

کتاب رهنمای استاد

منابع آموزش حضوری که باعث ارتقای مهارت های چندگانه میشود.

کتاب اول



همکاران محتوا

یادداشتی به استاد

تعلیم و تربیه در قدم اول یک بنیاد تعلیم و تربیه جهانی است که در قطر موقعیت دارد و امید و فرصت واقعی را از طریق آموزش با کیفیت برای همه مهیا می سازد. تعلیم اولتر از همه EAA، بانک منابع آموزش رایگان اینترنتی (IFERB) را برای ارایه صدها منبع آموزشی حضوری و کم یاب آموزشی و مهارت های ضروری را در شاگردان ما ایجاد کرده است. ما به شکل متواتر به محتوای منابع باز خود اضافه می کنیم که به چندین زبان برای سنین مختلف در دسترس است و در وب سایت ما قابل دسترسی میباشد www.resources.educationaboveall.org

این راهنما مجموع 4 پروژه (1 پروژه در هفته) با چندین فعالیت جذاب از IFERB است که به عنوان یک تجربه یادگیری یک ماهه ترکیب شده است. هر هفته، شما این موارد را تسهیل خواهید کرد:

پروژه های عملی و تحت رهبری شاگردان که از طریق آنها مفاهیم اساسی علمی را یاد می گیرند و تمرین می نمایند و در عین حال مهارت های قرن 21 را نیز می آموزند
انجام فعالیت ها به منظور تکمیل آموخته های آنها از پروژه ها.

بازی های سرگرم کننده و جذاب فیزیکی که مفاهیم ریاضی را تقویت می کند.

خوانش یک داستان از مجموعه کتاب های قصه ما (جدا از این راهنمایی) همراه با سوالات رهنمودی بهبود مهارت درک مطالب.

پروژه

فعالیت

بازی با اعداد

کتاب قصه

- **بررسی پروژه** به شما معرفی پروژه و یک طرح کلی از نتایج اصلی یادگیری، مواد درسی و جریان هفته را ارایه می نماید.
- پروژه را با پرسیدن سوال اصلی شروع کنید و شاگردان را در مورد پروژه انگیزه بدهید!
- شما می توانید فعالیت ها را با در نظر داشت نیازهای مختلف یادگیری، آماده سازی و اضافه کنید. لطفا هیچ فعالیت را حذف ننمایید. در اینجا چند تصویر وجود دارد که در انجام فعالیت به شما موثر خواهد بود:



این ها نکات و رهنمایی های مهمی هستند که باید به یاد داشته باشید.



این ها پیشنهاداتی هستند که شما می توانید فعالیت را که بیش از حد آسان هستند یا بیش از وقت تمام می شود، کمی دشوار بسازید.



این ها پیشنهاداتی هستند که می توانید یک فعالیت را آسانتر بسازید.

- یادگیری پروژه محور خواست و انتخاب شاگردان را در محور توجه قرار داده است. آنها در حین انجام پروژه یاد می آموزند. بنابراین، انعطاف پذیر باشید و اجازه دهید شاگردان هر طور که دوست دارند، آموخته های خود را ارایه نمایند.
- برای عکس العمل و بحث وقت بگذارید. این یک جنبه مهم یادگیری آنها است.
- با خودتان مهربان باشید. عادت کردن به روش های نوین آموزش به زمان بیشتری نیاز دارد. وقتیکه آن را به شکل دوام دار تمرین کنید، هم برای شما و هم برای شاگردان آسان و هیجان انگیز خواهد بود!

<p>شاگردان با مصاحبه نمودن با هم صنفی های خود و ساختن کارت هویت برای آنها با هم رابطه برقرار می کنند، در مورد تفاوت ها و مشابهت ها همچنان می آموزند و آنها را شناسایی می نمایند.</p>	<p>تشریح</p>
<p>کاغذ، قلم/پنسل، رنگه (اختیاری)</p>	<p>مواد درسی لازمی</p>
<p>نتایج اساسی مهارت خوانش:</p> <ul style="list-style-type: none"> • مشخص نمودن کلمات پرسشی و استفاده آن. • مشخص ساختن صفات و استفاده آن. • ارتقای مهارت های مصاحبه • نوشتن یک داستان بدیع با داشتن مقدمه، متن و پایان منسجم. <p>نتایج اساسی یادگیری اعداد:</p> <ul style="list-style-type: none"> • استفاده از جدول محاسباتی برای مختصر سازی معلومات. • تمرین شمارش اعداد ۱ الی ۱۰. 	<p>نتایج آموزش</p>

1

چگونه میتوانیم مردم را شناسایی نمائیم و مشابهت ها و تفاوت های آنها را با شاگردان شریک بسازیم.



بررسی پروژه

2

یک نمونه کارت هویت و یک پلان مصاحبه را برای جمع آوری معلومات آماده نمایید.

3

مهارت های سوال نمودن را توسعه دهید و معلومات که بشکل آماری جمع آوری شده را ارایه نمائید.

4

چگونگی استفاده از صفات را بیاموزید و یک داستان بدیع کوتاه با الهام از افرادی که مورد مصاحبه قرار گرفته اند، بنویسید.

5

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

در مورد سوالات رهنمودی با شاگردان مباحثه کنید.

آیا شما میتوانید به فامیل و دوستان خود کارت هویت بسازید که شامل مشابهت ها، تفاوت ها و دیگر معلومات شخصی باشد؟

برای تسهیل مباحثه یک نمونه کارت هویت را اگر موجود است به شاگردان نشان دهید.

۱. شاگردان در مورد انواع کاربرد کارت هویت فکر کنند. سوالات رهنمودی را پرسید:
- انواع مختلف کارتهای هویت را نام ببرید؟
 - در کجا از کارتهای هویت خود استفاده می کنید؟
 - از کارت هویت یک شخص چه معلوماتی را میتوانید به دست بیاورید؟

۱۰ دقیقه

۲. با شاگردان مباحثه کنید:
- چگونه افراد را شناسایی می نمائید؟
 - چی چیزها اشخاص را منحصر به فرد ویا متفاوت نشان میدهد؟
 - آیا کدام خصوصیات مشترک در اشخاص وجود دارد؟

۱۰ دقیقه

۳. شاگردان خصوصیات مشابه و منحصر به فرد خود را با هم صنفی های خود ارزیابی می کنند:
- کدام 5 مشابهت بین آنها وجود دارد؟
 - کدام 5 تفاوت بین آنها وجود دارد؟

۱۰ دقیقه

اطفال تان را تشویق نمایید تا فقط در مورد ویژگی های فزینی فکر نکنند، بلکه همچنان بالای شخصیت، و علایق آنها فکر کنند. (آیا آنها میتوانند به سادگی دوست پیدا کنند؟ آیا آنها خوش دارند فوتبال بازی کنند؟ وغیره.)



۴. از شاگردان بخواهید در مورد موضوعات ذیل فکر نمایند:
- آیا شما به فامیل خود بیشتر نسبت به دیگران مشابهت دارد؟ چرا چنین فکر میکنید؟
 - 5 مشابهت بین شما و فامیل/برادران و خواهران تان را یادداشت نمایید. (رنگ چشم، رنگ موی، بلندی یا کوتاهی قد وغیره.)

۶. مفهوم ژن ها را معرفی نمایید.

- به شاگردان تشریح نمایید که خصوصیات و ویژگی ها از والدین به اطفال شان انتقال میکند و دلیل داشتن مشابهت با فامیل نیز همین مسئله است.
- بعضی خصوصیات و ویژگیها مانند دست راست/چپ بودن، یک نرمه گوش اضافه داشتن و غیره موارد نسبتا کمتر دیده میشود.
- شاگردان میتوانند تمام سولاتی را در مورد ژن دارند پرسند و درمورد جواب های ممکن فکر کنند.



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

فعالیت

شاگردان میتوانند برای بررسی ویژگیهای ژنتیکی خود، این کار را با اعضای فامیل خود تمرین کنند.



- یک شجره فامیلی تا جایکه به یاد دارید، رسم کنید! (شاگردان میتوانند این کار به حیث کار خانگی خود انجام دهند و در مورد یافته های خود با دیگران بحث نمایند).
- یک یا دو ویژگی فزیک را انتخاب نمایید: رنگ چشم، رنگ موی، قد، شکل بینی و غیره.
- این ویژگی های فزیک را نزدیک هر عضو فامیل بنویسید.
- بررسی نمایید که چگونه ویژگیها به نسل دیگر انتقال میابد و آیا کدام ویژگی عام در نسل ها وجود دارد؟

۷. شاگردان در این بخش پروژه کارت های هویت خود را می سازند. شاگردان باید تصمیم بگیرند که برای چه کسی کارت هویت می سازند. شاگردان باید در مورد هدف ساختن کارت هویت فکر کنند (دوستی خود را ثابت کنند، جهت کسب اجازه برای ورود به دنیای تخیلی خود، و موضوعات دیگر!)

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



ساختن کارت هویت

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

- ۵ دقیقه 1. نظر به کاربرد کارت هویت، شاگردان معلوماتی را میخواهند در آن شامل بسازند، با هم صنفی های خود شریک می کنند.

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

2. با استفاده از نظریات هم صنفی های خود شاگردان میتوانند بخش های مختلف را اصلاح و یا از بین میبرند و یک نمونه دیگر بسازند.
(باید حداقل ۱۰ بخش مختلف داشته باشد)
باشد) بطور مثال:

یک رقابت بین شاگردان ایجاد کنید و جزیات بیشتری بر علاوه اسم، سن، تاریخ تولد و غیره.



- ۱۰ دقیقه ۳. شاگردان یک کارت هویت به خودشان می سازند و آنرا به هم صنفی های خود نشان میدهند. آنها در مورد کارت های هویت یکدیگر تبادل نظر می نمایند.

۴. شاگردان موارد ذیل را بررسی نمایند:

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

از شاگردان سوالهای رهنمودی پرسید تا جنبه های دیگر جمع آوری معلومات را در نظر بگیرند - زمان، استفاده آسان، توانایی های نوشتاری و گفتاری اشخاص و غیره.



۵. شاگردان به اساس انتخاب خود میتوانند با استفاده از روش های مختلف معلومات جمع آوری کنند. اما مهم است که حداقل با یک شخص مصاحبه کنند.

سوالات ذیل را به منظور ارتقا درک شاگردان از اهمیت مهارت های مصاحبه پرسید:

- آیا گاهی مصاحبه را تماشا کرده اید و یا در مورد آن خوانده اید؟ ویا کدام مصاحبه را تماشا کرده اید؟ (تلویزیون، روزنامه ها وغیره.)
- اهداف مصاحبه چیست؟ (وظایف، خبر، راپور پولیس، تحقیق وغیره.)
- موارد ذیل را به شاگردان تشریح کنید:

- معمولاً دو شخص در مصاحبه ها دخیل هستند— شخصی که سوال میپرسد و شخص که جواب میدهد.
- مصاحبه کنندگان خوب، از آمادگی لازم برخوردار میباشند و دقیقاً می دانند که از مصاحبه شوند کدام معلومات را ضرورت دارند تا بدست بیاورند.
- به همین دلیل قبلاً یک لیست سوالات را آماده می سازند.

فعالیت

شاگردان کلمات پرسشی عام را بررسی نمایند.

- شاگردان در مورد سوالاتی که برای شناخت بهتر هم صنفی خود بکار میبرند فکر نمایند.. بطور مثال: اسم شما چی است؟ در کجا زندگی می کنید؟ وغیره.
- بعداً شاگردان باید به شکل گروپی کلمات پرسشی را که ممکن جملات پرسشی خود را با آن آغاز نمایند، مشخص بسازند.

- ۷.. کلمات پرسشی را تشریح نمائید، که، چه، کجا، چی وقت، چرا، چگونه.
- کلمه (که) برای شخص استفاده می شود. بطور مثال: دوست صمیمی شما کی است؟
- کلمه (چه) برای اشیا استفاده می شود. بطور مثال: اسم شما چه است؟
- کلمه (کجا) به مکان استفاده می شود. مثلاً: شما در کجا زندگی می کنید؟
- کلمه (چه 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.



به شاگردان یادآوری کنید، در صورتی 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.

روز سوم ساختن کارت هویت

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

۱۰ دقیقه 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. که، چه، کجا، چی وقت، چرا، چگونه.

- حالا، 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 پرسد.

۵ دقیقه ۲. سروی را منحیث یک روش دیگر جمع آوری معلومات با استفاده از پرسیدن سوالات فورم ها و پرسشنامه ها به شاگردان معرفی کنید.

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.

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

مثلاً:

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

فعالیت

شاگردان با استفاده جدولهای حسابی معلومات خود را ارایه می نمایند.

- وقتی شاگردان معلومات خود را جمع آوری کردند، از آنها بپرسید 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:

مجموع	جدول طبقه بندی	بخش
۳		رنگ دلخواه: سیاه



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

موی سیاه		۳	
----------	--	---	--

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



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

روز چهارم ساختن کارت هویت

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 رو، شوخ طبع، 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.
- ویژگیهای فیزیکی دیگری: تیکه نرم، میز کلان، دختر قدبلند، موتر کهنه و غیره.
- ویژگیهای شخصیتی: طفل خوشحال، طفل شوخ، زن شجاع و غیره.
- ذایقه: سیب های شیرین، شیرینی ترش، دوی تلخ و غیره.

فعالیت

۱۵ دقیقه

شاگردان با استفاده صفات یک گیم بازی می کنند.

- با یک تیم که شامل ۳ ویا ۴ شاگرد باشد، بازی کنید.
- یک شی، شخص ویا حیوان به آنها بدهید.
- هر تیم باید بکوشد تا در مدت ۳۰ ثانیه بیشترین تعداد صفات را در مورد آن شی یا شخص بیان کند.
- تیم که بیشترین صفات را بیان کند، برنده اعلان می شوند.

۳. شاگردان با استفاده از صفات برای نوشتن یا تشریح یک داستان استفاده نمایند.

۱۵ دقیقه

- در مورد موضوعات ذیل با شاگردان بحث نمائید:
- در مورد اعضای فامیل و دوستان تان که کارت هویت برای شان ساخته اید، فکر کنید. شما واقعا کدام عضو فامیل تان را جذاب ویا الهام بخش دریافتید؟
 - کدام ویژگی های خاص آنها شما را وادار می سازد، چنین فکر کنید؟
 - چقدر شما با آنها مشابه یا متفاوت هستید؟

۲. شاگردان یک داستان نظر به این شخص باید بنویسند. به شاگردان تشریح نمائید که داستان ها دارای مقدمه، متن اصلی و اختتامیه هستند. روش داشتن نوشتن را به آنها تشریح نمائید.



یک شخص را معرفی کنید. چگونه معلوم می شوند؟
کجا هستند؟ ویا آنها چه انجام می دهند؟

مقدمه

آنها با کدام مشکلات در داستان مواجه می شوند؟
چطور آنها از ویژگی های خاص خود برای حل
موضوع استفاده می کنند؟ از صفات استفاده کنید!

متن

مشکل چگونه حل می شود؟
در آخر داستان چی اتفاق خواهد افتاد؟

پایان

شاگردان میتوانند همچنان در داستان های خود شعر بنویسند، موارد کمیدی و غیره موارد را استفاده کنند. داستان می تواند تصویری باشد و نیاز نیست که خود نویسند شخصیت داستان باشد (فقط داستان در مورد آنها باشد).

۳. شاگردان داستان های خود را برای تبادله نظر با هم صنفی های خود شریک می سازند:

- شما پیشتر کدام بخش داستان را خوش داشتید؟
- کدام بخش داستان میتواند بهتر باشد؟

۴. شاگردان داستان خود را بر اساس نظریات هم صنفی های خود اصلاح می نمایند. آنها را تشویق کنید تا داستان را به شخصی که داستان را در مورد آن نوشته اند، بخوانند و کارت هویت را که ساخته اند، نشان دهند.

روز پنجم ساختن کارت هویت

شاگردان کارت هویت، داستان و چیزهای که آموخته اند را تشریح می کنند.

۱. شاگردان را به یک بازی فکری دعوت کنید - قبل از این شاگردان کارت هویت خود را بدهند، سر نخ های از کارت هویت خود را با شاگردان دیگر شریک بسازند، تا حدس بزنند کارت از چه کسی 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 کارت های هویت که ساخته اند یک بازی ایجاد کنند.

۱۰ دقیقه

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

- آیا کارت هویت وی را خوش داشتند؟
- آیا آنها میخواهند که در کارت هویت خود تغییراتی بیاورند و یا کارت هویت خود را بیشتر تزیین نمایند؟

۵ دقیقه

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

۵ دقیقه

۴. روی سوالات رهنمودی تمرکز کنید: آیا میتوانید کارت هویت به فامیل و دوستان تان بسازید که شامل بعضی مشابَهت ها، تفاوت ها و دیگر معلومات شخصی باشد؟

۱۰ دقیقه

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

- چه چیزهای جدید شاگردان از این پروژه آموختند؟
- کدام بخش ها برای آنها آسان بود؟ چه چیزها برای آنها پر چالش بود؟
- کدام کارها را آنها میتوانند برای بهبود پروژه بعدی انجام بدهند؟

بازی با اعداد

۱۵ دقیقه

شاگردان بازی اعداد ۱ الی ۱۰ را تکرار می کنند.

- شاگردان را احداقل به دو تیم ۱۰ نفری تقسیم کنید. (شما میتوانید تیم ها را به ۷، ۸، و یا ۹ نفری در صورت 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.
- هر تیمی که اول قطار را به شکل درست تنظیم کرد، برنده اعلان می شود.

<p>شاگردان پشک نازدانه خود را به منظور این که معنی حساب و نوشتن اعداد را خوب درک کنند، رسم می کنند.</p>	<p>تشریح</p>
<p>ورق، قلم/پنسل روزنامه های قدیمی/جدول رهنما تخته کاغذی/تخته خورد (اختیاری) رنگ ها (اختیاری)</p>	<p>مواد درسی مورد نیاز</p>
<p>نتایج مهارت های عددی اعداد ۲۰ الی ۳۰ را حساب کنید. اعداد ۰ الی ۱۰ را به حروف نوشته کنید. اعداد به شکل ضرب زبانی کار کنید. مهارت های قرن ۲۱ خلاقیت در طراحی فعالیت آنها در مورد تبادل افکار که به شکل عملی به آنها ارایه شد، صحبت کنید.</p>	<p>نتایج آموزش</p>

1

خواندن و نوشتن اعداد ۲۱ و ۲۲ را بیاموزید. بروت پشک خود را رسم کنید.

بررسی پروژه



2

اعداد ۲۳، ۲۴ و ۲۵ را بیاموزید و از ۱ الی ۵ را به حروف بنویسید. به پشک خود بروت رسم کنید.

3

اعداد ۲۶، ۲۷، ۲۸ را بیاموزید و اعداد ۶ الی ۱۰ را به حروف بنویسید. به پشک خود بروت های بیشتر رسم کنید.

4

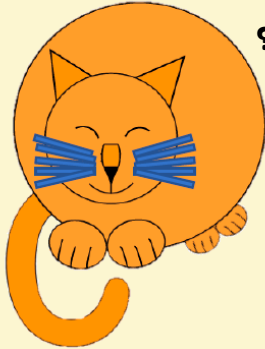
اعداد ۲۹ و ۳۰ را بیاموزید و به خاطر داشته باشید که چگونه ضرب زبانی را انجام دهید.

5

پشک خود را تکمیل بسازید، به دوستان خود نمایش دهید و ضرب زبانی را تمرین نمایید.

در مورد سوالات رهنمودی با شاگردان صحبت کنید:

آیا شما میتوانید یک پشک رسم کنید و بروت های آن را حساب نمایید؟



سوالات ذیل را برای کمک به درس بپرسید:

- بروت پشک کدام است؟
- چرا فکر می کنید حیوانات باید بروت داشته باشند؟
- آیا شما میتوانید حیوانات دیگر را نام بگیرید که بروت داشته باشند؟

فعالیت

شاگردان اعداد ۱ الی ۱۵ را بشکل گیم بازی می کنند.

- شاگردان میتوانند تیمی بازی کنند.
- یک عدد از ۱ الی ۲۰ بخوانید.
- هر تیم چندین شی از اطراف خود جمع آوری می کند.
- تیمی که بازی را نخست به شکل درست انجام داد، یک امتیاز دریافت می کند.
- تیمی که بیشترین امتیاز را بگیرند، برنده اعلان می شود.

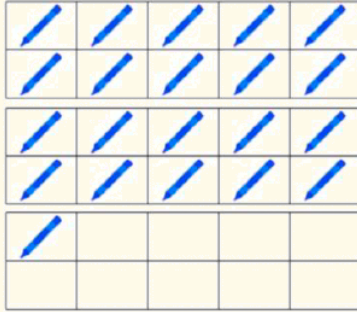
۱. شاگردان با انجام موارد زیر اعداد ۲۱ و ۲۲ را معرفی می کنند:

- از شاگردان بپرسید چی وقت نیاز به خواندن اعداد بزرگتر از عدد ۲۰ است.
- آنها به کدام اعداد برای شمارش اشیای بیشتر از ۲۰ نیاز دارند؟
- چگونه میتوانیم اعداد بالاتر از ۱۰ مثلا ۱۱، ۱۲، ۱۳ و غیره را بشماریم.
- ما ۲۱، ۲۲ و غیره اعداد را بعد از ۲۰ می خوانیم.
- اعداد ۲۱ و ۲۲ را معرفی کنید و بگویید که چگونه آنها را نوشته کنند.

۲. شاگردان اعداد ۲۱ و ۲۲ را به طریقه های مختلف تمرین می کنند. (میتوانید هر کدام آن را انتخاب کنید):

- نوشتن اعداد در کتابچه: اعداد را ۱۰ مرتبه در ورق نوشته کنید.
- نوشتن اعداد بالای گل/ریگ: اعداد ۲۱ و ۲۲ را روی زمین بنویسید.
- بیان کردن اعداد در هوا: اعداد را با حرکات دست در هوا نشان دهید.

۲۱



شاگردان یک جدول حسابی می سازند.

شاگردان در ورق عدد ۲۱ را نوشته و ۲۱ شکل نزدیک آن رسم کنید.

آنها در قطار دوم عدد ۲۲ را می نویسند و ۲۲ شکل رسم می کنند.



شاگردان هرچیزی که خوش دارند میتوانند رسم کنند. آنها همچنان میتوانند اشکال ویا سمبول باشند.

۳.

شاگردان بروت پشک خود را رسم می نمایند:

• شاگردان ۱۰ ورق مستطیل (تقریباً به اندازه انگشت)

• با همکاری استاد قیچی می نمایند.

• شاگردان در صورت امکان میتوانند بروت پشک را

نظریه خواست خود رنگ آمیزی کنند.

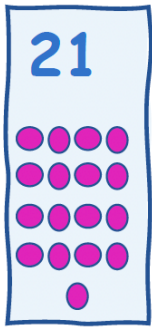
• آنها باید دو ورق بگیرند. میتوانند در هر ورق عدد و

شکل دایره (یا هر شکل که خوش دارند) را قسمی که

در رسم نشان داده شده رسامی کنند. شاگردان اعداد

۲۱ و ۲۲ را به همین شکل انجام میدهند.

۳. شاگردان این دو ورق را باید با خود نگهدارند.



Write the number

Draw the same number of circles.

پشک نازدانه من

روز دوم

شاگردان اعداد ۲۳، ۲۴ و ۲۵ را بخاطر رسم کردن بروت بیشتر به پشک میآموزند.

۱. از شاگردان بخواهید موارد ذیل را برای آموزش اعداد ۲۱ و ۲۲ انجام بدهند.

• اعداد را از ۱۰ الی ۲۲ با هم صنفی تان حساب کنید

• اعداد ۲۱ و ۲۲ را بنویسید و به هم صنفی خود نشان بدهد که آیا آنها درست است.

۲. شاگردان روش نوشتن اعداد صفر الی پنج را به حروف بآموزند.
- شاگردان هر عدد را حداقل سه بار بالای ورق، ریگ و یا گل نوشته کنند.

فعالیت

شاگردان با استفاده از رسامی، نوشتن و حساب کردن اعداد را تمرین کنند.

- شاگردان خانه خالی ها را با اعداد صفر الی پنج به حروف، هر قسمیکه خودشان میخواهند نوشته می کنند:

- خانم -----
- دوکانها -----
- ابرها -----
- مردان -----
- اطفال -----
- سبدها -----
- کلاه ها -----

- بعداً شاگردان لیست ها را با هم صنفی های خود تبادله نظر نموده و یک منظره از یک مارکیت را با اجزایی آن به همان تعداد رسم کنند. بطور مثال: اگر در لیست سه دوکان نوشته باشد، باید سه دوکان رسم کنند.
- وقتیکه انجام شد، هم صنفی ها باید رسم را بررسی کنند که مطابق لیست باشد.



به شاگردان یک رقابت ایجاد کنید تا ۲۱ ویا ۲۲ چیز مانند ۲۱ داس ویا ۲۲ سیب در یک دوکان رسم نمایند.

۳. اعداد ۲۳، ۲۴ و ۲۵ را معرفی کنید. شاگردان در ورق نوشته می کنند ویا با اشاره دست در هوا نشان می دهند. آنها را تشویق نمایید تا حداقل اعداد را ۱۰ مرتبه بنویسند.

۴. شاگردان اعداد ۲۳، ۲۴ و ۲۵ را در جدول محاسباتی خود نوشته می کنند.



بین شاگردان رقابت ایجاد کنید تا اعداد را بشکل حروف نوشته کنند!

۱۵ دقیقه ۵. شاگردان باید اعداد ۲۳، ۲۴ و ۲۵ را برای رسم کردن بروت پشک خود (قسمیکه در روز اول انجام شد) در سه ورق جداگانه انجام بدهند.

- ۵ دقیقه ۵. شاگردان بروت پشک خود را به هم صنفی های خود نشان داده و در مورد آن صحبت کنند:
- از کدام قسمت کار آنها خوش تان آمد؟
 - آیا کدام شیوه برای انکشاف کار آنها وجود دارد؟

پشک نازدانه من

روز سوم

شاگردان اعداد ۲۶، ۲۷ و ۲۸ را میآموزند تا به پشک خود بروتها بیبیشتر رسم کنند.

بازی با اعداد

۱۰ دقیقه ۱۰. شاگردان اعداد ۱ الی ۲۵ را تکرار کنند.

- یک لیست از تعداد اعضای فامیل و دوستان صمیمی تان تشکیل دهید.
- شما میتوانید بعضی آنها را رسم کنید و شان را نیز نوشته کنید!
- چی تعداد اشخاص در لیست شما زیر سن ۲۵ هستند؟ اگر تعداد آنرا میدانید، بنویسید.
- لیست خود را با هم صنفی تان شریک سازید.

۱. از شاگردان بخواهید تا اعداد ۲۶، ۲۷ و ۲۸ را با پرسیدن سوالات ذیل با هم صنفی های خود به بحث بگیرید:

- چی فکر می کنید که کدام اعداد بعد از ۲۵ میاید؟
- چگونه این عدد را پیش بینی می نمایید؟
- آیا فکر کرده اید که چگونه این اعداد را نوشته می کنید؟

۵ دقیقه

۲. شاگردان میتوانند اعداد را بالای ورق، گل/ریگ بنویسند و یا به اشاره نشان دهند. آنها را تشویق نمایید تا هر عدد را حداقل ۱۰ مرتبه تمرین نمایند.

۱۵ دقیقه

۳. شاگردان اعداد ۲۶، ۲۷ و ۲۸ را در جدول محاسباتی خود نوشته می کنند.

۱۰ دقیقه

۱۵ دقیقه

۴. شاگردان باید از اعداد ۲۶، ۲۷ و ۲۸ در رسم کردن بروت پشک خود در سه ورق جداگانه استفاده کنند.

۱۰ دقیقه

۵. شاگردان طریقه نوشتن اعداد شش الی ده را بیاموزند.

- شاگردان هر عدد را به شکل حروف حداقل سه مرتبه در ورق نوشته کنند و یا در گل یا ریگ نشان دهند.

تمرین ذهنی

۱۰ دقیقه

شاگردان در این بازی فکری خود را موج تصور می نمایند.

- بسیار راحت باشید.
- سه بار نفس عمیق بکشید.
- تصور کنید شما موج دریا هستید.
- صدای جریان آب، وزش باد و آواز پرندگان را بشنوید.
- شعای درخشنده آفتاب را احساس کنید.
- قسمیکه شما خود را موج دریا تصور می کنید، با انگشت خود موج دریا را نشان دهید و یا یک حرکت موج دریا را رسم کنید.
- ۲۸ موج دریا را پی در پی مانند شکل ذیل رسم کنید.
- تا وقتی این روند را ادامه دهید که احساس راحتی بکنید.



پشک نازدانه من

روز چهارم

شاگردان با استفاده از اعداد ۲۹ و ۳۰ به پشک خود بروت بیشتر رسم می کنند.

۵ دقیقه

۱. شاگردان باید در مورد اعدادی که بعد از عدد ۲۰ تا کنون آموخته اند، بحث نمایند. از آنها بخواهید دو عدد بعدی که امروز میآموزند، پیش بینی کنند.

۵ دقیقه

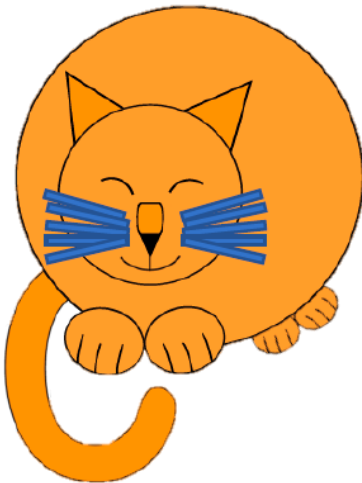
۲. اعداد ۲۹ و ۳۰ را معرفی نمایید.
- از شاگردان بخواهید تا عدد ۲۰ الی ۳۰ را پی در پی با هم صنفی خود بخوانند.

- هروقت نمبر به ۵ رسید، یعنی بجای اعداد ۵، ۱۰، ۱۵، ۲۰، ۲۵، ۳۰ شاگرد باید کلمه (بزز) را بگوید.
- در صورتیکه کدام شاگرد فراموش کرد (بزز) بگوید، از بازی اخراج میشود و دوباره بازی از عدد ۱ شروع میشود.
- آخرین بازیکن برنده اعلان می شود.



به شاگردان یک رقابت ایجاد کنید تا بجای اعداد دیگر مانند ۳ و یا ۷ هم بزز بگویند.

۲۰ دقیقه



۱. شاگردان باید بدن پشک خود را رسم کنند. آنها میتوانند هر قدر معلومات که دارند اضافه نمایند. مطمئن شوید تا پشک کلانتر رسم کنید تا بروت های پشک را بتوانید به آن بچسبانید.
- آنها میتوانند یک دایره به چهره و یک دایره کلانتر به بدن پشک رسم نمایند.
- بعداً میتوانند جزئیات دیگر مانند چشم ها، یک دهن، گوشها، پای ها و یک دم اضافه کنند.
- شاگردان پس از آن باید به ترتیب به یک طرف ۲۱ الی ۲۵ بروت و به طرف دیگر ۲۶ الی ۳۰ بروت تنظیم و آنها را بچسبانند.

۲. شاگردان میتوانند پشک خود را نام گذاری کنند و به هم صنفی های خود آن را نمایش دهند و نظر آنها را بگیرند:

۱۰ دقیقه

- آیا پشک من با پشک شما تفاوت دارد؟
- کدام قسمت پشک من را خوش دارید؟
- کدام قسمت پیشک میتواندست بهتر باشد؟

فعالیت

شاگردان جدول محاسباتی خود را نمایش میدهند.

۱۰ دقیقه

- شاگردان جدول محاسباتی خود را با هم صنفی خود مبادله می کنند.
- هم صنفی های آنها حدس میزنند که کدام تصویر را به کدام عدد رسم کرده اند.

(ادامه دارد)

- در صورت کدام مشکل موجود باشد، هم صنفی ها آنرا اصلاح می کنند.
- شاگردان با هم صنفی های خود بحث می کنند:
چه چیز را در جدول محاسباتی آنها خوش دارید؟
- آیا جدولهای شما مشابه است یا متفاوت؟ چند چیز در جدولهای شما یکسان است؟
موارد استفاده جدولهای محاسباتی خود را انکشاف دهید. (تدریس به برادران و خواهران، کمک به مردم که نمیتوانند صحبت کنند، گیم بازی کنند و غیره.)

۱۰ دقیقه

۳. شاگردان با هم صنفی های خود تمرین و بحث می کنند:
- سه چیزی که آنها در پروژه آموخته اند.
 - دو چیزی که آنها بسیار از آن لذت بردن.
 - یک سوالی که هنوز در ذهن آنها بی جواب مانده است.

شاگردان باید پشک خود را به فامیل خود نشان بدهند و بگویند که چگونه آن را ساختند.

آن را تصور کنید!

پروژه سوم

شاگردان جنبه های مختلف جهان را بررسی کرده و بعداً از نظریات خود دنیای خود را به شکل تصویری می سازند.	تشریح
کاغذ، قلم/پنسل، رنگه /توش (مارکر)	مواد درسی لازمی
نتایج اساسی: <ul style="list-style-type: none">• انکشاف و ارتقای تصورات• با استفاده تصاویر معلومات را ارایه نمایند• با محیط خود آشنایی شوید• رنگ ها و اشکال را مشخص نمایید مهارتهای قرن ۲۱: <ul style="list-style-type: none">• خلاقیت در شناسایی انواع مختلف طرز بیان• اندیشیدن در مورد اولویت های خود و دیگران• گفتگو در مورد تبادل افکار با دوستان و ارایه فعالیت خود	نتایج آموزش

بررسی پروژه



1

شاگردان جهان خود را دوباره تصور کنند و اشکال و رنگ های آن را بررسی نمایند

2

وظایف اطراف خود را بیان کنند و وظیفه رویایی خویش را ایجاد نمایند

3

شاگردان جشن های را که تجلیل می نمایند بررسی نمایند و جشن خود را بسازند

4

معلومات را با استفاده تصاویر ارایه نمایند، مکتب رویایی خویش را بسازند و یک بازی ریاضیکی را جهت تمرین شمارش اعداد انجام دهند

5

شاگردان جهان رویایی خود را در قالب یک قصه بیان نمایند

۵ دقیقه

در مورد سوالات رهنمودی بحث کنید:

اگر قرار بود برای خود یک دنیایی رویایی بسازید، دنیای شما چگونه خواهد بود؟

سوالات ذیل را جهت تسهیل مباحثه پرسید:

- چه چیزها را در مورد اشیای اطراف تان خوش دارید؟
- چه 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 یک رسم را از خود و اشیایی که در اطراف خود مانند (تصویر خانه، مارکیت و یا هر جای دیگر) خوش دارند، رسم نمایند.

۲۰ دقیقه

۲. شاگردان باید به هم صنفی های خود اشیای که شکل واقعی در تصویر دارند مشخص بسازند و آنها را لست نمایند. بطور مثال:

دایره برای نمایش آفتاب
سه ضلعی در سقف خانه
شکل مخروطی برای بسکیت آیسکریم.
مربع برای کلکین ها و غیره.
شکل دایره ای میوه ها

- آنها میتوانند بعضی از اشکال را در رسامی خود حتی در عدم موجودیت آنها، رسم نمایند.
- بعداً شاگردان میتوانند رسامی خود را رنگ آمیزی نمایند.

۳. حالا شاگردان را اجازه دهید 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، اگر قابلیت نوشتن را نداشته باشند، رسم آن را بکشند و یا جدول پایین را خانه پوری کنند.

شکل تغییر یافته تصویری	شکل	شی	نمبر
 مربع	 دایره	آفتاب	
سه ضلعی	مربع	نان	
دایره	مثلث	سقف	
شکل ستاره	بیضوی	چهره	
مستطیل	کره	زمین	

۵. حالا شاگردان یک رسم جدید میکشند و آن را رنگ آمیزی می نمایند.
- 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 نشود.
- مثلا: آسمان میتواند زرد باشد، ابر میتواند بادنجانی باشد، اقیانوس میتواند سبز باشد و غیره چیزها.

۶. شاگردان حیوانات و نقش آنها را تصور می کنند.

- آنها لیست تمام حیواناتی که میشناسند و محصولاتی که از این حیوانات بدست میاید را ترتیب می نمایند. شاگردان خوردتر میتوانند آنها را تشریح کنند و یا در کاغذ رسم کنند.

بخش مربوطه	نقش آن	نقش جدید
گاو	شیر میدهد	میوه تولید می کند
مرغ	تخم میدهد	تولید پشم می کند
گوسفند	پشم تولید می کند	تخم میدهد

۷. شاگردان اشیایی را که تصور کرده و شکل جدید آنه، و همچنین حیوانات تصور شده را همراه با نقش جدید آنها به هم صنفی های خود ارایه کنند. آنها میتوانند موارد ذیل را شریک بسازند.
- کدام چیزها را در مورد ارایه هم صنفی خود خوش داشتند؟
 - کدام چیزها نوشته نشده و یا میتوانست به شکل بهتر نوشته شود؟
 - پیشنهادات دیگر در مورد بهبود کار؟

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

آن را تصور کنید!

روز دوم

شاگردان وظیفه موجود را بررسی می نمایند و وظیفه دلخواه خود را طراحی می کنند.

۱. مفهوم وظایف/حرفه ها را تشریح نمایید:
- بزرگسالان/ فامیل شما در جریان روز چه انجام میدهند؟
 - چرا مردم کار می کنند؟
 - در جامعه شما مردم چی کارها را انجام میدهند؟

۲. سپس شاگردان میتوانند در گروه های ۳ و ۴ نفری کار نمایند و معلومات ذیل را در مورد ۴ وظیفه/حرفه بحث کنند (شاگردان خوردتر میتوانند رسم کنند ویا شفاهی بیان کنند):
- نام وظیفه چیست؟
 - کارمندان در وظیفه خود چه انجام میدهند؟
 - چه چیزها را مردم برای انجام وظیفه باید بدانند؟

۳. حالا شاگردان میتوانند تصور نمایند که وقتی بزرگ شدن چه میخواهند باشند. آنها هر قسم که می خواهند تصور کنند - آنها میتوانند خود را در یکی از وظایف موجود تصور نمایند یا وظیفه دلخواه دیگری را تصور کنند.
- بطور مثال: شاگردان میتوانند یک داکتر باشند ویا میتوانند به خود یک کار مثل یک آیسکریم ساز ایجاد کنند.
۴. بعداً شاگردان با استفاده از یک راپور کوتاه و یا به شکل شفاهی در مورد وظیفه دلخواه خود معلومات ذیل را ارایه نمایند:
- یک روز زندگی تان را در این وظیفه چگونه خواهد دیدید؟
 - کدام مهارتها و دانش را جهت پیشبرد این وظایف نیاز دارید؟
 - آنها در این وظیفه چه کارها را انجام میدهند؟



شاگردان خوردتر میتوانند یک روز زندگی خود را دیریکی از وظایف به شکل نوشتاری یا گفتاری تشریح نمایند و مهارت ها دانشی که برای پیشبرد آن ضرورت است بیان کنند.

۵. حالا شاگردان میتوانند کار خود را به هم صنفی های خود ارایه نمایند و نظریات آنها را دیافت نمایند.
- کدام بخش ارایه شده را خوش دارند؟
 - کدام بخش ها نیاز به بهبود یا ارتقا دارند؟

۶. در صورت نیاز شاگردان میتوانند رسامی خود را اصلاح کنند.

۷. شاگردان با هم صنفی های خود بحث و گفتگو می کنند:
- سه چیزی که در پروژه آموخته اند
 - دو چیزی که آنها بسیار خوش دارند؟
 - چالش های که آنها با آن مواجه می شوند؟

شاگردان وظیفه ایجاد کرده خود را میتوانند به فامیل خود ارایه دهند و آن را تشریح کنند که چگونه ایجاد کرده اند.

آن را تصور نمایید!

روز سوم

شاگردان جشنواره خود با بررسی جشنواره های موجود ایجاد می کنند و و بعداً پلان جشنواره خود را ایجاد می کنند.

۵ دقیقه

۱. شاگردان را دعوت کنید تا در مورد جشنواره های مختلف کشور صحبت کنند.
۲. شاگردان دو جشنواره متفاوت مطابق به فرهنگ خود انتخاب کنند و در مورد تاریخ و گذشته آن با دوستان، استادان و فامیل خود مباحثه نمایند. آنها میتوانند نظر به جملات پایین معلومات جمع آوری کنند.

۲۰ دقیقه

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

۱۵ دقیقه

۳. شاگردان یک یا دو جشنواره را که در مورد آن معلومات کسب کرده اند، انتخاب نمایند و به شکل گروهی یک بخش کمیدی ایجاد کنند ویا تصور کنند که امروز جشن عید است.

۲۰ دقیقه

۴. شاگردان میتوانند جشنواره خود را ایجاد کنند. آنها می توانند در مورد بعضی از مسایل از جمله موارد ذیل تصمیم بگیرند:
- پیام اصلی این جشنواره چیست؟
 - نام این جشنواره چیست؟
 - کدام غذا را در این جشنواره می خورید؟
 - مردم کدام لباس ها را می پوشند؟
 - جشنواره ها را چگونه تجلیل می کنید؟

۵. شاگردان بعداً می توانند با اجرای یک نمایش کمیدی، جشنواره خود را تشریح نمایند.

۱۰ دقیقه

۶. بعداً شاگردان می توانند نمایش را برای هم صنفی های خود اجراء کرده و نظریات آنها را دریافت کنند:

- کدام بخش نمایش را شاگردان خوش داشتند؟
- کدام بخش نمایش می توانست بهتر باشد؟




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

آن را تصور کنید!

روز چهارم

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

۱. از شاگردان بخواهید تا بگویند کدام چیزها را در مکتب ویا محیط آموزشی خود خوش دارند و کدام چیزها را خوش ندارند.
۲. شاگردان سپس می توانند از حداقل 6 نفر ازهم صنفی های خود در مورد هرچیزی که در مکتب خوش دارند و خوش ندارند سوال کنند.. سپس شاگردان به طور جوره ای یک چارت از ۵ چیزی که شاگردان بیشتر در مکتب آن را دوست دارند، ترتیب میکنند. مثلا:

بخش ها	تعداد لایک (پسندها)
صنف ساینس	
میدان بازی	
صنف ریاضی	

۳. به اساس یافته های شاگردان، در موارد ذیل با آنها مباحثه کنید :
 - چه چیزهای در مکتب بیشتر مشهور هستند؟
 - چه چیزها در مکتب کمتر مشهور هستند؟
 - آیا دو چیز یکسان وجود دارد که به یک اندازه مشهور باشند؟
 - چند نفر دیگر چیزهای مشهور را (مثال: صنف ساینس) در مقایسه با اشیای که کمتر مشهور خوش دارند؟ مثلا: (صنف ریاضی)

بازی با اعداد

۱. شاگردان برای تکرار اعداد الی ۳۰ یک گیم بازی می نمایند.
 - به شکل جوره ای بازی می نمایند.
 - یک شاگرد باید از اعداد ۳ و ۲۷ یک نمبر را بخواند. بطور مثال: ۱۳
 - سپس، هر دو شاگرد باید سه نمبر بزرگتر ویا کوچکتر از عدد گفته شده را بیان کنند.
 - بازیکنی که نخست بازی را بشکل درست انجام دهد یک امتیاز دریافت می کند.
 - این بازی را پنج روند بازی کنید.
 - شخصی که بیشترین امتیاز را کسب کند برنده بازی اعلان می شود!

۴. شاگردان بعداً مکتب رویایی خود را می سازند - شاگردان باید مکتب و آموزش را با سرگرمی تلفیق کنند. مکتب باید یک مکانی باشد که شاگردان هرگز نخواهند آنرا ترک کنند.

بعضی سوالاتی که میتواند 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 چخ نوع روز خواهد بود؟
- نام مکتب شما چه 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 یک آگهی با معلومات کافی در مورد مکتب رویایی خود و بخش های کلیدی آن جهت جلب شاگردان جدید می سازند.

۵. بعداً شاگردان آگهی خود را به دوستان شان نشان دهند و تبادل نظر کنند.

- آنها کدام بخش آگهی را خوش کردند
 - کدام بخش های آگهی می توانست بهتر باشد
- در صورت ضرورت شاگردان میتوانند رسامی 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 میبرید.
- آیا با کدام چالشی روبرو شدند.

آن را تصور کنید!

روز پنجم

شاگردان تمام بخش های دنیایی رویایی خود را در کنار هم قرار دهند.

۱. شاگردان می توانند از تصوراتی که در روز قبل داشتند یک داستان در مورد زندگی خود و فامیل خود در این دنیایی رویایی بسازند. بعضی سوالاتی که میتواند به شما در این زمینه کمک کند:
 - خانه ها کجا خواهند بود؟ (در آسمان؟ زیر آب؟)

- حمل و نقل به کدام شیوه خواهد بود؟ (آیا می توانید یک بالون داشته باشید؟)
- مردم چه نوع غذاها خواهند خورد؟
- چه نوع حیواناتی در دنیای شما وجود دارد؟
- 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!"



از شاگردان بپرسید که چگونه میتوانند بعضی از تصورات خود را در زندگی واقعی خود انتقال دهند و در زندگی واقعی خود تغییرات بیاورند.

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

۲۰ دقیقه

۳. شاگردان دنیای جدید خود را به سایر شاگردان تشریح می نمایند و نظریات آنها را دریافت میکنند:

۱۰ دقیقه

- شاگردان از کدام بخش ارایه شده خوش شان آمد؟
- چه چیز فراموش شده یا می توانست بهتر باشد؟

۵ دقیقه

۴. شاگردان با هم صنفی های خود بحث و گفتگو می نمایند:

- چه چیز را در این پروژه بسیار خوش داشتید؟
- از چه چیزی بیشتر در وقت تصور کردن لذت بردید؟
- چه چیزی برای شما در این پروژه مشکل بود؟

<p>شاگردان طاوس خود را به منظور این که معنی حساب و نوشتن اعداد را خوب درک کنند، رسم می نمایند.</p>	<p>تشریح</p>
<p>کاغذ، قلم و پنسل روزنامه های قدیمی/جدول رهنما تخته کاغذی/تخته خورد (اختیاری) رنگ ها (اختیاری)</p>	<p>مواد درسی لازمی</p>
<p>نتایج مهارت های ریاضی (عددی) • اعداد ۳۱ الی ۴۰ را حساب نمایید. • اضافه کردن اعداد تا عدد ۲۰. • اعداد بزرگتر و کوچکتر از هر عدد را مشخص نمایید.</p> <p>مهارت های قرن ۲۱ خلاقیت در طراحی فعالیت آنها در مورد اینکه چگونه اعداد را با اشیا نمایش دهید، فکر کنید. مشاوره و حمایت در مورد موضوع که به شاگردان تدریس شده است.</p>	<p>نتایج آموزش</p>

1

شمارش و نوشتن اعداد ۳۱ و ۳۲ را
بیاموزند و پرهای طاوس خود را رسم
نمایند.

بررسی پروژه



2

اعداد ۳۳، ۳۴ و ۳۵ را بیاموزند و اضافه
نمودن اعداد را تمرین کنند و پرهای
طاوس خود را رسم نمایند.

3

اعداد ۳۶، ۳۷ و ۳۸ را بیاموزند و حضوری
ذهنی را تمرین کنند. به طاوس خود
پرهای بیشتر رسم نمایند.

4

اعداد ۳۹ و ۴۰ را بیاموزند و از شمارش
از بالا به پایین را تمرین نمایید و به طاوس
خود پرهای بیشتری رسم نمایند.

5

طاوس خود را تکمیل نمایند و به
دوستان تان نشان دهند.

۱۰ دقیقه

در مورد سوالات رهنمندی ذیل با شاگردان مباحثه نمائید:



طاوس شما در دم خود چند پر دارد؟

سوالات ذیل را برای تسهیل مباحثه بپرسید:

- آیا میتوانید یک طاوس رسم نمائید؟
- یک طاوس با پرندگان دیگر چه تفاوت دارد؟
- آیا میتوانید رنگ پرهای طاوس را نام بگیرید؟
- به نظر شما طاوس در دم خود چند پر دارد؟

فعالیت

۱۰ دقیقه

شمارش اعداد را مرور کنید و اعداد ۲۱ الی ۳۰ را از طریق یک رسامی مشخص سازید.

- شاگردان باید به شکل جوره ای یک غرفه مواد خوراکی رسم کنند.
- یک شاگرد باید یک میوه و یک عدد از ۲۱ الی ۳۰ انتخاب کند.
- شاگرد دیگر باید تعداد میوه های را که شاگرد دیگر مشخص ساخته، در سبد رسم نماید.
- هر شخص باید سه سبد داشته باشد.
- بطور مثال، اگر یک شاگرد می گوید ۲۱ سیب، شخص دوم باید یک سبد با ۲۱ سیب رسم نماید.
- و یا شاگردان می توانند اعداد نوشته شده ۲۱ الی ۳۰ را نشان دهند و از هم صنفی های خود بخواهند آن عدد را بخوانند.

۵ دقیقه

۱. شاگردان با در نظر داشت موارد ذیل اعداد ۳۱ و ۳۲ را تمرین کنند:

- از شاگردان بخواهید که چی وقت به شمارش اعداد بزرگتر از ۳۰ نیاز خواهد بود.

۱۰ دقیقه

• آنها به کدام اعداد برای شمارش اعداد بزرگتر از ۳۰ نیاز دارند؟

• آنها چه فکر می کنند که کدام اعداد بعد از عدد ۳۰ میاید؟

• آنها این اعداد را چگونه خواهد نوشتند؟

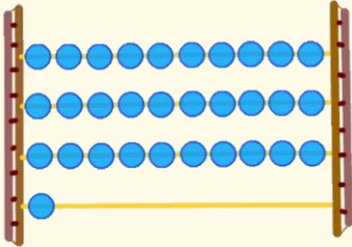
۲. شاگردان با استفاده طریقه های مختلف نوشتن اعداد ۳۱ و ۳۲ را تمرین می نمایند (هر کدام را خواسته باشید می توانید انتخاب کنید):

- نوشتن در کاغذ: اعداد را ۱۰ مرتبه در کاغذ نوشته کنید.
- نوشتن بالای گل یا ریگ: اعداد ۳۱ و ۳۲ را بالای زمین نوشته کنید.
- رسم کردن در هوا: نوشتن با حرکات دست در هوا را بیاموزید.

بازی با اعداد

شاگردان یک چرتکه خواهد ساختند. چرتکه یک چوکات محاسبه است. این از زمان های قدیم منحیث یک وسیله محاسبه استفاده می شود.

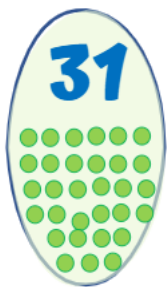
31



- شاگردان عدد ۳۱ را در یک کاغذ می نویسند و بعداً یک چرتکه ۳۱ مهره ای رسم می کنند.
- هر قطار ۱۰ مهره می داشته باشد.
- یک چرتکه دیگر بسازید که ۳۲ مهره داشته باشد.

۳. شاگردان (پره‌ای) طاوس خود را رسم می نمایند:

- با کمک یک بزرگسال، آنها باید ۱۰ کاغذ را به شکل بیضوی ببرند. (تقریباً به اندازه یک پنسل).



- در صورت نیاز، شکل بیضوی را تعریف کنید.
- در صورت ممکن، شاگردان میتوانند پرها را نظریه انتخاب خود رنگ آمیزی کنند.
- آنها باید دو شکل بیضوی داشته باشند، آنها باید در اشکال بیضوی عدد را بنویسند و چندین دایره رسم نمایند (ویا میتوانند از اشکال دیگر استفاده کنند).
- شاگردان باید برای اعداد ۳۱ و ۳۲ این کار انجام دهند.

۴. شاگردان باید این دو شکل بیضوی را داشته باشند و بعداً با دوستان شان در مورد آن بحث و گفتگو کنند که از کدام بخش آموزش امروز بسیار لذت بردند.



شاگردان میتوانند اشیای اطراف خود را که شکل بیضوی دارند پیدا کنند.

شاگردان با استفاده اعداد ۳۳، ۳۴ و ۳۵ به طاوس خود پراضافه می کنند.

۵ دقیقه

۱. از شاگردان بخواهید تا اعداد ۳۱ و ۳۲ را برای انجام موارد ذیل بررسی نمایند:

- اعداد ۲۰ الی ۳۲ را با هم صنفی خود بشمارید.
- اعداد ۳۱ و ۳۲ را بنویسید و به هم صنفی خود نشان دهید تا از درست بودن آن اعداد اطمینان دهد.

۵ دقیقه

۲. اعداد ۳۳، ۳۴ و ۳۵ را تشریح کنید و به آنها بگویید که بعد از عدد ۳۲ کدام عدد میاید.

۱۰ دقیقه

۳. شاگردان میتوانند در کاغذ بنویسند، با اشاره دست در هوا نشان بدهند و یا در گل / ریگ بنویسند. آنها را تشویق کنید تا حداقل هر عدد را ۱۰ مرتبه نوشته کنند.

۱۰ دقیقه

۴. شاگردان با استفاده اعداد ۳۳، ۳۴ و ۳۵ یک چرتکه رسم می کنند.

فعالیت

۱۰ دقیقه

شاگردان اضافه نمودن اعداد تا ۲۰ را تمرین می نمایند.

- دو ست کارت تشکیل دهید که شامل اعداد ۱ الی ۱۰ باشند.
- هر بازیکن یک نوبت دارد تا دو کارت از مجموعه دو ست از کارت ها انتخاب کند و به سرعت اعداد را اضافه کند.
- و یا شاگردان می توانند به شکل جوره ای بازی کنند. یک بازیکن عدد را بلند می خواند و بازیکن که این دو عدد را به سرعت جمع کرد و بلند خواند، برنده اعلان می شود.



شاگردان میتوانند یک ست جدید کارتها را با اعداد ۱۱ الی ۲۰ تشکیل بدهند و از آنها برای جمع کردن استفاده کنند.

۱۵ دقیقه

۵. شاگردان باید اعداد ۳۳، ۳۴ و ۳۵ را برای ایجاد دم طاوس در کاغذهای جداگانه (قسمی که در روز اول اجرا شد) رسم کنند.

۷. شاگردان پره‌ای طاوس را به هم صنفی خود نشان می‌دهند و در مورد آنها بحث می‌کنند:

- شما کدام قسمت کار آنها را خوش دارید؟
- آیا روش‌های برای انکشاف و ارتقای کار آنها وجود دارد؟

بازی با اعداد

شاگردان یک رقابت بین خود ایجاد می‌کنند تا اعداد قبلی و بعدی را حدس بزنند.

- شاگردان به هم صنفی‌های خود یک عدد از ۱ الی ۳۵ را می‌گویند.
- بازیکن‌های دیگر باید عدد قبلی و بعدی آن را بیان کنند.



- به هر بازیکن که آن را تیز بشکل درست بگوید، یک امتیاز بدهید.
- بازیکنی که بلندترین امتیاز را دریافت می‌کند، برنده بازی اعلان می‌شود.

طاوس من

روز سوم

شاگردان با استفاده از اعداد ۳۶، ۳۷ و ۳۸ در دم طاوس خود پره‌های بیشتری رسم می‌کنند.

فعالیت

شاگردان اعداد بزرگتر و کوچکتر را می‌آموزند.

خانه خالی‌ها را با اعداد (بزرگتر از) و یا (کوچکتر از) خانه پوری کنید.

۱. عدد ۲۷ _____ ۱۷.

۲. عدد ۱۵ _____ ۲۳.

۳. عدد ۳۳ _____ ۳۵.

۴. عدد ۳۱ _____ ۲۶.

۵. عدد ۲۰ _____ ۱۰.



شاگردان می‌توانند برای حل سوالات فوق، عبارات خود را بنویسند.
شاگردان همچنان می‌توانند از سمبول‌های بزرگتر از و کوچکتر از استفاده کنند (> و <).

۵ دقیقه

1. اعداد ۳۶، ۳۷ و ۳۸ را معرفی کنید. خود شاگردان می توانند سعی کنند تا این اعداد را بنویسند و شما بررسی کنید که آیا درست است یا خیر.

۱۰ دقیقه

۲. روش نوشتن اعداد ۳۶، ۳۷ و ۳۸ را تشریح کنید. شاگردان میتوانند در کاغذ بنویسند، با دست در هوا نشان دهند و یا در گل/ریگ رسم نمایند. آنها را تشویق کنید تا حداقل هر عدد را ۱۰ مرتبه نوشته کنند.

۱۰ دقیقه

۳. بعداً شاگردان اعداد ۳۶، ۳۷ و ۳۸ را در چرتکه خود اضافه کنند.

۱۰ دقیقه

۴. از شاگردان بخواهید تا از چرتکه های که در روز دوم ساخته اند استفاده کنند و به سوالات ذیل جواب پیدا کنند:

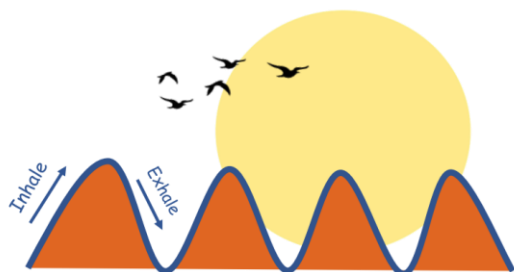
- کدام اعداد قبل از عدد ۱۱ میآید؟ و یا کدام اعداد کوچکتر از عدد ۱۱ هستند؟
- کدام اعداد بعد از عدد ۷ میآید؟ و یا کدام اعداد بزرگتر از عدد ۷ است؟
- اعداد را از ۱ الی ۲۰ و دوباره به عقب از ۲۰ الی ۱ حساب کنید.
- عدد ۹ و ۴ را اضافه کنید. بعداً یک عدد ۴ دیگر هم اضافه نمایید.
- در چرتکه ضرب زبانی ۵ را تمرین کنید.



شاگردان میتوانند سوالات خود را مطرح کنند و به دوستان خود یک رقابت برای حل سوالات ایجاد کنند.

بازی فکری

۱۰ دقیقه



شاگردان یک تمرین تنفسی انجام میدهند.

- در یک کاغذ چهار تپه رسم نمایید.
- این رسم یک دره را نمایش میدهد.
- انگشت اشاره خود را در تپه اول قرار بدهید.
- وقتی نفس می گیرید، انگشت خود را بالای تپه ببرید.
- وقتی نفس را بیرون میکشید، انگشت خود را پایین تپه ببرید.
- این عمل را ۵ مرتبه انجام بدهید.

شاگردان اعداد ۳۹ و ۴۰ را برای ایجاد پره‌های بیشتر به طاوس خود می‌آموزند.

۱. دقیقه

۱. شاگردان باید در مورد این که کدام اعداد را بعد از عدد ۳۰ تا کنون آموخته اند، بحث نمایند. از آنها بخواهید تا دو عدد آخری که امروز خواهند آموخت، پیش بینی کنند.

۲. اعداد ۳۹ و ۴۰ را معرفی نمائید.

از شاگردان بخواهید تا از عدد ۳۰ الی ۴۰ به شکل متناوب با هم صنفی خود حساب کنند.

۳. شاگردان میتوانند اعداد را روی کاغذ تمرین کنند، در فضا ویا گل/ریگ رسم کنند. آنها را تشویق نمائید تا هر عدد را حداقل ۱۰ مرتبه نوشته کنند.

فعالیت

۱. دقیقه

شاگردان روش خواندن اعداد از بالا به پایین را باید یاد بگیرند.

- شاگردان در یک دایره می نشینند و یک عدد از صفر الی ۹ انتخاب می کنند.
- عدد انتخاب شده را نباید در جریان این مرحله بگویند.
- شاگردان باید از عدد ۴۰ الی صفر یعنی از ۴۰ به پایین حساب کنند و از گفتن اعداد انتخاب شده صرف نظر نمایند.
- آنها بجای عدد انتخاب شده باید صدای (بززز) را بیان کنند.
- بطور مثال، عدد انتخاب شده عدد ۲ است. باید از گفتن اعداد ۱۲، ۲۰، ۲۲، ۳۲ صرف نظر شود. بجای آنها باید صدای (بززز) گفته شود.

۵ دقیقه

۴. شاگردان اعداد ۳۹ و ۴۰ را در چرتکه های خود اضافه می کنند.

۱. دقیقه

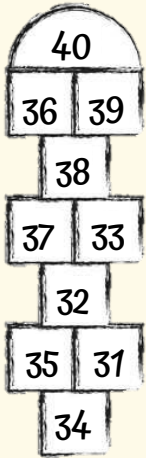
۵. شاگردان باید به تعداد ۳۹ و ۴۰ عدد پر به طاوس خود در کاغذ های جداگانه رسم نمایند.

۵ دقیقه

۶. شاگردان چرتکه های خود را به هم صنفی های خود ارایه می نمایند و در مورد آن تبادل نظر میکنند:

- آنها کدام چیزها را در چرتکه ها خوش دارند؟
- چرتکه های آنها چقدر یکسان ویا مختلف است؟

اعداد ۳۱ الی ۴۰ را با ایجاد یک بازی بررسی و مشخص نمایید.



- شاگردان با استفاده تباشیر و یا مستقیما نوشتن اعداد روی زمین یک بازی بنام جزبازی (Hopscotch) ایجاد می نمایند.
- اعداد ۳۱ الی ۴۰ را به ترتیب بنویسید.
- شاگردان باید لشپ خود را به یکی از خانه ها پرتاب کرده و به ترتیب از شماره ۳۱ الی ۴۰ به شکل صعودی خیز بزنند. شاگردان باید در خانه که سنگ شان افتاده است بروند.
- درحالیکه بازی را انجام میدهند، آنها باید از خانه که سنگ (لشپ) در آن است بگذرند و سنگ خود را تا خانه آخر انتقال دهند.



شاگردان میتوانند این بازی را از خانه ۴۰ به ترتیب نزولی بازی می کنند.

طاوس من

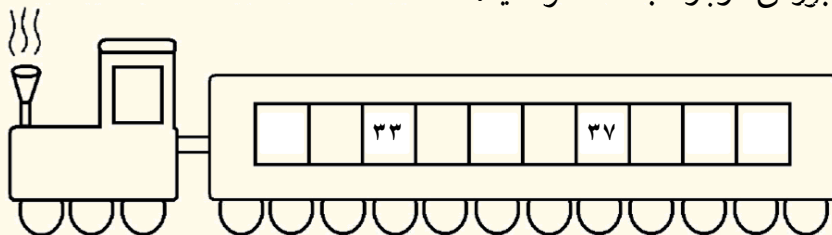
روز پنجم

شاگردان طاوس خود را تکمیل می نمایند و به دیگر شاگردان نمایش می دهند.

بازی با اعداد

شاگردان اعداد ۳۱ و ۴۰ را مرور می نمایند.

- دوریل (قطار) با ۱۰ دایره مانند رسم ذیل رسم نمایید.
- هر عدد را در جای مشخص آن خانه پوری نمائید.
- ریل خود را به هم صنفی خود نشان دهید و بخش های اشتباه را اصلاح بسازید
- بخاطر بررسی دوباره تبادله نظر کنید.





۱۰ دقیقه

۱. شاگردان میتوانند طاوس خود را رسم نمایند. آنها طاوس را رسم نموده ویا برای ساختن طاوس از گل ویا خمیر استفاده می نمایند.
- آنها میتوانند هر چقدر جزئیات بیشتر که خواسته باشند به طاوس خود اضافه نمایند.
- مطمئن شوید که بدن طاوس تان را بزرگتر رسم کنید تا بتوانید دم طاوس را قسمی که نشان داده شده به آن بچسبانید.

۲. شاگردان باید پرهای طاوس خود را به ترتیب از ۳۱ الی ۴۰ تنظیم نمایند و سپس، آنها را به بدن پرنده خود بچسبانند.

۱۵ دقیقه

۳. شاگردان پرنده خود را نام گذاری نموده و به صنفی خود آن را بخاطر تبادله نظر نشان میدهند:

- شما کدام قسمت طاوس من را خوش دارید؟
- کدام فعالیت ها را من میتوانم بهتر انجام بدهم؟

۴. شاگردان با هم صنفی خود تبادله نظر می نمایند:

- سه چیزی که آنها در پروژه آموخته اند
- دو فعالیتی که بیشترین لذت را از آن بردند
- یک سوالی که در ذهن آنها بی جواب مانده است

شاگردان طاوس خود را به فامیل خود نشان میدهند و تشریح می کنند که چگونه آن را ساخته اند.