الكمبيوتر المحمول (إكس أو) في الفصل

تأليف: زبيده زدينكا سالاس بيلكو
ترجمة: د. راشد إسماعيل حاج إبراهيم

الكمبيوتر المحمول (إكس أو) في الفصل

تأليف:زبيده زدينكا سالاس بيلكو
ترجمة: د. راشد إسماعيل حاج إبراهيم

© العنوان الأصلي: الكمبيوتر المحمول إكس أو في الفصل

زبيده زدينكا سالاس بيلكو
جونين 243 – بونو, ألبيرو
تلفون: (051) 369464
:الإيميل
olpcpuno@gmail.com

© حقوق الطبع
قانونيا تم إيداع هذا الكتاب في المكتبة الوطنية في دولة ألبيرو تحت الرقم
2009 - 04249 BNP

الطبعة الأولي
أبريل, 2009, بونو – دولة ألبيرو

ترجمه إلي العربية وقدم له: راشد إسماعيل حاج إبراهيم من

الترخيص
محتويات هذا الكتاب محمية تحت قانون المشاركة اللاتجارية للأعمال الإبداعية رقم 3.0
:تحت الأحوال التالية

المرجعية: يجب عليك أن تشير إلي مرجعية الكتاب علي النحو الذي حدده المؤلف أو من رخص له المؤلف (لكن ليس بأي طريقة تشير إلي أنه يمكنك (التربح من هذا الكتاب أو من أي عمل تقوم به إعتمادا علي هذا الكتاب.

غير تجاري: لا يمكنك إستخدام هذا الكتاب في أعمال تجاريه.

الشراكة المتساوية: إذا قمت بتغيير, تحويل, أو أضفت إلي هذا الكتاب يمكنك توزيع العمل الناتج فقط تحت نفس الترخيص الممنوح لهذا الكتاب.

لإعادة إستخدام هذا الكتاب أو إعادة توزيعه, يجب عليك توضيح رخصة هذا الكتاب للاخرين.
:أحسن طريقة لعمل ذلك هي وضع هذا الرابط الإلكتروني
creativecommons.org/ licenses/by-sa/3.0/

.ليس هناك أي مانع او تحديد في هذه الرخصه يمنع المؤلف من ممارسة حقوقه كامله

طبع أصلا في دولة ألبيرو

الي ذكري أُستاذي: السيد/ ياهيكو كاباياشي, جامعة كيوتو, اليابان, الذي حبب الي الدراسه والبحث من خلال حبه للدراسه والبحث مع التقدير والعرفان.

شكر وعرفان

ربما كان هذا الكتاب عملاً مستحيلاً من غير مساعدة الكثير من الناس, من الزملاء والمعاهد.

:أولاً أود توجيه الشكر لطلبة واساتذة ومدير مدرسة كوزيني 70107 الابتدائية, بيرو.

.شكر خاص الي بروفيسور جوسيه انتونيو كلاديرون راموس, اختصاصي تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات في مديرية التعليم بمنطقة بونو, بيرو الذي دفعني بمساعدته لكتابة هذا الكتاب.

أيضاً أود شكر السيد/ ألان كي والسيد/ سيمور بابيرت الذين حفزاني لتطوير بيئات دراسيه خلاقة نحن في اشد الحاجه اليها في الوقت الحاضر.

شكري ايضاً لمجموعة الأرض الصغيرة, الأصدقاء من الأرجنتين, اسبانيا, اليابان, الولايات المتحده الامريكيه, الذين رغم تخصصاتهم المختلفه, لكنهم يشعرون بالمسئوليه تجاه تطوير التعليم في مجتمعاتهم.

اخص بالشكر كاثلين هارنيس من جامعة الينويس-ايربانا-شامبين لقرائتها وتنقيح الترجمه الانجليزيه من هذا الكتاب. مقترحاتها الذكيه اسهمت في تطوير هذا الكتاب.

اخيراً, أود شكر والدي ووالدتي, اخواني و اختي الذين وقفوا بجانبي دائماً ودعموني خلال عملي في كل المشروعات التي عملت فيها.

المحتويات

مقدمة النسخة العربية 11
مقدمة النسخة الانجليزية 11
مقدمة 12
تمهيد 13
دليل إبتدائي مختصر 15
الإستعانه بكمبيوتر أو إكس في دورات التعليم
نشاط 1: عمل أشكال هندسيه ذات عدة أوجه 21
نشاط 2: دراسة إنتشار الأمراض المعديه بالمحاكاه 24
نشاط 3: التعرف علي التناظر في الطبيعة:.....26
نشاط 4: قياس أطوالنا. كم طولي؟ 27
نشاط 5: إستخدام الآله الحاسبه لحل أوضاعنا اليوميه. 28
نشاط 6: تعلم قراءة الزمن من الساعه العاديه. 31
نشاط 7: نشر ثقافة وتقاليد مجتمعنا:.....32
نشاط 8: قياس الفصل ومحيط مبني المدرسه: 36
نشاط 9: وصف النشاطات الإقتصاديه الرئيسيه لمجتمعنا: 37
نشاط 10: جمع أصوات وصور الطيور التي تعيش في مجتمعنا: 38
نشاط 11: عمل رسومات متحركه للحشرات والحيوانات:.....39
نشاط 12: عمل الإختبارات النشطه بإستخدام نشاط ألعاب إي: 45
نشاط 13: البحث عن أسلاف عائلاتنا:.....52
نشاط 14: تطوير وتشجيع المناطق السياحيه الجميله في منطقتنا: 53
نشاط 15:قياس سرعة الأشياء: 54
نشاط 16:التمرين علي نطق الكلمات الصحيح: 55
نشاط 17:التعرف علي الآلات الموسيقيه:.....56
نشاط 18:ملاحظة والتعرف علي النجوم والأبراج: 57
نشاط 19:توثيق الإحتفالات في مجتمعنا: 58
نشاط 20:ملاحظة خسوف القمر:.....59
نشاط 21:التعرف علي مواقع الأقطار: 60

نشاطات كمبيوتر إكس أو المحمول

التصفح: 63

أحسب: 64

المحادثات: 66

نشاط الساعه: 66

نشاط المسافه: 67

الرسم: 68

كهرباء: 69

الألعاب الإلكترونيه: 70

جغرافيا: 72

القياس: 72

القمر: 73

القارئ: 74

التسجيل: 75

المسطره: 76

الميزان: 76

الخربشه: 77

الكلام: 79

خريطة النجوم: 79

ساعة الإيقاف: 80

طمطم: 81

1- طمطم الصغير: 81

2- طمطم الحفلات : 82

3- طمطم المحرر : 83

4- طمطم الموالفه : 83

سلحفاة الفن: 84
موسوعة الويكيبيديا: 86
الكلمات: 86
الكتابه: 87
كساوس: 88

الألعاب

الشطرنج: 89
الإرتباط: 89
الهدم: 90
لغز البانوراما: 90
المتاهه: 91
الحفظ: 91
لغز شريط التمرير: 92
سودوكو: 92
التانغرام: 93

للمطورين/المبرمجين

التحليل: 94
مشاهد السجلات: 94
المحطه النهائية : 95
بيبي: 95

قائمة المراجع 96
التذييل 97

مقدمة النسخة العربية

هذا الكتاب تم إعداده ليساعد الأطفال ومعلميهم علي التعامل مع الكمبيوتر المحمول إكس أو وسكر وعلي استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. برغم أن الكتاب إستهدف أطفال ألبيرو في أمريكا اللاتينية, لكن رؤيتي الخاصه أن ذلك سيضيف بعداً معرفياً آخر للطفل العربي, حيث سيتدرب علي المهارات التكنولوجية للكمبيوتر, وفي نفس الوقت سيتعرف علي ثقافة بلد آخر وحتماً قارة أخري. إذن ذلك إضافة وليس خصماً عليه

أتمني أن ينال مجهودي البسيط رضاء القارئ ومستخدم كمبيوتر إكس أو

ولكم الشكر والتقدير

راشد

مقدمة النسخة الانجليزية

الأفكار بخصوص طرق تدريس الحصص المقترحه في هذا الكتاب تعرف كيف يمكن استخدام منظومتي أكس أو و سكر في الفصول الدراسيه.

بينما هي خطوه الي الأمام كانت محفوفه بالصعاب, لكنها خطوه لا بد منها لاستخدام التكنولوجيا بطريقه تجعل حياتنا أفضل, و تفكيرنا أوضح, وتفكيرنا اعمق. تطبيق هذه الحصص سيضمن لك ان طلابك سيشاركون وبقوه في عالم تكنولوجيا يتطور بسرعه.

كاثلين هارنيس

مكتب تعليم الرياضيات والعلوم والتقنيات

. جامعة الينويس-ايربانا-شامبين

www.EtoysIllinois.org

مقدمة

أشعر بالمسئولية وبين يدي هذا الكتاب, و الذي سيطلع قريباً, و انا شاكر جداً لمؤلفته علي دعوتها لي لكتابة هذه المقدمة.

مادة هذا الكتاب المصممة خصيصاً لمنطقتنا, آندين, تملأ فراغاً لم نتطرق له في المواد السابقه. لاحظت ان الكتاب مصمم جيداً والحصص جاهزه للتطبيق في الفصل. هذا الكتاب يعكس مدي حرص و إهتمام المؤلفه علي استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. هذا الكتاب وسيله تعليميه قيمه للمعلمين في الفصل.

هذا المنشور يجب أن يشجع و يحتذي به الآخرين لتصميم كتب أخري تساعد التلاميذ والأساتذه علي استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

إستخدام التطبيقات المجانية في بدايتة في منطقتنا, آردين, ألتبلانو, لذلك سيكون الأمر جديداً علي الكثيرين منّا, في الحقيقة, هي وسيله مهمة يجب وضعها في أيدي تلاميذنا. تطبيق السكر والنشاطات الموجودة في أو إكس تقدم فرص غير محدوده من احتمالات تطوير العديد من القدرات.

يمكن القول إن هذا الكتاب يمكن تعريفه (بإتصل وإلعب), وأعني بهذا أنه يمكن قراءة هذا الكتاب وتطبيقه في الفصل حالاً. لهذا الكتاب دورات دراسيه مقترحه ومعده و مكتمله يمكن إستخدامها في الفصل.

هذا الكتاب سيكون مرجعاً أساسياً لمن يستخدمون تطبيق سكر علي أو إكس أو أيٌ كمبيوترات أخري. شكراً لبرنامج كمبيوتر محمول لكل طفل, هذه الكمبيوترات المحموله توزع الآن علي تلاميذ المناطق الريفيه الذين لا يملكون مصادر دخل كافيه ويسكنون مناطق ريفيه نائيه. حتي لو لم تكن تملك كمبيوتر أو إكس المحمول, يمكنك أن تجربة تطبيقاته الرائعه علي كمبيوترك بإستخدام القرص الحي أو الذاكره المنقوله الحيه, سكر علي عصاه.

بروفيسور جوسيه انتونيو كلاديرون راموس,

اختصاصي تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات في مديرية التعليم بمنطقة بونو, بيرو

تمهيد

برنامج كمبيوتر محمول لكل طفل بدأ في العام 2005. مدير البرنامج نيكولاس نيغروبونتي, وأصل الفكره من معامل معهد ماساشوسيتس للتكنولوجيا, أميريكا. هذه المنظمه هدفها وضع يد الأطفال علي جهاز الكمبيوتر الذي صمم في البدايه من أجل إستخدامه بواسطة المهندسين. هذه المنظمه إهتدت بأفكار المنظر الفذ سيمور بابيرت, الذي إبتدع لغة اللوغو عام 1967, من أجل وضع الأطفال في إتصال مباشر مع برمجيات الكمبيوترات.

مؤخراً, نجد باحثين وعلماء آخرين, منهم ألان كيي الذي إبتدع لغة إسكويك والذي يعتبر الكمبيوتر مولد أفكار بالنسبه للأطفال.

في عام 2007, كمبيوتر إكس أو وصل إلي البيرو في شكل مشروع بحث أولي في مدرسة سانتياغو أبوستيل في أراهوي بالمناطق الجبليه من محافظة ليما. في 2008, 40,000 أو إكس كمبيوتر محمول تم توزيعها علي حوالي 500 مدرسة إبتدائية في البيرو. بهذا البرنامج, تمكنت وزارة التعليم في البيرو من تحقيق قفزه نوعيه في تحديث التعليم, التي شملت المناطق الفقيره, وهذه حقيقه جديره, لأن القليل من أقطار أمريكا اللاتينيه تمكنت من تحقيق تلك البدايات.

في 2008, تم تدريب حوالي 3000 أستاذ من المدارس الإبتدائيه علي إستخدام وصيانة كمبيوترات أو إكس المحموله. التحدي الآن هو كيفية تطبيقهافي النشاطات التربويه اليوميه و تضمين هذه التكنولوجيا الجذيده في فصول المدارس الريفيه.

بهذا الإحساس, أود أن أدعم عمل الأستاذ بتقديم عدة طرق لإستخدام لنشاطات كمبيوترات أو إكس المحموله عندما يعملوا مع تلاميذنا. هذه النشاطات متوائمه مع حقيقة تعليمنا وموقعنا في العالم.

زدينكا زوبيدا سالاس بلكو

بونو, البيرو

أبريل 2009

زميلي/زميلتي العزيزه

هذه الأنشطه المقترحه ليست محدده لمستوي معيُن. لك/لكي مطلق الحريُه في إضافة أو تحوير أو تبنُي هذه الأنشطه بما يتناسب وإحتياجات المدرسه والمجتمع. يمكنك أن تجعل هذه النشاطات غنيُه بأفكارك وأن تجعل لها معاني تتناسب مع إحتياجات وتجارب تلاميذك الصغار اليوميُه. الأطفال تجب أن تكون لديهم كرُاسات عمل تسمُي كرُاسة الحقل, ويجب أن يسجلُلوا فيها تقدمهم وإستكشافاتهم خلال إستخدامهم للكمبيوتر المحمول إكس أو. بهذه الطريقه, يتحفز الأطفال علي تعويد أنفسهم كتابة مذكرات تجاربهم بطريقه منظمه مما يزرع فيهم بذرة العمل والتفكير العلمي.

أتمني أن أتحصٌل علي آرائكم ومقترحاتكم حول هذه العمل, لأنني أعرف أن عمل الأستاذ لا حدود لقيمته.

أكتب إلي:

http://olpcpuno.blogspot.com

أو أرسل إيميل ألي: .

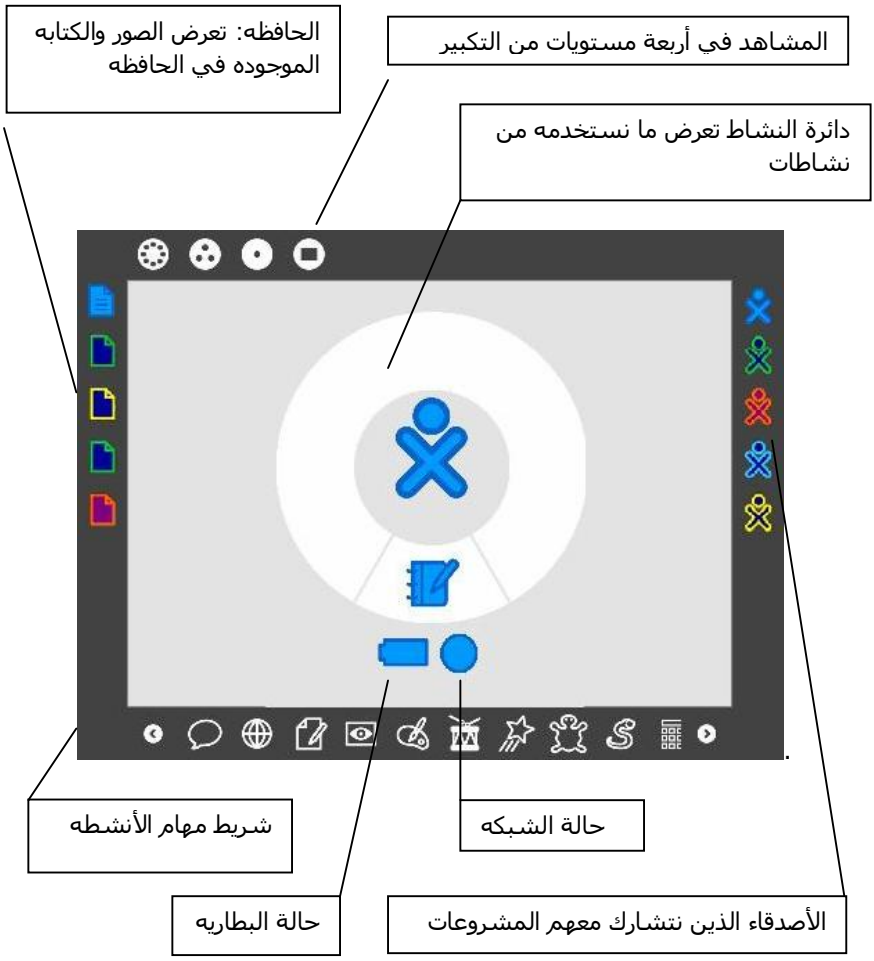
olpcpuno@gmail.com

دليل إبتدائي مختصر

واجهة سكر التصويريه

هذه الواجهه البسيطه موجهة للأطفال الصغار. تحتوي علي مجموعة تطبيقات تسمح بالتعاون بين الأطفال.

تطبيق سكّر موجّه نحو تعاون الأطفال في العمليّه التعليميه.فهو ليس لتدريب عمال المكاتب. لهذه السبب, تطبيق سكر مختلف عن الأنظمه التقليديه.

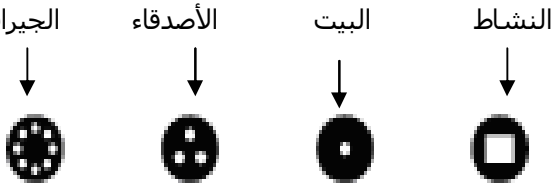


تطبيق سكر تم تطوير برامجهه بلغة بايتون وعن قصد تم تطويره بحيث يحتوي علي القليل من الكتابه, لأن الكثير من الأطفال لا زالوا في بداية مراحل تعلم القراءه والكتابه.

الأطار

الشاشه ذات حافه رماديه غامقه تسمي الإطار وهذه مخفيه, لكنها تظهر عند تحريك الفأره إلي أي زاويه من الشاشه.

المشاهد
يمكن الإنضمام إلي أنواع مختلفه من المشهد



مشهد البيت

هذا المشهد هو الأساسي في تطبيق سكر الذي يرحب بنا, ويمكننا بوضوح رؤية مخطط بسيط لطفل محاط بدائره.

(أو إكس=XO=).

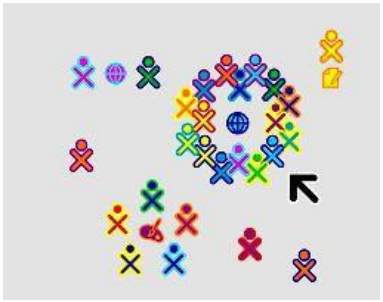
دائرة النشاط

توضح دائرة النشاط كل علامات (أيقونات) الأنشطه التي نستخدمها. علامة (أيقونة) المجله تظهر علي الدوام في أسفل دائرة النشاط. يمكننا إضافة نشاطات جديده حتي تمتلئ الدائره. أما إذا كنت ترغب في إضافة نشاطات جديده بعد إمتلاء الدائره, يجب إغلاق بعض النشاطات.

علامة المجله.

مشهد الجيران

أيضاً يطلق عليه مشهد الشبكه, وهو يسمح برؤية من هو علي إتصال بشبكة الطفل من جيرانه, ما هي النشاطات التي يمارسونها وما هي الشبكات المتاحه.



مشهد الأصدقاء

يسمح برؤية الأصدقاء الذين هم علي إتصال بالشبكه.

مشهد النشاط

يمكن من رؤية النشاط الحالي.

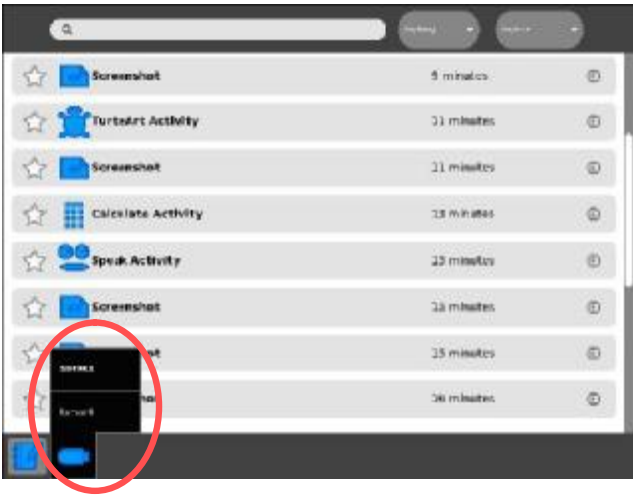
الأنشطه

المجله

تسجل المجله كل الأنشطه وإبداعات الطفل (صور, كتابات, رسومات, وما إلي ذلك) التي قام بعملها. كما أنها تمكن من إسترجاع الفوائل القديمه, أو مسحها أو حفظها في ذاكره خارجيه. كما تمكن والدي الطفل أو الأستاذ من زيارة مشاريع الطفل وتقييم تقدمه الدراسي.

. التخزين في الذاكره الإضافيه

كل فائل في نشاط المجله يمكنسحبه و تخزينه أو حفظه في الذاكره الإضافيه. إضغط علي الفائل ثم إسحبه وأسقطه علي علامة الذاكره الإضافيه.



الإستعانه بكمبيوتر أو إكس في دورات التعليم

نشاط 1: عمل أشكال هندسيه ذات عدة أوجه

الطريقة:

- قدم النشاط مع نقاش مختصر بالرجوع لإستخدام الأشكال الهندسيه في حياتنا اليوميه.

- تعرف التلاميذ علي الأشكال الهندسيه بينما يسألهم الأستاذ عن الآتي:

  - ماذا تسمي الشكل الهندسي ذو الثلاثة أضلاع؟

  - ماذا تسمي الشكل الهندسي ذو الأربعة أضلاع؟

  - ماذا تسمي الشكل الهندسي ذو الخمسة أضلاع؟

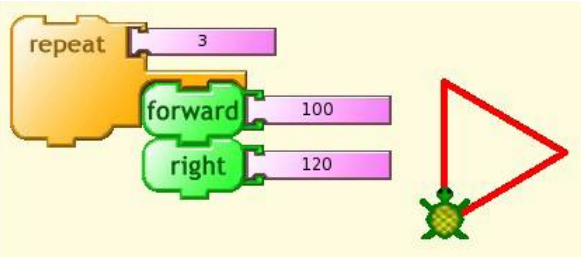
- مع كثير من اللعب, يجب أن يتمكنوا من رسم أشكال هندسيه بإستخدام نشاط سلحفاة الفن. بعد عدة محاولات و التجربه والخطأ سيتمكنوا من ذلك.

- يجب أن يتشارك الأطفال إنجازاتهم مع زملاءهم في الفصل. الأطفال الأكثر تقدماً تصبحوا مدربين أو مشرفين صغار علي الأطفال الآخرين.

- في كراسات الحقل, يجب أن يدون الأطفال الشفرات التي تمكنوا من خلالها من رسم مثلث, مربع أو خماسي الشكل, ويجب أن يدونوا كيف توصلوا لذلك الحل.

المعاني والمواد:

سبوره, طباشير, كمبيوتر أو إكس المحمول.



مقترحات:

الشفرات ليست متساويه في كل الأحوال, والأطفال بطبيعتهم الخلاقه يمكن أن يتوصلوا للحل بطرق مختلفه, ويجب علينا تحفيذ هذه الطاقات الخلاقه المختلفه.

في نفس الوقت, الأطفال الذين توصلوا للحل سريعاً, في الغالب سيسعوا لمساعدة زملائهم في الفصل. بهذه الطريقه نحن نحفذ التعاون فيما بينهم.

نحن نوصي أن يري الأطفال إبداع بعضهم البعض بعد كل نشاط, وبذلك سيتمتع الأطفال بإبداع بعضهم البعض كما يتمتع الأستاذ, كما أنهم سيقيمون أبداعات بعضهم.

أيضا نوصي بعدم إستعجال الأطفال, بعضهم سيصل للحل بسرعه, بينما سيصل آخرون لاحقاً ليس بسبب عدم فهمهم ولكن لإختلاف مقدراتهم. أحياناً الرياضيات تحتاج لشرح تطبيقي, في هذه الحاله يمكن ترك الأطفال ليأخذوا محل السلحفاه وتطبيق أومراها في الفصل أو ميدان اللعب. نعني بهذا, إذا أردنا الحصول علي شكل هندسي, هل يجب أن نتحرك للأمام أم إلي الخلف؟ كم خطوه؟ كم درجه يجب أن ندور؟ ندور لليمين أم الشمال؟ وهكذا.

الدراسه العمليه تأخذ وقتاً أطول من الدراسه بالإستماع.

من الملاحظ أن نشاطات فن السلحفاه, ألعاب إي وشخبط تحتوي علي فن. الأساتذه يجب أن يتحاشوا إعطاء أو الإشاره إلي الحلول.
الأساتذه يجب أن يساعدوا ويدعموا الأطفال عندما يسألوا فقط.
النشاطات الإبداعيه تحتاج إلي زمن وكثير من التجربه والخطأ. دع الأطفال يخطأوا, علي الأقل سيتعلمون طريقه واحده لا تقود إلي الحل وسيستبعدونها في المرات القادمه و يلجأوا لطرق أخري, تماماً كما يفعل العلماء في المعامل: إستكشاف,المساهمه بحلول جديده بعد الكثير المضني من العمل والخطأ والتجربه.

نشاط 2: دراسة إنتشار الأمراض المعديه بالمحاكاه

الطريقه:

- يقرأ الأستاذ عنوان من صحيفه: (توفي اليوم شخصان بسبب الإنفلونزا)

- يعلق الأطفال النص في المرجع.

- بعض الأسئله:

  - ما هي الإنفلونزا؟

  - كيف تمنع الإنفلونزا؟

  - لماذا الإنفلونزا معديه؟

  - كيف نتفادي العدوي وكيف نمنع إنتقال العدوي؟

  - في أي فصل من فصول السنه تظهر عدوي الإنفلونزا؟

  - كيف نعالج أو نمنع الإنفلونزا؟

- بإستخدام نشاط ألعاب إي, يدخل الأطفال إلي معرض المشاريع ويختاروا جسيمات الأمراض المعديه.

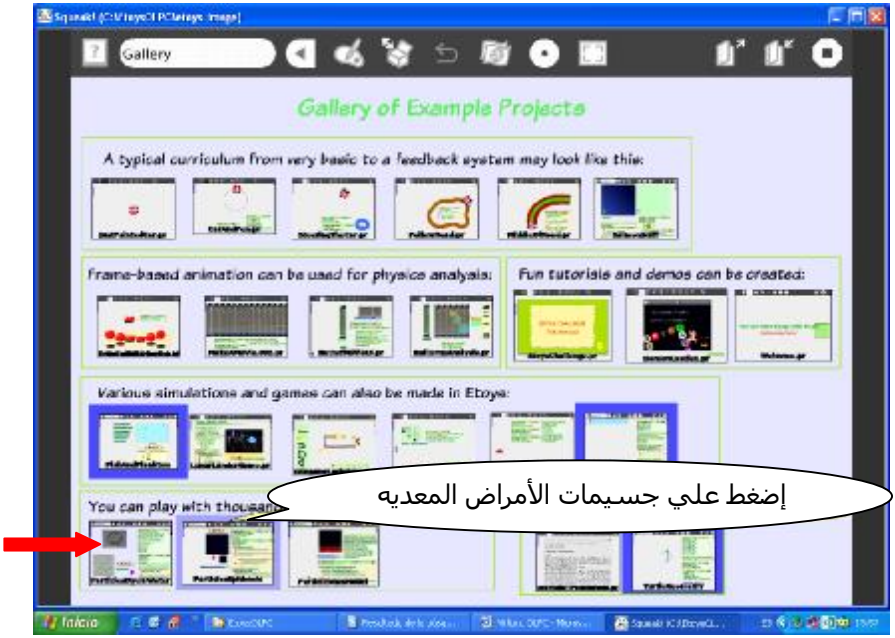
- عليهم أن يكتبوا إنطباعاتهم عن الأمراض المعديه في كراسة الحقل.

المعاني والمواد:

سبوره, طباشير, كراسة الحقل و كمبيوتر أو إكس المحمول.

خطوات نشاط ألعب إي:

1- يدخل الأطفال إلي معرض المشاريع ويختاروا جسيمات الأمراض المعديه.



2- ستري كرة العالم وبها عناصر زرقاء تمثل 1000 ساكن, إضغط علي إذهب بعدها سيبدا إنتشار الفيروس بلون أحمر, سيستغرق حوالي 8 ثواني ليعدل كل الناس. علامة إذهب.

3- ستري عداد في الجزء الأسفل , يبدأ ب1 مصاب وينتهي ب1000 مصاب.

4- لإيقاف المحاكاه, إضغط علي قف, إذا أردت مشاهدة العدوي خطوه بخطوه, إضغط علي خطوه.

علامة خطوه علامة قف

مقترح:

نفذ برنامج محاكاة العدوي عن طريق الخطوه, ليتمكن الأطفال من رؤية كيفية إنتشار العدوي تتدريجياً بالتفصيل بين 1000 شخص. وأيضاً ليتمكنوا من ملاحظة زيادة عدد المصابين وكيف يزيد الفيروس من عدده وعدواه.

نشاط 3: التعرف علي التناظر في الطبيعة:

الطريقه:

- أعرض علي الأطفال صور لأشياء وأحياء تتناظر وأسأل الأطفال: ما وجه الشبه بينها؟

- أشرح للأطفال معني كلمة تناظر.

- أسأل الأطفال عن الأشياء التي يعرفونها و تتناظر.

- بإستخدام كمبيوتر أو إكس إسأل الأطفال ليبحثوا عن أشياء وأحياء تتناظر في الطبيعه. دعهم يستخدموا نشاط تصفح و غوغل للصور.

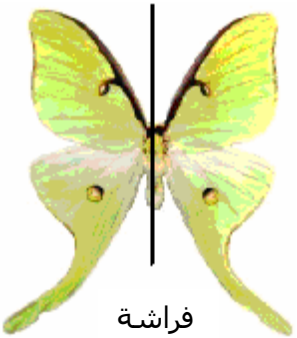
- بعد ذلك يستخدم الأطفال نشاط سلحفاة الفن ليرسموا أشياء تتناظر بإستخدام طريقة الخطأ والصواب.

- دعهم يرسموا أشكال متناظره في كراسة الحقل.

- يشارك الأطفال زملاءهم في الفصل ما تمكنوا من إستكشافه.

المعاني والمواد:

سبوره, طباشير, كمبيوتر أو إكس المحمول.



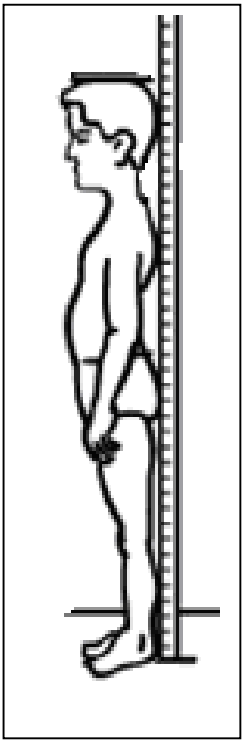
فراشة

نشاط 4: قياس أطوالنا. كم طولي؟

الطريقه:

إبدأ الدرس بسؤال الأطفال إن كانوا يعرفون أطوالهم؟

أربط ملاحظة طول الطفل ونموه الطبيعي. بعدها وضح عوامل أخري محدده للطول و أذكر عامل الوراثه والجينات.



بإستخدام نشاط المسطره في الكمبيوتر, يقيس الأطفال أطوال بعضهم البعض و يعلموا ذلك علي الحائط بإستخدام شريط مع كتابة الإسم.

في كراسة الحقل يرسم الأطفال جدول به إسم وعمر وطول كل طفل, تأكد من كتابة الأطفال للأرقام بطريقه صحيحه ثم يحددوا من هو أطول وأصغر طفل في الفصل.

وضح للأطفال معني المتوسط وأحسب علي السبوره متوسط طول الأطفال في الفصل.

يستخدم الأطفال نشاط أحسب لحساب متوسط الطول.

نشاط منزلي:

يجب أن يتحصل التلاميذ علي أطوال أفراد الأسره وحساب المتوسط لهم.

المعاني والمواد:

سبوره, طباشير, شريط لاصق, كمبيوتر أو إكس المحمول.

نشاط 5: إستخدام الآله الحاسبه لحل أوضاعنا اليوميه.

الطريقه:

وضح للأطفال أن الرياضيات أيضاً لغه ولكن لها رموز خاصه تجعلها مفيده في حياتنا.

مثلاً: 2+2=4

ربما تكون لدينا هذه الجمل الطويله من غير رياضيات:

عائلة فلان تخطط لزيارة أقربائهم في العاصمه. العاصمه تبعد حوالي 809 كيلومتر من قريتهم. لكن يجب أن يسافروا أولاً إلي المحطه الأولي بالبص والتي تبعد 182 كيلومتر ثم يأخذوا بص آخر إلي العاصمه لمسافة 627 كيلومتر.

182 + 627 = 809 كيلومتر

أفرض أنك إستلفت 2 جنيه من صديقك لتشتري غداء و أرجعت إليه 50 قرشاً, إذن أنت مدين له بجنيه و 50 قرشاً.

200 – 50 = 150 قرشاً

فاطمه تود خياطة ستائر لشبابيك غرفتها الثلاثه, كل شباك يحتاج إلي ياردة ونصف من القماش. لذلك إشترت فاطمه 4 ياردات ونصف من القماش.

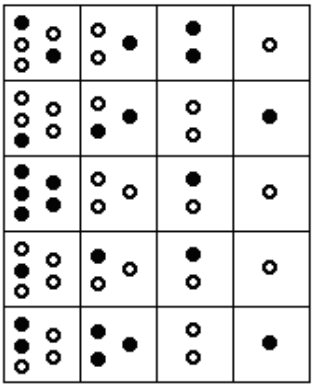
3 × 1.5 = 4.5 يارده

علي يود زيارة البحر الأحمر. وجد أن البص يسير بسرعة 60 كيلومتر في الساعه. المسافه إلي البحر الأحمر 300 كيلومتر. لذلك وجد أن الرحله تستغرق حوالي 5 ساعات.

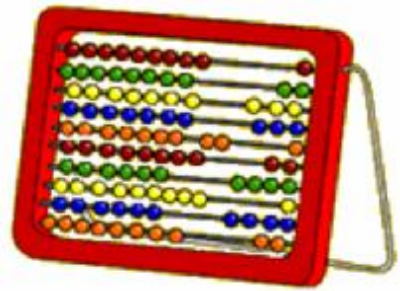
300 ÷ 60 = 5 ساعات

- ينفذ الأطفال عمليات الحساب الأساسيه: الجمع, الطرح, القسمه والضرب.

- وضح للأطفال أن الإنسان دائماً ما يحتاج إلي آليات حسابيه تساعده في إجراء العمليات الحسابيه. في الصين القديمه كان إستخدام المعداد الخشبي شائعاً. وقبائل الإنكا في أمريكا اللاتينيه إسخدموا اليوبانا. تلك آلات تحرك باليد أما اليوم فإننا نستخدم الآلات الحاسبه الإلكترونيه لإجراء العمليات الحسابيه.



اليوبانا



المعداد الخشبي

إقترح المسائل الحسابيه التاليه ويمكن للأطفال إستخدام نشاط الحاسبه.

1- علي وأحمد يودان المشاركه في مسابقة الجري حول ميدان المدرسه. المسابقه تتكون من الجري حول الميدان ثلاث مرات. محيط الميدان الكلي حوالي 220 يارده, كم المسافه الكليه التي يجب أن يجرياها؟

2- فاطمه و خديجه تودان الإحتفال بعيد ميلاد صديقتهما كلثوم. وجهتا الدعوه ل 15 صديقه, وكل فرد يجب أن يأخذ قطعة كيكه واحده بما فيهم فاطمه و خديجه . كم قطعه كيكه يجب أن توزعان؟

3- أستاذ محمد يدرس اللغه الإنجليزيه, ويود عمل مسابقه لإختبار تلاميذه في الإملاء. هناك 12 تلميذ و كل تلميذ عليه كتابة 20 كلمه. كم كلمه يجب علي أستاذ محمد تحضيرها؟

4- أستاذ الحساب يحضر لإختبار. الإختبار يتكون من 10 أسئله وهناك 25 تلميذ في الفصل. كم سؤال يجب أن يصححها الأستاذ؟

5- كمال يسكن علي بعد 2 كيلومتر من المدرسه. في الصباح يذهب إلي المدرسه مع أبيه بالعربه لكنه يعود من المدرسه مشياً. كمال يدرس 5 أيام في الأسبوع, كم كيلومتر يمشي كمال كل أسبوع؟

6- عمر يعمل في تعبئة المنتجات في المدينه, وظيفته وضع 12 بنطلون جينز في كيس بلاستيك و كل 5 أكياس في كرتونه, كم عدد البناطلين في كل كرتونه؟

7- والد خالد سائق شاحنه ويحمل بضائع من الميناء إلي العاصمه في رحله طولها 900 كيلو متر. إذا كانت الرحله تستغرق 20 ساعه, كم سرعة الشاحنه؟

نشاط 6: تعلم قراءة الزمن من الساعه العاديه.

الطريقه:

- قدم النشاط بسؤال الأطفال:

كم الساعه الآن؟

- أسأل الأطفال الذين أجبوا السؤال أولاً:

كيف عرفتم ذلك؟

- وضح الفرق بين الساعه العاديه والساعه الرقميه, الساعه العاديه لها ذراع الساعات وآخر للدقائق و ثالث للثواني, أما الساعه الرقميه فتشير للزمن بأرقام.

- وضح للأطفال كيف تعمل أذرع الساعه العاديه.

- بإستخدام نشاط الساعه, يتعلم الأطفال كيفية قراءة الساعه الرقميه.

- علي كراسة الحقل, يكتب الأطفال تمارين عديده عن قراءة الساعه العاديه.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل, ساعه.

ساعه رقميه

ساعه عاديه

نشاط 7: نشر ثقافة وتقاليد مجتمعنا:

الطريقه:

- إبدأ الدرس بسؤال الأطفال: ما هي العادات والتقاليد الموجوده في مجتمعنا؟

- بطريقة تنشيط المخ, يكتب الأطفال قائمه بالعادات والتقاليد الموجوده في المجتمع.

- في كراسة الحقل يكتب الأطفال قائمه المناطق السياحيه الجاذبه في المنطقه, ثم يقوموا بكتابة ذلك علي كمبيوتر إكس أو بإستخدام نشاط الكتابه.

- ينقسم الأطفال لمجموعات عمل تتقسم المهام ثم يقوموا بتصوير العادات والتقاليد في منطقتهم.

- في الفصل يتشارك الأطفال ما جمعوه من صور ثم تجمع الصور كلها و يتم التعليق عليها بإستخدام الإختبار النشط في نشاط الألعاب إي.

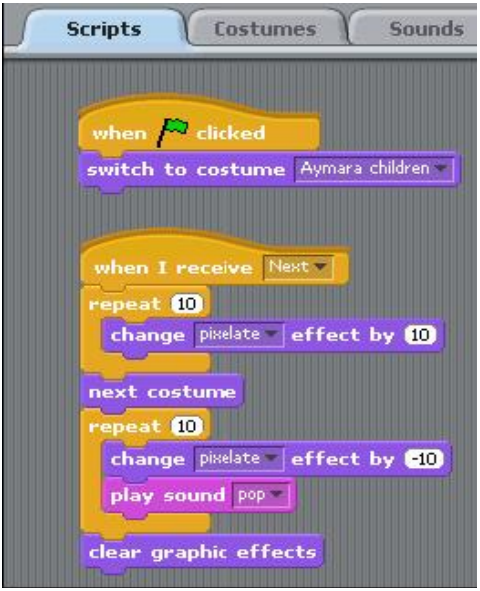
- بعد ذلك يستخدم الأطفال نشاط الخربشه لعمل شرائح إستعراض للتعريف بزياراتهم للمجتمع.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

كيفية عمل شرائح إستعراض بإستخدام نشاط الخربشه:

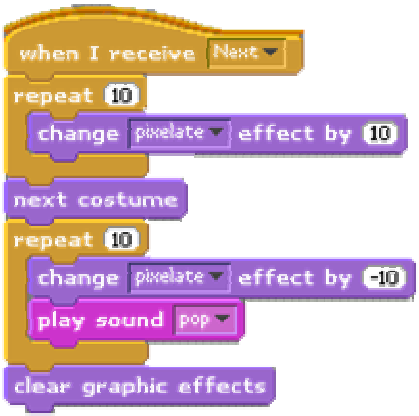
- أدخل إلي نشاط الخربشه واسحب الإشارات التاليه إلي ساحة الخربشه أو الكتابه (تتبع الألوان)



- إضغط علي علامة الأزياء ثم إستورد كل الصور التي تحصل عليها الأطفال ثم إضغط علي علامة الصوت و إستورد الصوت المرغوب فيه.

- الشكل الأول يشير إلي أنه إذا ضغطت علي علامة العلم فإن النص سينتقل إلي الأزياء التي هي الصوره الأولي.

- الشكل الثاني يشير إلي أنه إذا تحصل علي الصوره الثانيه فإنه سيردد 10 مرات و سيغير تأثير (البكسليت) حجم الصوره 10 مرات (تكبيرها 10 مرات, حجم أكبر)



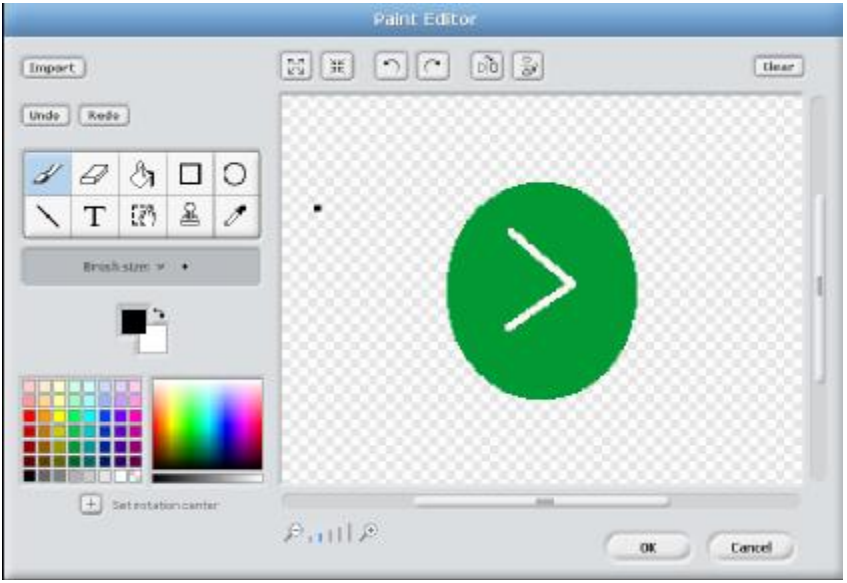
- بعدها سيذهب إلي الأزياء الثاني وهي الصوره الثانيه.

- ثم الترديد 10 مرات ثم تغيير تأثير حجم الصوره 10 مرات أي تقليله 10 مرات مع عمل الصوت في وقت واحد.

- أخيراً فإنه يمسح تأثير الأشكال.

- إن كنت ترغب في إضافة شكل جديد إضغط علي

- ستظهر مساحة محرر تلوين جديده حيث يمكنك إضافة الأشكال الجديده ثم إضغط علي نعم.



- غير الإسم بالضغط علي (بعد).

- أكتب الإسم الجديد.

- أخيراً إضغط علي إحفظ Save As ثم أعطي الملف إسماً ما.

نشاط 8: قياس الفصل ومحيط مبني المدرسه:

الطريقه:

- أذكر أهمية القياس في العلوم والرياضيات وأسال الأطفال الأسئله التاليه:
  لماذا نقيس؟

  ما الأشياء التي يمكن قياسها؟

  نقيس الأشياء, الناس, الزمن, الأوزان هلمجرا.

- حفز الأطفال ونشطهم لعمل قياس وخريطه لمباني المدرسه.

- نظم الأطفال في مجموعات, المجموعات المسئوله عن قياس مبني الفصل ومباني المدرسه الأخري و الميدان عليهم إستخدام نشاط المسافه.

- في كراسة الحقل يسجل الأطفال كل قياسات الطول والعرض التي تحصلوا عليها.

- بعد نهاية النشاط يجتمع الأطفال في الفصل وتشارك كل مجموعه بما تحصلت عليه من قياسات. تأكد من القياسات والمعلومات و دل الأطفال علي رسم خريطة المدرسه بإستخدام قياسات الأطفال.

- يرسم الأطفال خريطة المدرسه بإستخدام نشاط التلوين الموجود في كمبيوتر إكس أو.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

نشاط 9: وصف النشاطات الإقتصاديه الرئيسيه لمجتمعنا:

الطريقه:

- في بداية الدرس أسأل الأطفال عما إذا كانوا يعرفون معني نشاط إقتصادي. ثم أسألهم عن أهم النشاطات الإقتصاديه في مجتمعهم.

- حدثهم عن أهمية النشاطات الإقتصاديه للمجتمع.

- ليتحدث الأطفال عن النشاطات الإقتصاديه وربطها بوظائف والديهم وأقربائهم وعلاقة تلك الوظائف بالنشاطات الإقتصاديه في مجتمعهم.

- يعمل الأطفال ملخص في شكل خريطة إقتصاديه بإستخدام الإختبار النشط في نشاط ألعاب إي. ثم رسم الموضوع بإستخدام نشاط الرسم.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

نشاط 10: جمع أصوات وصور الطيور التي تعيش في مجتمعنا:

الطريقه:

- إقترح الموضوع بسؤال الأسئله التاليه:

ما الطائر الذي نراه كثيراً في مجتمعنا؟

أين يعيش؟

هل تعلم أن بعض الطيور التي توجد في منطقتنا مهددة بالإنقراض؟

ماذا نعمل لنمنع إنقراضها؟

- يكتب الأطفال قائمه بأسماء الطيور الموجوده في منطقتهم.

- قسم الفصل لمجموعات صغيره, كل مجموعه تقسم المهام علي الأطفال ليجمعوا معلومات عن مكان عيش و حياة الطيور في منطقتهم.

- كل طالب مسؤل عن أصوات وصور الطيور يجب أن يستخدم نشاط التسجيل في كمبيوتر إكس أو إذا أمكن.

- في الفصل, تتشارك المجموعات و تعمل عرض للأفلام والصور والأصوات التي قاموا بتسجيلها وتوضيح مكان عيش الطيور التي رصدوها وعاداتها.

- في كراسات الحقل يكتب الأطفال ملخص عن حقيقة العمل والصعاب التي واجهتهم.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

نشاط 11: عمل رسومات متحركه للحشرات والحيوانات:

الطريقه:

- أذكر للأطفال أن هناك حشرات نافعه وأخري مضره بالإنسان.

- أسأل الأطفال عن:

ما هي الحشرات التي تعرفها؟

هل تحب الحشرات؟

هل تخاف الحشرات؟

- أطلب من كل طفل أن يختار الحشره التي يحبها أن يرسمها ثم يعمل لها تحريك علي كمبيوتر إكس أو.

- في نشاط ألعاب إي, يعمل الطفل مشروع جديد, ثم بإستخدام خيار الرسم, يرسم الحشره التي إختارها, يلونها ثم يعمل منها رسم متحرك.

- في كراسات الحقل يكتب الأطفال رأيهم في عمل الرسوم المتحركه و الصعوبات التي واجهتهم وما تمكنوا من إنجازه.

المواد والمعاني:

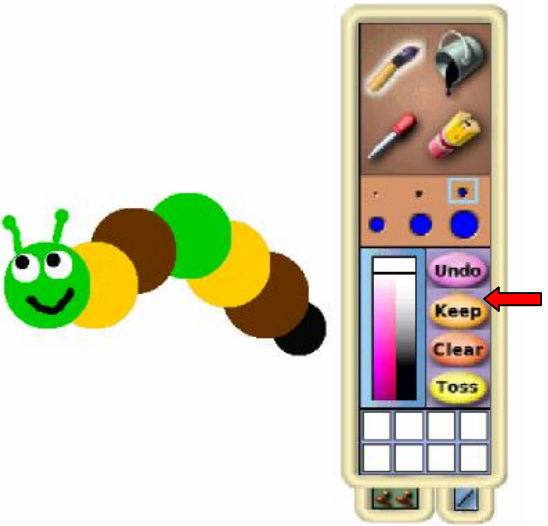
سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

كيفية عمل رسم متحرك

لعمل رسم متحرك تتبع الخطوات التاليه:

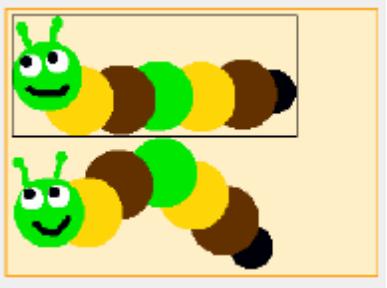
- أضغط علي علامة عمل مشروع, ستفتح الشاشه نافذه جديده فارغه تشبه الشاشه في البدايه وتحتوي نفس شريط التصفح.

- من شريط التصفح إختار صحن الألوان ثم أرسم الرسم الأولي الرسم المتحرك. بعد الإنتهاء, إضغط علي إحتفظ من صحن التلوين. أرسم رسم آخر ثم إضغط علي إحتفظ .



- في شريط التصفح, إضغط علي علامة الإمدادات ثم إسحب علامة الحامل نحو عالم ألعاب إي.

- ثم ضع في جسم الحامل الرسمه التي قمت برسمها.



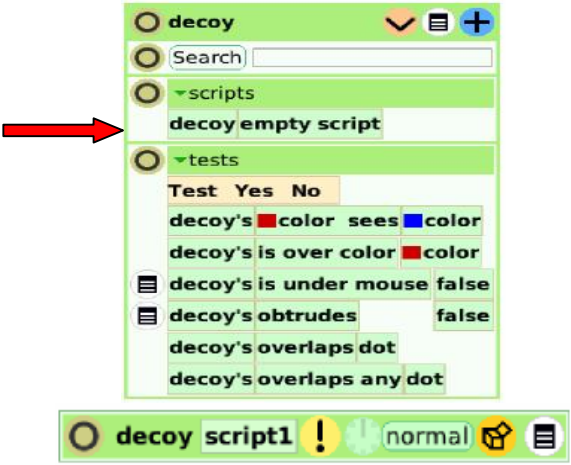
- بعد سحب الرسومات التي ستكون قاعدة الرسم المتحرك في الحامل, أرسم , والتي ستكون شرك. غير إسمها إلي دائره كبيره بإستخدام صحن التلوين شرك الذي يمكن أن يكون دائره أو مربع.

شرك

النص للرسم المتحرك

-أضغط بالفأره اليمين علي جسم الشرك لتظهر الهالات ثم أضغط علي الهاله السماويه للحصول علي مشاهدمربعات النص.

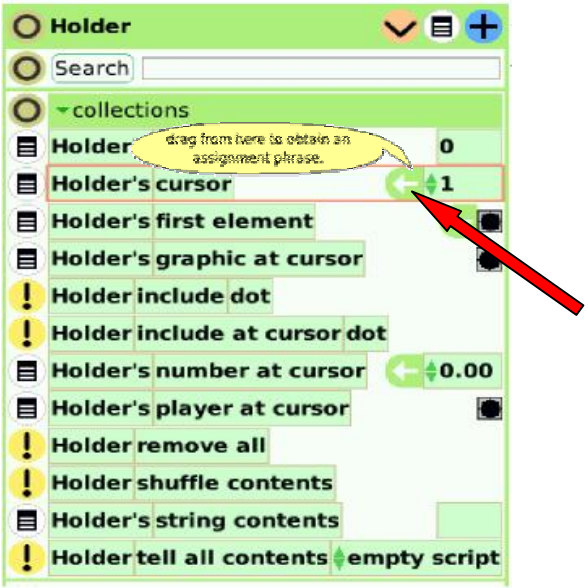
- من خيارات النص, إسحب نشاط شرك النص الخالي وضعه في عالم ألعاب إي.



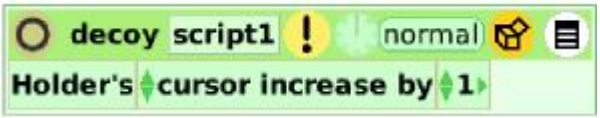
لأن هذا النص خالي, لا يمكن عمل أي شئ.

- إضغط بالفأره اليمين علي جسم الحامل, ستظهر الهالات ثم إضغط علي الهاله السماويه لتتحصل علي المشاهد.

- من صنف المجموعات إسحب السهم من صنف مؤشر الحامل و ضفه للنص.



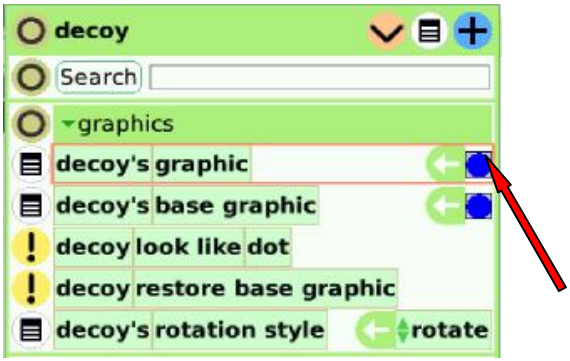
- الضغط علي السهم الأخضر يحوله إلي مؤشر زياده أو نقصان.

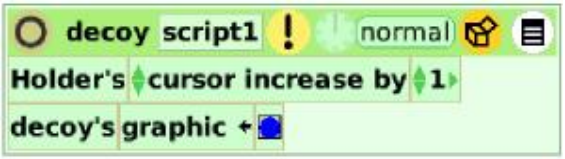


ملاحظه: في هذه الحاله, يرمز للمؤشر بالحافه السوداء حول الرسم داخل الحامل. المؤشر سيتقدم بإضافة كل رسم جديد.

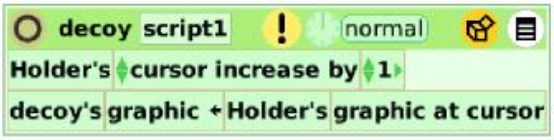
- من أصناف الرسومات في جسم الشرك إسحب السهم من صفة جسم شرك الرسومات وضفه إلي النص.

ملاحظه: إسحب من مشاهد جسم الشرك وليس من مشاهد جسم الحامل.





- ثم من صنف المجموعات لجسم الحامل, إسحب علامة مؤشر حامل الرسم علي النص. وإستبدل بها الرسم



في الخط الأول من النص تري الرسومات في تقدم واحده تلو الأخري, والخط الثاني يشير إلي أن الشرك يعرض الرسومات في الحامل, وبتكرار تلك الخطوات تتحصل علي الرسم المتحرك.

ملاحظه: يجب الحذر, عند السحب, إسحب من مشاهد جسم الحامل وليس من مشاهد جسم الشرك.

- بعد إكمال النص, قم بتنفيذه بالضغط علي علامة الساعة

واجب منزلي:

كتحدي للأطفال, هل يمكنهم تغيير سرعة الرسم المتحرك؟

نشاط 12: عمل الإختبارات النشطه بإستخدام نشاط ألعاب إي:

الطريقه:

إبدأ الدرس بقراءة القصه الأمريكيه اللاتينيه التاليه:

(الشكوي القضائيه بين طائر البكوبكو والديك)

تأليف الأستاذه: جوليان بالاكيوس ريوس
بونو, البيرو, أمريكا اللاتينيه

بوكوس, بوكوس, بوكوس...
طائر البوكوبوكو يغني فجر كل يوم.
رسالته إستقبال اليوم الجديد.
واجبه إحترام الشمس عند كل إشراق.
لقرون, آسلافه كانوا يفعلون كذلك.
حياته البسيطه الهادئه في الريف.
يبحث عن غذاءه في حقول البراري.

لا أحد زعزع سلام بلده و إستقلالها.
في يوم ما, إندهش لسماعه صوتاً حاداً.
كوك كوك كووووك. كوك كوك كووووك كوك كوك كووووك.
هذا صوت غريب!
إنه ويراكوتشا! ينازعه الحق في إعلان وصول اليوم الجديد!
في اليوم الثاني أعاد الديك صياحه!
هذا الوضع لا يحتمل!
طائر البوكوبوكو عليه إلتزام أخلاقي بإحترام عادات أجداده.
لم يحتمل الوضع الجديد طويلاً.
قرر البحث عن مغتصب حقوقه!

حالاً بدأ البحث عن الديك.
وجد الديك وبدأ معه مناقشة أمر زيارته:
رسالتي إعلان الفجركل يوم.
لا أحد يجب أن يؤدي واجبي.
كان هذا تقليد أجدادي.
أنت أيها السيد الديك, لا يجب أن تصيح في الصباح.
أجاب الديك إجابه واحده: نفض جناحيه و مد رقبته طويلاً ثم صاح صيحةً قويه...
كوك كوك كووووك. كوك كوك كووووك كوك كوك كووووك.
اصبح النزاع حاراً.
لم يتفقا علي من يجب أن يعلن الفجر.
أخيراً, قررا عرض القضيه علي السلطات في المدينه القريبه.

في الصباح التالي, رتل طائر البوكوبوكو أغنيته المفضله, بوكوس بوكوس بوكوس...

كان ذلك إعلاناً ببداية رحلته إلي المدينه.
لعرض مظلمته علي القاضي, كان واثقاً من كسب العداله.
في الجانب الآخر, بدأ الديك رحلته مشياً علي الأقدام.
حمل معه زاد عدة أيام.
كان واثقاً من الفوز بالقضيه بنغمة صوته المتغطرس.
بجانب الطريق إعترضه فأر.
أيها الويراكوتشا, أريد أن أسالك بعض الخدمه.

ماذا تريد؟ أجابه الديك.
كن طيباً وأعطني بعض الطعام لأطفالي الجياع.
عفواً, لا أستطيع أن أوافق علي طلبك.
أنا ذاهب إلي المدينه من أجل قضيه ولا أدري إن كان زادي سيكفيني.
أصر الفأر علي الديك.
إن كنت متورط في قضيه, يمكنني أن أساعدك بجديه.
لدي تجارب خاصه ودراسات في الأمر.
قال الفأر.
بإصراره ونفاقه تمكن الفأر من إقناع الديك والحصول علي القليل من الطعام لأطفاله, لكن يجب عليه أن يرافق صديقه الجديد.

في الطريق إعترضهما عائق, هناك نهر يصعب إجتيازه. إحتار الديك في هذه الوضع.
لكن الفأر علمه كيف يعبر النهر. أخذ بعض أوراق وسيقان الأعشاب وعمل منها رزمه, دفعها في الماء و أمسك بها ليتمكن من الوصول إلي ضفة النهر الأخري رغم سرعة التيار.
فعل الديك نفس الشئ و عبر النهر.
بهذه الحيله, تمكن الفأر من كسب ثقة الديك.

وصل الديك والفأر إلي المدينه ووجدا طائر البوكوبوكو قد وصل مبكراً وأخذ قسطاً من الراحه و أمضي بعض الوقت مع صديقه.
بعد نصف ساعه, كان طائر البوكوبوكو والديك يرافقه الفأر أمام القاضي.
بدأ طائر البوكوبوكو الحديث: سيدي, لي الحق في إعلان وصول اليوم الجديد بغنائي, أجدادي كانوا يفعلون ذلك منذ زمن سحيق.
الآن جاء هذا الديك الغريب الذي وصل أخيراً ويريد أن يغتصب حقوقي.
رد القاضي: حسناً, قدم طلباً مكتوباً.

في الجانب الآخر, قال الديك: سيدي, لدي حق الغناء في الصباح الباكر لكل يوم جديد, بمجهود آبائي الشخصيعندما إحتلوا هذا البلد.
رد القاضي: حسناً, قدم إدعائك مكتوباً.
وافق طائر البووبوكو والديك علي ذلك وذهبا يبحثان عن محامي ليكتب لهما طلباتهما.

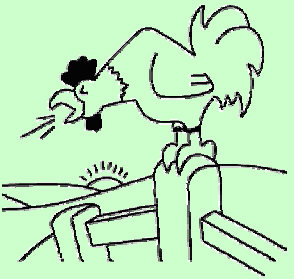
بعد حوالي ساعه, عاد الشاكيان إلي المحكمه بإدعائاتهما المكتوبه.
قدم طائر البووبوكو ورقته إلي القاضي الذي إستلمها كما إستلم ورقة الديك أيضاً.
قال القاضي: حسناً, غداً في ساعات العمل سننظر في طلباتكما وتحل المشكله.
لكن مهم جداً ألا تزعجا الجيران بالغناء والفضائح كما يفعل الذين أتوا من الريف أمثالكم.
أنا سأراقب من منكما سيعلن صبح الغد عند الوقت المحدد بالضبط.
أتمني أن تكون إشارات الزمن لديكم مضبوطه.
قال القاضي هذا بينما كان يشير إلي ساعته.

بينما هم يغادرون قاعة المحكمه, قال الفأر للديك: القاضي لديه ساعه, يجب أن تتحصل أنت علي ساعه أيضاً, لتتمكن من الغناء في الزمن المحدد بالضبط كما قال القاضي, إذا لم نفعل ذلك فإننا نخاطر وقد نخسر القضيه.

حالاً بدأا البحث عن ساعه وعثرا عليها بعد بعض الوقت والمجهود.
في مكان سكنهما, في الليل, بدأ الفأر الحديث ثانيةً وقال: أيها الديك, ما رأيك في أن أذهب وأسحب طلب الهندي اللاتيني أو أجعله يختفي؟
عظيم, رد الديك.

ذهب الفأر الحقير إلي المحكمه, و دخل من خلال فتحه في الجدار, و تسلق المنضده, و سحب طلب الهندي اللاتيني من الأوراق في الدرج, ثم قام بتمزيقه إلي قطع صغيره بأسنانه.
ذهب راجعاً إلي الديك وأخبره بما فعل.
ثم إقترح ثانيةً: ما رأيك الآن في أن أذهب إلي طائر البوكوبوكو و أسرق نسخة الطلب التي بحوزته من عفشه؟
رائع, رد الديك.
ذهب الفأر إلي حيث يسكن طائر البوكوبوكو, و وجده ينام في إطمئنان. بحث عن الكبيكيبي, شنطة طائر البوكوبوكو. ثم فتحها و وجد نسخة الطلب, أخذها إلي الديك ليمزقها أمامه.

بوكوس بوكوس بوكوس...
تغني طائر الريف متي ما صحا من النوم, ظناً منه أن الوقت مناسب.
بينما كان الديك والفأر ينظران إلي الساعه, و عند الرابعه صباحاً بدأ الديك الإسباني الصياح, كوك كوك كووووك! كوك كوك كووووك! كوك كوك كووووك!...
فعل ذلك أيضاً عند الساعه الخامسه والسادسه.



في أثناء ساعات العمل, عندما أمر القاضي, ظهر المتقاضيان أمام القاضي لعرض قضيتهما في من هو أحق بإعلان فجر اليوم الجديد.

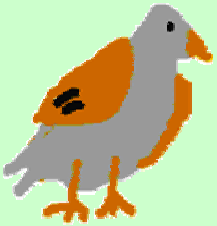
جلس القاضي علي كرسيه خلف منضدته القديمه, المليئه بالأوراق, و عليها محبره و صليب. بصوت وقور طلب القاضي:

من هو المدعي؟
أنا سيدي, رد طائر البوكوبوكو.
أين طلبك المكتوب؟ سأل القاضي
لقد أعطيتك إياه بالأمس سيدي, وضعته في الدرج, رد رد طائر البوكوبوكو.
بحث القاضي عن الطلب ولم يجده.
إنه ليس هنا, ألديك نسخه منه؟ سأل القاضي.
نعم لدي نسخه منه, آملاً رد طائر البوكوبوكو.
بحث في الكيبكيبيو شنطته ولم يجد النسخه.
أصبح الهندي اللاتيني المسكين بلا أمل!
لقد ضاعت الورقه!

ثم إتجه القاضي نحو الديك وسأله, أين طلبك المكتوب؟
رد الديك: يجب أن يكون علي مكتبك سيدي.
وجد القاضي طلب الديك حالاً و بدأ في قراءته, ثم قال:
حسناً جداً, ثم واصل الحديث: لقد تغنيت في الصبح في الوقت المناسب كما أن أوراقك مكتمله ومرتبه.

ثم إتجه نحو طائر البوكوبوكو, و قال له:
رغم تحذيري لك, لم تلتزم بالوقت بالضبط, و تغنيت في أكثر من وقت, هكذا هم الهنود اللاتينيون عندما يأتون من الريف. إنهم يسكرون كثيراً و مزعجون, كما أن أوراقهم دائماً غير مكتمله ولا مرتبه.
ثم, وبإسم القانون, قرر القاضي إعطاء الديك الحق في الصياح بصوته الرنان عند الصباح الباكر كل يوم معلناً موعد الفجر.

هكذا خسر طائر البوكوبوكو حقه الشرعي في الترحيب باليوم الجديد.
منذ ذلك اليوم, أصبح الديك معجباً بنفسه, ومحترماً في البيوت, و يأكل القمح و الذره و الأرز وغيرها.
بينما طائر البوكوبوكو الفقير, يسكن الريف, خارج البيوت, بلا غطاء أو بيت أو طعام مضمون...



بوكوس بوكوس بوكوس...!
يتغني بإستمرار الكثير من طائر البوكوبوكو في الريف.
ينتظرون فجر كل يوم فخور جديد.
علي أمل أن تشرق شمس العداله علي الجميع.
يجب أن يأتي ذلك اليوم!
طائر البوكوبوكو في كل العالم يثق في ذلك!

أسأل الأطفال الأسئله التاليه:

- ما هي الشخصيات الموجوده في هذه القصه؟

- لماذا كانت هناك قضيه بين طائر البوكوبوكو و الديك؟

- إلي من ترمز تلك الشخصيات؟

- من كسب القضيه ولماذا؟

- هل رأيت طائر بوكوبوكو؟

- كيف هو؟هل يمكنك أن تصفه؟ هل تحب غنائه؟

- في كراسة الحقل , يكتب الأطفال ملخص للقصه ويرسموا منظر تخيلي لجزء من القصه أعجبهم.

- بإستخدام نشاط الألعاب الإلكترونيه, يصمم الأطفال إختبار نشط.

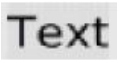
- يتشارك الأطفال رقمياً ما صمموه من إختبارات نشطه عبر شبكة الإنترنت مع زملائهم في الفصل بإستخدام كمبيوتر إكس أو.

تصميم إختبار نشط

- إضغط علي علامة مشروع جديد, ستفتح شاشه جديده خاليه.

- إختار من شريط التصفح خيار ثم إسحب علامة الكتاب الإمدادات

إلي عالم الألعاب الإلكترونيه, كبرها بإستخدام الهاله الصفراء .

- إضغط علي خيار الإمدادات مره أخري ثم إسحب علامة 

وضعها داخل جسم الكتاب.

- بإستخدام صحن التلوين أرسم الشخصيات الثلاث كل علي حده ثم إسحبها إلي داخل جسم الكتاب.

- إضغط علي السهم العلوي الشمال لرؤية تحكم أكثر.

- إضغط علي علامة زائد + لإضافة صفحه جديده للكتاب. أكتب ملخص للقصه في ثلاث صفحات أو أكثر ثم أضف إليها رسومات أو صور تتعلق بالقصه.

نشاط 13: البحث عن أسلاف عائلاتنا:

الطريقه:

- إبدأ الدرس بسؤال الأطفال عن أفراد عائلاتهم:

كم عدد أفراد الأسره؟

هل لديك أخوان, أعمام, أو أبناء عمومه؟

هل لا ذال أجدادك أحياء؟

هل رأيت جد أو حبوبة أبيك أو أمك؟

ركز علي أهمية الأسره في المجتمع؟

- أطلب من بعض المتطوعين أن يشاركوا بحكاوي من الأسره.

- يرسم الأطفال شجرة العائله أو النسب.

تدريب منزلي:

يأخذ الأطفال صور حاليه لأفراد عائلاتهم ثم يفصلوا إختبار نشط بإستخدام نشاط الألعاب الإلكترونيه. ثم يصف كل نهم بإختصار الخص الذي يوجد في الصوره.

- في الحصه التاليه يجب علي الأطفال أن يروا زملائهم إختباراتهم النشطه مع وصف مختصر لشجرة العائله.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

نشاط 14: تطوير وتشجيع المناطق السياحيه الجميله في منطقتنا:

الطريقه:

- أسأل الأطفال عن المناطق السياحيه الجاذبه

الموجوده في منطقتهم.

- من خلال تنشيط التفكير, يذكر الأطفال جميع الجواذب السياحيه.

- في كراسة الحقل يكتب الأطفال قائمه بالمناطق السياحيه الجاذبه في منطقتهم, ثم يقوموا بكتابة ذلك بإستخدام نشاط الكتابه في الكمبيوتر إكس أو المحمول.

- وزع المهام علي الأطفال في مجموعات, لأخذ صور لأجمل الأماكن في منطقتهم.

- في الفصل, يشارك أي طفل بمجموعة الصور التي إلتقطها مع زملاءه.

- بإستخدام نشاط الخربشه, يصمم الأطفال عرض صور لتشجيع وجذب السيح إلي منطقتهم.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

آثار من تاراكو (هوانكين, بونو, ألبيرو)

نشاط 15:قياس سرعة الأشياء:

الطريقه:

- تحدث عن الرياضه وأهمية أن نحافظ علي أجسامنا قويه.

- إبدأ بعمل بعض تمارين الإحماء والتمدد.

- أقسم الأطفال إلي مجموعتين, المجموعه الأولي تجري حول ميدان اللعب بينما تقيس المجموعه الثانيه سرعة الجري للمجموعه الأولي. إستبدل الأدوار للمجموعتين.

- بإستخدام نشاط ال الموجود في كمبيوتر إكس أو, يقيس الأطفال سرعة كل منهم ثم يتم عمل ترتيب حسب السرعه.

- يتم ترتيب الأطفال بعمل جدول يحتوي الإسم, العمر, وزمن الجري حول الميدان. ثم تحديد الطفل الأسرع في الفصل.

- بعد ضلك, أشرح معني المتوسط, ثم أكتب علي السبوره طريقة حساب متوسط سرعة الأطفال.

- أخيراً, بإستخدام نشاط الحاسبه, يحسب الأطفال متوسط سرعة جري الفصل.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

نشاط 16:التمرين علي نطق الكلمات الصحيح:

الطريقه:

- في بداية الدرس, يتدرب الأطفال علي نطق الكلمات الإنجليزيه التي يعرفونها, مثلاً,

House, Ball, Sun, Internet, Mother, Father, School, etc.

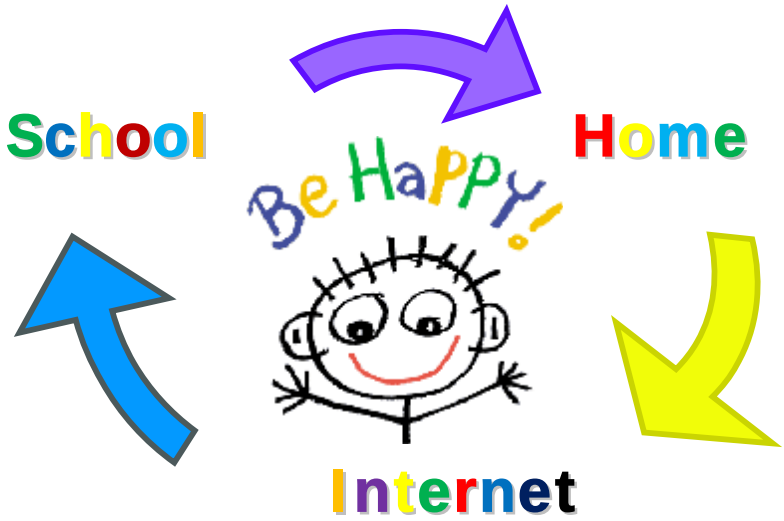
- أحضر صور لمساعة الأطفال. تكلم عن أهمية النطق الصحيح و مساعدته لنا في التواصل مع الآخرين.

- بطريقة تحفيز التفكير, أسأل الأطفال أن يكتبوا قائمه بالكلمات الإنجليزيه التي يودون تصحيح نطقهم لها.

- بستخدام نشاط تكلم, يتمرن الأطفال علي نطق الكلمات الإنجليزيه صحيحه.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كلمات مطبوعه ومغلفه بالبلاستيك.



نشاط 17:التعرف علي الآلات الموسيقيه:

الطريقه:

- تكلم عن الآلات الموسيقيه المحليه التي تمكن الأطفال من سماعها في آخر إحتفال في المنطقه.

- أسأل الأسئله التاليه:

ما الموسيقي؟

ما هي الآلات التي تستخدم عي الموسيقي المحليه؟

هل يعزف الأطفال بعض الآلات الموسيقيه؟

ما هي الألحان المحليه التي يستطيعون عزفها؟

متي يعزفون تلك الألحان؟

- بإستخدام نشاط تامتام الصغير, يتعرف الأطفال علي أنوع الآلات الموسيقيه, والتمييز بين آلات النفخ, آلات وتريه, و آلات الإيقاع.

- إذا كان هناك أطفال يستطيعون العزف علي بعض الآلات, دعهم يعزفوا و ليسجل الأطفال الآخرين العزف علي كمبيوتراتهم إكس أو بإستخدام نشاط التسجيل, ثم كتابة تعريف مختصر لكل آله موسيقيه في كراسة الحقل بإستخدام نشاط الكتابه.

- أيضاً, كل طفل يكتب عرض مختصر عن آلته المفضله.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, و آلات موسيقيه.

نشاط 18:ملاحظة والتعرف علي النجوم والأبراج:

الطريقه:

- إبدأ الدرس بالأسئله التاليه:

هل شاهدت السماء ليلاً مليئه بالنجوم؟

هل تعرف أسماء النجوم؟

هل تعرفون الأبراج أو المجره؟

- يعلق الأطفال في مجموعات عن الأبراج والنجوم البرافه التي شاهدوها في السمء ليلاً.

- قسم الأطفال إلي مجموعات صغيره ووزع عليهم العمل لجمع معلومات إضافيه عن الأبراج و النجوم. يجب أن يتعرف الأطفال علي أشهر و أكثر النجوم لمعاناً و معرفة مواقعها بإستخدام نشاط مخطط النجوم في كمبيوتراتهم.

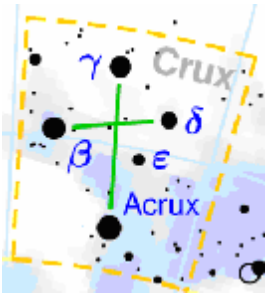
- كل طفل يكتب قائمه بأسماء النجوم و الأبراج بإستخدام نشاط الكتابه ثم يرسموا مخطط للأبراج بإستخدام نشاط التلوين.

- يتجمع الأطفال في الفصل و يتشاركوا ما عرفوه عن النجوم.

- في كراسة الحقل, يكتبوا ملخص للنشاط و الصعوبات التي واجهتهم.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.



نشاط 19:توثيق الإحتفالات في مجتمعنا:

الطريقه:

- رحب بالأطفال ثم تكلم عن الأعياد الدينيه في المنطقه.

- أسأل الأطفال:

ما هي الأعياد التي تعرفها؟

متي يكون عيد الفطر؟

لماذا سمي عيد الفطر؟

متي يكون عيد الأضحي؟

لماذا سمي عيد الأضحي؟

- يتناقش الأطفال في مجموعات صغيره لإبراط أفكارهم.

- يقسم الأطفال إلي مجموعات صغيره لتوثيق الأعياد, كل مجموعه تقوم بعمل معين, مثلاً تصوير ترتيبات ما قبل العيد, تصوير يوم العيد, تسجيل الأصوات, الزيارات, الأكل وهكذا.

- في الفصل, كل مجموعه تعرض ما تمكنت من تصويره, عرض صور ثابته أو فيديو, ثم يساعدهم الأستاذ في عمل فلم توثيقي واحد يشمل كل الصور والأفلام بإستخدام نشاط الألعاب الإلكترونيه أو الخربشه, و ذلك للترويج للسياحه في المنطقه.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.

الكمبيوتر المحمول (إكس أو) في الفصل

نشاط 20:ملاحظة خسوف القمر:

الطريقه:

- إبدأ بالحديث عن أشكال القمر في دورته الكامله, ثم إسأل:
ما القمر؟

ما تأثير القمر في نشاطاتنا الزراعيه؟

كم شكل مختلف للقمر؟

كم طول دورة القمر؟

ما خسوف القمر؟

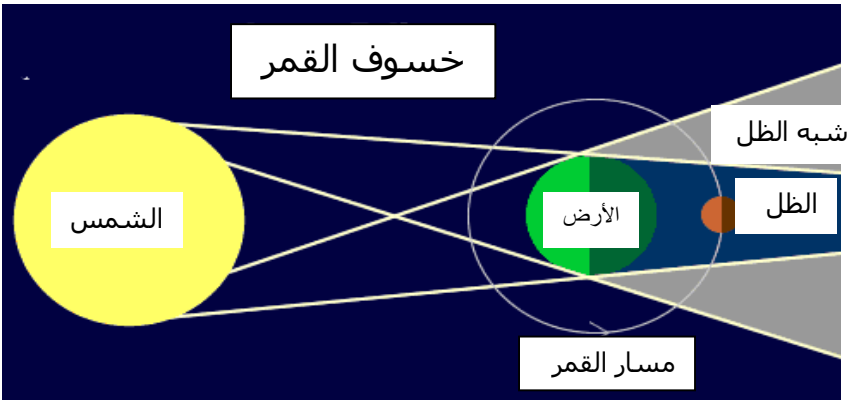
- بإستخدام نشاط القمر في كمبيوتر إكس أو, يقرأ الطلاب المعلومات الموجوده عن القمر. مثلاً متي سيكون خسوف القمر في المستقبل؟ ومتي كان آخر خسوف؟

- دائماً النشاط خارج الفصل مفيد للأطفال. إذا أمكن, دعهم يلاحظوا أشكال و مراحل القمر. ,و إن كان هناك خسوف دعهم يشاهدوه.

- يرسم الأطفال القمر بإستخدام نشاط التلوين مع الإشاره إلي طور أو مرحاة القمر. في كراسة الحقل يكتب الأطفال ملخص النشاط.

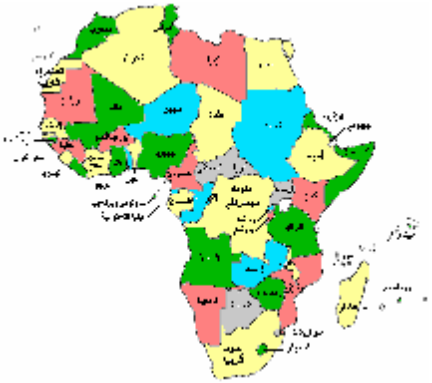
المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل.



نشاط 21:التعرف علي مواقع الأقطار:

الطريقه:



- إبدأ بسؤال الأطفال عن المواقع الجغرافيه لبعض الأقطار, ثم أسألهم:
كم قاره علي الأرض؟
ما إسم القاره التي يوجد بها قطر ألبيرو؟
أذكر أسماء بعض الأقطار في قارة آسيا؟
- وضح لهم أهمية الموقع الجغرافي للبلد و علاقته بالإقتصاد والتكتلات الإقتصاديه والسياسيه.
هل تعرف بعض الأقطار التي تجمعت في مجموعه إقتصاديه أو سياسيه واحده؟
هل تعرف أي قطر من أقطار مجموعة الكوميسا؟
هل تعرف الإتحاد الأوروبي؟
هل تعرف الإتحاد الأفريقي؟
ماذا تعني مجموعة أوبك؟
- تكلم عن الإتحاد الأفريقي و أهميته.
- تكلم عن مجموعة أوبك.
- بإستخدام نشاط الجغرافيا, أسأل بعض الأطفال ليشيروا علي الخريطه إلي بعض الأقطار التي تنضوي إلي مجموعة أوبك.
- في كراسة الحقل يمتب الأطفال قائمه بأسماء الأقطار التي تحيط ببلدهم.

المواد والمعاني:

سبوره, طباشير, كمبيوتر إكس أو, كراسة الحقل, خريطة العالم.

نشاطات كمبيوتر إكس أو المحمول

التصفح:

محرك بحث للإنترنت, بسيط وعملي الإستخدام, يمكننا من البحث عن المعلومات والتعاون مع الآخرين.

علي الجانب الأيسر نجد:

- النشاطات: للبحث عن النشاطات وإستكشاف كمبيوتر إكس أو المحمول.

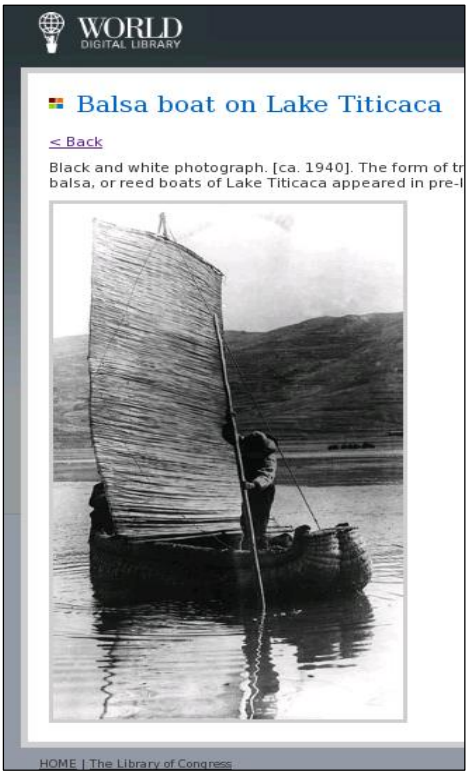
- بحث: إبحث في الإنترنت.

- علوم: الأحياء.

- كتب: قواميس, كتب مصوره, كتابات, موسوعات.

- وسائط: موسيقي.

- صور: ثقافات العالم, خريطة العالم, صور طبيعه.



بالضغط علي: صور/ثقافات العالم/صور/العالم/قارب بالسا في بحيرة تيتيكاكا, نتحصل علي معلومات عن قارب بالسا المبني من الحصير في بحيرة تيتيكاكا.

أحسب:

كمبيوتر إكس أو المحمول يحتوي علي آله حاسبه بوظائف بسيطه سهلة الإستخدام, كما تحتوي علي عمليات حسابيه معقده, تحديد وظائف إضافه إلي دعم المتغيرات.

الخيارات:

1- تحرير: يسمح لنا بالقطع, النسخ واللصق.

2- الجبر: يحتوي علي وظائف مثلاً التربيع الذي يسمح بضرب الحاصل في نفسه (مربع: ^2), الجذر التربيعي (جذر تربيعي: √), الداله الأسيه (داله), اللوغاريثم الطبيعي (لو), والمتواليه (توالي).

أمثله:
مربع7= 7^2 = 49
الجذر التربيعي 16√ = 4
الداله الأسيه (2) = و ^{2} = 2.71828182^{2} = 7.38905609
لوغاريثم 345 = 5.843544441
توالي 5 = 5! = 1×2×3×4×5 = 120

3- حساب المثلثات:
يحتوي علي الوظائف التاليه:
- جيب الزاويه (جا), جيب تمام الزاويه (جتا), ظل الزاويه (ظا)
- قوس جيب الزاويه, قوس جيب تمام الزاويه, قوس ظل الزاويه.
- جيب الزاويه القطعي, جيب تمام الزاويه القطعي, ظل الزاويه القطعي.

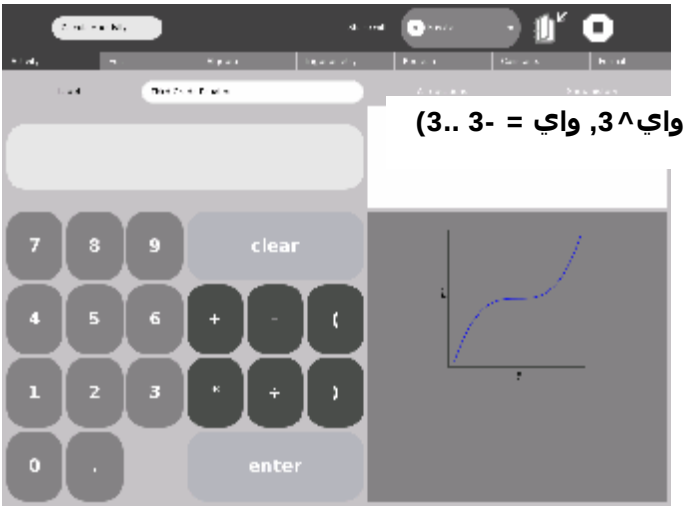
4- منطقيه: شامل, تساوي, نقض.

5- الثوابت: باي = 3.14159265, إي = 2.71828182

6- الأشكال: الدرجات (درجه)

الوظيفه مخطط تمكننا من تحديد نقاط علي شكل ما ثم رسم خط أو منحني يربط بين النقاط.

مثلاً: مخطط (إكس^3,إكس = - 3..3)



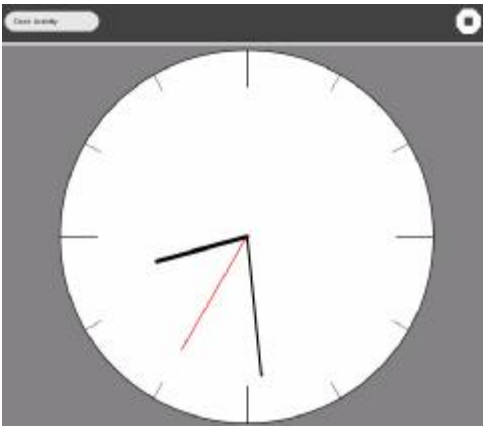
مخطط (واي^3, واي = -3 ..3)

المحادثات:

نشاط المحادثات يمثل وسيط للمناقشه و التعاون عبر الكتابه.نشاط المحادثه يحتفظ بالمحادثات في المجله, كما يمكن البحث عن التعليقات.

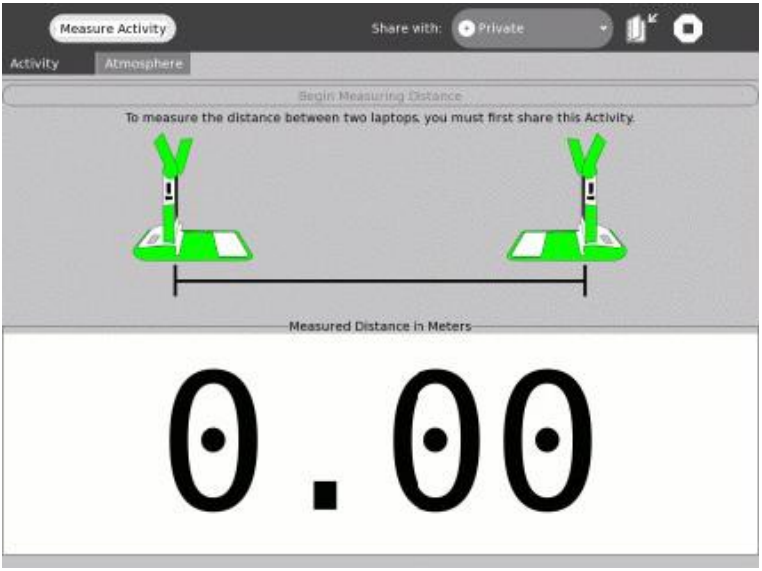
نشاط الساعه:

هذا النشاط يعرض ساعه عاديه يمكن من خلالها تعلم قراءة الزمن منها.



نشاط المسافه :

يمكننا من قياس المسافه بإستخدام النبضات الصوتيه. لا بد من وجود إثنان من كمبيوتر إكس أو المحمول.



إضغط علي نشاط المسافه في الكمبيوتر الأول, ثم أرسل دعوه للكمبيوتر الآخر, إضغط علي زر الدعوه لبدأ نشاط المسافه.

في كلا الكمبيوترين إضغط علي زر إبدأ في قياس المسافه.

الكمبيوتر الأول سيرسل نبضه صوتيه و سيرد الكمبيوتر الثاني بنبضه هو الآخر. ثم يحسب الكمبيوتران المسافه بينهما وسيعرضانها بالمتر.

ستتكرر العمليه إلي أن تضغط علي زر أوقف قياس المسافه.

إقتراحات:

- لا تحرك الكمبيوترات عند قياس المسافه.

- الأحوال الجويه ربما تؤثر علي مدي صحة قياس المسافه.

الرسم:

هذا النشاط يمكن الأطفال من التعرف علي مقدراتهم و مواهبهم في الرسم والتلوين والإستمتاع بالتعبير عن أنفسهم.

الخيارات:

1- التحرير: تراجع, نسخ, قطع, لصق, و مسح.

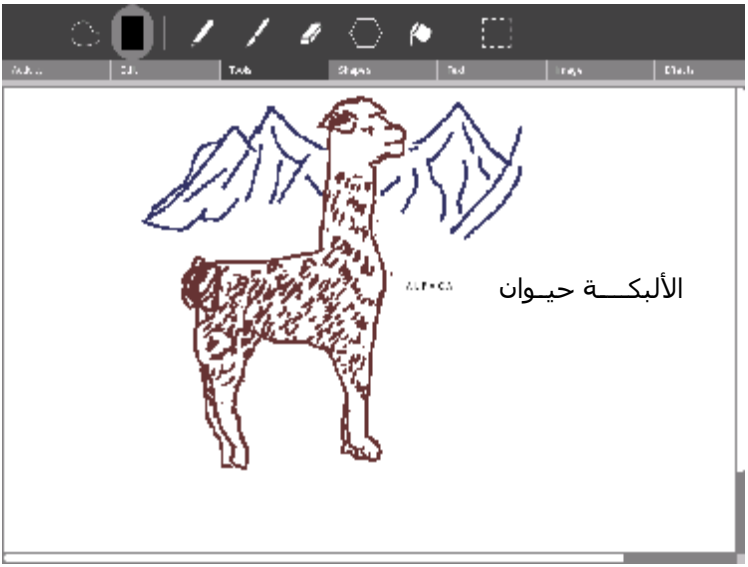
2- المعدات: صحن التلوين, قلم رصاص بأحجام مختلفه, فرشاه بأحجام مختلفه, أشكال مختلفه (مربع, دائره), مساحه بأحجام مختلفه, متعدد أوجه بأحجام مختلفه, جردل ألوان مالئه, و صانع أشكال مستطيله.

3- أشكال: ألوان مالئه, ألوان خط, تظليل, مستطيل, خط, متعدد أوجه و أحجامه, جوانب, قلب, متوازي أشكال, سهم, نجمه, ترابيزيوم و مثلث.

4- كتابه: نوع الخط ولونه.

5- صوره: أدخل صوره, طول, عرض.

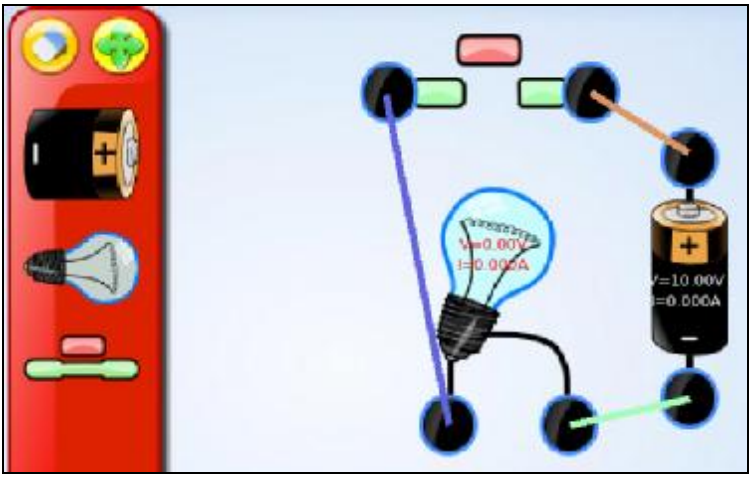
6- تأثيرات: مستوي الرماديه, قوس قزح للألوان.



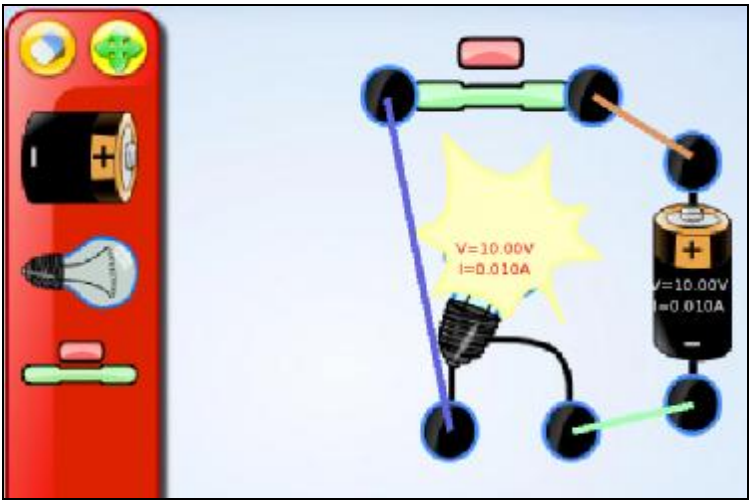
كهرباء:

لعمل وتحفيز المشاريع الكهربية, تحتاج لمعرفة أساسيات الكهرباء.

دائره مفتوحه



دائره مغلقه



الألعاب الإلكترونيه:

الألعاب الإلكترونيه المصحوبه بالصوت عباره عن بيئه متعددة الوسائط تمكن الطفل من عمل نماذج للأشياء وبأنواع مختلفه: نصوص, رسومات, أفلام فيديو, صوت, وغيرها.

خمس خطوات لعمل المشروع الأول:

1. إضغط علي السحابه البنفسجيه: إعمل مشروع.
2. إضغط علي لوح الألوان لعمل رسم وبعد الإنتهاء منه إضغط علي إحفظ

.
3. إضغط بالفأره اليمين علي الرسم و ذلك لعرض أذرع الهاله (وهي مجموعة أذرع تمكننا من التحكم في وعمل تغييرات علي الأشياء التي صممناها بالألعاب الإلكترونيه):

تدوير: دور الشكل أو الجسم.
بلاط: توضح البلاطه إسم الشكل وتسمح بتحويل خصائص الشكل إلي

آخر.

مشاهد: تفتح المشاهد لكل شكل.

إنهيار: تختزل الشكل إلي زر صغير.

أمسح: لإزالة الشكل وإزالته إلي المزبله.

قائمه: تعرض قائمة الخيارات للتحكم والملائمه.

إلتقط: لإزالة شكل من آخر يحتويه.

حرك: لتحريك شكل عن طريق السحب بالفأره.

أنسخ: لعمل نسخ طبق الأصل من الشكل.

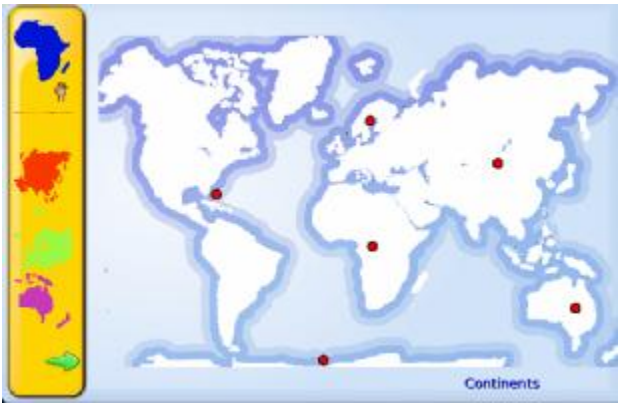
إعادة رسم: لإعادة رسم الشكل مره أخري.

تغيير حجم: لتغيير حجم الشكل.
4. إضغط علي المشاهد وأسحب بلاطه التقديم من التصنيف الأساسي إلي عالم الألعاب الإلكترونيه حيث تتحول إلي نص. ثم إسحب بلاطة الدوران وضعها تحت بلاطة التقديم في النص.

5. إضغط علي الساعه بجوار زر عادي, لتحريك الرسم. إضغط علي الساعه مره أخري لتثبيت الرسم.

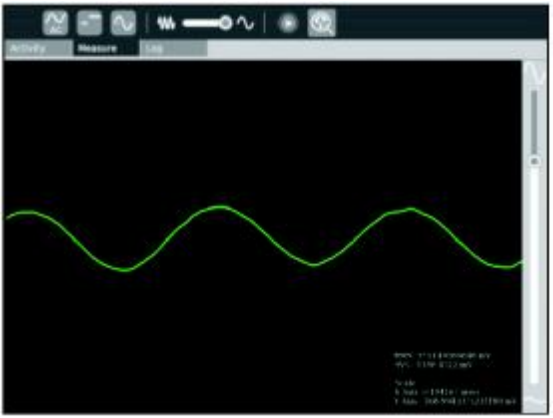
جغرافيا :

هذا النشاط يمكننا من سحب ووضع الأقطار في أماكنها الطبيعيه علي خريطة العالم. كل القارات والأقطار موجوده في هذا النشاط.



القياس :

نشاط القياس يمكن الطفل من الربط بين الظواهر الفيزيائيه والعمليات الإحصائيه عن طريق التمثيل المرئي. مثلاً يمكن ربط الضوء والحراره وحساسات المجال المغناطيسي. كما يمكن أيضاً إستخدامه لقياس الذبذبات, مثلاً إضافة الجهد الكهربي مباشرةً أو الإشارات لقياسها.

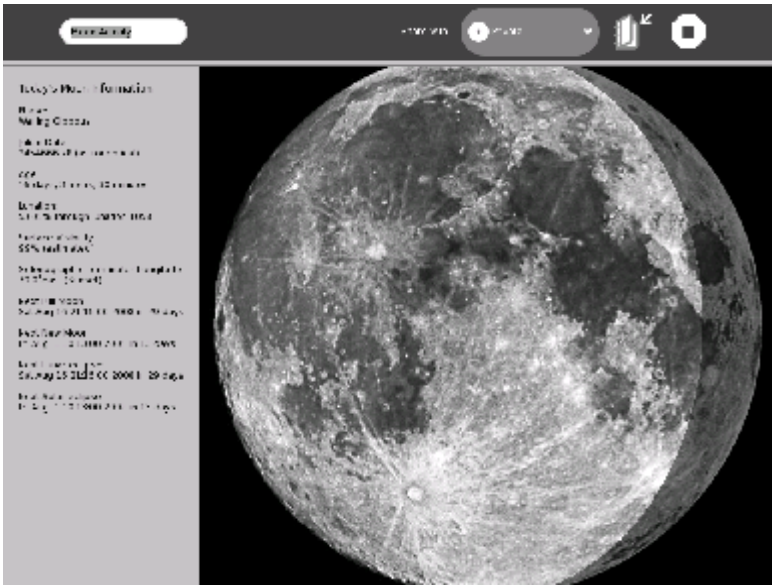


المشاريع التي يمكن عملها بنشاط القياس تشمل محولات الطاقه. محولات الطاقه عباره عن آليات لتحويل الزواهر الفيزيائيه إلي إشارات كهربيه.

مخطط صوت الحرف الإنجليزي (O)

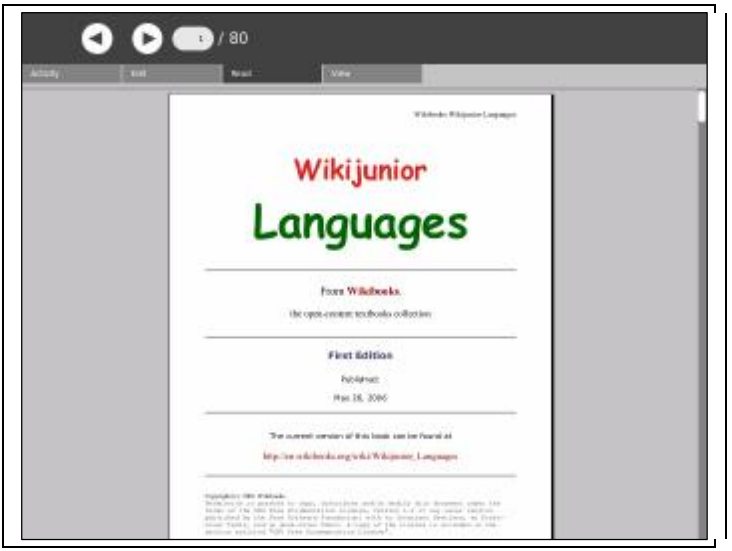
القمر:

هذا النشاط يحتوي علي معلومات عن مراحل القمر, خسوف القمر وكسوف الشمس وآثارهما.



القارئ :

من المفيد جداً قراءة الكتب الإلكترونيه وملفات البي دي إف. هذا النشاط غير موضوع مع الأنشطه الأخري, لكن يكمن الوصول إليه عند فتح ملف بي دي إف.



التسجيل :

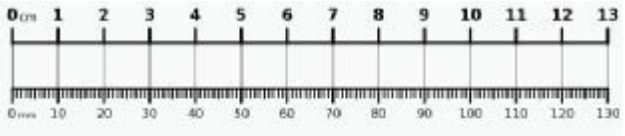
نشاط التسجيل يمكن الطفل من إستخدام مصادر الوسائط المتعدده كالصور والصوتيات وأفلام الفيديو. كذلك هذا النشاط مفيد في:

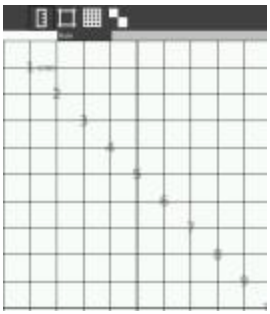
1. إلتقاط الصور.
2. تسجيل أفلام الفيديو (عادةً 15 ثانيه, لكن هناك 30 و 45 ثانيه)
3. تسجيل الصوتيات.
4. عمل إستعراضات 360 درجه.
5. إضافة الأوصاف القصيره.

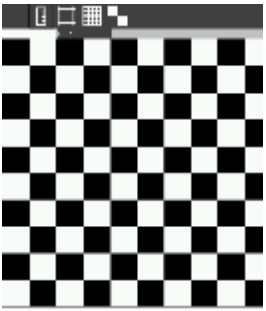
الصور والصوتيات يتم تسجيلها في المجله مع إمكانية إستحدامها في نشاطات أخري, كما يمكن مشاركتهاأيضاً.

المسطره :

تظهر كمسطره مرسومه وشبكه بالسنتمترات والملمترات, ويمكن إستخدامها لقياس شكل ما أو زواياه.







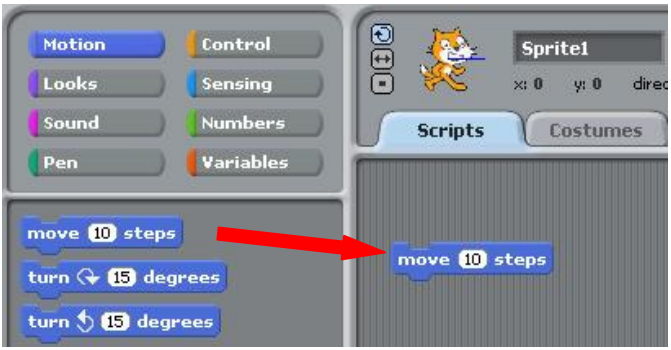
الميزان :

في هذا النشاط يستطيع الطفل سحب ووضع أوزان علي كفتي الميزان.

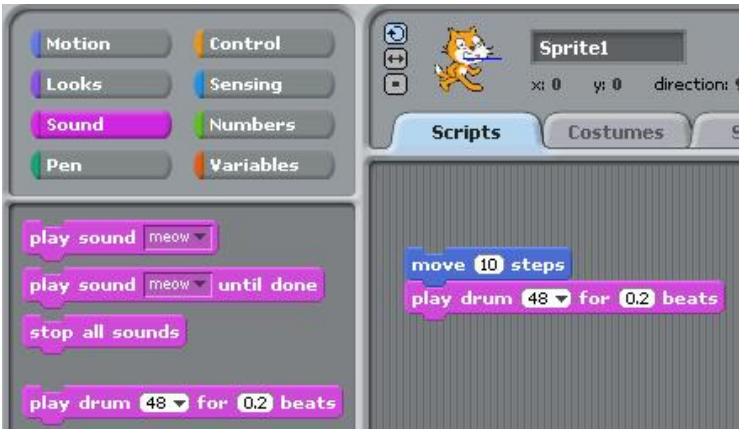
الخربشه :

الخربشه لغه تمكن الطفل من عمل نشاطات متفاعله, رسوم متحركه, ألعاب وفنون. يستخدم هذا النشاط كتل رمزيه يمكن سحبها وإسقاطها علي الواجهة لعمل حدث أو حركات أو أصوات.

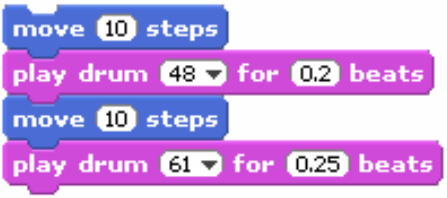
لتحريك شكل ما (قطه مثلاً), إسحب كتلة التحريك إلي منطقة المخططات, ثم أنقر علي الكتله مرتان, عندها ستتحرك القطه.



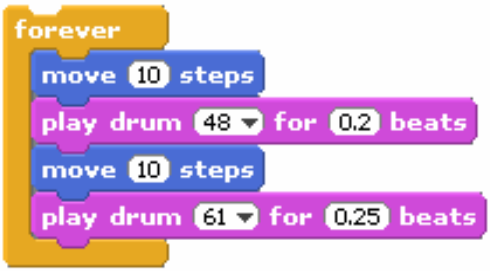
إسحب كتلة إقرع الطبل وأسقطها علي الكتله السابقه, ثم أنقر علي الكتله مرتان وإستمع.



لجعلها تتراقص, أضف الرموز التاليه:



لتكرارها بإستمرار, إسحب كتلة إستمرار , ثم أنقر علي الكتله مرتان.



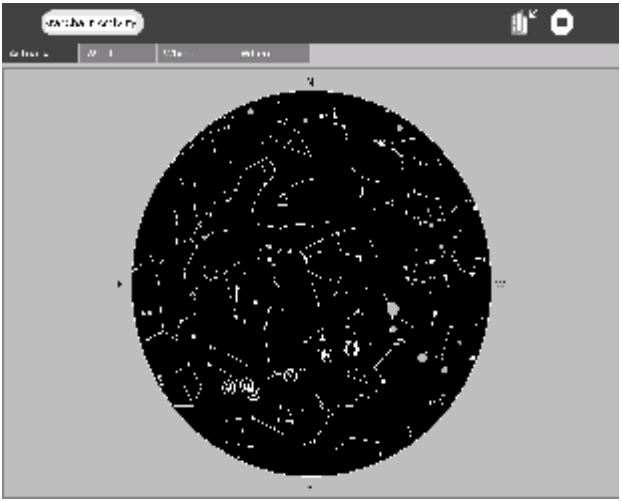
للإيقاف, إضغط علي زر الإيقاف

الكلام:

الكلام أو الحديث عباره عن وجه يستطيع تحويل أي نص إلي حديث والكلمات يتم نطقها بصوت صناعي.يمكن إختيار اللغات كما يمكن تغيير شكل الوجه خاصه العينان من دائري إلي مربع أو العكس.

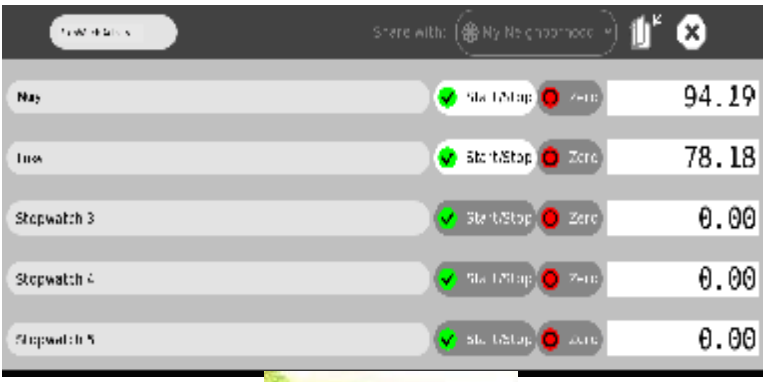
خريطة النجوم:

هذا النشاط يوضح خريطة السماء, وتشمل الشمس, القمر, النجوم المرئيه, الكواكب, والأبراج. يمكن تحديد المواقع للدول أو المدن بخطوط الطول والعرض, كما يمكن تحديد الزمن بتوقيت جرينتش.



ساعة الإيقاف:

هذا النشاط يوفر عدد من ساعات الإيقاف لتحديد الزمن لأي نشاط آخر.

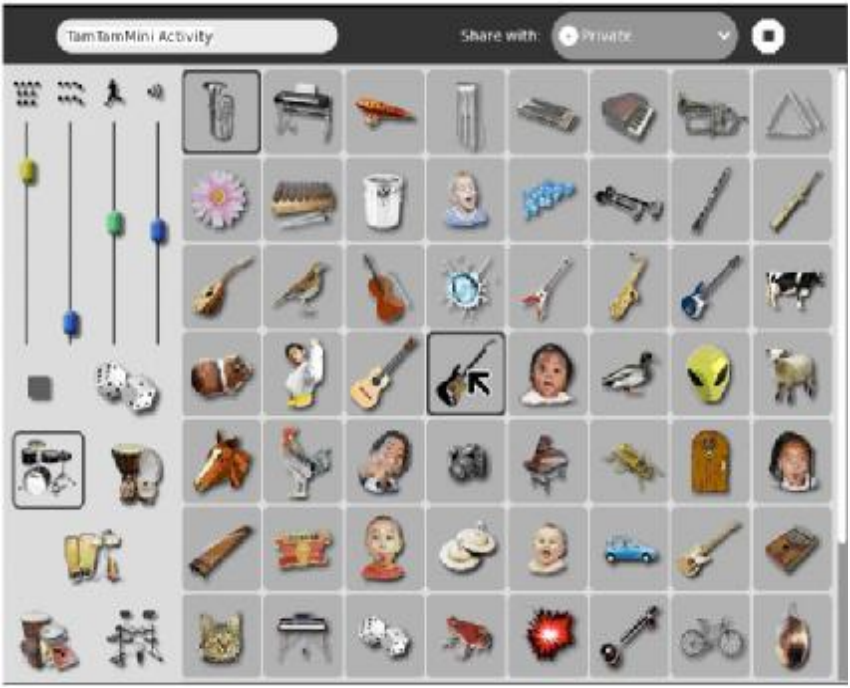


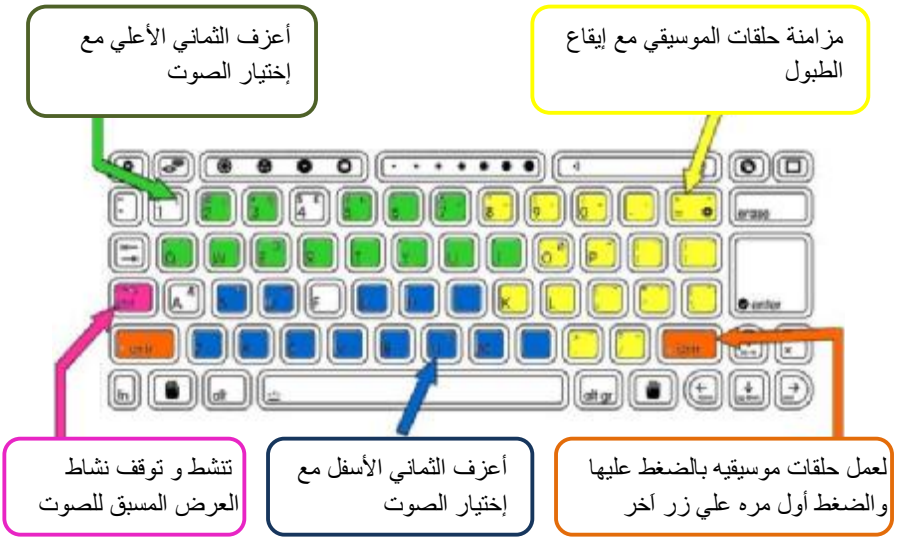
طمطم:

حزمه من أربع نشاطات تسمح بإستكشاف الموسيقي والصوت.

1- طمطم الصغير:

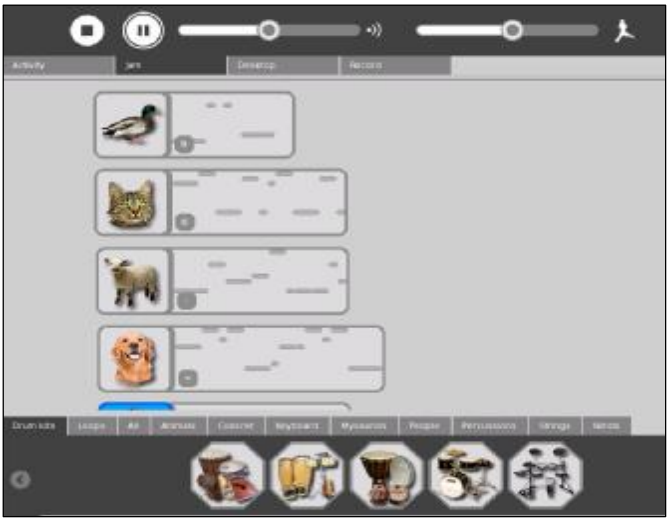
هذا النشاط يوصي به للأطفال الصغار. إضغط علي أي آله موسيقيه: يمكن إستخدام لوحة المفاتيح لعزف نوته موسيقيه. يمكن وضع صوت علي الخلفيه الموسيقيه, مثلاً إيقاع.





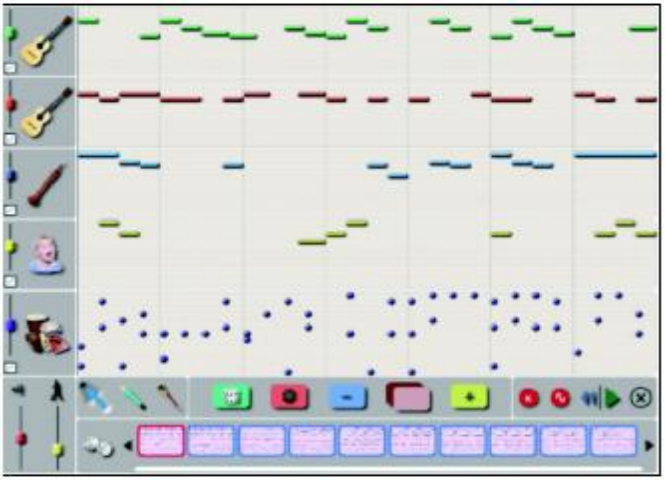
2- طمطم الحفلات :

يتم تنفيذ الأصوات بالضغط علي لوحة المفاتيح, يمكن تشغيل عدة أصوات كما يمكن إختيار الإيقاع. يسمح للأطفال بعمل موسيقي بالإشتراك مع الأصدقاء, كل طفل بآله موسيقيه مختلفه.



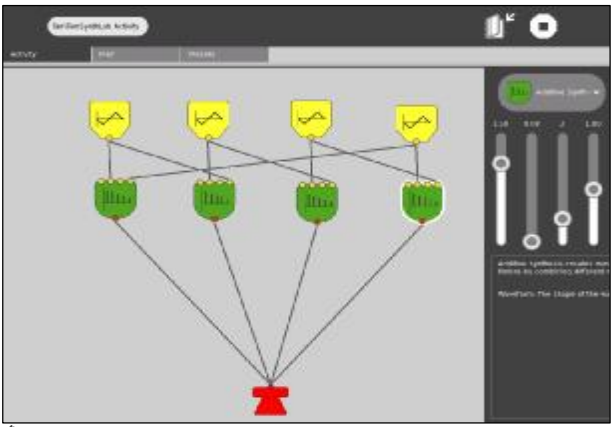
3- طمطم المحرر :

هذا المحرر عباره عن مولد موسيقي ملون وبديهي لتغيير وتنظيم النوتات الموسيقيه علي خمسة مسارات. يمكن للطفل الإختيار بين مئات الأصوات وأشكال الموسيقي المختلفه.



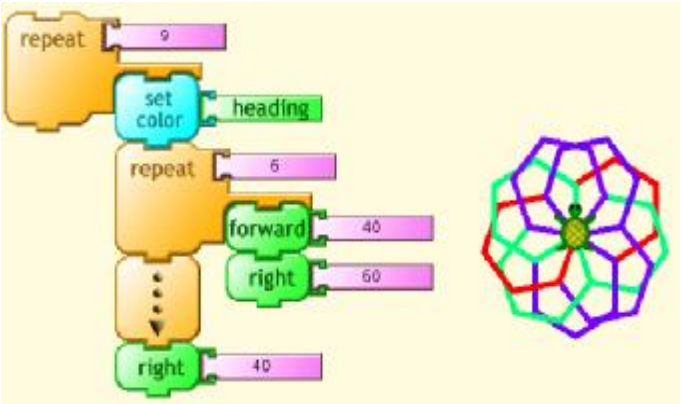
4- طمطم الموالفه :

أكثر أدوات طمطم تعقيداً, وهو معمل صوتي صغير يمكن الطفل من صناعة و ترنيم الموسيقي والأصوات الأخري.



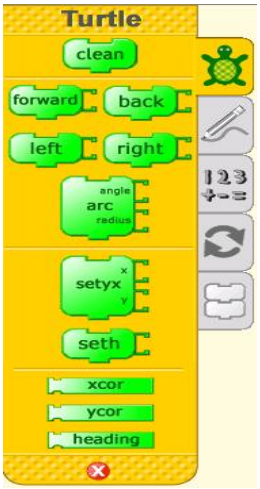
سلحفاة الفن :

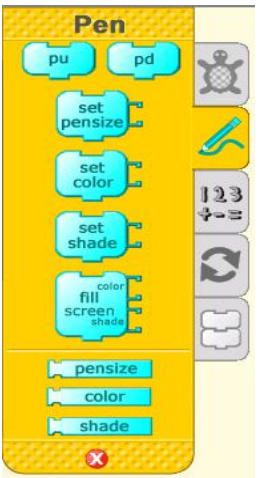
هذا نشاط مستمد من علامة السلحفاه المميزه, التي تستخدم بلاطات مرئيه يمكن سحبها و إسقاطها لعمل برامج, وإن كان بإمكانات محدده. هذه ليست معقده كالعلامه المميزه.



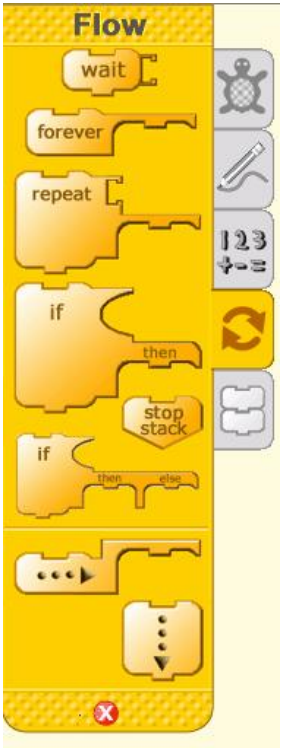
أجزاء البرنامج, كتل مرئيه, موزعه علي خمسة لوحات:

القلم (السماوي) السلحفاه (الأخضر)

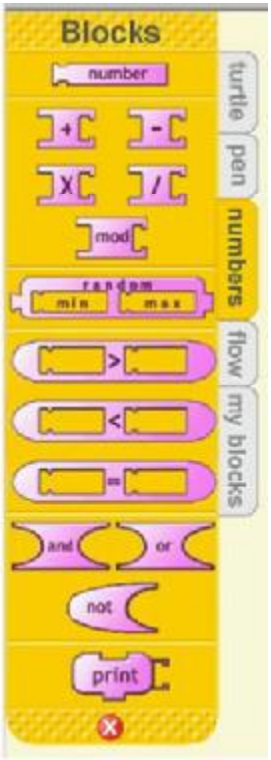




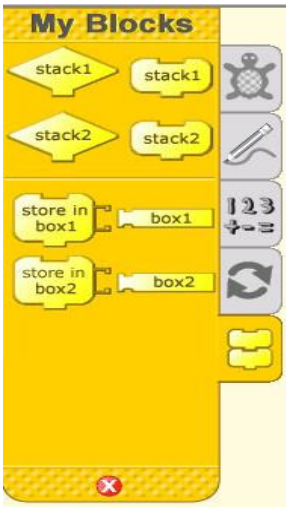
الشرائح (البنفسجي)



الإنتاج (البرتقالي)

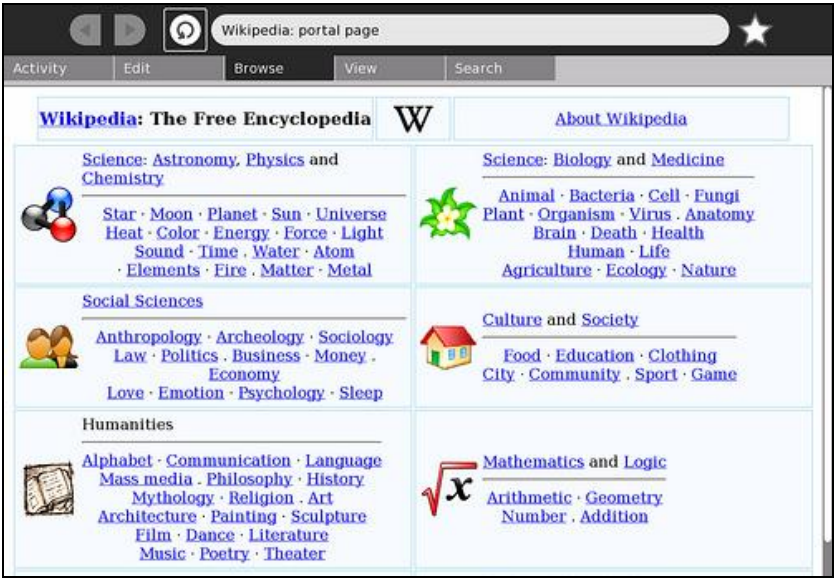


شرائحي (الأصفر)



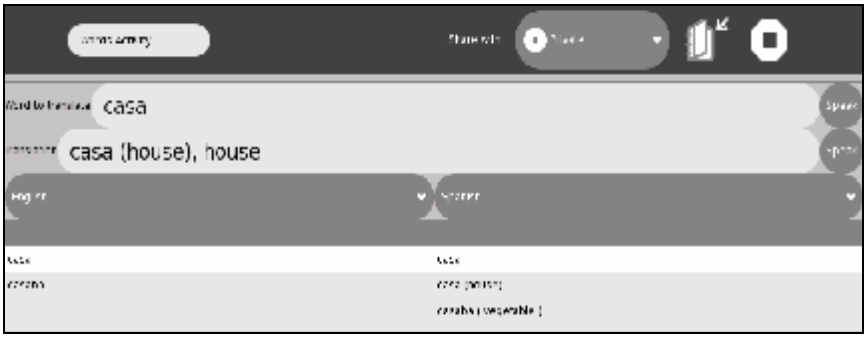
موسوعة الويكيبيديا:

نعم, هي الموسوعه المشهوره المجانيه.



الكلمات:

هذا معجم للترجمه كما هناك خيار الصوت الصناعي للنطق.



الكتابه:

هذا النشاط لإضافة النصوص الأساسيه. كما يمكن إدخال الصور, تصميم الجداول, تصميم العمليات الأخري. يوفر للأطفال مقدمه عن معالجات النصوص.

لحفظ الأعمال المنفذه:

هناك ثلاثه أشكال أو طرق للحفظ:

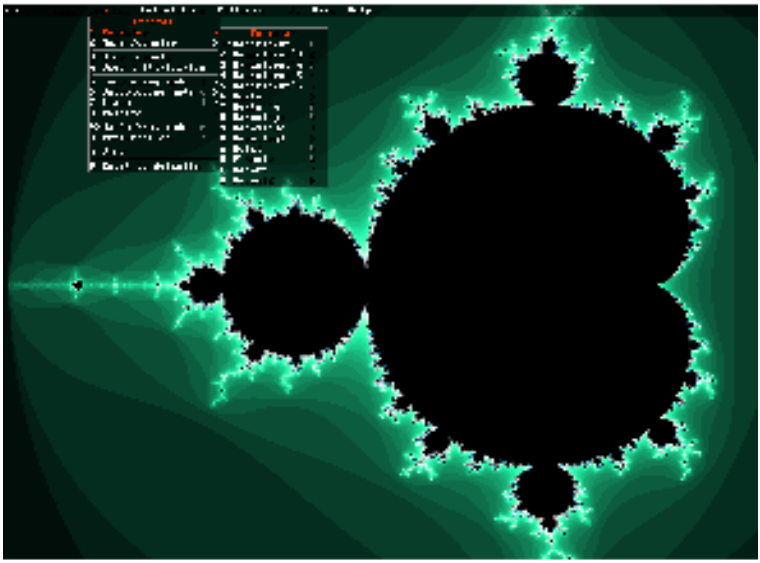
النص العادي: عندما يحتوي فقط علي نص بلا صور أو أشكال.

النص المقوي الشكل: عندما يحتوي النص علي خطوط, ألوان, صور, وهكذا.

إتش تي إم إل: كما في المقوي, لكن يمكن رؤيته كصفحه علي الإنترنت, يحتوي علي خطوط, ألوان, صور, وهكذا.

كساوس :

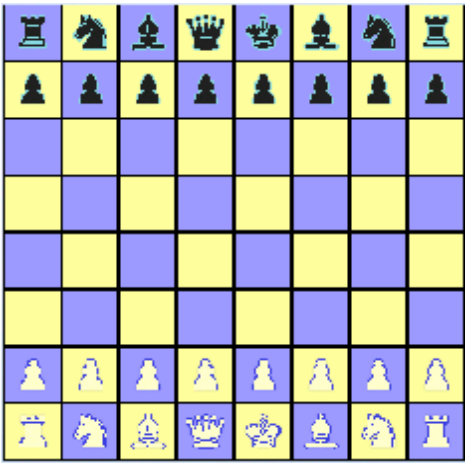
هذا نشاط من مكبر تفاعلي تكسيري. لإستكشاف الأنواع المختلفه للتكسير السائل, الحركه المستمره, كما يحتوي علي تمارين.



الألعاب

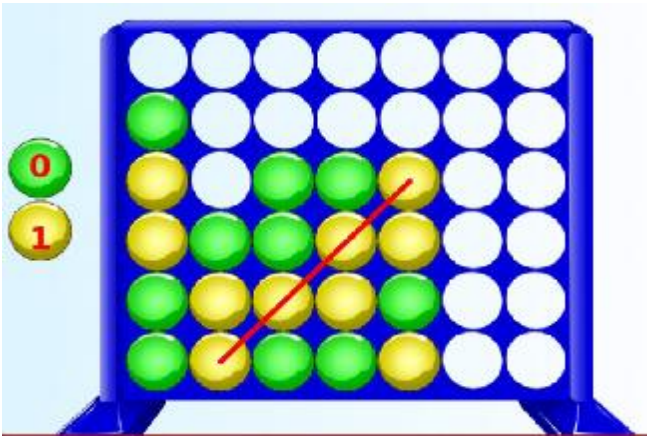
الشطرنج:

للعب الشطرنج ضد الكمبيوتر بطريقه تعليميه.



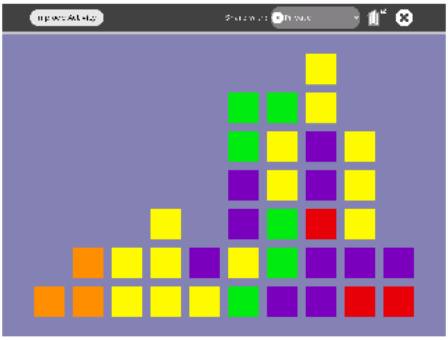
الإرتباط:

للعب بين فردين, والهدف أربعه في خط واحد.



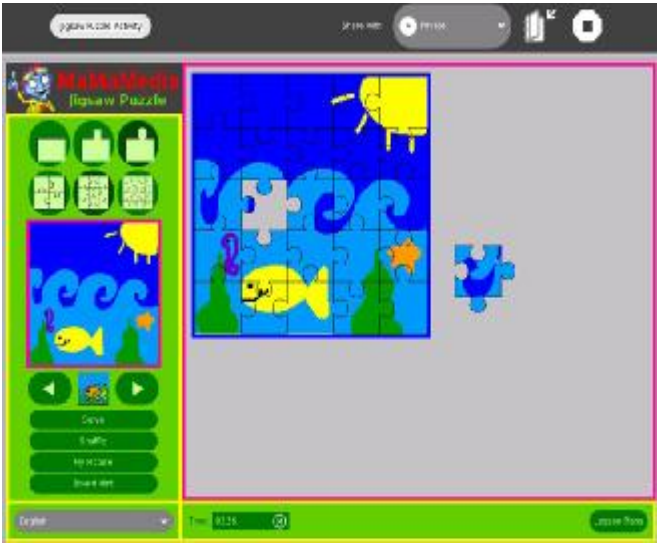
الهدم:

هذه اللعبه تعتمد علي نموذج القطع الساقطه في تتريس. يزيل اللاعب القطع المتجاوره من نفس اللون, وعند إزالة القطع السفلي تسقط القطع العليا لتحل محلها, الهدف إزالة كل القطع.



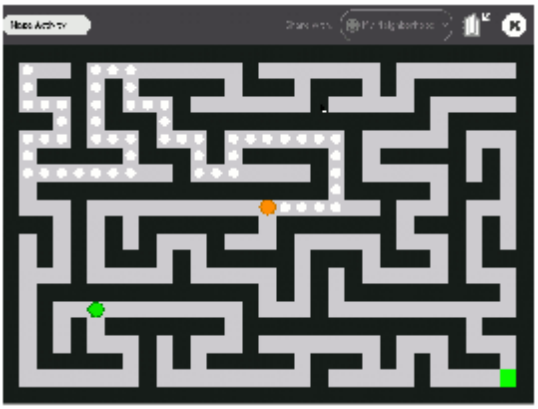
لغز البانوراما:

هو لغز تركيب الصوره الأساسي والمعروف. لكن للطفل حق إضافة صوره الخاصه.



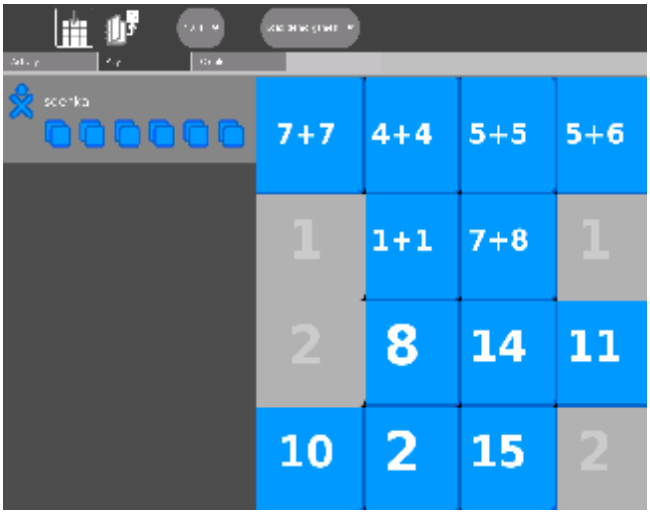
المتاهه:

هذه لغز المتاهه المعروف. يمكن لعبه بالتعاون بين إثنين أو ثلاثه أطفال.



الحفظ:

هذه اللعبه تعتمد علي التعرف علي الأزواج المتشابهه. الزوج قد يكون وسيط متعدد من النصوص أو الصور أو الأصوات أو الأفلام. يمكن للأطفال عمل ألعابهم الخاصه.

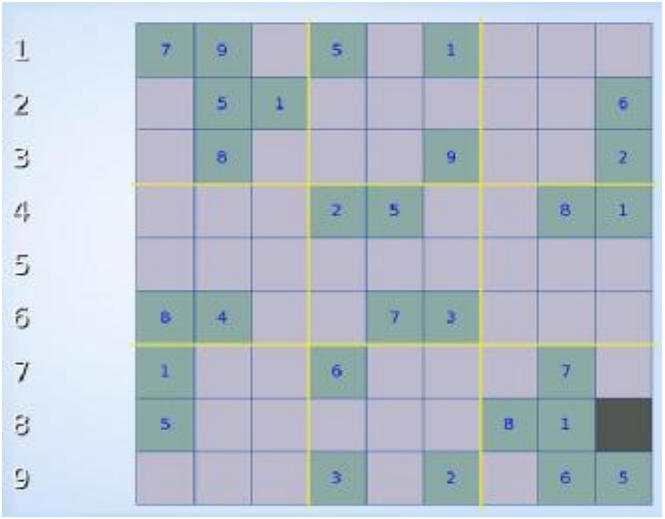


لغز شريط التمرير:

هي اللعبه التقليديه التي من خلال تحريك الكروت المنطقي يمكن تكوين صوره. يمكن إختيار عدد القطع من 9 أو 12 أو 16. يمكن للطفل إضاغة صوره الخاصه.

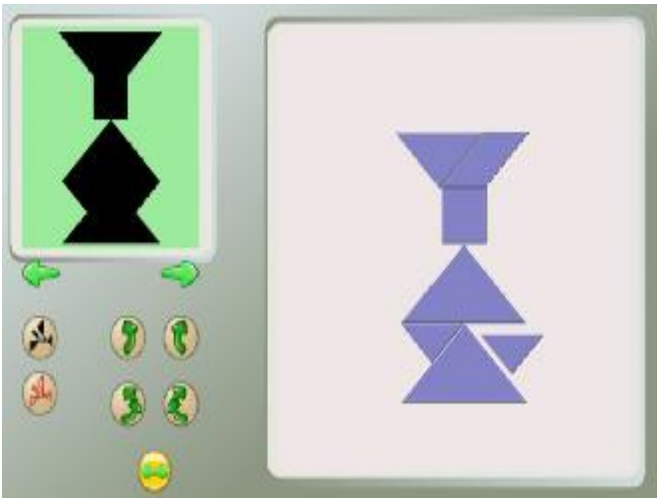
سودوكو:

لعبة السودوكو المشهوره, كما يمكن لعبها علي ثلاثة مستويات.



التانغرام :

الغرض من هذه اللعبه تجميع عدة أشكال للحصول علي شكل واحد.

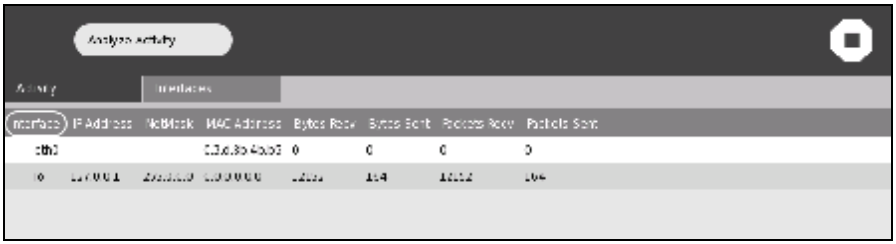


فارايوكس من قرية كوسكو, ألبيرو

للمطورين/المبرمجين

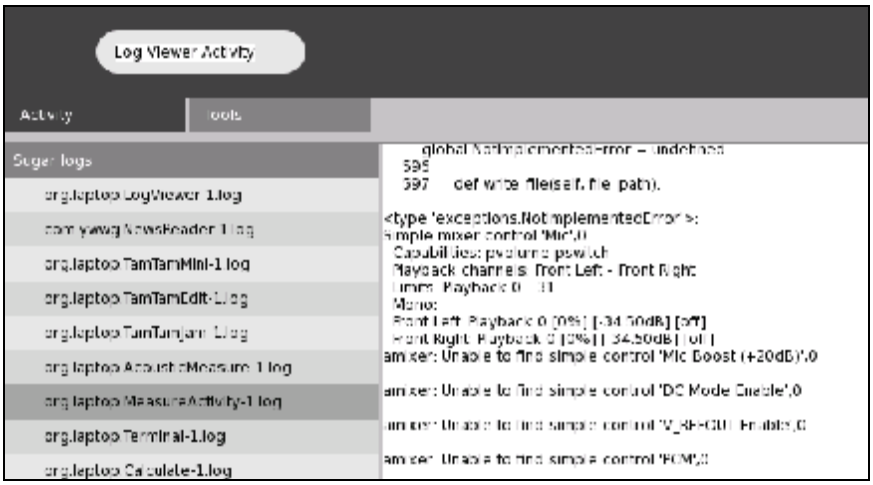
التحليل :

هذه النشاط يحلل علامات الدخول إلي الذاكره للجهاز. مكتوب بالكامل بلغة سي.



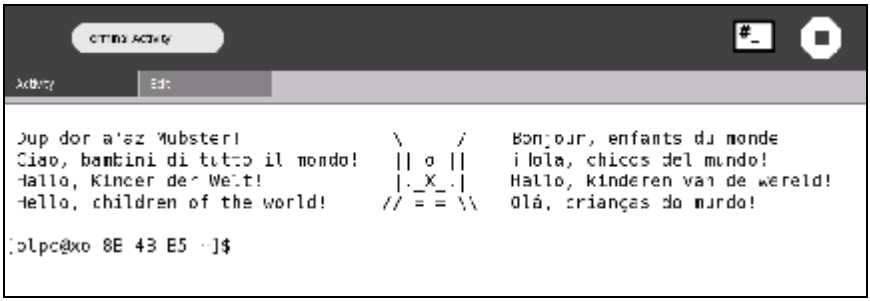
مشاهد السجلات :

هذا النشاط لإختبار ملفات السجلات المنتجه بواسطة برمجيات الجهاز. مهم جداً للمطورين وللمساعده في حل مشكلات الكمبيوتر المحمول إكس أو.



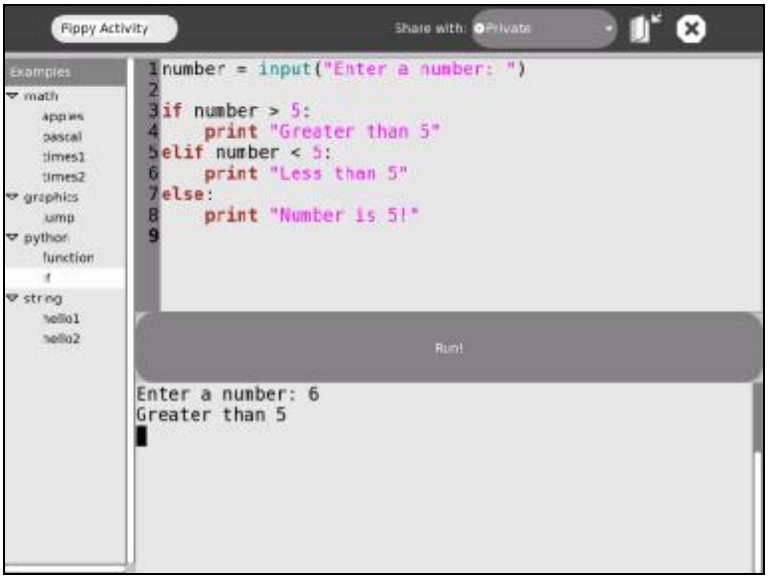
المحطه النهائية:

تمثل موجة الغلاف للكمبيوتر المحمول إكس أو .



بيبي:

هذه لغة البرمجه بايتون, البي بمكن من إستكشاف مبادئ البرمجه.



قائمة المراجع

الموقع الرسمي لمشروع كمبيوتر محمول لكل طفل http://www.laptop.org

موقع موسوعة كمبيوتر محمول لكل طفل http://wiki.laptop.org

الموقع الرسمي لبرامج الصوت http://www.squeak.org

الموقع الرسمي لبرامج ألعاب الصوت http://www.squeakland.org

الموقع الرسمي لبرامج لعب الخربشه http://www.scratch.org

بابرت أعمال http://www.papert.org/works.html

الموقع الرسمي لبرامج معامل السكر http://www.sugarlabs.org

الموقع الرسمي لموسوعة برامج معامل السكر http://wiki.sugarlabs.org

التذيل

القرص المرن إكس أو الحي تم عمله بواسطة عدد من المطورين ويحوي نسخه أصليه رائعه (إستكمال 1, رقم البناء 695). وزنها 377 ميقا بايت ومتوفره من
الموقع http://pilgrim.laptop.org/~pilgrim/olpc/streams/update.1/

إعتبر الآتي عند التنزيل:

تحتاج إلي سي بي يو متواكب مع إنتل وأكبر من 800 ميقاهيرتز, وذاكرة رام أكبر من 512 ميقابايت, يوصي بذاكره 1 قيقابايت لإستخدام كل الأنشطه.

تحتاج إلي شاشه بوضوح 1024×768 بكسل, ويوصي بشاشه بوضوح 1280×1024 بكسل, لأن بعض الأنشطه لا تعمل مع شاشات ذات وضوح أقل من 1200×900 بكسل, كما يوصي بإستخدام أجهزة فيديو عالية الوضوح.

نشاط التسجيل لا يعمل مع الكاميرات التي توصل عبر فتحات اليو إس بي حتي الآن.

كيفية برمجة الجهاز بإستخدام القرص المرن:

برمجة الجهاز من القرص المرن مباشرةً, لا حوجه للدخول إلي القرص لكن يمكن إستخدام كمبيوتر خيالي مثل في إم Qemu, VMwareالصلب.) وير, أو كيمو (

1- أدخل القرص ثم أعد إدارة الكمبيوتر.
علي كمبيوتر لو نوفو يحتاج إلي 3 دقائق.
علي كمبيوتر متوائم مع بينتيوم 4 يحتاج إلي 5 دقائق.

2- عند ظهور شاشة البرمجه, إختار اللغه ثم إضغط علي أدخل.
مثلاً اللغه الإنجليزيه الأمريكيه= بي سي 104/يو إس.

3- تزهر الشاشه التاليه.

إضغط علي إف 2 إذا رغبت في مشاهدة تفاصيل البدايه.

4- سيبدأ في تحميل وحدات كيرنيل.

5- بعدها أكتب إسمك.

6- يمكن تغيير اللون بالضغط عدة مرات علي علامة الطفل.

7- أخيراً إضغط علي تم العمل.

للخروج أو الإغلاق:

في الصفحه الرئيسيه, حرك الفأره علي علامة الطفل, ستظهر عدة خيارات, إختار الإغلاق.

تحميل:

نسخه جديده من ftp://rohrmoser-engineering.de/pub/XO-LiveCD/
القرص المرن الحي:
عصاه وسكر من الكرز: تحميل حي علي الجهاز:
http://wiki.sugarlabs.org/go/Sugar_on_a_Stick/Strawberry

عن المؤلف

زدينكا زبيده سالاس بيلكو معلمه و مهندسه وباحثه في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ودورها في التعليم.

كانت باحثه في جامعة كيوتو اليابانية, كلية الدراسات العليا للمعلوماتيه, في معمل البروفيسور يوهيكو كوباياشي, حيث إلتقت بالبروفيسور ألان كي حيث عملا معاً بحثاً عن إضافة ألعاب الصوت الإلكترونيه في التعليم في المدارس, حيث تعمقت معرفتها عن نظريات سيمور بابرت البنائيه في التعليم.

تواصل زبيده بحوثها وتخصصها في المعلوماتيه حيث زارت أمريكا, الهند و كوريا الجنوبيه. منذ العام 2007, تعمل زبيده في مشروع كمبيوتر محمول لكل طفل في مناطق الإنديز في ألبيرو, مع أطفال أيمارا و كيشيوا.

عن المترجم

د. راشد إسماعيل حاج إبراهيم من مواليد السودان, قرية الفوار, محافظة الحصاحيصا, ولاية الجزيرة. درس المرحلة الإبتدائية بمدرستي الفوار وري أبوعشر, المتوسطة والثانوي بمدارس المحيريبا والحصاحيصا, ثم جامعة الخرطوم كلية العلوم قسم النبات وتخرج بدرجة البكالوريوس الشرف الأولي, ثم درجة الماجستير. إنتقل بعدها إلي جامعة كيوتو اليابانية حيث نال درجة الدكتوراه, وخلال تلك الفترة زامل مؤلفة الكتاب زبيدة زدينكا

عمل أثناء دراسة الدكتوراه أيضاً معلماً للغة الإنجليزية بعدد من المدارس الإبتدائية المتوسطة بمدن أوساكا وكيوتو ونارا, كما عمل معلماً للغة العربية بالمعاهد الخاصة

عمل معلما بجميع المراحل الدراسية متطوعاً أحياناً ورسمياً أحياناً أخري. ثم معيداً وأخيراً محاضراً في جامعة الخرطوم, جامعة النيلين, جامعة إفريقيا العالمية وجامعة العلوم والتقانة

إنتقل لدراسة ما بعد الدكتوراة في جامعة كوازولوناتال بجنوب إفريقيا ثم أستاذ لتدريس العلوم باللغة الإنجليزية في جامعة كيونغنام الوطنية في كوريا الجنوبية حيث يعمل الآن

"أيهما أفضل؟ أن يبرمج الكمبيوتر الطفل أم يبرمج الطفل الكمبيوتر؟"

سيمور بابرت

"أنا مقتنع تماماً أن التعلم الأفضل يحدث عندما يقود عملية التعلم المتعلم نفسه"

سيمور بابرت

"أحسن طريقه للتنبؤ بالمستقبل هي إختراع المستقبل"

ألان كي

"وجود شبكة تعليم متطوره, تمكننا من التعاون والتواصل والإبداع"

يوهيكو كوباياشي