កុមាររៀនតាមរយៈការលេង ដើម្បីឱ្យ
ការលេងប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព ភាព
សប្បាយរីករាយ និងបណ្តុះនូវភាពច្នៃប្រឌិត
ដល់កុមារ ទាមទារការរៀបចំបរិស្ថាន
សមស្រប និងសម្ភារល្បែងសម្បូរបែប។

ទម្លាប់រស់នៅល្អ មិត្តភាពបវរ អនាគតរុងរឿង

Shanti Volunteer Association

Social Welfare Corporation
TENRYU-KOHSEIKAI

ឯកសារស្តីពី

ការផលិតសម្ភារលេងសម្រាប់កុមារតូច

អង្គការសន្តិសុខគ្រួសារ (SVA)

ខែកក្កដា ឆ្នាំ២០២៣

ឯកសារស្ដីពី

ការផលិតសម្ភារលេងសម្រាប់កុមារតូច

អង្គការសន្តិស្ម័គ្រចិត្ត (SVA)

ខែកក្កដា ឆ្នាំ២០២៣

បុព្វកថា

សេចក្តីផ្តើម **១**
ជំពូកទី១. សម្ភារល្បែង **២**
១. និយមន័យ ៤
២. សារៈសំខាន់នៃសម្ភារល្បែង ៤
៣. ការលេង និងការអភិវឌ្ឍកុមារ ៥
ជំពូក ២. ប្រភេទសម្ភារល្បែង **៨**
១.សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិត ១០
១.១.សម្ភារល្បែងសម្រាប់ការលេងត្រាប់តាម ១០
១.២.សម្ភារល្បែងសម្រាប់ការលេងសាងសង់ ១១
១.៣.សម្ភារល្បែងសម្រាប់ការលេងដើរតួ ១១
២. សម្ភារល្បែងចលនា ១៣
៣. សម្ភារល្បែងសិក្សា ១៥
៤. សម្ភារល្បែងសេរី ១៧
៥. គន្លឹះរៀបចំសម្ភារល្បែង ១៩
ជំពូកទី៣៖ ការផលិតសម្ភារល្បែង **២០**
ផ្នែកទី១៖ សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិត ២៤
១. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាមគ្រូពេទ្យ ២៤
២. សម្ភារល្បែងម្តាយបំពេកូន ២៦
៣. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ ២៨
៤. សម្ភារល្បែងសាងសង់ពីប្រអប់ ៣០
៥. សម្ភារល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែ ៣៤
ផ្នែកទី២៖ សម្ភារល្បែងចលនារាងកាយ ៣៦
១. សម្ភារល្បែងប៊ូលីង ៣៦
២. សម្ភារល្បែងបង្វិលគម្របដប ៣៨
៣. សម្ភារល្បែងយន្តហោះក្រដាស ៤០
៤. សម្ភារល្បែងជិះសេះ ៤២
៥. សម្ភារល្បែងដកកន្ទុយ ៤៤
ផ្នែកទី៣៖ សម្ភារល្បែងសិក្សា ៤៦
១. សម្ភារល្បែងផ្គុំរាងធរណីមាត្រ ៤៦
២. សម្ភារល្បែងផ្គុំរូប ៤៨
៣. សម្ភារល្បែងស្វែងរកភពផ្ទុយ ៥០
៤. សម្ភារល្បែងតន្ត្រីផលិតពីចានស្នោរ ៥២

៥. សម្ភារល្បែងក្រាប់គម្របដប ៥៤
ផ្នែកទី៤៖ សម្ភារល្បែងសេរី ៥៦
១.សម្ភារល្បែងបន្ទាត់៣ជួរ ៥៦
២.សម្ភារល្បែងប្រមៀលគ្រាប់សូន ៥៨
៣.សម្ភារល្បែងកងក្រដាស ៦០
៤.សម្ភារល្បែងផ្ទាត់គម្របដប ៦២
៥.សម្ភារល្បែងចាប់គូរ ៦៤
ជំពូកទី៤៖ ការអនុវត្តសម្ភារល្បែងក្នុងសកម្មភាពបង្រៀន និងរៀន ៦៦
១. វដ្ត PDCA ៦៨
១.១ ការរៀបចំផែនការ(Plan) ៦៩
១.២ ការអនុវត្ត(Do) ៦៩
១.៣ ការត្រួតពិនិត្យ (Check) ៧០
១.៤ ការកែលម្អ(Act) ៧០
២. គន្លឹះសម្របសម្រួលពេលកុមារមានបញ្ហា ៧០
៣. ការចូលរួមរបស់មាតាបិតា និងសហគមន៍ ៧១
ឧទាហរណ៍ ៧២
១.ការអនុវត្តល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែ ៧២
២.ការអនុវត្តល្បែងចាប់គូ ៧៦
ឧបសម្ព័ន្ធ ៨០

គណៈកម្មការគ្រប់គ្រង

លោកជំទាវ **គីម សេដ្ឋានី**
ឯកឧត្តម **ឡោ ឆវណ្ណា**
ឯកឧត្តម **ឈួន ប៊ុនឈឿន**
លោក **តាកាស៊ី កាសេ**

លោកជំទាវ **ឃុន រចនា**
ឯកឧត្តម **ប្រាក់ កុសល**
លោក **យិន ធី**
លោកស្រី **អាយ៉ាណុ គិគុជិ**

ឯកឧត្តម **ពុត សាមិត្ត**
លោកស្រី **ផ្លុង មុនីកុសល**
លោក **យី សុខគី**

គណៈកម្មការនិពន្ធ

លោក **ប៉ាត់ គីមនីន**
លោកស្រី **រ័ត្ន ម៉ារិន**
លោកស្រី **សាំនី លីពី**
លោកស្រី **សុខ អេង**
លោកស្រី **ជា ដូរ៉ានី**
លោកស្រី **ហួន សុធារ័ត្ន**
កញ្ញា **ទឹង ទិវ័ន**

លោក **ឆន ឈាង**
លោកស្រី **ម៉ៅ ណាវី**
លោក **សេង វ៉ាស៊ីន**
លោកស្រី **រស់ សិរីនិមល់**
លោកស្រី **ឆៃ ស្រីមុំ**
លោក **ស៊ីវ ហឿន**

លោកស្រី **ច៉ុយ គីមច័ន្ទដាវី**
លោកស្រី **ហេង ចាន់ណា**
លោក **ហ៊ឹម កក្កដា**
លោក **សៀង គីមឈឿន**
លោក **តួន ម៉ុងក្រាត់**
កញ្ញា **យ៉ា ហ្វារីណា**

ទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស

សាជីវកម្មសុខុមាលភាពសង្គម ចិនរីយ៉ូ កូសេកៃ (TKK)

ក្រុមការងារសម្របសម្រួល

លោកស្រី **អាយ៉ាណុ គិគុជិ**
លោក **យន់ វាសនា**
លោកស្រី **អ៊ីស៊ីសូកា សាគី**

គណៈកម្មការពិនិត្យ

ឧបត្ថម្ភដោយ

ទីភ្នាក់ងារសហប្រតិបត្តិការអន្តរជាតិជប៉ុន (JICA)

អារម្ភកថា

ឯកសារស្តីពីការផលិតសម្ភារល្បែងសម្រាប់កុមារតូចគឺជាលទ្ធផលដែលបានមកពីសមាហរណកម្មរវាង ឯកសារការផលិតសម្ភារល្បែងផ្សេងៗ និងបទពិសោធនានា ឱ្យទៅជាឯកសារតែមួយប្រកបដោយគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាពសម្រាប់ប្រើប្រាស់ទូទាំងប្រទេស។

ឯកសារនេះគណៈកម្មការបច្ចេកទេសបានស្រាវជ្រាវ ដកស្រង់បទពិសោធ ចងក្រង និងតាក់តែងនិពន្ធ ផ្អែកលើទ្រឹស្តី «រៀនតាមរយៈការលេង និងបរិស្ថាន» តាមទម្រង់ប្រភេទសម្ភារល្បែងជាស្នូលមានភាពសកល ស្វែងរកនូវអ្វីដែលគ្រូចង់បាន ងាយយល់ និងងាយអនុវត្តន៍។ យើងបានជ្រើសរើសសម្ភារដែលងាយរក ចំណាយធនធានតិចតួច និងងាយអនុវត្ត ដោយមានឧទាហរណ៍ពីការកៃច្នៃប្រឌិតជាក់ស្តែងការបង្ហាញពីរបៀបដាក់បញ្ចូលសម្ភារល្បែង និងការលេងក្នុងសកម្មភាពបង្រៀន និងរៀន។

គណៈកម្មការនិពន្ធ និងរៀបរៀងសង្ឃឹមថា លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អ្នកពាក់ព័ន្ធទាំងអស់នឹងយកឯកសារនេះទៅប្រើប្រាស់ ដើម្បីផលិតសម្ភារល្បែងសមស្របទៅតាមការលេង និងការច្នៃប្រឌិតរបស់កុមារតាមមូលដ្ឋាន ក្នុងន័យបង្កើនការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារឱ្យកាន់តែមានសន្ទុះថែមទៀត។

បើទោះបីគណៈកម្មការនិពន្ធ និងរៀបរៀងបានខិតខំអភិវឌ្ឍឯកសារស្តីពីការផលិតសម្ភារល្បែងសម្រាប់កុមារតូច ឱ្យមានរចនាសម្ព័ន្ធសមស្របតាមជំពូក និងខ្លឹមសារមានវិសាលភាពទូលំទូលាយយ៉ាងណា ក៏ដោយប៉ុន្តែពិតជាចៀសមិនផុតពីចំណុចខ្វះចន្លោះ ឆ្គាំឆ្គងអក្ខរប្រយោគ។ យើងខ្ញុំទាំងអស់គ្នារង់ចាំទទួលស្វាគមន៍ ដោយក្តីសោមនស្សរីករាយបំផុត នូវការផ្តល់គំនិត និងអនុសាសន៍ ល្អៗបន្ថែមសម្រាប់កែលម្អឯសារនេះឱ្យកាន់តែឆ្លើយតបនូវសេចក្តីត្រូវការជាសកល និងមាន ប្រសិទ្ធភាពនាពេលអនាគត។

គណៈកម្មការនិពន្ធ និងរៀបរៀង

របៀបប្រើប្រាស់ឯកសារ

ឯកសារស្ដីពីការផលិតសម្ភារសម្រាប់កុមារតូចមាន ៤ជំពូក។ ជំពូកទី១ ផ្ដោតទៅលើសារៈសំខាន់សម្ភារល្បែង ជំពូកទី២ ការបែងចែកប្រភេទសម្ភារទៅតាមមុខល្បែង ជំពូកទី៣ ផ្ដោតលើរបៀបផលិតល្បែង និងប្រើប្រាស់សម្ភារល្បែងសរុបចំនួន២០ល្បែង ជំពូកទី៤ រៀបរាប់អំពីការអនុវត្តល្បែងក្នុងសកម្មភាពថ្នាក់រៀន បន្ទាប់ពីបានយល់អំពីទ្រឹស្ដី រៀបចំផលិត និងប្រើប្រាស់។ ពិសេសជាងនេះទៀត ក្នុងជំពូកទី៤នេះ យើងក៏បានដាក់បញ្ចូលនៅឧទាហរណ៍ជាក់ស្ដែងចំនួន ២ ដើម្បីធ្វើឱ្យគ្រូកាន់តែមានភាពងាយស្រួលយកទៅអនុវត្ត។

១. ទម្រង់អត្ថបទ

នៅក្នុងជំពូក ៣ ល្បែងទាំង២០មានទម្រង់អត្ថបទស្រដៀងៗគ្នាដូចខាងក្រោម៖

សេចក្ដីផ្ដើម៖ ផ្ដល់ខ្លឹមសារនៃល្បែងនីមួយៗ

វត្ថុបំណង៖ និយាយពីវិជ្ជាបំណិន និងចរិយាសម្បទានដែលយើងរំពឹងទុកថាកុមារនឹងទទួលបានពីល្បែងនេះ

បញ្ជាក់ពីប្រភេទសម្ភារល្បែង

ការផលិត៖ សម្ភារចាំបាច់សម្រាប់ផលិត

៣. សម្ភារល្បែងលក់ដូរ

ការទំនាក់ទំនងសម្រាប់កុមារនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាមានច្រើនបែប ច្រើនរូបភាព។ កុមារអាចបង្កើតសកម្មភាពលេង ដោយធ្វើជាហាងលក់ដូរ មានអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ។ ទន្ទឹមនឹងនេះ គ្រូអាចរៀបចំច្នៃប្រឌិតល្បែងលក់ដូរនេះទៅអនុវត្តតាមលទ្ធផលរំពឹងទុកនៅក្នុងមុខវិជ្ជាផ្សេងៗ។

៣.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីឈ្មោះប្រភេទមុខទំនិញ សម្ភារផ្សេងៗសម្រាប់ការលក់ និងទិញ - ប្រាប់ពីចំនួន និងតម្លៃដែលត្រូវលក់។
បំណិនសម្បទា	- ធ្វើចំណែកថ្នាក់ទៅតាមប្រភេទមុខទំនិញ តាមរយៈល្បែងលក់ដូរ - បង្ហាញបានឈ្មោះទំនិញដែលត្រូវលក់ និងទិញ។
ចរិយាសម្បទា	- មានទំនាក់ទំនង សុជីវធម៌រវាងអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ - ចូលរួមលេងល្បែងដោយសប្បាយរីករាយ។

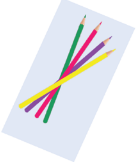
៣.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាសកាតុង

ក្រដាសពណ៌

ខ្មៅដៃពណ៌



បញ្ជាក់៖ គ្រប់ខ្លឹមសារក្នុងផ្នែកនេះគឺគ្រាន់តែជាគំរូមួយប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាអាចកែច្នៃប្រើប្រាស់ឱ្យសមស្របនឹងស្ថានភាពកុមារ និងអាចរកបានតាមលទ្ធភាពនៅក្នុងមូលដ្ឋានរៀងខ្លួន។

របៀបផលិត៖ ផ្តល់នូវវិធីសាស្ត្រក្នុងការផលិតសម្ភារងាយៗ។

- របៀបផលិត

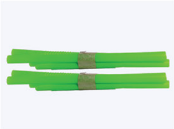
ការ៉ុត

នំប៉ុង

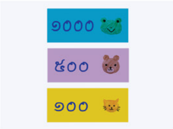
ដំឡូង

នំកង

ត្រសក់


សណ្តែកគួ

ប៉េងប៉ោះ



ក្រដាសប្រាក់

- កាត់ក្រដាសកេសប្រវែងបណ្តោយ២៥សង់ទីម៉ែត្រ ទទឹង១៥សង់ទីម៉ែត្រ
- បិទក្រដាសពណ៌ជុំវិញប្រអប់ក្រដាស
- ធ្វើប្រដាប់យួរឱ្យល្មមទៅតាមទំហំប្រអប់

* គ្រូអាចផលិតកន្ត្រកតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់ខ្លួន

៣.៣. របៀបលេង

របៀបលេង៖ ពន្យល់ពីរបៀបលេងពេលអនុវត្តល្បែងជាមួយកុមារ។

- កុមារពិភាក្សាជ្រើសរើសអ្នកលក់ និងអ្នកទិញតាមការស្ម័គ្រចិត្ត
- កុមារប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ រៀបចំទីកន្លែង និងសម្ភារសម្រាប់អ្នកទិញ
- កុមារចាប់ផ្តើមលេងដោយអ្នកលក់ផ្សព្វផ្សាយទំនិញទាក់ទាញភ្ញៀវ
- អ្នកទិញសាកសួរពីគុណភាព និងតម្លៃទំនិញដោយមានគ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល

២. ឧទាហរណ៍

នៅចុងបញ្ចប់នៃជំពូកទី៤ យើងបានដាក់ឧទាហរណ៍ពិសេសចំនួន២ ដែលបានបង្ហាញនូវបទពិសោធរបស់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាដែលបានអនុវត្តន៍កន្លងមក ក្នុងគោលបំណងផ្សារភ្ជាប់ទ្រឹស្តី និងការអនុវត្តជាក់ស្តែង។ ឧទាហរណ៍មាន៤ទំព័រ ដូចខាងក្រោម៖

ទំព័រ១

ឧទាហរណ៍

ការអនុវត្តល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែ

១.សេចក្តីផ្តើម៖ ផ្តល់នូវព័ត៌មានទូទៅពីសកម្មភាព

បន្ទាប់ពីបានស្តាប់រឿងនិទាន «អ្នកថតរូបដ៏ពូកែ» កុមារចាប់អារម្មណ៍ចង់បង្កើតស្នាដៃរូបថតដូចនៅក្នុងសាច់រឿងដែរ។ កុមារចូលចិត្តសម្តែងតួតាមអ្នកថតរូប ព្រោះបរិស្ថានជុំវិញបានជំរុញឱ្យកុមាររីកចម្រើនផ្នែករូបារម្មណ៍ច្នៃប្រឌិត តាមរយៈការថតផ្តិតយករូបភាព ដើម្បីបញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ពិតរបស់ខ្លួន។

មុខវិជ្ជា	សិក្សាសង្គម
បំណិនសម្បទា	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់ពីរបៀបថតរូបទៅគ្រូ និងមិត្តភក្តិ - បញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ពិតរបស់ខ្លួនបន្ទាប់ពីគូររូបរួច បំណិនសម្បទា - សម្តែងតួជាជាងថតរូប - បង្ហាញពីចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់ខ្លួនតាមរយៈការគូររូបភាព និងតាំងពិព័រណ៍ ចរិយាសម្បទា - សហការ និងគោរពគំនិតត្រឹមត្រូវរបស់មិត្តភក្តិ - ផ្ចិតផ្ចង់ក្នុងការថតរូប និងគូររូបភាព
ថ្នាក់/អាយុ	- ៥ឆ្នាំ កម្រិតខ្ពស់
រយៈពេល	- ៣០នាទី
សម្ភារ	- ម៉ាស៊ីនថតរូបសម្រាប់កុមារលេងម្នាក់១គ្រឿង
របៀបលេង	- កុមារត្រូវមានម៉ាស៊ីនថតរូប ខ្មៅដៃពណ៌ ឬពណ៌ទៀន និងក្រដាសម្នាក់មួយសន្លឹកៗ
របៀបលេង	- កុមារត្រូវមានកាមេរ៉ា កូល័រ ខ្មៅដៃ ឬកូល័រទាន និងក្រដាសម្នាក់មួយៗ - គ្រូនាំកុមារទៅសួរច្បារសាលា ឬកន្លែងដែលមានទេសភាពស្អាត ដើម្បីធ្វើសកម្មភាព - ឱ្យកុមារថតរូប និងគូររូបតាមអ្វីដែលពួកគេចាំ - បន្ទាប់ពីចប់សកម្មភាព គ្រូត្រូវនាំកុមារមកថ្នាក់រៀន ដើម្បីបន្តការគូររូប និងធ្វើជាកម្រងរូបថតដាក់តាំងជាស្នាដៃ

70

២. ការរៀបចំបរិស្ថាន និងការចូលរួមរបស់គ្រូ៖ ជាអ្វីដែលគ្រូត្រូវធ្វើដើម្បីឱ្យសកម្មភាពអាចដំណើរការទៅបានគ្រោងទុក។

- បរិស្ថាន៖ បរិស្ថានទាំង៣ដែលគ្រូត្រូវពិចារណា
- ការចូលរួមរបស់គ្រូ៖ ជាអន្តរកម្មសម្រួលដល់សកម្មភាពរបស់កុមារដូចជាការជួយពន្យល់បន្ថែម ការលើកទឹកចិត្ត និងការសរសើរជាដើម។

ទំព័រ២

២. បរិស្ថាន/ ការចូលរួមរបស់គ្រូ

បរិស្ថាន

- រៀបចំតុ និងសម្ភារសម្រាប់ផលិតម៉ាស៊ីនថតរូប
- ពិនិត្យមើលទីតាំងដែលត្រូវឱ្យកុមារចេញទៅថតរូបភាព
- រៀបចំកន្លែងសម្រាប់កុមារគូររូបទាំងក្នុង និងក្រៅថ្នាក់
- រៀបចំកន្លែងដាក់តាំងស្នាដៃរូបថតកុមារ
- រៀបចំចងក្រងស្នាដៃរូបថតកុមារ

ការចូលរួមរបស់គ្រូ

- សម្របសម្រួលកុមារឱ្យចូលតាមក្រុម
- ផ្តល់គំនិត និងជំនួយតាមតំរូវការនៅពេលដែលកុមារស្នើសុំ

៣.សកម្មភាពឆ្លើយតប និងលទ្ធផល៖ ពណ៌នាអំពីសកម្មភាពដែលបានកើតឡើង ដូចជាអារម្មណ៍ សម្តីរបស់កុមារ និងវង្វាយតម្លៃរបស់គ្រូជាដើម។

ទំព័រ៣

៣. សកម្មភាពឆ្លើយតបរបស់កុមារ និងលទ្ធផល

- ពេលកំពុងផលិតសម្ភារល្បែងម៉ាស៊ីនថតរូបជាមួយកុមារ កុមារខ្លះបាននិយាយថា «ខ្ញុំចង់ដើរថតផ្កា» ដូច្នេះគ្រូមានគម្រោងបង្កើតសកម្មភាពដើរថតរូបភាពនៅសួនច្បារសាលារៀន។
- នៅពេលនោះផងដែរ កុមារបានរីករាយនឹងការលេងដើរតួជាជាងថតរូប។ ពួកគេខ្លះនិយាយថា«ខ្ញុំចង់ថតរូបអ្នកលោតមឹក ហើយខ្ញុំអាចអ្នកលក់ដូរនៅជិតនោះបានដែរ»។ គ្រូបានជួយជួសជុលម៉ាស៊ីនថតរបស់កុមារខ្លះរបូតជ្រុះខូច។ គ្រូសួរទៅកុមារក្រុមអ្នកថត តើមានអ្វីខ្លះដែលស្ថិតនៅជុំវិញយើង? ដើម្បីឱ្យកុមារ និងគ្រូអាចគិតរួមគ្នាត្រូវថត ក្រៅពីផ្កាគេឃើញមានផ្លែល្ហុងអ្នកលក់ដូរដែលនៅជិតជីវិតរស់នៅរបស់ពួកគេ។
- បន្ទាប់មក កុមារខ្លះបានទៅថត «អ្នកលក់នុំនៅក្បែរនោះ» កុមារខ្លះទៀតថត«ផ្លែល្ហុង» លើសពីនេះក្រុមអ្នកថតក៏លើកចិត្ត ដោយថតរូបឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមកយ៉ាងផ្ចិតផ្ចង់ ហើយបន្លឺសទ្ទសញ្ញាថា «១ ២ ៣ ញញឹម»។ នៅក្នុងដំណើរការនៃសកម្មភាពអ្នកដើរថតរូបដ៏ពូកែនោះ គ្រូបានស្តាប់ឮកុមារខ្លះថា «ខ្ញុំចង់ឃើញរូបភាពដែលបានថត» ហើយខ្ញុំចង់គូររូបផ្កាដោយខ្លួនខ្ញុំផ្ទាល់។ ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងបំណងរបស់ពួកគេគ្រូបានរៀបចំសម្ភារ និងសកម្មភាពបន្ថែមសម្រាប់កុមារគូររូបភាព និងផាត់ពណ៌ផ្ទាល់ខ្លួនដោយភាពរីករាយ។
- កុមារា ហេង លីហៀង បានគូរផ្កា និងផាត់ពណ៌ស្រស់ល្អលឿនជាងគេ អ្នកគ្រូសរសើរលើកទឹកចិត្ត ពេលនោះកុមារី ភិរម្យ សេរ៉ា អង្គុយគូររូបក្រុមផ្សេង ពេលឮអ្នកគ្រូសរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារា ហេង លីហៀង ក៏ឡើងមកមើលស្នាដៃ ហើយក៏ត្រឡប់វិញគូរ និងផាត់ពណ៌បន្ថែមរហូតបានរូបពីរប្រសើរជាងមុន។

ទំព័រ៤

ឃើញដូច្នោះកុមារទាំងអស់រិតតែខិតខំគូររូប និងផាត់ពណ៌ ... លើក្រដាសទុកជាស្នាដៃ។

ឧបមាថា៖ ប្រសិនបើកុមារសំណូមពរគ្រូលេងសម្ភារល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែទៀតគ្រូគប្បី៖
- ក្រាលក្រដាសកាសែតលើតុក្រុមគូររូបនីមួយៗ
- គ្រូគួរជួយរំលឹកខ្លះៗក្នុងអំឡុងពេលដែលកុមារបានថតរូប
- បង្ហាញជបការ និងណែនាំកុមារពីរបៀបប្រើប្រាស់កាវសម្រាប់បិទក្រដាស
- ផ្តល់កំណាត់ជូតដៃដល់នីមួយៗ

កុមារចាប់អារម្មណ៍ទៅលើផ្លែល្ហុង ហើយបានថតរូបផ្លែទាំងនោះមក

កុមារសប្បាយរីករាយនៅពេលដែលឃើញគ្រូចូលរួមលេងជាមួយពួកគេ

កុមាររីករាយនៅពេលដែលបានថតរូបជុំមិត្តភក្តិ

កុមារគូរូបភាពតាមការចងចាំរបស់ខ្លួនបន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពថតរូបនោះហើយ

សេចក្តីផ្តើម

ការរៀនតាមរយៈការលេង ឬការរៀនដែលពោរពេញដោយការលេងជាធាតុមួយដ៏សំខាន់ដើម្បីធានានូវគុណភាពនៃការអប់រំកុមារតូច។ ការលេងជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការកសាងវិធីសាស្ត្របង្រៀន និងប្រព័ន្ធអប់រំកុមារតូច។ ដើម្បីឱ្យការលេងរបស់កុមារប្រកបដោយអត្ថន័យ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាចាំបាច់ត្រូវពិចារណារៀបចំបរិស្ថានសមស្របស្របសម្រាប់ការលេងនោះ។ តាមរយៈការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ រួមទាំងសកម្មភាពនៅសាលារៀន កុមារមានបទពិសោធយ៉ាងច្រើនជាមួយបរិស្ថាននៅជុំវិញខ្លួន។ នៅពេលកុមារចាប់ផ្តើមចាប់អារម្មណ៍ ចូលចិត្ត និងមានអន្តរកម្មជាមួយបរិស្ថានទាំងនោះ ពួកគេទទួលបាននូវឥទ្ធិពលផ្សេងៗជាច្រើន ដូចជាការអភិវឌ្ឍផ្នែករូបរាងកាយ បញ្ញា និងស្មារតីជាដើម។ កុមារធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗជាមួយបរិស្ថានទាំងនោះរហូតទទួលបានអារម្មណ៍ពេញចិត្ត និងគ្រប់គ្រាន់។

ជាតុសំខាន់មួយនៅក្នុងបរិស្ថាន ដែលអាចជួយដល់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារគឺ «សម្ភារល្បែង» ឬភាគច្រើនហៅថាល្បែងសិក្សា។ កុមារអាចសាកល្បងបង្កើតសំឡេងដោយខ្លួនឯង ឬធ្វើសំឡេងជាមួយមិត្តភក្តិ។ តាមរយៈការប៉ះវត្ថុផ្សេងៗ កុមារអាចប្រើដៃរបស់ពួកគេដើម្បីបង្កើតវត្ថុអ្វីមួយ ហើយហាត់កាន់វត្ថុនោះយ៉ាងស្ទាត់ជំនាញ។ កុមារទទួលបាននូវបទពិសោធជាច្រើនតាមរយៈសម្ភារល្បែង ដើម្បីអភិវឌ្ឍភាពវៃឆ្លាត និងការគិតរបស់ពួកគេ ដូច្នេះកុមារមានជម្រើសជាច្រើនសម្រាប់ការរស់នៅនាពេលអនាគត។ កុមារតូចទទួលបាននូវការហ្វឹកហាត់ជាច្រើនពីសម្ភារល្បែង ព្រមទាំងចាប់អារម្មណ៍ទៅលើសម្ភារលេងដែលបង្ហាញដោយគ្រូ។ កុមារលេងប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយ និងបង្កើតរបស់របរលេងទាំងនោះដោយខ្លួនពួកគេផ្ទាល់ ដូច្នេះ បទពិសោធទាំងនេះធ្វើឱ្យកុមារចង់ដឹង ចង់ឮ ចាប់អារម្មណ៍លើការស្វែងយល់នូវអ្វីដែលថ្មីៗ។

ឯកសារនេះរៀបចំឡើងដើម្បីជួយដល់គ្រូបង្រៀនមត្តេយ្យសិក្សានៅក្នុងការអនុវត្តទ្រឹស្តី «រៀនតាមរយៈការលេង និងបរិស្ថាន» សម្រាប់ការប្រើប្រាស់ សម្ភារល្បែង ឱ្យមានប្រសិទ្ធភាពនៅក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃស្របតាមកម្មវិធីមត្តេយសិក្សាថ្មី ដើម្បីរួមចំណែកអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា។

សម្ភារល្បែងសម្រាប់កុមារមានភាពសម្បូរបែបដោយយើងអាចទិញបានពីទីផ្សារ ឬផលិតបានដោយខ្លួនឯងអត្ថប្រយោជន៍គឺអាស្រ័យលើការច្នៃប្រឌិតប្រើប្រាស់នៅក្នុងសកម្មភាពថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សា។ នៅក្នុងឯកសារនេះយើងផ្តោតជាសំខាន់លើសម្ភារល្បែងផលិតដោយដៃ ដែលគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា និងកុមារអាចផលិតបានដោយខ្លួនឯងបានពីសម្ភារដែលអាចកែច្នៃប្រើប្រាស់ឡើងវិញបានក្នុងមូលដ្ឋានរបស់ខ្លួន។

ជំពូកទី១
សម្ភារល្បែង

១. និយមន័យ

សម្ភារលេ្បងគឺជាឧបករណ៍ វត្ថុ របស់របរដែលមានទំហំ រូបរាង និងពណ៌ផ្សេងៗសម្រាប់កុមារយកទៅលេងជាល្បែងផ្សេងៗ។ សម្ភារលេ្បងមានសារៈសំខាន់ណាស់សម្រាប់ឱ្យកុមារសិក្សាស្វែងយល់ បង្កើនចំណេះដឹង ទទួលបានបទពិសោធពីការប្រើប្រាស់សម្ភារលេ្បងទាំងនោះ ធ្វើឱ្យកុមារអាចបង្កើតបាននូវអ្វីថ្មីៗតាមការគិតស្រមើស្រមៃរបស់ពួកគេជាមួយនឹងបរិស្ថាន។

សម្ភារលេ្បងជាជំនួយដល់ការរៀនតាមរយៈការលេង និងបរិស្ថានធ្វើឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍខ្លួនបន្តិចម្តងៗតាមរយៈបទពិសោធផ្សេងៗដែលកុមារជួបប្រទះក្នុងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃជាមួយការលេងដោយភាពសប្បាយរីករាយ និងទទួលបានការអភិវឌ្ឍអារម្មណ៍វិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា និងចរិយាសម្បទា។

២. សារៈសំខាន់នៃសម្ភារលេ្បង

សម្ភារលេ្បងបានធ្វើឱ្យកុមារមានការអភិវឌ្ឍ ចំណេះដឹង សមត្ថភាព និងការចង់ដឹងចង់ស្គាល់។ គេបានរកឃើញថា ខួរក្បាលគឺជាសរីរាង្គតែមួយគត់ដែលមិនទាន់លូតលាស់ពេញលេញនៅពេលកុមារប្រសូត ដែលមានទំហំជាមធ្យមត្រឹមតែប្រមាណ១ភាគ៤នៃទំហំខួរក្បាលរបស់មនុស្សពេញវ័យ(២០ឆ្នាំ)។ ទំហំរបស់វានឹងកើនឡើងទ្វេដងនៅ១ឆ្នាំដំបូង ៨០%នៅអាយុ៣ឆ្នាំ ៩០%នៅអាយុ៥ឆ្នាំ និងឈានដល់ទំហំប្រហាក់ប្រហែលនឹងមនុស្សពេញវ័យនៅអាយុ១២ឆ្នាំ។ ក្នុងនោះកុមារតូចជាវ័យមួយដែលមានកោសិកាខួរក្បាលមានការលូតលាស់ខ្លាំងដែលជាហេតុធ្វើឱ្យកុមារមានភាពវៃឆ្លាតខ្លាំងដែរ។ នៅចន្លោះអាយុពី៣ដល់៥ឆ្នាំ ការអភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា បំណិនរូបវន្ត និងអរូបវន្តរបស់កុមារមានសន្ទុះខ្លាំង។ ដូច្នេះបទពិសោធនៃការលេង អានច្រៀង ការទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សជុំវិញ ទាំងនៅក្នុងគ្រួសារ និងសាលាពិតជាមានសារសំខាន់។ ការប្រើប្រាស់សម្ភារលេ្បងនៅមត្តេយ្យសិក្សាជួយឱ្យកុមារទទួលបាននូវបទពិសោធ យល់ដឹងពីទ្រឹស្តី(លេខ ចំនួន រូបរាង...)ជាច្រើននៅលើពិភពលោក បរិស្ថានធម្មជាតិ និងភាពកៃច្នៃដោយឆ្លងកាត់ការសាកល្បងមានខុស ឬត្រូវ ព្រមទាំងមានបម្រុងប្រយ័ត្ន។ តាមរយៈការប្រើប្រាស់សម្ភារលេ្បង កុមារក៏ទទួលបានការអភិវឌ្ឍភាពវៃឆ្លាត និងការគិតរបស់ពួកគេ។ កត្តាទាំងនេះបង្កើតបានជាជម្រើសជាច្រើនឱ្យកុមារចាប់យកជំនាញណាមួយដែលគេចូលចិត្តសម្រាប់ការរស់នៅពេញមួយជីវិតរបស់គាត់នៅពេលអនាគត។

សម្ភារលេ្បងអាចផលិតដោយដៃ ឬទិញពីទីផ្សារ សុទ្ធតែមានគុណសម្បត្តិដូចៗគ្នាអាស្រ័យលើការច្នៃប្រឌិតប្រើប្រាស់ក្នុងសកម្មភាពបង្រៀន និងរៀន។សម្ភារលេ្បងផលិតដោយដៃមានគុណសម្បត្តិដូចខាងក្រោម៖

- គ្រូអាចដឹកនាំផលិត ឬលេងសមស្របតាមការយល់ឃើញរបស់កុមារ
- ការរៀបចំធនធានផលិតមានភាពងាយស្រួល ឆាប់រហ័ស និងបត់បែនតាមតម្រូវការ
- គ្រូអាចកែលម្អសម្ភារលេ្បងតាមសកម្មភាពឆ្លើយតបរបស់កុមារបន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពរួច
- ការផលិតសម្ភារលេ្បងដោយដៃធ្វើឱ្យកុមារមានភាពជាម្ចាស់លើសម្ភារលេ្បងទាំងនោះ ដូច្នេះ គេយកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការលេង និងថែរក្សាឱ្យបានល្អ
- គ្រូចំណាយថវិកាតិចតួចសម្រាប់ផលិត ដោយប្រើប្រាស់ធនធានមានស្រាប់នៅជុំវិញខ្លួន ដូចជាធម្មជាតិ(ដុំថ្ម កំណាត់ឈើ ស្លឹកជា...) ឬពីរបស់អាចកែច្នៃប្រើប្រាស់ឡើងវិញបាន

- គ្រូខ្លួនឯងទទួលអារម្មណ៍ជោគជ័យនៅពេលដែលឃើញគំនិតរបស់ខ្លួនបានកើតចេញជារូបរាង និងទទួលបានការពេញចិត្តពីកុមារ។

៣. ការលេង និងការអភិវឌ្ឍកុមារ

អាយុ៣ឆ្នាំ(៣៦ដល់៤៧ខែ)៖ កុមារមានការអភិវឌ្ឍសាច់ដុំម្រាមដៃ ម្រាមជើង និងជើងទាំងមូល ដូច្នេះគេអាចគ្រប់គ្រងលំនឹងដងខ្លួនឯងបាន។ ដំណាលគ្នានេះដែរ កុមារចាប់ផ្ដើមអភិវឌ្ឍការនិយាយ។ កុមារចាប់ផ្ដើមកើនឡើងនូវការចង់ដឹង ដោយគាត់សួរថា«ហេតុអ្វី»ញឹកញាប់។ គាត់ចេះនិយាយគួរសមសាមញ្ញៗ ដូចជា«សួស្ដី!» និង«អរគុណ»ជាដើម។

ក្នុងចម្លោះអាយុនេះ កុមារចូលចិត្តលេងអ្វីតែម្នាក់ឯង ទោះបីជាក្នុងកន្លែងដែលមានកុមារដទៃក៏ដោយ។ ក្នុងពេលលេងដំណាលគ្នាជាមួយកុមារដទៃ គាត់ចាប់ផ្ដើមលេងតាមគ្នា។ នៅពេលលេងជាមួយគ្នា គាត់យល់ និងធ្វើតាមការប្រាប់របស់អ្នកដទៃ និងគោរពគោលការណ៍លេង។ កាលណាគាត់កាន់តែធំធាត់ គាត់ចាប់ផ្ដើមស្គាល់អ្នកដទៃទៀត ថាជាមិត្តភក្ដិ ជាគ្រូ និងគ្រួសារ ដូច្នេះចាប់ផ្ដើមអភិវឌ្ឍបំណិនសង្គម។ គេចូលចិត្តលេងវត្ថុផ្សេង និងពង្រីកការស្រមើស្រម៉ៃ។

កុមារនឹងចាប់ផ្ដើមយល់អំពីទ្រឹស្ដីមួយចំនួនដូចជា«តូច ធំ» «តិច ច្រើន» ដែលគាត់បានជួបប្រទះជារឿយៗ។ គាត់ចាប់ផ្ដើមរីករាយជាមួយសៀវភៅរូបភាពងាយៗ និងអភិវឌ្ឍការស្រមើស្រម៉ៃ។ ខណៈពេលដែលសាច់ដុំតូចចាប់លូតលាស់ កុមារលេងដី អូរីកាមី(សិល្បៈបត់រូប) និងល្បែងសាងសង់។

អាយុ៤ឆ្នាំ (៤៨ដល់៥៩ខែ)៖ សមត្ថភាពគ្រប់គ្រងលំនឹងដងខ្លួនទាំងមូលរបស់កុមារចាប់ផ្ដើមអភិវឌ្ឍ ហើយការផ្លាស់ទីរបស់កុមារកាន់តែមានភាពស្ទាត់ជំនាញ។ គេអាចផ្លាស់ទីទៅមុខបានដោយលោតជើងមួយ និងធ្វើចលនាពីរបានក្នុងពេលតែមួយ ដូច្នេះសកម្មភាពក្រុមកាន់តែមានភាពរីករាយសម្រាប់ពួកគេ។ ខណៈពេលដែលកុមារចង់សាកល្បងសកម្មភាពថ្មីៗខ្លាំងនេះក៏ជាពេលវេលាដែលកុមារកំពុងតែជំនះខ្លាំងទៅលើ«អ្វីដែលខ្លួនអាចធ្វើបាន» និង«អ្វីដែលខ្លួនមិនអាចធ្វើបាន»។ ក្នុងពេលដំណាលគ្នាដែរ កុមារលេងជាមួយអ្នកដទៃ គាត់អភិវឌ្ឍការស្គាល់សមត្ថភាពខ្លួនឯង និងការប្រគួតប្រជែង ដែលបង្កឱ្យមានជម្លោះ។ នៅពេលដែលជម្លោះកើតមានញឹកញាប់ កុមាររៀនសូត្រពីសារៈសំខាន់នៃការពិចារណា និងគោរពច្បាប់ តាមរយៈការលេងជាមួយកុមារដទៃ និងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងនេះឯង។

អាយុ៥ឆ្នាំ (៦០ដល់៧១ខែ)៖ កុមារទទួលបាននូវបំណិនជាច្រើនដូចនឹងមនុស្សធំដែរ និងកាន់តែមានកម្លាំងដៃខ្លាំង។ គេអាចបង្វិលរបស់លេង ក្រងអង្កាំតូចៗដោយប្រើខ្សែ និងធ្វើការងារល្អិតល្អន់ដោយអត់ធ្មត់ ចេះសហការ និងសេពគប់មិត្ត។ គេស៊ាំនឹងការលេងជាក្រុម គោរពតាមគោលការណ៍លេង

ពង្រីកការលេងដោយជជែកជាមួយមិត្តភ័ក្តិ ប្តូរគោលការណ៍លេង និងបំលែងការលេងជារបៀបផ្សេងៗតាមភាពចាំបាច់។ គេចាប់ផ្តើមយល់ពីទំនាក់ទំនងហេតុនិងផល និយាយតាមលំដាប់លំដោយ និងប្រើពាក្យពេចន៍ពេលគិត ដែលទាំងនេះបានបង្កើតជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃសមត្ថភាពក្នុងការគិត។ ដូច្នេះ ការរៀបចំសម្ភារល្បែងឱ្យកុមារបានសហការ រៀបចំយុទ្ធសាស្ត្រ និងប្រើប្រាស់ម្រាមដៃជាគំនិតមួយដ៏ល្អ។ គេក៏អាចបង្កើតរបៀបលេងដោយខ្លួនឯង ដូចជាលេងសាងសង់ និងបង្កើតល្បែងលេងគ្រាប់តាមជាដើម។

ជាការពិតណាស់ ការអភិវឌ្ឍរបស់មនុស្សម្នាក់ៗមិនដូចគ្នានោះទេ ក្នុងន័យនេះ យើងមិនអាចនិយាយថាកុមារនេះត្រូវតែរៀនចំណុចនេះ នៅអាយុនេះប៉ុននេះបាននោះទេ។ អ្វីដែលសំខាន់គឺកុមារទទួលបានបទពិសោធសម្បូរបែបពីជីវិតជាក់ស្តែង បរិស្ថានដែលជំរុញការអភិវឌ្ឍ និងមានការជួយគាំទ្រពីមនុស្សធំ។ គ្រូត្រូវសង្កេតមើលការលេងរបស់កុមារ ផ្តល់នូវគំរូនៃការលេងត្រឹមត្រូវ និងគន្លឹះផ្សេងៗដល់កុមារនៅពេលដែលការលេងមានភាពជាប់គាំង ជាជាងគ្រូខ្លួនឯងផ្ទាល់ជាអ្នកដោះស្រាយបញ្ហាឱ្យកុមារ។ បើសិនជាមនុស្សធំនៅជុំវិញកុមារសប្បាយរីករាយនឹងការលេងនោះ កុមារក៏សប្បាយរីករាយផងដែរ ដូច្នេះគេនឹងអភិវឌ្ឍបំណិនជាច្រើន។

កុមារលេងល្បែងផ្ទាត់គម្របដបៈ នៅពេលផ្ទាត់គម្របដប កុមារប៉ាន់ប្រមាណពីការប្រើប្រាស់កម្លាំងម្រាមដៃដើម្បីផ្ទាល់ឱ្យចូលទីតាំងដែលខ្លួនចង់បាន

កុមារលេងល្បែងសាងសង់៖ កុមារសម្របសម្រួលដងខ្លួនទាំងមូលពេលតម្រៀបបំណែកសំណង ដោយគិតពិចារណាថាបំណែកណាគួរនៅមុន ដើម្បីឱ្យតម្រៀបបានខ្ពស់ និងមានលំនឹង។

កុមារលេងល្បែងជិះសេះធាងចេក៖ កុមារប្រើប្រាស់ដងខ្លួនទាំងមូលដើម្បីរត់ផ្លាស់ទី ដោយស្រមើស្រមៃពីទិដ្ឋភាព និងធ្វើចលនាដងខ្លួន ហាក់ដូចជាកំពុងជិះសេះពិតប្រាកដ។

ឃ្មុំ

ជំពូកទី២
ប្រភេទសម្ភារល្បែង

សម្ភារល្បែងអាចមាននៅក្នុងធម្មជាតិ បានមកពីការច្នៃប្រឌិត និងការបង្កើតថ្មី។ គ្រូមត្តេយ្យគប្បីត្រូវផលិតសម្ភារល្បែងឱ្យសម្បូរបែប មានលក្ខណៈទាក់ទាញសមស្របតាមវ័យរបស់កុមារដែលបម្រើតាមប្រភេទល្បែងនីមួយៗ ដើម្បីឱ្យការលេងកាន់តែមានភាពងាយស្រួល និងធ្វើឱ្យរាងកាយរបស់កុមាររឹងមាំ រហ័សរហួន បណ្តុះបញ្ញា ស្មារតី មនោសញ្ចេតនា ចិត្តស្រឡាញ់ និងការពារបរិស្ថាន ព្រមទាំងការចូលរួមជាមួយគ្នាដោយមិនដឹងខ្លួន។

សម្ភារល្បែងនៅមត្តេយ្យសិក្សាមាន៤ប្រភេទគឺ សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិត សម្ភារល្បែងចលនា សម្ភារល្បែងសិក្សា និងសម្ភារល្បែងសេរី។

១. សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិត

ល្បែងបំពេកូន

ល្បែងលក់ដូរ

សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិតជាសម្ភារល្បែងមួយដែលកុមារបានបង្កើតតាមការស្រមើស្រមៃ និងបង្ហាញពីអ្វីដែលគេបានឃើញ និងឮតាមរយៈបទពិសោធជាក់ស្តែងក្នុងការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ សម្ភារល្បែងទាំងនោះបង្កើតឡើងដោយគំនិតច្នៃប្រឌិត និងការបង្កើតថ្មីរបស់កុមារដោយប្រើប្រាស់សម្ភារល្បែងដែលគ្រូបានរៀបចំ ឬជួនកាលកុមារជ្រើសរើសសម្ភារងាយៗ ដែលនៅជុំវិញខ្លួនមកច្នៃប្រឌិតជាសម្ភារល្បែងដើម្បីបម្រើឱ្យការលេងសប្បាយរីករាយរបស់គេ ដូចជាប្រអប់ទឹកដោះគោចាស់ៗ ស្លាបព្រាចាស់ៗ ដុំឈើ ក្រដាសប្រើប្រាស់រួច ធុងជ័រ គម្របដប និងសម្លៀកបំពាក់ចាស់ៗដែលមានប្រយោជន៍សម្រាប់ការលេង។ សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិតបែងចែកជា៣យ៉ាង៖

១.១. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាម

សម្ភារល្បែងសម្រាប់ការលេងត្រាប់តាមជាសម្ភារល្បែងដែលកុមារលេងផ្សារភ្ជាប់នឹងសកម្មភាពរបស់មនុស្សធំដែលកុមារបានឃើញ ឬឮជាប្រចាំពីសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ដូចជា ចំអិនអាហារ ការសម្អាតផ្ទះសំបែង បោកសម្លៀកបំពាក់ ការថែទាំទារក គ្រូពេទ្យ គ្រូបង្រៀន អ្នកថតរូប ឆ្មុះកញ្ចក់អ្នកបើកយន្តហោះ និងត្រាប់តាមសត្វហើរ ជាដើម។ យើងរៀបចំល្បែងលេងណាដែលមិនសូវស្រដៀងនឹងរបស់ពិត តែធ្វើឱ្យកុមារអាចស្រមើស្រមៃឃើញដូចរបស់ពិត ដូចជាប្រើដុំថ្ម គម្របដប ស្លឹកឈើ ឬក្រដាសធ្វើជាលុយកាក់ ឬប្រើខ្សែអំបោះធ្វើជាគុយទាវជាដើម ពេលលេងល្បែងលក់ដូរ។

១.២.សម្ភារល្បែងសាងសង់

សម្ភារល្បែងសាងសង់មានវត្ថុនានាដូចជា ដុំឈើ ដុំជ័រ ចង្កឹះ ប្រអប់ក្រដាស ដើម្បីកុមារសាងសង់ជារូបសត្វ រុក្ខជាតិ ឬសំណង់ផ្សេងៗតាមការស្រមើស្រមៃ និងតាមការបង្ហាញ ឬជំនួយពីមនុស្សធំ ឬគ្រូបន្ថែមទៀត។ កុមារអាចសាងសង់តែម្នាក់ឯង ឬលេងជាមួយមិត្តភក្តិ។ កាលណាកុមារលេងកាន់តែច្រើន ពួកគេកាន់តែមានភាពស្ទាត់ជំនាញ ទទួលបានបទពិសោធ និងអាចយកទៅអនុវត្តន៍ក្នុងជីវភាពជាក់ស្តែងនៅពេលអនាគត។

ឧទាហរណ៍៖ ល្បែងសាងសង់ប្រាសាទ ផ្ទះ ស្ពាន...។

១.៣.សម្ភារល្បែងដើរតួ

សម្ភារល្បែងដើរតួប្រើប្រាស់សម្រាប់សម្តែងតាមតួអង្គនៃរឿងណាមួយដែលកុមារចង់លេងមានគោលដៅរួមគ្នា ដោយមិនចាំបាច់រៀបចំឱ្យចប់សាច់រឿងដូចការសម្តែងរឿងនិទាននោះទេ គ្រាន់តែដកស្រង់ឈុតឆាកណាមួយ។

ឧទាហរណ៍៖ រឿងទន្សាយចង់ស៊ីចេក (ផលិតក្បាំងរូបទន្សាយ និងកញ្ចើមានចេកទុំ)

ប្រសិទ្ធភាពក្នុងវិស័យទាំង៥

ការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ និងសុខភាព 	• បង្ហាញសមត្ថភាពផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ • សម្របសម្រួលចលនាម្រាមដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក • ការរឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង និងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងសាច់ដុំធំ
ការអភិវឌ្ឍសីលធម៌ និងវប្បធម៌ 	• សមត្ថភាពក្នុងការចែករំលែកស្នាដៃបង្កើតរួមគ្នា • សមត្ថភាពសង្កេត ត្រាប់តាមសកម្មភាព ប្រពៃណី ទំនៀមទម្លាប់ក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ
ការអភិវឌ្ឍសង្គម និងអារម្មណ៍ 	• ការទទួលស្គាល់សេចក្ដីស្រឡាញ់តាមរយៈ ការរំឭកអនុស្សាវរីយ៍ល្អៗ និងបទពិសោធដែលបានឆ្លងកាត់ • សមត្ថភាពសហការជាមួយអ្នកដទៃដើម្បីបែងចែកតួនាទី • សមត្ថភាពក្នុងការលេងជាមួយគ្នា • ការយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ
ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង និងការពិចារណា 	• ស្វែងយល់ពីលក្ខណៈ បង្គុំរូបរាងធរណីមាត្រ បរិមាណ ចំនួន គណនាលេខសាមញ្ញៗ វង្វាស់វង្វាល់ ទំហំ ពណ៌ និងលំហ • សមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតលក្ខខណ្ឌ និងបទបញ្ជាលេង។ • ជំនាញក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហាកើតពីបទពិសោធបរាជ័យ និងរបកគំហើញថ្មី។ • ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍កើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្ន និងអនាគត (ផ្តោតលើពេលវេលា) • សមត្ថភាពក្នុងការប្រើប្រាស់ចំណេះដឹង និងបទពិសោធផ្សេងៗ ដើម្បីអភិវឌ្ឍការលេងតាមរយៈភាពច្នៃប្រឌិត និងភាពប៉ិនប្រសប់ • ចែករំលែកគំនិតខ្លួនទៅអ្នកដទៃ។
ការអភិវឌ្ឍភាសា 	• សមត្ថភាពក្នុងការបញ្ជូនរូបភាព និងគំនិតទៅអ្នកដទៃ • សមត្ថភាពស្តាប់គេនិយាយ និងមានសមត្ថភាពស្តាប់ដោយការធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ • ការទទួលបាននូវភាសាសម្រាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃ។

២. សម្ភារល្បែងចលនា

សម្ភារល្បែងចលនាចែកជា សម្ភារល្បែងចលនាម្រាមដៃ និងសម្ភារល្បែងចលនារាងកាយ។ វត្ថុនានាជាច្រើនសម្រាប់ផលិតសម្ភារល្បែង ចលនាងាយៗមាននៅតាមមូលដ្ឋាន ដែលគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាអាចយកមករៀបចំច្នៃប្រឌិតឱ្យកុមារលេងដោយសុវត្ថិភាព។

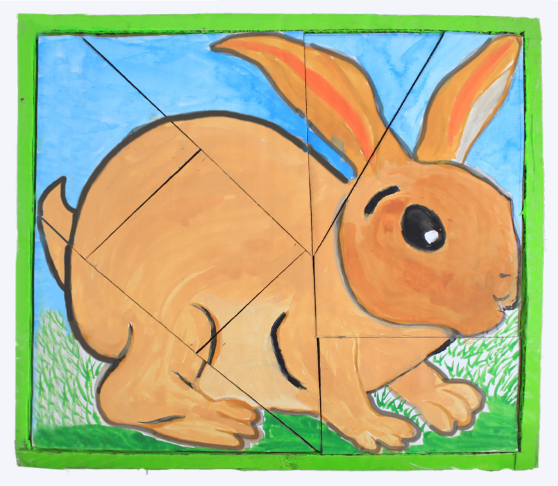
- វត្ថុសម្រាប់ផលិតសម្ភារល្បែងចលនាម្រាមដៃមានដូចជា កៅស៊ូ គម្របដប ចង្កឹះ គ្រាប់ក្រួស សំបកងាវ...។ ឧ៖ ល្បែងប៉ក់គ្រាប់ក្រួស ល្បែងផ្ទាត់កៅស៊ូ...។
- វត្ថុសម្រាប់ផលិតសម្ភារល្បែងចលនារាងកាយមានដូចជា សំបកដប ខ្សែ ក្រដាសពណ៌ កំណាត់ ធាងចេក ស្នូលក្រដាស បាល់...។ ឧ៖ ល្បែងប៊ូលីង ជិះសេះធាងចេក...។

សម្ភារល្បែងចលនារាងកាយជួយហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងប្រឈមទប់ទល់ឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពរីកចម្រើនរាងកាយទាំងមូល និងសុខភាព។ កុមារអាចសាកល្បងបង្កើត និងប្រឡងប្រណាំងគ្នាជាមួយល្បែងដែលខ្លួនបានបង្កើត។

ប្រសិទ្ធភាពក្នុងវិស័យទាំង៥

ការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ និងសុខភាព 	• សមត្ថភាពសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំម្រាមដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក • អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកចលនាម្រាមដៃមានភាពទន់ភ្លន់ និងរស់រវើក • សមត្ថភាពក្នុងការគ្រប់គ្រង និងចលនារាងកាយ ដូចជា រត់ បោះ គប់ និងលោត • ការសម្របសម្រួលកម្លាំងទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាព • ការព្យាយាមផលិត ឬបង្កើតអ្វីមួយតាមការស្រមើស្រមៃរបស់ខ្លួន • ការប្រើប្រាស់រាងកាយក្នុងការលេងដោយសប្បាយរីករាយ។
ការអភិវឌ្ឍសីលធម៌ និងវប្បធម៌ 	• ការលើកទឹកចិត្តមិត្តភក្តិឱ្យធ្វើអ្វីមួយជាមួយគ្នា ដោយមិនមានភាពរើសអើង • ការបង្ហាញឥរិយាបថយោគយល់ និងអាធ្យាស្រ័យឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក។
ការអភិវឌ្ឍសង្គម និងអារម្មណ៍ 	• កម្លាំង និងទំនុកចិត្តបន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពបានជោគជ័យ • ការផ្ដោតអារម្មណ៍លេងរហូតដល់ទីបញ្ចប់ • ការតស៊ូព្យាយាមម្ដងហើយម្ដងទៀត រហូតបានជោគជ័យ • ការទទួលស្គាល់ អំពីលទ្ធផលនៃការលេងរបស់ខ្លួន និងអ្នកដទៃ • ការសប្បាយរីករាយលេង និងមានអន្តរកម្មជាមួយមិត្តភក្តិ។
ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង និងការពិចារណា 	• សមត្ថភាពប្រើប្រាស់សម្ភារល្បែងដោយភាពប៉ិនប្រសប់ តាមរយៈការសាកល្បង និងឆ្លងកាត់កំហុសឆ្គងខ្លះៗ • សមត្ថភាពសង្កេតមើលអ្នកដទៃ ដើម្បីរៀនធ្វើតាម។
ការអភិវឌ្ឍភាសា 	• ចេះប្រើពាក្យថ្មីៗជាឃ្លាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា • ការចែករំលែកគំនិត និងអារម្មណ៍តាមរយៈការលេង • ការស្ដាប់ ទទួលយកគំនិត និងអារម្មណ៍អ្នកដទៃ។

៣. សម្ភារល្បែងសិក្សា


សម្ភារល្បែងផ្គុំរូបភាព

សម្ភារល្បែងកូនដើរលើក្តារ

សម្ភារល្បែងសិក្សាជាប្រភេទសម្ភារល្បែងដែលមានគោលការណ៍ច្បាស់លាស់ក្នុងការអប់រំបណ្តុះប្រាជ្ញា ពង្រីកភាសា ការគិត ត្រិះរិះពិចារណា តាមការមើល ស្តាប់ ឬប៉ះ។ សម្ភារល្បែងសិក្សាបានធ្វើឱ្យកុមារទទួលបានញាណផ្សេងៗគ្នា ដូចជាដឹងពីភាពស្រស់ស្អាត ដឹងអំពីពណ៌ សំឡេង និងសណ្ឋានវត្ថុផ្សេងៗគ្នា។ ការលេងបានអភិវឌ្ឍន៍បំណិនសង្គមរវាងកុមារ តាមរយៈអន្តរកម្មជាមួយគ្រូ និងមិត្តភក្តិ។ កុមារអាចសាកល្បងបង្កើតសំឡេងដោយខ្លួនឯង និងលេងធ្វើសំឡេងជាមួយមិត្តភក្តិ។ តាមរយៈការប៉ះវត្ថុផ្សេងៗ កុមារអាចប្រើដៃរបស់ពួកគេដើម្បីបង្កើតវត្ថុអ្វីមួយទៀត ហើយហាត់កាន់វត្ថុនោះយ៉ាងស្ទាត់ជំនាញ។

សម្ភារល្បែងសិក្សាមានច្រើនបែបច្រើនយ៉ាងដែលត្រូវយកទៅអនុវត្តក្នុងដំណើរការបង្រៀន និងរៀនដែលមានសម្ភារដូចជា ដូមីណូ ផ្គូផ្គង គូរភ្ជាប់ ចងចាំ ចាប់គូ ផ្គុំរូប មេឡុកឡាក់ ឡូតូ ប្រៀបធៀប ជាដើម។

ប្រសិទ្ធភាពក្នុងវិស័យទាំង៥

ការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ និងសុខភាព	• អភិវឌ្ឍន៍មុខងាររបស់ម្រាមដៃ (ចាប់ កាន់ អង្រួន...) ឱ្យប្រសើរឡើងនូវភាពប៉ិនប្រសប់ដែលជួយកុមារឱ្យមានសមត្ថភាពសរសេរ និងធ្វើការងារមានភាពល្អិតល្អន់
ការអភិវឌ្ឍសីលធម៌ និងវប្បធម៌	• ស្មារតីសាមគ្គីគ្នាក្នុងពេលលេង • ភាពអត់ធ្មត់ក្នុងការរង់ចាំវេន • ការលេងបានទៅតាមលក្ខខណ្ឌ ឬការសន្យាជាដើម។
ការអភិវឌ្ឍសង្គម និងអារម្មណ៍	• សមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតវិធីដើម្បីប្រើវត្ថុផ្សេងៗ។ • ការសប្បាយរីករាយក្នុងការលេងជាមួយមិត្តភក្តិ
ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង និងការពិចារណា	• ការផ្ដោតអារម្មណ៍លើកិច្ចការតែមួយ • ការចេះផ្លាស់ប្ដូរសកម្មភាពអ្វីមួយ ដោយការគិត និងចេះបត់បែនបានរហ័ស • ការឈ្វេងយល់បរិមាណនិងចំនួន រង្វាស់រង្វាល់ រូបរាងនិងលំហ ទំហំនិងពណ៌ លំដាប់លំដោយពេលវេលា • ចំណេះដឹងនៃការប្រើប្រាស់រូបិយប័ណ្ណជាតិមួយចំនួន។
ការអភិវឌ្ឍភាសា	• ការដឹងឈ្មោះវត្ថុ សត្វ បន្លែផ្លែឈើ និងទីតាំងបានត្រឹមត្រូវតាមសូរពាក្យ និងយល់ន័យនៃពាក្យ

៤. សម្ភារលេងសេរី

ល្បែងយន្តហោះក្រដាស

សម្ភារល្បែងសេរីមានច្រើនប្រភេទដែលកុមារអាចជ្រើសរើសយកមកលេងដោយខ្លួនឯងចេញពីជ្រុងល្បែង យកមកពីផ្ទះ ឬនៅតាមទីធ្លាសាលារៀន ក្នុង ឬក្រៅម៉ោងសិក្សាតាមចំណង់ចំណូលចិត្ត។ ល្បែងខ្លះមានលក្ខខណ្ឌ ល្បែងខ្លះទៀតគ្មានលក្ខខណ្ឌក្នុងការលេងទេ។ ការលេងល្បែងនេះមានអ្នកចូលរួមលេងតិច ឬច្រើនអាស្រ័យលើសម្ភារល្បែង។ ការផ្ដល់សម្ភារល្បែងលេង គឺអាស្រ័យលើអាយុ និងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ អាចជាល្បែងងាយៗ ឬពិបាកតាមការសម្របសម្រួលរបស់គ្រូ។

ឧទាហរណ៍៖ កុមារលេងល្បែង ប្រអប់កូនឃ្លី បន្ទាត់៣ជួរ កងក្រដាស ផ្គាត់គម្របដប កុមារលេងល្បែងឈូសស្បែកជើងស៊ីរូបភាព លេងដេញចាប់គ្នា ល្បែងយក្សៗចង់ស៊ីនំអ្វី?

ប្រសិទ្ធភាពក្នុងវិស័យទាំង៥

ការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ និងសុខភាព	• ការយល់ដឹងពីរបៀបកាន់វត្ថុផ្សេងៗ និងប្រើប្រាស់វាដោយសុវត្ថិភាព។
ការអភិវឌ្ឍសីលធម៌ និងវប្បធម៌	• ការយល់ដឹងពីសារៈសំខាន់ ភាពចាំបាច់ និងភាពសប្បាយរីករាយពេលគោរពតាមលក្ខខណ្ឌ • ការយល់ដឹងថាសម្ភារល្បែងជារបស់ប្រើប្រាស់រួមគ្នា ដូច្នេះប្រើវាដោយយកចិត្តទុកដាក់ដើម្បីឱ្យអ្នកដទៃបានលេងដែរ។
ការអភិវឌ្ឍសង្គម និងអារម្មណ៍	• ការយកចិត្តទុកដាក់លើអ្នកដទៃ ដោយទទួលយកនូវភាពផ្សេងៗគ្នា • សមត្ថភាពយល់ដឹង ពន្យល់ និងណែនាំពីលក្ខខណ្ឌនៃការលេង • ការឆ្លងកាត់នូវអារម្មណ៍ផ្សេងគ្នារបស់អ្នកដទៃ និងលេងដោយចេះសម្រុះសម្រួលតាមលក្ខខណ្ឌ។
ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង និងការពិចារណា	• ចំណេះដឹងក្នុងការអាន និងជំនាញចងចាំដើម្បីយល់ពីលក្ខខណ្ឌក្នុងការលេង។ • សមត្ថភាពគិតពីវិធី និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង ផ្អែកលើចំនួនអ្នកលេង និងអាយុរបស់ពួកគេ។ • សមត្ថភាពក្នុងការរិះរកវិធីលេងឱ្យឈ្នះ នៅពេលក្រោយតាមរយៈបទពិសោធពីមុន។ • សមត្ថភាពពន្យល់ពីគំនិតរបស់ខ្លួនទៅអ្នកដទៃ • សមត្ថភាពស្តាប់អ្នកដទៃដោយយកចិត្តទុកដាក់ • ការយល់ដឹងពីសារៈសំខាន់នៃលក្ខខណ្ឌ ហើយព្យាយាមពន្យល់វាទៅកាន់មិត្តភក្តិឱ្យចូលរួមគោរពទាំងអស់គ្នា។
ការអភិវឌ្ឍភាសា	• ប្រើពាក្យពេចន៍និយាយពីលក្ខខណ្ឌលេងជាមួយអ្នកដទៃ។

៥. គន្លឹះនៃការរៀបចំសម្ភារលេ្បង

ក. ការរៀបចំជ្រុងសម្ភារល្បែង

- ការរៀបចំជ្រុងសម្ភារល្បែងគឺត្រូវមានធ្នើរ ទូ ឬកញ្ជ្រែងដោយដាក់នៅកន្លែងសមរម្យ។ ដាក់សម្ភារល្បែងឱ្យសមស្របនឹងចំនួនកុមារធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារទាំងអស់អាចមានសម្ភារល្បែងមួយលេងក្នុងពេលតែមួយ។
- ការជ្រើសរើសសម្ភារល្បែងអាចទិញពីផ្សារផលិតដោយគ្រូ និងកុមារ ជាពិសេសសម្ភារផលិតដោយដៃពីសម្ភារប្រើប្រាស់រួចអាចកែច្នៃបាន។

ខ. ការប្រើប្រាស់

- ការរៀបចំធ្នើរឱ្យសមស្របនឹងកម្ពស់កុមារ ដើម្បីងាយស្រួលក្នុងការយកលេង និងទុកដាក់នៅកន្លែងដើមវិញបន្ទាប់ពីលេងរួច។
- បែងចែកសម្ភារតាមប្រភេទ ហើយដាក់ក្នុងកញ្ជ្រែង កន្ត្រក ឬប្រអប់ក្រដាសត្រឹមត្រូវ ដោយបិទស្លាកសញ្ញាសម្គាល់នៅលើកញ្ជ្រែងនីមួយៗ តាមការច្នៃប្រឌិតរបស់គ្រូ។ គ្រូអាចយករូបភាពចេញពីកញ្ចប់សម្ភារល្បែង ឬប្រអប់ក្រដាសសម្ភារមកបិទលើកញ្ជ្រែង។
- ការសម្អាតធ្នើរ និងសម្ភារល្បែងជាប្រចាំ។
- ការរៀបចំសម្ភារល្បែងផ្លាស់ប្តូរតាមប្រភេទល្បែង។ ល្បែងខ្លះមានបំណែកតូចៗជាច្រើន ដូចជា ល្បែងផ្គុំរូបជាដើម។ ដើម្បីកាត់បន្ថយការបាត់បង់បំណែកទាំងនេះ យើងរៀបចំប្រអប់ដាក់ដាច់ដោយឡែក និងបិទស្លាកសញ្ញាសម្ភារល្បែងនីមួយៗ។
- ការណែនាំកុមារពីការប្រើប្រាស់ធ្នើរសម្ភារល្បែងជាប្រចាំ ដោយពន្យល់ពីមុខសម្ភារល្បែងនីមួយៗ របៀបលេង និងរបៀបទុកដាក់នៅពេលលេងរួច។
- ក្នុងករណីខ្លះ គ្រូរៀបចំជ្រុងនេះជាមួយកុមារ ដើម្បីបង្រៀនពួកគាត់ពីរបៀបទុកដាក់សម្ភារឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ល្អ។

ចំណាំ៖ រាល់ការលេងសម្ភារល្បែងទាំងអស់ គ្រូត្រូវគិតពីសុវត្ថិភាព និងអនាម័យជានិច្ច។

ជំពូកទី៣
ការផលិតសម្ភារល្បែង

សម្ភារល្បែងមួយចំនួនមិនចាំបាច់ទិញពីទីផ្សារទាំងអស់នោះទេ យើងអាចជ្រើសរើសយកវត្ថុមានក្នុងមូលដ្ឋានដែលបានប្រើប្រាស់រួច មកសម្អាត និងកែច្នៃផលិតជាសម្ភារល្បែងសម្រាប់ប្រើប្រាស់ក៏បានដែរ។ សម្ភារល្បែងទាំងនេះ ងាយស្រួលដល់គ្រូ ឬកុមារ ផលិតដោយចំណាយថវិកាតិចតួច។ ការផលិតមានភាពបត់បែនច្រើនទៅតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់អ្នកផលិត ដូចជាសម្ភារល្បែងផ្គុំរូបភាព អ្នកផលិតអាចដាក់រូបសត្វ ផ្លែឈើ រុក្ខជាតិ ឬយានយន្តជាដើម។

ការផលិតសម្ភារល្បែងទាំងនោះ បានធ្វើឱ្យសាលារៀនមានសម្ភារល្បែងសម្បូរបែបសម្រាប់ឱ្យកុមារលេង ប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយជាមួយបរិស្ថានជុំវិញខ្លួន ដើម្បីសម្រេចបាននូវលទ្ធផលសិក្សាដែលគ្រូ និងកុមារខ្លួនឯងផ្ទាល់ចង់បាន។ នៅពេលដែលចម្រើនវ័យបន្តបន្ទាប់ គាត់នឹងប្រើប្រាស់នូវការច្នៃប្រឌិតទាំងនេះក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ ជាមនុស្សដែលប្រកបដោយការច្នៃប្រឌិតខ្ពស់ និងមានសមត្ថភាពក្នុងការដោះស្រាយនូវបញ្ហាប្រឈមផ្សេងៗក្នុងជីវិត។

ផ្នែកខាងក្រោមនេះជាឧទាហរណ៍ឈ្មោះសម្ភារល្បែងមួយចំនួន ដែលជ្រើសរើសយកមកផលិត៖

១.សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិត

១. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាមគ្រូពេទ្យ
២. សម្ភារល្បែងបំពេកូន
៣. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ
៤. សម្ភារល្បែងសាងសង់ពីប្រអប់ក្រដាស
៥. សម្ភារល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែ

២. សម្ភារល្បែងចលនា

១. សម្ភារល្បែងប៊ូលីង
២. សម្ភារល្បែងបង្វិលគម្របដប
៣. សម្ភារល្បែងយន្តហោះក្រដាស
៤. សម្ភារល្បែងជិះសេះ
៥. សម្ភារល្បែងដកកន្ទុយ

៣. សម្ភារលេងសិក្សា

១. សម្ភារលេងផ្គុំរាងធរណីមាត្រ
២. សម្ភារលេងផ្គុំរូប
៣. សម្ភារលេងកូនដើរលើក្តារ/ស្វែងរកភពផ្កាយ
៤. សម្ភារលេងតន្ត្រីផលិតពីចានស្មោរ
៥. សម្ភារលេងក្រាប់គម្របដប

៤. សម្ភារលេងសេរី

១. សម្ភារលេងតម្រង់ជួរ/បន្ទាត់៣ជួរ
២. សម្ភារលេងរមៀលគ្រាប់សូន
៣. សម្ភារលេងកងក្រដាស
៤. សម្ភារលេងផ្ទាត់គម្របដប
៥. សម្ភារលេងចាប់គូ

ផ្នែកទី១៖ សម្ភារល្បែងច្នៃប្រឌិត

១. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាមគ្រូពេទ្យ

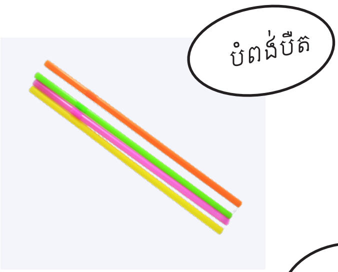
កុមារចង់រៀន និងចង់ធ្វើអ្វីមួយនៅពេលពួកគេបានឃើញ និងស្តាប់ពីមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញខ្លួន។ ល្បែងត្រាប់តាមគ្រូពេទ្យជាល្បែងមួយដ៏ពេញនិយមសម្រាប់កុមារ ព្រោះវាបានបង្ហាញកុមារពីការយកចិត្តទុកដាក់ថែទាំងសុខភាពនៅពេលមានជំងឺ និងការបង្ហាញពីការយកចិត្តទុកដាក់របស់ខ្លួននៅពេលមាននរណាម្នាក់ឈឺ។

១.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានឈ្មោះ និងរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារដែលយកមកលេង - ប្រាប់ពីរបៀបផលិតសម្ភារពេទ្យបានយ៉ាងតិច៥មុខ។
បំណិនសម្បទា	- ប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ក្នុងការសម្តែងតួជាគ្រូពេទ្យ និងអ្នកជំងឺ - ផលិតបានសម្ភារពេទ្យយ៉ាងតិច៥មុខ។
ចរិយាសម្បទា	- សហការ ស្តាប់ហេតុផលពីមិត្តភក្តិ - បញ្ចេញមតិយោបល់ដល់មិត្តភក្តិ។ - ចាប់យកជំនាញណាមួយដែលគេចូលចិត្តសម្រាប់ប្រកបមុខរបរពេញមួយជីវិតទៅអនាគត។

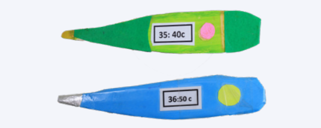
១.២. ការផលិត

☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត៖



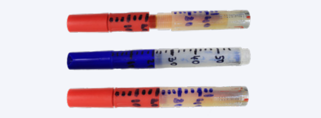
☛ របៀបផលិត៖

- ទែម៉ូម៉ែត្រ



- កាត់ក្រដាសកាតុងមានប្រវែងបណ្ដោយ ១០សង់ទីម៉ែត្រ និងទទឹង ១.៥សង់ទីម៉ែត្រ បន្ទាប់មកគូររូប
- កាត់ក្រដាសតាមរូបដែលបានគូរ និងផាត់ពណ៌

- សារ៉ាំងចាក់ថ្នាំ



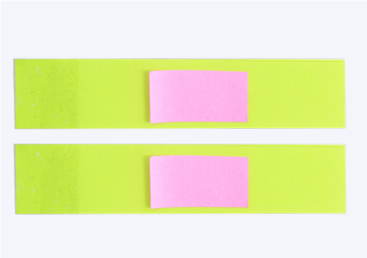
- យកសំបកហ្វឺតដែលប្រើប្រាស់ហើយមកធ្វើជាសារ៉ាំងចាក់ថ្នាំ
- គូរលេខ និងចំនួនត្រែតាមការចង់បាន

- ឧបករណ៍វាស់បេះដូង

- កាត់ខ្សែលីឡុងកន្លះម៉ែត្រ ដាក់បំពង់បឺត ១ទាំងសងខាង
- គួចខ្សែនៅខាងចុងទាំងសងខាង ដើម្បីងាយស្រួលដាក់ក្នុងត្រចៀកកុមារ
- បិតស្កុតនៅជិតកន្លែងគួច ដើម្បីកុំឱ្យរអិលបំពង់បឺត
- កាត់ខ្សែប្រវែង ៣៥សង់ទីម៉ែត្រ និងគួចចំចំនុចកណ្ដាលដូចរូប
- យកកំប៉ុងកាហ្វេតូចល្មមមកកាត់ពាក់កណ្ដាល ហើយបិទក្រដាសពណ៌
- ចោះរុនតូចមួយសម្រាប់ដាក់ខ្សែចូលដូចរូប

ថ្នាំ

បង់បិត



ប្រដាប់ស្ទង់កម្ដៅ

១.៣. របៀបលេង

- កុមារពិភាក្សាជ្រើសរើសតាមការស្ម័គ្រចិត្តជាគ្រូពេទ្យ និងអ្នកជំងឺ
- កុមារប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់គ្រូពេទ្យ
- គ្រូពេទ្យរៀបចំសម្ភារសម្រាប់ពិនិត្យអ្នកជំងឺ
- កុមារចាប់ផ្ដើមលេងនៅពេលមានអ្នកជំងឺទៅពិគ្រោះយោបល់ជាមួយគ្រូពេទ្យក្រោមការសម្របសម្រួលពីគ្រូ ដូចជាដើរតួនាទីជាអ្នកជំងឺទៅទទួលការចាក់ថ្នាំពីគ្រូពេទ្យ។

២. សម្ភារលេងបំពេកូន

កុមារតូចចងចាំនូវរាល់សកម្មភាពរបស់ឪពុកម្ដាយ និងអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន ជាក់ស្ដែងដូចជាការច្រៀងបំពេកូនមុនពេលចូលគេង។ ចម្រៀង និងការថ្នាក់ថ្នមឱ្យកូនគេង បានធ្វើឱ្យកុមារមានចិត្តរំភើប ចង់ត្រាប់តាមសកម្មភាពរបស់ម្ដាយ។

២.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីរបៀបផលិតកូនង៉ា ពីកំណាត់ ក្រមា ឬកន្សែង និងរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់កូនង៉ាគេង - ប្រាប់ពីទង្វើនៃក្ដីស្រឡាញ់របស់ម្ដាយចំពោះកូន។
បំណិនសម្បទា	- ផលិតកូនង៉ា ពីកំណាត់ ក្រមា ឬកន្សែង - បង្ហាញពីក្ដីស្រឡាញ់របស់ម្ដាយចំពោះកូនតាមរយៈការបំពេលួងលោម ថ្នាក់ថ្នមឱ្យកូនតូចគេង។
ចរិយាសម្បទា	- ប្រែប្រួលឥរិយាបថជាវិជ្ជមានដោយចេះស្ដាប់បង្គាប់ម្ដាយ ចេះស្រឡាញ់បងប្អូន - ការទទួលស្គាល់សេចក្ដីស្រឡាញ់តាមរយៈ ការរំឭកអនុស្សាវរីយ៍ល្អៗ និងបទពិសោធដែលបានឆ្លងកាត់

២.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

កន្សែង

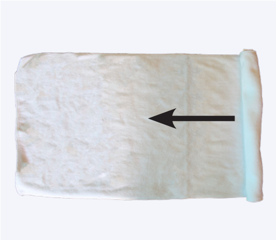
កៅស៊ូកង ឬខ្សែ

☛ របៀបផលិត

១

លាកកន្សែងលើផ្ទៃរាបស្មើ

២



មូលពីម្ខាងបញ្ចូលគ្នា

៣

មូលចូលម្ខាងទៀត

៤

បត់កន្សែងមកចំហៀង

៥

មូលចុះមកក្រោមដូចរូប

៦

យកកៅស៊ូ ឬខ្សែមកចង

៧

កាត់ក្រដាសពណ៌ ឬស្កុតពណ៌ធ្វើមាត់ និងភ្នែក

២.៣. របៀបលេង

- គ្រូនាំកុមាររៀបចំទីកន្លែងកូនង៉ាគេង
- កុមារយកដបទឹកដោះគោមកដាក់នៅក្បែរកូនង៉ា រួចច្រៀងបំពេ «អូនអើយគេងទៅ កូនក្រមុំល្អ មុខមាត់អូនស អូនឆាប់គេងទៅ បងថ្នាក់ថ្នម បំពេថៃពៅ អូនឆាប់គេងទៅ ពៅងងុយហើយ» (២ដង)

៣. សម្ភារល្បែងត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

ការទំនាក់ទំនងសម្រាប់កុមារនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាមានច្រើនបែប ច្រើនរូបភាព។ កុមារអាចបង្កើតសកម្មភាពលេង ដោយធ្វើជាហាងលក់ដូរ មានអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ។ ទន្ទឹមនឹងនេះ គ្រូអាចរៀបចំច្នៃប្រឌិតល្បែងលក់ដូរនេះទៅអនុវត្តតាមលទ្ធផលរំពឹងទុកនៅក្នុងមុខវិជ្ជាផ្សេងៗ។

៣.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីឈ្មោះប្រភេទមុខទំនិញ សម្ភារផ្សេងៗសម្រាប់ការលក់ និងទិញ - ប្រាប់ពីចំនួន លេខ តម្លៃដែលត្រូវលក់ និងស្គាល់ប្រភេទក្រដាសប្រាក់។
បំណិនសម្បទា	- ធ្វើចំណែកថ្នាក់ទៅតាមប្រភេទមុខទំនិញ តាមរយៈល្បែងលក់ដូរ - បង្ហាញបានឈ្មោះទំនិញដែលត្រូវលក់ និងទិញ។
ចរិយាសម្បទា	- មានទំនាក់ទំនង សុជីវធម៌រវាងអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ - ចូលរួមលេងល្បែងដោយសប្បាយរីករាយ។

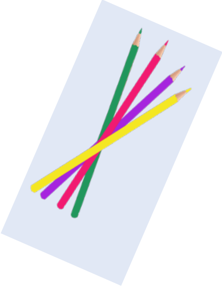
៣.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាស កាតុង

ក្រដាស ពណ៌

ខ្មៅ ដៃពណ៌



☛ របៀបផលិត

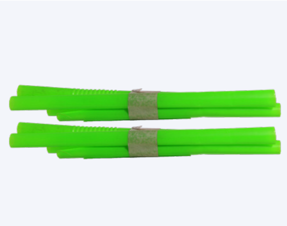
ការ៉ុត

នំប៉័ង

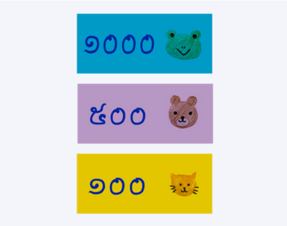
ដំឡូង

នំកង

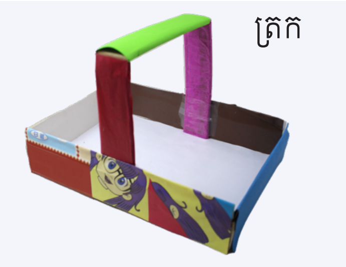
ត្រសក់


សណ្តែកគួ

ប៉េងប៉ោះ



ក្រដាសប្រាក់


ត្រក

- កាត់ក្រដាសកេសប្រវែងបណ្តោយ២៥សង់ទីម៉ែត្រ ទទឹង១៥សង់ទីម៉ែត្រ
- បិទក្រដាសពណ៌ជុំវិញប្រអប់ក្រដាស
- ធ្វើប្រដាប់យួរឱ្យល្មមទៅតាមទំហំប្រអប់

* គ្រូអាចផលិតកន្ត្រកតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់ខ្លួន

៣.៣. របៀបលេង

- កុមារពិភាក្សាជ្រើសរើសអ្នកលក់ និងអ្នកទិញតាមការស្ម័គ្រចិត្ត
- កុមារប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ រៀបចំទីកន្លែង និងសម្ភារសម្រាប់អ្នកទិញ
- កុមារចាប់ផ្តើមលេងដោយអ្នកលក់ផ្សព្វផ្សាយទំនិញទាក់ទាញភ្ញៀវ
- អ្នកទិញសាកសួរពីគុណភាព និងតម្លៃទំនិញដោយមានគ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល

៤. សម្ភារល្បែងសាងសង់ពីប្រអប់

កុមារចូលចិត្តលេងត្រួតវត្ថុផ្សេងៗធ្វើជាទម្រង់រូបរាងតាមការច្នៃប្រឌិត និងការស្រមើស្រមៃរបស់ខ្លួន។ ជួនកាលកុមារប្រើប្រអប់ ឬគម្របដប បំពង់បឺត ដុំឈើ កែវជ័រ ដើម្បីបង្កើតជាសំណង់ផ្សេងៗនូវអ្វីដែលពួកគេពេញចិត្ត។

៤.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ឈ្មោះទម្រង់ រូបរាងនៃសំណង់ដែលបានសាងសង់តាមគំនិតផ្ទាល់ខ្លួន - ប្រាប់បានប្រភេទសម្ភារដែលខ្លួនចង់សាងសង់។
បំណិនសម្បទា	- តម្រៀប និងត្រួតប្រអប់បង្កើតបានជារូបរាងផ្សេងៗ - ច្នៃប្រឌិតដោយប្រើសម្ភារផ្សេងៗធ្វើជាសំណង់។
ចរិយាសម្បទា	- គាំទ្រស្នាដៃរបស់មិត្តភក្ដិ និងទទួលស្គាល់ស្នាដៃរបស់ខ្លួន - អំណត់ ព្យាយាមធ្វើកិច្ចការរបស់ខ្លួនសម្រេចជាស្ថាបត្យ។

៤.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

- របៀបផលិត

ផលិតប្រអប់ក្រដាសមានរាងធរណីមាត្រផ្សេងៗ ឬប្រើប្រអប់ចាស់ៗដែលមានស្រាប់។ តុបតែងតាមការច្នៃប្រឌិតរៀងខ្លួន។ ទំព័របន្ទាប់បង្ហាញពីការផលិតប្រអប់ក្រដាស។

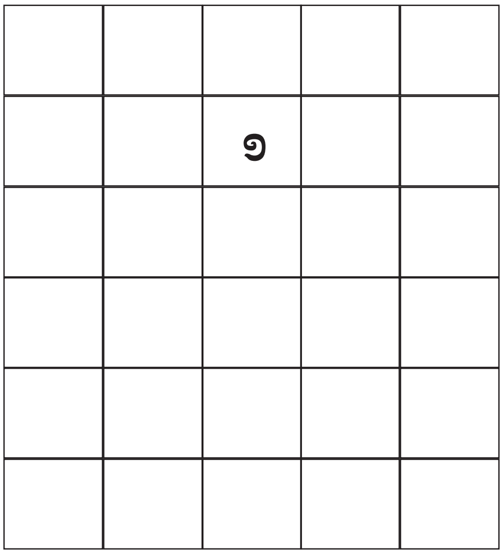
៤.៣. របៀបលេង

- ល្បែងនេះកុមារអាចលេងជាបុគ្គល ឬក្រុម
- កុមារយកប្រអប់ដែលគ្រូបានរៀបចំមកត្រួតគ្នាធ្វើជាសំណង់ផ្សេងៗតាមគំនិតរបស់ខ្លួន ឬក្រុម
- គ្រូបំផុសកុមារ ឬតំណាងក្រុមឱ្យបង្ហាញពី ឈ្មោះធ្វើអំពីអ្វី និងផលប្រយោជន៍របស់សំណង់
- គ្រូសំយោគគំនិតកុមារ និងអប់រំបន្ថែម។

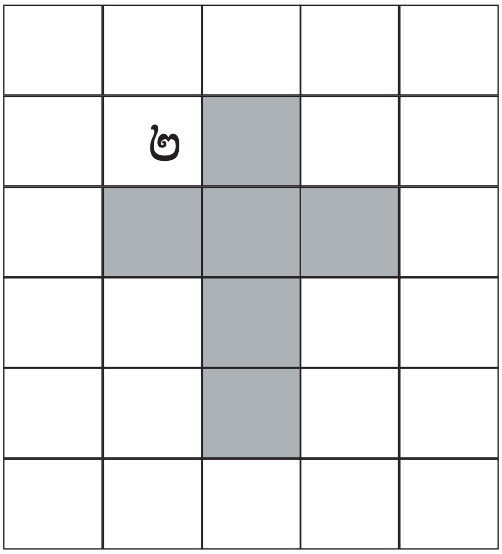
គន្លឹះបន្ថែម

ការផលិតប្រអប់រាងគូប

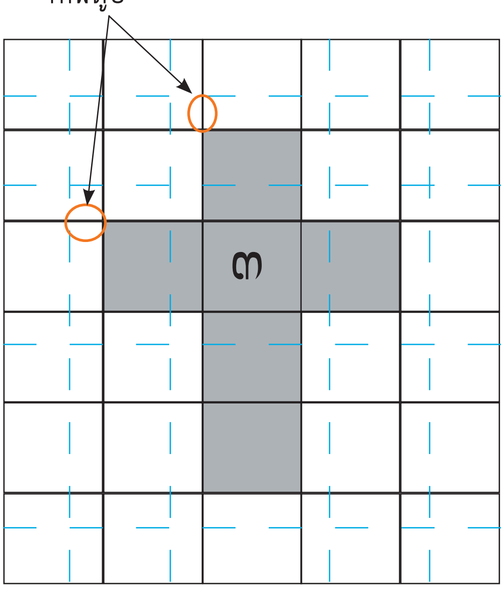
- កាត់ក្រដាសទំហំ ៥x៦ភាគ ដោយ បែងក្រឡា ជារាងការ៉េតូចចំនួន៣០



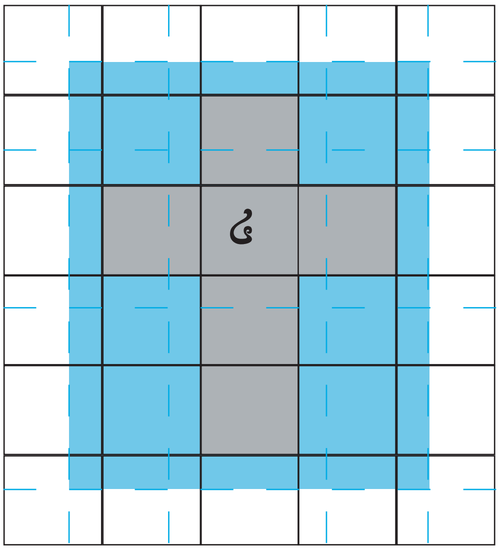
- ដៅយករាងសញ្ញាបូក ដូចក្នុងរូប



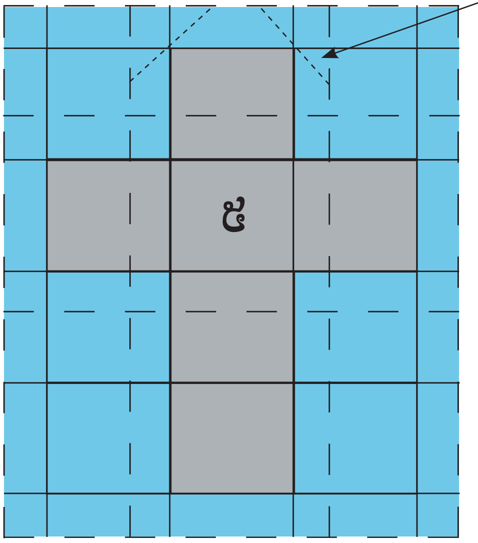
- ដៅបន្ទាត់ជុំវិញរាងសញ្ញាបូក ប្រវែង ១/៣នៃ ការ៉េតូច

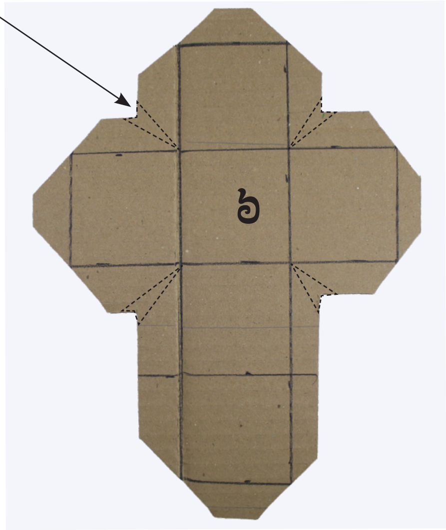


- កាត់យកតែផ្នែកជុំវិញរាងសញ្ញបូក



- កាត់ជ្រុងជុំវិញរូបសញ្ញាបូក





- យកចុងកាំបិតធូតថើរៗតាមខ្សែបន្ទាត់ ដើម្បីអាចកាច់បត់បាន

- ផ្គុំបញ្ចូលគ្នា ដោយបិទការមកបិទដោយយកខ្សែ មកចងទុកដល់ការស្ងួត

- តុបតែងដោយបិទរូប គូររូប ឬផាត់ពណ៌តាមចំណូលចិត្ត

៥. សម្ភារល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែ

បន្ទាប់ពីបានស្ដាប់រឿងនិទាន «អ្នកថតរូបដ៏ពូកែ» កុមារចាប់អារម្មណ៍ចង់បង្កើតស្នាដៃធ្វើជាអ្នកថតរូបដូចនៅក្នុងសាច់រឿង។ កុមារដើរតួតាមអ្នកថតរូប ប្រើកាមេរ៉ាដែលបានផលិតថតយកបរិស្ថានស្រស់ស្អាតនៅជុំវិញរបស់គេ។ ដូច្នេះការថតរូបបានបង្កើតឱ្យកុមារមានរូបារម្មណ៍ច្នៃប្រឌិត ដើម្បីបញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ពិតរបស់ខ្លួន។

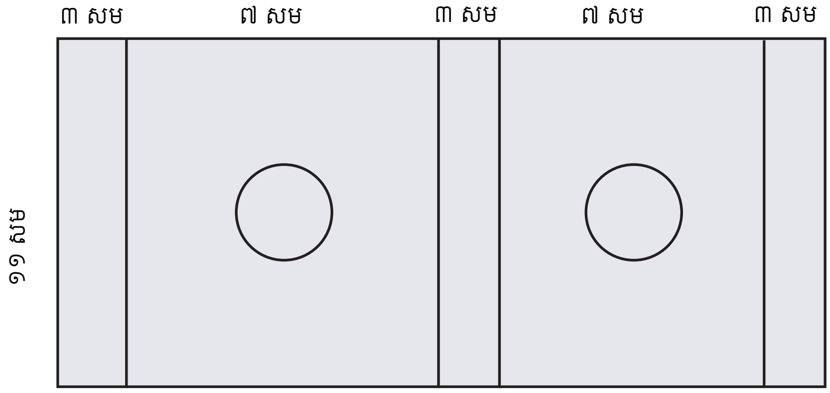
៥.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីរបៀបថតទៅគ្រូ និងមិត្តភក្តិ - បញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ពិតរបស់ខ្លួនបន្ទាប់ពីគូររូបរួច។
បំណិនសម្បទា	- សម្ដែងតួជាជាងថតរូប - បង្ហាញពីចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់ខ្លួនតាមរយៈការគូររូបភាព និងតាំងពិព័រណ៍។
ចរិយាសម្បទា	- សហការ និងគោរពគំនិតត្រឹមត្រូវរបស់មិត្តភក្តិ - ស្រឡាញ់សោភណភាព ចូលចិត្តថត និងគូររូប។

៥.២. ការផលិត

☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត៖ ក្រដាសកាតុង ក្រដាសពណ៌ ឬក្រដាសប្រអប់ចាស់ៗ ដែលមានសណ្ឋានរឹងកាន់តែប្រសើរ។

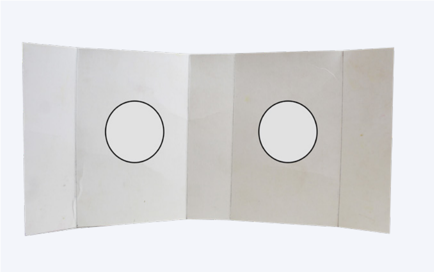
☛ របៀបផលិត



១

- កាត់ក្រដាសកាតុងប្រវែង ២៣x១១ ស.ម រួចចែកជាផ្នែកដូចក្នុងរូប

២

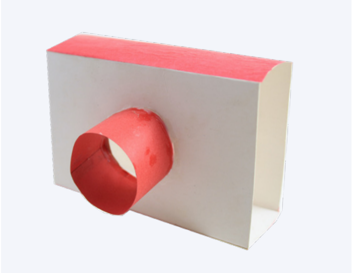


- បត់ក្រដាសតាមបន្ទាត់ដែលបានគូរ
- កាត់រង្វង់ចេញ

៣

- បត់ផ្នត់បញ្ចូលគ្នា ហើយបិតការ

៤



- មូលក្រដាសពណ៌ និងបិតធ្វើជាកានុងម៉ាស៊ីនថត

៥

- គូររូប ឬផាត់ពណ៌តាមចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់កុមារ

៤.៣. របៀបលេង

- កុមារត្រូវមានម៉ាស៊ីតថត ខ្មៅដៃពណ៌ ឬពណ៌ទៀន និងក្រដាសម្នាក់មួយៗ
- គ្រូនាំកុមារទៅសួនច្បារសាលារៀន ឬកន្លែងដែលមានទេសភាពស្អាតៗ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាព
- ឱ្យកុមារថតរូប និងគូររូបតាមអ្វីដែលបានចងចាំ
- បន្ទាប់ពីចប់សកម្មភាព គ្រូត្រូវនាំកុមារមកថ្នាក់រៀន ដើម្បីបន្តការគូររូប និងធ្វើជាកម្រងរូបថត ដាក់តាំងជាស្នាដៃ។

ផ្នែកទី២៖ សម្ភារល្បែងចលនារាងកាយ

១. សម្ភារល្បែងប៊ូលីង

ល្បែងប៊ូលីងជាប្រភេទកីឡាពេញនិយមសម្រាប់មនុស្សពេញវ័យ ជាពិសេសនៅប្រទេសមានសេដ្ឋកិច្ចរីកចម្រើន។ យើងក៏អាចកែច្នៃល្បែងនេះ សម្រាប់ឱ្យកុមារលេងដោយរក្សាទុកនូវខ្លឹមសារដើមរបស់កីឡា។ យើងអាចផ្លាស់ប្តូរសម្ភារលេងធ្វើយ៉ាងណាឱ្យសមស្របតាមវ័យកុមារក្នុងការកែច្នៃ។

១.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- សម្របសម្រួលរាងកាយប្រមៀលឱ្យត្រូវគោលដៅដោយប្រើបាល់ - ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដៃ ប្រមៀលចំគោលដៅ
បំណិនសម្បទា	- ប្រើប្រាស់ចលនាដងខ្លួន និងសាច់ដុំភ្នែកប្រមៀលបាល់ឱ្យចំគោលដៅប៉ាន់ស្មានចម្ងាយ តាមរយៈការលេងប៊ូលីង - រាប់ចំនួនដបដែលបានដួល
ចរិយាសម្បទា	- មានភាពរហ័សរហួន ផ្តោតអារម្មណ៍ មានបម្រុងប្រយ័ត្ន ដោយសប្បាយរីករាយជាមួយមិត្តភក្តិ - ចូលចិត្តលេងកីឡា ដើម្បីសុខភាព។

១.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

☛ របៀបផលិត

- សរសេរលេខ ឬរាងធរណីមាត្រ ឬពណ៌ លើក្រដាសតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់គ្រូ រួចកាត់បិទឱ្យគ្រប់តាមចំនួនដប
- ដាក់គ្រាប់ឃ្លី ខ្សាច់ ថ្ម ក្រួស គ្រាប់ធញ្ញជាតិ ឬទឹកក្នុងបរិមាណសមស្របដើម្បីរក្សាលំនឹងដប

- ធ្វូលក្រដាស ឬកំណាត់ឱ្យណែន ដោយរុំស្កុត ឬចងខ្សែ ធ្វើជាបាល់ឱ្យមានទំហំសមស្របតាមវ័យកុមារ។

១.៣. របៀបលេង

- ល្បែងប៊ូលីងអាចលេងម្នាក់ឯង ឬជាក្រុម
- ប៉ាវរកអ្នកឈ្នះចាប់ផ្ដើមលេងមុនគេ (គ្រូអាចធ្វើតាមវិធីផ្សេងៗបាន)
- រៀបកូនប៊ូលីងជារាងត្រីកោណ ឬជាជួរបន្ទាត់ត្រង់ផ្ដេក
- មានមេប៊ូលីង (បាល់) យ៉ាងតិចពីរសម្រាប់កុមារលេង
- កំណត់ទីតាំងឈរទៅគ្រាប់ប៊ូលីងសមស្របតាមវ័យកុមារ
- តំណាងក្រុមទី១ និងទី២កាន់មេប៊ូលីងម្នាក់មួយ
- ក្រុមណាដែលផ្ដួលកូនប៊ូលីងបានច្រើនជាងគេ ត្រូវបានអបអរសាទរពីមិត្តភក្ដិ។

* ចំណាំ៖ គ្រូអាចបត់បែបច្នៃប្រឌិតរបៀបលេងដោយខ្លួនឯងបាន។

២. សម្ភារល្បែងបង្វិលគម្របដប

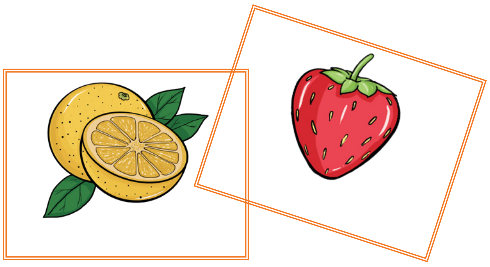
ការជ្រើសរើសល្បែងសម្រាប់ឱ្យកុមារលេងមិនមែនមានន័យថាសម្ភារនោះត្រូវតែទំនើប មានជាតុផ្សំច្រើននៅក្នុងការផលិតនោះទេ សំខាន់បំពេញចំណង់ចំណូលចិត្ត និងការអភិវឌ្ឍចលករតូចៗ ល្បែងនេះកុមារអាចចូលរួមក្នុងការផលិតបាន។

២.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីរបៀបបង្វិលគម្របដប - ប្រាប់បានពីលំនឹងគម្របដបវិលបានយូរ
បំណិនសម្បទា	- ទប់លំនឹងដោយប្រើចលនាម្រាមដៃ - បង្វិលគម្របដបឱ្យឈរបានយូរជាបុគ្គល
ចរិយាសម្បទា	- មានភាពរហ័សរហួន សប្បាយរីករាយ និងគាំទ្រស្នាដៃមិត្តភក្តិ ដែលបង្វិលគម្របដបបានល្អ

២.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត



បង្គោលបង្វិលអាចជាឈើចាក់ធ្មេញ ឬឈើឆ្អឹងកន្លាស់ដូងៗ ប្រាកដថាវាបានសម្អាតល្អ ដើម្បីបង្ការមុតដៃកុមារៗ

- របៀបផលិត

១

• ចោះប្រហោងគម្រប ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យចំកណ្ដាល។ ប្រហោងតូច ឬធំអាស្រ័យលើទំហំបង្គោល។

២

• កាត់រូបបិទ ផាត់ពណ៌ ឬគូររូបលើគម្រប (អាចឱ្យកុមារផាត់ពណ៌ ឬគូររូប)។

៣

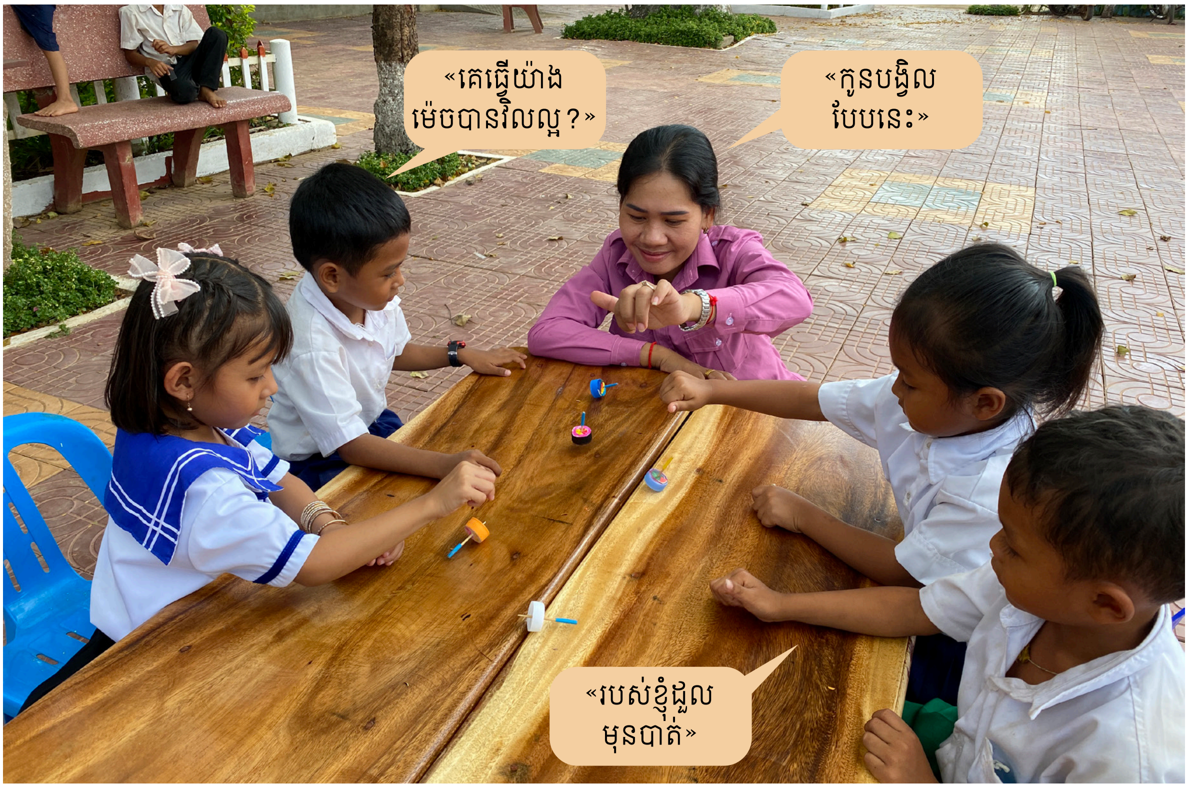
• រៀបចំដងឈើឱ្យមានប្រវែងសមល្មមអាចស៊កចូលក្នុងគម្របដបបានដោយធានាសុវត្ថិភាពដល់កុមារ (រុំស្កុតផ្នែកចុងខាងលើ)

៤

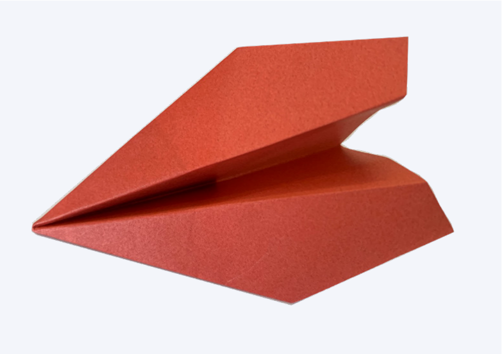
• យកស្កុតរុំ ជៀសវាងមុតដៃ។

២.៣. របៀបលេង

- ជ្រើសរើសទីតាំងមានផ្ទៃរាបស្មើ ងាយស្រួលបង្វិល
- កុមារបង្វិលគម្របដបជាបុគ្គល ជាដៃគូ ឬជាក្រុមតាមបែបប្រឡងប្រណាំង
- ឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្ដើមលេង
- គម្របដបណាដែលវិលបានយូរជាងគេជាអ្នកឈ្នះ



៣. សម្ភារល្បែងយន្តហោះក្រដាស



យើងអាចយកក្រដាសមកផលិតបានជាយន្តហោះបានច្រើនប្រភេទ ដើម្បីងាយស្រួលលេងសម្រាប់កុមារនៅសាលារៀន និងនៅផ្ទះ។

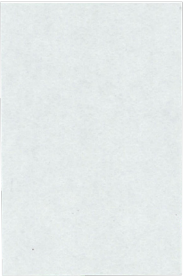
៣.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីរបៀបផលិតយន្តហោះ - ប្រាប់បានពីការប៉ាន់ស្មានកម្លាំងដៃគប់យន្តហោះឱ្យបានខ្ពស់
បំណិនសម្បទា	- សម្របសម្រួលរាងកាយក្នុងការគប់ឱ្យបានឆ្ងាយ ហើយខ្ពស់ តាមរយៈការលេងល្បែងយន្តហោះ - ពិសោធន៍ស្វែងយល់ធ្វើយន្តហោះបែបណាដែលហោះបានខ្ពស់
ចរិយាសម្បទា	- មានទម្លាប់ទទួលខុសត្រូវក្នុងពេលលេងល្បែងជាមួយមិត្តភក្តិដោយសប្បាយរីករាយ

៣.២. ការផលិត

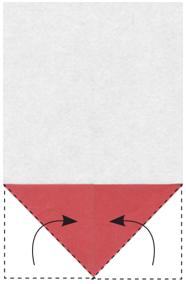
- ធនធានសម្រាប់ផលិត៖ ក្រដាសពណ៌ ឬក្រដាសកាសែត
- របៀបផលិត

១



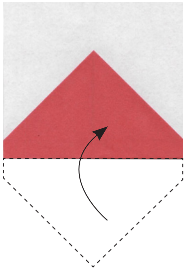
- យកក្រដាសមានរាងចតុកោណកែងមកធ្វើ

២



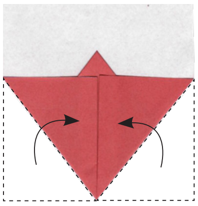
- បត់ជ្រុងតាមគំរូក្នុងរូប

៣

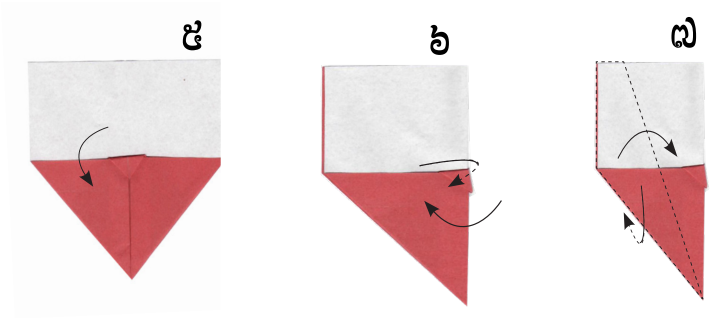


- បត់ជ្រុងតាមគំរូក្នុងរូប

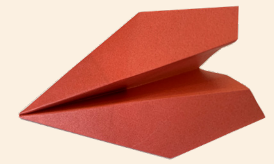
៤



- បត់ជ្រុងតាមគំរូក្នុងរូប



- បត់ជ្រុងតាមគំរូក្នុងរូប



រូបយន្តហោះពេលបត់រួច

៣.៣. របៀបលេង

- គ្រូឱ្យកុមារកាន់យន្តហោះគ្រប់ៗគ្នា និងគូសសញ្ញាសំគាល់លើយន្តហោះរៀងៗខ្លួន
- កុមារត្រូវកាន់យន្តហោះឱ្យចំពាក់កណ្ដាល ហើយគប់ឡើងទៅលើ
- គ្រូឱ្យសញ្ញាចាប់ផ្ដើមលេង
- កុមារដែលគប់បានឆ្ងាយ ឬខ្ពស់ជាងគេជាអ្នកឈ្នះ

៤. សម្ភារល្បែងជិះសេះ

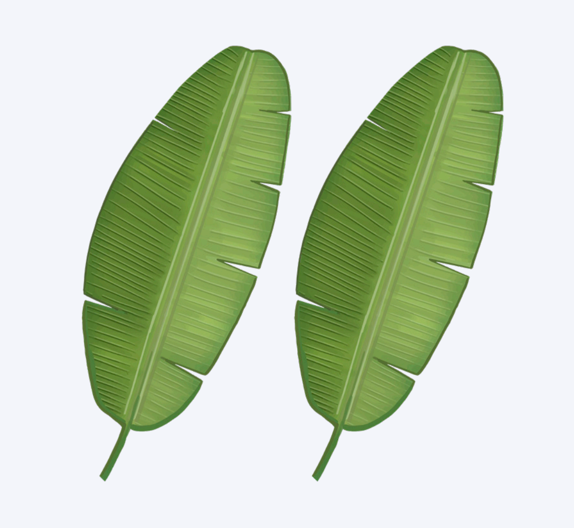
ការចង់ចេះចង់ដឹងនូវអ្វីដែលថ្មី និងការធ្វើចលនាជាទម្លាប់របស់កុមារ។ ដូច្នេះការលេងល្បែងជិះសេះដោយប្រើធាងចេកប្រណាំងគ្នាជាល្បែងពេញនិយមរបស់កុមារនៅតាមសហគមន៍។

៤.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីរបៀបជិះសេះដោយប្រើធាងចេក - ប្រាប់បានពីរបៀបផលិតសេះពីសម្ភារផ្សេងៗ
បំណិនសម្បទា	- សម្របសម្រួលចលនារាងកាយទប់លំនឹងដោយកាន់ធាងចេក - រត់ឱ្យដល់គោលដៅ តាមរយៈការជិះសេះធាងចេក
ចរិយាសម្បទា	- មានភាពរហ័សរហួន មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងលេងជាមួយគ្នាដោយសប្បាយរីករាយ

៤.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត៖



- ស្ងួលធាងចេកលះស្លឹកចេញ បានហាលទុកមុនកាន់តែប្រសើរដើម្បីកាត់បន្ថយជ័រចេក និងមានភាពស្វិត។
- កំណាត់ឈើ ធ្វើពីឫស្សី ឬឆ្អឹងស្លឹកដូងប្រហែល ១០ទៅ១៥ស.ម។

☛ របៀបផលិត

១

- កាត់ធ្វើត្រចៀកសេះ នៅគល់ជាងចេក ក្នុងប្រវែងស្មើគ្នា

២

- កាច់ត្រឹមគន្លៀកក្បាលសេះ ឱ្យចេញជាស្លឹកត្រចៀកសេះ
- ដោតឈើចំកណ្តាលកន្លែងកាត់ធ្វើជាត្រចៀក

៤.៣. របៀបលេង

- កុមារមានជិះម្នាក់មួយ ដោយយកសេះនោះមកដាក់ប្រឡោះភ្លៅ
- កំណត់ចម្ងាយទីតាំងចេញដំណើរ និងគោលដៅឱ្យសមស្របតាមវ័យកុមារ
- គ្រូឱ្យសញ្ញាជាការចាប់ផ្តើម

«ខ្ញុំនឹងជិះសេះឱ្យបានលឿនជាងគេ»

«ហុយ ហុយ ហុយ..»

«ដូចជិះសេះមែនទែនអ៊ីចឹង»

៥. សម្ភារល្បែងដកកន្ទុយ

ការអនុវត្តល្បែងដកកន្ទុយជាវិធីមួយជួយកុមារឱ្យមាន ចំណេះដឹងបន្ថែមកាន់តែច្បាស់ពីវិធីការពារខ្លួន ការលូតលាស់រាងកាយ សុខភាព បញ្ញាស្មារតី ដោយទទួលស្គាល់លទ្ធផល និងលេងដោយគោរពលក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់បុគ្គល។

៥.១. វត្ថុបំណង

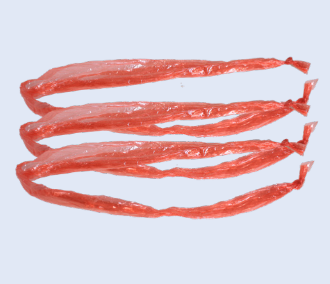
វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីរបៀបដកកន្ទុយគ្នាតាមរយៈការលេងល្បែង - សម្របសម្រួលរាងកាយពេលរត់
បំណិនសម្បទា	- លេងល្បែងដកកន្ទុយបានត្រឹមត្រូវ - វិធីការពារខ្លួនបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈកាអនុវត្តល្បែងជាបុគ្គល និងក្រុម
ចរិយាសម្បទា	- សហការគ្នា មានភាពរហ័សរហួន ឈ្លាសវៃ និងគោរព លក្ខណៈផ្សេងគ្នារបស់បុគ្គល

៥.២. ការផលិត

☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត

កន្សែង

កំណាត់



ខ្សែ

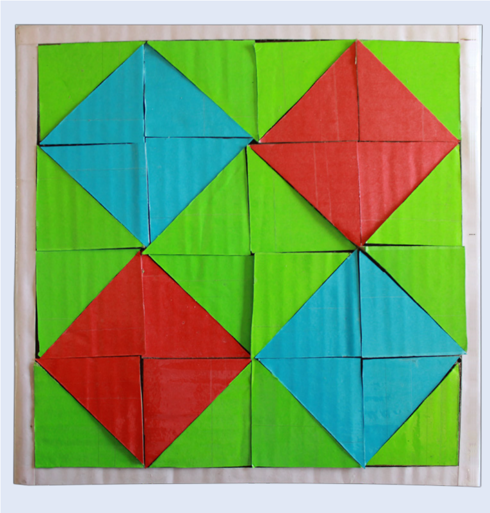
- របៀបផលិត
  - គ្រូអាចយករ កន្សែង កំណាត់ ឬខ្សែមកធ្វើជាកន្ទុយ ដោយប្រវែងនៃកន្ទុយដាក់តាមកម្ពស់របស់កុមារ(មិនវែងពេក មិនខ្លីពេក)
  - អាចក្រងរបស់ទាំងនោះបានបើគ្រូមានពេលគ្រប់គ្រាន់

៨.៣. របៀបលេង

- ចែកកុមារជាពីរក្រុមមានពីរពណ៌ផ្សេងគ្នា (កុមារម្នាក់ៗត្រូវមានកន្ទុយមួយសៀតនៅចង្កេះខោ ឬសំពត់ខាងក្រោយ)
- កំណត់ទីតាំងឱ្យក្រុមទាំងពីរឈរទល់មុខគ្នា
- ពេលឮសញ្ញាចាប់ផ្តើមក្រុមទាំងពីរត្រូវរត់ដេញចាប់ដកកន្ទុយគ្នា
- ពេលឮសញ្ញាជាលើកទី២កុមារត្រូវបញ្ឈប់សកម្មភាព និងត្រឡប់មកទីកន្លែងដើមវិញ រាប់កន្ទុយសរុប
- ក្រុមណាដែលដកកន្ទុយច្រើនជាងគេជាក្រុមឈ្នះ។

ផ្នែកទី៣៖ សម្ភារល្បែងសិក្សា

១. សម្ភារល្បែងផ្គុំរាងធរណីមាត្រ



សម្ភារល្បែងផ្គុំរាងធរណីមាត្រផ្តោតលើមុខវិជ្ជាបុរេគណិតព្រោះថាមុខវិជ្ជានេះបានបណ្តុះសញ្ញាណឱ្យកុមារស្គាល់រាងធរណីមាត្រសាមញ្ញៗដូចជា ត្រីកោណ ចតុកោណ ការ៉េ និងរូបរាងផ្សេងៗជាដើម។ តាមរយៈសម្ភារល្បែងនេះយើងរំពឹងទុកថាកុមារបានស្គាល់សញ្ញាណរូបរាង លំហ និងទំហំ រាប់បញ្ចូលទាំងរូបធរណីមាត្រងាយៗ។ កុមារក៏អាចស្វែងយល់បន្ថែមពីការផ្គុំរាងធរណីមាត្រដូចៗគ្នា បង្កើតបានជារាងធរណីមាត្រថ្មីមួយផ្សេងទៀត។ ឧទាហរណ៍ ការផ្គុំរូបត្រីកោណកែងសមបាត២ ឬ៤(បាតត្រីកោណ២ស្មើគ្នា) បង្កើតបានរាងការ៉េមួយ។។

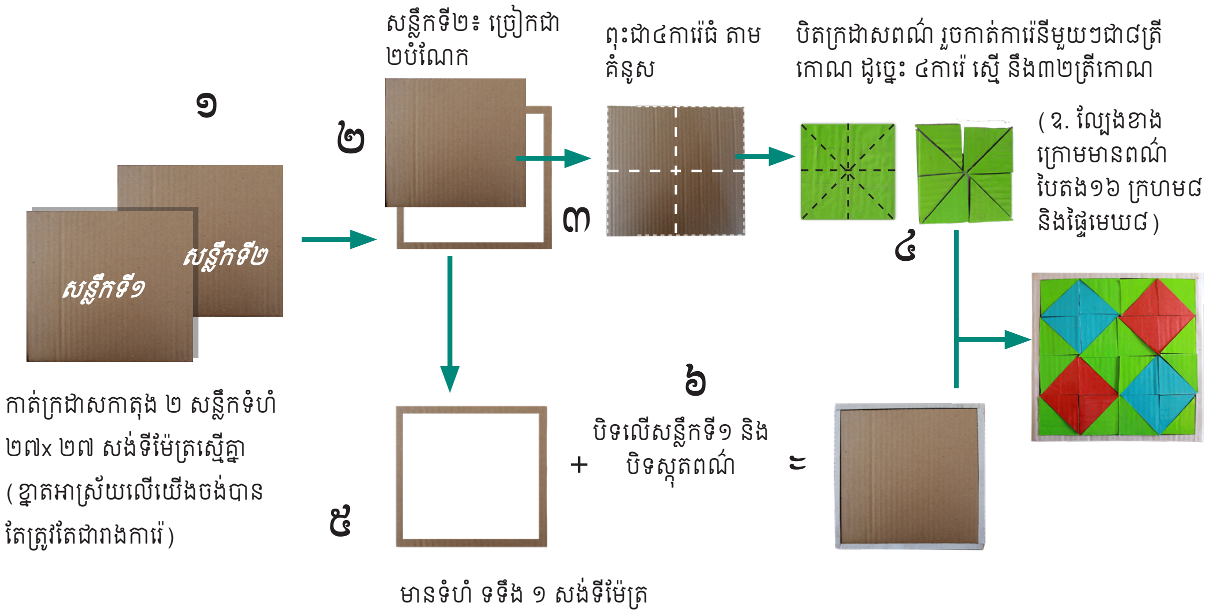
១.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីការផលិតសម្ភារល្បែង ឬរបៀបលេងល្បែងនោះ ប្រាប់បានពីរាងនិងពណ៌របស់ធរណីមាត្រ(ក្រហម លឿង និងខៀវ) - ប្រាប់បានពីការផ្គុំត្រីកោណ បង្កើតបានការ៉េមួយ ឬចតុកោណកែង ឬត្រីកោណ ឬ ធរណីមាត្រផ្សេងទៀត
បំណិនសម្បទា	- តម្រៀបផ្គុំត្រីកោណ បង្កើតបានការ៉េមួយ ឬចតុកោណកែង ឬត្រីកោណ ឬធរណីមាត្រផ្សេងទៀត - ប្រើប្រាស់ម្រាមដៃក្នុងការផ្គុំត្រីកោណ បង្កើតបានការ៉េមួយ ឬចតុកោណកែង ឬត្រីកោណ ឬ ធរណីមាត្រផ្សេងទៀត - បង្ហាញពីការផ្គុំរាងត្រីកោណបានជារាងធរណីមាត្រផ្សេងៗ។
ចរិយាសម្បទា	- សហការធ្វើសកម្មភាពជាមួយគ្នា ក្នុងការលេងល្បែងផ្គុំរាងធរណីមាត្រ - មានការអំណត់ព្យាយាមក្នុងការធ្វើកិច្ចការ - សប្បាយរីករាយស្រឡាញ់ចូលចិត្តល្បែងផ្គុំរាងធរណីមាត្រ។

១.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

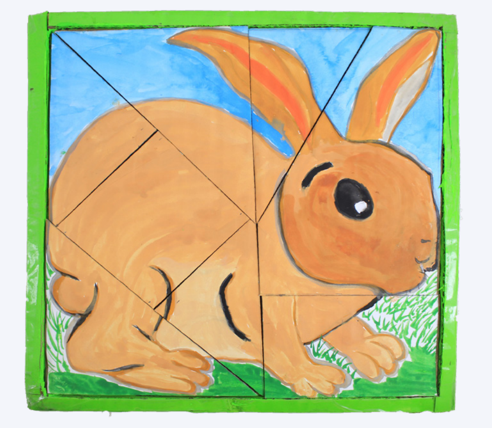
- របៀបផលិត



១.៣. របៀបលេង

- កុមារតម្រៀបរាងការ៉េនៅក្នុងស៊ុម ដោយមើលតាមគំរូ ឬមិនចាំបាច់រៀបតាមគំរូដែលមានស្រាប់ កុមារអាចរៀបតាមការយល់ឃើញរបស់ខ្លួន
- ការលេងមិនតម្រូវឱ្យកុមារតម្រៀបរាងការ៉េឱ្យគ្រប់គ្រប់ទាំងអស់ក៏បានដែរ
- កុមារអាចឈប់រៀបបន្ត នៅពេលដែលគេផ្គុំបានរាងការ៉េធំជាងមុន ឬរាងចតុកោណកែងដែលខ្លួនពេញចិត្ត។

២. សម្ភារល្បែងផ្គុំរូប



សម្ភារល្បែងផ្គុំរូបមិនត្រឹមតែជួយឱ្យកុមាររីកចម្រើនដល់ការគិតនោះទេ លើសពីនេះគឺជួយកុមារឱ្យមានសមត្ថភាពក្នុងការគិត និងដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈមផ្សេងៗ។ សម្ភារល្បែងនេះមានច្រើនបែប ច្រើនយ៉ាងខុសៗគ្នាតាមទម្រង់ និងទំហំ។ សម្ភារល្បែងផ្គុំរូបយើងអាចផលិតដោយដៃធ្វើពីសម្ភារប្រើប្រាស់រួចអាចកែច្នៃបាន ងាយរក ងាយផលិត និងកាត់បន្ថយការចំណាយលើការទិញសម្ភារល្បែងប្រភេទនេះ។

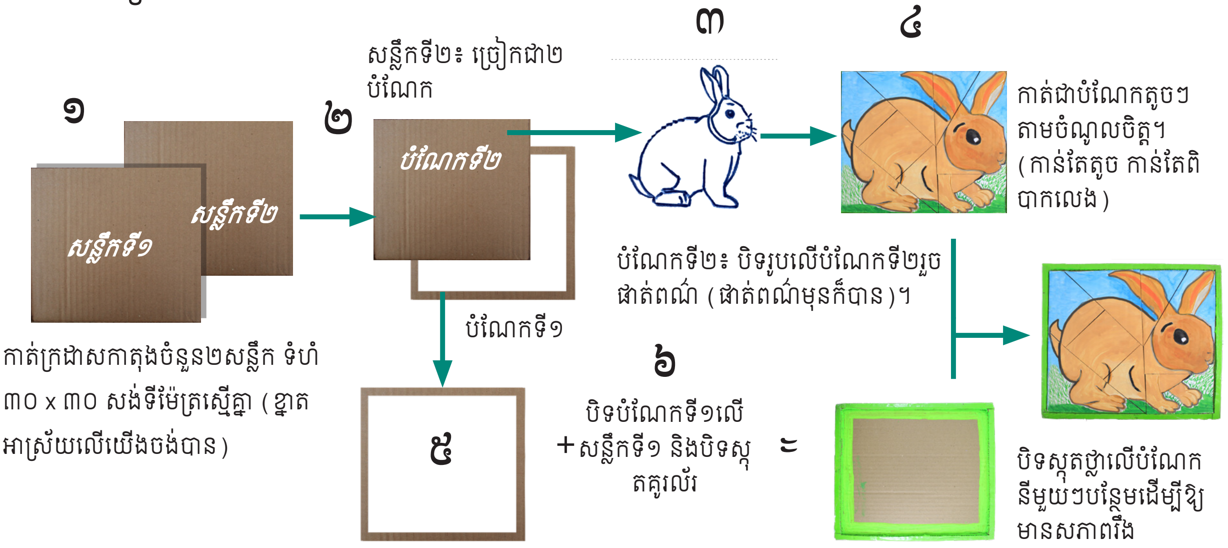
២.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីឈ្មោះរូបភាព និងចំនួនបំណែករូបភាពដែលត្រូវផ្គុំ(បរិមាណ និងចំនួន) - ប្រាប់បានពីរបៀបផ្គុំតាមទីតាំងនៃបំណែកនីមួយៗ ដើម្បីបង្កើតបានជារូបភាពផ្សេងៗ។
បំណិនសម្បទា	- បង្ហាញបានពីឈ្មោះរូបភាព និងចំនួនបំណែករូបភាពដែលត្រូវផ្គុំ(បរិមាណ និងចំនួន) - ផ្គុំបំណែកនៃរូបភាពនីមួយៗត្រូវតាមទីតាំង ដើម្បីបង្កើតបានជារូបភាពផ្សេងៗបានត្រឹមត្រូវ។
ចរិយាសម្បទា	- មានភាពស្និទ្ធស្នាល និងបង្កើតទំនាក់ទំនងនៅពេលលេងជាក្រុម - មានទម្លាប់គិតពិចារណារកហេតុ និងផល នូវអ្វីដែលមើលឃើញ(បំណិនពិចារណា)

២.២. ការផលិត

☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត

- របៀបផលិត



២.៣. របៀបលេង

កុមាររៀបចម្រៀករូបភាពនីមួយៗចូលក្នុងស៊ុម ដោយមើលតាមគំរូដើម ឬរៀបដោយខ្លួនឯងដើម្បីបង្កើតបានជារូបភាពតាមគំរូ ឬរូបភាពផ្សេងទៀត។ សម្ភារល្បែងនេះអាចលេងម្នាក់ឯង ឬជាក្រុមបាន ឬប្រកួតរៀបរូបភាពប្រណាំងគ្នាជាដើម។

៣. សម្ភារល្បែងកូនដើរលើក្តារ ឬស្វែងរកភពផ្កាយ

សម្ភារល្បែងកូនដើរលើក្តារ/ស្វែងរកពិភពផ្កាយជួយឱ្យកុមារមានការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក ការប្រឈមទប់ទល់នឹងឧបសគ្គក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗ តាមរយៈការធ្វើចលនាម្រាមដៃចាប់កាន់ប្រមៀលប្រអប់ឡុកឡាក់ ដើរតុក្កតាម្រាមដៃ ភ្នែកសំឡឹងគោលដៅតាមជំហាននៃកូនដើរលើក្តារ/ការដើរស្វែងរកភព។ សម្ភារល្បែងកូនដើរលើក្តារ បង្កើតឡើងជួយឱ្យកុមារលេងបានយល់ពីសញ្ញាណនៃគន្លងជំហានដើរ លក្ខខណ្ឌ និងការសន្ទនាប្រាប់ពីអ្វីដែលកុមារកំពុងចូលចិត្តលេង។ ការបន្ថែមពណ៌ផ្សេងៗនៅលើគន្លងក្តារអាចឱ្យកុមារស្រមើស្រមៃចាប់អារម្មណ៍លេងខ្លាំងជាងមុន។

៣.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីឈ្មោះអ្នកគ្រូ ឬឈ្មោះឪពុក ម្តាយ បង ប្អូនក្នុងគ្រួសារ និងឈ្មោះបន្លែ ផ្លែឈើ សត្វដែលខ្លួនចូលចិត្ត - ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និងចំនួនជំហានត្រូវដើរតុក្កតាម្រាមដៃ
បំណិនសម្បទា	- បង្ហាញបានពីឈ្មោះអ្នកគ្រូ ឬឈ្មោះឪពុក ម្តាយ បង ប្អូនក្នុងគ្រួសារនិងឈ្មោះបន្លែ ផ្លែឈើ សត្វដែលខ្លួនចូលចិត្ត - សម្របសម្រួលដើរតុក្កតាម្រាមដៃតាមជំហានត្រូវតាមលក្ខខណ្ឌ
ចរិយាសម្បទា	- សហការគ្នាក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពដោយចែករំលែក រង់ចាំវេនលេង - សប្បាយរីករាយក្នុងការលេងជាមួយមិត្តភក្តិ

៣.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត៖ ក្រដាសកាតុង ឬក្រដាសប្រអប់ និងសម្ភារៈគំនូរ។
- របៀបផលិត
  - កាត់ប្រអប់ក្រដាសជារាងចតុកោណកែង១សន្លឹកទំហំ៥០គុណ៤០សង់ទីម៉ែត្រ ធំជាង ឬតូចជាង ឬរាងផ្សេងពីនេះ
  - គូសគន្លងផ្លូវ និងចំណុចបោះជំហាន
  - យកចម្រៀកប្រអប់ក្រដាសទំហំ២០គុណ១០សង់ទីម៉ែត្រ ធំជាង ឬតូចតាមការចង់បាន គូរតុក្កតា ផាត់ពណ៌ រួចមូរជំជាងម្រាមដៃភ្ជិតដោយបិទកាវ(ហៅថាតុក្កតាម្រាមដៃ)

- គូរទីចាប់ផ្តើមដើរ បរិវេនសាលារៀន បេះដូង បន្លែ ផ្លែឈើ រូបសត្វចតុបាត បក្សី សរសេរលេខពី១ ដល់៩ និងពាក្យ«ជយោ!»នៅទីគោលដៅ។

គន្លងដើរលើបន្ទះប្រអប់ក្រដាស

តុក្កតាផលិតពីប្រអប់ក្រដាស

៣.៣. របៀបលេង

- កុមារអាចលេងចាប់ពី២នាក់ឡើងទៅ
- ដាក់វត្ថុតំណាងរបស់អ្នកលេង(តុក្កតាតូចៗ ឬអ្វីមួយក៏បាន)នៅលើចំណុចចាប់ផ្តើម
- កុមារប៉ោវស៊ីងស៊ុង អ្នកឈ្នះប្រមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ រួចយកតុក្កតាដើរពីទីចាប់ផ្តើមតាមចំនួនគ្រាប់ឡុកឡាក់ផ្ងារ
- កុមារឈ្នះបន្ទាប់រមៀលគ្រាប់ឡុកឡាក់ ហើយដើរកូនតុក្កតាទៅមុខតាមចំនួនគ្រាប់ឡុកឡាក់ផ្ងារ
- អ្នកលេងនៅពេលឆ្លងកាត់កន្លែងពិសេស(រូបភាព)ណាមួយត្រូវធ្វើតាមលក្ខខណ្ឌ(ឧទាហរណ៍ប្រាប់ឈ្មោះបន្លែដែលខ្លួនចូលចិត្តពេលដល់កន្លែងរូបបន្លែ)
- អ្នកលេងដែលឈានដល់គោលដៅមុនគេនឹងក្លាយជាអ្នកឈ្នះ។

៤. សម្ភារល្បែងតន្ត្រីផលិតពីចានស្នោរ

ល្បែងតន្ត្រីផលិតពីចានស្នោរ ឮសូរសំឡេងប្លែកៗគ្នាកើតឡើងដោយការប៉ះទង្គិច ឬកកិតរវាងវត្ថុពីរ ឬច្រើន។ សូរសំឡេងទាំងអស់នេះមានលក្ខណៈខុសៗគ្នាដូចជា សំឡេងគ្រលរ ស្រួយ រណ្តំ ញ័រ និងសំឡេងខ្លះឮរងំ។ តន្ត្រីនេះអាចផលិតចេញពីចានស្នោរ កែវជ័រ និងសម្ភារផ្សេងទៀតដែលអាចរកបានដោយងាយ។

៤.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីប្រភេទសំឡេងផ្សេងៗគ្នា ដែលកើតឡើងពីការប៉ះទង្គិតវត្ថុនានា - ប្រាប់បានពីរបៀបអង្រួនឧបករណ៍ពីឆ្វេងទៅស្តាំ ពីលើចុះក្រោម បង្កើតបាជាសំឡេង។
បំណិនសម្បទា	- ប្រើប្រាស់ចលនាដៃក្នុងការអង្រួន ដើម្បីបង្កើតបានជាសំឡេងផ្សេងៗ(ចម្រៀង និងតន្ត្រី) - ញែកសូរសំឡេងផ្សេងៗ ដែលកើតឡើងពីការប៉ះទង្គិតវត្ថុនានា។
ចរិយាសម្បទា	- ចែករំលែកភាពសប្បាយរីករាយនៅក្នុងការអង្រួនតាមចង្វាក់ភ្លេងជាមួយមិត្តភក្តិ - មានការចាប់អារម្មណ៍ទៅលើលក្ខណៈវត្ថុនានា ដែលអាចបង្កើតសូរសំឡេងបាន - ចូលចិត្តស្រឡាញ់សូរសំឡេងផ្សេងៗ ដែលបង្កើតបានពីការប៉ះទង្គិតវត្ថុនានា។

៤.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

☛ របៀបផលិត

១	២	៣
ដាក់វត្ថុចូលក្នុងចាន តាមចំណង់ចំណូលចិត្ត	យកចានមួយគ្របពីលើ ហើយបិទឱ្យបានជិតល្អ (ប្រើស្កុតមុខពីរ ឬស្កុតកូល័រ)	៣. រចនាតុបតែងចានបិទរួច តាមការគួរ

> អាស្រ័យលើស្ថានភាពកុមារ អាចឱ្យគាត់ចូលរួមផលិតបាន។ គាត់អាចជួយគូររូបជាដើម។

៤.៣. របៀបលេង

- កុមារយកឧបករណ៍ដែលបានផលិតរួច មកអង្រួនលេងពីឆ្វេងទៅស្តាំ និងពីស្តាំមកឆ្វេង ឬពីលើចុះក្រោម និងពីក្រោមឡើងលើ បង្កើតបាជាសូរសំឡេង
- កុមារអាចអង្រួនតាមចង្វាក់ភ្លេង ឬតាមបទចម្រៀងដែលកុមារច្រៀងជាមួយមិត្តភក្តិ
- កុមារអាចយកឧបករណ៍ទាំងនេះយកមកលេង ដើម្បីទាយសូរសំឡេងខុសៗគ្នា។

«ឮសូរ ក្រឹកៗ..»

៥. សម្ភារល្បែងក្រាប់គម្របដប

សម្ភារល្បែងក្រាប់គម្របដប ជាប្រភេទឧបករណ៍ដែលផលិតអំពីគម្របដបជាមួយនឹងក្រដាសរឹង និងស្កុតថ្លា ដើម្បីយកទៅលេងបង្កើតបានជាសូរសំឡេងផ្សេងៗ។ ឧបករណ៍នេះអាចឱ្យកុមារលេងដោយគោះបណ្ដើរស្រែកជយោបណ្ដើរ ធ្វើចលនាតាមចង្វាក់ភ្លេងបណ្ដើរ និងលោតសប្បាយរីករាយជាមួយនឹងចង្វាក់ភ្លេង។

៥.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់ពីសូរសំឡេងខុសៗគ្នានៃការគោះក្រាប់គម្របដប - ប្រាប់បានពីកម្រិតសំឡេងដែលបានឮនៅពេលដែលចាប់អង្រួន(ខ្សោយ ឬខ្លាំង) - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងនៃក្រាប់គម្របដប។
បំណិនសម្បទា	- ប្រើចលនាម្រាមដៃ កដៃ ដើមដៃនៅពេលគោះលេង - គោះក្រាប់គម្របដបតាមចង្វាក់ភ្លេង ឬតាមបទចម្រៀង - គូរ និងផាត់ពណ៌នៅលើក្រាប់គម្របដប។
ចរិយាសម្បទា	- រីករាយក្នុងការគោះក្រាប់គម្របដប ដើម្បីបង្កើតបានជាចង្វាក់ភ្លេង - ចែករំលែកសេចក្ដីសប្បាយ រំភើបជាមួយមិត្តភក្តិពេលច្រៀងចម្រៀង - ចូលរួមគូរ និងផាត់ពណ៌នៅលើក្រាប់គម្របដប - ស្រឡាញ់ ចូលចិត្តលេងតាមចង្វាក់ភ្លេង។

៥.២. ការផលិត

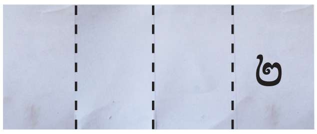
☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត៖ ក្រដាសកាតុង ក្រដាសប្រអប់ គម្របដបចំនួន៤ គ្រាប់គ្រួស អង្ករ គ្រាប់ធម្មជាតិផ្សេង...។

ឬ

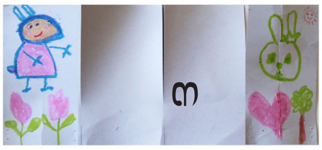
☛ របៀបផលិត

បណ្ដោយ ៣២សម x ទទឹង ១៥ សម ១

កាត់សំបកប្រអប់ទឹកដោះគោ ឬក្រដាសកាតុង



ចែកជា៤ស្មើគ្នា



គូសរូបភាពនៅចម្លោះ១ និង ៤

៤ យកគម្របដប ដាក់គ្រាប់ឡេវឬ

ត្រឡប់ក្រដាស ហើយបិទគម្រដប

៦

បត់ក្រដាសធ្វើដង ប្រហែលប្រមាណ ១០ទៅ១៥ សម x ៣ សម។ ដងត្រូវមានសណ្ឋានរឹង។

ត្រឡប់ក្រដាសមកវិញ បិទដង ហើយបត់បិទឱ្យចេញដូចរូបបន្ទាប់។ដងផលិតចេញពីក្រដាសកាតុងមូលចូលគ្នា។

៨

មើលពីមុខ / ចំហៀង

អាស្រ័យលើកម្រិតថ្នាក់ គ្រូអាចនាំកុមារផលិតល្បែងនេះបានទាំងស្រុង ឬដោយតាមផ្នែក (ឱ្យកុមារជួយកាត់ ឬគូររូបជាដើម)។

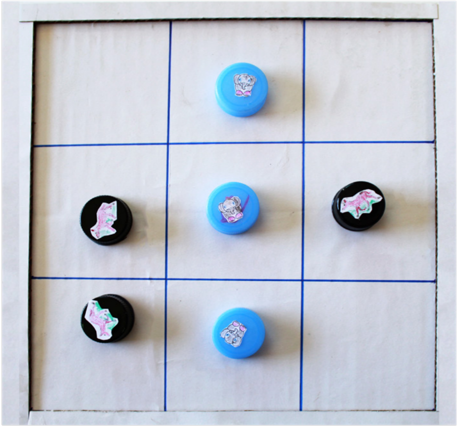
៤.៣. របៀបលេង

- កាន់ដងក្រាប់គោះជាមួយនឹងដៃ ឬអង្រួនដើម្បីបង្កើតជាសំឡេងខុសៗគ្នាជាមួយនឹងតន្ត្រី
- លេងឧបករណ៍នេះពេលកំពុងច្រៀងចម្រៀង
- គោះលេងដើម្បីលើកទឹកចិត្តមិត្តភក្តិក្នុងពិធីផ្សេងៗ។

«ខ្ញុំគ្រលុកបែបនេះ ទើបឮសំឡេង»

ផ្នែកទី៣៖ សម្ភារល្បែងសេរី

១. សម្ភារល្បែងតម្រង់ជួរ ឬបន្ទាត់៣ជួរ



សម្ភារល្បែងបន្ទាត់៣ជួរ(មួយជួរ៣គ្រាប់)ផលិតអំពីក្រដាសកាតុង និងគម្របដប ដើម្បីឱ្យកុមារតម្រៀបលេងប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយ។ ល្បែងនេះមិនត្រឹមតែឱ្យកុមារលេងសប្បាយរីករាយប៉ុណ្ណោះទេ លើសពីនេះថែមទាំងជួយឱ្យកុមារមានការអភិវឌ្ឍផ្នែកបញ្ញា និងការគិតផងដែរ។

១.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីចំនួន និងពណ៌លើគម្របដប - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងតាមការយល់ឃើញជាបុគ្គល ឬក្រុម។
បំណិនសម្បទា	- ប្រើប្រាស់ចលនាម្រាមដៃពេលតម្រៀប និងចាប់ប្តូរទីតាំងគម្របដបត្រូវតាមចំនួន និងពណ៌លើគម្របដប - លេងតាមការយល់ឃើញជាបុគ្គល ឬក្រុម
ចរិយាសម្បទា	- រីករាយក្នុងការលេងជាមួយមិត្តភក្តិ ព្រមទាំងគោរពលក្ខខណ្ឌនៃការលេង - មានស្មារតីចែករំលែក សហការលេងជាមួយគ្នាបានល្អ - ចូលចិត្តលេងជាមួយមិត្តភក្តិ។

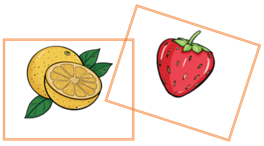
១.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាសកាតុង

ក្រដាសពណ៌

៦គ្រាប់(បីៗគ្រាប់ មានសណ្ឋាន ដូចគ្នា)

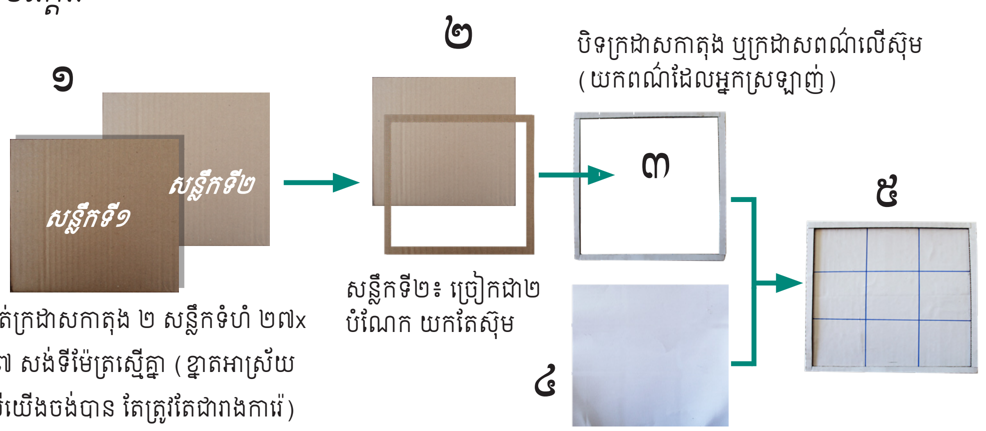


ស្ទីកគ័រគូលរ់ មានពីរប្រភេទផ្សេងគ្នា (ផ្លែឈើ ផ្កា សត្វ រថយន្តជាដើម)

☛ របៀបផលិត

-រូបភាពទី ២ ស្មើរសុំប្តូររូបដាក់ពីលើ
-ដាក់ចំណុចទី១ និងទី២ជាមួយគ្នា

ផលិតក្តារ



កាត់ក្រដាសកាតុង ២ សន្លឹកទំហំ ២៧x ២៧ សង់ទីម៉ែត្រស្មើគ្នា (ខ្នាតអាស្រ័យលើយើងចង់បាន តែត្រូវតែជារាងការ៉េ)

សន្លឹកទី២៖ ច្រៀកជា២បំណែក យកតែស៊ុម

បិទក្រដាសកាតុង ឬក្រដាសពណ៌លើស៊ុម (យកពណ៌ដែលអ្នកស្រឡាញ់)

កាត់ក្រដាសកាតុង ២ សន្លឹកទំហំ ២៧x ២៧ សង់ទីម៉ែត្រ

បិទក្រដាសកាតុងលើសន្លឹកទី១ បន្ទាប់មកស៊ុមពីលើទៀត រួចបែងក្រឡា

ផលិតគ្រាប់

ដើម្បីងាយស្រួលសម្រាប់កុមារលេង គម្របដបបីៗមានពណ៌ដូច ឬស្រដៀងគ្នា។ យើងអាចបិទរូបនៅខាងលើដូចគ្នាបីៗបន្ថែមទៀតឱ្យកុមារកាន់តែចាប់អារម្មណ៍។

១.៣. របៀបលេង

- មុនចាប់ផ្តើមលេងកុមារត្រូវប៉ាវស៊ីងស៊ុងសិន អ្នកដែលឈ្នះមានសិទ្ធិជ្រើសរើសប្រភេទគ្រាប់ដែលគេពេញចិត្ត និងមានសិទ្ធិដាក់គ្រាប់នៅក្នុងក្រឡាការ៉េមុនគេ
- អ្នកប៉ាវស៊ីងស៊ុងចាញ់ ជាអ្នកដាក់គ្រាប់បន្ទាប់
- អ្នកលេងត្រូវព្យាយាមដាក់ឱ្យបាន៣គ្រាប់ ក្នុងមួយជួរមុនគេ ក្នុងនោះក៏ ត្រូវការពារកុំឱ្យដៃគូដាក់៣គ្រាប់ក្នុងមួយជួរបានមុនដែរ
- អ្នកដែលដាក់គ្រាប់បាន៣ក្នុងមួយជួរមុនគេ ជាអ្នកឈ្នះ ទោះបីជាគ្រាប់នោះនៅក្នុងជួរដេក ឬជួរបញ្ឈរ ឬជួរខ្វែងក៏ដោយ
- ពេលលេងដាក់គ្រាប់អស់ ប្រសិនគ្មានអ្នកឈ្នះ គ្មានអ្នកចាញ់ អ្នកលេងអាចចាប់លេងម្តងទៀតជាបន្តបន្ទាប់។

២. សម្ភារល្បែងប្រមៀលគ្រាប់ឃ្លី (សុនពីជី)

សម្ភារល្បែងប្រមៀលគ្រាប់ឃ្លី គេផលិតអំពីប្រអប់ក្រដាស កូនឃ្លី និងគម្របដប ដើម្បីឱ្យកុមារលេងប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយ។ ល្បែងនេះមិនត្រឹមតែឱ្យកុមារលេងសប្បាយរីករាយប៉ុណ្ណោះទេ លើសពីនេះថែមទាំងជួយឱ្យកុមារមានភាពឈ្លាសវៃនៃចលនាដៃ ព្រមទាំងចលនាភ្នែករបស់កុមារ។

២.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីចំណុចចាប់ផ្ដើម និងគោលដៅ - ប្រាប់បានពីចន្លោះផ្លូវត្រូវផ្អៀងប្រអប់តម្រង់កូនឃ្លីទៅរកគោលដៅ និងត្រឡប់មកចំណុចចាប់ផ្ដើមវិញ
បំណិនសម្បទា	- បង្ហាញបានពីចំណុចចាប់ផ្ដើមតាមគន្លង និងគោលដៅចុងបញ្ចប់ដែលមានពណ៌ខុសគ្នា - បង្ហាញបានពីចំណុចឧបសគ្គគន្លងផ្លូវទាល់ និងដំណោះស្រាយរកផ្លូវទៅដល់គោលដៅ - សម្របងខ្លួនទៅនឹងសម្ភារឱ្យគ្រាប់ធ្លាក់ទៅដល់គោលដៅ។
ចរិយាសម្បទា	- សប្បាយរីករាយក្នុងការផ្អៀងប្រអប់តម្រង់កូនឃ្លីឆ្ពោះទៅរកគោលដៅ - បណ្ដុះទម្លាប់ការអត់ធ្មត់ព្យាយាមក្នុងការលេង - រំភើបចិត្តពេលប្រមៀលកូនឃ្លីសម្រេចដល់គោលដៅ - បណ្ដុះបាននូវស្មារតីជំនះលើការងារដែលមានភាពទាល់ច្រក ឬឧបសគ្គ។

២.២. ការផលិត

☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាសកាតុង

ក្រដាសពណ៌

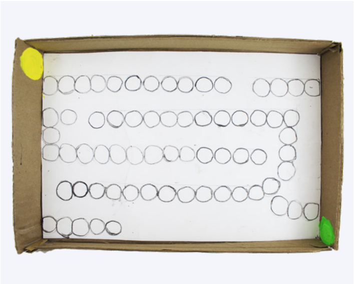
គម្របដប

ឃ្លី និងគម្របដបធំ

- របៀបលផលិត

១

២



៣

- បិទគម្របប៊ីជុងចំណុចចាប់ផ្ដើម និងគោលដៅ
- បិទគម្របដបដោយស្កុតមុខពីរ ឬការអែមគន្លងផ្លូវមានផ្លូវទាល់ច្រក និងផ្លូវទៅដល់គោលដៅ។ គន្លងផ្លូវទំហំកូនឃ្លីអាចរមៀលឆ្លងកាត់បាន។

២.៣. របៀបលេង

- អ្នកលេងដាក់កូនឃ្លីនៅចំណុចចាប់ផ្ដើមនៃប្រអប់ និងប្រមៀលកូនឃ្លីទៅសំដៅគោលដៅដោយផ្អៀងប្រអប់ចុះឡើងៗធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកូនឃ្លីបានទៅដល់គោលដៅ។

៣. សម្ភារល្បែងកងក្រដាស

នៅថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សាមុខវិជ្ជាបុរេគណិតដែលមានរាងធរណីមាត្រត្រីកោណ ចតុកោណការ៉េក៏ក្រៅពីរាងទាំងនោះកុមារចង់ដឹង ចង់ស្គាល់ ដូចជាខ្សែកោង រាងធ្នូ រាងរង្វង់ជាដើម។ សញ្ញាណទាំងនេះកុមារអាចស្វែងយល់បន្ថែមពីរាងធរណីមាត្ររាងរង្វង់ដូចជាកងដៃ កងជើង និងរង្វង់កង់យានជំនិះ។ យើងអាចធ្វើឡើងពីដើមរុក្ខជាតិ ស្មៅ វល្លិ បំពង់បឺត ឬរមូរក្រដាសកាសែត ក្រដាសចាស់ៗបិទភ្ជាប់ប្រសព្វមុខដោយស្កុតមានរង្វង់តូច ឬធំតាមចំណូលចិត្តអ្នកផលិតបង្កើតបានជាសម្ភារល្បែងកងក្រដាស។

៣.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីចំណុចចាប់ផ្ដើម និងគោលដៅ - ប្រាប់បានពីចន្លោះផ្លូវត្រូវផ្ទៀងប្រអប់តម្រង់កូនឃ្លីទៅរកគោលដៅ និងត្រឡប់មកចំណុចចាប់ផ្ដើមវិញ
បំណិនសម្បទា	- បង្ហាញបានពីចំណុចចាប់ផ្ដើមតាមគន្លង និងគោលដៅដែលមានពណ៌ខុសគ្នា - បង្ហាញបានពីចំណុចឧបសគ្គគន្លងផ្លូវទាល់ និងដំណោះស្រាយរកផ្លូវទៅដល់គោលដៅ
ចរិយាសម្បទា	- សប្បាយរីករាយក្នុងការផ្ទៀងប្រអប់តម្រង់កូនឃ្លីឆ្ពោះទៅរកគោលដៅ - រំភើបចិត្តពេលប្រមៀលកូនឃ្លីសម្រេចដល់គោលដៅ - មានស្មារតីអត់ធ្មត់ដើម្បីជំនះលើការងារដែលមានភាពទាល់ច្រក ឬឧបសគ្គ។

៣.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាសកាសែត

ស្កុត

☛ របៀបលផលិត

១

ចាប់ផ្ដើមបត់ពីចំហៀងក្រដាសកាសែត

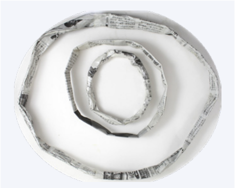
២

យកក្រដាសកាសែតមូលពីចំហៀង

៣

យកស្កុតបិតពេលដែលមូលរួចហើយ

៤



បត់ឱ្យសំប៉ែតជារង្វង់ ហើយបិតស្កុត

៥

អាចធ្វើបាល់សម្រាប់បោះចូលរង្វង់ក៏បាន

៦

យកដប និងដាក់វត្ថុខ្លះ ដើម្បីជាលំនឹង

- បត់ក្រដាសចាស់ៗ ឬក្រដាសកាសែតឱ្យមានទទឹងពី ២ទៅ៤ សង់ទីម៉ែត្ររុំស្កុតថ្លា រួចបិទភ្ជាប់ធ្វើជារង្វង់ត្រង់ ចុងទាំងពីរភ្ជាប់ប្រសព្វមុខគ្នាដោយស្កុតបានជារង្វង់តូច ឬធំតាមចំណូលចិត្តអ្នកផលិត។ អ្នកផលិតចង់បានរង្វង់ធំត្រូវបន្តភ្ជាប់ក្រដាសប៉ុនៗគ្នាបន្ថែមទៀត។ បើក្រដាសស្ដើងពេកសូមដាក់ពីរ ឬបីជាន់ត្រួតលើជួយឱ្យវាមានភាពរឹងមាំ។
- អ្នកផលិតអាចច្នៃប្រឌិតដោយផាត់ពណ៌ ឬបិទរូបបន្ថែម។

៣.៣.របៀបលេង

<ទំហំតូច>

- ប្រើសម្បកដបដាក់ទឹក ដីខ្សាច់ជាគោលដៅនឹងបោះកងឱ្យធ្លាក់ចូលទៅលើដប(បោះកងចូលដប)
- យកកងពាក់ធ្វើជាឱ្យមើលទៅដូចជាមកុដ កងដៃ កងជើងលម្អតាក់តែងខ្លួនប្រាណ

<ទំហំមធ្យមពី៣០ទៅ៤០ស.ម>

- ល្បែងរង្វង់កង
- ល្បែងរាំដណ្ដើមកៅអី(យកកងជំនួសកៅអី)

<ទំហំធំពី៥០ទៅ៦០ស.ម>

- ប្រើក្រដាសចាស់ៗញីផ្ដុំបិទស្កុតថ្លាធ្វើជាបាល់ និងប្រមៀលបាល់ក្រដាស ឬបោះចូលក្នុងកង៥០ទៅ៦០សង់ទីម៉ែត្រ។

៤. សម្ភារល្បែងផ្ទាត់គម្របដប

កុមារប្រើប្រាស់ម្រាមដៃក្នុងការធ្វើចលនាដូចជា ច្បិចកាន់ ផ្ទាត់កៅស៊ូកង ផ្ទាត់គ្រាប់គ្រួស បាញ់កូនឃ្លី ចាប់កាន់បង្វិល ទាញអូសវត្ថុផ្សេងៗ។ គ្រូអាចផលិតសម្ភារល្បែងផ្ទាត់គម្របដបបាន ដោយងាយផលិត ងាយរកនៅតាមសាលារៀន និងចំណាយថវិកាតិចតួច ហើយផ្ដល់អត្ថប្រយោជន៍ដល់ការអភិវឌ្ឍកុមារ។ កុមារអាចចូលរួមនៅក្នុងការផលិត ជាពិសេសកុមារគ្រប់កម្រិតថ្នាក់អាចលេងបានយ៉ាងងាយស្រួល។

៤.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងរបៀបលេងល្បែងផ្ទាត់គម្របដបបានត្រឹមត្រូវ - ប្រាប់បានពីការធ្វើចលនាម្រាមដៃ និងភ្នែកនៅពេលផ្ទាត់ - ប្រាប់បានពីរបៀបប្រើកម្លាំងនៃចុងម្រាមដៃតាមរយៈការសាកល្បង និងដឹងកំហុស។
បំណិនសម្បទា	- ប្រើចលនាម្រាមដៃផ្ទាត់គម្របដបចំគោលដៅដែលបានកំណត់ - លេងល្បែងផ្ទាត់គម្របដបបានត្រឹមត្រូវ និងស្ទាត់ជំនាញ។
ចរិយាសម្បទា	- មានចិត្តចង់លេង និងសហការគ្នាបានល្អ - រង់ចាំវេនដោយភាពអំណត់ តស៊ូព្យាយាម និងសប្បាយរីករាយក្នុងការលេងជាមួយមិត្តភក្តិ - ទទួលស្គាល់លទ្ធផលចាញ់ ឬឈ្នះរបស់ខ្លួនតាមលក្ខខណ្ឌ។

៤.២. ការផលិត

- ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាសកាតុង

កូល័រ

គម្របដប

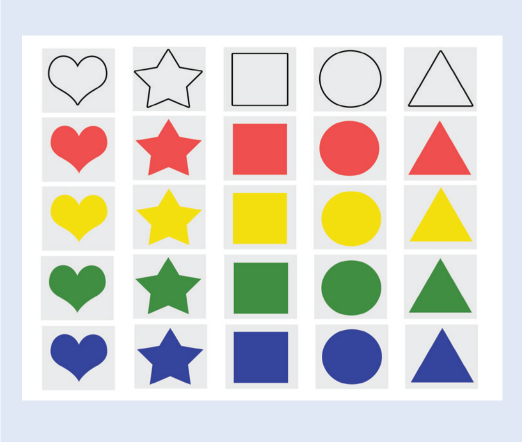
☛ របៀបផលិត

- លាត និងកាត់ប្រអប់ក្រដាស
- គូសរង្វង់ផ្ចិតតែមួយពីតូចទៅធំចំនួន៥រង្វង់ ឬច្រើនតាមអ្នកផលិតចង់បាន(មានគំរូរូបភាពនៅទំព័រ...)
- ផាត់ពណ៌ផ្សេងៗក្នុងរង្វង់នីមួយៗដើម្បីកុំឱ្យច្រឡំរង្វង់គ្នា
- កំណត់ទី ពីរង្វង់ធំដោយមានចម្ងាយស្មើគ្នាទៅតាមចំនួនអ្នកលេង
- បិទក្រដាសបកបិទដែលមានពណ៌ខុសគ្នានៅលើគម្របដបចាប់ពី១ដល់៥ក្នុងម្នាក់ ឬគូររូបភាពផ្សេងៗ ដើម្បីសម្គាល់កម្មសិទ្ធិរបស់អ្នកលេង។

៤.៣. របៀបលេង

- ចែកគម្របដបដល់អ្នកលេងចាប់ពី១ដល់៥ អាស្រ័យលើអ្នកលេង
- សម្ភារល្បែងនេះកុមារអាចលេងចាប់ពី២នាក់ឡើងទៅ
- លេងផ្លាស់វេនគ្នាដោយផ្ទាត់គម្របដបនៅចុងម្រាមដៃឱ្យចូលផ្ចិតរង្វង់
- ផ្ទៀងផ្ទាត់ពណ៌គម្របដបរបស់អ្នកលេងណាដែលចូលរង្វង់កណ្ដាលជាអ្នកឈ្នះទី១ និងអ្នកឈ្នះបន្តបន្ទាប់ដែលបានផ្ទាត់គម្របដបចូលជិតរង្វង់កណ្ដាល។
- បន្ទាប់ពីផ្ទាត់គម្របដបទាំងអស់ទៅក្នុងរង្វង់ អ្នកដែលផ្ទាត់ជិតដល់រង្វង់កណ្ដាលជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ
- អ្នកលេងក៏អាចបង្កើតលក្ខខណ្ឌផ្សេងៗ ដូចជា ការសរសេរពិន្ទុនៅក្នុងរង្វង់នីមួយៗ ដោយកំណត់រង្វង់កណ្ដាលពិន្ទុច្រើនជាងគេ និងពិន្ទុតិចបន្តបន្ទាប់តាមរង្វង់នីមួយៗ។

៥. សម្ភារល្បែងចាប់គូ



កុមារសង្កេត និងចំណាំស្លាកសញ្ញាសម្រាប់សម្គាល់ខ្លួន ឬកន្លែងទុកដាក់សម្ភារប្រើប្រាស់ផ្ទាល់ខ្លួន និងសម្ភារល្បែងលេងប្រចាំថ្ងៃ។ ការចំណាំនេះសម្គាល់លើពណ៌ ឬរាងធរណីមាត្រ បន្លែ ផ្លែឈើ សត្វ និងសញ្ញាផ្សេងៗជាដើម។ សញ្ញាណទាំងអស់នេះធ្វើឱ្យកុមារងាយចងចាំ ចំណាំដោយឥន្ទ្រីយ៍អារម្មណ៍។ គេអាចបង្កើតសម្ភារល្បែងពង្រឹងការចងចាំដោយចងចាំចេះបែងចែកធ្វើចំណាត់ថ្នាក់រាង និងព៌ណដោយបើក។

៥.១. វត្ថុបំណង

វិជ្ជាសម្បទា	- ប្រាប់បានពីឈ្មោះ រូបរាង និងពណ៌បណ្ណ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងចាប់គូ - ចងចាំ ចំណាំទុកនៅពេលឃើញរូប ឬពណ៌ដែលមិត្តភក្តិបានផ្កាប់ទុក
បំណិនសម្បទា	- ចាប់គូបណ្ណបានត្រឹមត្រូវតាមការអនុវត្តផ្ទាល់ - សម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក
ចរិយាសម្បទា	- ចូលរួមសកម្មភាព សហការគ្នា ចេះរង់ចាំវេន គោរពលក្ខខណ្ឌនៃការលេង ទទួលស្គាល់លទ្ធផលរបស់ខ្លួន និងសប្បាយរីករាយក្នុងពេលលេង

៥.២. ការផលិត

☛ ធនធានសម្រាប់ផលិត

ក្រដាសកាតុង

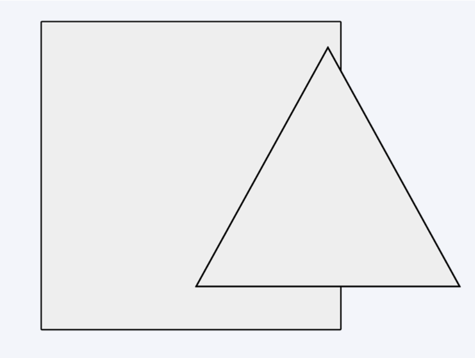
គួល័រ

- រៀបផលិត

១

កាត់ក្រដាសកេសជារាងការ៉េទំហំ ១០ x១០សង់ទីម៉ែត្រ

២



បិទក្រដាសសពីលើរាងនោះ ហើយកាត់រាងនីមួយៗបិទពីលើ។ ផាត់ពណ៌តាមចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់កុមារ

សម្គាល់៖ យើងអាចផលិតសម្ភារល្បែងចាប់គូពី រូបភាពសត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ តួអក្សរ លេខ...

៨.៣.របៀបលេង

- កុមារពីរ ឬច្រើននាក់អង្គុយជារង្វង់
- ដាក់សន្លឹកប័ណ្ណផ្កាប់ច្របល់លាយគ្នានៅចំកណ្ដាលរង្វង់
- កុមារប៉ាវរកអ្នកឈ្នះដើម្បីបើកបណ្ណម្ដង២សន្លឹកមុនគេ
- បើកឃើញសន្លឹកបណ្ណទាំង២មានរាង និងពណ៌ដូចគ្នាយកមកទុក និងមានសិទ្ធិបើកបន្តទៀត តែបើបើកខុសត្រូវផ្កាប់កន្លែងដើមវិញ រួចឱ្យអ្នកនៅខាងស្ដាំដៃបើកបន្ត
- លេងរបៀបនេះបន្តបន្ទាប់គ្នារហូតដល់ចប់អស់បណ្ណ
- អ្នកបើកបានគូបណ្ណច្រើនជាងគេជាអ្នកឈ្នះ។

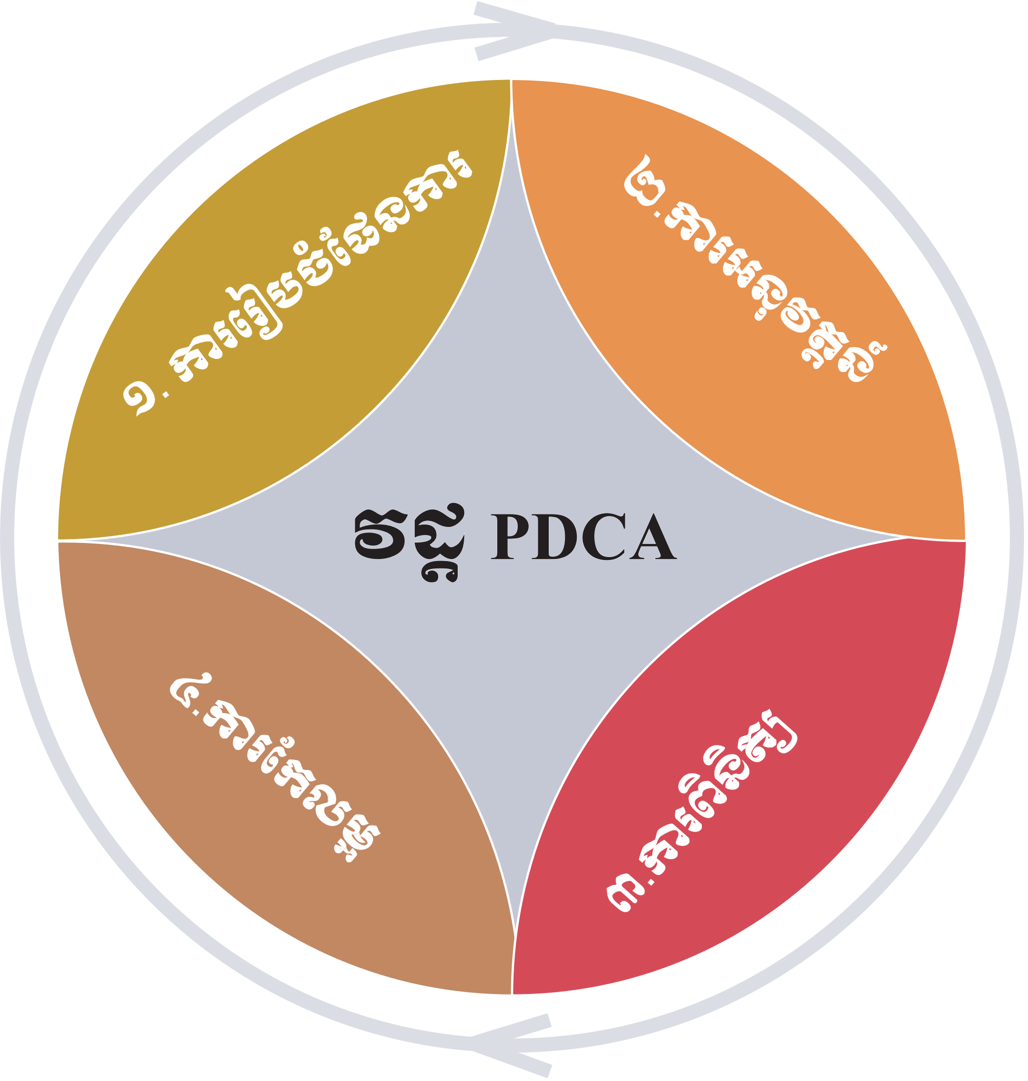
ជំពូកទី៤

ការអនុវត្តសម្ភារល្បែងក្នុង
សកម្មភាពបង្រៀន និងរៀន

១. វដ្ត PDCA(ភី ឌី ស៊ី អេ)

ផ្អែកតាមទ្រឹស្តី «រៀនគឺលេង លេងគឺរៀន» គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាគប្បី រៀបចំខ្លឹមសារសកម្មភាពឱ្យកុមារទទួលបាននូវអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយ និងអភិវឌ្ឍទាំងព្រមលើវិស័យទាំង៥ (រាងកាយនិងសុខភាព សង្គមនិងអារម្មណ៍ សីលធម៌និងវប្បធម៌ ការយល់ដឹងនិងការពិចារណា និងភាសា)។ ទន្ទឹមនឹងនេះ គ្រូត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ដល់ការរៀបចំសម្ភារល្បែងឱ្យឆ្លើយតបទៅនឹងខ្លឹមសារមេរៀន និងសកម្មភាពគោលផ្សេងទៀតទៅក្នុងផែនការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃដែលជួយដល់ការសម្រេចនូវកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា។

ក្នុងជំពូកនេះ យើងសូមណែនាំពីលំហូរទូទៅសកម្មភាពបង្រៀន និងរៀនប្រចាំថ្ងៃមួយ ដែលយើងហៅថា «វដ្តPDCA: Plan-Do-Check-Act»។ វដ្តPDCA មានជំហាន៤សំខាន់ ដូចមានបង្ហាញនៅក្នុងដ្យាក្រាមខាងក្រោម ហើយគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាអនុវត្តតាមលំនាំនេះជាបន្តបន្ទាប់ ដដែលៗ ក្នុងន័យបន្តកែលម្អសកម្មភាពបង្រៀន និងរៀនរបស់ខ្លួនឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង។ យើងអាចយកវដ្តនេះមកប្រើបានពេលដាក់បញ្ចូលសម្ភារល្បែងក្នុងសកម្មភាពបង្រៀន និងរៀនប្រចាំថ្ងៃ។



១.១. ការរៀបចំផែនការ (Plan)

គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាអនុវត្តន៍តាមលំនាំនៃការរៀបចំផែនការបង្រៀន និងកិច្ចតែងការបង្រៀននៅមត្តេយ្យសិក្សា មានខ្លឹមសារសំខាន់ខាងក្រោម៖

- ជ្រើសរើសល្បែងដោយពិចារណាលើចំណុចសំខាន់ៗដូចជា ឆ្លើយតបនឹងវត្ថុបំណង ចំណាប់អារម្មណ៍ ឬសំណូមពរកុមារ សមស្របតាមវ័យ សុវត្ថិភាព ងាយផលិត និងងាយរកតាមមូលដ្ឋានជាដើម។ លើកទឹកចិត្តឱ្យមាតាបិតាអ្នកអាណាព្យាបាលកុមារចូលរួមផ្តល់នូវធនធានផលិត ឬចូលរួមផលិតបើអាចធ្វើទៅបាន។
- ផលិតសម្ភារល្បែងតាមចំនួនកុមារ។ បើសម្ភារល្បែងតម្រូវឱ្យកុមារជាអ្នកផលិត ត្រៀមរៀបចំធនធានផលិត និងឧបករណ៍ចាំបាច់។
- កំណត់ទីតាំងដែលត្រូវដំណើរការសកម្មភាព ដូចជានៅក្នុងថ្នាក់ ឬក្រៅថ្នាក់។

១.២. ការអនុវត្តន៍ (Do)

- បង្កើតបរិយាកាសទាក់ទាញកុមារឱ្យលេង ឬផលិតសម្ភារល្បែង
- រៀបចំសម្ភារល្បែង ធនធានផលិត ឬឧបករណ៍ឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ងាយកុមារយកលេង ឬប្រើប្រាស់។
- ពន្យល់ និងបង្ហាញកុមារពីរបៀបលេង ឬផលិតសម្ភារល្បែងឱ្យបានច្បាស់លាស់ និងងាយយល់។ សាកល្បងលេងល្បែងមុនបើចាំបាច់។
- សង្កេតមើលពីសកម្មភាព ការនិយាយ ឬអាកប្បកិរិយារបស់កុមារពេលអនុវត្តសកម្មភាព រួចឆ្លើយតបតាមឱ្យបានសមស្រប។
- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានជជែក ចែករំលែក និងបង្ហាញនូវអ្វីដែលគេបានជួបប្រទះ និងរកឃើញពេលធ្វើសកម្មភាព។
- ជួយជ្រោមជ្រែង និងលើកទឹកចិត្តកុមារដោយប្រើប្រាស់ពាក្យវិជ្ជមានទៅកាន់កុមារ ដើម្បីឱ្យពួកគាត់បានបញ្ចប់សកម្មភាពដោយជោគជ័យ និងពេញចិត្ត (កូនពិតជាធ្វើបានល្អណាស់ ស្នាដៃរបស់កូនពិតជាស្អាតមែន...)
- ចូលរួមសកម្មភាពជាមួយកុមារ ហើយអ្វីដែលសំខាន់គ្រូខ្លួនឯងក៏ត្រូវសប្បាយរីករាយនឹងសកម្មភាពនោះផងដែរ។
- ណែនាំកុមារឱ្យធ្វើអនាម័យនិងរៀបចំទុកដាក់សម្ភារល្បែងឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់បន្ទាប់ពីបញ្ចប់សកម្មភាព។
- ពិចារណារៀបចំបរិស្ថានដែលបង្កលក្ខណៈឱ្យកុមារបានបន្តលេងល្បែងទាំងនោះបាននៅពេលក្រោយតាមចំណង់ចំណូលចិត្ត ឧទាហរណ៍ដូចជាដាក់នៅជ្រុងល្បែង រួចលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារទៅយកលេងជាដើម។

១.៣. ការត្រួតពិនិត្យ (Check)

- ការត្រួតពិនិត្យ ឬវាយតម្លៃអាចធ្វើបានតាមបែបស្វ័យវាយតម្លៃ ឬវាយតម្លៃជាក្រុមជាមួយក្រុមការងារ ឬមានថ្នាក់គ្រប់គ្រងសាលា។
- ពិនិត្យមើលពីលំហូរសកម្មភាពដែលបានអនុវត្តន៍ថាតើបានដំណើរការតាមផែនការដែលបានគ្រោងដែរឬទេ។
- ពិនិត្យមើលសមត្ថភាពកុមារដែលទទួលបានក្នុងពេលលេង ថាបានឆ្លើយតបទៅនឹងវត្ថុបំណងដែលគ្រូបានកំណត់ដែរឬទេ។
- ពិនិត្យមើលបញ្ហាដើម្បីកែលម្អនៅពេលក្រោយ។

<u>សម្គាល់៖</u> យើងគម្បីរក្សានូវតុល្យភាពរបស់វត្ថុបំណងសកម្មភាព(អ្វីដែលគ្រូរំពឹងទុក) និងសកម្មភាពឆ្លើយតបរបស់កុមារ(អ្វីដែលកុមាររំពឹងទុក)។ ដូច្នេះ វាបង្កើតឱ្យមានគម្លាតរវាងផែនការ និងការអនុវត្តជាក់ស្តែង។

១.៤. ការកែលម្អ (Act)

ផ្អែកលើលទ្ធផលក្នុង«ការពិនិត្យ» យើងបានរយកឃើញនូវបញ្ហា ភាពចន្លោះខ្វះ ឬឱកាសក្នុងការកែលម្អសកម្មភាពឱ្យកាន់តែប្រសើរឱ្យដល់កម្រិតដែលយើងចង់បាន។ ធ្វើកំណត់ត្រានៅចំណុចទាំងនេះដើម្បីកែលម្អក្នុងសកម្មភាពបន្ទាប់ៗទៀត។

២. គន្លឹះសម្របសម្រួលក្នុងពេលមានបញ្ហា

<u>ពេលកុមារលេងមានភាពអាក់អន្លួល៖</u> ប្រើសំណួរដើម្បីបង្កើនការគិត និងការចូលរួមរបស់កុមារដូចខាងក្រោម

- តើកូនគិតចង់ធ្វើអ្វីបន្តទៀត ?
- តើនរណាខ្លះជួយមិត្តភក្តិយើងបាន ?
- ប្រសិនបើកូនសាកល្បងបែបនេះវិញ តើបានដែរឬទេ ? យល់ព្រមដែរឬទេ ?
- យើងសាកល្បងម្តងទៀតជាមួយគ្នា!
- តើកូនមានវិធីផ្សេងដែរឬទេ បើយើងលេងម្តងទៀត ?

<u>ការរក្សាសុវត្ថិភាពសកម្មភាពក្រៅថ្នាក់រៀន៖</u>

- ពិនិត្យទីធ្លា និងរៀបចំឱ្យបានត្រឹមត្រូវមុននឹងឱ្យកុមារលេង
- ទីកន្លែងមានសុវត្ថិភាពដល់កុមារមិនមានបន្លា លាមក សត្វល្អិត និងវត្ថុមុខស្រួចដែលអាចបង្កគ្រោះថ្នាក់ដល់កុមារ

- រៀបចំកន្លែងលេងនៅក្រោមម្លប់ឈើ ឬកន្លែងណាដែលសមស្របសម្រាប់កុមារ
- រៀបចំល្បែងឱ្យសមស្របតាមវ័យ និងការចាប់អារម្មណ៍របស់កុមារ។

ប្រសិនបើកុមារដណ្តើមរបស់គ្នាលេង គ្រូត្រូវទៅសម្របសម្រួលតាមស្ថានភាព ដើម្បីកុំឱ្យកុមារមានជម្លោះ ឬបង្កគ្រោះថ្នាក់ណាមួយកើតឡើងគ្រូត្រូវពន្យល់កុមារ៖

- កូនត្រូវចេះចែករំលែកគ្នាទើបសប្បាយ
- កូនត្រូវរង់ចាំវេនសិន បន្តិចទៀតដល់វេនកូនហើយ
- កូនអាចលេងល្បែងផ្សេងសិនបានដែរឬទេ?

អាស្រ័យលើស្ថានភាព ពេលខ្លះគ្រូគួរទុកឱកាសឱ្យកុមារចេះដោះស្រាយបញ្ហាដោយខ្លួនឯង។

មានកុមារលេងគប់វត្ថុទៅកុមារដទៃ៖

- ប្រសិនបើមិត្តភក្តិកូនគប់វត្ថុរឹងមកលើកូនវិញ តើកូនមានអារម្មណ៍យ៉ាងដូចម្តេចដែរ? តើកូនឈឺដែរឬទេ? (សួរអ្នកគប់)
- កូនមិនត្រូវលេងគប់មិត្តយើងបែបនេះទេ វាអាចបង្កគ្រោះថ្នាក់ដល់មិត្តកូនបាន
- ប្រសិនបើកូនគប់សម្ភារល្បែងបែបនេះ តើកូនអាចលេងបន្តទៀតបានដែរឬទេ?
- ក្មេងល្អ មិនត្រូវយកសម្ភារល្បែងទៅគប់គ្នាទេ
- បើកូនខឹងមិត្តរបស់កូនត្រូវប្រាប់អ្នកគ្រូ។

៣. ការចូលរួមរបស់មាតាបិតា និងសហគមន៍

ឆ្លើយតបទៅនឹងផែនការយុទ្ធសាស្ត្រសហគមន៍ សាលារៀន មាតាបិតា និងសហគមន៍ដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការជំរុញ និងលើកកម្ពស់ប្រសិទ្ធភាព បង្រៀន និងរៀនតាមទ្រឹស្តី «រៀនតាមរយៈការលេង និងបរិស្ថាន» ក្នុងគោលបំណងធានាឱ្យបាននូវលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារប្រកបដោយគុណភាពតាមរយៈការជួយឧបត្ថម្ភគាំទ្រទាំងស្មារតី និងសម្ភារដូចខាងក្រោម៖

- ចែករំលែកបទពិសោធន៍ និងជំនាញដែលខ្លួនមាន
- ផ្តល់នូវសម្ភារចាស់ៗដែលឈប់ប្រើប្រាស់
- ចូលរួមផលិតសម្ភារល្បែងជាមួយគ្រូ និងកុមារ
- ផ្តល់វិភាគទានជា ថវិកា និងសម្ភារផ្សេងៗ
- ចូលរួមកម្មវិធីផ្សេងៗដែលសាលាបានរៀបចំ (ពិធីបើកបវេសនកាល ទិវាកីឡាកុមារ ទស្សនកិច្ចសិក្សា អបអរសាទរពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ ទិវាកុមារអន្តរជាតិ ១មិថុនា...)

ឧទាហរណ៍

ការអនុវត្តល្បែងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែ

បន្ទាប់ពីបានស្តាប់រឿងនិទាន «អ្នកថតរូបដ៏ពូកែ» កុមារចាប់អារម្មណ៍ចង់បង្កើតស្នាដៃរូបថតដូចនៅក្នុងសាច់រឿងដែរ។ កុមារចូលចិត្តសម្តែងតួតាមអ្នកថតរូប ព្រោះបរិស្ថានជុំវិញបានជំរុញឱ្យកុមាររីកចម្រើនផ្នែករូបារម្មណ៍ច្នៃប្រឌិត តាមរយៈការថតផ្ចិតយករូបភាព ដើម្បីបញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ពិតរបស់ខ្លួន។

មុខវិជ្ជា	សិក្សាសង្គម
វត្ថុបំណង	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់ពីរបៀបថតរូបទៅគ្រូ និងមិត្តភក្តិ - បញ្ជាក់ពីអារម្មណ៍ពិតរបស់ខ្លួនបន្ទាប់ពីគូររូបរួច បំណិនសម្បទា - សម្តែងតួជាជាងថតរូប - បង្ហាញពីចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់ខ្លួនតាមរយៈការគូររូបភាព និងតាំងពិព័រណ៌ ចរិយាសម្បទា - សហការ និងគោរពគំនិតត្រឹមត្រូវរបស់មិត្តភក្តិ - ផ្ចិតផ្ចង់ក្នុងការថតរូប និងគូររូបភាព
ថ្នាក់/អាយុ	- ៥ឆ្នាំ កម្រិតខ្ពស់
រយៈពេល	- ៣០នាទី
សម្ភារ	- ម៉ាស៊ីនថតរូបសម្រាប់កុមារលេងម្នាក់១គ្រឿង
របៀបលេង	- កុមារត្រូវមានកាមេរ៉ា គូល័រ ខ្មៅដៃ ឬគូល័រទាន និងក្រដាសម្នាក់មួយសន្លឹកៗ - គ្រូនាំកុមារទៅសួនច្បារសាលា ឬកន្លែងដែលមានទេសភាពស្អាត ដើម្បីធ្វើសកម្មភាព - ឱ្យកុមារថតរូប និងគូររូបតាមអ្វីដែលពួកគេចាំ - បន្ទាប់ពីចប់សកម្មភាព គ្រូត្រូវនាំកុមារមកថ្នាក់រៀន ដើម្បីបន្តការគូររូប និងធ្វើជាកម្រងរូបថតដាក់តាំងជាស្នាដៃ

បរិស្ថាន/ ការចូលរួមរបស់គ្រូ

បរិស្ថាន

- រៀបចំតុ និងសម្ភារសម្រាប់ផលិតម៉ាស៊ីនថតរូប
- ពិនិត្យមើលទីតាំងដែលត្រូវឱ្យកុមារចេញទៅថតរូបភាព
- រៀបចំកន្លែងសម្រាប់កុមារគូររូបទាំងក្នុង និងក្រៅថ្នាក់
- រៀបចំកន្លែងដាក់តាំងស្នាដៃរូបថតកុមារ
- រៀបចំចងក្រងស្នាដៃរូបថតកុមារ

ការចូលរួមរបស់គ្រូ

- សម្របសម្រួលកុមារឱ្យចូលតាមក្រុម
- ផ្តល់គំនិត និងជំនួយតាមតំរូវការនៅពេលដែលកុមារស្នើសុំ
- សរសើរស្នាដៃកុមារពេលគូររូបរួច
- ផ្តល់សម្ភារដែលកុមារត្រូវការពេលកំពុងអនុវត្តសកម្មភាព
- គ្រូប្រាប់កុមារឱ្យលាងដៃនិងជើងមុនពេលចូលថ្នាក់រៀន។

សកម្មភាពឆ្លើយតបរបស់កុមារ និងលទ្ធផល

- ពេលកំពុងផលិតសម្ភារល្បែងម៉ាស៊ីនថតរូបជាមួយកុមារ កុមារខ្លះបាននិយាយថា «ខ្ញុំចង់ដើរថតផ្កា» ដូច្នេះគ្រូមានគម្រោងបង្កើតសកម្មភាពដើរថតរូបភាពនៅសួនច្បារសាលារៀន។
- នៅពេលនោះផងដែរ កុមារបានរីករាយនឹងការលេងដើរតួជាជាងថតរូប។ ពួកគេខ្លះនិយាយថា«ខ្ញុំចង់ថតរូបអ្នកលោតមឹក ហើយខ្ញុំចង់ថតអ្នកលក់ដូរនៅជិតនោះដែរ»។ គ្រូបានជួយជួសជុលម៉ាស៊ីនថតរបស់កុមារខ្លះរបូតជ្រុះខូច។ គ្រូសួរទៅកុមារក្រុមអ្នកថតពីអ្វីខ្លះដែលខ្លួនបានឃើញនៅជុំវិញ ដើម្បីឱ្យកុមារ និងគ្រូអាចគិតរួមគ្នាត្រូវថតពីអ្វីដែលខ្លួនត្រូវថត។
- បន្ទាប់មក កុមារខ្លះបានទៅថត «អ្នកលក់នំុនៅក្បែរនោះ» កុមារខ្លះទៀតថត«ផ្លែល្ហុង» លើសពីនេះក្រុមអ្នកថតក៏លើកចិត្ត ដោយថតរូបឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមកយ៉ាងផ្ចិតផ្ចង់ ហើយបន្លឺសញ្ញាថា «១ ២ ៣ ញញឹម»។ នៅក្នុងដំណើរការនៃសកម្មភាពអ្នកដើរថតរូបដ៏ពូកែនោះ គ្រូបានស្តាប់ឮកុមារខ្លះថា «ខ្ញុំចង់ឃើញរូបភាពដែលបានថត» ហើយខ្ញុំចង់គូររូបផ្កាដោយខ្លួនខ្ញុំផ្ទាល់។ ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងបំណងរបស់ពួកគេគ្រូបានរៀបចំសម្ភារ និងសកម្មភាពបន្ថែមសម្រាប់កុមារគូររូបភាព និងផាត់ពណ៌ផ្ទាល់ខ្លួនដោយភាពរីករាយ។
- កុមារា ហេង លីហៀង បានគូរផ្កា និងផាត់ពណ៌ស្រស់ល្អលឿនជាងគេ អ្នកគ្រូសរសើរលើកទឹកចិត្តពេលនោះកុមារី ភិរម្យ សេរ៉ា អង្គុយគូររូបក្រុមផ្សេង ពេលឮអ្នកគ្រូសរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារា ហេង លីហៀង ក៏ឡើងមកមើលស្នាដៃ ហើយក៏ត្រឡប់មកគូរ និងផាត់ពណ៌បន្ថែមរហូតបានរូបពីរប្រសើរជាងមុន។

ឃើញដូច្នោះកុមារទាំងអស់រិតតែខិតខំគូររូប និងផាត់ពណ៌បានម្នាក់ៗចំនួនពីររូបភាពរួចបិទភ្ជាប់លើក្រដាសទុកជាស្នាដៃ។

ឧបមាថា៖ ប្រសិនបើកុមារសំណូមពរគ្រូលេងសម្ភារលេ្បងអ្នកថតរូបដ៏ពូកែទៀតគ្រូគប្បី៖

- ក្រាលក្រដាសកាសែតលើតុក្រុមគូររូបនីមួយៗ ដោយសារលើកនេះមានការដាមប្រឡាក់លើតុធ្វើការងារក្រុម
- គ្រូគួរជួយរំលឹកខ្លះៗក្នុងអំឡុងពេលដែលកុមារបានថតរូបនៅចុងម៉ោងមុនពេលទៅផ្ទះ
- បង្ហាញដបការ និងណែនាំកុមារពីរបៀបប្រើប្រាស់កាវសម្រាប់បិទក្រដាស ដោយសារកុមារហាក់នៅមិនទាន់ប្រើបរិមាណបានសមស្របនៅឡើយ
- ផ្ដល់កំណាត់ជូតដៃដល់ក្រុមនីមួយៗសម្រាប់ជូតដៃបន្ទាប់ពីប្រើកាវរួច។

កុមារចាប់អារម្មណ៍ទៅលើផ្លែល្ហុង ហើយបានថតរូបផ្លែទាំងនោះ

កុមារសប្បាយរីករាយនៅពេលដែលឃើញគ្រូចូលរួមលេងជាមួយពួកគេ

កុមាររីករាយនៅពេលដែលបានថតរូបជុំមិត្តភក្តិ

កុមារគូររូបភាពតាមការចងចាំរបស់ខ្លួនបន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពថតរូបនោះរួច

ឧទាហរណ៍

ការអនុវត្តល្បែងចាប់គូ

កុមារសង្កេត និងចំណាំស្លាកសញ្ញាសម្រាប់សម្គាល់ខ្លួន ឬកន្លែងទុកដាក់សម្ភារប្រើប្រាស់ផ្ទាល់ខ្លួន និងសម្ភារល្បែងលេងប្រចាំថ្ងៃ។ ការចំណាំនេះសម្គាល់លើពណ៌ ឬរូបរាងធរណីមាត្រ បន្លែ ផ្លែឈើ សត្វ តួអក្សរ និងសញ្ញាផ្សេងៗជាដើម។ សញ្ញាណទាំងអស់នេះធ្វើឱ្យកុមារងាយចងចាំ ចំណាំដោយឥន្ទ្រីយារម្មណ៍។ កុមារបង្កើតសម្ភារល្បែង ពង្រឹងការចងចាំដោយបើកផ្ទាំងបណ្ណដែលមានរូបផ្សេងៗឱ្យត្រូវគូគ្នា បង្កើតបានជាសម្ភារល្បែងចាប់គូ។

មុខវិជ្ជា	សិក្សាសង្គម
វត្ថុបំណង	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់បានពីឈ្មោះ រូបរាង សញ្ញា និងពណ៌បណ្ណ - ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងចាប់គូ ចងចាំ ចំណាំទុកនៅពេលឃើញរូប ឬពណ៌ដែលបានបើករួច។ បំណិនសម្បទា - ចាប់គូបណ្ណបានត្រឹមត្រូវតាមការអនុវត្តផ្ទាល់ - សម្របសម្រួលចលនាដៃ និងសាច់ដុំភ្នែក។ ចរិយាសម្បទា - ចូលរួមសកម្មភាព សហការគ្នា ចែករំលែក ចេះរង់ចាំវេន គោរពលក្ខខណ្ឌនៃការលេង - ទទួលស្គាល់លទ្ធផលរបស់ខ្លួន និងសប្បាយរីករាយក្នុងពេលលេង។
ថ្នាក់/អាយុ	- ៤ ឬ៥ឆ្នាំ
រយៈពេល	- ៣០នាទី
សម្ភារ	- បណ្ណចំនួន១៨គូបិទរូប ឬសញ្ញា៦ប្រភេទមានពណ៌១គូៗដូចគ្នា
របៀបលេង	- មើលក្នុងទំព័រ ៦៥

បរិស្ថាន/ ការចូលរួមរបស់គ្រូ

បរិស្ថាន

- បើកទ្វារ បង្អួចឱ្យមានពន្លឺ និងខ្យល់គ្រប់គ្រាន់
- រៀបចំកន្លែងសម្រាប់កុមារលេងឱ្យបានសមរម្យ
- បែងចែកកុមារជាពីរក្រុម
- រៀបចំតុកៅអី ឬកន្ទេលសម្រាប់កុមារលេង
- ពិនិត្យចំនួនបណ្ណឱ្យសមល្មមសម្រាប់កុមារលេង។

ការចូលរួមរបស់គ្រូ

- ត្រៀមបណ្ណចំនួន១៨គូ និងបិទរូប ឬសញ្ញា៦តាមប្រភេទដែលផាត់ពណ៌
- សម្របសម្រួលកុមារឱ្យចូលរួមផាត់ពណ៌
- ផ្តល់យោបល់ និងជំនួយតាមតម្រូវការនៅពេលដែលកុមារស្នើសុំ
- គ្រូរៀបចំកុមារជាពីរក្រុមលេងម្តង ក្នុងមួយក្រុមៗមានកុមារា និងកុមារីចំនួន៥នាក់
- គ្រូពិនិត្យចំនួនបណ្ណគ្រប់គូដាក់តាមក្រុមឱ្យកុមារលេង
- ជួយរំឭកពីលក្ខខណ្ឌលេង។

សកម្មភាពឆ្លើយតបរបស់កុមារ និងលទ្ធផល

- ពេលកំពុងផាត់ពណ៌គ្រូបានឮកុមារខ្លះបាននិយាយថា«ផ្កាយពណ៌ក្រហម១គូ» កុមារខ្លះទៀតនិយាយថា«បេះដូងពណ៌ក្រហម១គូ ពណ៌លឿង១គូដែរ តើនៅមានរូបអ្វីដែលមានពណ៌១គូៗទៀត?» គ្រូឮដូច្នេះក៏រៀបចំដឹកនាំសកម្មភាពលេងសម្ភារល្បែងចាប់គូ។
- ក្នុងក្រុមទី១ពេលចាប់ផ្តើមលេងកុមារខ្លះភ្លេចលក្ខខណ្ឌដោយចាប់យកបណ្ណមានរូបដូចគ្នាពណ៌ដូចគ្នា។ កុមារខ្លះទៀតចាប់បើកបណ្ណម្តងមួយសន្លឹកៗ។ គ្រូធ្វើពុតជាលេងជាមួយ សួរទៅកុមារត្រូវបើក បណ្ណម្តងប៉ុន្មានសន្លឹក កុមារា សាវេន សុខហេង ឆ្លើយថា «បើកបណ្ណម្តងពីរសន្លឹក» បើបើកបានរូបដូចគ្នាមានពណ៌ដូចគ្នាយកមករក្សាទុកជារបស់ខ្លួន។ កុមារចាប់ផ្តើមលេងតាមវេនបន្ត ដោយប្រាប់មិត្តភក្តិបើបើកបណ្ណត្រូវយកទុក បើកខុសគូ បង្ហាញមិត្តភក្តិរួចផ្កាប់នៅកន្លែងដើមវិញ។ នៅក្រុមទី២គ្រូសង្កេតឃើញកុមារី ហេង ស្រីលក្ខណ៍ដល់វេនបើកបណ្ណម្តងទៀតប៉ុន្តែមិនបើក ហើយនិយាយថា«ធុញអូនចង់លេងអ្វីផ្សេងវិញ»។ គ្រូសម្របសម្រួលប្តូរឱ្យមកលេងជាមួយក្រុមទី១ បានលេងរហូតដល់បើកបណ្ណត្រូវ១គូ មិត្តភក្តិទះដៃអបអរសប្បាយរីករាយក្នុងក្រុមទី១ រួចលេងតាមវេនបន្តរហូតបើកផ្ទារអស់បណ្ណ។ គ្រូពិនិត្យការរាប់គូបណ្ណដែលកុមារម្នាក់រក្សាទុករួមមាន៖ កុមារីម្នាក់បាន២គូ កុមារីម្នាក់ទៀតបាន៣គូ កុមារី២នាក់បាន៤ៗគូ និងកុមារា សាវេន សុខហេង រាប់បាន៥គូជាអ្នកឈ្នះ សមាជិកក្រុមទះដៃអបអរពីព្រោះគាត់ពូកែតាមដាន និងចំណាំទុកពេលខ្លួនបើកខុសគូ ឬមិត្តភក្តិបង្ហាញហើយផ្កាប់វិញ។

- ចុងក្រោយកុមារនិយាយថា«បើលេងលើកក្រោយខំមើលឱ្យទាន់រូបខ្លះ មានគូនៅកន្លែងណា តាមដានឱ្យឃើញដាក់ ចំណាំទុកបើកយក។
- ប្រសិនបើគ្រូសម្រសម្រួលកុមារលេងសម្ភារល្បែងចាប់គូនៅពេលខាងមុខទៀតគប្បី៖
    - បញ្ជាក់ចំនួនបណ្ណរូបដូចគ្នា ពណ៌ដូចគ្នាពីរសន្លឹករាប់ថា១គូ ដល់កុមារ ព្រោះកុមារខ្លះហាក់មិនយល់ពីអត្ថន័យនៃពាក្យថា «គូ»
    - គ្រូគួរតែដាក់គូឱ្យនៅជិតគ្នាបន្តិច ដើម្បីងាយស្រួលដល់កុមារលេង និងចាប់គូរបាន ឆាប់រហ័សជាងមុន
    - លើកទឹកចិត្តដល់កុមារចេះលេងជាងគេ ជួយប្រាប់មិត្តភក្តិក្នុងក្រុម
    - សម្ភារល្បែងចាប់គូនេះមានរក្សាទុកនៅជ្រុងល្បែង បើកូនចង់យកលេងអាចលេងពីរ២ ឬច្រើននាក់។

កុមារចាប់ផ្ដើមប៉ាវស៊ីងជាមួយមិត្តភក្តិដើម្បីលេង

គ្រូចូលមកសម្របសម្រួលដល់កុមារពេលកំពុងលេងល្បែងនេះ

កុមារសប្បាយចិត្តពេលដែលចាប់បានរូបដូចគ្នា

បន្ទាប់ពីលេងចប់កុមារទាំងអស់រាប់ចំនួនគូដែលខ្លួនចាប់បាន