهی جیلی را حساب کنیم، بیاید به اعضای بدن خود ببینیم.

شاگردان باید با انگشت نشان بدهند.

• خانه شما چند کلکین دارد؟

• شما چند دوست صمیمی دارید؟

• چند چیز آیش رویت است؟

شاگردان باید اعضای بدن خود را مشاهده کنند و فکر کنند که از هر کدام چرایکی یا دوتا دارند..

• کدام اعضای بدن تان یکی است؟ (سر، بینی، دهن و غیره.)

• کدام اعضای بدن تان دوتا است؟ (چشم‌ها، دست‌ها، پاها و غیره.)



به شاگردان خارج جواب‌های خارج از درس ندهید. اگر یک شاگرد جواب غلط داد، از او

سوال بپرسید. بطور مثال، اگر یک شاگرد میگوید دو بینی دارم، از او بخواهید به بینی خود

اشاره کند و با شما یکجا آنرا حساب کند.

۵ دقیقه

۱. بعضی اعداد را رسم کنید و از شاگردان بپرسید آنها نمبر چند است. بعدا در مورد آن صحبت کنید.

• آیا می‌توانی هر عدد را نوشته کنی؟

• شما اعداد را در کجا دیدید؟

• چرا فکر می‌کنید به اعداد نیاز داریم؟

۲. اعداد ۱ و ۲ را تعریف و تشریح کنید.  
آیا اشیای که مشابه عدد ۱ است می شناسید؟  
آیا میتوانید یک شی را رسم کنید که شکل ۲ را داشته باشد؟

۳. شاگردان به شکل جوهره یا گروپی اعداد ۱ و ۲ را نوشته کنند.  
نوشتن در کتابچه: ۱۰ بار عدد ۱۰ را نوشته کنید.  
نوشتن روی ریگ: اعداد ۱ و ۲ را روی زمین بنویسید.  
در هوا رسم کنید: با حرکت دست در هوا اعداد را نشان دهید.





## فعالیت

### شاگردان یک (چوکات حسابی) می سازند.

عدد ۱ را در ورق می نویسند و یک چیز در نزدیک آن رسم می کنند.  
در ستون بعدی، عدد ۲ را نوشته می کنند و دو چیز در ستون دومی رسم می کنند.



شاگردان میتوانند هر چیزی که  
خوش دارند رسم کنند.  
میتواند اشکال و یا سمبول ها  
را رسم کنند.

1	
2	

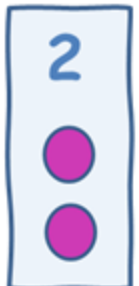


رقابت ایجاد کنید تا شاگردان در جدول خود اعداد را به شکل حرفی (یک، دو) بنویسند!  
مثلا: آنها بجای (۲، تو) نوشته می کنند.

۴. شاگرد به ماهی خود پای رسم می کند.  
شاگردان با کمک یک بزرگسال ۱۰ کاغذ مستطیل مساوی را پاره کنند (به اندازه پنج انگشت).  
شاگردان میتوانند کاغذهای که به شکل ماهی جیلی جور کردند به اساس رنگ دلخواه خود رنگ آمیزی کنند.

آنها باید دو ورق را به شکل دراز پاره کنند. در هر ورق عدد را نوشته کرده و به همان تعداد دایره یا (اشکال دیگر) قسمیکه نشان داده شده، رسم کنند. شاگردان باید عدد ۱ و ۲ را با همین شیوه تمرین کنند.

شاگردان این دو ورق را با خود نگهداشته و در مورد این که از درس امروز چقدر لذت بردند، صحبت کنند.



شاگردان اعداد ۳، ۴ و ۵ را میاموزند تا به ماهی جیلی خود پای اضافه کنند.

۱۰ دقیقه

۱. شاگردان را توصیه کنید اعداد ۱ و ۲ را تمرین کنند.

یکی از میوه های دلخواه خود را رسم نمایید.

دو شکل دلخواه خود را رسم نمایید.

رسمی خود را به هم صنفی تان نشان دهید تا آنرا نام گذاری، حساب کند و عدد آنرا بنویسند.

۲. شاگردان اعداد ۳، ۴ و ۵ را نوشته و شناسایی کنند.

۵ دقیقه

شاگردان با انگشتان دست شان اعداد را یکی یکی میگویند و نشان میدهند.

شاگردان اشیا مانند (سنگ ها، برگ ها، وغیره) را جمع کرده و با آنها اعداد ۳، ۴ و ۵ را نشان میدهند.

رقابت ایجاد کنید تا شاگردان تعداد اشیای جمع شده را بگویند و نوشته کنند.

بطور مثال: ۳ پنسل

۳. روش نوشتن اعداد ۳، ۴ و ۵ را به شاگردان تشریح نمایید. شاگردان میتوانند بالای ورق،

گل/ریگ اعداد را بنویسند و یا به اشاره انگشت نشان بدهند. آنها را تشویق نمایید تا حداقل هر

عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

۱۵ دقیقه

## تفریح کوتاه

شاگردان انواع مختلف اشکال را که در نوشتن اعداد استفاده می شوند، مشخص می سازند.

انواع خط را به شاگردان آموزش دهید.

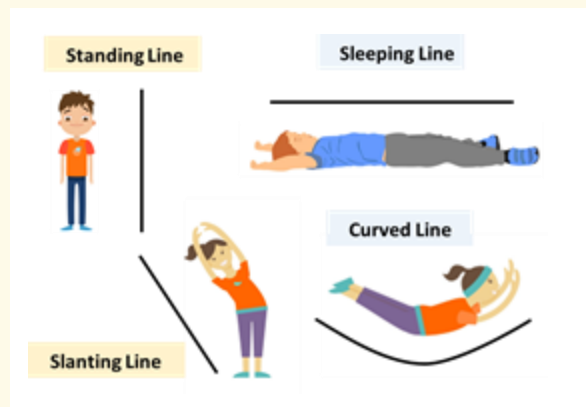
نام خط ها را بلند بگویید و شاگردان باید

بدن خود را به شکل همان خط بسازند.

شاگردان میتوانند انواع خط ها از ۱ الی ۵

(خط ایستاده، خط افتاده، خط مایل، خط

منحنی) را مشخص نمایند.



۱۰ دقیقه

۴. شاگردان باید اعداد ۳، ۴ و ۵ را در جدول محاسباتی خود اضافه کنند.



به شاگردان یک رقابت ایجاد کنید که نام اعداد را حروفی در چوکات نوشته کنند!

۴. شاگردان باید به ماهی جیلی مثل روز اول ۳، ۴ و ۵ پای در سه توته ورق استوانه ای رسم کنند.

۴. شاگردان پاهای ماهی جیلی را به هم صنفی خود نشان میدهد و در مورد آن صحت می کنند. شما از کدام قسمت کار آنها خوش تان آمد؟ آیا بخاطر بهتر سازی کار او کدام رهنمایی نیاز است؟

## ماهی جیلی من

## روز سوم

شاگردان اعداد ۶، ۷ و ۸ را بخاطر پای ساختن به ماهی جیلی می آموزند.

### بازی عددی (حساب)

شاگردان اعداد ۱ الی ۵ را مرور می کنند.  
شاگردان میتوانند کار تیمی انجام بدهند.  
یک عدد را بگویند و یک کار انجام دهید.  
مثلاً: ۳ چک چک می کنند، ۵ خیز می زنند، ۲ نشستن و غیره.  
تیمی که درست و تیز جواب داد یک نمره دریافت می کند.  
شاگردی که بلندترین نمره را در چندین مرحله بدست آورده، برنده اعلان می شود.

۱. اعداد ۶، ۷ و ۸ را تعریف و تشریح نمایید.  
کدام خط ها را در این اعداد مشاهده می کنید؟  
شکل این اعداد شما را به یاد چی می اندازد؟  
بطور مثال: عدد (۷) مانند نی معلوم می شود.  
۲. شاگردان میتوانند اعداد را در ورق نوشته کنند، و در هوا با حرکت دست نشان بدهند و یا در گل/ریگ رسم می کنند. آنها را تشویق نمایید تا هر عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

شاگردان باید اعداد ۶، ۷ و ۸ را در چوکات محاسباتی اضافه می کنند.



به شاگردان یک رقابت ایجاد کنید تا نام اعداد را در چوکات نوشته کنند.

۳. با شاگردان صحبت کنید

کدام حیوان ۲ پای دارد؟

کدام حیوان ۴ پای دارد؟

آیا حیوانات که ۶ یا ۸ پای دارند می شناسید؟ (بطور مثال: حشرات مانند عنکبوت).

مانند یک ماهی جیلی، تصور کنید شما چندین پای دارید. چند پای خوش داشتید، داشته باشید؟

چطور از پاها استفاده می کردید؟ شاگردان میتوانند آنها همچنان رسم کنند.

۵. شاگردان باید ۶، ۷ و ۸ پای به ماهی جیلی (قسمیکه در روز اول انجام دادیم) در سه ورق جداگانه رسم کنند.

۵. شاگردان پاها را به هم صنفی خود نشان میدهند و بیشتر در مورد آن بحث می کنند.

شما از کدام قسمت کار آنها خوش تان آمد؟

آیا بخاطر بهتر سازی کار او کدام رهنمایی نیاز است؟

## ماهی جیلی من

## روز چهارم

شاگردان اعداد ۹ و ۱۰ را می آموزند تا پایهای بیشتر به ماهی جیلی رسم کنند.

### بازی عددی (حساب)

شاگردان اعداد ۱ الی ۸ را مرور کنند.

وقتی شاگردان خارج از درس صحبت می کردند، به یک دیوار بزنید و یا با دست تان چک چک کنید تا دوباره متوجه شوند.

وقتی چک چک زدن توقف یافت، یک نمبر از ۱ الی ۸ را بلند بخوانید.

شاگردان باید آن نمبر را به شکل گروپ تشکیل بدهند.

هر شاگردی که بخشی از یک گروپ با تعداد مشخص مردم گروپ نیست خارج از بازی میباشد.

آخرین جوره در بازی برنده است!

۵ دقیقه

۱. شاگردان را با اعداد ۹ و ۱۰ آشنا بسازید و در مورد آن بحث کنید. کدام خط ها را در این اعداد مشاهده می کنید؟ شاگردان را با عدد (۰) آشنا بسازید - شاگردان میتوانند صفر را با مشت بسته نمایش دهند. در بدن تان کدام اعضای وجود ۱۰ عدد می شود؟ (انگشتان دست، انگشتان پا). شاگردان باید با انگشتان دست شان اعداد ۹ و ۱۰ را حساب کنند و نشان دهید.
۲. شاگردان میتوانند اعداد را در ورق نوشته کنند، با اشاره نشان بدهد و یا در گل/ریگ رسم کنند. آنها را تشویق نمایید تا هر عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

۱۵ دقیقه

## ۲. شاگردان باید اعداد ۹ و ۱۰ را در جدول محاسباتی اضافه کنند.

۲. شاگردان باید ۹ و ۱۰ پای به ماهی جیلی (قسمیکه در روز اول انجام دادیم) در دو ورق جداگانه رسم کنند.

۵ دقیقه

۱۰ دقیقه

## فعالیت

### شاگردان جدول محاسباتی خود را ارایه می کنند

۱۰ دقیقه

شاگردان جدولهای محاسباتی خود را با هم صنفی های خود تبادل نظر می کنند. هم صنفی ها میتوانند حدس بزنند که کدام رسامی را به کدام نمبر ساخته اند؟ اگر اشتباه موجود باشد، هم صنفان مرور و اصلاح خواهند کرد. شاگردان با هم صنفان خود سوال و جواب میکنند. در جدول اعداد چی را زیاد خوش داشتید؟ - آیا جدولهای شما مشابه است یا متفاوت؟ حساب کنید که چند چیز در جدول شما مشابه است! موارد استفاده جدولهای اعداد خود را سنجش نمایید. (درس دادن به برادران و خواهران، کمک کردن به مردم که نمیتوانند صحبت کنند، گیم بازی کنند و غیره).

۲. شاگردان پاهای خود را به هم صنفان خود نشان میدهند و در مورد آنها بحث می کنند. آیا این موضوع را شما خوش دارید؟ آیا زمینه های برای بهبود ظرفیت کاری آنها وجود دارد؟

5 mins



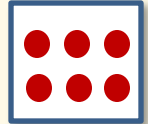
### بازی عددی (حساب)

شاگردان عدد ۱ الی ۱۰ را تکرار خواهد کرد

۱۵ دقیقه

شاگردان را در قطع کردن کارتها (به اندازه کف دست) همکاری کنید. آنها باید یک نمبر از ۱ الی ۱۰ نوشته کرده و در کارت های باقی مانده دایره رسم کنند. شاگردان کارت ها را ترکیب می کنند و به هم صنفی های خود تقسیم می کنند. وقتی بازی شروع شود، رقابت کننده ای که کارت های دایره و نمبر مشابه را پیدا کند، برنده اعلان می شود. یک رقابت ایجاد کنید که خود شاگردان با کارت بازی های متفاوت بسازند.

6



۱۵ دقیقه

۱. شاگردان سر ماهی جیلی خود را رسم می کنند و این میتواند به ۲ طریقه انجام شود.

#### مفکوره ۲

با استفاده یک شی گرد بالای تخته کاغذی یا ورق یک دایره رسم کنید. دایره را نصف کنید و به کمک استاد قات کنید. رنگ آمیزی کنید و ۲ چشم رسم کنید.

#### مفکوره ۱

- یک ورق را دو نصف کنید.
- رنگ آمیزی کنید و دو چشم رسم کنید.



۱۰ دقیقه

۳. شاگردان ورق های خود را به ترتیب از ۱ الی ۱۰ به ماهی جیلی می چسبانند و آنرا را تزئین می کنند. شاگردان ماهی جیلی خود را نام گذاری کرده و به هم صنفی خود بخاطر گرفتن نظر آنها نشان میدهد. کدام قسمت ماهی جیلی من را خوش داشتی؟ چقدر ماهی جیلی من با دیگران تفاوت دارد؟

۱۰ دقیقه

۴. شاگردان با هم صنفی خود سوال و جواب می کنند. سه چیز را آنها در پروژه یاد گرفتند. از دو چیزی زیاد لذت بردند. آنها هنوز یک سوال در ذهن شان باقی مانده.

شاگردان باید ماهی جیلی خود را به والدین خود نشان بدهند و تشریح کنند که چگونه آنرا ساخته اند.

۱۰ دقیقه

تشریح	شاگردان با هم صنفی های خود مصاحبه می کنند، به دوستان شان کارت هویت می سازند، همچنان در مورد تفاوت ها و مشابهت ها می آموزند و آنها را شناسایی می کنند.
مواد درسی مورد نیاز	ورق، قلم/پنسل، رنگ (اختیاری)
نتیجه آموزش	<p>نتیجه اساسی سواد آموزی</p> <p>کلمات پرسشی را مشخص سازید و استفاده کنید.</p> <p>صفات را مشخص و استفاده کنید.</p> <p>مهارتهای مصاحبه را افزایش دهید.</p> <p>یک داستان واقعی با یک نتیجه منطقی در آغاز، وسط و آخر بنویسید.</p> <p><b>نتیجه اساسی حسابی (عددی):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>برای مختصر ساختن معلومات از جدولهای محاسباتی استفاده کنید.</li> </ul>



## بررسی پروژه

1

جستجو نمایید که چطور مردم شناسایی می شوند و مشابهت ها / تفاوت ها چطور با دوستان شریک ساخته می شود.

2

یک نمونه کارت هویت و یک پلان مصاحبه را برای جمع آوری معلومات ایجاد کنید.

3

مهارتهای پرسش سوال و ارایه معلومات مربوط به حساب جمع آوری شده را انکشاف دهید.

4

صفات را بیاموزید و در مورد افرادی که مصاحبه داده اند، یک داستان کوتاه نوشته کنید.

5

کارت هویت، داستان کوتاه، و موارد که از پروژه خود آموخته اید نمایش دهید. یک بازی ریاضی بخاطر تمرین اعداد انجام دهید.

در مورد سوالات شاگردان بحث و گفتگو نمایید.

## آیا شما میتوانید به فامیل و دوستان خود کارت هویت بسازید که شباهت ها و تفاوت ها و دیگر معلومات شخصی را در مورد آنها دربر داشته باشد؟

برای حمایت از این بحث یک نمونه کارت هویت را در صورت موجودیت، نشان دهید.

۱. شاگردان در مورد استفاده انواع کارتهای هویت فکری کنند. سوالات رهنمایی را بپرسید:
- انواع مختلف کارتهای هویت کدام ها هستند؟
  - در کجا از کارتهای هویت خود استفاده می کنید؟
  - کدام معلومات را از کارت هویت یک شخص دریافت می کنید؟

۱۰ دقیقه

۲. با شاگردان این موضوع را بحث کنید:
- اشخاص را چگونه شناسایی می کنید؟
  - چی چیزها اشخاص را منحصر به فرد ویا متفاوت نشان میدهد؟
  - آیا کدام چیزی مشترک در اشخاص وجود دارد؟

۱۰ دقیقه

۳. شاگردان منحصر به فردی و شباهت های خود را با هم صنفی های خود جستجو می کنند:
- کدام ۵ طریقه نشان میدهد که آنها به دیگران شباهت دارند؟
  - کدام ۵ تفاوت بین آنها وجود دارد؟

۱۰ دقیقه



اطفال تان را تشویق کنید که فقط در مورد توانایی های فیزیکی فکر نکنند، بلکه همچنان بالای شخصیت، ویژگی ها و اولویت ها فکر کنند. (آیا آنها زود دوست پیدا می کنند؟ آیا آنها خوش دارند فوتبال بازی کنند؟ وغیره.)

۴. از شاگردان بخواهید در مورد ذیل فکر کنند:
- آیا ما شباهت های فیزیکی را با فامیل بیشتر از دیگران شریک می سازیم؟ چرا این چنین فکر می کنید؟
  - ۵ شباهت بین شما و فامیل/برادران و خواهران تان را یاد داشت نمایید. (رنگ چشم، رنگ موی، بلندی یا کوتاهی قد وغیره.)

۶. مفهوم ژن ها را معرفی نمایید.

- تشریح نمایید که خصوصیات و ویژگی ها از والدین به فرزندان انتقال می کند، به همین دلیل ما چندین مشابهت با فامیل خود می داشته باشیم.
- بعضی خصوصیات و ویژگی ها مانند دست راست/چپ بودن، یک نرمه گوش اضافه داشتن و غیره موارد که نسبتاً کمتر دیده میشود.
- شاگردان میتوانند تمام سوالات را بپرسند و درمورد جواب های ممکن فکر کنند.



شما شاید در مورد تمام سوالات معلومات نداشته باشید. شاگردان را تشویق کنید تا در مورد جوابات فکر کنند و این موضوع را با شواهدی که جمع آوری نموده اند امتحان نمایند.

## فعالیت

شاگردان میتوانند برای جستجوی ویژگی های جنیتی خود این کار را با اعضای فامیل خود تمرین کنند.



- یک شجره فامیلی تا اندازه که به خاطر دارید، رسم کنید!
- یک یا دو ویژگی فیزیکی را جستجو کنید: رنگ چشم، رنگ موی، قد، شکل بینی و غیره.
- خصوصیات را نزدیک هر عضو فامیل نوشته کنید.
- بررسی کنید که چطور ویژگی ها به نسل دیگر انتقال می کند. آیا کدام ویژگی عام در نسل ها وجود دارد؟

۷. در این پروژه، شاگردان کارت هویت خود را خواهد ساختند. شاگردان باید بدانند که برای کی کارت هویت می سازند. شاگردان باید در مورد هدف ساختن کارت هویت فکر کنند (ثابت کردن دوستی، اجازه دخول به دنیای خواسته هایشان و دیگر موضوعات!)



شاگردان میتوانند به هر هدف کارت هویت بسازند! آنها را مجبور نسازید که کارت هویت (واقعی) بسازند.

## ساختن کارت هویت

شاگردان برای خود و اعضای فامیل شان کارت هویت می سازند.

۱. به اساس هدف کارتهای هویت، شاگردان معلوماتی را که میخواهند در کارت اضافه کنند و به هم صنفی های خود شریک بسازند.

۵ دقیقه

اسم:	_____
تاریخ تولد:	_____
آدرس:	_____
نمبر تلفون:	_____
اسم والدین:	_____
رنگ چشم:	_____
فلم دلخواه:	_____
رنگ دلخواه:	_____
دوست صمیمی:	_____
حیوان دلخواه:	_____

۱. به اساس همکاری هم صنفی ها آنها میتوانند بخش های مختلف را اصلاح/اضافه و از بین ببرند و یک نمونه می سازند. (باید حداقل ۱۰ بخش مختلف موجود باشد) بطور مثال:



به شاگردان یک رقابت ایجاد کنید تا جزئیات در مورد تمام معلومات عادی مانند اسم، سن، تاریخ های تولد و غیره را اضافه کنند.

۲. شاگردان یک کارت هویت به خودشان می سازند و آنرا به هم صنفی های خود نمایش میدهد. آنها چیزهای که در مورد کارت هویت یکدیگر خوش داشته باشند، مشترک می سازند.

۱۰ دقیقه

۳. شاگردان در جستجوی موارد ذیل میباشند:

کدام راه های مختلف برای جمع آوری معلومات فردی وجود دارد؟ (فورم ها، مصاحبه ها و غیره.)  
فایده ها و نقص های روش های مختلف کدام ها هستند؟  
برای ساختن کارت هویت دوستان و فامیل تان از کدام طریقه ها استفاده می کنید؟

۱۰ دقیقه



سوالات مختلف پرسید تا شاگردان جنبه های دیگر جمع آوری معلومات را در نظر بگیرند – زمان، سهولت استفاده، توانایی های نوشتاری و گفتاری اشخاص و غیره.

۴. شاگردان به اساس انتخاب خود میتوانند باروش های مختلف معلومات جمع آوری کنند. درحالیکه، این بسیار مهم است که آنها حداقل با یک شخص مصاحبه کنند. سوالات ذیل را به منظور رشد و درک اهمیت مهارت های مصاحبه پرسید:

آیا گاهی مصاحبه را دیده اید ویا در مورد کدام مصاحبه خوانده اید؟ (تلویزیون، روزنامه ها وغیره.) هدف مصاحبه ها چی است؟ (وظایف، خبر، راپور پولیس، تحقیق وغیره.)

۵. موارد ذیل را به شاگردان تشریح کنید:

- معمولاً دو شخص در مصاحبه ها دخیل میباشند - شخصی که سوال میپرسد و شخص که جواب میدهد.
- مصاحبه گیرندگان خوب آمادگی دارند و می دانند دقیقاً کدام معلومات شخص نیاز است. به همین خاطر قبلاً یک لیست سوالات را آماده می سازند.

## فعالیت

### شاگردان کلمات پرسشی عام را جستجو می کنند.

- شاگردان باید در مورد سوالات که آنها میخواهند برای اینکه یک هم صنفی جدید را بهتر بشناسند، می اندیشند. بطور مثال: اسم شما چی است؟ در کجا زندگی می کنید؟ وغیره.
- پس آنها باید به شکل گروپی بحث کنند و کلمات عام را که میخواهند سوالات را با استفاده از آن شروع کنند، مشخص می سازند.

۶. کلمات پرسشی را تشریح نمایید، کی، چی، کجا، چی وقت، چرا، چگونه.

- کلمه (کی) برای شخص استفاده می شود. بطور مثال: دوست صمیمی شما کی است؟
- کلمه (چی) برای اشیا استفاده می شود. بطور مثال: اسم شما چی است؟
- کلمه (کجا) به مکان استفاده می شود. مثلاً: شما در کجا زندگی می کنید؟
- کلمه (چی وقت) برای پرسیدن زمان استفاده می شود. مثلاً: تاریخ تولدت چی وقت است؟
- کلمه (چرا) برای پرسیدن دلیل استفاده می شود. مثلاً: چرا خوش دارید رنگمالی کنید؟
- کلمه (چگونه) در مورد چگونگی چیزی می پرسد. مثلاً: چگونه هرروز به مکتب میایید؟

 کی	 چی
 چی وقت	 کجا

۷. شاگردان میتوانند یک جدول با کلمات پرسشی بسازند و نشان بدهند که هر کلمه در مورد چی می پرسد.

۶. به شاگردان بگویید به نمونه کارت هویت و معلومات مورد نیاز توجه کنند. آنها یک لیست از سوالات میسازند و از دوستان و اعضای فامیل می پرسند. وقتی تکمیل شد، آنها میتوانند با هم صنفی های خود در مورد آن تبادل نظر کنند.



شاگردان را آگاه سازید در صورت که میخواهند در نمونه کارت کدام تغییرات بیاورند یا کدام مفکوره جدید داشته باشند در حقیقت آنها را باید تشویق کنیم تا تغییرات مثبت بیاورند.

۷. به شاگردان آگاهی دهید که حداقل از اعضای دو فامیل مصاحبه بگیرند و به آنها کارت هویت بسازند.

## ساختن کارت هویت

## روز سوم

شاگردان مهارتهای سوال پرسیدن را رشد بدهند، به دوستان خود کارت هویت بسازند، و مشابهت ها و تفاوت ها را بین آنها تحلیل و تجزیه نمایند.

۱. شاگردان تجربه مصاحبه گرفتن از اعضای فامیل خود را شریک بسازند و کارت های هویت خود را نمایش دهند.
- آیا کدام چیز جدید در مورد اعضای فامیل تان دریافت کردید؟
- مصاحبه چطور گذشت؟ آیا چیزی وجود داشت که شما بتوانید بهتر انجام بدهید؟

## فعالیت

شاگردان کلمات پرسشی عام را تکرار می کنند.

- شاگردان لیست کلمات پرسشی را جمع آوری می کنند. کی، چی، کجا، چی وقت، چرا، چگونه.
- حالی، شاگردان به شکل یک دایره ایستاد شوند و توپ را به یکدیگر باندازند. شاگردی که توپ را می اندازد یک کلمه پرسشی می گوید و شاگردی که توپ را میگیرد باید به آن کلمه یک سوال بپرسد.

۲. بررسی سروی را منحنیث یک روش دیگر برای جمع آوری معلومات با پرسش سوالات در قالب یک فورم یا پرسش نامه ترتیب کنند.

۳. آنها سروی خود را با ایجاد حداقل ۱۰ سوال تنظیم می کنند تا معلومات دوستان شان را جمع آوری و کارت های هویت شان را بسازند. در سروی باید سوالات مختلف وجود داشته باشد.

مثلاً:

سوال ۳ سوال بلی/نخیر	سوال ۴ چهار جوابه	سوالات معلوماتی
آیا شما رسامی را خوش دارید؟	رنگ دلخواه شما چی است؟ سیاه، آبی، زرد	کدام لسان را خوش دارید بیاموزید؟

۳. شاگردان از سه یا چهار دوست خود میخواهند که ورق سروی را خانه پوری کنند.

## تمرین

شاگردان با استفاده از جدولهای حسابی خود معلومات را نمایش میدهند.

- وقتی شاگردان معلومات خود را جمع آوری کردند، از آنها پرسید کدام موارد جالب در مورد یکدیگر پیدا کرده اند.
- شاگردان میتوانند معلومات سروی خود را با استفاده از جدول حسابی طبقه بندی جوابات خود و دوستان شان تحلیل و تجزیه کنند. بطور مثال:

بخش	جدول طبقه بندی	مجموع
رنگ دلخواه: سیاه		۳



برای نمایش اینکه دوستان تان از کدام طرح مشابه استفاده می کنند، رقابت ایجاد کنید.  
بطور مثال:

		۳	موی سیاه
--	--	---	----------

۵. شاگردان میتوانند حداقل برای یک دوست خود کارت هویت بسازد. (ووقت دارند تا کارت های هویت بیشتر بسازند.) کارت هویت باید همچنان شامل معلومات سروی باشد.



شاگردان ارایه معلومات را نظریه منبع گفتاری (مصاحبه) و منبع نوشتاری (سروی) تمرین می کنند.



شاگردان خود را با صفات آشنا بسازند و یک داستان کوتاه واقعی از شخصی که در این اواخر مصاحبه داده باشد، نوشته/تشریح کنند.

۱. از شاگردان بخواهید تا ۴ توانایی خود را نوشتاری یا گفتاری بیان کنند. بطور مثال: قد بلند، خنده دار، شوخ، سیاه موی.

۱۰ دقیقه

۲. به شاگردان بگویید که صفات کلماتی هستند که برای توصیف شما استفاده میشوند. آنها میتوانند بخش های ذیل را تشریح کنند.

۱۰ دقیقه

- رنگ: پشک سیاه، توپ آبی، موی سفید و غیره.
- ویژگی های فیزیکی دیگر: تیکه نرم، میز کلان، دختر قد بلند، موتر کهنه و غیره.
- ویژگی های شخصیتی: طفل خوشحال، طفل شوخ، زن شجاع و غیره.
- ذایقه: سبب های شیرین، شیرینی ترش، دواى تلخ و غیره.

## تمرین

شاگردان با استفاده صفات یک گیم بازی می کنند.

۱۰ دقیقه

- با یک تیم که شامل ۳ ویا ۴ شاگرد باشد، بازی کنید.
- یک شی، شخص ویا حیوان به آنها بدهید.
- هر تیم میتواند نظربه توانایی خود صفات را جمع آوری و در ۳۰ ثانیه بیان کند.
- تیم که بیشترین صفات را بیان کردند، برنده اعلان می شوند.

۳. شاگردان از صفات برای توصیف اعضای فامیل خود استفاده می کنند. این موضوع را با شاگردان بحث و صحبت کنید.

۵ دقیقه

- در مورد اعضای فامیل و دوستان تان که کارت هویت ساختید فکر کنید. شما واقعا کدام اعضای فامیل تان را جذاب ویا ترغیب کننده دریافتید؟
- کدام ویژگی های خاص آنها شما را وادار می سازد، چنین فکر کنید؟
- به نظرتان شما مشابه به چی هستید ویا متفاوت از چی هستید؟

۲. شاگردان یک داستان نظریه این شخص باید بسازند. داستان‌ها را قسمی تشریح کنید که شروع، وسط و ختم داشته باشند. روش نوشتن داستان را به شاگردان رهنمایی نمایید.



شاگردان میتوانند همچنان در داستان‌های خود شعر بنویسند، موارد کمیدی و غیره موارد را استفاده کنند. داستان می‌تواند تصویری باشد و نیاز به خود فرد واقعی نیست (فقط به شکل تصویری پیش میرود).

### شروع

یک شخص را معرفی کنید. چگونه معلوم می‌شوند؟ کجا هستند؟ و یا آنها چی انجام می‌دهند؟

### وسط

آنها با کدام مشکلات در داستان مواجه می‌شوند؟ چطور آنها از ویژگی‌های خاص خود برای حل موضوع استفاده می‌کنند؟ از صفات استفاده کنید!

### پایان

مشکل چگونه حل می‌شود؟ در آخر داستان چی اتفاق خواهد افتاد؟

۳. شاگردان داستان‌های خود را برای تبادله نظر با هم صنفی‌های خود شریک می‌سازند: شما بیشتر کدام بخش داستان را خوش داشتید؟

- چی میتواند بهتر باشد؟

۴. شاگردان داستان را بر اساس تبادله نظر ترتیب و اصلاح خواهد کردند. آنها را تشویق کنید تا داستان را به شخصی که آنرا نوشته است و کارت هویت را ایجاد کرده است صحبت کنند!

## ساختن کارت هویت

## روز پنجم

شاگردان کارت هویت، داستان و چیزهای که آموخته‌اند را تشریح می‌کنند.

۱. شاگردان را به یک بازی فکری دعوت کنید - قبل از این که کارت‌ها را به شاگردان بدهید، رهنمایی‌های کارت هویت را با آنها شریک سازید تا حدس بزنند کارت در مورد چی نوشته شده است. بطور مثال: این شخص پشک را خوش دارد، حرف A در نام او نوشته است و دو دوست صمیمی دارد.



شاگردان همچنان میتوانند با استفاده از کارت‌های هویت که ساخته‌اند یک بازی ایجاد می‌کنند.

۱۰ دقیقه

۲. شاگردان را تشویق نمایید تا نظر دوستان خود را جمع آوری کنند.

- آیا کارت هویت خود را خوش داشتند؟
- آیا آنها در کارت های هویت خود تغییرات بیشتر میاورند و یا بیشتر تزیین می کنند؟

۵ دقیقه

۳. شاگردان را تشویق کنید که داستان های کوتاه/ متن کمیدی خود را به دوستان شان بیان کنند.

۵ دقیقه

۳. سوالات را در نظر بگیرید: آیا میتوانید کارتهای هویت به فامیل و دوستان تان بسازید که بعضی مشابهت ها، تفاوت ها و دیگر معلومات شخصی را دربر داشته باشد؟

۳. شاگردان با هم صنفی های خود در این مورد بحث میکنند و آنرا می نویسند:

- چیزهای جدید که آنها از این پروژه آموخته اند چی است؟
- کدام بخش ها برای آنها آسان بود؟ چی چیزها برای آنها چالش بود؟
- کدام کارها را آنها برای بهبود پروژه میتوانند انجام بدهند؟

۱۰ دقیقه

## بازی عددی (حساب)

۱۵ دقیقه

شاگردان بازی اعداد ۱ الی ۱۰ را مرور می کنند.

- شاگردان را حداقل به دو تیم ۱۰ نفری تقسیم کنید. (شما میتوانید تیم ها را به ۷، ۸ و یا ۹ درصورت ضرورت تقسیم کنید).
- در پشت پیراهن عضو هر تیم از ۱ الی ۱۰ نمبر بچسبانید.
- شاگردان رقابت را به ترتیب عدد کوچک تا عدد بزرگ در یک لین شروع می کنند.
- تیم نخست که به شکل درست قطار را تنظیم می کند، برنده اعلان می شود.

تشریح	شاگردان اعداد ۱ الی ۱۰ را خوب درک کرده اند و پرنده خود را رسم می کنند تا مفهوم شمارش و نوشتار اعداد ۱۱ الی ۲۰ را درک کنند.
مواد درسی مورد نیاز	ورق، قلم، پنسل، روزنامه های قدیمی/جدول، سریش/اسکاچ تیپ، رنگ (اختیاری)
نتیجه آموزش	<p><b>نتیجه اساسی عددی (حسابی)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• شمارش اعداد ۱۱ الی ۲۰</li> <li>• نوشتن اعداد ۱۱ الی ۲۰</li> <li>• نمایش اعداد با استفاده از اشیا.</li> <li>• شمارش اعداد به ترتیب از اول به آخر و از آخر به اول.</li> <li>• مشخص سازی اعداد قبلی، بعدی، عدد وسط و دیگر اعداد.</li> </ul> <p><b>مهارت های قرن ۲۱</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• خلاقیت در طرح کار دستی خود.</li> <li>• در مورد اینکه چگونه اعداد به ترتیب بعد از عدد ۱۰ نوشته شود.</li> <li>• در مورد نظریات که به آنها در یک ورق ارایه گردیده صحبت نماید.</li> </ul>

## بررسی پروژه



1

اعداد ۱ الی ۱۰ را مرور کنید و شمارش اعداد ۱۱ الی ۲۰ در بیاموزید.

2

اعداد ۱۳ و ۱۴ را بخوانید و در لین اعداد نشان بدهید. به پرنده خود دم رسم کنید.

3

اعداد ۱۵ و ۱۶ را بیاموزید و به شیوه گیم مرور کنید. چندین پر دم به پرنده خود بکشید.

4

اعداد ۱۷، ۱۸ و ۱۹ را بیاموزید و با دقت تمرین کنید. آنها باید به پرنده خود دم بزرگتر ایجاد کنند.

5

عدد ۲۰ را بیاموزید. پرنده خود را تکمیل بسازید و به دوستان تان نشان دهید.

در مورد سوالات خلق شده صحبت کنید:

پرنده شما در دم خود چند پر دارد؟

سوالات ذیل را برای کمک بیشتر به بحث پرسید:

- آیا میتوانید چند پرنده دیگر را نام بگیرید؟
- آیا میتوانید یک تصویر یک پرنده را رسم نمایید؟
- چطور ساختمان وجود پرنده از پرندگان دیگر تفاوت دارد؟
- دم پرنده از چی ساخته شده است؟
- یک پرنده چند به نظر شما چقدر پر دارد؟



## فعالیت

۱۰ دقیقه

اعداد را مرور کرده، اعداد ۱ الی ۱۰ را مشخص بسازید.

شاگردان میتوانند بطور جوره ای کار کنند و اشیای مختلف را پیدا کنند و آنها را به شیوه های ذیل به شکل صعودی تنظیم نمایند:

1 ظرف، 2 کتاب، 3 بوتل، 4 بکس، 5 پنسل، 6 لباس، 7 کاسه، 8 بشقاب، 9 بیک و 10 بوت.

متناوباً، آنها می توانند انگشتان خود را که 1 الی 10 را بیان میکنند، نشان بدهند و به هم صنفی های خود هر شماره را نشان بدهند. سپس از 1 تا 10 با هم حساب کنند، انگشتان دست خود را به هر عدد نشان دهند.

۵ دقیقه

۱. از شاگردان بپرسید که اعداد ۱۱ و ۱۲ را تعریف کند.

- به نظر شما کدام نمبر بعد از عدد ۱۰ میاید؟
- چی فکرمی کنید که این اعداد را چطور خواهد نوشتید؟

اعداد ۱۱ و ۱۲ را نشان دهید و تشریح کنید:

- ۱۰ و ۱، ۱۱ میشود، پس یازده با دو یک نوشته میشود مانند دو چوب.
- ۲ و ۱۰ دوازده میشود، پس آن مانند ۱ و ۲ نوشته شده و شکل یک چوب و یک مرغابی را دارند.

۵ دقیقه

۳. شاگردان با طریقه های مختلف میتوانند اعداد ۱۱ و ۱۲ را بنویسند:
- رسم روی ورق: اعداد را ۱۰ بار بالای ورق نوشته کنید.
  - نوشتن روی گل/ریگ: اعداد ۱۱ و ۱۲ را بالای زمین نوشته کنید.
  - نشان دادن در هوا: اعداد را با حرکات دست نشان دهید.

## تمرین

### شاگردان یک جدول عددی می سازند.



شاگردان عدد ۱ را بالای ورق نوشته می کنند و یک چیز پهلوی آن رسم کنید. در قطار بعدی، آنها عدد ۲ را نوشته خواهد کردند و دو چیز را رسم می کنند.

شاگردان میتوانند هر

چیزی را که خوش داشته

رسم کنند. میتوانند اشکال

یا سمبولها را رسم کنند.

۱۱	
۱۲	



به شاگردان رقابت ایجاد کنید تا صدا و مفهومی را که در مورد اعداد درک کرده اند بشکل حروفی (یک، دو) بالای تخته نوشته کنند. بطور مثال: آنها بجای یازده (ازده) نوشته می کنند.

۴. شاگردان شروع به ساختن دم پرند خود خواهد کردند.
- با کمک یک بزرگسال، آنها باید ۱۰ کاغذ را به شکل بیضوی ببرند. (تقریباً به اندازه یک پینسل).

اگر نیاز بود، شکل بیضوی را به آنها تشریح نمایید.

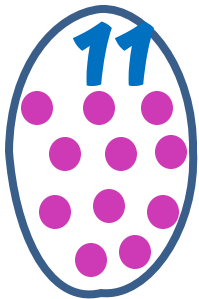
در صورت ممکن، شاگردان میتوانند پرها را به

رنگ دلخواه خود رنگ آمیزی کنند.

- آنها دو شکل بیضوی می داشته باشند. در هر بیضوی (ویا هر شکل دیگر)

عدد را نوشته کنند و دایره ها را قسمیکه نشان داده شده رسم کنند.

شاگردان باید اعداد ۱۱ و ۱۲ را به همین روش انجام بدهند.



۵. شاگردان در مورد این دو شکل بیضوی با دوستان شان بحث کنند که از درس امروز چقدر لذت بردند.

# پرنده دوستداشتنی من

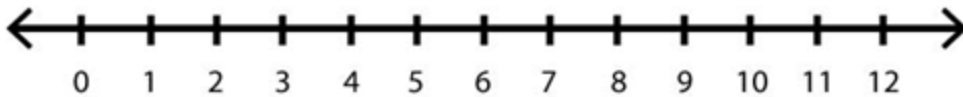
## روز دوم

شاگردان میآموزند که چطور از اعداد استفاده کنند و میآموزند که با اعداد ۱۳ و ۱۴ پره‌های بیشتری در قسمت دم پرنده خود رسم کنند.

۱. شاگردان را دعوت کنید که از اعداد ذیل یک لین ترتیب کنند:

۵ دقیقه

- با استفاده از یک خط کش یک خط عمودی رسم کنید و یا هر چیزی که شکل مسقیم داشته باشد (مانند: پهلوی یک بکس و یا یک طرف کتاب).
- اعداد ۱ الی ۱۲ را زیر خط نوشته کنید.
- بین هر عدد فاصله مساوی بگذارید. هم صنفی تان یا خودتان انگشت خود را بین اعداد بگذارید تا فاصله بین اعداد مساوی ایجاد شود.



۲. از شاگردان بپرسید که عدد قبلی، بعدی و یا عدد وسط بین اعداد دیگر کدام‌ها هستند مانند سوالات ذیل:

۵ دقیقه

- کدام نمبر بعد از عدد ۶ میاید؟
- کدام نمبر بعد از عدد ۱ میاید؟
- کدام نمبر بین اعداد ۷ و ۹ میاید؟
- کدام نمبر بعد از عدد ۱۱ میاید؟

## تمرین

شاگردان اعدادی که قبل از، بعد از و در بین اعداد دیگر میایند، مشخص می سازند.

۱۰ دقیقه

- یک لین بالای زمین با ایجاد فاصله در بین آن رسم کنید. سوالات را با استفاده از جواب درست پاسخ بدهید:
- کدام نمبر بعد از عدد ۵ میاید؟
  - کدام نمبر قبل از عدد ۱ میاید؟
  - کدام نمبر بین اعداد ۱۰ و ۱۲ میاید؟
- در لین قدم بزنید و اعداد را از ۱۲ به پایین بخوانید.



به عبارت دیگر، شاگردان میتوانند اعداد مشخص در قطار را انتخاب کنند.

۳. اعداد ۱۳ و ۱۴ را تعریف و تشریح کنید:

- ۱۰ و ۳ سیزده می شود، پس آن با اعداد ۱ و ۳ نوشته می شود.
- ۱۰ و ۴ چهارده میشود، پس ۱ و ۴ عدد ۱۴ را تشکیل میدهد.

۴. با شاگردان در این مورد بحث کنید.

- اعداد بزرگتر از ۱۰ مانند ۱۳ و ۱۴ را در کجا استفاده می کنید؟
- آیا در خانه تان اشیای است که تعداد آنها ۱۳ یا ۱۴ بخش را تشکیل بدهد؟

۴. روش نوشتن اعداد ۱۳ و ۱۴ را به شاگردان تشریح نمایید. شاگردان میتوانند بالای ورق، گل/ریگ اعداد را بنویسند و یا به اشاره انگشت نشان بدهند. آنها را تشویق نمایید تا حداقل هر عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

۴. شاگردان باید اعداد ۱۳ و ۱۴ را در جدول محاسباتی خود و لین عددی اضافه کنند.



برای شاگردان رقابت ایجاد کنید تا نام اعداد را در جدول خود به همان اندازه که اعداد را شناخته اند، نوشته کنند.

## بازی عددی (حساب)

شاگردان یک بازی اشیای برای یادگیری اعداد ۱ تا ۱۴ ایجاد می کنند.

- شاگردان میتوانند با یک تیم ۲ و ۳ نفری بازی کنند.
- یک عدد از ۱ الی ۱۴ را بیان کنید.
- شاگردان باید هر قدر زوتر میتوانند اشیای بیشتر را جمع آوری کنند.
- بازی کن که هر قدر تیزتر تعداد درست اشیای را آورد، یک نمره دریافت می کند.
- تیم که بالاترین نمره را دریافت کرد، برنده اعلان می شود.

۷. شاگردان باید ۱۳ و ۱۴ پر در دم پرنده در ورق های جداگانه رسم کنند (قسمیکه در روز اول اجرا شد).

۷. شاگردان پر دم پرنده را به هم صنفان خود نشان میدهد و در مورد آن بحث می کند:

- چی چیزها را در کار آنها خوش دارید؟
- آیا مواردی برای پیشرفت کار آنها وجود دارد؟



## پرنده دوستداشتنی من

شاگردان بیاموزند که چطور از اعداد استفاده کنند و بیاموزند که با استفاده از اعداد ۱۵ و ۱۶ پر های بیشتری در دم پرنده خود رسم کنند.

۵ دقیقه

۱. از شاگردان بخواهید تا اعدادی که در روز دوم ترتیب کرده اند به منظور جوابات مناسب به سوالات ذیل استفاده کنند:

- کدام نمبر قبل از عدد ۴ میاید؟ و یا کدام عدد از عدد چهار کوچکتر است؟
- کدام نمبر بعد از عدد ۷ میاید؟ و یا کدام نمبر بزرگتر از عدد ۷ است؟
- اعداد ۱ تا ۱۴ را حساب کنید و برعکس از ۱۴ تا ۱ حساب کنید.

۱۵ دقیقه

۲. اعداد ۱۵ و ۱۶ را تعریف کنید.

- شاگردان میتوانند به هم صنفی های خود این اعداد با انگشتان شان نشان بدهند.

۳. روش نوشتن اعداد ۱۵ و ۱۶ را به شاگردان تشریح نمایید. شاگردان میتوانند بالای ورق، گل/ریگ اعداد را بنویسند و یا به اشاره انگشت نشان بدهند. آنها را تشویق نمایید تا حداقل هر عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

۵ دقیقه

۴. بعد از شاگردان اعداد ۱۵ و ۱۶ را در جدول محاسباتی و یا لین اعداد اضافه می کنند.

## بازی عددی (حساب)

شاگردان بازی چشم جنگی را با شمارش اعداد ۱ الی ۱۶ انجام میدهند.

۵ دقیقه



- یک تیم دو نفری تشکیل دهید.
- به چشمان یکدیگر ببینید و پلک نزنید.
- با هم صنفی تان اعداد را از ۱ تا ۱۶ به شکل متناوب حساب کنید.
- کسیکه اول پلک بزند بازی را می بازد.
- در صورتیکه تا عدد ۱۶ بدون پلک زدن پیش بروند، دوباره برعکس حساب کنید تا یک نفر ببازد.

۱۰ دقیقه

۵. بعدا شاگردان باید با استفاده اعداد ۱۵ و ۱۶ پره‌های دم پرنده خود را در یک ورق رسم کنند.

۵. شاگردان دم پرنده خود را به هم صنفی‌های خود نشان داده و در مورد آن صحبت می‌کنند.

- در کدام بخش‌ها کار آنها مشابهت دارد؟
- در کدام بخش‌ها کار آنها از یکدیگر متفاوت است؟

۱۰ دقیقه

## تمرین

۱۰ دقیقه



اعداد ۱۱ الی ۱۶ را مشخص بسازید.

با دوستان تان کوشش کنید اعداد ۱۱ الی ۱۶ را تنظیم کنید و از دیگران نظر بگیرید!

## پرنده دوستداشتنی من

## روز چهارم

شاگردان چگونگی استفاده اعداد را مرور خواهد کردند و اعداد ۱۷، ۱۸، ۱۹ و بخوانند و به همین تعداد پره‌های دم پرنده را اضافه کنند.

۱۰ دقیقه

۱. شاگردان را تشویق کنید تا چیزهای که آموخته اند مرور کنند و موارد ذیل را انجام بدهند:

- اعداد ۱۲، ۱۵، ۹، ۶ و ۰ را بنویسید.
- با هم صنفی تان از ۱۰ الی ۱۶ حساب کنید.

۱۰ دقیقه

۲. با شاگردان موارد ذیل را صحبت کنید:

- آیا شما متوجه چیزی در مورد اعداد بعد از ۱۰ شده اید؟
- آیا شما میتواند حدس بزنید چطور دو عدد بعدی را نوشته کنیم؟
- دلیل فکر (حدس) شما چی است؟



هدف این پیش بینی همکاری به شاگردان است تا اعداد ۱ الی ۱۰ و ۱۱ الی ۱۹ را یاد بگیرند.

۱۰ دقیقه

۳. اعداد ۱۷، ۱۸، ۱۹ را تشریح کنید.

- شاگردان میتوانند با هم صنفی‌های خود با انگشتان خود اعداد را نشان بدهند.

۵. روش نوشتن اعداد ۱۷، ۱۸ و ۱۹ را به شاگردان تشریح نمایید. شاگردان میتوانند بالای ورق، گل/ریگ اعداد را بنویسند و یا به اشاره انگشت نشان بدهند. آنها را تشویق نمایید تا حداقل هر عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

۱۰ دقیقه

۶. شاگردان باید اعداد را در جدول محاسباتی خود اضافه کنند.

۵ دقیقه

## تمرین فکری

۱۰. شاگردان با استفاده از نمبریک تمرین نفس انجام میدهند.

۱۰ دقیقه

راحت بشینید.

نفس بگیرید و تا ۵ حساب کنید. از انگشتان تان برای حساب کردن اعداد کمک بگیرید.

وقتی نفس خود را بیرون می کشید از ۶ الی ۱۰ حساب کنید.

این روند را از ۱۱ تا ۱۵ و از ۱۶ تا ۱۹ ادامه دهید.

این موضوع را چندین بار تا وقتی که احساس آرامش می کنید انجام دهید.

۷. شاگردان اعداد ۱۷، ۱۸ و ۱۹ را در ورق های جداگانه برای ساختن پرهای دم پرنده استفاده کنید.

۱۰ دقیقه

۷. شاگردان پرهای دم پرنده را به هم صنفی های خود نشان میدهد و در مورد آن صحبت می کنند.

• کدام بخش کار آنها را شما خوش دارید؟

• آیا کدام راه حل مفید برای بهبود کار آنها وجود دارد؟

۵ دقیقه

## فعالیت

۱۰. شاگردان با در نظر داشت مواردی که یاد گرفته اند اعداد ۱ الی ۱۹ را حساب کنند.

۱۰ دقیقه

• در اطراف خانه تان ببینید کدام اشیا را میتوانید پیدا کنید. شما میتوانید اشیای که پیدا کردید رسم یا حساب کنید.

• ۹ نوع برگ مختلف

• ۱۱ نوع سنگ

• ۱۴ نوع درخت

• ۱۸ نوع ابر

• شما همچنان میتوانید هر شی دیگر که پیدا کردید در اشیای جمع آوری شده خود اضافه کنید و چیزهای را که جمع آوری کرده اید حساب کنید. بطور مثال: گل ها و یا چوب ها.

• مطمئن شوید که چند برگ و گل جمع آوری کرده اید.

شاگردان عدد ۲۰ را میآموزند و نظریه آن پرنده خود را می سازند.

### بازی عددی (حساب)

شاگردان اعداد ۱ الی ۱۹ حساب می کنند و آن را به شکل گیم بازی می کنند.

- این بخش را میتوانید به شکل گروهی یا جوره بازی کنید.
- شاگرد اول از ۱ الی ۱۹ یک عدد را میخواند.
- شاگرد دوم شروع به خواندن اعداد کند تا شاگرد اول نگوید توقف کن، باید ادامه بدهد.
- بطور مثال: شاگرد اول عدد ۷ را می گوید، شاگرد دوم از اعداد ۸، ۹ و ۱۰ ... تا وقتی ادامه میدهد که شاگرد اول بگوید توقف کنید!



۱۵ دقیقه

- برای شاگردان یک رقابت تیز خوانی اعداد ایجاد کنید.
- شاگردان اعداد را تا وقتی بخوانند که نفس شان تمام شود، وقتی نفس شان تمام شد شاگرد دیگر شروع به خواندن کند. آنها میتوانند همین قسم اعداد را از پایین به بالا و برعکس بخوانند.
- هر شخصی که حداکثر اعداد درست را در یک نفس بگوید برنده اعلام می شود.

۵ دقیقه

۱. با شاگردان در این مورد صحبت کنید:

- به نظر شما کدام نمبر بعد از عدد ۱۹ میاید؟ چرا؟
- ۲۰ نمبر ۲۰ را تعریف و تشریح نمایید.
- آیا عدد ۲۰ دو ۱۰ است؟
- آن مانند ۲ و ۰ نوشته می شود.

۵ دقیقه

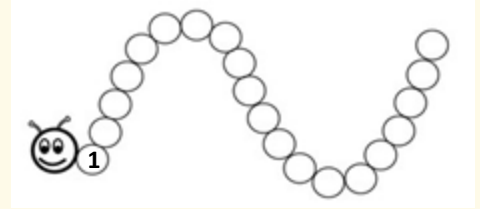
۳. روش نوشتن عدد ۲۰ را به شاگردان تشریح نمایید. شاگردان میتوانند بالای ورق، گل/ریگ اعداد را بنویسند و یا به اشاره انگشت نشان بدهند. آنها را تشویق نمایید تا حداقل هر عدد را ۱۰ بار نوشته کنند.

۳. بعداً شاگردان عدد ۲۰ را در جدول محاسباتی خود نوشته کنند.

۱۰ دقیقه

## شاگردان اعداد ۱ الی ۲۰ را حساب و نوشته کنند.

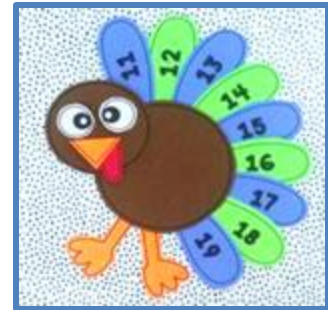
- یک کرم پيله مثل این که در کتاب تان است در گل رسم کنید که ۲۰ دایره داشته باشد.
- در دایره اولی ۱ نوشته کنید.
- کرم های پيله که رسم کردید به هم صنفی های خود نشان دهید و اعداد را به ترتیب خانه پوری کنید.
- رسامی ها را برای بررسی دوباره تبادله کنید.



۵. پس شاگردان به اندازه ۲۰ عدد پرنده خود دم بسازند.

۶. بعدا شاگردان میتوانند بدن پرنده را بسازند. آنها هر قدر جزئیات که دل شان خواست اضافه می کنند. مطمئن شود که آنها پرنده کلانتر بسازند تا بتوانند پرهای دم را به آن وصل کنند.

۶. شاگردان باید پرهای دم پرنده را از ۱۱ الی ۱۰ تنظیم کنند و بعداً به بدن پرنده بچسبانند.



۸. سپس شاگردان باید تا ۲۰ عدد دم پرنده را اضافه کنند.

۸. شاگردان باید پرنده خود را نام گذاری کنند و به هم صنفی های خود برای تبادله نظریات نمایش دهند:

- چی چیزی را در پرنده من خوش دارید؟
- من چی میتوانستم قبلاً انجام بدهم؟

۱۰. شاگردان با هم صنفی های شان سوال و جواب می کنند:

- سه چیزی که آنها در مورد پروژه آموختند.
- دو چیزی که آنها بسیار از آن لذت بردند.
- یک سوالی که هنوز آنها در ذهن دارند.

شاگردان پرنده خود را به فامیل نشان دهند و بگویند که چطور آنرا ساخته اند.

تشریح	شاگردان جنبه های مختلف جهان را بررسی کرده و بعداً از نظریات خود دنیای خود را به شکل تصویری می سازند.
مواد درسی مورد نیاز	ورق، قلم/پنسل، رنگه /توش
نتایج آموزش	<p>نتایج اساسی:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• انکشاف و ارتقای تصورات</li> <li>• با استفاده تصاویر معلومات را ارایه نمایید</li> <li>• ساحه خود را درک کنند</li> <li>• رنگ ها و اشکال را مشخص کنید.</li> </ul> <p>مهارتهای قرن ۲۱:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• خلاقیت در سناسایی انواع مختلف طرز بیان</li> <li>• اندیشیدن در مورد اولویت های خود و دیگران.</li> <li>• گفتگو در مورد تبادل افکار با دوستان و ارایه فعالیت خود.</li> </ul>



## بررسی پروژه

1

جهان آنها را دوباره تصور کنید و اشکال و رنگها را تشکیل دهید.

2

وظایف اطراف آنها را بیان کنید و وظیفه رویایی آنها را ایجاد کنید.

3

جشن های که در اطراف آنها برگزار می شود بیان کنید و جشن های خود را نیز تشریح کنید.

4

معلومات را با استفاده تصاویر ارایه کنید، مکتب رویایی خود را ایجاد کنید و یک بازی ریاضیکی را بطور گیم انجام دهید.

5

جهان رویایی خود را در یک قصه بیان کنید.

## آن را تصور کنید!

۵ دقیقه

در مورد سوالات بوجود آمده بحث کنید:

اگر قرار بود به خود یک دنیا بسازید، دنیای شما چگونه خواهد بود؟

سوالات ذیل را بخاطر آسان سازی بحث و گفتگو پرسید:

- چی چیزها را در مورد اشیای اطراف تان خوش دارید؟
- چی چیزها را در مورد اشیای اطراف تان خوش ندارید؟
- اگر شما بتوانید جهان را تغییر بدهید، چی تغییرات در جهان میاورید؟

۱۵ دقیقه

۱. شاگردان را دعوت کنید تا چیزی که در اطراف خود میتواند (تصویر خانه، مارکیت ویا هر جای دیگر) که خوش دارند قسمی رسم کنند که خودشان هم در عکس باشند.

۱. شاگردان باید با هم صنفی های خود اشیای که شکل واقعی در تصویر دارند مشخص بسازند و آنها را در یک لیست نوشته کنند. بطور مثال:

۱۰ دقیقه

دایره برای نشان دادن آفتاب

سه ضلعی در سقف خانه

شکل مخروطی برای بسکیت آیسکریم.

مربع برای کلکین ها وغیره.



شکل دایره میوه ها

- آنها میتوانند بعضی از اشکال را در رسامی خود در صورتیکه موجود نباشد، شامل بسازند.

۳. بعداً شاگردان میتوانند رسامی خود را رنگ آمیزی نمایند.

۳. حالی شاگردان را اجازه میدهیم تصور کنند و در مورد شکل اشیا فکر کنند. شاگردان بعضی اشیا را برای رسامی اشکال عام انتخاب می کنند و سپس همان اشیا را مثل یک شکل دیگر تصور می کنند، در صورت نوشته بتوانند، آنها باید جدول پایین را خانه پوری کنند.

۱۰ دقیقه

شکل تغییر یافته تصویری	شکل	شی	نمبر
 مربع	 دایره	آفتاب	1.
سه ضلعی	مربع	نان	2.
دایره	مثلث	سقف	3.
شکل ستاره	بیضوی	چهره	4.
مستطیل	کره	زمین	5.

۵. شاگردان فعلاً یک رسم جدید میکشند و آن را رنگ آمیزی می کنند.
- آنها میتوانند ۵ شکل عام را انتخاب کنند و اشکال آنها را تغییر دهند.
  - آنها دوباره در مورد رنگها فکر می کنند، هیچ کدام از رنگ های واقعی استفاده نمی شوند. مثلاً: آسمان میتواند زرد باشد، ابر میتواند بادنجان باشد، اقیانوس میتواند سبز باشد و غیره چیزها.

۷. شاگردان اشیای را که تصور کرده اند و شکل جدید آنها را به دوستان شان نشان دهند. آنها میتوانند مانند جملات زیر جملات خود را بیان کنند.
- چی چیزها را در مورد این سخنرانی خوش دارید.
  - چی چیزها نوشته نشده است و یا میتوانیم بهتر نوشته کنیم.
  - پیشنهادات دیگر در مورد بهبود کار

۸. در صورت ضرورت شاگردان میتوانند در رسامی های خود تغییرات ایجاد کنند.

## روز دوم آن را تصور کنید!

شاگردان وظیفه موجود را انکشاف میدهند و وظیفه دلخواه خود را طرح می کنند.

۱. در این مورد با شاگردان صحبت کنید:
- کدام وظایف را مردم در اطراف شما انجام می دهند؟

۲. شاگردان در گروه های ۳ و ۴ نفری میتوانند کار کنند و جزیات ۴ وظیفه را بیان کنند (شاگردان خوردتر میتوانند رسم کنند و یا به شکل گفتاری بگویند).
- نام آن وظیفه چی است؟
  - مردم در وظایف خود هرروز چی کار می کنند.
  - مردم برای انجام آن کار به چی چیزها ضرورت دارند.

۳. شاگردان حالی میتوانند چیزهای را که انجام بدهند، تصور کنند.
- آنها هر قسمیکه خوش دارند تصور کنند - آنها میتوانند حتی خود را در یک وظیفه تصور کنند و یا وظیفه خود را تصور کنند.
  - بطور مثال: شاگردان میتوانند یک داکتر باشند و یا میتوانند به خود یک کار ایجاد کنند مثل یک آیسکریم ساز.



۲۰ دقیقه

۴. بعداً شاگردان یک راپور نوشته می کنند و یا وظیفه دلخواه خود به شمول جزئیات ذیل ایجاد کنید:
- یک روز زندگی تان را چگونه خواهید دید.
  - کدام مهارتها و آموزش ها را برای وظایف خود نیاز دارند.
  - آنها در این وظیفه چی کارها را انجام میدهند؟



شاگردان خوردتر میتوانند یک روز زندگی شان را تشریح کنند و آموزش ویا مهارتهای را که نیاز دارند بیان کنند.

۱۰ دقیقه

- آنها در مورد سخنرانی چی چیزها را دوست دارند؟
- چی چیزها باقی مانده است ویا میتوان آنها را انکشاف داد.
- ۶. در صورت نیاز، شاگردان میتوانند رسامی های خود را اصلاح

شاگردان باید وظیفه ایجاد کرده خود را به فامیل نشان دهند و تشریح کنند که چطور آن را ایجاد کرده اند.

## آن را تصور کنید!

روز سوم

شاگردان جشنواره های خود را نظریه جشنواره های موجود طرح می کنند و بعداً پلان جشنواره خود را ایجاد می کنند.

۱. شاگردان را دعوت کنید تا در مورد جشنواره های مختلف کشور صحبت کنند.

۵ دقیقه

۱. شاگردان دو جشنواره متفاوت مطابق به فرهنگ خود انتخاب کنند و در مورد تاریخ و گذشته آن با دوستان، استادان و فامیل خود مشوره نمایند. آنها میتوانند نظریه جملات پایین معلومات جمع آوری کنند.

۲۰ دقیقه

- پیام ویا هدف جشنواره چی است؟ بطور مثال: عید یک سپاسگزاری برای ماه رمضان و فصل عبادت است.
- چی داستانی در عقب این جشنواره وجود دارد؟
- چطور آن جشنواره را تجلیل می کنیم؟ بطور مثال: ما شمع روشن می کنیم، دستورالعمل های غذا آماده می کنیم، فامیل و دوستان را ملاقات می نماییم، در رنگهای مختلف لباس می پوشیم وغیره.

۱۵ دقیقه

۳. شاگردان یک یا دو جشنواره که در مورد آن آموخته اند انتخاب کنند و به شکل گروهی یک بخش کمیدی ایجاد کنند و یا تصور کنند که امروز یک جشن عید است.

۲۰ دقیقه

۳. شاگردان میتوانند روز جشنواره خود را ایجاد کنند. آنها میتوانند در مورد بعضی مسایل تصمیم بگیرند.

- پیام اصلی این جشنواره چی است؟
- نام این جشنواره چی است؟
- کدام غذا را در جشنواره می خورید؟
- مردم کدام لباس ها را می پوشند؟
- چطور جشنواره ها را تجلیل می کنید؟

۲۰ دقیقه

۵. شاگردان بعداً یک بخش کمیدی ایجاد می کنند و یا برای نمایش جشنواره ایجاد شده خود نقش بازی می کنند.

۱۰ دقیقه

۵. بعداً شاگردان میتوانند بخش کمیدی خود را برای تبادل افکار به دوستان خود نشان میدهند:
- کدام چیزها در سخنرانی را خوش دارید؟
  - کدام چیزها باقی مانده است و یا کدام بخش ها به انکشاف نیاز دارد؟

شاگردان باید جشنواره ایجاد شده را به فامیل خود نشان دهند و تشریح کنند که چگونه آن را ساخته اند.

## روز چهارم آن را تصور کنید!

شاگردان مکاتب و تجارب آموزشی خود را در نخست با بررسی خود طرح می کنند.

۵ دقیقه

۱. از شاگردان بخواهید تا بگویند کدام چیزها را در مکتب و یا محیط آموزشی خود خوش دارند و کدام چیزها را خوش ندارند.

۲۰ دقیقه

۱. شاگردان سپس می توانند به حداقل 6 نفر از همسالان خود در مورد هر چیزی که در مکتب خوش دارند و خوش ندارند بگویند. چیزهای را که در مورد مکتب خوش دارند یا خوش ندارند از خود پرسند. سپس شاگردان به طور جوره ای برای ایجاد یک تصویر، 5 چیزی که مردم در مکتب خوش دارند پرسند. مثلاً:

تعداد کسانی که خوش کردند	طبقه بندی
	صنف ساینس
	میدان بازی
	صنف حساب

۳. به اساس نظریات شاگردان، با شاگردان صحبت کنید:

- مشهورترین چیز در مکتب چی است؟
- چی چیزها در مکتب مشهور نیست؟
- آیا دو چیز هم نوع وجود دارد که عین (لایک) را گرفته باشد؟
- چند نفر اشیای دلخواه خود را خوش کرده اند (مثال: صنف ساینس)
- در مقایسه با اشیای که کمتر مشهور استند؟ مثلاً: (صنف ریاضی)

## بازی عددی (حساب)

شاگردان یک بازی شمارش اعداد تا ۱۰ را انجام میدهند.

- شما باید روش های که یک شاگرد در مکتب برای آموزش اعداد ۱ الی ۱۰ نیاز دارند آمده سازید. بطور مثال: ۱ بوتل آب، ۲ بوت، و غیره.
- شما باید به همان تعداد اشیای را نزدیک عدد مذکور رسم کنید.

1



2



3



- نخستین شخصی که تمام ۱۰ سوال را جواب درست بدهد برنده اعلان می شود.

۴. شاگردان مکتب رویایی خود را می سازند - یک رقابت ایجاد کنید که شاگردان چیزی را که نیاز دارند بیاموزند. به این معنی است که شاگردان به یک مکان نیاز دارند تا به شیوه های درست درس بخوانند.

بعضی سوالاتی که میتوانند شاگردان را در این زمینه کمک کنند:

- چی چیزها را شاگردان خواهد آموختند؟
- کی شما را درس خواهد داد؟
- در کجا شما درس خواهد خواندید؟
- یک روز عادی در مکتب چی نوع روز خواهد بود؟
- نام مکتب شما چی است؟
- شاگردان میتوانند لیست ۵ چیزی که مردم زیاد خوش دارند نوشته کنند و بعداً در مورد آن فکر کنند که چطور میتوانند آنها را انکشاف دهند.
- شاگردان برای جلب توجه شاگردان جدید یک آگهی با معلومات آن مکتب و بخش های کلیدی مکتب رویایی خود می سازند.

۵. بعداً شاگردان آگهی خود را به دوستان شان نشان دهند و تبادله نظر کنند.
- آنها کدام بخش سخنرانی را خوش دارند
  - کدام بخش ها باقی مانده اند و به بهبود ضرورت دارند

۶. در صورت ضرورت شاگردان میتوانند رسمی خود را اصلاح کنند.
۶. شاگردان با هم صنفی های خود در مورد این موضوع بحث می کنند.
- دو چیزی که شما زیاد از آن لذت می برید.
  - آیا با کدام چالش روبرو می شوند

## روز پنجم آن را تصور کنید!

شاگردان موارد دنیای تصویری خود را جمع آوری می کنند.

۱. شاگردان می توانند از تصورات که در زندگی خود داشته اند یک داستان بسازند. بعضی سوالاتی که میتواند به شما در این زمینه کمک کند:

- خانه ها کجا خواهند بود؟ (در آسمان؟ زیر آب؟)
- حمل و نقل چی قسم خواهد بود؟ (آیا می توانید یک بالون داشته باشید؟)
- مردم چه نوع غذا را می خوردند؟
- چه نوع حیواناتی در دنیای شما وجود دارند؟
- یک چیز که شما در دنیای واقعی خوش ندارید، چیست - چگونه این میتواند در دنیای شما متفاوت باشد؟ مانند: "من در زندگی از پلاستیک استفاده نمی کنم و تمام دنیای من با همه چیز طبیعی ساخته خواهد شد!"

۲. شاگردان یک داستان دنیای واقعی خود را نوشته یا تشریح می کند و با دوستان خود آن را شریک می سازد - شاگردان میتوانند یک روز در دنیای واقعی را نمایش بدهند (شاگردان میتوانند از دوستان شان بخواهند در این بخش اشتراک کنند).

۲. شاگردان دنیای جدید خود را به دوستان خود نمایش میدهد و نظریات آنها را دریافت می کنند:

- آنها کدام بخش را در سخنرانی خوش دارند؟
- آیا در دنیای کنونی شان کدام چیزی مشابه وجود دارد؟