ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា

ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សិក្សាចិត្តសាស្ត្រសង្គម
នៅមត្តេយ្យសិក្សា

នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច

ឆ្នាំ២០២០

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សិក្សាចិត្តសាស្ត្រសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា

សម្រាប់គ្រូឧទ្ទេស គ្រូ និងគរុសិស្ស

ឧសភា ២០២០

បុព្វកថា

តាមការសិក្សាស្រាវជ្រាវបង្ហាញថា ការគាំពារនិងអភិវឌ្ឍនៅក្នុងអំឡុងពេល ១០០០ ថ្ងៃដំបូងនៃជីវិតមនុស្ស គឺមានសារៈសំខាន់ណាស់ ដោយសារកិច្ចការទាំងនេះនឹងផ្តល់នូវផលជាវិជ្ជមាន សម្រាប់ការលូតលាស់របស់មនុស្សគ្រប់រូប និងការអភិវឌ្ឍចំណេះដឹងពេញមួយជីវិត។ ការផ្តល់នូវអន្តរាគមន៍គ្រប់ជ្រុងជ្រោយចំពោះកុមារតូច គឺកិច្ចការចាំបាច់ ដែលគួរត្រូវបានលើកកម្ពស់ និងជំរុញការយកចិត្តទុកដាក់។

ឆ្លើយតបនឹងទស្សនៈខាងលើ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាបានចងក្រងសៀវភៅ "**សិក្សាចិត្តសាស្ត្រសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា**" សម្រាប់ជា ត្រីវិស័យក្នុងការជំរុញ និងលើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍ និងការរៀនសូត្ររបស់កុមារតូច ព្រមទាំងផ្តល់ឱកាសពេញលេញ តាមរយៈការវិនិយោគលើឆ្នាំដំបូងៗនៃជីវិតរបស់កុមារ។ សៀវភៅនេះគឺជាឯកសារមួយ សម្រាប់ជួយដល់ការអភិវឌ្ឍកាយសម្បទា ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម និងការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្តរបស់កុមារ។ សៀវភៅនេះក៏នឹងផ្តល់ជាចំណេះដឹង និងប្រាប់អំពីភាពចាំបាច់នៃការសិក្សាចិត្តសាស្ត្រសង្គមនៅក្នុងការអប់រំកុមារតូច សម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាយកទៅអនុវត្ត និងបញ្ជ្រាបខ្លឹមសារនៅតាមកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាសង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា គ្រប់អង្គភាពថ្នាក់ជាតិ ថ្នាក់ក្រោមជាតិ ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ នឹងចូលរួមសហការ និងគាំទ្រដល់ការអនុវត្ត សៀវភៅនេះឱ្យមានប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ ដើម្បីជាឧត្តមប្រយោជន៍សម្រាប់កុមារតូចនៅកម្ពុជា ។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាសូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅ ចំពោះបុគ្គលិកអប់រំគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ និងស្ថាប័នពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ជាពិសេសអង្គការយូនីសេហ្វ ដែលបានផ្តល់ការគាំទ្រនានា និងសម្របសម្រួលការរៀបចំតាក់តែងសៀវភៅ "**សិក្សាចិត្តសាស្ត្រសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា**" ឱ្យសម្រេចបានជាផ្លែផ្កាឡើងនាពេលនេះ។

ថ្ងៃ[illegible] ខែអាសាឍ ឆ្នាំជូត ទោស័ក ព.ស. ២៥៦៤

រាជធានីភ្នំពេញ, ថ្ងៃទី ២៩ ខែមិថុនា ឆ្នាំ២០២០

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន

មាតិកា

ជំពូកទី ១ សេចក្តីផ្តើម 5
ជំពូកទី ២ ទស្សនទានស្តីពីការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមនៅកម្រិតកុមារតូច 8
វិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទនិងការអភិវឌ្ឍកុមារតូច 8
ឥទ្ធិពលរបស់ហ្សែនតំណពូជ 9
សមត្ថភាពផ្លាស់ប្តូររបស់ខួរក្បាល 9
សមត្ថភាពស្រូបយកចំណេះដឹង 9
វិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទផ្តល់សារៈសំខាន់ប្រាំ 10
ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច 10
ហេតុអ្វីបានជាត្រូវគិតគូរឥឡូវនេះ? 11
ជំពូកទី ៣ ការសិក្សាចិត្តសង្គម 12
និយមន័យ 12
សារៈសំខាន់របស់ការសិក្សាចិត្តសង្គម 12
សមត្ថភាពភាពចិត្តសង្គម 14
ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម 14
ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ 14
ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង 15
គោលវិធីមួយចំនួនសម្រាប់ជួយដល់បរិយាកាសរៀនសូត្ររបស់កុមារតូច 15
អ្នកផ្តល់ការថែទាំដល់កុមារបណ្តុះការរៀនសូត្របែបចិត្តសង្គមដល់កុមារ 16
កសាងទំនាក់ទំនងដោយវិជ្ជមាន 17
ជំពូកទី ៤ សកម្មភាពគំរូសម្រាប់ការអប់រំចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា 19
១. ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ 19
២. អ្វីៗ គ្រប់យ៉ាងអំពីខ្ញុំ 20
៣. គូររូបបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នក 21
៤. ព្រះអាទិត្យរះលើ 23
៥. ម្រាមដៃនៅឯណា? 24
៦. ខ្ញុំអាចស្តាប់បាន 26
៧. ល្បែងតាថា 27
៨. ទាយឈ្មោះសកម្មភាព 28
៩. ល្បែង «ស្វាមើលឃើញ ស្វាធ្វើតាម» 29
១០.ល្បែង «ផ្ទុះកញ្ចក់» 30
១១.មុខគួរឱ្យចង់សើច 31
១២. រាំទ្រើង 32
១៣. ហ្វូងដំរី 33
១៤. ល្បែងហុច បោះ និងប្រមៀលបាល់ 34

១៥. ល្បែង «ឈូក ធាក់ៗ»....35
១៦. ល្បែង «ការតម្រៀបសម្ភារៈតាមរបៀបផ្សេងៗ»....36
១៧. ល្បែង «ការធ្វើសមាធិតាមការណែនាំ»....37
១៨. ការរៀបចំអាហាររួមគ្នា....38
១៩. រៀបសាច់រឿងទៅតាមលំដាប់លំដោយ....39
២០.ចម្រៀង ចាប់ត្រីក្នុងបឹង(លំនាំបទតាក់ទីងណឹងណឹង)....40
២១. ចម្រៀងបទ ៖«ជ្រៅហើយធំ»....41
២២. ល្បែងបន្ថែមពាក្យ ទៅផ្សារ....42
២៣.ការផ្គូផ្គង....43
២៤. ល្បែង « ថង់ទិព្វ »....44
២៥.ល្បែង «ការសម្តែងពីការដឹងគុណអ្នកដទៃ»....45
២៦.ល្បែង «យើងនាំគ្នាលេងល្បែងស្រមើស្រមៃ»....46
២៧. អំណានរឿង....47
២៨. ស្គាល់ធម្មជាតិរបស់អ្នក....48
២៩. ដៃពក់ទាក់....49
៣០. ល្បែង «ស្វែងរកកោះ»....50
ជំពូកទី ៥ ការបញ្ច្រាបសកម្មភាពអប់រំចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា....51
ការអនុវត្តសកម្មភាពសិក្សាចិត្តសង្គម....53
ជំពូកទី ៦ ការពិនិត្យនិងវាយតម្លៃ....58
ឧបសម្ព័ន្ធ ១- តារាងវាស់ពិន្ទុវាស់ការអភិវឌ្ឍកុមារ....59
ឧបសម្ព័ន្ធ ២- ឧបករណ៍វាស់ការលូតលាស់កុមារផ្នែកចិត្តសង្គម....64
ឧបសម្ព័ន្ធ ៣- ទម្រង់ដាក់ពិន្ទុវាយតម្លៃការលូតលាស់កុមារខាងចិត្តសង្គម....74
ឧបសម្ព័ន្ធ ៤- សេចក្តីណែនាំស្តីពីការសង្កេតសម្រាប់ការសិក្សាចិត្តសង្គម....77
ឧបសម្ព័ន្ធ ៥- កំណត់ត្រាគ្រូស្តីពីសកម្មភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គម....80
ឧបសម្ព័ន្ធ ៦- ឯកសារយោង....85

ជំពូកទី ១ - សេចក្តីផ្តើម

ការអប់រំកុមារតូចនៅកម្ពុជាមាននៅតាមសាលាមត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ សាលាមត្តេយ្យសិក្សាឯកជន សាលាមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ និងនៅតាមកម្មវិធីអប់រំកុមារតូចតាមផ្ទះ/អប់រំមាតាបិតា ។

ក្រសួងអប់រំ យុវជននិងកីឡាបានរៀបចំផែនការពង្រីកលទ្ធភាពផ្តល់ការអប់រំកុមារតូច តាមសាលាមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ ជាពិសេសនៅតាមតំបន់ជនបទ។ ប៉ុន្តែវឌ្ឍនភាពដែលសម្រេចបានមិនលឿនដូចអ្វីដែលគេរំពឹងទុកនោះទេ។ គុណភាពក៏ជាប្រការដែលត្រូវផ្តោតការយកចិត្តទុកដាក់បន្ថែមលើការពង្រីកទំហំសេវាផងដែរ។

កម្ពុជាបានចូលរួមក្នុងចំណោមប្រទេសប្រាំមួយ ដែលបានចូលរួមក្នុងគម្រោងវាស់វែងការអភិវឌ្ឍកុមារតូចនៅអាស៊ីប៉ូស៊ីហ្វិកនិងប៉ាស៊ីហ្វិច (EAP-ECDS) ដែលគាំទ្រដោយការិយាល័យយូនីសេហ្វប្រចាំតំបន់អាស៊ីបូព៌ានិងប៉ាស៊ីហ្វិច (EAPRO) មូលនិធិ Open Society Foundations និងបណ្តាញកុមារតូចប្រចាំតំបន់អាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិច (ARNEC)។ គម្រោងនោះមានបំណងផ្តល់ឱ្យអ្នកពាក់ព័ន្ធនានានៅក្នុងតំបន់អាស៊ីបូព៌ានិងប៉ាស៊ីហ្វិច នូវឧបករណ៍សម្រាប់វាស់វែងរួមគ្នាមួយ ដើម្បីវាយតម្លៃលើវឌ្ឍនភាពនៃការអភិវឌ្ឍជារួមរបស់កុមារដែលមានអាយុចាប់ពី៣ដល់៥ឆ្នាំ។ គេគិតថា អ្នកពាក់ព័ន្ធនានានៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាដូចជា រដ្ឋាភិបាល សកលវិទ្យាល័យ ស្ថាប័នស្រាវជ្រាវ និងដៃគូផ្តល់ជំនួយនានា នឹងអាចប្រើប្រាស់ទិន្នន័យ ដែលប្រមូលបានពីគម្រោងនេះ ដើម្បីជម្រុញលើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍនិងការរៀនសូត្ររបស់កុមារតូចៗ និងបង្ការមិនឱ្យមានការបាត់បង់សក្តានុពលរបស់មនុស្សតាមរយៈការវិនិយោគលើឆ្នាំដំបូងៗនៃជីវិតរបស់កុមារ។

ការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពចិត្តសង្គមជាកិច្ចការមួយក្នុងចំណោមកិច្ចការសំខាន់ៗ និងពិបាកជាងគេសម្រាប់កុមារតូច។ សមត្ថភាពជាមូលដ្ឋាននេះជាធាតុផ្សំសំខាន់ចាំបាច់ ដើម្បីកសាងមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់ការរៀនសូត្រពេញមួយជីវិត សម្រាប់សុខភាពផ្លូវកាយនិងផ្លូវចិត្ត និងសម្រាប់កសាងសង្គមមួយដែលមានការអភិវឌ្ឍប្រកបដោយសុខសន្តិភាព។ រយៈពេលប្រាំបីឆ្នាំដំបូងនៃជីវិតជារយៈពេលដែលកុមារឆ្លងកាត់ការអភិវឌ្ឍលូតលាស់ខាងប្រព័ន្ធប្រសាទ ចំណេះដឹង ចិត្តសង្គម និងកាយសម្បទា យ៉ាងឆាប់រហ័ស។ ការប្រឈមនឹងហានិភ័យនានា ដូចជាអំពើហិង្សានៅក្នុងគ្រួសារក្នុងរយៈពេលនេះ អាចបង្កផលប៉ះពាល់ដល់ការអភិវឌ្ឍចិត្តសង្គមរបស់កុមារតូចៗ[i] (Walker et. al., 2011) បង្កើនហានិភ័យប្រព្រឹត្តឥរិយាបថដែលនាំឱ្យមានបញ្ហា (Wang et. al., 2006) និងកាត់បន្ថយសមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍របស់ខ្លួន (Kithakye et. al., 2010)។

អន្តរាគមន៍អភិវឌ្ឍកុមារតូចដែលមានគុណភាពល្អ ដោយបញ្ចូលទាំងការថែទាំសុខភាព អាហារូបត្ថម្ភ កិច្ចគាំពារសង្គម និងការក្រោចឱ្យកុមារទទួលបានចំណេះដឹង អាចផ្តល់ប្រយោជន៍យ៉ាងច្រើនដល់កុមារ (Walker et al., 2011)។ កុមារតូចដែលទទួលរងការប៉ះទង្គិច ប្រហែលជាមិនត្រូវការការព្យាបាលឯកទេសនោះឡើយ ប៉ុន្តែអាចជាសះស្បើយមកវិញតាមរយៈការទទួលបាន "កន្លែងដែលមានសុវត្ថិភាព" ឬតាមរយៈការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពដែលធ្វើជាទម្លាប់ បរិយាកាសដែលពួកគេស្គាល់ច្បាស់ និងអាចឱ្យពួកគេអាចទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សពេញវ័យ ដែលផ្តល់ការគាំទ្រដល់ពួកគេ (Williams et. al., 2005)។ លើសពីនេះការអភិវឌ្ឍកុមារតូចអាចរួមចំណែកធ្វើឱ្យមានភាពចុះសម្រុងគ្នាក្នុងសង្គម/ការកសាងសុខសន្តិភាព តាមរយៈការកសាងនូវធនធានមនុស្ស និងធនធានសង្គម ដើម្បីកសាងនូវសន្តិភាព (Britto, 2012)។ អន្តរាគមន៍ដែលផ្តោតលើកុមារតូច ផ្តល់ផលវិជ្ជមានរយៈពេលវែងច្រើនជាងកម្មវិធីដែលអនុវត្តនៅដំណាក់ក្រោយទៀតនៃការលូតលាស់របស់មនុស្ស ហើយការវិនិយោគលើការអភិវឌ្ឍកុមារតូចក៏ផ្តល់នូវអត្ថប្រយោជន៍ផ្នែកសេដ្ឋកិច្ចផងដែរ ពោលគឺ សម្រាប់ប្រាក់១ដុល្លារចំណាយលើការអភិវឌ្ឍកុមារតូច

គេប៉ាន់ប្រមាណថានឹងអាចជួយសន្សំការចំណាយនាពេលអនាគតរហូតដល់៧ដុល្លារ (Reynolds and Temple, 2005)។

តំបន់អាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិក គឺជាតំបន់ដែលមានកំណើនសេដ្ឋកិច្ចឆាប់រហ័ស ហើយទន្ទឹមនេះ ក៏មានការកើនឡើងនូវបញ្ហាវិសមភាព និងការផាត់សហគមន៍ដែលមិនសូវមានឱកាសចេញពីសង្គមទូទៅផងដែរ ដែលកត្តាទាំងនេះអាចជំរុញឱ្យមានជម្លោះកើតឡើង។ តំបន់នេះក៏ជាតំបន់ដែលងាយទទួលរងគ្រោះមហន្តរាយខ្ពស់ផងដែរ។ ក្នុងឆ្នាំ ២០១០ ប្រជាពលរដ្ឋជាអ្នកដែលរងផលប៉ះពាល់ ដោយសារគ្រោះមហន្តរាយធម្មជាតិជាង ៩០% ដែលរស់នៅក្នុងតំបន់នេះ (CRED, 2010)។ លើសពីនេះសម្ពាធថ្មីៗដែលកើតឡើងដោយសារការកសាងនិងពង្រីកទីក្រុង ការធ្វើចំណាកស្រុក និងការប្រែប្រួលអាកាសធាតុ អាចធ្វើឱ្យអំពើហិង្សានិងគ្រោះមហន្តរាយនានាបង្កផលប៉ះពាល់កាន់តែខ្លាំងឡើង។ ការផ្តល់សេវាដល់ក្រុមកុមារដែលងាយរងគ្រោះ និងដែលត្រូវផាត់ចេញ រួមទាំងកុមាររងផលប៉ះពាល់ដោយសារជម្លោះ និងគ្រោះមហន្តរាយផងដែរនោះនៅតែជាបញ្ហាប្រឈម។ ជាការឆ្លើយតប ភាពចុះស្រុងគ្នានៅក្នុងសង្គម/ការកសាងសន្តិភាពពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងអំពើហិង្សា ដែលកើតឡើងផ្ទាល់រវាងបុគ្គលនិងបុគ្គល (កម្រិតអន្តរបុគ្គល) និងអំពើហិង្សាជាលក្ខណៈប្រព័ន្ធ (កម្រិតនយោបាយ) បានក្លាយទៅជាចំណុចផ្តោតការយកចិត្តទុកដាក់នៃគោលនយោបាយ និងកម្មវិធីនានា ដែលដាក់អនុវត្តនៅក្នុងតំបន់នេះ (Britto, 2012)។ កុមារតូចគឺជាក្រុមដែលងាយរងគ្រោះពិសេសនៅក្នុងស្ថានភាពអាសន្ននានា ហើយការកសាងសន្តិភាពដែលជួយជំរុញឱ្យសហគមន៍មានភាពធន់ ប្រកបដោយបរិយាប័ន និងការគាំទ្រដល់អ្នកផ្តល់ការថែទាំ ផ្តល់នូវប្រយោជន៍យ៉ាងធំធេងដល់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូចទាំងនេះ (ARNEC, 2011b)។

នៅក្នុងពិភពលោក ដែលអំពើហិង្សាបន្តមានការកើនឡើង និងដែលស្ថានភាព កាន់តែមានភាពផុយស្រួយ ចាំបាច់ត្រូវមានការបង្កើតនូវភាពជាដៃគូដែលមានលក្ខណៈច្នៃប្រឌិតថ្មី សម្រាប់ជួយដល់ការសិក្សាវិទ្យាសាស្ត្រ និងការអនុវត្តកម្មវិធី និងគោលនយោបាយនានា។ គេត្រូវរៀបចំយុទ្ធសាស្ត្រនិងការអនុវត្តនានា ដើម្បីបង្កើតនូវយន្តការសម្រាប់ជួយដល់ការអភិវឌ្ឍគ្រប់ជ្រុងជ្រោយរបស់កុមារ។ មានគោលការណ៍បួន បានលេចចេញឡើងនៅក្នុងការស្រាវជ្រាវ កាលពីពេលថ្មីៗនេះ ដែលបង្ហាញថា ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច ដែលមានគុណភាពខ្ពស់គឺមានសារសំខាន់ មិនត្រឹមតែសម្រាប់លើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍគ្រប់ជ្រុងជ្រោយរបស់កុមារប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងអាចលើកកម្ពស់ភាពចុះសម្រុងនៅក្នុងសង្គម និងកសាងសន្តិភាពក្នុងសហគមន៍ផងដែរ (UNICEF)[ii] ចំណុចដែលពាក់ព័ន្ធពិសេសរួមមាន៖

- *ទម្លាប់របស់មាតាបិតា និងមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញកុមារ* គឺជាកត្តាសំខាន់ៗ ដែលកំណត់ពីការអភិវឌ្ឍកាយសម្បទា ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម និងការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្តរបស់កុមារ។ មជ្ឈដ្ឋានជុំវិញកុមារ ដូចជា ផ្ទះ គ្រួសារ កម្មវិធីអប់រំកុមារតូច និងកម្មវិធីការពារសហគមន៍ បំពេញតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ ដើម្បីឱ្យកុមារអាចគ្រប់គ្រងជម្លោះ កាត់បន្ថយអំពើហិង្សា និងកំណត់ពីលក្ខណៈសំខាន់ៗនៃឥរិយាបថ និងសីលធម៌របស់កុមារ។
- *ឆ្នាំដំបូងៗនៃការអប់រំកុមារតូចគឺជាឆ្នាំដ៏សំខាន់* ដែលកំណត់ពីការសម្តែងចេញនូវអារម្មណ៍ និងការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍របស់កុមារ ការអភិវឌ្ឍចិត្តសង្គមនិងចំណេះដឹង បទដ្ឋានវប្បធម៌ អត្តសញ្ញាណ និងបុរេវិនិច្ឆ័យ ដែលកុមារមានចំពោះអ្នកដទៃទៀត។
- *កុមារដែលទទួលរងនូវបញ្ហាស្ត្រេសអវិជ្ជមានធ្ងន់ធ្ងរនៅឆ្នាំដំបូងៗនៃជីវិតរបស់ខ្លួន ប្រឈមហានិភ័យកាន់តែខ្ពស់* ដូចជា ពួកគេអាចជួបការលំបាកក្នុងការរៀនសូត្រ ក្នុងការសម្តែងឥរិយាបទអ្វីមួយ និងជួបការលំបាកខាងផ្លូវចិត្ត ដែលធ្វើឱ្យ

ដំណើរការនៃការអភិវឌ្ឍជារួមរបស់ពួកគេត្រូវថមថយនិងយឺតយ៉ាវ។ មាតាបិតា និងអ្នកថែទាំរបស់ពួកគេ ក៏ទំនងជាមានបញ្ហាស្រ្តេស និងធ្លាក់ទឹកចិត្តផងដែរ ដូច្នេះពួកគេមិនសូវជាអាចផ្តល់ឱ្យកូនតូចៗរបស់ខ្លួននូវបរិយាកាសចិញ្ចឹមបីបាច់ ដែលមានលក្ខណៈវិជ្ជមាន និងដែលជួយដល់ការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្តកូនរបស់ខ្លួននោះឡើយ។

- មានភស្តុតាងកាន់តែច្រើនបង្ហាញថា ផលដែលបានពីការអភិវឌ្ឍកុមារតូចអាចមាន*ឥទ្ធិពលឆ្លងជំនាន់* ដូច្នេះកុមារដែលទទួលបានការអប់រំកុមារតូច មិនត្រឹមតែទទួលបានសន្តិភាពនៅក្នុងជីវិតរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែបទពិសោធន៍ក្នុងជីវិតរបស់ពួកគេនឹងជះឥទ្ធិពលយ៉ាងជ្រាលជ្រៅលើឥរិយាបថពួកគេផងដែរ នៅពេលដែលពួកគេក្លាយទៅជាមាតាបិតានាពេលអនាគត។

កម្មវិធីអប់រំអំពីសន្តិភាពប្រកបដោយគុណភាព មានសារៈសំខាន់ក្នុងការលើកកម្ពស់ភាពចុះសម្រុងគ្នានៅក្នុងសង្គម បរិយាប័នសង្គម និងការអភិវឌ្ឍបំណិនចិត្តសង្គម។ ហេតុនេះ យូនីសេហ្វតំបន់អាស៊ីបូព៌ានិងប៉ាស៊ីហ្វិកបានរៀបចំ«ឯកសារជំនួយស្មារតីសម្រាប់រៀបចំកម្មវិធីសិក្សា ស្តីពីការសិក្សាចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សាសម្រាប់ជួយគាំទ្រកម្មវិធីបណ្តុះកុមារតូចៗនូវបំណិនខាងចិត្តសង្គម»។ មានការគាំទ្រពីយូនីសេហ្វ ដល់ការសាកល្បងគោលការណ៍ណែនាំស្តីពីការសិក្សាចិត្តសង្គមនេះនៅក្នុងប្រទេសបី ដើម្បីជួយលើកកម្ពស់សន្តិភាពនៅក្នុងតំបន់នេះ។

កម្ពុជាជាប្រទេសមួយក្នុងចំណោមប្រទេសទាំងបី ដែលបានយកសៀវភៅជំនួយស្មារតីនេះមកសាកល្បងនៅខេត្តក្រចេះនិងរតនគិរី។ មានវគ្គបណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្គោលដោយបានដំណើរការ និងយកចិត្តទុកដាក់លើការបញ្ជ្រាបសៀវភៅជំនួយស្មារតីស្តីពីការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម ទៅក្នុងកម្មវិធីអភិវឌ្ឍកុមារតូចដែលមានស្រាប់។ វគ្គបណ្តុះបណ្តាលនោះបាន៖

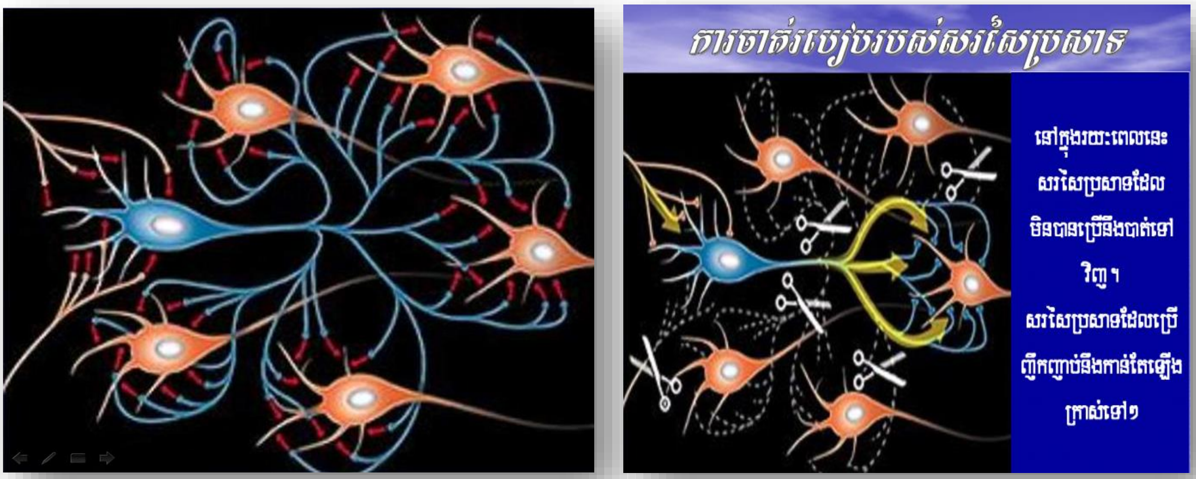
- បណ្តុះបណ្តាលផ្តល់ចំណេះដឹងអំពីការសិក្សាចិត្តសង្គម និងភាពចាំបាច់ ដើម្បីចាប់ផ្តើមបញ្ចូលការសិក្សាចិត្តសង្គមទៅក្នុងការអប់រំកុមារតូចៗ ដល់គ្រូឧទ្ទេសថ្នាក់ជាតិនិងខេត្ត។
- កែសម្រួលឯកសារ និងសៀវភៅណែនាំស្តីអំពីការសិក្សាចិត្តសង្គមសម្រាប់ប្រើប្រាស់នៅក្នុងការបណ្តុះបណ្តាលគ្រូមត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ និងមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ (តំបន់គោលដៅ)។
- ការរៀបចំផែនការបញ្ចូលសៀវភៅជំនួយស្មារតីស្តីពីការសិក្សាចិត្តសង្គមនេះទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាដែលមានស្រាប់។

ជំពូកទី ២ - ទស្សនៈទានស្ដីពីការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមនៅកម្រិតកុមារតូច

វិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទ និងការអភិវឌ្ឍកុមារតូច

ប្រព័ន្ធប្រសាទគឺជាកោសិកាដែលផ្ដុំគ្នាជាច្រើនបង្កើតបានជាសរសៃប្រសាទ។ ប្រព័ន្ធប្រសាទខួរក្បាល គឺជាសរីរាង្គខួរក្បាលដែលមានការវិវត្តជាបន្តបន្ទាប់ចាប់ពីកម្រិតទាបរហូតដល់កម្រិតខ្ពស់បំផុត។ នៅក្នុងរយៈពេលពីរឬបីឆ្នាំដំបូងនៃជីវិត ក្នុងមួយវិនាទី មានតំណភ្ជាប់កោសិកាប្រព័ន្ធប្រសាទថ្មីជាងមួយលានតំណ។ បន្ទាប់ពីការតភ្ជាប់កោសិកាប្រព័ន្ធប្រសាទដ៏ឆាប់រហ័សក្នុងរយៈពេលនេះរួចមក តំណភ្ជាប់ពុំមានចំនួនច្រើនដូចឆ្នាំដំបូងៗទៀតឡើយ។

រូបភាពទី ១៖ ការតំណភ្ជាប់កោសិកាប្រព័ន្ធប្រសាទ

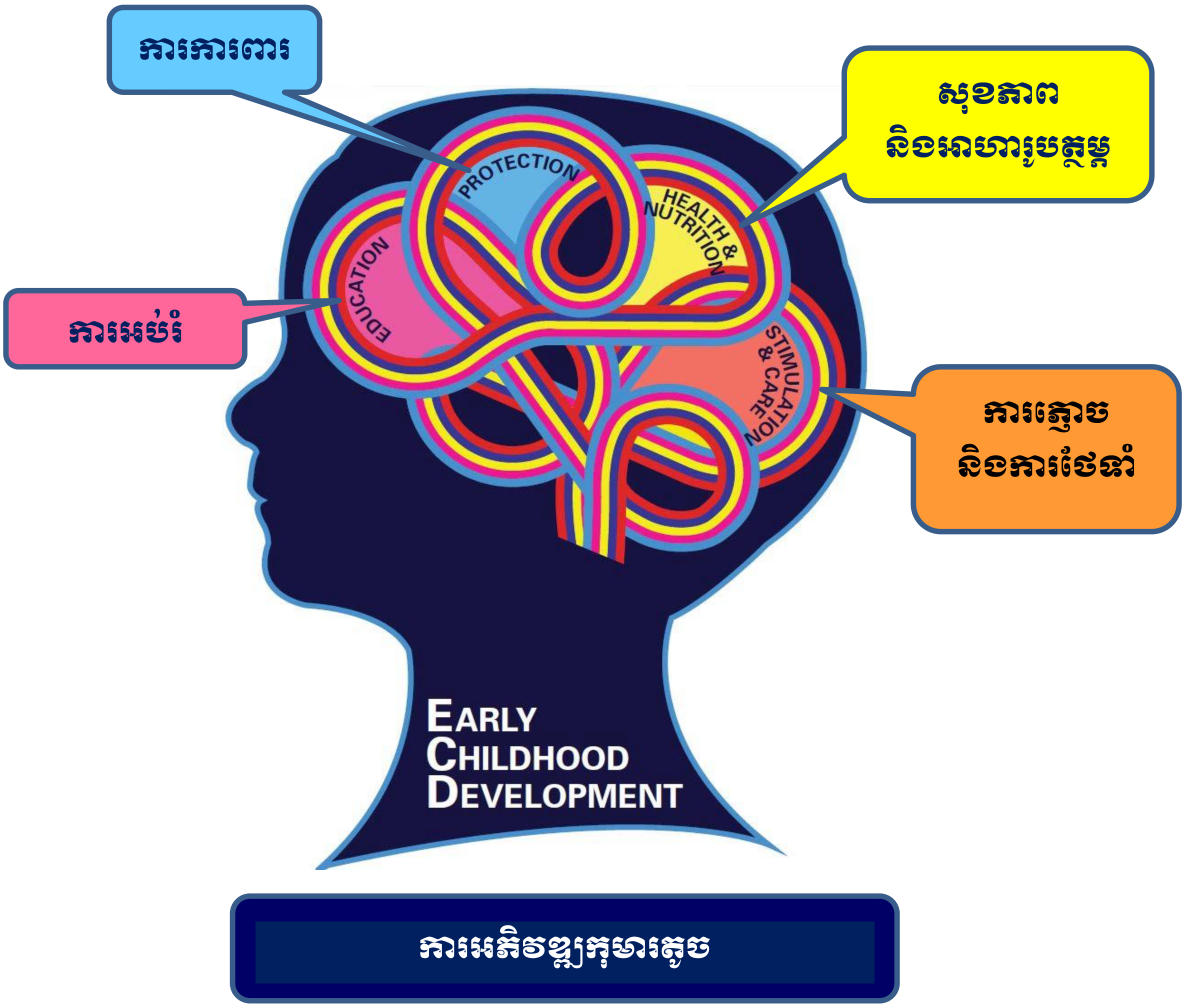


ការចាត់របៀបរបស់សសៃប្រសាទ មានលក្ខណៈសណ្ឋានដូចរូបខាងលើ សរសៃប្រសាទបានផ្ដុំកោសិកាច្រើនឡើងៗ បង្កើតបានជាប្រព័ន្ធប្រសាទ សរសៃប្រសាទណាដែលមិនបានប្រើនឹងបាត់ទៅវិញ តែផ្ទុយទៅវិញប្រសិនបើសរសៃប្រសាទដែលប្រើញឹកញាប់នឹង កាន់តែឡើងក្រាស់ទៅៗ ជាលំដាប់ ដើម្បីផ្ទុកនូវព័ត៌មានដែលបង្កើតនូវការចងចាំ។

តាមការសិក្សាស្រាវជ្រាវ បណ្ដុំនៃសរសៃប្រសាទរបស់កុមារតូចមានភាពរីកចម្រើនលូតលាស់ តាមរយៈការបង្កើនការអន្តរាគមន៍ដូចជា៖ ការអប់រំ ការការពារ ការផ្ដល់ការថែសុខភាព និងអាហារូបត្ថម្ភ និងការភ្ញោចនិងការថែទាំ ដល់កុមារនៅក្នុងវ័យដំបូង ដែលរីកចម្រើនលូតលាស់តាំងពីចាប់បដិសន្ធិក្នុងផ្ទៃមាតាមក។

ការលើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពចិត្តសង្គមនិងការចុះសម្រុងជាមួយគ្នាក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ គឺជាកត្តាដ៏សំខាន់ណាស់សម្រាប់វ័យដំបូងរបស់កុមារដែលពួកគេអាចទទួលការបណ្ដុះនូវឥរិយាបថមួយ ដែលមានលក្ខណៈសម្របសម្រួលសម្រាប់ការរស់នៅក្នុងសង្គមទៅថ្ងៃអនាគត។

រូបភាពទី ២៖ អន្តរាគមន៍សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍន៍ប្រព័ន្ធប្រសាទខួរក្បាល



ឥទ្ធិពលរបស់ហ្សែនតំណពូជ

ហ្សែន គឺជាពន្លករូបធាតុពីធម្មជាតិ និងជាសរីរៈរបស់ខួរក្បាល ព្រមទាំងប្រព័ន្ធប្រសាទផង។ ឥទ្ធិពលរបស់ហ្សែន គឺការទទួលឥទ្ធិពលធម្មជាតិពីកំណើត និងតំណពូជពីឪពុកម្តាយទៅឱ្យកូន[iii]។

កត្តាតំណពូជ៖ អត្តចរិតពិសេសរបស់ឪពុកម្តាយ លក្ខណៈរូបរាងកាយ អត្តចរិតផ្នែកអារម្មណ៍សមត្ថភាពផ្នែកឥន្ទ្រីយ៍ (សមត្ថភាពញាណ) និងតំណពូជដែលទទួលបាន (ឆ្កួតជ្រូក...)។

សមត្ថភាពផ្លាស់ប្តូររបស់ខួរក្បាល

សមត្ថភាពផ្លាស់ប្តូររបស់ខួរក្បាលថមថយទៅតាមអាយុ ខួរក្បាលមានភាពបត់បែនបំផុតនៅវ័យដំបូងៗនៃជីវិតគឺក្នុងកម្រិតអាយុពី ០ ទៅ ៣ ឆ្នាំ។ ខួរក្បាលរបស់មនុស្សដែលមានវ័យកាន់តែច្រើនបំពេញមុខងារកាន់តែមានភាពស្មុគស្មាញ ប៉ុន្តែខួរក្បាលបែបនេះពុំសូវមានការចងចាំដូចមុនឡើយ។

សមត្ថភាពស្រូបយកចំណេះដឹង

ខួរក្បាលគឺជាសរីរាង្គដែលមានទំនាក់ទំនងគ្នាទៅវិញទៅមកក្នុងកម្រិតមួយខ្ពស់ សុខុមាលភាពផ្លូវចិត្តនិងសមត្ថភាពផ្នែកសង្គមជួយបង្កើននូវមូលដ្ឋានដ៏រឹងមាំ សម្រាប់ឱ្យកុមារចាប់ផ្តើមរៀនសូត្រ ហើយកត្តាទាំងនេះគឺជា

មូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់អភិវឌ្ឍន៍មនុស្ស។ ការខូចខាតដល់សរីរាង្គខួរក្បាលដែលកំពុងវិវឌ្ឍ នឹងអាចនាំឱ្យមានបញ្ហាពេញមួយជីវិត ដូចជាបញ្ហាពាក់ព័ន្ធនឹងការរៀនសូត្រ ឥរិយាបថ សុខភាពផ្លូវកាយ និងផ្លូវចិត្ត។ ការរំលោភបំពានអាចបង្កផលប៉ះពាល់យ៉ាងខ្លាំងដល់ខួរក្បាលរបស់កុមារដែលកំពុងតែអភិវឌ្ឍ។ ឧទាហរណ៍៖ ម្តាយជួបបញ្ហាធ្លាក់ទឹកចិត្តធ្ងន់ធ្ងរ អាចបន្តដល់ទារកនៅក្នុងផ្ទៃ និងបន្តដល់កុមារនៅវ័យដំបូងដែលបណ្តាលឱ្យមានការវិវឌ្ឍខួរក្បាលមានភាពយឺតយ៉ាវ។

វិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទផ្តល់សារៈសំខាន់ប្រាំ

- **សារទី១៖ ហ្សែននិងបរិយាកាសខាងក្រៅមានទំនាក់ទំនងគ្នាកាន់តែជិតស្និទ្ធជាងពេលណាៗទាំងអស់**
  - កត្តាធម្មជាតិ (រូបរាងកាយ ចិត្តគំនិត អាកប្បកិរិយា ទេពកោសល្យពីកំណើត)
  - កត្តាអប់រំ (គ្រួសារ សាលារៀន សង្គម)
- **សារទី២៖ អន្តរាគមន៍ទាន់ពេលវេលា**
  - កត្តាពេលវេលា (ជាពិសេសពេលដែលកុមារមានអាយុកាន់តែតិច)
  - អន្តរាគមន៍ (មានអន្តរាគមន៍កាន់តែឆាប់ កាន់តែទទួលបានលទ្ធផលល្អ)
- **សារទី៣៖ «ស្ត្រេសដែលបង្កឱ្យមានបញ្ហា»**ក្នុងអំឡុងវ័យកុមារតូច អាចបង្កផលប៉ះពាល់ពេញមួយជីវិត
  - ស្ត្រេសរយៈពេលខ្លីឬស្ត្រេសវិជ្ជមាន៖ គឺជាការកើនឡើងក្នុងរយៈពេលខ្លីនូវចង្វាក់បេះដូង ហើយវាអាចធ្វើឱ្យមានការឡើងតិចតួចនូវអ័រម៉ូនស្ត្រេស (ឧទាហរណ៍: ពេលគ្រូសួរសំណួរ ជាដើម)
  - ស្ត្រេសដែលអាចទ្រាំបាន៖ គឺជាការឆ្លើយតបចំពោះបញ្ហាស្ត្រេសធ្ងន់ធ្ងរ ដែលកើតឡើងតែនៅក្នុងរយៈពេលមួយដោយមានការថែទាំគាំពារ និងទំនាក់ទំនងពីអ្នកផ្តល់ការគាំទ្រ
  - ស្ត្រេសដែលបង្កគ្រោះថ្នាក់៖ គឺជាការឆ្លើយតបចំពោះស្ត្រេសរយៈពេលយូរ ដោយពុំមានទំនាក់ទំនងពីអ្នកផ្តល់ការការពារ ដែលបង្កផលប៉ះពាល់ខ្លាំង ហើយមិនអាចសម្រេចបាននូវការអភិវឌ្ឍបានល្អប្រសើរពេញមួយជីវិត។
- **សារទី៤៖ ការអភិវឌ្ឍមានលក្ខណៈទំនាក់ទំនងគ្នាទៅវិញទៅមក**

  ការអភិវឌ្ឍផ្នែកណាមួយមានទំនាក់ទំនងជិតដិតទៅនឹងការអភិវឌ្ឍនូវផ្នែកដទៃទៀត។ ផ្នែកទាំងនោះមាន អាហារូបត្ថម្ភ សុខភាព សុវត្ថិភាព សរីរាង្គកាយ ការអប់រំ និងបរិស្ថាន។
- **សារទី៥៖ កត្តាដែលជួយឱ្យខួរក្បាលមានភាពមាំមួន**

  អាហារូបត្ថម្ភនិងការភ្ញោច សំខាន់ខ្លាំងណាស់ដែលជួយឱ្យខួរក្បាលមានភាពមាំមួន។

ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច

វ័យកុមារតូចសំដៅដល់វ័យពីចាប់កំណើតរហូតដល់អាយុក្រោម៨ឆ្នាំ ហើយខុសគ្នាទៅតាមការកំណត់របស់ប្រទេសនីមួយៗ។ ការអភិវឌ្ឍកុមារតូចគឺជាអន្តរាគមន៍គ្រប់ជ្រុងជ្រោយ ដែលនាំឱ្យកុមាររីកលូតលាស់ទាំងផ្នែករូបរាងកាយ បញ្ញា ស្មារតី ភាសា អារម្មណ៍ សង្គម នៅក្នុងវ័យដំបូងរបស់ពួកគេ ។

"វ័យកុមារតូច" គ្របរយៈពេលចាប់ពីពេលសម្រាលរហូតដល់អាយុ៨ឆ្នាំ។ នេះជាពេលដែលការអភិវឌ្ឍ និងការរៀនសូត្រកើតឡើងយ៉ាងឆាប់រហ័ស ហើយគេចាំបាច់ត្រូវជំរុញឱ្យមានការអភិវឌ្ឍ និងការរៀនសូត្រក្នុងវ័យកុមារតូចទាំងមូលតែម្តង។

០ ទៅ ៣ ឆ្នាំ – តាមរយៈកម្មវិធីអប់រំមាតាបិតាពីការចិញ្ចឹមកូន កម្មវិធីសុខភាព អាហារូបត្ថម្ភ ការភ្ជាប់ពាក់ព័ន្ធទៅនឹងការស្រូបយកចំណេះដឹង និងការកំណត់ឱ្យបានទាន់ពេលវេលានូវភាពអភិវឌ្ឍលូតលាស់យឺតយ៉ាវ និងបញ្ហាពិការភាពរបស់កុមារ និងរកមធ្យោបាយឆ្លើយតបទាន់ពេលចំពោះបញ្ហានេះ។

៤ ទៅ ៥/៦ ឆ្នាំ – តាមរយៈការចូលរួមនៅក្នុងកម្មវិធីអភិវឌ្ឍកុមារតូច/មត្តេយ្យសិក្សាក្រៅប្រព័ន្ធបែបកុមារមជ្ឈមណ្ឌលបាន ផ្តោតការយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើការអភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា/ចំណេះដឹង ចិត្តសង្គម និងការត្រៀមខ្លួនសម្រាប់ការចូលរៀន

៦/៧ ទៅ ៨ ឆ្នាំ – តាមរយៈការចុះឈ្មោះចូលរៀនក្នុងសាលាបឋមសិក្សាដែលផ្តល់ការអប់រំប្រកបដោយគុណភាព ដើម្បីធានាឱ្យកុមារចេះអក្សរ លេខកម្រិតដំបូង និងអាចសម្រេចបាននូវលទ្ធផលល្អប្រសើរពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងឥរិយាបថ (ចេះពឹងអាស្រ័យលើខ្លួនឯង ចេះគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងជាដើម)។

អ្វីទៅដែលហៅថាការអភិវឌ្ឍកុមារតូច

- **បើគិតជាលទ្ធផល** ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច កំណត់ពីស្ថានភាពរបស់កុមារថាជាមនុស្សដែលមាន "សុខភាពផ្លូវកាយល្អ មានប្រាជ្ញាវាងវៃ មានសុខភាពផ្លូវចិត្តល្អ មានសមត្ថភាពចូលរួមក្នុងសង្គម និងត្រៀមខ្លួនរួចរាល់សម្រាប់ការរៀនសូត្រ" និងមានការអភិវឌ្ឍផ្នែកសីលធម៌ និងផ្នែកស្មារតី។
- **បើគិតជាដំណើរការវិញ** ការអភិវឌ្ឍកុមារតូចពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងគ្រប់វិស័យទាំងអស់ដែលគ្របដណ្តប់ទៅលើរយៈពេលចាប់គិតពីពេលដែលមានផ្ទៃពោះ (កម្មវិធីអប់រំមាតាបិតាមុនពេលសម្រាល រហូតដល់ដំណាក់កាលផ្លាស់ពីការចូលរួមក្នុងកម្មវិធីអភិវឌ្ឍកុមារតូច ឬក៏ផ្លាស់ពីការនៅផ្ទះទៅរៀននៅបឋមសិក្សា)។

ហេតុអ្វីបានជាត្រូវគិតគូរឥឡូវនេះ?

- ជាបទដ្ឋាន៖ ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច គឺជាសិទ្ធិ
- ជាការប្តេជ្ញាចិត្តជាសកល៖ គោលដៅអភិវឌ្ឍន៍ប្រកបដោយចីរភាព ចំណុចដៅ ៤.២
- ជាហេតុផលលក្ខណៈវិទ្យាសាស្ត្រ៖ វិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទ និងអំណះអំណាងផ្នែកសេដ្ឋកិច្ច អ្នកដែលពាក់ព័ន្ធទៅនឹងការអភិវឌ្ឍកុមារតូចរួមមាន៖ មាតាបិតា អ្នកអាណាព្យាបាល លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អ្នកថែទាំសហគមន៍ (ព្រះសង្ឃ ចាស់ព្រឹទ្ធាចារ្យ...) អាជ្ញាធរដែនដី អង្គការពាក់ព័ន្ធ ស្ថាប័នរដ្ឋ។

ជំពូកទី ៣ - ការសិក្សាចិត្តសង្គម

និយមន័យ

ទី១៖ ការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមគឺជាដំណើរការ ដែលមនុស្សពេញវ័យកាន់តែដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួន និងរៀនចេះកសាងទំនាក់ទំនងប្រកបដោយភាពសុខដុមរមនាជាមួយអ្នកដទៃទៀត អភិវឌ្ឍសមត្ថភាព ធ្វើការសម្រេចចិត្តប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ និងដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈមនានាប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។

ទី២៖ **គឺជាភាពចុះសម្រុងគ្នានៅក្នុងសង្គម៖** ភាពចុះសម្រុងគ្នានៅក្នុងសង្គម ជាគុណភាពនៃការរស់នៅជាមួយគ្នារវាងមនុស្សជាច្រើនក្រុម) ក្នុងសង្គមមួយ"។ មនុស្សទាំងនេះអាចមានលក្ខណៈខុសៗគ្នាទៅតាមជាតិពន្ធុ ដើមកំណើតសង្គម វប្បធម៌ ជំនឿសាសនា និងជំនឿនយោបាយ វណ្ណៈសង្គម ឬស្ថានភាពសេដ្ឋកិច្ច ឬដោយសារតែលក្ខណៈអន្តរបុគ្គលរបស់ពួកគេ ដូចជា យេនឌ័រ និងអាយុជាដើម។ គេអាចវាយតម្លៃលើគុណភាពនៃការរស់នៅជាមួយគ្នារបស់ក្រុមទាំងនេះ ដោយពិនិត្យលើការគោរពគ្នាទៅវិញទៅមក និងការជឿទុកចិត្តគ្នា គុណតម្លៃរួម និងការចូលរួមក្នុងសង្គម ការពេញចិត្តជាមួយនឹងជីវិត និងសុភមង្គល ក៏ដូចជាសមធម៌ក្នុងប្រព័ន្ធ និងយុត្តិធម៌សង្គម។ ភាពចុះសម្រុងគ្នាក្នុងសង្គម ឬការបង្កើតឡើងវិញនូវភាពចុះសម្រុងគ្នាក្នុងសង្គម ឬការពង្រឹងភាពចុះសម្រុងគ្នាក្នុងសង្គម គឺជាលទ្ធផលមួយក្នុងចំណោមលទ្ធផលនានា ដែលអាចកើតចេញពីអន្តរាគមន៍កសាងសន្តិភាពប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពណាមួយ។

ទី៣៖ **គឺជាភាពធន់៖** ជា " សមត្ថភាពរបស់កុមារ សហគមន៍ និងប្រព័ន្ធ ដែលរំពឹងទុក បង្ការ ទប់ទល់ សម្របខ្លួន និងធូរស្បើយពីបញ្ហាស្រ្តេសនិងភាពតានតឹងនានា ដែលនាំឱ្យមានការលើកកម្ពស់សិទ្ធិរបស់កុមារគ្រប់រូប ជាពិសេស កុមារដែលជួបប្រទះនឹងការលំបាកជាងគេ " ។

សារៈសំខាន់របស់ការសិក្សាចិត្តសង្គម

ការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមមានសារៈសំខាន់ក្នុងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ និងសង្គមដូចជា៖

- **ជំរុញឱ្យកុមារទទួលបានជោគជ័យនៅក្នុងការសិក្សា**

  សមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមគឺជាកត្តាដែលអាចព្យាករដឹងពីលទ្ធផលសិក្សានៅសាលារៀនបានល្អបំផុត

  - ផ្ចង់អារម្មណ៍
  - ធ្វើទៅតាមការណែនាំ
  - ចេះអំណត់ តស៊ូ បើទោះបីជាមិនសប្បាយចិត្ត ឬមានភាពធុញទ្រាន់ក៏ដោយ។

- **លើកកម្ពស់ភាពចុះសម្រុងគ្នាក្នុងសង្គម**

  សមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមគឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់កសាងសន្តិភាព

  - ការគិតចេញពីការយល់ឃើញរបស់អ្នកដទៃ
  - ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ
  - ការទប់ខ្លួនមិនធ្វើទៅតាមចំណង់ភ្លាមៗ។

- **ឱកាសដ៏សំខាន់សម្រាប់កសាងសន្តិភាព**

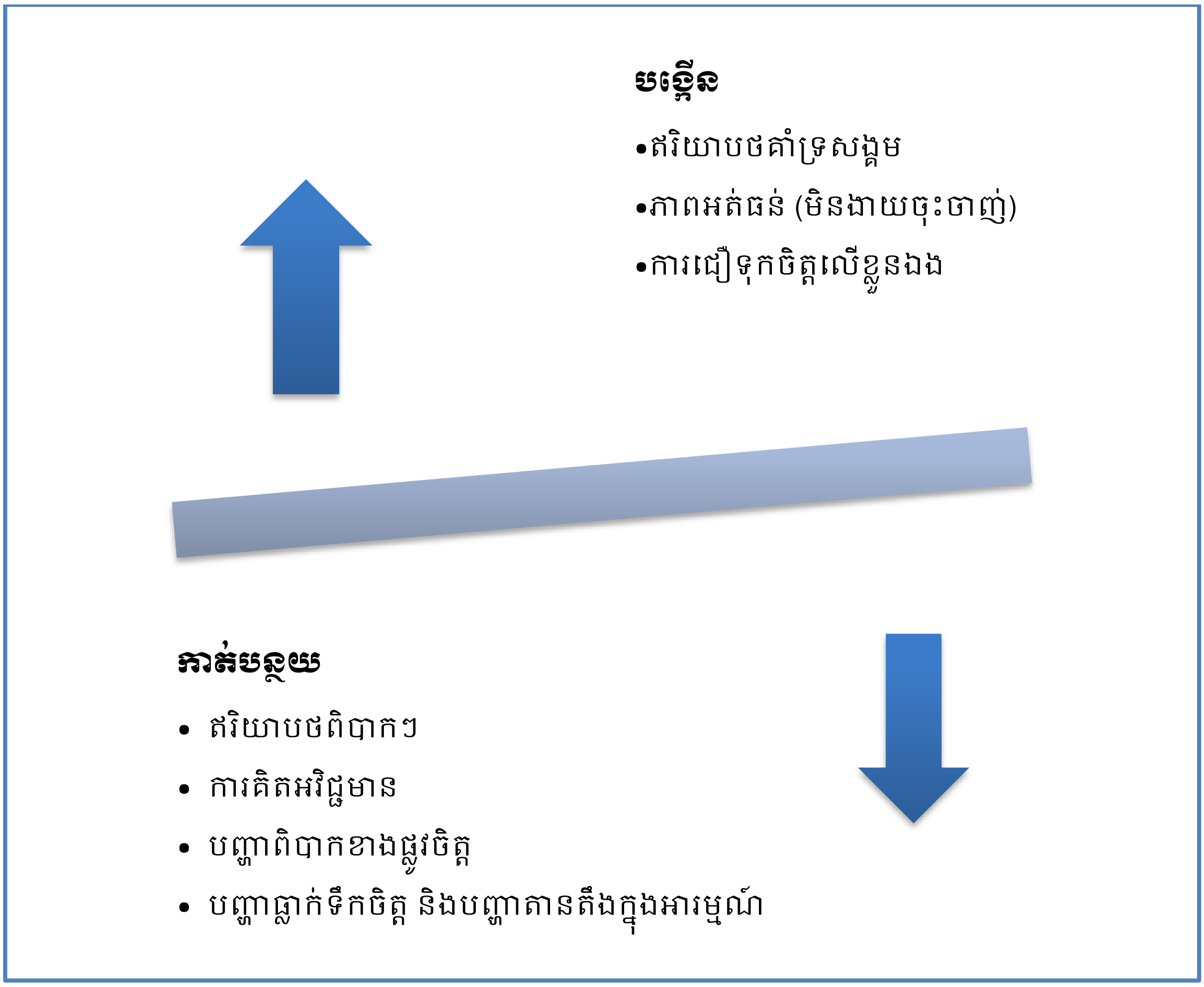
  - ផ្តើមចេញពីការចុះសម្រុងក្នុងសង្គម
  - ការចេះសហការគ្នាក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហា

- បណ្ដុះគំនិត និងទម្លាប់របស់កុមារ

ដោយសារតែការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមមានសារៈសំខាន់ចំពោះការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ និងសង្គមមួយប្រកបដោយសន្តិភាព ដូច្នេះហើយវាជាជម្រើសចាំបាច់មួយដែលត្រូវតែធ្វើ។

- **ជាជម្រើសដែលត្រូវតែធ្វើ**
    - បំណិនចិត្តសង្គមគឺជាបំណិនដែលសំខាន់ចាំបាច់សម្រាប់ការរៀនសូត្រ និងសុខភាពពេញមួយជីវិត
    - សមត្ថភាពពាក់ព័ន្ធនឹងចំណេះដឹងចិត្តនិងសង្គមមានទំនាក់ទំនងផ្នែកមុខងារនិងផ្នែកជីវសាស្ត្រជាមួយគ្នាទៅវិញទៅមក ដែលមិនអាចកាត់ផ្ដាច់ពីគ្នាបាន
    - ការរៀនសូត្រកើតឡើងនៅក្នុងបរិបទនៃទំនាក់ទំនង។

រូបភាពទី ៣៖ ផលរយៈពេលវែងនៃការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម[vi]



សមត្ថភាពខាងចិត្តសង្គម

តារាងខាងក្រោមនេះបង្ហាញពីសមត្ថភាពខាងចិត្តសង្គមដប់យ៉ាង។ គេកំណត់សមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមខុសៗគ្នា ទៅតាមឯកសារ និងស្ថាប័នផ្សេងគ្នា។ យើងកំណត់ក្នុងសៀវភៅណែនាំនេះទៅតាមឯកសារជំនួយស្មារតីរបស់អង្គការយូនីសេហ្វតំបន់អាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិច ដែលមានបីផ្នែក និងមានសមត្ថភាពរួមទាំងអស់ចំនួន១០ ដូចខាងក្រោម។

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
• ការអនុវត្តតាមច្បាប់ទម្លាប់សង្គម/វិធានសង្គម ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ • ការដោះស្រាយជម្លោះ • ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងៗគ្នារបស់មនុស្ស • ការចេះរស់នៅជាមួយនឹងធម្មជាតិ។	• ការចេះសម្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ • ការមានអារម្មណ៍ល្អចំពោះខ្លួនឯង • ការសម្តែងនូវការដឹងគុណ។	• មុខងារប្រតិបត្តិ – ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង – ភាពបត់បែនក្នុងការគិត – បំណិនចងចាំ • ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់អ្នកដទៃ។

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គមគឺជាដំណើរការដែលបុគ្គលម្នាក់ៗអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពដើម្បីកសាងទំនាក់ទំនងប្រកបដោយភាពសុខដុមរមនាជាមួយអ្នកដទៃទៀត។

សមត្ថភាពរៀនសូត្រផ្នែកសង្គមនៅកម្រិតកុមារតូចមានដូចជា៖

- ការអនុវត្តតាមច្បាប់ទម្លាប់សង្គម(វិធានសង្គម)៖ ការចែករំលែក ការគោរព ជម្រាបសួរ អរគុណ រង់ចាំវេន ប្តូរវេន និងសុំអភ័យទោស
- ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ៖ ការយល់ពីអារម្មណ៍អ្នកដទៃ ឆ្លើយតបដោយការគិតពីអ្នកដទៃ ពន្យល់ពីអារម្មណ៍ ឆ្លុះបញ្ចាំងយកចិត្តទុកដាក់ និងសម្តែងសេចក្តីអាណិតអាសូរ យល់ដឹងពីផ្ទត់គំនិតងាយៗ
- ការដោះស្រាយជម្លោះ៖ ឈប់ គិត សាកល្បងដោះស្រាយ។
- ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងៗគ្នារបស់អ្នកដទៃ៖ ស្គាល់គ្នាទៅវិញទៅមក ចេះឱ្យតម្លៃដល់លក្ខណៈខុសគ្នារបស់អ្នកដទៃ ចុះសម្រុងជាមួយអ្នកដទៃដែលមាលក្ខណៈខុសពីខ្លួន ការស្វែងយល់ពីលក្ខណៈដូចគ្នា គោរពលក្ខណៈខុសៗគ្នារបស់មនុស្ស
- ការចេះរស់នៅជាមួយធម្មជាតិ៖ យកចិត្តទុកដាក់ចំពោះរាល់ទម្រង់ផ្សេងៗរបស់ជីវិត ស្វែងយល់ គោរព គិតគូពីបរិស្ថានធម្មជាតិ យល់ដឹងពីបញ្ហាបរិស្ថាន សន្សំសំចៃអគ្គិសនី សន្សំសំចៃទឹក។

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍

សមត្ថភាពរៀនសូត្រផ្នែកអារម្មណ៍នៅកម្រិតកុមារតូចមានដូចជា៖

- *ការចេះស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍៖* ចេះដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួន ដឹងពីឈ្មោះអារម្មណ៍ ដឹងពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ ចេះបង្ហាញថាតើពួកគេមានអារម្មណ៍យ៉ាងដូចម្ដេច ចេះបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ
- *ការមានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង៖* មានទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯង និងសមត្ថភាពរបស់ខ្លួន មានអារម្មណ៍ថាខ្លួនមានសមត្ថភាព ខិតខំសម្រេចជោគជ័យ សាកល្បងអ្វីដែលថ្មី មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះការងារ និងសមិទ្ធិផលរបស់ខ្លួន
- *ការមានអារម្មណ៍ដឹងគុណអ្នកដទៃ៖* ផ្ដល់តម្លៃដល់អ្វីជាវិជ្ជមាន ដឹងពីអ្វីដែលអ្នកដទៃធ្វើចំពោះពួកគេ ផ្ដល់តម្លៃដល់អ្វីដែលអ្នកដទៃធ្វើចំពោះពួកគេ ភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សនៅជុំវិញខ្លួន។

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង

សមត្ថភាពរៀនសូត្រផ្នែកអារម្មណ៍នៅកម្រិតកុមារតូចមានដូចជា៖

- មុខងារប្រតិបត្តិ
  - *ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង៖* ចេះគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ និងឥរិយាបថក្នុងសង្គមរបស់ពួកគេ អាចឆ្លើយតបចំពោះតម្រូវការនៅក្នុងស្ថានភាពអ្វីមួយ ដោយប្រើប្រាស់អារម្មណ៍ដែលមានលក្ខណៈសមស្របសម្រាប់សង្គម អាចពិនិត្យតាមដានវាយតម្លៃ និងផ្លាស់ប្ដូរប្រតិកម្មផ្នែកអារម្មណ៍របស់ពួកគេចំពោះស្ថានភាពអ្វីមួយបាន។
  - *ភាពបត់បែននៃការគិត៖* សមត្ថភាពផ្លាស់ប្ដូរពីឧបករណ៍មួយទៅឧបករណ៍មួយទៀត និងផ្លាស់ប្ដូរពីកិច្ចការមួយទៅកិច្ចការមួយ ឬផ្លាស់ប្ដូររបៀបគិតពីរបៀបមួយទៅរបៀបមួយទៀត
  - *បំណិនចងចាំ៖* សមត្ថភាពរក្សាទុកព័ត៌មាននៅក្នុងខួរក្បាល ហើយយកព័ត៌មានទៅប្រើប្រាស់។
- *ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់អ្នកដទៃ៖* ពិចារណាលើជម្រើស និងផលវិបាកនានាពេលឆ្លើយតបទៅនឹងស្ថានភាពអ្វីមួយ ព្រមទាំងគោរពនូវទស្សនៈរបស់អ្នកដទៃ។

គោលវិធីមួយចំនួនសម្រាប់ជួយដល់បរិយាកាសរៀនសូត្ររបស់កុមារតូច

ថ្នាក់រៀនជាកន្លែងដែលកុមារទទួលបានចំណេះដឹង ជំនាញ និងការបណ្ដុះឥរិយាបថផ្សេងៗ។ ដូច្នេះដើម្បីឱ្យកុមារទទួលបាននូវការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមល្អ គ្រូបង្រៀនត្រូវបង្កើតបរិយាកាសដែលគាំទ្រដល់ការរៀនសូត្ររបស់កុមារដូចជា៖

- បរិយាកាសរៀនសូត្រគ្មានអំពើហិង្សា ការស្រែកគំហក និងការស្ដីបន្ទោស
- ច្បាប់វិន័យនៅក្នុងថ្នាក់រៀនច្បាស់លាស់ សាមញ្ញ ឆ្លើយតបទៅនឹងវប្បធម៌របស់កុមារ សមស្របនឹងកម្រិតនៃការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។ ពង្រឹងការអនុវត្ត អនុវត្តជាគំរូ ហើយអនុវត្តឱ្យបានជាប់លាប់។ គិតពិចារណាពីព័ត៌មានត្រឡប់ដែលកុមារផ្ដល់។
- ឱ្យកុមារអនុវត្តទម្លាប់ដែលកុមារអាចទាយទុកមុន និងបន្តការអនុវត្តនេះ
- រក្សាភាពស្ងៀមស្ងាត់
- ប្រើប្រាស់ពេលវេលារង់ចាំសកម្មភាពមួយទៀត ឱ្យទៅជាពេលវេលាសម្រាប់រៀនសូត្រ
- ផ្ដល់ឱ្យកុមារនូវកិច្ចការប្រកបដោយអត្ថន័យ និងមានពាក់ព័ន្ធជាមួយពួកគេ ឬវប្បធម៌

- សន្ទនាទៅវិញទៅមកជាមួយកុមារ
- លើកទឹកចិត្តឱ្យកុមាររំឭកខ្លួនឯងពីច្បាប់នានានៅក្នុងថ្នាក់
- ឱ្យកុមារសម្រេចចិត្ត
- ផ្តល់តម្លៃ និងទទួលយកភាពច្នៃប្រឌិតរបស់កុមារ
- អបអរសាទរចំពោះលក្ខណៈផ្សេងៗគ្នារបស់កុមារ
- បង្ហាញជាគំរូ ពិភាក្សា និងចូលរួមក្នុងការដោះស្រាយជម្លោះ និងការដោះស្រាយបញ្ហា។

អ្នកផ្តល់ការថែទាំដល់កុមារ បណ្តុះការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមដល់កុមារ

គោលការណ៍	គោលវិធីសម្រាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងថ្នាក់រៀន
ត្រូវបង្ហាញពីភាពកក់ក្តៅ ការឆ្លើយតប និងសេចក្តីស្រឡាញ់ចំពោះកុមារ	ការបង្ហាញពីភាពកក់ក្តៅ និងសេចក្តីស្រឡាញ់ចំពោះកុមារ ជួយឱ្យកុមារមានអារម្មណ៍ល្អចំពោះខ្លួនឯង និងអំពីពិភពជុំវិញខ្លួនរបស់ពួកគេ។ កុមារដែលទទួលបានភាពកក់ក្តៅ ក៏ចេះផ្តល់ភាពកក់ក្តៅទៅអ្នកដទៃទៀតដែរ។
ប្រើប្រាស់ប្រយោគវិជ្ជមាន ដើម្បីផ្តល់ការគាំទ្រចំពោះឥរិយាបថដែលពិបាកគ្រប់គ្រង	ជៀសវាងប្រយោគអវិជ្ជមាន ដូចជា "កូនមិនអាចធ្វើអ្វីបានត្រឹមត្រូវសោះមែនទេ?" ឬ "តើកូនមានបញ្ហាអី?" ប្រយោគទាំងនេះ ធ្វើឱ្យកុមារមានអារម្មណ៍ខ្មាស់គេ និងមានអារម្មណ៍ថាខ្លួនឯងជាអ្នកខុសផ្ទុយទៅវិញ អ្នកអាចសួរសំណួរដូចជា "ហេតុអ្វីបានជាកូនធ្វើបែបនោះ? " អ្នកអាចនិយាយថា "គ្រូឃើញកូនមិនសប្បាយចិត្ត។ វាជារឿងដែលធ្វើឱ្យកូនមិនសប្បាយចិត្ត នៅពេលដែលកូនចង់លេងជាមួយនឹងឡាននេះ ប៉ុន្តែមានកុមារម្នាក់ទៀត កំពុងលេងជាមួយវាដែរ ប៉ុន្តែគ្រូមិនអាចឱ្យកូនវាយមិត្តភក្តិរបស់កូនបានទេ។"
ផ្ទៀងផ្ទាត់អារម្មណ៍របស់កុមារ	ប្រាប់ឱ្យកុមារដឹងថាអារម្មណ៍របស់ពួកគេគឺជាអារម្មណ៍ពិត និងជាអារម្មណ៍ដែលសមស្រប ប្រសិនបើឥរិយាបថដែលកើតឡើងចេញពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេមិនសមស្របសម្រាប់មិត្តរួមថ្នាក់ ឧទាហរណ៍ "ប្រសិនបើកុមារវាយកុមារម្នាក់ទៀត អ្នកអាចនិយាយថា ការមានអារម្មណ៍ខឹងសម្បារ វាជារឿងធម្មតា ប៉ុន្តែគ្រូមិនអាចឱ្យកូនវាយមិត្តភក្តិរបស់កូនបានឡើយ សូមកូនប្រាប់ពីអារម្មណ៍របស់កូនឱ្យអ្នកគ្រូដឹង។
មនុស្សពេញវ័យបង្ហាញគំរូគិត រៀបចំផែនការ និងគ្រប់គ្រងឥរិយាបថរបស់ខ្លួន	• បង្ហាញពីរបៀបប្រើប្រាស់ប្រតិទិន ដើម្បីកត់ត្រាព្រឹត្តិការណ៍សំខាន់ៗ និងរាប់ថយក្រោយនៃចំនួនថ្ងៃមុនដល់ព្រឹត្តិការណ៍សំខាន់ៗទាំងនោះ • បង្ហាញពីរបៀបរៀបចំបញ្ជីដើរផ្សារ • ឱ្យកុមារប្រមូលគំនិតរកដំណោះស្រាយចំពោះបញ្ហា។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើមេឃភ្លៀងហើយកុមារមិនអាចទៅលេង

	ខាងក្រៅ សួរទៅកុមារថា៖តើយើងអាចធ្វើអ្វីបានជំនួសវិញ? តើមានគំនិតអ្វីផ្សេងទៀតដែរឬទេ?
សរសើរការខិតខំប្រឹងប្រែងរបស់កុមារ	ការសរសើរលើការខិតខំប្រឹងប្រែងរបស់កុមារ ជួយលើកទឹកចិត្តឱ្យពួកគេបន្តការយកចិត្តទុកដាក់ ជាពិសេសនៅពេលដែលពាក្យសរសើរទាំងនេះ ជួយឱ្យពួកគេយល់ថា ពួកគេអាចធ្វើបានកាន់តែល្អ ប្រសិនបើពួកគេបន្តហ្វឹកហាត់ និងផ្តោតការយកចិត្តទុកដាក់។ ពាក្យសរសើរក៏ប្រាប់កុមារឱ្យដឹងផងដែលថា គ្រូ/មនុស្សពេញវ័យកំពុងយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះពួកគេ ដូចជាកូនជាមនុស្សព្យាយាម នៅពេលដែលកូនធ្វើការងារនេះ។ "គ្រូពេញចិត្តជាមួយនឹងរបៀបដែលកូនចេះប្រុងប្រយ័ត្ន នៅពេលដែលកូនយកដុំឈើនេះមកដាក់ត្រួតលើគ្នា" "កូនពិតជាប្រុងប្រយ័ត្នបានល្អ នៅពេលដែលកូនចាក់ទឹកចូលពែង គ្រូសូមសរសើរដល់ការចេះជួយរបស់កូន"។
ជានិច្ចជាកាល សូមបង្ហាញជាគំរូពីបំណិនស្តាប់ នៅពេលដែលអ្នកនិយាយជាមួយនឹងកុមារ និងមនុស្សពេញវ័យឱ្យកុមារធ្វើត្រាប់តាមអ្នកវិញបែបសប្បាយរីករាយ។ សង្កេត និងវាស់ចំនួនដងដែលកុមារអាចស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់បាននៅពេលដែលអាចធ្វើបាន។	នៅពេលដែលគ្រូបង្ហាញពីការស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់ មានន័យថាពួកគេកំពុងបង្ហាញឱ្យកុមារនូវគំរូពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងការស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់ ដែលជួយឱ្យកុមារមានអារម្មណ៍ល្អចំពោះខ្លួនឯង និងផ្តល់ភាពកក់ក្តៅ ដើម្បីជួយឱ្យកុមារចេះអភិវឌ្ឍបំណិនចិត្តសង្គមរបស់ខ្លួន។

កសាងទំនាក់ទំនងដោយវិជ្ជមាន

សម្រាប់គ្រូ ការកសាងទំនាក់ទំនងគឺមិនមែនធ្វើឡើងតែជាមួយកុមារនោះទេ សំខាន់ត្រូវពង្រឹងទំនាក់ទំនងជាមួយមាតាបិតា អ្នកអាណាព្យាបាល ឬអ្នកថែទាំកុមារដែរ ដើម្បីឱ្យការអនុវត្តក្នុងសាលារៀនមានសង្គតភាពជាមួយនឹងការអនុវត្តនៅផ្ទះ។

វិធីមួយចំនួនដែលគ្រូអាចប្រើដើម្បីកសាងទំនាក់ទំនងវិជ្ជមាន

- រក្សាការប្រាស្រ័យទាក់ទងដោយចំហរវាងកម្មវិធី និងមាតាបិតាសិស្ស
- គាំទ្រ និងលើកទឹកចិត្តឱ្យមាតាបិតាចូលរួមក្នុងសកម្មភាពនានា
- ស្វែងយល់ពីសមាជិកគ្រួសារ អំពីកូនរបស់ពួកគេ និងជីវិតនៅផ្ទះ និងជីវិតក្នុងគ្រួសារ
- ចែករំលែកធនធានជាមួយមាតាបិតា ពីរបៀបផ្តល់ការគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍចិត្តសង្គមរបស់កុមារ
- ចែករំលែកចំណុចវិជ្ជមាននានាដែលកុមារបានធ្វើ(ដោយការជួបផ្ទាល់ឬតាមសៀវភៅកម្រងស្នាដៃកុមារ)
- រៀបចំកិច្ចប្រជុំជាមួយនឹងមាតាបិតានៅក្នុងបរិយាកាស និងក្នុងពេលវេលាដែលផ្តល់ភាពងាយស្រួលដល់ពួកគាត់
- ធានារក្សាការសម្ងាត់ និងភាពជាឯកជនសម្រាប់មាតាបិតា

- អនុវត្តសកម្មភាពនានាដែលអាចបង្កលក្ខណៈឱ្យគ្រួសារនានាបានជួបជុំគ្នា
- បង្ហាញការគោរពដល់មាតាបិតាតាមរយៈការទទួលស្គាល់ពីចំណុចល្អដែលពួកគាត់បានធ្វើជាមួយកូន
- លើកទឹកចិត្តឱ្យមាតាបិតាចែករំលែកធនធានរបស់ពួកគាត់ជាការចូលរួមក្នុងកម្មវិធីរបស់អ្នក (ជំនាញទេពកោសល្យ ឬការប្រើប្រាស់ធនធានផ្សេងៗទៀត)។

ជំពូកទី ៤ - សកម្មភាពគំរូសម្រាប់ការអប់រំចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា

មានសកម្មភាពជាច្រើនដែលអាចប្រើនៅមត្តេយ្យសិក្សា ដើម្បីអប់រំបណ្តុះចិត្តសង្គមដល់កុមារតូចៗ។ ខាងក្រោមនេះជាសកម្មភាពខ្លះៗជាគំរូ ដែលគ្រូអាចយកទៅប្រើនៅក្នុងថ្នាក់ ដើម្បីបណ្តុះពង្រឹងនូវសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមរបស់កុមារ។ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចបញ្ចូលសកម្មភាពទាំងនេះក្នុងសកម្មភាពបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃរបស់ខ្លួនជាមួយនឹងការកែច្នៃប្រឌិតបន្ថែម។ សកម្មភាពទាំងនេះចាប់ផ្តើមពីងាយស្រួល ទៅលំបាក (កម្រិតមូលដ្ឋាន កម្រិតមធ្យម និងកម្រិតខ្ពស់) ដូច្នេះគ្រូអាចប្រើប្រាស់បានទៅតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង តាមសមត្ថភាពកុមារ ឬតាមការអនុវត្តញឹកញាប់ជាដើម ហើយក៏អាចធ្វើការឆ្លុះបញ្ចាំងពីការចូលរួមរបស់កុមារ។

តាមការសិក្សារបស់សកលវិទ្យាល័យហុងកុងពីផលនៃការអនុវត្តគម្រោងការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមនៅកម្ពុជាក្នុងឆ្នាំ២០១៩បានបង្ហាញថា ការអនុវត្តសកម្មភាពទាំងនេះកាន់តែញឹកញាប់ ធ្វើឱ្យលទ្ធផលសិក្សាកុមារ កាន់តែវិជ្ជមាន។ ដូចនេះគ្រូអាចកត់ត្រានូវសកម្មភាពចិត្តសង្គមទាំងអស់ក្នុងទម្រង់(មាននៅផ្នែក ឧបសម្ព័ន្ធ) ដើម្បីធ្វើការឆ្លុះបញ្ចាំងថាតើសកម្មភាពណាបានប្រើប្រាស់ច្រើនជាងគេ ហើយសកម្មភាពណាមិនទាន់បានអនុវត្ត។

ខាងក្រោមនេះជាសកម្មភាពគំរូចំនួន៣០ ដែលលោកអ្នកអាចយកទៅប្រើតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង។

១. ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ឈ្មោះអារម្មណ៍មួយចំនួនដូចជា សើច សប្បាយ យំ ខឹង ភ័យខ្លាច ភ្ញាក់ផ្អើល ឆ្ងល់ បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការទាយប័ណ្ណអារម្មណ៍។
- កុមារសម្តែងអារម្មណ៍របស់ខ្លួន និងភាពបត់បែនក្នុងការគិតបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការពិភាក្សាក្នុងក្រុម។
- កុមារគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗ សហការ និងយល់អំពីអារម្មណ៍គ្នាទៅវិញទៅមក។

២.សម្ភារៈ ប័ណ្ណអារម្មណ៍ (សើច សប្បាយ យំ ខឹង ភ័យខ្លាច ភ្ញាក់ផ្អើល ឆ្ងល់...)

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំ ឬក្រុមតូច

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- ចែកសិស្សក្នុងថ្នាក់ជាពីរក្រុម (ក្រុមទី១សម្តែង ក្រុមទី២ទាយ)
- ណែនាំរបៀបលេងដល់កុមារៈ ឱ្យតំណាងក្រុមសម្តែងម្នាក់ឡើងមកចាប់យកប័ណ្ណអារម្មណ៍មួយ មើលរួចលាក់ទុក បន្ទាប់មកពិភាក្សាក្នុងក្រុមរកសកម្មភាពសម្តែងអារម្មណ៍តាមប័ណ្ណនោះ សម្រាប់ឱ្យក្រុមម្ខាងទៀតទាយ។
- តំណាងក្រុមចាប់ផ្តើមអនុវត្តសកម្មភាពសម្តែងអារម្មណ៍ ឱ្យក្រុមម្ខាងទៀតទាយ
- អ្នកសម្តែងអារម្មណ៍ប្រាប់ចម្លើយត្រឹមត្រូវដោយលើកបង្ហាញប័ណ្ណអារម្មណ៍ដែលខ្លួនបានលាក់ទុកនោះ
- បន្តការលេងដោយប្តូរវេនឱ្យតំណាងក្រុមផ្សេងទៀតធ្វើសកម្មភាពដូចខាងលើ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- មុនពេលសម្ដែងឱ្យកុមារយល់ពីអារម្មណ៍តាមប័ណ្ណនីមួយៗ នោះសិនដោយបង្ហាញប័ណ្ណម្ដងមួយៗហើយឱ្យកុមារសម្ដែងតាមអារម្មណ៍ដែលមាននៅក្នុងប័ណ្ណ - កុមារសម្ដែងអារម្មណ៍ត្រឹម៣ប៉ុណ្ណោះ ដែលអាចសម្ដែងចេញឱ្យឃើញច្បាស់ដូចជា សប្បាយ យំ ខឹង ជាដើម។ ឱ្យកុមារផ្លាស់វេនគ្នា។	- បង្កើនប័ណ្ណអារម្មណ៍ឱ្យបាន៤ ដូចជា សើច សប្បាយ យំ ខឹង ភ័យខ្លាច ភ្ញាក់ផ្អើល ឆ្ងល់... - រំឭកកុមារឱ្យផ្លាស់វេនគ្នា។	- ប្រើប្រាស់ប័ណ្ណអារម្មណ៍ដែលបង្ហាញពីអារម្មណ៍មិនសូវស្ដែងចេញមកខាងក្រៅដូចជាសើច សប្បាយ យំ ខឹង ភ័យខ្លាច ភ្ញាក់ផ្អើល ឆ្ងល់... - ប្រើប្រាស់ប័ណ្ណអារម្មណ៍លើសពី៥។

សម្គាល់៖

- ល្បែងនេះអាចលេងជាគូដែលធ្វើឱ្យកុមារកាន់តែមានភាពសកម្មដោយមិនរង់ចាំវេន។
- សកម្មភាពនេះអាចពង្រីកបន្ថែមដោយបង្ហាញប័ណ្ណអារម្មណ៍ថ្មីហើយសួរថា៖ តើប័ណ្ណនេះបង្ហាញពីអារម្មណ៍អ្វី? ធ្វើយ៉ាងណាទើបកូនដឹង? នៅពេលកូនមានអារម្មណ៍បែបនោះ តើកូនអាចប្រាប់អ្នកគ្រូបានឬទេ? តើកូនធ្វើដូចម្ដេច?
- ត្រូវបញ្ចប់ការសម្ដែងដោយអារម្មណ៍វិជ្ជមាន(រីករាយ សប្បាយចិត្ត ត្រេកអរ)។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមរបស់កុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងៗគ្នារបស់មនុស្ស - ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ។	- ស្គាល់ឈ្មោះអារម្មណ៍ - ចេះសម្គាល់ប្រភេទអារម្មណ៍។	- គ្រប់គ្រងខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗ - ភាពអាចបត់បែនក្នុងការគិត។

២. អ្វីៗ គ្រប់យ៉ាងអំពីខ្ញុំ

១.វត្ថុបំណង

- កុមារនិយាយប្រាប់ដៃគូរបស់ខ្លួនអំពីខ្លួនឯង និងអ្វីដែលខ្លួនមានបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយដៃគូការងារ។
- កុមាររៀបឃ្លានិយាយបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការផ្ដល់ព័ត៌មានទៅដៃគូអំពីចម្លើយរបស់ខ្លួនចំពោះគ្រូ
- កុមារគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង និងស្វែងយល់អំពីគ្នាទៅវិញទៅមក ដោយមានការទទួលស្គាល់ភាពដូចគ្នា និងភាពខុសគ្នា។

២.សម្ភារ:

- គ្មានសម្ភារ:សម្រាប់ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម និងខ្ពស់
- មានប័ណ្ណសម្គាល់អ្នកនិយាយ និងអ្នកស្តាប់ (សម្រាប់ថ្នាក់កម្រិតទាប)

៣.ការរៀបចំក្រុមៈ ដៃគូ និងក្រុមធំ

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារអង្គុយ/ឈរជាមួយដៃគូរបស់ខ្លួនរួចនិយាយរៀបរាប់អំពីខ្លួនឯងប្រាប់ទៅដៃគូ
- គ្រូពន្យល់ដោយបំផុសសំណួរជាបន្តបន្ទាប់ដើម្បីឱ្យកុមារងាយស្រួលនិយាយប្រាប់ទៅដៃគូ

ទាហរណ៍ៈ

- ខ្ញុំឈ្មោះ…………ឈ្មោះខ្ញុំមានន័យថា...............
- ខ្ញុំចូលចិត្ត.............ខ្ញុំមិនចូលចិត្ត............
- ថ្ងៃនេះខ្ញុំ....................

- កុមារប្តូរវេនគ្នាដើម្បីបង្កឱកាសឱ្យមានការនិយាយប្រាប់គ្នាទៅវិញទៅមក
- កុមារតំណាងដៃគូងាកមកនិយាយប្រាប់ក្រុមធំពីអ្វីដែលមិត្តភក្តិបានប្រាប់។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- ប្រើប្រាស់ប័ណ្ណសម្គាល់អ្នកនិយាយនិងប័ណ្ណសម្គាល់អ្នកស្តាប់ដោយរៀបរាប់ពីអ្វីដែលខ្លួនចង់ប្រាប់ចំនួន៣ - កុមារផ្លាស់វេនគ្នា។	- កុមាររៀបរាប់ពីអ្វីដែលខ្លួនចង់ប្រាប់ចំនួន៤ - កុមារនិយាយប្រាប់ទៅកុមារទាំងអស់ក្នុងថ្នាក់រៀននៅពេលដៃគូរបស់គេបានរៀបរាប់ប្រាប់រួចហើយ។	- កុមាររៀបរាប់ពីអ្វីដែលខ្លួនចង់ប្រាប់ចំនួន៥ - កុមារនិយាយប្រាប់ទៅកុមារទាំងអស់ក្នុងថ្នាក់រៀននៅពេលដៃគូរបស់គេបានរៀបរាប់ប្រាប់រួចហើយ។

<u>សម្គាល់ៈ</u>

- កុមារនិយាយភាសាកំណើតដោយធ្វើការងារជាគូ
- សកម្មភាពនេះអាចអនុវត្តដោយការគូររូបភាពជំនួសការនិយាយ។ក្រោយការគូររូបភាពកុមារអាចពន្យល់អត្ថន័យនៃរូបភាពដែលខ្លួនបានគូរ ចងក្រងជាសៀវភៅសម្រាប់មើលនិងអាន។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងៗ គ្នារបស់មនុស្ស - មានទំនាក់ទំនងគ្នា។	- ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯងនិងអ្នកដទៃ។	- ចេះរៀបរាប់បានត្រឹមត្រូវ - បំណិនចងចាំ។

៣.គូររូបបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នក

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីអារម្មណ៍សប្បាយ រីករាយ រំភើប យំ ភ័យខ្លាច កក់ក្តៅ...បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ។
- កុមារបង្ហាញពីអារម្មណ៍ខ្លួនឯងដែលបានជួយអ្នកដទៃបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការគិត និងការគូររូប
- កុមារមានភាពស្រមើស្រមៃ សហការគ្នា មានភាពរហ័សរហួន និងគំនិតច្នៃប្រឌិតបាន
- ត្រឹមត្រូវតាមរយៈការងារជាដៃគូ និងក្រុមធំ។

២.សម្ភារៈ៖ ក្រដាស ខ្មៅដៃ ជ័រលុប ប្រដាប់ចិតខ្មៅដៃ

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ចាប់ដៃគូ និងរៀបជាក្រុមធំទាំងមូល

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមាររកនឹកឡើងវិញអំពីអ្វីដែលពួកគេបានជួយដល់អ្នកដទៃ សប្បាយរីករាយ ឬយំ ឬភ័យខ្លាច មានអារម្មណ៍កក់ក្តៅនៅក្នុងចិត្ត
- កុមារគូររូបភាពដែលបង្ហាញពីអារម្មណ៍ របស់ពួក
- កុមារបែរមុខទៅរកដៃគូរបស់ខ្លួន និងចាប់ផ្តើមនិយាយអំពីគំនូរដែលខ្លួនបានគូរដោយគ្រូជាអ្នកចោទសួរ៖
    - តើនៅពេលនោះកូនមានអារម្មណ៍យ៉ាងដូចម្តេចនៅក្នុងខ្លួនរបស់កូន?
    - តើកូនបានធ្វើអ្វីខ្លះ នៅពេលដែលកូនមានអារម្មណ៍បែបនោះ?
- កុមារឡើងបង្ហាញចម្លើយរបស់ខ្លួនទៅកាន់ក្រុមធំ។

បញ្ជាក់៖ កុំបញ្ចប់សកម្មភាពនេះជាមួយនឹងអារម្មណ៍អវិជ្ជមានដូចជា សោកសៅ ភ័យខ្លាចជាដើម។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- ប្រាប់និងគូរពីអារម្មណ៍ដែលងាយនឹងសម្គាល់ដឹងដូចជា សប្បាយចិត្ត សោកសៅ ភ័យខ្លាច មានអារម្មណ៍កក់ក្តៅក្នុងខ្លួន រំភើប រីករាយ។	- ប្រាប់និងគូរពីអារម្មណ៍ដែលមានលក្ខណៈស្មុគស្មាញដូចជា អារម្មណ៍ដឹងគុណអ្នកដទៃ អារម្មណ៍ថាខ្លួនឯងប្រព្រឹត្តអ្វីមួយខុសអារម្មណ៍ភ្ញាក់ផ្អើល។	- ប្រាប់និងគូរអារម្មណ៍នៅក្នុងទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងអ្នកដទៃទៀត ដូចជាពេលវេលាដែលអ្នកបានជួយទៅដល់បងប្អូន ឪពុកម្តាយ អ្នកជិតខាងរបស់អ្នកជាដើម ។

<u>*សម្គាល់៖*</u> បង្កើតសៀវភៅចងក្រងរូបទាំងអស់ដែលកុមារបានគូរ ដោយធ្វើការបែងចែកទៅតាមអារម្មណ៍ ដូចជាអ្វីដែលធ្វើឱ្យយើងសប្បាយចិត្ត ភ័យខ្លាច ដឹងគុណអ្នកដទៃជាដើម។ ទុកសៀវភៅទាំងនេះនៅកន្លែងដែលកុមារអាចយកមកអានដោយខ្លួនឯង។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការប្រាស្រ័យទាក់ទង។	- ការប្រាប់ឈ្មោះអារម្មណ៍	- ការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនឯង។

	– ការសម្តែងនូវអំណរគុណចំពោះអ្នកដទៃ។	

៤. ព្រះអាទិត្យរះលើ

១.វត្ថុបំណង

- កុមារផ្ទុផ្ទងអ្វីៗដែលមិត្តភក្តិមានទៅនឹងអ្វីដែលខ្លួនឯងមានបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការសង្កេតនិងចំណាំទុក។
- កុមារបង្ហាញលក្ខណៈដូចគ្នា និងលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់មនុស្សបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការលេងល្បែង « ព្រះអាទិត្យរះលើ... »
- កុមារគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង និងសម្របសម្រួលចលករតូចធំក្នុងពេលលេងល្បែងបានរហ័សរហួនមានសុវត្ថិភាពដោយការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗ។

២.សម្ភារៈ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំ

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារអង្គុយជារង្វង់ធំបែរមុខចូលគ្នា និងមានកុមារម្នាក់ឈរចំកណ្តាលរង្វង់
- កុមារនៅកណ្តាលរង្វង់សម្គាល់លក្ខណៈនៃសម្លៀកបំពាក់ស្បែកជើង និងរូបរាងរបស់ខ្លួនដើម្បីស្រែករកអ្នកដែលមានលក្ខណៈដូចខ្លួន
- កុមារនៅកណ្តាលរង្វង់ស្រែកថា៖ ព្រះអាទិត្យរះលើអ្នកពាក់អាវដៃខ្លី
- កុមារទាំងឡាយណាដែលពាក់អាវដៃខ្លីងើបឈរឡើងហើយប្តូរកន្លែងគ្នារួចអង្គុយចុះឯអ្នកនៅ កណ្តាលក៏រត់ទៅដណ្តើមកន្លែងមួយដែលគេកំពុងរត់ចេញ
- ក្រោយការប្តូរកន្លែងនឹងនៅសល់កុមារម្នាក់ដែលនឹងត្រូវឈរចំកណ្តាលរង្វង់
- កុមារនៅកណ្តាលស្រែកថា៖ ព្រះអាទិត្យរះលើអ្នកស្លៀកខោវែង/ដែលមានសក់ខ្លី... (ដូចលក្ខណៈ ឬអ្វីៗដែលខ្លួនមាន)
- សកម្មភាពខាងលើអនុវត្តសារជាថ្មី។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– គ្រូជាអ្នកស្រែក៖ព្រះអាទិត្យរះពីលើអ្នកដែល... – កុមារដែលមានលក្ខណៈដូចដែលស្រែកនេះត្រូវរាំនៅនឹងកន្លែង – ឱ្យកុមារនៅកណ្តាលផ្លាស់វេនគ្នា។	– កុមារនៅកណ្តាលអាចស្រែកទៅតាមលក្ខណៈដែលគេមាន – កុមារធ្វើការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងជាមួយគ្នា – គ្រូត្រូវរំឭកជារឿយៗអំពីលក្ខណៈដែលគេអាចស្រែកទៅកាន់កុមារផ្សេងទៀត ។	– កុមារនៅកណ្តាលស្រែកដោយខ្លួនឯងតាមលក្ខណៈដែលគេមាន – កុមារអាចសម្របសម្រួលខ្លួនឯងនិងបន្តលេងល្បែងនេះដោយរលូន។

សម្គាល់៖

- ប្រសិនបើគ្រូដឹងថាកុមារនិយាយភាសាផ្សេងទៀតគ្រូអាចនិយាយភាសានោះប្រាប់កុមារអំពីលក្ខណៈរបស់គេដែលត្រូវស្រែក។
- ជៀសវាងប្រើអត្តសញ្ញាណដែលមានលក្ខណៈមាក់ងាយដូចជាពាក្យ កាម៉ាប់ កន្ទើសក់កាញាញ់ជាដើម។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការគោរពលក្ខណៈ ផ្សេងៗគ្នា - ការប្រាស្រ័យទាក់ទង។	- ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃ។	- ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង - ភាពបត់បែននៃការគិត។

៥. ម្រាមដៃនៅឯណា ?

១.វត្ថុបំណង

- កុមារបង្ហាញអារម្មណ៍បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការច្រៀងពាក្យពេចន៍នៃបទចម្រៀង
- កុមារគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់បុគ្គលបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការចេះស្តាប់គ្នា ការច្រៀងរង់ចាំគ្នាឱ្យសំឡេង និងកាយវិការតែមួយ។
- កុមារសហការគ្នាច្រៀងត្រូវតាមទំនុកបទចម្រៀងបានចប់ជាស្ថាពរតាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗ។

២.សម្ភារៈ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំទាំងមូល

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- គ្រូសួរសំណួរកុមារអំពីឈ្មោះម្រាមដៃទាំងប្រាំ ចំណែកកុមារជាអ្នកឆ្លើយ៖
- (ចម្លើយរំពឹងទុក៖ ១-មេដៃ ២-ចង្អុលដៃ ៣-ដៃកណ្តាល ៤-នាងដៃ ៥-កូនដៃ)
- គ្រូនាំកុមារថាតាមពាក្យ មេដៃ ចង្អុលដៃ ដៃកណ្តាល នាងដៃ កូនដៃ
- គ្រូច្រៀងចម្រៀងជាគំរូពួៗ ព្រមទាំងធ្វើកាយវិការឱ្យកុមារស្តាប់ និងសង្កេត៖

១. មេដៃនៅឯណាៗ (យកម្រាមមេដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមមេដៃស្តាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមមេដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមមេដៃទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមមេដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង រេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្គុំម្រាមមេដៃទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)

២. ចង្អុលដៃនៅឯណាៗ (យកម្រាមចង្អុលដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមចង្អុលដៃស្តាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមចង្អុលដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមចង្អុលដៃទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)

សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត(ម្រាមចង្អុលដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង រេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្ដុំម្រាមចង្អុលទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)

៣. ម្រាមកណ្ដាលនៅឯណាៗ (យកម្រាមកណ្ដាលលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមដៃកណ្ដាលស្ដាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមកណ្ដាលឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមដៃកណ្ដាលទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត (ម្រាមដៃកណ្ដាលទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង រេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្ដុំម្រាមដៃកណ្ដាលទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)

៤. នាងដៃនៅឯណាៗ (យកម្រាមនាងដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមនាងដៃស្ដាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមនាងដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមនាងដៃទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត(ម្រាមនាងដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង រេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្ដុំម្រាមនាងដៃចង្អុលទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)

៥. កូនដៃនៅឯណាៗ (យកម្រាមកូនដៃលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមកូនដៃស្ដាំដាក់ទៅមុខ បន្ទាប់មកម្រាមកូនដៃឆ្វេង)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមកូនដៃទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត(ម្រាមកូនដៃទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូងរេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរៗ (ផ្ដុំម្រាមកូនដៃទាំងពីរ រួចជម្រាបសួរពីរដង)

៦. ម្រាមប្រាំនៅឯណាៗ (យកម្រាមដៃទាំងពីរលាក់ទៅក្រោយខ្នង)
នៅឯណេះៗ (លើកម្រាមដៃ៥ខាងស្ដាំ រួចម្រាមដៃ៥ខាងឆ្វេងដាក់ទៅមុខ)
សុខសប្បាយជាទេៗ (ម្រាមដៃទាំងពីរ រេចុះឡើងៗ)
សុខសប្បាយទាំងកាយចិត្ត(ម្រាមដៃប្រាំទាំងពីរដាក់ជាប់គ្នាចំដើមទ្រូង រេចុះឡើងៗ)
ជម្រាបសួរ ជម្រាបលា។ (ផ្ដុំម្រាមដៃរួចជម្រាបសួរ និងជម្រាបលា)

- គ្រូនាំកុមារច្រៀងជាមួយគ្នាម្ដងមួយវគ្គៗរហូតដល់ចប់ (២ដង ឬ ៣ដង)។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- ច្រៀងទាំង ៦វគ្គ។	- ច្រៀងទាំង ៦វគ្គ។	- ច្រៀងទាំង ៦វគ្គ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការប្រាស្រ័យទាក់ទង - ការសម្ដែងនូវការគួរសម។	- សម្ដែងអារម្មណ៍រីករាយ។	- បំណិនចងចាំ។

៦. ខ្ញុំអាចស្តាប់បាន

១.វត្ថុបំណង

- កុមារនិយាយប្រាប់ដៃគូអំពីការគូរ និងគុណប្រយោជន៍នៃរាងកាយបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការសង្កេត ការស្តាប់និងការសន្ទនាក្នុងពេលតែមួយ
- កុមារអនុវត្តបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការគោរពវេន ការចែករំលែកគំនិតយោបល់ ការស្តាប់ និងការយោគយល់គ្នាជាមួយមិត្តភក្តិ
- កុមារយកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់នៅពេលមានគេនិយាយ និងធ្វើការប្រាស្រ័យទាក់ទងល្អ។

២.សម្ភារៈ៖ ក្រដាស និងឧបករណ៍សម្រាប់គូរឬអាចជំនួសបានដោយមែកឈើសម្រាប់គូរលើដី

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ចាប់ដៃគូនិងក្រុមធំ

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារចាប់ដៃគូម្នាក់ជាអ្នកគូររូប និងម្នាក់ទៀតជាអ្នកត្រូវបានគេគូរ។ អ្នកគូររូបត្រូវស្តាប់ សង្កេតនិងគូរឥរិយាបថដៃគូរបស់ខ្លួន។ចំណែកម្នាក់ទៀតសន្ទនាជាមួយគ្រូ ឬមិត្តភក្តិដើម្បីឱ្យដៃគូគូរឥរិយាបថរបស់ខ្លួន។
- សំណួរជាបន្តបន្ទាប់ទៅកុមារថា៖
  - តើកូនប្រើអ្វីដើម្បីស្តាប់?
  - នៅពេលស្តាប់តើកូនធ្វើកាយវិការយ៉ាងដូចម្តេច? (អាចបំផុសសំណួរផ្សេងទៀតក្រៅពីត្រចៀក)
- កុមារគូររូបឥរិយាបថដៃគូរបស់ខ្លួនដែលកំពុងស្តាប់និងសន្ទនា(ត្រចៀកស្តាប់ភ្នែកសំឡឹងអ្នកនិយាយមាត់បិទមិននិយាយគ្នាខួរក្បាលគិតផ្ចង់អារម្មណ៍ដៃជើងនិងដងខ្លួននៅស្ងៀម)
- កុមារពិភាក្សាជាមួយដៃគូ តើត្រូវបន្ថែមផ្នែកណាខ្លះទៀតនៃរាងកាយដែលបានប្រើប្រាស់ក្នុងពេលស្តាប់
- កុមារពន្យល់ពីអ្វីដែលដែលបានគូរជាមួយដៃគូ ដូចជាភ្នែកសម្រាប់មើល...ជាដើម
- កុមារឡើងទៅនិយាយឆ្លាស់វេនគ្នាជាមួយដៃគូនៅពីមុខក្រុមធំដោយឆ្លើយនឹងសំណួររបស់គ្រូ៖
  - តើកូនចូលចិត្តនិយាយឱ្យអ្នកណាស្តាប់?
  - តើកូននិយាយប្រាប់គេអំពីអ្វីខ្លះ?
  - បើកូននិយាយទៅតែគេមិនស្តាប់តើកូនមានអារម្មណ៍យ៉ាងដូចម្តេច?
  - ចុះបើគេដល់វេនគេនិយាយវិញតើកូនស្តាប់គេឬទេ?
  - តើកូនធ្វើកាយវិការយ៉ាងណាខ្លះដើម្បីឱ្យគេដឹងថាកូនកំពុងស្តាប់គេ?
  - បើគេដឹងថាកូនកំពុងតែស្តាប់គេនិយាយតើគេសប្បាយចិត្តឬទេ?
  - ដូច្នេះការចេះស្តាប់គ្នាទៅវិញទៅមកជារឿងសំខាន់ដែរឬទេ?
  - តើកូនចង់និយាយរឿងអ្វីខ្លះទៀតប្រាប់មិត្តភក្តិ?
- កុមារដោះស្រាយបញ្ហា។តើកូនត្រូវធ្វើយ៉ាងណានៅពេលដែលមានអ្នកណាម្នាក់មិនស្តាប់កូននិយាយ?

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
សំណួរបង្អើបដើម្បីជួយបំផុសគំនិត	– អនុវត្តន៍តាមសកម្មភាពខាងលើ	– អនុវត្តន៍តាមសកម្មភាពខាងលើ

- តើមាត់យើងសម្រាប់ធ្វើអ្វី? - តើត្រចៀកយើងសម្រាប់ធ្វើអ្វី? - តើភ្នែកយើងសម្រាប់ធ្វើអ្វី? - នៅពេលស្ដាប់គេនិយាយតើមាត់ភ្នែកដងខ្លួននិងដៃជើងត្រូវធ្វើអ្វី?	- កុមារនិយាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួននៅពេលមាននរណាម្នាក់ស្ដាប់ខ្លួននិយាយ។	- កុមារទាយពីអារម្មណ៍អ្នកដទៃនៅពេលអ្នកនោះនិយាយមានគេស្ដាប់។

សម្គាល់

- ប្រសិនបើបានគូរអំពីកាយវិការអ្នកស្ដាប់លើក្រដាស រួចហើយគ្រូអាចព្យួរក្រដាសនោះនៅនឹងជញ្ជាំងដើម្បីប្រើប្រាស់ក្នុងការរំឭកមេរៀនឡើងវិញ
- លំហាត់នេះអាចអនុវត្តការគូរនៅលើដីដោយមិនបាច់ចំណាយលើក្រដាស
- ប្រសិនបើមិនមានការគូររូបភាពទេលំហាត់នេះអាចអនុវត្តដោយឱ្យកុមារប៉ះបង្ហាញសរីរាង្គភ្នែកត្រចៀកមាត់...ជាក់ស្ដែងរបស់ខ្លួន។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការគោរពវេន ការចែករំលែក ការស្ដាប់ និងការយោគយល់គ្នា - ការប្រាស្រ័យទាក់ទង។	- យល់ដឹងពីអារម្មណ៍ខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃ។	- ភាពបត់បែននៃការគិត - ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង។

៧.ល្បែងតាថា

១.វត្ថុបំណង

- កុមារស្ដាប់ដោយប្រុងប្រយ័ត្ន និងទទួលបានពាក្យថ្មីៗ តាមរយៈការប្រព្រឹត្តខ្លួនឱ្យស្ងប់អារម្មណ៍ ខិតខំស្ដាប់គ្រូពន្យល់។
- កុមារអនុវត្តសកម្មភាពត្រូវតាមពាក្យសម្ដីរបស់គ្រូហៅបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការលេងល្បែងតាថា
- កុមារបង្ហាញភាពរហ័សរហួន ស្មោះត្រង់ និងទទួលស្គាល់កំហុសឆ្គងក្នុងពេលលេងបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការលេងល្បែង។

២.សម្ភារៈ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំ(ឈរជាជួរ ឬពាក់កណ្ដាលរង្វង់)

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារឈរជាពាក់កណ្ដាលរង្វង់បែរមុខទៅរកគ្រូ
- គ្រូណែនាំពីរបៀបលេងល្បែងដល់កុមារ៖ គ្រូនិយាយពាក្យ« តាថាឱ្យកូនយក...... »ឬធ្វើអ្វីមួយកូនទាំងអស់គ្នាត្រូវទៅយកឬធ្វើអ្វីៗទៅតាមតាថា។ប្រសិនបើគ្រូមិននិយាយពាក្យ « តាថា » នោះកូនត្រូវនៅស្ងៀមមិនធ្វើសកម្មភាពអ្វីឡើយ។

ឧទាហរណ៍៖

- « តាថា ដាក់ដៃលើក្បាល » កូនត្រូវដាក់ដៃលើក្បាល។
- « ដាក់ដៃលើក្បាល »កូនត្រូវនៅស្ងៀមព្រោះគ្មានពាក្យ« តាថា »។ គ្រូអាចប្រើពាក្យ « តាថាចាប់ដៃគ្នាមួយក្រុម៥នាក់ៗ » កូនរត់រកគ្នាឱ្យបានចំនួន៥នាក់ ឬឱ្យកុមារអង្គុយ ឈរ...។ល។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– ផ្តល់ការណែនាំសាមញ្ញដូចជា ប៉ះក្បាលពោះរបស់កូនអង្គុយចុះ។	– ផ្តល់ការណែនាំដែលមានការពិបាកលំបាកជាងនេះដូចជា ការណែនាំដែលពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងលេខឧទាហរណ៍ ទះដៃ៣ដងជាដើម។	– ប្រើប្រាស់វាក្យស័ព្ទថ្មីៗក្នុងការណែនាំ ដូចជាអង្គុយ ហើយរំកិលទៅមុខ។ – ប្រើប្រាស់ការណែនាំដែលមានច្រើនផ្នែកដូចជាទះដៃ៣ដងបន្ទាប់មកទន្ទ្រាំជើង២ដងជាដើម។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– សហការ លេងជាក្រុម។	– យល់ដឹងពីអារម្មណ៍ខ្លួនឯង និងអ្នកដទៃ.	– បំណិនស្តាប់ និងចងចាំ.

៨. ទាយឈ្មោះសកម្មភាព

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ឈ្មោះសកម្មភាពរបស់គ្រូបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការធ្វើកាយវិការរបស់គ្រូ
- កុមារអនុវត្តសកម្មភាពនីមួយៗបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការផ្លាស់វេនគ្នាទាយអំពីកាយវិការរបស់មិត្តភក្តិ
- កុមារប្រើប្រាស់ភាពបត់បែននៃគំនិត និងចំណេះដឹងបានឆាប់រហ័សក្នុងការទាយឈ្មោះ សកម្មភាពបានត្រឹមត្រូវ។

២.សម្ភារ:៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំ៖ កុមារអង្គុយជារាងអក្សរ " U "

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារអង្គុយជាអក្សរ " U "
- គ្រូណែនាំពីរបៀបលេងល្បែង ដោយគ្រូធ្វើកាយវិការ កុមារទាយ
- គ្រូសម្តែងកាយវិការដូចជា ដំណើរសត្វដំរី ដំណើរសត្វទា ដុសធ្មេញ សិតសក់...
- កុមារទាយសកម្មភាពរបស់គ្រូម្តងមួយៗ
- កុមារអនុវត្តការលេងដោយខ្លួនឯង និងប្តូរវេនគ្នាសម្តែងវិញម្តង។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– មុនអ្នកចាប់ផ្តើមលេងសូមកំណត់តែពីរសកម្មភាព – សម្តែងកាយវិការដែលអាចឱ្យកុមារងាយស្រួលយល់ ឧទាហរណ៍៖ គេង ញ៉ាំ...។	– សម្តែងតាមសកម្មភាពសត្វដែលកាន់តែពិបាកដូចជាសត្វដែលកុមារមិនសូវជាឃើញ ឬតួអង្គពីសៀវភៅណាមួយដែលអ្នកបានអានឱ្យកុមារស្តាប់នៅក្នុងថ្នាក់។	– នៅពេលដែលកុមារកាន់តែយល់ពីល្បែងនេះ ហើយចេះលេងបែបច្នៃប្រឌិត និងចេះឆ្លាស់វេនគ្នា កុមារអាចធ្វើជាអ្នកសម្តែងវិញម្តង ហើយកុមារផ្សេងទៀតធ្វើការទាយថាតើពួកគេសម្តែងអំពីអ្វី។ នៅពេលដែលកុមារទាយបានត្រឹមត្រូវកុមារត្រូវប្តូរវេនជាអ្នកសម្តែងវិញម្តង។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– បំណិនប្រាស្រ័យទាក់ទង។	– ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	– បំណិនចងចាំ – ភាពបត់បែននៃការគិត។

៩. ល្បែង «ស្វាមើលឃើញ ស្វាធ្វើតាម»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីតួនាទីរបស់ខ្លួន និងដៃគូ ក្នុងការធ្វើចលនាផ្សេងៗបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការពន្យល់និងសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមារសង្កេត និងត្រាប់តាមចលនាប្លែកៗរបស់ដៃគូបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការរិះគិតបត់បែនទៅតាមគំនិតរបស់ដៃគូបានឆាប់រហ័ស
- កុមារផ្ចង់អារម្មណ៍បានល្អនិងគោរពវេនក្នុងការលេងបានត្រឹមត្រូវ។

២.សម្ភារៈ

- ប័ណ្ណពណ៌ក្រហម និងខៀវសម្គាល់តួនាទីរបស់មេដឹកនាំនិងស្វា (សម្រាប់ថ្នាក់កម្រិតទាប)
- ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម និងកម្រិតខ្ពស់ (គ្មាន)

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមតូចៗ ១ក្រុម ២នាក់

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារចាប់ដៃគូនិងអង្គុយទល់មុខគ្នាដោយម្នាក់ធ្វើជាមេដឹកនាំ និងម្នាក់ទៀតធ្វើជាស្វា។ ស្វាត្រូវត្រាប់តាមមេដឹកនាំ រួចប្តូរតួនាទីដោយឆ្លាស់វេនគ្នា
- មេដឹកនាំធ្វើចលនារាងកាយតាមចំណង់ចំណូលចិត្តនិងប្រាប់អ្នកដែលធ្វើស្វាឱ្យសង្កេតមើលដោយប្រុងប្រយ័ត្ន ហើយព្យាយាមធ្វើតាមចលនារបស់មេដឹកនាំឱ្យដូចបេះបិទ
- កុមារអនុវត្តបាន២នាទីទៅ៣នាទីគ្រូឱ្យកុមារផ្លាស់ប្តូរតួនាទីដោយអ្នកដែលធ្វើជាមេដឹកនាំមកធ្វើជាស្វាវិញ និងអ្នកដែលធ្វើជាស្វាមកធ្វើជាមេដឹកនាំវិញម្តង។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– ប្រើសញ្ញាសម្គាល់ឱ្យកុមារ ៣ក់ ដើម្បីដឹងពីតួនាទីជាអ្នកដែលធ្វើជាមេដឹកនាំ – កុមារធ្វើចលនារាងកាយនិងមុខងាយៗត្រឹមចំនួន៣ឬ ៤ ចលនា – គ្រូដឹកនាំការលេងជាមួយកុមារផ្ទាល់។	– កុមារធ្វើចលនា និងមុខចំនួន ៤ឬ ៥ចលនា – គ្រូលើកទឹកចិត្តដល់អ្នកធ្វើមេដឹកនាំឱ្យប្រើប្រាស់ចលនាដោយមិនដឹងខ្លួននិងពិបាកៗបន្តិច។	– កុមារធ្វើចលនានិងមុខកាន់តែពិបាកចំនួន៥ ឬ ៦ចលនា – កុមារអនុវត្តការលេងដោយខ្លួនឯងតាមការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ – ការចេះរង់ចាំប្ដូរវេន។	– សប្បាយរីករាយ – យល់ពីអារម្មណ៍របស់មិត្តភក្តិក្នុងពេលលេងជាមួយគ្នា។	– មានបំណិនសង្កេតនិងចងចាំ – ភាពបត់បែននៃការគិត។

១០.ល្បែង «ឆ្លុះកញ្ចក់»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ឈ្មោះអារម្មណ៍បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការឆ្លុះកញ្ចក់ និងសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមារឆ្លុះបញ្ចាំងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួនបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការបញ្ជាក់ពីមូលហេតុដែលនាំឱ្យមានអារម្មណ៍ និងការសម្ដែងទឹកមុខ/កាយវិការចេញពីអារម្មណ៍នោះ
- កុមារចែករំលែកអំពីអារម្មណ៍ និងទង្វើដែលខ្លួនបានធ្វើបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការជឿជាក់លើខ្លួនឯង និងការរៀបរាប់ប្រាប់គ្នាទៅវិញទៅមក។

២.សម្ភារះ៖ កញ្ចក់ចំនួន១

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ រៀបកុមារអង្គុយជារាងរង្វង់ ឬអក្សរ U

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារអង្គុយជារាងរង្វង់ឬអក្សរ U រួចគ្រូហុចកញ្ចក់ឱ្យកុមារឆ្លុះមើលមុខរបស់ខ្លួនម្ដងម្នាក់ៗបន្តគ្នា
- កុមាររៀបរាប់ម្ដងម្នាក់ៗអំពីអ្វីដែលបានមើលឃើញក្នុងកញ្ចក់នោះ
- កុមារគិតពីពេលណាមួយដែលខ្លួនសប្បាយចិត្តខឹងសោកសៅ ឬភ្ញាក់ផ្អើល ។ល។
- កុមារនិយាយប្រាប់គ្នាទៅវិញទៅមកអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យពួកគេមានអារម្មណ៍បែបនេះ(សប្បាយចិត្ត ខឹង សោកសៅ ឬភ្ញាក់ផ្អើល) និងនៅពេលដែលពួកគេមានអារម្មណ៍បែបនេះ(សប្បាយចិត្ត ខឹង សោកសៅ ឬភ្ញាក់ផ្អើល)តើកូនធ្វើអ្វីខ្លះ?

- កុមារធ្វើមុខធ្វើមាត់ដែលបង្ហាញពីអារម្មណ៍នោះ ដាក់កញ្ចក់ម្តងទៀតដើម្បីពិនិត្យមើលការសម្តែងទឹកមុខរបស់ខ្លួន។

បញ្ជាក់៖

- *ប្រសិនបើមានកុមារណាម្នាក់បាននិយាយពីអ្វីដែលជាអំពើមិនល្អគ្រូត្រូវតែបំផុសបន្ថែមដល់កុមារឱ្យរកនឹកនិងនិយាយតែអ្វីដែលជាអំពើល្អៗដូចជា៖ពាក្យសប្បាយចិត្តមានអារម្មណ៍ល្អ រំភើបស្រឡាញ់*
- *សូមកុំបញ្ចប់ល្បែងនេះជាមួយនឹងអារម្មណ៍ដូចជា សោកសៅ ភ័យខ្លាច ខឹង ជាដើម*
- *ក្នុងករណីកុមារច្រើនគ្រូត្រូវបំបែកជាក្រុមតូចនិងផ្លាស់វេនគ្នាលេង។*

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- ណែនាំកុមារឱ្យនិយាយពីអារម្មណ៍ដែលកើតមានចំពោះគេងាយៗដូចជា៖ អារម្មណ៍សោកសៅ សប្បាយរីករាយ ភ័យខ្លាច។	- ណែនាំកុមារឱ្យនិយាយពីអារម្មណ៍ដែលមិនសូវមើលដឹង ដូចជា អារម្មណ៍មិនសប្បាយចិត្ត មុខស្ងួត មុខក្រញូវ អាក់អន់ចិត្ត អារម្មណ៍លើអ្វីមួយជាដើម។	- ណែនាំកុមារឱ្យនិយាយពីអារម្មណ៍ដែលមិនសូវមើលដឹង ដូចជា អារម្មណ៍មិនសប្បាយចិត្ត មុខស្ងួត មុខក្រញូវ អាក់អន់ចិត្ត អារម្មណ៍លើអ្វីមួយជាដើម។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- មានទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមិត្តភក្តិ - ចេះរង់ចាំវេន។	- ប្រាប់បានពីឈ្មោះរបស់អារម្មណ៍ - មានអារម្មណ៍ល្អៗជាមួយទង្វើដែលខ្លួនបានធ្វើ។	- មានបំណិនសង្កេតនិងចងចាំ - ភាពបត់បែននៃការគិត។

១១.មុខគួរឱ្យចង់សើច

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់បានពីប្រភេទអារម្មណ៍តាមរយៈការសម្តែងទឹកមុខ គ្រាប់ពីគ្នាទៅវិញទៅមក
- កុមារសម្តែងទឹកមុខបញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ដោយត្រាប់តាមទឹកមុខគ្នាទៅវិញទៅមក
- កុមារសប្បាយរីករាយ ចេះរង់ចាំវេន ម្ចាស់ការក្នុងការសម្តែងទឹកមុខ។

២.សម្ភារៈ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ រៀបចំកុមារជាដៃគូ

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារ ២នាក់ ក្នុង១ក្រុម មកឈរទល់មុខគ្នាពីមុខមិត្តភក្តិទាំងអស់(៣ក្រុម ស្មើនឹង ៦នាក់)
- គ្រូណែនាំពីរបៀបលេង
  - កុមារឈរទល់មុខគ្នាជាមួយដៃគូ

- ប្រាប់កុមារម្នាក់ឱ្យសម្ដែងទឹកមុខបង្ហាញពីអារម្មណ៍អ្វីមួយ (សប្បាយ ខឹង យំ...)
- កុមារដៃគូម្នាក់ទៀតប្រាប់ពីទឹកមុខនោះ
- កុមារទាំង២នាក់ សម្ដែងទឹកមុខដោយឆ្លាស់វេនគ្នា
- កុមារទាំងអស់ច្រៀងទល់មុខគ្នានូវចម្រៀង « អូ ឡា ឡា ឆ្លុះកញ្ចក់ រ៉ូមរ៉ាក់អឺ! »
- ហៅកុមារ២នាក់ ឱ្យនិយាយពីអារម្មណ៍ដែលបានសម្ដែងម្នាក់ម្ដង។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ – អនុវត្តតាមល្បែងស្វាឃើញស្វាធ្វើតាម ឬល្បែងត្រាប់តាម។	– អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ។	– អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– មានទំនាក់ទំនងល្អចេះរង់ចាំវេន។	– ប្រាប់ឈ្មោះអារម្មណ៍ – ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ។	– ភាពបត់បែននៃការគិត – ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង។

១២. រាំទ្រឹង

១.វត្ថុបំណង

- កុមារទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈបទចម្រៀងនិងការណែនាំរបស់គ្រូ
- កុមារគ្រប់គ្រងចលនាឬសកម្មភាពរបស់ខ្លួនបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈបញ្ញត្តិនៃល្បែង
- កុមារមានភាពទន់ភ្លន់ មានលំនឹង និងសប្បាយរីករាយ។

២.សម្ភារៈ៖ ប័ណ្ណសម្គាល់ចលនារាងកាយនៅពេលឈប់ទ្រឹងមួយកន្លែងឧបករណ៍សម្រាប់ចាក់ចម្រៀង

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំ

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- ប្រាប់កុមារថា នៅពេលឮភ្លេងកុមារត្រូវរាំ ហើយនៅពេលភ្លេងឈប់កុមារត្រូវឈប់រាំ ដោយនៅទ្រឹងនិងធ្វើកាយវិការតាមប័ណ្ណចលនាដែលគ្រូលើកបង្ហាញ
- ចាប់ផ្ដើមអនុវត្តដោយចាក់ភ្លេង ឬច្រៀងចម្រៀងទុកពេលឱ្យកុមាររាំ
- បញ្ឈប់ភ្លេងឬចម្រៀងដើម្បីឱ្យកុមារឈប់ទ្រឹងក្នុងកាយវិការដដែល ២ នាទី ឬ ៣ នាទីរួចធ្វើ កាយវិការតាមប័ណ្ណចលនារបស់គ្រូ
- អនុវត្តដូចខាងលើជាច្រើនសារទៅតាមពេលវេលាដែលកំណត់។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់

- កុមាររាំនៅពេលមានភ្លេងឬគ្រូច្រៀងហើយកុមារឈប់ទ្រឹងនៅពេលគ្រូឱ្យសញ្ញា - នៅពេលឈប់ទ្រឹងកុមារអាចរង្គើខ្លួនឬអាចមានចលនា។ប៉ុន្តែបញ្ហានេះអាចប្រសើរជាងមុននៅពេលកុមារមានអាយុកាន់តែច្រើន។	- កុមាររាំនៅពេលមានភ្លេងឬចម្រៀងហើយឈប់រាំនៅពេលភ្លេងឬចម្រៀងឈប់និងធ្វើចលនាតាមប័ណ្ណដែលគ្រូបង្ហាញ - ប្រើប័ណ្ណចលនាចាប់ពី៣ឡើងទៅ។	- កុមាររាំនៅពេលមានភ្លេងឬចម្រៀងហើយឈប់រាំនៅពេលភ្លេងឬចម្រៀងឈប់និងធ្វើចលនាតាមប័ណ្ណដែលគ្រូបង្ហាញ - ប្រើប័ណ្ណចលនាចាប់ពី៥ឡើងទៅ។

<u>សម្គាល់</u>៖ ដើម្បីផ្តល់ជាភ្លេងសម្រាប់ការលេងល្បែងនេះគ្រូមត្តេយ្យអាចច្រៀងចម្រៀងលេងឧបករណ៍តន្ត្រីឬចាក់ចម្រៀងដោយប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនចាក់ឌីស ទូរស័ព្ទដៃ វិទ្យុ ឬឧបករណ៍ផ្សេងទៀត។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- គោរពតាមលក្ខខណ្ឌល្បែង។	- មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	- ភាពបត់បែននៃការគិត - គ្រប់គ្រងខ្លួនឯង។

១៣. ហ្វូងដំរី

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីសញ្ញាបន្លឺសំឡេងទន្ទ្រាំជើងដែលតំណាងឱ្យទីតាំងឆ្ងាយ និងជិតបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការណែនាំរបស់គ្រូ
- កុមារទន្ទ្រាំជើងខ្លាំង តិច ទៅតាមទីតាំងឆ្ងាយ ជិត បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈរឿងនិទាន
- កុមារសប្បាយរីករាយ សហការគ្នា មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងចងចាំក្នុងការបន្លឺសំឡេងដូចគ្នា។

២.សម្ភារៈ ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ រៀបចំកុមារឈរជុំគ្នា និងលេងរួមគ្នាទាំងអស់នៅក្រៅថ្នាក់។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- គ្រូណែនាំពីរបៀបលេង
  - ពេលគ្រូនិយាយរឿងដល់ពាក្យ « ហ្វូងដំរីនៅឆ្ងាយកំពុងធ្វើដំណើរមកហើយ » កូនៗ ត្រូវទន្ទ្រាំជើងតិចៗទាំងអស់គ្នា
  - ពេលឮពាក្យ « ហ្វូងដំរីកំពុងតែធ្វើដំណើរមកកាន់តែជិតដល់សាលាយើង » កូនៗត្រូវទន្ទ្រាំជើងឱ្យឮបន្តិចម្តងៗរហូតដល់ឮពាក្យ « ហ្វូងដំរីមកដល់សាលាយើងហើយ » ពេលនោះកូនៗ ត្រូវទន្ទ្រាំជើងកាន់តែឮខ្លាំងឡើងៗ
  - ពេលឮពាក្យ « ហ្វូងដំរីរៀបចំធ្វើដំណើរត្រឡប់ទៅវិញហើយ » កូនៗត្រូវទន្ទ្រាំជើងឮខ្លាំងៗទាំងអស់គ្នារួចបន្ថយសំឡេងបន្តិចម្តងៗរហូតដល់គ្រូនិយាយថា « ហ្វូងដំរីទៅឆ្ងាយទៅៗ » កូនៗត្រូវទន្ទ្រាំជើងថ្នមៗតិចៗ ហ្វូងដំរីទៅដល់ព្រៃវិញហើយកូនត្រូវឈប់ទន្ទ្រាំជើងទាំងអស់គ្នា។

- កុមារនិយាយឡើងវិញពីអ្វីដែលគ្រូបានណែនាំ
- គ្រូនាំកុមារអនុវត្តតាមការណែនាំដោយចាប់ផ្តើមនិទានរឿងដូចខាងក្រោម៖

ថ្ងៃនេះមានដំរីមួយហ្វូងនៅក្នុងព្រៃចង់មកលេងនៅសាលារៀនយើង។ ហ្វូងដំរីនៅឆ្ងាយកំពុងធ្វើដំណើរមកហើយ។ ហ្វូងដំរីកំពុងតែធ្វើដំណើរមកកាន់តែជិតដល់សាលាយើង។ អូ! នុះ ហ្វូងដំរីបានមកដល់សាលារៀនយើងហើយ។ ឥឡូវនេះ ហ្វូងដំរីរៀបចំធ្វើដំណើរត្រឡប់ទៅវិញ។ហ្វូងដំរីទៅកាន់តែ ឆ្ងាយទៅៗ។ ហ្វូងដំរីទៅដល់ព្រៃវិញហើយ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- កុមារលេងដូចរបៀបខាងលើ - កុមារទន្ទ្រាំងជើងឱ្យស្ទាត់ក្រោមការណែនាំរបស់គ្រូ (ធ្វើរបៀបទន្ទ្រាំជើងព្ញតិចៗព្ញខ្លាំងៗឱ្យកុមារមើលសិន) ។	- កុមារលេងដូចរបៀបខាងលើ។	- កុមារលេងដូចរបៀបខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- គោរពតាមលក្ខខណ្ឌល្បែង - បំណិនប្រាស្រ័យទាក់ទង។	- ស្គាល់ប្រភេទអារម្មណ៍។	- មានភាពបត់បែនក្នុងការគិត - បំណិនស្តាប់និងចងចាំ។

១៤. ល្បែងហុច បោះ និងប្រមៀលបាល់

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីរបៀបហុច បោះនិងប្រមៀលបាល់បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមារហុច បោះ និងប្រមៀលបាល់ ដោយប្រើប្រាស់រាងកាយទាំងមូល និងចេះទប់លំនឹងខ្លួន មិនឱ្យដួលបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់
- កុមារសប្បាយរីករាយ សហការគ្នា មានការប្រុងប្រយ័ត្ន មានភាពរហ័សរហួន។

២.សម្ភារៈ៖ បាល់ចំនួន ៣ ស្របនឹងទំហំដៃកុមារដែលមាន ៣ពណ៌ គឺបាល់ពណ៌ក្រហម១ ពណ៌ខៀវ១ និងបាល់ពណ៌លឿង១ ឬអាចប្តូរពណ៌ផ្សេងៗបាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ រៀបចំកុមារជា៣ក្រុម និងលេងនៅក្រៅថ្នាក់។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- គ្រូណែនាំពីរបៀបលេងទៅតាមក្រុម
  - ចែកកុមារជា ៣ក្រុម (២ក្រុមឈរជារង្វង់ និង១ក្រុមទៀត អង្គុយជារង្វង់)
  - ក្រុមទី១ ឈរជារង្វង់ ហុចបាល់ពណ៌ក្រហមបន្តបន្ទាប់គ្នាដោយចាប់ផ្តើមពីខាងស្តាំដៃអ្នកទី១

- ក្រុមទី២ ឈរជារង្វង់ បោះបាល់ពណ៌ខៀវដល់គ្នាទៅវិញទៅមក
- ក្រុមទី៣ អង្គុយជារង្វង់ ប្រមៀលបាល់ពណ៌លឿងឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក

- កុមារនិយាយពីរបៀបលេងឡើងវិញ
- ប្រាប់ពីទីកន្លែងដែលក្រុមនីមួយៗត្រូវអនុវត្ត
- តំណាងក្រុមនីមួយៗ មកយកបាល់ទៅលេងតាមក្រុមរបស់ខ្លួន
- ក្រុមនីមួយៗចាប់ផ្តើមអនុវត្តតាមសញ្ញារបស់គ្រូ។ គ្រូដើរសម្របសម្រួលកែតម្រូវភ្លាមៗ ចំពោះកុមារដែលលេងមិនបានត្រឹមត្រូវ
- ផ្លាស់ប្តូរក្រុមលេងបាល់តាមការកំណត់របស់គ្រូ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ។	– អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ។	– អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ និងបន្ថែមសកម្មភាពឱ្យកាន់ តែពិបាក ឧទាហរណ៍៖ ហុចបាល់តាមប្រឡោះជើង ខាងលើ ចំហៀងខាងឆ្វេងជាដើម។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ចេះរង់ចាំវេន – ការប្រាស្រ័យទាក់ទង។	– ស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍។	– មានភាពបត់ បែនក្នុងការគិត – ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែត។

១៥. ល្បែង «ឈូក ឆាក់ៗ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីបញ្ញត្តិ ក្នុងក្រៅ ស្តាំ ឆ្វេង និងពាក្យថ្មីៗបានត្រឹមត្រូវតាមការណែនាំរបស់គ្រូ
- កុមារធ្វើចលនាត្រូវតាមបញ្ញត្តិ ក្នុង ក្រៅ ស្តាំ ឆ្វេង បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់
- កុមារមានភាពឈ្លាសវៃ រហ័សរហួន បត់បែនចលនាត្រូវតាមបញ្ញត្តិលំហ ក្នុងខ្លឹមសារបទ ចម្រៀង។

២.សម្ភារៈ ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ កុមារឈរជារង្វង់។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- គ្រូអនុវត្តឱ្យកុមារមើលមួយដង ឬពីរដង

១. ដាក់ដៃស្តាំចូលក្នុង (ដៃឆ្វេងច្រត់ចង្កេះ ដៃស្តាំដាក់ទៅខាងមុខរលាស់ដៃ)

ដាក់ដៃស្តាំចេញក្រៅ (ដៃឆ្វេងច្រត់ចង្កេះ ដៃស្តាំដាក់ទៅខាងក្រោយរលាស់ដៃ)

២. ដាក់ដៃឆ្វេងចូលក្នុង (ដៃស្តាំច្រត់ចង្កេះ ដៃឆ្វេងដាក់ទៅខាងមុខរលាស់ដៃ)
ដាក់ដៃឆ្វេងចេញក្រៅ (ដៃស្តាំច្រត់ចង្កេះ ដៃឆ្វេងដាក់ទៅខាងក្រោយរលាស់ដៃ)
បន្ទរថា ឈូក ឆាក់ៗ (២ដង)
៣. ដាក់ជើងស្តាំចូលក្នុង (ដៃទាំងពីរច្រត់ចង្កេះ ជើងស្តាំដាក់ទៅខាងមុខ
ដាក់ជើងស្តាំចេញក្រៅ (ដៃទាំងពីរច្រត់ចង្កេះ ជើងស្តាំដាក់ទៅខាងក្រោយ)
៤. ដាក់ជើងឆ្វេងចូលក្នុង (ដៃទាំងពីរច្រត់ចង្កេះ ជើងឆ្វេងដាក់ទៅខាងមុខ)
ដាក់ជើងឆ្វេងចេញក្រៅ (ដៃទាំងពីរច្រត់ចង្កេះ ជើងឆ្វេងដាក់ទៅខាងក្រោយ)
បន្ទរថា ឈូក ឆាក់ៗ (២ដង)

- កុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការព្រមគ្នា។

បញ្ជាក់៖ នៅពេលបន្ទរថា ឈូក ឆាក់ៗ (២ដង)កុមារទាំងអស់កាន់ដៃគ្នារេទៅឆ្វេង រេទៅស្តាំ ឬទះដៃរេខ្លួនទៅឆ្វេងទៅស្តាំ ឬកាយវិការផ្សេងៗ ឱ្យត្រូវតាមចង្វាក់ ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ - គ្រូធ្វើកាយវិការបង្ហាញ។	- អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ។	- អនុវត្តដូចការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា។	- ស្គាល់ប្រភេទអារម្មណ៍។	- បំណិនបត់បែនក្នុងការគិត - បំណិនចងចាំ។

១៦. ល្បែង « ការតម្រៀបសម្ភារៈតាមរបៀបផ្សេងៗ »

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់បានពីទំហំពីតូចទៅធំ ពីធំទៅតូច និងពណ៌ក្រហម ខៀវ លឿង និងរាងការេ រង្វង់ ត្រីកោណបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការណែនាំរបស់គ្រូ
- កុមាររៀបរាងពីតូចទៅធំ ពីធំទៅតូចនិងរៀបពណ៌ចំនួនបីពណ៌ឆ្លាស់គ្នាដដែលៗនិងរៀប រាងធរណីមាត្របីរាងឆ្លាស់គ្នាដដែលៗបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់
- កុមារសប្បាយរីករាយក្នុងការតម្រៀបពណ៌រាង និងចេះរង់ចាំវេន។

២.សម្ភារៈ

- រាងរង្វង់តូចធំចំនួន ៥ផ្ទាំង ចំនួន ២ឈុត
- រាងរង្វង់ពណ៌ក្រហម ខៀវ លឿង ចំនួន១ឈុត និងផ្ទាំងគំរូ
- រាងរង្វង់ ការេ និងត្រីកោណ ចំនួន ១ឈុត និងផ្ទាំងគំរូ។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ កុមារលេងជាក្រុមតូចៗ។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំពីរបៀបលេងទៅតាមក្រុមទាំងបី
  - ក្រុមទី១៖ រៀបរាងរង្វង់តាមទំហំតូចទៅធំ និងពីធំទៅតូច
  - ក្រុមទី២៖ រៀបពណ៌ឆ្លាស់គ្នាទៅតាមគំរូ
  - ក្រុមទី៣៖ រៀបរាងឆ្លាស់គ្នាទៅតាមគំរូ
- កុមារតាមក្រុមមកយកសម្ភារៈសម្រាប់អនុវត្ត
- ក្រុមនីមួយៗអនុវត្ត គ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល
- ប្តូរក្រុមកុមារលេង ដោយឱ្យកុមារអនុវត្តសកម្មភាពបានទាំងបីក្រុម។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តដោយប្រើរាងចំនួន២ ការេ រង្វង់ និងពណ៌ក្រហម លឿង។	- អនុវត្តដោយប្រើរាងចំនួន៣ ការេ រង្វង់ ចតុកោណកែង និង ពណ៌ក្រហម លឿង ខៀវ។	- អនុវត្តដោយប្រើរាងចំនួន៤ ការេ រង្វង់ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ និង ពណ៌ក្រហម លឿង ខៀវ បៃតង។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- គោរពលក្ខខណ្ឌនៃការលេង - ចែករំលែក - គោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់មនុស្ស។	- មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	- បំណិនបត់បែនក្នុងការគិត - បំណិនចងចាំ។

១៧. ល្បែង «ការធ្វើសមាធិតាមការណែនាំ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីរបៀបដកដង្ហើមយឺតៗតាមច្រមុះតាមមាត់បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការណែនាំរបស់គ្រូ
- កុមារធ្វើចលនាដកដង្ហើមដោយដាក់ដៃលើទ្រូង និងដាក់ដៃលើពោះបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអង្គុយសមាធិ
- កុមារមានបំនិនក្នុងការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍បានល្អ។

២.សម្ភារៈ

- វត្ថុទន់ដូចជា ខ្នើយ តុក្កតា បាល់ទន់ៗ ដបទឹកសុទ្ធ ... សម្រាប់ថ្នាក់ទាប និងមធ្យម
- ថ្នាក់ខ្ពស់ គ្មាន។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ កុមារលេងជាក្រុមធំ ក្រុមតូច។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- គ្រូនាំកុមារអនុវត្ត៖

- កុមារអង្គុយពែនភ្នែនលើកម្រាលដោយដាក់បាតដៃផ្ងារត្រួតលើគ្នានិងបិទភ្នែកទាំង២
- ប្រាប់កុមារឱ្យដកដង្ហើមចូលយឺតៗតាមច្រមុះនៅពេលគ្រូរាប់ថ្មមៗពី១ដល់៤
- កុមារដកដង្ហើមចេញតាមមាត់យឺតៗនៅពេលគ្រូរាប់ថ្មមៗពី១ដល់៤
- ចុងក្រោយឱ្យកុមារដកដង្ហើមតាមធម្មតាវិញ៥វិនាទីរួចឱ្យកុមារបើកភ្នែកយឺតៗ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ឱ្យកុមារដាក់វត្ថុទន់ៗលើដៃផ្ដឹបនឹងពោះ ដកដង្ហើមចេញចូលយឺតៗ ។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ឱ្យកុមារដាក់វត្ថុទន់ៗលើដៃផ្ដឹបនឹងពោះ ដកដង្ហើមចេញចូលយឺតៗ។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ – ការដោះស្រាយជម្លោះ។	– មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	– ចេះគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ ។

១៨. ការរៀបចំអាហាររួមគ្នា

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីសំនួនពាក្យលំដាប់និងលំដាប់ពេល (បន្ទាប់មក បន្ទាប់មកទៀត រួចហើយចុងក្រោយ) រង្វាល់ និងការរាប់ចំនួនបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការសង្កេត និងសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមាររៀបរូបភាពតាមលំដាប់នៃការចម្អិនអាហាររួមគ្នាបានត្រឹមត្រូវ
- កុមារអនុវត្តតាមច្បាប់សង្គមបានត្រឹមត្រូវ។

២.សម្ភារៈ

- ក្រដាសផ្ទាំងធំ ហ្វឺត
- ប័ណ្ណរូបភាព ខ្ទះ វែកឆា ចង្ក្រានហ្គាសតូច ចាន ស្លាបព្រា ស៊ុតទា ឬស៊ុតមាន់ចំនួន១០ ខ្លាញ់ឬប្រេងឆា អំបិល ស្ករ ស្លឹកខ្ទឹម។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ កុមារអង្គុយ និងឈរជុំវិញគ្រូ។

៤.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងទស្សន៍ទាយពីមុខម្ហូបដែលត្រូវចម្អិន
- ប្រាប់ឈ្មោះមុខម្ហូបដែលត្រូវចម្អិន (ឧទាហរណ៍៖ ស៊ុតចៀនក្រឡុក)
- ពិភាក្សាអំពីលំដាប់សកម្មភាពនៃការចម្អិនម្ហូប និងកត់ត្រាចម្លើយកុមារលើក្រដាសផ្ទាំងធំបិទលើក្ដារខៀន
- កុមាររៀបរាប់ពីការចម្អិនដោយនិយាយពីដំណាក់នៃការចម្អិនម្ហូបដោយប្រើពាក្យ ដែលបង្ហាញពីលំដាប់លំដោយ (ឧទាហរណ៍៖ ដំបូង បន្ទាប់មក បន្ទាប់មកទៀត រួចហើយ ចុងក្រោយ) រង្វាល់គ្រឿងផ្សំ (ឧទាហរណ៍៖ អំបិល១ស្លាបព្រាកាហ្វេ ស្ករស១ស្លាបព្រាកាហ្វេ...)

- កុមារអនុវត្តរៀបប័ណ្ណតាមសកម្មភាពដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ
- ផ្តល់ការណែនាំជាក់លាក់ទៅកុមារដោយផ្តល់ដំបូន្មានសុវត្ថិភាព(ប្រយ័ត្នមុតដៃ រលាកភ្លើង...)។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - កុមាររៀបប័ណ្ណសកម្មភាព ចំនួន ៣ ទៅ ៤។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - កុមាររៀបប័ណ្ណសកម្មភាព ចំនួន ៥ ទៅ ៦។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - កុមាររៀបប័ណ្ណសកម្មភាពចំនួន ៧ ឡើងទៅ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការអនុវត្តតាមច្បាប់សង្គម - ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នា របស់មនុស្ស។	- មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះ ខ្លួនឯង - ភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយ មនុស្សជុំវិញខ្លួន។	- បំណិនចងចាំ - ភាពបត់បែនក្នុងការគិត - ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់ អ្នកដទៃ។

១៩. រៀបសាច់រឿងទៅតាមលំដាប់លំដោយ

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីលំដាប់លំដោយនៃប័ណ្ណរូបភាពបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមារនិទានរឿងដោយប្រើប្រាស់រូបភាព ត្រូវតាមលំដាប់លំដោយនៃសាច់រឿងបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការនិទានប្រាប់ក្រុម
- កុមារគោរពភាពផ្សេងគ្នារបស់មនុស្ស និងចេះរង់ចាំវេនបានត្រឹមត្រូវ។

២.សម្ភារៈ

- ប័ណ្ណរូបភាពមួយចំនួនតាមលំដាប់សកម្មភាព

  ឧទាហរណ៍៖ សកម្មភាពរបស់កុមារពីព្រលឹមងើបពីគេង ស្លៀកពាក់ទៅរៀន ធ្វើដំណើរទៅសាលារៀន ពេលកំពុងរៀន និងការញ៉ាំបាយ។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ កុមារអង្គុយជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ។

៤.ដំណើរការសកម្មភាព

- ចែកកុមារជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ
- ចែកប័ណ្ណរូបភាពតាមក្រុមនិងណែនាំឱ្យកុមាររៀបតាមលំដាប់ដោយច្របូកប័ណ្ណចូលគ្នាគ្រូពិនិត្យមើលថាតើប័ណ្ណទាំងនេះកុមាររៀបតាមលំដាប់ត្រូវឬទេ? បើមិនទាន់ត្រឹមត្រូវ គ្រូត្រូវ ណែនាំបន្ថែម(កុមារអនុវត្តឱ្យបានគ្រប់គ្នាក្នុងការរៀបរូប និងណែនាំឱ្យគេចេះរង់ចាំវេន)
- កុមាររៀបរូបភាពតាមលំដាប់នៃសាច់រឿងតាមក្រុម
- កុមាររៀបរាប់សាច់រឿងតាមលំដាប់លំដោយនៃសកម្មភាព
- យកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់និងណែនាំកុមារប្រើពាក្យឱ្យត្រូវតាមវាក្យសព្ទ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - ប្រើប័ណ្ណរូបភាពចំនួន៣។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - ប្រើប័ណ្ណរូបភាពចំនួន៥។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - ប្រើប័ណ្ណរូបភាពចំនួន៥។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- គោរពភាពផ្សេងគ្នារបស់មនុស្ស - អនុវត្តតាមច្បាប់សង្គម។	- មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះសមិទ្ធិផលរបស់ខ្លួន។	- បំណិនចងចាំ - ភាពបត់បែននៃការគិត។

២០.ចម្រៀង ចាប់ត្រីក្នុងបឹង (លំនាំបទ តាក់ទីង ណឹង ណឹង)

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ពីចំនួន១ដល់៥បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការច្រៀងជាក្រុម និងបុគ្គល
- កុមាររាប់ និងដកចំនួនម្តង១ ម្តង២រហូតដល់អស់ចំនួន៥ បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការរាប់និងដកចំនួនម្រាមដៃទៅតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀងនិងការបត់បែនគំនិតដោយការប្រើប្រាស់ចំណេះដឹងផ្ទាល់ខ្លួន
- កុមារគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗដោយការខិតខំប្រើចលនាម្រាមដៃទៅតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀងបានត្រឹមត្រូវ។

២.សម្ភារៈ

- ប័ណ្ណរូបភាពត្រីចំនួន ១-៥ ប័ណ្ណសម្រាប់ថ្នាក់ទាប
- ផ្ទាំងអត្ថបទចម្រៀងដែលមានរូបត្រី និងខ្លឹមសារសំណេរចម្រៀងសម្រាប់ថ្នាក់មធ្យម និងខ្ពស់។

៣.ការរៀបចំក្រុមកុមារៈ កុមារអង្គុយជារាងអក្សរពាក់កណ្តាលរង្វង់។

៤.ដំណើរការសកម្មភាព

- ដាក់ពាក្យបណ្ដៅឱ្យកុមាររកអំពីសត្វត្រី (ឧៈ នាងមានស្រៈ «ី» នាងជាម្ចាស់ទឹក តែងរស់ក្នុងទឹក តើជាសត្វអ្វី?)
- ច្រៀងឱ្យកុមារស្ដាប់១ចប់ រួចឱ្យកុមារច្រៀងតាមឱ្យត្រូវតាមទំនុកបទ
- ច្រៀង និងធ្វើកាយវិការឱ្យកុមារមើល
- កុមារអានពាក្យពិបាក និងពន្យល់
- កុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការ
    - តាក់ទីងណឹង ណឹង ពុកចុះទឹកបឹងចាប់បានត្រី៥ (ឱ្យកុមារលើកម្រាម៥)
    - ត្រី១ធ្វើផ្អក (ឱ្យកុមារបត់ម្រាម១ចូលទៅក្នុងបាតដៃ)
    - ត្រី២ធ្វើម៉ាំ (ឱ្យកុមារបត់ម្រាម២ចូលទៅក្នុងបាតដៃ)
    - ត្រី២ម៉ែអាំង កូនញ៉ាំឆ្ងាញ់ណាស់(២ដង) តាក់ទីងណឹង ណឹង (ឱ្យកុមារបត់ម្រាម២ទៀតថែមទៀតចូលទៅក្នុងបាតដៃ ដោយក្តាប់ដៃស្មើនឹងសូន្យ)
- តើកូនចាប់បានត្រីទាំងអស់ប៉ុន្មាន ? ត្រី១ធ្វើផ្អក តើនៅសល់ប៉ុន្មាន ?
- ត្រី២ធ្វើម៉ាំទៀត តើនៅសល់ប៉ុន្មាន ? ត្រី២ទៀតម៉ែអាំង តើនៅសល់ប៉ុន្មាន ?

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – នាំកុមារច្រៀងដោយប្រើប័ណ្ណរូបត្រី១ចំនួន៥ ។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ចេះរស់នៅជាមួយធម្មជាតិ។	– ការស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ – ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	– បំណិនចងចាំ – ភាពបត់បែននៃការគិត។

២១. ចម្រៀងបទ ៖«ជ្រៅហើយធំ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារហៅពាក្យ«ធំ»និង«ជ្រៅ»ត្រូវតាមវាក្យស័ព្ទ តាមរយៈការហ្វឹកហាត់បញ្ចេញសូរនិងការកែលម្អរបស់គ្រូ
- កុមារច្រៀងបានត្រឹមត្រូវតាមទំនុកបទតាមរយៈការហ្វឹកហាត់ច្រៀងដោយជំនួសពាក្យផ្សេងៗតាមចង្វាក់
- កុមារបត់បែនគំនិតបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការបង្ហាញរបស់គ្រូ។

២.សម្ភារៈ ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំទាំងមូល។

៤.ដំណើរការសកម្មភាព

– គ្រូច្រៀងចម្រៀងនិងប្រើប្រាស់ចលនាដៃដើម្បីជំណាងឱ្យពាក្យនីមួយៗ៖

វគ្គទី១៖ មិត្តអើយដឹងទេ ទន្លេធំជ្រៅ ត្រីច្រើនជាងគេ
ខ្ញុំដឹងមែនៗ ចិត្តខ្ញុំគ្នាន់គ្នេរ ត្រីច្រើនជាងគេ
ទន្លេធំជ្រៅ។

បន្ទរ៖ មែនៗទន្លេសាបធំហើយជ្រៅ(២ដង)។

– ច្រៀងចម្រៀងម្តងទៀតម្តងនេះត្រូវជំនួសពាក្យ « ធំ »ដោយប្រើពាក្យដែលអត់មានន័យ « អា »

– ច្រៀងចម្រៀងដោយប្រើពាក្យ « អា »ជំនួសឱ្យពាក្យ « ធំ »ប៉ុន្តែបន្តធ្វើចលនាដៃដដែល៖

វគ្គទី ២៖ មិត្តអើយដឹងទេ ទន្លេអាជ្រៅ ត្រីច្រើនជាងគេ
ខ្ញុំដឹងមែនៗ ចិត្តខ្ញុំគ្នាន់គ្នេរ ត្រីច្រើនជាងគេ
ទន្លេ អាជ្រៅ។

បន្ទរ៖មែនៗទន្លេសាបអាហើយជ្រៅ (២ដង)។

– ច្រៀងចម្រៀងនេះម្តងទៀតដោយប្រើពាក្យ« អា »ជំនួសឱ្យពាក្យ« ធំ »និងពាក្យ « អំ » ជំនួសឱ្យពាក្យ« ជ្រៅ » ប៉ុន្តែបន្តធ្វើចលនាដៃដដែល៖

វគ្គទី ២៖ មិត្តអើយដឹងទេ ទន្លេអាអំ ត្រីច្រើនជាងគេ
ខ្ញុំដឹងមែនៗ ចិត្តខ្ញុំគ្នាន់គ្នេរ ត្រីច្រើនជាងគេ

ទន្លេ អារអំ។

បន្ទរះមែនៗទន្លេសាបអាហើយអំ (២ដង)។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- ច្រៀងនិងធ្វើកាយវិការចំនួនមួយវគ្គ។	- ច្រៀងនិងធ្វើកាយវិការចំនួនពីរវគ្គ។	-ច្រៀងនិងធ្វើកាយវិការដោយ -ជំនួសពាក្យតាមការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការចេះរស់នៅជាមួយធម្មជាតិ។	- ការស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ - ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	- បំណិនចងចាំ - ភាពបត់បែននៃការគិត។

២២. ល្បែងបន្ថែមពាក្យ ទៅផ្សារ

១.វត្ថុបំណង

- កុមាររៀបរាប់ពាក្យដែលមានទំនាក់ទំនងទៅនឹងការត្រៀមចេញដំណើរទៅផ្សារបានត្រឹមត្រូវ
- តាមរយៈការអានបញ្ជីពាក្យ
- កុមារបន្ថែមពាក្យបន្តគ្នាបានត្រឹមត្រូវតាមបញ្ជីពាក្យតាមរយៈល្បែងទៅផ្សារ
- កុមារផ្ទង់អារម្មណ៍ស្តាប់និងហៅពាក្យត្រូវតាមវាក្យស័ព្ទតាមរយៈការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនទប់ទល់នឹងចំណង់ផ្សេងៗក្នុងពេលលេង។

២. សម្ភារះ ប័ណ្ណរូបកង់ ម៉ូតូ មួក ក្រដាសប្រាក់ កន្ត្រក ក្រមា ឆ័ត្រ ទូរស័ព្ទ...។

៣.ការរៀបចំក្រុមះ ក្រុមធំទាំងមូល ឬ ក្រុមតូច។

៤.ដំណើរការសកម្មភាព

- គ្រូនិយាយះ តើពេលទៅផ្សារ យើងយកសម្ភារៈអ្វីខ្លះទៅជាមួយ?
- កុមាររៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារៈតាមការនឹកឃើញ (ចម្លើយរំពឹងទុកះ កង់ ម៉ូតូ មួក លុយ កន្ត្រក ក្រមា ឆ័ត្រ ទូរស័ព្ទ...)
- គ្រូត្រូវលើកទឹកចិត្តកុមារលើអ្វីដែលបានឆ្លើយរួច
- បិទប័ណ្ណរូបភាពច្របល់គ្នា កង់ ម៉ូតូ មួក ក្រដាសប្រាក់ កន្ត្រក ក្រមា ឆ័ត្រ ទូរស័ព្ទ នៅលើក្តារខៀន
- នាំកុមារលេងល្បែងទៅផ្សារដោយប្រើប្រាស់សម្ភារៈដែលបានបិទលើក្តារខៀន
  ឥឡូវនេះយើងនាំគ្នាត្រៀមខ្លួនទៅផ្សារដោយនិយាយថាះ
  - កុមារទី១ះ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ (កុមារដកប័ណ្ណរូបលុយយកទៅបិទលើក្តារខៀន)
  - កុមារទី២ះ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយកលុយ កន្ត្រក (កុមារដកប័ណ្ណរូបកន្ត្រក យកទៅបិទបន្តពីប័ណ្ណរូបលុយលើក្តារខៀន)
  - កុមារទី៣ះ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ កន្ត្រក មួក (កុមារដកប័ណ្ណរូបមួកយកទៅបិទបន្តពី

ប័ណ្ណរូបកន្រ្តកលើក្តារខៀន)

- កុមារទី៤៖ ខ្ញុំនឹងទៅផ្សារហើយយក លុយ កន្ត្រក មួក និងទូរស័ព្ទ... (កុមារដកប័ណ្ណរូបទូរសព្ទយកទៅបិទបន្តពីប័ណ្ណរូបមួកលើក្តារខៀន)

- លេងរបៀបនេះរហូតដល់កុមារភ្លេចឈ្មោះវត្ថុនោះក្នុងបញ្ជីនេះទើបលេងសាឡើងវិញ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - គ្រូជ្រើសរើសរូបភាពចំនួន៤ បិទលើក្តារខៀន។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាលើ។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - កុមារលេងលើកទី២ មិនចាំបាច់ប្រើរូបភាព។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- គោរពលក្ខណៈផ្សេងៗរបស់មនុស្ស។	- ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	- បំណិនចងចាំ - ភាពបត់បែននៃការគិត។

២៣.ការផ្គូផ្គង

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ឈ្មោះវត្ថុពិត និងរូបភាព បានត្រឹមត្រូវតាមសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមារផ្គូផ្គងរូបភាពឱ្យត្រូវគ្នានឹងវត្ថុពិតបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការងារក្រុម
- កុមារប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ផ្លាស់ប្តូរយោបល់ និងឯកភាពគំនិតដៃគូបានត្រឹមត្រូវ។

២.សម្ភារៈ៖ វត្ថុពិត និងប័ណ្ណរូបភាព ស្លាបព្រា សៀវភៅ ខ្មៅដៃ ជ័រលុប កូនបាល់ ផ្កា ស្លឹកឈើ ដបទឹកសុទ្ធ...។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមតូច។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- ប្រអប់សម្រាប់ដាក់វត្ថុពិត និងប្រអប់សម្រាប់ដាក់ប័ណ្ណរូបភាព នៅក្បែរគ្នា
- ក្រុមកុមារនីមួយៗទៅយកប័ណ្ណរូបភាព និងវត្ថុពិតមកផ្គូផ្គង
- ក្រុមកុមារណាផ្គូផ្គងរួចត្រូវទះដៃជាសញ្ញា
- កុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលតាមក្រុមនីមួយៗ ដោយចល័តពីក្រុមមួយទៅក្រុមមួយ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - ប្រើប្រាស់វត្ថុពិតនិងប័ណ្ណរូបភាពយ៉ាងតិច៥។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - ប្រើប្រាស់វត្ថុពិតនិងប័ណ្ណរូបភាពយ៉ាងតិច ៧។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ - ប្រើប្រាស់វត្ថុពិតនិងប័ណ្ណរូបភាពលើសពី ៧។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ការរស់នៅជាមួយធម្មជាតិ – ការគោរពលក្ខខណ្ឌនៃល្បែង។	– ការមានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង – ផ្តល់តម្លៃដល់អ្វីជាវិជ្ជមាន។	– បំណិនចងចាំ – ភាពបត់បែននៃការគិត – ការពិចារណាចេញពីការគិតអ្នកដទៃ។

២៤. ល្បែងថង់ «ទិព្វ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងលក្ខណៈរបស់សម្ភារៈបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការស្ទាប និងរៀបរាប់អំពីសម្ភារៈក្នុងថង់ទិព្វ
- កុមារទាយឈ្មោះសម្ភារៈបានត្រឹមត្រូវ តាមរយៈការលេងល្បែងថង់ទិព្វ
- កុមារគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនឯងទប់ទល់ចំណង់មួយភ្លែតៗ។

២.សម្ភារៈ

- ប្រអប់ ឬថង់ដែលមើលមិនឃើញខាងក្នុង
- សម្ភារៈពិតសម្រាប់ដាក់ក្នុងថង់ទិព្វមាន ស្លាបព្រា ដុំសំឡី ថ្ម ឈើ ផ្កា បាល់ ស្រោមជើង ក្រាសសិតសក់ កូនក្រមុំជ័រ កូនឡានជ័រ...។

៣.ការរៀបចំក្រុមៈ ក្រុមធំទាំងមូល។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- គ្រូនិយាយថាៈ គ្រូមានវត្ថុជាច្រើននៅក្នុងថង់នេះ។ នៅពេលអ្នកគ្រូហុចថង់ទិព្វនេះទៅឱ្យកូន ចូរកូនលូកដៃចូលទៅក្នុងថង់ចាប់និងស្ទាបវត្ថុតែ១ ប៉ុន្តែកូនកុំមើលឱ្យសោះរួចរៀបរាប់អំពីលក្ខណៈរបស់វត្ថុនោះ (ឧទាហរណ៍ៈ រាងមូលទន់ៗ រឹង...) និងឱ្យកុមារដទៃទៀតទាយ(ឧទាហរណ៍ៈ បាល់ ជ័រលុប...)
- គ្រូសរសេរចម្លើយរបស់កុមារនៅលើក្តារខៀន (ឧទាហរណ៍ៈ បាល់ ជ័រលុប...) បន្ទាប់មកឱ្យកុមារដែលបានស្ទាបនោះបញ្ចេញវត្ថុពីក្នុងថង់រួចនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- កុមារលេងទាយរបៀបនេះតាមវេនបន្តបន្ទាប់រហូតដល់អស់សម្ភារៈនៅក្នុងថង់ទិព្វ
- លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យធ្វើការរៀបរាប់អ្វីដែលស្ទាបដឹងនិងស្តាប់ឮ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ប្រើវត្ថុខុសៗគ្នា ចំនួន ៥។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ប្រើវត្ថុខុសៗគ្នាចំនួន៥ ដល់៧។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ប្រើវត្ថុខុសៗគ្នា ចាប់ពី៨ឡើងទៅ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង

– ការគោរពលក្ខខណ្ឌល្បែង – ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងរបស់មនុស្ស។	– ការមានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង – ផ្តល់តម្លៃដល់អ្វីជាវិជ្ជមាន។	– បំណិនចងចាំ – ភាពបត់បែននៃការគិត – ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់អ្នកដទៃ។

២៥.ល្បែង «ការសម្តែងពីការដឹងគុណអ្នកដទៃ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារបញ្ចេញយោបល់អំពីអ្វីដែលបង្ហាញពីការដឹងគុណបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការបំផុសសំណួររបស់គ្រូ
- កុមារបង្ហាញពីការដឹងគុណបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈល្បែងដើមឈើដឹងគុណ
- កុមារគិតបានរហ័សរហួនមានអារម្មណ៍ដឹងគុណចំពោះអ្នកមានគុណដូចជា មាតាបិតា បងប្អូន មិត្តភក្តិ...។

២.សម្ភារៈ៖ រូបភាពដើមឈើគ្មានស្លឹកដែលផលិតពីក្រដាស ឬមែកឈើពិត កន្រ្តក ស្លឹកឈើធ្វើពី ក្រដាសពណ៌។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ក្រុមធំ

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បង្ហាញរូបភាពដើមឈើគ្មានស្លឹកដែលផលិតពីក្រដាស ឬមែកឈើពិត និងកន្រ្តកស្លឹកឈើធ្វើពីក្រដាសពណ៌
- បំផុសកុមារឱ្យចាប់អារម្មណ៍ពីមនុស្សណាម្នាក់ដែលធ្លាប់មានគុណលើខ្លួន (ទុកឱកាសឱ្យកុមារគិត)
- ប្រាប់ពីកិច្ចការដែលកុមារត្រូវធ្វើ៖
  - កុមារនិយាយម្នាក់ម្តងៗអំពីការដឹងគុណរបស់មាតាបិតា លោកយាយ លោកតា លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ : អរគុណម៉ាក់ដែលពីថ្ងៃមុនបានទិញតុក្កតាឱ្យកូន..........
  - កុមារឈរពីរៗនាក់ ហើយនិយាយម្នាក់ម្តងៗអំពីការដឹងគុណចំពោះមិត្តភក្តិដូចជា៖ អរគុណណាស់ដែលពីថ្ងៃមុនឯងចែកបាល់ ឬវត្ថុនោះ ឱ្យខ្ញុំខ្ចីលេង និងលេងជាមួយ...
- នេះជាដើមឈើ១ដើមគ្មានស្លឹកទេដូចនេះយើងត្រូវធ្វើឱ្យដើមឈើមានភាពស្រស់បំព្រង
- កុមារគូរលើស្លឹកឈើដែលស្តែងចេញពីការដឹងគុណហើយប្រាប់គ្រូ
- គ្រូសរសេរពាក្យពេចន៍ដែលកុមារបានប្រាប់ដាក់លើស្លឹកឈើ រួចឱ្យកុមារយកទៅបិទភ្ជាប់ដើមឈើ
- តើកូនមានអារម្មណ៍យ៉ាងណានៅពេលកូនដឹងគុណអ្នកណាម្នាក់?

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមលំនាំខាងលើ (កុមារបិទស្លឹកឈើភ្ជាប់នឹងមែករួចរៀបរាប់ពីការដឹងគុណ)។	– អនុវត្តតាមលំនាំខាងលើ។	– អនុវត្តតាមលំនាំខាងលើ – បន្ថែមការដឹងគុណក្រៅពីញាតិសណ្តាន អ្នកដទៃទៀត។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង

- ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ។	- ការមានអារម្មណ៍ដឹងគុណអ្នកដទៃ។	- បំណិនចងចាំ - ភាពបត់បែននៃការគិត - ការពិចារណាចេញពីការគិតអ្នកដទៃ។

២៦.ល្បែង «យើងនាំគ្នាលេងល្បែងស្រមើស្រមៃ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារលេងកម្សាន្តតាមបែបស្រមើស្រមៃអំពីការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ និងការសន្ទនាជាមួយមិត្តភក្តិ
- កុមារកសាងទំនាក់ទំនងក្នុងសង្គមប្រកបដោយភាពវិជ្ជមាន និងអនុវត្តតាមការណែនាំរបស់គ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- កុមារឈ្លាសវៃ និងរហ័សរហួន ក្នុងការបត់បែនគំនិត និងការយល់ឃើញពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ។

២.សម្ភារៈ

- សម្ភារៈសម្រាប់ចម្អិនម្ហូបអាហារមាន ចាន ឆ្នាំង ចង្ក្រាន ឡុកឡ...
- សម្ភារៈសម្រាប់ទៅផ្សារមាន លុយ កន្ត្រក...
- សម្ភារៈសម្រាប់អ្នកលក់មាន ត្រី សាច់ បន្លែ...។

បញ្ជាក់៖ គ្រប់សម្ភារៈទាំងអស់អាចជាសម្ភារៈពាក់កណ្ដាលរូបី សម្ភារៈច្នៃប្រឌិតអំពីវត្ថុពិត។

៣.ការរៀបចំក្រុម៖ ចែកកុមារជា ៣ក្រុម។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បំផុសកុមារឱ្យចាប់អារម្មណ៍ពីកាងាររបស់ម្ដាយ ឪពុក បង ...
- អប់រំណែនាំអំពីសុវត្ថិភាព វិន័យ និងសណ្ដាប់ធ្នាប់នៅពេលលេងដូចជា៖ មុតដៃ ប្រឡាក់កំពប់...
- ដាក់កញ្ចប់សម្ភារៈសម្រាប់ចម្អិនម្ហូបអាហារឱ្យកុមារឃើញរួចឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះមុខម្ហូប...
- បែងចែក ៣ ក្រុម អ្នកទៅផ្សារ អ្នកលក់ អ្នកចម្អិនម្ហូប
- ឱ្យកុមារពិភាក្សាក្រុមតូចដើម្បីបែងចែកតួនាទី៖
    - ក្រុមទៅផ្សារ (លុយ កន្ត្រក...)
    - ក្រុមអ្នកលក់ (ត្រី សាច់ បន្លែ...)
    - ក្រុម អ្នកចម្អិនម្ហូប(ឡុកឡ ចាន ឆ្នាំង ចង្ក្រាន ...)
- កុមារអនុវត្តសកម្មភាពតាមក្រុមរៀងៗ ខ្លួន
- បំផុសសំណួរតើនេះជាអ្វី? គេប្រើវានៅពេលណា? តើត្រូវមានអ្វីខ្លះនិងត្រូវទិញពីណាមកដើម្បីធ្វើម្ហូបបាន?
- កុមារធ្វើកិច្ចការដែលត្រូវធ្វើ ដូចជាទៅផ្សារទិញបន្លែ ត្រី សាច់
- សកម្មភាពទំនាក់ទំនងរវាងអ្នកទិញនិងអ្នកលក់ «ចេះសួរពីតម្លៃរបស់ផ្សេងៗ»
- អ្នកដាំស្ល ត្រូវដាក់ឈ្មោះមុខម្ហូប សម្លអ្វី? ប្រើបន្លែអ្វី? សាច់... មានគ្រឿងអ្វីខ្លះ?
- កុមាររៀបរាប់ពីគ្រឿងផ្សំមុខម្ហូប៖ ប្រហុកអំបិល...
- នៅពេលកំពុងស្លមានក្លិនឈ្ងុយក្ងូនចង់ញ៉ាំទេបើចង់ញ៉ាំ ចាំយើងស្លឆ្អិនសិន

- បំផុសកុមារឱ្យរៀបចំម្ហូបអាហារនិងបង្ហាញពីសកម្មភាពធ្វើជាបរិភោគអាហារ។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ (ត្រឹមសកម្មភាពអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ)។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ (ត្រឹមសកម្មភាពអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ និងអ្នកចម្អិន)។	- អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
- ការគោរពច្បាប់ទម្លាប់សង្គម - ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ។	- ការផ្តល់តម្លៃអ្វីដែលជាវិជ្ជមាន - ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញខ្លួន។	- ការពិចារណាពីចេញការគិតអ្នកដទៃ - បំណិនបត់បែនក្នុងការគិត - ការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗ។

២៧. អំណានរឿង

១.វត្ថុបំណង

- កុមារអានពាក្យថ្មីត្រូវតាមវាក្យស័ព្ទតាមរយៈការយកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់ និងការណែនាំរបស់គ្រូ
- កុមារឆ្លើយសំណួរបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការគិតដែលបានពីការយល់ឃើញរបស់មិត្តរួមថ្នាក់
- កុមារគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់មិត្តរួមថ្នាក់ដោយការបង្ហាញសកម្មភាពសម្របតាមដោយមិនបង្កជម្លោះ។

២.សម្ភារៈ

- សៀវភៅរឿងនិទាន ឬផ្ទាំងរូបភាពដែលមានរូបភាពច្រើន អក្សរតិច
- ក្រដាសប៉ាមម្នាក់១សន្លឹក ខ្មៅដៃម្នាក់១ដើម។

៣.ការរៀបចំក្រុមៈ កុមារអង្គុយជារាងអក្សរ U ។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បង្ហាញសៀវភៅរឿង/ផ្ទាំងរូបភាពសាច់រឿង
- អានរឿងឱ្យកុមារស្តាប់ដោយមានការសួរឆ្លើយឆ្លង ឧទាហរណ៍ៈតើកូនគិតថានឹងមានរឿងអ្វី កើតឡើងបន្តទៀត? តើអារម្មណ៍តួអង្គក្នុងរឿងដូចម្តេច? អាចជាសំណួរភ្លោច បត់បែនតាមសាច់រឿង ប៉ុន្តែមិនមែនជាសំណួរប្រដេញទេ
- កុមារអានតាមនូវពាក្យថ្មីៗ
- កុមារគូររូបបង្ហាញពីផ្នែកណាមួយនៃសាច់រឿងដែលពួកគេបានអានរួមគ្នា ឬគូរតាមការពេញចិត្ត បន្ទាប់មកឱ្យកុមារនិទានតាមការស្រមើស្រមៃ។

បញ្ជាក់ៈ ជ្រើសរើសសៀវភៅរឿងដែលមានរូបភាពច្បាស់ខ្លឹមសាររឿងខ្លីនិងមានអក្សរតិច។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ប្រើសំណួរខ្លីសាមញ្ញងាយយល់ ចំនួន ៣ សំណួរ។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ប្រើសំណួរខ្លីសាមញ្ញងាយយល់ ចំនួន ៤ ទៅ ៥។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – ប្រើសំណួរខ្លីសាមញ្ញងាយយល់ ចាប់ពី ៥ ឡើងទៅ។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់មនុស្ស – ការដោះស្រាយជម្លោះ។	– ស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ – ការមានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង។	– បំណិនចងចាំ – ការគិតចេញពីការយល់ឃើញរបស់អ្នកដទៃ – ការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ខ្លួនឯងទប់ទល់នឹងចំណង់មួយភ្លែតៗ។

២៨. ស្គាល់ធម្មជាតិរបស់អ្នក

១.វត្ថុបំណង

- កុមាររៀបរាប់អំពីធម្មជាតិដែលនៅជុំវិញខ្លួនបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការបំផុសសំណួររបស់គ្រូ
- កុមាររៀបចំសម្ភារៈជារាងផ្សេងៗ តាមការច្នៃប្រឌិតបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តជាដៃគូ
- កុមារស្រឡាញ់និងថែរក្សាបរិស្ថាន។

២.សម្ភារៈ ៖ ថង់សម្រាប់កុមារម្នាក់ៗ។

៣. ការរៀបចំក្រុម ៖ កុមារកាន់ដៃគ្នាមួយគូៗ ។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បំផុសកុមារឱ្យចាប់អារម្មណ៍ពីធម្មជាតិ
- ណែនាំអំពីសុវត្ថិភាព វិន័យ និងសណ្ដាប់ធ្នាប់នៅពេលធ្វើដំណើរ
- ណែនាំពីកិច្ចការដែលកុមារត្រូវធ្វើ ដូចជារើសវត្ថុដែលពេញចិត្តនិងស្អាតដាក់ចូលក្នុងថង់
- កុមារដើរមើលក្នុងធម្មជាតិនៅបរិវេណក្នុង ឬក្រៅសាលា ឬសួនធម្មជាតិ ឬក្នុងសហគមន៍ ឬតាមសមុទ្រ...
- នៅពេលធ្វើដំណើរ និងពេលទៅដល់កន្លែងមានម្លប់ ឱ្យកុមារសម្រាក និងនាំកុមារ៖
  - ស្ដាប់សូរសំឡេងដែលកើតឡើងពីធម្មជាតិ រួចឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះសំឡេងនោះ
  - ពិសោធជាមួយធម្មជាតិដោយការដកដង្ហើមស្រូបយកខ្យល់ធម្មជាតិ ការប៉ះ ស្ទាប ហិត រួចឱ្យកុមារបញ្ជាក់មកវិញនូវភាពរលោង គគ្រាតគគ្រើម ក្រអូប...
  - សង្កេតលក្ខខណ្ឌរស់នៅ និងអត្ថប្រយោជន៍របស់សត្វ រុក្ខជាតិ បឹងស្ទឹង ទន្លេសមុទ្រ និងប្រាប់ពីផ្ទៃមេឃ អាកាសធាតុ

- នៅពេលត្រឡប់វិញ គ្រូឱ្យកុមារបង្ហាញអំពីសម្ភារៈដែលរើសបានរួចឱ្យកុមាររៀបសម្ភារៈ ទាំងនោះដាក់តាមក្រុមបន្ទាប់មកឱ្យកុមារចាប់ដៃគ្នាការងារផ្គុំសម្ភារៈទាំងនោះជារាងផ្សេងៗតាមគំនិតច្នៃប្រឌិត
- កុមារបង្ហាញនិងរៀបរាប់អំពីស្នាដៃរបស់ក្រុម។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – កុមាររើសវត្ថុចំនួន ៥។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – កុមាររើសវត្ថុចំនួន ៧។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – កុមាររើសវត្ថុចំនួន ៧ឡើង។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ការចេះរស់នៅជាមួយធម្មជាតិ – ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងៗរបស់អ្នកដទៃ។	– ការស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ – ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង – ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សនៅជុំវិញខ្លួន។	– បំណិនចងចាំ – ភាពបត់បែនក្នុងការគិត – ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់អ្នកដទៃ។

២៩. ដៃរាក់ទាក់

១.វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់ដៃគូរបស់គេអំពីវិធីប្រើប្រាស់ដៃដើម្បីបង្កើតមិត្តភាពបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈសំណួរបំផុសរបស់គ្រូ
- កុមារប្រើប្រាស់ដៃតាមអត្ថន័យផ្សេងៗក្នុងមិត្តភាពបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់
- កុមារមានស្មារតីលើការឱ្យតម្លៃការបង្កើតមិត្តភាព និងកិច្ចសហការក្នុងក្រុម។

២.សម្ភារៈ ៖ គ្មាន

៣.ការរៀបចំក្រុម ៖ ក្រុមធំ។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- កុមារឈរជារង្វង់ធំ
- កុមារនិយាយប្រាប់ក្រុមធំតើដៃអាចធ្វើរឿងល្អៗអ្វីខ្លះ? ឧទាហរណ៍៖គ្រវីដៃរលាក់ដៃទះដៃឱ្យសរសេរជាត់ពណ៌គូររូប ធ្វើការងារជាមួយអ្នកដទៃ ញ៉ាំអាហារ...
- កុមារកាន់ដៃគ្នានិងប្រាប់កុមារថានេះជាក្រុមមិត្តភក្តិដែលមានលក្ខណៈពិសេសគ្រប់គ្នាគឺជាផ្នែកដ៏សំខាន់នៃរង្វង់នេះហើយការចូលរួមនៅក្នុងរង្វង់មិត្តភក្តិបែបនេះផ្តល់នូវភាពសប្បាយរីករាយហើយយើងអាចប្រើប្រាស់ដៃរបស់យើងដើម្បីបង្ហាញពីសេចក្តីស្រឡាញ់និងមិត្តភាពរបស់យើង
- កុមារម្នាក់ៗប្រើប្រាស់ដៃដើម្បីបង្ហាញមិត្តភាពជាមួយមិត្តដែលឈរជិតគេម្នាក់ម្តងៗជាបន្តបន្ទាប់ដូចជា៖
  - ទះដៃឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមកនៅពេលដែលយើងពេញចិត្តនឹងអ្វីមួយដែលមិត្តភក្តិបានធ្វើ
  - ចាប់ដៃដើម្បីបង្ហាញថាយើងចូលចិត្តមិត្តរបស់យើង

- ធ្វើហាយហ្វាយ (high 5) ឬហាយធិន (high 10) ដោយប្រើប្រាស់ដៃទាំងពីរដើម្បីបង្ហាញថាយើងស្រឡាញ់មិត្តរបស់យើង
- ផ្ដុំបាតដៃទាំងពីរដើម្បីជាសញ្ញាថា៖ ជម្រាបសួរឬសួស្ដី ឬ ជម្រាបលាឬលាសិនហើយ។

បញ្ជាក់៖ ប្រាប់កុមារឡើងវិញពីរបៀបប្រើប្រាស់ដៃរាក់ទាក់នៅពេលណា? ធ្វើដូចម្ដេច?

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – កុមារប្រើដៃរាក់ទាក់ ២ ឬ ៣ សកម្មភាព។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – កុមារប្រើដៃរាក់ទាក់ ៤ ឬ៥ សកម្មភាព។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ – កុមារប្រើដៃរាក់ទាក់៥សកម្មភាពឡើងទៅ។

<u>សម្គាល់៖</u>

- បញ្ជាក់ថាដៃមិនមែនសម្រាប់ធ្វើឱ្យអ្នកដទៃរងការឈឺចាប់ឡើយ ដៃសម្រាប់ធ្វើការសម្រាប់លេងកម្សាន្ត បង្ហាញសេចក្ដីស្រឡាញ់និងចិត្តសប្បុរស។
- ការបង្កើតរង្វង់មិត្តភាពមានសារៈសំខាន់ វាជាការបញ្ជាក់ឡើងវិញពីច្បាប់សង្គមនិងការបង្កើតថ្នាក់រៀនដែលមានកុមារយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះគ្នានឹងគ្នាទៅវិញទៅមក។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– ការគោរពតាមច្បាប់សង្គម – ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់អ្នកដទៃ។	– ការស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ – ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯង – ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សនៅជុំវិញខ្លួន។	– ការគ្រប់គ្រងខ្លួន – បំណិនចងចាំ – ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់អ្នកដទៃ។

៣០. ល្បែង «ស្វែងរកកោះ»

១.វត្ថុបំណង

- កុមារបង្ហាញពីការយល់ចិត្តគ្នាទៅវិញទៅមកបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការលេងរួមគ្នាមិនបង្កជម្លោះ
- កុមារលេងគោរពតាមបញ្ញត្តិល្បែងបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់
- កុមារសាមគ្គីភាពគ្នា សហការគ្នា មានបំរុងប្រយ័ត្ន និងសប្បាយរីករាយ។

២.សម្ភារៈ ៖ កងហាត់ប្រាណ ឬ ដីសគូសជារង្វង់ ឧបករណ៍ភ្លេង ឬច្រៀង។

៣.ការរៀបចំក្រុម ៖ ក្រុមធំ ចំនួនកោះអាស្រ័យទៅតាមចំនួនកុមារ និងទីធ្លាជាក់ស្ដែង។

៤.សកម្មភាពអនុវត្ត

- បង្កើតក្រុម«កោះ»ដែលកំណត់ដោយកងហាត់ប្រាណ ឬគូសរង្វង់លើកម្រាលឥដ្ឋ ឬក្រដាសបិទសម្គាល់ទីតាំងលើកម្រាលឥដ្ឋ
- កុមាររាំជុំវិញ ឬចន្លោះកោះទាំងនេះពេលភ្លេងឬចម្រៀងបន្លឺឡើង នៅពេលភ្លេងឬចម្រៀងឈប់គ្រប់គ្នាត្រូវរត់ទៅឈរលើកោះ

- ដកកោះមួយចេញ ឱ្យកុមាររាំជុំវិញ ប្រាប់លក្ខខណ្ឌដល់កុមារ ដែលមានពាក់អាវសដូចគ្នា សក់ខ្លីដូចគ្នា ភេទដូចគ្នា ...ចូលកោះជាមួយគ្នា
- បន្តយកកោះចេញម្តងមួយៗ និងបន្តប្រាប់លក្ខខណ្ឌរហូតនៅសល់កោះតែមួយ
- បញ្ចប់សកម្មភាពដោយនាំកុមារច្រៀងនិងរាំទាំងអស់គ្នា។

បញ្ជាក់៖ ល្បែងនេះលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារបានចូលក្នុងវង្វង់ទាំងអស់គ្នាដោយគ្មានកុមារណាម្នាក់នៅក្រៅកោះនោះទេ នៅពេលកុមារណាចូលច្រឡំកោះ គ្រូត្រូវផ្ទៀងផ្ទាត់។

៥.ការណែនាំអនុវត្តតាមកម្រិតល្បែង

កម្រិតមូលដ្ឋាន	កម្រិតមធ្យម	កម្រិតខ្ពស់
– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ ដោយយកសកម្មភាពចូលកោះដោយសេរី។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ ដោយប្រាប់លក្ខខណ្ឌនៅពេលដកកោះណាមួយចេញរួចឱ្យកុមារដែលពាក់អាវដូចគ្នា..ទៅឈរលើកោះណាមួយ (យកមួយលក្ខខណ្ឌ)។	– អនុវត្តតាមការណែនាំខាងលើ (បន្ថែម២លក្ខខណ្ឌ)។

៦.ឆ្លុះបញ្ចាំងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមកុមារក្នុងផ្នែកទាំង៣

ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង
– គោរពតាមលក្ខខណ្ឌល្បែង – ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់អ្នកដទៃ។	– ស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ – ភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សនៅជុំវិញខ្លួន។	– ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង – បំណិនចងចាំ – ភាពបត់បែននៃការគិត។

ជំពូកទី ៥ - ការបញ្ជ្រាបសកម្មភាពអប់រំចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សា

ការអប់រំចិត្តសង្គមនៅមិនទាន់មានពេញលេញនៅឡើយ សូម្បីក្នុងកម្មវិធីអភិវឌ្ឍន៍កុមារតូចមានលក្ខណៈរឹងមាំយ៉ាងណាក៏ដោយ។ នាយិកា/នាយក និងគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាអាចពិនិត្យឡើងវិញលើកម្មវិធីសិក្សាដែលមានស្រាប់ដោយសិក្សាពីកាលវិភាគ និងបញ្ចូលសកម្មភាពអប់រំចិត្តសង្គមដែលមានការទាក់ទងទៅនឹងលទ្ធផលសិក្សានៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តយ្យសិក្សារដ្ឋ។

តារាងខាងក្រោមជាតារាងគំរូសម្រាប់នាយិកា/នាយក និងគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា ពិនិត្យទៅលើលទ្ធភាពបញ្ចូលសកម្មភាពអប់រំចិត្តសង្គមដែលមានសកម្មភាពជាគំរូចំនួន៣០ និងកញ្ចប់ឧបករណ៍គំរូ។ ប៉ុន្តែគ្រូអាចពង្រឹងសមត្ថភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គមរបស់កុមារបាន ដោយប្រើប្រាស់នូវអ្វីដែលខ្លួនមានស្រាប់ និងធ្លាប់បានអនុវត្តកន្លងមក។ ឧទាហរណ៍ គ្រូអាចអនុវត្តតាមរយៈចម្រៀង (បណ្តាំអ្នកគ្រូ) កំណាព្យ ឬរឿងនិទានផ្សេងៗ ដើម្បីពង្រឹងនូវសម្ថភាព "ការអនុវត្តតាមច្បាប់ទម្លាប់សង្គម/វិធានសង្គម"។

ការអនុវត្តសកម្មភាពសិក្សាចិត្តសង្គម

ចិត្តសង្គម	ខ្លឹមសារសកម្មភាព	លេខ	ផ្សេងៗ
១. ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម			
១.ការអនុវត្តតាមច្បាប់ទម្លាប់សង្គម/ វិធានសង្គម – ចេះចែករំលែក – ចេះឆ្លាស់វេនគ្នា – ការគោរព – យល់ពីសារក្នុងសង្គម – ការឆ្លើយតបសមស្របដែលអ្នកដទៃផ្តល់ឱ្យ។	– ចេះចែករបស់ញ៉ាំ របស់លេង របស់ប្រើប្រាស់ ឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក – ចេះរង់ចាំវេន ចេះអត់ធ្មត់ ចេះប្តូរវេនគ្នា – ចេះជម្រាបសួរ ជម្រាបលា ចេះដើរឱនលំទោននៅចំពោះមុខមនុស្សធំ មិននិយាយកាត់មនុស្សចាស់ដែលកំពុងនិយាយគ្នា – ជូនកន្លែងអង្គុយទៅមនុស្សចាស់អង្គុយ – ដឹងនិងផ្តល់ព័ត៌មានផ្សេងៗដែលទាក់ទងទៅនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ (ព្រឹត្តិការណ៍កើតមាននៅក្នុងសង្គម) ចេះឆ្លើយបាទ ចាស ចេះសូមអភ័យទោស សូមអរគុណ។	-៨/កញ្ចប់ឧបករណ៍អភិវឌ្ឍកុមារតូច	- ដូមីណូ - ទម្លាប់ល្អ
២.ការយល់ចិត្តអ្នកដទៃ – ការយល់ពីអារម្មណ៍អ្នកដទៃ – ការពន្យល់ពីអារម្មណ៍ – ការឆ្លើយតបដោយគិតពីអ្នកដទៃ – ការយល់ដឹងពីផ្នត់គំនិតងាយៗ – ការឆ្លុះបញ្ចាំងដោយយកចិត្តទុកដាក់និងសម្តែងសេចក្តីអាណិតអាសូរ។	– ស្គាល់ពីទឹកមុខក្រៀមក្រំ ទុក្ខព្រួយ សប្បាយរីករាយ ខឹង ស្អប់ ភ័យ ខ្លាច . . . – ប្រាប់បានពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួនដូចជា អ្វីដែលធ្វើឱ្យសប្បាយ អ្វីដែលធ្វើឱ្យខឹង ស្អប់ ស្រឡាញ់ តើខ្លួនចូលចិត្តអ្វី មិនចូលចិត្តអ្វី – ចេះឆ្លើយតបទៅកាន់អ្នកដទៃដោយប្រើពាក្យល្អៗ និងទន់ភ្លន់ – យល់ដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួនឯងនិងអ្នកដទៃ ថាចង់បានអ្វី ឬចង់ធ្វើអ្វី... – ចេះលួងលោម ផ្តល់កម្លាំងចិត្ត ។	-១/៣០ -២/៣០	- ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ - អ្វីៗគ្រប់យ៉ាងអំពីខ្ញុំ

៣.ការដោះស្រាយជម្លោះ – ឈប់ និងរំងាប់ចិត្ត នៅស្ងៀម និងដកដង្ហើមវែងៗ៣ដង – គិត ▪ តើនេះជាបញ្ហាអ្វី? ▪ គិតរកវិធីដោះស្រាយ (តើនឹងមានអ្វីកើតឡើងប្រសិនបើខ្ញុំប្រើដំណោះស្រាយនោះ?) ▪ គិតពីផលវិបាក (ប្រសិនបើគេជ្រើសរើសយកដំណោះស្រាយនោះ តើជាជម្រើសល្អសម្រាប់ពួកគេនិងអ្នកដទៃទៀតដែរឬទេ? តើនឹងមានអ្វីកើតឡើង ?) ▪ ជម្រើសយកពីវិធីដោះស្រាយ – សាកល្បងដំណោះស្រាយដែលល្អបំផុតប្រសិនបើដំណោះស្រាយនេះមិនមានប្រសិទ្ធភាពទេ ត្រូវត្រឡប់ទៅចាប់ផ្តើមពី ឈប់ គិត ធ្វើឡើងវិញ។	– ចេះគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ អត់ធ្មត់ នៅស្ងៀមមិនតប ត – យល់ពីបញ្ហា ចេះដោះស្រាយបញ្ហា ចេះវែកញែករកហេតុនិងផល ចេះរកវិធីដោះស្រាយ ចេះគិតពីអ្វីដែលត្រឹមត្រូវ និងមិនត្រឹមត្រូវ។	- ១៧/៣០ - ទម្លាប់ល្អ	- ការធ្វើសមាធិតាមការណែនាំ
៤.ការគោរពលក្ខណៈផ្សេងៗគ្នារបស់អ្នកដទៃ – ស្គាល់គ្នាទៅវិញទៅមក – ចេះឱ្យតម្លៃដល់លក្ខណៈខុសគ្នារបស់អ្នកដទៃ – ចុះសម្រុងជាមួយអ្នកដទៃដែលមានលក្ខណៈខុសពីខ្លួនគេ – ការស្វែងយល់ពីលក្ខណៈដូចគ្នា – ការគោរពលក្ខណៈខុសគ្នារបស់មនុស្ស (ភាសា ជាតិពន្ធ សមត្ថភាពយេនឌ័រ ស្ថានភាពសង្គម សេដ្ឋកិច្ច ប្រទេសកំណើត និងស្ថានភាពដទៃទៀត) ។	– ការគោរព ស្រឡាញ់ ចូលចិត្តលេងជាមួយគ្នា មិនរើសអើង – សរសើរ លើកទឹកចិត្ត យល់ចិត្តគ្នា – ចេះសម្របខ្លួន ចេះលេងជាមួយគ្នា ផ្តល់ឱកាសឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក ចេះសហការ ចេះជួយគ្នា – ប្រាប់បានពីអ្វីដែលដូចគ្នា – មិនរើសអើង មិនប្រកាន់ពូជសាសន៍ មិនប្រកាន់អ្នកមាន អ្នកក្រ អ្នកល្អ អ្នកអាក្រក់ ប្រុស ស្រី។	- ៨/៣០ - ៣០/៣០	- ព្រះអាទិត្យរះលើ - ល្បែងសហការ
៥.ការចេះរស់នៅជាមួយធម្មជាតិ – ការយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះរាល់ទម្រង់ផ្សេងៗនៃជីវិត – ការស្វែងយល់ ការគោរព និងគិតគូរពីបរិស្ថានធម្មជាតិ – ការយល់ដឹងពីបញ្ហាបរិស្ថាន	– យកចិត្តទុកដាក់ស្វែងយល់ពីអ្វីៗដែលមានជុំវិញខ្លួនដូចជានៅផ្ទះ សាលារៀន ក្នុងភូមិជាដើម	-២៨/៣០ -១/កញ្ចប់ឧបករណ៍	- ស្គាល់ធម្មជាតិរបស់អ្នក

– ការសន្សំសំចៃទឹក – ការសន្សំសំចៃអគ្គិសនី។	– ចេះស្រឡាញ់ និង ថែរក្សា ការពារបរិស្ថាន ដូចជាមិនបោះសម្រាមចោលផ្តេសផ្តាស់ មិនកាប់បំផ្លាញដំណាំឬរុក្ខជាតិ ជួយដាំបន្ថែមចេះស្រឡាញ់និងថែរក្សាសត្វ – មិនចាក់ទឹកចោលផ្តេសផ្តាស់ – មិនបើកភ្លើងចោលនៅពេលដែលគ្មានមនុស្សនៅ បើមិនចាំបាច់កុំបើកភ្លើងចោល...។	អភិវឌ្ឍកុមារតូច	- សៀវភៅធ្វើពីក្រដាស់រឹង (ប្រាប់ឈ្មោះវត្ថុនៅជុំវិញខ្លួន) - ទម្លាប់ល្អ។
២. ការអភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍			
១.ការចេះស្គាល់ពីប្រភេទអារម្មណ៍ – ចេះដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួនឯង – ការយល់ដឹងពីឈ្មោះអារម្មណ៍ – បង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ – សម្គាល់បានពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ – ការបង្ហាញថាតើពួកគេមានអារម្មណ៍យ៉ាងដូចម្តេច?	– ដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួនឯង សប្បាយចិត្តនៅពេលណា មិនសប្បាយចិត្តនៅពេលណា ចូលចិត្តអ្វីនិងមិនចូលចិត្តអ្វី – កំណត់បានពីឈ្មោះអារម្មណ៍តាមរយៈការមើលទឹកមុខរបស់មនុស្សម្នាក់ៗដូចជាសប្បាយរីករាយ ខឹង យំ ភ័យ ខ្លាច . . . – ប្រាប់ពីអារម្មណ៍អ្នកដទៃបានតាមរយៈការមើលទឹកមុខ សប្បាយរីករាយ ខឹង យំ ភ័យ ខ្លាច . . .។	- ៣/៣០ - ១០/៣០ - ១១/៣០	- គូររូបបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នក - ល្បែងឆ្លុះកញ្ចក់ - មុខគួរឱ្យចង់សើច
២.ការគិតវិជ្ជមានចំពោះខ្លួនឯងឬមានអារម្មណ៍ល្អចំពោះខ្លួនឯង – មានទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯងនិងសមត្ថភាពផ្ទាល់របស់ខ្លួនឯង – ការសាកល្បងអ្វីដែលថ្មី – មានអារម្មណ៍ថាខ្លួនមានសមត្ថភាព – ការខិតខំឱ្យសម្រេចបានជោគជ័យ – មានអារម្មណ៍វិជ្ជមានចំពោះការងារនិងសមិទ្ធផលរបស់ខ្លួន។	– ហ៊ានសម្រេចចិត្តធ្វើអ្វីមួយដោយខ្លួនឯង អត់ធ្មត់ក្នុងការងារម្ចាស់ការ មិនរាថយ និងការងារ តស៊ូ ព្យាយាម – រុករក ស្រាវជ្រាវ ស្វែងយល់ និងបង្កើតអ្វីដែលថ្មី ដោយមានភាពច្នៃប្រឌិតខ្ពស់ – ជឿជាក់លើការងារខ្លួនឯង – តស៊ូ ព្យាយាម អត់ធ្មត់ ប្រឹងប្រែង ដើម្បីសម្រេចកិច្ចការឱ្យទទួលបានជោគជ័យ	- ១៨/៣០	- ការចម្អិនអាហារជាមួយគ្នា

	– ពេញចិត្តនឹងការងាររបស់ខ្លួនដែលបានធ្វើ ទទួលយកការងារដែលខ្លួនធ្វើបានដោយរីករាយ។		
៣.ការមានអារម្មណ៍ដឹងគុណអ្នកដទៃ – ការផ្តល់តម្លៃដល់អ្វីជាវិជ្ជមាន – ការផ្តល់តម្លៃដល់អ្វីដែលអ្នកដទៃទៀតធ្វើចំពោះពួកគេ – ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញខ្លួន – ការសម្គាល់ដឹងពីអ្វីដែលអ្នកដទៃធ្វើចំពោះពួកគេ។	– ទទួលស្គាល់ ទទួលយក លើកសរសើរ ការឆ្លើយតប ងក់ក្បាល ការផ្តល់សម្ភារ: – និយាយពីអ្វីដែលជាអំពើល្អរបស់គេ សរសើរពីអ្វីដែលគេបានធ្វើល្អចំពោះយើង ចំពោះអ្នកដទៃ – គោរព ស្រឡាញ់ រាប់អាន និយាយលេងជាមួយគ្នា រួសរាយរាក់ទាក់ ញញឹមញញែមដាក់គ្នា ការគួរសម ការគោរព – ចេះសម្គាល់ពីទង្វើល្អ ទង្វើអាក្រក់ របស់អ្នកដទៃ ដែលបានប្រព្រឹត្តិមកលើពួកគេ។	- ២៥/៣០ - ២៩/៣០	- ការសម្តែងពីការដឹងគុណអ្នកដទៃ - ដៃរាក់ទាក់។
៣. ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង			
៣.១ មុខងារប្រតិបត្តិ មុខងារប្រតិបត្តិគឺជាដំណើរការក្នុងខួរក្បាលដែលអាចឱ្យយើងរៀបចំផែនការ ផ្ចង់អារម្មណ៍ ចងចាំការណែនាំ និងធ្វើកិច្ចការផ្សេងៗជាច្រើនប្រកបដោយជោគជ័យ។ **៣.១.ក ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង** – ការធ្វើឱ្យខ្លួនឯងស្ងប់ចិត្តនៅពេលជួបរឿងមិនសប្បាយចិត្ត – ការចេះទប់ទល់ជាមួយនឹងរឿងមិនសប្បាយចិត្ត – ដោះស្រាយបញ្ហាជម្លោះដោយប្រើពាក្យសម្តី – ការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍ឆេវឆាវនិងខកចិត្ត – ឈប់ និងគិតមុននឹងប្រតិកម្មចំពោះអ្វីមួយ។	– ចេះទប់អារម្មណ៍ កុំឱ្យយករឿងមិនល្អមកទុកក្នុងចិត្ត កុំគិតច្រើន សមាធិ ដើរកំសាន្ត..., – កុំស្តាប់អ្វីដែលជារឿងមិនល្អ ចេះបង្វែររឿងដែលមិនល្អឱ្យទៅជាល្អវិញ លេង ឬនិយាយតែអ្វីដែលល្អ ត្រូវនៅឱ្យឆ្ងាយពីអ្វីដែលជាទង្វើមិនល្អ – ចេះវែកញែក រកហេតុនិងផល ចេះប្រើពាក្យសម្តីទន់ភ្លន់ សុភាពរាបសារ – ចេះសម្រួលអារម្មណ៍ មិងខឹងផ្តេសផ្តាស់ ចេះអត់ធ្មត់ ចេះរង់ចាំ – ទប់អារម្មណ៍ មិនតបតភ្លាមៗ	- ១៧/៣០ - ១៩/៣០	- ការធ្វើសមាធិតាមការណែនាំ - រៀបសាច់រឿងទៅតាមលំដាប់។

៣.១. ខ បំណិនចងចាំ – សមត្ថភាពរក្សាទុកព័ត៌មាននៅក្នុងខួរក្បាល ហើយយកព័ត៌មានទៅប្រើប្រាស់ (សមត្ថភាពកត់ត្រាចំណេះដឹង និងរឿងរ៉ាវផ្សេងៗក្នុងស្មារតីដោយមិនភ្លេចភ្លាំង សមត្ថភាពសម្តែងចេញនូវលំនឹកកន្លងមក) ។	– ចំណាំ ចងចាំ កំណត់ទុក មានលំនឹក។		
៣.១.គ ភាពបត់បែនក្នុងការគិត – សមត្ថភាពផ្លាស់ប្តូរពីឧបករណ៍មួយទៅឧបករណ៍មួយទៀត និងផ្លាស់ប្តូរពីកិច្ចការមួយទៅកិច្ចការមួយ ឬផ្លាស់ប្តូរពីរបៀបគិតមួយទៅរបៀបមួយទៀត។ **៣.២. ការពិចារណាចេញពីការគិតរបស់អ្នកដទៃ** សមត្ថភាពដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមារអាចពិនិត្យឬចូលរួមក្នុងស្ថានភាពអ្វីមួយចេញពីការយល់ឃើញរបស់មនុស្សម្នាក់ផ្សេងទៀត (ការពិចារណាទៅលើជម្រើស និងផលវិបាកនានាក្នុងពេលឆ្លើយតប គោរពការយល់ឃើញខុសៗគ្នាចំពោះស្ថានភាពអ្វីមួយដោយការគាំទ្រគំនិតដែលបានមកពីមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញ ទម្លាប់អនុវត្តប្រចាំថ្ងៃ ការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងទំនាក់ទំនងជាមួយគ្នា) ។	– ចេះផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពអ្វីមួយដោយការគិត និងចេះបត់បែនបានរហ័ស – ស្តាប់យោបល់ និងគំនិតរបស់អ្នកដទៃ ទទួលយករាល់គំនិតអ្នកដទៃណាដែលគិតថាត្រឹមត្រូវ ផ្តល់ឱកាសឱ្យអ្នកដទៃបានចូលរួម។	- ៨/៣០ - ៧/៣០ - ៩/៣០	- ទាយឈ្មោះសកម្មភាព - ល្បែងតាថា - ស្វាមើលឃើញស្វាធ្វើតាម។

ជំពូកទី ៦ -ការពិនិត្យនិងវាយតម្លៃ

ការពិនិត្យវាយតម្លៃសកម្មភាពត្រូវបញ្ចូលការអប់រំចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សាដោយប្រើឧបករណ៍ពិនិត្យទៀងទាត់មួយចំនួន ដែលលទ្ធផលសំខាន់បានបង្ហាញថា៖

- កុមារដែលឋិតនៅក្នុងក្រុមដែលបានទទួលអន្តរាគមន៍ទទួលបានពិន្ទុខ្ពស់ជាងគួរឱ្យកត់សម្គាល់លើផ្នែកប្រាំ[vii] ក្នុងចំណោមផ្នែកទាំង៧នៃការអភិវឌ្ឍកុមារតូច៖ ការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរៀនសូត្រ ការអភិវឌ្ឍចិត្តសង្គម ការអភិវឌ្ឍចលករ ភាសានិងការចាប់ផ្តើមចំណេះអក្ខរកម្ម អនាម័យនិងសុខភាព ចំណេះដឹងពីវប្បធម៌ ការចូលរួម និងគោលវិធីរៀនសូត្រ។
- ការអនុវត្តសកម្មភាពអប់រំចិត្តសង្គមក្នុងកម្រិតកាន់តែខ្ពស់ អាចឱ្យគេព្យាករដឹងពីការរីកចម្រើនកាន់តែខ្ពស់នូវលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារដែរ។

ទម្រង់គំរូរបាយការណ៍ និងទម្រង់គំរូសម្រាប់ពិនិត្យលើសកម្មភាពលទ្ធផលនិងផលសម្រេច និងកំណត់ត្រាគ្រូស្តីពីសកម្មភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គម ដែលបានប្រើជាមូលដ្ឋាននៃការវាយតម្លៃនេះ។ ក្នុងនោះ៖

- គ្រូមត្តេយ្យបានបំពេញតារាងកត់ត្រានូវសកម្មភាពអប់រំចិត្តសង្គម និងជូនទៅនាយិកា/នាយក
- នាយិកា/នាយកពិនិត្យសរុបលទ្ធផលសកម្មភាពដែលគ្រូមត្តេយ្យបានកត់ត្រារួចពិនិត្យធៀបទៅនឹងផែនការដែលកំណត់ក្នុងកម្មវិធីសិក្សា។ នាយិកា/នាយកពិនិត្យរកសកម្មភាពណាដែលមិនបានអនុវត្តតាមផែនការ រួចកំណត់ក្នុងរបៀបវារៈប្រជុំប្រចាំសប្តាហ៍ដើម្បីបន្តអនុវត្ត។ នាយិកា/នាយកសាលារៀបចំរបាយការណ៍ស្តីពីការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមជូនការិយាល័យអប់រំ យុវជន និងកីឡាក្នុងរដ្ឋបាលស្រុក ក្រុងប្រចាំត្រីមាស។
- ការពិនិត្យតាមដានការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍ណែនាំ និងឋានានុក្រមក្នុងប្រព័ន្ធពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃសម្រាប់អនុវិស័យអប់រំកុមារតូច។

ឧបករណ៍ដែលប្រើសម្រាប់ការពិនិត្យនិងវាយតម្លៃការអប់រំចិត្តសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សាខាងក្រោមនេះ មួយចំនួនមានភ្ជាប់នៅក្នុងផ្នែកឧបសម្ព័ន្ធ សម្រាប់ពិចារណាកែសម្រួលនិងប្រើប្រាស់តាមការចាំបាច់។ ឧបករណ៍ទាំងនេះត្រូវប្រើរួមជាមួយនឹងកញ្ចប់សម្ភារ:។ កញ្ចប់សម្ភារ:និងឧបករណ៍ទាំងនេះអាចរកបាននៅក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា /នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច។

- សេចក្តីណែនាំប្រើប្រាស់ឧបករណ៍វាស់កម្រិតអភិវឌ្ឍន៍កុមារតូចនៅអាស៊ីបូព៌ានិងប៉ាស៊ីហ្វិក
- ឧបករណ៍ដាក់ពិន្ទុវាស់ការលូតលាស់កុមារ របស់អាស៊ីបូព៌ានិងប៉ាស៊ីហ្វិក(ឧបសម្ព័ន្ធ១)
- ឧបករណ៍វាស់ការលូតលាស់ខាងចិត្តសង្គម (ឧបសម្ព័ន្ធ២)
- ទម្រង់ដាក់ពិន្ទុផ្នែកចិត្តសង្គម(ឧបសម្ព័ន្ធ៣)
- កម្រងសំណួរសម្រាប់មាតាបិតា វាស់ការលូតលាស់កុមារ
- សេចក្តីណែនាំស្តីពីការសង្កេតសម្រាប់ការសិក្សាចិត្តសង្គម(ឧបសម្ព័ន្ធ៤)
- កំណត់ត្រាគ្រូពីសកម្មភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គម(ឧបសម្ព័ន្ធ៥)

គ្រូអាចវាយតម្លៃការលូតលាស់ ការរៀនសូត្រចិត្តសង្គមរបស់កុមារ ដោយប្រើប្រាស់ឧបករណ៍វាយតម្លៃការរៀសូត្រចិត្តសង្គម ដើម្បីដឹងអំពីការរីកចម្រើនរបស់សិស្ស និងជួយកុមារបន្ថែម (ឧបករណ៍នេះមាននៅក្នុងផ្នែកឧបសម្ព័ន្ធ)៕

ឧបសម្ព័ន្ធ ១- តារាងពិន្ទុវាស់ការអភិវឌ្ឍកុមារ

ការវាស់វែងកម្រិតអភិវឌ្ឍន៍កុមារតូចនៅ
អាស៊ីបូព៌ា និងប៉ាស៊ីហ្វិច
ទម្រង់ដាក់ពិន្ទុ (ទម្រង់ខ្លី)

ឆ្នាំ..............ខែ.........ថ្ងៃ.........
កាលបរិច្ឆេទធ្វើតេស្ត៖ ________/ _______ /______
ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត៖ ________/ _______ /______
អាយុ* ________/ _______ /______
* សូមកុំបង្គ្រប់អាយុកុមារ

ផ្នែក A៖ ព័ត៌មានសម្គាល់អត្តសញ្ញាណ

លេខរៀងកុមារ(៤ខ្ទង់)៖ /____/____/____/____/ *(ឧទាហរណ៍ ៖ 0024)*

ឈ្មោះខេត្ត៖ ___________ក្រុង/ស្រុក៖____________សង្កាត់/ឃុំ៖____________ ភូមិ៖_______________

ឈ្មោះអ្នកវាយតម្លៃ៖ _________________ (កូដ ៖ /_____/_____/)

ទីតាំងនៃការធ្វើតេស្ត៖ ☐ មជ្ឈមណ្ឌល ☐ សាលារៀន ☐ នៅផ្ទះ

ឈ្មោះកុមារ៖ ____________________ លេខកូដកុមារ(៧ខ្ទង់)៖ /___/___/___/___/___/___/___/

ភេទ៖ ☐ ប្រុស ☐ ស្រី

ភាសាទីមួយរបស់កុមារ(ភាសាកំណើត)៖ _____________ ភាសាប្រើក្នុងការធ្វើតេស្ត ៖ _____________

	លេខអ៊ីតឹម	ពិន្ទុសរុបតាមផ្នែកនីមួយៗ
1. ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង	1 - 8	
2. ការអភិវឌ្ឍចិត្តសង្គម	9 - 14	
3. ការអភិវឌ្ឍចលករ	15 - 18	
4. ការអភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា និងការផ្ដើមមានចំណេះដឹងអក្សរ	19 - 24	
5. សុខភាព អនាម័យ និងសុវត្ថិភាព	25 - 28	
6. ចំណេះដឹងវប្បធម៌ និងការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពវប្បធម៌	29 - 32	
7. គោលវិធីរៀនសូត្រ	33	
សរុបរួម		
ព័ត៌មានអំពីការអភិវឌ្ឍកាយសម្បទា		
កម្ពស់	____សង់ទីម៉ែត្រ	
ទម្ងន់	_____គីឡូក្រាម	

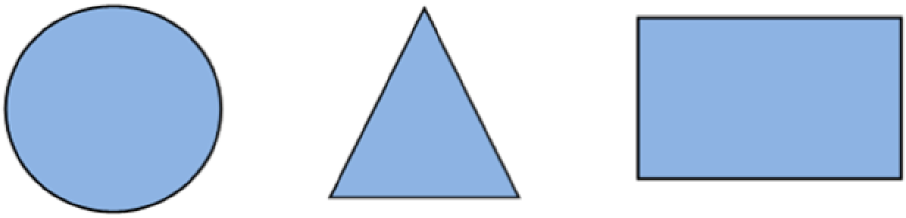
ល.រ.	អ៊ីតឹម	ពិន្ទុ (0, 1, R = Refused)
	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកចំណេះដឹង	
1.	ដាក់ប្លក់ចំនួន 3 នៅលើក្រដាស	0 1 R
	ដាក់ប្លក់ចំនួន 7 នៅលើក្រដាស *(ឈប់ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ)*	0 1 R
	ដាក់ប្លក់ចំនួន 15 នៅលើក្រដាស	0 1 R
	ដាក់ប្លក់ចំនួន 29 នៅលើក្រដាស	0 1 R
2.	រាប់ប្លក់ពី 1 ដល់ 10 បានត្រឹមត្រូវ *(ឈប់ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ)*	0 1 R
	រាប់ប្លក់ចំនួន 10 ទៀត (ពីទី 11 ដល់ទី 20)	0 1 R
	រាប់ប្លក់ដែលនៅសល់ 10 ទៀត (ពីប្លក់ទី 21 ដល់ប្លក់ទី 30)	0 1 R
3.	រាប់ដល់ 10	0 1 R
	រាប់ដល់ 20	0 1 R
	រាប់ដល់ 30	0 1 R
4.	ប្រមាណវិធីបូក៖ 2 + 1 =3 *(ឈប់ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ)*	0 1 R
	ប្រមាណវិធីបូក៖ 3 + 4 =7	0 1 R
	ប្រមាណវិធីបូក៖ 8 + 3 =11	0 1 R
	ប្រមាណវិធីដក៖ 5 – 4 = 1 *(ឈប់ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ)*	0 1 R
	ប្រមាណវិធីដក៖ 6 – 2 = 4	0 1 R
	ប្រមាណវិធីដក៖ 10 – 7 = 3	0 1 R
5.	ថាតាមប្រយោគដែលមាន 5 ពាក្យ *(ឈប់ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ)*	0 1 R
	ថាតាមប្រយោគដែលមាន 6 ពាក្យ *(ឈប់ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ)*	0 1 R
	ថាតាមប្រយោគដែលមាន 7 ពាក្យ	0 1 R
6.	(a) បានតម្រៀបប័ណ្ណសម្រាប់ធ្វើតេស្តទាំង 6 ទៅតាមពណ៌	0 1 R
	(b) បានតម្រៀបប័ណ្ណសម្រាប់ធ្វើតេស្តទាំង 6 ទៅតាមរាង	0 1 R
7.	បានតម្រៀបវត្ថុទាំងអស់ចេញជា 3 ក្រុមទៅតាមទំហំ/ពណ៌/រាង	0 1 R
	បានតម្រៀបវត្ថុទាំងអស់ចេញជា 3 ក្រុមទៅតាមទំហំ/ពណ៌/រាង	0 1 R
	បានតម្រៀបវត្ថុទាំងអស់ចេញជា 3 ក្រុមទៅតាមទំហំ/ពណ៌/រាង	0 1 R
8.	អាចដាក់ឈ្មោះរាងយ៉ាងហោចណាស់ចំនួន 3	0 1 R
	ដាក់ឈ្មោះរាងពី 4 ទៅ 6	0 1 R
	ដាក់ឈ្មោះរាងពី 7 ទៅ 8	0 1 R
	ការអភិវឌ្ឍចិត្តសង្គម	
9.	ដឹងពីអ្វីដែលត្រូវនិយាយ/ ត្រូវធ្វើ នៅពេលឃើញមនុស្សចាស់ឈរនៅលើឡានក្រុង	0 1 R
	ដឹងពីអ្វីដែលត្រូវនិយាយនៅពេលទទួលបានអំណោយ/កាដូ	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖...	
10.	ដឹងពីអ្នកដែលត្រូវសុំជំនួយនៅពេលមុតដៃ	0 1 R
	ដឹងពីប្រភេទមួយនៃជំនួយនៅពេលមុតដៃ	0 1 R
	ដឹងពីប្រភេទទី 2 នៃជំនួយនៅពេលមុតដៃ	0 1 R
	ដឹងពីប្រភេទមួយនៃជំនួយនៅពេលបាត់ម្ដាយ	0 1 R
	ដឹងពីប្រភេទទី 2 នៃជំនួយនៅពេលបាត់ម្ដាយ	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖..	

11.	ផ្តល់ចម្លើយយ៉ាងហោចណាស់ចំនួន 1 នៅក្នុងស្ថានភាពដែលមានការអេបអរសាទរ	0	1	R
	អាចចង្អុលចំរូបសប្បាយរីករាយ	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖…………………………………………………………………			
12.	អាចចង្អុលចំរូបសោកសៅ	0	1	R
	ផ្តល់ចម្លើយមួយអំពីរបៀបធ្វើឱ្យក្មេងស្រីនេះឈប់យំ	0	1	R
	ផ្តល់ចម្លើយមួយបន្ថែមទៀតអំពីរបៀបធ្វើឱ្យក្មេងស្រីនេះឈប់យំ	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖…………………………………………………………………			
13.	ផ្តល់ចម្លើយមួយអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យកុមារសប្បាយរីករាយ	0	1	R
	ផ្តល់ចម្លើយថែមមួយទៀតអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យកុមារសប្បាយរីករាយ	0	1	R
	ផ្តល់ចម្លើយមួយអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យកុមារខឹង	0	1	R
	ផ្តល់ចម្លើយថែមមួយទៀតអំពីអ្វីដែលធ្វើឱ្យកុមារខឹង	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖…………………………………………………………………			
14.	ផ្តល់ចម្លើយមួយអំពីរបៀបដោះស្រាយបញ្ហាឈ្លោះប្រកែកគ្នា	0	1	R
	ផ្តល់ចម្លើយមួយទៀតអំពីរបៀបដោះស្រាយបញ្ហាឈ្លោះប្រកែកគ្នា	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖………………………………………………………………			
ការអភិវឌ្ឍចលករ				
15.	ដើរទៅមុខ៖ ជាប់ ប្រសិនបើធ្លាក់ចុះពីផ្លូវ 3 ដង ឬតិចជាងនេះ	0	1	R
	ដើរថយក្រោយ៖ ជាប់ ប្រសិនបើធ្លាក់ចុះពីផ្លូវ 3 ដង ឬតិចជាងនេះ *(ឈប់ ប្រសិនបើកុមារធ្លាក់ពេលដើរទៅមុខ)*	0	1	R
16.	ចាក់ទឹកចេញពីថូ បំពេញពែងទៅតាមគំនូសក្រិត ដោយមិនធ្វើឱ្យកំពប់	0	1	R
17.	មិនកំពប់ទឹកនៅពេលដែលដើរ ឬដាក់ពែងចុះ កុមារត្រូវកាន់ពែងជាមួយដៃម្ខាង	0	1	R
18.	ចាប់បានបាល់ជាលើកទី 1	0	1	R
	ចាប់បានបាល់ជាលើកទី 2	0	1	R
	ចាប់បានបាល់ជាលើកទី 3	0	1	R
ភាសា និងការចាប់ផ្តើមមានចំណេះដឹងអក្សរ				
19.	អាចដាក់ឈ្មោះមនុស្ស និងវត្ថុនៅក្នុងរូបភាព និងយកមកតម្រៀបចេញជាសាច់រឿង	0	1	R
	រៀបរាប់ពីសកម្មភាពចំនួន 2 នៅក្នុងសាច់រឿង	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖………………………………………………………………			
20.	បានលើកឡើងពីព្រឹត្តិការណ៍ចំនួន 1	0	1	R
	បានលើកឡើងព្រឹត្តិការណ៍ 1 បន្ថែមទៀតទៅតាមលំដាប់លំដោយ	0	1	R
	បានលើកឡើងព្រឹត្តិការណ៍ 1 ឬច្រើនទៀតទៅតាមលំដាប់លំដោយ	0	1	R
21.	ស្គាល់អក្សរ 3 ទៅ4 *(ឈប់ប្រសិនបើកុមារស្គាល់អក្សរតិចជាង 2 ចាប់ពី ក ដល់ គ ចាប់រាប់ពី គ ប ង ច ក)*	0	1	R
	ស្គាល់អក្សរ 5 ទៅ 7 *(បន្តជាមួយ ន ម ខ ស ជ ត យ)*	0	1	R
	ស្គាល់អក្សរ 8 ទៅ 10	0	1	R
	ស្គាល់អក្សរ 11 ទៅ 12	0	1	R
22.	ចម្លងរាងរង្វង់	0	1	R
	ចម្លងរាងត្រីកោណ	0	1	R
	ចម្លងរាងចតុកោណ	0	1	R
	កាន់ខ្មៅដៃ ដែលកាន់ជាប់បានត្រឹមត្រូវពេលដែលគូររូប	0	1	R

	តម្រង់ក្រដាស មិនមែនតម្រង់រាងកាយឡើយនៅពេលសរសេរនៅលើបន្ទាត់	0	1	R
23.	សរសេរអក្សរមួយតួ ឬក៏និមិត្តសញ្ញាអ្វីមួយ	0	1	R
	សរសេរឈ្មោះបានពាក់កណ្ដាលដោយមិនមានអក្សរគំរូសម្រាប់ចម្លងតាម	0	1	R
	សរសេរឈ្មោះ ឬត្រកូលពេញដោយមិនមានឈ្មោះគំរូសម្រាប់ចម្លងតាម	0	1	R
24.	គូររូបក្បាល និង/ឬ ដៃជើង បូកថែមផ្នែកណាមួយផ្សេងទៀត	0	1	R
	គូររូបដៃ និង/ឬជើងដែលអាចសម្គាល់ដឹងបាន	0	1	R
	គូររូបបាតដៃ និងបាតជើងដែលអាចសម្គាល់ដឹងបាន	0	1	R
	គូររូបផ្នែកណាមួយនៃមុខដែលអាចសម្គាល់ដឹងបាន	0	1	R
	គូររូបផ្នែកនៃមុខយ៉ាងហោចណាស់បន្ថែមមួយទៀត ដែលអាចសម្គាល់ដឹងបាន	0	1	R
សុខភាព អនាម័យ និងសុវត្ថិភាព				
25.	លើកឡើងពីការលាងដៃក្រោយពេលប្រើប្រាស់បង្គន់រួច	0	1	R
26.	លើកឡើងថាកុមារនោះមិនគួរប៉ះភ្លើងឡើយ	0	1	R
	ផ្ដល់មូលហេតុដើម្បីគាំទ្រដល់ការសម្រេចចិត្តរបស់កុមារមិនត្រូវប៉ះភ្លើង	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖..			
27.	រៀបរាប់ពីមុខងាររបស់ភ្នែក	0	1	R
	រៀបរាប់ពីមុខងាររបស់ធ្មេញ	0	1	R
28.	លើកឡើងថា មិនគួរញ៉ាំសាច់ឆៅឡើយ	0	1	R
	លើកឡើងពីសកម្មភាពដែលត្រូវធ្វើចំពោះសាច់ឆៅ	0	1	R
	លើកឡើងថាមិនគួរញ៉ាំផ្លែប៉ោមដែលស្អុយរលួយឡើយ	0	1	R
	លើកឡើងពីសកម្មភាពដែលត្រូវធ្វើជាមួយផ្លែប៉ោមដែលស្អុយរលួយ	0	1	R
	លើកឡើងថាបន្លែនៅក្នុងរូបភាព មិនគួរញ៉ាំផ្ទាល់បន្ទាប់យកពីផ្សារឡើយ	0	1	R
	លើកឡើងពីសកម្មភាពដែលត្រូវធ្វើចំពោះបន្លែ	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖..			
ចំណេះដឹងពីវប្បធម៌ និងការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពវប្បធម៌				
29.	ប្រាប់ឈ្មោះពិធីបុណ្យចំនួន1	0	1	R
	ប្រាប់ឈ្មោះពិធីបុណ្យចំនួន1ទៀត	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖..			
30.	ផ្ដល់ព័ត៌មានលម្អិតដែលពាក់ព័ន្ធចំនួនមួយអំពីការអបអរសាទរដោយលើកឡើងពីចំណុចដូចតទៅ៖ អាហារ សម្លៀកបំពាក់ តន្ត្រី ប្រវត្តិ ទំនៀមទម្លាប់ ប្រពៃណី ។ល។	0	1	R
	លើកឡើងពីផ្ដល់ព័ត៌មានលម្អិតពាក់ព័ន្ធបន្ថែមមួយទៀតអំពីការអបអរសាទរដោយលើកឡើងពីចំណុចដូចតទៅ៖ អាហារ សម្លៀកបំពាក់ តន្ត្រី ប្រវត្តិ ទំនៀមទម្លាប់ ប្រពៃណី ។ល។	0	1	R
	លើកឡើងពីផ្ដល់ព័ត៌មានលម្អិតពាក់ព័ន្ធមួយបន្ថែមទៀតអំពីការអបអរសាទរដោយលើកពីចំណុចដូចតទៅ៖អាហារ សម្លៀកបំពាក់ តន្ត្រី ប្រវត្តិ ទំនៀមទម្លាប់ ប្រពៃណី ...។	0	1	R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖..			
31.	ច្រៀងចម្រៀងបានមួយប្រយោគ	0	1	R
	ច្រៀងចម្រៀងថែមមួយប្រយោគទៀត	0	1	R
	ច្រៀងចម្រៀងមួយ ឬច្រើនប្រយោគបន្ថែមទៀត រហូតទៅដល់ចំណុច រ៉ឺហ្វ្រាំង	0	1	R
32.	ទះដៃតាមប្រយោគចម្រៀងចំនួនមួយទៅតាមចង្វាក់របស់ចម្រៀង	0	1	R
	ទះដៃបានមួយប្រយោគទៀតទៅតាមប្រយោគចម្រៀង	0	1	R

	ទះដៃបានមួយ ឬក៏ច្រើនប្រយោគបន្ថែមទៀត រហូតទៅដល់ចំណុចរីហ្វ្រាំងតាមចង្វាក់របស់ចម្រៀង	0	1	R
គោលវិធីសម្រាប់រៀនសូត្រ				
33.	កុមារគោះ 2 ដង	0	1	R
	កុមារគោះ 1 ដង	0	1	R
	កុមារគោះ 1 ដង	0	1	R
	កុមារគោះ 2 ដង	0	1	R
	កុមារគោះ 2 ដង	0	1	R
	កុមារគោះ 1 ដង	0	1	R

អ៊ីតឹមទី 22៖ គូររូបភាពទៅតាមរាងគំរូដូចខាងក្រោម៖



អ៊ីតឹមទី 23៖ សរសេរឈ្មោះរបស់អ្នក

អ៊ីតឹមទី 24៖ គូររូបរបស់ខ្លួនឯងដែលកំពុងឈរ

ឧបសម្ព័ន្ធ ២- ឧបករណ៍វាស់ការលូតលាស់កុមារផ្នែកចិត្តសង្គម

ឧបករណ៍វាយតម្លៃការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL)

ការអភិវឌ្ឍសង្គម

1. អាចអនុវត្តតាមវិធានខាងក្រោមក្នុងបរិបទសង្គម៖ ប្រព្រឹត្តទៅតាមវិធានធម្មតា និងសណ្តាប់ធ្នាប់សង្គមក្នុងគ្រួសារ/សាលារៀន/សហគមន៍របស់ខ្លួន។

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព 1. ក្មេងប្រុសម្នាក់តម្រង់ជួរដើម្បីបង់ថ្លៃសម្ភារៈសិក្សាក្នុងហាងមួយ។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃបង្ហាញរូបភាពនីមួយៗទៅកុមាររួចសួរថា តើពួកគេគិតថាត្រូវ ឬខុសសម្រាប់អ្វីដែលបានកើតឡើងក្នុងរូបភាព និងមូលហេតុ។	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. ក្មេងប្រុសនេះកំពុងតម្រង់ជួរ នៅពេលគាត់ចង់បង់ថ្លៃសម្ភារៈសិក្សាក្នុងហាងមួយ។ តើអ្នកគិតថា គាត់ធ្វើនេះត្រូវ ឬខុស? (ចាំស្តាប់ចម្លើយ) 2. ហេតុអ្វី? 3. (ប្រសិនបើមានចម្លើយតែមួយ) នោះជាហេតុផលល្អ៖ តើអ្នកអាចផ្តល់ហេតុផលមួយទៀតបានទេ? <u>ចម្លើយអាចទទួលយកបាន</u> អ្នកគួរតម្រង់ជួរ។ វាជាការគួរសម។	1. បង្ហាញរូបភាព
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	(a) កំណត់ថា ការតម្រង់ជួរជាឥរិយាបថសមស្រប។ (b) ផ្តល់ហេតុផលមួយ លើការសំអាងថា ការតម្រង់ជួរ ជាឥរិយាបថសមស្រប (តម្រុយ 1) (c) ផ្តល់ហេតុផលមួយទៀត លើការសំអាងថាការតម្រង់ជួរជាឥរិយាបថសមស្រប។	□ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 3):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖..		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍសង្គម**	

2. ផ្តល់ជំនួយ

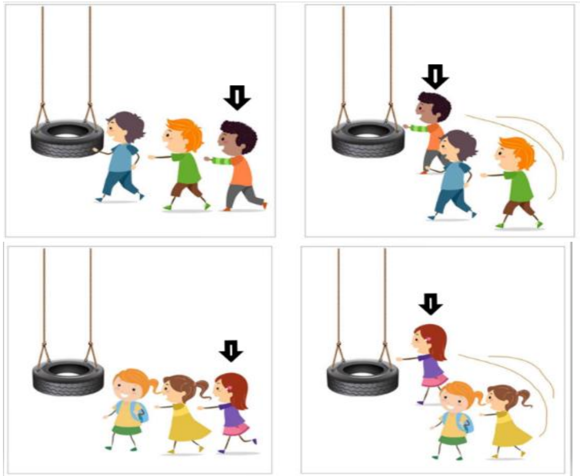
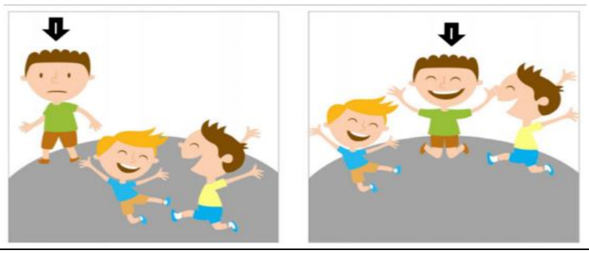
សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព៖ រូបភាពស្ត្រីម្នាក់ជ្រុះផ្លែឈើមួយចំនួននៅផ្សារ។ ក្មេងប្រុសម្នាក់នៅក្បែរនោះបានឃើញហេតុការណ៍នេះ។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃបង្ហាញរូបភាពដល់កុមារ រួចសួរថា តើអ្នកនឹងធ្វើដូចម្តេចបើអ្នកជាក្មេងប្រុសនោះ?	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា ៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ។ ស្ត្រីនេះជ្រុះផ្លែឈើមួយចំនួន។ ប្រសិនបើអ្នកជាក្មេងប្រុសនោះ តើអ្នកនឹងធ្វើដូចម្តេច? ចម្លើយដែលអាចទទួលយកបាន៖ ជួយស្ត្រីនោះ (ឧ. ជួយរើសផ្លែឈើឬប្រាប់ស្ត្រីនោះអោយដឹង)	1. បង្ហាញរូបភាព
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	ផ្តល់ចម្លើយមួយស្តីពីការផ្តល់ជំនួយ	□ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 1):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖…………………………………………………………		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍសង្គម**	

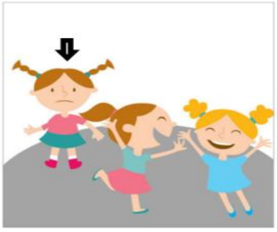
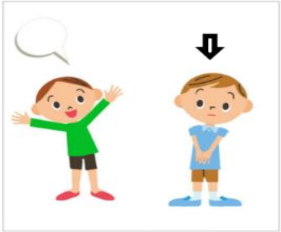
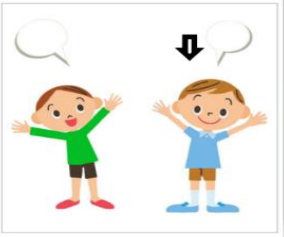
3. បង្ហាញក្តីបារម្ភនៅពេលមានអ្នកស្គាល់ណាម្នាក់ឈឺ ឬមានជំងឺ។

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព ៖ រូបភាពស្ត្រីម្នាក់(ម្តាយដែលឈឺជើង។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃ បង្ហាញរូបភាពដល់កុមារ រួចសួរថាតើអ្នកនឹងធ្វើដូចម្តេច ប្រសិនបើម្តាយរបស់អ្នកឈឺជើង?	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ។ ប្រសិនបើម្តាយអ្នកឈឺជើង តើអ្នកធ្វើដូចម្តេច? ចម្លើយដែលអាចទទួលយកបាន៖ បង្ហាញការបារម្ភ (ឧ.ជួយគាត់ ឬទិញថ្នាំអោយ)។	1. បង្ហាញរូបភាព
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	ផ្តល់ចម្លើយមួយស្តីពីការបង្ហាញក្តីបារម្ភ។	□ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 1):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖…………………………………………………………		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍសង្គម**	

4. ទាត់ ខាំ ឬវាយកុមារដទៃ ឬមនុស្សធំ, ប្តូរវេនគ្នានៅពេលលេងជាមួយអ្នកដទៃ, ចុះសម្រុងនឹងកុមារដទៃ, និងគេចវេស ឬខ្មាសអៀនក្នុងស្ថានភាពថ្មីៗ? (ឯកសារយោង៖ កម្រងព័ត៌មានស្តីពីស្វ័យយល់ដឹងសម្រាប់កុមារ(អាយុ 4-7), Harter & Pike, 1983)

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព៖ សម្រាប់អ៊ីតឹមនីមួយៗមានរូបភាព 2 ក្នុងទំព័រតែមួយ។ អ៊ីតឹមទាំង4ចែកជាបណ្តុំ 2 (1 ផ្នែកសម្រាប់ក្មេងប្រុស និង 1ផ្នែកទៀតសម្រាប់ក្មេងស្រី)។ អ៊ីតឹមសាកល្បង៖ រូបភាពទី1៖ ក្មេងប្រុសម្នាក់ពាក់អាវដៃខ្លី និងខោជើងខ្លី។ រូបភាពទី 2៖ ក្មេងស្រីម្នាក់ស្លៀករ៉ូប។ (a) ទាត់ ខាំ ឬវាយកុមារដទៃ ឬមនុស្សធំ។ រូបភាពទី1៖ កុមារម្នាក់វាយកុមារម្នាក់ទៀត។ រូបភាពទី2៖ កុមារម្នាក់មិនវាយកុមារម្នាក់ទៀត (ដាក់ដៃកៀកកកុមារម្នាក់ទៀត)។ (b) ប្តូរវេនគ្នានៅពេលលេងជាមួយអ្នកដទៃ រូបភាពទី 1៖ កុមារម្នាក់រង់ចាំដល់វេនលេងយោលកង់ឡាន។ រូបភាពទី 2៖ កុមារម្នាក់លោតចូលជួរដើម្បីលេងទោងកង់ឡាន។ (c) ការចុះសម្រុងជាមួយកុមារដទៃ រូបភាពទី1៖ កុមារម្នាក់ដែលគេមិនស្វាគមន៍។ រូបភាពទី2៖ កុមារម្នាក់ដែលលេងជាមួយកុមារម្នាក់ទៀត។ (d) គេចវេស ឬខ្មាសអៀនក្នុងស្ថានភាពថ្មីៗ រូបភាពទី1៖ កុមារម្នាក់ជួបមិត្តថ្មី (និយាយគ្នា) និងខ្មាសអៀន និងមិនចង់និយាយ។ រូបភាពទី2៖ កុមារម្នាក់ជួបមិត្តថ្មី (និយាយគ្នា) និងជជែកគ្នាលេង។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃបង្ហាញកុមារនូវរូបភាព 2 រួចសួរថា រូបមួយណាដែលដូចពួកគេជាង។	
ការគ្រប់គ្រងអ៊ីតឹម	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. យើងនាំគ្នាលេងល្បែងរូបភាព៖ "តើកុមារមួយណាដូចខ្ញុំជាងគេ?"	1. អ្នកវាយតម្លៃប្រើប្រាស់រូបភាព ទៅតាមភេទរបស់កុមារ (ឧ. បើជាក្មេងប្រុស ប្រើរូបក្មេងប្រុស។ បើជាក្មេងស្រី ប្រើរូបក្មេងស្រី។ ត្រូវអនុវត្តដោយមិនគិតពីរូបភាពដែលកុមារជ្រើសរើស ក្នុងអ៊ីតឹមសាកល្បង)។
	អ៊ីតឹមសាកល្បង៖ 2. យើងនឹងសាកល្បង។ ក្រឡេកមើលរូបភាពទាំង 2 នេះ។ កុមារនេះស្លៀកខោ	2. បង្ហាញរូបភាពអ៊ីតឹមសាកល្បង រួចចង្អុលរូបភាពដែលលើកឡើង។

	ជើងខ្លី។ កុមារនេះស្លៀករ៉ូប។ តើម្នាក់ណាដូចប្អូន?	
	(a) 3. កុមារម្នាក់នេះ កំពុងវាយកុមារម្នាក់ទៀត។ កុមារនេះមិនវាយគេទេ។ តើម្នាក់ណាដូចប្អូន?	3. ចង្អុលរូបភាពដែលលើកឡើង (ផ្តោតលើកុមារតាមសញ្ញាព្រួញ)។
	(b) 4. កុមារម្នាក់នេះកំពុងរង់ចាំវេនលេងទោង។ កុមារនេះ មិនរង់ចាំដល់វេនលេងទោងទេ។ តើម្នាក់ណាដូចប្អូន? (បញ្ជាក់ពីពណ៌អាវកុមារ)	4. ចង្អុលរូបភាពដែលលើកឡើង (ផ្តោតលើកុមារតាមសញ្ញាព្រួញ។ ក្មេងប្រុសអាវ ពណ៌លឿងទុំ ក្មេងស្រីអាវពណ៌ស្វាយ)។ 
	(c) 5. មិត្តរបស់កុមារនេះចូលចិត្តគាត់។ មិត្តរបស់កុមារនេះមិនចូលចិត្តគាត់ទេ។ តើម្នាក់ណាដូចប្អូន?	5. ចង្អុលរូបភាពដែលលើកឡើង(ផ្តោតលើកុមារតាមសញ្ញាព្រួញ។ ក្មេងប្រុសអាវបៃតង ក្មេងស្រីអាវផ្កាឈូក) 

		
	(d) 6. កុមារម្នាក់បានជួបមិត្តថ្មី ហើយគាត់ខ្មាសអៀន និងមិនចង់និយាយជាមួយនរណាឡើយ។ កុមារនេះបានជួបមិត្តថ្មី ហើយគាត់និយាយជាច្រើនជាមួយមិត្តនោះ។ តើម្នាក់ណាដូចប្អូន? *(ប្រសិនបើកុមារនោះមិនអាចជ្រើសរើសរវាងរូបភាពទាំងពីរ ចូរនិយាយថា៖ មែនហើយ ពេលខ្លះយើង អាចមានអារម្មណ៍ទាំងពីរនេះ ប៉ុន្តែប្រសិនបើត្រូវជ្រើសរើសមួយ តើម្នាក់ណាដូចប្អូនបំផុត?)*	6. ចង្អុលរូបភាពដែលលើកឡើង(ផ្តោតលើកុមារតាមសញ្ញាព្រួញ។ អាវខៀវ អាវរ៉ូប)។  
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	(a) ជ្រើសរើសកុមារ ដែលមិនវាយកុមារដទៃ។ (b) ជ្រើសរើសកុមារដែលរង់ចាំដល់វេន។ (c) ជ្រើសរើសកុមារដែលលេងជាមួយគេ។ (d) ជ្រើសរើសកុមារ ដែលចូលចុះចំណោមក្នុងស្ថានភាពថ្មីៗ។	□ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 4):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖...		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍសង្គម**	

5. ដឹង/ធ្វើសកម្មភាពការពារបរិស្ថាន៖ ផ្តល់ហេតុផលស្តីពីអាកប្បកិរិយាដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការអភិរក្សបរិស្ថាន

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព៖ បង្ហាញរូបភាព 2។ 1. មនុស្សធំម្នាក់បោះសំរាមច្រើនទៅក្នុងទន្លេស្អាត។ 2. រថយន្តមួយគ្រឿងបញ្ចេញផ្សែងច្រើន។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃ បង្ហាញ និងរៀបរាប់ពីរូបភាពម្តងមួយៗដល់កុមារ រួចឱ្យពួកគេបញ្ជាក់ថា វាជាអាកប្បកិរិយាសមស្រប ឬមិនសមស្រប និងមូលហេតុ។	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. ខ្ញុំនឹងបង្ហាញអ្នកនូវរូបភាពមួយចំនួន។ 2. រូបភាពនេះបង្ហាញពីមនុស្សធំ ដែលបោះ	1. បង្ហាញរូបភាព 7-1។

	សំរាមចូលទន្លេ។ តើវាល្អសម្រាប់បរិស្ថានឬទេ?(ចាំស្តាប់ចម្លើយ) 3. ហេតុអ្វី? 4. រូបភាពនេះ បង្ហាញពីរថយន្តមួយគ្រឿងដែលបញ្ចេញផ្សែងច្រើន។ តើវាល្អសម្រាប់បរិស្ថានឬទេ? (ចាំស្តាប់ចម្លើយ) 5. ហេតុអ្វី?	2. បង្ហាញរូបភាព 7-2។
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	(a) បញ្ជាក់ថា ការបោះសំរាមចូលទន្លេមិនល្អសម្រាប់បរិស្ថាន។ (b) ពន្យល់ហេតុផល។ (c) បញ្ជាក់ថា រថយន្តដែលបញ្ចេញផ្សែងច្រើនមិនល្អសម្រាប់បរិស្ថាន។ (d) ពន្យល់ហេតុផល។	□ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 4):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖…………………………………………………………………		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍសង្គម**	

ការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្ត

6. កំណត់ប្រភេទអារម្មណ៍ (ដែលស្តែងឡើង)

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព៖ មុខ 4 ដែលមានអារម្មណ៍ខុសគ្នា (អព្យាក្រឹត្យយេនឌ័រ)៖ ក្រៀមក្រំ រីករាយ ខឹង និងភ័យ។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃបង្ហាញរូបភាពអារម្មណ៍ រួចឱ្យកុមារកំណត់ប្រភេទអារម្មណ៍ជាលក្ខណៈបុគ្គល។	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា ៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ រួចប្រាប់ខ្ញុំពីអារម្មណ៍របស់កុមារនេះ។	1. ចង្អុលមុខទី 1 (ក្រៀមក្រំ)
	2. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ រួចប្រាប់ខ្ញុំពីអារម្មណ៍របស់កុមារនេះ។	2. ចង្អុលមុខទី 1 (រីករាយ)
	3. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ រួចប្រាប់ខ្ញុំពីអារម្មណ៍របស់កុមារនេះ។	3. ចង្អុលមុខទី 1 (ខឹង)
	4. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ រួចប្រាប់ខ្ញុំពីអារម្មណ៍របស់កុមារនេះ។	4. ចង្អុលមុខទី 1 (ភ័យ)
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	(a) កំណត់ទឹកមុខក្រៀមក្រំ (b) កំណត់ទឹកមុខរីករាយ (c) កំណត់ទឹកមុខខឹង (d) កំណត់ទឹកមុខភ័យ	□ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1

		សរុប (ច្រើនបំផុត 4):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖……………………………………………………………………		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្ត**	

7. បង្ហាញអារម្មណ៍ក្នុងស្ថានភាពផ្លូវចិត្តផ្សេងៗ

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព៖ 1. កុមារម្នាក់ដែលខ្លាដេញ។ 2. នៅទំព័របន្ទាប់មានរូបមុខចំនួន 4 ៖ រីករាយ អព្យាក្រឹត្យ ក្រៀមក្រំ និងភ័យ។	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃបង្ហាញរូបភាពម្តងមួយៗ រួចឱ្យកុមារកំណត់អារម្មណ៍ដែលត្រូវនឹងមុខទាំង 4។	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា ៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1. ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ។ កុមារនេះត្រូវខ្លាដេញ។ តើគាត់មានអារម្មណ៍ដូចម្តេច?	បង្ហាញរូបភាពទៅតាមបរិបទ។
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	(a) បានចង្អុលទឹកមុខភ័យ។	□ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត ១):
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្ត**	

ការអភិវឌ្ឍបញ្ញាស្មារតី

8. ការហៅឈ្មោះបានលឿន

សម្ភារៈ	1. នាឡិកាក្រិតម៉ោង	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃឱ្យកុមារហៅឈ្មោះផ្លែឈើដែលគាត់ស្គាល់ក្នុងរយៈពេល 30 វិនាទី។	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា ៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	អនុវត្តការសាកល្បង 1. សូមគិតពី**សត្វ**ទាំងអស់ ដែលអ្នកស្គាល់ (ចាំស្តាប់ចម្លើយ)។ ចុះ គោ ចៀម ឆ្កែ? 2. **ការវាយតម្លៃ ៖** 3. សូមប្រាប់ខ្ញុំពី**ផ្លែឈើ** ដែលអ្នកស្គាល់ រហូតដល់ខ្ញុំនិយាយថា ឈប់។ តោះចាប់ផ្តើម។ 4. (ក្រោយ 30 វិនាទី)៖ ឈប់។	**អនុវត្តការសាកល្បង** ហៅឈ្មោះ**សត្វ**ពីរបីជាមួយកុមារ។ ប្រសិនបើពួកគេឆ្លើយមិនត្រូវ សូមផ្តល់ចម្លើយត្រឹមត្រូវ។ រយៈពេល 30 វិនាទី។

លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និង មតិយោបល់	(a) ហៅឈ្មោះផ្លែឈើ 1-3 (b) ហៅឈ្មោះផ្លែឈើ 4-6 (c) ហៅឈ្មោះផ្លែឈើចាប់ពី 7ឡើង	□ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 3):
ត្រូវកត់ចម្លើយរបស់កុមារ៖……………………………………………………………………		
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍបញ្ញាស្មារតី**	

9. ការរាប់លេខថយក្រោយ (ការចងចាំល្អ៖ ស្តាប់)

(បញ្ឈប់ការគ្រប់គ្រងចំណុច ប្រសិនបើចម្លើយណាមួយមិនត្រឹមត្រូវ)

សម្ភារៈ	គ្មាន	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃឱ្យកុមារស្តាប់លេខមួយខ្សែយ៉ាងយកចិត្តទុកដាក់ រួចហៅលេខថយក្រោយឡើងវិញ។ **ចំណាំ៖មិនត្រូវហៅលេខឡើងវិញ ហៅតែម្តងៗបានហើយ អ្នកវាយតម្លៃមិនត្រូវធ្វើកាយវិការទេ។**	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃ និយាយថា ៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	1.ខ្ញុំនឹងអានលេខមួយចំនួន។ ខ្ញុំចង់ឱ្យអ្នកហៅលេខត្រឡប់ថយក្រោយវិញ។(ចាំស្តាប់) **អនុវត្តការសាកល្បង** 2. ឥឡូវស្តាប់៖ "5 3"។ សូមនិយាយត្រឡប់មកវិញ (ប្រសិនបើកុមារនិយាយត្រឡប់ក្រោយត្រឹមត្រូវ៖ ចាស! ចាំថាអ្នកត្រូវនិយាយត្រឡប់ក្រោយ។ប្រសិនបើកុមារនិយាយខុស៖ គឺ "3 5" ចាំថាអ្នកត្រូវនិយាយត្រឡប់ថយក្រោយ។ 3. ឥឡូវស្តាប់៖ "9 7"។ សូមនិយាយត្រឡប់មកវិញ (ប្រសិនបើកុមារនិយាយត្រឡប់ក្រោយត្រឹមត្រូវ៖ ចាស! ចាំថាអ្នកត្រូវនិយាយត្រឡប់ក្រោយ។ប្រសិនបើកុមារនិយាយខុស៖ គឺ "7 9" ចាំថាអ្នកត្រូវនិយាយត្រឡប់ថយក្រោយ។ **ការវាយតម្លៃ** 4. ឥឡូវ ស្តាប់ ៖ "6 4" 5. ឥឡូវ ស្តាប់ ៖ "8 2" 6. ឥឡូវ ស្តាប់ ៖ "9 4 1" 7. ឥឡូវ ស្តាប់ ៖ "2 8 6"	អានតារាងលេខ (1 លេខ ៖ 1 វិនាទី) **អនុវត្តការសាកល្បង** ប្រសិនបើកុមារឆ្លើយមិនត្រឹមត្រូវ សម្រាប់ចំណុចសាកល្បង សូមផ្តល់ចម្លើយត្រឹមត្រូវ រួចឱ្យកុមារថាឡើងវិញ។ ក្រោយការសាកល្បងលើកទី 2 ចូរហៅចម្លើយត្រឹមត្រូវឡើងវិញ ប៉ុន្តែលែងឱ្យសាកល្បងហើយ។ មិនគួរផ្តល់តម្រុយរូបភាពឡើយ។ *បញ្ឈប់ការ**ធ្វើ**តេស្ត ប្រសិនបើចម្លើយណាមួយមិនត្រឹមត្រូវ។

លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និង មតិយោបល់	(a) និយាយ "4 6" (b) និយាយ "2 8" (c) និយាយថា "1 4 9" (d) និយាយថា "6 8 2" *(បញ្ឈប់ការគ្រប់គ្រងចំណុច ប្រសិនបើចម្លើយណាមួយមិនត្រឹមត្រូវ)*	□ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 □ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 4):
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍបញ្ញាស្មារតី**	

10. ការចងចាំរូបភាព (ការចងចាំល្អះ រូបភាព)

(បញ្ឈប់ការធ្វើតេស្តផ្នែក (c) និង (d) ប្រសិនបើ (a) និង (b) មិនត្រឹមត្រូវ។ បញ្ឈប់ការធ្វើតេស្តផ្នែក (e) និង (f) ប្រសិនបើ (c) និង (d) មិនត្រឹមត្រូវ)

សម្ភារៈ	សៀវភៅរូបភាព៖ ការសាកល្បងផ្នែក(a)និង(b)៖ រូបភាពគោលដៅ 1។ រូបភាព 4 ដែលមានរូបភាពគោលដៅ 1 ផ្នែក (c) និង (d) ៖ រូបភាពគោលដៅ 2។ រូបភាព 4 ដែលមានរូបភាពគោលដៅ 2 ផ្នែក (e) និង (f)៖ រូបភាពគោលដៅ 3។ រូបភាព ៦ ដែលមានរូបភាពគោលដៅ 3	
នីតិវិធី	អ្នកវាយតម្លៃឱ្យកុមារក្រឡេកមើលរូបភាពគោលដៅរយៈពេល 5 វិនាទី រួចរើសរូបត្រូវគ្នាចេញពីបណ្តុំរូបភាព។ ចំណាំ ៖ បង្ហាញរូបភាពតែម្តងបានហើយ។	
ការគ្រប់គ្រងចំណុច	អ្នកវាយតម្លៃនិយាយថា ៖	អ្នកវាយតម្លៃ
	យើងនឹងលេងល្បែងរូបភាព។ ខ្ញុំនឹងបង្ហាញរូបភាពម្តងមួយៗ ហើយអ្នកត្រូវចាំរូបភាព រួចចង្អុលរូបភាពដែលខ្ញុំលើកបង្ហាញ។ **អនុវត្តការសាកល្បង** ឥឡូវ!សូមសាកល្បង៖ ក្រឡេកមើលរូបភាពនេះ។ តើរូបភាពមួយណាដែលអ្នកបានឃើញ? តើអ្នកអាចចង្អុលបង្ហាញបានទេ? **ការវាយតម្លៃ** 1. ឥឡូវ យើងនឹងចាប់ផ្តើមលេងល្បែង 2. ក្រឡេកមើលរូបភាព 3. តើរូបភាពមួយណាដែលខ្ញុំបង្ហាញអ្នក?	បង្ហាញរូបភាពរយៈពេល 5 វិនាទី។ បង្ហាញរូបភាព 4។ **អនុវត្តការសាកល្បង** *ប្រសិនបើកុមារឆ្លើយមិនត្រឹមត្រូវ សម្រាប់ចំណុចសាកល្បង សូមផ្តល់ចម្លើយត្រឹមត្រូវ រួចបង្ហាញរូបភាពគោលដៅម្តងទៀត។* **ការវាយតម្លៃ** 1. បង្ហាញរូបភាពរយៈពេល 5 វិនាទី 2. បង្ហាញរូបភាពនានា **បញ្ឈប់ការធ្វើតេស្តផ្នែក(c)និង(d) ប្រសិនបើផ្នែក(a) និង(b) មិនត្រឹមត្រូវ។**

	តើរូបភាពណាខ្លះដែលខ្ញុំបង្ហាញអ្នក? តើអ្នកអាចចង្អុលបង្ហាញបានទេ? *(បន្តអនុវត្តផ្នែក (a) ដល់ (f) ឡើងវិញ)*	**បញ្ឈប់ការធ្វើតេស្តផ្នែក(e)និង(f) ប្រសិនបើផ្នែក(c) និង(d) មិនត្រឹមត្រូវ។**
លក្ខណវិនិច្ឆ័យដាក់ពិន្ទុ និងមតិយោបល់	(a) ជ្រើសរើសរូបភាពសម្រាប់ផ្នែក (a) បានត្រឹមត្រូវ។	□ 0 □ 1
	(b) ជ្រើសរើសរូបភាពសម្រាប់ផ្នែក (b) បានត្រឹមត្រូវ។ ***(បញ្ឈប់នៅចំណុចនេះប្រសិនបើ (a) និង (b) មិនត្រឹមត្រូវ)***	□ 0 □ 1
	(c) ជ្រើសរើសរូបភាព 2 សម្រាប់ផ្នែក (c) បានត្រឹមត្រូវ។	□ 0 □ 1
	(d) ជ្រើសរើសរូបភាព 2 សម្រាប់ផ្នែក (d) បានត្រឹមត្រូវ។ ***(បញ្ឈប់នៅចំណុចនេះប្រសិនបើ (c) និង (d) មិនត្រឹមត្រូវ)***	□ 0 □ 1
	(e) ជ្រើសរើសទាំងរូបភាព 3 សម្រាប់ផ្នែក (e) បានត្រឹមត្រូវ។	□ 0 □ 1
	(f) ជ្រើសរើសទាំងរូបភាព 3 សម្រាប់ផ្នែក (f) បានត្រឹមត្រូវ។	□ 0 □ 1 សរុប (ច្រើនបំផុត 6):
ផ្នែក	**ការអភិវឌ្ឍបញ្ញាស្មារតី**	

ឧបសម្ព័ន្ធ ៣- ទម្រង់ដាក់ពិន្ទុវាយតម្លៃការលូតលាស់កុមារខាងចិត្តសង្គម

ឧបករណ៍វាយតម្លៃ SEL (ថ្ងៃទី 4 ខែ ធ្នូ ឆ្នាំ 2018)

ទម្រង់ដាក់ពិន្ទុ

	ឆ្នាំ	ខែ	ថ្ងៃ
កាលបរិច្ឆេទធ្វើតេស្ត:	_____	_____	_____

ឆ្នាំខែឆ្នាំកំណើត:________________________

អាយុ* ________________________

* សូមកុំបង្គ្រប់អាយុកុមារ

ព័ត៌មានទូទៅ

លេខរៀងកុមារ(4ខ្ទង់)៖ /____/____/____/____/ (ឧ. 0024)

ឈ្មោះខេត្ត៖ __________ ក្រុង/ស្រុក៖ ___________សង្កាត់/ឃុំ៖ ____________ ភូមិ៖_________

ឈ្មោះអ្នកវាយតម្លៃ៖ ______________________(កូដ:/_____/_____/)

ទីតាំងនៃការធ្វើតេស្ត៖ ☐ មជ្ឈមណ្ឌល ☐ សាលារៀន ☐ នៅផ្ទះ

ឈ្មោះរបស់កុមារ៖ ________________លេខកូដកុមារ(៧ខ្ទង់)៖/___/___/___/____/___/___/___/

ភេទ ៖ ☐ ប្រុស ☐ ស្រី

ភាសាទីមួយរបស់កុមារ(ភាសាកំណើត)៖ ____________ភាសាប្រើក្នុងការធ្វើតេស្ត៖ __________

	លេខអ៊ីតឹម	ពិន្ទុរងតាមផ្នែកនីមួយៗ
ផ្នែកការអភិវឌ្ឍសង្គម (SD)	1 –5	
ផ្នែកការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្ត (ED)	6 – 7	
ផ្នែកការអភិវឌ្ឍបញ្ញាស្មារតី (CD)	8 –10	
សរុបរួម		

ល.រ	អ៊ីតឹម	ពិន្ទុ (0,1,R=បដិសេធ)
ផ្នែក ការអភិវឌ្ឍសង្គម		
1.	(a) កំណត់ថា ការឈរតម្រង់ជួរចាំវេនជាឥរិយាបថសមស្រប។	0 1 R
	(b) ផ្តល់ហេតុផល ហេតុអ្វី ការឈរតម្រង់ជួរចាំវេនជាឥរិយាបថសមស្រប។ (សួរដេញបន្ត)	0 1 R
	(c) ផ្តល់ហេតុផល 1 ផ្សេងទៀត ហេតុអ្វី ការឈរតម្រង់ជួរចាំវេនជាឥរិយាបថសមស្រប។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ………………………………………………………………	
2.	ផ្តល់ចម្លើយ 1 សម្រាប់ការផ្តល់ជំនួយ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ……………………………………………………	
3.	ផ្តល់ចម្លើយ 1 សម្រាប់ការបង្ហាញក្តីបារម្ភ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ……………………………………………………	
4.	(a) ជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ដែលមិនវាយកុមារដទៃ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ …………………………………………………	
	(b) ជ្រើសរើសកុមារដែលរង់ចាំដល់វេនរបស់ខ្លួន។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	
	(c) ជ្រើសរើសកុមារដែលលេងជាមួយគេ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	
	(d) ជ្រើសរើសកុមារដែលចូលចំណោមក្នុងស្ថានភាពថ្មីៗ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	
5.	(a) បញ្ជាក់ថា ការបោះសំរាមក្នុងទន្លេមិនល្អសម្រាប់បរិស្ថាន។	0 1 R
	(b) ពន្យល់ពីមូលហេតុដែលការបោះសំរាមក្នុងទន្លេមិនល្អសម្រាប់បរិស្ថាន។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	
	(c) បញ្ជាក់ថា រថយន្ត 1 គ្រឿងដែលបញ្ចេញផ្សែងច្រើនមិនល្អសម្រាប់បរិស្ថាន។	0 1 R
	(d) ពន្យល់ពីមូលហេតុដែលរថយន្ត 1 គ្រឿងដែលបញ្ចេញផ្សែងច្រើនមិនល្អសម្រាប់បរិស្ថាន។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	
ផ្នែកការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្ត		
6.	(a) កំណត់ទឹកមុខដែលក្រៀមក្រំ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	
	(b) កំណត់ទឹកមុខដែលរីករាយ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារៈ…………………………………………………	

	(c) កំណត់ទឹកមុខដែលខឹង។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖...	
	(d) កំណត់ទឹកមុខដែលភ័យ។	0 1 R
	កត់ត្រាចម្លើយរបស់កុមារ៖...	
7.	(a) ចង្អុលទឹកមុខភ័យ។	0 1 R
ផ្នែកការអភិវឌ្ឍបញ្ញាស្មារតី		
8.	(a) ហៅឈ្មោះផ្លែឈើ 1 - 3	0 1 R
	(b) ហៅឈ្មោះផ្លែឈើ 4 - 6	0 1 R
	(c) ហៅឈ្មោះផ្លែឈើលើសពី 7	0 1 R
9.	(a) និយាយ "4 6"	0 1 R
	(b) និយាយ "2 8"	0 1 R
	(c) និយាយ "1 4 9"	0 1 R
	(d) និយាយ "6 8 2"	0 1 R
10.	(a) ជ្រើសរើសរូបភាពសម្រាប់ផ្នែក (a) បានត្រឹមត្រូវ	0 1 R
	(b) ជ្រើសរើសរូបភាពសម្រាប់ផ្នែក (b) បានត្រឹមត្រូវ	0 1 R
	(c) ជ្រើសរើសរូបភាព 2 សម្រាប់ផ្នែក (c) បានត្រឹមត្រូវ	0 1 R
	(d) ជ្រើសរើសរូបភាព 2 សម្រាប់ផ្នែក (d) បានត្រឹមត្រូវ	0 1 R
	(e) ជ្រើសរើសរូបភាពទាំង 3 សម្រាប់ផ្នែក (e) បានត្រឹមត្រូវ	0 1 R
	(f) ជ្រើសរើសរូបភាពទាំង 3 សម្រាប់ផ្នែក (f) បានត្រឹមត្រូវ	0 1 R

ឧបសម្ព័ន្ធ ៤- សេចក្តីណែនាំស្តីពីការសង្កេតសម្រាប់ការសិក្សាចិត្តសង្គម

មុនពេលអ្នកចាប់ផ្តើមការសង្កេត វាពិតជាសំខាន់ណាស់ដែលអ្នកត្រូវ៖

១. យល់ដឹងយ៉ាងច្បាស់អំពីខ្លឹមសារនៃឯកសារណែនាំនៃកម្មវិធីសិក្សាការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL) ថ្នាក់តំបន់ និងប័ណ្ណសកម្មភាពការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL) បន្ថែមពីលើក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារបស់ប្រទេស។

២. ទទួលបានការតម្រង់ទិស ឬការបណ្តុះបណ្តាលក្នុងការសង្កេតថ្នាក់រៀន ដែលអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL) ។

៣. ប្រមូលព័ត៌មាន សារបានអំពីសាលារៀន/មណ្ឌល ថ្នាក់រៀន និងគ្រូបង្រៀនដែលត្រូវសង្កេត។

៤. ជជែកជាមួយគ្រូដើម្បីស្វែងយល់ពីផែនការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃដែលត្រូវសង្កេត រួមទាំងសកម្មភាពការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL) ដែលគ្រូបង្រៀនមានគម្រោងអនុវត្ត។

៥. គួរសង្កេតមើលម្តងតែមួយថ្នាក់ ហើយចំណាយពេលយ៉ាងតិចកន្លះថ្ងៃ(២ទៅ៣ម៉ោង)នៅក្នុងថ្នាក់នោះ។

កាលបរិច្ឆេទនៃការសង្កេត៖ ……………………………………………

ម៉ោងចុះសង្កេត៖ ពី ………………… ដល់ ……………………….

ឈ្មោះអ្នកសង្កេត៖……………………………………………………….

តួនាទីអ្នកសង្កេត៖ …………………………………………………..

ផ្នែក១. ព័ត៌មានអំពីថ្នាក់រៀនដែលត្រូវបានសង្កេត

ឈ្មោះសាលារៀន៖		
ខេត្ត៖		ស្រុក៖
ប្រភេទសាលារៀន៖	☐ រដ្ឋ	☐ សហគមន៍
ឈ្មោះ/កម្រិតថ្នាក់ដែលបានសង្កេត៖		
ឈ្មោះគ្រូ៖		
ភេទ៖	☐ប្រុស	☐ស្រី
ចំនួនជំនួយការគ្រូបង្រៀន (ប្រសិនបើមាន)៖		
ចំនួនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់៖ ……………………. កុមារី៖ ………………..		
យោបល់ផ្សេងទៀតពីថ្នាក់រៀនដែលបានសង្កេត (ប្រសិនបើមាន)៖		

ផ្នែក២. សកម្មភាពការរៀនសូត្រ ចិត្តសង្គម (SEL) ដែលត្រូវបានអនុវត្តនៅក្នុងពេលសង្កេត

សូមមើលប័ណ្ណសកម្មភាពការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម(SEL)ដើម្បីបំពេញតារាងមួយសម្រាប់សកម្មភាពនីមួយៗដែលគ្រូបានអនុវត្តនៅក្នុងថ្នាក់ខណៈដែលវាមានប្រយោជន៍ក្នុងការពិនិត្យលើសកម្មភាពការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL) ដែលគ្រូមានគម្រោងរៀបចំ គាត់អាចធ្វើសកម្មភាពការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម (SEL) ដោយម្នាក់ឯង។ ក្នុងករណីនេះសូមបំពេញតារាងមួយសម្រាប់សកម្មភាព (SEL) នោះផងដែរ។ អ្នកសង្កេតការណ៍គួរតែថតចម្លងតារាងនេះជាច្រើនច្បាប់ក្នុងករណីគ្រូបង្ហាញសកម្មភាព (SEL) លើសពីមួយក្នុងអំឡុងពេលសង្កេត។

<table>
<tr><td colspan="5">(១) ប័ណ្ណសកម្មភាពការរៀនសូត្រ ចិត្តសង្គម SEL (លេខរៀង និងចំណងជើង)៖</td></tr>
<tr><td>(២) ទម្រង់</td><td>□ថ្នាក់ទាំងមូល</td><td>□ក្រុមតូច</td><td>□ដៃគូ</td><td>□ម្នាក់ឯង</td></tr>
<tr><td>(៣) សម្ភារៈ៖ តើគ្រូបានប្រើប្រាស់សម្ភារៈដែលបានណែនាំនៅក្នុងប័ណ្ណសកម្មភាព SEL ដែរឬទេ?</td><td>□បាទ/ចាស</td><td colspan="3">□ទេ ⇒ សូមពន្យល់ (ឧ. គ្រូមិនបានយកសម្ភារៈឧបទេសដែលពាក់ព័ន្ធនោះមកទេ គ្រូបានប្រើប្រាស់សម្ភារៈផ្សេង ទៀត)

□គ្មានចម្លើយ (មិនត្រូវការសម្ភារៈឧបទេសសម្រាប់សកម្មភាពនេះ)</td></tr>
<tr><td>(៤) សកម្មភាព៖ តើគ្រូបានអនុវត្តតាមដំណាក់កាលនៃសកម្មភាពណែនាំនៅក្នុងប័ណ្ណសកម្មភាព SEL ដែរឬទេ?</td><td>□បាទ/ចាស</td><td colspan="3">□ទេ ⇒ សូមពន្យល់ (ឧ.គ្រូរៀបចំដំណាក់កាលដោយខ្លួនឯង)</td></tr>
<tr><td colspan="2">(៥) កម្រិត៖ កម្រិតដែលត្រូវបានជ្រើសរើសសម្រាប់សកម្មភាព (សម្គាល់៖ អាចជ្រើសរើសច្រើនជាងមួយកម្រិត។ សំដៅលើកម្រិតសកម្មភាពក្នុងប័ណ្ណសកម្មភាពមិនមែនជាកម្រិត អាយុកុមារទេ)</td><td colspan="3">□ទាប □មធ្យម □ខ្ពស់</td></tr>
<tr><td>(៦) តើគ្រូអនុវត្តតាមខ្លឹមសារដែលបានរៀបរាប់ក្នុងប័ណ្ណសកម្មភាព SEL សម្រាប់កម្រិតដែលបានជ្រើសរើសដែរឬទេ (ឧ. ទាប មធ្យម ខ្ពស់)?</td><td>□បាទ/ចាស</td><td colspan="3">□ទេ ⇒ សូមពន្យល់ (ឧ. គ្រូមិនបានអនុវត្តតាមសមាសភាគដែលឆ្លើយតបទៅនឹងកម្រិតដែលបានជ្រើសរើសនោះទេ)</td></tr>
<tr><td>(៧) តើគ្រូយល់ច្បាស់នីតិវិធីនៅពេលអនុវត្តប័ណ្ណសកម្មភាព SELដែរឬទេ?</td><td>□បាទ/ចាស</td><td colspan="3">□ទេ ⇒ សូមពន្យល់ (ឧ. គ្រូត្រូវមើលការកត់ត្រារបស់គាត់នៅអំឡុងពេលអនុវត្ត)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">(៨) តើកុមារមានការចូលរួមកម្រិតណានៅក្នុងសកម្មភាព SEL?</td><td>□កុមារទាំងអស់បានចូលរួមដោយភាពអំណរសាទរ។</td><td>□ ប្រហែលជាងពាក់កណ្តាលនៃកុមារទាំងអស់បានចូលរួមដោយភាពអំណរសាទរ។</td><td colspan="2">□កុមារភាគច្រើនមិនមានភាពអំណរសាទរក្នុងការចូលរួមទេ។</td></tr>
<tr><td colspan="4">សម្គាល់៖</td></tr>
</table>

(៩) តើសកម្មភាព SEL ត្រូវបានធ្វើនៅពេលណា?	☐អង្គុយជារង្វង់មូល ☐ពេលប្តូរពីសកម្មភាពមួយទៅសកម្មភាពមួយ ☐ជាសកម្មភាពរៀន SEL ជាក់លាក់មួយ ☐អំឡុងពេលលេ្បងសេរី ☐ជាផ្នែកមួយនៃសកម្មភាពក្នុងថ្នាក់ផ្សេងទៀត (សូមបញ្ជាក់)៖ ☐ផ្សេងៗ (សូមពន្យល់):
(១០) រយៈពេលនៃសកម្មភាព SEL៖ ....នាទី	
មតិផ្សេងៗ (ប្រសិនបើមាន)៖	

ឧបសម្ព័ន្ធ ៥- កំណត់ត្រាគ្រូស្តីពីសកម្មភាពរៀនសូត្រចិត្តសង្គម[viii]

ឈ្មោះសាលា៖ ______________________ ខេត្ត: ______________ ស្រុក: ______________

ឈ្មោះគ្រូ៖ ______________________________ ថ្នាក់៖ ______________

បណ្ណសកម្មភាព	កាលបរិច្ឆេទ	ចំនួនកុមារដែលចូលរួមសកម្មភាព		ចំនួនគ្រូ	រយៈពេលសកម្មភាព (នាទី)	កម្រិតសកម្មភាព (មូលដ្ឋាន/មធ្យម/ខ្ពស់)	ការឆ្លុះបញ្ចាំង			
		ប្រុស	ស្រី				តើកុមារចូលរួមបានល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើអ្នកគិតថាបានអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើមានការពិបាកអ្វីខ្លះដែលអ្នកបានជួប? (បើសិនជាមាន)	តើមានការផ្លាស់ប្តូរ ឬ សម្រួលអ្វីខ្លះក្នុងការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សា? (បើសិនជាមាន)
១. ទាយពីអារម្មណ៍របស់ខ្ញុំ	1.									
	2.									
	3.									
២. អ្វីៗគ្រប់យ៉ាងអំពីខ្ញុំ	1.									
	2.									
	3.									
៣. គូររូបបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នក	1.									
	2.									
	3.									
៤. ព្រះអាទិត្យរះលើ	1.									
	2.									
	3.									
៥. អរុណសួស្តីកុមារទាំងអស់គ្នា	1.									
	2.									
	3.									

ប័ណ្ណសកម្មភាព	កាលបរិច្ឆេទ	ចំនួនកុមារដែលចូលរួមសកម្មភាព		ចំនួនគ្រូ	រយៈពេលសកម្មភាព (នាទី)	កម្រិតសកម្មភាព (មូលដ្ឋាន/មធ្យម/ខ្ពស់)	ការឆ្លុះបញ្ចាំង			
		ប្រុស	ស្រី				តើកុមារចូលរួមបានល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើអ្នកគិតថាបានអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើមានការពិបាកអ្វីខ្លះដែលអ្នកបានជួប? (បើសិនជាមាន)	តើមានការផ្លាស់ប្តូរ ឬសម្រួលអ្វីខ្លះក្នុងការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សា? (បើសិនជាមាន)
៦. ខ្ញុំអាចស្តាប់បាន	1.									
	2.									
	3.									
៧. ល្បែងតាថា	1.									
	2.									
	3.									
៨. ទាយឈ្មោះសកម្មភាព	1.									
	2.									
	3.									
៩. ស្វាមើលឃើញស្វាធ្វើតាម	1.									
	2.									
	3.									
១០. ឆ្លុះកញ្ចក់	1.									
	2.									
	3.									
១១. មុខគួរឱ្យចង់សើច	1.									
	2.									
	3.									
១២. រាំទ្រឹង	1.									
	2.									
	3.									

បណ្ណសកម្មភាព	កាលបរិច្ឆេទ	ចំនួនកុមារដែលចូលរួមសកម្មភាព		ចំនួនគ្រូ	រយៈពេលសកម្មភាព (នាទី)	កម្រិតសកម្មភាព (មូលដ្ឋាន/មធ្យម/ខ្ពស់)	ការឆ្លុះបញ្ចាំង			
		ប្រុស	ស្រី				តើកុមារចូលរួមបានល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើអ្នកគិតថាបានអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើមានការពិបាកអ្វីខ្លះដែលអ្នកបានជួប? (បើសិនជាមាន)	តើមានការផ្លាស់ប្តូរ ឬសម្រួលអ្វីខ្លះក្នុងការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សា? (បើសិនជាមាន)
១៣. ហ្វូងដំរី	1.									
	2.									
	3.									
១៤. ល្បែងហុច បោះ និងរមៀលបាល់	1.									
	2.									
	3.									
១៥. ល្បែងឈូក ឆាក់ៗ	1.									
	2.									
	3.									
១៦. ការតម្រៀបសម្ភារៈតាមរបៀបផ្សេងៗ	1.									
	2.									
	3.									
១៧. ការធ្វើសមាធិតាមការណែនាំ	1.									
	2.									
	3.									
១៨. ការចម្អិនអាហារជាមួយគ្នា	1.									
	2.									
	3.									
១៩. រៀបសាច់រឿងតាមលំដាប់លំដោយ	1.									
	2.									
	3.									

ប័ណ្ណសកម្មភាព	កាលបរិច្ឆេទ	ចំនួនកុមារដែលចូលរួមសកម្មភាព		ចំនួនគ្រូ	រយៈពេលសកម្មភាព (នាទី)	កម្រិតសកម្មភាព (មូលដ្ឋាន/មធ្យម/ខ្ពស់)	ការឆ្លុះបញ្ចាំង			
		ប្រុស	ស្រី				តើកុមារចូលរួមបានល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើអ្នកគិតថាបានអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើមានការពិបាកអ្វីខ្លះដែលអ្នកបានជួប? (បើសិនជាមាន)	តើមានការផ្លាស់ប្តូរ ឬសម្រួលអ្វីខ្លះក្នុងការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សា? (បើសិនជាមាន)
	1.									
២០. ចម្រៀងចាប់ត្រីក្នុងបឹង	2.									
	3.									
	1.									
២១. ចម្រៀងជ្រៅហើយធំ	2.									
	3.									
	1.									
២២. ល្បែងទៅផ្សារ	2.									
	3.									
	1.									
២៣. ការផ្គូរផ្គង	2.									
	3.									
	1.									
២៤. ល្បែងចង់អាចិកំបាំង	2.									
	3.									
២៥. ការសម្តែងពីការដឹងគុណអ្នកដទៃ	1.									
	2.									
	3.									
២៦. យើងនាំគ្នាលេងល្បែងស្រមើស្រមៃ	1.									
	2.									
	3.									

បណ្ណសកម្មភាព	កាលបរិច្ឆេទ	ចំនួនកុមារដែលចូលរួមសកម្មភាព		ចំនួនគ្រូ	រយៈពេលសកម្មភាព (នាទី)	កម្រិតសកម្មភាព (មូលដ្ឋាន/មធ្យម/ខ្ពស់)	ការឆ្លុះបញ្ចាំង			
		ប្រុស	ស្រី				តើកុមារចូលរួមបានល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើអ្នកគិតថាបានអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាល្អយ៉ាងណាដែរ?	តើមានការពិបាកអ្វីខ្លះដែលអ្នកបានជួប? (បើសិនជាមាន)	តើមានការផ្លាស់ប្តូរ ឬសម្រួលអ្វីខ្លះក្នុងការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សា? (បើសិនជាមាន)
២៧. ការអានរួមគ្នា	1.									
	2.									
	3.									
២៨. ស្គាល់ធម្មជាតិរបស់អ្នក	1.									
	2.									
	3.									
២៩. ដៃរាក់ទាក់	1.									
	2.									
	3.									
៣០. ល្បែងសហការ	1.									
	2.									
	3.									

ឧបសម្ព័ន្ធ ៦- ឯកសារយោង

ក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាអប់រំចំណេះទូទៅនិងអប់រំបច្ចេកទេស ២០១៥ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

i Walker et. al., 2011

ii UNICEF, 2015: http://www.unicef.org/earlychildhood/index_69852.html

iii ឯកសារយោង៖ ចិត្តវិទ្យារបស់នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការឆ្នាំ ២០១៣

iv យូអិនឌីភី

v យូនីសេហ្វ (Durlak et al. (2011)

vi ឯកសារយោង៖ ភស្តុតាងដែលបានពីវិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទ

vii EAP-ECDS (ps< .05)

viii ដកស្រង់ពីឧបករណ៍អធិការកិច្ចបច្ចេកទេសវាយតម្លៃការអប់រំចិត្តសាស្ត្រសង្គមនៅមត្តេយ្យសិក្សារបស់សកវិទ្យាល័យហុងកុង។