

عرض تجربة جامعة ولاية

UTAH

الأمريكية ودورها في تصميم برمجيات تفاعلية

حصل المشروع على دعم من

NSF

المشروع يضم أكثر من ١٠٠ برمجية في محاور

الاعداد

الهندسة

الجبر

الاحصاء

للمرحلتين الابتدائية والمتوسطة

عرض تجربة مدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية وبرمجياتها التفاعلية

المستوحاة من مشروع جامعة يوتا الأمريكية

## A Brief History

Teachers of mathematics for centuries have helped students understand mathematics using “manipulatives”-- visual objects that help illustrate mathematical relationships and applications. Manipulatives allow students to visually examine, explore and develop concepts.

The National Library of Virtual Manipulatives (NLVM) at Utah State University has transported these powerful teaching tools into the virtual dimension of the computer. The NLVM collection of over 100 interactive software programs, called “applets,” are an effective means for accelerating and deepening students' understanding of math.

The NLVM development team consists of mathematicians, math educators and instructional design experts at Utah State University.

The National Science Foundation provided funding for creation of the National Library of Virtual Manipulatives and eNLVM.

## About the NLVM


The National Library of Virtual Manipulatives (NLVM) is an NSF supported project that began in 1999 to develop a library of uniquely interactive, web-based virtual manipulatives or concept tutorials, mostly in the form of Java applets, for mathematics instruction (K-12 emphasis). The project includes dissemination and extensive internal and external evaluation


Learning and understanding mathematics, at every level, requires student engagement. Mathematics is not, as has been said, a spectator sport. Too much of current instruction fails to actively involve students. One way to address the problem is through the use of manipulatives, physical objects that help students visualize relationships and applications. We can now use computers to create virtual learning environments to address the same goals

There is a need for good computer-based mathematical manipulatives and interactive learning tools at elementary, middle school, and high school levels. Our Utah State University team is building Java-based mathematical tools and editors that allow us to create exciting new approaches to interactive mathematical instruction. The use of Java as a programming language provides platform independence and web-based accessibility

The NLVM is a resource from which teachers may freely draw to enrich their mathematics classrooms. The materials are also of importance for the mathematical training of both in-service and pre-service teachers

# الصفحة الرئيسية




**National Library of Virtual Manipulatives**



---


[Virtual Library](#)
[About](#)
[eNLVM](#)
[Buy Now!](#)
[Index](#)

Search

Click in the table to list manipulatives for a topic and grade

Index	Pre-K - 2	3 - 5	6 - 8	9 - 12
Number & Operations				
Algebra				
Geometry				
Measurement				
Data Analysis & Probability				



**National Library of Virtual Manipulatives**


---

[Virtual Library](#)
[About](#)
[eNLVM](#)
[Buy Now!](#)
[Index](#)


Search

### About the NLVM

The National Library of Virtual Manipulatives (NLVM) is an NSF supported project that began in 1999 to develop a library of uniquely interactive, web-based virtual manipulatives or concept tutorials, mostly in the form of Java applets, for mathematics instruction (K-12 emphasis). The project includes dissemination and extensive internal and external evaluation.

Learning and understanding mathematics, at every level, requires student engagement. Mathematics is not, as has been said, a spectator sport. Too much of current instruction fails to actively involve students. One way to address the problem is through the use of manipulatives, physical objects that help students visualize relationships and applications. We can now use computers to create virtual learning environments to address the same goals.

There is a need for good computer-based mathematical manipulatives and interactive learning tools at elementary, middle school, and high school levels. Our Utah State University team is building Java-based mathematical tools and editors that allow us to create exciting new approaches to interactive mathematical instruction. The use of Java as a programming language provides platform independence and web-based accessibility. The NLVM is a resource from which teachers may freely draw to enrich their mathematics classrooms. The materials are also of importance for the mathematical training of both in-service and pre-service teachers.



**National Science  
Foundation Award  
Number 9819107**



## Number & Operations (Grades Pre-K - 2)

Virtual manipulatives for *Number & Operations*, grades *Pre-K - 2*.



**Bar Chart** – Create a bar chart showing quantities or percentages by labeling columns and clicking on values.



**Base Blocks** – Illustrate addition and subtraction in a variety of bases.



**Base Blocks Addition** – Use base ten blocks to model grouping in addition.



**Base Blocks Decimals** – Add and subtract decimal values using base blocks.



## Algebra (Grades Pre-K - 2)

Virtual manipulatives for *Algebra*, grades *Pre-K - 2*.



**Algebra Tiles** – Visualize multiplying and factoring algebraic expressions using tiles.



**Color Patterns** – Arrange colors to complete a pattern.



**Fifteen Puzzle** – Solve this virtual version of the classical fifteen puzzle by arranging its tiles.



**Pattern Blocks** – Use six common geometric shapes to build patterns and solve problems.



**Pentominoes** – Use the 12 pentomino combinations to solve problems.



**Polyominoes** – Build and compare characteristics of biominoes, triominoes, quadrominoes, etc.



[Download NLVM App, Additional Features, No problems with Java](#)

## Geometry (Grades Pre-K - 2)

Virtual manipulatives for *Geometry*, grades *Pre-K - 2*.



**Attribute Blocks** – Learn color and shape concepts by sorting blocks.



**Attribute Trains** – Learn about shape and color patterns of by completing trains of blocks.



**Congruent Triangles** – Build similar triangles by combining sides and angles.



**Geoboard** – Use geoboards to illustrate area, perimeter, and rational number concepts.



**Geoboard - Isometric** – Use geoboard to illustrate three-dimensional shapes.



**Ladybug Leaf** – Program a ladybug to hide behind a leaf.



[Download NLVM App, Additional Features, No problems with Java](#)

## Measurement (Grades 3 - 5)

Virtual manipulatives for *Measurement*, grades *3 - 5*.



**Attribute Blocks** – Learn color and shape concepts by sorting blocks.



**Attribute Trains** – Learn about shape and color patterns of by completing trains of blocks.



**Converting Units** – Use a simple system for converting units.



**Fill and Pour** – Solve puzzles requiring you to fill and pour containers.

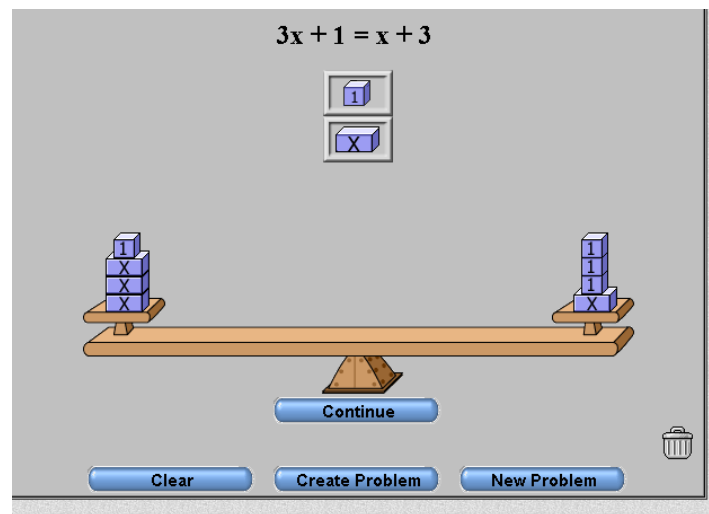


**Geoboard** – Use geoboards to illustrate area, perimeter, and rational number concepts.

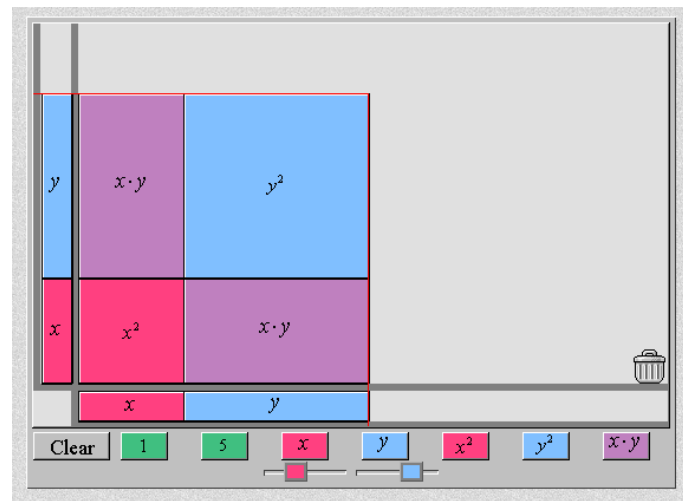


**Geoboard - Circular** – Use circular geoboards to illustrate angles and degrees.

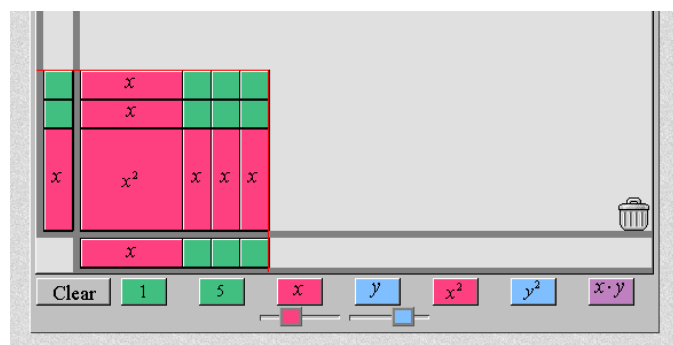
## حل المعادلات



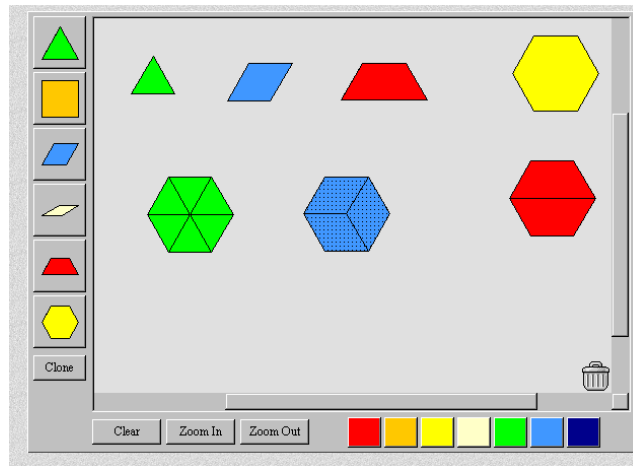
## مربع مجموع حدين



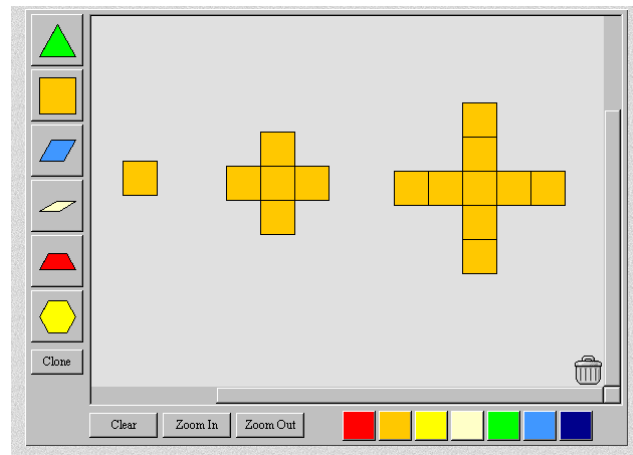
$$(x-3)(x+2)$$



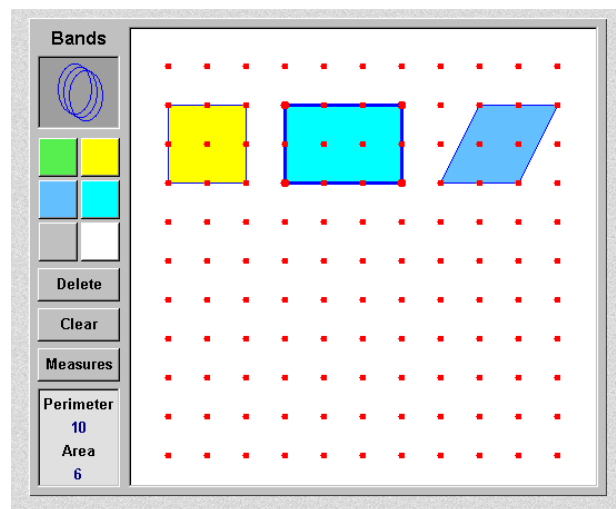
## الكسور



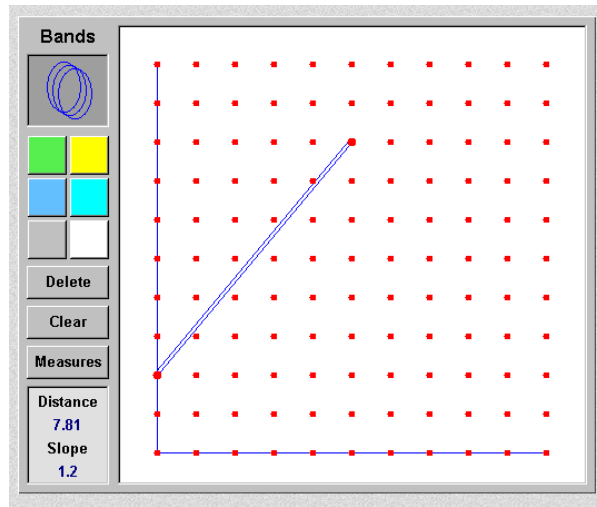
## الأنماط



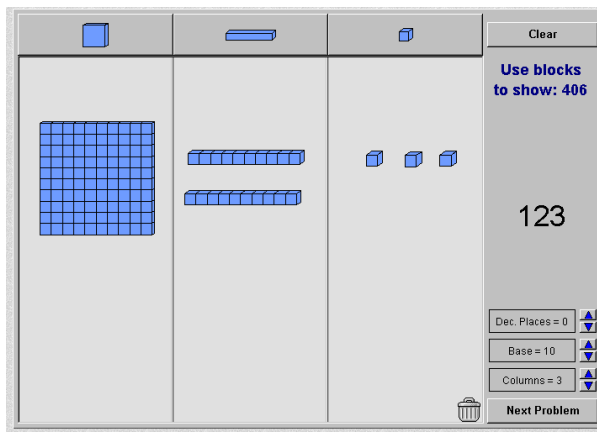
## المساحة والمحيط



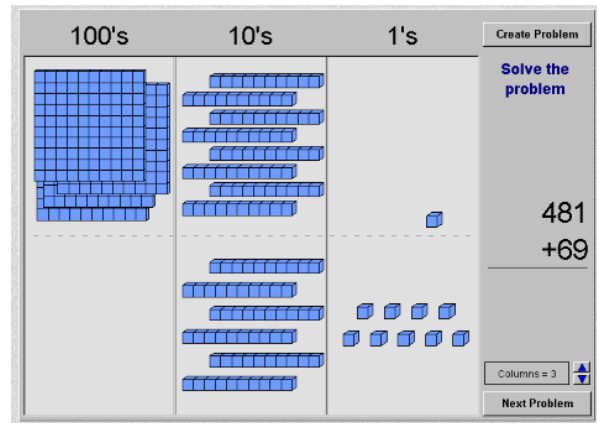
## ميل المستقيم



## تمثيل العدد

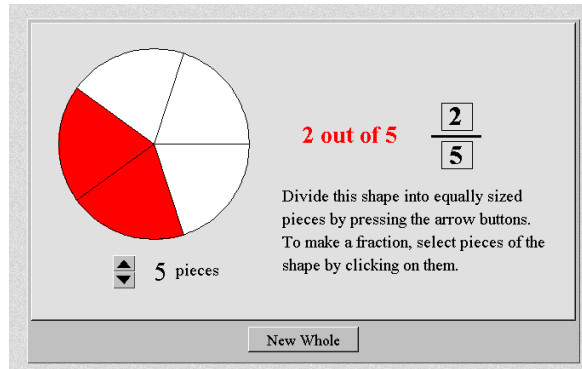


## الجمع

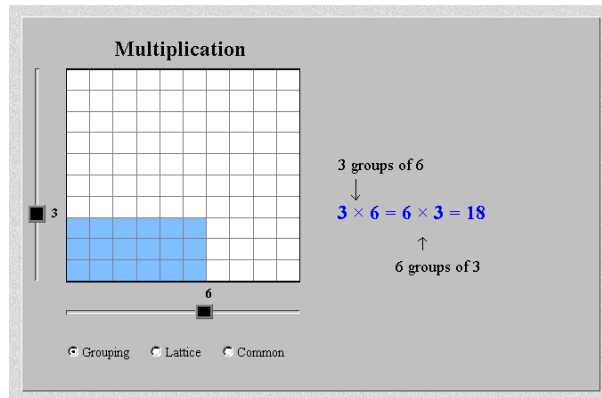




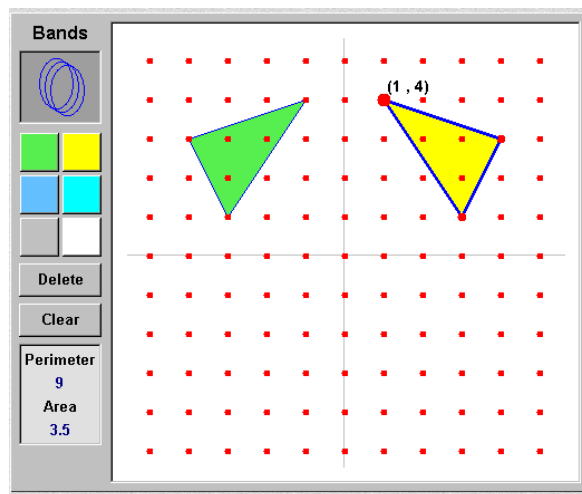
## الكسور



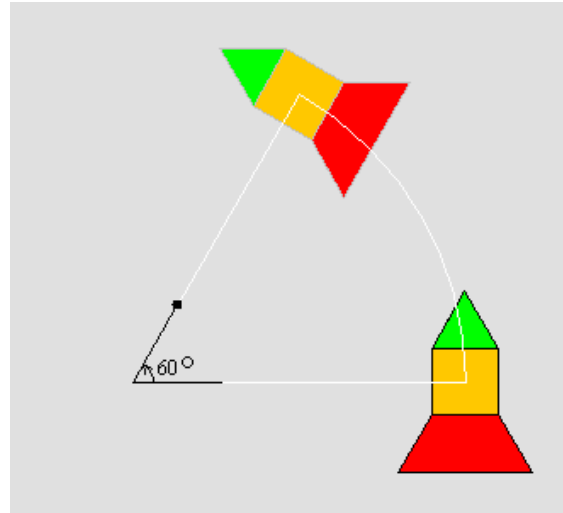
## تمثيل عملية الضرب



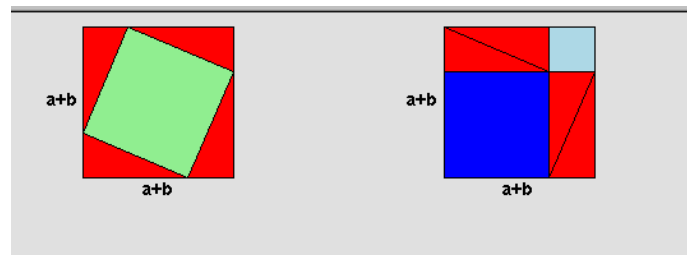
## احداثيات نقطة والتناظر



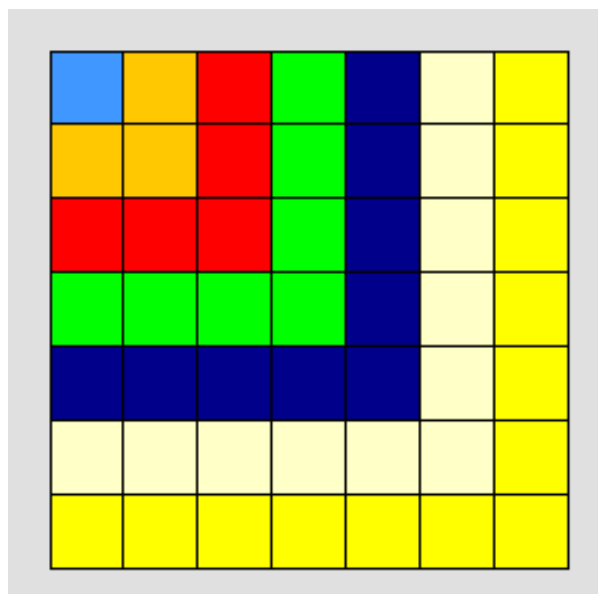
## الدوران



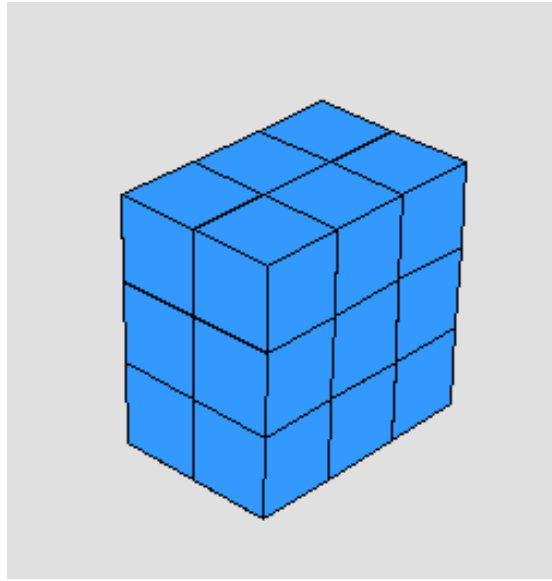
## نظرية فيثاغورث



## مجموع الأعداد الفردية



# الحجوم



## المكتبة الإلكترونية لتعلم الرياضيات مدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية



[رابط تحميل الفلاش](#)

[البرمجيات مصممة بالفلاش](#)

البرمجيات حزمة قاسم وليست حزمة

تعريف بالمكتبة الإلكترونية لتعلم الرياضيات  
تعددت فكرة مشروع "المكتبة الإلكترونية لتعلم الرياضيات الإلكترونية" استخدام الشبكة العالمية لتعليم  
الرياضيات الإلكترونية وتتم في تطوير الحزمة التعليمية ورعيه  
في إتاحة الفرصة للطلبة والمعلمين في المملكة لمواكبة  
التطور المتطرد في أدوات التعليم والاستفادة مما هو متاح  
علمياً

[الصفحة الرئيسية](#)

[البرمجيات التفاعلية](#)

[رياضيات دماغ الأطفال](#)

[رياضيات الصفوف المتكدة](#)

[رياضيات الصفوف العليا](#)

[رياضيات المرحلة المتوسطة](#)

[الرسم الهندسي](#)

[الغالب تعليمية](#)

-----

[دخول](#)[تسجيل](#)[اتصل بنا](#)[دليل الترميزات](#)[من نحن](#)[الترميزات خليفة المعلم وليست خليفة](#)

البرمجيات الأساسية					
1	القطع الهندسية	شرح	10	دينز 100	شرح
2	قطع النماذج	شرح	11	شرائح الكسور	شرح
3	معمل الجبر	شرح	12	اللوحة الهندسية المربعة	شرح
4	اللوحة الهندسية الدائرية	شرح	13	قطع الكسور	شرح
5	الجزر الخمسة	شرح	14	الميزان الحسابي بقيم سالبة	شرح

الصفحة الرئيسية
الترميزات التفاعلية
رياضيات رياض الأطفال
رياضيات الصفوف المبكرة
رياضيات الصفوف العليا
رياضيات المرحلة المتوسطة
الرسم الهندسي

[دخول](#)[تسجيل](#)[اتصل بنا](#)[دليل الترميزات](#)[من نحن](#)[الترميزات خليفة المعلم وليست خليفة](#)

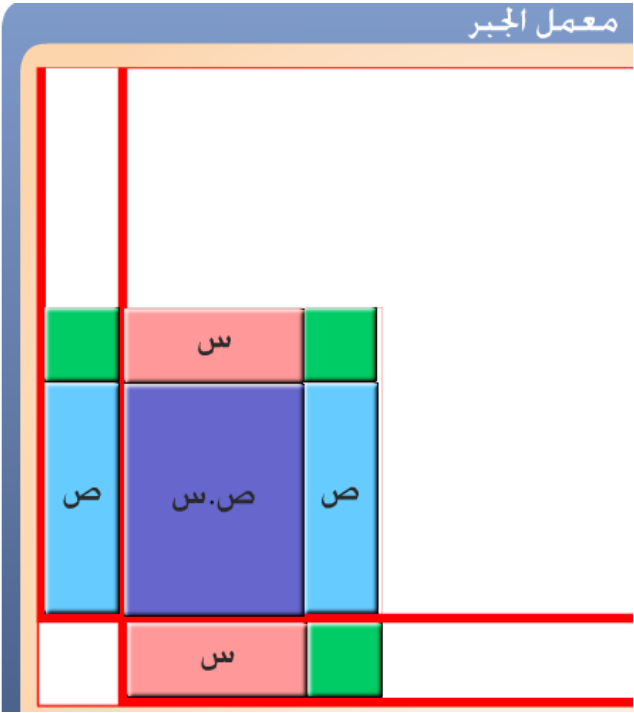
رياض الأطفال		
1	سلاسل الألوان	شرح
2	مفهوم العدد	شرح
3	الأعداد حتى خمسة	شرح
4	الأعداد حتى عشرة	شرح
5	الأعداد حتى عشرين	شرح

الصفحة الرئيسية
الترميزات التفاعلية
رياضيات رياض الأطفال
رياضيات الصفوف المبكرة
رياضيات الصفوف العليا
رياضيات المرحلة المتوسطة
الرسم الهندسي

[دخول](#)[تسجيل](#)[اتصل بنا](#)[دليل الترميزات](#)[من نحن](#)[الترميزات خليفة المعلم وليست خليفة](#)

رياضيات الصفوف المبكرة		
1	تمثيل الأعداد	شرح
2	تمثيل الأعداد	شرح
3	قطع دينز	شرح
4	تمثيل الجمع	شرح
5	جمع عددين	شرح

الصفحة الرئيسية
الترميزات التفاعلية
رياضيات رياض الأطفال
رياضيات الصفوف المبكرة
رياضيات الصفوف العليا
رياضيات المرحلة المتوسطة
الرسم الهندسي

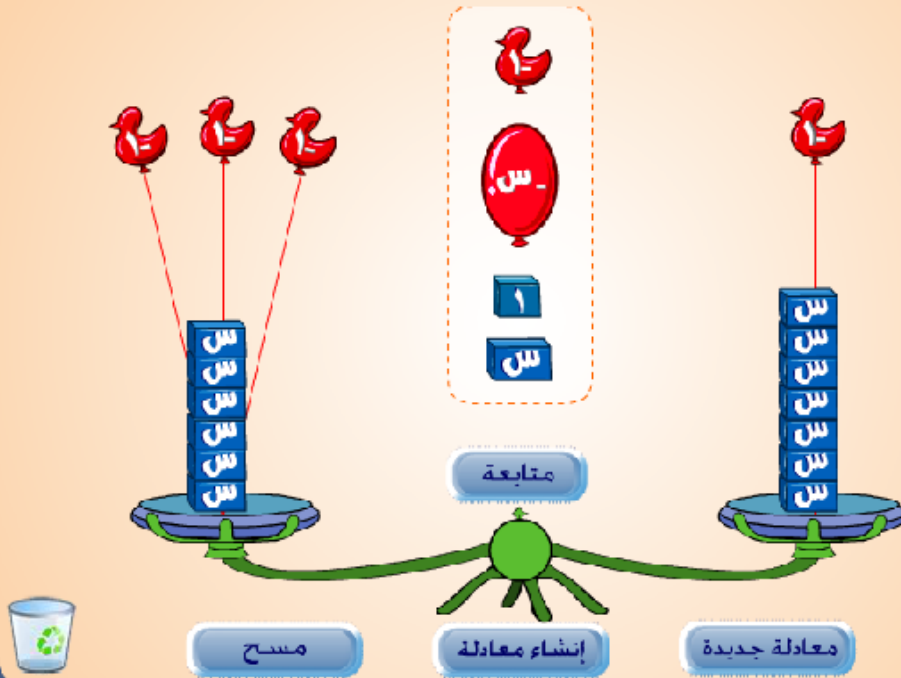


## الميزان الجبري - مع القيم السالبة

الشرح

اضغط واسحب الأعداد المناسبة من الصناديق والبالونات لتوازن كفتي الميزان وتحقق المعادلة:

$$٧ \text{ س} - ١ = ٦ \text{ س} - ٣$$





مدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية  
اللجنة الوطنية للتعليم



### ملخص التقرير النهائي

## **مشروع تعليم الرياضيات للمرحلتين الابتدائية والمتوسطة للبنين والبنات في المملكة العربية السعودية**

الباحث الرئيس  
الأستاذ الدكتور / سالم بن أحمد سحاب  
جامعة الملك عبد العزيز

### **الباحثون المشاركون**

جامعة الملك عبد العزيز  
جامعة أم القري  
جامعة أم القري

الأستاذ الدكتور / عبد الله بن حمزة الهريش  
الدكتور / عبد العزيز بن أحمد قطر  
الدكتور / مهدي بن حسن قندور