

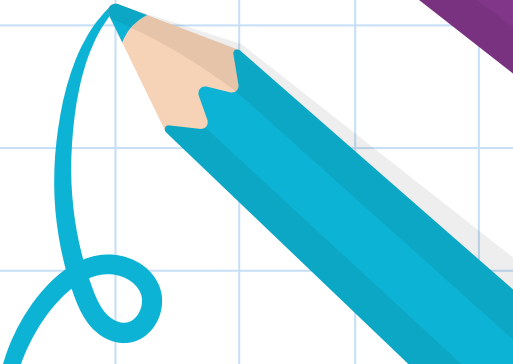
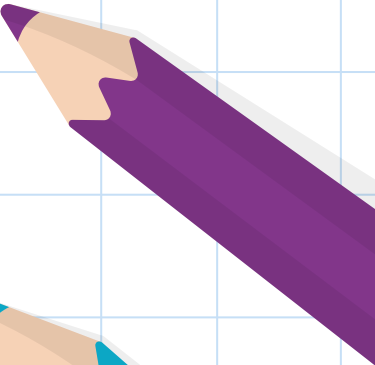
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

تقدیم می کند



هدیه ی کارگاه ریاضی پایه سوم

ارائه دهنده: محدثه سادات سعادت الحسینی



من کی ہستم؟

مربی:
حسینیہ کودک
معلم ریاضی:
پایہ دوم، سوم
دبستان



رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ
وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ ۚ إِنَّكَ أَنْتَ
الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

سوره بقره، آیه ۱۲۹

فعالیت ۱: ساعت دو طرفه

فصل ۱ مبحث ساعت

ابزار لازم:
یک عدد سی دی
دو کاغذ A4
۳ یا ۴ رنگ کاغذ اورنگامی
چسب (ترجیحا
ماتیکی و چوب)

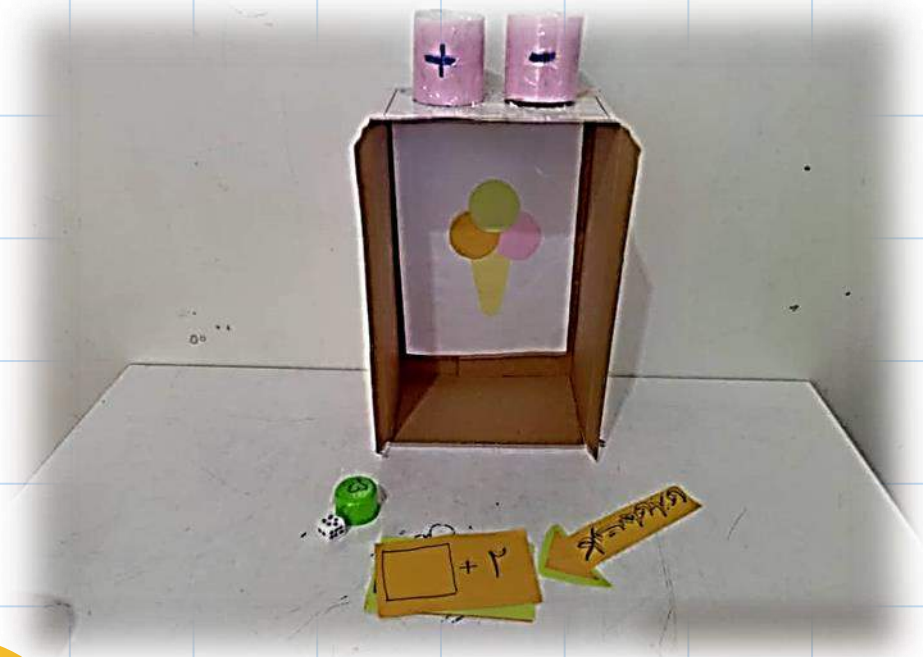


یک طرف از سی دی ساعت بعد از ظهر و یک طرف ساعت قبل از ظهر را نشان می دهد. اول از همه کاغذ A4ها را اندازه سی دی می بریم و هر دو طرف آن را می چسبانیم تا یک زمینه ی سفید ایجاد شود و بعد از آن ساعت ها را روی صفحه سی دی می نویسیم سپس با کاغذ های اورنگامی برنامه ریزی تقریبی روزانه را با رنگ های مختلف روی ساعت چسبانده و نشان می دهیم. این پروژه ضمن افزایش مهارت دست ورزی و آموزش برنامه ی ریزی، برای تمرین ساعت های قبل از ظهر و بعد از ظهر بسیار مفید است.

فعالیت ۲: ماشین بستنی ساز

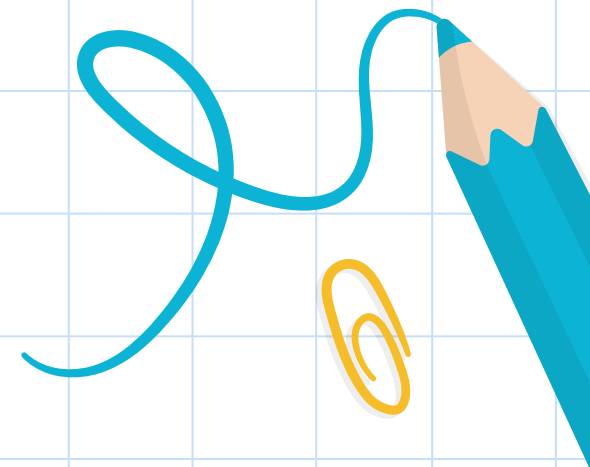
فصل ۱ مبحث ماشین ورودی- خروجی

ابزار های لازم:
یک جعبه ی دستمال کاغذی یا بزرگتر
یک لوله دستمال کاغذی
چسب پهن ماژیک وایت برد
A6 کاغذهای
()



ابتدا لوله ی دستمال کاغذی را از وسط نصف می کنیم و روی آن را با کاغذ رنگی می پوشانیم. سپس روی آن را چسب پهن می زنیم و یک علامت جمع و دیگری علامت تفریق می کشیم (می توان در مبحث ضرب و تقسیم هم از این روش استفاده کرد). بعد نوبت کارت های بازی می رسد. مانند عکس ابتدا یک مربع می کشید و بعد علامت جمع یا تفریق و بعد عدد مورد نظر را روی هر کارت می نویسید. روی درب بطری هم چسب می زنید که امکان نوشتن با ماژیک و پاک کردن روی آن فراهم باشد .

نحوه ی بازی



کارت های بازی را به پشت بر می زنید و یک کارت را انتخاب می کنید. عددی که بعد از علامت جمع یا تفریق روی کارت نوشته شده روی لوله ی علامت مورد نظر کنار علامت جمع یا تفریق می نویسید (توجه داشته باشید روی لوله ها و درب بطری چسب خورده باشد که وقتی با مایک روی آنها می نویسید امکان پاک شدن را داشته باشد). بعد عدد دلخواه خود را روی درب بطری می نویسید و از داخل لوله ی مربوطه پایین می اندازید، نفر دوم باید به سرعت درب بطری را بردارد و نتیجه جمع یا تفریق را محاسبه کند و بگوید. در واقع فرد محاسبه می کند که چند عدد بستنی می خواهد.

می توان بازی را بدون کارت انجام داد و صرفا عددها روی لوله ها نوشته شوند.



ابزار لازم:
۴ عدد چوب بستنی
کاغذ رنگی، اب رنگ یا گواش
چسب، ماژیک
دو عدد چوب کبریت

فعالیت ۳: تمساح عددخور فصل ۲ مبحث مقایسه اعداد



ابتدا چوب بستنی ها را با آبرنگ، کاغذ رنگی یا گواش رنگ می کنیم و بعد مانند شکل آنها را تبدیل به تمساح می کنیم. برای شکل مساوی می توان چوب بستنی ها را با فاصله روی یک چوب کبریت چسباند و برای علامت کوچکتر یا بزرگتر، یکی از گوشه های دو چوب بستنی را رو هم گذاشته و می چسبانیم.

داستان تمساح عدد خور

(مبحث کوچکتر - بزرگتر)

در شهر اعداد یک دریاچه ی خیلی قشنگ بود. داخل این دریاچه تمساحی بود که خیلی شکمو بود و همیشه گرسنه میشد. به همین خاطر هر وقت دوتا غذا براش می داشتی دهنش می رفت به سمت غذای بیشتر و اگر هم میزان هر دوتا غذا یکی بود چون نمی دونست کدوم رو انتخاب کنه دهنش به سمت هیچ کدوم باز نمی شد. حالا با کمک تمساح عدد خور می خوایم ببینیم کدوم عدد ها بیشتر هستند؟ یا کدوم عدد ها با هم مساوی هستند؟



فعالیت ۴: بازی ایستگاهی فصل ۱ مبحث الگویابی

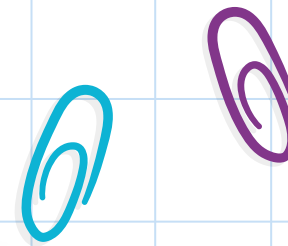


بازی های ایستگاهی می تواند به شکل های مختلفی طراحی شود . قالب ایستگاه ها به دلیل این که الگوی خاصی را دنبال می کند می تواند بازی مناسبی برای آموزش غیر مستقیم مفهوم الگویابی باشد .

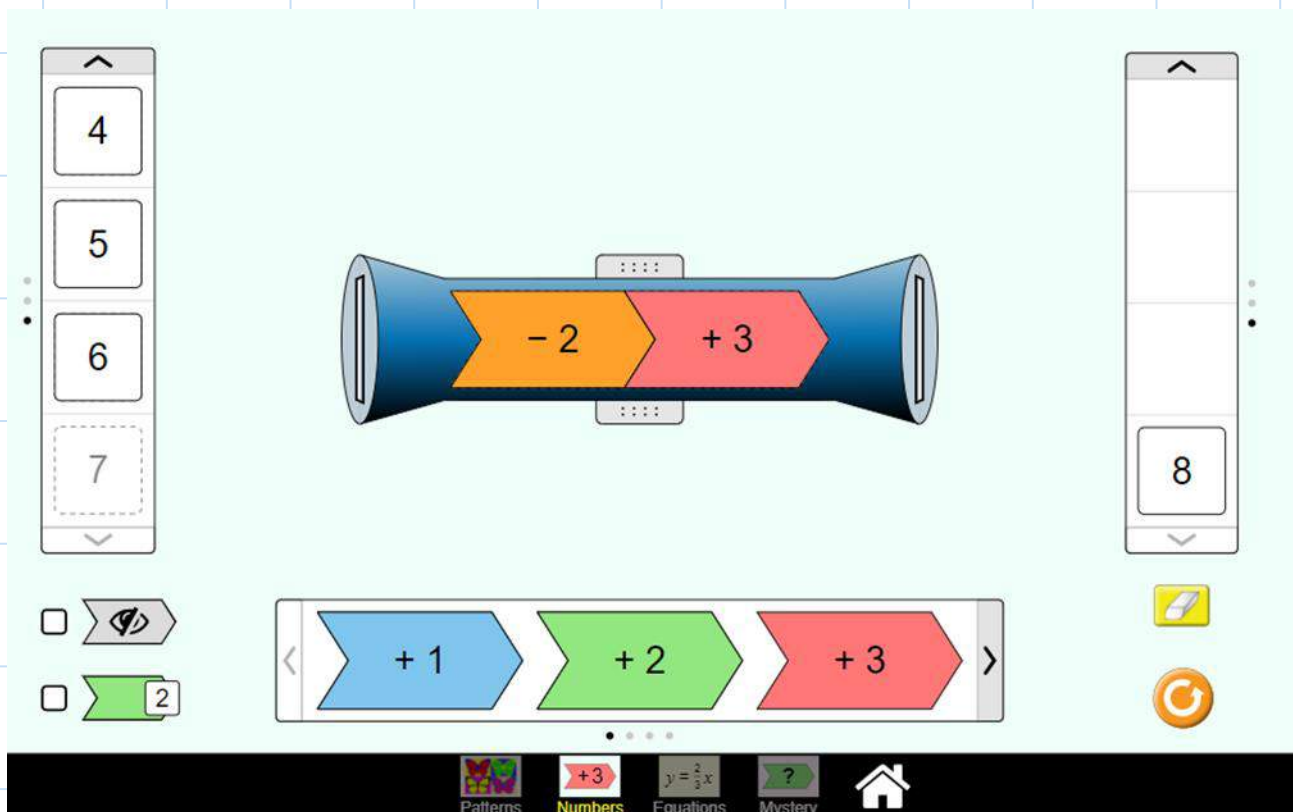
می توان ایستگاه های مختلف را در حیاط با گچ روی زمین مشخص کرد و دانش آموزان در هر ایستگاه فعالیت خاصی را انجام دهند مثلا ایستگاه یک دور خودش بچرخه ایستگاه دوم دایره ها را مانند شکل یکی در میون با پای باز و بسته طی کند و....

فعالیت ۵: استفاده از بازی های رایانه ای

فصل ۱ مبحث ماشین ورودی و خروجی



https://phet.colorado.edu/sims/html/function-builder/latest/function-builder_en.html



یکی از بسترهای مناسب در ایامی که به هر دلیلی امکان حضور بچه ها در کلاس و بصورت حضوری فراهم نیست، استفاده از بسترهایی است که فضای مجازی در اختیار مربی قرار می دهد. در ادامه چند نمونه از سایت ها و بازی هایی که به راحتی در دسترس هستند و برای تقویت مباحث درسی کاربرد خوبی دارند، معرفی می شود.

فعالیت ۶: بازی ذهن خوانی

افزایش مهارت در محاسبات ذهنی

طراحی معماهای ذهنی جذاب برای تقویت مهارت محاسبات ذهنی و تمرین چهار عمل اصلی

یه عدد بین ۱ و ۹ انتخاب کن.

عدد انتخابی رو در ۲ ضرب کن.

جواب رو با ۸ جمع کن.

جواب رو با عدد اولی که انتخاب کردی جمع کن.

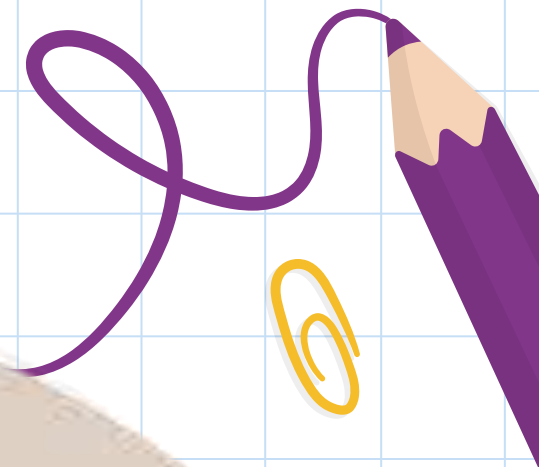
جواب رو منهای ۲ کن.

جواب رو بر ۳ تقسیم کن.

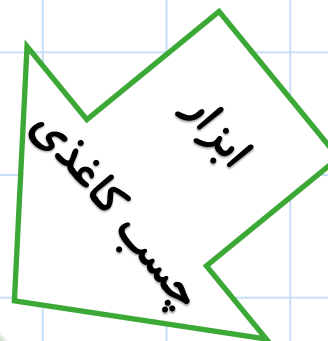
عدد اولی که انتخاب کرده بودی از جواب کم کن.

جواب رو در ۴ ضرب کن.

جواب همیشه ...



فعالیت ۷: تقسیم بندی کلاس فصل ۳ مبحث کسر



فقط کافی است که بچه ها را گروه بندی کنید و از هر گروه بخواهید کلاس را طبق کسری که تعیین می کنید با چسب کاغذی تقسیم کنند و با ایستادن در قسمت مورد نظر صورت کسر را نشان دهند (مثلا کسر سه چهارم، بچه ها کلاس را به ۴ قسمت تقسیم کرده و ۳ نفر در ۳ قسمت از ۴ قسمت می ایستند).



فعالیت ۸: دستگاه جمع و تفریق فصل ۶ جمع و تفریق اعداد



ابزار لازم:
لوله دستمال کاغذی
۱ جعبه متوسط، ۴ جعبه ی کوچک
دکمه به تعداد دلخواه
چسب ماتیکی یا مایع
ماژیک

ساخت دستگاه جمع و تفریق کمک زیادی
به درک بهتر مفهوم انتزاعی (جایگاه اعداد)
می کند. ابتدا مانند چرتکه عدد اول را با
دکمه مشخص کرده و داخل لوله ها به
ترتیب یکان و دهگان می ریزند، سپس
عدد دوم را اضافه می کنند و در نهایت
مجموع را محاسبه می کنند.

فعالیت ۹: سیب رو قورت بده

فصل ۵ مبحث حل مساله

ابزار لازم: یک عدد سیب،
چاقو



اول بین بچه ها مسابقه برگزار می شود که هر کس بتواند سیب را بدون گاز زدن یا نصف کردن بخورد برنده است و همه شروع می کنند به تلاش برای خوردن سیب ها یا درواقع بلعیدن سیب ها !!! (این صحنه خیلی برای بچه ها خنده دار و جذاب است). بعد از مدتی همه به این نتیجه می رسند که نمی توانند سیب را بخورند و بعد معلم از بچه ها می خواهد که سیب ها را با چاقو نصف کنند و مجدد امتحان کنند... بعد از این مرحله هر کس هر مقدار که راحت است سیب ها را می تواند کوچک کند و بخورد . مربی با کمک این بازی به بچه ها بحث زیر مساله را یاد می دهد و یک مساله را به یک سیب کامل تشبیه می کند که وقتی به تکه های کوچکتر تبدیل می شود یعنی به زیر مساله ها، همان طور که خوردن سیب راحت تر می شود، حل کردن مساله هم آسان تر می شود.

فعالیت ۱۰: استفاده از بازی های رایانه ای

فصل ۴ ضرب

<https://mathsframe.co.uk/en/resources/resource/571/Multiplication-Miner>



ضرب

فعالیت ۱۱: استفاده از بازی های رایانه ای

فصل ۴ ضرب

<https://mathsframe.co.uk/en/resources/resource/306/Maths-Fishing-Multiplication>



ماهیگیری
ضرب

الحمد لله رب العالمين

