ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា

ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា

បុរេគណិត

នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ព.ស ២៥៦៦ គ.ស ២០២២

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា

បុរេគណិត

នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច

PLAN INTERNATIONAL

ឆ្នាំ ២០២២

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
លេខ:......១០៩៨......**អយក.**ប្រក

ប្រកាស
ស្ដីពី
ការអនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយ សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា
រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

- បានឃើញរដ្ឋធម្មនុញ្ញនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រឹត្យ នស/រកត/០៩១៨/៩២៥ ចុះថ្ងៃទី០៦ ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០១៨ ស្ដីពីការតែងតាំងរាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០៦១៨/០១២ ចុះថ្ងៃទី២៨ ខែមិថុនា ឆ្នាំ២០១៨ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ ស្ដីពីការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅនៃគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០១៩៦/០១ ចុះថ្ងៃទី២៤ ខែមករា ឆ្នាំ១៩៩៦ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពីការបង្កើតក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/១២០៧/០៣២ ចុះថ្ងៃទី០៨ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០០៧ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្ដីពីការអប់រំ
- បានឃើញអនុក្រឹត្យលេខ ១៥៦ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី១៨ ខែកក្កដា ឆ្នាំ២០១៦ ស្ដីពីការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញប្រកាសលេខ ១១១៩ អយក.ប្រក ចុះថ្ងៃទី១៣ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០១៦ ស្ដីពីការរៀបចំនិងប្រព្រឹត្តទៅរបស់អគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
- បានឃើញប្រកាសលេខ ៣០២ អយក.ប្រក ចុះថ្ងៃទី០៩ ខែមីនា ឆ្នាំ២០១៧ ស្ដីពីការដាក់ឱ្យអនុវត្តក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស
- តាមសំណើរបស់ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារដ្ឋ

សម្រេច

ប្រការ១ .-

អនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ព «**សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា**» ដែលរៀបចំដោយក្រុមការងារបច្ចេកទេស និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សា ដើម្បីប្រើប្រាស់ជាសាធារណៈ។

អាសយដ្ឋានលេខ៨០ មហាវិថី ព្រះនរោត្តម ភ្នំពេញ កម្ពុជា ទូរស័ព្ទ: (៨៥៥-២៣) ២២០ ៦៧៣ / ២២០ ៣០៤ ទូរសារ: (៨៥៥-២៣) ២១៧ ២៥០ / ២១២ ៥១២
អ៊ីមែល: info@moeys.gov.kh / administration@moeys.gov.kh គេហទំព័រ: www.moeys.gov.kh

ប្រការ២ .-

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះ មាន ៥(ប្រាំ) មុខវិជ្ជាគឺ៖

១- ចិត្តចលភាព

២- វិទ្យាសាស្ត្រ

៣- សិក្សាសង្គម

៤- បុរេគណិត

៥- ភាសាខ្មែរ

ខ្លឹមសារលម្អិតនៃសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ជាឧបសម្ព័ន្ធនៃប្រកាសនេះ។

ប្រការ៣ .-

អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានរដ្ឋបាល និងហិរញ្ញវត្ថុ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានគោលនយោបាយនិងផែនការ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានឧត្តមសិក្សា អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានកីឡា អគ្គាធិការនៃអគ្គាធិការដ្ឋាន ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ប្រធាននាយកដ្ឋានបុគ្គលិក ប្រធាននាយកដ្ឋានហិរញ្ញវត្ថុ ប្រធាននាយកដ្ឋានធានាគុណភាពអប់រំ និងគ្រប់ប្រធានអង្គភាពដែលពាក់ព័ន្ធ ត្រូវទទួលបន្ទុកអនុវត្តប្រកាសនេះតាមភារកិច្ចរៀងៗខ្លួន ចាប់ពីថ្ងៃចុះហត្ថលេខាតទៅ។

ថ្ងៃ ពុធ ៨រោច ខែជេស្ឋ ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស.២៥៦៦

ធ្វើនៅរាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី២២ ខែមិថុនា ឆ្នាំ២០២២

បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន**

កន្លែងទទួល៖

- ទីស្តីការគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- ខុទ្ទកាល័យរដ្ឋមន្ត្រី ក្រសួង អយក
  "ដើម្បីជូនជ្រាប"
- គ្រប់អង្គភាពក្រោមឱវាទក្រសួង អយក
- មន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡារាជធានី ខេត្ត
- ដូចប្រការ ៣
  "ដើម្បីអនុវត្ត"
- ឯកសារ កាលប្បវត្តិ នា.អកត អ.យ.ក

សមាសភាពគណៈកម្មការ

គណៈកម្មការគ្រប់គ្រង និងដឹកនាំ

១.ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

២.លោកជំទាវ	គឹម	សេដ្ឋានី	រដ្ឋលេខាធិការក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
៣.លោកជំទាវ	យុន	រចនា	អនុរដ្ឋលេខាធិការក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
៤.ឯកឧត្តម	ពុធ	សាមិត្ត	អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
៥.ឯកឧត្តម	ឡេ	ធវណ្ណា	អគ្គនាយករងនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
៦.ឯកឧត្តម	ប្រាក់	កុសល	ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច

គណៈកម្មការនិពន្ធខ្លឹមសារ និងរៀបរៀង

១.លោកស្រី	រស់	សេដ្ឋា	ប្រធានការិយាល័យអប់រំកុមារតូច
២.លោកស្រី	ហេង	ចាន់ណា	អនុប្រធានការិយាល័យមត្តេយ្យសិក្សា
៣.លោកស្រី	ព្រុំ	ចាន់មករា	អនុប្រធានការិយាល័យមត្តេយ្យសិក្សា
៤.លោក	យ៉ុង	សុផានា	អនុប្រធានការិយាល័យផែនការ និងស្រាវជ្រាវ
៥.លោកស្រី	ជ្រិះ	គន្ធី	គ្រូឧទ្ទេសសាលា(សគមម)
៦.លោកស្រី	អ៊ុំ	នារី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា
៧.លោកស្រី	គឹម	សុកពៅ	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច

៨.ក្រុមការងារបច្ចេកទេសមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្ត កំពង់ឆ្នាំង

៩.ក្រុមការងារបច្ចេកទេសមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្ត កំពត

១០.ក្រុមការងារបច្ចេកទេសមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្ត កោះកុង

១១.ក្រុមការងារបច្ចេកទេសមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្ត ក្រចេះ

១២.ក្រុមការងារបច្ចេកទេសមន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡាខេត្ត មណ្ឌលគីរី

១៣.សមាគមគ្រួសារយើង

១៤.អង្គការផ្លែន

គណៈកម្មការកំព្យូទ័រ និងរចនាបថ

១.លោកស្រី	រ័ត្ន	ម៉ារិន	ប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
២.លោក	ណាយ	សុចិត្រា	អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
៣.លោក	លី	ចាន់ថុល	អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
៤.លោក	ទៀង	សុភាព	អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល
៥.លោក	យូ	តុនី	មន្ត្រីការិយាល័យរដ្ឋបាល
៦.លោក	សៅ	ដារ៉ុង	មន្ត្រីការិយាល័យរដ្ឋបាល

គណៈកម្មការត្រួតពិនិត្យ និងផ្ទៀងផ្ទាត់

១. លោកស្រី ផ្លុង មុនីកុសល អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
២.លោក ឈួន ប៊ុនឈឿន អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
៣.លោក ឃិន ធី អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា
៤.លោកបណ្ឌិត ឈូក ច័ន្ទឆាយា អនុប្រធាននាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការ
៥.លោក ប៉ាត់ គឹមនីន នាយកសាលាមធ្យមសិក្សាគរុកោសល្យមត្តេយ្យសិក្សាមជ្ឈឹម
៦.លោកស្រី សេង សុវណ្ណា នាយិការងសាលាមធ្យមសិក្សាគរុកោសល្យមត្តេយ្យសិក្សាមជ្ឈឹម

មុខកថា

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានធ្វើការកែលម្អកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ស្របទៅនឹងក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស សំដៅពង្រឹងការកសាងធនធានមនុស្សប្រកបដោយសក្តានុពល ក្នុងគោលដៅឆ្ពោះទៅកាន់សង្គមពុទ្ធិ និងវិបុលភាព ធានាបាននូវកម្លាំងពលកម្ម ដែលមានចំណេះដឹង បំណិន ជំនាញវិជ្ជាជីវៈ មានវប្បធម៌ជ្រៅជ្រះ មានផលិតភាព និងភាពប្រកួតប្រជែងខ្ពស់ នៅក្នុងប្រព័ន្ធសេដ្ឋកិច្ចសកលភាវូបនីយកម្ម ឆ្លើយតបយ៉ាងសមស្រប និងទាន់ពេលវេលាទៅនឹងគោលនយោបាយរបស់រាជរដ្ឋាភិបាល និងសេចក្តីត្រូវការរបស់ប្រទេសជាតិ ជាពិសេសក្នុងពេលដែលកម្ពុជាបានកំណត់ចក្ខុវិស័យប្រែក្លាយពីប្រទេសមានប្រាក់ចំណូលមធ្យមកម្រិតទាបនាបច្ចុប្បន្ន ទៅជាប្រទេសដែលមានប្រាក់ចំណូលកម្រិតមធ្យមនៅឆ្នាំ២០៣០ និងក្លាយទៅជាប្រទេសអភិវឌ្ឍន៍នៅឆ្នាំ២០៥០។

ផ្អែកលើមូលដ្ឋាននេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានរៀបចំសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ជាយន្តការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ពង្រឹងនិងលើកកម្ពស់ការបង្រៀននិងរៀន ដើម្បីបណ្តុះសញ្ញាណ ឧបនិស្ស័យ បុគ្គលិកលក្ខណៈ និងបំណិនសតវត្សទី២១ ដល់កុមារតូច ឱ្យប្រែក្លាយជាពលរដ្ឋពេញលេញនៅពេលអនាគត។

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះ ត្រូវបានបញ្ចូលខ្លឹមសារសំខាន់ៗទាក់ទងនឹងគរុកោសល្យ ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារីនិងកុមារា ដែលមានទិដ្ឋភាពគ្រប់ដណ្តប់ទាំងផ្នែកទ្រឹស្តីនៃការអប់រំកុមារតូច និងវិធីសាស្ត្រអនុវត្តការបង្រៀននិងរៀននៅគ្រប់កម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ក្នុងន័យអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពកុមារតូចលើផ្នែករាងកាយ និងសុខភាព ផ្នែកសីលធម៌ និងវប្បធម៌ ផ្នែកចិត្តសង្គម និងអារម្មណ៍ ផ្នែកពិចារណា និងការយល់ដឹង និងផ្នែកភាសា ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះក្នុងការជួយកុមារតូច ឆ្ពោះទៅបន្តការសិក្សា ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពនៅគ្រប់កម្រិត។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា មានសុទិដ្ឋិនិយមថា គ្រប់អង្គភាពថ្នាក់ជាតិ ថ្នាក់ក្រោមជាតិ ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ នឹងចូលរួមសហការនិងគាំទ្រដល់ការអនុវត្តសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះ ឱ្យមានប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ ដើម្បីជាឧត្តមប្រយោជន៍សម្រាប់កុមារតូចនៅកម្ពុជា ។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅបំផុតចំពោះ ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា និងដៃគូអភិវឌ្ឍ ជាពិសេសអង្គការ **Plan International** ព្រមទាំងអ្នកពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ដែលបានចូលរួម និងដើរតួនាទីស្នូលក្នុងការសម្របសម្រួល ដឹកនាំរៀបចំតាក់តែងសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានេះឱ្យសម្រេចជាផ្លែផ្កាឡើងនាខណៈនេះ។

ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស.២៥៦៦

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ខែ ឆ្នាំ២០២២

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន

អារម្ភកថា

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានធ្វើមូលដ្ឋានីយកម្មក្របខណ្ឌកម្មវិធិសិក្សាចាប់កម្រិតមត្តេយ្យសិក្សារហូតដល់មធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅនិងអប់រំបច្ចេកទេស និងបានដាក់ចេញវិធានជាយុទ្ធសាស្ត្រកំណែទម្រង់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា សំដៅជានាប្រសិទ្ធភាព និងគុណភាពលទ្ធផលសិក្សានៅគ្រប់កម្រិត។

ទន្ទឹមនឹងនេះ សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ត្រូវបានក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សានៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដោយមានចូលរួមពីអង្គភាពថ្នាក់ជាតិ ថ្នាក់ក្រោមជាតិ ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ជាពិសេសកិច្ចសហការគាំទ្រទាំងផ្នែកបច្ចេកទេស និងធនធានថវិកាពីអង្គការ **Plan International** រៀបចំឡើងក្នុងគោលដៅលើកកម្ពស់ស័ក្តិសិទ្ធភាព នៃដំណើរការសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀន ឱ្យមានភាពកាន់តែប្រសើរឡើងនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា។

សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា មាន ៥(ប្រាំ) មុខវិជ្ជាគឺ **មុខវិជ្ជាចិត្តចលភាព មុខវិជ្ជាវិទ្យាសាស្ត្រ មុខវិជ្ជាសិក្សាសង្គម មុខវិជ្ជាបុរេគណិត និងមុខវិជ្ជាភាសាខ្មែរ**។ ក្រុមការងារ បានសិក្សាប្រមូលដកស្រង់ខ្លឹមសារពីឯកសារពាក់ព័ន្ធចាំបាច់ក្នុងបរិបទប្រទេសកម្ពុជា ប្រៀបធៀបទៅនឹងបរិបទបណ្តាប្រទេសមួយចំនួនក្នុងតំបន់ ធ្វើការបន្ស៊ុំ និងសំយោគ ដើម្បីប្រែក្លាយពីទ្រឹស្តីនៃការអប់រំកុមារតូច ទៅជាវិធីសាស្ត្របង្រៀននិងរៀនជាក់ស្តែងនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា។ សៀវភៅសិក្សាគោលនេះ បានបង្ហាញនិងលើកឡើងពីទស្សនាទានទូទៅនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀននៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា គោលដៅសិក្សាតាមមុខវិជ្ជានីមួយៗ វិធីសាស្ត្របង្រៀននិងរៀន ការរៀបចំបរិស្ថាន សាលា/ថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សា និងវង្វាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ ព្រមទាំងគរុកោសល្យបង្រៀននិងរៀន ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារីនិងកុមារានៅមត្តេយ្យសិក្សា។

ក្នុងនាមក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា នៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា យើងខ្ញុំ សូមសម្តែងនូវកតញ្ញូតាធម៌ដ៏ជ្រាលជ្រៅជូនចំពោះ**ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ជួន ណារ៉ុន** រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែលជាមគ្គុទេសក៍ដ៏ឆ្នើម ប្រកបដោយឆន្ទៈមុតស្រួចលើការអនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្រកំណែទម្រង់ និងដឹកនាំការអភិវឌ្ឍវិស័យអប់រំ ប្រកបដោយវឌ្ឍនភាពជាបន្តបន្ទាប់ក្នុងចក្ខុវិស័យវែងឆ្ងាយ។ ជាមួយនេះ សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅចំពោះបុគ្គលិកអប់រំគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ជាពិសេសអង្គការ **Plan International** ដែលបានគាំទ្រ និងសម្របសម្រួលការរៀបចំតាក់តែង និងអភិវឌ្ឍសៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា ដ៏មានសារសំខាន់នេះ រហូតសម្រេចបានជាស្ថាពរ។

ក្រុមការងារបច្ចេកទេសពិនិត្យឡើងវិញ
និងកែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា

គឹម សេដ្ឋានី

មាតិកា

ប្រកាស i
សមាសភាពគណៈកម្មការ iii
បុព្វកថា v
អារម្ភកថា vi
បញ្ជីរូបភាព vii
មាតិកា ix
សេចក្តីផ្តើម 1

ជំពូក១

ទស្សនទានទូទៅ នៃការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

១.១.ទស្សនទានកុមាររៀននៅមត្តេយ្យសិក្សា 3
១.២.ការវិវឌ្ឍន៍ខួរក្បាលកុមារ 5
  ១.២.១.គោលការណ៍បង្រៀនត្រូវជានានូវការរីកចម្រើន 5
  ១.២.២.គោលការណ៍បង្រៀនធានានូវចរិតវិទ្យាសាស្ត្រគួបផ្សំ នឹងសកម្មភាពនានា 5
  ១.២.៣.គោលការណ៍បង្រៀនធានានូវចរិតសមស្របតាមវ័យ 6
  ១.២.៤.គោលការណ៍បង្រៀនធានាលក្ខណៈជាក់ស្តែង 6
  ១.២.៥.គោលការណ៍បង្រៀនធានានូវចរិតជាប្រព័ន្ធ និងរឹងមាំ 6
  ១.២.៦.គោលការណ៍បង្រៀនធានានូវចរិតសកម្មម្ចាស់ការរបស់កុមារ 7
  ១.២.៧.គោលការណ៍បង្រៀនចំពោះកុមារម្នាក់ៗ 7
១.៣.ទស្សនៈ និងរបកគំហើញក្នុងបរិបទថ្មី 7
១.៤.អន្តរបញ្ញត្តិសម្រាប់កុមារ 11
១.៥.អន្តរាគមន៍គ្រប់ជ្រុងជ្រោយ 13
១.៦.អន្តរកម្មគ្រប់ជ្រុងជ្រោយសម្រាប់កុមារ 13

ជំពូក២

គោលដៅសិក្សា នៃមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

២.១.ក្របខណ្ឌអភិវឌ្ឍន៍សមត្ថភាពរបស់កុមារ 14
២.២.ការផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងបរិបទវិទ្យាសាស្ត្រ 14
២.៣.ការបណ្តុះស្មារតីកុមារ 14

ជំពូក៣

វិធីសាស្ត្រអនុវត្តការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

៣.១.សញ្ញាណបុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សា 15
៣.២.ប្រធានបទ/វិស័យបញ្ញត្តិកម្មរបស់បុរេគណិតនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា 15

៣.៣.វិធីសាស្ត្របង្រៀនបុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សាមាន......15
៣.៤.ការគ្រប់គ្រងដំណើរការបង្រៀន និងរៀន......16
៣.៤.១.លំនាំបង្រៀន......16
៣.៤.២.ការអនុវត្ត......20
៣.៥.ដំណើរការបង្រៀន......20
៣.៥.១.បរិមាណ និងចំនួន......20
៣.៥.២.រង្វាស់រង្វាល់......25
៣.៥.៣.រូបរាង និងលំហ......34
៣.៥.៤.ទំហំ និងពណ៌......41
៣.៥.៥ បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម......47

ជំពូក៤

ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា នៃមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

៤.១.យន្តការអនុវត្ត......56
៤.១.១.បរិមាណ និងចំនួន៖......56
៤.១.២.រង្វាស់រង្វាល់៖......57
៤.១.៣.រូប និងរាង......57
៤.១.៤.ទំហំនិងពណ៌៖......57
៤.១.៥.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម៖......58
៤.២.តម្រូវការធនធានសម្ភាររូបវ័ន្តសិក្សា......58
៤.២.១.កម្រិតទាប៖......59
៤.២.២.កម្រិតមធ្យម៖......60
៤.២.៣.កម្រិតខ្ពស់៖......61
៤.៣.គោលការណ៍ ឬបញ្ញត្តិប្រតិបត្តិ......63
៤.៤.ការស្វែងរកការគាំទ្រផ្សេងៗ......64

ជំពូក៥

ការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ

៥.១.ចំពោះគ្រូ......65
៥.២.ចំពោះកុមារ......65
ឧបសម្ព័ន្ធទី១ ផ្នែកខ្លឹមសារនៃសកម្មភាពគោល......67
ឧបសម្ព័ន្ធទី២ គរុកោសល្យរៀន និងបង្រៀន ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័រ រវាងកុមារី និងកុមារ នៅមត្តេយ្យសិក្សា......140
ឯកសារពិគ្រោះ......151

បញ្ជីរូបភាព

រូបទី១៖ ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលកុមារ......7
រូបទី២៖ មេឡុកទ្បាក់ ដែលមានចំណុចត្រឹម៣ និងកូនកាស......21
រូបទី៣៖ មេឡុកទ្បាក់ ដែលមានចំណុចត្រឹម៦ និងកូនកាស......22
រូបទី៤៖ មេឡុកទ្បាក់ពីរក្នុងពេលតែមួយជាមួយ និងកូនកាស......24
រូបទី៥៖ ប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង......26
រូបទី៦៖ ប្រៀបធៀបមាឌ និងកម្ពស់របស់យើង......28
រូបទី៧៖ ប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង......29
រូបទី៨៖ ប្រៀបធៀបមាឌរបស់យើង......32
រូបទី៩៖ ប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង......33
រូបទី១០៖ សត្វដែលយើងស្គាល់......35
រូបទី១១៖ ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់......36
រូបទី១៣៖ អំពីផ្លែឈើ......43
រូបទី១៤៖ អំពីផ្លែឈើ......45
រូបទី១៥៖ ផ្លែឈើ (លក្ខណៈភិនភាគ លក្ខណៈប្រែប្រួល)......47
រូបទី១៦៖ តម្រៀបរូបភាពតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ......48
រូបទី១៧៖ គ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ......50
រូបទី១៨៖ តម្រៀបរូបភាពតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ......51
រូបទី១៩៖ គ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ......52
រូបទី២០៖ គ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ......55
រូបទី២១៖ យើងរាំទាំងអស់គ្នា......68
រូបទី២២៖ កម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំ......69
រូបទី២៣៖ តើអាចធ្វើអ្វីបាន ឬមិនបាន?......71
រូបទី២៤៖ យើងរៀនរាប់ចំនួនតាមរូបគំនូរ......73
រូបទី២៥៖ យើងលេងម៉ឺក......74
រូបទី២៦៖ ដូមីណូ......76
រូបទី២៧៖ សន្លឹករូប និងកូនកាស......77
រូបទី២៨៖ រាប់ចំនួន«នៅក្នុងដៃខ្ញុំទាំងពីរឬដែលដាក់បញ្ចូលគ្នា»......78
រូបទី២៩៖ ផ្គុំដូមីណូ ពី១ដល់១០......80
រូបទី៣០៖ ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខ ពី១ដល់១៥......81
រូបទី៣១៖ គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាព ពី១ដល់១៥......82
រូបទី៣២៖ ការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងនៅលើផ្លូវរបស់ខ្ញុំ......84
រូបទី៣៣៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់១០......84
រូបទី៣៤៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់១៥......85

រូបទី៣៥៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់២០ 85
រូបទី៣៦៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់២៥ 86
រូបទី៣៧៖ ល្បែងដើមឈើ 87
រូបទី៣៨៖ ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ 89
រូបទី៣៩៖ ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ 89
រូបទី៤០៖ ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ...... 89
រូបទី៤១៖ ហ្វូងកូនទាទាំង១៥...... 91
រូបទី៤២៖ ល្បែងរៀបចំជាជួរ...... 95
រូបទី៤៣៖ ល្បែងរៀបចំជាជួរ...... 96
រូបទី៤៤៖ តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត ខ្លីជាងគេបំផុត 98
រូបទី៤៥៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពហូបចេក 100
រូបទី៤៦៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពដុសធ្មេញ 105
រូបទី៤៧៖ ដាក់វត្ថុដែលមានទំនាក់ទំនងគ្នាជាគូៗ...... 116
រូបទី៤៨៖ វត្ថុ និងមន្ទីរពេទ្យ...... 121
រូបទី៤៩៖ ស្បែកជើងយើង មានភាពប្រហូកប្រហល់...... 123
រូបទី៥០៖ ល្បែងយើងរៀបចំវត្ថុ ដែលយើងរកឃើញនៅពេលដើរ 124
រូបទី៥១៖ ល្បែងរាងកាយ និងសម្លៀកបំពាក់របស់ខ្ញុំ 126
រូបទី៥៣៖ ល្បែងកូនពស់២ពណ៌...... 128
រូបទី៥៤៖ នែសត្វ តើឯងស៊ីអ្វី? 130
រូបទី៥៥៖ នែសត្វ តើឯងស៊ីអ្វី? 131
រូបទី៥៦៖ បង្ហាញសត្វទឹក លើគោក និងអាកាស...... 133
រូបទី៥៧៖ ការគូសភ្ជាប់សត្វទឹក គោក និងអាកាស...... 134
រូបទី៥៨៖ ការគូសភ្ជាប់សត្វទឹក គោក និងអាកាស 135
រូបទី៥៩៖ ល្បែងពស់ព្រួយចិត្ត 138
រូបភាពទី ៦០៖ ការបង្រៀន និងបរិយាកាសសិក្សា 145
រូបភាពទី ៦១៖ ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពរៀន 145
រូបភាពទី ៦២៖ ការលេងក្រៅថ្នាក់ 146
រូបភាពទី៦៣៖ ការលេងក្នុងក្រៅថ្នាក់...... 147
រូបភាពទី ៦៤៖ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងរវាងគ្រូ និងឪពុកម្តាយ 148
រូបភាពទី ៦៥៖ ការវាស់វែងនិងវាយតម្លៃការប្រែប្រួលរបស់កុមារ 149

សេចក្ដីផ្ដើម

កុមារក្នុងវ័យមត្តេយ្យសិក្សាគឺជាដំណាក់កាលអភិវឌ្ឍន៍ពេញលេញ។ ចំណេះដឹងថ្មីនីមួយៗដែលទទួលបាន នឹងនាំទៅរកការទទួលបានចំណេះថ្មីមួយទៀត។ ការរីកចម្រើននីមួយៗនឹងផ្ដល់ផលដល់កម្រិតបញ្ញា និងឥរិយាបថ។ អ្វីៗទាំងអស់តែងតែផ្សារភ្ជាប់គ្នា។ ដូចនេះនៅមត្តេយ្យសិក្សា ការបង្រៀនមិនត្រូវក្លាយជាទម្រង់មួយជាក់លាក់កាត់ជាផ្នែកៗនោះទេ។ ការបង្រៀន មិនគួរមានមេរៀនបុរេគណិត បន្ទាប់មកមេរៀនបុរេសំណេរ និងបន្ទាប់មកទៀតមេរៀនពញ្ញាក់អារម្មណ៍... ដែលនីមួយៗសុទ្ធតែភ្ជាប់ដោយលំហាត់ពីក្រោយនោះទេ។ ការយល់ដឹងអំពីការអប់រំ និងការរៀបចំនេះពុំមានតួនាទីនៅក្នុងសាលាមត្តេយ្យសិក្សាទេ។ បើផ្អែកទៅលើអាយុរបស់កុមារ លើការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារនៅដំណាក់កាលនេះ និងដោយផ្អែកទៅលើតម្រូវការ និងលទ្ធភាពទាំងឡាយរបស់កុមារ។ នៅសាលាមត្តេយ្យសិក្សា កុមារគួរតែអភិវឌ្ឍគ្រប់សមត្ថភាពជាមូលដ្ឋានតាមរយៈល្បែង ចលនា សកម្មភាព ធ្វើដោយដៃ ការពិសោធផ្សេងៗ នៅក្នុងលក្ខខណ្ឌដែលថាគ្រប់សកម្មភាពទាំងអស់នេះ ត្រូវភ្ជាប់ទៅនឹងការសម្ដែងមតិ ការនិយាយកត់សម្គាល់ និងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា។

ការបង្រៀននៅមត្តេយ្យសិក្សា គ្រាន់តែបង្កើតស្ថានភាពជាក់ស្ដែងឱ្យកុមារធ្វើ និងអនុវត្តតាម ព្រមទាំងរកដំណោះស្រាយផ្សេងៗនៃបញ្ហាមួយប៉ុណ្ណោះ។ ដូចនេះកំណត់សម្គាល់ ការបង្រៀននៅមត្តេយ្យសិក្សាមិនមែនបានសេចក្ដីថា គេមិនចាំបាច់មានវត្ថុបំណងច្បាស់លាស់នោះឡើយ។ ផ្ទុយទៅវិញរឿងនេះចង់និយាយថាការទាញយកផលចេញពីស្ថានភាពមួយត្រូវតែបង្កលក្ខណៈឱ្យមានការងារ មួយនៅក្នុងវិស័យផ្សេងៗមានភាសា ការដាស់ស្មារតី ចិត្តចលភាព បុរេគណិត បុរេសំណេរ...។ គំនិតនៅមត្តេយ្យសិក្សាកើតមានឡើងព្រមគ្នាជាមួយនឹងភាពចាំបាច់នៃបរិស្ថានសង្គម និងឆន្ទៈរបស់អាជ្ញាធរក្នុងការធ្វើឱ្យការអនុវត្តគរុកោសល្យចម្រើនទៅមុខ និងធ្វើឱ្យការអប់រំជាផ្លូវការទាំងឡាយអភិវឌ្ឍឈានឡើង។ ដូចនេះឯកសារនេះគឺជាចំណែកមួយក្នុងចំណោមចំណែកទាំងឡាយសម្រាប់រៀបចំការអភិវឌ្ឍនេះ។ ការប្រើប្រាស់ឯកសារនេះ ត្រូវបានទទួលឱ្យអនុវត្តជាទូទៅដោយស្ថាប័ននៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាដែលជាអ្នកបានចូលរួមនៅក្នុងការរៀបចំចងក្រងឡើង។

ជាការពិតប្រាកដណាស់ស្នាដៃស្ដីពីបុរេគណិតនេះ គឺជាឯកសារបំពេញឱ្យឯកសារបន្ថែមលើទ្រឹស្ដីគរុកោសល្យនៃបរិស្ថាន និងមុខវិជ្ជាផ្សេងទៀតនៅមត្តេយ្យសិក្សា ដែលបង្ហាញឱ្យឃើញពីគរុកោសល្យមួយដែលកុមារធ្វើសកម្មភាពរិះគិត និងបង្កើតឡើង។

១.គោលបំណង

ដើម្បីធានាបានការអភិវឌ្ឍផ្នែកបញ្ញត្តិបុរេគណិត និងលេខនព្វន្តងាយៗ កុមារត្រូវអភិវឌ្ឍតាមរយៈការលេង ការសង្កេត ការពិភាក្សា ការសម្គាល់ ការបែងចែកជាប្រភេទក្រុម ការជ្រើសរើស និងការគិតវិភាគរកហេតុផល។

- គ្រប់សកម្មភាពដែលអនុវត្តនៅខាងក្នុង ឬខាងក្រៅថ្នាក់រៀនផ្ដល់ឱកាសឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍបញ្ញត្តិគណិតវិទ្យា និងលេខនព្វន្តងាយៗដូចជា៖ ការដាំស្ល ការគូរគំនូរ ការលេងជាមួយទឹក ឬដីខ្សាច់ ការលេងជាមួយរាងធរណីមាត្រ ការសម្ដែងរឿង និងការលេងកំសាន្ត
- សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងទស្សនកិច្ចសិក្សាក៏អាចជួយពង្រឹងការសិក្សាអំពីបញ្ញត្តិបុរេគណិត និងលេខនព្វន្តងាយៗរបស់កុមារ។

២.គោលដៅរួមនៃការសិក្សា

ការសិក្សារៀនសូត្ររបស់កុមារបានចាប់ផ្តើមឡើងពីការប្រើប្រាស់ញាណតាមរយៈការលេង ការគិតពិចារណា និងសកម្មភាពអនុវត្តដោយផ្ទាល់របស់កុមារ។ ការផ្សារភ្ជាប់ការលេងរបស់កុមារទៅនឹងការច្នៃប្រឌិតតាមរយៈវិធីសាស្ត្រខុសៗគ្នា វានឹងផ្តល់នូវមូលដ្ឋានចំណេះដឹង និងជំនាញមួយចំនួនដូចជាសមត្ថភាពគិតពិចារណា វិនិច្ឆ័យ ម្ចាស់ការ ការចូលរួម និងសហការ។ សញ្ញាណនៃមុខវិជ្ជាមួយចំនួនត្រូវបានដាក់ បញ្ចូលក្នុងគោលដៅសិក្សានៅមត្តេយ្យសិក្សាដើម្បីផ្សារភ្ជាប់ចំណេះដឹង និងបំណិនទៅបឋមសិក្សា និងកម្រិតសិក្សាបន្តបន្ទាប់។ នៅពេលបញ្ចប់មត្តេយ្យសិក្សាកុមារនឹងមានសមត្ថភាពផ្នែកៈ

- ការត្រិះរិះពិចារណា និងដោះស្រាយបញ្ហា
  - សម្តែងអារម្មណ៍ និងចេះសង្កត់ចិត្តរបស់ខ្លួន
  - ការយល់ដឹងពីហេតុ និងផល
  - ការគិត និងវិភាគគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ
  - គោលវិធីជាវិជ្ជមាន និងជាចំហដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា។
- បុរេគណិត
  - ការយល់អំពីលេខតាង រាប់ចំនួន និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ
  - ការស្គាល់បញ្ញត្តិស្តីពីរង្វាស់រង្វាល់
  - ការស្គាល់បញ្ញត្តិនៃរូបរាងធរណីមាត្រ លំហ និងទំហំ
  - ការធ្វើចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ
  - ចំណេះដឹងពីការប្រើប្រាស់រូបិយប័ណ្ណជាតិ
  - ចំណេះដឹងក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល។

៣.សារៈប្រយោជន៍

មុខវិជ្ជាបុរេគណិតជាជំនួយស្មារតីគ្រូក្នុងការដឹកនាំសកម្មភាពបង្រៀន និងរួមចំណែកក្នុងការកសាងសមត្ថភាពរបស់កុមារសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍន៍លើផ្នែកទាំង៥គឺ ការអភិវឌ្ឍន៍លើផ្នែករាងកាយ និងសុខភាព សីលធម៌ និងវប្បធម៌ ពិចារណា និងការយល់ដឹង ផ្នែកសង្គម និងអារម្មណ៍ និងភាសា។កុមារទទួលបានការរីកចម្រើន លុះត្រាតែផ្តើមចេញពីការគិត និងការអនុវត្តជាក់ស្តែងដើម្បីអាចបំបែកចេញឱ្យឃើញកាន់តែច្បាស់ឡើងៗ តាមរយៈការធ្វើសកម្មភាពរិះគិត បញ្ចេញមតិសម្រាប់ថ្នាក់កម្រិតទាប ការធ្វើសកម្មភាព រិះគិត បញ្ចេញមតិ វិភាគ រៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាងសម្រាប់ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម ការធ្វើសកម្មភាព រិះគិត បញ្ចេញមតិ វិភាគ រៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង និងដាក់សញ្ញាតាងសម្រាប់ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់។

ជំពូក១
ទស្សនាទាននៃការបង្រៀន និងរៀន
មុខវិជ្ជាបុរេគណិត

ជំពូក១ ទស្សនាទានទូទៅ នៃការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

១.១.ទស្សនាទានកុមាររៀននៅមត្តេយ្យសិក្សា

នៅដំណាក់ដំបូងកុមារអាចប្រើប្រាស់គំនូរបំព្រួញសកម្មភាពជាច្រើនដូចជា ការធ្វើសកម្មភាព រិះគិត បញ្ចេញមតិ វិភាគ រៀបចំ និងអនុវត្តសញ្ញាតាង និងដាក់សញ្ញាតាង។ គំនូរបំព្រួញទាំងនេះនៅដំណាក់កាលដំបូងបញ្ជាក់ថាកុមារធ្វើសកម្មភាព រិះគិត បញ្ចេញមតិ ដំណាក់កាលបន្ទាប់មកទៀតកុមារ និងចេះវិភាគ រៀបចំ និងអនុវត្តសញ្ញាតាង ហើយនៅដំណាក់កាលចុងក្រោយកុមារ និងឈានដល់ការដាក់សញ្ញាតាងកុមារត្រូវអនុវត្តតាមដំណាក់កាលបន្តបន្ទាប់នេះ ដែលលោក Piaget ហៅថា «ប្រតិបត្តិការ» ឬសកម្មភាពដែលត្រូវគិតក្នុងខួរក្បាលទៅមុខ និងថយក្រោយដោយមិនមានចលនា។ កុមារចាប់ផ្តើមអនុវត្ត ប្រតិបត្តិការខួរក្បាល តែនៅមិនទាន់ស្ទាត់ជំនាញនៅឡើយ ពោលគឺជាដំណាក់កាល «បុរេប្រតិបត្តិ» (preoperational)។ តាមមតិរបស់លោក Piaget ការគិតដែលផ្តាច់ចេញពីសកម្មភាព ជាការបង្ហាញនិមិត្តរូបនៃគំនូរបំព្រួញ។ សមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការបង្កើត និងប្រើប្រាស់ និមិត្តរូបដូចជាពាក្យ ការធ្វើកាយវិការ និងប្រើរូបភាព ជាសមិទ្ធផលដ៏ធំដែលជំរុញកុមារឱ្យមានភាពស្ទាត់ជំនាញនៅក្នុងដំណាក់កាលប្រតិបត្តិបន្ទាប់។ នៅពេលដែលកុមារលេងលើកកែវទទេធ្វើជាផឹកទឹក ឬយកក្រាស់ ទៅដាក់លើក្បាលធ្វើជាសិតសក់។ នៅក្នុងដំណាក់កាលនេះ ការរៀននិយាយ គឺជាការលូតលាស់ដ៏សំខាន់ ហើយនៅចន្លោះអាយុ២ទៅ៤ឆ្នាំ កុមារចេះពាក្យពី ២០០ ទៅ២០០០ពាក្យ (Wool folk, 2016) គោលការណ៍អភិរក្ស (conservation)៖ លោក Piaget បង្កើតពាក្យ «អភិរក្ស» នេះឡើង ដើម្បីពិពណ៌នាអំពីការយល់ឃើញរបស់កុមារតូចនៅ ដំណាក់កាលបុរេប្រតិបត្តិនេះ ដែលយល់សើៗអំពីព្រឹត្តិការណ៍ទៅតាមអ្វីដែលគេមើលឃើញហើយមិនអាចយល់ស៊ីជម្រៅបានឡើយ(Berk,2003)។ គោលការណ៍អភិរក្សមានន័យថា៖«បរិមាណឬចំនួននៃរបស់អ្វីមួយមិនផ្លាស់ប្តូរឡើយ ទោះបីជាគេយកវាទៅរៀបចំសារជាថ្មីក៏ដោយ ប្រសិនបើគេមិនបន្ថែម ឬដកចេញវត្ថុនោះ»។ លោក Piaget បានពិសោធជាមួយ Leah ដែលមានអាយុ៥ឆ្នាំ ដោយបង្ហាញកែវធំពីរទំហំប៉ុនគ្នា តែមានកម្ពស់ខ្លី ដែលមានទឹកពណ៌ស្មើគ្នា។ Leah យល់ព្រមថាទឹកក្នុងកែវទាំងពីរមានបរិមាណស្មើគ្នា។ បន្ទាប់មកអ្នកពិសោធបានយកកែវមួយចាក់ទៅក្នុងកែវមួយទៀត ដែលមានទំហំតូច និងមានកម្ពស់វែងជាងកែវមុន។ បន្ទាប់មកយកកែវវែងទៅប្រៀបធៀបជាមួយកែវចាស់ដែលធំតែខ្លី។ Leah ចង្អុលថាកែវក្រោយនេះមានទឹកច្រើនជាមុន ដោយកម្ពស់ទឹកខ្ពស់ជាងកែវមុន។ លោក Piaget ពន្យល់បាតុភូតនេះថាក្មេងតូច Leah ផ្តោតការយកចិត្តទុកដាក់ (centering)លើកម្ពស់ ហើយមិនអាចយល់អំពីស្ថានភាពច្រើនជាងមួយ ក្នុងពេលតែមួយបានឡើយ ដោយផ្តោតទាំងលើកម្ពស់ និងទំហំ(de-centering)។ ដូចនេះកុមារបុរេប្រតិបត្តិមិនអាចយល់ទេថាប្រសិន បើគេកាត់បន្ថយទំហំកែវ នោះកម្ពស់នឹងកើនឡើង (Woolfolk, 2016) តាមការស្រាវជ្រាវរបស់លោក Piaget កុមារនៅក្នុងដំណាក់កាលនេះ មានចរិត «មជ្ឈត្តនិយម» (egocentrism) ដែលចាត់ទុកថា៖

១- ខ្លួនឯងថា សំខាន់ជាងគេ

២- អ្វីៗទាំងអស់ជារបស់ខ្លួន

៣- អ្នកដែលនៅជុំវិញខ្លួនត្រូវតែយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើខ្លួនតែម្នាក់

៤- មិនយកចិត្តទុកដាក់លើអ្នកដទៃ

៥- មិនសូវស្តាប់បង្គាប់និងរឹងរូសប្រឆាំងនឹងមនុស្សចាស់ ដែលជាវិបត្តិLusi(MoEYS-TTD, 2016)។

តាមទស្សនរបស់លោក Woolfolk នៅសាលាមត្តេយ្យសិក្សាគ្រូត្រូវ (Woolfolk, 2016)៖

១- បង្រៀនសិស្សដោយប្រើប្រាស់វត្ថុ និងសម្ភារឧបទេសដែលជាក់ស្តែងនិងដោយប្រើប្រាស់ពណ៌ ដើម្បីឱ្យកុមារបុរេប្រតិបត្តិអាចយល់បាន។ ឧទាហរណ៍ ក្នុងការពន្យល់លេខត្រូវប្រើចង្កឹះដើម្បីពន្យល់ពីការបន្ថែម និងបន្ថយ។

២- និយាយខ្លីៗ និងប្រើសកម្មភាពមួយៗ ក្នុងពេលតែមួយដោយប្រើប្រាស់វិធីបង្រៀនជាពាក្យសម្តីផង និងបង្ហាញសកម្មភាពផង ជាពិសេសបង្រៀនតាមរយៈល្បែង ដើម្បីឱ្យកុមារយល់។

៣- ដើម្បីកាត់បន្ថយចរិត «មជ្ឈត្តនិយម» គ្រូត្រូវបង្រៀនឱ្យកុមារឈ្វេងយល់អំពីអារម្មណ៍ និងមតិយោបល់អ្នកដទៃ និងបង្រៀនឱ្យចេះចែករំលែក និងឱ្យចេះរបៀបរបបខ្ចី និងឱ្យកុមារឯទៀតខ្ចីរបស់លេង។

៤- បង្រៀនកុមារឱ្យមានបំណិនជាក់ស្តែង ដើម្បីអាចរៀនបំណិនស្មុគ្រស្មាញដូចជារៀនអានពាក្យសាមញ្ញៗ និងរៀនលេងជាមួយកុមារឯទៀត ដើម្បីបណ្តុះបំណិនសហការ។

៥- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារមានបទពិសោធច្រើន ដើម្បីពង្រឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះ សម្រាប់យល់ទស្សនាទានថ្មីៗ និងរៀនភាសា ដូចជានាំកុមារទៅមើលសួនសត្វ ចូលបណ្ណាគារ ស្តាប់រឿងនិទាន ស្តាប់ភ្លេង និងបង្រៀនកុមារឱ្យចេះ រៀបរាប់សកម្មភាពដែលគេបានធ្វើ បានស្តាប់ បានឃើញ បានភ្លក្សរសជាតិជាដើម។

ក្នុងវ័យកុមារតូច បទពិសោធន៍របស់កុមារជាកត្តាសម្រួចការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលរបស់ពួកគេ។ ការចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពទាំងអស់ជួយកុមារឱ្យមានការរិះគិត បញ្ចេញមតិ វិភាគ រៀបចំ និងអនុវត្តសញ្ញាតាង និងដាក់សញ្ញាតាង។ ទំនាក់ទំនងកោសិកានៅក្នុងខួរក្បាលរបស់កុមារដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ញឹកញាប់នឹងកាន់តែរឹងមាំ ហើយជួយឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពយ៉ាងលឿន។ ទំនាក់ទំនងកោសិកាខួរក្បាលដែលមិនត្រូវប្រើនឹងស្លាប់ទៅវិញ។ ការផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារហ្វឹកហាត់ជំនាញថ្មីៗ ឬដោះស្រាយបញ្ហាតាមរបៀបថ្មីៗ ជួយពង្រឹងតំណភ្ជាប់ទំនាក់ទំនង ក្នុងខួរក្បាលដែលផ្តល់ការគាំទ្រដល់សមត្ថភាពទាំងនេះ។ លើសពីនេះ កុមារកសាងទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯង និងមានគំនិតវិជ្ជមានពីខ្លួនឯង នៅពេលដែលពួកគេចេះស្ទាត់នូវជំនាញថ្មីៗ និងយកជំនាញថ្មីៗទាំងនេះទៅអនុវត្ត។ សកម្មភាពនានាដែលបង្ហាញក្នុងឯកសារជំនួយស្មារតីនេះ រៀបរាប់ពីសកម្មភាពនៅ "កម្រិតទាប" "កម្រិតមធ្យម" និង "កម្រិតខ្ពស់" ដោយបង្ហាញពីឧទាហរណ៍ ពីរបៀបធ្វើឱ្យសកម្មភាពនេះ កាន់តែពិបាកទៅៗ នៅពេលដែលកុមារកាន់តែមានភាពស្ទាត់ជំនាញ។ ការហ្វឹកហាត់មិនមែនគ្រាន់តែជាការធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយដដែលៗនោះទេ ក៏ប៉ុន្តែជាការធ្វើសកម្មភាពដោយមានគោលដៅកំណត់ច្បាស់លាស់ និងត្រូវអមដោយការឆ្លុះបញ្ចាំងលើដំណើរការដែលប្រើប្រាស់សម្រាប់ធ្វើការដោះស្រាយបញ្ហា។ ដូច្នេះជានិច្ចជាកាលគ្រូត្រូវរៀបចំសកម្មភាពហ្វឹកហាត់ដោយប្រើប្រាស់ជំនាញ និងចំណេះដឹងដែលមានស្រាប់របស់កុមារក្នុងគោលដៅឱ្យកុមារចេះយកចំណេះដឹងនេះ ទៅប្រើប្រាស់សម្រាប់ដោះស្រាយបញ្ហាថ្មីៗដែលមានលក្ខណៈស្មុគ្រស្មាញជាងមុន។ ផ្តល់ឱ្យកុមារនូវបរិយាកាសដែលជួយភ្ជាចការអភិវឌ្ឍរបស់ពួកគេ និងដែលដាក់នូវចំណោទថ្មីៗសម្រាប់ឱ្យពួកគេធ្វើការដោះស្រាយនៅក្នុងបរិយាកាសដែលភ្ជាចដល់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ និងបរិយាកាសដែលកុមារទទួលបានចំណោទកាន់តែពិបាកសម្រាប់ធ្វើការដោះស្រាយ កុមារកាន់តែអាចរៀនចេះនូវបំណិនកាន់តែមានលក្ខណៈស្មុគ្រស្មាញបន្ថែមទៀត បន្ទាប់ពីពួកគេទទួលបានភាពស្ទាត់ជំនាញនៅកម្រិតទាបរួចហើយ។

១.២.ការវិវឌ្ឍន៍ខួរក្បាលកុមារ

គោលការណ៍បង្រៀនកុមារឱ្យស្គាល់សញ្ញាណបុរេគណិតដំបូង ត្រូវផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងគោលការណ៍គរុកោសល្យ។ ដើម្បីឱ្យការបង្រៀនមុខវិជ្ជានេះបានទទួលលទ្ធផលល្អ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវក្ដាប់បានពីគោលការណ៍បង្រៀនទាំង៧ដូចខាងក្រោម៖

ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាល និងប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទ ក្នុងវ័យកុមារភាព ក៏នៅបន្តកើតមានគួរឱ្យកត់សម្គាល់ដែរ។ ការលូតលាស់ខួរក្បាល និងប្រព័ន្ធប្រសាទកាន់តែប្រសើរឡើង គឺឥរិយាបថ និងការយល់ដឹងកាន់តែស្មុគ្រស្មាញ ដែលធ្វើឱ្យកុមារកាន់តែមានសមត្ថភាព។

ខួរក្បាលមានពីរផ្នែក គឺអឌ្ឍគោលខួរខាងឆ្វេង និងអឌ្ឍគោលខួរខាងស្ដាំ។ អឌ្ឍគោលខួរទាំងពីរមានការរីកចម្រើនក្នុងអត្រាផ្សេងៗគ្នា ដោយអឌ្ឍគោលខាងឆ្វេង មានការរីកចម្រើនយ៉ាងពេញលេញក្នុងវ័យកុមារភាព(អាយុ២ទៅ៦ឆ្នាំ)អឌ្ឍគោលនេះមានផ្ទុកជាពិសេសគឺភាសា ការសរសេរ និងបំណិនគណិតវិទ្យា។ រីឯសមត្ថភាពផ្នែកច្នៃប្រឌិត ផ្នែកសិល្បៈតន្ត្រី ឬមុខងារនៃការប្រើប្រាស់រាងកាយច្រើនស្ថិតនៅអឌ្ឍគោលខាងស្ដាំ។ តែទោះជាអឌ្ឍគោលទាំងពីរមានមុខងារផ្សេងៗគ្នាក៏ដោយ ក៏ម៉ាស់នៃខួរក្បាលទាំងពីរតែងសម្របមុខងាររបស់ខ្លួនហើយធ្វើការជាមួយគ្នា។ ទិដ្ឋភាពមួយទៀតនៃការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលគឺការប្រើដៃ ឬចំណង់ចំណូលចិត្តក្នុងការប្រើដៃម្ខាង។ ក្នុងពេលនេះត្រូវបង្កើនការយកចិត្តទុកដាក់ ពង្រឹងសមត្ថភាពលើការប្រើដៃម្ខាងនេះដើម្បីឱ្យមានភាពរឹងមាំ។ ប្រជាជនទូទៅប្រមាណ៩០% ច្រើនប្រើដៃស្ដាំ។ ការបង្ខំ ឬដាក់ទណ្ឌកម្មឱ្យប្រើដៃម្ខាងណាមួយដែលគេមិនមានចំណង់ចំណូលចិត្តគឺ ជាការបំបាក់ស្មារតីធ្វើឱ្យកុមារវង្វេងវង្វាន់ក្នុងពេលប្រើដៃ។ ជាធម្មតាការកាន់ដៃស្ដាំត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់ជាមួយឥទ្ធិពលខាងឆ្វេងនៃខួរក្បាល និងប្រើដៃឆ្វេងដោយឥទ្ធិពលខួរក្បាលខាងស្ដាំ។ ទោះជាខួរក្បាលមានអឌ្ឍគោលពីរផ្សេងគ្នា ក៏ខួរក្បាលត្រូវបានបែងចែកជាផ្នែកផ្សេងៗ និងមានមុខងារផ្សេងៗគ្នាដែរ។

១.២.១.គោលការណ៍បង្រៀនត្រូវធានានូវការរីកចម្រើន

- ជួយឱ្យចំណេះដឹងកុមារលូតលាស់ហើយបង្កើតជារូបភាពម្ចាស់ការក្នុងការគិត ដោះស្រាយបញ្ហាដែលគ្រូដាក់ឱ្យ
- ត្រូវបង្រៀនកុមារឱ្យមានសមត្ថភាព ចំណេះដឹងច្បាស់លាស់ក្រោមការណែនាំរបស់មនុស្សធំ
- ត្រូវផ្ដល់នូវសញ្ញាណថ្មីៗដោយផ្អែកលើសមត្ថភាពមានស្រាប់របស់កុមារ
- ត្រូវចេះណែនាំពីរបៀបសង្កេតមុខសញ្ញាដោយម៉ត់ចត់ និងសំខាន់ជាងនេះទៀតជំរុញកុមារឱ្យមានចរិតសកម្មក្នុងការត្រិះរិះ។

ឧទាហរណ៍៖ ថ្នាក់កម្រិតទាប (កុមារអាយុ៣ឆ្នាំ)កុមារមើលរាងធរណីមាត្រ ដូចល្បែងលេងធម្មតា គេហៅរាងវង្វង់ថាចាន។ កុមារពុំទាន់ចេះបែងចែករូបរាងមាត្រដែលមានរាងប្រហាក់ប្រហែលគ្នាដូចជា៖ រាងការេ ចតុកោណកែង រាងមូល និងរាងពងក្រពើ ឬរាងមូលទ្រវែង។ ដូចនេះគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវនាំកុមារសង្កេតប្រៀបធៀប និងប្រាប់ពីរាងធរណីមាត្រនីមួយៗឱ្យបានច្បាស់លាស់។

១.២.២.គោលការណ៍បង្រៀនធានានូវចរិតវិទ្យាសាស្ត្រគួបផ្សំ នឹងសកម្មភាពនានា

ក.ធានានូវចរិតវិទ្យាសាស្ត្រយ៉ាងពិតប្រាកដដល់ការបង្រៀនកុមារ

ខ្លឹមសារមេរៀននីមួយៗដែលយកមកបង្រៀនត្រូវមានភាពច្បាស់លាស់ត្រឹមត្រូវ និងត្រូវបង្រៀនកុមារឱ្យយល់ច្បាស់ចេះត្រិះរិះ បែងចែកច្បាស់មិនច្រលំ។ **ឧទាហរណ៍៖** បង្រៀនកុមារឱ្យយល់ និងចេះបែងចែក «ច្រើន តិច»(១គឺតិច ពី២ឡើងទៅគឺច្រើន)

ខ.ការត្រិះរិះដាក់ស្តែងនូវសកម្មភាពផ្ទាល់ខ្លួន

ការសង្កេត ការស្ទាប ប៉ះពាល់លក្ខណៈខាងក្រៅនៃវត្ថុ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវផ្តល់ចំណេះដឹងឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពដាក់ស្តែងជាបណ្តើរៗជាមួយនឹងវត្ថុ បាតុភូតធម្មជាតិ(ភ្លៀង ខ្យល់...) និងមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញ។

១.២.៣.គោលការណ៍បង្រៀនជានានូវចរិតសមស្របតាមវ័យ

ពេលបង្រៀនបុរេគណិតដំបូងដល់កុមារ គ្រូត្រូវជ្រើសរើសខ្លឹមសារមេរៀន និងវិធីបង្រៀនបានសមស្របតាមវ័យនីមួយៗរបស់កុមារដូចជាៈ

- ខ្លឹមសារពីងាយទៅលំបាក
- ប្រើប្រាស់វិធីងាយយល់ ឆាប់ចាំ និងចាំបានយូរ
- ចេះប្រើប្រាស់សម្ភារឧបទេសបានសមស្រប
- បង្កលក្ខណៈឱ្យកុមារប្រើប្រាស់សម្ភារ និងអនុវត្តដោយផ្ទាល់

ឧទាហរណ៍ៈ ពេលបង្រៀនពីចំនួន គ្រូប្រើសម្ភារឧបទេសតាមខ្លឹមសារមេរៀន មានល្បិចពន្យល់ល្អ និងផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានអនុវត្តដាក់ស្តែង។

១.២.៤.គោលការណ៍បង្រៀនជានាលក្ខណៈដាក់ស្តែង

- ការយល់ដឹងរបស់កុមារជាការយល់ដឹងពីសកម្មភាពដាក់ស្តែងដូចនេះគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវផលិតសម្ភារបង្រៀន
- សញ្ញាណបុរេគណិតជានាលក្ខណៈដាក់ស្តែងសមស្របនឹងគរុកោសល្យ
- ប្រើប្រាស់សម្ភារដាក់ស្តែងឱ្យសមស្របតាមវ័យរបស់កុមារ

  ឧទាហរណ៍ៈ
  - នៅថ្នាក់កម្រិតទាបត្រូវប្រើវត្ថុពិត ឬល្បែងដើម្បីបង្រៀនកុមាររាប់ចំនួន
  - នៅថ្នាក់កម្រិតមធ្យមត្រូវបង្កើនចំនួន ម្តងមួយៗដោយប្រើវត្ថុពិត ឬរូបភាពដើម្បីឱ្យកុមារឃើញពីចំនួន
  - នៅថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់ត្រូវបង្កើនឱ្យច្រើនជាងកម្រិតមធ្យម ដោយប្រើវត្ថុពិត ឬរូបភាពដើម្បីឱ្យកុមារបានឃើញពីចំនួន
- អនុវត្តវិធីសាស្ត្របង្រៀនគួបផ្សំនឹងការប្រើប្រាស់សម្ភារដាក់ស្តែងប្រកបដោយបំណិនប្រសប់ ដើម្បីឱ្យកុមារងាយយល់ ងាយចាំ
- បង្កលក្ខណៈឱ្យកុមារប្រើប្រាស់សម្ភារ ដើម្បីឱ្យគេទទួលបានចំណេះដឹង ចាំឃ្លា និងចម្លើយរបស់ខ្លួន។

១.២.៥.គោលការណ៍បង្រៀនជានានូវចរិតជាប្រព័ន្ធ និងរឹងមាំ

កម្មវិធីបុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវបានរៀបចំឡើងទៅតាមលក្ខណៈប្រព័ន្ធជាបន្តបន្ទាប់ ដែលជាក្រឹត្យក្រមរវាងចំណេះដឹងចាស់ មានទំនាក់ទំនងជាមួយចំណេះដឹងថ្មី

ចំណេះដឹងដែលផ្តល់ឱ្យកុមារ ត្រូវបានពង្រឹងជានិច្ចដោយមានរូបភាពជាច្រើនឱ្យកុមារក្តាប់បានច្បាស់ពីបញ្ហាដែលបានរៀន ដើម្បីអនុវត្តគោលការណ៍នេះ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ក្តាប់ឱ្យបានច្បាស់នូវកម្មវិធីមត្តេយ្យសិក្សាទាំងបីកម្រិត។ ក្នុងលំនាំបង្រៀនថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សា គ្រូត្រូវដឹងពីចំណេះដឹងមានស្រាប់របស់កុមារមានដល់កម្រិតណា ត្រូវផ្តល់បន្ថែមពីបញ្ហាអ្វី ហើយរៀបចំអ្វីទៀតដល់ពួកគេ គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវបង្រៀនសញ្ញាណបុរេគណិតពីសាមញ្ញទៅពិបាកដាក់ស្តែង(រូបី) ទៅពាក់កណ្តាលរូបីទៅអរូបី។

១.២.៦.គោលការណ៍បង្រៀនជានានូវចរិតសកម្មម្ចាស់ការរបស់កុមារ

ក្នុងពេលបង្រៀនសញ្ញាណបុរេគណិតដំបូង ត្រូវបំផុសឱ្យកុមាររិះរកដំណោះស្រាយដោយខ្លួនឯងក្រោមការណែនាំរបស់គ្រូ។ បង្កលក្ខណៈឱ្យកុមារប្រើគ្រប់ញ្ញាណដោយផ្ទាល់ដើម្បីប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយមុខសញ្ញាធ្វើឱ្យកុមារចេះវិភាគ ប្រៀបធៀបដោយបញ្ហាដែលគេសន្សំបានពីបទពិសោធន៍សំខាន់ៗក្នុងជីវភាពរស់នៅជាក់ស្តែងប្រចាំថ្ងៃ។

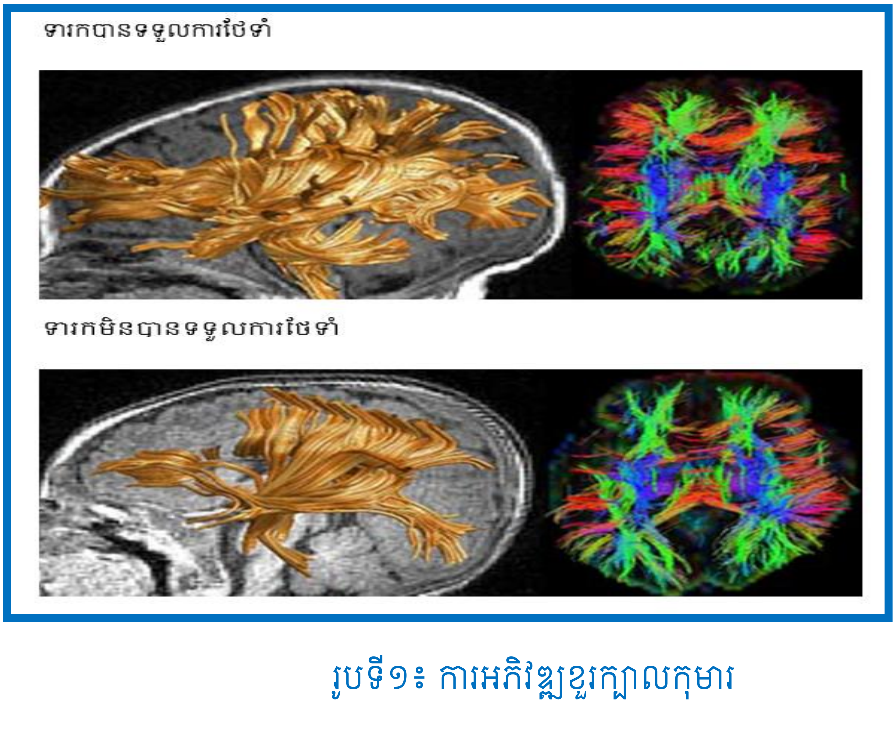
១.២.៧.គោលការណ៍បង្រៀនចំពោះកុមារម្នាក់ៗ

ការបង្រៀនបុរេគណិតត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ដល់សមត្ថភាពរួមនៃវ័យរបស់កុមារ ពិសេសត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ដល់កុមារម្នាក់ៗឱ្យបានត្រឹមត្រូវដោយប្រើមធ្យោបាយដើម្បីជួយឱ្យគេងាយទទួលបានចំណេះដឹង។

គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវមានអំណត់ព្យាយាមចំពោះកុមារដែលពូកែ មធ្យម ខ្សោយ ហើយត្រូវចេះជ្រើសរើសលំហាត់ប្លែកៗគ្នាដាក់ឱ្យកុមារដោះស្រាយ។

១.៣.ទស្សនៈ និងរបកគំហើញក្នុងបរិបទថ្មី

កុមារអាយុ៣ ដល់៦ឆ្នាំ គឺជាវ័យកុមារភាពដំបូង ឬឆ្នាំនៅមត្តេយ្យសិក្សា។ វ័យនេះកុមាររីកលូតលាស់ឆាប់រហ័សទាំងរូបរាងកាយ និងបញ្ញាស្មារតី រួមនឹងការយល់ដឹង។ ការបង្ហាញជាពិសេសក្នុងវ័យកុមារភាពគឺជាការពិតដែលថាការអភិវឌ្ឍត្រូវបានរួមបញ្ចូលយ៉ាងពិតប្រាកដគឺការផ្លាស់ប្តូរជីវសាស្ត្រ ចិត្តសាស្ត្រ និងសង្គមបានកើតឡើងនៅពេលនេះក៏ដូចពេញមួយជីវិត និងមានទំនាក់ទំនងគ្នាទៅវិញទៅមក។ ទោះជាមានការរីកលូតលាស់ឆាប់រហ័សយ៉ាងនេះក៏ដោយ ក៏មានការយឺតយ៉ាវផងដែរ។ ឥទ្ធិពលសំខាន់មួយចំនួនលើការអភិវឌ្ឍរាងកាយ និងសុខភាព ធ្វើឱ្យកុមារផ្លាស់ប្តូររាងកាយ។ កុមារបាត់បង់ខ្លាញ់ដែលមានតាំងពីនៅជាទារក ក្នុងអាយុប្រហែល៣ឆ្នាំ។ កុមារនៅអាយុនេះឆាប់ទទួលនូវភាពស្គមស្គាំង អវៈយវៈរបស់កុមារលូតលាស់កាន់តែវែង ហើយសាច់ដុំពោះបង្កើតបានជាការរឹតបណ្តឹងរូបរាងរបស់ក្រពះ។ ក្នុងដំណាក់កាលដំបូងនៃជីវិតនេះ កុមារាមានម៉ាស់សាច់ដុំច្រើនជាងកុមារី។ សមាមាត្ររាងកាយរបស់កុមារនៅវ័យមត្តេយ្យសិក្សាក៏បន្តផ្លាស់ប្តូរផងដែរ នៅក្បាលរបស់ពួកគេដោយក្បាលនៅបន្តការធំ ប៉ុន្តែតូចជាងកាលពួកគេនៅចេះដើរតេះតះ។ កុមារ



រូបទី១៖ ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលកុមារ

អាយុ៣ ឆ្នាំ អាចនឹងមានកម្ពស់ប្រហែល០.៩៦ម៉ែត្រ និងទម្ងន់ស្មើនឹង១៤.៤៩គីឡូក្រាម។ ក្នុងរយៈពេល៣ឆ្នាំទៅមុខទៀត កុមារដែលមានសុខភាពល្អ លូតលាស់បន្ថែមកម្ពស់ ១.០១ម៉ែត្រទៅ១.០៤ម៉ែត្រនិងទម្ងន់ស្មើនឹង១៦.៣គីឡូក្រាមទៅ១៧.២១គីឡូក្រាម។ ជាការពិតតួលេខទាំងនេះគឺជាមធ្យមភាគ និងជាភាពខុសគ្នារបស់កុមារអាស្រ័យលើស្ថានភាពសេដ្ឋកិច្ចសង្គម អាហារូបត្ថម្ភ សុខភាព និងកត្តាតំណពូជ។

តាមទ្រឹស្តីគរុកោសល្យ និងអំណះអំណាងគរុកោសល្យ ការស្រាវជ្រាវវិទ្យាសាស្ត្រ គេអាចទទួលបានអំណះអំណាងមូលដ្ឋានផ្នែកគរុកោសល្យខ្លះៗទៅលើចំណេះដឹងវិទ្យាសាស្ត្រនានាថែមទៀត លើអំណះអំណាងមុនៗ។ ព័ត៌មានវិទ្យាសាស្ត្រនេះអាចឱ្យគេយល់យ៉ាងច្បាស់អំពីការលូតលាស់ប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទ (ខួរក្បាល និងសរសៃ) ក្នុងដំណាក់កាលដំបូងនៃជីវិតរបស់កុមារ។ ក្នុងវ័យរបស់កុមារតូចមានបាតុភូតពិសេសក្នុងការប្តូររូបរាង។ បាតុភូតនេះមានឥទ្ធិពលទៅលើរបៀបរៀបចំ ការទទួលអារម្មណ៍ ការវិភាគ ការយល់ ការគ្រាប់តាមសកម្មភាពនានា។ ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរនេះ គេគិតលើកត្តាពីរគឺ ភាពទុំខាងរាងកាយ និងភាពទុំខាងសរសៃប្រសាទ។ មានន័យថាកាលណាគេនិយាយពីរាងកាយគឺអាចមើលឃើញ និងវាស់វែងបាន។ ឧទាហរណ៍៖ កុមារកង្វះអាហារូបត្ថម្ភ រីឯភាពទុំខាងសរសៃប្រសាទគឺជាសញ្ញាណ ដែលគេមិនអាចមើលឃើញបានច្បាស់លាស់ឡើយ ប៉ុន្តែគេអាចមើលឃើញភាពទុំនេះតាមរយៈសកម្មភាពឥរិយាបថរបស់កុមារ។

ល្បឿននៃការលូតលាស់មានភាពខុសគ្នាទៅតាមវ័យ និងក្រោមឥទ្ធិពលនៃរបបអាហារ អនាម័យ សុខភាព និងមជ្ឈដ្ឋានដែលនៅជុំវិញកុមារ។ ហើយនៅក្នុងវ័យកុមារតូចនេះដែរ គេដឹងថាសរីរៈកោសិកាស្ថិតនៅក្នុងដំណាក់កាលលូតលាស់យ៉ាងពេញទំហឹង និងប្រកបដោយការប៉ះទង្គិចមកពីមជ្ឈដ្ឋានខាងក្រៅ។ បានសេចក្តីថាសរីរៈទាំងឡាយរបស់កុមារក្រោមអាយុ៦ឆ្នាំ ជាសរីរៈដែលទទួលការជំរុញពីមជ្ឈដ្ឋានខាងក្រៅ។ ហេតុនេះអ្នកទទួលបន្ទុកការអប់រំកុមារតូច ទោះក្នុងគ្រួសារក្តី ក្នុងទារកដ្ឋានក្តី ឬក្នុងសាលាមត្តេយ្យសិក្សាក្តី និងអ្នកពាក់ព័ន្ធត្រូវតែមានទំនួលខុសត្រូវ។ គេអាចអប់រំកុមារតូចនៅពេលដែលខួរក្បាល និងប្រព័ន្ធប្រសាទកំពុងមានការលូតលាស់។ ពេលនោះកុមារកំពុងតែប្រុងប្រៀបខ្លួនយ៉ាងសកម្មក្នុងការអភិវឌ្ឍសកម្មភាពរបស់ពួកគេពាក្យថា «សកម្មភាព» មានន័យថាការធ្វើចលនា ឬធ្វើអំពើដែលជំរុញឱ្យធ្វើសកម្មភាព។ អ្នកធ្វើសកម្មភាពជាមួយកុមារតូច ត្រូវចេះរៀបចំសកម្មភាពឱ្យស្របនឹងអាយុ និងការលូតលាស់ ទាំងរូបរាងកាយ និងប្រព័ន្ធប្រសាទ។ សកម្មភាពអាចជា៖

- សកម្មភាពដែលមានហេតុផល
- សកម្មភាពផ្តល់ផលប្រយោជន៍អ្វីមួយ
- សកម្មភាពមិនងាយស្រួលពេក ឬលំបាកពេក
- សកម្មភាពសេរី ឬសកម្មភាពដែលមនុស្សធំជាអ្នកផ្តល់ឱ្យ
- សកម្មភាពដែលស្របនឹងសមត្ថភាពរបស់កុមារ
- សកម្មភាពដែលកុមារអាចប្រើគ្រប់មធ្យោបាយដែលខ្លួនគេមានដើម្បីឱ្យគេមានឱកាសប៉ះ ស្ទាបមើល រិះរក គន្លឹះ បញ្ចេញមនោសញ្ចេតនា ស្តាប់ និយាយ ធ្វើ។ល។

តើសញ្ញាណអ្វីខ្លះដែលអាចឱ្យដឹងថាកុមារម្នាក់ជាក្មេងសកម្ម

គេអាចហៅកុមារម្នាក់សកម្មបាន លុះត្រាតែកុមារនោះយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើរបស់អ្វីមួយដែលនៅជុំវិញខ្លួនគេ និងមានភាពរីករាយនឹងអំពើដែលគេបានធ្វើផ្ទាល់ បានបង្ហាញគំនិតខ្លួន បានទទួលការជាស់តឿនទាំងខាងបរិមាណ និងគុណភាព។ បានន័យថាគេជាម្ចាស់សកម្មភាព។ ការបង្ខំកុមារឱ្យធ្វើអ្វីមួយដែលគេមិនចង់ មិនអាចឱ្យគេទទួលបានផលល្អឡើយ។ មនុស្សធំដែលនៅជុំវិញកុមារ ត្រូវរិះរកគ្រប់មធ្យោបាយ និងបង្កើតសកម្មភាពសមស្រប ឱ្យត្រូវនឹងចំណង់របស់កុមារ សម្រាប់ឱ្យកុមារអនុវត្តសកម្មភាព។ គួរចងចាំថាបើចង់ឱ្យកុមារមានសកម្មភាព មនុស្សធំមិនគួរធ្វើសកម្មភាពច្រើនជាងកុមារទេ ព្រោះថាខួរក្បាលផលិតខ្វែងបន្តសរសៃប្រសាទ ក៏បង្កើតសារជាតុស្រោបសរសៃប្រសាទមានដំណើរយឺតដែរ។

សកម្មភាពរបស់កុមារមាន ដើរ លូន វារ លោត ឬសកម្មភាពផ្សេងៗទៀត។ សកម្មភាពខ្លះកុមារអាចទទួលបាន ឬមិនអាចទទួលបាន។ មានលំហាត់អប់រំកាយខ្លះកុមារអាចធ្វើបាន ប៉ុន្តែវានឹងអាសារផេតការទៅវិញ ប្រសិនបើកុមារមិនបានរៀបចំខ្លួនធ្វើលំហាត់នោះទេ។ សកម្មភាពនៃអ្នកអប់រំទាំងឡាយ អាចមានលទ្ធផលវិជ្ជមាន ក្នុងការពង្រីកលទ្ធភាព បើជាការអប់រំសកម្មភាពរបស់គេ ស្របទៅតាមកាលៈទេសៈ។ ប៉ុន្តែបើការអប់រំសកម្មភាពមិនស្របនឹងកាលៈទេសៈទេ គេនឹងទទួលបានលទ្ធផលអវិជ្ជមាន។ ហេតុនេះហើយគេមិនត្រូវបង្ខំកុមារឱ្យអនុវត្តសកម្មភាព មិនស្របនឹងអាយុ ដែលអាចចាប់យកបាន និងមិនស្របនឹងកាលៈទេសៈនោះទេ។

ដូចនេះអ្នកអប់រំ គួរតែផ្តល់ឱ្យកុមារនូវទង្វើទាំងឡាយណាដែលនាំឱ្យកុមារមានចំណាប់អារម្មណ៍ និងទង្វើទាំងឡាយណា ដែលប្រកបទាំងបរិមាណ និងគុណភាព ស្របតាមកាលៈទេសៈផងដែរ។ រីឯសាលាមត្តេយ្យសិក្សាក៏ក្លាយជាទីកន្លែងដែលបំពេញនូវកង្វះខាត ផ្នែកអប់រំដែលគ្រួសារមិនអាចធ្វើបាន។ ខាងក្រោមនេះ គឺជាឧទាហរណ៍ដែលបង្ហាញពីសកម្មភាពការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សាគោលក្នុងប្រទេសមួយចំនួន៖ កុមាររៀនបានល្អបំផុតនៅក្នុងបរិយាកាសដែលមានសុវត្ថិភាព និងដែលអាចព្យាករណ៍ដឹងមុនបាននៅពេលដែលកុមារមានអារម្មណ៍ថាខ្លួនមានសុវត្ថិភាពនៅក្នុងបរិយាកាសរបស់ខ្លួន ពួកគេកាន់តែចង់ស្វែងយល់ និងចង់ទទួលបានបទពិសោធន៍រៀនសូត្រក៏ដូចជាចំណេះដឹងថ្មីៗ។ បរិយាកាសរៀនសូត្រដែលមានសុវត្ថិភាព សំដៅទៅលើបរិយាកាសទាំងឡាយដែលកុមារមិនទទួលរងការរំលោភបំពានជាពាក្យសម្តី ឬជាការរំលោភបំពានជារាងកាយក្តី ហើយជាបរិយាកាសដែលថ្នាក់រៀនមានវិធាន និងការរំពឹងទុកច្បាស់លាស់ប្រកបដោយសង្គតិភាព សកម្មភាពក្នុងថ្នាក់រៀនគោរពទៅតាមកាលវិភាគដែលកុមារអាចព្យាករណ៍ដឹងមុនបាន ហើយកុមារបានទទួលការក្រើនរំលឹកនៅពេលដែលពួកគេផ្លាស់ប្តូរពីសកម្មភាពមួយទៅសកម្មភាពមួយទៀត។ កុមាររៀនតាមរយៈការលេង កុមារអភិវឌ្ឍ និងហ្វឹកហាត់ជំនាញរបស់ខ្លួនតាមរយៈការលេង។ ដោយមានការគាំទ្រពីមនុស្សធំ កុមារអាចរៀនពីរបៀបរៀបចំផែនការសកម្មភាព សហការជាមួយនឹងអ្នកដទៃទៀត និងធ្វើសកម្មភាពនៅក្នុងពិភពលោករបស់ខ្លួន ហើយក្នុងពេលជាមួយគ្នា អាចលេងកម្សាន្តដោយម្ចាស់ការ ក៏ដូចជាលេងកម្សាន្តជាមួយនឹងមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ។ ការរៀនសូត្រកើតឡើងពីការទំនាក់ទំនងរបស់កុមារទទួលបានព័ត៌មានអំពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ អំពីអ្វីដែលពួកគេចង់បាន ចូលចិត្ត និងមិនចូលចិត្ត និងអ្វីដែលសមស្រប ឬអត់ នៅពេលដែលពួកគេប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយនឹងមិត្តភក្តិ និងអ្នកនៅជុំវិញពួកគេ។ តាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នានៅក្នុងសង្គម កុមាររៀនពីសង្គមដូចជា ការសម្តែងទឹកមុខ និងភាសាកាយវិការជាដើម។ ពួកគេក៏រៀនដឹងថាតើសកម្មភាពរបស់ពួកគេអាចនាំឱ្យមានប្រតិកម្មយ៉ាងដូចម្តេចខ្លះពីអ្នកដទៃ។ កុមារក៏រៀនដឹងពីអ្វីដែលត្រូវរំពឹងទុកពីការប្រាស្រ័យទាក់ទងនៅក្នុងសង្គម ទៅតាមបទពិសោធន៍នៃការប្រាស្រ័យទាក់ទងរបស់ពួកគេ

ជាមួយនឹងអ្នកនៅជុំវិញខ្លួន និងជាមួយមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេផងដែរ។ ការនិយាយគឺជាការរៀនសូត្រ ការរៀនវាក្យសព្ទ (ពាក្យពេចន៍) តាមរយៈការស្តាប់ឮពាក្យដដែលៗ ជាពិសេសពីមនុស្សធំ។ ការនិយាយជាមួយកុមារអំពីតម្រូវការ ការចង់បាន ការគិត និងអារម្មណ៍របស់ពួកគេ នឹងជួយឱ្យពួកគេដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួន និងចេះប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយអ្នកដទៃទៀត។ ឧទាហរណ៍៖ កុមាររៀនចេះតាមរយៈការស្វែងយល់ កុមារដឹងពីពិភពលោករបស់ខ្លួនតាមរយៈការប៉ះ ការយកវត្ថុអ្វីមួយមកបង្វិលមើលចុះមើលឡើង និងការពិសោធន៍ជាមួយនឹងវត្ថុនានា។ ការឱ្យកុមារចូលរួមក្នុងសកម្មភាពអ្វីមួយដោយឱ្យពួកគេប៉ះនឹងវត្ថុនានា ជួយឱ្យកុមាររៀនសូត្រពីទស្សនាទានថ្មីៗ។ ការហ្វឹកហាត់ជួយជំរុញការរៀនសូត្រក្នុងវ័យកុមារតូច បទពិសោធន៍របស់កុមារជាកត្តាសម្រេចការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលរបស់ពួកគេ។ ការចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពថ្មីជួយនាំឱ្យមានការបង្កើតទំនាក់ទំនងថ្មីៗនៃណឺរ៉ូននៅក្នុងខួរក្បាលរបស់កុមារ។ ទំនាក់ទំនងកោសិកានៅក្នុងខួរក្បាលរបស់កុមារដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ញឹកញាប់នឹងកាន់តែរឹងមាំ ហើយជួយឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពកាន់តែលឿន។ ទំនាក់ទំនងកោសិកាខួរក្បាលដែលមិនត្រូវប្រើនឹងស្លាប់ទៅវិញ។ ការផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារហ្វឹកហាត់ជំនាញថ្មីៗ ឬដោះស្រាយបញ្ហាតាមរបៀបថ្មីៗ ជួយពង្រឹងតំណភ្ជាប់ទំនាក់ទំនង ក្នុងខួរក្បាលដែលផ្តល់ការគាំទ្រដល់សមត្ថភាពទាំងនេះ។ លើសពីនេះ កុមារកសាងទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯង និងមានគំនិតវិជ្ជមានពីខ្លួនឯង នៅពេលដែលពួកគេចេះស្ទាត់នូវជំនាញថ្មីៗ និងយកជំនាញថ្មីៗទាំងនេះទៅអនុវត្ត។ នៅពេលដែលកុមារស្ទាត់នឹងជំនាញថ្មីអ្វីមួយ សូមផ្តល់ឱកាសឱ្យពួកគេបានហ្វឹកហាត់សមត្ថភាពដែលកាន់តែមានលក្ខណៈស្មុគស្មាញ សកម្មភាពនានាដែលបង្ហាញក្នុងឯកសារជំនួយស្មារតីនេះ រៀបរាប់ពីសកម្មភាពនៅកម្រិត "កម្រិតទាប" "កម្រិតមធ្យម" និង "កម្រិតខ្ពស់" ដោយបង្ហាញពីឧទាហរណ៍ អំពីរបៀបធ្វើឱ្យសកម្មភាពនេះ កាន់តែពិបាកទៅៗ នៅពេលដែលកុមារកាន់តែមានភាពស្ទាត់ជំនាញ។ ការហ្វឹកហាត់មិនមែនគ្រាន់តែជាការធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយដដែលៗនោះទេ ក៏ប៉ុន្តែជាការធ្វើសកម្មភាពដោយមានគោលដៅកំណត់ច្បាស់លាស់ និងត្រូវអមដោយការឆ្លុះបញ្ចាំងលើដំណើរការដែលប្រើប្រាស់សម្រាប់ធ្វើការដោះស្រាយបញ្ហា។ តួនាទីនៃការជួយជ្រោមជ្រែងរបស់មនុស្សធំដល់ការរៀនសូត្ររបស់កុមារ កាន់តែមានភាពពាក់ព័ន្ធ គឺជាន័យធៀបសំដៅទៅលើរបៀបដែលមនុស្សធំផ្តល់ការគាំទ្រ និងការណែនាំដល់កុមារឱ្យចេះយកសមត្ថភាព និងអ្វីដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍យកទៅប្រើប្រាស់សម្រាប់ដោះស្រាយបញ្ហាថ្មីៗបន្ថែមទៀត ខណៈពេលដែលពួកគេកំពុងរៀនសូត្រពីមនុស្សធំ និងបរិស្ថានដែលនៅជុំវិញពួកគេ។ ការជួយជ្រោមជ្រែងនេះរួមមាន ការសួរសំណួរ ដើម្បីពង្រីកវិសាលភាពនៃការគិតរបស់កុមារ ការស្នើឱ្យកុមារប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រផ្សេងៗសម្រាប់ដោះស្រាយបញ្ហា ការលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារធ្វើការដោះស្រាយបញ្ហា ប្រើប្រាស់ធនធានប្រកបដោយលក្ខណៈច្នៃប្រឌិត និងបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍សម្ភារនានា។ ទ្រឹស្តី ស្តីពីការជួយជ្រោមជ្រែង ត្រូវបានស្នើឡើងដោយ ចេរ៉ូមី ប្រ៊ូណឺ ក្នុងឆ្នាំ ១៩៧៦ ជាផ្នែកមួយនៃទ្រឹស្តីស្ថាបនានិយមនៃសង្គម (Social Constructivist Theory) ដែលទទួលរងឥទ្ធិពលជាពិសេសពីស្នាដៃនិពន្ធរបស់ចិត្តវិទូជនជាតិរុស្ស៊ីឈ្មោះ Lev Vygotsky។ Lev Vygotsky អះអាងថាយើងរៀនសូត្របានល្អបំផុតនៅក្នុងបរិយាកាសសង្គម ដែលយើងបង្កើតនូវអត្ថន័យតាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយនឹងអ្នកដទៃទៀត។ ទ្រឹស្តីដែលបង្ហាញអំពីផ្នែកអភិវឌ្ឍន៍ល្អបំផុតរបស់មនុស្ស (Zone of Proximal Development Theory) ដែលបង្ហាញថាយើងរៀនកាន់តែចេះនៅពេលដែលយើងនៅជាមួយមនុស្ស "ផ្សេងទៀត" ដែលមានចំណេះដឹងច្រើនជាងយើង បានក្លាយទៅជាគំរូមួយសម្រាប់ម៉ូដែលលរបស់ ប្រ៊ូណឺ។ ប្រ៊ូណឺជឿថា នៅពេល

ដែលកុមារចាប់ផ្តើមរៀនទស្សនាទានថ្មី ពួកគេត្រូវការឱ្យគ្រូ និងមនុស្សធំផ្សេងទៀតជួយ ក្នុងរូបភាពជាការគាំទ្របែបសកម្ម។ នៅពេលចាប់ផ្តើមដំបូង ពួកគេពឹងផ្អែកលើការជួយគាំទ្ររបស់មនុស្សធំ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលពួកគេកាន់តែមានភាពម្ចាស់ការនៅក្នុងការគិតរបស់ពួកគេ និងនៅពេលដែលពួកគេទទួលបានជំនាញ និងចំណេះដឹងថ្មីៗ ការគាំទ្ររបស់មនុស្សធំអាចដកចេញជាបណ្តើរៗបាន។ អន្តរកម្មដែលមានការរៀបចំត្រឹមត្រូវរវាងកុមារ និងមនុស្សធំបែបនេះ គឺប្រៀបដូចជាការដាក់រន្ទាសម្រាប់ជួយដល់ការសាងសង់អគារណាមួយ។ រន្ទានេះនឹងត្រូវបានគេដកចេញជាបណ្តើរៗនៅពេលដែលការងារសំណង់ត្រូវបានបញ្ចប់។ ឱ្យកុមារម្នាក់ៗអភិវឌ្ឍទៅតាមល្បឿនផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេខណៈពេលដែលគេរំពឹងថាកុមារអាយុពី ៣ ទៅ ៥ ឆ្នាំ នឹងអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរៀនសូត្ររបស់កុមារម្នាក់ៗ និងអភិវឌ្ឍសមត្ថភាព ទៅតាមល្បឿនផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ សកម្មភាពនៅក្នុងឯកសារជំនួយស្មារតីនេះ ត្រូវបានបែងចែកជាកម្រិតទាប កម្រិតមធ្យម និងកម្រិតខ្ពស់ដែលជួយគ្រូយកសកម្មភាពទាំងនេះទៅធ្វើការកែសម្រួលនៅពេលដែលកុមារចេះស្ទាត់ជំនាញនូវសមត្ថភាពអ្វីមួយ។ ដើម្បីឱ្យកុមាររៀនសូត្របានល្អក្នុងសាលារៀន និងដើម្បីឱ្យពួកគេចេះចុះសម្រុងជាមួយនឹងកុមារដទៃទៀត កុមារតូចត្រូវតែចេះអភិវឌ្ឍបំណិនរៀនសូត្រចិត្តសង្គម។ គ្រូអាចរៀបចំបរិយាកាសរៀនសូត្រទៅតាមបែបផែនដែលជួយដល់ការរៀនសូត្រចិត្តសង្គម និងជួយឱ្យកុមារចេះសម្គាល់ដឹងពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួន ចេះកសាងទំនាក់ទំនងបានល្អជាមួយអ្នកដទៃទៀត ចេះដោះស្រាយបញ្ហាប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងធ្វើការសម្រេចចិត្តប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ។

១.៤.អន្តរបញ្ញត្តិសម្រាប់កុមារ

ក្នុងកំឡុងទសវត្សទី៨០ ក្រសួងបានរៀបចំកម្រងអត្ថបទមត្តេយ្យសិក្សា ដោយនាយកដ្ឋានមធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅ និងមត្តេយ្យសិក្សាដែលបានបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយឱ្យប្រើប្រាស់នៅឆ្នាំ១៩៨៣។ សកម្មភាពទាំងនោះមានគោលបំណងចង់ឱ្យកុមារតូចស្គាល់ជាជំហានដំបូងអំពីចំនួន ទំហំ ទិស រាងពៅ និងពេលវេលា បានពិតប្រាកដសមស្របតាមកម្រិតអាយុ ហើយអាចយកការយល់ដឹងទៅប្រើប្រាស់ក្នុងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃបានផង និងធ្វើជាគ្រឹះសម្រាប់បន្តការសិក្សានៅភូមិសិក្សាបន្ទាប់ទៀត។

នៅក្នុងឆ្នាំ១៩៩៧-១៩៩៨ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា(នាយកដ្ឋានមធ្យមសិក្សាចំណេះទូទៅនិងមត្តេយ្យសិក្សា)សហការជាមួយអង្គការកុមារកម្ពុជា បានរៀបចំចងក្រង ដោយយកកម្រងអត្ថបទ ដែលបានបោះពុម្ពផ្សាយនៅឆ្នាំ១៩៨៣ មកកែសម្រួលបន្ថែមខ្លឹមសារសកម្មភាព និងរូបភាពដែលពាក់ព័ន្ធ និងចុះអនុវត្តសាកល្បង និងកែលម្អជាបន្តបន្ទាប់ដើម្បីប្រើប្រាស់នៅតាមសាលា និងថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សាទូទាំងប្រទេសកម្ពុជាក្នុងគោលបំណងឱ្យគ្រូយកទៅបង្រៀន និងកុមារយកមករៀនមានលក្ខណៈសមស្រប និងងាយស្រួលអនុវត្ត។

បន្ទាប់មកនៅឆ្នាំ២០១៥ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាបានបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយសៀវភៅបុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សាដែលជាស្នាដៃនិពន្ធ និងរៀបរៀងរបស់នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច សហការជាមួយសមាគមគ្រួសារយើង ដើម្បីប្រើប្រាស់នៅតាមសាលា និងថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សាទូទាំងប្រទេសកម្ពុជាដែលមានគោលបំណងនាំកុមារឱ្យៈ

- កសាងចំណុចគោលរបស់ខ្លួននៅក្នុងលំហ និងពេលវេលា
- រៀបចំអ្វីដែលខ្លួនគេបានឃើញ និងអ្វីដែលគេបានចេះ

- ទទួលយកវិធីសាស្ត្រនៃការប្រៀបធៀប ការផ្តុំចូលគ្នា ការរៀបចំអភិវឌ្ឍមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃភាពសមហេតុផលរបស់ខ្លួន។ បញ្ញត្តិ និងសមាសភាគនៃគំនិត តួនាទីនៃបញ្ញត្តិ វប្បធម៌នីមួយៗបង្កើតពាក្យសម្រាប់បញ្ញត្តិដែលសំខាន់សម្រាប់វប្បធម៌នោះ។ កុមាររៀនពាក្យទាំងនោះ ដែលសមស្របចំពោះវប្បធម៌របស់ពួកគេ។ ភាសាតែងតែផ្លាស់ប្តូរទៅតាមការផ្លាស់ប្តូរនៃតម្រូវការ និងតម្លៃនៃវប្បធម៌នីមួយៗ (Woolfolk, 2016)។ គំនិតស្តែងចេញជាសំណើ និងជារូបភាព។ សមាសភាគដ៏សំខាន់នៃ សំណើគឺបញ្ញត្តិ។ បញ្ញត្តិ ជាបណ្តុំនៃលក្ខណៈសម្បត្តិ ដែលត្រូវប្រចាប់បញ្ចូលក្នុងចំណាត់ថ្នាក់រួមមួយ។ ឧទាហរណ៍៖ បញ្ញត្តិនៃសត្វ មនុស្ស ឧបករណ៍ផ្សេងៗ។ល។ គេធ្វើចំណាត់ថ្នាក់វត្ថុផ្សេងៗ ដែលជួបប្រទះក្នុងលោកដើម្បីងាយស្រួលក្នុងការសិក្សា និងចងចាំ(Nolen-Hoeksema, et al., 2014)។ ការកំណត់លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ៖ ដើម្បីងាយស្រួលធ្វើចំណាត់ថ្នាក់ គេបង្កើតជាលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ ដើម្បីចាត់ថ្នាក់វត្ថុ សត្វ សកម្មភាព និងគំនិតជាបញ្ញត្តិ។ នៅពេលដែលគេធ្វើចំណាត់ថ្នាក់ គេតែងតែរាប់បញ្ចូលនូវអ្វីៗ ដែលមានលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យដូច ឬស្រដៀងគ្នាទៅក្នុងបញ្ញត្តិតែមួយ។ លក្ខណៈសម្បត្តិ នៃបញ្ញត្តិមានសមាសភាគចំនួន ២គឺ៖ ១-គំរូ (prototype) ២-ស្នូល(core)។ គំរូ(prototype)៖ ជាលក្ខណៈសម្បត្តិដែលអាចយកមកពិពណ៌នា អំពីបញ្ញត្តិបានត្រឹមត្រូវជាងគេ នៅពេលដែលយើងចាប់ផ្តើមគិតអំពីបញ្ញត្តិនោះយើងនឹងនឹកឃើញគំរូជាក់ស្តែង ដែលយើងជួបប្រទះនៅក្នុងពិភពលោកជាក់ស្តែង។ ស្នូល (core)៖ ជាបញ្ញត្តិត្រូវមានលក្ខណៈសម្បត្តិលើសពីគំរូទៅទៀតដែលយើងហៅថាស្នូល ពោលគឺជាលក្ខណៈសម្បត្តិដែលសំខាន់បំផុតនៅក្នុងបញ្ញត្តិ(Armstrong et al., 1983)។ ស្នូលនៃបញ្ញត្តិមានតួនាទីសំខាន់ក្នុងការកំណត់បញ្ញត្តិដែលមានលក្ខណៈច្បាស់លាស់។

ការរៀនអំពីបញ្ញត្តិ យើងរៀនដោយប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រផ្សេងៗគ្នា ដោយរៀនតាមរយៈការសិក្សាអំពីបញ្ញត្តិនៅតាមសាលារៀន ឬរៀនតាមរយៈបទពិសោធដែលទទួលបានពីការងារ។ វិធីសាស្ត្រដែលប្រើក្នុងការសិក្សាបញ្ញត្តិ អាស្រ័យលើលក្ខណៈនៃបញ្ញត្តិដែលត្រូវរៀន។ នៅក្នុងសាលារៀន សិស្សរៀនអំពីស្នូល (core) នៃបញ្ញត្តិ ចំណែកឯគំរូ(prototype) នៃបញ្ញត្តិ គេអាចរៀនតាមរយៈបទពិសោធ ដែលទទួលបានតាមគំរូជាក់ស្តែង។ កុមារដែលនៅតូចរៀនអំពីបញ្ញត្តិ តាមរយៈបទពិសោធដែលគេធ្លាប់ឆ្លងកាត់។ ក៏ប៉ុន្តែកុមារដែលមានអាយុ១០ឆ្នាំឡើង ចាប់ផ្តើមងាកចេញពីការពិពណ៌នាពីបញ្ញត្តិ ទៅតាមបទពិសោធផ្ទាល់ខ្លួន ហើយចាប់ផ្តើមរៀនអំពីស្នូលនៃបញ្ញត្តិវិញម្តង។ ដើម្បីរៀនបញ្ញត្តិតាមរយៈបទពិសោធ កុមារប្រើប្រាស់នូវរបៀបរៀន២យ៉ាង៖ ១-កុមាររៀនបញ្ញត្តិដោយប្រើយុទ្ធសាស្ត្រ«ឧទាហរណ៍»៖ វត្ថុអ្វីដែលថ្មីត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ជាបញ្ញត្តិ ដែលស្រដៀងទៅនឹងបញ្ញត្តិដែលធ្លាប់ស្គាល់។ ឧទាហរណ៍៖ កុមាររៀនអំពីបញ្ញត្តិ «សង្ការឹម»។ នៅពេលកុមារឃើញតុកៅអី រក្សាទុករូបភាពនេះក្នុងខួរក្បាល។ នៅពេលដែលកុមារជួបតុសម្រាប់រៀន គេអាចយកតុដែលទើបនឹងជួបថ្មីនេះ ទៅផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយរូបភាពដែល រក្សាទុកក្នុងខួរក្បាល។ សូម្បីតែមនុស្សធំ ក៏តែងតែប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រ ឧទាហរណ៍នេះដើម្បីរៀនបញ្ញត្តិថ្មីដែរ (Estes, 1994; Nosofsky & Johansen, 2000)។ ២-ការធ្វើតេស្តសម្មតិកម្ម៖ នៅពេលដែលកុមារមានអាយុកាន់តែច្រើនទៅ ពួកគេប្រើការធ្វើតេស្តសម្មតិកម្ម ដើម្បីរៀនអំពីបញ្ញត្តិ។ យើងប្រើប្រាស់ ផ្នែកផ្សេងៗនៃខួរក្បាលដើម្បីចងចាំ និងវិភាគបញ្ញត្តិផ្សេងៗគ្នា។ ដំបូងយើងពិនិត្យវត្ថុដែលត្រូវសិក្សា ដើម្បីកំណត់លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យរួម ហើយបង្កើតជាសម្មតិកម្មដោយផ្តោតលើលក្ខណៈសម្បត្តិរួម។ បន្ទាប់មកយើងវិភាគលក្ខណៈសម្បត្តិនៃវត្ថុថ្មី ដើម្បីបញ្ជាក់ថាវត្ថុនោះពិតជាមានលក្ខណៈសម្បត្តិដូចសមតិកម្មពិតមែន។ យុទ្ធសាស្ត្រនេះផ្តោតលើសម្មតិកម្មដែលលក្ខណៈសម្បត្តិមានសមាសភាគច្រើន។

១.៥.អន្តរាគមន៍គ្រប់ជ្រុងជ្រោយ

ការសិក្សារៀនសូត្ររបស់កុមារ បានចាប់ផ្តើមឡើងពីការប្រើប្រាស់ញាណ តាមរយៈការលេង ការគិត ពិចារណា និងសកម្មភាពអនុវត្តដោយផ្ទាល់របស់កុមារ។ ការផ្សារភ្ជាប់ការលេងរបស់កុមារទៅនឹងការច្នៃប្រឌិត តាមរយៈវិធីសាស្ត្រខុសៗគ្នា វានឹងផ្តល់នូវមូលដ្ឋានចំណេះដឹង និងជំនាញមួយចំនួនដូចជាអភិវឌ្ឍសមត្ថភាព នៃការគិត ពិចារណា វិនិច្ឆ័យ ម្ចាស់ការ ការចូលរួម និងសហការ។ សញ្ញាណនៃមុខវិជ្ជាមួយចំនួនត្រូវបានដាក់បញ្ចូលក្នុងគោលដៅសិក្សានៅមត្តេយ្យសិក្សាដើម្បីផ្សារភ្ជាប់ចំណេះដឹង និងបំណិននៅសាលាបឋមសិក្សា។ នៅពេលបញ្ចប់មត្តេយ្យសិក្សាកុមារនឹងមានសមត្ថភាពផ្នែកៈ

- ស្គាល់ យល់លេខតាង រាប់ចំនួន និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ
- បញ្ញត្តិស្តីពីរង្វាស់រង្វាល់
- បញ្ញត្តិនៃរូបរាង លំហ និងទំហំ
- ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ
- ចំណេះដឹងពីការប្រើប្រាស់រូបិយបណ្ណជាតិ
- ចំណេះដឹងក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតនៅក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល។

១.៦.អន្តរកម្មគ្រប់ជ្រុងជ្រោយសម្រាប់កុមារ

អន្តរកម្មនៃការសិក្សាប្រកបដោយគុណភាព កុមារនឹងទទួលបានចំណេះដឹង បំណិន និងឥរិយាបថថ្មីៗបន្ថែមទៀតពីបរិយាកាសសិក្សារបស់ខ្លួន។ កុមារធ្វើអន្តរកម្មជាមួយពិភពលោក កុមារត្រូវប្រឈមមុខនឹងបញ្ហាសង្គម និងបុគ្គលដែលបញ្ហាទាំងអស់នោះត្រូវបានភ្ញោចកុមារឱ្យចេះប្រើប្រាស់នូវបញ្ញារបស់ពួកគេដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាទាំងនោះ។ កុមារត្រូវការចង់ចេះ ចង់ដឹង និងស្វែងយល់ពីហេតុ និងផល ហេតុនេះជាកត្តាចាំបាច់ដែលត្រូវឱ្យកុមារចូលរៀននៅថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សា ដើម្បីភ្ញោចបញ្ញារបស់ពួកគេឱ្យមានការលូតលាស់ព្រមទាំងត្រូវសិក្សាពីមុខវិជ្ជាជាច្រើន ជាបុរេមុខវិជ្ជាដើម្បីជាគ្រឹះទៅសិក្សានៅមុខវិជ្ជាផ្សេងៗទៀតនៅសាលាបឋមសិក្សា មធ្យមសិក្សា និងឧត្តមសិក្សាដែលចាំបាច់ត្រូវមានការគាំទ្រពីគ្រូឱ្យមានការអនុវត្តជាក់ស្តែង និងប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។ ដើម្បីឱ្យកុមារមានសមត្ថភាពពេញលេញ និងគ្រប់ជ្រុងជ្រោយលើការអភិវឌ្ឍផ្នែកទាំង៥គឺ ការអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ និងសុខភាព ការអភិវឌ្ឍផ្នែកវប្បធម៌ និងសីលធម៌ ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម និងអារម្មណ៍ ការអភិវឌ្ឍផ្នែកពិចារណា និងការយល់ដឹង និងការអភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា ដែលត្រូវការអន្តរាគមន៍ពីក្រុមគ្រួសារ សាលារៀន គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ និងរដ្ឋអំណាចដើម្បីធានាគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាព។

ជំពូក២
គោលដៅសិក្សា នៃមុខវិជ្ជា
បុរេគណិត

ជំពូក២ គោលដៅសិក្សានៃមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

២.១.ក្របខណ្ឌអភិវឌ្ឍន៍សមត្ថភាពរបស់កុមារ

កុមារមានការអភិវឌ្ឍផ្នែកកាយសម្បទា វិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា និងចរិយាសម្បទា ហើយការអភិវឌ្ឍចំណេះដឹង និងជំនាញជាចំណុចនៃការចាប់ផ្ដើមទទួលយករបស់កុមារមុននឹងមានការប្រែប្រួលផ្នែកកាយសម្បទា និងចរិយាសម្បទា។ បំណិនជាច្រើនរបស់កុមារដូចជាបំណិនដោះស្រាយបញ្ហាអន្តរបុគ្គល ទំនាក់ទំនង និងបរិស្ថានជាដើម ត្រូវបានដាក់បញ្ចូលសមស្របតាមការអភិវឌ្ឍរូបរាងកាយ អាយុ និងវប្បធម៌របស់កុមារ។ លទ្ធភាពនៃការអភិវឌ្ឍន៍សមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការសិក្សាមាន៖

- ចេះដោះស្រាយបញ្ហា
- ការគណនា ការត្រួតពិនិត្យ
- ការវាស់វែង ការវិភាគ
- មានគំនិតច្នៃប្រឌិត

២.២.ការផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងបរិបទវិទ្យាសាស្ត្រ

កុមារកសាងសមត្ថភាពបានប្រសើរ អាស្រ័យលើចំណង់ចំណូលចិត្ត ការព្យាយាមពេញចិត្តពីមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញ និងបរិយាកាសសិក្សាអំណោយផលល្អដូចនេះគ្រូត្រូវ៖

- អនុវត្តប្រធានបទសិក្សាមួយដោយផ្សារភ្ជាប់ជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ ចំណេះដឹងមានស្រាប់របស់កុមារទៅនឹងការផ្ដល់ចំណេះដឹងថ្មីដោយការដាក់បញ្ចូលសកម្មភាពគោលដែលបម្រើឱ្យមុខវិជ្ជាបុរេគណិត
- អនុវត្តសកម្មភាពរៀន និងបង្រៀនត្រូវមានលក្ខណៈទាក់ទាញ សកម្ម រស់រវើក និងសម្បូរបែបជាពិសេសសមស្របតាមវ័យ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារម្នាក់ៗ
- សម្របសម្រួល និងផ្ដល់លក្ខណៈងាយស្រួលដល់ការទទួលខុសត្រូវ ភាពម្ចាស់ការរបស់កុមារលើការពិសោធជាមួយសម្ភារជាបុគ្គល ឬក្រុម ការផ្លាស់ប្ដូរបទពិសោធរវាងបុគ្គល និងបុគ្គល។ ជាពិសេសជំរុញឱ្យកុមារមានការគិតត្រូវ ធ្វើត្រូវ ឆ្លើយត្រូវ ប្រកបដោយភាពក្លាហាន និងការគោរព
- រៀបចំកន្លែងសិក្សានៅក្នុងថ្នាក់ ក្រៅថ្នាក់ទៅតាមខ្លឹមសារមេរៀន និងធានាបានលក្ខណៈគរុកោសល្យ
- សមត្ថភាពក្នុងការវិភាគ និងប្រៀបធៀប
- ការទាញសន្និដ្ឋាន និងការវែកញែកលើវត្ថុ និងបាតុភូតតាមខ្លឹមសារមេរៀន
- លទ្ធភាពចាំបាច់សំដៅធ្វើឱ្យសមត្ថភាពនៃការគិតអរូបីអភិវឌ្ឍទៅរកកម្រិតខ្ពស់

២.៣.ការបណ្ដុះស្មារតីកុមារ

- បណ្ដុះបញ្ញាស្មារតីឱ្យចេះគិត វិភាគរកហេតុ និងផល ឆ្លុះបញ្ចាំងពីសមត្ថភាពរកហេតុផល និងគណនាលេខ។ កុមារមានបញ្ញាខាងបុរេគណិត និងខាងវិភាគរកហេតុផលខ្លាំងមានដូចជាអ្នកវិទ្យាសាស្ត្រ អ្នកគណិតសាស្ត្រ អ្នកច្បាប់ មេធាវី និងចៅក្រមជាដើម។ **ឧទាហរណ៍៖** អ្នកវិទ្យាសាស្ត្រ អ្នកបុរេគណិត អ្នកគណនេយ្យករ។ល។
- បណ្ដុះបាននូវសមត្ថភាពបញ្ញាក្នុងការសិក្សា និងជីវភាពរស់នៅ។

ជំពូក៣

វិធីសាស្ត្រអនុវត្តការបង្រៀន និងរៀន

មុខវិជ្ជាបូរេគណិត

ជំពូក៣ វិធីសាស្ត្រអនុវត្តការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

៣.១.សញ្ញាណគណិតវិទ្យានៅមត្តេយ្យសិក្សា

សញ្ញាណគណិតវិទ្យាដំបូងគឺជាចំណេះដឹងជាមូលដ្ឋានគ្រឹះឱ្យកុមារ មានលទ្ធភាពសិក្សាគណិតវិទ្យានៅថ្នាក់បន្តបន្ទាប់បានល្អប្រសើរ។

ក.សញ្ញាណគណិតវិទ្យាជួយពង្រឹងចំណេះដឹងពីតថភាពជុំវិញ

- យល់ដឹងពីបរិមាណ និងចំនួននៃវត្ថុ
- ចេះប្រៀបធៀបលក្ខណៈនៃវត្ថុមួយទៅនឹងវត្ថុមួយទៀត
- ស្គាល់ពីសញ្ញាណធាតុអាកាស ពេលវេលា
- អភិវឌ្ឍភាសា បុរេគណិតដូចជា៖ ធំ តូច វែង ខ្លី ទូលាយ ចង្អៀត មុខ ក្រោយ...។

ខ.ជួយឱ្យរីកចម្រើនសមត្ថភាពបញ្ញា និងលំនាំចិត្ត

- មានទម្លាប់ និងមានរបៀបរៀបរយល្អក្នុងការសិក្សា
- ចេះដោះស្រាយបញ្ហា ហ៊ានសួរ និងហ៊ានឆ្លើយ
- មានស្មារតីទទួលខុសត្រូវ។

គ.រួមចំណែកឱ្យមានការប្រែប្រួលបុគ្គលិកលក្ខណៈ

- ចរិកម្ចាស់ការ សហការ ចូលរួម
- ឧស្សាហ៍អំណត់ព្យាយាម
- មានស្មារតីចង់ចេះ ចង់ដឹង

លក្ខណៈនៃការបង្រៀនសញ្ញាណបុរេគណិតធ្វើឱ្យកុមារទទួលបាននូវលំនាំចំណេះដឹងពីពិភពជុំវិញ ដែលជាគ្រឹះក្នុងការលូតលាស់ និងបញ្ញារបស់កុមារសម្រាប់សិក្សាសញ្ញាណបុរេគណិតឈានទៅលូតលាស់ផ្នែកឥន្ទ្រិយារម្មណ៍។

៣.២.ប្រធានបទ/វិស័យបញ្ញត្តិកម្មរបស់បុរេគណិតនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា

មុខវិជ្ជាបុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សាមាន៖

- បរិមាណ និងចំនួន
- រង្វាស់រង្វាល់
- រូបរាង និងលំហ
- ទំហំ និងពណ៌
- បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម

៣.៣.វិធីសាស្ត្របង្រៀនបុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សាមាន

- គោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល វិធីនេះផ្តល់ឱ្យ៖
    - កុមារមានការអភិវឌ្ឍពីមួយថ្ងៃទៅមួយថ្ងៃឈានទៅរកការរីកចម្រើនពេញលេញលើគ្រប់ផ្នែក ដើម្បីប្រែក្លាយជាមនុស្សដែលសង្គមចង់បាន
    - ថ្នាក់រៀនមានភាពរស់រវើកពោរពេញដោយបរិយាកាសរីករាយក្នុងការស្រាវជ្រាវស្វែងយល់

- កុមារបំពេញការងារយ៉ាងសកម្មក្នុងការសិក្សា ប្រើអស់លទ្ធភាពដែលគេមាន មានគំនិតច្នៃប្រឌិតតាមលទ្ធភាពរបស់គេ
- កុមារស្គាល់តម្លៃរបស់ខ្លួនដែលជាសមាជិកម្នាក់របស់ក្រុម និងសង្គមទៅអនាគត
- កុមារយល់ដឹងពីសិទ្ធិទទួលខុសត្រូវរបស់ខ្លួន និងចេះគោរពសិទ្ធិអ្នកឯទៀត (ការអប់រំសិទ្ធិមនុស្ស)
- កុមារយល់ដឹងពីអត្ថន័យនៃតម្លៃសោភ័ណ សិល្បៈ តន្ត្រី អក្សរសិល្ប៍...
- កុមារចេះរស់នៅ និងសហការជាមួយអ្នកឯទៀតប្រកបដោយការយោគយល់គ្នា និងគ្មានហិង្សា (បណ្តុះគំនិតសាមគ្គី ភាតរភាព សន្តិភាព ចេះរស់នៅរួមគ្នា...)
- កុមាររៀនប្រើប្រាស់ពេលទំនេររបស់គេឱ្យមានប្រយោជន៍
- កុមារយល់ដឹងពីបរិស្ថាន (បរិស្ថានសាលារៀន សង្គម និងធម្មជាតិ)

- គោលវិធីចម្រុះតម្រូវឱ្យគ្រូប្រើវិធីរ៉ាយរ៉ាប់ផង វិធីសន្ទនាផងនៅពេលជាមួយគ្នា។ វិធីនេះតម្រូវឱ្យគ្រូអធិប្បាយពន្យល់មេរៀនផង ចោទសួរឱ្យកុមារឆ្លើយផងបើជាការចាំបាច់។ មេរៀនមានលក្ខណៈជាការសន្ទនាមួយរវាងគ្រូ និងកុមារ រវាងកុមារ និងកុមារ គួបផ្សំនឹងការរ៉ាយរ៉ាប់របស់គ្រូ។ វិធីនេះងាយស្រួល និងអនុវត្តសម្រាប់ការបង្រៀនគ្រប់ថ្នាក់។ វិធីចម្រុះមានចំណុចល្អជាច្រើនដូចជា៖
  - ពង្រីកបញ្ញា និងការត្រិះរិះរបស់កុមារ
  - ជំរុញកុមារឱ្យចូលរួមក្នុងមេរៀនប្រកបដោយការសប្បាយរីករាយ
  - ទម្លាប់កុមារឱ្យស្គាល់ ត្រិះរិះពិចារណា និងឆ្លើយតបបានភ្លាមៗ។ វិធីនេះអាចបណ្តុះគំនិតឯករាជ្យ ម្ចាស់ការ និងពង្រីកបុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់កុមារ
  - អាចឱ្យគ្រូចៀសវាងបាននូវការអនុវត្តតាមទម្លាប់ដដែលៗដូចម៉ាស៊ីន
  - អាចទម្លាប់កុមារជួបផ្ទាល់ជាមួយតថភាព និងបានបញ្ចេញសកម្មភាពដើម្បីជាប្រយោជន៍ផ្ទាល់ខ្លួនគេផង ដល់គ្រួសារផង និងមជ្ឈដ្ឋានសង្គមផង។

៣.៤.ការគ្រប់គ្រងដំណើរការបង្រៀន និងរៀន

ដើម្បីគ្រប់គ្រងដំណើរការបង្រៀន និងរៀនបានកាន់តែប្រសើរ និងមានប្រសិទ្ធភាពគ្រូត្រូវអនុវត្តលើសកម្មភាពគោលជាច្រើនក្នុងការបង្រៀន និងរៀនដូចជា៖ ល្បែង ចម្រៀង កំណាព្យ រឿងនិទាន និងគំនូរ។

៣.៤.១.លំនាំបង្រៀន

- **ល្បែង**

- បង្ហាញសម្ភារម្តងមួយៗ (វត្ថុជាក់ស្តែង ឬរូបភាព) រួចឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- បំផុសសំណួរដែលទាក់ទងនឹងមេរៀន ដើម្បីឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មានពីអ្វីដែលនឹងត្រូវធ្វើ
- រៀបចំកុមារជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ និងធ្វើការណែនាំពីរបៀបអនុវត្ត រួចចែកសម្ភារ
- កុមារចាប់ផ្តើមអនុវត្តដោយផ្ទាល់ (ធ្វើសកម្មភាព រិះគិត បញ្ចេញមតិ វិភាគ រៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង និងដាក់សញ្ញាតាង)
- សម្របសម្រួលដោយបំផុសគំនិត ដើម្បីជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារអនុវត្តបានល្អ
- ក្រុមធ្វើការបង្ហាញលទ្ធផលពិភាក្សា ឬដែលបានអនុវត្ត

- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ និងវាយតម្លៃលទ្ធផល
- បំផុសរកចំណងជើងមេរៀន។

ឧទាហរណ៍៖ ល្បែងភ្លើងឆេះលើភ្នំ «ចំនួនលេខពី១ដល់១៥»

- បង្ហាញបណ្ណលេខពី១ដល់១៥ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ លេខ ម្តងមួយៗ
- តើអ្នកគ្រូយកបណ្ណលេខទាំងអស់នេះមកធ្វើអ្វី? មកលេងល្បែងភ្លើងឆេះលើភ្នំ
- ណែនាំពីរបៀបលេង និងលក្ខខណ្ឌនៃការលេង
    - ឈរជាមួយកុមារ ជារង្វង់
    - ចែកបណ្ណលេខឱ្យកុមារកាន់(បណ្ណលេខនីមួយៗមានចំនួនមួយគូៗ)
    - ពេលឮគ្រូថា យើងទៅដើរលេងលើភ្នំ»កូនៗទាំងអស់ត្រូវដើរទៅមុខ«
    - ពេលឮគ្រូថា ភ្លើងឆេះភ្នំហើយ»កូនៗទាំងអស់ត្រូវរត់ទៅមុខទៅក្រោយឆ្វេងស្តាំ« និងមើលមកអ្នកគ្រូ
    - ពេលឃើញអ្នកគ្រូលើកបណ្ណលេខណាមួយ កូនៗដែលកាន់លេខនោះត្រូវរត់រកមិត្តភក្តិដែលមានកាន់លេខដូចគ្នា កុមារណាដែលគ្មានបណ្ណលេខដូចបណ្ណលេខគ្រូលើកបង្ហាញទេត្រូវឈរស្ងៀម
    - នាំកុមារលេងរបៀបនេះ ដោយធ្វើការផ្លាស់ប្តូរលេខលើក និងផ្លាស់ប្តូរលេខកុមារកាន់
    - ចុងបញ្ចប់ឱ្យកុមាររត់រកលេខដែលដូចៗគ្នា
    - នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់នៅពេលចាប់ដៃគូលេខម្តងៗ
- តើកូន បានកាន់លេខចំនួនប៉ុន្មានខ្លះដែលរត់រកដៃគូលេខ២ ៣ ៥ ?...
- កូនរាប់លេខទាំងនោះឡើងវិញ ពីលេខ១ដល់១៥
- អម្បាញ់មិញកូនទាំងអស់គ្នាបានលេងល្បែងអ្វី?

បញ្ជាក់៖ លំនាំបង្រៀននេះ អាចបត់បែនទៅតាមខ្លឹមសារសកម្មភាពគោលនីមួយៗ។

- **ចម្រៀង**

- ច្រៀង និងធ្វើកាយវិការឱ្យកុមារស្តាប់និងមើលមួយចប់
- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការតាមខ្លឹមសារបទចម្រៀង១ ឬ២ចប់
- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងអត្ថន័យនៃបទចម្រៀង
- នាំកុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការឡើងវិញម្តងទៀត ដោយច្រៀងបណ្តើរ គ្រូបង្ហាញវត្ថុ ឬបិទបណ្ណចំនួនរូបភាព ឬបណ្ណលេខ ឬទំហំ ឬពណ៌ ឬទម្ងន់...លើក្តារខៀនបណ្តើរ តាមខ្លឹមសារបទចម្រៀង (ប្រសិនបើមាន)
- នាំកុមាររាប់ចំនួនវត្ថុ ឬចំនួនរូបភាព ឬលេខ ឬសង្កេត ទំហំ ឬពណ៌ ឬទម្ងន់...
- កុមារច្រៀង និងធ្វើកាយវិការឡើងវិញ ។

ឧទាហរណ៍៖ចម្រៀង «ចាប់ត្រី»

- ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូច្រៀងនឹងធ្វើកាយវិការតាមចម្រៀងមួយបទឱ្យកូនទាំងអស់គ្នាស្តាប់ និងមើល កូនចាំស្តាប់និងមើលណា

- ឥឡូវកូនក្រោកឈរទាំងអស់គ្នា ហើយច្រៀង និងធ្វើកាយវិការជាមួយអ្នកគ្រូ
- យើងច្រៀង និងធ្វើកាយវិការម្តងទៀត
- តើចម្រៀងនេះនិយាយពីអ្វីចាប់ត្រី ?
- តើនៅក្នុងបទចម្រៀងនេះចាប់ត្រីបានចំនួនប៉ុន្មាន?(ចំនួន៥)កូនលើកម្រាមដៃ៥ឡើងរួចរាប់ទាំងអស់គ្នា
- តើត្រីទាំងនោះគេយកទៅធ្វើអ្វីខ្លះ? ធ្វើផ្អក ធ្វើម៉ាំ និងអាំង
- តើត្រីចំនួនប៉ុន្មានយកទៅធ្វើផ្អក?(ចំនួន១)កូនលើកម្រាមដៃ១ឡើងរួចរាប់ទាំងអស់គ្នា
- តើត្រីចំនួនប៉ុន្មានយកទៅធ្វើម៉ាំ?(ចំនួន២)កូនលើកម្រាមដៃ២ ឡើងរួចរាប់ទាំងអស់គ្នា
- តើត្រីចំនួនប៉ុន្មានទៀតដែលម៉ែយកទៅអាំង?(ចំនួន២)កូនលើកម្រាមដៃ២ឡើងរួចរាប់ទាំងអស់គ្នាអញ្ចឹងតើត្រីនៅសល់ចំនួនប៉ុន្មាន? (សល់សូន្យ) តើសូន្យ ធ្វើដៃដូចម្តេច?(ក្តាប់ដៃ)
- ឥឡូវកូនលើកម្រាមដៃចំនួន៥ឡើង រួចរាប់ចំនួនត្រីឡើងវិញម្តងទៀត ១ ២ ៣ ៤ ៥
- កូនៗច្រៀង និងធ្វើកាយវិការឡើងវិញអ្នកគ្រូចាំមើល
- ចម្រៀងដែលកូនច្រៀងអម្បាញ់មិញនេះ តើមានចំណងជើងដូចម្តេច ?
- ចាស កូនៗទាំងអស់គ្នាឆ្លាតៗណាស់ គឺបទ ។« ចាប់ត្រី»

បញ្ជាក់៖ គ្រូត្រូវបត់បែន ទៅតាមអត្ថន័យនៃខ្លឹមសារបទចម្រៀង

- **កំណាព្យ**

- សូត្រ និងធ្វើកាយវិការឱ្យកុមារស្តាប់ និងមើលមួយចប់
- នាំកុមារសូត្រ និងធ្វើកាយវិការតាមខ្លឹមសារបទកំណាព្យ១ ឬ២ចប់
- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងអត្ថន័យនៃបទកំណាព្យ
- នាំកុមារសូត្រ និងធ្វើកាយវិការឡើងវិញម្តងទៀត ដោយសូត្របណ្តើរគ្រូបង្ហាញវត្ថុ ឬបិទបណ្ណចំនួនរូបភាព ឬបណ្ណលេខ ឬទំហំ ឬពណ៌ ឬទម្ងន់លើក្តារខៀនបណ្តើរ តាមខ្លឹមសារបទកំណាព្យ(ប្រសិនបើមាន)
- នាំកុមាររាប់ចំនួនវត្ថុ ឬចំនួនរូបភាព ឬលេខ ឬសង្កេត ទំហំ ឬពណ៌ ឬទម្ងន់
- បំផុសរកចំណងជើងកំណាព្យ។

ឧទាហរណ៍៖ កំណាព្យ «ចំណងជើង៖ ខែទាំង១២»

- ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូ មានកំណាព្យមួយយកមកសូត្រឱ្យកូនទាំងអស់គ្នាស្តាប់ និងមើល កូនចាំស្តាប់ និងមើលទាំងអស់គ្នាណា
- ឥឡូវកូនក្រោកឈរទាំងអស់គ្នា ហើយសូត្រ និងលើកម្រាមដៃរាប់ចំនួនខែជាមួយអ្នកគ្រូទាំងអស់គ្នា យើងសូត្រនិងរាប់ចំនួនលេខតាមម្រាមដៃម្តងទៀត
- តើបទកំណាព្យនេះនិយាយពីអ្វី? ឈ្មោះខែទាំង១២
- តើខែទាំង១២មានឈ្មោះអ្វីខ្លះ? កូនរាប់ទាំងអស់គ្នា ខែមករា កុម្ភៈ មីនា មេសា ឧសភា...ធ្នូ តើខែមករា ជាខែទីប៉ុន្មាន? កូនថាទាំងអស់គ្នា(ខែមករា ជាខែទី១)
- គ្រូសួរឈ្មោះខែបន្តបន្ទាប់ រហូតដល់ខែធ្នូ
- កូនសូត្រ និងលើកម្រាមដៃរាប់ចំនួនខែទាំង១២ឡើងវិញទាំងអស់គ្នា
- តើកំណាព្យដែលកូនសូត្រនេះនិយាយពីអ្វី?ហើយមានចំណងជើងថាដូចម្តេច ?

បញ្ជាក់៖ គ្រូត្រូវបត់បែន ទៅតាមអត្ថន័យនៃខ្លឹមសារកំណាព្យ

- **រឿងនិទាន**

- និទានរឿងបណ្ដើរ បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាព ឬបិទបណ្ណរូបភាព ឬបណ្ណចំនួន ឬបណ្ណលេខបណ្ដើរៗ
- បំផុសសំណួរ ទាក់ទងនឹងខ្លឹមសាររឿង
- នាំកុមាររាប់ចំនួនរូបភាពនៅលើបណ្ណចំនួន ឬបណ្ណលេខ ពីរ ឬបីដង
- ឱ្យកុមារឡើងចង្អុល ឬជ្រើសរើសបណ្ណរូបភាព បណ្ណចំនួន ឬបណ្ណលេខតាមគ្រូហៅ
- បំផុសរកចំណងជើងរឿង

ឧទាហរណ៍៖ រឿង «ហ្វូង កូនទាទាំង១៥»

- ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូ និទានរឿងឱ្យកូនស្ដាប់
- និទានបណ្ដើរបង្ហាញរូបភាពកូនទាតាមខ្លឹមសាររឿង
- រឿងនេះគេនិយាយអំពីអ្វី? (ហ្វូងកូនទាទាំង១៥)
- កូនទាទាំងអស់មានចំនួនប៉ុន្មាន? (ចំនួន១៥)
- នៅពេលកូនទាទាំងអស់មកជួបគ្នាវិញ កូនទាដែលមកមុនគេមានចំនួនប៉ុន្មាន? (៥)
- កូនទាដែលមកបន្ទាប់មានចំនួនប៉ុន្មាន? (៤)
- កូនទាដែលមកចុងក្រោយគេ មានចំនួនប៉ុន្មានដែរ? (៥)
- ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនកូនទាគ្រប់ចំនួន១៥ ហើយឬនៅ? ខ្វះចំនួនប៉ុន្មាន?
- បើបន្ថែមមេហ្វូងមួយទៀត តើទាទាំងអស់មានចំនួនប៉ុន្មាន? (១៥)
- បង្ហាញបណ្ណរូបកូនទា ម្ដងមួយៗ រួចឱ្យកុមាររាប់
- ឱ្យកុមារឡើងចង្អុលបណ្ណរូបភាពកូនទា តាមគ្រូហៅ
- តើរឿងនិទានអម្បាញ់មិញមានកូនទាចំនួនប៉ុន្មាន?
- រឿងនិទាននេះមានចំណងជើងដូចម្ដេច?

បញ្ជាក់៖ គ្រូត្រូវបត់បែន ទៅតាមអត្ថន័យនៃខ្លឹមសាររឿងនិទាន

- **គំនូរ«គូរចម្លងតាមលេខ»**

- បង្ហាញរូបគំរូ រួចបិទលើក្ដារខៀនឱ្យកុមារសង្កេត
- ណែនាំពីរបៀបគូរ នៅលើក្ដារខៀន
- ចែកសម្ភារឱ្យកុមារ(ជាបុគ្គល ឬជាក្រុម)
- ឱ្យកុមារអនុវត្ត(ជាបុគ្គល ឬជាក្រុម)
- សម្របសម្រួលដោយជំរុញលើកទឹកចិត្តកុមារដែលមិនទាន់ចេះគូរបានត្រឹមត្រូវ
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ពិនិត្យវាយតម្លៃ និងកែលម្អ

ឧទាហរណ៍៖ គំនូរ «គូរចម្លងតាម លេខ ១ និងលេខ២»

- បង្ហាញលេខម្ដងមួយឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ រួចបិទលើក្ដារខៀន
- សរសេរលេខ១ យឺតៗ បន្ទាប់មកលេខ២ ព្រមទាំងបញ្ជាក់ទិសនៃសំណេរ
- ចែកក្រដាស និងខ្មៅដៃឱ្យកុមារគូរចម្លងតាមលេខ១ និងលេខ២ ជាបុគ្គល

- គ្រូសម្របសម្រួល
- គ្រូនិងកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល និងលើកទឹកចិត្ត។

៣.៤.២.ការអនុវត្ត

ដើម្បីពង្រឹងប្រសិទ្ធភាពការងារសម្រាប់អនុវត្តការរៀន និងបង្រៀនមាន៖

- ការរៀន និងបង្រៀនត្រូវអនុវត្តតាមគោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌល
- ការសិក្សារបស់កុមារត្រូវធ្វើតាមរយៈការលេង និងសហការ
- កុមារត្រូវបានផ្តល់ទំនុកចិត្ត ការលើកទឹកចិត្ត និងការទទួលខុសត្រូវក្នុងការរៀនសូត្រប្រកបដោយសុវត្ថិភាព និងភាពកក់ក្តៅ
- អន្តរកម្មនៃការសិក្សាប្រកបដោយគុណភាព កុមារនឹងទទួលបានចំណេះដឹង បំណិន និងឥរិយាបថថ្មីៗបន្ថែមទៀតពីបរិយាកាសសិក្សារបស់ខ្លួន
- កុមារជាអ្នកកសាងសមត្ថភាពខ្លួនឯង គ្រូជាអ្នកណែនាំ និងសម្របសម្រួលដើម្បីឱ្យកុមាររៀនសូត្របានប្រសើរ
- ការរៀបចំកិច្ចតែងការបង្រៀនត្រូវធ្វើតាមគោលវិធីចម្រុះ
- បង្កើតយន្តការតាមដានការរៀនសូត្ររបស់កុមារប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព
- ការរៀន និងបង្រៀនត្រូវដំណើរការស្របតាមអាយុ វប្បធម៌ និងសីលធម៌
- ការរៀន និងបង្រៀនត្រូវមានលក្ខណៈជាក់ស្តែង និងវិទ្យាសាស្ត្រ
- សាលារៀន និងគ្រូបង្រៀនត្រូវធ្វើអន្តរកម្មជាមួយអាណាព្យាបាល សហគមន៍ និងរដ្ឋអំណាចដើម្បីធានាគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាព។

៣.៥.ដំណើរការបង្រៀន

៣.៥.១.បរិមាណ និងចំនួន

៣.៥.១.១.ថ្នាក់កម្រិតទាប

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ

ចំណងជើងមេរៀន៖ ល្បែងលេងជាមួយមេឡុកឡាក់ ដែលមានចំណុចត្រឹម៣ និងកូនកាស

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីចំនួនចំណុចដែលបានបង្ហាញលើមុខមេឡុកឡាក់តាមរយៈការបោះមេឡុកឡាក់បានត្រឹមត្រូវ
- យកចំនួនកូនកាសស្មើនឹងចំនួនចំណុច ដែលបានបង្ហាញនៅលើមុខមេឡុកឡាក់ដែលបានបោះ និងប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់ខ្លួនទៅនឹងកូនកាសរបស់អ្នកលេងក្នុងក្រុមបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការលេងផ្ទាល់
- អំណត់ព្យាយាម ចេះរង់ចាំវេនទទួលស្គាល់ពីលទ្ធផលរបស់ខ្លួន និងសហការគ្នាលេងក្នុងក្រុមបានល្អ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

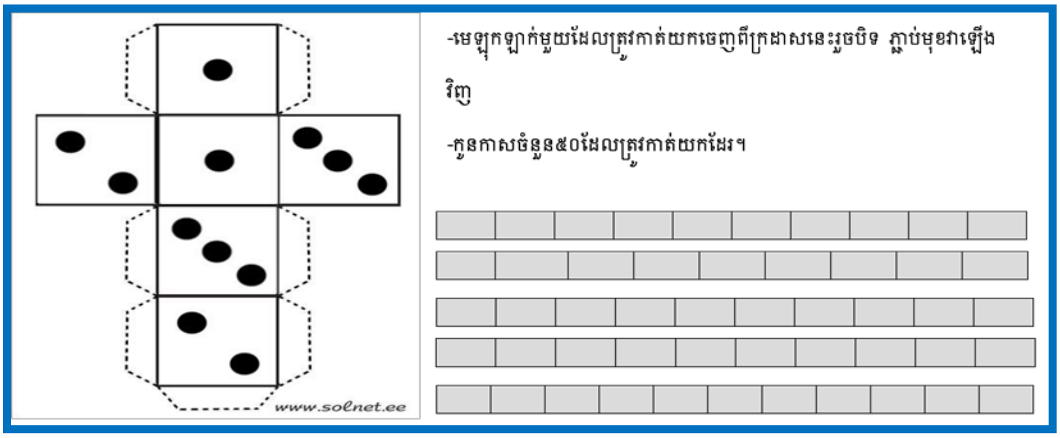
- ក្នុង១ក្រុមៗមានមេឡុកឡាក់១ដែលមានចំណុចត្រឹម៣ និងមានកូនកាសចំនួន៥០ (កូនកាសធ្វើពីក្រដាសជារាងការេតូចៗ ឬឡេវអាវដែលមានទំហំប៉ុនៗគ្នាដើម្បីងាយស្រួលប្រៀបធៀបនៅទីបញ្ចប់ល្បែង)

គ.ការរៀបចំ

- ចែកកុមារជាក្រុមៗ ក្នុងមួយក្រុមមានគ្នា៤នាក់

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញមុខទាំង៦លើមេឡុកឡាក់ឱ្យកុមាររាប់ រួចប្រាប់ចំនួនចំណុចដែលមាននៅលើមេឡុកឡាក់នោះ និងបង្ហាញកូនកាស ចំនួន៥០
- ឱ្យកុមារក្នុងមួយក្រុមៗ អង្គុយជារង្វង់
- ឱ្យតំណាងក្រុមឡើងយកកូនកាស និងមេឡុកឡាក់ ទៅដាក់ចំកណ្តាលរង្វង់របស់ក្រុមខ្លួន
- កុមារក្នុង១ក្រុមៗ ប៉ាវរកអ្នកឈ្នះ ដើម្បីបោះមេឡុកឡាក់មុនគេហើយកំណត់ទិសបោះបន្តបន្ទាប់ពីឆ្វេងទៅស្តាំក្នុងពេលលេងដោយកុមារម្នាក់ៗត្រូវបោះមេឡុកឡាក់ រួចរាប់យកចំនួនកូនកាសស្មើនឹងចំនួនចំណុចដែលបាន បង្ហាញនៅលើមុខមេឡុកឡាក់ដែលខ្លួនបោះបាន មកដាក់នៅពីមុខខ្លួន
- ឱ្យកុមារអនុវត្តការលេងរបៀបនេះ ម្តងម្នាក់ៗតាមវេនរបស់ខ្លួនក្នុងក្រុម(ម្នាក់ៗបោះបានចំនួន៤ដង/ ៤ជុំ)
- នៅពេលបញ្ចប់ការលេងល្បែង នាំកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់គេម្នាក់ៗ ទៅនឹងកូនកាសរបស់មិត្តភក្តិក្នុងក្រុម។ អ្នកដែលទទួលបានចំនួនកូនកាសច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។



រូបទី២៖ មេឡុកឡាក់ ដែលមានចំណុចត្រឹម៣ និងកូនកាស

បញ្ជាក់៖

- ត្រូវផលិតសម្ភារសម្រាប់កុមារលេងឱ្យបានច្រើនក្រុម ដើម្បីកុមារបានលេងទាំងអស់គ្នាក្នុងពេលតែមួយ
- ទុកលទ្ធភាពឱ្យកុមារប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់គេម្នាក់ៗទៅនឹងកុមារដទៃទៀតក្នុងក្រុមតាមវិធីផ្សេងៗ ដូចជា រាប់ចំនួន ឬតម្រៀបជាជួរ។

៣.៥.១.២.ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគ រៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ ល្បែងលេងជាមួយមេឡុកឡាក់ ដែលមានចំណុចត្រឹម៦ និងកូនកាស

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីចំនួនចំណុចដែលបានបង្ហាញលើមុខមេឡុកឡាក់តាមរយៈការបោះមេឡុកឡាក់បានត្រឹមត្រូវ
- យកចំនួនកូនកាសស្មើនឹងចំនួនចំណុច ដែលបានបង្ហាញនៅលើមុខមេឡុកឡាក់ដែលបោះបាន និង ប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់ខ្លួនទៅនឹងកូនកាសរបស់អ្នកលេងក្នុងក្រុមបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការលេងផ្ទាល់
- អំណត់ព្យាយាម ចេះរងចាំវេនទទួលស្គាល់លទ្ធផលរបស់ខ្លួន និងសហការគ្នាលេងក្នុងក្រុមបានល្អ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

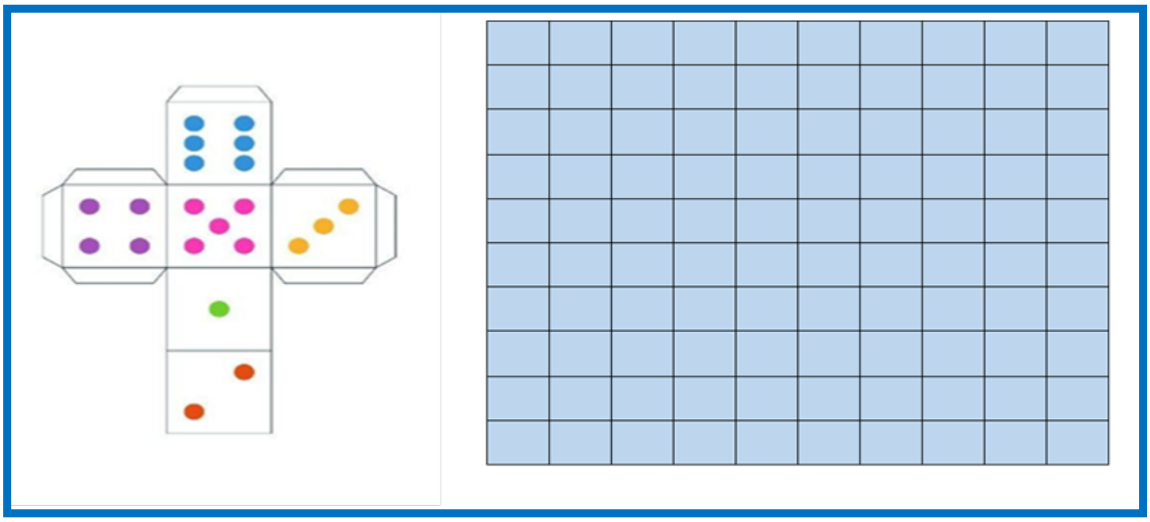
- ក្នុង១ក្រុមមានមេឡុកឡាក់ដែលមានចំណុចត្រឹម៦ និងកូនកាសចំនួន១០០(កូនកាសធ្វើពីក្រដាស ជារាងការេ តូចៗ ឬឡេវអាវដែលមានទំហំប៉ុនៗគ្នា ដើម្បីងាយស្រួលប្រៀបធៀបនៅទីបញ្ចប់ល្បែង)។

គ.ការរៀបចំ

- ចែកកុមារជាក្រុមៗ ក្នុងមួយក្រុមមានគ្នា៥នាក់(អាស្រ័យតាមចំនួនកុមារមាននៅក្នុងថ្នាក់)

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញមុខទាំង៦នៅលើមេឡុកឡាក់ ឱ្យកុមារប្រាប់ចំនួនចំណុចម្តងមួយៗ និងបង្ហាញកូនកាស ចំនួន ១០០
- ឱ្យកុមារក្នុងមួយក្រុមៗ អង្គុយជារង្វង់
- តំណាងក្រុមឡើងយកកូនកាស និងមេឡុកឡាក់ ទៅដាក់ចំកណ្តាលរង្វង់ក្នុងក្រុមរបស់ខ្លួន
- កុមារក្នុង១ក្រុមៗប៉ាវរកអ្នកឈ្នះ ដើម្បីបោះមេឡុកឡាក់មុនគេហើយកំណត់ទិសបោះបន្តបន្ទាប់ពីឆ្វេង ទៅស្តាំក្នុងពេលលេងដោយកុមារម្នាក់ៗត្រូវបោះមេឡុកឡាក់ រួចរាប់យកចំនួនកូនកាសស្មើនឹងចំនួន ចំណុចដែលបានបង្ហាញនៅលើមុខមេឡុកឡាក់ដែលបោះបានមកដាក់នៅពីមុខខ្លួន
- កុមារអនុវត្តការលេងរបៀបនេះម្តងម្នាក់ៗតាមវេនរបស់ខ្លួនក្នុងក្រុម(ម្នាក់ៗបោះបានចំនួន៣ដង/៣ជុំ)
- នៅពេលបញ្ចប់ការលេងល្បែង នាំកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់គេម្នាក់ៗ ទៅនឹងកូនកាស របស់មិត្តភក្តិក្នុងក្រុម។ អ្នកដែលទទួលបានចំនួនកូនកាសច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។



រូបទី៣៖ មេឡុកឡាក់ ដែលមានចំណុចត្រឹម៦ និងកូនកាស

បញ្ជាក់៖

- ត្រូវផលិតសម្ភារសម្រាប់កុមារលេងឱ្យបានច្រើនក្រុម ដើម្បីកុមារបានលេងទាំងអស់គ្នាក្នុងពេលតែមួយ
- ទុកលទ្ធភាពឱ្យកុមារប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់គេម្នាក់ៗទៅនឹងកុមារដទៃទៀតក្នុងក្រុមតាមវិធីផ្សេងៗ ដូចជារាប់ ចំនួន ឬតម្រៀបជាជួរ។

៣.៥.១.៣.ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគរៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង →ដាក់សញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ ល្បែងប្រើមេឡុកឡាក់ពីរក្នុងពេលតែមួយជាមួយ និងកូនកាស

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីចំនួនចំណុចសរុបដែលបានបង្ហាញលើមុខមេឡុកឡាក់ទាំងពីរ តាមរយៈការបោះមេឡុកឡាក់ទាំងពីរ ក្នុងពេលតែមួយបានត្រឹមត្រូវ
- យកចំនួនកូនកាសស្មើនឹងចំនួនចំណុចលើមុខមេឡុកឡាក់មួយ និងយកចំនួនកូនកាសបន្ថែមតាមចំនួនចំណុច នៅលើមុខមេឡុកឡាក់មួយទៀត និងប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់ខ្លួនទៅនឹងកូនកាសរបស់អ្នកលេងក្នុងក្រុម បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការលេងផ្ទាល់
- អំណត់ព្យាយាម ចេះរងចាំវេនទទួលស្គាល់លទ្ធផលរបស់ខ្លួន និងសហការគ្នាលេងក្នុងក្រុមបានល្អ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

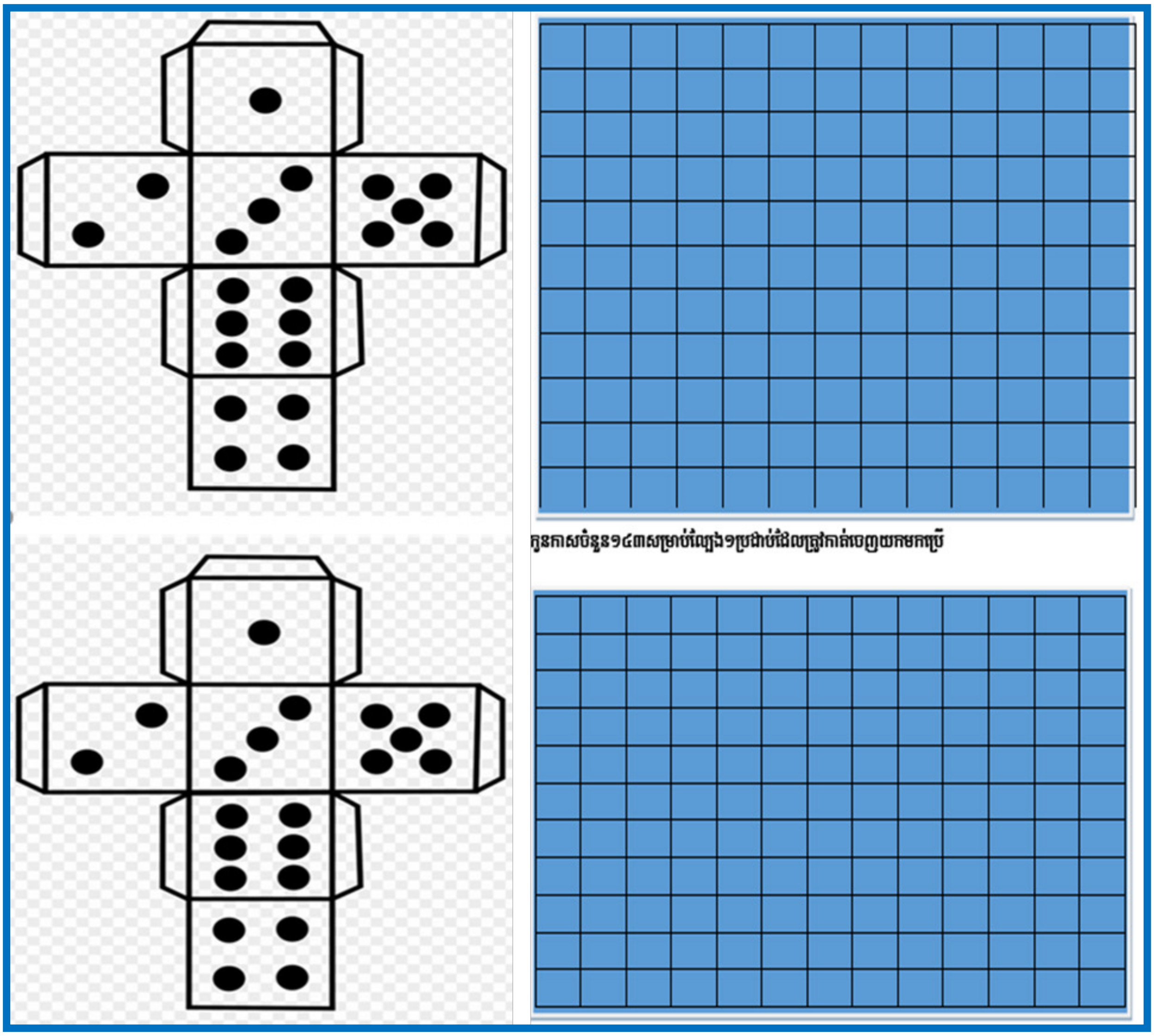
- ក្នុង១ក្រុមមានមេឡុកឡាក់ចំនួនពីរ ដែលមេឡុកឡាក់នីមួយៗមានចំណុចត្រឹម៦ និងមានកូនកាសចំនួន១៤៣(កូនកាសធ្វើពីក្រដាសជារាងការេតូចៗ ឬឡេវអាវដែលមានទំហំប៉ុនៗគ្នាដើម្បីងាយស្រួលប្រៀបធៀប នៅទីបញ្ចប់ល្បែង)

គ.ការរៀបចំ

- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ ក្នុងមួយក្រុមមានគ្នា៤នាក់ ឬច្រើនជាងនេះអាស្រ័យទៅតាមចំនួនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញមុខទាំង៦លើមេឡុកឡាក់ទាំងពីរម្តងមួយៗ រួចឱ្យកុមារប្រាប់ពីចំនួនចំណុចនៅលើមុខមេឡុកឡាក់នោះ និងបង្ហាញកូនកាសចំនួន១៤៣
- ឱ្យកុមារក្នុងមួយក្រុមៗ អង្គុយជារង្វង់
- ឱ្យតំណាងក្រុមឡើងយកកូនកាស និងមេឡុកឡាក់ ទៅដាក់ចំកណ្តាលរង្វង់ក្នុងក្រុមរបស់ខ្លួន
- ឱ្យកុមារក្នុង១ក្រុមៗ ប៉ាវរកអ្នកឈ្នះ ដើម្បីបោះមេឡុកឡាក់មុនគេ ហើយកំណត់ទិសបោះបន្តបន្ទាប់ពីឆ្វេងទៅស្តាំក្នុងពេលលេងដោយកុមារម្នាក់ៗត្រូវបោះមេឡុកឡាក់ទាំងពីរក្នុងពេលតែមួយ រួចរាប់យកចំនួនកូនកាសស្មើនឹងចំនួនចំណុចដែលបានបង្ហាញនៅលើមុខមេឡុកឡាក់មួយ រួចរាប់យកចំនួនកូនកាសបន្ថែមតាមចំនួនចំណុច នៅលើមុខមេឡុកឡាក់មួយទៀតមកដាក់នៅពីមុខខ្លួន
- ឱ្យកុមារអនុវត្តការលេងរបៀបនេះ ម្តងម្នាក់ៗតាមវេនរបស់ខ្លួន (ម្នាក់ៗបោះបានចំនួន៣ដង/៣ជុំ)នៅពេលបញ្ចប់ការលេងល្បែង នាំកុមារធ្វើការរាប់ ប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់គេម្នាក់ៗ ទៅនឹងកូនកាសរបស់មិត្តភក្តិក្នុង ក្រុម។ អ្នកដែលទទួលបានចំនួនកូនកាសច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។



រូបទី៤៖ មេឡុកឡាក់ពីរក្នុងពេលតែមួយជាមួយ និងកូនកាស

បញ្ជាក់៖

- ត្រូវផលិតសម្ភារសម្រាប់កុមារលេងឱ្យបានច្រើនក្រុម ដើម្បីកុមារបានលេងទាំងអស់គ្នាក្នុងពេលតែមួយ
- ទុកលទ្ធភាពឱ្យកុមារប្រៀបធៀបកូនកាសរបស់គេម្នាក់ៗទៅនឹងកុមារដទៃទៀតក្នុងក្រុមតាមវិធីផ្សេងៗ ដូចជារាប់ចំនួន ឬតម្រៀបជាជួរ។

៣.៥.២.រង្វាស់រង្វាល់
៣.៥.២.១.ថ្នាក់កម្រិតទាប
ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ

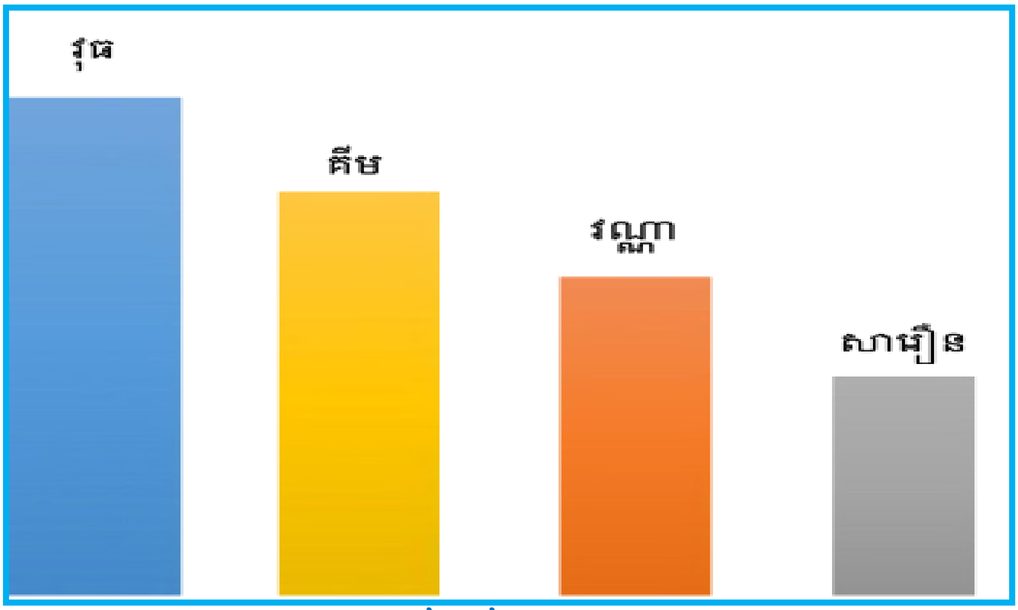
ចំណងជើងមេរៀន៖ យើងរកវិធីដើម្បីប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង

ក.វត្ថុបំណង
- ប្រាប់បានពី កម្ពស់ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាង រវាងកុមារម្នាក់ៗ តាមការបំផុសសំណួររបស់គ្រូ បានត្រឹមត្រូវ
- កំណត់កម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាង របស់កុមារម្នាក់ៗ តាមរយៈការចូលរួម សង្កេត ប្រៀបធៀប និងផ្ទៀងផ្ទាត់ គំនូសកម្ពស់របស់កុមារម្នាក់ៗជាមួយគ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការរៀនសូត្រ ចូលរួមអនុវត្តសកម្មភាពជាមួយគ្រូ និងមិត្តភក្តិចេះរងចាំវេន។

ខ.សម្ភារឧបទេស
- ដី ស ឬខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាស និងកុមារ (អាចប្រើសម្ភារផ្សេងៗទៀតដែលមាននៅក្នុងមូលដ្ឋាន)

គ.ការរៀបចំ
- ក្រុមធំ ឬក្រុមតូច អាស្រ័យលើការរៀបចំ និងគ្រប់គ្រងរបស់គ្រូ ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារចូលរួម សកម្មភាពបានទាំងអស់គ្នា

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព
- ឱ្យកុមារសង្កេតមើលមិត្តភក្តិនៅក្នុងថ្នាក់ទាំងអស់ ដើម្បីឱ្យឃើញថាមិត្តភក្តិណាមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាងគេនៅក្នុងថ្នាក់
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ មិត្តភក្តិណា ដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប ជាងគេ
- ឱ្យកុមារក្នុងក្រុមនីមួយៗ ឡើងមកឈរនៅពីមុខមិត្តភក្តិម្នាក់ម្តងៗឱ្យត្រង់ខ្លួន (ឈរធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារក្រុមដទៃទៀតបានមើលឃើញទាំងអស់គ្នា) យកប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឬខ្សែមកវាស់កម្ពស់កុមារពីដី ឬកម្រាលដល់ត្រឹមក្បាល ហើយកាត់ប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឬខ្សែនេះត្រឹមកម្ពស់ក្បាលរបស់កុមារម្នាក់ៗ រួចដាក់ឈ្មោះឱ្យកុមារ (ងាយស្រួលចំណាំកម្ពស់កុមារម្នាក់ៗក្នុងពេល ផ្ទៀងផ្ទាត់) កុមារទាំងអស់ចូលរួមសង្កេត
- យកប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឬខ្សែកម្ពស់របស់កុមារម្នាក់ៗ មកបិទតម្រៀបគ្នាជាជួរនៅលើក្តារខៀន
- នាំកុមារទាំងអស់ចូលរួមផ្ទៀងផ្ទាត់ និងប្រៀបធៀបប្រវែងកម្ពស់ខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាសតាមឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗ ដើម្បីរកអ្នកដែលមានកម្ពស់ខ្ពស់ជាងគេ និងអ្នកដែលទាបជាងគេម្តងមួយក្រុមៗ ដើម្បីបានឃើញច្បាស់ថា មិត្តភក្តិណាដែលខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង និងទាបជាងគេពិតប្រាកដ ដោយបញ្ជាក់ពីអំណះអំណាង។



រូបទី៥៖ ប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង

បញ្ជាក់៖

- គ្រូរក្សាស្នាមគំនូសកម្ពស់ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាសរបស់កុមារម្នាក់ៗនេះ ទុកឱ្យកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ពីការលូតលាស់របស់គេនៅត្រីមាសក្រោយទៀតដើម្បីកុមារនឹងកត់សម្គាល់បានយ៉ាងច្បាស់ថា៖ ខ្លួនរបស់គេកាន់តែខ្ពស់ឡើង ទោះគេមើលមិនឃើញការលូតលាស់កម្ពស់របស់គេក៏ដោយ
- គ្រូក៏ត្រូវវាស់កម្ពស់ខ្លួនឯងដែរ ដើម្បីឱ្យកុមារធ្វើការកត់សម្គាល់ថា កម្ពស់គ្រូមិនប្រែប្រួលទេ។

ចំណងជើងមេរៀន៖ ការវាល់ទឹក និងដីខ្សាច់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងពីរបៀបប្រើប្រាស់ក្នុងពេលអនុវត្ត តាមការណែនាំរបស់គ្រូ បានត្រឹមត្រូវ
- ប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បំពេញរបស់ក្រុមខ្លួន ជាមួយការវាល់ចាក់បំពេញរបស់ក្រុមដទៃ តាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់បានត្រឹមត្រូវ
- ចូលរួមសកម្មភាពជាមួយគ្រូនិងមិត្តភក្តិ អំណត់ព្យាយាម មានបម្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលអនុវត្តសប្បាយរីករាយ ចេះចែករំលែក និងសហការជួយគ្នាក្នុងក្រុមបានល្អ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ស្លាបព្រា វែក ចាន ដីខ្សាច់ កែវតូច កែវធំ ដប និងធុងទឹក (បើឱ្យកុមារអនុវត្តដូចគ្នាសម្ភារ ត្រូវមាន ទំហំខ្នាតប៉ុនគ្នា)
- សម្ភារដែលត្រូវយកមកឱ្យកុមារប្រើប្រាស់ ត្រូវជានាសុវត្ថិភាព និងមានអនាម័យ

គ.ការរៀបចំ

- ក្រុមធំ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញសម្ភារទាំងអស់ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះ

- ណែនាំកុមារពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារទាំងនោះ សម្ភារណាដែលត្រូវយកមកវាល់ និងសម្ភារណា ដែលត្រូវឱ្យកុមារវាល់ដាក់បំពេញ
- ដាក់ធុងទឹក កែវតូច កែវធំ និងដប នៅពីមុខកុមារទាំងអស់
- យកកែវតូចដួសទឹកពីក្នុងធុង ដួសឱ្យពេញ រួចចាក់ចូលក្នុងដប ឱ្យកុមារសង្កេតបណ្ដើរ និងនាំកុមាររាប់ចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បណ្ដើរ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងចំនួនដងនៃការវាល់ទឹកពីកែវតូច ចាក់បំពេញទៅក្នុងដប
- បន្ទាប់មកយកកែវធំ ដួសទឹកពីក្នុងធុង ដួសឱ្យពេញដូចគ្នា រួចចាក់ចូលក្នុងដបដូចគ្នាឱ្យកុមារទាំងអស់សង្កេតបណ្ដើរ និងនាំកុមាររាប់ចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បណ្ដើរ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងចំនួនដងនៃការ វាល់ទឹកពីកែវធំចាក់បំពេញទៅក្នុងដប
- នាំកុមារទាំងអស់ ប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់កែវតូច និងកែវធំ ដែលត្រូវចាក់បំពេញក្នុងដប និងបញ្ជាក់ពី ហេតុផល (វាល់កែវតូច មានចំនួនដងច្រើនជាងកែវធំ វាល់កែវធំមានចំនួន ដងតិចជាង កែវតូច)
- ឱ្យកុមារម្នាក់យកកែវធំមកដួសទឹកវាល់ដាក់ក្នុងដប កុមារដទៃចូលរួមសង្កេត រាប់ និងកំណត់ចំណាំចំនួនដងនៃការវាល់ បន្ទាប់មកឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតមកវាល់វិញម្ដង អនុវត្តដូចគ្នា
- នាំកុមារប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញ របស់កុមារទី១ និងចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញរបស់កុមារទី២ និងបញ្ជាក់ពីហេតុផលនៃចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញដូចគ្នា និងមិនដូចគ្នា (ខ្លះវាល់ពេញ ដូចគ្នា ខ្លះវាល់ពេញ ខ្លះវាល់មិនពេញ ខ្លះវាល់កំពប់ ខ្លះវាល់មិនកំពប់)
- ឱ្យកុមារឡើងអនុវត្តរបៀបនេះរហូតដល់ម៉ោង គ្រាន់តែផ្លាស់ប្ដូរសម្ភាររង្វាស់ខ្នាតនៅពេលវាល់។

បញ្ជាក់៖

- ក្នុងពេលឱ្យកុមារឡើងវាល់ម្ដងៗ គ្រូអាចដាក់សម្ភារខ្នាតរង្វាល់ដូចគ្នា ឬខុសគ្នា ឱ្យកុមារវាល់បាន
- ក្រៅពីសម្ភារខាងលើគ្រូអាចប្រើជាមួយសម្ភារផ្សេងៗទៀតយកមកឱ្យកុមារអនុវត្តបាន។

៣.៥.២.២.ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគ រៀបចំអនុវត្តសញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ យើងរកវិធីដើម្បីប្រៀបធៀបមាឌ និងកម្ពស់របស់យើង

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីកម្ពស់ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាងមាឌធំ មាឌតូច ធំជាង តូចជាង រវាងកុមារម្នាក់ៗ តាមការបំផុសសំណួររបស់គ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- កំណត់កម្ពស់ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាង មាឌធំ តូច ធំជាង តូចជាង របស់កុមារម្នាក់ៗ តាមរយៈការចូលរួមសង្កេត ប្រៀបធៀប និងផ្ទៀងផ្ទាត់គំនូសកម្ពស់ ប្រវែងខ្សែ និងទំហំមាឌរបស់កុមារម្នាក់ៗជាមួយគ្រូ បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការរៀនសូត្រ ចូលរួមអនុវត្តសកម្មភាពជាមួយគ្រូ និងមិត្តភក្តិចេះរងចាំវេន។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ដី ស ឬខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាស និងកុមារ(អាចប្រើសម្ភារផ្សេងៗទៀតដែលមាននៅក្នុងមូលដ្ឋាន)

គ.ការរៀបចំ

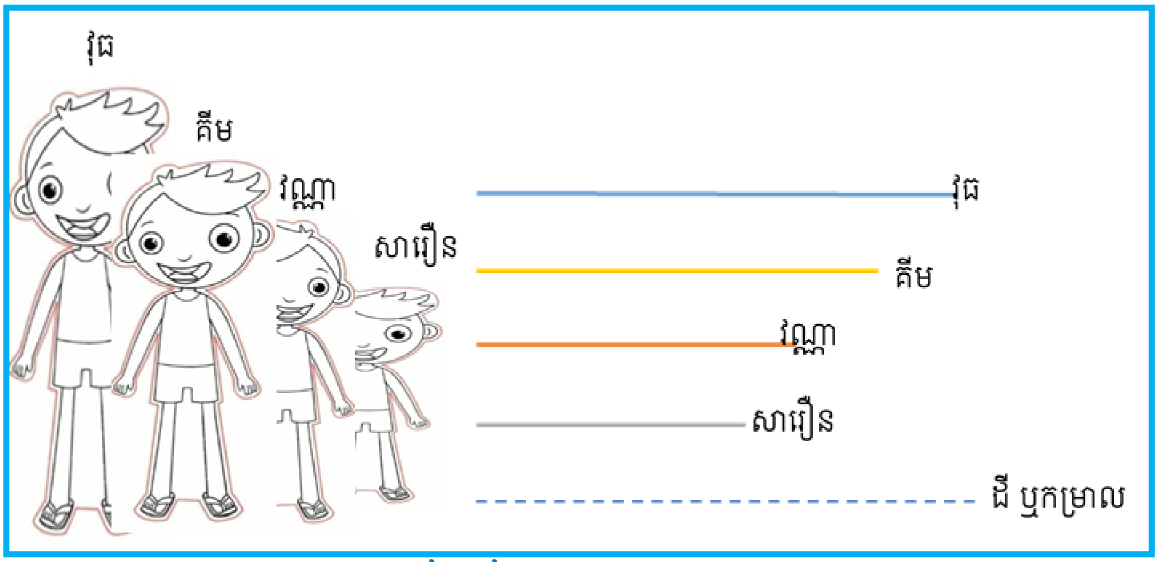
- ក្រុមធំ ឬក្រុមតូចអាស្រ័យលើការរៀបចំ និងគ្រប់គ្រងរបស់គ្រូធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារចូលរួមសកម្មភាពបានទាំងអស់គ្នា

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ឱ្យកុមារសង្កេតមើលមិត្តភក្តិនៅក្នុងថ្នាក់ទាំងអស់ ដើម្បីឱ្យឃើញថាមិត្តភក្តិណាមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប មាឌធំ តូច ជាងគេ
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ មិត្តភក្តិណា ដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប មាឌធំ តូចជាងគេ
- នាំកុមារអនុវត្ត

ក. វាស់កម្ពស់

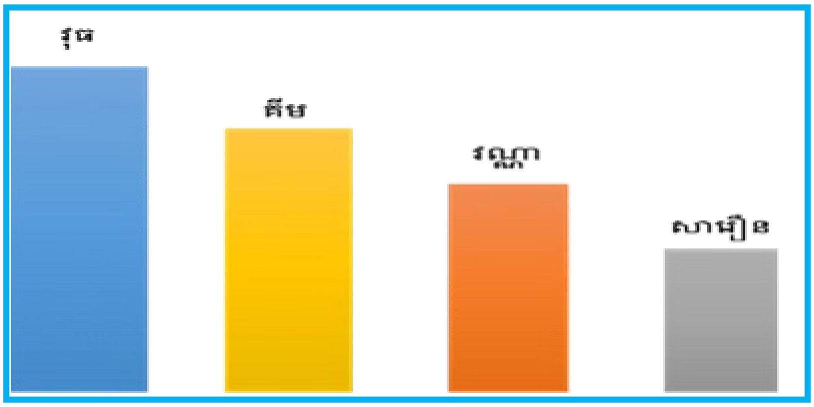
- ឱ្យកុមារប្រាប់ ឈ្មោះមិត្តភក្តិណាដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាងគេនៅក្នុង ថ្នាក់
- ឱ្យកុមារមួយក្រុម ឡើងមកឈរជាជួរបន្តបន្ទាប់គ្នាពីមុខមិត្តភក្តិ (ឈរធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារក្រុម ដទៃទៀតបានមើលឃើញទាំងអស់គ្នា)
- ឱ្យកុមារឡើងមកឈរម្នាក់ម្តងៗដោយជើងទទេដាក់ផ្ទឹបជាប់គ្នាជងខ្លួនដាក់ផ្ទឹបជាប់ទៅនឹងជញ្ជាំងឱ្យត្រង់ ដើម្បីវាស់កម្ពស់កុមារពេលវាស់ត្រូវគូសគំនូសមួយលើជញ្ជាំង ឬប្រើប្រវែងបន្ទះក្រដាស តាមកម្ពស់របស់កុមាររួចដាក់ឈ្មោះឱ្យកុមារម្នាក់ៗនៅជិតគំនូស ឬលើប្រវែងបន្ទះក្រដាស (ងាយស្រួលចំណាំកម្ពស់កុមារម្នាក់ៗក្នុងពេលផ្ទៀងផ្ទាត់) កុមារទាំង អស់ចូលរួមសង្កេត
- អនុវត្តរបៀបនេះជាមួយនឹងកុមារក្នុងក្រុមដទៃទៀត
- នាំកុមារទាំងអស់ចូលរួម ផ្ទៀងផ្ទាត់ និងប្រៀបធៀបប្រវែង កម្ពស់ ជាមួយនឹងគំនូស ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាសឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗ ដើម្បីរកអ្នកដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ជាងគេ និងអ្នកដែលទាបជាងគេ ម្តងមួយក្រុមៗ ដើម្បីបានឃើញច្បាស់ថាមិត្តភក្តិណាដែលខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង និងទាបជាង គេពិតប្រាកដ ដោយបញ្ជាក់ពី អំណះអំណាង។



រូបទី៦៖ ប្រៀបធៀបមាឌ និងកម្ពស់របស់យើង

ខ. វាស់ទំហំ

- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះមិត្តភក្តិណាដែលមានមាឌធំ តូច ធំជាងគេ និងតូចជាងគេ វិញម្តង
- ឱ្យកុមារ១ក្រុមមកឈរជាជួរ ពីមុខមិត្តភក្តិ ម្តងទៀត
- យកខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាសមកវាស់ទំហំខ្លួនរបស់កុមារម្នាក់ (កំណត់ទីតាំងនៃការវាស់នៅលើដងខ្លួនកុមារ) រួចកាត់ផ្តាច់ខ្សែនោះ ហើយដាក់ឈ្មោះចំណាំ (បើប្រើខ្សែឈ្មោះកុមារអាចសរសេរលើក្រដាសរួចយកទៅកឹបភ្ជាប់នឹងខ្សែកម្ពស់របស់កុមារ) ធ្វើរបៀបនេះម្តងម្នាក់ៗ រហូតដល់អស់កុមារក្នុង ក្រុមកុមារទាំងអស់ចូលរួមសង្កេត
- អនុវត្តរបៀបនេះជាមួយនឹងកុមារក្នុងក្រុមដទៃទៀត
- នាំកុមារទាំងអស់ចូលរួមផ្ទៀងផ្ទាត់ និងប្រៀបធៀបទំហំ មាឌ ជាមួយនឹងខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះខ្សែ ទំហំខ្លួនរបស់កុមារម្នាក់ៗ ដើម្បីរកអ្នកដែលមានទំហំមាឌខ្លួនធំ តូច ធំជាង តូចជាងគេម្តងមួយ ក្រុមៗ ដើម្បីបានឃើញច្បាស់ថា មិត្តភក្តិណាដែលមានទំហំមាឌខ្លួនធំ តូច ធំជាងតូចជាងគេ ពិតប្រាកដ ដោយបញ្ជាក់ពី អំណះអំណាង។



រូបទី៧៖ ប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង

បញ្ជាក់៖

- គ្រូរក្សាស្នាមគំនូសកម្ពស់ និងប្រវែងទំហំរបស់កុមារម្នាក់ៗនេះ ទុកឱ្យកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ពីការលូតលាស់របស់គេនៅត្រីមាសក្រោយទៀត ដើម្បីកុមារនឹងកត់សម្គាល់បានយ៉ាងច្បាស់ថា៖ ខ្លួនរបស់គេកាន់តែ ធំ ហើយខ្ពស់ឡើង ទោះគេមើលមិនឃើញការលូតលាស់កម្ពស់ និងទំហំរបស់គេក៏ដោយ
- គ្រូក៏ត្រូវវាស់កម្ពស់ និងទំហំរបស់ខ្លួនដែរ ដើម្បីឱ្យកុមារធ្វើការកត់សម្គាល់ថាកម្ពស់គ្រូមិនប្រែប្រួលទេ តែ ទំហំខ្លួន អាចផ្លាស់ប្តូរដោយសារសុខភាព។

ចំណងជើងមេរៀន៖ ការវាល់ទឹក និងដីខ្សាច់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងពីរបៀបប្រើប្រាស់ក្នុងពេលអនុវត្ត តាមការណែនាំរបស់គ្រូ បានត្រឹមត្រូវ
- ប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បំពេញរបស់ក្រុមខ្លួនជាមួយការវាល់ចាក់បំពេញរបស់ក្រុមដទៃ តាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់បានត្រឹមត្រូវ

- ចូលរួមសកម្មភាពជាមួយគ្រូនិងមិត្តភក្តិ អំណត់ព្យាយាម មានបម្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលអនុវត្តសប្បាយរីករាយចេះ ចែករំលែក និងសហការជួយគ្នាក្នុងក្រុមបានល្អ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ស្លាបព្រា វែក ចាន ដីខ្សាច់ កែវតូច កែវធំ ដប និងធុងទឹក (សម្ភារត្រូវរៀបទៅតាមចំនួនក្រុមកុមារ ហើយត្រូវមានទំហំខ្នាតប៉ុនៗគ្នា)
- សម្ភារដែលត្រូវយកមកឱ្យកុមារប្រើប្រាស់ ត្រូវជានាសុវត្ថិភាព និងមានអនាម័យ

គ.ការរៀបចំ

- ក្រុមធំ និងក្រុមតូច អាស្រ័យទៅតាមចំនួនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់ និងតាមការរៀបចំរបស់គ្រូ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញសម្ភារទាំងអស់ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំកុមារពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារទាំងនោះ សម្ភារណាដែលត្រូវយកមកវាល់ និងសម្ភារណា ដែលត្រូវឱ្យកុមារវាល់ដាក់បំពេញ
- ដាក់ធុងទឹក កែវតូច និងដប នៅពីមុខកុមារទាំងអស់
- យកកែវដួសទឹកពីក្នុងធុងដួសឱ្យពេញ រួចចាក់ចូលក្នុងដប ឱ្យកុមារសង្កេតបណ្តើរ និងនាំកុមាររាប់ចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បណ្តើរ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងចំនួនដងនៃការវាល់ទឹកពីកែវតូច ចាក់បំពេញទៅក្នុងដប
- បន្ទាប់មកយកកែវធំ ដួសទឹកពីក្នុងធុងដួសឱ្យពេញ រួចចាក់ចូលក្នុងដបដដែល ឱ្យកុមារសង្កេតបណ្តើរ និងនាំកុមាររាប់ចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បណ្តើរ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងចំនួនដងនៃការវាល់ទឹកពីកែវធំចាក់បំពេញទៅក្នុងដប
- នាំកុមារទាំងអស់ ប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃកែវតូច និងកែវធំដែលត្រូវចាក់បំពេញដប (វាល់កែវតូចមានចំនួនដង ច្រើនជាងកែវធំ វាល់កែវធំមានចំនួនដងតិចជាងកែវតូច)
- ឱ្យកុមារឡើងយកសម្ភារះ ដីខ្សាច់ ស្លាបព្រា វែក និងចានទៅអនុវត្តតាមក្រុម ដោយលើកទី១ វាល់ជាមួយវែក លើកទី២វាល់ជាមួយស្លាបព្រាដោយវាល់បណ្តើររាប់ចំនួនដងនៃការវាល់បណ្តើរ និងកំណត់ចំណាំចំនួនដងនៃការ វាល់តាមក្រុម
- នាំកុមារប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញរបស់ក្រុមនីមួយៗ ដោយបញ្ជាក់ហេតុផលនៃចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញដូចគ្នា មិនដូចគ្នា (ខ្លះវាល់ពេញដូចគ្នា ខ្លះវាល់ពេញ ខ្លះវាល់មិនពេញ ខ្លះវាល់ កំពប់ ខ្លះ វាល់មិនកំពប់)

បញ្ជាក់៖

- ក្នុងពេលឱ្យកុមារឡើងវាល់ម្តងៗ គ្រូអាចដាក់សម្ភារខ្នាតរង្វាល់ដូចគ្នា ឬខុសគ្នាឱ្យកុមារវាល់បាន ក្រៅពីសម្ភារៈខាងលើគ្រូអាចប្រើជាមួយសម្ភារផ្សេងៗទៀតយកមកឱ្យកុមារអនុវត្តបាន។

៣.៥.២.៣.ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគរៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង → ដាក់សញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ យើងរកវិធីដើម្បីប្រៀបធៀបមាឌរបស់យើង

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីកម្ពស់ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាង មាឌធំ មាឌតូច ធំជាង តូចជាង និងស្មើគ្នារវាង កុមារម្នាក់ៗ តាមការបំផុសសំណួររបស់គ្រូ បានត្រឹមត្រូវ
- កំណត់កម្ពស់ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាង មាឌធំ តូច ធំជាង តូចជាង របស់កុមារម្នាក់ៗ តាមរយៈការចូលរួមសង្កេត ប្រៀបធៀប និងផ្ទៀងផ្ទាត់ គំនូសកម្ពស់ និងប្រវែងខ្សែទំហំមាឌរបស់កុមារម្នាក់ៗជាមួយគ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការរៀនសូត្រ ចូលរួមអនុវត្តសកម្មភាពជាមួយគ្រូ និងមិត្តភក្តិចេះរងចាំវេន។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ដី ស ឬខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាស និងកុមារ (អាចប្រើសម្ភារផ្សេងៗទៀតដែលមាននៅក្នុងមូលដ្ឋាន)

គ.ការរៀបចំ

- ក្រុមធំ ឬក្រុមតូច អាស្រ័យលើការរៀបចំ និងគ្រប់គ្រងរបស់គ្រូ ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារចូលរួម សកម្មភាពបានទាំងអស់គ្នា

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

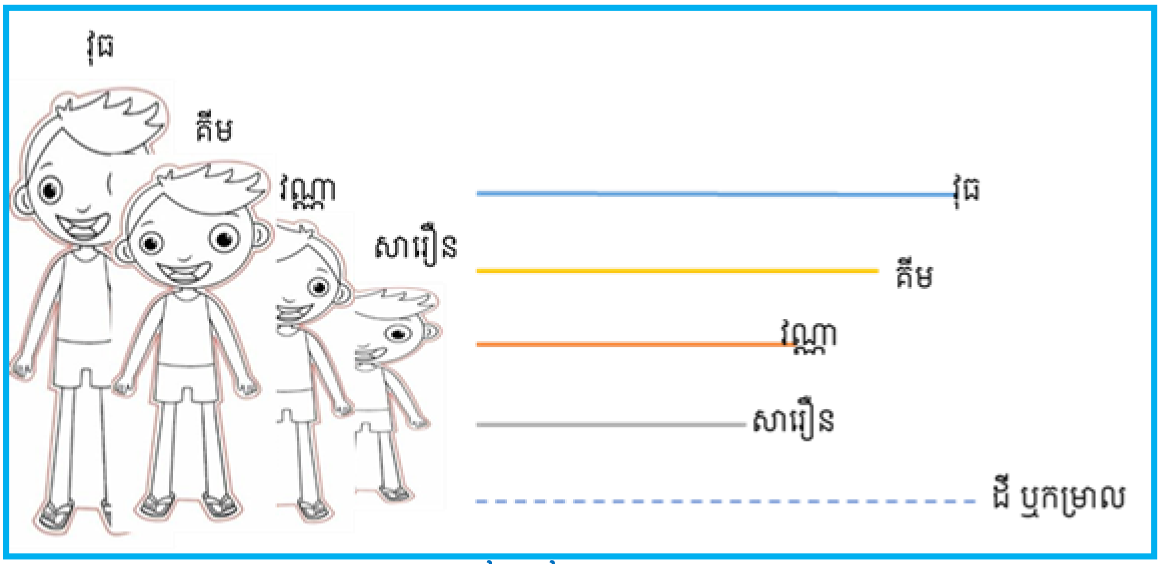
- ឱ្យកុមារសង្កេតមើលមិត្តភក្តិនៅក្នុងថ្នាក់ទាំងអស់ ដើម្បីឱ្យឃើញថាមិត្តភក្តិណាមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប មាឌធំ តូច ជាងគេ
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ មិត្តភក្តិណា ដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប មាឌធំ តូច ជាងគេ
- នាំកុមារអនុវត្ត

ក. វាស់កម្ពស់

- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះមិត្តភក្តិណាដែលមានកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង ទាបជាងគេនៅក្នុង ថ្នាក់
- ឱ្យកុមារមួយក្រុម ឡើងមកឈរជាជួរបន្តបន្ទាប់គ្នាពីមុខមិត្តភក្តិ (ឈរធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារក្រុមដទៃទៀតបានមើលឃើញទាំងអស់គ្នា)
- ឱ្យកុមារឡើងមកឈរម្នាក់ម្ដងៗដោយជើងទទេដាក់ផ្ទឹបជាប់គ្នា ដងខ្លួនដាក់ផ្ទឹបជាប់ទៅនឹងជញ្ជាំឱ្យត្រង់ ដើម្បីវាស់កម្ពស់កុមារ ពេលវាស់ត្រូវគូសគំនូសមួយលើជញ្ជាំង ឬប្រើប្រវែង បន្ទះក្រដាសម្នាក់ៗ តាមកម្ពស់របស់កុមារ រួចដាក់ឈ្មោះឱ្យកុមារនៅជិតគំនូស ឬលើប្រវែងបន្ទះក្រដាស (ងាយស្រួល ចំណាំកម្ពស់កុមារម្នាក់ៗ ក្នុងពេលផ្ទៀងផ្ទាត់) កុមារទាំង អស់ចូលរួមសង្កេត
- អនុវត្តរបៀបនេះជាមួយនឹងកុមារក្នុងក្រុមដទៃទៀត
- នាំកុមារទាំងអស់ចូលរួមផ្ទៀងផ្ទាត់ និងប្រៀបធៀបប្រវែងកម្ពស់ជាមួយនឹងគំនូស ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាសឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗដើម្បីរកអ្នកដែលមានកម្ពស់ខ្ពស់ជាងគេ និងអ្នកដែលទាប ជាងគេម្ដង

មួយក្រុមៗ ដើម្បីបានឃើញច្បាស់ថា មិត្តភក្តិណាដែលខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង និង ទាបជាងគេពិតប្រាកដ ដោយបញ្ជាក់ពីអំណះអំណាង

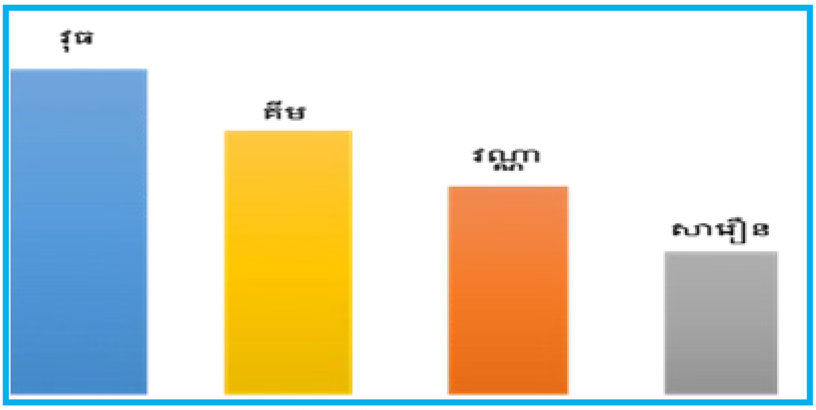
- បន្ទាប់មកឱ្យកុមារឈរម្នាក់ម្តងៗឱ្យត្រង់ខ្លួន រួចយកប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឬខ្សែមកវាស់កម្ពស់កុមារពីដី ដល់ត្រឹមក្បាល ហើយកាត់ប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឬខ្សែនេះត្រឹមកម្ពស់ក្បាលរបស់កុមារម្នាក់ៗ រួចដាក់ឈ្មោះឱ្យកុមារ (ងាយស្រួលចំណាំកម្ពស់កុមារម្នាក់ៗក្នុងពេលផ្ទៀងផ្ទាត់) កុមារទាំងអស់ចូលរួមសង្កេត
- យកប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឬខ្សែកម្ពស់របស់កុមារម្នាក់ៗមកបិទតម្រៀបគ្នាជាជួរនៅលើក្តារ ខៀន
- នាំកុមារទាំងអស់ចូលរួម ផ្ទៀងផ្ទាត់ និង ប្រៀបធៀបប្រវែងកម្ពស់ខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាស តាមឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗ ដើម្បីរកអ្នកដែលមានកម្ពស់ខ្ពស់ជាងគេ និងអ្នកដែលទាបជាងគេ ម្តងមួយក្រុមៗ ដើម្បីបានឃើញច្បាស់ថាមិត្តភក្តិណាដែលខ្ពស់ ទាប ខ្ពស់ជាង និងទាបជាងគេពិតប្រាកដដោយបញ្ជាក់ពីអំណះអំណាង។



រូបទី៨៖ ប្រៀបធៀបមាឌរបស់យើង

ខ. វាស់ទំហំ

- ចែកខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាស ឱ្យកុមារម្នាក់មួយៗ
- ឱ្យកុមារវាស់ទំហំខ្លួនរបស់គេម្នាក់ៗ(កំណត់ទីតាំងឱ្យកុមារវាស់នៅលើដងខ្លួន)
- ហើយកាត់ផ្តាច់ រួចយកមកឱ្យគ្រូដាក់ឈ្មោះឱ្យ
- ឱ្យកុមារម្នាក់ៗយកប្រវែងខ្សែ ឬបន្ទះក្រដាសទំហំរបស់ខ្លួន ទៅប្រៀបធៀបជាមួយប្រវែងខ្សែ ឬបន្ទះក្រដាសទំហំរបស់មិត្តភក្តិដទៃ តើអ្នកណាធំ និងតូចជាងក្នុងក្រុម ឬក្នុងថ្នាក់
- កុមារទាំងអស់ចូលរួម ផ្ទៀងផ្ទាត់ និងប្រៀបធៀបប្រវែងទំហំមាឌ ខ្សែ ឬប្រវែងបន្ទះក្រដាស តាមឈ្មោះកុមារម្នាក់ៗដើម្បីរកអ្នកដែលមានមាឌធំ តូច ធំ និងតូចជាងគេម្តងមួយក្រុមៗ ដើម្បីបានឃើញច្បាស់ថាមិត្តភក្តិណា ដែលមានទំហំមាឌធំ តូច ធំជាង និងតូចជាងគេពិត ប្រាកដ ដោយបញ្ជាក់ពីអំណះអំណាង (អ្នកដែលមានប្រវែងខ្សែវែងជាងគេ គឺអ្នកមានមាឌធំជាងគេ)



រូបទី៩៖ ប្រៀបធៀបកម្ពស់របស់យើង

បញ្ជាក់៖

- គ្រូរក្សាស្នាមគំនូសកម្ពស់ និងប្រវែងទំហំរបស់កុមារម្នាក់ៗនេះ ទុកឱ្យកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ពីការលូតលាស់របស់គេនៅត្រីមាសក្រោយទៀត ដើម្បីកុមារនឹងកត់សម្គាល់បានយ៉ាងច្បាស់ថា៖ ខ្លួនរបស់គេកាន់តែធំហើយខ្ពស់ឡើងទោះ គេមើលមិនឃើញការលូតលាស់កម្ពស់ និងទំហំរបស់គេក៏ដោយ
- គ្រូក៏ត្រូវវាស់កម្ពស់ និងទំហំរបស់ខ្លួនដែរ ដើម្បីឱ្យកុមារធ្វើការកត់សម្គាល់ថាកម្ពស់គ្រូមិនប្រែប្រួលទេ តែ ទំហំខ្លួន អាចផ្លាស់ប្តូរដោយសារសុខភាព។

ចំណងជើងមេរៀន៖ ការវាល់ទឹក និងដីខ្សាច់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងពីរបៀបប្រើប្រាស់ក្នុងពេលអនុវត្ត តាមការណែនាំរបស់គ្រូ បានត្រឹមត្រូវ
- ប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បំពេញរបស់ក្រុមខ្លួន ជាមួយការវាល់ចាក់បំពេញរបស់ក្រុមដទៃ តាមរយៈការ អនុវត្តផ្ទាល់បានត្រឹមត្រូវ
- ចូលរួមសកម្មភាពជាមួយគ្រូ និងមិត្តភក្តិអំណត់ព្យាយាមល្អ

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ស្លាបព្រា វែក ចាន ដីខ្សាច់ កែវតូច កែវធំ ដប និងធុងទឹក (សម្ភារត្រូវរៀបទៅតាមចំនួនក្រុមកុមារ ហើយត្រូវមានទំហំខ្នាតប៉ុនៗគ្នា)
- សម្ភារដែលត្រូវយកមកឱ្យកុមារប្រើប្រាស់ ត្រូវជានាសុវត្ថិភាព និងមានអនាម័យ

គ.ការរៀបចំ

- ក្រុមធំ និងក្រុមតូច អាស្រ័យទៅតាមចំនួនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់ និងតាមការរៀបចំរបស់គ្រូ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញសម្ភារទាំងអស់ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំកុមារពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារទាំងនោះសម្ភារណាដែលត្រូវយកមកវាល់ និងសម្ភារណាដែលត្រូវឱ្យ កុមារវាល់ដាក់បំពេញ
- ដាក់ធុងទឹក កែវតូច និងដប នៅពីមុខកុមារទាំងអស់

- យកកែវជួសទឹកពីក្នុងធុង ដួសឱ្យពេញ រួចចាក់ចូលក្នុងដប ឱ្យកុមារសង្កេតបណ្ដើរ និងនាំកុមាររាប់ចំនួនដងនៃ ការវាល់ចាក់បណ្ដើរ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងចំនួនដងនៃការវាល់ទឹកពីកែវតូច ចាក់បំពេញទៅក្នុងដប
- បន្ទាប់មកយកកែវធំដួសទឹកពីក្នុងធុង ដួសឱ្យពេញរួចចាក់ចូលក្នុងដបដូចគ្នា ឱ្យកុមារសង្កេតបណ្ដើរ និងនាំកុមាររាប់ចំនួនដងនៃការវាល់ចាក់បណ្ដើរ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងចំនួនដងនៃការវាល់ទឹកពីកែវធំចាក់បំពេញទៅក្នុងដប
- នាំកុមារទាំងអស់ ប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់កែវតូច និងកែវធំ ដែលត្រូវចាក់បំពេញដប ដោយបញ្ជាក់ពីហេតុផល និងអំណះអំណាង (វាល់កែវតូច មានចំនួនដងច្រើនជាងកែវធំ វាល់កែវធំមានចំនួនដងតិចជាងកែវតូច)
- ឱ្យកុមារឡើងយកសម្ភារៈ ដីខ្សាច់ ស្លាបព្រា វែក និងចាន ទៅអនុវត្តតាមក្រុម ដោយលើកទី១ វាល់ ជាមួយវែក លើកទី២វាល់ជាមួយស្លាបព្រាដោយវាល់បណ្ដើររាប់ចំនួដងនៃការវាល់បណ្ដើរ និងកំណត់ចំណាំ ចំនួនដងនៃការ វាល់តាមក្រុម
- នាំកុមារប្រៀបធៀបចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញរបស់ក្រុមនីមួយៗ ដោយបញ្ជាក់ហេតុផល និងអំណះអំណាងនៃចំនួនដងនៃការវាល់បំពេញដូចគ្នា មិនដូចគ្នា (ខ្លះវាល់ពេញដូចគ្នា ខ្លះវាល់ពេញ ខ្លះវាល់មិនពេញ ខ្លះវាល់កំពប់ ខ្លះវាល់មិនកំពប់)
- នាំកុមារដាក់សញ្ញាតាង

បញ្ជាក់៖

- ក្នុងពេលឱ្យកុមារឡើងវាល់ម្ដងៗ គ្រូអាចដាក់សម្ភារខ្នាតរង្វាល់ដូចគ្នា ឬខុសគ្នាឱ្យកុមារវាល់បាន
- ក្រៅពីសម្ភារខាងលើគ្រូអាចប្រើជាមួយសម្ភារផ្សេងៗទៀតយកមកឱ្យកុមារអនុវត្តបាន។

៣.៥.៣.រូបរាង និងលំហ

៣.៥.៣.១.ថ្នាក់កម្រិតទាប

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ

ចំណងជើងមេរៀន៖ សត្វដែលយើងស្គាល់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះនិងក្រុមប្រភេទសត្វដែលមានរូបរាងដូចគ្នា បានត្រឹមត្រូវ
- ជ្រើសរើសរូបសត្វដាក់តាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នាបានត្រឹមត្រូវ
- សហការជួយគ្នាក្នុងការរៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

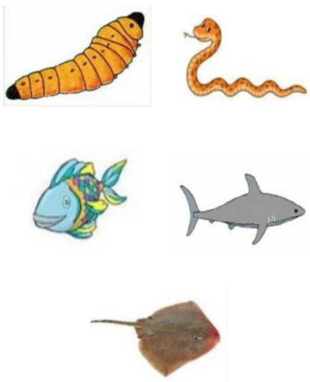
- បណ្ណរូបភាពសត្វ
  - សត្វគ្មានជើង ៖ ដង្កូវ ពស់ បបែល ត្រី...
  - សត្វមានជើង២ ៖ ទា ចាប មាន់...
  - សត្វជើង៤ ៖ ជ្រូក ពពែ ខ្លា សេះ គោ ដំរី...
  - សត្វជើងច្រើន ៖ ក្ដាម មេអំបៅ ចង្រិត...

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមៗ ដើម្បីឱ្យកុមារទាំងអស់អាចប្រើភាសា(ត្រឹមត្រូវ)យ៉ាងពិតប្រាកដ និងចូលរួមក្នុងសកម្មភាព

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងប្រភេទសត្វ
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាពសត្វឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះម្តងមួយៗ
- ឱ្យកុមារសង្កេតរូបរាងនៃប្រភេទសត្វនីមួយៗ រួចគិតនិងបញ្ចេញមតិលើរូបរាងរបស់សត្វទាំងនោះ
    - សត្វគ្មានជើង ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ
- ចែកបណ្ណរូបភាពសត្វឱ្យកុមារតាមក្រុម
- កុមារអនុវត្តរៀបចំដាក់តាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ ម្តងមួយក្រុមៗ
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

សត្វដែលគ្មានជើង	សត្វដែលមានជើង២	សត្វដែលមានជើង៤	សត្វដែលមានជើងលើសពី៤
			

រូបទី១០៖ សត្វដែលយើងស្គាល់

ចំណងជើងមេរៀន៖ ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីបញ្ញត្តិបិទ និងបើក ពង្រីក បង្រួមរង្វង់តាមរយៈសំណួរបំផុសគំនិតរបស់គ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- អនុវត្តសកម្មភាពព្រមជាមួយបទចម្រៀងបំលាស់ប្តូរទីតាមសញ្ញាពង្រីក និងបង្រួមរង្វង់បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តជាក់ស្តែង
- អំណត់ព្យាយាម និងសហការគ្នាលេងក្នុងក្រុមបានត្រឹមត្រូវ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- កងចំនួនពីរមានទំហំធំ និងតូច

គ.ការរៀបចំ

- អនុវត្តលេងក្រៅថ្នាក់ជាក្រុមធំ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន(ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់)
- បង្ហាញកងធំ និងកងតូចរួចសួរកុមារតើកងនេះមានរាងអ្វី ? តើកងទាំងពីរនេះមានទំហំប៉ុនគ្នាដែរឬទេ ?
- ប្រសិនបើអ្នកគ្រូឱ្យកូនកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ដើរថយក្រោយ តើកូនគិតថារង្វង់របស់ពួកកូនយ៉ាងដូចម្ដេច ?
- ប្រសិនបើអ្នកគ្រូឱ្យកូនកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ដើរទៅមុខវិញ តើកូនគិតថារង្វង់របស់ពួកកូនយ៉ាងដូចម្ដេចដែរ ?
- បំផុសគំនិតកុមារទាំងអស់ឱ្យច្រៀងចម្រៀងព្រមគ្នា(ចម្រៀងតាមការច្នៃប្រឌិត)
- កុមារកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ច្រៀងបណ្ដើរ ដើរបង្វិលរង្វង់ទៅឆ្វេង និងដើរទៅស្ដាំ
- កុមារច្រៀងកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ដើរថយក្រោយដើម្បីពង្រីករង្វង់
- កុមារច្រៀងកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ដើរទៅមុខដើម្បីបង្រួមរង្វង់
- កុមាររៀបរាប់ពីសកម្មភាពដែលបានអនុវត្តបញ្ញត្តិនៃរង្វង់ ប្រៀបធៀបរង្វង់ធំ តូច។

រូបទី១១៖ ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់

៣.៥.៣.២.ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

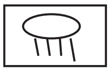
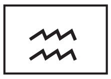
ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគ រៀបចំអនុវត្តសញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ សត្វដែលយើងស្គាល់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះនិងក្រុមប្រភេទសត្វដែលមានរូបរាងដូចគ្នា និងអនុវត្តសញ្ញាតាងតាមក្រុមប្រភេទសត្វ បានត្រឹមត្រូវ
- ជ្រើសរើសរូបសត្វដាក់តាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា និងអនុវត្តសញ្ញាតាងតាមក្រុមប្រភេទសត្វបានត្រឹមត្រូវ
- សហការជួយគ្នាក្នុងការរៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបភាពសត្វ
    - សត្វគ្មានជើង ៖ ដង្កូវ ជន្លេន ខ្សង ត្រី... ✕
    - សត្វមានជើង២ ៖ ទា ចាប មាន់...
    - សត្វជើង៤ ៖ ឆ្មា ឆ្កែ ជ្រូក ទន្សាយ កណ្ដុរ ជីងចក់ សេះ គោ ដំរី... 
    - សត្វជើងច្រើន ៖ ក្ដាម មេអំបៅ រុយ...
- បណ្ណតំណាងឱ្យអនុវត្តសញ្ញាតាង ក្រុមសត្វគ្មានជើង  ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងប្រភេទសត្វ
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាពសត្វឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះម្ដងមួយៗ
- ឱ្យកុមារសង្កេតរូបរាងនៃប្រភេទសត្វនីមួយៗ រួចគិតនិងបញ្ចេញមតិលើរូបរាងរបស់សត្វទាំងនោះ
    - សត្វគ្មានជើង ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ
- ចែកបណ្ណរូបភាពសត្វឱ្យកុមារតាមក្រុម
- កុមារអនុវត្តរៀបចំដាក់តាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ ម្ដងមួយក្រុមៗ
- នាំកុមារពិភាក្សា រួចគិតនិងបញ្ចេញមតិលើរៀបចំអនុវត្តសញ្ញា តាងទៅតាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា
- ចែកបណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាងឱ្យកុមារតាមក្រុមដាក់តាមក្រុមនៃប្រភេទសត្វ
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ចំណងជើងមេរៀន៖ ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ និងជាជួរ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីបញ្ញត្តិបិទ បើក ពង្រីក បង្រួមរង្វង់ និងជាជួរបណ្ដោយទទឹង តាមរយៈសំណួរបំផុសគំនិតរបស់គ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- អនុវត្តសកម្មភាពព្រមជាមួយបទចម្រៀងបំលាស់ប្ដូរទីតាមសញ្ញាពង្រីក បង្រួមរង្វង់ ដោយច្រៀងរាំកាន់ដៃគ្នាជាជួរបណ្ដោយទទឹង និងចង្អុលបង្ហាញគំនូសតាងឱ្យរង្វង់ធំ តូច ជួរបណ្ដោយ ជួរទទឹងបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តជាក់ស្ដែង
- អំណត់ព្យាយាម និងសហការយល់ចិត្តគ្នាក្នុងពេលលេងល្បែងក្នុងក្រុមធំបានត្រឹមត្រូវ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ខ្សែ កងចំនួនពីរមានទំហំធំ និងតូច

គ.ការរៀបចំ

- ជាក្រុមធំ ក្រៅថ្នាក់

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើង(ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ និងជាជួរ)
- បង្ហាញកងធំ កងតូចនិងខ្សែរួចសួរកុមារតើកងនេះមានរាងអ្វី? តើកងទាំងពីរនេះមានទំហំប៉ុនគ្នាដែរឬទេ? តើខ្សែនេះអាចបង្កើតជាអ្វីបានខ្លះ?
- បំផុសគំនិតកុមារទាំងអស់ឱ្យច្រៀងចម្រៀងព្រមគ្នាដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ច្រៀងបណ្ដើរ ដើរបង្វិលរង្វង់ទៅឆ្វេងនិងដើរទៅស្ដាំ ដើរថយក្រោយដើម្បីពង្រីករង្វង់ ដើរទៅមុខដើម្បីបង្រួមរង្វង់
- កុមារច្រៀងកាន់ដៃផ្ដាច់គ្នាដើម្បីបង្កើតជាជួរបណ្ដោយ ទទឹង
- កុមាររៀបរាប់ពីសកម្មភាពដែលបានអនុវត្ត និងរៀបរាប់ពីបញ្ញត្តិនៃរង្វង់ ប្រៀបធៀបរង្វង់ធំ តូចជួរបណ្ដោយជួរទទឹង
- គ្រូគូររូបតំណាងតាងឱ្យរង្វង់ធំ តូច ជួរទទឹង ជួរបណ្ដោយរួចឱ្យកុមារឡើងចង្អុលអំពីសកម្មភាពច្រៀងនិងរាំដែលបានអនុវត្ត។

រូបទី១២៖ ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ និងជាជួរ

៣.៥.៣.៣.ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគរៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង →ដាក់សញ្ញាតាង

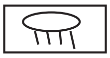
ចំណងជើងមេរៀន ៖ សត្វដែលយើងស្គាល់

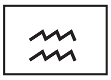
ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះនិងក្រុមប្រភេទសត្វដែលមានរូបរាងដូចគ្នា និងអនុវត្តសញ្ញាតាង និងដាក់សញ្ញាតាងតាមក្រុមប្រភេទសត្វ បានត្រឹមត្រូវ
- ជ្រើសរើសរូបសត្វដាក់តាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា និងអនុវត្តសញ្ញាតាង និងដាក់សញ្ញាតាងតាមក្រុមប្រភេទសត្វបានត្រឹមត្រូវ
- សហការជួយគ្នាក្នុងការរៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបភាពសត្វ

- សត្វគ្មានជើង ៖ ដង្កូវ ជន្លេន ខ្យង ត្រី...
- សត្វមានជើង២ ៖ ទា ចាប មាន់...
- សត្វជើង៤ ៖ ឆ្មា ឆ្កែ ជ្រូក ទន្សាយ កណ្តុរ ជីងចក់ សេះ គោ ដំរី... 
- សត្វជើងច្រើន ៖ ក្តាម មេអំបៅ រុយ...

- បណ្ណតំណាងឱ្យអនុវត្តសញ្ញាតាង ក្រុមសត្វគ្មានជើង  ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន
- តារាង រូបសត្វ ទៅនឹងសញ្ញាតាងសត្វ គ្មានជើង ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន

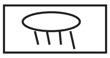
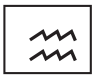
តារាងដាក់សញ្ញាតាង

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមៗ ជាបុគ្គល

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងប្រភេទសត្វ
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាពសត្វឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះម្តងមួយៗ
- ឱ្យកុមារសង្កេតរូបរាងនៃប្រភេទសត្វនីមួយៗ រួចគិតនិងបញ្ចេញមតិលើរូបរាងរបស់សត្វទាំងនោះ
  - សត្វគ្មានជើង ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ
- ចែកបណ្ណរូបភាពសត្វឱ្យកុមារតាមក្រុម
- កុមារអនុវត្តរៀបចំដាក់តាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ ម្តងមួយក្រុមៗ
- នាំកុមារពិភាក្សា រួចគិតនិងបញ្ចេញមតិលើរៀបចំអនុវត្តសញ្ញា តាងទៅតាមក្រុមប្រភេទដែលមានរូបរាងដូចគ្នា
- ចែកបណ្ណសញ្ញាតាងឱ្យកុមារតាមក្រុមដាក់តាមក្រុមនៃប្រភេទសត្វ
- បង្ហាញតារាង រូបសត្វទៅនឹងសញ្ញាតាងសត្វគ្មានជើង ជើង២ ជើង៤ និងជើងច្រើន
- ណែនាំពីរបៀបដាក់សញ្ញាតាង
- ឱ្យកុមារអនុវត្តជាក្រុមធំ ឬបុគ្គល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

	សត្វគ្មានជើង ×	សត្វដែលមានជើង ២	សត្វដែលមានជើង ៤ 	សត្វដែលមានជើងលើសពី៤ 
		×		

រូបទី១៣៖ សត្វដែលយើងស្គាល់

ចំណាងជើងមេរៀន៖ ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ និងជាជួរ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីបញ្ញត្តិបិទ បើក ពង្រីក បង្រួម ក្នុង ក្រៅរង្វង់ ជួរបណ្ដោយ ជួរទទឹង និងគំនូសតាងឱ្យជួរបណ្ដោយ ទទឹង រង្វង់ តាមរយៈសំណួរបំផុសគំនិតរបស់គ្រូបានត្រឹមត្រូវ
- អនុវត្តសកម្មភាពព្រមជាមួយបទចម្រៀងបំលាស់ប្ដូរទីតាមសញ្ញាពង្រីក បង្រួមរង្វង់ដោយច្រៀងរាំកាន់ដៃគ្នាជាជួរបណ្ដោយទទឹងនិងគូសគំនូសតាងឱ្យជួរបណ្ដោយ ជួរទទឹង រង្វង់តូច ធំបានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តជាក់ស្ដែង
- អំណត់ព្យាយាម ឈ្លាសវៃ និងសហការ យល់ចិត្តគ្នាក្នុងពេលលេងល្បែងក្នុងក្រុមធំបានត្រឹមត្រូវ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ខ្សែ កងចំនួនពីរមានទំហំធំ តូច និងខ្មៅដៃ ឬឈើ

គ.ការរៀបចំ

- ចែកកុមារជាពីរក្រុម លេងក្រៅថ្នាក់

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើង(ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់គ្រាប់តាមល្បែងនេសាទត្រី)
- កុមារទាំងអស់ច្រៀងចម្រៀងព្រមគ្នាដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ច្រៀងបណ្ដើរ ដើរបង្វិលរង្វង់ទៅឆ្វេងនិងដើរទៅស្ដាំ ដើរថយក្រោយដើម្បីពង្រីករង្វង់ ដើរទៅមុខដើម្បីបង្រួមរង្វង់ រួចជាជួរ ហើយកាត់ផ្ដាច់គ្នាជាពីរក្រុមដើម្បីលេងល្បែងអ្នកនេសាទ
- ណែនាំពីរបៀបលេង
- ចែកកុមារជាពីរក្រុម (មួយក្រុមកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ធ្វើជាសំណាញ់ និងមួយក្រុមទៀតធ្វើជាត្រី)
- ក្រុមអ្នកនេសាទច្រៀងកាន់ដៃគ្នាលើកដៃឡើងលើ ក្រុមត្រីរត់លេងក្នុងរង្វង់។ ក្រុមត្រីរត់លេងភ្លេចខ្លួន ក្រុមអ្នកនេសាទផ្ដល់សញ្ញាឱ្យក្រុមខ្លួនទម្លាក់ដៃដើម្បីចាប់ត្រី។ ចាប់ត្រីបានប៉ុន្មាន ត្រីនោះត្រូវរួមគ្នាធ្វើជាអ្នកនេសាទក្រុមអ្នកនេសាទបានគ្នាកាន់តែច្រើន ហើយនាំគ្នាច្រៀងចម្រៀងថ្មីដើម្បីចាប់ត្រីឱ្យអស់
- កុមាររៀបរាប់ពីសកម្មភាពដែលបានអនុវត្ត និងរៀបរាប់ពីបញ្ញត្តិនៃរង្វង់ ប្រៀបធៀបរង្វង់ធំ តូចជួរបណ្ដោយជួរទទឹងព្រមទាំងរបៀបលេងល្បែងអ្នកនេសាទ
- កុមារគូររូបតំណាងតាងឱ្យរង្វង់ធំ តូច ជួរទទឹង ជួរបណ្ដោយ ឬរូបតំណាងឱ្យកុមារលេងល្បែងនេសាទត្រី។

៣.៥.៤.ទំហំ និងពណ៌

៣.៥.៤.១.ថ្នាក់កម្រិតទាប

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ

ចំណាងជើងមេរៀន៖ សត្វនៅក្នុងទ្រុង

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វ ទំហំសត្វ តូច ធំ និងទ្រុង និងលក្ខណៈរបស់សត្វបានត្រឹមត្រូវ

- រៀបចំទ្រុងដាក់សត្វ តាមទំហំទៅនឹងទ្រុង និងរៀបចំតាមលំដាប់ពីតូចទៅ ធំ បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ សហការជួយគ្នារៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបសត្វ(ដែលកាត់ឆ្មៀលតាមរូប)មាន៖ អណ្តើក ទន្សាយ គោ ខ្លា
- ផ្ទាំងរូបទ្រុងតូច ធំ សមស្របតាមទំហំសត្វទាំង៤។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- និទានរឿងប្រឌិតខ្លីមួយដែលទាក់ទងនឹងសត្វទាំង៤និងការដឹកជញ្ជូនសត្វ ពីកន្លែងឆ្ងាយមួយ មកកាន់លំនៅដ្ឋាន
- បង្ហាញរូបសត្វទាំង៤ម្តងមួយៗ
- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងការដឹកជញ្ជូន មានសត្វតូច ធំ ស្លូត កាច ធ្វើដូចម្តេចដើម្បីឱ្យមានសុវត្ថិភាព
- បង្ហាញទ្រុង តាមទំហំសត្វម្តងមួយៗ
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិពីលក្ខណៈរបស់សត្វនីមួយៗ និងរកវិធីក្នុងការដឹកជញ្ជូនសត្វទាំងនោះមកលំនៅដ្ឋានបានដោយសុវត្ថិភាព
- ចែករូបសត្វនិងទ្រុង ឱ្យកុមាររៀបចំ រួចរៀបតាមលំដាប់ពីតូច ទៅធំ
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ចំណាងជើងមេរៀន៖ អំពីផ្លែឈើ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះ និងពណ៌ និងក្រុមរបស់ផ្លែឈើ បានត្រឹមត្រូវ
- ដាក់ក្រុមផ្លែឈើទៅតាមពណ៌បានត្រឹមត្រូវ
- ចេះស្តាប់យោបល់គ្នា ជួយគ្នា និងចេះធ្វើការជាក្រុមបានល្អ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបភាព ផ្លែឈើ ពណ៌ក្រហម លឿង បៃតង ជាច្រើន ។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បំផុសសំណួរ ទាក់ទង ជាមួយឈ្មោះ និងពណ៌ផ្លែឈើ
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើម្តងមួយៗឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងពណ៌
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិពីលក្ខណៈដូចគ្នានៃផ្លែឈើ (ពណ៌)
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ និងចែកបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើ

- ឱ្យកុមាររៀបចំរូបភាពផ្លែឈើដាក់តាមក្រុមដែលដូចគ្នា (ពណ៌)
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

រូបទី១៣៖ អំពីផ្លែឈើ

៣.៥.៤.២.ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគ រៀបចំអនុវត្តសញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ សត្វនៅក្នុងទ្រុង

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វ ទំហំសត្វ តូច ធំ និងទ្រុង និងលក្ខណៈរបស់សត្វ និងពីរបៀបរៀបចំតាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ និងពីធំទៅតូចបានត្រឹមត្រូវ
- រៀបចំទ្រុងដាក់សត្វ តាមទំហំទៅនឹងទ្រុង និងរៀបចំតាមលំដាប់ពីតូចទៅ ធំ រួចពីធំទៅតូច បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ សហការជួយគ្នារៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបសត្វ(ដែលកាត់ធៀលតាមរូប)មាន៖ កណ្ដុរ អណ្ដើក ទន្សាយ គោ ខ្លា ដំរី
- ផ្ទាំងរូបទ្រុងតូច ធំ សមស្របតាមទំហំសត្វទាំង៦ ។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- និទានរឿងប្រឌិតខ្លីមួយដែលទាក់ទងនឹងសត្វទាំង៦ និងការដឹកជញ្ជូនសត្វ ពីកន្លែងឆ្ងាយមួយ មកកាន់លំនៅដ្ឋាន
- បង្ហាញរូបសត្វទាំង៦ម្ដងមួយៗ

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងការដឹកជញ្ជូន មានសត្វតូច ធំ ស្លូត កាច ធ្វើដូចម្ដេចដើម្បីឱ្យមានសុវត្ថិភាពក្នុងការដឹកជញ្ជូន
- បង្ហាញទ្រុង តាមទំហំសត្វម្ដងមួយៗ
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិពីលក្ខណៈរបស់សត្វនីមួយៗ និងរកវិធីក្នុងការដឹកជញ្ជូនសត្វទាំងនោះមកលំនៅដ្ឋានបានដោយសុវត្ថិភាព
- ចែករូបសត្វនិងទ្រុង ឱ្យកុមាររៀបចំ រួចរៀបតាមលំដាប់ពីតូច ទៅធំ និងពីធំទៅតូច
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ចំណងជើងមេរៀន៖ អំពីផ្លែឈើ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះ ពណ៌ ក្រុមរបស់ផ្លែឈើ និងឈ្មោះផ្លែឈើដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងឈ្មោះផ្លែឈើមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក បានត្រឹមត្រូវ
- ដាក់ក្រុមផ្លែឈើទៅតាមពណ៌ និងដាក់ ផ្លែឈើទៅតាមក្រុមដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងក្រុមផ្លែឈើមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក និងអនុវត្តសញ្ញាតាង បានត្រឹមត្រូវ
- ចេះស្ដាប់យោបល់គ្នា ជួយគ្នា និងចេះធ្វើការជាក្រុមបានល្អ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបភាព ផ្លែឈើ ពណ៌ក្រហម លឿង បៃតង ជាច្រើន
- បណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាងផ្លែឈើញ៉ាំបានទាំងសំបក និងបណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាងផ្លែឈើមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក ។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បំផុសសំណួរ ទាក់ទងជាមួយឈ្មោះ និងពណ៌ផ្លែឈើ
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើម្ដងមួយៗឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងពណ៌
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិពីលក្ខណៈដូចគ្នានៃផ្លែឈើ (ពណ៌)
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ និងចែកបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើ
- ឱ្យកុមាររៀបចំរូបភាពផ្លែឈើដាក់តាមក្រុមដែលដូចគ្នា (ពណ៌)
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិម្ដងទៀតពីប្រភេទផ្លែឈើដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងផ្លែឈើដែលមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក និងការរៀបចំអនុវត្តសញ្ញាតាង

- ចែកបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើ និងបណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាង ឱ្យកុមាររៀបចំដាក់ទៅតាមក្រុមផ្លែឈើដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងផ្លែឈើដែលមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្រួលសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

រូបទី១៤៖ អំពីផ្លែឈើ

៣.៥.៤.៣.ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគរៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង →ដាក់សញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ សត្វនៅក្នុងទ្រុង

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វ ទំហំសត្វ តូច ធំ និងទ្រុង និងលក្ខណៈរបស់សត្វ និងពីរបៀបរៀបចំសត្វនិងទ្រុងពីតូចទៅធំ ពីធំទៅតូច និងត្រួតលើគ្នាបន្តបន្ទាប់ពីធំទៅតូចបានត្រឹមត្រូវ
- រៀបចំទ្រុងដាក់សត្វ តាមទំហំទៅនឹងទ្រុង និងរៀបតាមលំដាប់ពីតូចទៅ ធំ រួចពីធំទៅតូច និងរៀបត្រួតលើគ្នាបន្តបន្ទាប់ពីធំ ទៅតូច បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ សហការជួយគ្នារៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបសត្វ(ដែលកាត់ឆៀលតាមរូប)មាន៖ កណ្ដុរ អណ្ដើក ទន្សាយ គោ ខ្លា ដំរី
- ផ្ទាំងរូបទ្រុងតូច ធំ សមស្របតាមទំហំសត្វទាំង៦ ។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- និទានរឿងប្រឌិតខ្លីមួយដែលទាក់ទងនឹងសត្វទាំង៦ និងការដឹកជញ្ជូនសត្វ ពីកន្លែងឆ្ងាយមួយ មកកាន់លំនៅដ្ឋាន

- បង្ហាញរូបសត្វទាំង៦ម្ដងមួយៗ
- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងការដឹកជញ្ជូន មានសត្វតូច ធំ ស្លូត កាច ធ្វើដូចម្ដេចដើម្បីឱ្យមានសុវត្ថិភាពក្នុងការដឹកជញ្ជូន
- បង្ហាញទ្រុង តាមទំហំសត្វម្ដងមួយៗ
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិពីលក្ខណៈរបស់សត្វនីមួយៗ និងរកវិធីក្នុងការដឹកជញ្ជូនសត្វទាំងនោះមកលំនៅដ្ឋានបានដោយសុវត្ថិភាព
- ចែករូបសត្វនិងទ្រុង ឱ្យកុមាររៀបចំ តាមលំដាប់ពីតូច ទៅធំ រួចរៀបពីពីធំទៅតូច បន្ទាប់មកទៀតរៀបត្រួតពីលើគ្នាបន្តបន្ទាប់ពីធំទៅតូច
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារច្រៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ចំណាងជើងមេរៀន៖ អំពីផ្លែឈើ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះ ពណ៌ ក្រុមរបស់ផ្លែឈើ និងឈ្មោះផ្លែឈើដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក មិនញ៉ាំបានទាំងសំបក និងផ្លែឈើដែលមានគ្រាប់ និងគ្មានគ្រាប់ច្រើន បានត្រឹមត្រូវ
- ដាក់ក្រុមផ្លែឈើទៅតាមពណ៌ និងដាក់ ផ្លែឈើទៅតាមក្រុមដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងក្រុមផ្លែឈើមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក អនុវត្តសញ្ញាតាងនិងដាក់សញ្ញាតាងផ្លែឈើមានគ្រាប់ និងគ្មានគ្រាប់ បានត្រឹមត្រូវ
- ចេះស្ដាប់យោបល់គ្នា ជួយគ្នា និងចេះធ្វើការជាក្រុមបានល្អ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- បណ្ណរូបភាព ផ្លែឈើ ពណ៌ក្រហម លឿង បៃតង ជាច្រើន
- បណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាងផ្លែឈើញ៉ាំបានទាំងសំបក និងបណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាងផ្លែឈើមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក
- តារាងដាក់សញ្ញាតាងផ្លែឈើមានគ្រាប់ និងគ្មានគ្រាប់ ញ៉ាំបានទាំងសមបក និងមិនអាចញ៉ាំបានទាំងសំបក។

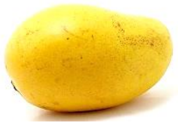
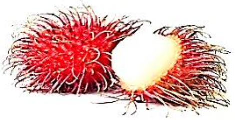
គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- បំផុសសំណួរ ទាក់ទង ជាមួយឈ្មោះ និងពណ៌ផ្លែឈើ
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើម្ដងមួយៗឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងពណ៌
- ឱ្យកុមារពិភាក្សារិះគិតនិងបញ្ចេញមតិពីលក្ខណៈដូចគ្នានៃផ្លែឈើ (ពណ៌)
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ និងចែកបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើ
- ឱ្យកុមាររៀបចំរូបភាពផ្លែឈើដាក់តាមក្រុមដែលដូចគ្នា (ពណ៌)
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារច្រៀងផ្ទាត់

- ឱ្យកុមារពិភាក្សាវិះគិតនិងបញ្ចេញមតិម្តងទៀតពីប្រភេទផ្លែឈើដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងផ្លែឈើដែលមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក និងការរៀបចំអនុវត្តសញ្ញាតាង
- ចែកបណ្ណរូបភាពផ្លែឈើ និងបណ្ណអនុវត្តសញ្ញាតាង ឱ្យកុមាររៀបចំដាក់ទៅតាមក្រុមផ្លែឈើដែលញ៉ាំបានទាំងសំបក និងផ្លែឈើដែលមិនញ៉ាំបានទាំងសំបក
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- បង្ហាញតារាងដាក់សញ្ញាតាងផ្លែឈើមានគ្រាប់ និងគ្មានគ្រាប់ និងណែនាំពីការដាក់សញ្ញាតាង
- ចែកតារាងឱ្យកុមារតាមក្រុមនិងឱ្យកុមារអនុវត្ត
- ក្រុមបង្ហាញលទ្ធផល និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ម្តងមួយក្រុមៗ
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ផ្លែឈើ		●	●	●	●
		×			×
					

រូបទី១៥៖ ផ្លែឈើ (លក្ខណៈភិនភាគ លក្ខណៈប្រែប្រួល)

៣.៥.៥ បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម

៣.៥.៥.១.ថ្នាក់កម្រិតទាប

ធ្វើសកម្មភាព → វិះគិត បញ្ចេញមតិ

ចំណងជើងមេរៀន៖ តម្រៀបរូបភាពតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃដែលកើតមានឡើងមុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយបានត្រឹមត្រូវ
- តម្រៀបបណ្ណតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ សហការជួយគ្នារៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

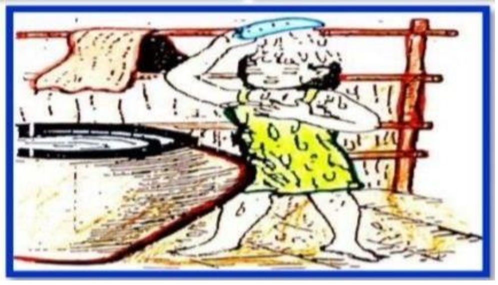
- បណ្ណរូបសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ ។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃដំណើរការសកម្មភា.ព

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃដែលកុមារបានធ្វើពេញមួយថ្ងៃ
- បង្ហាញបណ្ណសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ពីសកម្មភាពនៅក្នុងបណ្ណនោះម្តងមួយៗ
- ទុកពេលឱ្យកុមារគិត និងបញ្ចេញមតិ តាមការយល់ឃើញរបស់គេម្នាក់ៗ
- ចែកបណ្ណឱ្យកុមារតាមក្រុមតម្រៀបតាមលំដាប់មុន បន្ទាប់ និងចុងក្រោយ
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- បង្ហាញលទ្ធផលរបស់ក្រុម និងផ្ទៀងផ្ទាត់ម្តងមួយៗក្រុមៗ
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។



រូបទី១៦៖ តម្រៀបរូបភាពតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ

ចំណងជើងមេរៀន៖ ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីសកម្មភាព និងតម្រូវការរបស់អ្នកលក់ អ្នកទិញ និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់
- ប្រាក់រៀល១០០៖ ៥០០៖ បានត្រឹមត្រូវ

- អនុវត្តសកម្មភាពតាមអ្នកលក់និងអ្នកទិញ និងចេះប្រើប្រភេទក្រដាសប្រាក់រៀលបានត្រឹមត្រូវ
- ចេះស្តាប់គ្នា យោគយល់ អត់ឱនអធ្យាស្រ័យដល់គ្នាទៅវិញទៅមក ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- សម្ភារបាយឡុកបាយឡមួយចំនួនសម្រាប់អ្នកលក់ មាន បន្លែ ត្រី ផ្លែឈើ...និងក្រដាសប្រាក់១០០៛ ៥០០៛(១ប្រភេទៗមានច្រើនសន្លឹក)
- សម្ភារសម្រាប់អ្នកទិញមាន៖ កន្ត្រក និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់ ១០០៛ ៥០០៛ (១ប្រភេទៗមានច្រើនសន្លឹក)។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបចំកុមារជាពីរក្រុម

ឃដំណើរការសកម្មភា.ព

- បំផុសសំណួរ ទាក់ទងនឹងការទៅផ្សារ៖
    - កូនធ្លាប់ទៅផ្សារជាមួយម៉ាក់ ប៉ាទេ? ធ្លាប់
    - តើនៅក្នុងផ្សារកូនឃើញគេធ្វើអ្វីខ្លះ? លក់ដូរ
    - អ្នកលក់ដូរកូនឃើញមានលក់អ្វីខ្លះ? ត្រី បន្លែ ផ្លែឈើ...
    - តើអ្នកទិញគេទិញអ្វីខ្លះ? ហើយគេយកអ្វីទៅទិញ ?លុយ
- បង្ហាញក្រដាសប្រាក់ ១០០៛ ៥០០៛ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (បើកុមារមិនស្គាល់គ្រូប្រាប់)
- បង្ហាញសម្ភារ សម្រាប់អ្នកលក់ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះម្តងមួយៗ
- បែងចែកកុមារជា២ក្រុម ១ក្រុមធ្វើជាអ្នកលក់ ១ក្រុមទៀតធ្វើជាអ្នកទិញ តាមការស្ម័គ្រចិត្តរបស់កុមារ
- ចែកសម្ភារទៅតាមអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ រួចណែនាំពីរបៀបលេង
- ឱ្យកុមារអនុវត្ត
    - ក្រុមអ្នកលក់ពិភាក្សា បែងចែកសម្ភារគ្នាយកទៅរៀបចំដាក់លក់ឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ ទៅតាមកន្លែងលក់ឥវ៉ាន់នីមួយៗ រួចលក់
    - ក្រុមអ្នកទិញ ដើរមើលឥវ៉ាន់ តាមកន្លែងលក់នីមួយៗ រួចចូលទិញអ្វីដែលខ្លួនចង់ទិញ
    - អ្នកទិញសួរតម្លៃឥវ៉ាន់ដែលចង់ទិញ និងចរចាតម្លៃជាមួយអ្នកលក់ត្រូវរ៉ូវ ហើយអ្នកលក់វេចខ្ចប់ អ្នកទិញប្រគល់ក្រដាសប្រាក់តាមតម្លៃរបស់ឥវ៉ាន់ នីមួយៗទៅវិញទៅមកដោយទឹកមុខរីករាយដាក់គ្នា
- គ្រូសម្របសម្រួលដំណើរការលេងរបស់កុមារ
- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់អ្នកលក់ជិតអស់ឥវ៉ាន់ និងអ្នកទិញ ទិញឥវ៉ាន់បានច្រើន
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

គ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ ១០០៛ ៥០០៛

រូបទី១៧៖ គ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

៣.៥.៥.២ ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគរៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ តម្រៀបរូបភាពតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃដែលកើតមានឡើងមុន បន្តបន្ទាប់ និងចុងក្រោយបានត្រឹមត្រូវ
- តម្រៀបបណ្ណតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ មុន បន្តបន្ទាប់ និងចុងក្រោយ បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ សហការជួយគ្នារៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

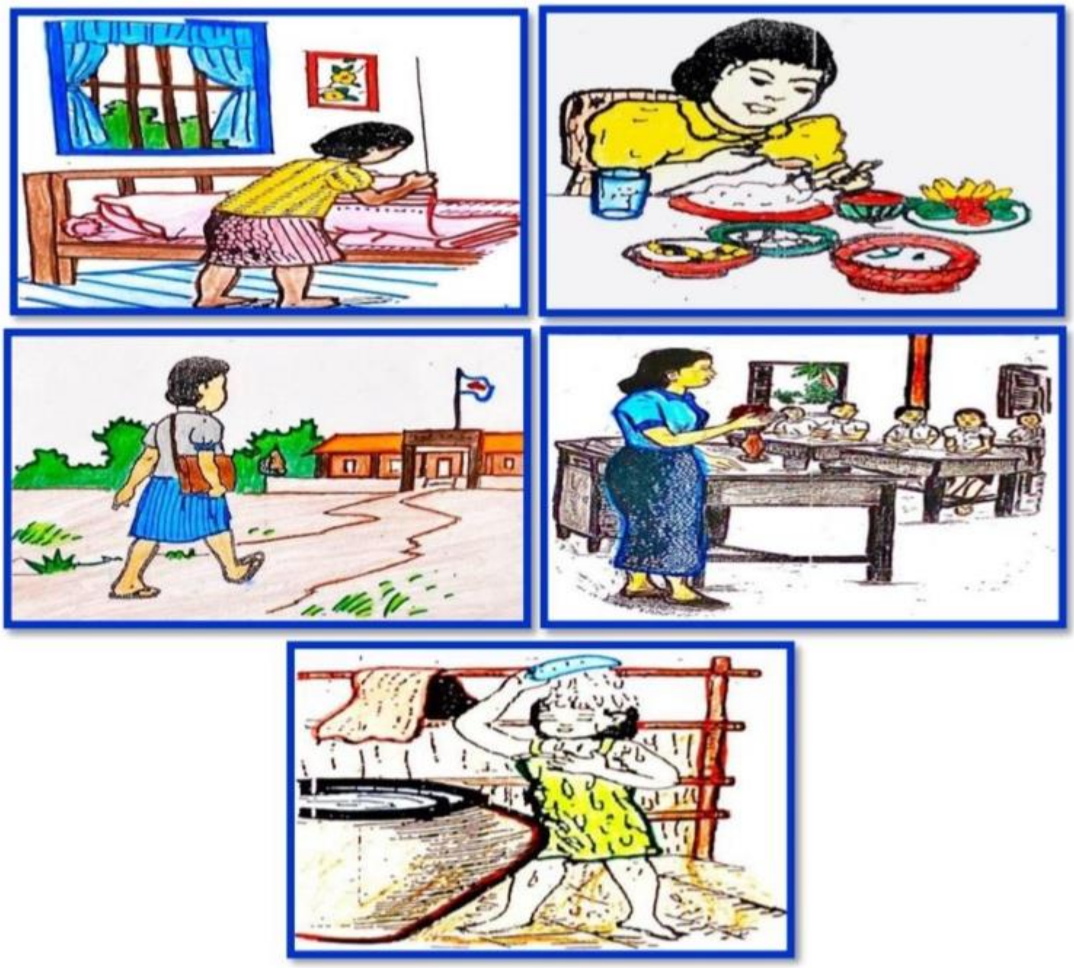
- បណ្ណរូបសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មក បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ ។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃដំណើរការសកម្មភា.ព

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃដែលកុមារបានធ្វើពេញមួយថ្ងៃ
- បង្ហាញបណ្ណសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ពីសកម្មភាពនៅក្នុងបណ្ណនោះម្តងមួយៗ
- ទុកពេលឱ្យកុមារគិត និងបញ្ចេញមតិ តាមការយល់ឃើញរបស់គេម្នាក់ៗ
- ចែកបណ្ណឱ្យកុមារតាមក្រុមតម្រៀបតាមលំដាប់ មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មក បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- បង្ហាញលទ្ធផលរបស់ក្រុម និងផ្ទៀងផ្ទាត់ម្តងមួយក្រុមៗ
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។



រូបទី១៨៖ តម្រៀបរូបភាពតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ

ចំណងជើងមេរៀន៖ ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីសកម្មភាពនិងតម្រូវការរបស់អ្នកលក់ អ្នកទិញ និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់
- ប្រាក់រៀល១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ដែលត្រូវប្រគល់និងត្រូវអាប់មកវិញ តាមចំនួនបានត្រឹមត្រូវ
- អនុវត្តសកម្មភាពតាមអ្នកលក់និងអ្នកទិញ និងចេះប្រើប្រភេទក្រដាសប្រាក់រៀលដែលត្រូវប្រគល់និងត្រូវអាប់បានត្រឹមត្រូវ
- ចេះស្តាប់គ្នា យោគយល់ អត់ឱនអធ្យាស្រ័យដល់គ្នាទៅវិញទៅមក ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- សម្ភារបាយឡុកបាយឡមួយចំនួនសម្រាប់អ្នកលក់ មាន បន្លែ ត្រី ផ្លែឈើ នំ ទឹក...និងក្រដាសប្រាក់ ១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ (១ប្រភេទៗមានច្រើនសន្លឹក)
- សម្ភារសម្រាប់អ្នកទិញមាន៖ កន្ត្រក និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់ ១០០៛ ៥០០ ១០០០៛ (១ប្រភេទៗមានច្រើនសន្លឹក)។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបចំកុមារជាពីរក្រុម

ឃដំណើរការសកម្មភា.ព

- បំផុសសំណួរ ទាក់ទងនឹងការទៅផ្សារ៖

- កូនធ្លាប់ទៅផ្សារជាមួយម៉ាក់ ប៉ាទេ? ធ្លាប់
- តើនៅក្នុងផ្សារកូនឃើញគេធ្វើអ្វីខ្លះ? លក់ដូរ
- អ្នកលក់ដូរកូនឃើញមានលក់អ្វីខ្លះ? ត្រី បន្លែ ផ្លែឈើ...
- តើអ្នកទិញគេទិញអ្វីខ្លះ? ហើយគេយកអ្វីទៅទិញ ?លុយ

- បង្ហាញក្រដាសប្រាក់១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ (បើកុមារមិនស្គាល់គ្រូប្រាប់)
- បង្ហាញសម្ភារ សម្រាប់អ្នកលក់ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះម្តងមួយៗ
- បែងចែកកុមារជា២ក្រុម ១ក្រុមធ្វើជាអ្នកលក់ ១ក្រុមទៀតធ្វើជាអ្នកទិញ តាមការស្ម័គ្រចិត្តរបស់កុមារ
- ចែកសម្ភារទៅតាមអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ រួចណែនាំពីរបៀបលេង
- ឱ្យកុមារអនុវត្ត
  - ក្រុមអ្នកលក់ ពិភាក្សា បែងចែកសម្ភារគ្នាយកទៅរៀបចំដាក់លក់ឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ ទៅតាមកន្លែងលក់ឥវ៉ាន់នីមួយៗ រួចលក់
  - ក្រុមអ្នកទិញ ដើរមើលឥវ៉ាន់ តាមកន្លែងលក់នីមួយៗ រួចចូលទិញអ្វីដែលខ្លួនចង់ទិញ
  - អ្នកទិញសួរតម្លៃឥវ៉ាន់ដែលចង់ទិញ និងចរចាតម្លៃជាមួយអ្នកលក់ ត្រូវរ៉ូវ ហើយ អ្នកលក់វេចខ្ចប់ អ្នកទិញប្រគល់ក្រដាសប្រាក់តាមតម្លៃរបស់ឥវ៉ាន់ នីមួយៗទៅវិញទៅមកដោយទឹកមុខរីករាយជាក់គ្នា
- គ្រូសម្របសម្រួលដំណើរការលេងរបស់កុមារ ដោយជំរុញលើកទឹកចិត្តការប្រគល់ក្រដាសប្រាក់មានការអាប់ឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក
- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់អ្នកលក់ជិតអស់ឥវ៉ាន់ និងអ្នកទិញ ទិញឥវ៉ាន់បានច្រើន
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ ១០០៛ ៥០០៛ ១ ០០០៛

រូបទី១៩៖ ត្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

៣.៥.៥.៣ ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ធ្វើសកម្មភាព → រិះគិត បញ្ចេញមតិ → គិតវិភាគរៀបចំ អនុវត្តសញ្ញាតាង → ដាក់សញ្ញាតាង

ចំណងជើងមេរៀន៖ ម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ ថ្ងៃស្អែក

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះថ្ងៃ ម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ ថ្ងៃស្អែក បានត្រឹមត្រូវ
- ដាក់បណ្ណតំណាងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ(ថ្ងៃម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ)និងចង្អុលបង្ហាញថ្ងៃស្អែក នៅលើតារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្ដាហ៍ បានត្រឹមត្រូវ
- យកចិត្តទុកដាក់ម្ចាស់ការ និងសហការជួយគ្នារៀបចំ ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- តារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្ដាហ៍ និងបណ្ណបញ្ជាក់សកម្មភាពមករៀន និងនៅផ្ទះ និងបណ្ណអាកាសធាតុ
- បណ្ណឈ្មោះថ្ងៃក្នុងមួយសប្ដាហ៍ (ចន្ទ...អាទិត្យ)។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបកុមារជាក្រុមធំ និងក្រុមតូចៗ

ឃដំណើរការសកម្មភា.ព

- បំផុសសំណួរឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃក្នុងមួយសប្ដាហ៍
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃពីម្សិលមិញ ឈ្មោះថ្ងៃនេះ និងឈ្មោះថ្ងៃស្អែក
- ឱ្យកុមារ ឡើងចង្អុលនិងប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃពីម្សិលមិញ ថ្ងៃនេះ និងថ្ងៃស្អែកនៅលើតារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្ដាហ៍ម្នាក់ម្ដងៗ និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- ឱ្យកុមារម្នាក់ឡើងយកបណ្ណបញ្ជាក់សកម្មភាពតាមថ្ងៃ ទៅដាក់ឱ្យត្រូវចំថ្ងៃពីម្សិលមិញ និងម្នាក់ទៀតយកបណ្ណដាក់ចំថ្ងៃនេះ និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- បង្ហាញបណ្ណឈ្មោះថ្ងៃក្នុង១សប្ដាហ៍ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះថ្ងៃ (បើកុមារមិនចេះ មិនដឹង ឬមិនស្គាល់គ្រូប្រាប់)
- ដាក់បញ្ហាឱ្យកុមារពិភាក្សា រិះគិត បញ្ចេញមតិ ក្នុងការរៀបចំបណ្ណថ្ងៃតាមលំដាប់លំដោយ មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មក...បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ
- ចែកបណ្ណឈ្មោះថ្ងៃឱ្យកុមារតាមក្រុម
- កុមាររៀបចំ គ្រូសម្របសម្រួល
- បង្ហាញលទ្ធផល និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ចំណងជើងមេរៀន៖ គ្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីសកម្មភាពនិងតម្រូវការរបស់អ្នកលក់ អ្នកទិញ និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់
- ប្រាក់រៀល១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ២០០០៛ ៥០០០៛ ដែលត្រូវប្រគល់និងត្រូវអាប់មកវិញ តាមចំនួនបានត្រឹមត្រូវ

- អនុវត្តសកម្មភាពតាមអ្នកលក់និងអ្នកទិញ និងចេះប្រើប្រភេទក្រដាសប្រាក់រៀលដែលត្រូវប្រគល់និងត្រូវអាប់ បានត្រឹមត្រូវ
- ចេះស្តាប់គ្នា យោគយល់ អត់ឱនអធ្យាស្រ័យដល់គ្នាទៅវិញទៅមក ដោយសប្បាយរីករាយ ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- សម្ភារបាយឡុកបាយឡមួយចំនួនសម្រាប់អ្នកលក់ មាន បន្លែ ត្រី ផ្លែឈើ នំ ទឹក...និងក្រដាសប្រាក់ ១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ២០០០៛ ៥០០០៛ (១ប្រភេទៗមានច្រើនសន្លឹក)
- សម្ភារសម្រាប់អ្នកទិញមាន៖ កន្ត្រក និងប្រភេទក្រដាសប្រាក់ ១០០៛ ៥០០ ១០០០៛ ២០០០៛ ៥០០០៛ (១ប្រភេទៗមានច្រើនសន្លឹក)។

គ.ការរៀបចំ

- រៀបចំកុមារជាពីរក្រុម

ឃដំណើរការសកម្មភា.ព

- បំផុសសំណួរ ទាក់ទងនឹងការទៅផ្សារ៖
    - កូនធ្លាប់ទៅផ្សារជាមួយម៉ាក់ ប៉ាទេ? ធ្លាប់
    - តើនៅក្នុងផ្សារកូនឃើញគេធ្វើអ្វីខ្លះ? លក់ដូរ
    - អ្នកលក់ដូរកូនឃើញមានលក់អ្វីខ្លះ? ត្រី បន្លែ ផ្លែឈើ...
    - តើអ្នកទិញគេទិញអ្វីខ្លះ ? ហើយគេយកអ្វីទៅទិញ ?លុយ
- បង្ហាញក្រដាសប្រាក់១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ២០០០៛ ៥០០០៛ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ(បើកុមារមិនស្គាល់គ្រូប្រាប់)
- បង្ហាញសម្ភារ សម្រាប់អ្នកលក់ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះម្តងមួយៗ
- បែងចែកកុមារជា២ក្រុម ១ក្រុមធ្វើជាអ្នកលក់ ១ក្រុមទៀតធ្វើជាអ្នកទិញ តាមការស្ម័គ្រចិត្តរបស់កុមារ
- ចែកសម្ភារទៅតាមអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ រួចណែនាំពីរបៀបលេង
- ឱ្យកុមារអនុវត្ត
    - ក្រុមអ្នកលក់ ពិភាក្សា បែងចែកសម្ភារគ្នាយកទៅរៀបចំដាក់លក់ឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់ ទៅតាមកន្លែងលក់ឥវ៉ាន់នីមួយៗ រួចលក់
    - ក្រុមអ្នកទិញ ដើរមើលឥវ៉ាន់ តាមកន្លែងលក់នីមួយៗ រួចចូលទិញអ្វីដែលខ្លួនចង់ទិញ
    - អ្នកទិញសួរតម្លៃឥវ៉ាន់ដែលចង់ទិញ និងចរចាតម្លៃជាមួយអ្នកលក់
    - ត្រូវរ៉ូវតម្លៃគ្នាហើយ អ្នកលក់វេចខ្ចប់ អ្នកទិញប្រគល់ក្រដាសប្រាក់តាមតម្លៃរបស់ឥវ៉ាន់នីមួយៗ ទៅវិញទៅមកដោយទឹកមុខរីករាយដាក់គ្នា
- គ្រូសម្របសម្រួលដំណើរការលេងរបស់កុមារ ដោយជំរុញលើកទឹកចិត្តការប្រគល់ក្រដាសប្រាក់មានការអាប់ឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក
- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារលេងរបៀបនេះរហូតដល់អ្នកលក់ជិតអស់ឥវ៉ាន់ និងអ្នកទិញ ទិញឥវ៉ាន់បានច្រើន
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

ក្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ ១០០៛ ៥០០៛ ១ ០០០៛ ២ ០០០៛ និង ៥ ០០០៛

រូបទី២០៖ ក្រាប់តាមអ្នកលក់ដូរ

ជំពូក ៤

ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា នៃមុខវិជ្ជា បុរេគណិត

ជំពូក៤ ការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សា នៃមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

បរិស្ថានសិក្សាជាទីមេត្រីរបស់កុមារ សំដៅទៅលើការរៀបចំថ្នាក់រៀនតាមលក្ខណៈគរុកោសល្យ មានផាសុកភាព សុវត្ថិភាព ជាទីទាក់ទាញកុមារឱ្យចេះស្រឡាញ់ថ្នាក់រៀន និងចូលចិត្តរៀនសូត្រ។ ការរៀបចំថ្នាក់រៀនដោយផ្អែកតាមគរុកោសល្យប្រកបដោយផាសុកភាពល្អ ទាំងផ្លូវកាយ និងផ្លូវចិត្ត គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាត្រូវតែរៀបចំតាមវិធីដូចខាងក្រោម៖

- ថ្នាក់រៀនត្រូវមានពន្លឺគ្រប់គ្រាន់
- ថ្នាក់រៀនត្រូវមានខ្យល់អាកាសចេញចូលគ្រប់គ្រាន់
- ថ្នាក់រៀនត្រូវមានទីកន្លែងសម្រាប់កុមារលេងមានសុវត្ថិភាព អនាម័យ សម្រាប់កុមារអនុវត្តសកម្មភាពជាក្រុមតូច ក្រុមធំ
- ថ្នាក់រៀនត្រូវមានជ្រុងសិក្សាព្រមទាំងសម្ភារសម្បូរបែប ហើយត្រូវមានអនាម័យសុវត្ថិភាព និងត្រូវឧស្សាហ៍ផ្លាស់ប្តូរ
- តុ កៅអី ក្តារខៀនដែលកុមារអង្គុយត្រូវស្របតាមវ័យ ធានាសុវត្ថិភាពស្របតាមមេរៀន(អង្គុយជារាងអក្សរអ៊ុយ លើកន្ទេល លើឥដ្ឋជាដើម)
- សម្ភារដែលនៅខាងឆ្វេង ខាងស្តាំក្តារខៀន ដូចជាតារាងឈ្មោះក្រុមកុមារ សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ តារាងអូសលេខប្រចាំខែ តារាងប្រចាំសប្តាហ៍ជាដើម ត្រូវរៀបចំយ៉ាងណាឱ្យកុមារបានអនុវត្ត និងពិនិត្យកិច្ចការរបស់ពួកគេបានងាយស្រួល ព្រមទាំងទុកដាក់បានត្រឹមត្រូវ។

កុមាររៀនតាមរយៈការលេង ដូចនេះគ្រូត្រូវរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាក្នុង និងក្រៅថ្នាក់រៀនទៅតាមសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារផ្តោតអារម្មណ៍លើសកម្មភាពក្នុងថ្នាក់ ក្រៅថ្នាក់ និងកុមារចង់ចូលរួមលេង។ កុមារចូលចិត្តលេង ហើយការលេងគឺមិននៅតែមួយកន្លែងនោះទេ គេតែងតែផ្លាស់ប្តូរពីកន្លែងមួយ ទៅកន្លែងមួយទៀត និងពីសកម្មភាពមួយទៅសកម្មភាពមួយទៀតដើម្បីលេង ដូចនេះការរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់កុមារលេងមានសារៈសំខាន់ណាស់ ព្រោះថាកុមារបានលេង កុមារនឹងទទួលបានការអភិវឌ្ឍពេញលេញ ។

បញ្ជាក់៖ អាចរៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់នាំកុមារអនុវត្តសកម្មភាពក្នុង ឬក្រៅថ្នាក់អាស្រ័យលើខ្លឹមសារមេរៀន ដោយធានាបាននូវលក្ខណៈគរុកោសល្យ។

៤.១.យន្តការអនុវត្ត

កុមារពិតជាសប្បាយរីករាយ នៅពេលឃើញគ្រូបានរៀបចំសម្ភារលេងជាច្រើននិងសម្បូរបែបនៅក្នុងថ្នាក់ និងក្រៅថ្នាក់របស់ពួកគេ ព្រោះថាកុមារលេងគឺរៀន រៀនគឺលេង។ ដូចនេះគ្រូគប្បីរៀបចំឱ្យមានសម្ភារល្បែងសម្រាប់កុមារលេងទាំងក្នុង និងក្រៅថ្នាក់ ដើម្បីឆ្លើយតបនឹងការអភិវឌ្ឍគ្រប់ផ្នែករបស់កុមារ ។

- **សម្រាប់ការរៀបចំសម្ភារលេងនៅក្នុងថ្នាក់**

៤.១.១.បរិមាណ និងចំនួន៖

ដើម្បីបង្កើនចំណេះដឹងលើផ្នែកបរិមាណ និងចំនួនដល់កុមារ គ្រូត្រូវរៀបចំឱ្យមានសម្ភារមួយចំនួនដែលមានដូចខាងក្រោម ឬលើសពីនេះ

- បំពង់បឺត ចង្កឹះ គ្រាប់ក្រួស គម្របដប គ្រាប់អំពិល...
- ល្បែង៖ ផ្គុំរូប ផ្គូផ្គង ចាប់គូ ដូមីណូ ឡូតូ ឡុកឡាក់...(តាមលទ្ធផលរំពឹងទុករបស់គ្រូ)

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗដែលមានចំនួនវត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ ចំនួនចំណុច និងបណ្ណលេខ និងផ្ទាំងរូបភាពដែលបញ្ជាក់ពីចំនួនតិច ច្រើន ស្មើ...(តាមលទ្ធផលរំពឹងទុករបស់គ្រូ)

៤.១.២.រង្វាស់រង្វាល់៖

ដើម្បីបង្កើនចំណេះដឹងលើផ្នែករង្វាស់រង្វាល់ដល់កុមារ គ្រូត្រូវរៀបចំឱ្យមានសម្ភារមួយចំនួនដែលមានដូចខាងក្រោម ឬលើសពីនេះ

ក.រង្វាស់៖

- បន្ទាត់ ខ្មៅដៃ បំពង់បឺត កំណាត់ឈើ ខ្សែ...ដែលមានប្រវែង វែងជាង ខ្លីជាង ឬស្មើគ្នា
- បណ្ណឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងរង្វាស់ប្រវែងខ្ពស់ទាប ឬស្មើគ្នា ដូចជា រូបភាពមនុស្ស ខ្ពស់ទាប ដើមឈើខ្ពស់ ទាប...
- បណ្ណរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងពេលវេលា មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ

ឧទាហរណ៍៖

- បណ្ណសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលរសៀល ពេលយប់
- បណ្ណឈ្មោះថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍ (ចន្ទ អង្គារ...អាទិត្យ)
- បណ្ណសកម្មភាពដំណាក់នៃការចម្អិនអាហារ

ខ.រង្វាល់៖

- កែវ ដប ពែង ដីខ្សាច់ អង្ករ ទឹក ចានដែក ស្លាបព្រា...

៤.១.៣.រូប និងរាង

ក.រូបរាង៖

- រៀបចំវត្ថុ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ទៅតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែងដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់ ដែលមានរាងដូចជា៖ រាងការេ រង្វង់ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ...
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពរាងរាងការេ រង្វង់ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ...

ខ.លំហ៖

- រៀបចំវត្ថុ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ទៅតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែងដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់ ដែលបញ្ជាក់ពីខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ខាងមុខ ខាងក្រោយ ខាងក្នុង ខាងក្រៅ ចន្លោះ កណ្តាល
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗដែលមានរូបខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ខាងមុខ ខាងក្រោយ ខាងក្នុង ខាងក្រៅ ចន្លោះ កណ្តាល

៤.១.៤.ទំហំនិងពណ៌៖

ដើម្បីបង្កើនចំណេះដឹងលើផ្នែកទំហំ និងពណ៌ដល់កុមារ គ្រូត្រូវរៀបចំឱ្យមានសម្ភារមួយចំនួនដែលមានដូចខាងក្រោម ឬលើសពីនេះ៖

ក.ទំហំ៖

- វត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំខុសៗគ្នាដូចជា៖ ផ្លែត្រឡាច ត្រសក់ ឪឡឹក ប៉ិគក់ ត្របែក កន្ទួត...
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាព ដែលមានទំហំធំ តូច ឬទំហំតាមលំដាប់ពីធំទៅតូច ពីតូចទៅធំ ដូចជា៖ បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូប សត្វគោ និងសត្វឆ្មា ផ្លែល្ពៅ និងប៉េងប៉ោះ ផ្លែឪឡឹកនិងត្របែក...

ខ.ពណ៌៖

- វត្ថុ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ ដែលមានពណ៌ ក្រហម លឿង ខៀវ បៃតង...
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងពណ៌រាងធរណីមាត្រ

៤.១.៥.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម៖

ដើម្បីបង្កើនចំណេះដឹងលើផ្នែកបំណិននិងពិចារណាក្នុងសង្គមគ្រូត្រូវ

ក.ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល

- រៀបចំផ្ទាំងរូបភាព ដែលទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍ដូចជា៖
  - តារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្តាហ៍៖ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងពីពេលវេលា(ថ្ងៃនេះគឺថ្ងៃចន្ទ ថ្ងៃម្សិលមិញគឺថ្ងៃអាទិត្យ និងថ្ងៃស្អែកគឺថ្ងៃអង្គារ)
  - ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលរសៀល ពេលយប់
  - ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងអាកាសធាតុ៖ មុនពេលភ្លៀង (រូបភាពមេឃងងឹតមានខ្យល់ផ្លេក បន្ទោរ) ពេលកំពុងភ្លៀង(រូបភាពមានដំណក់ទឹកភ្លៀងធ្លាក់ច្រើន) ក្រោយពេលភ្លៀង(រូបភាពមានទឹកដក់នៅតាមផ្លូវដើមឈើស្រស់បំព្រង)

ខ.ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ច

- រៀបចំរូបិយបណ្ណខ្មែរ៖ ក្រដាសប្រាក់រៀល ១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ២០០០៛ ៥០០០៛ ជាដើម

សម្រាប់ការរៀបចំសម្ភារលេងនៅក្រៅថ្នាក់

ក្រៅពីការរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាក្នុងថ្នាក់ គ្រូក៏ត្រូវរៀបចំបរិស្ថានសិក្សាក្រៅថ្នាក់រៀនដែរ ព្រោះថាកុមារតូចចូលចិត្តលេង មិនថានៅទីកន្លែងណាក៏ដូចនៅទីកន្លែងណាដែរ ។ ដូចនេះគ្រូគប្បីរៀបចំឱ្យមានសម្ភារល្បែងសម្រាប់កុមារលេងក្រៅថ្នាក់រៀនផងដែរ

- គូរម៉ឹកនិងបង់លេខតាមលំដាប់ ឱ្យបានច្រើនប្រភេទសម្រាប់កុមារលេង
- គូររាងធរណីមាត្រ ដែលមានពណ៌ផ្លាស់គ្នា ទុកសម្រាប់កុមារលេងលោត
- គូរកាំជណ្តើរនិងបង់លេខ ទុកសម្រាប់កុមារលេង

៤.២.តម្រូវការធនធានសម្ភាររូបវ័ន្តសិក្សា

- ថ្នាក់រៀនត្រូវមានជ្រុងសិក្សាព្រមទាំងសម្ភារសម្បូរបែប ហើយត្រូវមានអនាម័យសុវត្ថិភាព និងត្រូវឧស្សាហ៍ផ្លាស់ប្តូរ
- តុ កៅអី ក្តារខៀនដែលកុមារអង្គុយត្រូវស្របតាមវ័យ ធានាសុវត្ថិភាពស្របតាមមេរៀន(អង្គុយជារាងអក្សរអ៊ុយ លើកន្ទេល លើឥដ្ឋជាដើម)
- សម្ភារដែលនៅខាងឆ្វេង ខាងស្តាំក្តារខៀន ដូចជាតារាងឈ្មោះក្រុមកុមារ សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ តារាងអូសលេខប្រចាំខែ តារាងប្រចាំសប្តាហ៍ជាដើម ត្រូវរៀបចំយ៉ាងណាឱ្យកុមារបានអនុវត្ត និងពិនិត្យកិច្ចការរបស់ពួកគេបានងាយស្រួល ព្រមទាំងទុកដាក់បានត្រឹមត្រូវ
- សម្ភារដែលបម្រើឱ្យមុខវិជ្ជាបុរេគណិត មានច្រើនបែប ច្រើនយ៉ាង ខុសៗគ្នាទៅតាមប្រភេទនៃល្បែង។ សម្ភារខ្លះអាចទិញពីផ្សារ សម្ភារខ្លះអាចរកបាននៅមូលដ្ឋានដែលគេប្រើប្រាស់រួចយកមកសម្អាតកែច្នៃទុកសម្រាប់កុមារលេង និងខ្លះទៀតគ្រូត្រូវផលិតដោយខ្លួនឯង បត់បែនទៅតាមសកម្មភាពបង្រៀន និង

រៀន ដើម្បីសម្រេចបាននូវលទ្ធផលសិក្សាដែលគ្រូ និងកុមារចង់បាន។ ការផលិតល្បែងទាំងនេះធ្វើឱ្យសាលារៀន និងថ្នាក់មានសម្ភារសម្បូរបែបសម្រាប់កុមារលេង ប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយជាមួយបរិស្ថានជុំវិញខ្លួន។ សម្ភារទាំងនេះសម្រាប់បម្រើឱ្យការបង្រៀន និងរៀនរបស់គ្រូ និងកុមារផងដែរ ដូច្នេះដើម្បីឱ្យសាលា ថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សាមានដំណើរការបង្រៀន និងរៀនបានល្អត្រូវមានការចូលរួមគាំទ្រពីសំណាក់មាតាបិតា សហគមន៍ និងសប្បុរសជននានាផងដែរ។

សម្ភារដែលត្រូវរៀបចំផលិតមាន៖

- ***សម្រាប់សកម្មភាពក្នុងថ្នាក់***

៤.២.១.កម្រិតទាប៖

គ្រូត្រូវផលិតសម្ភារល្បែង

ក.បរិមាណ និងចំនួន

- ល្បែង៖ ផ្គុំរូប ផ្គូផ្គង ចាប់គូ ដូមីណូ ឡូតូ ឡុកឡាក់(លេខ រាង ពណ៌...)
- បណ្ណលេខ បណ្ណចំនួនចំណុច បណ្ណចំនួនរូបភាពផ្សេងៗដែលមានចំនួន ពី១ដល់១០
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាព វត្ថុ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារផ្សេងៗដែលបញ្ជាក់ពីចំនួនតិច ច្រើន ឬស្មើ

ខ.រង្វាស់រង្វាល់

រង្វាស់៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងរង្វាស់ប្រវែង វែងជាង ខ្លីជាង ខ្ពស់ទាប ឬស្មើគ្នា ដូចជា រូបភាពមនុស្ស ខ្ពស់ ទាប ដើមឈើខ្ពស់ ទាប
- បណ្ណរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងពេលវេលា មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ

ឧទាហរណ៍៖

- បណ្ណសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលយប់ ,
- បណ្ណឈ្មោះថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍ (ថ្ងៃនេះថ្ងៃចន្ទ បន្ទាប់ពីថ្ងៃចន្ទគឺថ្ងៃអង្គារ...អាទិត្យ)
- បណ្ណសកម្មភាពដំណាក់នៃការដុសធ្មេញ(ច្រាសដុសធ្មេញ ថ្នាំដុសធ្មេញ ដុសធ្មេញ)

រង្វាល់៖

- កែវ ដប ពែង ដីខ្សាច់ អង្ករ ទឹក ចានដែក ស្លាបព្រា...

គ.រូបរាង និងលំហ

រូបរាង៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរាងធរណីមាត្រ រង្វង់ ចតុកោណកែង ឬលើសពីនេះ
- បណ្ណរាងធណីមាត្រ រង្វង់ ចតុកោណកែង ដែលមានទំហំខុសៗគ្នា(តូច មធ្យម ធំ) ជាច្រើន តាមរាងតាមពណ៌
- បណ្ណរូបភាពមនុស្ស សត្វ ជាត់ ស្គម ឬបណ្ណរូបភាពផ្សេងទៀតដែលគ្រូអាចរកបាន

លំហ៖

- ផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗដែលមានរូប ខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ឬលើសពីនេះ

ឃ.ទំហំ និងពណ៌

ទំហំ៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាព វត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំ ធំ និងតូច
ឧទាហរណ៍៖ ផ្ទាំងរូបភាពត្រឡាចធំ និងត្រឡាចតូច ផ្ទាំងរូបភាពត្រឡាច និងត្រសក់ ឬរូបផ្សេងៗទៀត
- រូបវត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំ តូច មធ្យម ធំ
ឧទាហរណ៍៖ រូបផ្លែល្ពៅ តូច មធ្យម ធំ សត្វតូច មធ្យម ធំ ម្ទេស ត្រសក់ ត្រឡាចឬរូបផ្សេងៗទៀត
ពណ៌៖
- បណ្ណរូបភាព បន្លែ ផ្លែឈើ រាងធរណីមាត្រ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានពណ៌ ក្រហម ខៀវ លឿង ឬលើសពីនេះ

ង.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម

ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល
- ផ្ទាំងរូបភាព ដែលទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍ដូចជា៖
  - តារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្តាហ៍៖ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងពីពេលវេលា (ម្សិលមិញគឺថ្ងៃអាទិត្យ ថ្ងៃនេះគឺថ្ងៃចន្ទ និងថ្ងៃស្អែកគឺថ្ងៃអង្គារ)
  - ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលយប់

ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ច
- រៀបចំរូបិយបណ្ណខ្មែរ៖ ក្រដាសប្រាក់រៀល ១០០៛ ៥០០៛ ឬលើសពីនេះ

៤.២.២.កម្រិតមធ្យម៖

គ្រូត្រូវផលិតសម្ភារល្បែង

១.បរិមាណនិងចំនួន
- ល្បែង៖ ផ្គុំរូប ផ្គូផ្គង ចាប់គូ ដូមីណូ ឡូតូ ឡុកឡាក់(លេខ រាង ពណ៌)
- បណ្ណលេខ បណ្ណចំនួនចំណុច បណ្ណចំនួនរូភាពផ្សេងៗដែលមានចំនួន ពី១ដល់២០
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពវត្ថុ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារផ្សេងៗ ដែលបញ្ជាក់ពីចំនួនតិច ច្រើន ឬស្មើ

២.រង្វាស់រង្វាល់

រង្វាស់៖
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងរង្វាស់ប្រវែង វែងជាង ខ្លីជាង ខ្ពស់ទាប ឬស្មើគ្នា ដូចជា រូបភាពមនុស្ស ខ្ពស់ ទាប ដើមឈើខ្ពស់ ទាប
- បណ្ណរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងពេលវេលា មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មក បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ

ឧទាហរណ៍៖
  - បណ្ណសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលរសៀល ពេលយប់
  - បណ្ណឈ្មោះថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍ (ពីម្សិលមិញថ្ងៃចន្ទ ថ្ងៃនេះគឺថ្ងៃអង្គារ ថ្ងៃស្អែកគឺថ្ងៃពុធ)
  - បណ្ណសកម្មភាពដំណាក់នៃការចម្អិនអាហារ (មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មក បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ)

រង្វាល់៖
- កែវ ដប ពែង ដីខ្សាច់ អង្ករ ទឹក ចានដែក ស្លាបព្រា

៣.រូបរាង និងលំហ

រូបរាង៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរាងធរណីមាត្រ រង្វង់ ចតុកោណកែង និងត្រីកោណ ឬលើសពីនេះ
- បណ្ណរាងធណីមាត្រ រង្វង់ ចតុកោណកែង និងត្រីកោណ ដែលមានទំហំខុសៗគ្នា(តូច មធ្យម ធំ) ជាច្រើន តាមរាង តាមពណ៌
- បណ្ណរូបភាពមនុស្ស សត្វ ជាត់ ស្គម ឬបណ្ណរូបភាពផ្សេងៗទៀតដែលគ្រូអាចរកបាន

លំហ៖

- ផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗដែលមានរូប ខាងលើ ខាងក្រោម ខាងមុខ ខាងក្រោយ ខាងក្នុង ខាងក្រៅ ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ឬលើសពីនេះ

៤.ទំហំនិងពណ៌

ទំហំ៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាព វត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំ ធំ និងតូច
  ឧទាហរណ៍៖ ផ្ទាំងរូបភាពត្រឡាចធំ និងត្រឡាចតូច ផ្ទាំងរូបភាពត្រឡាច និងត្រសក់...
- បណ្ណរូបវត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំ តូច មធ្យម ធំល្មម និងធំ
  ឧទាហរណ៍៖ រូបផ្លែល្ពៅ តូច មធ្យម ធំល្មម និងធំ សត្វតូច មធ្យម ធំល្មម និងធំ ម្ទេស ត្រសក់ ត្រឡាច

ពណ៌៖

- បណ្ណរូបភាព បន្លែ ផ្លែឈើ រាងធរណីមាត្រ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានពណ៌ ក្រហម ខៀវ លឿង បៃតង ឬលើសពីនេះ

៥.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម

ភាពខុសគ្នារវាងព្រឹត្តិការណ៍ដែលកើតឡើងក្នុងអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល

- ផ្ទាំងរូបភាព ដែលទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍ដូចជា៖
  - តារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្តាហ៍៖ ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងពីពេលវេលា(ថ្ងៃម្សិលមិញគឺថ្ងៃអាទិត្យ ថ្ងៃនេះគឺថ្ងៃចន្ទ និងថ្ងៃស្អែកគឺថ្ងៃអង្គារ)
  - ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលរសៀល ពេលយប់
  - ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងអាកាសធាតុ៖មុនពេលភ្លៀង(រូបភាពមេឃងងឹតមានខ្យល់ផ្លេកបន្ទោរ) ពេលកំពុងភ្លៀង(រូបភាពមានដំណក់ទឹកភ្លៀងធ្លាក់ច្រើន) ក្រោយពេលភ្លៀង(រូបភាពមានទឹកដក់នៅតាមផ្លូវ ដើមឈើស្រស់បំព្រង និងរូបភាពផ្សេងៗទៀត)

ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ច

- រៀបចំរូបិយបណ្ណខ្មែរ៖ ក្រដាសប្រាក់រៀល ១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ឬលើសពីនេះ

៤.២.៣.កម្រិតខ្ពស់៖

គ្រូត្រូវផលិតសម្ភារល្បែង

១.បរិមាណ និងចំនួន

- ល្បែង៖ ផ្គុំរូប ផ្គូផ្គង ចាប់គូ ដូមីណូ ឡូតូ ឡុកឡាក់(លេខ រាង ពណ៌) និងផ្សេងៗទៀត

- បណ្ណលេខ បណ្ណចំនួនចំណុច បណ្ណចំនួនរូភាពផ្សេងៗដែលមានចំនួន ពី១ដល់៣០
- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពវត្ថុ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារផ្សេងៗដែលបញ្ជាក់ពីចំនួនតិចជាង ច្រើនជាង ឬស្មើគ្នា

២.រង្វាស់រង្វាល់

រង្វាស់៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងរង្វាស់ប្រវែង វែងជាង ខ្លីជាង វែងខ្ពស់ជាង ទាបជាង ឬស្មើគ្នា ដូចជា រូបភាពមនុស្ស ខ្ពស់ ទាប ដើមឈើខ្ពស់ ទាប
- បណ្ណរូបភាពផ្សេងៗ ដែលទាក់ទងនឹងពេលវេលាមុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ

ឧទាហរណ៍៖

- បណ្ណសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលរសៀល ពេលយប់ ពេលចូលគេង
- បណ្ណឈ្មោះថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍ (ចន្ទ អង្គារ...អាទិត្យ)
- បណ្ណសកម្មភាពដំណាក់នៃការចម្អិនអាហារ (មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងក្រោយ)

រង្វាល់៖

- កែវ ដប ពែង ដីខ្សាច់ អង្ករ ទឹក ចានដែក ស្លាបព្រា ឬមានអ្វីផ្សេងទៀតដែលទាក់ទង

៣.រូបរាង និងលំហ

រូបរាង៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរាងធរណីមាត្រ រង្វង់ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ និងការេ ឬលើសពីនេះ
- បណ្ណរាងធណីមាត្រ រង្វង់ ចតុកោណកែង ត្រីកោណ និងការេ ដែលមានទំហំខុសៗគ្នា(តូច មធ្យម ធំល្មម ធំ) ជាច្រើន តាមរាង តាមពណ៌
- បណ្ណរូបភាពមនុស្ស សត្វ ផាត់ ស្គម ឬបណ្ណរូបរាងផ្សេងៗទៀតដែលគ្រូអាចរកបាន

លំហ៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗដែលមានរូប ខាងលើ ខាងក្រោម ខាងមុខ ខាងក្រោយ ខាងក្នុង ខាងក្រៅ ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ចន្លោះ ឬកណ្តាល

៤.ទំហំ និងពណ៌

ទំហំ៖

- បណ្ណ ឬផ្ទាំងរូបភាព វត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំ ធំ និងតូច

ឧទាហរណ៍៖ ផ្ទាំងរូបភាពត្រឡាចធំ និងត្រឡាចតូច ផ្ទាំងរូបភាពត្រឡាច និងត្រសក់...

- បណ្ណរូបវត្ថុ សត្វ បន្លែ ផ្លែឈើឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានទំហំ តូច មធ្យម ធំល្មម និងធំ

ឧទាហរណ៍៖ រៀបតាមលំដាប់ពីតូចទៅធំ ឬពីធំទៅតូច

- បណ្ណផ្លែល្ពៅ តូច មធ្យម ធំល្មម និងធំ
- បណ្ណសត្វចង្រិត ចាប ក្រួច មាន់
- បណ្ណរូបម្ទេស ត្រសក់ ម្រះ ត្រឡាច

ពណ៌៖

- បណ្ណរូបភាព បន្លែ ផ្លែឈើ វាងធរណីមាត្រ ឬសម្ភារប្រើប្រាស់ផ្សេងៗទៀត ដែលមានពណ៌ ក្រហម ខៀវ លឿង បៃតង ឬលើសពីនេះ

ឧទាហរណ៍៖ រៀបផ្លែឈើតាមពណ៌

- **ក្រហម៖** ជម្ពូ ស្រកានាគ ប៉ោម ឈើរី ស្ត្របឺរី គូលែន
- **លឿង៖** ស្លឹ ស្វាយទុំ ម្នាស់ ក្រូចលឿង ល្ហុងទុំ ការ៉ុត
- **បៃតង៖** ឪឡឹក ត្របែក ស្វាយខ្ចី ដូង ចេក ក្រូចថ្លុង

៥.បំណិនពិចារណាក្នុងសង្គម

ក.រៀបចំផ្ទាំងរូបភាព ដែលទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍ដូចជា៖

- **តារាងប្រតិទិនប្រចាំសប្តាហ៍៖** ដើម្បីឱ្យកុមារដឹងពីពេលវេលា (ថ្ងៃម្សិលមិញគឺថ្ងៃអាទិត្យ ថ្ងៃនេះគឺថ្ងៃចន្ទ និងថ្ងៃស្អែកគឺថ្ងៃអង្គារ)
- **ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ៖** ពេលព្រឹក ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលរសៀល ពេលយប់
- **ផ្ទាំងរូបភាពទាក់ទងនឹងអាកាសធាតុ៖** មុនពេលភ្លៀង រូបភាពមេឃងងឹតមានខ្យល់ផ្លេកបន្ទោរ ពេលកំពុងភ្លៀង(រូបភាពមានដំណក់ទឹកភ្លៀងធ្លាក់ច្រើន) ក្រោយពេលភ្លៀង (រូបភាពមានទឹកដក់នៅតាមផ្លូវ ដើមឈើស្រស់បំព្រង ឬមានរូបភាពផ្សេងៗទៀត)

ខ.ចំណេះដឹងនៃបញ្ញត្តិសេដ្ឋកិច្ច

- **រៀបចំរូបិយបណ្ណខ្មែរ៖** ក្រដាសប្រាក់រៀល ១០០៛ ៥០០៛ ១០០០៛ ៥០០០៛ ឬលើសពីនេះ។

សម្រាប់សកម្មភាពក្រៅថ្នាក់

កុមាររៀនតាមរយៈការលេង និងបរិស្ថាន សកម្មភាពរៀនក្នុង និងក្រៅថ្នាក់មានសារៈសំខាន់ដូចគ្នា ដូចនេះគ្រូត្រូវ

- គូរម៉ឹកនិងបង់លេខតាមលំដាប់ ឱ្យបានច្រើនប្រភេទសម្រាប់កុមារលេង
- គូររាងធរណីមាត្រ ដែលមានពណ៌ឆ្លាស់គ្នា ទុកសម្រាប់កុមារលេងលោត
- គូរកាំជណ្ដើរនិងបង់លេខ ទុកសម្រាប់កុមារលេង

៤.៣.គោលការណ៍ ឬបញ្ញត្តិប្រតិបត្តិ

- កែលម្អខ្លឹមសារ វិធីសាស្ត្របណ្ដុះបណ្ដាល ឱ្យស្របទៅនឹងគោលការណ៍ណែនាំកម្មវិធីសិក្សា ឯកសារសិក្សាស្រាវជ្រាវថ្មី
- កែលម្អកម្មវិធីសិក្សា ឯកសារស្រាវជ្រាវផ្សេងៗដែលជាគោលការណ៍ណែនាំការអប់រំកុមារតូច ដែលបញ្ចូលសកម្មភាព សម្ភារ ដែលមាននៅក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ ព្រមទាំងបង្ហាញឱ្យឃើញពីការអភិវឌ្ឍកុមារ លើផ្នែកអប់រំមានលក្ខណៈគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ និងពេញលេញ
- ក្ដាប់ឱ្យបានថា ការចាប់យកចំណេះដឹងរបស់កុមារម្នាក់ៗមិនដូចគ្នា ហើយលទ្ធផលទទួលបានស្របទៅតាមវ័យ តាមសមត្ថភាពបញ្ញា សុខភាព និងតាមបរិយាកាសជុំវិញ
- កុមារមានបំណិនដោះស្រាយបញ្ហាជាអន្តរបុគ្គលទំនាក់ទំនង និងបរិស្ថាន

- ចេះសម្របខ្លួនទៅនឹងបរិស្ថានធម្មជាតិ និងសង្គម
- សាលា ថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សាត្រូវរៀបចំទីធ្លាដោយមានបរិស្ថានល្អ មានសុវត្ថិភាពសម្រាប់ដំណើរការលេងកម្សាន្ត ល្បែង និងលំហាត់ប្រាណជាដើម។

៤.៤.ការស្វែងរកការគាំទ្រផ្សេងៗ

ដើម្បីមានសម្ភារសម្រាប់បម្រើឱ្យសកម្មភាពក្នុងដំណើរការបង្រៀន និងរៀន នាយក នាយិកា នៅសាលាមត្តេយ្យសិក្សាមានតួនាទីផ្តល់សម្ភារតាមតម្រូវការរបស់គ្រូដើម្បីផលិតជាសម្ភារឧបទេសសម្រាប់ការបង្រៀន និងរៀន និងគ្រប់តាមតម្រូវការទាមទារឱ្យមានការគាំទ្រពីមជ្ឈដ្ឋាន។ ការគាំទ្រនេះ ជាបឋមគឺត្រូវទំនាក់ទំនងជាមួយគ្រូនៅក្នុងសាលា ដើម្បីដឹងពីតម្រូវការសម្ភារក្នុងថ្នាក់នីមួយៗរបស់ពួកគាត់។ ក្នុងកិច្ចទំនាក់ទំនងនេះ ក៏ត្រូវចេះកៀរគរសប្បុរជន ដៃគូអភិវឌ្ឍ និងមាតាបិតាដើម្បីផលិតសម្ភារសម្រាប់ដំណើរការបង្រៀន និងរៀន ដោយផ្តើមចេញពីការកែច្នៃសម្ភារដែលមានស្រាប់នៅក្នុងសហគមន៍ និងឈានទៅដល់ការទិញពីទីផ្សារមកផលិត។ គ្រូបង្រៀនក៏មានតួនាទីកៀរគរធនធានផ្សេងៗ ដើម្បីទិញសម្ភារយកមកផលិតសម្ភារឧបទេស ពិសេសមានសម្ភារគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់កុមារតូចប្រើប្រាស់ក្នុងដំណើរការរៀនរបស់ពួកគេ សម្ភារទាំងនេះជួយកុមារមានការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលរបស់កុមារ។ ការគាំទ្រផ្សេងៗមានដូចជា៖

- **ការគាំទ្រពីមាតាបិតា/អ្នកអាណាព្យាបាល** មានន័យថាមាតាបិតា/អ្នកអាណាព្យាបាលជាធនធានសំខាន់បំផុតមិនអាចខ្វះបានក្នុងការចូលរួមគាំទ្រទាំងកម្លាំងកាយចិត្ត និងឱ្យចូលរួមអនុវត្តសកម្មភាពជំរុញកូនប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។ ការគាំទ្រប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពនោះគឺ
  - ជួយផ្តល់វត្ថុធាតុដើមដែលមានស្រាប់នៅមូលដ្ឋាន
  - ចូលរួមជួយជាថវិកា ឬសម្ភារតាមលទ្ធភាពដើម្បីមានសម្ភារគ្រប់តាមចំនួនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់
  - គាំទ្រ និងជំរុញកូនឱ្យមានការអភិវឌ្ឍផ្នែកការគិតពិចារណា
  - ផ្តល់ព័ត៌មានជាប្រចាំ អំពីសុខភាពរបស់កូន
  - កៀរគរថវិកា និងធនធាននានាតាមលទ្ធភាពមានស្រាប់នៅសហគមន៍
- **ការគាំទ្រពីសហគមន៍ អាជ្ញាធរដែនដី សប្បុរសជន**

សាលាក៏មានភារកិច្ចទំនាក់ទំនងជាមួយសហគមន៍ អាជ្ញាធរដែនដី ពិសេសគណៈកម្មការគ្រប់គ្រងសាលារៀន ដោយសហការលើសកម្មភាពមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖

- រៀបចំផែនការអភិវឌ្ឍសាលារៀន
- ផ្តល់នូវវត្ថុធាតុដើមដែលមានស្រាប់នៅក្នុងសហគមន៍តាមលទ្ធភាព
- ចូលរួមជួយជាថវិកា ឬសម្ភារ តាមលទ្ធភាពដើម្បីរៀបចំសម្រាប់ការផលិតសម្ភារឧបទេសសម្រាប់ការបង្រៀន និងរៀន
- អន្តរាគមន៍មាតាបិតាលើការចិញ្ចឹមបីបាច់ថែរក្សា និងការផ្តល់អាហាររូបត្ថម្ភដល់កុមារ
- កៀរគរថវិកា និងធនធាននានាតាមលទ្ធភាពពីសហគមន៍ សប្បុរសជន ដើម្បីជួយដល់ដំណើរការបង្រៀន និងរៀនរបស់គ្រូប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងមានគុណភាព។

ជំពូក ៥

ការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ

ជំពូក៥ ការពិនិត្យតាមដាន និងវាយតម្លៃ

ការវាយតម្លៃគឺជាខ្នាតវាស់សមត្ថភាពដែលបានវាស់កន្លងមកជានីតិវិធីដើម្បីជំរុញនិងលើកទឹកចិត្តក្នុងការបំពេញការងារកាន់តែទទួលបានលទ្ធផលដែលជាទីពេញចិត្តដើម្បីដឹងពីលទ្ធផលនៃដំណើរការបង្រៀន និងរៀនគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាគប្បីធ្វើការពិនិត្យតាមដាននិងវាយតម្លៃតាមរូបភាពពីរយ៉ាងដូចខាងក្រោម៖

៥.១.ចំពោះគ្រូ

- ខ្លឹមសារមេរៀន ដំណើរការបង្រៀន ការប្រើប្រាស់សម្ភារ ឆ្លើយតបនឹងវត្ថុបំណងមេរៀន និងលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ
- ឆ្លុះបញ្ចាំងពីលទ្ធផលនៃការរៀន និងបង្រៀនរបស់ខ្លួនដើម្បីកែលម្អនូវចំណុចខ្វះខាត លើការធ្វើស្វ័យវាយតម្លៃប្រចាំថ្ងៃ កែលម្អលើកិច្ចតែការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃ ដើម្បីអភិវឌ្ឍការបង្រៀនឱ្យកាន់តែប្រសើរ
- គ្រូមានតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការសង្កេតតាមដាន និងវាយតម្លៃការរីកចម្រើនរបស់កុមារតាំងពីកាយ វាចា ចិត្ត ឥរិយាបថ និងការចូលរួមរបស់កុមារ។ ការតាមដាន និងវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារគួរមាន៣ដំណាក់កាលដូចតទៅ៖
    - ការស្ដាប់ និងសង្កេតមើលកុមារ
    - ជំរុញ និងផ្ដល់ការណែនាំបន្ថែម
    - ការវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារជាផ្លូវការ

៥.២.ចំពោះកុមារ

- ការវាយតម្លៃជាប្រចាំក្នុងម៉ោងសិក្សានីមួយៗ ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងពីសមត្ថភាពដែលកុមារទទួលបាន
- ការវាយតម្លៃប្រចាំថ្ងៃដើម្បីបូកសរុបលទ្ធផលការសិក្សាប្រចាំថ្ងៃរបស់កុមារដើម្បីវាស់ស្ទង់លទ្ធផលនៃការរៀនរបស់កុមារ។ ការវាយតម្លៃត្រូវធ្វើជាប្រចាំ តាមរយៈការអនុវត្តសកម្មភាពរបស់កុមារ។ ការវាយតម្លៃត្រូវសមស្របនឹងលទ្ធផលសិក្សា និងតាមកម្រិតថ្នាក់របស់កុមារ ហើយដោយលើកសរសើរផ្ទាល់មាត់ ឬជារូបភាពផ្សេងៗតាមលទ្ធភាពរបស់គ្រូ
- ការវាយតម្លៃប្រចាំត្រីមាស គឺវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សាតាមកម្រិតសមត្ថភាពសិក្សារបស់កុមារម្នាក់ៗតាមមេរៀន ដើម្បីរិះរកវិធីជួយកុមាររៀនយឺត និងរៀនលឿនជាបន្ទាន់ ដោយមិនទុកឱ្យកុមារជួបការលំបាក និងអនុវត្តមិនបានទៅតាមកម្រិតស្តង់ដាលទ្ធផលសិក្សានៃសកម្មភាពនីមួយៗ។ ជាការលើកទឹកចិត្តកុមារ និងគ្រូបង្រៀនឱ្យខិតខំ និងយកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការបង្រៀន និងរៀន និងបង្កើនការជឿទុកចិត្តរបស់មាតាបិតាកុមារ និងសហគមន៍។ ការធ្វើតេស្តប្រចាំត្រីមាសដើម្បីតាមដានការអភិវឌ្ឍ និងជួយកុមារដែលរៀនយឺតឆ្លើយតបទៅនឹងលទ្ធផលរំពឹងទុកក្នុងកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតប្រចាំឆ្នាំរបស់ក្រសួងអប់រំ តាម៤**ឧទាហរណ៍ ដូចខាងក្រោម៖**
    - សំណួរផ្ទាល់មាត់ សំណួរតេស្ដ
    - ស្នាដៃកុមារ
    - ការអនុវត្តលេងល្បែងជាក្រុម
- ការវាយតម្លៃប្រចាំឆ្នាំគឺធ្វើនៅដើមឆ្នាំ ចុងឆ្នាំ និងដំណាច់ឆមាសទី១ និងទី២។ គ្រូប្រចាំថ្នាក់ផ្សព្វផ្សាយលទ្ធផលតេស្តលម្អិតសម្រាប់កុមារម្នាក់ៗ។ ក្រុមបច្ចេកទេស និងនាយិកាសាលាបិទផ្សាយលទ្ធផល

តេស្តសរុបកម្រិតថ្នាក់រៀន និងកម្រិតសាលារៀនគ្រប់មុខវិជ្ជា។ តេស្តនេះធ្វើដើម្បីវាស់កម្រិតចំណេះដឹង បំណិន ឬសមត្ថភាពរបស់កុមារដែលបានសិក្សាចប់មេរៀនក្នុងជំពូក ប្រធានបទ តាមមុខវិជ្ជានៃកម្មវិធីសិក្សា។ វាស់កម្រិតនៃការប្រែប្រួល ឬការរីកចម្រើនផ្លូវចិត្ត និងគុណតម្លៃនានាដូចជាតម្លៃសីលធម៌ ឥរិយាបថ សាមគ្គីភាព ព្រហ្មវិហារធម៌។ល។

ឧបសម្ព័ន្ធទី១ ផ្នែកខ្លឹមសារនៃសកម្មភាពគោល

បរិមាណ និងចំនួន

ថ្នាក់កម្រិតទាប

ល្បែង៖ ដៃខ្ញុំលូករាប់វត្ថុនៅក្នុងថង់

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ឱ្យថង់ដែលមានដាក់វត្ថុតូចៗ ចំនួនប្រហែល១០ ទៅកុមារម្នាក់
- ឱ្យកុមារលូកដៃចូលក្នុងថង់ ដោយចាប់យកវត្ថុចេញមកក្រៅតាមចំនួនដែលគ្រូប្រាប់(ចំនួនពី១ដល់៤)
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ និងរាប់ចំនួននោះទាំងអស់គ្នា
- ផ្លាស់ប្តូរកុមារលេង

បញ្ជាក់៖

- ល្បែងនេះលេងម្តង១ក្រុមៗ
- ឱ្យកុមារចេះរាប់វត្ថុពី១ ដល់៤ បានច្បាស់លាស់ដោយមិនចាំបាច់យកវត្ថុចេញមកក្រៅរាប់ឡើយ
- ការប្រាប់ចំនួនឱ្យកុមារចាប់យកចេញមកក្រៅត្រូវប្រាប់ដោយផ្លាស់ប្តូរចំនួន។

ល្បែង៖ យើងរាំទាំងអស់គ្នា

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់កុមារថា ថ្ងៃនេះយើលេងច្រៀងរាំទាំងអស់គ្នា
- នាំកុមារទាំងអស់ ច្រៀងផងរាំផង
- វគ្គ១ ៖ យើងរាំ យើងរាំទាំងអស់គ្នា ឡាឡា ឡាឡាៗៗៗ(ច្រៀង៤ដង)កាន់ដៃគ្នារាំដើរជារង្វង់
- វគ្គ២ ៖ យើងរាំ យើងរាំម្នាក់ៗឯង ឡាឡា ឡាឡាៗៗៗ (ច្រៀង៤ដង) លែងដៃគ្នា រួចរាំម្នាក់ឯងបង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែងម្តងទៅឆ្វេង ម្តងទៅស្តាំ
- វគ្គ៣ ៖ យើងរាំ យើងរាំពីរៗនាក់ ឡាឡា ឡាឡាៗៗៗ(ច្រៀង៤ដងចាប់កាន់ដៃគ្នាពីរៗនាក់)រួចរាំបង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែងម្តងទៅឆ្វេង ម្តងទៅស្តាំ
- វគ្គ៤ ៖ យើងរាំ យើងរាំបីៗនាក់ ឡាឡា ឡាឡាៗៗៗ(ច្រៀង៤ដង)លែងដៃគ្នា ហើយចាប់កាន់ដៃគ្នាបីៗនាក់ រួចរាំបង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែងម្តងទៅឆ្វេង ម្តងទៅស្តាំ
- វគ្គ៥ ៖ យើងរាំ យើងរាំបួនៗនាក់ឡាឡាឡាឡាៗៗៗ(ច្រៀង៤ដង) លែងដៃគ្នាហើយចាប់កាន់ដៃគ្នាបួនៗនាក់ រួចរាំបង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែងម្តងទៅឆ្វេង ម្តងទៅស្តាំ។

កាន់ដៃគ្នា រាំដើរជារង្វង់

រាំម្នាក់ឯងបង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែងម្ដងទៅឆ្វេង ម្ដងទៅស្ដាំ

កាន់ដៃគ្នាពីរៗ នាក់ រួចរាំបង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែង ម្ដងទៅឆ្វេង ម្ដងទៅស្ដាំ

ចាប់កាន់ដៃគ្នាបីៗនាក់រួចរាំ បង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែង ម្ដងទៅឆ្វេង ម្ដងទៅស្ដាំ

ចាប់កាន់ដៃគ្នាបួនៗនាក់ រួចរាំ បង្វិលជុំវិញនៅនឹងកន្លែង ម្ដងទៅឆ្វេង ម្ដងទៅស្ដាំ

រូបទី២១៖ យើងរាំទាំងអស់គ្នា

បញ្ជាក់៖

- គ្រូអាចបង្កើតបទភ្លេង ឬបទចម្រៀងផ្សេងៗទៀតបទអ្វីក៏បាន តែត្រូវនាំកុមារច្រៀងបទនេះ ដដែលៗ ដើម្បីឱ្យកុមារចាំអាចច្រៀងបាន
- រាល់ពេលបង្កើតក្រុមក្នុងករណីកុមារមានមិនគ្រប់ចំនួន គ្រូដើរតួជាកុមារបំពេញបន្ថែម ក្នុងករណីនៅតែមិនគ្រប់ទៀតកុមារដែលនៅសល់ត្រូវឈរទះដៃជួយបន្ទរ
- ដំណាក់កាលដំបូងគ្រូនាំលេងដោយជួយបង្កើតក្រុមបើមានលេងលើកក្រោយទៀតកុមារនឹងមានទម្លាប់ក្នុងការបង្កើតជាក្រុមដោយមិនចាំបាច់មានអន្តរាគមន៍ពីគ្រូឡើយ
- ចំពោះកុមារថ្នាក់កម្រិតមធ្យមនិងខ្ពស់គ្រូអាចបង្កើតជាក្រុមដែលមានចំនួនកុមារ ៥នាក់បន្ទាប់មក ៦នាក់។ នៅពេលលេងចប់គ្រូអាចឱ្យកុមារគូររូបតំណាងវត្ថុផ្សេងៗ នៃសកម្មភាពដែលបានលេង។

រឿងនិទាន៖ កម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- និទានរឿង«កុមារីតូច និងខ្លាឃ្មុំទាំងបី»ឱ្យកុមារស្តាប់ ដោយសង្កត់សំឡេងធ្ងន់ៗទៅលើឃ្លាអ្វីដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំ
- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងខ្លឹមសាររឿង
- ដាក់បណ្តុំរូបភាពច្របូកច្របល់ រួចលើកបង្ហាញម្តងមួយៗហើយប្រាប់ថា«នេះជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំទាំងបីឬទេ?» ទុកពេលឱ្យកុមារបានគិត និងធ្វើអំណះអំណាងបញ្ជាក់ពីចម្លើយរបស់គេបានសមហេតុផល
    - ដូចជា៖ ឃើញវត្ថុមានចំនួន ច្រើនជាងចំនួនខ្លាឃ្មុំ ដូចនេះមិនមែនជាកម្មសិទ្ធិខ្លាឃ្មុំទេទាំងបីទេ
    - ឬ៖ គេឃើញវត្ថុមានចំនួន តិចជាងចំនួនខ្លាឃ្មុំ ដូចនេះមិនមែនជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំទេ
    - ឬ ៖ គេឃើញមានវត្ថុ ស្មើនឹងចំនួនខ្លាឃ្មុំ ដូចនេះជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំទាំងបី
- បន្ទាប់មកគ្រូបង្ហាញ និងដាក់រូបភាពវត្ថុជាពីរក្រុម៖
    - មួយក្រុមជារូបភាព កម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំទាំងបី
    - មួយក្រុមទៀតជាវត្ថុដែលមិនមែនជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំទាំងបីទេ
- យកស្លាកមួយដែលមានរូបខ្លាឃ្មុំទាំងបី មកដាក់លើសំណុំរូបភាពនៃវត្ថុ ដែលជាកម្មសិទ្ធិនោះដោយធ្វើការពន្យល់ដល់កុមារផងដែរ
- បន្ទាប់មកយកស្លាកមួយទៀតដែលមានរូបខ្លាឃ្មុំទាំងបី ដែលគេគូសខ្វែងពីលើ មកបង្ហាញកុមាររួចសួរថារូបនេះគេចង់និយាយដូចម្តេច? តើត្រូវដាក់នៅកន្លែងណា? គ្រូយកស្លាកនេះទៅដាក់ពីលើសំណុំទីពីរ នៅទីបញ្ចប់គេអាចបានរូបភាពដូចខាក្រោមនេះ ។

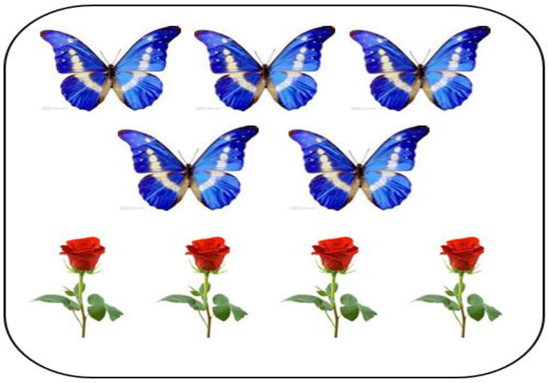
រូបទី២២៖ កម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លាឃ្មុំ

ល្បែង៖ តើអាចធ្វើអ្វីបាន ឬមិនបាន?

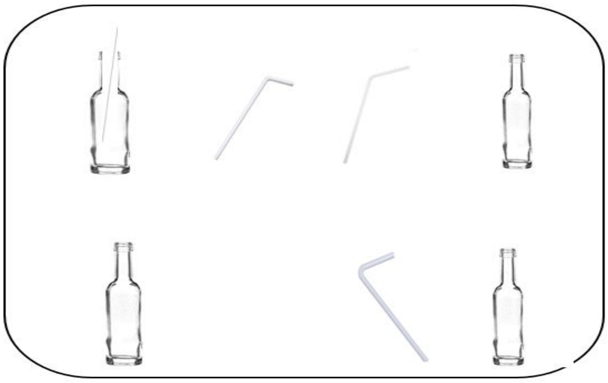
ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

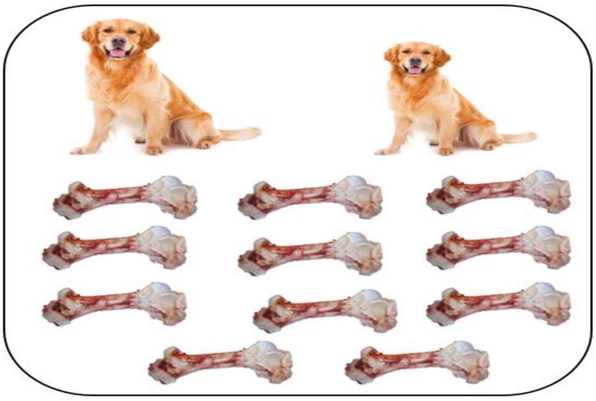
- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពមួយក្នុងចំណោមផ្ទាំងរូបភាពទាំងអស់។ **ឧទាហរណ៍៖** ផ្ទាំងរូបភាពមេអំបៅទំលើផ្កា។ ទុកពេលឱ្យកុមារពណ៌នាពីរូបភាព បញ្ចេញយោបល់ និងធ្វើសកម្មភាព
- បន្ទាប់មកគ្រូនិយាយថា៖ ផ្កាទាំងនេះងាយស្រួលនឹងបាក់ណាស់ហើយផ្កានីមួយៗអាចទ្រទម្ងន់មេអំបៅបានតែ១ប៉ុណ្ណោះ។ ប៉ុន្តែគ្រប់មេអំបៅសុទ្ធតែចង់ទំលើផ្កាទាំងអស់គ្នា។ បើយ៉ាងនេះ តើអាចទំលើផ្កាបានទាំងអស់គ្នាដែរឬទេ? តើមេអំបៅនីមួយៗមានផ្កាមួយសម្រាប់ទំឬទេ?
- **កុមារអាចឆ្លើយថា៖** បាន ឬមិនបាន។ ប៉ុន្តែទោះបីជាចម្លើយត្រូវ ឬមិនត្រូវក៏ដោយគ្រូត្រូវតែសួរថា៖យ៉ាងដូចម្តេចបានជាកូនដឹង? តើកូនអាចធ្វើបង្ហាញគ្រូមើលផងបានដែរឬទេ?
- **កុមារនឹងឆ្លើយថា៖** ផ្កាមានតែ៤ ហើយមេអំបៅមានរហូតដល់ទៅ៥ដូចនេះមិនគ្រប់គ្រាន់ទេ
- ជំរុញយ៉ាងណាឱ្យកុមារដាក់ទំនាក់ទំនងតាមមធ្យោបាយបែបណាក៏បានដែរ ដូចជាផ្កា១សម្រាប់មេអំបៅ១ ធ្វើយ៉ាងនេះដើម្បីឱ្យកុមារអាចដឹងបានច្បាស់លាស់ នៅពេលចុងបញ្ចប់ថាវានៅសល់មេអំបៅ១ទៀតដែលគ្មានផ្កាសម្រាប់ទំ គូសភ្ជាប់ពីផ្កាមួយទៅមេអំបៅមួយ)ឬដាក់សញ្ញាសម្គាល់។ល។(ជាការពិតណាស់គ្រូត្រូវទុកពេលឱ្យកុមារបញ្ចេញកំណត់សម្គាល់ប្លែកៗរបស់គេដែលស្របគ្នាទៅនឹងកំណត់ត្រាបែបនេះ៖
    - មានមេអំបៅច្រើនជាងផ្កា
    - មានមេអំបៅ១ដែលលើសពីចំនួនផ្កា
    - មានផ្កាមិនគ្រប់គ្រាន់ទេ
    - ខ្វះផ្កា១
    - មេអំបៅ៥គឺច្រើនជាងផ្កា៤
    - មានផ្កាតិចជាងមេអំបៅ។ល។
- ផ្ទុយទៅវិញចំពោះរូបភាពខ្លះដែលមានភាពខុសគ្នាស្រឡះនោះ កុមារអាចដឹងដោយខ្លួនឯងភ្លាមថាគេមិនចាំបាច់ត្រូវការវិធីប្រៀបធៀបយកមកប្រើនោះទេ។ **ឧទាហរណ៍៖** នៅក្នុងករណីឆ្អឹងសម្រាប់សត្វឆ្កែ។ តើសត្វឆ្កែនីមួយៗអាចទទួលបានឆ្អឹង១ដុំដែរឬទេ?។ ជាការពិតណាស់សត្វឆ្កែនីមួយៗអាចទទួលបានឆ្អឹងច្រើនជាង១ដុំនេះទៅទៀត។បើគេឱ្យឆ្អឹងទៅសត្វឆ្កែ១ដុំម្នាក់នោះវានឹងសល់ឆ្អឹងប៉ុណ្ណោះទៀត។ ចំនួនឆ្អឹងមានច្រើនលើសចំនួនសត្វឆ្កែ
- មានតែផ្ទាំងរូបភាព២ប្រភេទប៉ុណ្ណោះដែលមានសំណុំ២ ស្មើៗគ្នាគឺបំពង់បឺត១សម្រាប់ដប១ ខ្មៅដៃ១សម្រាប់សរសេរលើសៀវភៅ១។ នៅគ្រប់ករណីទាំងអស់ការដែលសំខាន់នោះគឺ ត្រូវទុកឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពនិងធ្វើកំណត់សម្គាល់ពីគំនិត ឬពីការសន្និដ្ឋានរបស់គេ ដោយឱ្យកុមារធ្វើការពន្យល់ និងបង្ហាញភ័ស្តុតាងដែលទាក់ទងទៅនឹងគំនិត ឬសេចក្តីសន្និដ្ឋានរបស់ពួកគេ ។



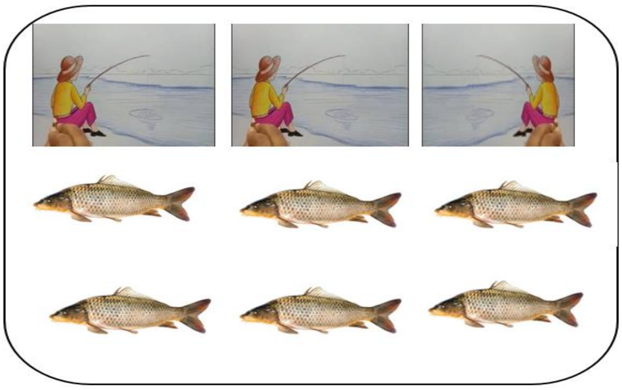
មេអំបៅទុំលើផ្កា



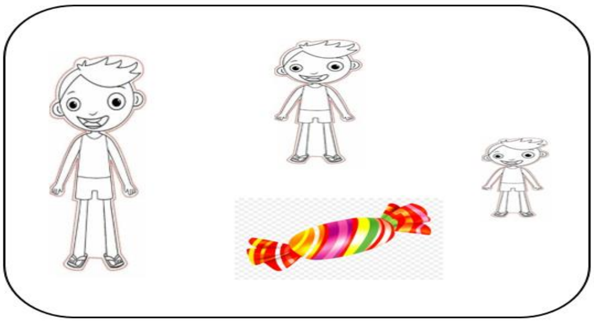
ដប និងបំពង់បឺត



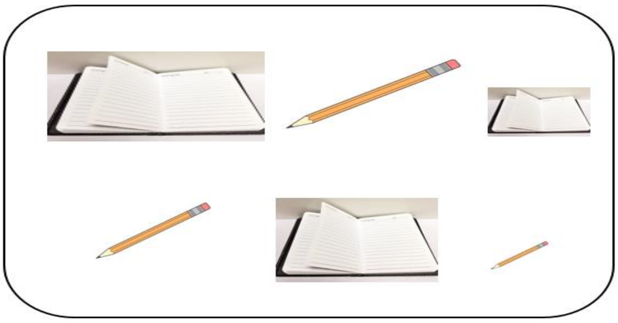
ឆ្កែ និងឆ្អឹង



កុមារស្ទូចត្រី



កុមារ និងស្ករគ្រាប់



ខ្មៅដៃសម្រាប់សរសេរលើសៀវភៅ

កុមារ និងកៅអី

រូបទី២៣៖ តើអាចធ្វើអ្វីបាន ឬមិនបាន?

បញ្ជាក់៖

- គ្រូមិនត្រូវបង្ហាញរូបភាពទាំងអស់នោះឱ្យកុមារបានឃើញនៅពេលតែមួយព្រមៗគ្នានោះទេ
- គ្រូត្រូវបង្ហាញរូបភាពម្ដងមួយៗដើម្បីឱ្យកុមារបានធ្វើកំណត់សម្គាល់ពីគំនិត ឬការសន្និដ្ឋានរបស់ពួកគេ។

ល្បែង៖ ដើរលើផ្លូវដោយប្រើមេឡុកឡាក់ដែលមានចំណុច៤

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភារដែលមានទាំងអស់ឱ្យកុមារបានឃើញគ្រប់ៗគ្នា
- សួរកុមារថា៖ តើយើងអាចប្រើប្រាស់សម្ភារទាំងនេះយ៉ាងដូចម្ដេចបាន?
- ហៅកុមារមួយក្រុមដែលមានគ្នា៦នាក់ចេញមកលេងជាមួយគ្រូ កុមារដទៃទៀតលេងល្បែងផ្សេង
    - ដាក់សម្ភារទាំងនោះចំកណ្ដាលពីមុខកុមារទាំង៦នាក់
    - ឱ្យកុមារម្នាក់ៗជ្រើសរើសផ្លូវនិងកូនឡុកឡាក់សម្រាប់ដើរលើផ្លូវរៀងៗខ្លួន
    - ឱ្យកុមារសម្រេចក្នុងក្រុមរបស់គេថា៖តើអ្នកណាត្រូវចាប់ផ្ដើមដើរមុនគេ ហើយត្រូវកំណត់ទិសពីណាទៅណាសម្រាប់ដើរជុំវិញនោះ ព្រោះថាម្នាក់ៗត្រូវដើរតាមវេនរៀងៗខ្លួន
    - អ្នកទី១៖ ចាប់ មេឡុកឡាក់បោះ ឃើញចំនួនចំណុចនៅលើមុខគ្រាប់មេឡុកឡាក់ចំនួនប៉ុន្មាន ឱ្យកុមារយកកូនឡុកឡាក់ (កូនកាស) របស់ខ្លួនដើរទៅមុខពីក្រឡាមួយទៅក្រឡាមួយទៀតតាមចំនួននៅលើមុខមេឡុកឡាក់នោះ
    - បន្ទាប់មកវេនអ្នកទី២ ទី៣ រហូតដល់វេនអ្នកទី៦
    - លេងរបៀបនេះវិលជុំរហូតដល់មានអ្នកលេងណាម្នាក់បានដើរដល់ចំណុចកណ្ដាលពិតប្រាកដមុនគេនោះជាអ្នកឈ្នះ ហើយល្បែងត្រូវបានបញ្ចប់ដែរ
- ប្ដូរក្រុមកុមារលេង ។

បញ្ជាក់៖

- នៅពេលគ្រូដឹងថាកុមារទាំងអស់នេះ ចេះលេងល្បែងនេះបានស្ទាត់ហើយ គ្រូអាចប្រគល់ល្បែងនេះឱ្យកុមារលេងដោយខ្លួនឯងម្ដងទៀតមិនចាំបាច់មានគ្រូ
- នៅពេលកំពុងលេងបើសល់ពេល គ្រូអាចប្ដូរក្រុមកុមារលេងបាន
- បើគ្រូអាចផលិតសម្ភារល្បែងនេះបានច្រើនសម្រាប់គ្រូអាចឱ្យកុមារលេងល្បែងនេះព្រមគ្នាក្នុងពេលតែមួយបាន។

ចម្រៀង៖ យើងរៀនរាប់ចំនួនតាមរូបគំនូរ

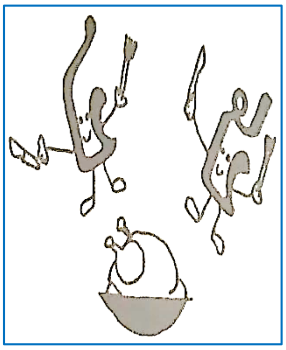
ដំណើរការសកម្មភាព

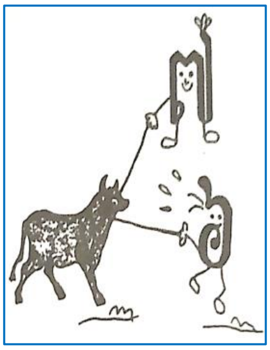
របៀបលេង៖

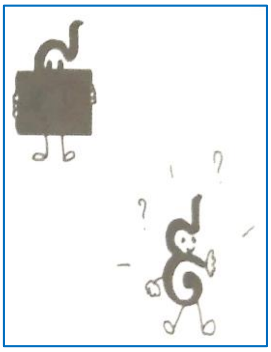
- បិទគំនូររូបភាពទាំង៤ផ្ទាំងពីឆ្វេងទៅស្ដាំតាមលំដាប់លំដោយនៃចំនួនលេខនៅលើក្ដារខៀន

- ឱ្យកុមារសង្កេតផ្ទាំងគំនូររូបភាពទាំង៤នៅលើក្តារខៀននិងបញ្ចេញយោបល់
- អានល្បះក្រោមគំនូររូបភាពនីមួយៗឱ្យកុមារស្តាប់ព្រោះនៅលើល្បះនីមួយៗមានគំនូររូបភាពឆ្លុះបញ្ចាំង ឱ្យកុមារយល់បានយ៉ាងច្បាស់ងាយស្រួលដល់កុមាររៀន
- អាន ឬច្រៀងតាមលំដាប់នៃល្បះម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារអាន ឬច្រៀងតាម
- ឱ្យកុមារអាន ឬច្រៀងដោយខ្លួនឯង ២ឬ៣ដង

១ ២ ៣ នៅក្នុងល្អី


៤ និង៥កំពុងញ៉ាំ


៦ និង៧ដឹកគោញី


៨ និង៩លេងបិទពួន

រូបទី២៤៖ យើងរៀនរាប់ចំនួនតាមរូបគំនូរ

បញ្ជាក់៖

- នៅពេលរៀនចប់គ្រូអាចបិទ ឬព្យួរផ្ទាំងគំនូររូបភាពទាំងនេះតាមលំដាប់ពីឆ្វេងទៅស្តាំនៅជញ្ជាំង ទុកគ្រាន់កុមាររៀនរាប់ចំនួន
- គេអាចរៀនចំនួនជាមួយនឹងផ្ទាំងរូបភាព គ្មានរូប ឬប្រាប់កុមារទាំងអស់ឱ្យគូររូបភាពដែលលម្អឱ្យទាក់ទាញអារម្មណ៍លើរូបទាំងនោះ។

ល្បែង៖ ការបន្ថែម និងបន្ថយចំនួនពី១ ដល់៣

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- នាំកុមាររាប់ម្រាមដៃរបស់ខ្លួនពី១ ដល់៣ ដោយចាប់ផ្តើមពីម្រាមដៃ១ និងបន្ថែមម្រាមដៃ ម្តងមួយៗ រហូតគ្រប់ចំនួនម្រាមដៃ៣
- ឱ្យកុមាររាប់គ្រាប់គ្រួសបន្ថែមម្តង១គ្រាប់ រហូតគ្រប់ចំនួន ៣គ្រាប់
- ចាប់យកគ្រាប់គ្រួសចំនួន១ ដាក់លើតុឱ្យកុមារសង្កេត បន្ទាប់មកចាប់យកគ្រាប់គ្រួសចំនួន១បន្ថែមទៀត និងសួរកុមារ៖ តើគ្រាប់គ្រួសដែលនៅទីនេះមានចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់?
- កុមារសង្កេត និងពោលថា៖ ពីដំបូងមានចំនួន១ រួចដាក់បន្ថែមចំនួន១ទៀត ទាំងអស់មានចំនួន ២គ្រាប់
- បង្ហាញគ្រាប់គ្រួសចំនួន៣ បន្ទាប់មកគ្រូឱ្យកុមារសង្កេតដៃទាំងពីររបស់គាត់ ចាប់ផ្តើមចាប់យកគ្រាប់គ្រួសទាំង៣ មកក្តោបដៃទាំងពីររួចក្រឡុកចុះឡើង បន្ទាប់មកគ្រូរំលែកគ្រាប់គ្រួសឃើញរួចសួរថា៖ តើនៅក្នុងដៃដែលបានក្តាប់នេះមានគ្រាប់គ្រួសចំនួនប៉ុន្មានគ្រាប់?
- ឱ្យកុមាររៀបរាប់៖ ពីដំបូងមានចំនួន៣ ឥឡូវឃើញមាន២ក្នុងដៃដែលបានលា ចំណែកដៃដែលក្តាប់មានចំនួន១
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះដោយផ្លាស់ប្តូរចំនួន

- ចែកកុមារអនុវត្តការលេងជាក្រុមតូចៗ

ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

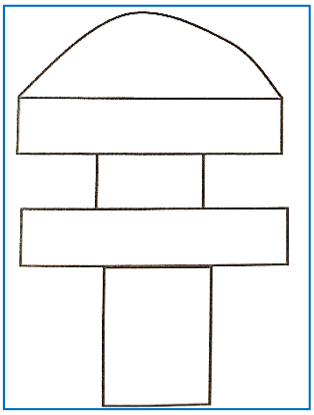
ល្បែង៖ យើងលេងម៉ឹក

ដំណើរការសកម្មភាព

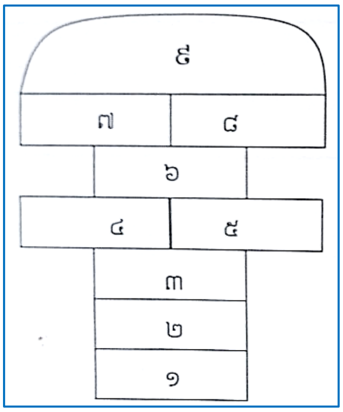
របៀបលេង៖

- សួរកុមារថា៖ តើកូនធ្លាប់លេងម៉ឹកឬទេ? ម៉ឹកដែលកូនធ្លាប់លេងឈ្មោះម៉ឹកអ្វី? តើកូនលេងដូចម្តេច?
- ឱ្យកុមារឡើងគូរដែលគេធ្លាប់ស្គាល់នៅលើក្តារខៀន ឬនៅលើដីគ្រូត្រូវបញ្ជាក់ពីការបង់លេខ ៤ និង៥ នៅលើស្លាប និងលេខ ៧ និងលេខ ៨ នៅលើស្លាប រៀបលេខ
- គូររូបម៉ឹកយន្តហោះ(ពីដើមហៅទឹកខ្លែង)នៅលើដី ឬលើឥដ្ឋសម្រាប់ឱ្យកុមារលេង
- បង្ហាញរូប និងពិភាក្សាជាមួយកុមារដោយដាក់លេខរៀងតាមលំដាប់ពី១ដល់៩ រួចណែនាំពី
  - ដំបូងត្រូវកំណត់រកអ្នកទី១ចាប់ផ្តើមលេងមុនគេ អ្នកទី១បោះមេចូលក្នុងក្រឡាចត្រង្គទី១ បន្ទាប់មកលោតជើងមួយរំលងត្រង់កន្លែងដែលមានមេគឺលោតចូលក្រឡាចត្រង្គទី២ រហូតដល់ក្រឡាចត្រង្គទី៩(ត្រង់ស្លាបកុមារត្រូវដាក់ជើងទាំង២ដោយជើងឆ្វេងនៅស្លាបខាងឆ្វេង ជើងស្តាំនៅស្លាបខាងស្តាំ និងលោតត្រឡប់មកវិញ ដើម្បីយកមេរួចបោះបន្ត (បោះតាមលំដាប់ពីលេខ ១ ដល់លេខ ៩)
  - អ្នកទី២ធ្វើរបៀបនេះដូចអ្នកទី១
  - ក្នុងករណីមានអ្នកណាម្នាក់ធ្វើខុសលក្ខខណ្ឌដូចជា បោះ ឬលោតរំលងលេខរៀង ជាប់ខ្សែ ចេញក្រៅខ្សែ មិនមានសិទ្ធិលោតបន្តទៀតទេ ត្រូវប្តូរវេនទៅអ្នកបន្ទាប់
  - ក្នុងករណីមានអ្នកណាម្នាក់ធ្វើបានដល់លេខ៩ត្រឹមត្រូវតាមលក្ខខណ្ឌដែលបានកំណត់មានសិទ្ធិ ប្តូរយកផ្ទះមួយដោយគូសសញ្ញាសម្គាល់ជាកម្មសិទ្ធិហើយអ្នកលេងដទៃគ្មានសិទ្ធិ(ផ្ទះ) នឹងដាក់ជើងជាន់ ឬលោតចូលក្នុងក្រឡាចត្រង្គនោះបានទៀត។

ឧទាហរណ៍៖ ក្រឡាចត្រង្គទី២ជាកម្មសិទ្ធិ(ផ្ទះ)របស់ផល្លី ដូចនេះគេត្រូវលោតផ្លោះពីលេខ១ទៅលេខ ៣តែម្តង។



ពិភាក្សាដាក់លេខរៀងតាមលំដាប់ពី១ដល់៩



រូបទី២៥៖ យើងលេងម៉ឹក

បញ្ជាក់៖

- នៅពេលចាប់ផ្តើមបើគ្មានកុមារណាម្នាក់ចេះលេងសោះនោះ គ្រូជាអ្នកដឹកនាំកុមារលេងផ្ទាល់

- នៅពេលកុមារចេះលេងល្បែងនេះហើយគ្រូអាចឱ្យកុមារលេងល្បែងនេះសារជាថ្មីឡើងវិញនៅពេលចប់មួយវគ្គ។

ល្បែង៖ យើងគូររូបដោយគោរពតាមលេខរៀង

ដំណើរការសកម្មភាព

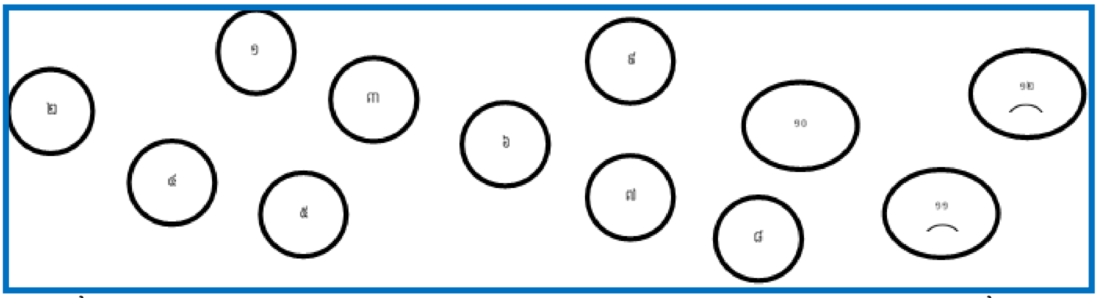
របៀបលេង៖

- បង្ហាញតារាងបន្ទះដែលមានប្រឡោះចំនួន១២ បិទលើក្ដារខៀន

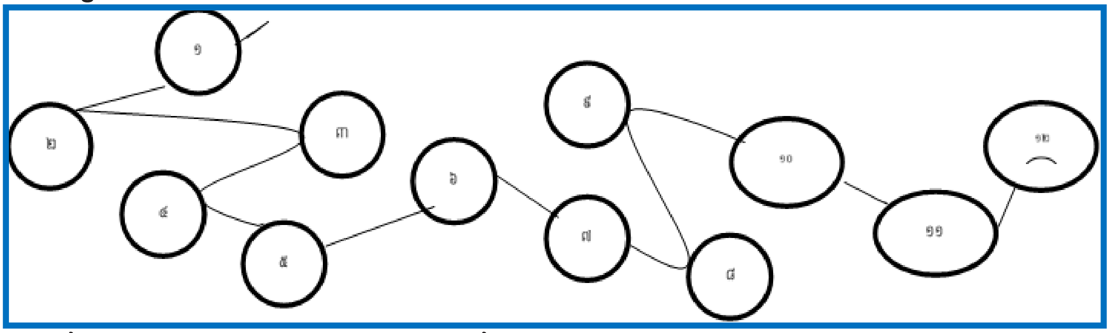
- មានរូបតារាងអត់លេខ
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារទាំងអស់ក្នុងការដាក់លេខរៀងនិងសរសេរលេខរៀងតាមលំដាប់ពី១ដល់១២ ដាក់ក្នុងប្រឡោះនោះ

១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	១០	១១	១២

- បង្ហាញផ្ទាំងលេខដែលមានលេខមិនតាមលំដាប់លំដោយលេខរៀង
- ឱ្យកុមារគូសភ្ជាប់លេខទាំងនេះ ធ្វើជាខ្សែអង្កាំ មួយដោយគោរពតាមលំដាប់លេខរៀង



- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លំដាប់លេខដែលបានគូសភ្ជាប់ ទៅនឹងតារាងបន្ទះលេខនៅលើក្ដារខៀន



- អនុវត្តរបៀបនេះជាមួយនឹងរូបគំនូរផ្សេងៗទៀត ដូចជា រូបគំនូរផ្ទះ និងរូបគំនូរត្រី

បញ្ជាក់៖

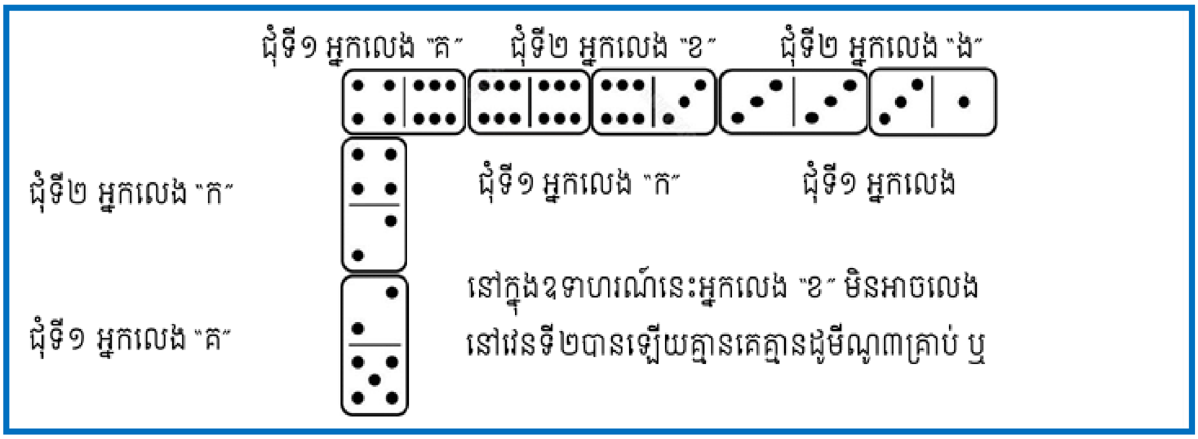
- គ្រូអាចបង្កើតរូបគំនូរជាចំណុចលេខមិនតាមលំដាប់ ដើម្បីបង្កើតជារូបផ្សេងទៀតបាន ។

ល្បែង៖ ដូមីណូ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញបណ្ណដូមីណូ ចំនួន២៨ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ចំនួនចំណុចនៅលើបណ្ណនីមួយៗលើផ្នែកទាំងសងខាង
- ណែនាំពីរបៀបលេង និងឱ្យកុមារលេងសាកល្បងជាគំរូ កុមារដទៃទៀតចូលរួមសង្កេត៖
    - ឱ្យកុមារអង្គុយលេងក្នុងមួយក្រុមមានគ្នា៤នាក់ ដាក់បណ្ណដូមីណូទាំង២៨ ផ្កាប់នៅចំកណ្ដាលរង្វង់ រួចឱ្យកុមារម្នាក់ៗរាប់យកបណ្ណដូមីណូពីកណ្ដាលរង្វង់រៀងៗខ្លួន(១នាក់បានចំនួន៧បណ្ណដូមីណូស្មើៗគ្នា)
    - អ្នកដែលមានបណ្ណដូមីណូ ចំនួនចំណុច ៦ សងខាងជាអ្នកដាក់មុនគេ
    - អ្នកទី២ ដាក់ដូមីណូរបស់ខ្លួន ដែលផ្នែកមួយក្នុងចំណោមផ្នែកទាំង២ មានចំនួនចំណុច៦យកទៅដាក់ភ្ជាប់នឹងចំណុច៦របស់អ្នកទី១។ បើអ្នកទី២នេះ គ្មានដូមីណូដែលមានចំណុចចំនួន៦ទេ គឺផ្លោះទៅអ្នកទី៣តែម្ដង
    - ធ្វើរបៀបនេះបន្តបន្ទាប់គ្នាតាមវេនរហូតដល់អ្នកអស់ដូមីណូពីដៃមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះទី១ រួចអ្នកបន្ទាប់ត្រូវបន្តលេងរហូតដល់ដាក់កូនកាសអស់គ្រប់ៗគ្នា
- ចែកសម្ភារឱ្យកុមារលេងតាមក្រុម
- គ្រូសម្របសម្រួល។



រូបទី២៦៖ ដូមីណូ

បញ្ជាក់៖

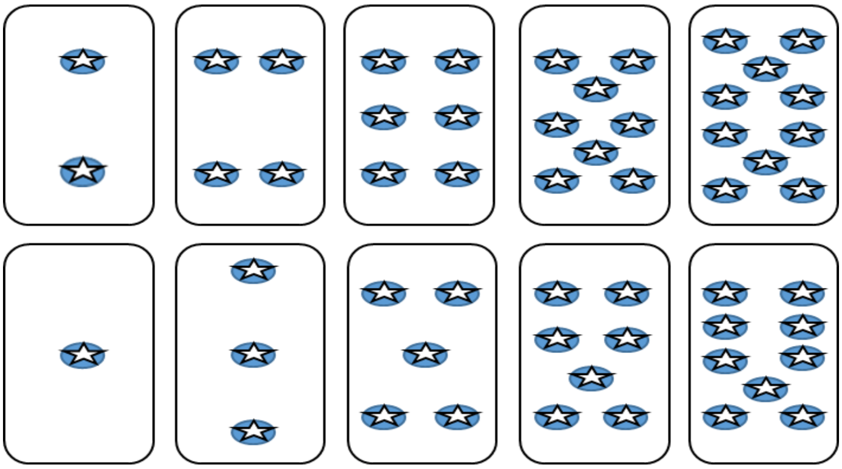
- ការបែងចែកដូមីណូអាចឱ្យកុមាររាប់យកពីកណ្ដាលរង្វង់តាមចំនួនដែលគ្រូប្រាប់ ឬយកពីកណ្ដាលរង្វង់ម្ដងមួយៗតាមវេន ឬចែកបន្តគ្នាម្នាក់មួយរហូតដល់អស់
- ការដាក់បណ្ណដូមីណូបន្តគ្នាតាមវេន អាចអ្នកដែលមានផ្នែកសងខាងនៃដូមីណូមានចំណុច៦ដាក់មុនគេ ឬប៉ាវរកអ្នកឈ្នះដាក់មុនគេ
- ការដាក់ដូមីណូបន្តគ្នា អាចដាក់បន្តបានទាំងសងខាងនៃដូមីណូ ឱ្យតែមានចំនួនចំណុចនៅផ្នែកសងខាងមានចំនួនចំណុចដូចគ្នា ពេលកុមារលេងបានស្ទាត់ហើយ គ្រូអាចឱ្យកុមារលេងតាមរបៀបប្រឡងប្រណាំងដោយមិនចាំបាច់វេន អ្នកដែលអស់មុនគេជាអ្នកឈ្នះ។

សន្លឹករូប និងកូនកាស

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសន្លឹករូបទាំងអស់ឱ្យកុមារសង្កេត និងពិភាក្សាលើសន្លឹករូបទាំងនេះតាមរបៀបដែលកុមារ អាចនឹងដឹងបានយ៉ាងរហ័សបំផុត ថាវាជាចំនួននៃចំណុចពី១ដល់១០
- ហៅកុមារបួននាក់ចូលរួមលេងជាមួយគ្រូ កុមារដទៃទៀតចូលរួមសង្កេតការលេងនេះ
    - គ្រូ និងកុមារអង្គុយជារង្វង់
    - ដាក់សន្លឹករូបទាំង១០ផ្កាប់នៅកណ្ដាលរង្វង់ដើម្បីកុំឱ្យកុមារមើលឃើញពីចំនួនចំណុច និងកូនកាសចំនួន ៥៥
    - នាំកុមារប៉ាវរកអ្នកឈ្នះបើកសន្លឹករូបមុនគេ
    - អ្នកឈ្នះយកសន្លឹករូប១ពីកណ្ដាលរង្វង់មកបើក រួចរាប់ចំនួនចំណុចនៅលើសន្លឹករូប ឃើញមានចំនួនចំណុចប៉ុន្មាន ត្រូវរាប់យកចំនួនកូនកាសតាមចំនួនប៉ុណ្ណឹង មកដាក់ពីមុខរបស់ខ្លួន
    - លេងរបៀបនេះទៅតាមវេន រហូតដល់អស់កូនកាស (១នាក់លេងបានពីរជុំ)
    - នាំកុមាររាប់ចំនួនកូនកាសរបស់ខ្លួនសរុបទាំងពីរលើក។ ចំនួនកូនកាស ត្រូវស្មើនឹងចំនួនចំណុចនៅលើសន្លឹករូបទាំងពីរបូកបញ្ចូលគ្នា
    - នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ អ្នកដែលមានចំនួនកូនកាសច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
- ចែកសម្ភារឱ្យកុមារលេងតាមក្រុម គ្រូសម្របសម្រួលការលេងរបស់កុមារ។



រូបទី២៧៖ សន្លឹករូប និងកូនកាស

បញ្ជាក់៖

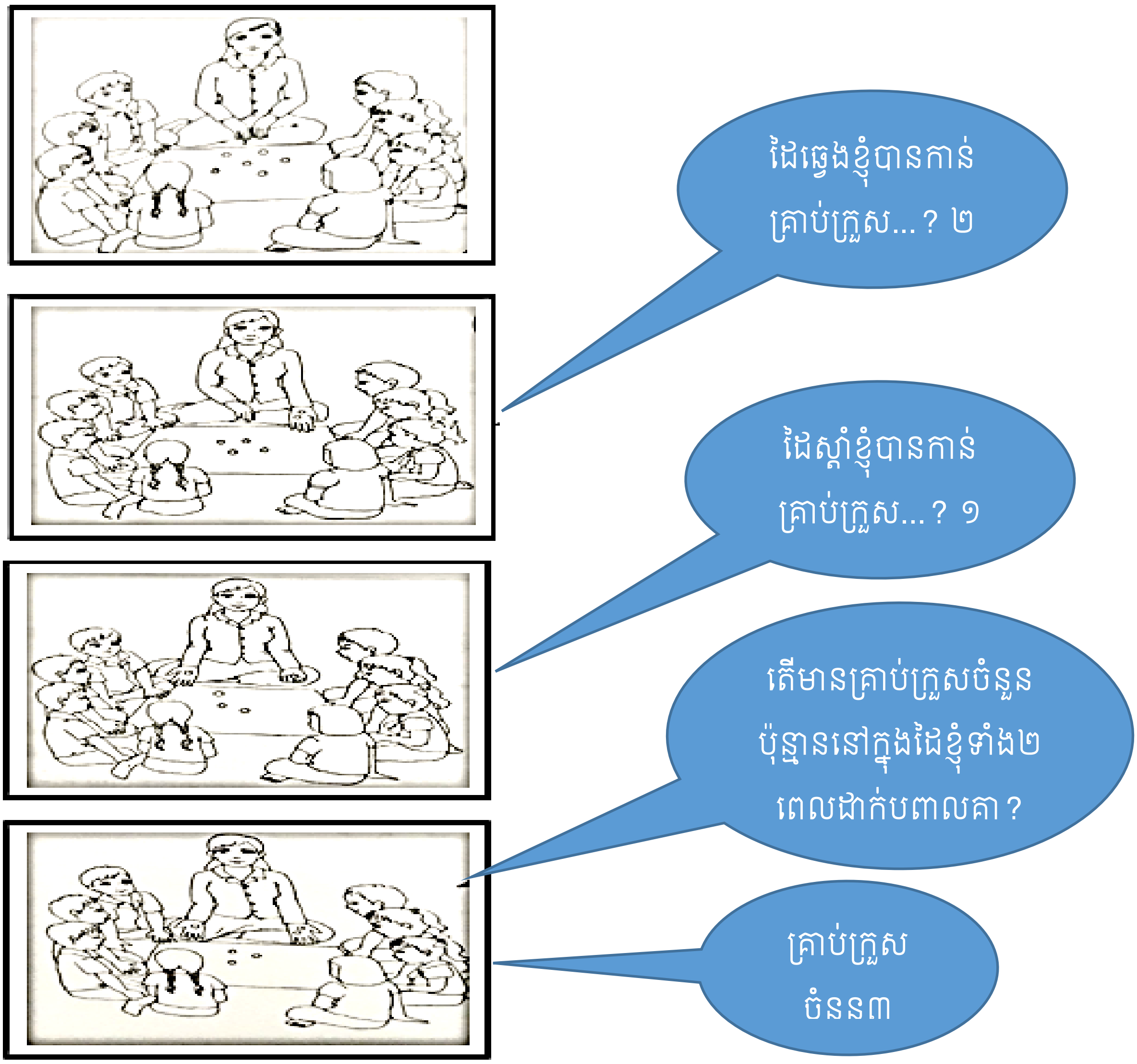
- សម្ភារ១សម្រាប់ កុមារលេងបានគ្នាចំនួន៥នាក់ ករណីក្នុង១ក្រុមមានកុមារ៤ នាក់ ត្រូវឱ្យសន្លឹករូបចំនួន៨និងកូនកាសទៅតាមចំនួនចំណុចរបស់សន្លឹករូប
- បើមានចំនួនកុមារប្រហែល២០នាក់ គេអាចបង្កើតបានជា៤ក្រុម ដោយមួយក្រុមៗមានកុមារ៥នាក់ ឬចែកជា២ក្រុម ដោយមួយក្រុមៗមានកុមារ១០នាក់។

ល្បែង៖ រាប់ចំនួន«នៅក្នុងដៃខ្ញុំទាំងពីរឬដែលដាក់បញ្ចូលគ្នា »

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភារ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងចំនួន
- ដាក់គ្រាប់ក្រួសចំនួន៦នៅលើតុ
- យកគ្រាប់ក្រួសចំនួន៣ ចេញពីលើតុទៅលាក់ក្រោយខ្នង ដោយដៃឆ្វេងក្ដាប់កូនកាសចំនួន២ ដៃស្ដាំក្ដាប់កូនកាសចំនួន១ មិនឱ្យកុមារឃើញ
- បង្ហាញដៃឆ្វេងឱ្យកុមារទាយចំនួននៅក្នុងដៃ រួចលាដៃឱ្យកុមាររាប់ចំនួន
- បង្ហាញដៃស្ដាំឱ្យកុមារទាយចំនួននៅក្នុងដៃ រួចលាដៃឱ្យកុមាររាប់ចំនួន
- ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនសរុបនៅក្នុងដៃទាំង២បញ្ចូលគ្នា
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះដោយផ្លាស់ប្ដូររបាប់ចំនួន
- ចែកសម្ភារឱ្យកុមារលេងតាមក្រុម គ្រូជាអ្នកសម្របសម្រួល។



រូបទី២៨៖ រាប់ចំនួន«នៅក្នុងដៃខ្ញុំទាំងពីរឬដែលដាក់បញ្ចូលគ្នា»

បញ្ជាក់៖

- សម្ភារដែលយកមកលេងអាចជាដុំក្រួស ឬគម្របដប ឬគ្រាប់អំពិល ឬរបស់ផ្សេងទៀត ត្រូវមាន អនាម័យ និងមានសុវត្ថិភាព
- សកម្មភាពនេះធ្វើបានជាមួយនឹងចំនួនតិចជាង ឬស្មើនឹង៦
- សរុបចំនួនគឺគ្រាន់តែជាការរាប់បញ្ចូល មិនមែននាំកុមារធ្វើប្រមាណវិធីបូកលេខទេ

ល្បែង៖ បំពេញលេខតាមចន្លោះពី១ដល់១០

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញតារាងបន្ទះលេខដែលមានចំនួនលេខពី១ដល់១០ បិទលើក្តារខៀនពិភាក្សាជាមួយកុមារ
- បង្ហាញបន្ទះលេខដែលមានលេខមិនពេញលេញ ឬមិនតាមលំដាប់ និងកូនកាសលេខ
- ឱ្យកុមាររៀបលេខបំពេញក្នុងប្រអប់ដែលមិនមានលេខឱ្យត្រូវតាមលំដាប់ពី១ ដល់១០ រួចនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់។

១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	១០

១	២			៥		៧			១០

១	២	៣	៤	៥	៦	៧	៨	៩	១០

បញ្ជាក់៖ អាចប្រើតារាងផ្សេងពីនេះ គ្រាន់តែផ្លាស់ប្តូរលេខ ដើម្បីបំពេញចន្លោះ។

ល្បែង៖ បង្កើតសំណុំចំនួនពី១ដល់១០

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញបណ្ណចំណុចដែលមានចំនួនពី១ ដល់១០ (បណ្ណចំណុច១ បណ្ណចំណុច២ បណ្ណចំណុច៣ ដល់បណ្ណចំណុច១០) ឱ្យកុមារសង្កេត និងរាប់ចំនួននៅក្នុងបណ្ណនោះម្តងមួយៗ
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ
- ដាក់គ្រាប់ក្រួសចំកណ្តាលរង្វង់កុមារចំនួន ១០គ្រាប់
- ប្រសិនបើគ្រូលើកបណ្ណដែលមានចំនួនចំណុច២ កុមារចាប់ផ្តុំគ្រាប់ក្រួសចំនួន២ៗឱ្យអស់
- គ្រូសួរ៖ តើកូនចាប់ផ្តុំគ្រាប់ក្រួស២ៗ បានប៉ុន្មានកញ្ចុំ? កុមារឆ្លើយ៖ គ្រាប់ក្រួសផ្តុំគ្នាចំនួន២ៗ បាន៥កញ្ចុំ នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ និងរាប់បញ្ជាក់ពីចំនួនកញ្ចុំ

- គ្រូបន្តលើក បណ្ណដែលមានចំនួនចំណុច៣ កុមារចាប់ផ្គុំគ្រាប់ក្រួស៣ៗឱ្យអស់ គ្រូសួរ៖ តើកូនចាប់ផ្គុំគ្រាប់ក្រួស ៣ៗ បានប៉ុន្មានកញ្ចុំ ?កុមារឆ្លើយថា៖ គ្រាប់ក្រួសផ្គុំគ្នាចំនួន៣ៗបាន៣កញ្ចុំ និង១កញ្ចុំទៀតមានក្រួសតែ ១គ្រាប់ (សល់១) នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ និងរាប់បញ្ជាក់ពីចំនួនកញ្ចុំ
- នាំកុមារលេងរបៀបនេះដោយចាប់ផ្តើមពីបណ្ណចំណុច១ រហូតដល់បណ្ណចំណុច១០។

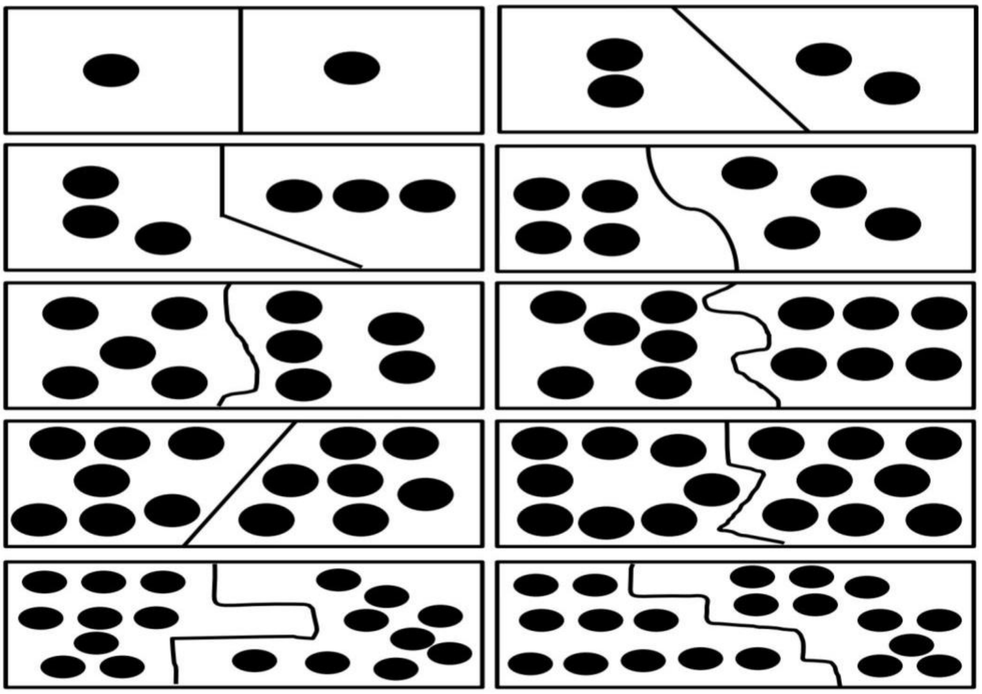
ល្បែង៖ ផ្គុំដូមីណូ ពី១ដល់១០

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនម្រាមដៃពី១ ដល់១០ និងរាប់ថយក្រោយមកវិញ
- ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនគ្រាប់ដូមីណូនៅលើបណ្ណចំនួនគ្រាប់ដូមីណូដែលបិទនៅលើក្តារខៀន
- បង្ហាញបណ្ណគ្រាប់ដូមីណូដែលបានកាត់ផ្តាច់ពីគ្នាឱ្យកុមារប្រាប់ចំនួនដែលមាននៅក្នុងបណ្ណនីមួយៗ រួចប្រឬកប្រឬល់ចូលគ្នា
- ចែកបំណែកបណ្ណគ្រាប់ដូមីណូដែលបានកាត់ផ្តាច់ពីគ្នា ពី១ដល់១០ តាមក្រុម
- នាំកុមារអនុវត្តដោយធ្វើការផ្គុំបំណែកគ្រាប់ដូមីណូតាមចំនួនដែលគ្រូបានបង្ហាញ
- នាំកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ ដោយធ្វើការបូកចំនួនដែលមាននៅក្នុងបំណែកទី១ និងបំណែកទី២ ឱ្យស្មើនឹងបណ្ណចំនួនគ្រាប់ដូមីណូដែលគ្រូបានបង្ហាញ។

ផ្គុំដូមីណូពី ១ ដល់ ១០



រូបទី២៩៖ ផ្គុំដូមីណូ ពី១ដល់១០

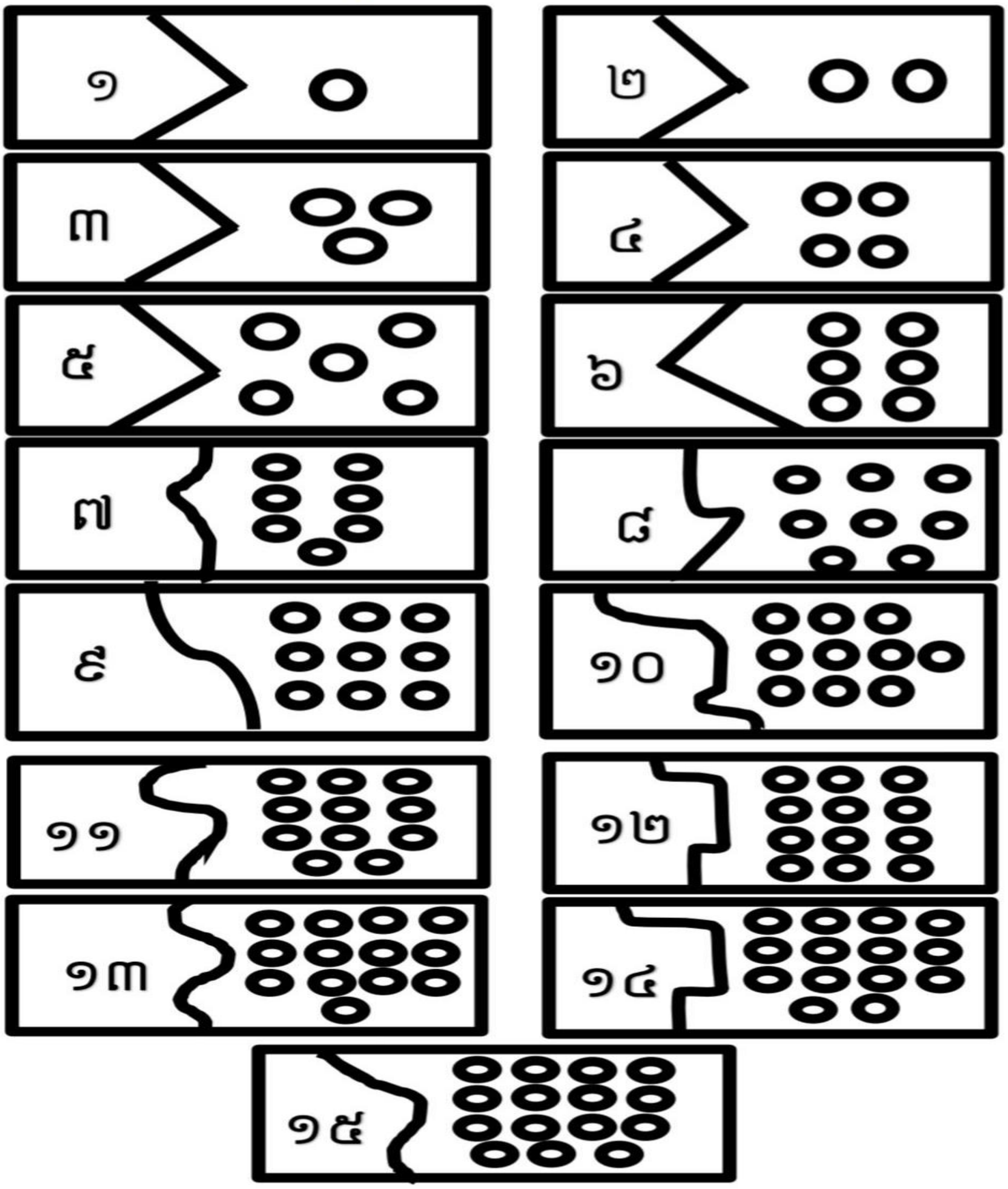
ល្បែង៖ ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខ ពី១ដល់១៥

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញបំណែកបណ្ណគ្រាប់ដូមីណូ និងបំណែកបណ្ណលេខពី១ដល់១៥ ដែលបានកាត់ផ្តាច់ពីគ្នា ឱ្យកុមារប្រាប់ពីចំនួនគ្រាប់ដូមីណូ និងលេខ
- ច្របល់បំណែកបណ្ណគ្រាប់ដូមីណូ និងបំណែកបណ្ណលេខពី១ដល់១៥ ចូលគ្នា
- ចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្តដោយផ្គុំបំណែកបណ្ណចំនួនគ្រាប់ដូមីណូឱ្យត្រូវនឹងបំណែកបណ្ណលេខរួចរៀបតាមលំដាប់ពី១ ដល់ ១៥ និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់។

ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខពី ១ ដល់ ១៥



- រូបទី៣០៖ ផ្គុំដូមីណូទៅនឹងលេខ ពី១ដល់១៥

ល្បែង៖ គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាព ពី១ដល់១៥

ដំណើរការសកម្មភា

របៀបលេង៖

- កុមាររាប់លេខតាមលំដាប់ក្នុងតារាង ពី១ដល់១៥
- លើកបង្ហាញបណ្ណលេខម្តងមួយៗមិនតាមលំដាប់ ឱ្យកុមារប្រាប់លេខ
- បង្ហាញរូបភាពមួយដែលមានតែចំនុចតូចៗ និងលេខដែលនៅរាយប៉ាយពីគ្នា
- ណែនាំឱ្យកុមារគូសភ្ជាប់លេខតាមលំដាប់លំដោយលេខដើម្បីបង្កើតបានជារូបភាពមួយ
- ផ្ទៀងផ្ទាត់ការគូសភ្ជាប់លេខបង្កើតបានជារូបភាពរបស់កុមារ។

រូបទី៣១៖ គូសភ្ជាប់លេខបង្កើតរូបភាព ពី១ដល់១៥

ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ល្បែង៖ តម្រៀបលេខតាមលំដាប់ពី១ដល់៣០

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បិទតារាងលេខពី១ដល់៣០ លើក្តារខៀន រួចនាំកុមាររាប់ចំនួនលេខ
- នាំកុមាររាប់ចំនួនបំពង់បឺត ឬគ្រាប់ក្រួសពី១ ដល់៣០
- បង្ហាញបណ្ណលេខពី១ដល់៣០ ម្តងមួយៗឱ្យកុមាររាប់លេខ រួចច្របល់បណ្ណលេខទាំងនោះបញ្ចូលគ្នា
- គ្រូចែកកុមារជាក្រុម និងចែកសម្ភារដល់កុមារ
- ក្រុមនីមួយៗ ធ្វើការពិភាក្សា និងជួយគ្នារៀបចំបណ្ណលេខតាមលំដាប់ពី១ដល់៣០
- ក្រុមនីមួយៗ ឡើងបង្ហាញលទ្ធផលនៃការរៀប ដោយធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ជាមួយតារាងគំរូដែលបានបិទនៅលើក្តារខៀន។

ល្បែង៖ ដូមីណូផ្គុំចំនួន

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភារ ទាំង៥ប្រភេទ ឱ្យកុមារសង្កេត ប្រាប់ពីចំនួន និងលេខ
- ណែនាំកុមារពីរបៀបផ្គុំចំនួនទៅតាមប្រភេទរូបភាពនីមួយៗ តាមលំដាប់ចំនួន និងលេខ
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងប្រគល់សម្ភារ ឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុម
- សម្របសម្រួល ផ្ទៀងផ្ទាត់ និងកែលម្អ។

បញ្ជាក់៖

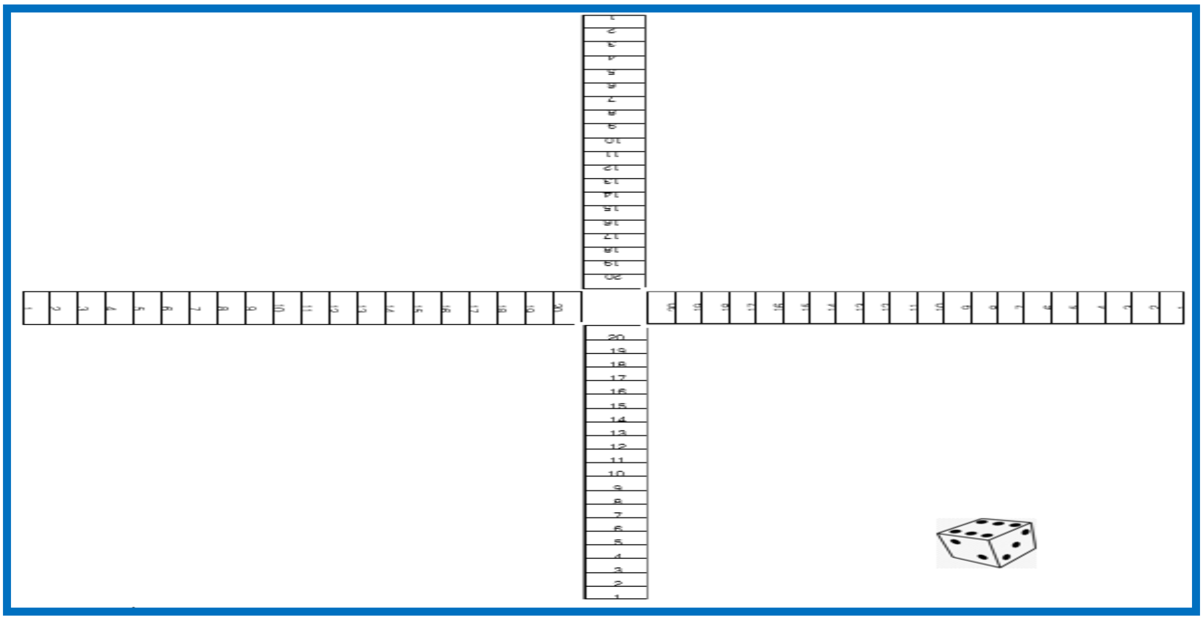
- ត្រូវផលិតសម្ភារ ឱ្យបានច្រើនក្រុមសម្រាប់កុមារលេង
- ពេលលេងចប់គ្រូត្រូវប្រមូលសម្ភារទុកដាក់តាមប្រភេទនីមួយៗ ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ ចៀសវាងការបាត់បង់ផ្នែកណាមួយយើងមិនអាចលេងបាននៅពេលក្រោយទៀត។

ការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងនៅលើផ្លូវរបស់ខ្ញុំ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- គូរផ្លូវខ្វែងគ្នា៤ ដោយផ្លូវនីមួយៗមានក្រឡាចត្រង្គ ចំនួន២០ ដោយមិនសរសេរលេខរៀង(គូរទុកឱ្យហើយស្រេចមុនពេលនាំកុមារលេង)។ ក្រឡាចត្រង្គនីមួយៗត្រូវតែធំទូលាយល្មម
- បង្ហាញផ្លូវដែលបានគូរទុក និងមេឡុកឡាក់ រួចនាំកុមារសង្កេត
- សរសេរលេខតាមលំដាប់នៃការរាប់លេខ ពី១ដល់២០ ក្នុងក្រឡាចត្រង្គ នៅលើផ្លូវទាំង៤
- ឱ្យកុមារចំនួន៥នាក់ឡើងមកលេង គឺកុមារ៤នាក់ ធ្វើជាកូនសម្រាប់ដើរ (កូនឡុកឡាក់) និងកុមារ
- ម្នាក់ទៀតជាអ្នកផ្ទៀងផ្ទាត់ផង ជាអ្នករើសមេឡុកឡាក់ឱ្យគេបោះផង
- ឱ្យកុមារប៉ាវ ឬកំណត់រកអ្នកចាប់ផ្តើមដើរមុនគេ
- អ្នកទី១៖បោះមេឡុកឡាក់ឡើង បានចំនួនចំណុចប៉ុន្មានត្រូវដើរទៅឈរតាមក្រឡាចត្រង្គចំនួនប៉ុណ្ណឹង។ **ឧទាហរណ៍៖** បោះបានចំនួន៣ ត្រូវដើរទៅមុខតាមក្រឡាចត្រង្គ ដែលមានលេខ៣។ កុមារដែលជាអ្នករើសមេឡុកឡាក់ ត្រូវរើសមេឡុកឡាក់ឱ្យទៅអ្នកវេនទី២បោះវិញម្តង
- អនុវត្តលេងរបៀបនេះជាមួយវេនអ្នកទី២ ទី៣ និងទី៤ វិលជុំរហូតដល់មានអ្នកដល់ទីមុនគេជាអ្នកឈ្នះ។



រូបទី៣២៖ ការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងនៅលើផ្លូវរបស់ខ្ញុំ

បញ្ជាក់៖

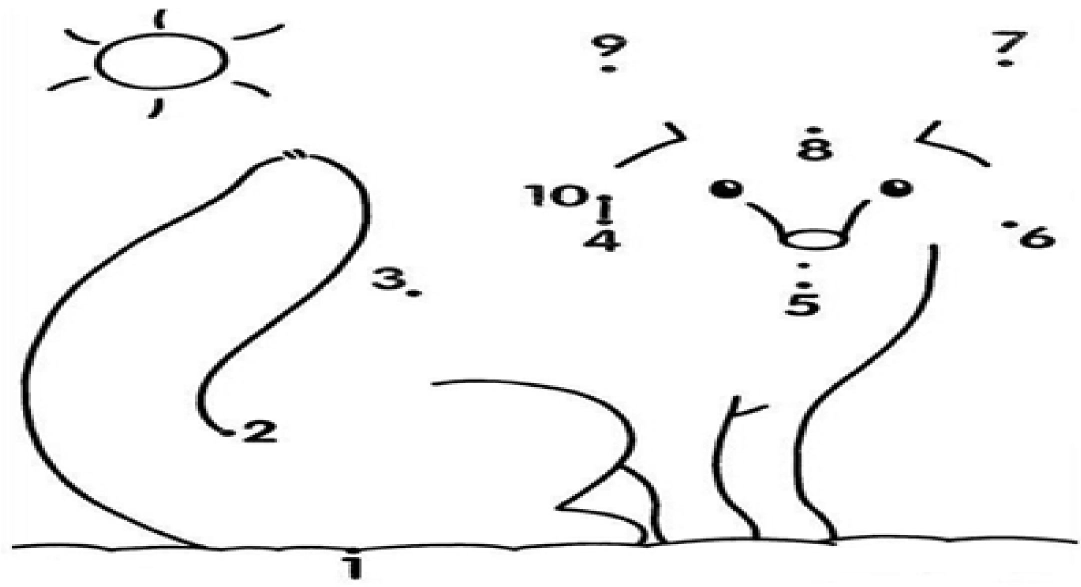
- រាល់ពេលផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងម្តងៗគ្រូនាំកុមារពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់ និងកត់សម្គាល់ការផ្លាស់ទីរបស់កុមារបាន ត្រឹមត្រូវ ឬមិនត្រឹមត្រូវ
- បើមានទីធ្លាធំទូលាយ គ្រូអាចគូសផ្លូវនេះឱ្យបានច្រើនទៅតាមលទ្ធភាព ដើម្បីកុមារបានលេងទាំងអស់គ្នា។

រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀង

ដំណើរការសកម្មភាព

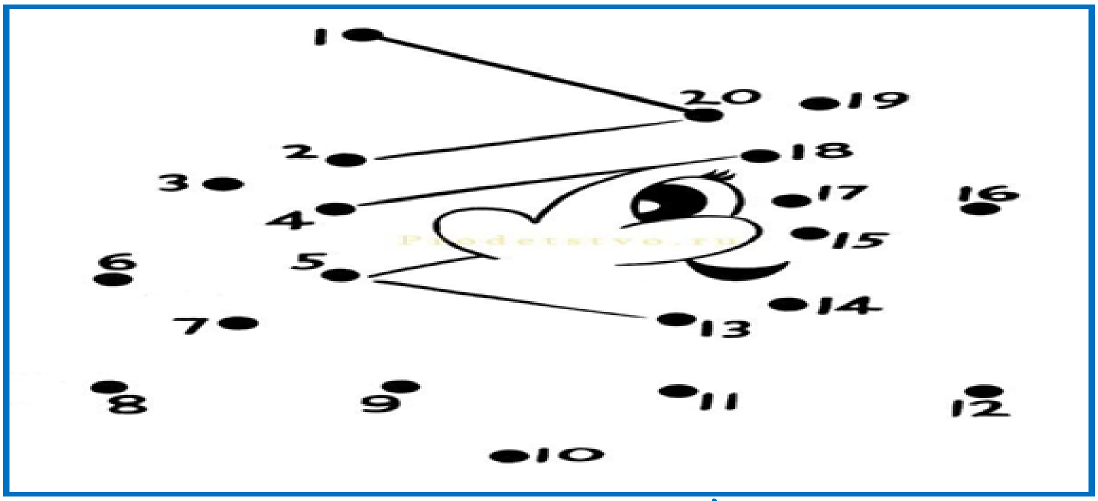
របៀបលេង៖

- បង្ហាញបន្ទះតារាងដែលមានចំនួន២៥ប្រឡោះ
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារ ដើម្បីសរសេរលេខតាមលំដាប់ ពី១ដល់២៥តាមការប្រាប់របស់កុមារ
- សរសេរលេខពី១ដល់ ២៥ នៅលើក្តារខៀន តាមលំដាប់លេខរៀង(សរសេរដើម្បីឱ្យកុមារឡើងគូស ភ្ជាប់បានជាខ្សែ
- ណែនាំឱ្យកុមារឡើងគូសភ្ជាប់លេខទាំងនេះធ្វើខ្សែមួយដោយគោរពតាមលំដាប់លេខរៀង
- បង្ហាញផ្ទាំងក្រដាសដែលមានចំណុចលេខ ជារូបគំនូរផ្សេងៗទៀត
- ចែក ផ្ទាំងក្រដាសដែលមានចំណុចលេខ ជារូបគំនូរផ្សេងៗឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុម ឬបុគ្គល
- ផ្ទៀងផ្ទាត់ការគូសភ្ជាប់រូបគំនូរតាមក្រុម ឬបុគ្គល។



រូបទី៣៣៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់១០

រូបទី៣៤៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់១៥



រូបទី៣៥៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់២០

រូបទី៣៦៖ រូបគំនូរជាចំនួនតាមលំដាប់លេខរៀងពី១ ដល់២៥
ល្បែង៖ បរិមាណ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភារឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ពីរាង(ការេ ចតុកោណកែង រង្វង់ និងផ្កាយ)និងចំនួនពី១ ដល់១០
    - លេងជាក្រុមៗ ក្នុង១ក្រុមមានចំនួន៥នាក់
    - អង្គុយជារង្វង់ ផ្កាប់សន្លឹករូបទាំង៤០សន្លឹកច្របល់ចូលគ្នាដាក់នៅចំកណ្តាលរង្វង់
    - ម្នាក់ៗ ត្រូវចាប់យកសន្លឹករូបពីកណ្តាលរង្វង់ម្នាក់មួយៗបន្តបន្ទាប់គ្នារហូតទាល់តែអស់សន្លឹករូបទាំង៤០ (កុមារម្នាក់បានសន្លឹករូប៨សន្លឹក)ឬឱ្យកុមាររាប់យកសន្លឹករូបម្នាក់ចំនួន៨សន្លឹកតែម្តងក៏បាន
    - ដំបូងប៉ាវរកអ្នកចាប់ផ្តើមទម្លាក់សន្លឹករូបមុនគេ (អ្នកទី១)
    - អ្នកទី១៖ ទម្លាក់រូបណាមួយដែលមានចំនួនច្រើនជាងគេ រួចអ្នកទី២ទម្លាក់១សន្លឹករូបបន្តបន្ទាប់គ្នារហូតដល់អ្នកទី៥ ហើយនាំកុមារពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់ មើលរាង និងចំនួនដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងសន្លឹករូបរបស់អ្នកទី១ បើអ្នកណាម្នាក់មានរាងដូច ហើយមានចំនួនច្រើនជាងអ្នកទី១ អ្នកនោះជាអ្នកឈ្នះ ត្រូវមានសិទ្ធិប្រមូលយកសន្លឹករូបមកដាក់មុខពីខ្លួន រួចមានសិទ្ធិទម្លាក់១សន្លឹកបន្តទៀត ហើយកុមារដទៃទៀតទម្លាក់បន្តគ្នា រួចនាំកុមារពិនិត្យ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ដូចមុន
    - លេងរបៀបនេះរហូតដល់អស់សន្លឹករូបពីរង្វង់
    - ចុងបញ្ចប់ត្រូវរាប់សន្លឹករូបរបស់ខ្លួនម្នាក់ៗ រួចធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់គ្នា កុមារណាដែលមានសន្លឹករូបច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុម សម្របសម្រួលក្នុងការលេងរបស់កុមារ។

បញ្ជាក់៖

- ត្រូវបញ្ជាក់ប្រាប់កុមារថារាល់មុនពេលទម្លាក់សន្លឹករូប ត្រូវចេះពិនិត្យលើសន្លឹករូបរបស់អ្នកទម្លាក់មុន រួចពិនិត្យមើលលើសន្លឹករូបរបស់ខ្លួន បើមានរាងដូចហើយមានចំនួនច្រើនជាងចាំទម្លាក់ បើគ្មានរាងដូចទេត្រូវទម្លាក់សន្លឹករូបណាក៏បានដែលមានចំនួនរាងតិចជាងគេទុកសន្លឹករូបដែលមានចំនួនច្រើនទុកលេងនៅជុំបន្ទាប់អាចឈ្នះគេវិញ
- រាល់ពេលបញ្ចប់នៃការលេងត្រូវផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានរាប់ចំនួននៅក្នុងសន្លឹករូប
- ត្រូវផលិតសម្ភារល្បែងឱ្យបានច្រើនកំប្លេ សម្រាប់កុមារលេងបានទាំងអស់គ្នា។

ល្បែង៖ ដើមឈើ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភារ (ដើមឈើ កូនកាស មេឡុកឡាក់) ឱ្យកុមារសង្កេត ប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ ចំនួនកូនកាស និង ចំនួនចំណុចនៅលើមុខមេឡុកឡាក់
- ណែនាំពីរបៀបលេង៖
    - ក្នុង១ក្រុមមានគ្នា៤នាក់ ក្នុង១នាក់ៗត្រូវមានរូបដើមឈើពណ៌១សន្លឹក កូនកាសចំនួន ៩ដែលមានពណ៌ដូចរូបដើមឈើ និងគ្រាប់មេឡុកឡាក់១ ដែលមានសញ្ញាខ្វែងមួយ ឬពី នៅលើមុខមេឡុកឡាក់
    - ដំបូងរកអ្នកចាប់ផ្តើមបោះមេឡុកឡាក់មុនគេ។ ពេលចាប់ផ្តើមបោះមេឡុកឡាក់បាន ចំនួនប៉ុន្មាន ត្រូវរើសកូនកាសតាមចំនួនដែលបានបោះនោះ យកទៅដាក់ចន្លោះដែល មាននៅសន្លឹកដើមឈើរបស់ខ្លួន រួចបន្តទៅអ្នកទី២ ទី៣ ទី៤ ធ្វើដូចអ្នកទី១ដែរ
    - បើមេឡុកឡាក់បោះបានចំគំនូសខ្វែងចំនួនប៉ុន្មានត្រូវដកកូនកាសតាមចំនួនដែលបោះ បាននោះចេញពីដើមឈើមកវិញ
    - ម្នាក់ៗត្រូវលេងតាមវេនរបស់ខ្លួនវិលជុំបន្តបន្ទាប់គ្នា រហូតដល់មានអ្នកណាម្នាក់បំពេញ គ្រប់ចន្លោះប្រហោងនៃដើមឈើនោះ ហើយធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ ទើបបញ្ចប់ការលេង
- ចែកកុមារជាក្រុម និងចែកសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួលការលេងរបស់កុមារ។

រូបទី៣៧៖ ល្បែងដើមឈើ

បញ្ជាក់៖

- ក្នុងករណីអ្នកចាប់ផ្តើមបោះមេឡុកឡាក់មុនគេបានចំចំណុចខ្វែងគ្មានសិទ្ធិរើសកូនកាសដាក់លើសន្លឹក ដើមឈើនោះទេ ត្រូវបន្តឱ្យអ្នកទី២

- ក្នុង ១ក្រុមអាចប្រើមេឡុកឡាក់ ១នាក់ ឬក្នុង ១ក្រុម ប្រើមេឡុកឡាក់តែ ១ ក៏បានអាស្រ័យលើគ្រូជាអ្នករៀបចំសម្ភារៈ
- ល្បែងនេះគ្រាន់តែឱ្យកុមារមានការអនុវត្តនូវខ្លឹមសារបន្ថែម និងបន្ថយតែប៉ុណ្ណោះ មិនអាចឈានដល់ការប្រើសញ្ញា (+) និង(-) និងគិតលេខនោះទេ
- ត្រូវផលិតសម្ភារឱ្យបានច្រើន សម្រាប់កុមារលេងតាមក្រុម។

ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ

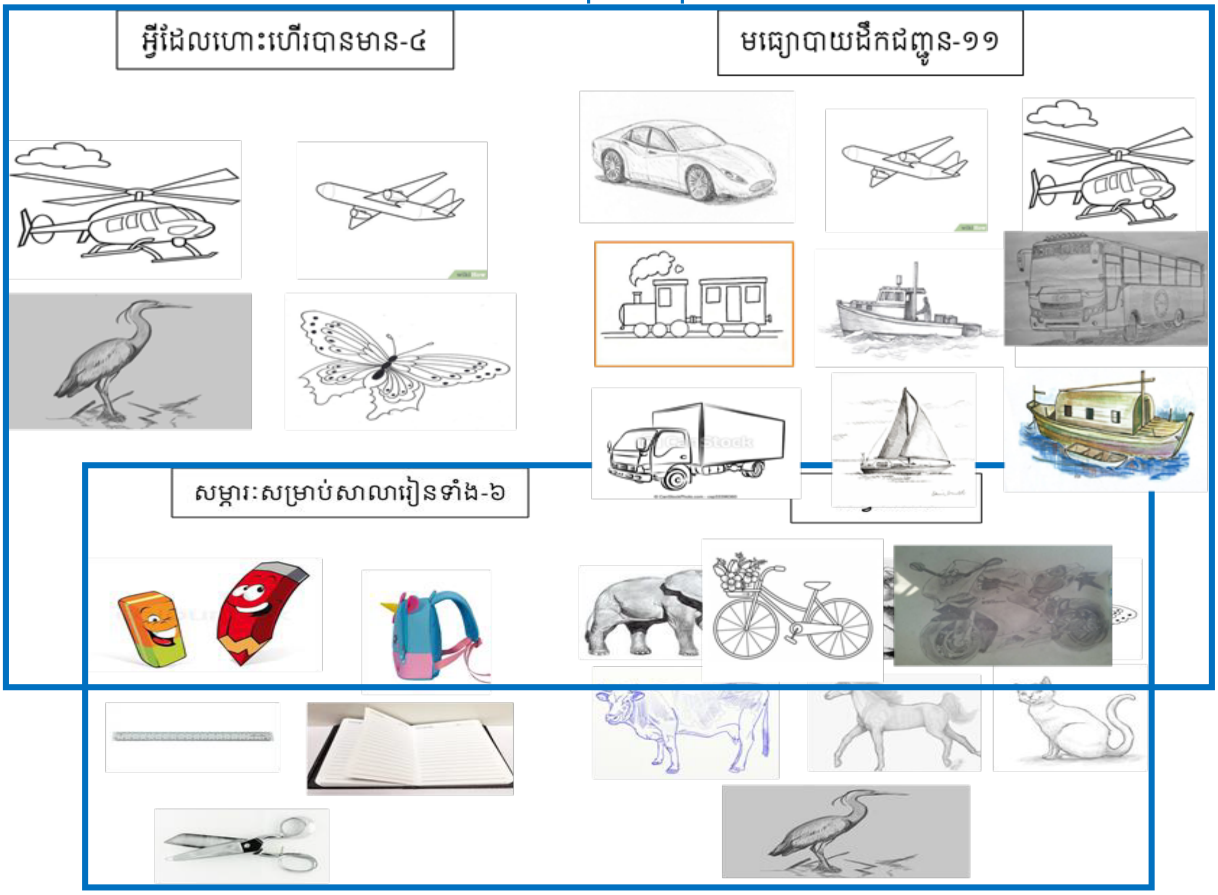
ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាព(កង្កែប អាវ ឡាន...ចំនួនទាំងអស់១១) ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ ចំនួន និងពណ៌
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារដើម្បីកំណត់រកចំណុចរួមនៃគំនូររូបភាពទាំងនោះ ក្នុងករណីកុមារកមិនឃើញ គ្រូជាអ្នកប្រាប់៖ផ្ទាំងរូបភាពនេះមានរូបពណ៌ដូចៗគ្នាដាក់ឈ្មោះថា«សំណុំពណ៌បៃតងមានចំនួន១១» រួចឱ្យកុមារថាតាម
- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពទី២ ផ្ទាំងរូបភាពទី៣ និងផ្ទាំងរូបភាពទី៤ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងចំនួន
- ណែនាំឱ្យកុមារពិភាក្សាគ្នា ដោយឈានទៅបង្កើតការដាក់ស្លាកឈ្មោះទៅតាមផ្ទាំងរូបនីមួយៗ
- ចែកផ្ទាំងរូបភាព ឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុម គ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ម្តង១ក្រុមៗ និងសរសេរស្លាកឈ្មោះដាក់ឱ្យសំណុំផ្ទាំងរូបភាពទាំងនោះតាមការប្រាប់របស់ក្រុមនីមួយៗ។

រូបទី៣៨៖ ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ

រូបទី៣៩៖ ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ



រូបទី៤០៖ ខ្ញុំគូររូប ខ្ញុំសរសេរ

បញ្ជាក់៖

- ថតចម្លងផ្ទាំងរូបភាពនីមួយៗ រួចផាត់ពណ៌ និងកាត់ជាផ្ទាំងៗ តាមសំណុំរូបភាពនីមួយៗ
- សំណុំស្លាកឈ្មោះទី២«សម្ភារសម្រាប់សាលារៀនមាន៦» ទី២«សត្វមាន៧ ទី៣«អ្វីដែលហោះហើរបានមាន៤» ទី៤« មធ្យោបាយដឹកជញ្ជូន»
- នៅពេលក្រោយ គ្រូអាចនាំកុមារលេងជាមួយនឹងផ្ទាំងរូបភាពផ្សេងៗទៀតដូចជា៖

១.សម្ភារផ្ទះបាយចំនួន ១២

២.ផ្លែឈើចំនួន ១០

៣.សត្វជើង៤ចំនួន ៤

៤.ខោ អាវចំនួន ១៣

៥.គ្រឿងសង្ហារឹមចំនួន ៥

៦.វត្ថុផ្សេងៗដែលមានរាងមូលចំនួន ៦

៧.ប្រដាប់ប្រដាអនាម័យចំនួន ៨

៨.អ្វីដែលអាចមើលឃើញនៅលើមេឃ ចំនួន៤

៩.សម្ភារសម្រាប់ដេរប៉ាក់ចំនួន ៧

១០.ឧបករណ៍នេសាទចំនួន ៦

យើងផ្តុំកូនកាស

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញកូនកាស ឬគ្រាប់ក្រួស ឬគម្របដបចំនួន៤០ ឱ្យកុមារសង្កេត និងរាប់ចំនួន
- នាំកុមារផ្តុំកូនកាស ឬគ្រាប់ក្រួស ឬគម្របដបពីរៗដាក់ក្នុងកញ្ចប់ រួចឱ្យកុមាររាប់ចំនួនកញ្ចប់ និងប្រាប់ពីចំនួនកូនកាសដែលនៅសល់ (បានចំនួន១០កញ្ចប់ គ្មានសំណល់)
- បង្ហាញផ្ទាំងដែលមានរូបកូនកាសចំនួន៤០ ដែលបានគូរទុក បិទនៅលើក្តារខៀន គ្រូគូរព័ទ្ធជុំវិញកូនកាសចំនួនពីរៗ (២ដុំ) រួចឱ្យកុមារឡើងគូរបន្ត ម្តងម្នាក់ៗ រហូតដល់អស់ចំនួនកូនកាស នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ម្តង
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗនិងចែកសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្ត ដោយបញ្ជាក់ពីការផ្តុំជាកញ្ចប់ ២ ៣ ៤ ៥ ១០ ២០ និងប្រាប់ពីសំណល់។ គ្រូសម្របសម្រួល ដោយផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលបញ្ចូលទៅក្នុងតារាងខាងក្រោម

បញ្ជាក់៖

- នៅទីនេះគេសំដៅទៅលើវិធីរៀបចំ និងគូររូបតំណាង។ ប៉ុន្តែគេសំដៅទៅលើការរាប់ និងការរិះគិត អំពីចំនួននិងអំពីបរិមាណផងដែរ។ ដូចនេះកុមារត្រូវតែពិនិត្យសម្គាល់ថា នៅពេលដែលកូនកាសនៅក្នុងកញ្ចប់មានចំនួនតិច ចំនួនកញ្ចប់នឹងមានចំនួនច្រើន បើកូនកាសនៅក្នុងកញ្ចប់មានចំនួនច្រើន ចំនួនកញ្ចប់មានចំនួនតិចវិញ។

រឿងនិទាន៖ ចុងក្រោយសល់តែខ្ញុំម្នាក់

ដំណើរការសកម្មភាព

ព្រឹកថ្ងៃសៅរ៍មកដល់ គីគីមានអារម្មណ៍ធុញថប់មិនចង់ទៅរៀន។ គីគីបានប្រាប់ម្តាយឱ្យជួយសុំច្បាប់អ្នកគ្រូ១ ពេល។ ផ្ទះគីគីនៅជិតសាលារៀន។ គីគីនៅម្នាក់ឯងអផ្សុកណាស់ ក៏ចេញមកលេងនៅខាងក្រៅផ្ទះ សំឡឹងទៅទីធ្លាដែលធ្លាប់រត់លេង សំឡឹងទៅថ្នាក់រៀន មានអារម្មណ៍ថាស្តាយក្រោយ។ ស្នូរជួង ម៉ឺងៗ សិស្សសាលាទាំងអស់រត់ចេញមកលេងពេញទីធ្លាសាលា។ ស្រាប់តែសំឡេងជាច្រើនស្រែកមកព្រមគ្នា៖ គីគីឯងឈឺអីនឹង ពួកខ្ញុំ និងអ្នកគ្រូបារម្ភពីគីគីឯងណាស់។ ?គីគីញញឹមស្ងួតតបវិញ៖ ខ្ញុំញុាំថ្នាំបានធូរខ្លះហើយ នាំខ្ញុំលេងបន្តិចទៅដើម្បីឱ្យចេញញើស។ មិត្តគីគីនិយាយ៖ តោះអញ្ចឹងយើងនាំគ្នាលេងល្បែងដណ្តើមស្លឹកឈើ។ គីគី និងមិត្តភក្តិនាំគ្នារាប់៖ ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ គ្រប់ចំនួនល្មម ចែកគ្នាបាន ១ក្រុម ៥នាក់ ប៉ុន្តែខ្វះមេក្រុមម្នាក់ជាអ្នកហៅលេខឱ្យយើង។ កំពុងតែគិតគ្នារកមេក្រុម។ មិត្តភក្តិគីគី ៣នាក់ ក៏និយាយថា៖ គីគីបានធូរស្រាលហើយ គ្នាខ្ញុំបីនាក់ទៅធ្វើកិច្ចការបង្ហើយជូនអ្នកគ្រូសិនណា !គីគីញញឹមងក់ក្បាលរួចនិយាយថា៖ យើងសល់តែ៧នាក់។ យើងដូរមកលេងល្បែងលាក់កន្សែង តើបានឬទេ? ដោយអាណិតគីគីមិត្តភក្តិដែលនៅសល់ក៏យល់ព្រម។ គីគីអរណាស់ក៏រត់ចូលទៅយកក្រមាពីក្នុងផ្ទះ គីគីលាន់មាត់ បាត់ !អ្ហា» ?២នាក់ទៀត ទៅណាហើយនៅសល់តែ ៥នាក់ គិតរួមទាំងខ្ញុំ។ មិត្តភក្តិតបវិញថា៖ ២នាក់នោះសុំទៅបត់ជើងតូចនៅឯសាលារៀន បន្តិចទៀតមកដល់ហើយ។ ស្នូរជួងបន្លឺឡើងម៉ឺងៗ មិត្តភក្តិគីគីទាំង ៤នាក់ រត់

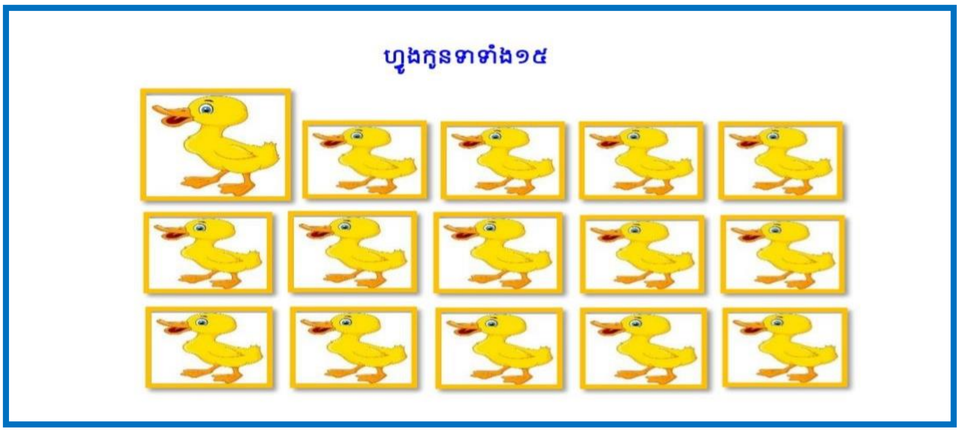
យ៉ាងលឿនទៅថ្នាក់រៀនវិញដោយមិនងាកក្រោយ។ គីគីដកដង្ហើមធំ ហើយពោលតែម្នាក់ឯងថា៖ ចុងក្រោយសល់តែខ្ញុំម្នាក់។«ថ្ងៃក្រោយមិនឈប់សម្រាកទៀតឡើយ !

រឿងនិទាន៖ ហ្វូងកូនទាទាំង១៥

ដំណើរការសកម្មភាព

ព្រឹកថ្ងៃសៅរ៍មកដល់ កេប កេប មេហ្វូងស្រែកហៅកូនក្រុម។ កូនទាទាំងអស់រត់មកឈរតម្រង់ជួរដោយឆ្លើយ៖ កេប កេប លាន់រំពង។ កេប កេប មេហ្វូង ដែលជារៀមច្បងបានឱ្យកូនទារាប់បន្តគ្នា ចាប់ពីអ្នកឈរខាងមុខគេ រហូតដល់អ្នកឈរខាងក្រោយគេបង្អស់៖ ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០ ១១ ១២ ១៣ ១៤ មេហ្វូងរាប់ខ្លួនឯងមួយថែមទៀតគឺ ១៥។ អូហ៎! ១៥នាក់ ជុំគ្នាហើយ យើងបែកគ្នាទៅរកចំណីរៀងៗខ្លួន ១ម៉ោងក្រោយមកយើងជួបគ្នាក្រោមម្លប់ឈើនេះវិញ។ ដល់ម៉ោងកំណត់មេហ្វូងបានស្រែក កេប កេប ហៅកូនទា។ កូនទា កេប កេប ១ក្រុមបានរត់មក មេហ្វូងរាប់ចំនួនកូនទាបាន៥ រួចគូសរង្វង់ព័ទ្ធជុំវិញដោយដាក់លេខ ៥ ចំណាំ និងហាមមិនឱ្យចេញក្រៅ។ មេហ្វូងទាភ័យណាស់ រត់ឆ្វេងឆ្វាៗ ស្រាប់តែឃើញកូនទា១ក្រុមទៀតមកដល់ មេហ្វូងអរណាស់ គាត់គូសរង្វង់ព័ទ្ធជុំវិញកូនទា និងដាក់លេខ៤ចំណាំ។ កេប កេប កូនទា១ក្រុមទៀតក៏មកដល់ មេហ្វូងរាប់កូនទាដោយគូសរង្វង់ព័ទ្ធជុំវិញ និងដាក់លេខ ៥ ចំណាំដូចក្រុមកូនទាមុនៗ។ មេហ្វូងរាប់ស្ងាត់ៗ តែម្នាក់ឯង ហើយពាំលេខមករាប់បញ្ចូលគ្នាទៀត ឃើញតែ១៤ៗ គិតសាចុះឡើងរាប់បន្ថែមចុះឡើងនៅតែ១៤។ មេហ្វូងភ័យណាស់ រត់ឆ្វេងឆ្វាចុះឡើងស្រែកថា៖ «កេប កេប បាត់កូនទា១ៗ!» ។ ឯកូនទាមើលគ្នីគ្នា ហើយស្រែកតបថា៖ «កេប កេប គ្រប់ហើយ មិនបាត់ទេៗ»។ មេហ្វូងមិនអស់ចិត្ត ក៏ឱ្យកូនទា២ក្រុមរត់ចូលគ្នាហើយ ៥ ថែម ៤ សរុបបាន ៩។ ដើម្បីបញ្ជាក់មេហ្វូងឱ្យកូនទារាប់បន្តគ្នា១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ មេហ្វូងលាន់មាត់៖ អូហ៎! ៩ ត្រូវហើយ ធូរទ្រូងបន្តិច ឥឡូវកូនទាទាំង៥ ត្រូវរត់មកចូលគ្នាក្នុងក្រុមដែលមានគ្នា ៩នាក់ សរុប គឺ១៤ អរគុណប្អូនៗ ចូររាប់បន្តគ្នាដោយចាប់ផ្តើមពី១ទៅ»។ កូនទាចាប់ផ្តើមរាប់បន្តគ្នា៖ ១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩ ១០១១ ១២ ១៣ ១៤។ មេហ្វូងស្រែកថា៖ ហេតុអ្វីឃើញតែ១៤?

កូនទាទាំងអស់នាំគ្នាចង្អុលទៅមេហ្វូង ហើយស្រែកថា៖ ថែមមេហ្វូង១ទៀតទើបបាន១៥។ មេហ្វូងក្រឡេកមើលខ្លួនឯង ហើយសើចព្រមគ្នាដោយនិយាយថា៖ ពិតជា ១៥មែន! ពិតជា ១៥មែន។ តោះ ! យើងចេញដំណើរទៅទ្រុងយើងវិញ ពុកម៉ែកំពុងរង់ចាំពួកយើងហើយ។



រូបទី៤១៖ ហ្វូងកូនទាទាំង១៥

បញ្ជាក់៖ ចំពោះសកម្មភាពគោលរឿងនិទាន គឺដំណើរការបង្រៀនបណ្ដើរ បិទរូបភាពបណ្ដើរ ឬធ្វើកាយវិការបណ្ដើរ ដោយផ្ដោតជាសំខាន់លើខ្លឹមសារក្នុងអត្ថបទដែលតម្រូវឱ្យកុមារយល់ដឹង និងអាចឆ្លើយតបទៅនឹងវត្ថុបំណងនៃមេរៀន នីមួយៗ។

ចម្រៀង៖ ខ្ញុំអាយុបួនឆ្នាំ

ខ្ញុំអាយុទើបតែបួនឆ្នាំ ខ្ញុំរៀនចេះចាំ លេខ១ លេខ២
ហាត់ពត់វាចាភាសាសំតី លេខប្រាំមួយប្រាំពីរ ខ្ញុំរាប់បានដែរ។

កុកមួយ កុកពីរ កុកបី

កុកមួយ កុកពីរ កុកបី ទៅស្ទូចត្រីបបួលកុកបួន
កុកប្រាំមិនសូវស្រួលខ្លួន បបួលកុកបួនហៅកុកប្រាំមួយ។

ចាប់ត្រី

តាក់ទីងកណឹងណឹង បងមុជទឹកបឹង ចាប់បានត្រីប្រាំ
អាពីរធ្វើផ្អកអាបីធ្វើម៉ាំ ចាប់បានត្រីប្រាំ យកទៅភោក្ដា
តាក់ទីងកណឹងណឹងៗ។

ប្រាំគឺជាក្បួនការពារនេត្រា (តាមយូធូប)

មួយ ពីរ បី បួន ប្រាំគឺជាក្បួនការពារនេត្រា មួយត្រូវតែញុំាប្រចាំជាតិអា
ពីរត្រូវរក្សានូវអនាម័យៗ បីកុំទស្សនាឬអានអក្សរជិតឆ្ងាយពេកថ្ងៃ
រកពន្លឺគ្រប់ទោះយប់ឬថ្ងៃ ត្រូវចេះកែខៃឱ្យល្មមកុំឱ្យហួស
ទីបួននោះថា ត្រូវតែបង្ការកុំឱ្យរបួស មកលើគ្រាប់ភ្នែកវាអាចជ្រុលហួស
ប្រុងប្រយ័ត្នខ្ពស់ផុតគ្រោះបន្ទាន់ៗ វីប្រាំសោតណា បើមានបញ្ហាប្រញាប់រួសរាន់
ឱ្យពេទ្យពិនិត្យឆាប់ពិតជាទាន់ ចាំកុំបីភាន់មានប្រាំប្រការៗ។

ឆ្វេង ស្ដាំ

ឆ្វេងស្ដាំចាំឱ្យស្ទាត់ (១ ២) ពួកយើងប្រយ័ត្នដើរឱ្យត្រូវជើង (១ ២)
ឆ្វេងស្ដាំត្រូវចាំពួកយើង (១ ២) ដើរឱ្យត្រូវជើងកុំឱ្យច្រឡំ (១ ២)។

យើងរៀនលេខ

លេខ១ លេខ២ លេខ៣ កុមារប្រុសស្រី ចូលអ្នកចងចាំ
លេខ៤ លេខ៥ ចូលអ្នកចងចាំ ចាំកុំឱ្យភ្លេច លេខ៦ លេខ៧ លេខ៨និងលេខ
រាប់ឱ្យជាប់ជួន ចាំដល់លេខ១០។

ចំនួនម្រាមដៃ

ដៃឆ្វេងមានម្រាមប្រាំ ដៃស្តាំក៏មានប្រាំដែរ
ឆ្វេងក៏ប្រាំ ស្តាំក៏ប្រាំ ប្រាំនិងប្រាំត្រូវជា១០ (២ដង)។

កំណាព្យ៖ ខែទាំង ១២ (បទព្រហ្មគីតិ)

ទីមួយខែមករា ពីរសោតណាខែកុម្ភៈ
ទីបីមីនាជាក់ បួនលើកដាក់ខែមេសា
ឧសភាខែទីប្រាំ ប្រាំមួយចាំខែមិថុនា
ប្រាំពីរខែកក្កដា ខែសីហាទីប្រាំបី
ប្រាំបួនខែកញ្ញា ដប់តុលាលោកស្រដី
ដប់មួយវិច្ឆិកាប្រិមប្រិយ៍ ដប់ពីរថ្មីត្រូវខែធ្នូ។

ពាក្យបណ្ដៅសត្វដំរី (បទកាកគតិ)

មិត្តអើយចាំរក គិតហើយឆ្លើយមក
ប្រាប់ខ្ញុំវិញណា មានសត្វមួយនោះ
មាឌធំអស្ចារ្យ លើសសត្វនានា
តែភ្នែកវាតូច។
មិត្តអើយខ្ញុំដឹង ឈ្មោះសត្វធំនឹង
ខ្លួនខ្មៅប្រៀបដូច ពណ៌ខ្លួនក្របី
ត្រចៀកធំភ្នែកតូច ប្រមោយវហ៊ែស
គឺសត្វដំរី។

វង្វាស់វង្វាល់

ថ្នាក់កម្រិតទាប

ដងទឹកដាក់ដបប្រណាំងគ្នា(ពេញ និងកន្លះ)

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភារ និងឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារទាំងនោះ
- ណែនាំកុមារឱ្យដងទឹកដាក់ដបប្រណាំងគ្នា ពេញ និងកន្លះ
- កុមារអនុវត្តតាមលក្ខខណ្ឌល្បែងប្រឡងប្រណាំង
- នាំកុមារធ្វើការវាស់កម្រិតទឹកដែលមាននៅក្នុងដបទឹកនីមួយៗ ដោយប្រើក្រដាសជាខ្នាតសម្រាប់វាស់ចំណុះពេញកន្លះ។

បញ្ជាក់៖

- ដបទឹក ពែងទឹក ត្រូវមានទំហំប៉ុនគ្នា និងក្រិតខ្នាតដបទឹកដែលមានចំណុះទឹកកន្លះដប
- ការប្រឡងប្រណាំងដងទឹកចាក់ដប គ្រូត្រូវមានភាពច្នៃប្រឌិតសកម្មភាពតាមមធ្យោបាយផ្សេងៗ។

ប្រៀបធៀបចំនួនស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាង ក្នុងចំនួនពី១ ដល់៥

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ហៅកុមារមកឈរជាពីរក្រុមធ្វើយ៉ាងណាឱ្យមានចំនួនស្មើគ្នា តិចជាងគ្នា ច្រើនជាងគ្នាក្នុងរង្វង់ចំនួន ៥ នាក់ ឱ្យកុមារដទៃទៀតប្រាប់ពីលទ្ធផលនៃការប្រៀបធៀប
- បង្ហាញដបដែលមានបិទលេខនិងចំនួនចំណុចពី១ ដល់៥ មិនតាមលំដាប់រួចនាំកុមាររាប់ និងប្រាប់ចំនួនទាំងនោះម្តងមួយដបៗ
- ចែកដបទឹកសុទ្ធដែលមានបិទចំនួនចំណុចក្នុងមួយក្រុមៗ ចំនួន ៥ដប និងគ្រាប់គ្រួសចំនួន ១៥គ្រាប់
- កុមារក្នុងក្រុមនីមួយៗ យកគ្រាប់គ្រួសដាក់ក្នុងដបតាមចំនួនចំណុចដែលមានបិទនៅលើដប
- បន្ទាប់មក គឺតម្រៀបដបតាមលំដាប់ចំនួនពីតិចទៅច្រើន និងពីច្រើនមកតិចវិញ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ក្រុមធំ
- នាំកុមារទាំងអស់ប្រៀបធៀបចំនួនគ្រាប់គ្រួសក្នុងដប ម្តងពីរដបៗ តាមការកំណត់របស់គ្រូ(ស្មើគ្នា តិចជាង ច្រើនជាង)។

បញ្ជាក់៖ រាល់ពេលប្រៀបធៀប គ្រូនាំកុមារធ្វើការបញ្ជាក់ចំនួនតិចជាង ច្រើនជាង និងចំនួនស្មើគ្នា។

ធ្ងន់ និងស្រាល

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មាន រួចលើកទម្ងន់នៃវត្ថុ២ ដែលមានទម្ងន់ខុសគ្នា ដោយឱ្យកុមារបញ្ជាក់ពាក្យ ធ្ងន់ ស្រាល ដូចជា៖ សៀវភៅ២ក្បាល តុ និងកៅអី ថ្ម១ដុំ និងគ្រាប់គ្រួស១ដុំ កុមារធាត់ និងកុមារស្គម ប្រើប្រអប់ចំនួន២ (ប្រអប់ទី១ទទេ និងប្រអប់ទី២មានដាក់ដុំថ្ម) ជាដើម
- ឱ្យកុមារឡើងមកលើកវត្ថុទាំងនោះម្តងមួយៗ និងប្រាប់ពីទម្ងន់ ធ្ងន់ ស្រាល ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារបានចូលរួមលើកទាំងអស់គ្នា
- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ក្រុមទី១ រើសវត្ថុធ្ងន់ ក្រុមទី២ រើសវត្ថុស្រាល
- កុមារអនុវត្តដោយប្រើប្រាស់សម្ភារខាងលើ និងបង្ហាញពីអំណះអំណាង។

ខ្ពស់ និងទាប

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ហៅកុមារពីរនាក់ឡើងមកឈរមុខក្តារខៀន ឱ្យកុមារដទៃទៀតប៉ាន់ស្មានកម្ពស់ រួចវាស់កម្ពស់កុមារទាំង ២ដោយគ្រិតនៅលើជញ្ជាំងពីកម្ពស់ ខ្ពស់ ទាប របស់កុមារទាំងពីរនាក់
- ឱ្យកុមារចាប់ដៃគូវាស់កម្ពស់ជាមួយគ្នា២នាក់ៗ រួចប្រាប់ចម្លើយម្នាក់ណាខ្ពស់ និងម្នាក់ណាទាប
- ឱ្យកុមារវាស់កម្ពស់ វត្ថុ២ៗខុសគ្នា ដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់
- ឱ្យកុមាររកវត្ថុដែលខ្ពស់ជាង និងទាបជាង។ **ឧទាហរណ៍៖** តុខ្ពស់ជាងកៅអី ទូខ្ពស់ជាងតុ ...។

បញ្ជាក់៖

- ការវាស់កម្ពស់ ខ្ពស់ និងទាប អាចប្រើរបៀបផ្សេងៗដូចជា ការឈរគ្រិតកម្ពស់ដោយការគូសគំនូសនៅលើជញ្ជាំង យកខ្សែវាស់ ការគ្រិតនៅនឹងផ្ទៃរាបស្មើ ជាដើម។

វែង និងខ្លី

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

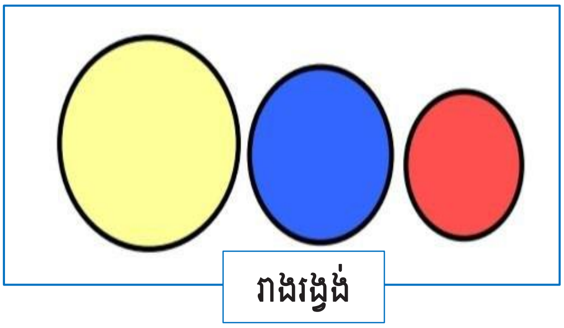
- បង្ហាញស្លាបព្រាចំនួនពីរឱ្យកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបថាតើស្លាបព្រាទាំងពីរមានអ្វីប្លែកគ្នា?
- កុមារសង្កេត និងប្រាប់ពីភាពប្លែកគ្នារវាងរូបទាំងពីរ គឺមានពាក្យវែង និងខ្លី
- សួរកុមារថាតើធ្វើដូចម្ដេចទើបដឹងថាស្លាបមួយណាវែងជាង និងមួយណាខ្លីជាង?
- កុមារឡើងបង្ហាញពីហេតុផលដែលបញ្ជាក់ឱ្យចម្លើយរបស់ខ្លួនបានត្រឹមត្រូវ(ចម្លើយដាក់ដងវាឱ្យស្មើគ្នា ដោយផ្ដេកចុះ ឬដាក់បញ្ឈរ គេនឹងរកឃើញដោយងាយ)
- នាំកុមារវាស់ស្លាបវែង ខ្លីដោយប្រើខ្នាតជាបន្ទះក្រដាសតូចវែង ឬខ្សែដើម្បីកំណត់បញ្ញត្តិវែង ខ្លី(ក្នុងការកំណត់បញ្ញត្តិវែង ខ្លីគឺប្រើខ្នាតវាស់ផ្ដេក)
- ឱ្យកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបក្នុងក្រុមដោយប្រើវត្ថុដូចជា ខ្មៅដៃ ប៊ិក បន្ទាត់ ជ័រលុប ខ្សែជាដើម។

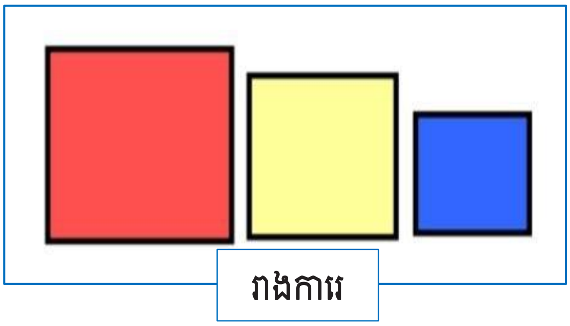
ល្បែង៖ រៀបចំជាជួរ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភាររាងធរណីមាត្រម្ដងមួយៗយ៉ាងរហ័សឱ្យកុមារសង្កេតនិងប្រាប់ឈ្មោះ(រង្វង់ ការេដែលមានទំហំ មាឌខុសៗគ្នា)
- ជ្រើសរើសរាងធរណីមាត្រណាមួយក្នុងចំណោមរាងធរណីមាត្រខាងលើមករៀបពីធំទៅតូច ដោយត្រួតលើគ្នា ឱ្យកុមារមើល
- ឱ្យកុមារ១ ឬ២នាក់ សាកល្បងធ្វើអ្វីដែលគ្រូបានបង្ហាញ ដោយប្រើរាងធរណីមាត្រផ្សេង
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្តដោយបញ្ជាក់ឡើងវិញពីការងារ ដែលក្រុមនីមួយៗត្រូវអនុវត្ត (រៀបរាងធរណីមាត្រត្រួតលើគ្នាពីធំទៅតូច និងធ្វើការប្រៀបធៀប)
- ពិនិត្យសម្របសម្រួល និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ម្ដងមួយក្រុមៗ ដើម្បីវាយតម្លៃលទ្ធផលក្រុមនីមួយៗ។





រូបទី៤២៖ ល្បែងរៀបចំជាជួរ

បញ្ជាក់៖

- ចំពោះសម្ភាររាងធរណីមាត្រ អាចនាំកុមាររៀបត្រួតលើគ្នា ពីធំទៅតូច រៀបតគ្នាជាជួរផ្ដេក និងជួរឈរពីធំទៅតូច ឬពីតូចទៅធំក៏បាន
- គឺជាគោលការណ៍តែមួយដូចគ្នានឹងរាងត្រីកោណ ដាក់បន្ទះចម្រៀកទៅតាមកន្លែងរបស់វា
- ចំពោះរូបកាត់ត្រូវធ្វើឱ្យប៉ុនរូបនៅក្នុង ឧបសម្ព័ន្ធ (ថតចម្លង រួចកាត់)។

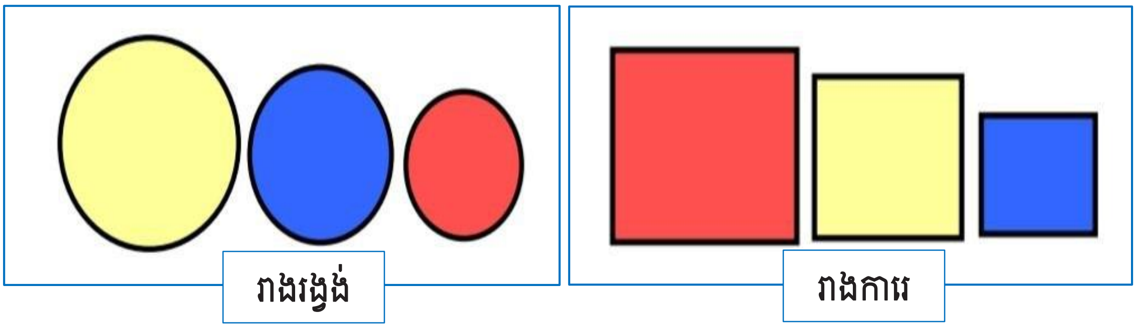
ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ល្បែង៖ រៀបចំជាជួរ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បង្ហាញសម្ភាររាងធរណីមាត្រម្តងមួយៗយ៉ាងរហ័សឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះ(រង្វង់ ការេដែលមានទំហំមាឌខុសៗគ្នា)
- ជ្រើសរើសរាងធរណីមាត្រណាមួយក្នុងចំណោមរាងធរណីមាត្រខាងលើមករៀបពីធំទៅតូច ដោយត្រួតលើគ្នា ឱ្យកុមារមើល
- ឱ្យកុមារ១ ឬ២នាក់ សាកល្បងធ្វើអ្វីដែលគ្រូបានបង្ហាញ ដោយប្រើរាងធរណីមាត្រផ្សេង
- ចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្តដោយបញ្ជាក់ឡើងវិញពីការងារ ដែលក្រុមនីមួយៗត្រូវអនុវត្ត (រៀបរាងធរណីមាត្រត្រួតលើគ្នា ពីធំទៅតូច និងធ្វើការប្រៀបធៀប)
- ពិនិត្យសម្របសម្រួល និងនាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ម្តងមួយក្រុមៗ ដើម្បីវាយតម្លៃលទ្ធផលក្រុមនីមួយៗ។



រូបទី៤៣៖ ល្បែងរៀបចំជាជួរ

បញ្ជាក់៖

- ចំពោះសម្ភាររាងធរណីមាត្រ អាចនាំកុមាររៀបត្រួតលើគ្នា ពីធំទៅតូច រៀបតគ្នាជាជួរផ្តេក និងជួរឈរពីធំទៅតូច ឬពីតូចទៅធំក៏បាន
- គឺជាគោលការណ៍តែមួយដូចគ្នានឹងរាងត្រីកោណ ដាក់បន្ទះចម្រៀកទៅតាមកន្លែងរបស់វា
- ចំពោះរូបកាត់ត្រូវធ្វើឱ្យប៉ុនរូបនៅក្នុង ឧបសម្ព័ន្ធ (ថតចម្លង រួចកាត់)។

ក្បួនធ្វើចំណីអាហារ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បិទផ្ទាំងរូបភាពអំពីក្បួនធ្វើចំណីអាហារដាក់ស្តែងដែលត្រូវបានរៀបចំទុកមុននៅលើក្តារខៀន
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារអំពីគ្រឿងផ្សំ វិធីធ្វើចំណីអាហារ និងការដាក់សញ្ញាតាង
- ឱ្យកុមារនិយាយពីអ្វីដែលគ្រូបានប្រាប់ឡើងវិញ ដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងរូបគំនូរ ដើម្បីបញ្ជាក់ពីការចងចាំរបស់កុមារ
- រៀបចំឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុមដោយប្រើរូបកាត់(អនុវត្តសញ្ញាតាង) ទៅតាមក្បួននិងគ្រឿងផ្សំចំណីអាហារ

- ទុកឱកាសឱ្យកុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- ឱ្យកុមារតាមក្រុមឡើងបង្ហាញ ដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងរូបគំនូរធ្វើចំណីអាហារ
- បញ្ជាក់ប្រាប់កុមារថា ប្រសិនបើយើងប្រើគ្រឿងផ្សំបានត្រឹមត្រូវ កម្រិតបរិមាណច្បាស់លាស់ និងធ្វើតាមលំដាប់លំដោយ ពេលញ៉ាំទៅគេនឹងដឹងពីរសជាតិម្ហូបអាហារនោះឆ្ងាញ់។ ប៉ុន្តែបើក្នុងករណីចម្អិនអាហារដោយមិនប្រើប្រាស់តាមក្បួនខ្នាតត្រឹមត្រូវទេនោះ ប្រាកដជាគ្មានរសជាតិឡើយ។

បញ្ជាក់៖

- ប្រសិនបើអនុវត្តក្បួនធ្វើចំណីអាហារជាក់ស្តែង ត្រូវរៀបចំឱ្យមានសម្ភារ និងគ្រឿងផ្សំចាំបាច់គ្រប់គ្រាន់ទៅតាមប្រភេទអាហារនីមួយៗ និងសកម្មភាពបន្តបន្ទាប់គ្នាជាគំរូ
- រូបគំនូរអំពីក្បួនធ្វើចំណីអាហារ ត្រូវពង្រីកឱ្យធំ ពេលបង្រៀនចប់ត្រូវរក្សាក្បួនធ្វើចំណីអាហារនេះទុកដោយបិទភ្ជាប់ទៅនឹងជញ្ជាំង ដើម្បីកុមារបានសង្កេត និងចំណាំពីក្បួនធ្វើចំណីអាហារនេះ។

ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ល្បែង៖ ក្បួនធ្វើចំណីអាហារ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- បិទផ្ទាំងរូបភាពអំពីក្បួនចំណីអាហារជាក់ស្តែងដែលត្រូវបានរៀបចំទុកមុននៅលើក្តារខៀន
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារអំពីគ្រឿងផ្សំ វិធីធ្វើចំណីអាហារ និងការដាក់សញ្ញាតាង
- ឱ្យកុមារនិយាយពីអ្វីដែលគ្រូបានប្រាប់ឡើងវិញ ដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងរូបគំនូរ ដើម្បីបញ្ជាក់ពីការចងចាំរបស់កុមារ
- នាំកុមារអនុវត្តជាក់ស្តែង តែម្តងតាមលំដាប់លំដោយ និងនៅទីបញ្ចប់នៃការចម្អិនកុមារភ្លក្សរសជាតិអាហារទាំងនោះ
- ឱ្យកុមារនិយាយឡើងវិញពីលំដាប់លំដោយនៃការចម្អិនអាហារជាក់ស្តែង ទៅនឹងផ្ទាំងរូបភាពអំពីក្បួនដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងផ្ទាំងរូបភាព អំពីក្បួនធ្វើចំណីអាហារដែលបានបង្ហាញ
- បញ្ជាក់ប្រាប់កុមារថា ប្រសិនបើយើងប្រើគ្រឿងផ្សំបានត្រឹមត្រូវ កម្រិតបរិមាណច្បាស់លាស់ និងធ្វើតាមលំដាប់លំដោយ ពេលញ៉ាំទៅគេនឹងដឹងពីរសជាតិម្ហូបអាហារនោះឆ្ងាញ់។ ប៉ុន្តែបើក្នុងករណីចម្អិនអាហារដោយមិនប្រើប្រាស់តាមក្បួនខ្នាតត្រឹមត្រូវទេនោះ ប្រាកដជាគ្មានរសជាតិឡើយ។

បញ្ជាក់៖

- ប្រសិនបើអនុវត្តក្បួនធ្វើចំណីអាហារជាក់ស្តែង ត្រូវរៀបចំឱ្យមានសម្ភារ និងគ្រឿងផ្សំចាំបាច់គ្រប់គ្រាន់ទៅតាមប្រភេទអាហារនីមួយៗ និងសកម្មភាពបន្តបន្ទាប់គ្នាជាគំរូ
- រូបគំនូរអំពីក្បួនធ្វើចំណីអាហារ ត្រូវពង្រីកឱ្យធំ ពេលបង្រៀនចប់ត្រូវរក្សាក្បួនធ្វើចំណីអាហារនេះទុកដោយបិទភ្ជាប់ទៅនឹងជញ្ជាំង ដើម្បីកុមារបានសង្កេត និងចំណាំពីក្បួនធ្វើចំណីអាហារនេះ
- ដើម្បីកុំឱ្យចំណាយថវិកាច្រើន គួរជ្រើសរើសចំណីអាហារ ដែលងាយចម្អិន និងអស់ថវិកាតិច ដូចជាចម្អិនបបរ ចម្អិនបាយ ឆុងមីមួយចាន ឬអ្វីផ្សេងៗទៀតក៏បាន គ្រាន់តែធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារយកចិត្តទុកដាក់ផ្ចិតផ្ចង់ ពីការដាក់សញ្ញាតាងរបស់ក្បួនធ្វើចំណីអាហារ និងបរិមាណគ្រឿងផ្សំ
- នៅពេលចម្អិនត្រូវប្រុងប្រយ័ត្ន ការពារសុវត្ថិភាពដល់កុមារ និងរក្សានូវអនាម័យ ។

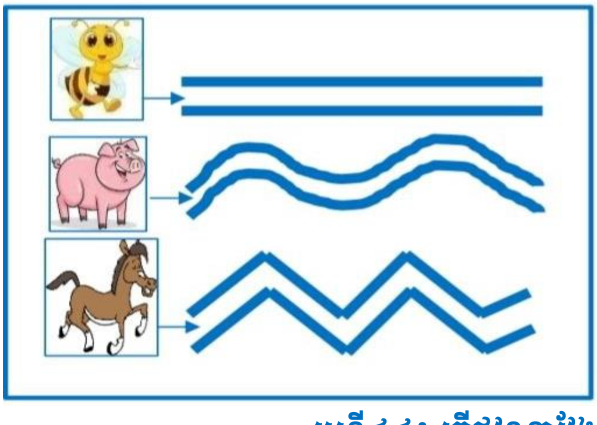
ល្បែង៖ តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត ខ្លីជាងគេបំផុត

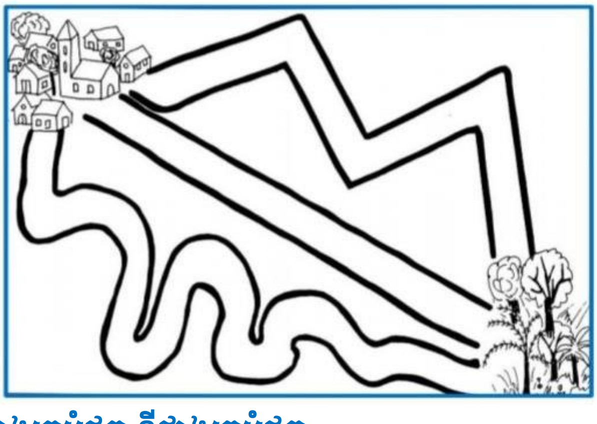
ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- លើករូបគំនូរផ្លូវទាំង៣បង្ហាញកុមារ ហើយឱ្យកុមារប្រាប់ពីផ្លូវណាដែលខ្លីជាងគេបំផុត ដើម្បីទៅដល់ភូមិមួយនៅក្នុងព្រៃ ចម្លើយមួយណាក៏ដោយ ក៏ត្រូវតែបង្ហាញឱ្យឃើញថាត្រូវធ្វើដូចម្ដេច ?
- គូររូបគំនូរផ្លូវទាំង៣នៅលើដី ឬក្រម្រាលធំល្មម រួចនាំកុមារធ្វើការសាកល្បង ដោយប្រើប្រាស់ជំហានយកជាឯកតា រង្វាស់។ ក្នុងពេលវាស់ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារយល់ច្បាស់ពីប្រវែងជំហានមួយ ទៅជំហានមួយមានការផ្លាស់ប្ដូរ ដោយពេលខ្លះឈានជំហានខ្លី ពេលខ្លះឈានជំហានវែង ធ្វើយ៉ាងនេះមិនអាចយកជាការបានទេ។ នៅពេលវាស់គ្រូនាំកុមាររាប់ពីជំហាននៃការវាស់ផ្លូវទាំង៣ ដើម្បីបញ្ជាក់ថាផ្លូវណាខ្លីជាងគេ ដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងចំនួនជំហាន។
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារដើម្បីឱ្យការវាស់ផ្លូវទាំង៣ មានជំហានអាចយកជាការបាន គឺត្រូវប្រើប្រាស់ប្រវែងប្រអប់ជើងសម្រាប់វាស់ ដោយដាក់ជើងមុខជាប់នឹងប្រអប់ជើងក្រោយគ្រប់ជំហាននីមួយៗឱ្យជាប់បន្តបន្ទាប់គ្នា ។ នាំកុមារសង្កេត និងរាប់ចំនួនប្រអប់ជើងដើម្បីបញ្ជាក់ថាផ្លូវណាវែងជាងគេ ផ្លូវណាខ្លីជាងគេ ដោយផ្ទៀងផ្ទាត់ទៅនឹងចំនួនប្រអប់ជើង
- បញ្ជាក់ប្រាប់កុមារថា រង្វាស់ប្រើជំហានមានចំនួនតិចជាង រង្វាស់ប្រើប្រអប់ជើង
- ជំហានប្រអប់ជើងជាឯកតា។ រង្វាស់ប្រអប់ជើងកុមារមានចំនួនច្រើនជាងរង្វាស់ប្រអប់ជើងគ្រូ ព្រោះប្រអប់ជើងគ្រូវែងជាងប្រអប់ជើងកុមារ
- បង្ហាញរូបផ្ទាំងរូបភាពផ្លូវទាំង៣ ឡេវអាវ រាងការេ និងខ្សែ ឱ្យកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះ
- ណែនាំពីរបៀបវាស់ នៅលើផ្លូវទាំង៣ ក្នុងផ្ទាំងរូបភាព
- បែងចែកក្រុមកុមារឱ្យអនុវត្ត ដោយប្រើសម្ភារខ្នាតខុសៗគ្នា ទុកឱកាសឱ្យកុមារកឃើញផ្លូវដែលវែងជាងគេ និងខ្លីជាងគេ
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលរបស់ក្រុមនីមួយៗ និងធ្វើការបូកសរុប ដោយបញ្ជាក់ថា«ផ្លូវដែលវែងជាងគេមានឯកតាច្រើន និងផ្លូវដែលខ្លីមានឯកតាតិច» ។ ដូចនេះឯកតាកាន់តែតូច ចំនួនកាន់តែច្រើន។

តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត និងខ្លីជាងគេបំផុត





រូបទី៨៤៖ តើផ្លូវណាវែងជាងគេបំផុត ខ្លីជាងគេបំផុត

បញ្ជាក់៖

- ផ្លូវទាំង៣ ក្នុងពេលបំពេញត្រូវប្រើឯកតាដែលមានខ្នាតតែមួយដើម្បីវាស់ ដូចជាប្រើខ្នាតរាងការេ ឬឡេវអាវ ឬខ្សែក៏បាន
- បើប្រើខ្នាត រាងការេ ឬឡេវអាវ ត្រូវរៀបដាក់ពីដើមផ្លូវទី១ បន្តបន្ទាប់ឱ្យជាប់ៗគ្នា ដល់ចុងផ្លូវ ដូចគ្នានឹងផ្លូវទី២ និងផ្លូវទី៣ដែរ។ រួចឱ្យកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបចំនួនរាងការេ ឬឡេវអាវនៅតាមផ្លូវនីមួយៗ ដើម្បីប្រៀបធៀបរកផ្លូវណាដែលវែងជាងគេ និងផ្លូវណាដែលខ្លីជាងគេ។
- បើប្រើខ្សែជាខ្នាត ត្រូវដាក់ខ្សែតាមបណ្តោយផ្លូវទី១ ពីដើមផ្លូវដល់ចុងផ្លូវ រួចកាត់ខ្សែត្រឹមគំនូសចុងផ្លូវ។ ចំពោះផ្លូវទី២ និងផ្លូវទី៣ ធ្វើរបៀបផ្លូវទី១។ រួចឱ្យកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបខ្សែទាំង៣កំណាត់ ដោយដាក់ខ្សែទន្ទឹមគ្នាទាំង៣ ដើម្បីប្រៀបធៀបរកផ្លូវណាដែលវែងជាងគេ និងផ្លូវណាដែលខ្លីជាងគេ។

រូបរាង និងលំហ

ថ្នាក់កម្រិតទាប

ចំណងជើងមេរៀន៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពហូបចេក

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីលំដាប់ពេលនៃការធ្វើសកម្មភាពហូបចេកមុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងបញ្ចប់
- អនុវត្តសកម្មភាពហូបចេក និងតម្រៀបរូបភាពតំណាងឱ្យសកម្មភាពហូបចេកតាមលំដាប់ពេលចាប់ផ្តើមរហូតដល់ចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាពតាមរយៈការអនុវត្តជាបុគ្គល និងជាក្រុមបានត្រឹមត្រូវ
- ឈ្លាសវៃ សហការចែករំលែកសម្ភារ និងមានទំនាក់ទំនងគ្នាល្អក្នុងពេលលេងជាក្រុមបានត្រឹមត្រូវ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ផ្លែចេកមួយស្និត និងរូបភាពតាងឱ្យសកម្មភាពហូបចេក។

គ.ការរៀបចំ

- អនុវត្តលេងក្នុងថ្នាក់ជាក្រុម និងជាបុគ្គល។

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន(ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពហូបចេក)
- បង្ហាញផ្លែចេកមួយស្និតឱ្យកុមារអនុវត្តហូបចេក
- បង្ហាញរូបភាពតាងឱ្យសកម្មភាពហូបចេកតាមលំដាប់ពេលផ្សេងៗ នៃសកម្មភាព
- បំផុសគំនិតកុមារឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពតម្រៀបរូបភាព
- ចែកក្រុមនិងចែកសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្តតម្រៀបរូបភាពតាមលំដាប់ពេលនៃសកម្មភាពហូបចេក
- គ្រូធ្វើការសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្តកុមារ
- គ្រូ និងកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់វាយតម្លៃលទ្ធផលកែលម្អ។

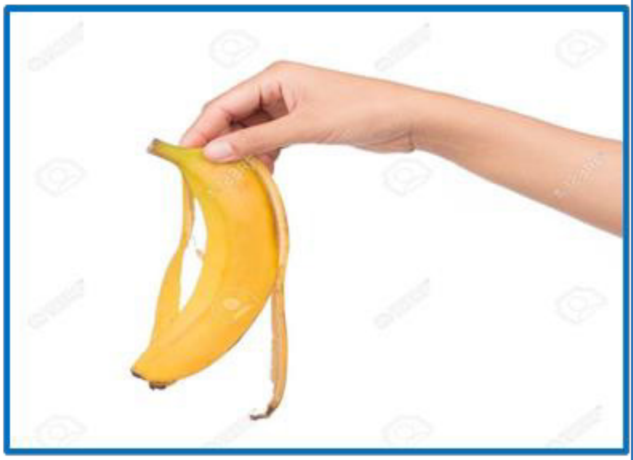
ចេកមួយស្និត

កាច់ចេកមួយផ្លែ

ចេកមួយផ្លែ

បកចេក

ញ៉ាំចេក



យកសំបកដាក់ចូលក្នុងធុងសម្រាម

រូបទី៤៥៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពហូបចេក

រយៈផ្លូវនៃចលនា

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "រយៈផ្លូវនៃចលនា"
- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងស្វែងយល់សកម្មភាពដែលត្រូវធ្វើនៅលើរយៈផ្លូវដោយបញ្ជាក់ពីទីកន្លែងដែលត្រូវចាប់ផ្ដើមរហូតដល់គោលដៅ
- កុមារអនុវត្តសកម្មភាព **ឧទាហរណ៍៖** កុមារធ្វើសកម្មភាពឆ្លងកាត់តុដោយលូន ឬដើរលើតុតាមដំណើរធម្មតា រួចចុះដើរទៅចូលកងដោយលោតជើង១ ឬជើង២ ឬរំលងកង ហើយរត់ទៅរើសបាល់១បោះឱ្យចូលក្នុងកន្ត្រកបន្ទាប់មកកុមារប្រមៀលខ្លួននៅលើកន្ទេលរហូតដល់គោលដៅ ។

បញ្ជាក់៖

- ដើម្បីចំណេញពេលវេលាចៀសវាង ការរងចាំយូរ កុមារអនុវត្តបន្តគ្នាតាមវេនដោយអ្នកទី១ ធ្វើសកម្មភាពចប់ដំណាក់ទី១ ចូលដំណាក់ទី២ អ្នកបន្ទាប់ធ្វើសកម្មភាពបន្តគ្នារហូតដល់បានគ្រប់គ្នា
- ឱ្យកុមារទាំងអស់សម្រាក ពិភាក្សាគ្នា៖ តើអ្វីដែលលំបាក? យើងនឹងអនុវត្តនៅលើកទី២ តើយើងត្រូវប្ដូរចលនាយ៉ាងដូចម្ដេច? ប្រការសំខាន់ គឺនាំកុមារបញ្ចេញវាក្យស័ព្ទត្រូវ និងយល់ច្បាស់អំពីការប្រើពាក្យលើក្រោម ខាងលើ ខាងក្រោយ ខាងក្នុង ខាងក្រោយ បន្ទាប់មក នៅចន្លោះ នៅក្បែរ នៅពីមុខ នៅពីក្រោយ
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។
- គ្រូផ្ដល់ឱកាសកុមារបានរិះគិត រកដំណោះស្រាយដកពិសោធធ្វើសកម្មភាពឆ្លងកាត់ដំណាក់នីមួយៗធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍលទ្ធភាពចលកររបស់ខ្លួន និងកសាងចំណុចគោលរបស់ខ្លួនទៅក្នុងលំហ និងពេលវេលា។

ច្រៀងដោយកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ និងកាន់ដៃគ្នាជាជួរ

ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ច្រៀងកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ និងជាជួរ"
- បំផុសកុមារទាំងអស់ឱ្យច្រៀងចម្រៀងរួមគ្នា
- នាំកុមារកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ច្រៀងបណ្ដើរ ដើរបង្វិលរង្វង់ជុំវិញនៅក្នុងទិសមួយ បន្ទាប់មកបញ្ច្រាសទិសវិញ
- កុមារកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ច្រៀងបណ្ដើរ ដើរបង្រួមរង្វង់បណ្ដើរ
- កុមារកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ច្រៀងបណ្ដើរ ដើរថយក្រោយចេញទៅក្រៅវិញដើម្បីពង្រីករង្វង់
- កុមារកាន់ដៃគ្នាច្រៀងបណ្ដើរ ដើរពន្លារង្វង់ឱ្យក្លាយជាខ្សែតាមទម្រង់ផ្សេងៗបណ្ដើរ
- បំផុសកុមារឱ្យនិយាយរៀបរាប់ពីសកម្មភាពដែលបានអនុវត្ត
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

ដំណើរការសកម្មភាព ល្បែងនេសាទត្រី (ពណ៌ដូចចំណងជើងខាងលើ)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ល្បែងនេសាទត្រី"
- ប្រាប់ពីរបៀបលេង និងលក្ខខណ្ឌនៃល្បែង
- កុមារប្រាប់ឡើងវិញអំពីរបៀបលេង និងលក្ខខណ្ឌនៃល្បែង
- កុមារអនុវត្តទាំងអស់គ្នា

- ចែកកុមារជា ២ក្រុម ១ក្រុមជាអ្នកនេសាទ ១ក្រុមទៀតធ្វើជាត្រី
- ក្រុមអ្នកនេសាទច្រៀងកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ លើកឡើងលើ ក្រុមត្រីរត់លេងចេញចូលក្នុងរង្វង់ ។ ក្រុមត្រីរត់លេងភ្លេចខ្លួន ក្រុមអ្នកនេសាទឱ្យសញ្ញាគ្នាទម្លាក់ដៃចាប់ត្រី។ ចាប់ត្រីបានប៉ុន្មាន ត្រីនោះត្រូវរួមគ្នាធ្វើជាអ្នកនេសាទ។ ក្រុមអ្នកនេសាទបានគ្នាកាន់តែច្រើន ហើយនាំគ្នាច្រៀងចម្រៀងថ្មី ដើម្បីចាប់ត្រីឱ្យអស់
- ក្រុមអ្នកនេសាទចាប់បានត្រីចំនួន ៤
- ត្រីទាំង ៤ធ្វើជាអ្នកនេសាទរួមគ្នាច្រៀងចម្រៀងថ្មីដើម្បីចាប់ត្រីឱ្យអស់
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

ផ្លូវដែលត្រូវដើរតាម និងផ្ទះដែលបិទទ្វារ

ដំណើរការសកម្មភាព(ពេលទី១)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "យើងដើរតាមផ្លូវ និងបិទបើកទ្វារ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ពីស្ថានភាពខ្សែចំហខុសៗគ្នា និងស្វែងយល់សកម្មភាពដែលត្រូវរត់ចូលក្នុងរង្វង់ខ្សែនីមួយៗដោយគ្រូជាអ្នកបញ្ជាក់ពីរបៀបលេង និងប្រាប់ពីលក្ខខណ្ឌល្បែង
- កុមារអនុវត្តសកម្មភាពតាមក្រុមល្បែង (លេងតាមរបៀបប្រហាក់ប្រហែល នឹងទន្សាយដណ្ដើមទ្រុង)
- គ្រូស្រែកថា៖ "ភ្លៀងធ្លាក់យ៉ាងខ្លាំងមានព្យុះផង" ឮភ្លាមកុមារដណ្ដើមគ្នារត់ចូលផ្ទះ ហើយទាញទ្វារបិទដោយប្រើចុងជើងគូរខ្សែបិទ ត្រូវនៅសល់កុមារម្នាក់ទទឹកភ្លៀងរងាញាក់គ្មានផ្ទះចូល
- គ្រូស្រែកថា៖"មេឃស្រឡះល្អ" ឮភ្លាមកុមាទាំងអស់បើកទ្វារចំហដោយយកជើងលុបខ្សែបិទហើយ រត់ចេញមកខាងក្រៅផ្ទះច្រៀងរាំលេងសប្បាយ។ នៅពេលកុមារភ្លេចខ្លួន គ្រូចាប់ផ្ដើមសារជាថ្មី។

បញ្ជាក់៖

- នៅពេលកុមាររត់ចេញ រត់ចូល គ្រូត្រូវពិនិត្យទ្វារ និងបំផុសសំណួរឱ្យកុមារអធិប្បាយ
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត

ដំណើរការសកម្មភាព*(ពេលទី២)*

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "យើងដើរតាមផ្លូវ និងបិទបើកទ្វារផ្ទះ"
- បំផុសកុមារប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងរៀបខ្សែ ឬគូសជាផ្លូវតាមបែបផ្សេងៗគ្នា
- កុមារដើរជាន់លើគំនូស ឬលើខ្សែចុះឡើងដោយចុងជើង កែងជើង ចំហៀងខ្លួន។ នៅពេលទៅដល់ផ្លូវទ័ល កុមារដើរថយក្រោយ ឬត្រឡប់ក្រោយបែរដើរមករកចំណុចដើមវិញ។ បើកុមារដើរខុសខ្សែ កុមារនោះនឹងត្រូវសើចឮ ឬរាំច្រៀង ទៅតាមសមត្ថភាពផ្ទាល់ខ្លួន
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

ល្បែង៖ ឡូតូជាមួយរាងធរណីមាត្រ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង ៖

- បំផុសសំណួរទាក់ទងនឹងរបស់របរប្រើប្រាស់ដែលមានរាងធរណីមាត្រ (រង្វង់ ត្រីកោណ ការេ ចតុកោណកែង)
- បង្ហាងបណ្ណរូបភាពរាងធរណីមាត្រ ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ

- បង្ហាញផ្ទាំងទម្រាងធរណីមាត្រ
- ណែនាំពីរបៀបលេង ៖ ដាក់បណ្ណរាង ឱ្យត្រូវនឹងបណ្ណរាងលើផ្ទាំងទម្រាងធរណីមាត្រ
- ចែកកុមារជាក្រុមៗ និងចែកសម្ភារ
- កុមារអនុវត្ត គ្រូសម្របសម្រួល
- បង្ហាញលទ្ធផល និងផ្ទៀងផ្ទាត់
- សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ ។

បញ្ជាក់៖ ល្បែងឡូតូនេះអាចលេងជាមួយ រូបរាងធរណីមាត្រ លេខ ពណ៌

ដំណាក់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ

ដំណើរការសបឧបកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ដំណាក់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់បណ្ណរូបភាព
- បំផុសសំណួរឱ្យកុមារឆ្លើយ៖
    - អ្នកគ្រូចង់ញ៉ាំចេកតើត្រូវធ្វើដូចម្តេច? កាច់យកចេកមួយផ្លែ
    - អ្នកគ្រូបានចេកមួយផ្លែហើយ តើត្រូវធ្វើដូចម្តេច? បកសំបករួចញ៉ាំ
    - ញ៉ាំហើយ តើត្រូវយកសំបកទៅទីណា? យកសំបកទៅចោលក្នុងធុងសម្រាម (កុមារខ្លះនិយាយថាចោលសំបកចេកមុនពេលញ៉ាំ)
- បំផុសកុមារម្នាក់ឱ្យតម្រៀបបណ្ណរូបភាពញ៉ាំចេកតាមដំណាក់ពីឆ្វេងទៅស្តាំបិទនៅលើក្តារខៀន
- នាំកុមារលេងល្បែងតម្រៀបបណ្ណរូបភាពកុមារផឹកទឹក
- កុមារស្ម័គ្រចិត្ត៤នាក់ មកជ្រើសរើសបណ្ណរូបភាពកុមារម្នាក់មួយតាមការពេញចិត្ត
    - បំផុសកុមារឱ្យកាន់បណ្ណរូបភាពមកឈរបង្ហាញមិត្តរួមថ្នាក់តាមលំដាប់ដំណាក់កាលនៃការផឹកទឹក
    - មិត្តរួមថ្នាក់ឱ្យយោបល់ថាត្រឹមត្រូវហើយ ទើបឱ្យកុមារកាន់បណ្ណទៅបិទនៅលើក្តារខៀនតាមលំដាប់ នៃដំណាក់កាលផឹកទឹកពីឆ្វេងទៅស្តាំ នៅលើបន្ទាត់តែមួយ
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

រយៈពេលខ្លីៗនៃរឿងនិទានមួយ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "រយៈពេលខ្លី នៃរឿងនិទានមួយ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ផ្ទាំងរូបភាព
- បំផុសសំណួរឱ្យកុមាររំលឹករឿង "កុមារី និងខ្លាឃ្មុំទាំង៣"

- កុមារម្នាក់ៗនិទានរឿងតាមការចងចាំទៅតាមរបៀបខុសៗគ្នា។ គ្រូបំផុសសំណួរឱ្យកុមារនិទានបានត្រឹមត្រូវតាមព្រឹត្តិការណ៍រឿងសំខាន់ៗឱ្យមានទំនាក់ទំនងគ្នារហូតដល់ចប់សាច់រឿង
- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពរឿងនិទាន "កុមារី និងខ្លាឃ្មុំទាំង៣" ៧ផ្ទាំង ដោយដាក់ពង្រាយនៅលើតុរួចគ្រូបំផុសកុមារឱ្យពិភាក្សាគ្នា ដើម្បីជ្រើសរើសយកផ្ទាំងរូបភាពមកបិទលើក្ដារខៀនបន្តគ្នាឱ្យត្រូវតាមលំដាប់លំដោយនៃព្រឹត្តិការណ៍រឿង
- បន្ទាប់មក កុមារនិទានរឿងឡើងវិញតាមផ្ទាំងរូបភាពដែលបានបិទលើក្ដារខៀន
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

បញ្ជាក់៖

- គ្រូអាចយករឿងផ្សេងមកជំនួសបាន
- ពោលគឺខ្លឹមសាររឿងក្នុងផ្ទាំងរូបភាពនីមួយៗ បញ្ជាក់ពីគោលគំនិត ឬចំណុចគោលសំខាន់ កុមារងាយយល់ អាចនិទានបាន និងអាចរៀបចំផ្ទាំងរូបភាពត្រូវតាមលំដាប់លំដោយ នៃព្រឹត្តិការណ៍រឿង។ **ឧទាហរណ៍** ផ្ទាំងរូបភាព រឿងទីណូទៅសាលារៀន។

ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ចំណងជើងមេរៀន៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពដុសធ្មេញ

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីលំដាប់ពេលនៃការធ្វើសកម្មភាពដុសធ្មេញមុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងបញ្ចប់
- អនុវត្តសកម្មភាពដុសធ្មេញ និងតម្រៀបរូបភាពតំណាងឱ្យសកម្មភាពដុសធ្មេញតាមលំដាប់ពេលចាប់ផ្ដើមរហូតដល់ចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាពតាមរយៈការអនុវត្តជាបុគ្គល និងជាក្រុមបានត្រឹមត្រូវ
- មានទម្លាប់ល្អ ឈ្លាសវៃ សហការចែករំលែកសម្ភារ និងមានទំនាក់ទំនងគ្នាល្អក្នុងពេលលេងជាក្រុមបានត្រឹមត្រូវ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ថ្នាំដុសធ្មេញ ច្រាសដុសធ្មេញ ទឹក និងរូបភាពតាងឱ្យសកម្មភាពដុសធ្មេញ។

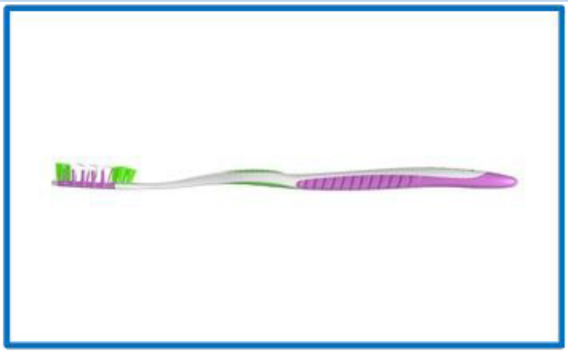
គ.ការរៀបចំ

- អនុវត្តលេងក្នុងថ្នាក់ជាក្រុម និងជាបុគ្គល។

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន (ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពដុសធ្មេញ)
- បង្ហាញថ្នាំដុសធ្មេញ ច្រាសដុសធ្មេញ ទឹកឱ្យកុមារអនុវត្ត
- បង្ហាញរូបភាពតាងឱ្យសកម្មភាពដុសធ្មេញតាមលំដាប់ពេលផ្សេងៗនៃសកម្មភាព
- បំផុសគំនិតកុមារឱ្យអនុវត្តសកម្មភាព
- ចែកក្រុម និងចែកសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្ត
- គ្រូធ្វើការសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្តកុមារ
- គ្រូ និងកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់វាយតម្លៃលទ្ធផលកែលម្អ។

ងើបពីដេក



ប្រាសដុសធ្មេញ

ថ្នាំដុសធ្មេញ

ដុសធ្មេញ

រូបទី៤៦៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពដុសធ្មេញ

ចម្ងាយផ្លូវ និងការធ្វើដំណើរ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ចម្ងាយផ្លូវ និងការធ្វើដំណើរ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងស្វែងយល់សកម្មភាពដែលត្រូវឆ្លងកាត់ពីដំណាក់មួយទៅដំណាក់មួយដោយបញ្ជាក់ពីទីកន្លែងដែលត្រូវចាប់ផ្ដើមរហូតដល់គោលដៅ
- កុមារលេខល្បែងលោត ឬលេងល្បែងចលនាចរន្តនៅលើចម្ងាយផ្លូវមួយ
- ឱ្យកុមារទាំងអស់សម្រាក និងបំផុសកុមារឱ្យនិយាយរៀបរាប់ពីដំណើរនៅលើផ្លូវមួយដែលខ្លួនបានឆ្លងកាត់ពីដំណាក់មួយទៅដំណាក់មួយដោយគិតពីកន្លែងចាប់ផ្ដើមរហូតដល់គោលដៅ ។ ទន្ទឹមនេះកុមារឡើងមកគូររូបតំណាងនៅលើក្ដារខៀនទៅតាមសកម្មភាពដែលបានរៀបរាប់
- សម្របសម្រួល ជំរុញ សរសើរលើកទឹកចិត្ត និងតម្រង់ទិសកុមារឱ្យឆ្លើយតបនឹងវត្ថុបំណង នៃមេរៀនបូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

បញ្ជាក់៖

- គ្រូផ្ដល់ឱកាសឱ្យកុមារបានរិះគិត រកដំណោះស្រាយដកពិសោធធ្វើសកម្មភាពឆ្លងកាត់ដំណាក់នីមួយៗធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍលទ្ធភាពចលកររបស់ខ្លួន និងកសាងចំណុចគោលរបស់ខ្លួនទៅក្នុងលំហនិងពេលវេលា
- អនុវត្តចលនាចរន្តតាមទម្រង់របស់ពេលវេលា

ដំណាក់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ដំណាក់ផ្សេងៗនៃសកម្មភាពមួយ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់បណ្ណរូបភាព
- បំផុសសំណួរឱ្យកុមារឆ្លើយ៖
    - អ្នកគ្រូចង់ញ៉ាំចេកតើត្រូវធ្វើដូចម្តេចកាច់យកចេកមួយផ្លែ ?
    - អ្នកគ្រូបានចេកមួយផ្លែហើយ តើត្រូវធ្វើដូចម្តេចបកសំបក រួចញ៉ាំ ?
    - ញ៉ាំហើយ តើត្រូវយកសំបកទៅទីណា? យកសំបកទៅចោលក្នុងធុងសម្រាម (កុមារខ្លះនិយាយថាចោលសំបកចេកមុនពេលញ៉ាំ)
- បំផុសកុមារម្នាក់ឱ្យតម្រៀបបណ្ណរូបភាពញ៉ាំចេកតាមដំណាក់ពីឆ្វេងទៅស្តាំបិទនៅលើក្តារខៀន
- នាំកុមារលេងល្បែងតម្រៀបបណ្ណរូបភាពកុមារផឹកទឹក
- កុមារស្ម័គ្រចិត្ត៤នាក់ មកជ្រើសរើសបណ្ណរូបភាពកុមារម្នាក់មួយតាមការពេញចិត្ត
    - បំផុសកុមារឱ្យកាន់បណ្ណរូបភាពមកឈរបង្ហាញមិត្តរួមថ្នាក់តាមលំដាប់ដំណាក់កាលនៃការផឹកទឹក
    - មិត្តរួមថ្នាក់ឱ្យយោបល់ថាត្រឹមត្រូវហើយ ទើបឱ្យកុមារកាន់បណ្ណទៅបិទនៅលើក្តារខៀនតាមលំដាប់ នៃដំណាក់កាលផឹកទឹកពីឆ្វេងទៅស្តាំ នៅលើបន្ទាត់តែមួយ
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ការដាក់រាងធរណីមាត្រឱ្យត្រូវតាមកន្លែង

ដំណើរការបង្រៀន

- ដាក់បំណែករាងធរណីមាត្រ ៦៤បន្ទះពណ៌ក្រហម ៦៤បន្ទះពណ៌លឿង និង៦៤បន្ទះពណ៌បៃតងលាយចម្រុះពណ៌គ្នា និងផ្ទាំងរូបគំនូរខុសៗគ្នា៨ផ្ទាំងសម្រាប់កុមារ ១ក្រុម ៨នាក់ (កុមារម្នាក់ៗមានផ្ទាំងរូបគំរូ១សន្លឹកខុសៗគ្នា)។

ល្បែង៖ ផ្គុំរូប

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ល្បែងផ្គុំរូប"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ពីពណ៌ រាង និងទំហំនៃបំណែកធរណីមាត្រ
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ពីរបៀបលេង និងផ្តល់ដំបូន្មានអំពីការប្រើប្រាស់ និងទុកដាក់បំណែកតូចៗមិនច្របូកច្របល់គ្នា
- បែងចែកសម្ភារតាមក្រុម

- កុមារអនុវត្តសកម្មភាពតាមក្រុមការងារ
- កុមារ ១ក្រុម ៨នាក់លេងល្បែងសាកល្បង។ កុមារជ្រើសរើសយកបំណែកតូចៗ មកដាក់បង្វិលតម្រង់ទិស រាងធរណីមាត្រផ្គុំបំពេញចន្លោះនៅលើផ្ទាំងរូបភាពដើម។ កុមារដទៃទៀតសង្កេតនិងជួយលើកទឹកចិត្ត។ នៅពេលក្រុមទី១ លេងសាកល្បងចប់ ក្រុមទី២ លេងល្បែងផ្គុំរូបនេះតាមការងារប្រតិបត្តិរៀងៗ ខ្លួន។

បញ្ជាក់៖

- គ្រូបង្រៀនអាចឱ្យកុមារធ្វើការងារនេះព្រមគ្នាក្នុងពេលតែមួយ គ្រូត្រូវផលិតសម្ភារៈឱ្យកុមារមានលេងឱ្យបានគ្រប់ក្រុម
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

ល្បែង៖ លេងជាមួយកង

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ល្បែងលេងជាមួយកង"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- ប្រគល់កងដែលមានទំហំខុសៗគ្នាចំនួន២ ដល់ក្រុមតូចនីមួយៗ៖ ចូរកូនរៀបចំកងទាំង២ នេះ ដាក់លើឥដ្ឋ ដី ទៅតាមចំណូលចិត្តរបស់ក្រុម។ បន្ទាប់មក ចូរកូនគូរចម្លងរបៀបរៀបចំកងដាក់លើក្រដាសនេះ បន្ទាប់ពីក្រុមកុមារទាំងអស់បានអនុវត្តតាមការណែនាំ គ្រូយកផ្ទាំងក្រណាត់មកគ្របលើកងតាមក្រុម
- ដោយរក្សាទីតាំងឱ្យនៅដដែល។ ក្រុមនីមួយៗបង្ហាញគំនូរគ្នាទៅវិញទៅមក។ កុមាររៀបចំកងទាំងពីរ តាមគំនូរចម្លងរបស់ក្រុម១។ គ្រូបើកផ្ទាំងក្រណាត់ហើយនាំកុមារធ្វើការប្រៀបធៀបរវាងគំនូរចម្លង និង ការរៀបចំកងទាំង២ តើកំហុសនេះបណ្តាលមកពីគំនូរចម្លង ឬការរៀបចំកងលើកទី១ ឬទី២។ កុមារធ្វើការរិះគិត និងបកស្រាយ
- គូរលើក្តារខៀននូវរូបគំនូរកងចំនួន ៣តម្រៀបតាមលំដាប់ឱ្យនៅក្នុងកងធំជាងគេ កុមារយកកងមកតម្រៀបតាមគំរូរបស់គ្រូ រួចឱ្យកុមារបកស្រាយបញ្ជាក់
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ល្បែង៖ លេងជាមួយការេ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ល្បែងលេងជាមួយកង"
- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- បង្ហាញក្រដាសការេ១សន្លឹក និងការបត់ជា២ត្រួតស៊ីគ្នាឱ្យកុមារប្រៀបធៀប
- បង្ហាញការេ ៣សន្លឹក បន្ទាប់មកគ្រូកាត់ការេនៅចំពោះមុខកុមារឱ្យបាន ១០បំណែក
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់អំពីរាងរបស់បំណែកនីមួយៗរួចនាំកុមារផ្គុំការេឱ្យបាន៣សន្លឹកឡើងវិញ

- ឱ្យកុមារពង្រាយបំណែករាងធរណីមាត្រ រួចផ្គុំឡើងវិញតាមរបៀបខុសៗគ្នាឱ្យបានជារាងការេធំ ២
- ចែកការេឱ្យកុមារម្នាក់១សន្លឹក រួចនាំកុមារបត់ការេនោះតាមរបៀបផ្សេងៗគ្នា
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។
- នាំកុមារចេញទៅទស្សនាសង្កេតកូនដើមឈើ ដើមឈើនៅក្រៅថ្នាក់រៀន និងនាំកុមារពិភាក្សា
    - តើកូនឈើនៅខ្ចី ដូចគ្នានឹងកូនឈើតូច ឬទើបនឹងដុះបានដែរឬទេ?
    - តើដើមឈើចាស់ដូចគ្នា នឹងកូនឈើតូចៗដែរឬទេ?
    - តើដើមឈើងាប់ និងដើមឈើរស់ខុសគ្នាយ៉ាងដូចម្តេច?
    - គ្រូនាំកុមារសង្កេត កត់សម្គាល់ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ចម្លើយត្រឹមត្រូវ?
- នាំកុមារចូលក្នុងថ្នាក់ រួចសង្កេតគ្រាប់ពូជស្រូវ ឬសណ្តែកខៀវដុះពន្លក ដើមស្រូវទើបនឹងដុះ
    - សំណួរ៖ តើដើមឈើរស់ និងលូតលាស់បានដោយសារអ្វី? ដី ទឹក និងពន្លឺ
    - គ្រូនាំកុមារធ្វើការសន្និដ្ឋាន៖ ដើមឈើគ្រប់ប្រភេទរស់ និងលូតលាស់បានដោយសារដី ទឹក ពន្លឺ ប៉ុន្តែបើប្រើទឹកដោកជាំ ឬជីច្រើនពេក ឬពន្លឺមិនគ្រប់គ្រាន់ ដើមឈើអាចបណ្តាលស្លាប់
- នាំកុមារគូររូបតំណាងចាប់ពីគ្រាប់ពូជ គ្រាប់ពូជចេញពន្លករួចដុះចេញជាកូនរុក្ខជាតិហើយលូតលាស់ជារុក្ខជាតិ និងគូររូបតំណាងឈើងាប់
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

បញ្ជាក់៖ មុននឹងដំណើរការមេរៀននេះ គ្រូអាចនាំកុមារបណ្តុះគ្រាប់ពូជថែទាំកូនរុក្ខជាតិដែលបានអនុវត្តនៅពេលមុន (ក្នុងជ្រុងវិទ្យាសាស្ត្រ)។

ការចម្អិនអាហារ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ការចម្អិនអាហារ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- បង្ហាញអង្ករ ១ចាន បាយ១ចាន រួចពិភាក្សាជាមួយកុមារ៖
    - ដើម្បីបានបាយ១ចាននេះ តើកូនត្រូវធ្វើយ៉ាងដូចម្តេច? ដាក់អង្ករក្នុងឆ្នាំង លាងសម្អាតអង្ករដាក់ទឹកឱ្យសមល្មម រួចលើកឆ្នាំងដាក់លើចង្ក្រាន ហើយបញ្ឆេះភ្លើងដាំបាយ
    - ដើម្បីឆុងតែ តើកូនត្រូវធ្វើយ៉ាងដូចម្តេច? ដាំទឹកឱ្យពុះរួចដាក់តែគ្របឱ្យជិត ដើម្បីឱ្យឈ្ងុយ
    - ដើម្បីស្រុសបន្លែឱ្យឆ្អិនល្អ តើកូនត្រូវធ្វើយ៉ាងដូចម្តេច? ដាំទឹកឱ្យពុះ រួចដាក់បន្លែ៥នាទី រួចស្រង់បន្លែដាក់ចាន។
- នាំកុមារគូរគំនូរតាងអំពីការដាំបាយ និងឱ្យកុមាររៀបគូរគំនូរតាងឱ្យត្រូវតាមលំដាប់តំណាក់ពេលនៃការដាំបាយ

មួយថ្ងៃ មួយសប្តាហ៍នៅសាលារៀន

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "មួយថ្ងៃ មួយសប្តាហ៍នៅសាលារៀន"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- នាំកុមារប្រៀបធៀបតារាងថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍២ផ្ទាំងដែលមានរូបតំណាងជាទីកន្លែង
- ភាពសមហេតុផល នៃសាលារៀន និងផ្ទះ
  - ថ្ងៃសរសេរពណ៌ខៀវ ពណ៌ខ្មៅ (ចន្ទ អង្គារ ពុធ សុក្រ និងសៅរ៍) ជាថ្ងៃទៅសាលារៀន
  - ថ្ងៃសរសេរពណ៌ក្រហម (ព្រហស្បតិ៍ និងអាទិត្យ) ជាថ្ងៃឈប់សម្រាក
- ភាពសមហេតុផល នៃបដិសេធ (សញ្ញាខ្វែង)
  - ថ្ងៃសរសេរពណ៌ខៀវ ពណ៌ខ្មៅ ជាថ្ងៃទៅសាលារៀន (ចន្ទ អង្គារ ពុធ សុក្រ និងសៅរ៍)
  - ថ្ងៃសរសេរពណ៌ក្រហម ជាថ្ងៃឈប់សម្រាក (ព្រហស្បតិ៍ និងអាទិត្យ)
- នាំកុមារប្រៀបធៀបតារាងថ្ងៃប្រចាំសប្តាហ៍ដែលមានរូបតំណាងជាសម្ភារសិក្សាឬសម្ភារៈផ្សេងទៀត ដែលបញ្ជាក់ ពីថ្ងៃរៀន និងថ្ងៃឈប់សម្រាក
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ពីសកម្មភាពនៅថ្ងៃរៀន
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ថ្ងៃឈប់សម្រាក
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ចំណងជើងមេរៀន៖ ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពស្លៀកសម្លៀកបំពាក់

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីលំដាប់ពេលនៃការធ្វើសកម្មភាពស្លៀកពាក់មុន បន្ទាប់ បន្ទាប់មកទៀត និងចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាព
- អនុវត្តសកម្មភាពស្លៀកពាក់ និងតម្រៀបរូបភាពតំណាងឱ្យសកម្មភាពស្លៀកពាក់តាមលំដាប់ពេលចាប់ផ្តើមរហូតដល់ចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាពតាមរយៈការអនុវត្តជាបុគ្គល និងជាក្រុមបានត្រឹមត្រូវ
- ឈ្លាសវៃ សហការចែករំលែកសម្ភារ និងមានទំនាក់ទំនងគ្នាល្អក្នុងពេលលេងជាក្រុមបានត្រឹមត្រូវ។

ខ.សម្ភារឧបទេស

- រូបភាពតំណាងឱ្យសកម្មភាពស្លៀកពាក់តាមលំដាប់ពេលនៃការស្លៀកពាក់

គ.ការរៀបចំ

- ជាក្រុម និងជាបុគ្គលក្នុងថ្នាក់

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន (ដំណាក់កាលផ្សេងៗនៃសកម្មភាពស្លៀកសម្លៀកបំពាក់)
- គ្រូបំផុសគំនិតទាក់ទង នឹងការស្លៀកពាក់

- បង្ហាញរូបភាពតាងឱ្យសកម្មភាពស្លៀកពាក់តាមលំដាប់ពេលតាងឱ្យដំណាក់កាលនៃការធ្វើសកម្មភាពស្លៀកពាក់
- បំផុសគំនិតកុមារឱ្យអនុវត្តសកម្មភាព
- ចែកក្រុម និងចែកសម្ភារឱ្យកុមារអនុវត្ត និងដាក់សញ្ញាតាង
- គ្រូធ្វើការសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្តកុមារ
- គ្រូ និងកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់វាយតម្លៃលទ្ធផលកែលម្អ។

រយៈពេលខ្លីៗនៃរឿងនិទានមួយ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបនិទានរឿង៖

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "រយៈពេលខ្លី នៃរឿងនិទានមួយ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ផ្ទាំងរូបភាព
- បំផុសសំណួរឱ្យកុមាររំលឹករឿង "កុមារី និងខ្លាឃ្មុំទាំង៣"
- កុមារម្នាក់ៗនិទានរឿងតាមការចងចាំទៅតាមរបៀបខុសៗគ្នា។ គ្រូបំផុសសំណួរឱ្យកុមារនិទានបានត្រឹមត្រូវតាមព្រឹត្តិការណ៍រឿងសំខាន់ៗឱ្យមានទំនាក់ទំនងគ្នារហូតដល់ចប់សាច់រឿង
- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពរឿងនិទាន "កុមារី និងខ្លាឃ្មុំទាំង៣" ៧ផ្ទាំង ដោយដាក់ពង្រាយនៅលើតុរួចគ្រូបំផុសកុមារឱ្យពិភាក្សាគ្នា ដើម្បីជ្រើសរើសយកផ្ទាំងរូបភាពមកបិទលើក្ដារខៀនបន្តគ្នាឱ្យត្រូវតាមលំដាប់លំដោយនៃព្រឹត្តិការណ៍រឿង
- បន្ទាប់មក កុមារនិទានរឿងឡើងវិញតាមផ្ទាំងរូបភាពដែលបានបិទលើក្ដារខៀន
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

បញ្ជាក់៖

- គ្រូអាចយករឿងផ្សេងមកជំនួសបាន
- ពេលគឺខ្លឹមសាររឿងក្នុងផ្ទាំងរូបភាពនីមួយៗ បញ្ជាក់ពីគោលគំនិត ឬចំណុចគោលសំខាន់ កុមារងាយយល់ អាចនិទានបាន និងអាចរៀបចំផ្ទាំងរូបភាពត្រូវតាមលំដាប់លំដោយ នៃព្រឹត្តិការណ៍រឿង។ **ឧទាហរណ៍** ផ្ទាំងរូបភាព រឿងទីណូទៅសាលារៀន។

សាលារៀន

ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "សាលារៀន"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះអ្វីៗដែលមានក្នុងបរិស្ថានជុំវិញថ្នាក់រៀន
- ឱ្យកុមារចេញទៅឈរនៅខាងមុខទ្វារថ្នាក់រៀន បន្ទាប់មកកុមារកំណត់ទីតាំងរបស់ខ្លួនដោយប្រៀបធៀបទៅនឹងចំណុចគោលដែលមានក្នុងបរិវេណសាលារៀន

- ដងទង់ជាតិនៅចំពីមុខខ្ញុំ ល្បែងលេងក្រោថ្នាក់នៅខាងស្តាំដៃខ្ញុំ (កុមាររៀបរាប់អំពីអ្វីៗដែលនៅខាងឆ្វេង ខាងស្តាំ ខាងក្រោយ ខាងលើក្បាលខ្ញុំ...) នៅខាងស្តាំដៃមាន ២ថ្នាក់...
- នាំកុមារពិភាក្សា និងគូររូបតំណាងសាលារៀន និងអ្វីៗដែលមានក្នុងបរិវេណសាលារៀននៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ ឬលើក្តារខៀន (គ្រូ និងកុមារធ្វើការរួមគ្នា)
- កុមារអនុវត្តការងារតាមក្រុមតូច (បំផុសកុមារឱ្យគូររូបតំណាងសាលារៀនរួមគ្នា រួចធ្វើការបកស្រាយ)
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ខ្ញុំ និងគ្រួសារ

ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ខ្ញុំ និងគ្រួសារ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះផ្ទាំងរូបភាព
- នាំកុមារពិភាក្សាអំពីប្អូនប្រុស ស្រីដែលទើបនឹងកើតនៅតូចជាងខ្លួន
    - តើប្អូនប្រុស ស្រីអាចធ្វើអ្វីបានខ្លះ? បៅទឹកដោះគោ ដើរ និយាយ យំច្រើន ញ៉ាំនំដោយខ្លួនឯង
    - ចុះកូនវិញ កាលនៅតូចបានធ្វើអ្វីខ្លះ? យំង៉ាៗ បៅទឹកដោះគោ ម៉ាក់ពរដើរលេង
    - ដល់ពេលកូនធំ តើកូននឹងធ្វើអ្វីខ្លះ? ដើរលេង លេងបាល់ ទៅសាលារៀន ធ្វើការរកលុយ
- នាំកុមារពិភាក្សាបន្តទៀត
    - តើបងប្រុសធំជាងកូនឬតូចជាងកូន? ធំជាង ខ្ពស់ជាង ទាបជាង ស្គមជាង
    - តើបងប្រុស ស្រី កំពុងប្រកបរបររកស៊ីអ្វីខ្លះ? លក់ដូរ គ្រូបង្រៀន ទាហាន
    - នៅក្នុងផ្ទះកូន តើនរណាចាស់ជាងគេ? លោកយាយ
    - ថ្ងៃក្រោយទៅ តើកូននឹងក្លាយទៅជានរណាខ្លះ? បង ឪពុកម្តាយ យាយតា
- បិទពង្រាយរូបភាពនៅលើក្តារខៀន។ ឱ្យកុមារម្នាក់ឡើងមកចាំបិទរូបភាពតាមយោបល់មិត្តរួមថ្នាក់

រូបភាពមួយបំបែកចេញជា២ចំណែក

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី១)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "រូបភាពមួយបំបែកចេញជា២ចំណែក"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- យកក្រដាស ឬសៀវភៅស្តើងមកបាំងមុខមួយចំហៀងឱ្យចំពាក់កណ្តាល រួចពិភាក្សា
- តើកូនឃើញអ្វីខ្លះ? មុខមួយចំហៀង របស់អ្នកគ្រូ ក្បាល១ចំហៀង ភ្នែក១ ត្រចៀក ១ ច្រមុះ១ ចំហៀង មាត់១ចំហៀង
    - គ្រូដកសៀវភៅស្តើងមកបាំងមុខមួយចំហៀងទៀតចំពាក់កណ្តាលរួចសួរដដែល
    - តើកូនឃើញអ្វីខ្លះ? មុខមួយចំហៀងរបស់អ្នកគ្រូ ក្បាល១ចំហៀង ភ្នែក១ ត្រចៀក១ ច្រមុះ១ ចំហៀង មាត់ច្រមុះ ១ចំហៀង ថ្ពាល់១ចំហៀង ប្រជ្រុយ១

- យកក្រដាសរាងចតុកោណកែង ឬរាងការេមកបត់ជា២ឱ្យស្មើគ្នា ត្រួតស៊ីគ្នា រួចគូរទម្រង់រូបមនុស្សតែ១ចំហៀងដោយចាប់ផ្តើមកាត់ចេញពីផ្នត់បត់។ កុមារសង្កេតឃើញទាំងអស់គ្នានិងពិភាក្សាជាមួយគ្រូ
- បញ្ជាក់ជាមួយកុមារអំពីភាពខុសគ្នា រវាងពាក្យ "ត្រួតស៊ីគ្នា" និង "ដូចគ្នា"
- ចែកក្រដាស ១សន្លឹកឱ្យកុមារគូរប្រអប់ដៃឆ្វេង ២ទន្ទឹមគ្នា បំផុសកុមារឱ្យបង្ហាញហេតុផលដៃ ទាំង២មានម្រាមដៃស្របគ្នា
- ចែកក្រដាស១សន្លឹកឱ្យកុមារគូរប្រអប់ដៃឆ្វេង និងដៃស្តាំបំផុសកុមារឱ្យបង្ហាញហេតុផលដៃទាំង២ មានម្រាមដៃបែរកេគ្នា
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី២)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "រូបភាពមួយបំបែកចេញជា ២ចំណែក"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- ឱ្យកុមារឆ្លុះកញ្ចក់ កុមារទទួលបានរូបភាពខ្លួនឯងនៅក្នុងកញ្ចក់វិលត្រឡប់មកវិញតាមទិសដដែល
- បន្ទាប់មកនាំកុមារមើលស្រមោលខ្លួនឯងនៅក្នុងកាធុនទឹកមួយ នោះនឹងឃើញរូបភាពបញ្ច្រាសត្រឡប់វិញ
- ឱ្យកុមារបត់ក្រដាសរាងការេជា២ត្រួតស៊ីគ្នា
- ឱ្យកុមារធ្វើការងារជាបុគ្គលតាមក្រុមតូចទៅតាមការរៀបចំរបស់គ្រូដោយរំលឹកតាំងពីពេលទី១
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ប្រតិទិន

ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ប្រតិទិន"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់អំពីប្រតិទិនផ្សេងៗ ដែលគ្រូបានលើកបង្ហាញ
- ពិភាក្សាជាមួយកុមារអំពីការប្រើប្រាស់ប្រតិទិនសិក្សាតាមរយៈសំណួរៈ
- តើថ្ងៃនេះជាថ្ងៃទីប៉ុន្មាន? តើជាថ្ងៃអ្វី? ម្សិលមិញជាថ្ងៃអ្វី? ហើយជាថ្ងៃទីប៉ុន្មាន? ខែនេះជាខែអ្វី?
- នាំកុមារសង្កេតប្រតិទិនប្រចាំឆ្នាំៈ តើ១ឆ្នាំមានប៉ុន្មានខែ? តើ១ខែ ប៉ុន្មានសប្តាហ៍? តើ១សប្តាហ៍មានប៉ុន្មានថ្ងៃ?
- នាំកុមារចំណាំថ្ងៃបុណ្យ ថ្ងៃឈប់សម្រាករាប់ឈ្មោះខែទាំង ១២ ឈ្មោះថ្ងៃទាំង ៧
- ពង្រឹងកុមារឱ្យទម្លាប់ប្រើប្រតិទិនសិក្សាជារៀងរាល់ថ្ងៃ
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

វត្ថុ និងរាង

ដំណើរការសកម្មភាព(ពេលទី១)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "វត្ថុ និងរាង"
- បំផុសកុមារឱ្យលើកសម្ភារបង្ហាញ និងប្រាប់ឈ្មោះ

- នាំកុមារពិភាក្សាអំពីការបែងចែកវត្ថុជា ២ក្រុម
  - បំផុសកុមារឱ្យពន្យល់ប្រាប់ពីហេតុផល នៃការជ្រើសរើសដាក់វត្ថុទៅក្នុងក្រុមនីមួយៗ
- នៅពេលកុមាររៀបចំវត្ថុដាក់បានជា ២ក្រុមហើយ គ្រូនាំកុមារដាក់ឈ្មោះក្រុម
  - ក្រុមវត្ថុដែលប្រមៀលបាន(រាងមូល) និងក្រុមវត្ថុដែលមិនអាចប្រមៀលបាន (រាងការេ ចតុកោណកែង)
- ឱ្យកុមារម្នាក់ៗយកវត្ថុតាមក្រុមមកដាក់លើក្រដាសគូរតាមទម្រង់នៃវត្ថុនោះ រួចឱ្យកុមារគូរព័ទ្ធជុំវិញក្រុមវត្ថុនីមួយៗ។ បន្ទាប់មក គ្រូជួយកុមារដោយយកក្រដាសដែលបានគូររួចទៅបិទលើក្តារខៀន។ នាំកុមារធ្វើការពិចារណា
  - ក្រុមវត្ថុដែលមិនអាចប្រមៀលបាន មានរាងមូលច្រើន និងរាងមូលទ្រវែងពុំមានជ្រុង ធ្វើឱ្យពិបាកគូរតាមដែលតម្រូវឱ្យប្រឹងទប់លំនឹងវត្ថុនោះ ព្រោះវត្ថុនោះរមៀល វិលដូចជាការគូរតួកែវ ប៉ុន្តែបើបញ្ឈរកែវហើយ គូរតាមមាត់កែវ និងបាតកែវគឺងាយគូរជាង។ ការគូរតាមឡេវអាវ គ្រាប់ឃ្លី
  - ក្រុមវត្ថុដែលអាចប្រមៀលបាន មានរាងការេ និងរាងចតុកោណកែងទៅតាមទ្រង់ទ្រាយនៃប្រអប់ងាយស្រួលគូរតាម។ ប្រអប់១មានមុខ៦ ការេលើក្រោមចំនួន២ ចំហៀងប្រអប់រាងចតុកោណកែងចំនួន៤។
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី២)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "វត្ថុ និងរាង"
- បំផុសកុមារឱ្យលើកសម្ភារបង្ហាញ និងប្រាប់ឈ្មោះ
- បង្ហាញស្នាមគំនូរទាំង២ផ្ទាំងពីថ្ងៃមុន ដោយរំលឹកៈ
  - ស្នាមគំនូរតាមប្រអប់ ១ដែលមានមុខ ៦គឺ រាងចតុកោណកែង ៤ និងរាងការេ២
  - ស្នាមគំនូរតាមវត្ថុ១ ដែលមានរាងមូល ឬរាងមូលទ្រវែង ឬជ្រុងរាងកោង
  - ស្នាមគំនូរតាមវត្ថុ១ មានលំហរដែលមានព្រំដែន (ឧទាហរណ៍ៈ កៅស៊ូកង បង្គួចជញ្ជាំង...)
- គូរ ៣ ឬ៤ សំណុំនៅលើក្តារខៀន
- កុមារពិភាក្សា សាកល្បងឱ្យនិយមន័យសំណុំនីមួយៗដោយកំណត់នូវចំណុចរួម នៃរូបភាពក្នុងសំណុំ
  - គ្រូកែតម្រូវៈ រូបភាពដែលមានជ្រុង ៤គ្រង់ៗ មិនប្រាកដថាជារាងការេ ចតុកោណកែងនោះទេ
  - គ្រូជំរុញ និងលើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យរៀបរាប់អំពីលក្ខណៈជ្រុងនីមួយៗនៃរូបភាព១ដែលមានជ្រុង៤
- នាំកុមារសង្កេតរូបមនុស្សចម្លែក ៤នាក់នៅលើក្តារខៀន និងប្រាប់ឈ្មោះនិងចំនួនរាងធរណីមាត្ររបស់មនុស្សម្នាក់ៗនៅលើក្តារខៀន
  - រូបមនុស្សទី១ បង្កើតឡើងដោយរាងមូល១ ត្រីកោណ៤ និងរាងចតុកោណកែង៤

- រូបមនុស្សទី២ បង្កើតឡើងដោយរាងមូល១ត្រីកោណ១ការេ១ និងរាងចតុកោណកែង៨
- រូបមនុស្សទី៣ បង្កើតឡើងដោយរាងត្រីកោណ ៦ និងរាងចតុកោណកែង៤
- រូបមនុស្សទី៤ បង្កើតឡើងដោយរាងមូល១ ត្រីកោណ៥ និងរាងចតុកោណកែង៦

- ចែកក្រដាសឱ្យកុមារគូររូបមនុស្សដែលពេញចិត្តរួចធ្វើការបកស្រាយអំពីចំនួន និងរាង
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

បន្ទះគំរូ និងការផាត់ពណ៌

ដំណើរការសកម្មភាព

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "បន្ទះគំរូ និងការផាត់ពណ៌"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់អំពីសម្ភារ
- បិទបន្ទះគំរូ១បន្ទះ នៅលើក្ដារខៀន រួចពិភាក្សាជាមួយកុមារ
  - តើបន្ទះគំរូនេះមានអ្វីខ្លះ? សញ្ញាព្រួញបង្ហាញចំណុចចាប់ផ្ដើម និងទៅដល់
  - តើមានពណ៌អ្វីខ្លះ? បៃតង លឿង ក្រហម ខៀវ ទឹកក្រូច ផ្កាកូឡាប
  - ដើម្បីផាត់ពណ៌ឱ្យដូចបន្ទះគំរូ តើត្រូវចាប់ផ្ដើមពីណាទៅ? ពីពណ៌បៃតង លឿងពី... ឆ្វេងទៅស្ដាំ
  - ចូរកូនប្រាប់ពីលំដាប់ពណ៌ដែលត្រូវផាត់។ ពណ៌បៃតងនៅខាងឆ្វេង ពណ៌លឿង។ ឯពណ៌លឿងនៅខាងមុខជិតពណ៌ក្រហម...ឬផាត់ពណ៌បៃតងមុន បន្ទាប់មកពណ៌លឿង
- ចែកបន្ទះផាត់ពណ៌ឱ្យកុមារម្នាក់១ សន្លឹក ដើម្បីធ្វើការងារជាបុគ្គលក្នុងក្រុមតូច
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់អំពីស្នាដៃនៃការផាត់ពណ៌ (កុមារបញ្ជាក់ពីចំណុចចាប់ផ្ដើមទៅតាមទិស នៃសញ្ញាព្រួញ និងប្រាប់ពីលំដាប់ពណ៌)
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

បញ្ជាក់៖ គ្រូអាចប្រើបន្ទះគំនូរដោយមានពណ៌ផ្សេងៗបាន។

គូរ និងសរសេរ

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី១)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "គូរ និងសរសេរ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ និងសមាជិកគ្រួសារ
- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពសំណេរទាំង៧ឱ្យកុមាររិះគិត ពិភាក្សាផ្លាស់ប្ដូរយោបល់គ្នា
- គ្រូបង្ហាញបណ្ដូរត្រង់ចំណុចដៃកំពុងសរសេរ រួចសួរកុមារថា៖
  - តើនេះគឺជាអ្វី? ជាដៃកំពុងសរសេរ
  - តើដៃកំពុងសរសេរពាក្យអ្វី? (បើកុមារមិនដឹងទេគ្រូត្រូវប្រាប់កុមារថា ដៃសរសេរពាក្យម៉ាក់)
- តើរូបភាពទាំងអស់នេះ ស្ថិតនៅតាមលំដាប់លំដោយរបស់វាដែរឬទេ?(កុមារនឹងសន្និដ្ឋានថាទេ)

- តាមយោបល់របស់កូនៗតើពាក្យ"ម៉ាក់"ដែលសរសេរពេញនៅក្នុងរូបភាពមួយណា?(ទោះបីកុមារមិនចេះសរសេរក៏ដោយក៏កុមារមានភស្តុតាងរបស់គេ ភស្តុតាងនោះគឺជារូបភាពដែលវែងជាងគេ គឺរូបភាពដែលមានសញ្ញាច្រើនជាងគេ)
- តើរូបភាពទី១នៅឯណា?(រូបភាពដៃដែលចាប់ផ្តើមសរសេរអក្សរទី១នៃពាក្យ)
- ដើម្បីដឹងថាជារូបភាពទី១ រូបភាពទី២ និងរូបភាពបន្តបន្ទាប់រហូតដល់ពាក្យ"ម៉ាក់"តើកូនៗត្រូវធ្វើដូចម្តេច? បង់លេខតាមសញ្ញាសរសេរក្នុងបណ្តុបន្តបន្ទាប់រហូតដល់ពាក្យចុងក្រោយបង្អស់គឺពាក្យ"ម៉ាក់"
- នាំកុមារបង់លេខតាមលំដាប់លំដោយលើរូបភាពសំណេរ
- ឱ្យកុមារសាកល្បងគូសចម្លងពាក្យ"ម៉ាក់" "ម៉ាក់"
- បូកសរុបវាយតម្លៃ សរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី២)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "គូរ និងសរសេរ"
- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- បង្ហាញផ្ទាំងគំនូរមុខមាត់ដោយអនុវត្តតាមរបៀបដំណើរការសកម្មភាពបង្រៀននៅពេលទី១
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ផ្លូវ

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី១)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន "ផ្លូវ"
- បំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- បង្ហាញប្លង់សាលារៀន១ដោយនាំកុមារពិនិត្យសង្កេត រិះគិតពិភាក្សាផ្លាស់ប្តូរយោបល់រកចំណុចគោលសំខាន់ៗដែលមានក្នុងប្លង់
- កុមារចង្អុលបង្ហាញ និងប្រាប់ចំណុចគោល ដូចជា ក្លោងទ្វារ (គំនូរតាង) ផ្លូវចូល ដងទង់ជាតិដើមឈើកៅអីវែង ការិយាល័យនាយិកាសាលា ថ្នាក់រៀន ល្បែងលេង អាងខ្សាច់ បង្គន់ជាដើម
- និយាយមួយៗឱ្យច្បាស់លាស់រួចសួរទៅកុមារៈ យើងទើបមកដល់ក្លោងទ្វារសាលាហើយត្រូវទៅ ជំរាបសួរលោកអ៊ំនាយកសាលា តើកូនដើរលើផ្លូវកាត់តាមកន្លែងណាខ្លះ? បើកូនចង់ចូលបង្គន់ តើកូនត្រូវដើរបន្តកាត់តាមកន្លែងណាទៀត? នៅពេលចេញពីបង្គន់ ចង់មកថ្នាក់រៀនវិញ តើកូនត្រូវដើរកាត់តាមកន្លែងណាទៀត? (សំណួរប្រដេញ)
- កុមាររៀបរាប់ចំណុចគោលសំខាន់ៗដែលត្រូវឆ្លងកាត់នៅតាមដងផ្លូវៈ ខ្ញុំចូលតាមក្លោងទ្វារ ដើរទៅថ្នាក់រៀនកម្រិតខ្ពស់ ដើរកាត់តាមដងទង់ជាតិ ដើរកាត់មុខល្បែងលេងក្រៅថ្នាក់ដើរកាត់ពីមុខអាងខ្សាច់រួចដើរទៅជំរាបសួរលោកអ៊ំនាយកសាលា បន្ទាប់មកដើរកាន់ខាងមុខបណ្ណាល័យ បត់ខាងស្តាំដៃដើរឆ្លងកាត់ម្លប់ដើមឈើ ហួសទៅចូលបង្គន់ ចេញពីបង្គន់ ដើរកាត់មុខថ្នាក់កម្រិតទាប និងថ្នាក់កម្រិតមធ្យមមកចូលថ្នាក់រៀនរបស់ខ្ញុំវិញ
- នៅពេលកុមារនិយាយរៀបរាប់ចម្លើយ គ្រូគូរផ្លូវតាមចម្លើយរបស់កុមារ

- នាំកុមារដាក់សញ្ញាតាងឱ្យដំណាក់ផ្សេងៗដើម្បីធ្វើដំណើរលើផ្លូវ១
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរ លើកទឹកចិត្ត។

ដំណើរការសកម្មភាព (ពេលទី២)

- ប្រាប់ចំណងជើងមេរៀន " គូរ និងសរសេរ"
- បំផុសកុមារឱ្យប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារ
- បង្ហាញផ្ទាំងរូបភាព "ផ្លូវរបស់សត្វទា" និងបំផុសកុមារឱ្យរៀបរាប់អំពីចំណុចគោលដែលមាននៅតាមផ្លូវរបស់សត្វទា ដោយគិតតាំងពីចំណុចចាប់ផ្ដើម រហូតដល់ត្រពាំងទឹក
- នាំកុមារដាក់សញ្ញាតាង នៃចំណុចគោលសំខាន់ៗដែលនៅតាមដងផ្លូវរហូតដល់ត្រពាំង
- កុមារធ្វើលំហាត់ថ្មី "ទស្សនកិច្ចសិក្សាសួនសត្វ"
    - ចូរកូនគូរផ្លូវទៅមើលសួនសត្វដោយឆ្លងកាត់ចំណុចគោលសំខាន់ៗទៅតាមសញ្ញាតាងរូបតំណាង
- ដាក់លំហាត់ឱ្យកុមារធ្វើការងារតាមក្រុមដែលតម្រូវឱ្យកុមារបង្កើតផ្លូវទៅតាមសញ្ញាតាង
- បូកសរុបវាយតម្លៃ និងសរសើរលើកទឹកចិត្ត។

ទំហំ និងពណ៌

ថ្នាក់កម្រិតទាប

ដាក់វត្ថុដែលមានទំនាក់ទំនងគ្នាជាគូៗ

ដំណើរការសកម្មភាព

- បង្ហាញសម្ភារឱ្យកុមារសង្កេត រួចកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងរបៀបប្រើប្រាស់
- គ្រូឱ្យកុមារកមធ្យោបាយឬវិធីដាក់វត្ថុឱ្យមានទំនាក់ទំនងគ្នាជាគូ
- កុមារអាចឆ្លើយបានយ៉ាងល្អ ឧទាហរណ៍ ដូចជាកុមារនិយាយថា"ខ្ញុំបញ្ចូលគ្នាដូចនេះ ពីព្រោះខ្ញុំឃើញឪពុករបស់ខ្ញុំយកខ្មៅដៃចេញពីក្នុងហោប៉ៅអាវរបស់គាត់រាល់ថ្ងៃ"
- ការរួមបញ្ចូលគ្នារបស់កុមារនេះ លើកឡើងពីមូលហេតុសមហេតុផលមួយច្បាស់លាស់ដែលត្រូវតែទទួលយក និងធ្វើឱ្យវិវត្ត។ ត្រូវហើយ! ល្អណាស់!...ប៉ុន្តែឪពុកកូនសរសេរនៅលើអាវឬទេ? អត់ទេ! គាត់សរសេរលើអ្វី?...ពិតប្រាកដហើយ នៅលើក្រដាស/សៀវភៅ?...ដូចនេះកូនត្រូវការអ្វីជាង ដើម្បីប្រើជាមួយខ្មៅដៃ? ជាមួយអាវសើមីដើម្បីនាំទៅមក ឬជាមួយក្រដាសសម្រាប់សរសេរ?

រូបទី៤៧៖ ដាក់វត្ថុដែលមានទំនាក់ទំនងគ្នាជាគូៗ

បញ្ចាក់៖

- ការបញ្ចេញគំនិតរបស់កុមារ គេត្រូវការទទួលយកជានិច្ច ហើយនិងផ្ដើមចេញពីគំនិតនេះ ដើម្បីធ្វើឱ្យមានការវិវត្តគំនិតរបស់កុមារ។ គ្រូលើកទឹកចិត្ត និងសរសើរកុមារ
- **បើមានកុមារកម្រិតមធ្យម និងកម្រិតខ្ពស់នៅក្នុងថ្នាក់** គេអាចធ្វើសកម្មភាពឱ្យកាន់តែស៊ីជម្រៅ ក្នុងការទាញយកលទ្ធផលពីស្ថានភាពនេះ
- ប៉ុន្តែគេធ្វើការតែជាមួយកុមារកម្រិតមធ្យម និងខ្ពស់ប៉ុណ្ណោះ នៅពេលដែលកុមារកម្រិតទាប (តូចៗ)ធ្វើសកម្មភាពផ្សេងទៀត
- ដូចនេះជាមួយកុមារអាយុច្រើនបន្តិច បន្ទាប់ពីបានជ្រើសរើស គេគូសរូបវត្ថុទាំងនេះយ៉ាងរហ័សដោយគ្មានសណ្ដាប់ធ្នាប់នៅលើក្ដារខៀន
- ស្ថានភាពដូចគ្នា តែពេលនេះគេពុំអាចដាក់បញ្ចូលគ្នាដោយផ្លាស់ប្ដូរទីកន្លែងវត្ថុ ឬរូបភាពបានទេ។ តើគេបង្ហាញគូរបស់វត្ថុដែលបានបង្កើតឡើងដូចម្ដេច? គ្រូសួរកុមារពីដំណោះស្រាយរបស់គេ។

ល្បែង៖ ធ្វើជាអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ

ដំណើរការសកម្មភាព

- គ្រូកំណត់ឱ្យកុមារ រៀបចំទីតាំងជ្រុងមួយធ្វើអ្នកលក់ និងអ្នកទិញ។
  - គ្រូបង្ហាញសម្ភារឱ្យកុមារសង្កេត
  - ជួយរៀបចំសម្ភារឱ្យកុមារសង្កេត
- គ្រូចែកសម្ភារឱ្យកុមារតាមក្រុម
  - ក្រុមរកសម្ភារសម្រាប់លក់ ដូចជាសម្ភារសាលារៀន ផ្ទះបាយ ប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ...ជញ្ជីង រួចបែងចែកសម្ភារទៅតាមប្រភេទទំនិញ។
  - តើកុមារអាចបន្ថែមអ្វីទៀត? ដើម្បីធ្វើ តែ???(ឧ.ស្មៅកាត់...)
    ដើម្បីធ្វើ កាផេ???(ឧ.យកដីធ្វើ...)
    ដើម្បីធ្វើ ស្ករ???(ឧ.ដីខ្សាច់...)
    ដើម្បីធ្វើ ខ្ទៅដៃ???(ឧ.ឈើខ្លីៗ...)
  - តើកុមារខ្វះអ្វីទៀត ដែលកុមារមិនបានគិតដល់ថានឹងនាំយកមក គ្រូត្រូវសួរដល់កុមារទាំងអស់? ឧ.ប្រអប់សាប៊ូ ទទេ បំពង់ថ្នាំដុះធ្មេញទទេ ប្រាស់ដុះធ្មេញចាស់! ត្រលោកដូងដើម្បីធ្វើចាន មែកឈើតូចៗដើម្បីធ្វើចង្កឹះ។ល។
  - ត្រូវរៀបចំទំនិញទាំងឡាយនៅក្នុងឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់ "ហាង"
  - បែងចែកអ្វីដែលហូបបាន ពីអ្វីដែលហូបមិនបាន ឱ្យដាច់ពីគ្នា
  - បែងចែងអីវ៉ាន់តាមផ្នែក (វត្ថុសម្រាប់ការផ្គត់ផ្គង់ សម្ភារសាលា សម្ភារផ្សេងៗ)
  - ក្រុមបង្កើតប្រាក់ប្រឌិត (ក្រដាស ស្លឹកឈើ)

ល្បែង៖ យើងជួយរៀបចំកិច្ចការឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់

ដំណើរការសកម្មភាព

- កុមារជ្រើសរើសវត្ថុតាមប្រភេទ តាមក្រុម ការងារប្រមូលផ្ដុំរួចរាល់ហើយ កុមារនឹងសម្គាល់ឃើញថាមានវត្ថុ៣ ឬ៤នៅក្នុងសំណុំនីមួយៗ
- គ្រូធ្វើឱ្យកុមារចេះពិនិត្យ ចេះពិចារណាថាវត្ថុ៣ ឬ៤សុទ្ធតែមានទំហំផ្សេងៗគ្នា
- មធ្យោបាយ (វិធី) ប្រៀបធៀប ដើម្បីរៀបចំវត្ថុទៅតាមប្រភេទ ពីតូចទៅធំ។ ឧទាហរណ៍៖ តើធ្វើដូចម្ដេចដើម្បីប្រៀបធៀប និងតម្រៀបបាន?

បម្រុងប្រយ័ត្ន:

- ក្នុងករណីដប ដបធំជាងគេមិនប្រាកដមានមាឌធំជាងគេទេ
- ចំពោះសកម្មភាពនេះគ្រូត្រូវប្រុងប្រយ័ត្នចំពោះការប្រើដបនានា
- នៅក្នុងចំណោមនោះ ដបដែលធំជាងគេនឹងមានចំណុះច្រើនជាងគេ ហើយដបដែលមានមាឌតូចជាងគេនឹងត្រូវមានចំណុះតិចជាងគេដែរ។

បញ្ជាក់៖ គេនឹងសាកល្បងទៅតាមសំណើទាំងអស់របស់កុមារ គេនឹងពិភាក្សាគ្នាក្រោយពីបានសាកល្បងដើម្បីដឹងថាតើការប្រព្រឹត្តនេះជារបៀបល្អត្រឹមត្រូវមួយ ឬក៏មិនមែន។

ល្បែង៖ ចូលក្នុងរង្វង់

ដំណើរការសកម្មភាព

ដំណាក់កាលខុសៗគ្នានៃចម្រៀង

- **ដំណាក់កាលទី១៖** កុមារទាំងអស់កាន់ដៃគ្នា។ គ្រូពន្យល់: យើងកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ (ដើរទៅឆ្វេងទៅស្ដាំ)តាមបទចម្រៀង ដើម្បីចូលទៅក្នុងរង្វង់ រង្វង់មូលរបស់កុមារត្រូវតែ...˝ ដល់ត្រង់ពាក្យ "ត្រូវតែ...˝ អ្នកទាំងអស់គ្នាឈប់បង្វិល ហើយរង់ចាំដល់គ្រូច្រៀងបញ្ចប់ឃ្លា
- **ដំណាក់កាលទី២៖** ឧទាហរណ៍១ បើនិយាយថា...˝ត្រូវតែជាកុមារី˝ ដល់ពេលនោះកុមារីទាំងអស់ចូលទៅខាងក្នុងរង្វង់ហើយកាន់ដៃគ្នា។ កុមារឋិតនៅខាងក្រៅរង្វង់មិនបាច់កាន់ដៃទេ តែក៏មិនបង្វិលដែរ ប៉ុន្តែគេទះដៃដោយច្រៀងផងក្នុងពេលដែលកុមារបង្វិលហើយថាតាមឃ្លាទាំងអស់ក្នុងចម្រៀងឡើងវិញ
    - ដើម្បីចូលក្នុងរង្វង់មូល រង្វង់មូលរបស់កុមារ
    - ដើម្បីចូលក្នុងរង្វង់មូល រង្វង់មូលរបស់កុមារ
    - ត្រូវតែជាកុមារី ត្រូវតែជាកុមារី
- **ដំណាក់កាលទី៣៖** (ត្រឡប់ទៅដំណាក់កាលទី១) បន្ទាប់មកគ្រូរៀបចំយ៉ាងរហ័ស ជារង្វង់មូលតែមួយ ហើយគ្រូចាប់ផ្ដើមសារជាថ្មី បង្វិលទាំងអស់គ្នា ហើយច្រៀងផង
    - ដើម្បីចូលក្នុងរង្វង់មូល រង្វង់មូលរបស់កុមារ
    - ដើម្បីចូលក្នុងរង្វង់មូល រង្វង់មូលរបស់កុមារ
    - ត្រូវតែជា...ដល់ត្រង់ពាក្យ: "ត្រូវតែ...˝ អ្នកទាំងអស់គ្នាឈប់បង្វិល ហើយរង់ចាំដល់អ្នកគ្រូច្រៀងបញ្ចប់ឃ្លា។ **ឧទាហរណ៍ទី២៖** បើគ្រូនិយាយថា "ត្រូវតែពណ៌ខៀវ˝ ដូចនេះ

កុមារទាំងអស់ដែលមានពាក់អ្វីដែលមាន ពណ៌ខៀវ ឬកាន់អ្វីដែលមានពណ៌ខៀវត្រូវចូលទៅក្នុងរង្វង់ ហើយកាន់ដៃគ្នា។ កុមារដែលពាក់ ឬកាន់ពណ៌ខៀវ បង្វិលដោយច្រៀងឡើងគ្រប់ពាក្យទាំងអស់នៃចម្រៀង។

- ដើម្បីចូលទៅក្នុងរង្វង់ រង្វង់របស់កុមារ (២ដង)
- ត្រូវតែមានពាក់របស់ពណ៌ខៀវ ត្រូវតែមានពាក់របស់ពណ៌ខៀវ
- បន្ទាប់មកគ្រូធ្វើរង្វង់ម្តងទៀតយ៉ាងរហ័សហើយនឹងចាប់ផ្តើមបង្វិលសារជាថ្មីទាំងអស់គ្នាដោយច្រៀងចម្រៀងផង។ល។

ចំពោះចម្រៀង

ដើម្បីច្រៀងទំនុកទាំងឡាយ គ្រូត្រូវបង្កើតសំឡេងខ្យល់មួយដែលមានចង្វាក់ខ្យល់យ៉ាងមិចក៏បានដែរ។ ផ្ទុយទៅវិញអ្វីដែលសំខាន់នោះ គឺរក្សានូវចម្រៀងដដែលទុកជានិច្ច និងច្រៀងតាមសាច់ភ្លេងដដែលជានិច្ច។

- តើមានប៉ុន្មានពេល ?តើមានប៉ុន្មានដង ?
- គ្រូអាចធ្វើសារជាថ្មីឱ្យបានបួនដប់ដង ដោយមាន១០លក្ខណៈផ្សេងគ្នា មានពេលខ្លះលក្ខណៈនេះ អាចប្រាប់ឱ្យដឹង និងនាំទៅរកការបង្កើតសំណុំដ៏ធំមួយ ពេលខ្លះសំណុំទទេ
- ដូចនេះប្រសិនបើគ្រូនិយាយឡើងថា: "ត្រូវមានសក់ពណ៌មាស" ប្រាកដណាស់សំណុំនឹងបិតនៅទទេរ
- គ្រូអាចប្រកាន់យកសកម្មភាពនេះជាទៀងទាត់ បើធ្វើឱ្យកុមារទាំងអស់រីករាយ។ ទាំងអស់នេះគ្រូអាចឃើញលក្ខណៈដ៏ច្រើនដែលកុមារអាចលើកសំណើឡើង។ ឧទាហរណ៍ ស្តីអំពីលក្ខណៈ មានសក់វែង មានសក់ខ្លី ជាកុមារី ជាកុមារមានស្បែកជើងខ្មៅ ពាក់អាវពណ៌ខៀវ ពាក់អាវពណ៌ស ស្លៀកខោជើងវែង មាននាឡិកា ពាក់ខ្សែក្រវ៉ាត់ ពាក់ខ្សែថ្លក់ខោ ស្លៀកសំពត់ ពាក់ស្បែកជើង។ល។
- គ្រប់ពណ៌ទាំងអស់ គ្រប់លក្ខណៈរូបរាង ហើយនិងសម្លៀកបំពាក់ទាំងឡាយ ក្លាយទៅជាលក្ខណៈ នៃការជ្រើសរើស។ គ្រូទុកពេលឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពឆ្លើយតបនឹងការពន្យល់។ ក្រោយពីសកម្មភាព គ្រូនឹងអាចនាំកុមារឱ្យធ្វើកំណត់សម្គាល់។ ឧទាហរណ៍ បើនៅក្នុងរង្វង់មានសុទ្ធតែអ្នកពាក់ស្បែកជើងពណ៌ខ្មៅ ពេលនោះនៅខាងក្រៅមានសុទ្ធតែអ្នកមិនពាក់ស្បែកជើងពណ៌ខ្មៅ(សញ្ញាទាំងឡាយពីភិនភាគ គ្មានភិនភាគ)។ល។

វត្ត និងមន្ទីរពេទ្យ

ដំណើរការសកម្មភាព

រឿងនិទាន

- មានថ្ងៃមួយនៅឆ្ងាយពីកន្លែងនេះបន្តិចមនុស្សបានសម្រេចចិត្តកសាងភូមិមួយដែលគ្មានអ្វីទាំងអស់។ គេទាំងអស់គ្នានាំគ្នាសង់ផ្ទះ ដើម្បីរស់នៅក្នុងភូមិនោះ ហើយសង់សាលារៀនសម្រាប់កូនគេទាំងអស់គ្នា រួចគេគិតក្នុងចិត្តថា នៅខ្វះវត្តមួយទៀត។ គេបានធ្វើអាគារយ៉ាងល្អមួយ លម្អទៅដោយពណ៌ក្រហម និងពណ៌មាស គេបានហៅអាគារនោះថា "វត្ត"
- គ្រូបង្ហាញរូបភាពវត្ត រួចហើយគេបានធ្វើសំណង់មួយផ្សេងទៀត ប្លែកណាស់ពណ៌សសុទ្ធ គេបាននាំគ្នាហៅថា "មន្ទីរពេទ្យ"

- គ្រូបង្ហាញរូបមន្ទីរពេទ្យ អាគារទាំងពីរនេះស្អាតណាស់ ប៉ុន្តែវាមានគុណវិបត្តិដ៏ធំមួយ គឺគ្មានអ្វីទាំងអស់ គ្មានមនុស្សសោះនៅខាងក្នុង...ប្រជាជនក្នុងភូមិមានការលំបាកក្នុងចិត្តយ៉ាងខ្លាំង ដោយគេទាំងអស់គ្នា គ្មានប្រាក់ និងពេលវេលា ពេលនោះគឺជារដូវបង្កបង្កើនផល គេត្រូវតែទៅចំការ។ល។ ប្រធានភូមិបាន សម្រេចចិត្តសរសេរសំបុត្រទៅមិត្តដ៏ប្រសើររបស់គាត់ម្នាក់ដែលរស់នៅភ្នំពេញ។ មិត្តគាត់ជាមនុស្សមាន ទ្រព្យស្តុកស្តម្ភ និងមានចិត្តល្អ។ គាត់និយាយទៅកាន់មិត្តគាត់ថាៈ "ឯងដឹងទេថាខ្ញុំមិនដែលសុំអ្វីសោះពី ឯង ដូចនេះខ្ញុំជឿថាមនុស្សម្នាក់ៗត្រូវខំប្រឹងប្រែងធ្វើការ ហើយនឹងរកមធ្យោបាយកែលម្អស្ថានភាព និង ដោះស្រាយបញ្ហាទាំងឡាយរបស់ខ្លួន។ ការខិតខំប្រឹងប្រែងនេះ យើងបានធ្វើហើយ យើងបានចំណាយ ពេលវេលា និងបានបែងចែកប្រាក់កាសរបស់យើង ដើម្បីសង់ភូមិមួយដ៏អស្ចារ្យ។ កន្លែងនេះរស់នៅ យ៉ាងស្រួលណាស់ ជាមួយនឹងបរិក្ខារ អនាម័យ អប់រំ ហើយនិងពេលលំហែ។ យើងបានសង់វត្តមួយ យ៉ាងល្អ និងមន្ទីរពេទ្យមួយដ៏ស្អាត ប៉ុន្តែគ្មានព្រះជាអ្នកដឹកនាំបង្រៀន និងធ្វើឱ្យគេស្រឡាញ់សាសនា យ៉ាងដូចម្តេច ដើម្បីធ្វើឱ្យបានអ្វីៗទាំងអស់នេះ... ឯមន្ទីរពេទ្យក៏គ្មានគ្រូពេទ្យទាំងបរិក្ខាពេទ្យ"។ មិត្ត របស់គាត់បានឆ្លើយតបថាៈ "អ្វីដែលអ្នកបានបំពេញទាំងអស់គ្នានោះគឺជាការងារមួយដ៏អស្ចារ្យណាស់ ខ្ញុំសប្បាយចិត្តដែលអាច ជួយឯងបានខ្លះ ខ្ញុំនឹងបញ្ជូនរថយន្តដឹកទំនិញមួយដែលមានផ្ទុកសម្ភារខាង ក្នុង..."ហើយមិត្តរបស់គាត់ចាំពាក្យសន្យា..."ព្រលឹមឡើងគេបានឃើញរថយន្តដឹកទំនិញមួយមកដល់ គឺរថយន្តដឹកទំនិញដ៏ធំ។ ទាំងអស់គ្នារីករាយក្នុងចិត្តណាស់ ប៉ុន្តែលុះដល់គេបើកទ្វារឡានឡើង គេមាន ការភ្ញាក់ផ្អើល។ វាជាការកំប្លែងមួយយ៉ាងពិតប្រាកដ ចំពោះវត្ថុដែលមាននៅក្នុងរថយន្តដឹកទំនិញ នោះ។ អ្វីៗទាំងអស់ជាក់ប្រហូកប្រហល់គ្នា និងមានមនុស្សពីនាក់ផងដែរ។ កាលនោះប្រជាជនក្នុងភូមិ បានយកសម្ភារទាំងអស់ចេញម្តងមួយៗ ដោយថ្នមៗរួចយកទៅដាក់ក្បែរអាគារទាំងពីរ។
- ហើយគ្រូបង្ហាញរូបម្តងមួយៗ ដោយមិនគោរពលំដាប់រហូតដល់អស់រូបទាំង១២ដែលបានយកពី សៀវភៅឧបសម្ព័ន្ធយកមក និងមិននិយាយអ្វីសោះ ដោយទុកឱ្យកុមាររៀបចំឡើងវិញ
- ឥឡូវនេះ គឺជាពេលដែលយើងត្រូវជួយ ប្រជាជនក្នុងភូមិឱ្យដាក់វត្ថុទាំងនោះ នៅក្នុងកន្លែងដែលត្រូវ ប្រើ។ គឺជាដំណាក់កាលមួយ នៃអំណានរូបភាព និងធ្វើការពិភាក្សា
- ដំបូងគឺជាការរកឃើញ អត្តសញ្ញាណនៃវត្ថុដែលបានគូរ ដើម្បីទទួលបានការយល់ព្រម ហើយនិងដាក់ ឈ្មោះឱ្យរូបភាពទាំងនោះ រួចហើយដឹកនាំវត្ថុទាំងនោះឆ្ពោះទៅវត្ត ឬឆ្ពោះទៅមន្ទីរពេទ្យ។

បម្រុងប្រយ័ត្នៈ

- ទីនេះលទ្ធផលមិនសំខាន់ទេ ការពិភាក្សាជាការសំខាន់ ដោយហេតុថានៅក្នុងការពិភាក្សាទំនាក់ទំនង គេបានបញ្ចេញយោបល់ ហើយនិងបានចំរាញ់យកគំនិតសមហេតុផល
- កាយវិការដែលធ្វើឱ្យកុមារចាប់យករូបភាពមួយ ហើយដាក់រូបនោះ នៅកន្លែងទាំងពីរ គឺជាលទ្ធផលនៃ សកម្មភាព ប៉ុន្តែមិនមែនជាវត្ថុបំណងទេ។ វត្ថុបំណងគឺជាការធ្វើចលនាសមហេតុផលរបស់កុមារទាំងអស់
- គ្រូផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារត្រួតពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់ ដើម្បីឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង
- ស្ថានភាពនេះ មិនមែនសាមញ្ញពេកទេ អ្វីដែលលេចឡើងហើយ សំខាន់នៅក្នុងពេលទី១ គឺការទុកឱ្យកុមារ សម្តែងចេញពីការពិតដែលស្គុគស្មាញជានិច្ចៈ (គ្រូពេទ្យ គិលានុប្បដ្ឋាន) ម្នាក់អាចមានធ័ត្រមួយ គេអាច ឃើញចានស្រាក់នៅក្នុងមន្ទីរពេទ្យ ព្រះសង្ឃអាចមានជំងឺ ឬក៏សួរសុខទុក្ខអ្នកជំងឺនៅមន្ទីរពេទ្យ ។ល។

- ដំណាក់កាលនៃភាសានេះ គឺជាមូលដ្ឋាន ព្រោះបញ្ហានាំឱ្យមានភាពចាំបាច់ សមហេតុផល ប៉ុន្តែទន់ភ្លន់ដែរ
- មែនហើយយើងត្រូវរៀបចំវត្ថុក្នុងកន្លែងទាំងពីរ ដូចនេះយើងត្រូវធ្វើការជ្រើសរើស ប៉ុន្តែវត្ថុខ្លះអាចប្រើបានយ៉ាងល្អទាំងពីរកន្លែង
- គ្រូប្រមូលអារម្មណ៍កុមារបន្តទៀត ហើយនិងនាំគេឱ្យបញ្ចេញយោបល់ និយាយពន្យល់ និងអនុវត្តគោលការណ៍មួយ។ ឧទាហរណ៍៖ "វត្ថុនេះអាចនៅក្នុងកន្លែងទាំងពីរ ប៉ុន្តែតើកន្លែងណាដែលគេប្រាកដជារកវត្ថុនោះឃើញ?" ក្នុងករណីធំត្រហើយនិងទៀន កុមារយល់ដឹងថាពណ៌របស់វាត្រូវស្របទៅនឹងកន្លែងនីមួយៗ ឬអ្នកប្រើ។ ប្រហែលជាគេសម្រេចផាត់ពណ៌វត្ថុពីរនេះដោយពណ៌ល្មៀត ពណ៌លឿង បើគេដាក់វត្ថុនេះទៅក្នុងវត្ត
- ដូចនេះសម្រាប់កុមារតូចៗ គេនឹងធ្វើការជាមួយរូបភាពចល័តៈ ដើម្បីចង្អុលបង្ហាញ ការជ្រើសរើសរបស់គេ កុមារត្រូវប្តូរកន្លែងរូប ដើម្បីដាក់វានៅជិតវត្ត ឬជិតមន្ទីរពេទ្យ ឬមួយក៏ដាក់នៅកន្លែងចុងក្រោយបន្ទាប់ពីការជ្រើសរើសនេះ ត្រូវបានពិភាក្សាវិនិច្ឆ័យរួច
- ការសម្រេចយកទីតាំងចុងក្រោយ ត្រូវបានឯកភាពយល់ព្រមពីកុមារទាំងអស់គ្នា។ គ្មានចម្លើយល្អតែមួយទេ។ ចែកកុមារជាក្រុមអនុវត្តសកម្មភាព

វត្ត

មន្ទីរពេទ្យ

រូបទី៤៨៖ វត្ត និងមន្ទីរពេទ្យ

បញ្ជាក់៖

- គ្រូមើលខ្លឹមសារឱ្យយល់ ហើយនិទានរឿងបែបណាឱ្យទាក់ទងវត្ត និងមន្ទីរពេទ្យ
- ប្រសិនបើ**មានកុមារកម្រិតមធ្យម និងកម្រិតខ្ពស់ក្នុងថ្នាក់** គេធ្វើសកម្មភាពឱ្យកាន់តែស៊ីជម្រៅទៅទៀតក្នុងការដាក់សញ្ញាបង្កើតរូបតំណាងទំនាក់ទំនង
- ដូចនេះ គេនឹងដាក់រូបភាពទាំងឡាយដោយគ្មានសណ្តាប់ធ្នាប់ ឬមួយគេនឹងគូររូបភាពខុសៗគ្នាទាំងឡាយនោះដោយខ្មៅដៃនៅលើក្តារខៀន។ ក្នុងពេលនេះ កុមារពុំមានលទ្ធភាពផ្លាស់ទីកន្លែងរូបភាពបានឡើយ។ កុមារត្រូវតែរិះរកមធ្យោបាយផ្សេងទៀត ដើម្បីបង្ហាញពីការជ្រើសរើសរបស់ខ្លួន អំពីសំណុំដែលគេបានបង្កបង្កើត
- នេះគឺជា**ឧទាហរណ៍ទី៤** ដើម្បីបង្ហាញអំពីការបង្កើតរូបតំណាងតាមការជ្រើសរើសដូចគ្នា ប៉ុន្តែកុមារគឺជាអ្នកផ្តល់ដំណោះស្រាយ

ល្បែង៖ ស្បែកជើងយើង មានភាពច្របូកច្របល់

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- គ្រូឱ្យកុមារសង្កេតមើលស្បែកជើង ដែលដាក់ជាគំនរដោយច្របូកច្របល់គ្នា។ រួចឱ្យកុមាររៀបស្បែកជើងទាំងនោះឱ្យត្រូវតាមគូៗរបស់វាឮ
- កុមារខ្លះមានស្បែកជើងសង្រែកដូចគ្នា និងពណ៌ដូចគ្នា ដូចនេះប្រហែលជាមានបញ្ហាចោទឡើងក្នុងការរៀបឱ្យត្រូវគូហើយ
- គ្រូសួរទៅកុមារទាំងអស់ថាៈ តើគេអាចធ្វើដូចម្តេច ដើម្បីកុំឱ្យច្រឡំគ្នា? ដោយហេតុថា រាង និងពណ៌មិនទាន់គ្រប់គ្រាន់ទេ គេទុកឱ្យកុមារកំណត់ខ្លួនឯង និងសាកល្បងមើល។ គ្រប់កុមារទាំងអស់នឹងវិនិច្ឆ័យថាតើការកំណត់របស់គេមានប្រសិទ្ធភាពឬទេ?
- គ្រូនាំឱ្យកុមារធ្វើការកត់សម្គាល់មួយច្បាស់លាស់ ពីវិធីសាស្ត្រ ឬសញ្ញាសម្រាប់សម្គាល់កស្តុតាងដែលគេរក្សាទុកសម្រាប់ធ្វើការប្រៀបធៀប។ ឧទាហរណ៍៖ ករណីខ្លះនឹងត្រូវបានដោះស្រាយដោយសារកុមារយកស្បែក ជើងទាំងពីរមកដាក់ផ្ទឹបបាតគ្នាការងារនេះនឹងធ្វើឡើងនៅពេលណាដែលស្បែកជើងទាំងគូមើលទៅហាក់ដូចជាដូចគ្នាប៉ុន្តែទំហំផ្សេងៗគ្នា
- ក្នុងករណីខ្លះទៀត កុមារអាចផ្គុំជាគូបាន ដោយមិនបាច់គិតច្រើន គឺត្រូវតែធ្វើហើយធ្វើទៀត ដើម្បីឱ្យកុមារទាំងនោះមានគំនិតកត់សម្គាល់សញ្ញានៃការប្រៀបធៀប ដែលគេបានប្រើ៖ រូបភាពទូទៅនៃស្បែកជើងទាំងពីរ និងសំណឹកបាតរបស់វា
- កាលណាស្បែកជើងត្រូវបានជ្រើសរើសឱ្យត្រូវគូហើយ គ្រូប្រាប់ឱ្យកុមាររៀបចំស្បែកជើងជាក្រុម ជាប្រភេទ និងឱ្យគេពន្យល់ពីការជ្រើសរើសរបស់គេ
- ក្រោយពីការពន្យល់ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ជាក្រុមធំ រួចសាកល្បងឱ្យកុមារ រៀបចំស្បែកជើងជាក្រុម ជាប្រភេទ និងឱ្យគេពន្យល់ពីការជ្រើសរើសរបស់គេ
- កុមាររៀបស្បែកជើងជាក្រុម ហើយប្រហែលជាញែកស្បែកជើងទាំងនោះទៅតាម
- របៀបបិទភ្ជាប់របស់វា
    - ស្បែកជើងមានខ្សែ
    - ស្បែកជើងមានទំពក់
    - ស្បែកជើងមានបង់ស្អិត
    - ស្បែកជើងគ្មានខ្សែ គ្មានទំពក់ គ្មានបង់ស្អិត
- តាមវត្ថុធាតុ
    - ស្បែកជើងធ្វើពីផ្លាស្ទិក
    - ស្បែកជើងធ្វើពីកំណាត់សំពត់
    - ស្បែកជើងធ្វើពីស្បែក

រូបទី៤៩៖ ស្បែកជើងយើង មានភាពច្របូកច្របល់

បម្រុងប្រយ័ត្ន៖

- ការសំខាន់បំផុតគឺឱ្យកុមារលើកឡើង ពីកំណត់សម្គាល់ច្បាស់លាស់អំពីលក្ខណៈនៃរបៀបជ្រើសរើសតាមក្រុម តាមប្រភេទដែលត្រូវបានជ្រើសរើស ហើយនឹងធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ឡើងវិញ ពីលក្ខណៈដែលត្រូវបានយកមកអនុវត្តគ្រប់ស្បែកជើង។ ជាពិសេសសំណុំនៃការផ្តុំស្បែកជើងត្រូវបានរៀបចំយ៉ាងល្អ
- ករណីដែលមានជារឿយៗ គឺកុមារម្នាក់ចាប់ផ្តើមជ្រើសរើសទៅតាមលក្ខណៈមួយរួចហើយគេប្តូរទៅតាមលក្ខណៈមួយទៀត។ **ឧទាហរណ៍៖** គេប្រមូលស្បែកជើងសង្រែកដែលមានពណ៌ខៀវមួយក្រុម ស្បែកជើងពណ៌ក្រហមមួយក្រុម រួចហើយស្បែកជើងមានខ្សែ នៅក្នុងនោះអាចមានស្បែកជើងពណ៌ក្រហមឬពណ៌ខៀវ
- ការសំខាន់គឺធ្វើឱ្យកុមារយល់ពីការដាក់ស្បែកជើងជាក្រុម ជាសំណុំ នឹងសាកល្បងប្រើគ្រប់ដំណោះស្រាយទាំងអស់ និងនាំកុមារឱ្យចេះពន្យល់ពីដំណោះស្រាយទាំងនោះយ៉ាងច្បាស់លាស់ពិតប្រាកដ
- គ្រូដាក់រូបតំណាងឱ្យក្រុមផ្សេងៗដែលកុមារបានបង្កើតឡើង និងសាកល្បងបង្ហាញស្ថានភាពដោយគិតទៅដល់សកម្មភាពពីរយ៉ាងដែលបានធ្វើ ដំបូងបញ្ចូលគ្នាជាគូៗរួចហើយរៀបប្រមូលផ្តុំជាក្រុមតាមប្រភេទ
- ការបង្ហាញ និងការដាក់សញ្ញាតាង គឺត្រូវទាក់ទងនឹងការប្រមូលផ្តុំជាក្រុម ជាប្រភេទដែលកុមារបានធ្វើជាក់ស្តែង និងលក្ខណៈដែលបានប្រើប្រាស់។ **ឧទាហរណ៍៖** គ្រូរំពឹងគិតថា កុមារបានបំពេញការជ្រើសរើសមួយជាក់ស្តែង ដោយអនុវត្តលក្ខណៈមួយបែបដែលមិនមែនទៅតាមពណ៌ ទៅតាមការរៀបចំ ការតាក់តែង ឬទៅតាមវត្ថុធាតុរបស់ស្បែកជើងទេ ប៉ុន្តែទៅតាមរបៀបបិទស្បែកជើង។ ស្បែកជើងនៅក្នុងថ្នាក់ថ្ងៃនេះ យើងគិតថាមាន៣ក្រុម គឺក្រុមស្បែកជើងមានខ្សែ ស្បែកជើងទំពក់ និងក្រុមស្បែកជើងគ្មានបង់ស្អិត។(ជាក់ស្តែងតាមមូលដ្ឋាន)

ល្បែង៖ យើងរៀបចំវត្ថុ ដែលយើងរកឃើញនៅពេលដើរលេង

ដំណើរការសកម្មភាព

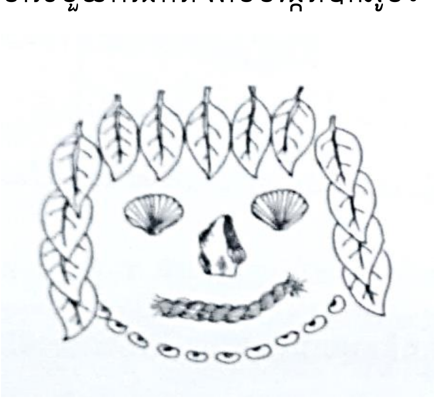
របៀបលេង៖

ពេលត្រឡប់មកថ្នាក់រៀនវិញ គេប្រើប្រាស់សម្ភារដែលប្រមូលបាន ដើម្បីបង្កើតជារូបមនុស្ស

- គ្រូទុកឱ្យកុមារធ្វើមនុស្សនេះ ឬបង្កើតរូបមនុស្សថ្មីដោយខ្លួនឯង រយៈពេល២០នាទីក្រោយមក គេក៏បញ្ឈប់សកម្មភាពនេះ ប៉ុន្តែគេយកសកម្មភាពនេះមកធ្វើជាថ្មីឡើងវិញនៅថ្ងៃណាមួយទៀត ដើម្បី

បង្កើតជារូបមនុស្ស ទេសភាព ឬវត្ថុផ្សេងៗដូចនេះគេត្រូវតែរក្សាវត្ថុទាំងអស់នេះទុក ដើម្បីអាចយក មក ប្រើប្រាស់ឡើងវិញ

- ពេលនោះ គ្រូត្រូវសួរកុមារថា តើគេអាចធ្វើដូចម្តេចដើម្បីរៀបចំទុកដាក់របស់ទាំងនេះ
- គ្រូទុកឱ្យកុមារបញ្ចេញយោបល់ និងធ្វើការបង្ហាញពីវិធីជាច្រើន សម្រាប់ការរៀបចំទុកដាក់។ ផ្លែអំពិល ផ្លែមៀន ផ្លែព្រីង ស្លឹកឈើ គ្រាប់ក្រួស ស្មៅ ផ្កា សំបកឈើតូចៗ កំណាត់ឈើខ្លីៗ...
- គ្រូ និងធ្វើឱ្យកុមារយល់ដឹងថា ជួនកាលវត្ថុអាចស្ថិតនៅក្នុងក្រុម ឬប្រភេទនៃវត្ថុតែមួយដូចគ្នា។ **ឧទាហរណ៍៖** ព្រីង និងមៀនសុទ្ធតែជាផ្លែឈើដូចគ្នា។ល។
- ដូចនេះ គេនឹងព្យាយាមធ្វើឱ្យកុមារយល់ដឹងពីភាពមិនដូចគ្នា ប៉ុន្តែគេក៏ត្រូវធ្វើឱ្យកុមារស្គាល់ពីចំណុចរួមផ្សេងៗទៀតដែរ
- បន្ទាប់មកគ្រូទាញអារម្មណ៍របស់កុមារឱ្យយកចិត្តទុកដាក់ លើក្រុមវត្ថុមួយប្រភេទផ្សេងទៀត អ្វីដែលអាចខូចខាតទុកមិនបានយូរ អ្វីដែលអាចទុកបានយូរ ដែលនៅស្រស់ អ្វីដែលស្វិតស្រពោន
- គ្រូរៀបចំវត្ថុទាំងនោះ ដាក់ក្នុងប្រអប់ ឬក្នុងស្បោងប្លាស្ទិក ដែលស្រអាប់មិនអាចមើលឃើញទៅខាងក្នុង។ តើត្រូវធ្វើយ៉ាងណា នៅពេលដែលយើងត្រូវការយកគ្រាប់ក្រួស មែកឈើតូចៗ និងស្លឹកឈើចេញ ដើម្បីរៀបធ្វើជារូបគំនូរមួយនៅលើដី
- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារពិភាក្សាគ្នា ដើម្បីឈានទៅសម្រេចដំណោះស្រាយ៣យ៉ាង
    - ទុកវត្ថុមួយនៅខាងក្រៅស្បោង ធ្វើយ៉ាងណាដើម្បីគេអាចមើលឃើញ ឬព្យួរ ឬបិទនិងស្បោង
    - ធ្វើស្លាកមួយដោយមានគូររូបតំណាងវត្ថុ ដែលមាននៅក្នុងស្បោង
    - ធ្វើស្លាកមួយដោយសរសេរឈ្មោះវត្ថុ ដែលមាននៅក្នុងប្រអប់។

<u>ឧទាហរណ៍</u>៖ ស្លឹកឈើ សំបកងាវ ២គ្រាប់ សំបកឈើមួយបន្ទះតូច គ្រាប់សណ្តែក ១០គ្រាប់ និងខ្សែគោចាស់មួយកំណាត់ អាចបង្កើតបានរូប៖ 	<u>ឧទាហរណ៍</u>៖ គ្រាប់អំពិល ៧ ឬ៨ ជាងចេក ស្លឹកចេកមួយបន្ទះ និងស្មៅអាចបង្កើតបានរូប៖

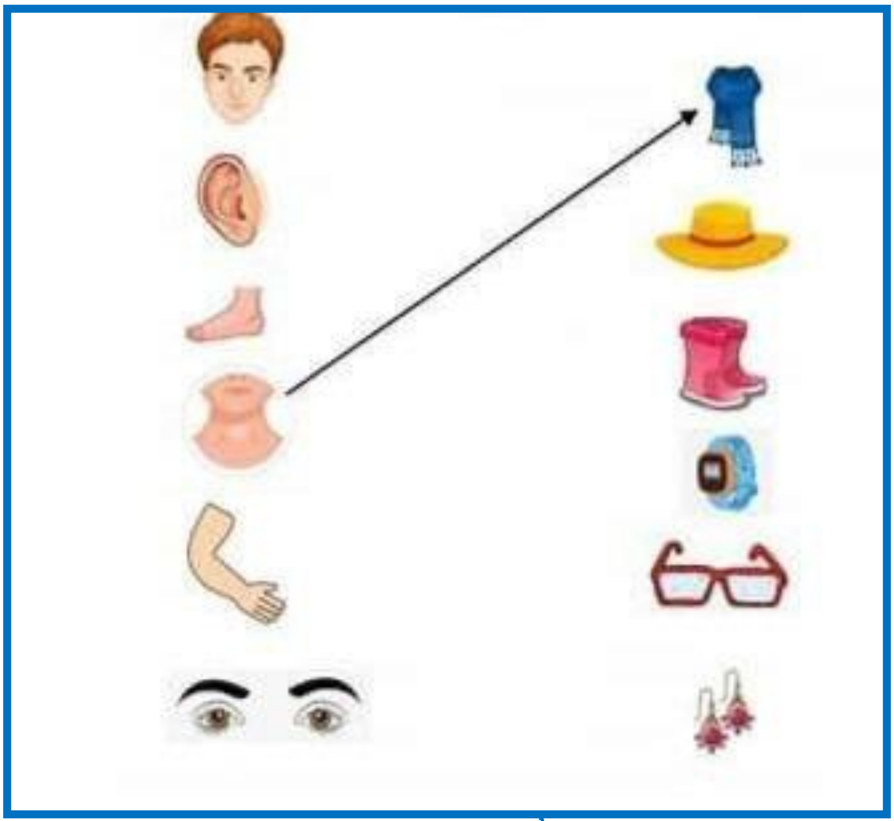
រូបទី៥០៖ ល្បែងយើងរៀបចំវត្ថុ ដែលយើងរកឃើញនៅពេលដើរ

ល្បែង៖ រាងកាយ និងសម្លៀកបំពាក់របស់ខ្ញុំ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- គ្រូគូរ ឬបង្ហាញរូបមនុស្សដែលមានសម្លៀកបំពាក់ គ្រឿងអលង្ការផ្សេងៗឱ្យកុមារសង្កេត រួចណែនាំកុមារឱ្យស្គាល់ផ្នែកនីមួយៗនៃរាងកាយដែលត្រូវពាក់គ្រឿងអលង្ការ និងសម្លៀកបំពាក់
- បំផុសសំណួរតាមរយៈការសង្កេតរូបភាព
- ឱ្យកុមាររៀបរាប់ឈ្មោះផ្នែកនីមួយៗនៃរាងកាយ សម្លៀកបំពាក់ គ្រឿងអលង្ការ និងសម្ភារផ្សេងៗម្តងមួយៗ គ្រូបិទរូបតាមការរៀបរាប់របស់កុមារដោយដាក់តាមប្រភេទ និងតាមលំដាប់លំដោយជាជួរបញ្ឈរបន្ទាប់មកគូរព័ទ្ធជុំវិញរូបដែលបិទនោះ(បង្កើតជាសំណុំផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយ សំណុំសម្លៀកបំពាក់ និងសំណុំសម្ភារៈ)
- បំផុសសំណួរ តើសម្លៀកបំពាក់ គ្រឿងអលង្ការ និង"សម្ភារផ្សេងៗត្រូវពាក់លើផ្នែកណាខ្លះនៃរាងកាយ"?
- ឱ្យកុមារគូរភ្ជាប់
- គ្រូ និងកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់
- គ្រូពិនិត្យជាមួយកុមារនូវគំនូរទាំងអស់ ដែលបានគូររួចស្រេច
- គ្រូទុកឱកាសឱ្យកុមារបានរិះគិត និងឆ្លើយតប រួចណែនាំកុមារឱ្យសម្គាល់ថា តើវត្ថុណាមួយដែលមិនមាន ឬដាក់ខុសកន្លែង
- គ្រូណែនាំកុមារឱ្យសង្កេតផ្នែកផ្សេងៗនៃរាងកាយរបស់មនុស្ស។ ឧទាហរណ៍៖ មនុស្សខ្លះគ្មានក្បាលពោះ ជាហេតុធ្វើឱ្យមានការលំបាកមួយ ដើម្បីពាក់អាវយឺត និងខោជើងវែង។ មានក្រមា តែគ្មានក
- គ្រូណែនាំឱ្យគេយកចិត្តទុកដាក់ លើការពិនិត្យសង្កេតតាមរយៈសំណួរទាំងឡាយ ហើយនឹងធ្វើការសំណេះសំណាលលើជាតុណាដែលខ្វះ
- គ្រូដើរឆ្ពោះទៅរកក្តារខៀន ហើយស្នើសុំកុមារឱ្យរៀបរាប់គ្រប់គ្រឿងទាំងអស់នោះរួច គ្រូគូរជាជួរបញ្ឈរបន្តបន្ទាប់
- គ្រូគូរបន្ទាត់ជុំវិញសំណុំដែលគេគូរបានហើយ រួចគេអាចដាក់ឈ្មោះសំណុំនោះថា៖ សម្លៀកបំពាក់ និងវត្ថុទាំងឡាយដើម្បីយកមកស្លៀកពាក់
- ដោយមិននិយាយអ្វីទាំងអស់ គ្រូដាក់នៅមុខកុមារ ដោយគ្មានសណ្តាប់ធ្នាប់ នូវផ្នែកទាំងអស់នៃរាងកាយ ដែលជាប់ទាក់ទងនឹងវត្ថុទាំងនោះ
- គ្រូសួរទៅកុមារថា៖ តើកុមារយល់ពីអ្វីដែលគ្រូបានគូរ ឬទេ ដែលជាផ្នែកនៃរាងកាយនោះគេត្រូវពាក់វត្ថុណាមួយ គ្រូឱ្យកុមារហៅឈ្មោះផ្នែកនៃរាងកាយច្បាស់ៗ។



រូបទី៥១៖ ល្បែងរាងកាយ និងសម្លៀកបំពាក់របស់ខ្ញុំ

បញ្ជាក់៖

- វ៉ែនតាស្ថិតនៅពីមុខភ្នែក ប៉ុន្តែនៅលើច្រមុះហើយដៃវាពាក់ជាប់នឹងត្រចៀក។ អាវយឺតទាក់ទងល្អ ដែរទៅនឹងស្មា ក៏ដូចជាទៅនឹងពោះហើយនឹងដៃ។ល។
- សំណុំទាំងពីរគឺត្រូវបានបង្ហាញដូចនេះ គ្រូសួរទៅកុមារអ្វីដែលកុមារអាចធ្វើដើម្បីបង្ហាញផ្នែកនៃរាងកាយដែលគេត្រូវដាក់វត្ថុនីមួយៗ។ នៅទីនេះទៀតគេត្រូវទុកឱ្យកុមារលើកសំណូមពរ និងសាកល្បងដោះស្រាយដើម្បីពិនិត្យមើលថា តើដំណោះស្រាយដោយសារការរៀបចំនេះ វាមិនមែនជាអំណានមួយងាយស្រួលទេ គឺជាចម្លើយសមស្របមួយ”
- ធ្វើសញ្ញាជាទំនាក់ទំនងគឺជាដំណោះស្រាយមួយ។ ប៉ុន្តែកុមារពិនិត្យឃើញថានៅទីនេះ គូរព័ទ្ធជុំវិញសំណុំពីរ គឺជាចំណាងដែលគេតែងតែអនុវត្ត
- គ្រូកំណត់ឱ្យកុមារតម្រង់ចំណងនោះ ដោយគូរព្រួញមួយ។ ដូចនេះគឺមានការពន្យល់ន័យច្បាស់ជាក់លាក់ គឺជាន័យមួយនៃការរៀនអាន **ឧទាហរណ៍៖** អាវពាក់នៅលើដងខ្លួន ...“ពាក់នៅលើ”...
- ដូចនេះនៅទីបញ្ចប់ គេនឹងបានរូបភាពរបៀបនេះ

ថ្នាក់កម្រិតមធ្យម

ល្បែង៖ កូនប្រុសទាំង៣នាក់របស់កសិករ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- គ្រូដាក់បង្ហាញបណ្ណរូបមនុស្ស៣នាក់ គឺរូបកូនប្រុស ៣នាក់របស់តាកសិករ កូនពៅ កូនកណ្តាល និងកូនច្បង

- គ្រូបង្ហាញបណ្ណូបមនុស្សដែលមានចំនួន បីៗ ដែលជារូបតំណាងឱ្យទ្រព្យសម្បត្តិមានផ្ទះ៣ ដើមដូង ៣ គោ ៣ ម៉ូតូ ៣ ប៉ែល ៣ កណ្ដៀង ៣ ដែលមានទំហំប៉ុនៗគ្នា តូច ធំល្មម និងធំ
- គ្រូណែនាំឱ្យដាក់ទំនាក់ទំនងរវាងរូបភាពនីមួយៗ និងរូបភាពតួអង្គមួយដែលគ្រូទទួលបាននោះ៖ ផ្ទះណាតូចដាក់ទៅឱ្យកូនពៅ ផ្ទះណាធំល្មមដាក់ទៅឱ្យកូនកណ្ដាល ផ្ទះធំដាក់ទៅឱ្យកូនច្បង វត្ថុប្រើប្រាស់តូចៗដាក់ឱ្យកូនពៅ។ល។
- ចែកបណ្ណសម្ភារៈទ្រព្យសម្បត្តិ តាកសិករ ឱ្យកុមាររៀបចំបែងចែកទៅតាមតម្រូវការកូនទាំង ៣
- កុមារអនុវត្តគ្រូសម្របសម្រួល
- នាំកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់ និងលើសរសើរ។

រូបទី៥២៖ ល្បែងកូនប្រុសទាំង៣នាក់របស់កសិករ

បញ្ជាក់៖

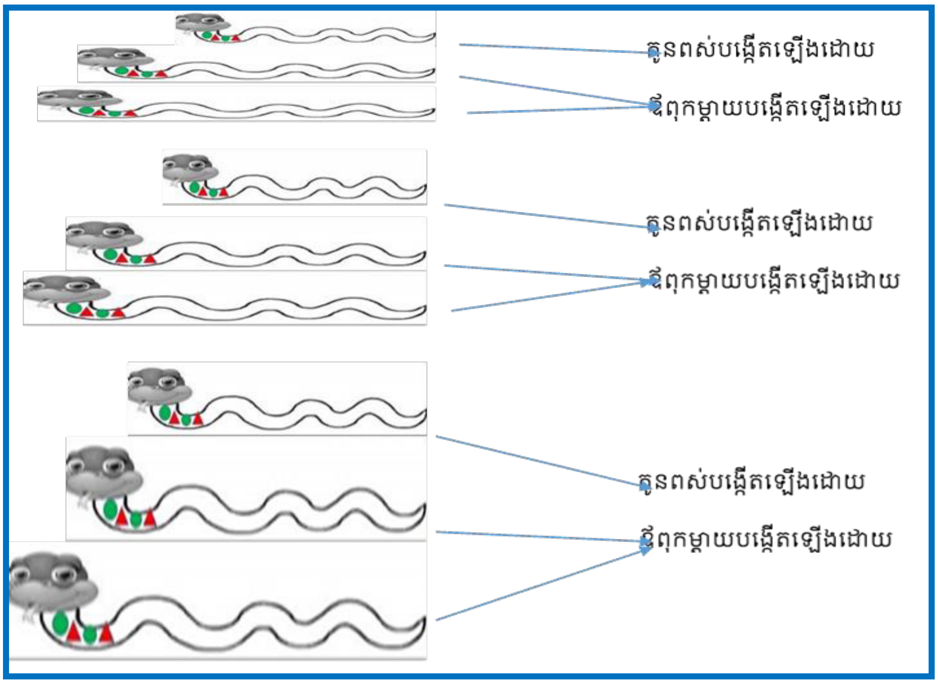
- ប្រសិនបើគ្រូបានដាក់រូបមនុស្ស៣ ពីតូចទៅធំ បន្ទាប់មកគាត់បង្ហាញរូបភាព៣ ហើយរូបភាព៣ទៀត រួចប្រាប់កុមារទាំងអស់ឱ្យដាក់រូបភាពទាំងនោះខាងក្រោមតួអង្គ
- កុមារទទួលបានការរៀបចំមួយដ៏មានរបៀបរៀបរយ ដូចគ្នាទៅនឹងផ្ទាំងរូបភាពគំរូនេះ
- គ្រូអាចនាំកុមារសង្កេតពីលើចុះក្រោម ពីឆ្វេងទៅស្ដាំ។

ល្បែង៖ កូនពស់២ពណ៌

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- គ្រូសួរកុមារថាតើគេនឹងអាចធ្វើដូចម្តេចបាន ហើយការដែលគេធ្វើនោះអាចនិយាយបានថាគេអាចរកឪពុកមួយ និងម្តាយមួយ ឱ្យកូនពស់នោះបានឬទេ?បើចាំបាច់គ្រូនឹងតម្រង់ទិសនៃការសិក្សាទៅលើចំណុចដែលថាឪពុក និងម្តាយត្រូវតែដូចកូន (ពណ៌) ហើយឪពុកម្តាយត្រូវតែមានរូបរាងធំជាងកូន
- ក្នុងការពិភាក្សាគ្រូត្រូវលើកយកកូនពស់ម្តងមួយមកឱ្យកុមារពិនិត្យរួមគ្នា
- ក្រោយការពិភាក្សា គ្រូទុកឱ្យកុមារបង្កើតឪពុកម្តាយពស់ (ពស់មួយធ្វើពីរនាក់)
- គ្រូពិនិត្យមើលការបង្កើតពស់ទាំងឡាយរបស់កុមារហើយ និងធ្វើការប្រៀបធៀបពីការបង្កើតពស់របស់កុមារទៅនឹងកូនពស់របស់គ្រូ។ តើពស់របស់កុមារបង្កើតធំជាងកូនពស់ដែរឬទេ? ពណ៌ដូចគ្នានឹងពណ៌របស់កូនពស់ដែរឬទេ? តើពណ៌ទាំងនោះត្រូវបានរៀបតាមរបៀបតែមួយដែរឬទេ?។ល។
- កុមារប្រៀបធៀប ផ្ទៀងផ្ទាត់ និងធ្វើកំណត់សម្គាល់
- នៅពេលដែលកុមារបានពិនិត្យពីរបៀបបង្កើតពស់បានច្បាស់លាស់ ហើយគេមានលទ្ធភាពនឹងធ្វើបន្ត
- គ្រូគូររូបពស់ ឬរូបភាពនៃការតម្រៀបបន្តគ្នានៃរូបធរណីមាត្រផ្សេងៗទៀតតាមក្បួនសាមញ្ញៗ ដោយប្រើប្រាស់ត្រឹមតែរូបធរណីមាត្រ២យ៉ាង ឬពណ៌២ដែលខុសគ្នាប៉ុណ្ណោះ
- គ្រូក៏អាចណែនាំកុមារឱ្យបង្កើតក្បួនងាយៗដោយប្រើរូបធរណីមាត្រផ្សេងៗទៀតឬពណ៌ប្លែកៗដោយខ្លួនឯងផងដែរ។



រូបទី៥៣៖ ល្បែងកូនពស់២ពណ៌

បញ្ជាក់៖

- បើពស់ទាំង២នេះធ្វើពីគ្រាប់អង្កាំ គេនឹងអាចលេងជាមួយគ្នានឹងការបង្កើតរឿងនិទានស្តីអំពី អំបូរសត្វពស់ជាច្រើនប្រភេទទៀត។

ល្បែង៖ កាយវិការគោរពតាមចង្វាក់បទចម្រៀង

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- កុមារច្រៀង
- គ្រូទះដៃជាចង្វាក់
- កុមារធ្វើគ្រាប់តាមចង្វាក់
- គ្រូទះដៃ ទះភ្លៅឆ្លាស់គ្នា។ បានសេចក្តីថាគ្រូជំនួសការបន្តទះដៃទៅទះដៃ និងទះភ្លៅវិញ
- ស្ថានភាពនេះត្រូវអនុវត្តដូចជាស្ថានភាពមុនដែរ គ្រាន់តែជំនួសរាងធរណីមាត្រ ឬអង្គាំដោយច្រៀង និងធ្វើកាយវិការតាមចង្វាក់
- គ្រូឱ្យកុមារនិយាយ និងពន្យល់ពីអ្វីដែលគ្រូបានធ្វើ
- កុមារច្រៀងចម្រៀងឡើងវិញ តាមរបៀបដែលកុមារបានគោះចង្វាក់ជាមួយគ្រូ
- គ្រូគូសសញ្ញាបន្តគ្នា នៅលើក្តារខៀនជាមួយកុមារហើយគ្រូបានរូបភាពទាំងឡាយរបៀបនេះ
- គេស្រាវជ្រាវរករបៀបដទៃទៀត ក្នុងការកំណត់ចង្វាក់របស់ចម្រៀងមួយទាំងអស់គ្នា ព្រមទាំងវិធីគូររូបតំណាងរបៀបទាំងអស់នេះ។

បញ្ជាក់៖

- ចំពោះចម្រៀងមួយដែលគេបានរៀបចំរួចហើយកុមារយល់ច្បាស់អំពីខ្លឹមសារ(គោលការណ៍)នៃចម្រៀង
- គ្រូបញ្ចូលចម្រៀងជាពាចង្វាក់ (គោះជើង ទះដៃ ទះក្បាល)។

ថ្នាក់កម្រិតខ្ពស់

ចំណងជើងមេរៀន៖ នៃសត្វ តើឯងស៊ីអ្វី?

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីក្រុមប្រភេទសត្វដែលយើងស្គាល់ ទំហំ រូបរាង និងចំណីអាហាររបស់វា
- រៀបតាមលំដាប់ក្រុមប្រភេទសត្វ ទំហំ រូបរាង និងចំណីអាហាររបស់វា

ខ.សម្ភារឧបទេស

- ផ្ទាំងរូបភាពសត្វទៅនឹងចំណីអាហាររបស់វា

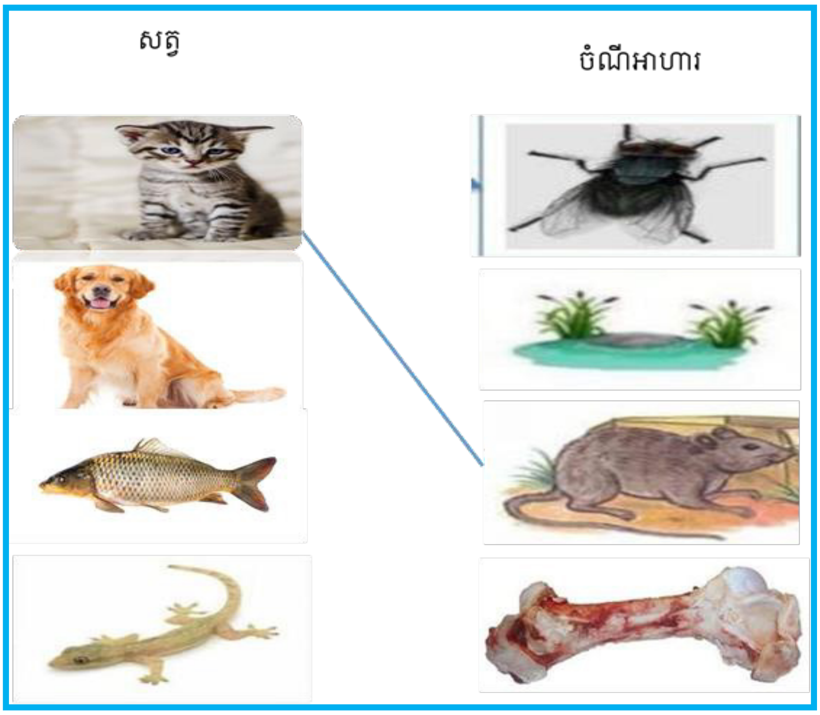
គ.ការរៀបចំ

- អនុវត្តជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូច

ឃ.ដំណើរការសកម្មភាព

- គ្រូបំផុសសំណួរសត្វឆ្មានេះដើរលេងនៅមុខសាលារៀន។ តើវាស៊ីរបស់អ្វីខ្លះដែលយើងទាំងអស់គ្នាមិនហូប? សត្វគីង្គក់ទាំងនេះចេញមកនៅពេលព្រលប់បន្ទាប់ពីភ្លៀងធ្លាក់រួច។ តើវាស្វែងរកអ្វី? តើក្របី និងគោស្វែងរករបស់ស៊ីដូចរបស់ដែលសត្វឆ្មា ឬសត្វគីង្គក់ស្វែងរកដើម្បីស៊ីដែរឬទេ? សត្វឆ្កែ? សត្វត្រី? សត្វបក្សី? យើង?

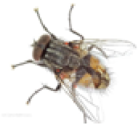
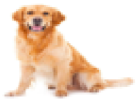
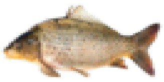
- ត្រូវធ្វើឱ្យកុមារដឹងថា សត្វមួយចំនួនអាចស៊ីចំណីអាហារបានតែមួយមុខគត់ (ពួកសត្វស៊ីស្មៅ) ចំណែកឯសត្វដទៃទៀតដូចជាសត្វជ្រូកអាចស៊ីចំណីអាហារពិសេសដោយឡែកពីខ្លួនបន្ថែមពីលើចំណីអាហារទាំងឡាយដែលវាស៊ីដូចជាសត្វដទៃទៀតដែរនោះ។ (**ឧទាហរណ៍** សត្វឆ្កែស៊ីឆ្អឹង)
- គ្រូគូរនៅលើក្ដារខៀនរូបភាពនៃសំណុំពីរ ដែលទាក់ទងទៅនឹងការពិភាក្សា។ នៅក្នុងសំណុំទាំងពីរនោះមានរូបភាពសត្វ និងអាហាររបស់សត្វ
- រកវិធីណាមួយយ៉ាងងាយដើម្បីកំណត់ការបង្ហាញ ដែលត្រូវបានរៀបចំឡើងដោយការយល់ដឹងរបស់យើងអំពីសត្វ
- សំណុំទីមួយគឺជាសំណុំសត្វ
- សំណុំទីពីរគឺជាសំណុំចំណីអាហារ(នៅក្នុងនោះអាចមានរូបសត្វខ្លះៗ ដូចជាសត្វកណ្ដុរ ឬសត្វល្អិតជាដើម)
- ណែនាំកុមារឱ្យភ្ជាប់ជាតុនៃសំណុំមួយទៅជាតុនៃសំណុំមួយទៀតដោយគំនូសព្រួញដែលមានន័យថា "ស៊ី"
- បន្ទាប់មកគ្រូបង្ហាញតារាងសត្វទៅនឹងចំណីអាហាររបស់វា
- ណែនាំឱ្យកុមារគូសសញ្ញាខ្វែងក្នុងតារាងសត្វទៅនឹងចំណីអាហាររបស់វា
- ប្រាប់កុមារឱ្យសាកល្បងអានពីការដាក់សញ្ញាតាង ការយល់ដឹងទាំងឡាយដែលមាន
- កុមារអាចផ្ទៀងផ្ទាត់ និងបំពេញចម្លើយពីមុនមក



រូបទី៥៤៖ នៃសត្វ តើឯងស៊ីអ្វី?

ឱ្យកុមារគូសតារាងដែលបានបំពេញដោយសញ្ញាខ្វែងរួចជាស្រេចនេះ

- ប្រាប់កុមារឱ្យសាកល្បងអាន និងដាក់សញ្ញាតាងពីការយល់ដឹងទាំងឡាយដែលមាន
- កុមារអាចផ្ទៀងផ្ទាត់ និងបំពេញចម្លើយពីមុនមក

	ចំណីអាហាររបស់វា				
	អាចស៊ីបាន	កណ្ដុរ	ស្មៅ	សត្វល្អិតហើរ 	ឆ្អឹង
សត្វ	ឆ្មារ	×	×		
	ឆ្កែ 		×		×
	ត្រី 		×		
	ជីងចក់		×	×	

រូបទី៥៥៖ នៃសត្វ តើឯងស៊ីអ្វី?

ការងារបន្តសម្រាប់ថ្ងៃបន្តបន្ទាប់

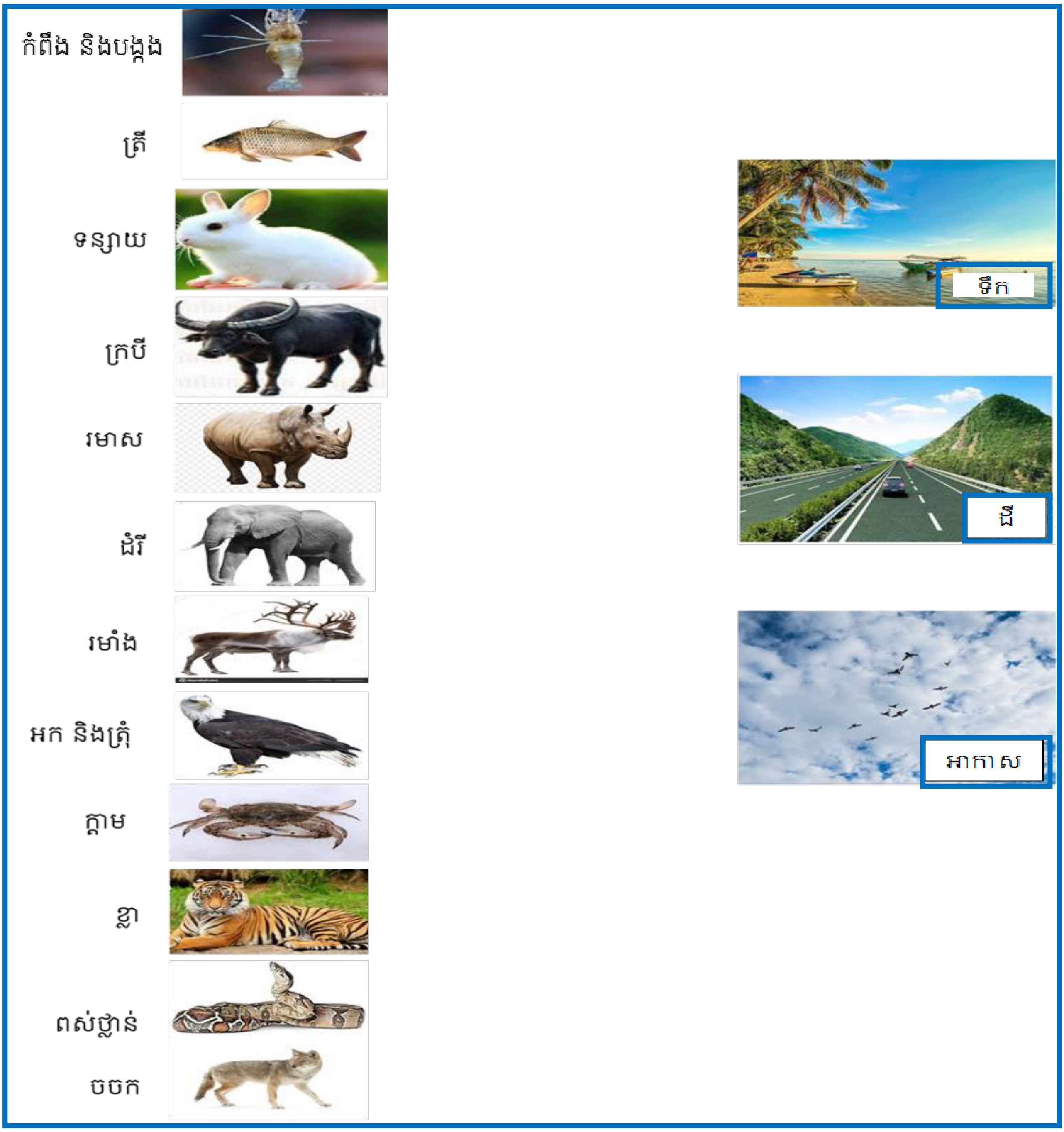
- កុមារបានយល់ពីគោលការណ៍នៃការរៀបចំ (ការដាក់ខ្វែង ខ្សែបន្ទាត់ កូឡោន) ហើយគ្រូអាចពង្រីកតារាងនេះជាមួយនឹងកុមារដោយបន្ថែមខ្សែបន្ទាត់មួយ សម្រាប់សត្វមួយទៀត។ ឧទាហរណ៍៖ សត្វស្វា ឬសត្វសេះ ឬសត្វខ្លា។ ពេលនេះគ្រូអាច ថែមកូឡោនច្រើនទៀត។ **ឧទាហរណ៍៖** បើខ្ញុំចង្អុលបង្ហាញថាវាអាចស៊ីស្លឹកឈើ ប៉ុន្តែនឹងបន្ថែមកូឡោនផ្លែឈើ ឬផ្លែចេក។

រឿងនិទានៈ ឆ្កែចចក និងកំពឹស

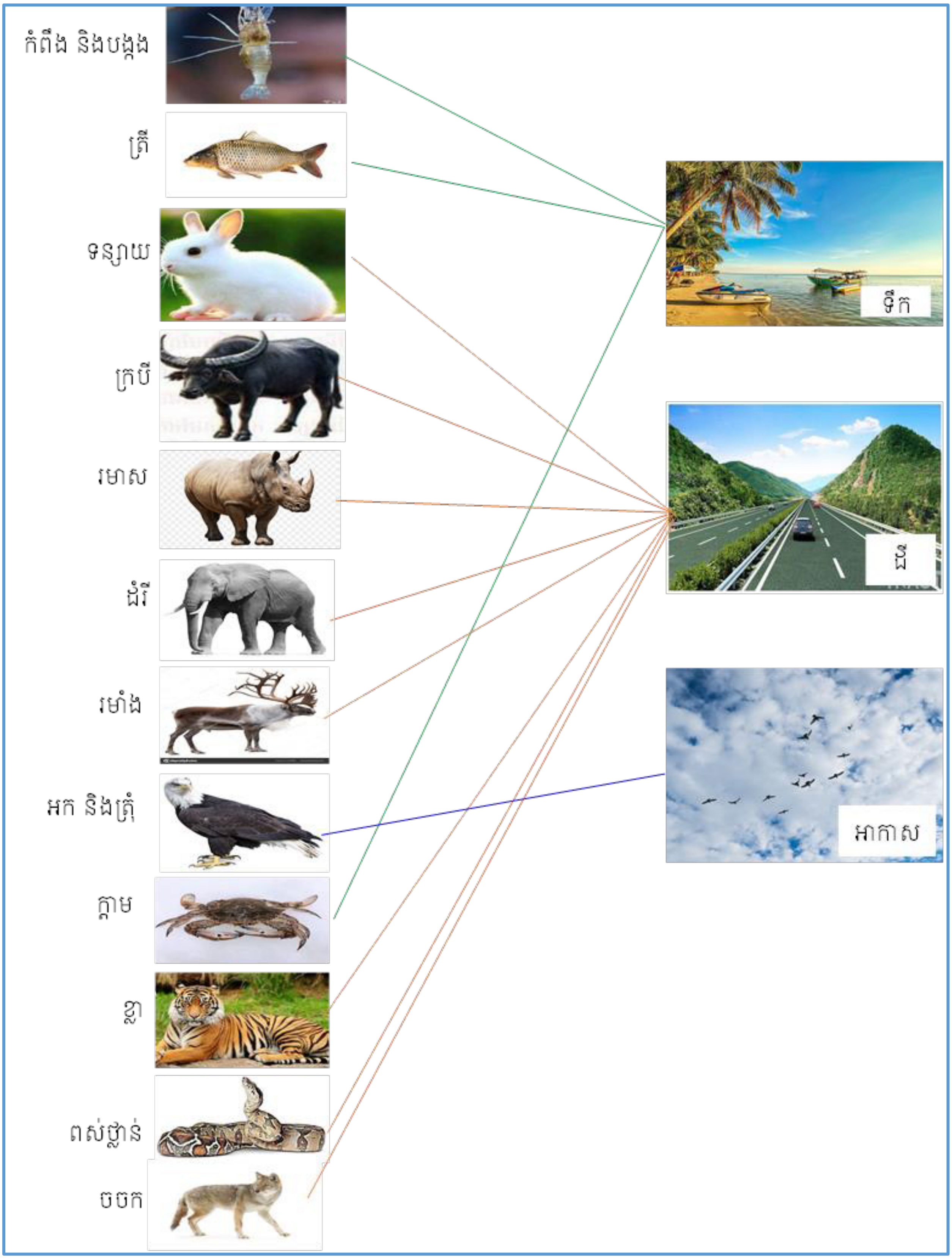
ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបនិទានរឿងៈ

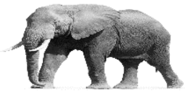
- គ្រូនិទានរឿងរួចពិភាក្សាជាមួយកុមារ "ហេតុអ្វីបានជាសត្វទាំងឡាយនេះស្លាប់លើកលែងតែកំពឹស និង ត្រី?" ការប្រើប្រាស់ភាសាសំខាន់ណាស់សម្រាប់ការងារបន្តទៀត
- គ្រូបង្ហាញរូបភាពសត្វទាំង១២ដែលតំណាងសត្វនៅក្នុងរឿងតាមលំដាប់ពីលើចុះក្រោម
- ដូចនេះគ្រូបង្កើតជាសំណុំ រៀបជាកូឡោនមួយគឺកូឡោនសត្វ
- គ្រូបង្ហាញរូបភាពទីកន្លែងរស់នៅរបស់សត្វ (ក្នុងទឹក លើគោក និងអាកាស)។
- គ្រូសួរទៅកុមារពីអ្វីដែលត្រូវធ្វើតាមយោបល់គេ
- កុមារចង្អុលបង្ហាញពីទីកន្លែងដែលសត្វនីមួយៗរស់នៅ តើវាផ្លាស់ប្តូរទីទៅនៅឯណា រួចគូសភ្ជាប់ដោយគំនូស។ ការជជែកវែកញែកមានសារៈសំខាន់ក្នុងការរំលេចឱ្យឃើញនូវទីកន្លែងដែលរស់នៅប្លែកគ្នានៃសត្វទាំងអស់ ក្នុងរឿងឆ្កែចចករស់នៅលើដី តែវាអាចមុជក្នុងទឹកបាន ប៉ុន្តែវាមិនអាចរស់នៅក្នុងទឹកបានយូរទេ។ ចំណែកមនុស្សមិនអាចរស់នៅក្នុងទឹកបានទេ ប៉ុន្តែមនុស្សអាចហែលទឹកបាន។ ចំពោះបក្សីវាអាចផ្លាស់ទីកន្លែងបានដោយហើរ។ ប៉ុន្តែវាមិនអាចហើរបានរហូតឥតឈប់នោះទេ។ វាត្រូវការចុះទុំដើម្បីសម្រាក។ ពិតប្រាកដណាស់មានតែកំពឹស ត្រី និងបង្កងទេដែលរស់នៅក្នុងទឹកបាន។ ដូចនេះគេត្រូវតែប្រាកដក្នុងចិត្ត ក្នុងការគូសគំនូសបង្ហាញប្រាប់ លើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារគូសភ្ជាប់ពីសត្វនីមួយៗទៅនឹងមជ្ឈដ្ឋានរស់នៅ និងការបំលាស់ទីរបស់វាដែលសំខាន់ជាងគេបង្អស់និងដែលវាចូលចិត្តជាងគេជាប្រការសំខាន់
- កុមារអាចនឹងឈានទៅដល់ការគូសភ្ជាប់ដូចខាងក្រោម
- បន្ទាប់ពីពណ៌នាសកម្មភាពរួចហើយ គ្រូនឹងផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរូបភាពទាំងឡាយ រួចគូរតារាងក្រឡាចត្រង្គមួយ។
- គ្រូបង្ហាញពីទំនាក់ទំនងរវាងសត្វ និងមជ្ឈដ្ឋានរស់នៅនិងការផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងរបស់សត្វ ដោយគំនូសភ្ជាប់មួយរួចមកហើយ ដូចនេះតើគ្រូនាំកុមារឱ្យធ្វើដូចម្តេចជាមួយតារាងនេះ? ឧទាហរណ៍ៈ គេដឹងថាត្រីផ្លាស់ទី និងដកដង្ហើមនៅក្នុងទឹក។ តើត្រូវបង្ហាញត្រីនៅលើតារាងនេះដូចម្តេច?អនុវត្តពីសត្វមួយទៅសត្វមួយ ពីជួរមួយទៅជួរមួយជាបន្តបន្ទាប់
- ទុកឱ្យកុមារបញ្ជាក់ពីអំណះអំណាង
    - គេអាចផាត់ពណ៌នៅក្នុងក្រឡាចត្រង្គ
    - គូសសញ្ញាខ្វែងមួយនៅក្នុងក្រឡាចត្រង្គ
    - សរសេរក្នុងក្រឡាចត្រង្គ
    - គូររូបសត្វដដែលឡើងវិញដាក់ក្នុងមជ្ឈដ្ឋាននៃបំលាស់ទីកន្លែងរបស់វា



រូបទី៥៦៖ បង្ហាញសត្វទឹក លើគោក និងអាកាស



រូបទី៥៧៖ ការគូសភ្ជាប់សត្វទឹក គោក និងអាកាស

រូបទី៥៨៖ ការគូសភ្ជាប់សត្វទឹក គោក និងអាកាស

រឿងឆ្កែចចក និងកំពឹស

កាលពីព្រេងនាយក្នុងរដូវរាំងហើយមានចចកគ្រោសធំ ដើររកត្រពាំងបឹងបួរដែលរីងទឹកដើម្បីចាប់ត្រីស៊ី។ លុះដល់ត្រពាំងមួយរីងទឹកអស់នៅតែប្រឡង់មួយ ឃើញសុទ្ធតែភក់មានត្រី កំពឹស បង្កង ក្តាមជាដើម។ ចចកឃើញហើយមានចិត្តត្រេកអររីករាយពេកក្រៃ គិតថាថ្ងៃនេះអញមានលាភ "ធំណាស់ ជាលាភចំឡែកជាងសព្វដង។" ឯសត្វកំពឹសមានប្រាជ្ញាឮចចកថាដូចនេះហើយក៏និយាយលួងលោមចចកថា៖ "យើងទាំងអស់គ្នាជាចំណីបងឯងហើយ តែខ្លួនយើងប្រឡាក់សុទ្ធតែភក់ បើស៊ីយើងដូចនេះមិនឆ្ងាញ់ទេ បងឯងត្រូវយកយើងទៅលាងទឹកឱ្យស្អាតសិនចាំស៊ីនោះទើបឆ្ងាញ់"។ ចចកសួរថា៖ "ធ្វើដូចម្តេចនឹងយកទៅលាងបាន?" កំពឹសឆ្លើយថា "សូមឯងកុំព្រួយតែត្រូវធ្វើតាមខ្ញុំ"។ ចចកថា៖ "ខ្ញុំព្រមធ្វើតាមបងឯងទាំងអស់"។ បើដូចនេះសូមបងឯងននៀលខ្លួនក្នុងភក់នេះ ហើយយើងរាល់គ្នានឹងខាំតោងរោមបង រួចបងនាំពួកយើងទៅរកស្ទឹង បឹងបួរឯណាដែលមានទឹកថ្លាច្រើន បងឯងលាងយើងឱ្យស្អាត ហើយចាំបងឯងស៊ីឱ្យឆ្ងាញ់ពិសាតាមចិត្តចុះ។

ចចកជាសត្វល្ងង់ហើយលោភ ក៏ធ្វើតាមពាក្យកំពឹស។ កំពឹស និងត្រីក៏បបួលគ្នាតោងរោមចចកទៅ។ លុះទៅដល់បឹងមួយធំវែង មានទឹកថ្លាល្អ ចចកក៏ដើរចុះទៅក្នុងទឹក។ អស់ត្រីកំពឹសក៏លោតចូលទៅក្នុងទឹកហើយប្រាប់ថា៖ "បងឯងទៅនាំយកឱ្យអស់សិនចាំស៊ីឱ្យឆ្អែតតែម្តង យើងនៅចាំបងឯងនៅទីនេះ"។ ចចកក៏ទៅយកត្រី និងកំពឹសលុះត្រាតែអស់ពីត្រពាំងនោះ។ ពួកត្រី កំពឹស ក្តាម ខ្យង លុះដឹងថាចចកយកពួកខ្លួនមកអស់ហើយ ក៏នាំគ្នាមុជក្នុងទឹកបាត់អស់ទៅ។

ឯចចកដឹងថា កំពឹសបញ្ឆោតដូច្នេះហើយ ខឹងណាស់ ដើរទៅបបួលអស់សត្វធំតូច ដំរី រមាស ខ្លា គ្រប់ភាសាសត្វទាំងពស់ថ្លាន់ ពស់ធំ ពស់តូច ទាំងសត្វហើរ គ្មានសេសសល់សត្វណាមួយឡើយ គឺបបួលគ្នាមកបាចទឹកបឹងនោះឱ្យរីង និងបានចាប់ត្រីនោះស៊ីឱ្យអស់។ ឱ្យពស់ថ្លាន់ជាអ្នកធ្វើទំនប់ និងសត្វឯទៀតជាអ្នកបាច។

សត្វក្នុងបឹងដឹងថា ចចកបបួលគ្នាបាចទឹកបឹងនោះភ័យណាស់ក៏ចាត់ត្រីក្រាញ់ឱ្យទៅ "រកសុភាទន្សាយឱ្យជួយ។ លុះបានជួបសុភាទន្សាយហើយ ត្រីក្រាញ់ក៏និយាយអង្វរឱ្យសុភាទន្សាយមកជួយ។ ឯទន្សាយឮត្រីក្រាញ់និយាយអង្វរដូចនេះក៏ឆ្លើយថា បងត្រីក្រាញ់ទៅមុនចុះ "ទៅប្រាប់អស់បងប្អូនកុំឱ្យភ័យ ចាំខ្ញុំទៅជួយដោះស្រាយឱ្យរួច"។

ឯទន្សាយ លុះព្រឹកព្រហាមឡើងក៏ទៅមាត់បឹងឃើញអស់សត្វទាំងនោះកំពុងបាចទឹក ក៏យកស្លឹកឈើដែលមានដង្កូវស៊ីធ្លុះមកធ្វើជាសំបុត្រហើយស្រែកហៅអស់សត្វទាំងនោះថាអស់បងប្អូន! នែ "ទាំងអស់គ្នា" ព្រះឥន្ទប្រាប់អ្នកគ្រប់គ្នាថា៖ "ត្រូវមកចាំស្តាប់ខ្ញុំ ត្បិតព្រះឥន្ទលោកឱ្យខ្ញុំនាំសំបុត្រមក លោកនឹងមកកាប់ជើងត្រុំ ប្រមុំជើងអក កាប់ក្បាលឆ្កែចចក ដកភ្លុកដំរី"។សត្វទាំងនោះឮថាសំបុត្រព្រះឥន្ទដូចនេះ ក៏ភ័យណាស់ផ្អើលជាន់គ្នាពានលើដំរី ក្របី រមាស រមាំង ក៏ស្ទុះបោលទៅជាន់លើពស់ថ្លាន់ជាទំនប់ដាច់ខ្លួនជាពីរ បីកំណាត់ធ្លាយទំនប់លិចទឹកស្លាប់អស់។ សត្វទាំងនោះក៏ក្លាយទៅជាចំណីត្រីវិញទៅ។

តាំងពីថ្ងៃនោះមក អស់សត្វទាំងឡាយក៏កោតខ្លាចប្រាជ្ញាសុភាទន្សាយ និងទុកសុភាទន្សាយជាគ្រូអាចារ្យទាំងអស់គ្នារៀងមក។

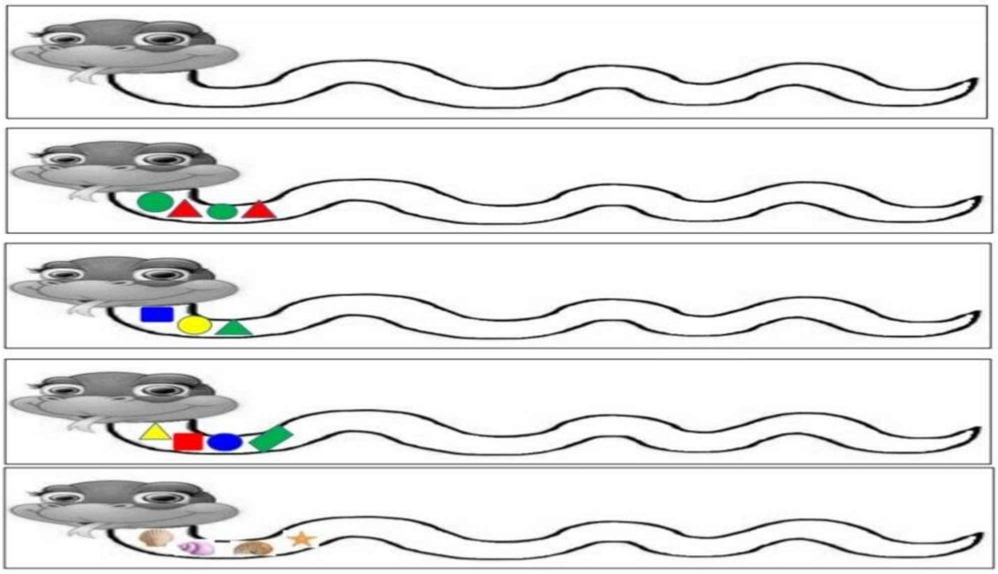
ល្បែង៖ ពស់ព្រួយចិត្ត

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

- គ្រូបង្ហាញរូបពស់ទាំង៦ (រូបពស់ខាងក្រោមនេះ) នៅលើក្តារខៀន
- គ្រូយកពស់ទី១ មកបង្ហាញដោយនិយាយថា៖ ពស់មួយព្រួយចិត្តព្រោះវាខ្វះសម្លៀកបំពាក់មួយចំណែក។ "គេត្រូវតែយកចំណែកដែលខ្វះមកបំពេញឱ្យវាវិញ
- ប៉ុន្តែគ្រូមិនអាចធ្វើអ្វីស្រេចនឹងចិត្តនោះទេ ដើម្បីអាចបំពេញសម្លៀកបំពាក់ឱ្យចំណែកដែលខ្វះនោះបាន តើយើងត្រូវបំពេញចំណែកនោះយ៉ាងដូចម្តេច?"
- គ្រូទុកឱ្យកុមារធ្វើការកត់សម្គាល់។ គេបានយករាងមូលបីពណ៌ មកធ្វើពស់តាមលំដាប់ដូចគ្នាជានិច្ច
- កុមារបានរកឃើញក្បួនរៀបចំ ដែលគេត្រូវបំពេញដោយរាងមូលបីដែលខ្វះហើយគ្រូចង្អុលបង្ហាញពស់លេខ២ ដែលមានបញ្ហាដូចគ្នា ប៉ុន្តែពុំមានសម្លៀកបំពាក់ដូចគ្នាទេ
- គ្រូទុកឱ្យកុមារស្រាវជ្រាវ និងស្នើឡើង
- គ្រូបង្ហាញរូបភាពពស់តាមលំដាប់ពីងាយស្រួលបំផុតទៅស្មុគ្រស្មាញបំផុត
- ប៉ុន្តែគ្រូធ្វើការពិភាក្សាជាមួយកុមារហូតដល់ការនិយាយរបស់វាបានត្រឹមត្រូវ និងពេញលេញតាមច្បាប់នៃការរៀបចំភាពបន្តគ្នានេះ
- គ្រូពិនិត្យអ្វីដែលកុមារអាចបង្ហាញពេលគេបានបំពេញរួច
- គ្រូលើកឡើងបន្តទៀតឱ្យកុមារបង្កើតស្ថានភាពបន្តជាមួយនឹងក្បួន
- គ្រូទុកឱ្យកុមារធ្វើការពីរៗនាក់ជាមួយនឹងសម្ភារខុសៗគ្នា។ កុមារអាចធ្វើបានយ៉ាងល្អនូវភាពបន្តគ្នាជាលំដាប់នៃស្លឹកឈើ នៃដុំក្រួស នៃគំរបដប នៃសំបកខ្ចៅខ្យងដែលបានលាបពណ៌ពីរ ឬបីពណ៌ រាងដែលបានកាត់ជាអង្កាំ។ល។
- កុមារអាចលេងជាមួយនឹងរាង ជាមួយនឹងពណ៌ ហើយជាមួយនឹងទំហំដែរ (ដូចជាពស់ទី៣) ជាមួយនឹងការតម្រង់ទិស (ដូចករណីពស់ទី៤) ជាមួយនឹងការកាត់សកម្មភាពមួយដំណាក់ៗ (ដូចជាពស់ទី៦) ជាមួយការបន្ថែម ឬការផ្លាស់ប្តូរតម្រូវផ្នែកជាច្រើន (ដូចជាពស់ទី៥)។ល។
- កុមារពិនិត្យសង្កេតទាំងអស់គ្នាលើសំណើទាំងឡាយដោយសំណោះសំណាលអំពីក្បួន។ សំណើទាំងអស់ត្រូវបានកុមារអនុវត្តដោយប្រុងប្រយ័ត្ន និងគោរពក្បួនរហូតដល់ទីបញ្ចប់
- កុមារនឹងផ្ទៀងផ្ទាត់បញ្ជាក់ទាំងអស់គ្នានូវសំណើទាំងឡាយដែលចោទជាបញ្ហា។

ពស់ព្រួយចិត្ត



រូបទី៥៩៖ ល្បែងពស់ព្រួយចិត្ត

ល្បែង៖ ការរកសម្លៀកបំពាក់ឱ្យរូបកូនក្រមុំ

ដំណើរការសកម្មភាព

របៀបលេង៖

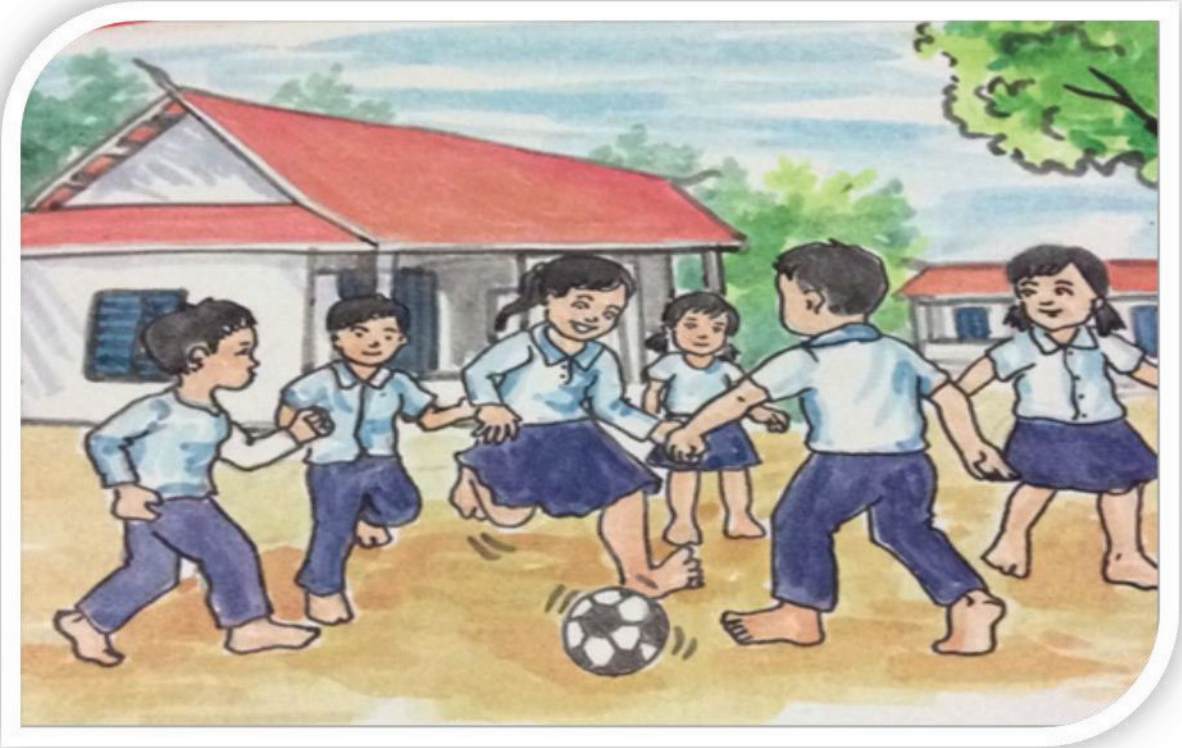
- គ្រូទុកឱ្យកុមារជ្រើសរើសយកសម្លៀកបំពាក់ដោយផ្ទាល់ដៃរបស់ពួកគេ ហើយស្លៀកពាក់ឱ្យរូបមនុស្ស តាមការដែលគេចូលចិត្តរៀងៗខ្លួន
- គ្រូសួរទៅកុមារថា យើងមានអាវ៣ និងខោជើងវែង៣នេះតើគេអាចស្លៀកពាក់បានប៉ុន្មានយ៉ាង ខុសៗគ្នានោះ។ ដោយមានសម្ភារស្រាប់ គ្រូងាយស្រួលក្នុងការបង្កើតឡើងភ្លាមៗ នូវរបៀបស្លៀកពាក់ដែលអាចធ្វើបាននឹងខុសៗគ្នានេះ៖ ខោជើងវែងពណ៌ខៀវ និងអាវពណ៌ខៀវ ខោជើងវែងពណ៌ខៀវ និងអាវបៃតង ខោជើងវែងពណ៌ខៀវ និងអាវពណ៌ក្រហម ខោជើងវែងពណ៌ក្រហម និងអាវពណ៌ខៀវ ខោជើងវែង ពណ៌ក្រហម និងអាវពណ៌បៃតង និងអាវពណ៌ក្រហម ខោជើងវែងពណ៌បៃតង និងអាវពណ៌ក្រហម
- រូបកូនក្រមុំទាំង៩ ត្រូវគេស្លៀកពាក់ឱ្យតាមរបៀប៩យ៉ាងដែលខុសៗគ្នា
- គ្រូគូររូបខោទាំង៣ដោយដាក់តម្រៀបជាជួរមួយនៅពីក្រោយមួយទៀត
- គ្រូយកក្រដាសមួយសន្លឹកមកបាំងជិតពីលើជួរទាំងពីរ ដែលនៅក្រោមគេបង្អស់។ ដូចនេះវានៅសល់តែមួយជួរ គឺជួរដែលមានរូប៣នាក់ ដែលត្រូវពាក់អាវខុសៗគ្នាតែស្លៀកខោជើងវែង ពណ៌ខៀវដូចគ្នា
- គ្រូនឹងដាក់រូបភាពអាវ។
- គ្រូបើកក្រដាសចេញពីជួរទី២ ហើយឱ្យកុមាររៀបចំរូបទាំង៣ ដែលស្លៀកពាក់ខោជើងវែងពណ៌ក្រហមដូចៗគ្នា ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យត្រូវតាមខ្នង់របស់អាវទាំង៣
- គ្រូធ្វើរបៀបដូចគ្នានេះជាមួយនឹងជួរទី៣ នៅទីបញ្ចប់៖ គេត្រូវទទួលបានបែបនេះ
- ដូចនេះគេបានសង់តារាងមួយដែលមានការរៀបចំ២យ៉ាង៖ជាជួរនិងកូឡោន

ការសម្គាល់ពណ៌

លាបពណ៌ទឹកក្រូច	លាបពណ៌លឿង
លាបពណ៌ក្រហម	លាបពណ៌ខៀវ
លាបពណ៌ស្វាយ	លាបពណ៌បៃតង

ឧបសម្ព័ន្ធទី ២

គរុកោសល្យរៀន និងបង្រៀន ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារី និងកុមារនៅមត្តេយ្យសិក្សា



សម្រាប់ជំនួយដល់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សាដឹកនាំ
សកម្មភាពរៀន និងបង្រៀន

១-សេចក្តីផ្តើម

សមភាពយេនឌ័រ មិនមែនគ្រាន់តែជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃសិទ្ធិមនុស្សប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែវាគឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដ៏សំខាន់ក្នុងការកសាងនិងរក្សាសន្តិភាព ភាពរុងរឿង និងស្ថិរភាពក្នុងសង្គមលើពិភពលោកផងដែរ។ការផ្តល់ឱ្យស្ត្រី និងកុមារីនូវភាពស្មើគ្នាក្នុងការទទួលបាននូវការអប់រំ ការថែទាំសុខភាព ការងារដ៏ត្រឹមត្រូវ និងការត្រៀមជាស្រេចក្នុងការចូលរួមក្នុងដំណើរការសម្រេចចិត្តផ្សេងៗ ក្នុងសង្គមមួយដែលមានសមភាពនិងស្ថិរភាព។

២-ស្ថានភាពទូទៅ

ផ្អែកលើស្ថានភាពជាក់ស្តែងក្នុងសង្គមកម្ពុជា ជារឿយៗឪពុកម្តាយនិងអ្នកថែកុមារមិនបានដឹងថាពួកគាត់បានបន្តបង្ហាញនូវផ្នត់គំនិតលម្អៀងជំនឿអំពីតួនាទីខុសគ្នារវាងបុរសនិងស្ត្រីនោះទេ។ កុមារីមួយចំនួនត្រូវបានទទួលការថែទាំនិងចិញ្ចឹមបីបាច់ខុសគ្នាពីកុមារា ជាទូទៅកុមារីត្រូវបានរៀបចំឱ្យស្លៀកពាក់ទៅតាមពណ៌ ដូចជាពណ៌ផ្កាឈូក ពណ៌ក្រហម ពណ៌ស្វាយជាដើម ហើយប្រដាប់លេងទៀតសោត គឺកូនក្រមុំ តុក្កតា និងប្រដាប់ប្រដាដាំស្ល គឺសម្រាប់កុមារីលេង រីឯបាល់ និងកូនឡាន សម្រាប់កុមារាលេង។ កូនស្រីត្រូវបានបង្រៀនឱ្យស្តាប់បង្គាប់និងសុភាពរាបសា រីឯកុមារាត្រូវបានបង្រៀនឱ្យក្លាហាន និងរឹងមាំ ជួនកាលកុមារីត្រូវបានការពារម៉ត់ចត់ជាងកុមារា ទន្ទឹមនឹងនេះកុមារាត្រូវបានបង្រៀនមិនឱ្យយំព្រោះជាសញ្ញាបង្ហាញថាទន់ខ្សោយ ។

នៅតាមសាលារៀន យើងសង្កេតឃើញថាការរៀបចំសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀននៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាមួយចំនួន មិនទាន់ទទួលបាននូវបរិយាកាសរៀនសូត្រដែលមានលក្ខណៈសមភាពយេនឌ័រ រវាងកុមារីនិងកុមារានៅឡើយទេ។ កត្តាទាំងអស់នោះ គឺដោយសារតែចំណេះដឹង និងការអនុវត្តរបស់គ្រូផ្អែកលើផ្នត់គំនិតអវិជ្ជមានដែលបន្សល់ទុកតាំងពីដើមមក នឹងផ្អែកទៅលើកម្រិតចំណេះដឹងរបស់គ្រូ ជាពិសេសគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍ដែលមានការបណ្តុះបណ្តាលមិនទាន់គ្រប់គ្រាន់នៅឡើយ។ បញ្ហាដែលបានបន្សល់ទុកទាំងនោះមានដូចជា កុមារីធាប់ភ័យខ្លាចនៅពេលកុមារាស្រែកសម្លុតមិនសូវមានទំនុកចិត្តក្នុងការដឹកនាំក្រុម មិនហ៊ានហក់លោតខ្លាំងដូចកុមារា (ឡើងទីខ្ពស់ ឬលេងបាល់ទាត់។ល។) មិនហ៊ានជ្រើសរើសពណ៌ដែលខ្លួនចូលចិត្ត ត្រូវបានមនុស្សចាស់បង្អាក់មិនឱ្យហក់លោតច្រើនពេកទេ ព្រោះខ្លួនជាកូនស្រី មិនសូវក្លាហានក្នុងការនិយាយខ្លាចខុស ហើយត្រូវបានគ្រូឱ្យធ្វើតែការងារណាដែលកុមារីធ្លាប់ធ្វើទៅតាមទម្លាប់ពីដើមមក ដូចជាការរៀបចំថ្នាក់ ជូត ឬទុកដាក់សម្ភារៈ(មិនប្រើកុមារា)។ល។ចំណែកកុមារាមួយចំនួនក៏នៅមិនទាន់មានសមភាពដែរ ដូចជាកុមារា មានសកម្មភាពរពឹស និងចូលចិត្តស្រែកសម្លុតដាក់កុមារី និងកុមារាខ្លះដណ្តើមល្បែងលេងពីកុមារី និងមិនអាចរើសយកអ្វីដែលជារបស់ចំណូលចិត្តរបស់កុមារី ពេលខ្លះកុមារាមិនអាចលេងល្បែងដែលកុមារីមានទម្លាប់លេង។

បើយើងគិតឱ្យបានល្អិតល្អន់ យើងឃើញថា ទាំងនេះគឺជាកត្តាសំខាន់ដែលយើងមិនត្រូវមើលរំលងឡើយ ព្រោះទម្លាប់នៃភាពមិនមានសមភាពនេះហើយដែលធ្វើឱ្យជះឥទ្ធិពលអវិជ្ជមានដល់សង្គមនៅពេលដែលកុមារទាំងនោះបានក្លាយទៅជាមនុស្សពេញវ័យ

៣- គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀនឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារា និងកុមារី

គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀន ឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ សំដៅទៅលើសកម្មភាពដែលផ្តោតសំខាន់ទៅលើតម្រូវការនៃការសិក្សាជាក់លាក់របស់កុមារី និងកុមារា។ ទាំងនេះតម្រូវឱ្យគ្រូនិងគណៈគ្រប់គ្រងសាលារៀន គឺជាអ្នកដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រនៅក្នុងដំណើរការនៃសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀន។

គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពបង្រៀនដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ នឹងត្រូវបានលើកកម្ពស់ឱ្យមានការឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីជំនឿរបស់ពួកគាត់ផ្ទាល់ទៅលើតួនាទីយេនឌ័រ ដែលមានតាំងពីយូរណាស់មកហើយ។ ការអនុវត្តបន្តិចម្តងៗជាបន្តបន្ទាប់ វានឹងជួយគ្រូក្នុងការផ្តល់ឱកាសស្មើគ្នារវាងកុមារី និងកុមារា ក្នុងការចូលរួមសកម្មភាពរៀនសូត្រនិងលេងល្បែងនៅមត្តេយ្យសិក្សាមិនចំពោះតែកុមារី ឬកុមារានោះទេ។ បន្ថែមពីលើនេះទៅទៀត គរុកោសល្យនៃសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀនឱ្យឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ នឹងបង្ហាញផ្លូវគ្រូក្នុងការជួយឱ្យសកម្មភាពដោយស្មើភាពគ្នារវាងកុមារី និងកុមារា។

ហេតុអ្វីបានជាត្រូវមានគរុកោសល្យនៃការអប់រំរបស់គ្រូ ឱ្យឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័ររវាងកុមារា និងកុមារី?

គរុកោសល្យនៃការអប់រំកុមារដែលតម្រូវឱ្យមានការឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពរវាងកុមារា និងកុមារី គឺត្រូវតែមានទំនាក់ទំនងនៅក្នុងដំណើរការរៀននិងបង្រៀន សកម្មភាពក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់រៀនដែលមានតួនាទីសំខាន់ ដើម្បីកំណត់ឱ្យកុមារទទួលបាននូវការបន្តចូលរួមនិងការអនុវត្តសមត្ថភាពរៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ក្នុងនាមជាគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា អ្នកអាចជួយកុមារឱ្យមានទំនាក់ទំនងដោយសមភាពរវាងកុមារានិងកុមារី ក្នុងលក្ខណៈជាវិជ្ជមានដោយទទួលបាននូវឱកាសរៀនសូត្រ និងអភិវឌ្ឍន៍ស្មើគ្នា។

៤- គោលបំណងនៃឯកសារ

ឯកសារនេះ រៀបចំឡើងដើម្បីជាជំនួយបន្ថែមដល់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា ធ្វើឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើងនូវៈ

(១). ការរៀបចំផែនការបង្រៀន

(២). ការបង្រៀន និងបរិស្ថានសិក្សា

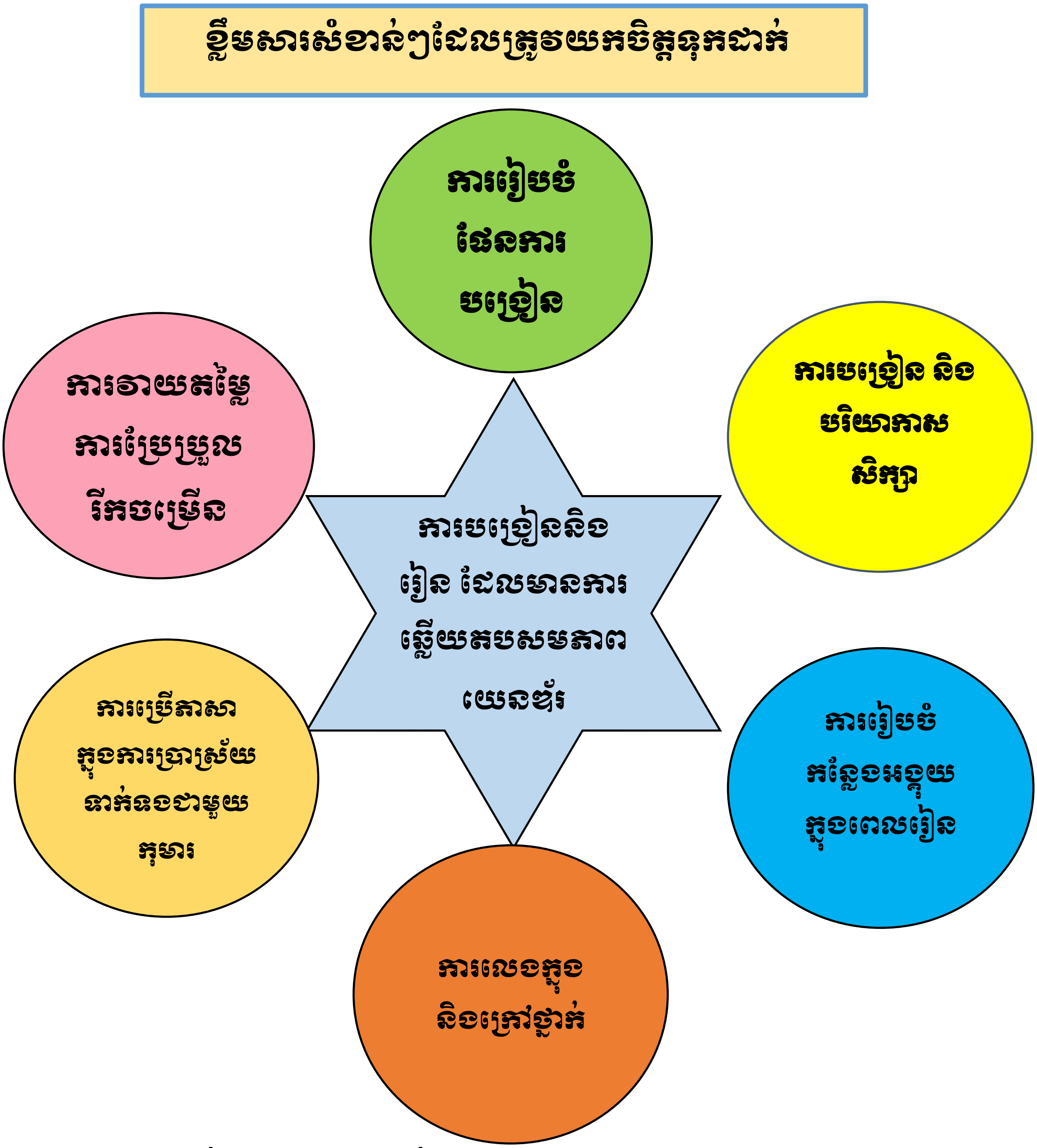
(៣). ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ក្នុងពេលរៀន

(៤). ការលេងក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់

(៥). ការប្រើភាសាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយកុមារពេលដឹកនាំសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀន

(៦).ការធ្វើការទំនាក់ទំនងជាមួយឪពុកម្តាយ ឬអ្នកអាណាព្យាបាល។

៥. ខ្លឹមសារសំខាន់ៗ



ក. ការរៀបចំផែនការបង្រៀន

គ្រូត្រូវមានផែនការបង្រៀនដែលបានរៀបចំជាស្រេចនូវសម្ភារៈបង្រៀន សម្រាប់មេរៀននីមួយៗ ឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការនិងលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ។ គ្រូគួរត្រៀមនិងគិតទៅដល់ចំណុចមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖

- តើត្រូវបង្រៀនដូចម្ដេច ដើម្បីតម្រូវទៅនឹងចំនួនកុមារដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់ ?
- រៀបចំបរិស្ថានថ្នាក់រៀន គិតបញ្ចូលរបៀបអង្គុយរបស់កុមារ
- តើកុមារត្រូវការប្រើសម្ភារៈអ្វីខ្លះ ?
- តើត្រូវនិយាយយ៉ាងដូចម្ដេច ដើម្បីធ្វើការទំនាក់ទំនងជាមួយកុមារ ឱ្យមានលក្ខណៈរីករាយនិងស្មើភាព ?
- តើត្រូវធ្វើអ្វីខ្លះដើម្បីឱ្យមានការទំនាក់ទំនងជាមួយឪពុកម្ដាយឬអាណាព្យាបាលកុមារក្នុងការជួយយកចិត្តទុកដាក់ជាមួយកូនស្មើៗគ្នានៅផ្ទះបន្ថែមទៀត ?

គន្លឹះសំខាន់ៗក្នុងពេលរៀបចំផែនការ បង្រៀន

- ធានាថាកុមារីរីករាយ និងចូលចិត្តសកម្មភាពដែលអ្នករៀបចំ ចៀសវាងការ ផ្ដោតតែទៅលើកុមារី ឬ កុមារ។
- គ្រូអាចនិយាយចែករំលែក នូវបទពិសោធន៍ជាក់ស្ដែងរបស់អ្នក ដែលកំពុងតែ ប្រឈមនឹងទទួល ខុសត្រូវ ឧទាហរណ៍ពេលខ្លះប្ដីរបស់អ្នកគ្រូ ដាំស្ល) បោកគក់ខោអាវ លាងចាន។ល។
- នៅក្នុងមេរៀនអំពីមុខរបរ គ្រូគួរនិយាយពិភាក្សាអំពីការទទួលខុសត្រូវរបស់ មុខជំនាញនីមួយៗដែលបុរស និងស្ត្រីក៏អាចធ្វើបានដូចគ្នា រួមទាំង។
- ចៀសវាងការសន្និដ្ឋានក្នុងកំឡុងការសន្ទនាដូចជា(ឪពុកដែល មិនចេះដាំស្លគឺជាឪពុកមិនល្អ) ជាដើម។
- នៅពេលដែលអ្នកធ្វើផែនការចូរអ្នកចាំថាអ្នកចង់ឱ្យកុមារទទួលស្គាល់និងយល់អំពីកុមារីនិងកុមារា ស្ត្រីនិងបុរស។

ខ-ការបង្រៀន និងបរិយាកាសសិក្សា

- **ការបង្រៀន៖** នៅក្នុងមេរៀនមួយ គ្រូបង្កឱកាសសម្រាប់កុមារដើម្បីធ្វើការប្រាស្រ័យទាក់ទងជា មួយមិត្តរបស់ពួកគេពីម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀត ប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រធ្វើការងារជាក្រុមដែលអាចលើកទឹកចិត្តកុមារទាំងអស់ឱ្យមានឱកាសបានការចូលរួមមតិយោបល់ ការសហការគ្នាក្នុងការធ្វើការងារ ហើយនៅពេលដែលកុមារបានធ្វើការងារជាមួយដៃគូពួកគេ នឹងបានអភិវឌ្ឍន៍បំណិនក្នុងការនិយាយប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាយ៉ាងមានប្រសិទ្ធភាព ធ្វើឱ្យពួកគេមានទំនុកចិត្តចំពោះខ្លួនគេផ្ទាល់ និងមានភាពស្និទ្ធស្នាលជាមួយកុមារផ្ទុយភេទក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងទៀតផង។ បំណិនសង្គមទាំងនោះគឺយើងពិតជាត្រូវការប្រើប្រាស់ក្នុងជីវិតនៅពេលដែលពួកគេក្លាយជាមនុស្សធំ នៅពេលដែលពួកគេនឹងត្រូវធ្វើការទំនាក់ទំនងគ្នាក្នុងការងារដែលមានបុរស និងស្រីធ្វើការជាមួយគ្នា។
- **បរិយាកាសសិក្សា៖** សកម្មភាពនៃការបង្រៀននិងការរៀនអាចធ្វើឡើងនៅក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់។ ការឆ្លើយតបបែបសមភាពរវាងកុមារីនិងកុមារាក្នុងសកម្មភាពរៀននិងបង្រៀនអាចកំណត់បាន តាមរយៈការរៀបចំកន្លែងធ្វើសកម្មភាពឬកន្លែងអង្គុយរៀនរបស់កុមារ ការរៀបចំគ្រប់គ្រងថ្នាក់រៀន ការរៀបចំ

ការងារជាក្រុមរបស់កុមារ ការរៀបចំសកម្មភាពរៀនក្នុងនិងក្រៅថ្នាក់ដោយរៀបចំសកម្មភាព រៀនតាមរយៈការលេងរបស់កុមារ (Learning Throuh Play)។

រូបភាពទី ៦០៖ ការបង្រៀន និងបរិយាកាសសិក្សា

គ. ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពរៀន

- បែងចែកកុមារជាក្រុមការងារ ដែលក្នុងក្រុមនីមួយៗ មានកុមារី និងកុមារា លាយគ្នាដើម្បីឱ្យពួកគេបានចូលរួមធ្វើការងារ ឬលេងជាក្រុមដែលមានចម្រុះភេទ។
- ផ្លាស់ប្តូរក្រុមជាប្រចាំ ដើម្បីឱ្យកុមារបានចូលរួម និងបានផ្សារភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងរវាងគ្នានិងគ្នាជាមួយមិត្ត និងទំនាក់ទំនងបន្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀតនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។
- រៀបកុមារឱ្យអង្គុយជារាងរង្វង់ ដោយឆ្លាស់គ្នារវាងកុមារីនិងកុមារាដើម្បីឱ្យពួកគាត់បានធ្វើការរួមគ្នាចូលរួមបានគ្រប់គ្នា ស្មើភាពគ្នា និងមានការទំនាក់ទំនងគ្នារវាងភេទផ្សេងគ្នា។

រូបភាពទី ៦១៖ ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ក្នុងពេលធ្វើសកម្មភាពរៀន

ឃ. ការលេងក្នុង និងក្រៅថ្នាក់

ការរៀនតាមរយៈការលេង (Learning Through Play) គឺជាមធ្យោបាយដ៏សំខាន់ណាស់ និងមានប្រសិទ្ធភាពបំផុតជាពិសេសគឺចំពោះកុមារវ័យមត្តេយ្យសិក្សា។ សម្ភារៈល្បែង និងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាក្នុងការលេងជាមួយដៃគូ នឹងជួយឱ្យកុមារបានលេងទាំងអស់គ្នា និងដោះស្រាយបញ្ហាក្នុងការលេងរួមគ្នា។ ការលេងគឺនាំឱ្យកុមារបានរៀនហើយកុមារអាចលេងជាមួយកុមារដទៃដែលមានក្រុមអាយុចម្រុះ និងភេទផ្សេងគ្នា។ យ៉ាងណាក៏ដោយក៏កុមារានិងកុមារីច្រើនតែចូលចិត្តលេងអ្វីផ្សេងពីគ្នា ដែលជាហេតុផលធ្វើឱ្យពួកគាត់យល់ថាកុមារីនិងកុមារា គឺមានភាពខុសគ្នាឆ្ងាយមិនអាចធ្វើអ្វីដូចគ្នាបានទេ។ កុមារាចូលចិត្តលេងអ្វីដែលពើសជាង ប្រឡឹមជាង រហ័សរហួនជាង ត្រូវការទីកន្លែងទូលាយ ដូចជា កុមារាចូលចិត្តលេងបាល់ទាត់ នៅពេលដែលកុមារីចូលចិត្តលេងល្បែងដែលងាយៗយឺតៗ ដូចជា លេងផ្ទឹះគ្រាប់ក្រួសជាដើម។ កំណត់សម្គាល់ទាំងអស់ខាងលើនេះ នឹងមានការជះឥទ្ធិពលដល់ការគិត និងលទ្ធផលរបស់កុមារ។

រូបភាពទី ៦២៖ ការលេងក្រៅថ្នាក់

- អ្នកត្រូវចងចាំថាកុមារី និងកុមារាមានរាងកាយមាំមួន និងត្រូវការធ្វើចលនាដូចគ្នារហូតដល់ពេលដែលពួកគេពេញវ័យ ប៉ុន្តែកុមារី ច្រើនតែអាចបង្ហាញពីអត្តចរិតទំនាក់ទំនងសង្គមបានប្រសើរជាង។
- លើកទឹកចិត្តកុមារលេងល្បែងជាក្រុម ដែលមានសមាសភាពកុមារីលាយចម្រុះជាមួយកុមារា ក្នុងការលេង ឬធ្វើការងារជាក្រុម។

- ល្បែងមួយចំនួនមានការលេង ដោយកុមារា ឬក៏កុមារី តែប៉ុណ្ណោះ ពួកគាត់មិនដែលលេងចូលគ្នាទេ ឧទាហរណ៍ បាល់ លេងកូនក្រមុំ លេងល្បែងសំណង់ និងលេងលោតអន្ទាក់។ល។ ដូច្នេះគ្រូត្រូវលើកទឹកចិត្តនិងរៀបចំសកម្មភាពបង្រៀនអំពីរបៀបលេងដល់កុមារ ឱ្យពួកគាត់អាចលេងជាមួយគ្នាបាន។
- លើកសរសើរ កុមារី កុមារាដែលមានការផ្លាស់ប្តូរបាននូវទម្លាប់លេងជាមួយគ្នា និងចេះផ្តល់តម្លៃឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក។

រូបភាពទី៦៣៖ ការលេងក្នុងក្រៅថ្នាក់

ខ. ការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងការប្រើប្រាស់ការនិយាយជាមួយកុមារ

ការប្រាស្រ័យទាក់ទងរវាងគ្រូ និងសិស្ស គឺជាកត្តាដ៏សំខាន់បំផុតដែលត្រូវប្រើជាមួយកុមារក្នុងថ្នាក់រៀន ព្រោះវាត្រូវតែជាភាសាដែលឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រ ។ ការនិយាយស្តី ដែលមានលក្ខណៈឆ្លើយតបទៅនឹងសមភាពយេនឌ័រដែលវាអាចធ្វើឱ្យកុមារមានអារម្មណ៍ថា ត្រូវទទួលបានការគោរព និងឱ្យតម្លៃ ដូចជាការលើកទឹកចិត្តកុមារដែលនឹងធ្វើឱ្យការរៀនសូត្របានប្រសើរឡើង បន្ថែមពីនេះទៀត បានបង្កបរិយាកាសល្អក្នុងការសិក្សាដែលកុមារអាចបញ្ចេញគំនិតខ្លួនឯងដោយសេរី ក្រោមការសម្របសម្រួលពីសំណាក់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា។

ការរៀនដែលមានការផ្តល់តម្លៃឱ្យកុមារ ធ្វើឱ្យកុមារមានទំនុកចិត្ត មានសេចក្តីក្លាហាន និងមានអារម្មណ៍ត្រូវបានលើកទឹកចិត្ត មានការយកចិត្តទុកដាក់ ដែលនាំឱ្យលទ្ធផលនៃការសិក្សារបស់ពួកគេកាន់តែប្រសើរឡើង។ ផ្ទុយទៅវិញ ការនិយាយឬប្រើភាសាមិនល្អ និងកាយវិការដែលមិនសមរម្យ ដូចជាកាយវិការទឹកមុខ ប្រើភ្នែកសម្លក់ បែបគំរាមកំហែង ទៅលើកុមារីឬកុមារា អាចធ្វើឱ្យកុមារចម្លងតាមនូវទស្សនៈ អវិជ្ជមានចំពោះសមភាពយេនឌ័រ និងជាសារដែលកុមារនឹងរៀនតាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទងពីមនុស្សម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀតផងដែរ។

ច. ការប្រាស្រ័យទាក់ទងរវាងគ្រូ និងឪពុកម្ដាយ

ជារឿយៗ ឪពុកម្ដាយនិងអ្នកមើលថែកុមារ មិនបានដឹងថាពួកគាត់ បន្តការបង្ហាញនូវអត្តចរិត និងជំនឿអំពីតួនាទីខុសគ្នារវាងបុរសនិងស្ត្រីនោះទេ ហើយកុមារាភាគច្រើនថៃទាំនិងចិញ្ចឹមខុសគ្នាពីកុមារី។ ជាទូទៅកុមារីត្រូវបានរៀបចំឱ្យស្លៀកពាក់ទៅតាមពណ៌ដូចជាពណ៌ផ្កាឈូកពណ៌ស្វាយ ហើយសម្ភារៈលេងទៀតសោតមានដូចជា កូនក្រមុំ តុក្កតា គឺសម្រាប់កុមារីលេង រីឯបាល់ ឬកូនឡាន សម្រាប់តែកុមារាលេង។ កូនស្រីត្រូវបានបង្រៀនឱ្យស្ដាប់បង្គាប់សុភាពរាបសា កុមារាត្រូវបានបង្រៀនឱ្យក្លាហានរឹងមាំ ជួនកាលកុមារីត្រូវបានការពារម៉ត់ចត់ជាងកុមារា។ ទន្ទឹមនឹងនេះដែរ កុមារាត្រូវបានបង្រៀនមិនឱ្យយំ ព្រោះជាសញ្ញាបង្ហាញថា ទន់ខ្សោយ។ ឪពុកម្ដាយ ក៏បានបង្ហាញនូវទស្សនៈលម្អៀងមួយចំនួន ដូចជា ស្ត្រី ត្រូវធ្វើការងារផ្ទះ ដូចជា បោសសម្អាតផ្ទះ បោកគក់ខោអាវ ធ្វើម្ហូបជាដើម។ ចំណែកបុរស ធ្វើការងារក្រៅផ្ទះ។ ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាផ្នត់គំនិតអវិជ្ជមាន អំពីសមភាពយេនឌ័រ នៅក្នុងគ្រួសារ និងសហគមន៍របស់កុមារ អ្នកត្រូវធ្វើការជិតស្និទ្ធជាមួយសហគមន៍ ។

ចំណុចដែលត្រូវយកចិត្តទុកដាក់បន្ថែម ដើម្បីចូលរួមចំណែក លើកកម្ពស់សមភាព រវាងកុមារា និងកុមារី ចំពោះការប្រាស្រ័យទាក់ទង រវាងគ្រូ និងឪពុកម្ដាយ

- *នៅពេលដែលកុមារបង្ហាញអំពីចរិតរើសអើង ត្រូវ ព្យាយាមទទួលព័ត៌មានបន្ថែមអំពីស្ថានភាព និងហេតុផលដែលនាំឱ្យកុមារមានចរិតបែប នេះ។*
- *ព្យាយាមរកពេលសន្ទនាជាលក្ខណៈឯកជន ជាមួយឪពុកម្ដាយ ឬអាណាព្យាបាលកុមារដើម្បី ពិភាក្សារកឱកាសចំណេញស្មើគ្នានិងគោរពការ ជួយរបស់ពួកគាត់។*
- *ត្រូវចងចាំថា ការគោរពគ្នាទៅវិញទៅមកគឺជា ចំណុចសំខាន់ ដើម្បីមានការជួយពីឪពុកម្ដាយ។*

រូបភាពទី ៦៤៖ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងរវាងគ្រូ និងឪពុកម្ដាយ

ឆ. ការវាស់វែងនិងវាយតម្លៃការប្រែប្រួលរបស់កុមារ

- ការវាយតម្លៃការរីកចម្រើនរបស់កុមារនឹងប្រើប្រាស់សម្រាប់គ្រូ ឪពុកម្ដាយ និងគ្រួសាររបស់កុមារនូវព័ត៌មានសំខាន់ៗ មួយចំនួន អំពីការរីកចម្រើនរបស់កុមារ។

- ព័ត៌មានសំខាន់ៗបានមកពីការវាយតម្លៃ ក៏ត្រូវបានប្រើប្រាស់ ផងដែរសម្រាប់ប្រសិទ្ធភាពនៃសកម្មភាពបង្រៀននិងរៀន ដើម្បីធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនូវលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារ។
- នៅពេលធ្វើការវាយតម្លៃ អ្នកនឹងត្រូវមានមោទនភាព ព្រោះអ្នកដឹងថា អ្វីដែលអ្នកកំពុងធ្វើគឺត្រឹមត្រូវដូចដែលមានគ្រោងទុក។
- ការសង្កេតរបស់អ្នកទៅលើកុមារី និងកុមារានឹងជួយអ្នកឱ្យវាយតម្លៃអំពី ការប្រាស្រ័យទាក់ទងក្នុងសមភាពយេនឌ័រ។
- ប្រើប្រាស់ព័ត៌មាន ដែលអ្នកបានប្រមូល ដើម្បីជួយកុមារឱ្យប្រសើរឡើងនូវអត្តចរិត អាកប្បកិរិយាតម្លៃ និងការសិក្សារៀនសូត្រ។

រូបភាពទី ៦៥៖ ការវាស់វែងនិងវាយតម្លៃការប្រែប្រួលរបស់កុមារ

គន្លឹះសំខាន់ៗ

- *វិធីដែលល្អបំផុតក្នុងការវាយតម្លៃកុមារគឺ "ការសង្កេត"។ តាមរយៈការសង្កេត អ្នកនឹងបានដឹងថាតើមានផ្នត់គំនិតអ្វីខ្លះដែលរាំងនៅក្នុងថ្នាក់ដែលជាឧបសគ្គក្នុងការសិក្សារបស់កុមារ។*
- *លើកទឹកចិត្តកុមារ ឱ្យលេងល្បែងណាដែលជាធម្មតាលេងដោយភេទផ្ទុយបាន ដូចជា)បាល់បាញ់កៅស៊ូកង លោតអន្ទាក់ កូនក្រមុំ។ល។*
- *អ្នកអាចសួរសំណួរទៅកុមារម្នាក់ៗ អ្នកនឹងបានដឹងអំពី ការយល់ដឹង ផ្នត់គំនិត និងការអនុវត្តរបស់កុមារជុំវិញ រឿងរ៉ាវនៃផ្នត់គំនិតយេនឌ័រ។*
- *នៅពេលអ្នកធ្វើការសង្កេត អ្នកគួរផ្តោតទៅលើ ការបញ្ចេញមតិ ការធ្វើកាយវិការ ការច្រៀង រាំ និងគូររូបរបស់កុមារ។ល។*

ឧទាហរណ៍មួយអំពីឧបករណ៍សម្រាប់ធ្វើការសង្កេតៈ

គំរូឧទាហរណ៍នេះ គឺមានប្រយោជន៍សម្រាប់ធ្វើការសង្កេត អាកប្បកិរិយារបស់កុមារ។

បញ្ជាក់៖ អ្នកអាចកែសម្រួលទៅតាមតម្រូវការជាក់ស្តែងនៃថ្នាក់រៀនរបស់អ្នក។

ឈ្មោះ របស់កុមារ	ចំណុចដែលធ្វើបាន	យោបល់បន្ថែម
ការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយដៃគូ	✓	*ជាមួយអ្នកណា ?*
ការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយដៃគូដែលជាភេទ ផ្ទុយគ្នា	✓	*ជាមួយអ្នកណា ?*
មិនមានការខុសគ្នានៅពេលធ្វើការទំនាកទំនង ពេលនិយាយទៅកាន់ដៃគូជាភេទផ្ទុយគ្នា	✓	*ធ្វើការអធិប្បាយ*
លេងនៅក្បែរកុមារដែលមានភេទផ្ទុយ	✓	*ជាមួយអ្នកណា ?*
ចូលរួមលេងជាមួយដៃគូដែលជាភេទផ្ទុយ	×	*លេងជាមួយអ្នកណា ?*
ចូលរួមលេងជាមួយសម្ភារៈរៀន	×	*សម្ភារៈអ្វីខ្លះ ?*
ចូលរួមលេងជាមួយសម្ភារៈ ដែលមិនមានផ្តត់គំនិត យេនឌ័រ	✓	*លេងដូចម្តេច ?*
រូបដែលកុមារបានគូរ រួចមាន រូបកុមារា និងរូបកុមារី	✓	*ធ្វើការអធិប្បាយ*
បាននិទានរឿងប្រាប់អំពី សាច់រឿងដែលមានតួអង្គ ទាំងពីរភេទ	✓	*ធ្វើការអធិប្បាយ*

យេនឌ័រ និងការសិក្សាគណិតវិទ្យា

ដើម្បីឆ្លើយតបសមភាពយេនឌ័រ នៅក្នុងមុខវិជ្ជាគណិតវិទ្យា គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា ត្រូវយកចិត្តទុកដាក់លើៈ

- ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារីនិងកុមារាបានធ្វើការងារឬលេងល្បែងជាក្រុមដែលមានចំរុះគ្នា ស្វែងរកក្រុមវត្ថុ មនុស្ស សត្វ ដើម្បីឱ្យពួកគាត់បានពិភាក្សាគ្នា ដោយមិនមានការរើសអើង។
- អនុញ្ញាតិឱ្យកុមារី និងកុមារាអាចជ្រើសរើសពណ៌ ដែលពួកគាត់ចូលចិត្តដោយមិនមានការរារាំង។
- ដាក់កិច្ចការ និងលំហាត់ងាយៗ ឱ្យកុមារី និងកុមារា បានអនុវត្តដោយមានការពន្យល់ច្បាស់លាស់។
- យកចិត្តទុកដាក់ និងលើកសរសើរកុមារទាំងពីរភេទបានចូលរួមធ្វើសកម្មភាពដូចៗគ្នាដោយមិនរើសអើង។
- លើកទឹកចិត្តកុមារី នៅពេលដែលពួកគាត់អាចធ្វើកិច្ចការដែលកុមារាអាចធ្វើបាននិងលើកទឹកចិត្តកុមារា នៅពេលដែលកុមារាអាចធ្វើកិច្ចការដែលកុមារីធ្វើបាន។
- សង្កេតមើលសកម្មភាពកុមារ និងណែនាំកុមារឱ្យចេះគោរពគ្នាទៅវិញទៅមករវាងកុមារីនិងកុមារា និងមានការយោគយល់អធ្យាស្រយ័ដល់គ្នា ដោយមិនរើសអើង។

បញ្ជីឈ្មោះមេរៀននីមួយៗនៅមុខវិជ្ជាបុរេគណិត

- ស្គាល់ យល់លេខតាង រាប់ចំនួន និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ(ទាប មធ្យម ខ្ពស់)
- បញ្ញត្តិស្ដីពីរង្វាស់រង្វាល់(ទាប មធ្យម ខ្ពស់)
- បញ្ញត្តិនៃរូបរាងលំហ ទំហំ និងពណ៌(ទាប មធ្យម ខ្ពស់)
- ចំណាត់ក្រុម និងលំដាប់លំដោយ

ឯកសារពិគ្រោះ

១. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ២០១៤-២០១៥ *បុរេគណិតនៅមត្តេយ្យសិក្សា សៀវភៅគ្រុកោសល្យសម្រាប់គ្រូ និងសម្ភារសម្រាប់ដឹកនាំសកម្មភាព។* គាំទ្រថវិកាពីសហគមន៍អឺរ៉ុប ភ្នាក់ងារមូលនិធិបារាំង ដើម្បីអភិវឌ្ឍន៍ អង្គការកុមារ និងអភិវឌ្ឍន៍ អង្គការភ្លែនអន្តរជាតិកម្ពុជា។

២. នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច ខែកញ្ញា ២០២១ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សាសហគមន៍។

៣. គោលនយោបាយ ស្តីពីការអប់រំកុមារតូច ឆ្នាំ២០០០។

៤. ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ២០១០ គោលនយោបាយអប់រំកុមារតូច។

៥.នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការ ២០១៦ គរុកោសល្យសម្រាប់បណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្រៀនបឋមសិក្សា។

ឧបត្ថម្ភការបោះពុម្ព

PLAN INTERNATIONAL