التعليم فوق الجميع | education above all

المستوى الثاني
كتاب الأنشطة ١

مهارات الحساب

للأطفال بين سن ٨ إلى ١٠ سنوات

مصادر تعليمية "بلا شاشات" تبني عدة مهارات

شركاء المحتوى

PRATHAM BOOKS storyweaver

DREAM a DREAM

تأكد أن هذه المستوى من كتاب الأنشطة مناسبٌ لك

أجب عن الأسئلة التالية في خلال عشرون دقيقة:

١-اشترت سالي لعبة ب ٢٥ دولار، أعطت سالي البائع ٣٠ دولار. كم يجب على البائع أن يرجع لسالي؟

- أجب عن التالي:

٧ + ٨ =

٣٠ – ١١ =

٥ ÷ ١٠ =

٧ x ٨=

٣. أكمل العد القفزي بالثلاثات: ٤٢ ، ٤٥، ------ ،------، ٥٤

٤. أكمل النمط التالي:

أ أ أ ب ت أ أ أ ------ ------ -----

٢ ٣ ٣ ٥ ٢ ٣ ٣ ٥ ----- ----- ----- -----

٥ - انظر إلى الصورة وقم بعَد التالي:

المثلثات:

المستطيلات:

المربعات:

الدوائر:

٦ - تم رمي عملة معدنية مرة واحدة. ما هو عدد الاحتمالات الممكنة؟ ما هو إحتمال ظهور رأس؟

تحقق من إجاباتك باستخدام الإجابات النموذجية في الصفحة التالية.

دليل الإجابات

قم بتصحيح الأجوبة ثم قم بعَد العلامات.

١. $٥

علامتان

٢. ٤٦ + ٧ = ٥٣

٣٠ – ١١ = ١٩

١٠ ÷ ٥ = ٢

٧ X ٨ = ٥٦

علامة لكل إجابة صحيحة

٣. ٤٢، ٤٥، ٤٨، ٥١، ٥٤، ٥٧

علامة لكل إجابة صحيحة

٤. أ أ أ ب ت أ أ أ ب ت أ

٥ ٣ ٣ ٢ ٥ ٣ ٣ ٣ ٥ ٣ ٣

علامة لكل إجابة صحيحة

٥. المثلثات: ٥
المستطيلات: ٦
المربعات: ٤
الدوائر: ٣

نصف علامة لكل إجابة صحيحة

٦. يوجد احتمالين : رأس أو ذيل
احتمال أن تكون رأس =١/٢

علامة واحدة

إستخدم الكتاب المناسب بناءً على نتيجتك:

استخدم كتاب الأنشطة الخاص بالمستوى الأول	**٧ أو أقل**
كتاب الأنشطة هذا مناسب لك!	**من ٨ ل ١٢**
استخدم كتاب الأنشطة الخاص بالمستوى الثالث	**من ١٣ ل ١٥**

التعليم فوق الجميع | education above all

رحلتي التعليمية

الاسم: ----------

ارسم صورة لنفسك هنا

الأسبوع الأول

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

تم!

الأسبوع الثاني

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

تم!

الأسبوع الثالث

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

تم!

الأسبوع الرابع

اليوم ١ اليوم ٢ اليوم ٣ اليوم ٤ اليوم ٥

رائع!

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من المصادر المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

التعليم فوق الجميع | education above all

الروتين اليومي

مشاعري

ارسم ما تشعر به في دفتر ملاحظاتك بشكل **يومي**

أشعر اليوم ب...

التعب

السعادة

الحزن

التوتر

الغضب

الخوف

التعليم فوق الجميع | education above all

الأسبوع الأول: نظرة عامة

المشروع

المال مهم

اكتشف دور المال في حياتنا

وقت القصة

ذهبت سارة لشراء المثلجات. ما هي التحديات التي واجهتها؟

٥

مقهى الحساب

إطرح أسئلتك الخاصة وأجب عنها

٤

الدوائر والمستطيلات

فكر بما تحب وتريد أن تقوم به من خلال نشاط ممتع

٣

نظام المقايضة

عد بالزمن إلى الوراء لكي تكتشف كيف كان يعمل نظام المقايضة

١

التسوق السريع

احسب عملية التبادل بأسرع وقت ممكن

٢

الأدوات المطلوبة

ورقة	خيط
قلم	غراء

التعلم القائم على المشاريع

المال مهم

لماذا نُقدّر المال؟

١. ما هو المال؟ كيف نستفيد منه؟

٢. قدم امثلة عن ما يمكنك فعله باستخدام المال. اذكر الأشخاص المشاركين في هذه الأمثلة؟

مثال: يستخدم المال لشراء الطعام. الأشخاص:

اذا لم نكن نملك المال، هل يمكن استخدام شيء آخر لشراء الأغراض؟

المقابلة:

اجمع معلومات حول المال من عائلتك وسجل ردودهم. أسئلة المقابلة قد تكون:

- هل كان الناس يملكون المال بنفس الشكل الذي نملكه اليوم؟
- هل هناك أشكال أخرى للمال؟
- ما الذي كان يستخدم لشراء الأغراض التي يحتاجونها قبل اختراع المال؟

النشاط

في السابق وقبل ظهور العملات الورقية، كان الناس يتبادلون الأغراض مع بعضهم البعض للحصول على ما يحتاجون إليه. وهذا يسمى نظام المقايضة.

- اختر أربعة لاعبين للنشاط.
- يجب على كل لاعب أن يجمع ٤ أغراض لإحدى الفئات أدناه. يمكنك إضافة فئات أيضًا!
- سيقوم كل لاعب بتعيين قيمة مختلفة (من ١ إلى ٥) لأغراضه، و يجب تعيين الرقم ٥ إلى الغرض الأكثر قيمة.
- سيبدأ اللاعبون بالمقايضة. تداول الأغراض التي تملكها بالأغراض في الفئات الأخرى. الهدف هو الحصول على أكبر عدد من النقاط.
- بعد ٣ جولات، قم بحسب إجمالي النقاط التي حصل عليها كل لاعب.

اللاعبين	الطعام	الملابس	الأدوية	أغراض أخرى	المجموع
اللاعب الأول					
اللاعب الثاني					
اللاعب الثالث					
اللاعب الرابع					

دعونا نفكر!

- هل كان من السهل إقناع الآخرين؟
- ماذا حدث في رأيك للأشخاص الذين امتلكوا الكثير من غرض واحد؟
- قارن التبادلات القائمة على المال بتلك المبنية على المقايضة.
- اسأل عائلتك عن رأيهم أيضًا! أيهما أفضل؟ لماذا؟

اليوم الثاني التعلم القائم على المشاريع

المال مهم

يتم تمثيل النقود عادةً كعملة ورقية. يمكن أن تكون أيضًا في شكل عملات معدنية أو عملة رقمية.

لماذا يريد الناس المال على الرغم من أن الأغراض التي يمكن أن نشتريها به لها قيمة أعلى؟

اكسب مالك بجهدك

ماذا تسمى العملة النقدية في بلدك؟
ما هي فئاتها المختلفة؟

- اقطع ٣٠ مستطيلاً (عملة ورقية) و ٣٠ دائرة (عملات معدنية).
- اختر ٦ فئات (٥$، ٢٠$، ١٠٠ $، إلخ) واصنع ٥ عملات ورقية ومعدنية من كل منها.

إنظر إلى عملة نقدية. تحتوي العملة عادةً على معلم مهم أو شخصية تاريخية. كما تحتوي بعض العملات على مقولة تحفيزية! أضف صورة لبطلك أو مَعلَمك المفضل وأضف اقتباسًا ملهمًا لإحدى العملات الورقية و المعدنية التي صنعتها.

فكر في اسم جذاب لعملتك!

قم بحسب المبلغ الإجمالي للمال الذي لديك.

المحيط هو طول الخط الذي يحيط بالشكل.

قم بحسب محيط الورقة النقدية.

التسوق السريع

تعليمات لإعداد اللعبة

يجب أن يملك كل لاعب "أمواله" الخاصة المكونه من فئات مختلفة. استخدم العملات الورقية والمعدنية التي صنعتها.

طريقة اللعب

ثلاثة لاعبين أو أكثر

- يجب على أحد اللاعبين أن يحدد "سعر"البضاعة - وسيكون هذا اللاعب هو صاحب المتجر في تلك الجولة (على سبيل المثال: سعر الشاي - ٥٠ عملة).
- يجب على الآخرين (المشترين) دفع ثمن البضاعة و إخبار "صاحب المتجر" عن المبلغ المتبقي الذي يجب أن يتم استرجاعه.
- المشتري الذي يحصل على الإجابة الصحيحة سيقوم بالاحتفاظ بالمال، وعلى الآخرون أن يقوموا بدفع المبلغ لصاحب المتجر.

صاحب المتجر

السعر
٨٥ $.

هنا ١٠٠ $. يجب أن استعيد ١٦ $.

المشتري

يفوز المشتري الذي يحصل على أكبر قدر من المال عند انتهاء ٥ جولات!

التعلم القائم على المشاريع

المال مهم

انشاء متجر

- اجمع ١٠ أغراض من منزلك واكتب السعر بجوار كل غرض، يجب أن يكون هناك ٤ إلى ٥ نسخة من كل غرض. (على سبيل المثال: ٥ أقلام)

- أعطِ العملات التي صنعتها للأصدقاء والعائلة وادعوهم إلى متجرك.
- أنشئ **جدول طلب** مثل هذا واملأه.

الأغراض	السعر	كم عدد الناس التي اشترتها؟

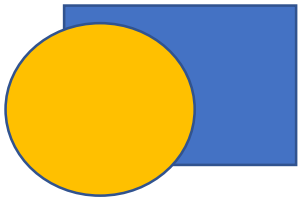
كم عدد الأشخاص الذين يرغبون بشراء المنتج ولديهم المال الكافي لشرائه؟ يسمى ذلك ب "الطلب".

أعلن عن وجود تخفيضات في متجرك وقم بتخفيض الأسعار. سجل مشتريات الزبائن بأسعار مختلفة.

دعونا نفكر

- ما كان الطلب على الأغراض عندما كانت بالسعر الأصلي؟ ماذا حدث بعد التخفيضات؟
- ما الذي تلاحظه عن عادات الشراء لدى الزبائن الآن (أي بعد التخفيضات)؟
- هل هناك علاقة بين الطلب والسعر؟

تركيز ذهني



الدوائر والمستطيلات

- ضع دائرة حول كل جميع الأنشطة التي تحبها.
- ارسم مستطيلاً حول جميع الأنشطة التي تريد القيام بها في المستقبل.
- اكتب اهتماماتك الخاصة في المساحة أدناه.

الذهاب إلى المدرسة *الغناء* *اللعب مع أصدقائي*

الرسم *مساعدة عائلتي* *اللعب بطائرة ورقية*

قضاء الوقت مع الحيوانات *الرقص* *القراءة* *الكتابة*

الذهاب إلى الحديقة *اللعب بالألعاب* *العزف على الأدوات الموسيقية*

تعلم أشياء جديدة *السباحة* *مشاهدة فيلم*

الدراسة *الضحك* *الحفاظ على أغراضي بطريقة مرتبة*

مساعدة الأخرين *السفر مع عائلتي* *قول الحقيقة (الصدق)*

مشاهدة الرسوم المتحركة *النوم مبكراً* *تناول الفواكه*

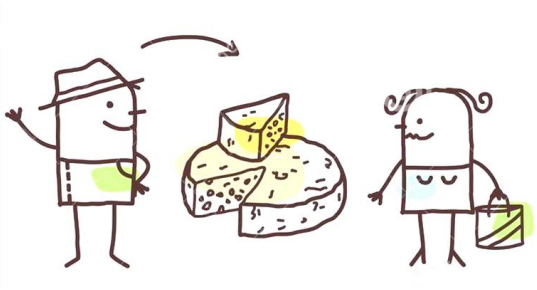
التعرف على أصدقاء جدد *مساعدة الجيران* *زراعة نبتة*

التعلم القائم على المشاريع

المال مهم

المُنتج

الأشخاص الذين يصنعون منتجات للبيع.



المستهلك

الأشخاص الذين يشترون المنتجات.

هل يريد المستهلكون أسعار منخفضة أم مرتفعة؟ لماذا؟

إذا كنت منتجاً، ما هو المنتج الذي ستصنع المزيد منه؟ لماذا؟ لماذا؟

قم بإجراء مقابلة مع صاحب متجر لمعرفة ما هي المنتجات الأكثر مبيعاً ولماذا.

- تخيل أنك صاحب متجر (مُنتج).
- أنشئ جدول العرض مثل هذا لمتجرك واملأه.

المنتج	السعر	الكمية التي أريد بيعها

يُطلق على مقدار ما يتم إنتاجه من المنتج **"العرض"**.

- هل يفضل المنتجون أسعاراً منخفضة أم مرتفعة؟ لماذا؟
- ما هي المنتجات التي ستكون أكثر مبيعاً في الأوقات العادية؟ ما التي ستكون أكثر مبيعاً في الأزمات المالية؟

مقهى الرياضيات

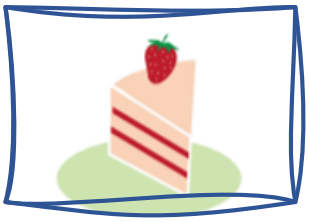
اكتب سعر كل غرض أدناه. اطلب من صديق ملء الفراغات لكي تحل الأسئلة أدناه!

قائمة المقهى

مثلجات بنكهة الشوكولاتة ☐

شوكولاتة ساخنة ☐

كعكة الجزر ☐



كعكة الفراولة ☐

اللبن المخفوق ☐

طلبت أمل دفعت أمل ------. كم الباقي الذي يجب إرجاعه لها؟

طلبت سارة دفعت سارة ------. كم الباقي الذي يجب إرجاعه لها؟

طلب حسين دفع حسين ------. كم الباقي الذي يجب إرجاعه له؟

طلب خالد دفع خالد ------. كم الباقي الذي يجب إرجاعه له؟

اليوم الخامس

التعلم القائم على المشاريع

المال مهم

اسأل أحد أفراد عائلتك: كيف تصرف المال الذي تكسبه؟ وهل من المهم أن نوفر المال؟ ولماذا؟

الميزانية هي مقدار محدد من المال نخصصه لشيء ما، وتساعدنا على توفير وصرف المال بشكل حكيم.

$ ٥

$٢

تخيل أن ميزانيتك هي ٥٠ دولاراً. كم عدد حبات التفاح والموز التي تستطيع شرائها بهذا المبلغ؟

جرب مجموعات مختلفة كالتالي:

الأشياء	السعر	الكمية	المجموع
التفاح	$٢	٢	$٤ = ٢x٢
الموز	$٥	١٠	$٥٠ = ١٠x٥
المجموع	$٤٥ = ٥٠ + ٤		

- اكتب أهم ١٠ أغراض تستخدمها خلال الأسبوع في منزلك.
- ضعها في جدول (مثل الجدول الذي أعلاه) واحسب المجموع الكلي.
- خذ بعض المال من العملات الذي صنعتها. (على سبيل المثال: ١٠٠)

المال الموفر أو المدخر هو المبلغ المتبقي بعد أن تدفع مقابل كل ما تحتاجه. هل أنت قادر على توفير النقود؟ ماذا لو قمت بزيادة الميزانية؟ ماذا ستفعل بالمال المدخر؟

قدم ميزانيتك النهائية لأفراد عائلتك. ناقش معهم: لماذا نقدر المال؟

وقت القصة

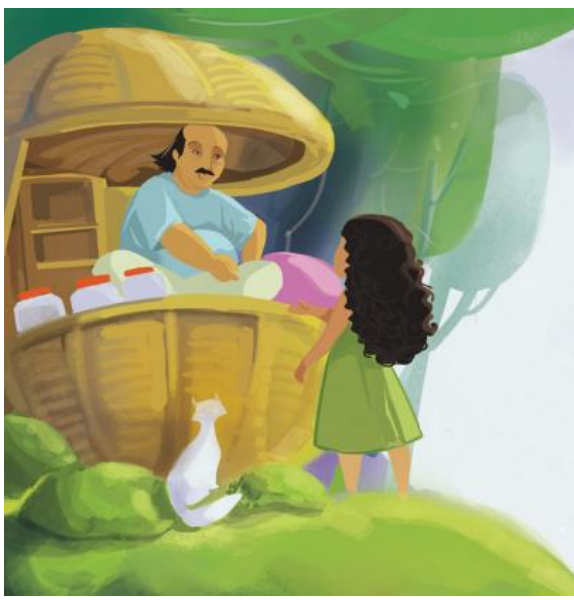
سارة تريد المثلجات

"مثلجات! مثلجات!" صاح صاحب المتجر. ركضت سارة إلى والدتها.
"أمي! أمي! أريد المثلجات! "
قالت لها أمها "أنهي واجبك المنزلي أولاً".

بدت سارة حزينة. سألتها أمها، "هل انتهيت من واجبك المنزلي؟" قالت سارة:
"لا. لكن دفتري ممتلئ! يجب أن أشتري دفتراً جديداً".

قامت والدة سارة بإعطائها ٥٠$. وقالت لها "اذهبي لشراء دفتر جديد . نحتاج أيضًا إلى قطعة صابون".

ذهبت سارة إلى المتجر. أعطى صاحب المتجر سارة دفتر وقطعة صابون.



سألت سارة صاحب المتجر: " كم سعرهم؟"

"قال صاحب المتجر "الدفتر ٢٠$ والصابون ٢٠$".
"وهذا يعني أن مجموعهم الكلي هو ٤٠$. تفضلي هذا الباقي من النقود."

ما هو المبلغ الذي يجب على سارة أن ترجعه لأمها؟

التعليم فوق الجميع | education above all

سارة تريد المثلجات

عندما عادت سارة إلى المنزل قامت بحسب النقود المتبقية. أعطت سارة صاحب المتجر ٥٠$. كان سعر الدفتر ٢٠$ والصابون ٢٠$.

فكرت سارة: "يجب أن أستعيد ١٠$ فقط". "لماذا أعاد لي صاحب المتجر ٢٠$؟"
قالت سارة: "هذا رائع! استطيع ان اشتري المثلجات بهذه الأموال الإضافية! "

ولكن شعرت سارة بالخجل من نفسها وقالت "يجب أن أعود وأعطي صاحب المتجر الباقي."

ركضت سارة إلى المتجر وقالت "أعطيتني ١٠$ إضافية. من فضلك خذ أموالك".
"أنت فتاة صادقة!" قال صاحب المتجر.
كان صاحب المتجر سعيدًا جدًا بأمانة سارة لدرجة أنه أعطاها المثلجات مجانًا! ثم ذهبت سارة وهي تلعق المثلجات بسعادة طوال طريقها إلى المنزل.

أجب على التالي:

- ماذا تريد أن تشتري من المتجر؟
- ماذا ستفعل لو كنت في مكان سارة؟
- لماذا شعرت سارة بالخجل من نفسها؟
- تخيل أنك صاحب المتجر. صف اليوم لصديقك.

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا فعلت منها بشكل جيد؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع المقبل؟

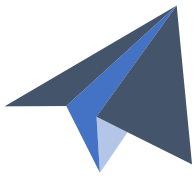
في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من المصادر المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

الأسبوع الثاني: نظرة عامة

المشروع

الاحتمالات مهمة

اكتشف احتمالية وقوع حدث.



الاحتمالية

العب لعبة لمعرفة احتمال اختيار صورة أو كتابة.

٥

استكشاف الاحتمالية

تحليل المواقف وحساب الاحتمالات.

٤

الأشياء المفضلة

قم بإنشاء مخططات فين لإظهار الاحتمالية.

٣

تجارب العملات

قم بإجراء تجارب باستخدام العملات المعدنية لإستكشاف الاحتمالية.

١

تدفق كالماء

استكشف الأنماط ذات الأشكال المختلفة.

٢

الأدوات المطلوبة

خيط	ورقة
غراء	قلم

التعلم القائم على المشاريع

الاحتمالات مهمة

هل يمكنك تصميم لعبة باستخدام الاحتمالات؟

- ما هي احتمالية هطول المطر اليوم؟
- ما هي احتمالية الذهاب إلى الفراش مبكراً؟

هناك إحتمالات لكل حدث – وهذه الاحتمالات ليست خاطئة أو صحيحة.
يوضح لنا الاحتمال (P) مدى امكانية وقوع حدث ما.

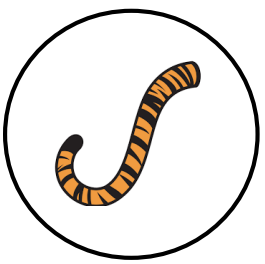
$$\text{الاحتمالية} = \frac{\text{إحتمال وقوع الحادث}}{\text{مجموع الاحتمالات}}$$

مثال:

إحتمالية الحصول على اللون (الحمراء) = $\frac{\text{عدد الكرات الحمراء}}{\text{اجمالي عدد الكرات}} = \frac{٧}{١٢}$

إحتمالية الحصول على اللون (الأزرق)= $\frac{\text{عدد الكرات الزرقاء}}{\text{اجمالي عدد الكرات}} = \frac{٥}{١٢}$

صمم عملاتك المعدنية



- قص دائرتين (عملات معدنية)
- ارسم رأس حيوان على جانب واحد وذيله على الجانب الآخر.
- العملة ١ - اختر حيوان آكل للحوم أو النباتات.
- العملة ٢ - اختر حيوانًا ليليًا.

لنقم بتجربة لمعرفة احتمالية الحصول على رأس أو ذيل عند رمي عملة معدنية .

تجربة عملة واحدة

- ارمِ عملة واحدة ٦ مرات.
- لكل رمية، اكتب إذا كان لديك ر (رأس) أو ذ (ذيل).
- احتمال الحصول على رأس=

عدد المرات التي ظهر فيها الرأس
إجمالي عدد الرميات

الأرقام	النتيجة
١	
٢	
٣	
٤	
٥	
٦	

مثال: إذا حصلت على رأس ٤ مرات من ٦ ، فإن احتمال الحصول على رأس هو: ٤ / ٦

إذا لم تحدث نتيجة ، فإن احتمالها هو صفر.

تجربة العملتين المعدنيتين

ارم قطعتين ٦ مرات وسجل ملاحظاتك في هذا الجدول.

- احسب
- احتمال ظهور (ر ر) الحصول على صورة في كلتا القطع النقدية.
- احتمال ظهور (ر ذ)
- احتمال ظهور (ذ ذ)
- احتمال ظهور (ذ ر).

الرقم	العملة الأولى	العملة الثانية
١		
٢		
٣		
٤		
٥		
٦		

قم بجمع الإحتمالات الأربع. على ماذا تحصل؟

التعلم القائم على المشاريع

الاحتمالات مهمة

تجربة ثلاث عملات معدنية

اصنع عملة ثالثة.

ارمِ العملات المعدنية الثلاث واكتب النتائج في هذا الجدول.

الرقم	العملة ١	العملة ٢	العملة ٣
١			
٢			
٣			
٤			
٥			
٦			

احسب

- احتمالية ظهور (ذ ذ ذ)
- احتمالية ظهور (ر ر ر)
- احتمالية ظهور (٢ رأس، ١ ذيل)
- احتمالية ظهور (٢ ذيل، ١ رأس)

كافة الاحتمالات الممكنة

- رمي قطعة واحدة له احتمالية أما (ر) أو (ذ).
- رمي قطعتين معدنيتين له أربع احتمالات (ذ ذ)، (ذ ر)، (رذ) (ر ر)
- رمي ٣ قطع معدنية له ٨ احتمالات ممكنة (ذ ذ ذ)، (ذ ذ ر)، (ذ ر ذ)، (ذ ر ر)، (ر ذ ذ)، (رر ذ)، (ر ذ ر)، (ر ر ر).

- قم بحسب جميع الإحتمالات الممكنة عند رمي عملة معدنية واحدة، ثم عملتين، ثم ثلاث عملات معدنية.
- في كل حالة، أضف جميع الاحتمالات الممكنة.
- سوف نلاحظ أن مجموع جميع الاحتمالات الممكنة لحدث ما تساوي = ١

اليوم الثاني

تركيز ذهني

تدفق كالماء

- صب بعض الماء ببطء على الأرض في بالخارج.
- راقب تدفق المياه.

- هل الماء يتحرك للأمام؟
- هل تتحرك ببطء أم بسرعة؟
- هل تبطئ الماء في بعض الأماكن؟
- هل يتحرك الماء بشكل أسرع في أماكن أخرى؟
- هل يجف؟

صب المزيد من الماء ولاحظ كيف يتحرك.

ارسم الشكل الذي تكوّنه الماء أدناه:

ما هو احتمال عدم انتشار الماء عند سكبه على الأرض - محتمل أم غير محتمل؟

التعلم القائم على المشاريع

الاحتمالات مهمة

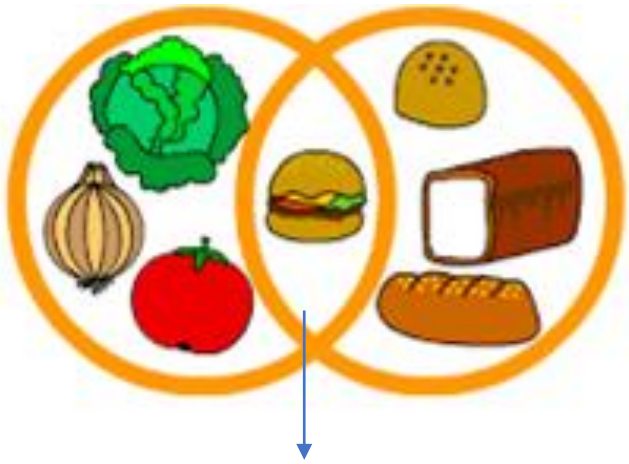
لعبة الإحتمالات - ١

- ارسم دائرة وقسّمها إلى ٤ أجزاء. لوِن الأجزاء أو اكتب اسم لون مختلف في كل ربع.
- قم بإنشاء سهم باستخدام الورق وثبته في المنتصف باستخدام دبوس بحيث يدور.

- قم بتدوير السهم ٦ مرات وسجل النتائج في جدول.
- أوجد إحتمال الحصول على كل لون.

مخطط فين

تحتوي مخططات فين على دائرتين تتقاطعان ويستخدم هذا النوع من المخططات لإظهار الاحتمال.



الخضراوات والمخبوزات

إذا لم يكن هناك شيء مشترك بين المجموعتين، فإن الدوائر لا تتقاطع.

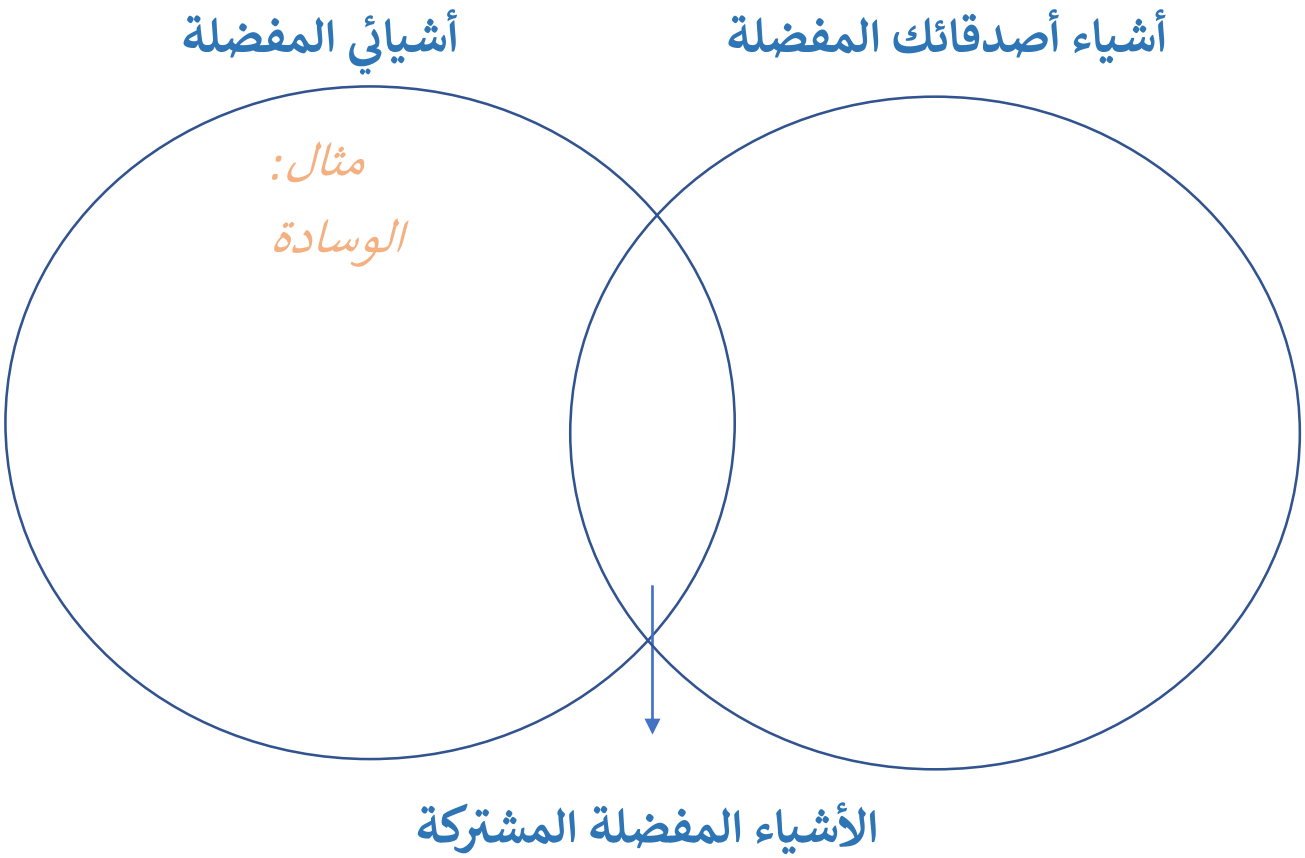
فواكه وخضراوات

قم بعمل مخطط فين لإظهار العناصر المشتركة في الطعام المفضل لك ولأحد أفراد عائلتك.

النشاط

الأشياء المفضلة

املأ مخطط فين أدناه :



- تخيل أن كل الأشياء من مخطط فين أعلاه قد وضعت في كيس. إذا اخترت شيء واحد من الكيس، ما هي احتمالية الحصول على:

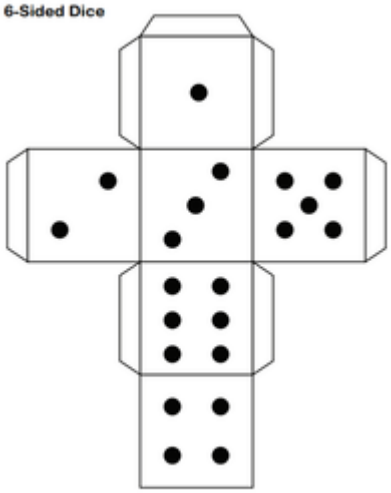
- أشيائي المفضلة = مجموع أشيائك المفضلة / مجموع جميع الأشياء في مخطط فين
- أشياء أصدقائك المفضلة
- الأشياء المفضلة الأشياء المفضلة المشتركة بينك وبين صديقك.

اليوم الرابع

التعلم القائم على المشاريع

الاحتمالات مهمة

لعبة الإحتمالات- ٢



بمساعدة شخص بالغ، صمم حجر نرد.

- ارسم الصورة وقصها.
- اطوِ الورقة على طول الخطوط والصقها ببعضها البعض لتشكيل مكعب.

نتائج رمي النرد هي ١ و ٢ و ٣ و ٤ و ٥ و ٦.
قم برمي النرد وسجل النتائج على هذا الجدول:

الدحرجة	الرقم على حجر النرد
الرمية الأولى	
الرمية الثانية	
الرمية الثالثة	
الرمية الرابعة	
الرمية الخامسة	
الرمية السادسة	

احسب احتمال الحصول على كل رقم. هل هم متساوون؟
ما هو إحتمال الحصول على:

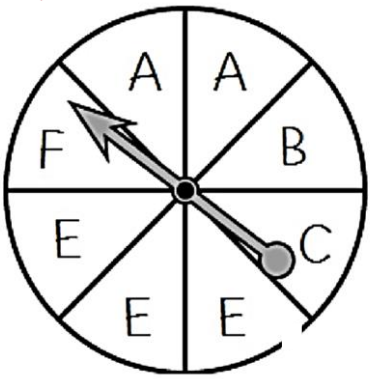
- ٣ أو ٥ عند رمي حجر النرد
- ٢ أو ٤ عند رمي حجر النرد

ما هو مجموع احتمالات كل النتائج الممكنة؟

اليوم الرابع

ورقة عمل

استكشاف الاحتمالات



أدر السهم

١. ما هو احتمال هبوط القرص الدوار على النقطة C؟
٢. ما هو احتمال عدم هبوط القرص الدوار على النقطة C؟
٣. ما هو احتمال هبوط القرص الدوار على A أو B؟
٤. ما هو احتمال هبوط القرص الدوار على أحد الأحرف الخمسة الأولى من الحروف الأبجدية الإنكليزية؟

كرات في الحقيبة

ألوان الكرات التي في الصورة أدناه: الرمادي والأبيض والأسود. يتم وضعهن في حقيبة ويتم إختيار احدى الكرات عشوائيًا.

١. ما هو لون الكرة الأقل احتمالاً أن يُسحب من الحقيبة؟
٢. ما هو احتمال سحب الكرة السوداء من الحقيبة؟
٣. ما هو احتمال ظهور كرة رمادية؟
٤. ما هو احتمال ظهور كرة بيضاء؟
٥. ما هو احتمال ظهور كرة غير بيضاء؟
٦. هل من المرجح أن تظهر كرة ليست سوداء أم كرة ليست رمادية؟اشرح إجابتك.

التعلم القائم على المشاريع

الاحتمالات مهمة

لعبة الإحتمالات ٣

- صمم حجر نرد آخر.
- إرمِ حجري النرد ١٠ مرات وسجل ملاحظاتك:

الدحرجة	حجر النرد ١	حجر النرد ٢
الرمية الأولى		
الرمية الثانية		
الرمية الثالثة		
الرمية الرابعة		
الرمية الخامسة		
الرمية السادسة		

- أوجد احتمالية ظهور الأرقام التالية:
- احتمالية ظهور (٦، ٣)
- احتمالية ظهور(٥، ١)
- احتمالية ظهور (٣، ٢)
- احتمالية ظهور) نفس العدد على كلا النردين).

اكتشف عدد النتائج المحتملة التي يمكن أن تحدث إذا رميت حجري نرد في نفس الوقت.

لعبة الإحتمالات ٤

- املأ زجاجتي بلاستيك بالماء حتى المنتصف. اقلبهم في نفس الوقت. يمكن أن تهبط الزجاجات على الرأس أو الوسط أو الجانب.
- ما هي النتيجة التي من المرجح أن تحدث؟ (احتمال كبير)
- **اطلب من الآخرين قلب الزجاجتين ١٠ مرات. الشخص الذي يجعل الزجاجة تهبط في وضع مستقيم أكثر عدد من المرات يفوز.**

اصنع المزيد من الألعاب عن الاحتمالات وابدأ باللعب مع الأصدقاء.

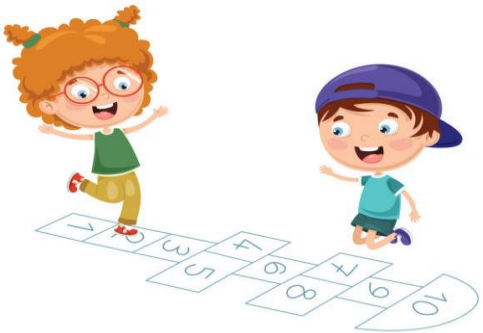
اليوم الخامس

لعبة الحساب

القرعة

لاعبان في كل جولة

تعليمات لإعداد اللعبة



- ضع علامة على نقطة البداية نقطة النهاية واحرص على أن تكون المسافة بين النقطتين ١٠ خطوات.
- كل لاعب لديه عملة معدنية.

كيف تلعب

- يرمي اللاعب الأول عملة ويقفز خطوة للأمام فقط إذا كانت النتيجة رأس. ثم يرمي اللاعب الثاني العملة ويقفز للأمام فقط إذا كانت النتيجة ذيل.
- سيسجل اللاعبون ملاحظاتهم أدناه:

اللعبة	اللاعب الأول	اللاعب الثاني
١		
٢		
٣		
٤		
٥		
٦		
٧		
٨		
٩		
١٠		

اللاعب الذي يصل إلى نهاية المسار أولاً يفوز!

العب جولتين من هذه اللعبة.
هل الأفضل أن تكون اللاعب الأول (رأس) أم اللاعب الثاني (ذيل)؟

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

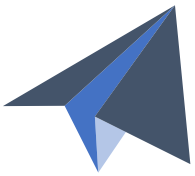
ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا فعلت منها بشكل جيد؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع المقبل؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من المصادر المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

الأسبوع الثالث: نظرة عامة



١ مطاردة الكنز

ابحث عن أشياء في المنزل بأطوال مختلفة.

٢ منزلي

ما الذي يجعل منزلك مميزًا؟

٣ القسمة

دعونا نتدرب على القسمة!

٤ وقت القصة

اقرأ عن أول منزل تم بناؤه في بلد بعيدة.

٥ صمم منزلك

يحتاج عملاؤك إلى مساعدتك لوضع مخطط أرضي!

المشروع

ارسم مثل مهندس معماري

قم بإنشاء خرائط أرضية لمنزلك.

الأدوات المطلوبة

- ورقة
- قلم

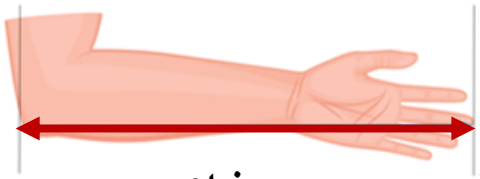
التعلم القائم على المشاريع

ارسم مثل مهندس معماري

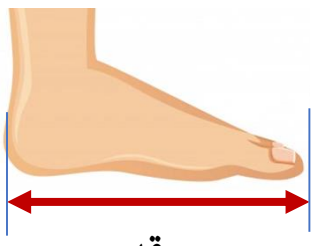
كيف يمكنك رسم مخطط الأرضية وكيف يمكنك القياس باستخدام جسمك؟

يقوم المهندس المعماري بتصميم غرفة أو مبنى باستخدام قياسات دقيقة.

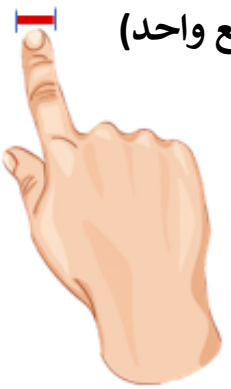
في الماضي، كان الناس يقيسون الأشياء باستخدام أجسادهم.



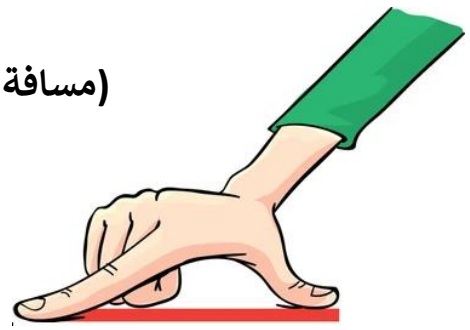
ذراع



قدم



(مسافة إصبع واحد)



شبر

- اختر غرفة في منزلك.
- ابدأ من زاوية واحدة وقم بقياس كل جانب بإستخدام قدمك

الجانب الأول ----- الجانب الثاني -----

الجانب الثالث ------ الجانب الرابع -------

ما هو شكل غرفتك؟ كم عدد الرؤوس (الزوايا) لديها؟ هل هناك جوانب متساوية؟ هل هذا ينطبق على جميع الأشكال الهندسية؟

لعبة الحساب

مطاردة الكنز

تعليمات لإعداد اللعبة

ثلاثة لاعبين أو أكثر

اكتب قائمة بأطوال مختلفة على ورقة.
يجب أن يكون هناك أشياء في المنزل بهذه الأطوال تقريباً.

بعض الأمثلة

- ١٠ سنتيمتر
- مترين
- ٥ بوصة
- ٢٠ سنتيمتر

- ذراعين
- ٣ أقدام
- ٤ أشبار
- ١٠ أصابع

كيف تلعب

سيتجول اللاعبون في أرجاء المنزل ويحضرون غرضاً يطابق طوله إحدى الأطوال الموجودة في القائمة.
لا يمكن للاعبين اختيار نفس الغرض.

أول لاعب يشطب كل الأطوال هو الفائز!

التعلم القائم على المشاريع

ارسم مثل مهندس معماري

سنقوم برسم رسم تخطيطي لغرفتك على الورق.

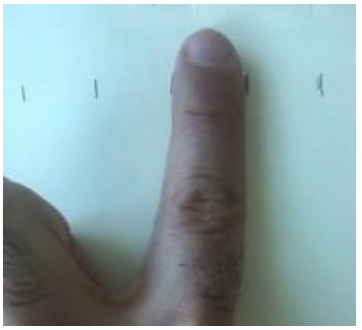
الغرفة أكبر بكثير من الورقة في الواقع، لذلك يرسم المهندسون المعماريون رسمة صغيرة تشبه الغرفة الفعلية. وهذا ما يسمى بالمخطط.

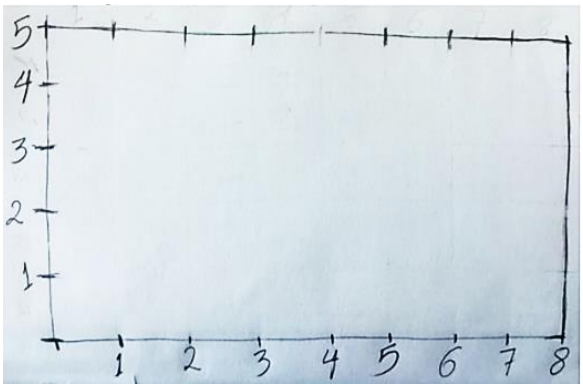
يمكننا تمثيل المساحة الفعلية باستخدام قياسات مصغرة على الورق. على سبيل المثال، يمكن استخدام مسافة الإصبع لتمثيل مسافة القدم التي استخدمتها لقياس مساحة غرفتك.

مثال

طول غرفتي = ٨ أقدام

عرض غرفتي = ٥ أقدام

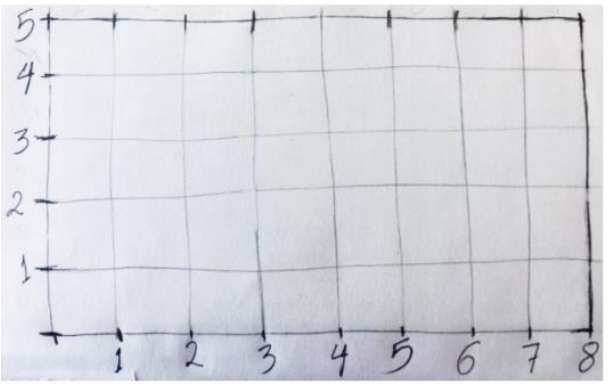




ارسم جوانب الغرفة باستخدام نفس عدد الأصابع

الطول = ٨ أصابع

العرض = ٥ أصابع



ارسم شبكة باستخدام علامات الأصابع.

لاحظ أن طول كل من المربعات الصغيرة في الشبكة يساوي اصبع واحد ، لذلك يسمى المربع الصغير مربع الوحدة.

المساحة هي عدد الوحدات المربعة التي يغطيها شكل ما.

مساحة الرسم الخاص بك = _____ إصبع مربع

تركيز ذهني

منزلي

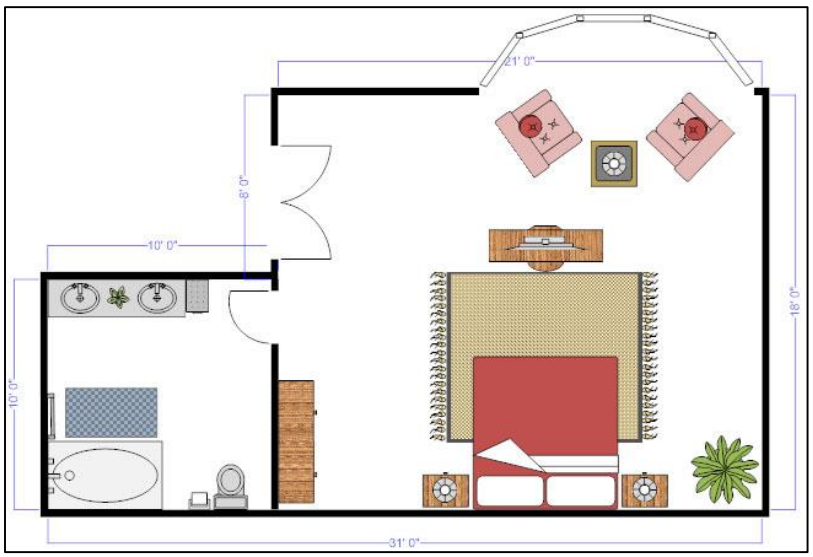
اغلق عينيك، ثم قم بالشهيق والزفير ببطء ٣ مرات.
فكر في أماكن أو أشياء في منزلك تجعلك تحس بالسعادة.
ارسم هذه الأماكن أو الأشياء واكتب اساميها :

أشياء مميزة في منزلي

اليوم الثالث التعلم القائم على المشاريع

ارسم مثل مهندس معماري

يتخيل المهندسون المعماريون أن سطح المنزل شفاف ويرسمون خريطة أرضية كما لو كنا ننظر إلى المنزل من الأعلى، مثل طائر يطير.



انظر الى الصورة وإبحث عن

- الجدران
- الأبواب
- عدد الغرف
- أشكال الغرف
- الأغراض التي تراها

قم بإنشاء خريطة أرضية

- قم بقياس الغرف المختلفة في منزلك باستخدام طول القدم.
- ارسم وقم بتوضيح القياسات باستخدام طول الأصابع على الورق.
- أضف أشكال مختلفة مثل الأبواب ورموز أخرى لتوضيح وظيفة كل غرفة.

استعرض الخريطة الأرضية أمام عائلتك واسألهم عن آرائهم.

المساحة	المحيط
الأصابع المربعة ☐	الأصابع ☐

احسب الخريطة الأرضية

عادةً ما يتم التعبير عن المساحة بالمتر المربع أو بالقدم المربع ، ولكن نظرًا لأننا نستخدم أصابعنا، فسوف نعبر عن المساحة المحسوبة كأصابع مربعة .

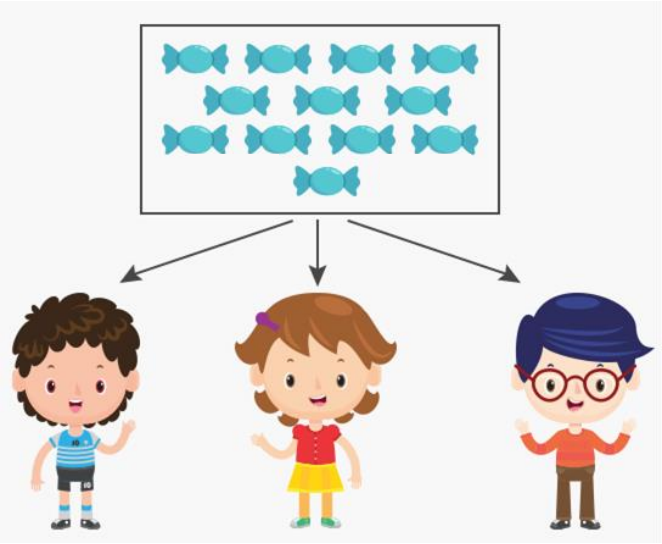
اليوم الثالث

النشاط

القسمة

وزع ١٢ قطعة حلوى على ٣ أشخاص بالتساوي.

يحصل كل شخص على _____ حلوى.



إذن ، ١٢ ÷ ٣ = _____

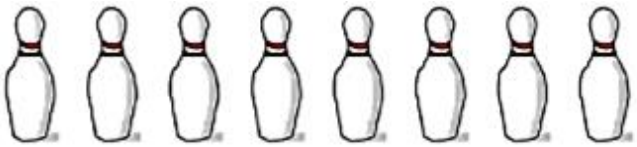
أو ١٢ / ٣ = -------

إذا كان هناك ١٤ قطعة حلوى ، فكم ستبقى؟

هذا يسمى **الباقي**.

استخدم الصور لحل القسمة

٨ ÷ ٢ = ------



١٠ ÷ ٥ = --------

٩ ÷ ٣ = -------

٥ ÷ ٥ = --------

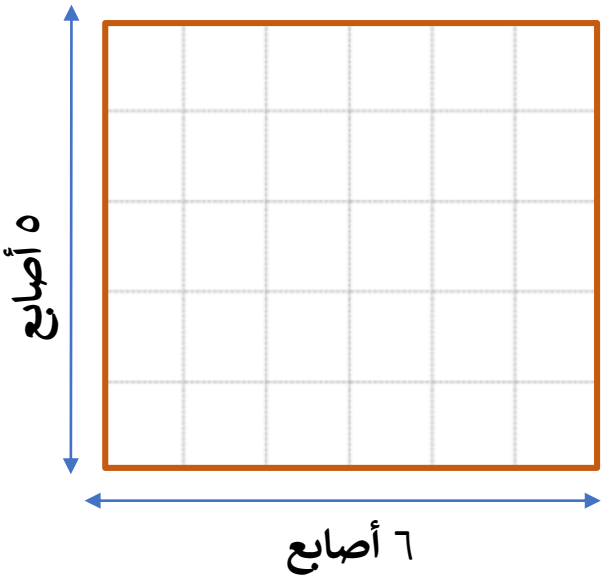
اليوم الرابع التعلم القائم على المشاريع

ارسم مثل مهندس معماري

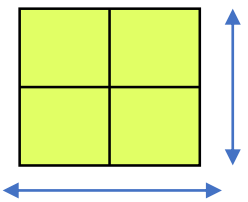
يستخدم المهندسون المعماريون قياسات مختلفة للمنزل لحساب المواد اللازمة لإكمال بناء المنزل.

كم عدد قطع البلاط التي سنحتاجها لهذه الأرضية؟

الأرضية



قطعة بلاط

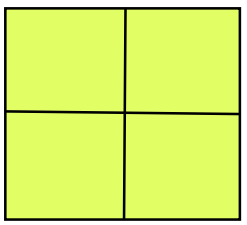


- أوجد المساحة الأرضية.
- أوجد مساحة قطعة بلاط واحدة
- عدد البلاط = المساحة الأرضية / مساحة قطعة البلاط الواحدة

كم قطعة من كل نوع أدناه ستحتاج لأرضية منزلك؟

المثال الأول (بلاط)

المثال الثاني (بلاطين)



المثال الثالث (٣ بلاطات)

قم بصنع بلاط بتصاميمك الخاصة!
وبإمكانك إضافة رموز أيضا!

وقت القصة

البيت الأول

كان رامي وعمر صديقين حميمين، أرادا بناء منزل. في بلدهم، كان الناس لا يزالون يعيشون في الكهوف ولا يعرفون كيف تبدو المنازل.

قال رامي ذات يوم، "يا عمر، لقد سئمت جدًا من العيش في كهف مظلم. لماذا لا نبني منزلا في الغابة؟"
"فكرة جيدة يا رامي! " قال عمر، " هيا نذهب ونسأل أصدقائنا الحيوانات كيف نبني منزلًا!"

فخرج رامي وعمر من كهوفهم، ودخلوا غابة كبيرة، وكان أول حيوان يرونه فيلًا.

"هل يمكنك أن تخبرنا كيف نبني منزلًا؟" سأل عمر ورامي.
قال الفيل: " اقطعا الأشجار لتصنعا أعمدة قوية وسميكة مثل ساقي!"
لذلك قطعا شجرة وصنعا منها أعمدة سميكة.

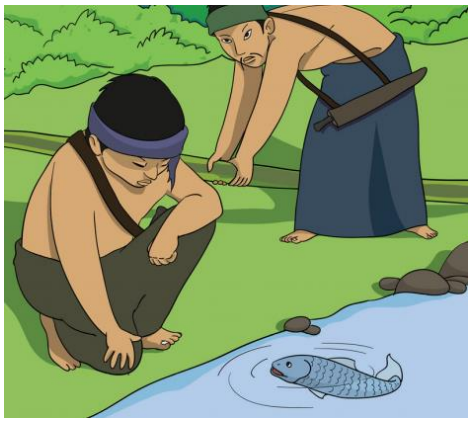
فجأة ، سمع رامي وعمر صوت "موو". الصوت قد أتى من ميثون وهي جاموس كبيرة تعيش في الغابة.

البيت الأول

"هل يمكنك أن تخبرينا كيف يمكننا أن نبني منزلًا من فضلك؟" سأل رامي.

قال ميثون بحزن: "أنا حزينة جدًا، لا يمكنني التحدث الآن ، لكنني سأساعدك في بناء منزلك. لقد قتل نمر زوجي، لذا ضع أعمدة حادة لحماية منزلك".

شكر رامي وعمر ميثون وبدآ في إعداد الأعمدة الحادة، لكنهما تَعِبا فذهبا إلى نهر قريب لشرب الماء.



فجأة ، اقتربت سمكة منهم وقالت، "اجمعوا الكثير من الأوراق وضعوهم على السطح، واحدة فوق الأخرى، مثل قشوي." قالت السمكة: "هذا سيحمي منزلك من الشمس والمطر."

أصبح لدى رامي وعمر الآن فكرة عن الأشياء التي سيحتاجانها لبناء منزل وعملا بجهد لإكمال منزلهما. وهكذا تم بناء أول منزل في تلك البلد البعيدة.

- من هم الشخصيات في القصة؟ ما هو سياق القصة؟
- كيف برأيك تم بناء أول منزل؟ قم برسمه.
- ما هي النصيحة التي ستقدمها لرامي وعمر لتحسين منزلهما؟

التعلم القائم على المشاريع

ارسم مثل مهندس معماري

البحث عن الكنز

- قم بإخفاء ٣ أغراض في المنزل.
- وضح أماكن الاختباء في "خريطة" عبارة عن مخطط أرضي للمنزل
- اطلب من ٣ لاعبين البحث عن الأغراض باستخدام الخريطة. العب جولتين أو أكثر من اللعبة.

هل الخريطة التي صنعتها دقيقة؟ هل من السهل متابعة الخريطة؟

وجِّه وابحث

تحرك خطوتين للأمام.
انعطف يمينا.

- يجب على اللاعب أن يكون معصوب العينين
- ابدأ من مدخل المنزل. أعط اللاعب توجيهات شفهية لكي يصل إلى الغرض.

دعونا نفكر

- ما مدى جودة توجيهاتك للاعب المعصوب العينين؟
- هل كان عليك تصحيح أي من التوجيهات التي أعطيتها للاعب؟ لماذا ؟
- في الماضي ، كيف تعتقد أن قباطنة السفن كانوا دون استخدام التكنولوجيا؟
- هل يمكنك رسم مخطط أرضي وقياس المساحة باستخدام جسدك؟

اليوم الخامس

النشاط

صمم منزلك

تخيل أنك مهندس معماري. اسأل أصدقائك أو جيرانك عن أبعاد المساحة القياسية لمنزلهم وارسم مخطط أرضي أو يمكنك أيضًا رسمه للعملاء أدناه وفقاً للأبعاد القياسية التالية:

غرفة المعيشة: ٢٠ متر مربع
غرفة النوم: ١٠ متر مربع.

الحمام: ٩ متر مربع
المطبخ: ١٥ متر مربع

كل مربع يمثل ١ متر مربع.

أوجد المساحة، والمحيط وعدد قطع البلاط اللازمة للأرضية.

- أغمض عينيك وتخيل منزل أحلامك.
- اكتب مواصفاته. (عدد الغرف ونوعها وألوان الجدران وما إلى ذلك)
- كيف ستؤثر البيئة والظروف الجوية على تصميم منزلك؟ ارسم مخطط أرضي لمنزل أحلامك!

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا فعلت منها بشكل جيد؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من المصادر المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

الأسبوع الرابع: نظرة عامة

المشروع

الأنماط في كل مكان

اكتشف الأنماط من حولك.

وقت القصة

٥

اكتشف الأنماط مع حسين، محقق الأنماط.

تسلسل الأرقام

٤

إكتشف وأنشئ الأنماط بإستخدام الأرقام.

انظر إلى الأعلى

٣

لاحظ الأنماط في السماء!

أنماط الأشكال

٢

استكشف الأنماط الموجودة في الأشكال المختلفة.

عاداتي

١

راقب أنماط تصرفاتك وسلوكك اليومية.

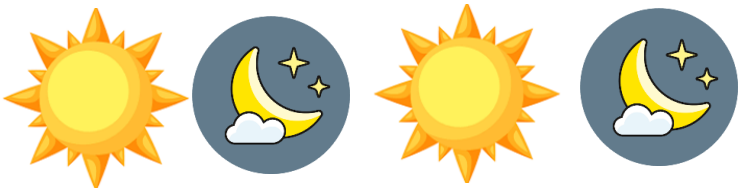
الأدوات المطلوبة

- ورقة
- قلم

الأنماط في كل مكان

كيف يمكن أن تساعدنا الأنماط على فهم العالم؟

الأنماط هي أشياء أو أرقام أو أشكال تتكرر بطريقة منطقية.



تتكرر الأيام والليالي ويحدث هذا بانتظام كنمط.

فيما يلي بعض الأنماط في جلد الحيوانات. ما هي الحيوانات ذات الجلود أدناه؟

أذكر ٣ أنماط أخرى تراها في الطبيعة.

لاحظ الأشكال والتصاميم التي تتكرر في ملابسك.

ارسم على الأقل ثلاثة أنماط من هذا القبيل في المربعات أدناه.

مثال

النشاط

عاداتي

دعونا نلاحظ الأنماط في تصرفاتنا اليومية. املأ الجدول أدناه. (أضف سلوكيات أخرى تريد أن ترصدها)

✓ فعلتها ✗ لم أفعلها

السؤال	اليوم الأول	اليوم الثاني	اليوم الثالث	اليوم الرابع	اليوم الخامس
هل فقدت أعصابك اليوم؟ فكر: متى حدث ذلك؟ ماذا حدث قبل ذلك وبعده؟					
هل راودتني أحلام سيئة؟ فكر: ماذا فعلت خلال النهار في ذلك اليوم؟ متى تناولتُ وجبتي الأخيرة؟					

استمر في تتبع عاداتك خلال الأسبوعين المقبلين.

education above all | التعليم فوق الجميع

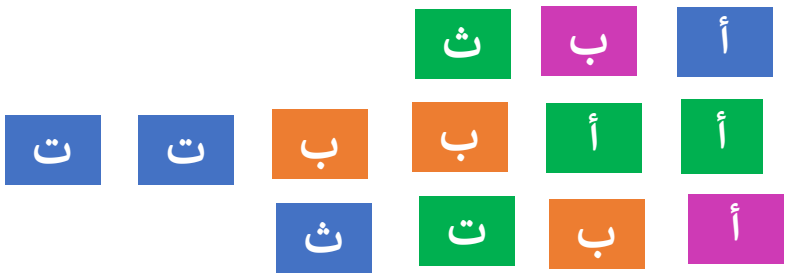
التعلم القائم على المشاريع

الأنماط في كل مكان

دعونا نصنع الموسيقى بإستخدام القواعد التالية:

أ	ب	ت	ث
فرقع أصابعك	صفق بيديك	اضرب بقدميك	اضرب بيديك على فخذيك

جرب هذه الأنماط



- قم بصنع قواعد و نمط موسيقي خاص بك.
- ما هي اغنيتك المفضلة؟ ما هي الأنماط الموجودة في الأغنية؟

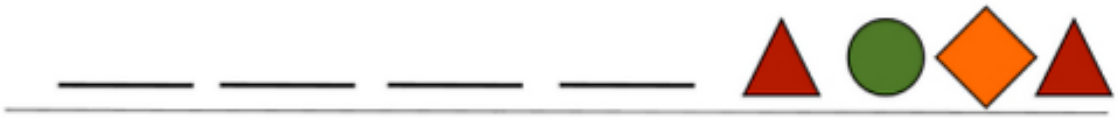
حدد أغنية لترقص عليها. ضع قواعد لخطوات مختلفة واصنع نمطك الخاص. علم عائلتك الرقص!

- هل استمتعوا بالرقص؟
- هل استطاعوا أن يتتبعوا النمط؟
- هل "نرى" الأنماط دائماً؟

ورقة عمل

أشكال الأنماط

أكمل الأنماط التالية.



قم بإنشاء نمطين باستخدام أي ٣ أشكال. حاول أن تصنع أنماط باستخدام الأشكال ثلاثية الأبعاد!

اليوم الثالث

التعلم القائم على المشاريع

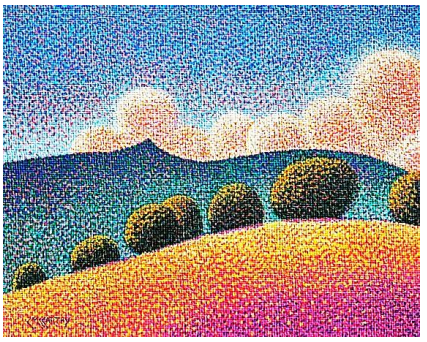
الأنماط في كل مكان

تكبير

عندما نرى شيئاً تحاول أعيننا تحديد الأنماط، كأننا نحاول الجمع بين وحدات البكسل.
البكسل هي أصغر عنصر في الشاشة أو الصورة.

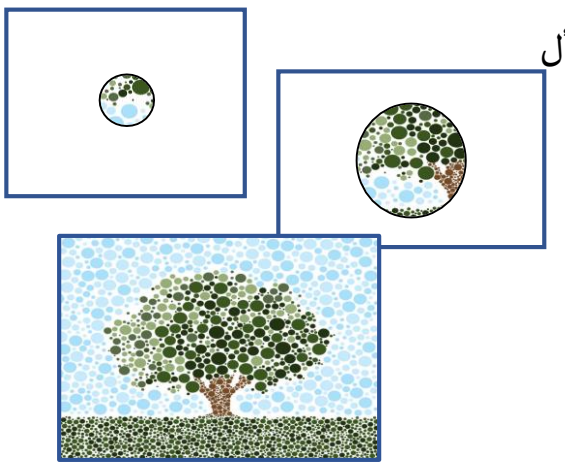
يستخدم الفنانون تقنية تدعى التنقيطية (أي الرسم بالتنقيط) ، حيث يتم استخدام النقاط في أنماط محددة لإنشاء صورة. دعونا نحاول أن نرسم بالتنقيط!

التنقيطية



- أرسم أي صورة
- استخدم أصابعك لإضافة الألوان.
- يمكنك صنع الألوان الخاصة بك باستخدام التوابل. (مثال: مسحوق الكركم للون الأصفر).

التصغير



اصنع ثقبًا صغيرًا على ورقة وضعها فوق اللوحة. اسأل زميلك:

- ماذا ترى أو تلاحظ؟
- برأيك ماذا قد يكون هذا؟

كرر الأسئلة بعد زيادة حجم الثقب ثم أظهر الصورة كاملة.

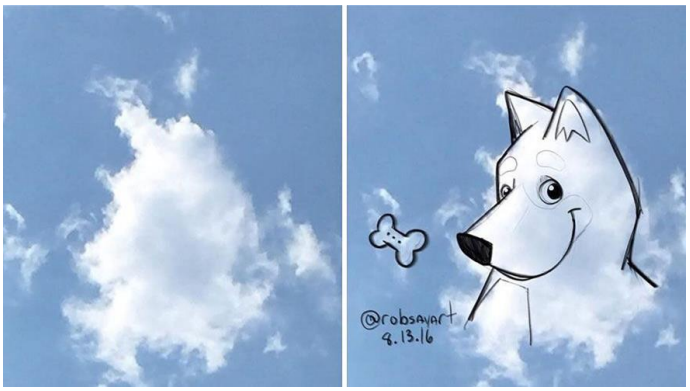
تسمى عملية "التصغير" هذه بالتجريد. يساعدنا التجريد في فهم ما نراه. تساعدنا الأنماط على تصغير الصورة والانتقال من التفاصيل الصغيرة إلى الصورة الكبيرة!

تركيز ذهني

انظر إلى الأعلى

ما هي بعض التغييرات التي لاحظتها في السماء؟

- أنظر إلى السماء.
- ارسم الأشكال المختلفة للسحب التي تراها.



هل تذكرك السحب بشيء ما - حيوان أم شخص أم غرض ما؟

التعلم القائم على المشاريع

الأنماط في كل مكان

اصنع نمطاً باستخدام ٣ أغراض في منزلك.

مثال

أكمل النمط الآتي

أ أ ب أ أ ب -------، -------، -------، -------.

ج ح خ ج ح خ ج ح خ -----، -----، -----.

أ أ ب ت أ أ ب ت -------، -------، --------.

أكمل النمط الآتي

١، ٠، ١، ٠، ١، ٠، ١ ، -------، -------، -------.

٢، ٤، ٤، ٥، ٢، ٤، ٤، ٥ ،-----، -----، -------.

٦، ١٢، ١٨، ٢٤، ٣٠، ٣٦، -------، -------، -------.

اصنع أنماطك الخاصة باستخدام الأرقام والحروف والأشكال.

تحدى عائلتك أو أصدقائك أن يكملوها!

النشاط

اليوم الرابع

تسلسل الأرقام

- ما هو الرقم التالي في التسلسل؟
  كيف عرفت؟

١ ٣ ٥ ٧ ....

- أنماط الأرقام تتبع قاعدة. في هذه الحالة، القاعدة هي إضافة "٢" إلى الرقم.
- أكمل الأنماط التالية. ما هي القاعدة المتبعة؟

٣ ٦ ٩ ١٢ ____ ____ ____

٩ ١٨ ٢٧ ٣٦ ____ ____ ____

صمم تسلسل رقمي بدءًا من الرقم ١ باستخدام قاعدة خاصة بك.

تسلسل فيبوناتشي ١ ١ ٢ ٣ ٥ ٨ ...

في هذا التسلسل ، كل رقم هو مجموع الرقمان اللذان قبله. ما هي الأرقام الثلاثة التالية؟

لاحظ تسلسل فيبوناتشي في الطبيعة

أوراق الزهور

٥ أوراق

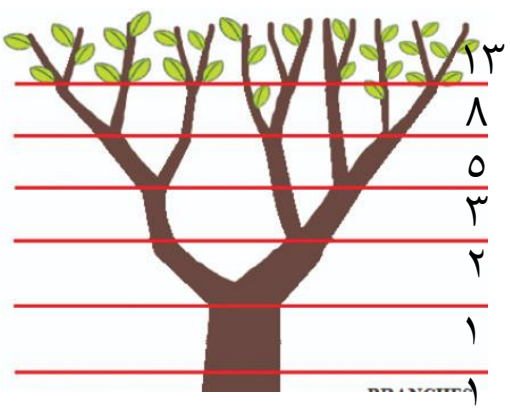
٣ أوراق

ورقة

٨ أوراق

١٣ ورقة

فروع الشجرة



التعلم القائم على المشاريع

الأنماط في كل مكان

هل ترى هذه الغيوم. باعتقادك، ما الذي سيحدث؟

الأنماط تساعدنا على التنبؤ.

لقد كنت تتبع بعض السلوكيات خلال الأسبوع.

اكتب ٣ أنماط تلاحظها على النحو التالي:

عندما _____ أصبح _____.

مثال: عندما أذهب إلى البحر، أصبح سعيداً

- هل هناك أنماط "جيدة" أو "سيئة"؟
- لنأخذ خطوة إلى الوراء. في غضون شهر أو عام ، كيف ستؤثر هذه الأنماط على حياتك؟
- يمكنك تغيير الأنماط. كيف يمكنك كسر أو تحسين بعض الأنماط؟

اصنع ملصقًا لتذكير نفسك بهذا!

كيف نستفيد من التعرف على الأنماط من حولنا؟ كيف تساعدنا الأنماط في رؤية الأشياء بشكل مختلف؟

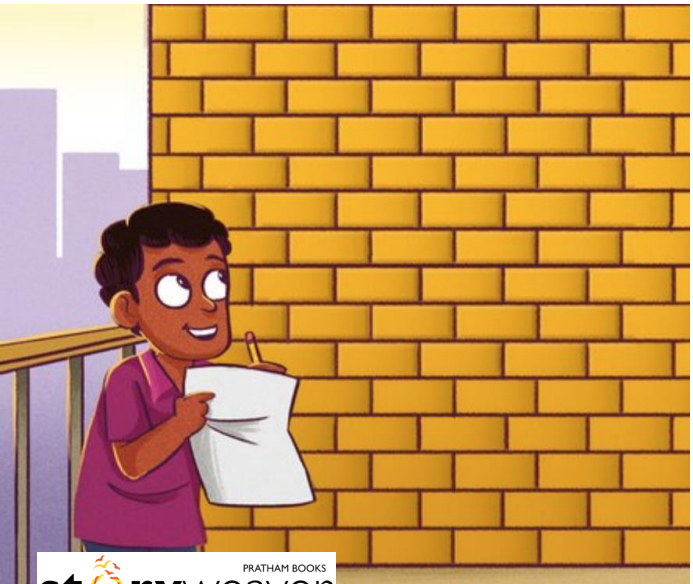
وقت القصة

محقق الأنماط حسين

يحب حسين البحث عن الأنماط. قال حسين " اليوم سأكون محقق الأنماط! دعونا نذهب للعثور على الأنماط!"

وجد حسين نمطًا معلقًا على الشجرة. يسمى هذا النمط خلية النحل ويعيش فيها النحل. وهي مكونة من أشكال سداسية (شكل ذو ٦ جوانب متساوية) ملتصقة ببعضها البعض.

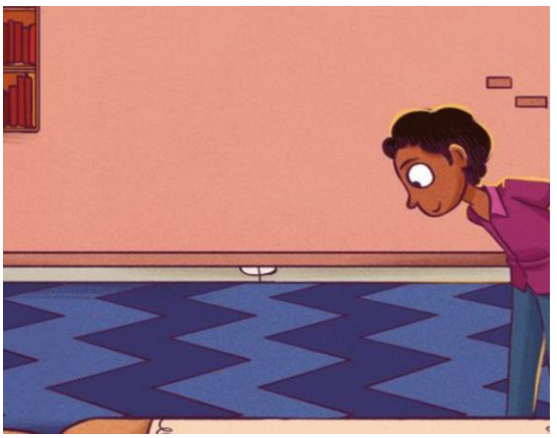
ارسم شكل سداسي.



قبل أن يدخل حسين إلى المنزل لاحظ أن طوب المنزل أيضاً يصنع نمطا.

ما هو شكل الطوب؟

محقق الأنماط حسين



في المنزل رأى حسين نمطًا على السجادة.

ارسم نمط السجادة الذي تراه في منزلك.

ذهب حسين إلى المطبخ ورأى نمطاً على الطاولة. سأل حسين والدته "ما اسم هذه الفاكهة؟" قالت "إنه _____".

ارسم أنماط نجدها في فواكه أخرى.

في اليوم التالي في المدرسة أخبر حسين أصدقاءه عن كل الأنماط التي وجدها. قال حسين

"انضموا إليّ اليوم! لنكن جميعًا محققي أنماط!"

- أين رأى حسين الأنماط؟
- أين ترى الأنماط من حولك؟
- ارسم نمطك المفضل. لماذا هو المفضل لديك؟

انطباعك الأسبوعي

هل استمتعت بالتعلم هذا الأسبوع؟

ما هي بعض الأشياء الجديدة التي تعلمتها؟

ماذا فعلت منها بشكل جيد؟

ما الذي يمكنني فعله بشكل أفضل الأسبوع القادم؟

في حال أعجبتك هذه المهارات، توجه إلى موقع IFERB للمزيد من المصادر المشابهة: https://resources.educationaboveall.org

شهادة تقدير

تم منح هذه الشهادة لـ

_____

وذلك لإكماله(ها) كتاب المستوى الثاني من **مهارات الحساب** بنجاح.

education above all
التعليم فوق الجميع

_____

المشرف

هذه الكراسة مرخصة تحت رخصة المشاع الإبداعي نَسب المُصنَّف - غير تجاري - الترخيص بالمثل 4.0 دولي

ص ١١، ٢٢، ٣٤، ٤٩: صمم من قبل منظمة دريم ادريم

ص ١٥، ١٦: ريبا تريد الآيس كريم (الإنجليزية)، ترجمة جوري سرينيدهي، استنادا إلى القصة الأصلية التي كتبها سلطانة زكية، الرسومات من قبل ديحمان ساكر، نشر من قبل غرفة للقراءة، (© غرفة للقراءة، ٢٠١٦) تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.

ص ٣٨، ٣٩: البيت الأول - تمت إعادة كتابته (الإنجليزية)، تمت إعادة كتابته من قبل سبريث س، (© سبريث س)، مبني على القصة الأصلية التي كتبها البيت الأول (الإنجليزية)، كتب من قبل نبنيته دشموخ، الرسومات من قبل بحيدي بولو، تمت إعادة كتابته وتم تغير الإسم نشر من قبل التعليم فوق الجميع ونشر من قبل براثم بوكس تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.

ص ٥٣، ٥٤: برناف محقق الأنماط (الإنجليزية)، كتب من قبل أديتيا سواميناثان، الرسومات من قبل جيما خوسيه، تمت إعادة كتابته وتسميته من قبل التعليم فوق الجميع، نشر من قبل براثم بوكس، (© براثم بوكس، ٢٠١٦) تحت رخصة CC By 4.0 على ستوري ويفر.