

قائمة التعلم للصف الثالث

الدراسات الاجتماعية	الرياضيات	اللغة الإنجليزية / قراءة
<ul style="list-style-type: none"> ● انظر حول المنزل للعثور على الهندسة المعمارية؟ ما هي الأنواع التي تراها؟ استخدم عناصر من جميع أنحاء المنزل لإنشاء أفواص أو أعمدة. ● انظر حول المنزل وابحث عن الأشياء القديمة. اجب على الاسئلة التالية. ماذا ترى؟ ما الذي يجعلك تفكر في هذا العنصر؟ ماذا تتساءل عن هذا البند؟ ماذا تتخيل كيف يمكننا استخدام هذا الشيء؟ كيف تغير هذا الشيء مع مرور الوقت؟ اتصل بأحد أفراد العائلة الأكبر سناً. اطلب منهم مشاركة قصص عن شكل الحياة عندما كانوا في عمرك. اكتب القصص للمشاركة. ● قم برسم خريطة لمنزلك. ● قم بتصميم هاتف محمول لشخص من التاريخ. ما نوع التطبيقات التي يحتاجها هذا الشخص لهواتفه؟ ارسم صورة للشاشة الرئيسية للهاتف المحمول مع جميع التطبيقات المطلوبة. 	<ul style="list-style-type: none"> ● كم عدد الطرق المختلفة التي يمكنك بها تجميع 2.63 دولار باستخدام العملات الورقية او المعدنية كرر مع 3.27 دولار. ● اكتب مسألة كلامية تكون الإجابة ١٢. اجعل شخصاً آخر يحلها. اختر رقماً آخر واكتب مسألة كلامية اخرى واطلب من شخص آخر حلها. ● قم باختبار رقمين احسب حاصل الضرب. العب مع شخص آخر. اللاعب الذي يحصل على حاصل الضرب الأكبر يفوز بنقطة. كرر اللعب ١ مرات. ● استخدم ٤ طرق مختلفة لحل: <ul style="list-style-type: none"> ○ 8×6 ○ 8×7 ○ 7×6 ● ما هو محيط ومساحة الغرفة؟ يمكنك تحديد وحدة القياس التي ترغب في استخدامها. ارسم مخططاً لإثبات عملك. ● لا تنسى أن تمارس ريفلكس Reflex Math الرياضيات! 	<p>سيحصل جميع الطلاب على ٤ كتب من مكتبة المدرسة</p> <ul style="list-style-type: none"> ● اكتب خطاباً لشخصية من احدى الكتب. ● اكتب عن الجزء المفضل لديك. لماذا كان هو المفضل لديك؟ ● اكتب ٥ حقائق تعلمتها. ● اكتب حلاً جديداً للصراع في القصة. ● تظاهر أنك تجري مقابلة مع الشخصية الرئيسية. ماذا تسأل؟ كيف سوف يستجيبون؟ ● اكتب نهاية جديدة للقصة. ● اكتب فصلاً جديداً لكتاب. ● اكتب رسالة إلى المؤلف / الرسام. ● اكتب تقييم لإحدى الكتب. ● اصنع واجهة جديداً وعنواناً جديداً لإحدى الكتب. ● قم بكتابة جدول زمني للأحداث. ● اكتب إعلان ● اكتب قصيدة. ● اعد قراءة الكتب المفضلة لديك. ● احتفظ بدفتنر: اكتب فقرة حول كل يوم ثم قم بتوضيح ذلك.
<p>الفنون الجميلة</p>	<p>التربية الرياضية</p>	<p>العلوم</p>
<p>الرسم الفني</p> <ul style="list-style-type: none"> ● امنح طفلك مرآة. اطلب منهم إنشاء صورة لأنفسهم. ● قم بإعداد هيكل حياة ثابتة من ٣-٥ كائنات واطلب من طفلك أن يرسم. ● اجعل طفلك يرسم أحد أفراد العائلة أو حيوان أليف. <p>الموسيقى</p> <ul style="list-style-type: none"> ● الموسيقي في كل مكان حولنا. اجعل طفلك يصنع الموسيقي باستخدام أدوات المطبخ. اطلب منهم تجربة العلبة الفارغة والملقعة والمعدني لإنشاء إيقاع. اطلب من طفلك إنشاء أغنية باستخدام الأدوات المذكورة أعلاه وكتابة كلمات الأغاني الخاصة به. لا تنسى أن تستمع لطفلك يؤدي للحن. 	<p>الاحماء اليومي</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ٣. قفزة ● ٣. قفزات خطوة ● ١. قفزات من أعلى لأسفل ● تمدد كعداء (الساق للداخل الساق للخارج) ١٥ ثانية لكل ساق ● تمدد كفراشة (الجلوس مع القدمين معاً) - ١٥ ثانية ● ١. حلقة التمرين Curl- ups و ١. الضغط <p>نشاط</p> <ul style="list-style-type: none"> ● القيام بنشاط الرمي واللاحق ، باستخدام كرة أو لعبة الفريسيبي. ١ دقائق ● قم بمهارة حركية لمدة ١. دقائق (القفز أو الركض أو المشي أو القفز على الأقدام) ● Crab walk / bear crawl حوالي 10 دقائق (جرب موازنة العناصر ، مثل الوسادة) ● إذا كان لديك الوصول إلى الإنترنت ، فيرجى مراجعة رابط PE عبر الإنترنت: https://tinyurl.com/rb4232d 	<ul style="list-style-type: none"> ● اجمع مواد صلبة مختلفة (مثل الرمل والملح والسكر) والسوائل (مثل الزيت والعصير ومادة تلوين الطعام). اخلطها في الماء وسجل الوقت الذي يذوب فيه. قم بتغيير درجة حرارة الماء. كيف يؤثر ذلك على الخلط؟ ● حدد مهمة شائعة قد تكون أسهل إذا تمت باستخدام جهاز بسيط. صمم وصنع آلة بسيطة لمعرفة ما إذا كانت هذه المهمة أسهل. ● قم بتصميم وبناء نموذج لبيئة للحيوان مع عامل محدد لتكيف الحيوان مع البيئة. ● بناء وشرح نموذج لدورة المياه باستخدام كيس من البلاستيك والماء وناظفة. ● تفضل زيارة موقع Hour of Code واستكمل النشاط. جرب نشاط مختلف كل يوم!

معلومات تسجيل دخول الطالب

موارد المكتبة

الكتب الإلكترونية

موقع المكتبة: <http://destiny.spotsylvania.k12.va.us>

التطبيق المجاني: Destiny Read

تسجيل دخول الطالب:

اسم المستخدم: رقم هوية الطالب (الاسم الأول والأوسط ، اسم العائلة - رقمان)

كلمة المرور: scps + رقم الغداء 5 أرقام

مثال: اسم المستخدم: gpstilton-78

كلمة المرور: scps12345

خطوات استخدام الكتب الإلكترونية من جهاز كمبيوتر / كمبيوتر محمول:

- اختر مدرستك
- تسجيل الدخول إلى Destiny Discover.
- اضغط على رؤية الكل تحت الكتب الإلكترونية.
- حدد العنوان الذي ترغب في قراءته.
- اضغط على زر استعارة الكتاب. ثم اضغط فوق العنوان مرة أخرى.
- حدد المزيد من التفاصيل. اضغط على زر فتح.

إرشادات استخدام الكتب الإلكترونية من التطبيق:

- بعد سحب كتاب من Destiny عبر الموقع على جهاز الكمبيوتر ، يمكنك استخدام التطبيق لقراءة الكتاب.
- اختر الموقع (فرجينيا)
- اكتب اسم المدرسة
- تسجيل الدخول؛ اكتب اسم المستخدم وكلمة المرور.

خيارات البحث

www.worldbookonline.com

اسم المستخدم: read

كلمة المرور: books

Five Ponds Press for Students:

[/https://student.efiveponds.com](https://student.efiveponds.com) اسم المستخدم SpotsyS

كلمة المرور: (Please use capitals where indicated) 22407S