General Knowledge 0.5 For Pin Number 6

Dagnachew Jenber[1,2,*]

[1] *Department of Mathematics, Bahir Dar University, Bahir Dar, Ethiopia.*
[2]*Department of Mathematics, Addis Ababa Science and Technology University, Addis Ababa, Ethiopia.*
[*]*Corresponding author: Dagnachew Jenber, dagnachew.Jenber@aastu.edu.et*

Abstract

This work presents 46 number of cards from different discplines focused on lower grade english, amharic, geez, physics, and mathematics subject.

1 መግቢያ

አሁን ባለንበት ዘመን የአንባቢያን ማህበረሰብ እየቀነሰ መምጣት አሳሳቢ ደረጃ ላይ ደርሷል። በብዙ ምክኒያት ሰዎች ቁጥር ብለው ማንበብ የተውበት ጊዜ ነው። ለምሳሌ ጠቃሚ ያልሆነ ሶሻል ሚዲያ ላይን በአልባሌ ቦታወች ጊዜን ማጥፋት ከበዙወቹ ትንሾቹ ምክኒያቶች ናቸው። በ2017 ዓ.ም ዳኛቸው ለዚህ የሚሆን መፍትሔ ብሎ ያቀረበው 0 ወይም 1 ጨዋታ በሚል ርእስ የተዘጋጀ ትልቅ አክሲዮን ማህበር አለ። ይህ አክሲዮን ማህበር ከላይ የተጠቀሰውን ችግር በሚከተሉት መልኩ መፍታት ይቻላል ብሎ ያምናል። በዚህ ፅሁፍ ውስጥ የተካተተው መፍትሔ አሳማኝ ሆኖ አግኝተነዋል (ለበለጠ መረጃ የ 0 ወይም 1 መመስረቻ ፅሁፍን ይመልከቱ)። በዚህ አክሲዮን ማህበር የቀረበውን መፍትሔ ባጭሩ እንደሚከተለው አስቀምጠነዋል።

(1) ማንበብን ወይም ጥናትን መዝናኛና ገንዘብ ማግኛ እንዲሁም ደግሞ ሽልማት የሚያስገኝ ማድረግ። ከማጥኛ ወይም አዲስ አውቀትን ከማግኛ ዘዴወች ውስጥ አንደኛው ነገሮችን በተመሳሳይቸው በማዘመድ

ማወቅ ነው። ለምሳሌ የአንድ እንግሊዘኛ ቃል ብዙ ተመሳሳይ ቃላቶች አሉት። እነሱን በማዘመድ ለመሸምደድ መሞከር ጥሩ ከሚባሉት ዘዴዎች ውስጥ አንዱ ነው። ግን ደግሞ ይሄን ልምምዶሽ አይረሴ ለማድረግ በጨዋታ መልክ ሆኖ በቡድን እየተዝናኑና እየተወያዩ ሲሆን ተመራጭ ያደርገዋል። ካርድ በማዘጋጅት የእንግሊዘኛ ቃላቶችን ማጥናት በሚል ዙሪያ የተጠኑ ሳይንሳዊ ጥናቶች አሉ (ለምሳሌ፣ እነዚህን ይመልከቱ፣ [1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14])።

(2) ነገሮችን በአይነት አይነታቸው እያዛማዱ ማወቅ ያመራምራል፣ ጠያቂ ያደርጋል፣ ከጓደኛ ጋር ያከራክራል፣ ማመሳከሪያ መፅሃፍ ፍለጋ እስከመሄድ ድረስ ያደርሳል። እናም በዚህ መልክ ሲሆን ያን ነገር ለመርሳት ብዙ ጊዜ ይጨርሳል።

(3) ማዛመድን ደግሞ ከጓደኛ ጋር ሆነው እየተዝናኑ በጨዋታ መልክ ካደረጉትና እውቀትንና ማወቅን ለማበረታታት ደግሞ ለአሸናፊው ጉርሻ በመስጠት ከሆነ ጨዋታውም ተወዳጅ ይሆናል ማለት ነው።

(4) ከላይ ከ1-3 የተጠቀሱትን መፍትሔዎች ለማከናወን የተለያዩ አይነት አዝናኝ ጨዋታዎችን ማዘጋጀት።

በዚህ ወረቀት ውስጥ፣ ለ 0 ወይም 1 ጨዋታ የሚሆን ካርድን አዘጋጅተናል። ያዘጋጀነው ካርድ ለጠቅላላ እውቀት 0.5 የሚሆን ሲሆን ከዚህ በራት ያልተዘጋጀ ካርዶችን የሚዳስስ ነው። ያዘጋጀነውን የካርዶቹን መረጃ ባጭሩ እንደሚከተለው ገልፀነዋል። የመረፊ ብዛት$=6$ እና $k=5$ ሲሆኑ። ስለዚህ $n=8*5+6=46$ ይሆናል። ስለዚህ አጫዋች ካርዶችን ጨምሮ ባጠቃላይ 46 ካርዶች አሉ። ተጫዋች ካርዶች፣ $46 - 6 = 40$ ካርዶች ይሆናሉ፣ 40 ደግሞ የ 8 ብዜት ነው (ለበለጠ መረጃ የዜሮ ወይም አንድ መመስረቻ ፅሁፍን ይመልከቱ)። አጫዋች ካርዶች የሚከተሉት ናቸው፣ God፣ Respect፣ ማዕዘንት፣ Beautiful፣ Speed፣ 1.5 ናቸው።

2 አጫዋች ካርዶች (Jester Cards)

Definition 2.1 (God). *In theology and philosophy, God is often defined as a supreme being, creator, and ultimate authority in many religious traditions (see, Aquinas, Summa Theologica [5]).*
Example: In Christianity, God is described as omniscient, omnipotent, and omnipresent.

Definition 2.2 (Respect). *Respect is the recognition and consideration of the worth, rights, feelings, or traditions of others (see, Darwall, 1977 [4]).*
Example: Standing up when an elder enters the room is a sign of respect in many cultures.

ትርጉም 2.1 (ማዕዘንት). ማዕዘንት ማለት የግእዝ ቃል ሲሆን ትርጉሙም ክብ ማለት ነው።

Definition 2.3 (Beautiful). *"Beautiful" describes something that is aesthetically pleasing, evoking admiration or delight (see, Scruton, 2009 [11]).*
Example: The sunset over the ocean was beautiful.

Definition 2.4 (speed). *In physics, speed is the scalar quantity that measures the rate at which an object covers distance, given by (see, Resnick, Halliday & Krane, 2014 [6]).*
Example: A car traveling 60 km in 1 hour has a speed of 60 km/h.

Definition 2.5 (1.5). *The number 1.5 is a rational number, equal to 3/2 , lying between 1 and 2 on the real number line.*
Example: If a recipe calls for 1.5 cups of sugar, it means one full cup and half of another cup.

3 ተጫዋች ካርዶች ከነአጫዋቻቸው (Player Cards with their Jester)

1. God=Jesus=እግዚአብሔር=Holy sprit=Allah=Yahweh=Deity=Almighty=Eternal

2. Respect=Revere=Reverence=Venerate=Esteem=Deify=Deference=Favor=Regard

3. ማዕዘንት=Circle centered at the origin=$x^2 + y^2 = 1$ for all $x \in \mathbb{R}$=ከዜሮ ተነስቶ ርቀታቸው አንድ የሆነ ክብ በሁለት ገፅ ላይ=”the graph of circle”

4. Beautiful=Aesthetic=Gorgeous=ቆንጆ=Stunning=Cute=Keen=Marvelous=Pretty

5. Speed=The magnitude of Velocity=ፍጥነት=ከወወ=Swiftness=Haste=Hurry=Fleetness=Hie

6. $1 - 3 \div 2(3 - 2) \times 3 + 1$=1.5=ላእላዩ 3 እና ታህታዩ 2 የሆነ ቁጥር=$3/2$=$1\frac{1}{2}$

References

[1] Aslan, Y. "Teaching vocabulary effectively through flashcards". *International Journal of Arts & Sciences* 4.11 (2011), p. 347.

[2] Azabdaftari, B. and Mozaheb, M. A. "Comparing vocabulary learning of EFL learners by using two different strategies: Mobile learning vs. flashcards." *The Eurocall Review* 20.2 (2012), pp. 47–59.

[3] Bryson, D. "Using flashcards to support your learning". *Journal of visual communication in medicine* 35.1 (2012), pp. 25–29.

[4] Darwall, S. L. "Two kinds of respect". *Ethics* 88.1 (1977), pp. 36–49.

[5] Eberl, J. *The Routledge Guidebook to Aquinas' Summa Theologiae*. Routledge, 2015.

[6] Halliday, D., Resnick, R., and Walker, J. *Fundamentals of Physics, Volume 1*. John Wiley & Sons, 2017.

[7] Kosim, N. "Improving the students' vocabulary mastery through flashcards". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2.9 (2013).

[8] Nikoopour, J. and Kazemi, A. "Vocabulary learning through digitized & non-digitized flashcards delivery". *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 98 (2014), pp. 1366–1373.

[9] Nugroho, Y. S., Nurkamto, J., and Sulistyowati, H. "Improving students' vocabulary mastery using flashcards". *English Education* 1.1 (2012), pp. 1–15.

[10] Saputri, T. and Ramli, A. mardila. "Improving vocabulary mastery through flashcards in Sartika kindergarten Surabaya". *International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2017)*. Atlantis Press. 2017, pp. 214–218.

[11] Scruton, R. *Beauty: A very short introduction*. Vol. 262. Oxford University Press, USA, 2011.

[12] Senzaki, S., Hackathorn, J., Appleby, D. C., and Gurung, R. A. "Reinventing flashcards to increase student learning". *Psychology Learning & Teaching* 16.3 (2017), pp. 353–368.

[13]   Sitompul, E. Y. "Teaching vocabulary using flashcards and word list". *Journal of English and Education* 1.1 (2013), pp. 52–58.

[14]   Wahyuni, S. and Yulaida, H. "Flashcards as a means to improve EFL learners' vocabulary mastery". *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)* 1.1 (2014), pp. 47–61.