ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា

ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

គំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន

ឯកសារជំនួយ សម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា

ឆ្នាំ ២០១៩

CRS CATHOLIC RELIEF SERVICES

រៀបចំដោយ

នាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស

Photo above: Jennifer Hardy/CRS

បុព្វកថា

ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងគោលដៅអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាពត្រង់ចំណុចទី៤ ការអប់រំបរិយាបន្ន សមធម៌ គុណភាព និងលើកកម្ពស់ការសិក្សាពេញមួយជីវិតសម្រាប់ទាំងអស់គ្នា ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានខិតខំយកចិត្តទុកដាក់លើកកម្ពស់គុណភាពអប់រំ ជាពិសេសបង្កើនអត្រាចុះឈ្មោះចូលរៀន អត្រាឡើងថ្នាក់ និងកាត់បន្ថយអត្រាបោះបង់ការសិក្សា ហើយផ្តោតលើការអនុវត្តសិទ្ធិកុមារជាមូលដ្ឋាន ដែលធានាសមធម៌ នៃការចូលរៀនរបស់កុមារគ្រប់រូប។

ក្រោមកិច្ចសហប្រតិបត្តិការ ជាមួយដៃគូអភិវឌ្ឍជាតិ និងអន្តរជាតិ ជាពិសេសក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សហការជាមួយអង្គការស៊ីអារអែស បានរៀបរៀងឯកសារជំនួយស្មារតីស្តីពី **គំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន** ដើម្បីលើកកម្ពស់គុណភាព និងសមត្ថភាពគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា។ ឯកសារនេះមានគោលបំណងបណ្តុះបណ្តាល និងបំប៉នសមត្ថភាពគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា មាតាបិតាឬអ្នកអាណាព្យាបាល និងអ្នកពាក់ព័ន្ធ ឱ្យមានចំណេះដឹង និងបំណិន ក្នុងការផលិត និងលេងល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន ដើម្បីគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍបំណិនរបស់កុមារនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា និងត្រៀមចូលរៀនថ្នាក់ទី១។

ខ្លឹមសារ និងវិធីសាស្ត្រនៃឯកសារនេះ គឺមានវិធីងាយៗ ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការរបស់កុមារតូច និងកុមារមានពិការភាព ក្នុងការរួមចំណែកលើកកម្ពស់គុណភាពការបង្រៀន និងរៀនឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើងសម្រាប់កុមារ នៅតាមគ្រឹះស្ថានសិក្សាសាធារណៈ និងឯកជន។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សូមថ្លែងអំណរគុណដល់អង្គការស៊ីអារអែស និងដៃគូអភិវឌ្ឍនានា ដែលបានសហការ និងខិតខំប្រឹងប្រែងទាំងកម្លាំងកាយ កម្លាំងចិត្ត ក្នុងការចងក្រងឯកសារជំនួយស្មារតីនេះ ដើម្បីឱ្យកុមារទទួលបានសេវាការអប់រំ ប្រកបដោយបរិយាបន្ន សមធម៌ គុណភាព និងលើកកម្ពស់ការសិក្សាពេញមួយជីវិតសម្រាប់ទាំងអស់គ្នា។

ខ្ញុំសូមលើកទឹកចិត្ត ឱ្យគ្រប់ភាគីពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ ប្រើប្រាស់ឯកសារជំនួយស្មារតីនេះ សម្រាប់ជាមូលដ្ឋានជួយគាំទ្រដល់កុមារតូច និងកុមារមានពិការភាព ដើម្បីរួមចំណែកសម្រេចបានគោលនយោបាយស្តីពីការអប់រំបរិយាបន្ន និងឆ្លើយតបទៅនឹងគោលដៅអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាព។

ថ្ងៃ ពុធ ៣ កើត ខែ កត្តិក ឆ្នាំកុរ ឯកស័ក ព.ស. ២៥៦៣

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ៣០ ខែតុលា ឆ្នាំ២០១៩

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួង អប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន**

អារម្ភកថា

ឯកសារជំនួយគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាស្តីពី គំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន ត្រូវបានរៀបចំឡើងដោយ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា រួមមាននាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការ សាលាមធ្យមសិក្សាគរុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈិម និងនាយកដ្ឋានពាក់ព័ន្ធមួយចំនួនទៀត ដោយសហការជាមួយដៃគូអភិវឌ្ឍពាក់ព័ន្ធនានា និងទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស។

ឯកសារនេះ ត្រូវបានរៀបរៀងឡើងក្នុងគោលបំណង ឱ្យគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា និងមាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាលទទួលបានចំណេះដឹង និងបំណិនក្នុងការផលិត និងលេងល្បែងសិក្សាបរិយាបន្នឱ្យបានច្រើនសម្រាប់កុមារ ដើម្បីគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍបំណិនរបស់កុមារ និងការសិក្សាកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាដែលត្រៀមចូលរៀនថ្នាក់ទី១។ ឯកសារជំនួយស្មារតីស្តីពីគំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្នផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារគ្រប់រូបបានចូលរួមលេងដោយមិនប្រកាន់ពីពិការភាព ជនជាតិ អាយុ ភេទ ភាសា សាសនា ឬស្ថានភាពសេដ្ឋកិច្ចនោះទេ។

ឯកសារជំនួយស្មារតីស្តីពី គំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្នត្រូវការប្រើប្រាស់សម្ភារៈអាចរកបាននៅក្នុងសហគមន៍ដោយផ្ទាល់ ហើយបានណែនាំឱ្យប្រើប្រាស់សម្ភារៈរូបីយ៍ ពាក់កណ្តាលរូបីយ៍ ដែលងាយផលិត កុមារងាយយល់ និងងាយលេង។

គណៈកម្មការរៀបរៀងយើងខ្ញុំ សូមស្វាគមន៍រាល់មតិយោបល់រិះគន់ស្ថាបនាពីសំណាក់លោកគ្រូអ្នកគ្រូ ដោយក្តីសោមនស្សរីករាយ ដើម្បីរួមចំណែកអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំ ។

គណៈកម្មការរៀបរៀង ឯកសារ

សមាសភាពក្រុមការងារបច្ចេកទេស

ក. គណៈកម្មការគ្រប់គ្រង

១.ឯកឧត្តម	ពុត	សាមិត្ត	អគ្គនាយក នៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ
២.លោក	ថោង	រិទ្ធី	ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស

ខ. គណៈកម្មការត្រួតពិនិត្យ

១.លោក	ទឹម	សាហែន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស
២.លោក	អៀត	វុទ្ធី	ប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស
៣.លោកស្រី	សុខ	សោភា	ប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
៤.លោកស្រី	ម៉ៅ	ណារី	ប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាលនិងវិក្រឹតការ
៥.លោកស្រី	ម៉ៅ	តាន់ណារី	ប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា
៦.លោក	ហ៊ឹម	សារិន	អនុប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស
៧.លោក	ប៉ែន	ចាន់កាណាប់	អនុប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស
៨.លោកស្រី	កែ	រ៉ា	នាយិការង សាលាមធ្យមសិក្សា គរុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈិម
៩.លោក	សៀន	កុសល	មន្ត្រីឯកទេសអប់រំ អង្គការ ស៊ីអារអែស

គ. ក្រុមការងារកសាងឯកសារ

១.លោកស្រី	Sandrine Bohan-Jacquot		ទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស Enabling Education Network (EENET)
២.លោក	ព្រំ	វិចិត្រ	អនុប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
៣. លោកស្រី	ព្រំ	ចាន់មករា	អនុប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
៤. លោក	យូ	ហាវ	អនុប្រធានការិយាល័យ នាយកដ្ឋានជានាគុណភាពអប់រំ
៥. លោក	ប៉ាត់	គឹមនីន	នាយក សាលាមធ្យមសិក្សា គរុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈិម
៦. លោក	ងិន	សៅភិរក្ស	ប្រធានការិយាល័យសាលាមធ្យមសិក្សា គរុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈិម
៧. លោក	ងិន	រ៉ិត	មន្ត្រី នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាល និងវិក្រឹតការ
៨. លោកស្រី	សេង	ពិសិដ្ឋនារី	មន្ត្រី នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា
៩. លោក	ដួង	ហៃ	មន្ត្រី នាយកដ្ឋានបឋមសិក្សា

១០. លោក	លឹម	សេងហួត	មន្ត្រី នាយកដ្ឋានធានាគុណភាពអប់រំ
១១. លោក	វេង	រដ្ឋ	មន្ត្រី នាយកដ្ឋានសុខភាពសិក្សា
១២.លោកស្រី ប៊ុច		សុវណ្ណា	មន្ត្រី អង្គការបណ្តុះកុមារ
១៣.លោកស្រី ជ្រិះ		គន្ធី	គ្រូឧទ្ទេស សាលាមធ្យមសិក្សា គរុកោសល្យមត្តេយ្យមជ្ឈិម
១៤.លោកស្រី ស្រី		កល្យាណ	មន្ត្រីវិទ្យាស្ថានជាតិអប់រំពិសេស
១៥.លោកស្រី ញ៉ែម		សុម៉ាលី	មន្ត្រីបច្ចេកទេស អង្គការគ្រួសារយើង
១៦.លោក	កុំ	គិនម៉ៃ	មន្ត្រីអប់រំ អង្គការ ស៊ីអារអែស

១៧. តំណាងអង្គការ KAPE

១៨. តំណាងអង្គការ Save the Children

មាតិកា

បុព្វកថា i

អារម្ភកថា ii

សមាសភាពក្រុមការងារបច្ចេកទេស iii

មាតិកា v

ផ្នែកទី១៖ ព័ត៌មានទូទៅ ១

១.សាវតារ ១

២.គោលបំណង ២

៣. ខ្លឹមសារឯកសារ ២

ផ្នែកទី២៖ សារៈសំខាន់នៃល្បែងសិក្សា ៤

១. សារៈសំខាន់នៃការលេង ៤

ក. ល្បែងដែលមានគោលការណ៍ងាយៗ ៤

ខ. ល្បែងដែលមានគោលការណ៍ពិបាក ៥

គ. ការអភិវឌ្ឍបំណិន ៥

២. ឥរិយាបថវិជ្ជមាន និងការប្រាស្រ័យទាក់ទង ក្នុងអំឡុងពេលកុមារលេង ៧

ក. ឥរិយាបថ គឺចំណុចគន្លឹះ ៧

ខ. វិន័យបែបវិជ្ជមាន ៧

៣. ការណែនាំខ្លះៗអំពីវិធីសាស្ត្រ ៩

ក. គោលការណ៍សំខាន់ៗទាំង៤ .... ៩

ខ. ជំហានទាំងបី ដើម្បីធ្វើបទបង្ហាញអំពីគោលគំនិតថ្មីៗ ១០

គ. គន្លឹះផ្សេងៗទៀត ១១

៤. ការលេងបែបការអប់រំបរិយាបន្ន ១១

៥. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖ ១២

ផ្នែកទី៣៖ ល្បែងសិក្សា ១៤

ល្បែងសិក្សា សម្រាប់ បុរេគណិត ១៥

១. ល្បែងតម្រៀបជាជុង ១៦
២. ល្បែងផ្គូផ្គងស្រោមជើង ១៧
៣. ល្បែងរាប់ចង្កឹះ ១៨
៤. ល្បែងផ្កាផុស ២០
៥. ល្បែងគ្រាប់ឡុកឡាក់ផុស ២២
៦. ល្បែងដូមីណូ ២៤
៧. ល្បែងរបាចំនួន ២៧
៨. ល្បែងចែកពណ៌ ២៩
៩. ល្បែងត្រី និងគ្រាប់ឡុកឡាក់ ៣១
១០. ល្បែងម៉ាស៊ីនគណនាលេខ ៣៣
ល្បែងសិក្សា សម្រាប់ភាសាខ្មែរ ៣៥
១១. ល្បែងនិទានរឿងដោយប្រើអាយ៉ង ៣៥
១២. និទានរឿង តាមលំដាប់ព្រឹត្តិការណ៍ដោយប្រើពាក្យគន្លឹះ ៣៨
១៣. ល្បែងផ្គូផ្គងបណ្ណពាក្យ ៤០
១៤. ល្បែង ឡូតូរូបភាព ៤២
១៥. ល្បែងចងចាំ ដោយប្រើបណ្ណរូបភាព ឬបណ្ណពាក្យ ៤៤
១៦. ល្បែងអក្សរផុស អក្សរគ្រើម ៤៦
១៧. ល្បែងប្រអប់ដីខ្សាច់ ៤៧
ល្បែងសិក្សា សម្រាប់ចិត្តចលភាព ៤៩
១៨. ល្បែងតង្កៀប ៤៩
១៩. ល្បែងផ្គូផ្គង ឬផ្គុំរូបរាង ៥០
២០. ល្បែងផ្គុំរូប ៥២
ល្បែងច្នាល់ផលិតដោយដៃ ៥៤
២១. ល្បែងការគប់ ឬបោះបាល់ ៥៤
២២. ល្បែងប្រមៀលបាល់ចូលផ្ទះទន្សាយ ៥៦

២៣. ល្បែងបោះបាល់ផ្ដួលកូនកោយ..........៥៨
២៤. ល្បែងកណ្ដុរចូលរន្ធ..........៦០
២៥. ល្បែងចាក់សោផ្ទះ..........៦២
២៦. ល្បែងដោះទ្បេរ..........៦៤
ល្បែងសិក្សា សិក្សាសង្គម..........៦៦
២៧. ល្បែងគ្រាប់តាម..........៦៦
២៨. ល្បែងពស់ឡើងជណ្ដើរ..........៦៨
២៩. ល្បែងសុវត្ថិភាពចរាចរណ៍..........៧០
៣០. ល្បែងស្ដាប់សួរ..........៧២
ល្បែងសិក្សា សម្រាប់វិទ្យាសាស្ត្រ..........៧៤
៣១. ល្បែងថង់ទិព្វ..........៧៤
៣២ .ល្បែងកំណត់ប្រភេទសត្វ..........៧៦
៣៣. ល្បែងលែងសត្វ..........៧៨
៣៤. ល្បែងគូររូបតាមស្រមោល..........៨០
៣៥. ល្បែងលិចអណ្ដែត..........៨១
ផ្នែកទី ៤៖ ការលេងល្បែងដោយសេរី..........៨៣
១. គំនរដីខ្សាច់..........៨៣
២. សម្លៀកបំពាក់សម្ដែងផ្សេងៗ..........៨៤
៣. ទោងយោលកង់ឡាន..........៨៦
៤. ការរត់ប្រណាំងក្នុងកង់ឡាន..........៨៦
៥. ប្រអប់កេសក្រដាស/ឡាំងធំៗ..........៨៦

ផ្នែកទី១៖ ព័ត៌មានទូទៅ

១.សាវតារ

អង្គការស៊ីអារអែសបានសាកល្បងអនុវត្តគម្រោងផ្តល់កិច្ចអន្តរាគមន៍ទាន់ពេល និងការអប់រំបរិយាបន្ន សម្រាប់កុមារមានពិការភាព នៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា នៅក្នុងសាលារៀនគោលដៅចំនួនប្រាំបួន នៅក្នុងស្រុកចំនួនបី ក្នុងខេត្តតាកែវ ចាប់ពីខែមករា ឆ្នាំ២០១៦ ដល់ ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០១៧។ ផ្អែកលើលទ្ធផលនៃការវាយតម្លៃគម្រោង និងកិច្ចប្រជុំពិគ្រោះយោបល់ជាមួយនាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច នាយកដ្ឋានអប់រំពិសេស និងនាយកដ្ឋានសុខភាពសិក្សា អង្គការស៊ីអារអែសបានកំណត់ចំណុចអាទិភាពចម្បងៗសម្រាប់ជួយគាំទ្រកុមារអាយុ៣-៥ឆ្នាំ ដើម្បីជួយកុមារត្រៀមខ្លួនបន្តការរៀនសូត្រពីមត្តេយ្យសិក្សាឆ្លងទៅកម្រិតបឋមសិក្សា។គម្រោងផ្តោតចំណុចសំខាន់ៗ ចំនួនពីរ៖ ១) បង្កើតឯកសារជំនួយ ការកំណត់អត្តសញ្ញាណកុមារមានពិការភាពអាយុក្រោម ៦ឆ្នាំ និង២) បង្កើតឯកសារជំនួយស្មារតីគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា ស្តីពី គំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន។

ក្រោមកិច្ចសហប្រតិបត្តិការជាមួយដៃគូអភិវឌ្ឍជាតិ និងអន្តរជាតិ ជាពិសេសក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាសហការជាមួយអង្គការស៊ីអារអែសបានចងក្រងឯកសារជំនួយស្មារតីស្តីពីគំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន សម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា និងមាតាបិតាឬអ្នកអាណាព្យាបាល ដើម្បីប្រើប្រាស់នៅសាលារៀន និងនៅផ្ទះដែលជួយគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍបំណិនរបស់កុមារ។

គណៈកម្មការរៀបរៀង បានរៀបចំកិច្ចប្រជុំ និងសិក្ខាសាលាជាបន្តបន្ទាប់ ដើម្បីចងក្រងឯកសារជំនួយស្តីពីគំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន។ សកម្មភាពទាំងនេះរួមមាន៖ សិក្សាវាយតម្លៃពីតម្រូវការរបស់មាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាល និងគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាទាក់ទងនឹងល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន។ បានរៀបចំសិក្ខាសាលាដើម្បីសរសេរអំពីគំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្នហើយធ្វើតេស្តសាកល្បងល្បែងសិក្សាបរិយាបន្នជាមួយកុមារ អ្នកអាណាព្យាបាល និងគ្រូមត្តេយ្យសិក្សានៅក្នុងសាលាគោលដៅ។ បានរៀបចំសិក្ខាសាលាដើម្បីប្រមូលធាតុចូល និងព័ត៌មានត្រឡប់ ហើយបានពិនិត្យបញ្ចប់ឯកសារទាំងស្រុង។ បានបើកវគ្គបំប៉នដល់មាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាលកុមារ និងគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា អំពីគំរូនៃការផលិត និងការលេងល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន និងការលេងដោយសេរី ហើយបានចុះពិនិត្យតាមដាន និងលើកទឹកចិត្តមាតាបិតាឬអ្នកអាណាព្យាបាលកុមារ និងគ្រូមត្តេយ្យសិក្សាឱ្យបន្តការប្រើប្រាស់ចំណេះដឹង និងបំណិននៃការផលិតនិងលេងល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន ការលេងដោយសេរី ជាមួយកុមារនៅក្នុងថ្នាក់រៀន និងនៅតាមផ្ទះ។

២.គោលបំណង

ក. កសាងសមត្ថភាពគ្រូមត្តេយ្យសិក្សា និងមាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាលក្នុងការផលិត និងលេងល្បែងសិក្សា ដើម្បីជួយគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍបំណិនរបស់កុមារ។

ខ. លើកកម្ពស់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា និងមាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាលឱ្យចេះប្រើប្រាស់ធនធានមានស្រាប់ក្នុងសហគមន៍ និងផលិតល្បែងសិក្សាងាយៗសម្រាប់កុមារ។

គ. ជំរុញឱ្យកុមារមានពិការភាព និងកុមារមិនមានពិការភាពបានចូលរួមលេងជាមួយគ្នាដោយគ្មានការរើសអើង។

៣. ខ្លឹមសារឯកសារ

ឯកសារនេះ ចែកចេញជា ៤ផ្នែកគឺ៖

- ផ្នែកទី១៖ ព័ត៌មានទូទៅ
- ផ្នែកទី២៖ រួមមានព័ត៌មានសម្រាប់គ្រូស្តីពីសារៈសំខាន់នៃការលេងល្បែង ការលេងដោយសេរីជាមួយអាយផេត កំព្យូទ័រ ឬទូរស័ព្ទដៃ។ ការអភិវឌ្ឍបំណិន ឥរិយាបថ និងការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងការណែនាំវិធីសាស្ត្របន្ថែម និងការពន្យល់ណែនាំអំពីបរិយាបន្ន និងការសម្របសម្រួលសម្រាប់ពិការភាព
- ផ្នែកទី៣៖ រួមមានការជ្រើសរើសសម្ភារៈលេង និងល្បែងសិក្សាចំនួន៣៥ ដែលបានបែងចែកជាប្រាំផ្នែកទាក់ទងនឹងខ្លឹមសារនៃការបង្រៀន និងរៀនសម្រាប់កម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាដូចជា បុរេគណិត បុរេសំណេរ បំណិនចិត្តចលករ សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និងវិទ្យាសាស្ត្រ។

កំណត់សម្គាល់៖

ការសម្របសម្រួល សម្រាប់កុមារមានពិការភាព អាចធ្វើទៅបាននៅពេលដែលមានការចាំបាច់។ ការសម្របសម្រួលទាំងនេះ គឺមិនអាចជំនួសដោយត្រឹមតែការប្រើឧបករណ៍ជំនួយបាននោះទេ។ ត្រូវធានាថាកុមារមានឧបករណ៍ជំនួយ ប្រសិនបើកុមារត្រូវការ។ ចូរចងចាំថាកុមារម្នាក់ៗទោះជាមានពិការភាព ឬមិនមានពិការភាពក៏ដោយ គឺពួកគេមានលក្ខណៈពិសេសរៀងៗខ្លួន ហើយអាចមានតម្រូវការខុសៗគ្នា។ ក្នុងករណីដែលអ្នកមិនដឹងច្បាស់ ត្រូវសាកសួរកុមារ ឬសួរគ្រូរបស់កុមារដោយផ្ទាល់ ឬសួរអ្នកជំនាញ ថាតើអ្វីជាជម្រើសល្អបំផុតសម្រាប់ជួយកុមារ?។ ត្រូវចងចាំថាមិនមែនគ្រប់ករណីទាំងអស់ សុទ្ធតែសម្រេចបាននោះទេ។អ្នកអាចបំពេញតារាងខាងក្រោមត្រង់ចំណុច ង តាមរយៈការសង្កេត ហើយចែករំលែកជាមួយអ្នកដទៃ។

- ផ្នែកទី៤៖ បង្ហាញដោយសង្ខេប អំពីសកម្មភាពនៃការលេងដោយសេរីចំនួនប្រាំ ដែលបានណែនាំឱ្យលេង ពីព្រោះវាត្រូវការចំណាយលុយតិចតួចប៉ុណ្ណោះ។

- ទម្រង់នៃល្បែងសិក្សាទាំងអស់មានដូចខាងក្រោម៖

ឈ្មោះល្បែង	
កម្រិតអាយុរបស់កុមារ៖	ចំនួនកុមារចូលលេង៖
រយៈពេលលេង៖	លេងក្រៅថ្នាក់ ☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☐
ក. វត្ថុបំណងចម្បងៗ របស់ល្បែងសិក្សា ខ. របៀបផលិតល្បែងសិក្សា - សម្ភារៈដែលត្រូវការ - ការណែនាំអំពីការផលិត គ. របៀបលេងល្បែងសិក្សា ឃ. សកម្មភាព និងការសម្របសម្រួលបន្ថែម របៀបផ្លាស់ប្តូរការលេងឱ្យកាន់តែពិបាក • មានបញ្ហាមើល • មានបញ្ហាស្តាប់ • មានបញ្ហាចលករតូច • មានបញ្ហាចលករធំ	រូបភាព • មានបញ្ហាចងចាំ ឬការផ្ចង់អារម្មណ៍ • មានបញ្ហាក្នុងការជួយខ្លួនឯង ឧទាហរណ៍៖ សម្អាតខ្លួនប្រាណ ការស្លៀកពាក់ • មានបញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង (យល់ពីអ្នកដទៃ ឬអ្នកដទៃយល់ពីកុមារ)

ផ្នែកទី២៖ សារៈសំខាន់នៃល្បែងសិក្សា

"កុមាររៀន នៅពេលពួកគេលេង។ តាមរយៈការលេង ធ្វើឱ្យកុមាររចេះអំពីរបៀបរៀន" យោងតាមទ្រឹស្តីលោក
O. Fred Donaldson

១. សារៈសំខាន់នៃការលេង

ការលេងអាចត្រូវបានកំណត់ថា "វាជាសកម្មភាពដែលមានការរៀបចំ និងដោយស្ម័គ្រចិត្ត ដែលផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារមានភាពរីករាយ និងការកម្សាន្ត។ ការលេងមានសារៈសំខាន់ធ្វើឱ្យកុមារមានការលូតលាស់បានប្រសើរបំផុតដែលអគ្គស្នងការអង្គការសហប្រជាជាតិទទួលបន្ទុកសិទ្ធិមនុស្សបានទទួលស្គាល់ថាវាជាសិទ្ធិរបស់កុមារគ្រប់រូប។

ការលេង គឺជារបៀបដែលកុមាររៀន។ តាមរយៈការលេង កុមារអាចរៀនអំពីពិភពលោក ដែលពួកគេកំពុងរស់នៅ។ កុមារប្រើញាណទាំងអស់របស់គេ ដូចជា សោតវិញ្ញាណ ចក្ខុវិញ្ញាណ ជីវ្ហាវិញ្ញាណ ឃានវិញ្ញាណ និងកាយវិញ្ញាណ។ ការលេងផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានរៀន អំពីការចែករំលែក ការធ្វើតាមវេន អន្តរកម្ម និងការចូលរួមជាមួយកុមារដទៃ និងជាមួយមនុស្សពេញវ័យដែលនៅជុំវិញខ្លួនគេ។ សម្ភារៈលេង និងល្បែងសិក្សា ត្រូវបានគេបែងចែកចេញជា ៤ប្រភេទ ដូចខាងក្រោម៖

១.ល្បែងសម្រាប់ការហាត់ប្រាណ៖ គឺជាល្បែងទាក់ទងនឹងការប្រើញាណនិងការប្រើថាមពលរាងកាយ ដែលអនុវត្តដដែលៗប្រកបដោយភាពរីករាយ ដើម្បីឱ្យកុមារលេងទទួលបានជ័យជំនះ និងបង្កើតនូវលទ្ធផលភ្លាមៗ (ឧទាហរណ៍៖ លេងបាល់ទាត់)។

២.ល្បែងនិមិត្តសញ្ញា៖ គឺជាល្បែងដែលអ្នកលេង ផ្តល់នូវអត្ថន័យថ្មីៗចំពោះវត្ថុ មនុស្ស សកម្មភាព និងព្រឹត្តិការណ៍។ល។ តាមរយៈការជំរុញទឹកចិត្ត និងការអនុវត្តផ្ទាល់ជាមួយវត្ថុទាំងនោះតិច ឬច្រើនដង។

៣.ល្បែងសាងសង់៖ គឺជាល្បែងដែលតភ្ជាប់គ្នា ការសាងសង់ ការដាក់តាមលំដាប់លំដោយ ការផ្គុំបំណែកផ្សេងៗបញ្ចូលគ្នា។

៤.ល្បែងមានគោលការណ៍កំណត់៖ គឺជាល្បែងដែលមានគោលការណ៍ងាយៗ ឬគោលការណ៍ពិបាក។

ក. ល្បែងដែលមានគោលការណ៍ងាយៗ

គឺជាល្បែងដែលមានគោលការណ៍ជាក់លាក់ទាក់ទងនឹងសកម្មភាពវត្ថុនិងវិធីងាយៗដែលអ្នកចូលរួមទាំងអស់ត្រូវយល់ព្រម អនុវត្តន៍តាមការណែនាំ និងយល់ព្រមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។

ខ. ល្បែងដែលមានគោលការណ៍ពិបាក

គឺជាល្បែងដែលមានគោលការណ៍ផ្អែកតាមហេតុផល និងមានវិធីស្មុគស្មាញ ត្រូវប្រកួតប្រជែង ដែលអ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវយល់ព្រម និងអនុវត្តតាមការណែនាំដោយស្ម័គ្រចិត្ត។

គ. ការអភិវឌ្ឍ បំណិន

តាមរយៈការលេង កុមារអាចរៀន និងអភិវឌ្ឍន៍បំណិនថ្មីៗ ចំនួន ០៨ ប្រភេទ៖

- បំណិនសង្គម និងអារម្មណ៍ ឧទាហរណ៍៖ លេងជាមួយអ្នកដទៃ
- បំណិនយល់ដឹង ឧទាហរណ៍៖ កាត់តាមទម្រង់រូបភាព ញែកវត្ថុតាមក្រុម ប្រាប់ឈ្មោះ ឬពណ៌របស់វត្ថុ និងរាប់ពីលេខ១ ដល់ លេខ៥
- បំណិនភាសា និងការប្រាស្រ័យទាក់ទង ឧទាហរណ៍៖ ឆ្លើយសំណួរងាយៗដោយពិពណ៌នាអំពីវត្ថុផ្សេងៗ
- បំណិនស្តាប់ ឧទាហរណ៍៖ ធ្វើតាមការណែនាំងាយៗ ស្តាប់ការពន្យល់
- បំណិនគំហើញ ឧទាហរណ៍៖ អាចមើលស្គាល់វត្ថុអ្វីមួយពីចម្ងាយ
- បំណិនចលករតូច ឧទាហរណ៍៖ តំរៀបវត្ថុពី ទាបទៅខ្ពស់ ឬចាប់បាល់
- បំណិនចលករធំ ឧទាហរណ៍៖ ដើរ រត់ ឬឡើង
- បំណិនជួយខ្លួនឯង ឧទាហរណ៍៖ ស្លៀកពាក់ ដោះសម្លៀកបំពាក់

បំណិនទាំងនេះនឹងជួយឱ្យកុមារចូលរួម និងរៀនបានជោគជ័យនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ហើយត្រៀមខ្លួនបានល្អសម្រាប់ឡើងថ្នាក់ទី១។ តារាងខាងក្រោមពន្យល់អំពីបំណិនដែលកុមារចាប់ពីអាយុ ០ឆ្នាំ ដល់ ៦ឆ្នាំ។ អ្នកនឹងដឹងថាតើបំណិនមួយណាដែលត្រូវពង្រឹងបន្ថែម។ ចូរព្យាយាមពិនិត្យដូចខាងក្រោម៖

- តើអ្វីដែលកុមារអាចធ្វើបាន និងមិនអាចធ្វើបាន?
- តើអ្វីដែលកុមារចូលចិត្តធ្វើ និងមិនចូលចិត្តធ្វើ?
- តើអ្វីដែលជាតម្រូវការរបស់កុមារ?

តារាងនៃការលូតលាស់ របស់កុមារអាយុពី០-៥ឆ្នាំ

២. ឥរិយាបថវិជ្ជមាន និងការប្រាស្រ័យទាក់ទង ក្នុងអំឡុងពេលកុមារលេង

ក. ឥរិយាបថគឺជាចំណុចគន្លឹះ

ផ្នែកវិទ្យាសាស្ត្រប្រសាទបានណែនាំថាឥរិយាបថគឺមានសារៈសំខាន់។នៅពេលដែលមានអារម្មណ៍តានតឹងខួរក្បាលមិនអាចរៀនបាននោះទេ។ អារម្មណ៍តានតឹងខ្លាំងអាចនាំឱ្យ "ការស្លាប់ផ្នែកប្រព័ន្ធប្រសាទ"។ ការរៀនអាចកើតឡើងបាន នៅពេលដែលកុមារស្ថិតក្នុងបរិស្ថាន មានសុវត្ថិភាព និងទទួលបានក្តីស្រឡាញ់ ការគាំទ្រ និងការលើកទឹកចិត្ត។ អារម្មណ៍តានតឹងអាចកើតមានតាមរយៈការដាក់ទណ្ឌកម្មលើរាងកាយ មើលងាយ ស្រែកគំហក ឬសើចចំអកដាក់កុមារ។ល។ ដូច្នេះត្រូវមានចិត្តមេត្តាករុណា។

គ្រូបង្រៀនម្នាក់ៗអាចជួបកុមារដែលមានបញ្ហារៀនសូត្រ(បញ្ហាស្តាប់ បញ្ហាមើលឬបញ្ហាសតិបញ្ញា)។ កុមារមានពិការភាពគឺមិនមែនជាកុមារដែលខ្ជិលច្រអូសនោះទេប៉ុន្តែជារឿយៗពួកគេមានការលំបាកក្នុងការទទួលបានព័ត៌មាន។

ត្រូវចងចាំថា កំហុស គឺជាផ្នែកនៃដំណើរការរៀនសូត្រ។ ប្រសិនបើអ្នកមិនមានកំហុសនោះមានន័យថាអ្នកមិនបានរៀនអ្វីៗដែលថ្មីនោះទេ។ គ្រូបង្រៀនល្អ គឺមានការអត់ធ្មត់ និងចេះលើកទឹកចិត្ត។

ខ. វិន័យបែបវិជ្ជមាន

ជានិច្ចកាល មិនងាយស្រួលក្នុងការយល់ដឹងអំពីរបៀបសរសើរ ឬលើកទឹកចិត្តកុមារ ជាពិសេសនៅពេលកុមារធ្វើខុស ឬប្រព្រឹត្តអ្វីមួយមិនសមរម្យ។ នេះគឺជាគន្លឹះនៃវិន័យបែបវិជ្ជមានចំនួន បី៖ ១) លើកទឹកចិត្តកុមារ ២) គ្រប់គ្រងកំហុស និង ៣) និយាយពាក្យវិជ្ជមាន នៅពេលកុមារកំពុងលេង។

ខ.១. លើកទឹកចិត្តកុមារ ជាជាងសរសើរពួកគេ៖ ពីព្រោះ វាជួយធ្វើស្វ័យវាយតម្លៃ។ ប្រសិនបើអ្នកចង់សរសើរ ត្រូវចៀសវាងការសរសើរជាទូទៅ ឧទាហរណ៍ កូនធ្វើបានល្អ ប៉ុន្តែត្រូវសសើរឱ្យបានជាក់លាក់ ឧទាហរណ៍ ថ្ងៃនេះកូន ជ្រើសរើសសត្វបានត្រឹមត្រូវ។ លើកនេះ កូនមិនយំនោះទេ នៅពេលកូន លេងចាញ់គេ ។ល។ នេះគឺជាឧទាហរណ៍ខ្លះៗ អំពីរបៀបដែលអ្នកអាចប្តូរការសរសើរទៅជាការលើកទឹកចិត្ត ។

ការសរសើរ	ការលើកទឹកចិត្ត
ខ្ញុំមានមោទនភាពចំពោះកូន។ នេះគឺស្អាតគ្រាប់។	កូន បានខិតខំដើម្បីបញ្ចប់ការសាងសង់ផ្ទះ។ កូនត្រូវតែមានមោទនភាពចំពោះខ្លួនកូន។
កូនស្អាតណាស់។	អរគុណចំពោះការជួយសម្អាតសម្ភារៈលេង!
ធ្វើបានល្អ អស្ចារ្យ ល្អណាស់	ខ្ញុំកត់សម្គាល់ឃើញថានេះ គឺជាលើកទីមួយហើយដែលកូន ធ្វើបានជោគជ័យដោយខ្លួនឯងក្នុងការបញ្ចប់ល្បែងផ្គុំរូបមួយនេះ។ តើកូនមានមោទនភាពចំពោះខ្លួនឯង ឬទេ?

ខ.២. ត្រូវមើលឃើញកំហុសជាឱកាសសម្រាប់រៀនសូត្រ៖ កំហុស គឺជាផ្នែកធម្មតានៃដំណើរការរៀនសូត្រ។ តាមពិត ប្រសិនបើអ្នកមិនមានកំហុសទេ គឺវាមានន័យថាអ្នកមិនបានរៀនអ្វីៗថ្មីឡើយ។ ដូច្នេះនៅពេលកុមារមានកំហុស មិនត្រូវធ្វើឱ្យកុមារមានភាពអាម៉ាស់នោះទេ ប៉ុន្តែត្រូវឆ្លើយតបដោយចិត្តមេត្តាករុណា។ ត្រូវយល់ថា តើកំហុសកើតចេញមកពីណា ឧទាហរណ៍៖ ការយល់ច្រឡំអំពីការណែនាំ ឬគោលការណ៍ ខ្វះការយល់ដឹងអំពីវាក្យសព្ទ ។ល។ ហើយផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារកែតម្រូវខ្លួន និងសាកល្បងម្តងទៀត។

ប្រយោគដែលអ្នកប្រើនៅពេលកុមារធ្វើខុស

- តើកូនគិតថា អ្វីជាបញ្ហា?
- តើកូនមានគំនិតអ្វីបន្ថែម ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានេះឬទេ?
- តើកូនអាចប្រាប់ខ្ញុំបន្ថែមទៀត អំពីគំនិតរបស់កូនបានឬទេ?
- ខ្ញុំយល់ថាឥឡូវ តើយើងត្រូវធ្វើអ្វីនៅជំហានបន្ទាប់?
- ខ្ញុំមានគំនិតមួយប្រហែលជាអាចដោះស្រាយបាន។ តើយើងគួរតែសាកល្បងមើលឬទេ?
- តើកូនត្រូវការជំនួយដែរឬទេ?
- តើនរណាខ្លះចង់ចូលរួមជួយ?
- ប្រសិនបើកូនសាកល្បងបែបនេះវិញ?
- តោះយើងសាកល្បងម្តងទៀតជាមួយគ្នា។
- ប្រសិនបើយើងអាចចាប់ផ្តើមម្តងទៀតតើអ្វីដែលកូនអាចសាកល្បងវិធីផ្សេងដែលខុសពីមុន?

ខ.៣. ប្រើពាក្យវិជ្ជមាន ជាជាងពាក្យអវិជ្ជមាន៖ ចៀសវាងការប្រើពាក្យដែលមានលក្ខណៈអវិជ្ជមានដូចមាននៅក្នុងឧទាហរណ៍ខាងក្រោម៖

ប្រយោគអវិជ្ជមាន	ប្រយោគវិជ្ជមាន
កុំវាយដំគ្នា	លេងជាមួយគ្នា តាមសម្រួល
កុំរត់	សូមមេត្តាដើរតាមសម្រួល
កុំប៉ះផ្ទាំងរូបភាព	អ្នកអាចលេងសម្ភារៈមួយនេះបាន
កុំឈ្លោះគ្នា	តោះយើងលេងជាមួយគ្នា
កុំបោះបាល់ចូលក្នុងថ្នាក់	សូមយកបាល់ទៅលេងក្រៅថ្នាក់
កុំគ្រវែងសម្ភារៈលេង	ខ្ញុំយល់ថាកូនមិនចូលចិត្តវាទេមែនទេ?
កុំស្រែកខ្លាំងៗពេក	តើកូនអាចនិយាយសំឡេងធម្មតាបាន ឬទេ?
ហាម ...	ខ្ញុំចូលចិត្តវានៅពេលដែលកូន...
មិនអនុញ្ញាតទេ	ខ្ញុំដឹងថាកូនចូលចិត្តរត់ កូនអាចរត់លេងនៅខាងក្រៅបាន។

៣. ការណែនាំខ្លះៗអំពីវិធីសាស្ត្រ

វិធីសាស្ត្រ គឺជាចំណុចសំខាន់ណាស់។ ទោះជាអ្នកមានធនធានច្រើនប៉ុណ្ណាក៏ដោយ ប្រសិនបើអ្នកមិនដឹងអំពីរបៀបប្រើប្រាស់វានោះទេ វាមិនដែលគ្រប់គ្រាន់ឡើយ។

ទាំងនេះ គឺជាជំបូន្មានមួយចំនួន។ ផ្នែកវិទ្យាសាស្ត្រប្រព័ន្ធប្រសាទបង្រៀនយើងឱ្យអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ចំនួនបួន ដែលត្រូវអនុវត្តជាមួយកុមារ។

ក. គោលការណ៍សំខាន់ៗទាំង៤

១. ចំណាប់អារម្មណ៍៖ ប្រសិនបើកុមារមិនចាប់អារម្មណ៍ នោះកុមារនឹងមិនស្តាប់ ដូច្នេះកុមារនឹងមិនអាចរៀនបាននោះទេ។ គ្មានអ្វីដែលធ្វើឱ្យកុមារចាប់អារម្មណ៍ក្រៅពីការលេងនោះទេ។ ការបង្កើតសម្ភារៈលេងគឺមានសារៈសំខាន់ណាស់។ ការលេង គឺជាមធ្យោបាយធម្មជាតិដែលខួរក្បាលអាចរៀនបាន។

២. រៀនបែបសកម្ម៖ កុមារស្តាប់ដោយអសកម្ម គេអាចរៀនបានតិចតួចប៉ុណ្ណោះ ប៉ុន្តែប្រសិនបើអ្នកចង់ឱ្យកុមាររៀន គឺត្រូវឱ្យកុមារចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។ ការធ្វើសកម្មភាពភ្លាម គឺសំខាន់ណាស់សម្រាប់កុមារ ហើយវាជាវិធីនៃការប្រើញាណចម្រុះ។

៣. ការគ្រប់គ្រងកំហុស៖ កុមារត្រូវការទទួលព័ត៌មានត្រឡប់ភ្លាមៗអំពីអ្វីដែលកុមាររៀន។ តើពួកគេធ្វើត្រូវ ឬខុស? ដូច្នេះគ្រូគួរផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់តាមរយៈសិស្សដទៃទៀត ឬល្បែងសិក្សាសម្រាប់គ្រប់គ្រងកំហុស។ ឧទាហរណ៍ ការលេងល្បែងផ្គុំរូបអាចគ្រប់គ្រងកំហុសដោយផ្ទាល់។ ប្រសិនបើកុមារដាក់បំណែកមិនត្រូវគេដឹងភ្លាមពីព្រោះគេដាក់វាមិនចូល។

៤. អនុវត្តន៍ម្តងហើយម្តងទៀត៖ វាមានសារៈសំខាន់ ដែលផ្តល់ពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ ឱ្យកុមារលេងម្តងហើយម្តងទៀត ហើយលេងឱ្យបានទៀងទាត់។

ខ. ជំហានទាំងបី ដើម្បីធ្វើបទបង្ហាញអំពីគោលគំនិតថ្មីៗ

ដើម្បីបង្ហាញ តួអក្សរ លេខ និងវាក្យសព្ទថ្មីៗ ត្រូវអនុវត្តសម្រាប់មេរៀនថ្មីៗ។ សម្ភារៈដែលបានរៀបរាប់ខាងក្រោមនេះ ត្រូវបានគេប្រើប្រាស់ជាមួយវិធីសាស្ត្រដែលមានបីជំហាន។ វិធីសាស្ត្រនេះត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយ Maria Montessori ដែលត្រូវបានគេអនុវត្ត ជាបុគ្គល ឬជាក្រុមតូច បានល្អ។

ជំហានទាំងបីសម្រាប់ធ្វើការបង្ហាញ

គ្រូបង្ហាញត្រឹមតែ តួអក្សរ លេខ ឬពាក្យចំនួន ត្រឹមតែបី ឬបួនតួប៉ុណ្ណោះ ក្នុងមួយលើកៗដើម្បីកុំឱ្យកុមារពិបាកចងចាំ។

សម្គាល់៖ ការបង្ហាញខាងក្រោម គ្រូត្រូវមានតួអក្សរ ឬលេខចល័តងាយៗ។

ជំហានទាំងបី

ជំហានទី១ ៖ ផ្សារភ្ជាប់វត្ថុ ជាមួយនឹង ពាក្យ ។

ជំហានទី២ ៖ ជួយកុមារឱ្យចងចាំពាក្យ និងការទំនាក់ទំនងនឹងវត្ថុ។

ជំហានទី៣ ៖ ពិនិត្យមើលថា តើកុមារបានចងចាំវាក្យសព្ទ ឬលេខដែលឬទេ។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រើអក្សរចល័ត

- ជំហាន ទី១៖ គ្រូធ្វើការបង្ហាញតួអក្សរ ឬពាក្យថ្មី

- ជ្រើសរើសតួអក្សរខុសៗគ្នាចំនួនបី ឧទាហរណ៍៖ អក្សរ(ស. ប. ល)
- ដកតួអក្សរ មួយតួចេញ។ យកដៃស្ទាបលើតួអក្សរហើយប្រាប់ថា នេះជាអក្សរ ស ហើយបញ្ចេញសំឡេងថា (ស៊ឺៗៗៗៗ) ដោយមិនហៅចំឈ្មោះអក្សរ (ស) នោះទេ។
- ចូរអនុវត្ត ដូចៗគ្នាផងដែរសម្រាប់អក្សរពីរផ្សេងទៀត។
- ចូរតំរៀបតួអក្សរឱ្យត្រូវតាមលំដាប់ហើយប្រាប់ឈ្មោះតួអក្សរម្ដងមួយៗ នៅពេលអ្នកយកដៃស្ទាបតួអក្សរនីមួយៗ។

- ជំហានទី២៖ កុមារចេះកំណត់ ឬចង្អុលចម្លើយបានត្រឹមត្រូវ

- ចូរប្រើតួអក្សរដដែលតាមលំដាប់ដូចមុនហើយឱ្យកុមារចង្អុលប្រាប់តួអក្សរ (ស. ប. ល)
- ចូរសាប់បណ្ណអក្សរម្ដងហើយម្ដងទៀត។
- ចូរបញ្ឈប់សកម្មភាពមុនពេលកុមារធុញទ្រាន់ ។

- ជំហានទី៣៖ កុមារប្រាប់ឈ្មោះ តួអក្សរ ពាក្យ ឃ្លា

- នៅពេលកុមារស្គាល់ឈ្មោះតួអក្សរនីមួយៗច្បាស់ដកបណ្ណអក្សរមួយចេញហើយសួរកុមារតើនេះជាអក្សរអ្វី?
- ចូរសួរសំណួរដដែលៗលើតួអក្សរផ្សេងៗទៀត
- នៅពេលដែលកុមារមិនមានកំហុស ចូរសួរតួអក្សរថ្មីៗទៀត ។
- ជួយកុមារឱ្យចេះកែកំហុសដោយខ្លួនឯងប្រសិនបើពួកគេមានកំហុស។សួរថាតើកូនប្រាដកទេថា

ចម្លើយនេះត្រឹមត្រូវ ឬទេ?

អ្នកអាចប្រើវិធីសាស្ត្រដូចគ្នាជាមួយនឹងវត្ថុផ្សេងៗទៀត ដើម្បីពង្រឹងវាក្យសព្ទ ។

១. គ្រូបង្ហាញ ឧទាហរណ៍៖ នេះគឺជាអក្សរ (ម)	២. ការកំណត់ ជម្រើស ឧទាហរណ៍៖ចូរប្រាប់គ្រូថាតើមួយណាជាអក្សរ (ម)គ្រូដាក់អក្សរឱ្យសិស្សជ្រើសរើស (ម)(ទ)និង (ភ)	៣. កុមារអាចប្រាប់ឈ្មោះតួអក្សរ ឬពាក្យ ដោយខ្លួនគេផ្ទាល់។ ឧទាហរណ៍៖វាជាសម្លេង(ម)

គ. គន្លឹះផ្សេងៗទៀត

ការចាប់កាន់វត្ថុ គឺមានសារៈសំខាន់៖ ចូរប្រើវត្ថុពិតជាជាងប្រើរូបភាពសម្រាប់បង្រៀនកុមារនៅក្នុងថ្នាក់របស់អ្នក។ ល្បែងដែលល្អ គឺជាល្បែងដែលកុមារអាចដាក់នៅក្នុងដៃរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើគ្រូឱ្យកុមារកាន់ត្រឹមតែបណ្ណអក្សរមិនសូវមានប្រសិទ្ធភាពនោះទេ ។

-ស្វ័យភាព៖ គឺអនុញ្ញាតឱ្យកុមារធ្វើដោយខ្លួនឯង ទោះបីជាពួកគេធ្វើយឺត និងធ្វើខុសក៏ដោយ។

-ពេលវេលា៖ ចូរផ្តល់ពេលវេលាឱ្យកុមារដើម្បីស្វែងរកចម្លើយដោយខ្លួនឯង។ លើកទឹកចិត្តកុមារដោយសួរសំណួរ (ឧទាហរណ៍៖ តើកូនប្រាកដដែរ ឬទេ? តើកូនសាកល្បងម្តងទៀតហើយ ឬនៅ?) និងឱ្យកុមារស្វែងរកចម្លើយដោយខ្លួនឯង។ ពួកគេនឹងចងចាំវាបានល្អ។

-ការងារជាក្រុម៖ វាពិបាកធ្វើឱ្យកុមារច្រើននាក់ យកចិត្តទុកដាក់ស្តាប់ ឬផ្ចង់អារម្មណ៍ក្នុងពេលតែមួយ។ បែងចែកកុមារជាក្រុមតូចៗ និងឱ្យគេធ្វើសកម្មភាពខុសៗគ្នា ។

-ការស្វែងរកដំណោះស្រាយ៖ គ្មាននរណាម្នាក់ចេះគ្រប់មុខ នោះទេ ប៉ុន្តែការបង្រៀនតាមបែបជាបុគ្គលដោយផ្អែកលើការសង្កេតលើតម្រូវការរៀនរបស់កុមារម្នាក់ៗ។ គ្រូបង្រៀនល្អ គឺជាអ្នកពូកែស្វែងរកដំណោះស្រាយ។ ពួកគេសាកល្បងអនុវត្តន៍វិធីសាស្ត្រ និងឧបករណ៍ខុសៗគ្នាលុះត្រាតែពួកគេស្វែងរកឃើញដំណោះស្រាយល្អសម្រាប់កុមារម្នាក់ៗ។

៤. ការលេខបែបការអប់រំបរិយាបន្ន

នៅលើពិភពលោក ត្រូវបានគេប៉ាន់ប្រមាណថាមានកុមារមួយនាក់ ក្នុងចំណោមកុមារបីនាក់មានពិការភាព។ កុមារមានពិការភាព និងគ្រួសាររបស់គេប្រឈមមុខជាមួយនឹងការរើសអើងនិងភាពអាម៉ាស់ជាច្រើន។ ពិការភាពមិនគួរជាហេតុផលដើម្បីផាត់កុមារចេញនោះទេ។ កុមារមានពិការភាពមានសិទ្ធិចូលរួម និងមានសមត្ថភាពធ្វើបានល្អដូចកុមារដទៃ។

ប្រសិនបើអ្នកមានកុមារមានពិការភាពម្នាក់នៅក្នុងថ្នាក់របស់អ្នក អ្នកត្រូវយកចិត្តទុកដាក់ឱ្យបានល្អផ្តល់ក្តីស្រឡាញ់ និងផ្តល់ការថែទាំចំពោះគេ។ គ្រូត្រូវធ្វើឱ្យប្រាកដថាកុមារបានចូលរួមគ្រប់សកម្មភាពទាំងក្នុង និង

ក្រៅសាលារៀន។ អ្នកអាចជួយឱ្យកុមារបង្កើតមិត្តភាពជាមួយកុមារដទៃទៀត។

ភាគច្រើនកុមារមានពិការភាពត្រូវការ ការបង្រៀនល្អ ច្បាស់លាស់ និងការសម្របសម្រួលតាមតម្រូវការរបស់គេ។ ប្រសិនបើកុមារជួបការលំបាក ចូរសាកល្បងវិធីសាស្ត្រដូចខាងក្រោម៖

- ធ្វើតាមលំដាប់លំដោយ៖ បំបែកកិច្ចការឱ្យទៅជាផ្នែកៗ និងផ្តល់ការណែនាំជាជំហានៗ។
- ចាប់ផ្តើមពីងាយទៅលំបាក៖ ចូរបំបែកបំណិនឬឥរិយាបថទៅជាផ្នែកតូចៗបន្ទាប់មកផ្គុំបញ្ចូលគ្នា។
- កាត់បន្ថយការលំបាក៖ ដាក់កិច្ចការតាមលំដាប់ពីងាយទៅលំបាក។

៥. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

ការសម្របសម្រួលសម្រាប់កុមារមានពិការភាពដូចជា៖

- រៀបចំកន្លែងកុមារលេងមានពន្លឺគ្រប់គ្រាន់ ។
- ប្រើប្រាស់វត្ថុដែលអាចមើលឃើញ ដោយប្រើប្រាស់វត្ថុពិត ។
- ទាញចំណាប់អារម្មណ៍របស់កុមារមុនពេលចាប់ផ្តើមណែនាំ ឬធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយ។
- រំឭកភ្លាមៗនូវអ្វីដែលអ្នកបានធ្វើ ដើម្បីជួយកុមារដែលមានបញ្ហាចងចាំ។
- ប្រើអក្សរធំៗ និងដកឃ្លានៅពេលអ្នកសរសេរវា។
- ផ្តល់ពេលវេលាឱ្យកុមារបានគិតនៅពេលអ្នកសួរសំណួរ ។

- អនុញ្ញាតឱ្យកុមារជួយគ្នាទៅវិញទៅមក ។
- យកចិត្តទុកដាក់លើការប្រើពណ៌៖ ចូរប្រើពណ៌ស្រាលបំផុត និងពណ៌ដិតបំផុត។
- សរសេរអក្សរធំៗ ប្រើសម្ភារៈធំល្មម និងដកឃ្លា
- ឱ្យកុមារប្រើឧបករណ៍ជំនួយប្រសិនបើកុមារត្រូវការ ឧទាហរណ៍៖ កែវពង្រីក វ៉ែនតា ។ល។

ឧទាហរណ៍ ៖ ឧបករណ៍ជំនួយ

រទេះរុញ	អវយវៈសិប្បនិម្មិត
ឧបករណ៍ជំនួយស្ដាប់	សៀវភៅរូបភាពទំនាក់ទំនង
ឧបករណ៍ជំនួយសាមញ្ញ ដែលអាចជួយកុមារទប់ប៊ិក ប្រសិនបើកុមារមានបញ្ហាចលករ និងលំបាកក្នុងការសម្របសម្រួលចលនាដៃ	រទេះរុញ

ផ្នែកទី៣៖ ល្បែងសិក្សា

ផ្នែកនេះបង្ហាញពីសម្ភារៈលេងនិងល្បែងសិក្សាចំនួន៣៥ ហើយបានរៀបចំទៅជាប្រាំផ្នែកដែលទាក់ទងនឹងខ្លឹមសារមេរៀនសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សារួមមាន៖ ១)បុរេគណិត ២)បុរេសំណេរ ៣) បំណិនចលករ ៤)សកម្មភាពសង្គមនិងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ និង៥)វិទ្យាសាស្ត្រ។ មានការណែនាំអំពីវត្ថុបំណងសំខាន់នៃល្បែងនីមួយៗ វិធីផលិត វិធីលេង ការលេងល្បែងសិក្សា និងការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព។

ការណែនាំពីការរៀបចំកុមារលេងជាក្រុមតូចៗ និងវិធីរៀបចំសម្ភារៈឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់កុមារទាំងអស់ បានចូលរួមលេងជាមួយគ្នា។ ជារឿយៗ សម្ភារៈលេង និងល្បែងសិក្សាត្រូវបានចាក់សោដាក់ក្នុងទូសម្ភារៈក្នុងថ្នាក់រៀន ឬនៅក្នុងបណ្ណាល័យ។ សម្ភារៈលេង និងល្បែងសិក្សាល្អៗ គឺសម្រាប់ឱ្យកុមារលេង ។

វិធីសាស្ត្រដ៏ល្អក្នុងការលេងល្បែងសិក្សា គឺរៀបចំកុមារឱ្យលេងជាក្រុម និងលេងនៅជ្រុងណាមួយនៃថ្នាក់រៀនហើយកុមារអាចផ្លាស់ប្តូរការលេងពីល្បែងមួយទៅល្បែងមួយទៀតទៅតាមចំណាប់អារម្មណ៍របស់គេ។ ប្រសិនបើកុមារខ្លះចង់លេងល្បែងណាមួយដដែលៗ ក្នុងរយៈពេលយូរនោះគួរលើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារលេង។ ធ្វើបែបនេះបង្ហាញថាកុមារ កំពុងរៀន និងអនុវត្តបំណិនជាក់លាក់មួយ។

ល្បែងសិក្សា សម្រាប់ មុខវិជ្ជាគណិត

១. ល្បែងតម្រៀបជាជួរ

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ២នាក់
រយៈពេល៖ ១០-១៥នាទី	ក្នុងថ្នាក់ ☑ ឬ ក្រៅថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ពណ៌នាអំពីរូបរាងធរណីមាត្រដែលមានទំហំខុសៗគ្នា(រង្វង់ ត្រីកោណ ការេ និងចតុកោណកែង)
- កំណត់លំដាប់ពីធំទៅតូច និងរៀបរូបធរណីមាត្រ ពីធំ ទៅតូច
- មានភាពឈ្លាសវៃ កំណត់ចំណាំពណ៌ ទំហំ រាងធរណីមាត្រ

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

ក្រដាសពណ៌ កាតុង ឬកេសក្រដាស កន្ត្រៃ ខ្មៅដៃ ហ្វឺត ដែកឈាន បន្ទាត់ ស្កុតថ្លា កាវ។

របៀបផលិត៖

- កាត់ក្រដាសពណ៌ផ្សេងៗគ្នាដែលមានរាងជាធរណីមាត្រខុសៗគ្នា។ ឧទាហរណ៍៖ រង្វង់ពីធំបំផុតទៅតូចបំផុតដូចនៅក្នុងរូបភាពខាងលើ។
- កាត់ក្រដាសកាតុងជារាងធរណីមាត្រដែលមានទំហំខុសៗគ្នាហើយយកក្រដាសពណ៌ដែលមានរាងធរណីមាត្រ បិទនៅលើក្រដាសកាតុងរាងធរណីមាត្រ ដែលកាត់រួច
- អ៊ុតរឹង ឬបិទស្កុតថ្លា ដើម្បីអាចប្រើប្រាស់បានយូរ ។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញរាងធរណីមាត្រទាំងអស់ឱ្យកុមារបានឃើញ និងប្រាប់ឈ្មោះ
- តម្រៀបរាងធរណីមាត្រ ដាក់ត្រួតលើគ្នាតាមលំដាប់ ពីធំបំផុតទៅតូចបំផុត
- ឱ្យកុមារ១ ឬ២នាក់ អនុវត្តសាកល្បង
- ចែកក្រុម និងចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្តទាំងអស់គ្នា
- គ្រូ និងកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល
- គ្រូលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ត្រូវបន្ថែមឬបន្ថយចំនួនរាងធរណីមាត្រទៅតាមកម្រិតអាយុ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារ
- គ្រូសួរសំណួរដូចជា៖

១. តើរាងធរណីមាត្រពណ៌បៃតង មានរាងតូចជាងរាងពណ៌ក្រហម ឬទេ?

២. តើពណ៌មួយណាតូចជាងគេ?

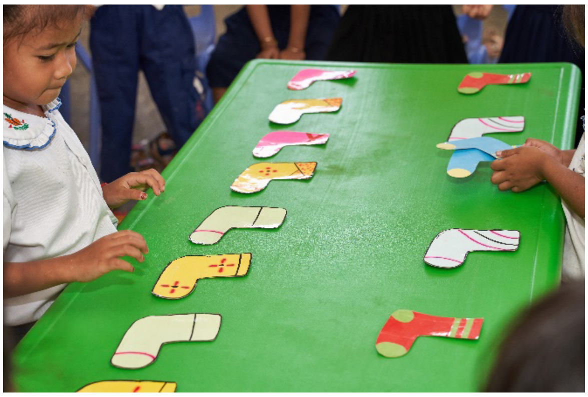
៣. តើពណ៌មួយណាធំជាងគេ?

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល មានការជ្រើសរើសពណ៌ផ្ទុយគ្នា ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនាតូច សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនាធំ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ចាប់ផ្ដើមជាមួយ រាងធរណីមាត្រ ចំនួនត្រឹមតែ៣ (តូច មធ្យម និងធំ)ហើយបង្កើនចំនួនជាបន្តបន្ទាប់ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ចូរប្រើរាងធរណីមាត្រធំល្មម កុមារងាយកាន់។ ចូរធ្វើរាងធរណីមាត្រ ពីក្រដាសកាតុង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

២. ល្បែងផ្គូផ្គងស្រោមជើង

កុមារអាយុ៖ ៣-៤ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
រយៈពេល៖ ១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់ ☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑



ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីប្រភេទពណ៌ ទំហំ និងចំនួន
- ផ្គូផ្គងស្រោមជើងតាមប្រភេទ ពណ៌ ទំហំ បានត្រឹមត្រូវនិងច្បាស់លាស់
- ម្ចាស់ការក្នុងការជួយខ្លួនឯង

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- ស្រោមជើងកំណាត់ ក្រដាសពណ៌ ខ្មៅដៃពណ៌ ក្រដាសកាតុង ខ្មៅដៃ កាវ និងកន្រ្តៃ

របៀបផលិត៖

- គូររូបស្រោមជើងនៅលើក្រដាសពណ៌តាមតម្រូវការ និងទំហំខុសៗគ្នា
- កាត់ស្រោមជើងដែលបានគូររួច ហើយតុបតែងលម្អ។ មួយគូៗត្រូវតែដូចគ្នា។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈស្រោមជើងកំណាត់ និងរូបស្រោមជើងដល់កុមារ
- ណែនាំពីរបៀបលេងដល់កុមារ ដើម្បីជ្រើសរើសគូស្រោមជើងឱ្យត្រូវគ្នា
- ឱ្យកុមារស្វែងរកគូស្រោមជើងដោយខ្លួនឯង
- គ្រូ និងកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់វាយតម្លៃលទ្ធផល
- គ្រូលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

កំណត់សម្គាល់ ៖ ប្រសិនបើកុមារណាជ្រើសរើសស្រោមជើងបានច្រើនគូ ហើយត្រឹមត្រូវជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ធ្វើឱ្យស្រោមជើងមានគូប្រហាក់ប្រហែលគ្នា ដើម្បីបង្កើនការយកចិត្តទុកដាក់សំឡឹងរកមើល។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ផ្ទាស់គ្នា និងទំហំធំល្មម ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ចាប់ផ្ដើមជាមួយ ២ ឬ ៣ គូ ហើយបង្កើនចំនួនគូជាបន្តបន្ទាប់ ។ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ផលិតស្រោមជើងដោយប្រើក្រដាសកាតុងឬកេសក្រដាស ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

៣. ល្បែងរាប់ចង្កឹះ

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៣នាក់
រយៈពេល៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីលេខ និងចំនួនពីលេខមួយដល់លេខដប់
- ផ្គូផ្គងចំនួនជាមួយនឹងលេខពីមួយដល់ដប់
- ទម្លាប់កុមារមានភាពម្ចាស់ការក្នុងការធ្វើកិច្ចការ

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ចង្កឹះ ៥៥ ដើម ក្រដាសពណ៌ ជបប្លាស្ទិចហ្វឹត ក្រដាសកាតុង កាវ ស្កុត កន្ត្រៃ ជម្រើសផ្សេងៗទៀត

របៀបផលិត៖

- កាត់ដបទឹកសុទ្ធចំនួនដប់
- សរសេរលេខពីមួយដល់ដប់ លើក្រដាស ស ឬក្រដាសពណ៌
- បិទលេខពីមួយដល់ដប់ នៅលើដបទឹកសុទ្ធទាំងដប់

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈ
- ណែនាំពីរបៀបលេង និងអនុវត្តការលេង (ដាក់ចំនួនចង្កឹះដាក់ចូលក្នុងដប តាមលំដាប់លេខពីមួយដល់ដប់ នៅក្នុងដបនីមួយៗ)
- ឱ្យកុមារសាកល្បងរាប់ ហើយដាក់ចង្កឹះចូលក្នុងដប
- បែងចែកក្រុម និងចែកសម្ភារៈ ឱ្យកុមារលេងដោយខ្លួនឯង។
- គ្រូ និងកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់(ប្រសិនបើមានចង្កឹះនៅសល់ ឬមិនគ្រប់គ្រាន់ចំនួនមានន័យថាកុមារមានកំហុសនៅកន្លែងណាមួយ)
- គ្រូលើកទឹកចិត្តកុមារ
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

គ្រូឱ្យកុមារ រាប់ចង្កឹះដាក់ចូលក្នុងដប ប្រណាំងគ្នា ដើម្បីស្វែងរកកុមារដែលអាចរាប់ចង្កឹះ និងដាក់ចូលបានលឿនជាងគេ។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ត្រូវប្រាកដថាលេខមានទំហំធំល្មម ហើយមានពណ៌ឆ្លាស់។ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ ចូរសម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ចាប់ផ្ដើមជាមួយ ចំនួនចង្កឹះ និងលេខពី១ដល់៣ ហើយឱ្យកុមារអនុវត្តយឺតៗ។ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ប្រសិនបើកុមារមានការលំបាកក្នុងការធ្វើចលនាដៃ ឱ្យគេអនុវត្តដោយប្រើមាត់របស់គេ ដើម្បីដាក់ចង្កឹះឱ្យត្រូវនឹងចំនួនក្នុងដប។

៤. ល្បែងផ្កាផុស

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៣នាក់
រយៈពេល៖ ១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់ ☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ចំនួន និងលេខ ពីមួយ ដល់ ប្រាំ
- ផ្ទៀងផ្ទាត់ចំនួន ទៅនឹង លេខពីមួយដល់ប្រាំ
- អភិវឌ្ឍន៍កាយវិញ្ញាណ ការប៉ះ ស្ទាប (ជាពិសេសសម្រាប់កុមារមានពិការភាព)។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ដប ឬកែវជ័រ ចង្កឹះ ក្រដាសពណ៌ ឡេវអាវ ការបិទ និងកន្ត្រៃ ដីខ្សាច់

របៀបផលិត៖

- យកដបចំនួនប្រាំ ដាក់ដីខ្សាច់ ហើយបិទបណ្ណលេខ ពីមួយដល់ប្រាំ
- កាត់ជាផ្កា ហើយបិទចំនួនឡេវអាវនៅលើផ្កាតាមលំដាប់ចំនួនពីមួយដល់ប្រាំ

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង ផ្កាផុស
- បង្ហាញសម្ភារៈ គ្រូមាន ផ្កាមានឡេវ និងកែវមានលេខ
- គ្រូពន្យល់ថា គ្រូមានផ្កាមានបិទឡេវ មានចំនួនឡេវ ពីចំនួនមួយដល់ចំនួនប្រាំ
- គ្រូពន្យល់ថា គ្រូមានកែវ មានបិទចំនួនលេខ ពីចំនួនមួយដល់ចំនួនប្រាំ
- គ្រូឱ្យកុមារស្ទាប ចំនួនឡេវនៅលើផ្កា រាប់លេខនៅលើកែវ ពីលេខមួយ ដល់លេខប្រាំ

- គ្រូអនុវត្ត ដោយយកផ្កាដែលមានឡេវចំនួនមួយដាក់ចូលក្នុងដបមានលេខមួយដោយអនុវត្ត តាមលំដាប់ពីលេខមួយរហូតដល់លេខប្រាំ
- ឱ្យកុមារមួយនាក់ ឬពីរនាក់ឡើងអនុវត្តសាកល្បង ដោយអនុវត្តតាមលំដាប់ ដូចគ្រូបានអនុវត្ត
- ចែកកុមារលេងជាក្រុមដែលមានកុមារចំនួនបួននាក់ទៅប្រាំនាក់ក្នុងមួយក្រុម ហើយឱ្យកុមារលេង តាមក្រុម
- គ្រូពន្យល់កុមារមានពិការភាព មានតម្រូវការពិសេស លេងជាបុគ្គល បន្ទាប់មកឱ្យកុមារមាន ពិការភាពចូលលេងក្នុងក្រុមជាមួយកុមារដទៃទៀត
- ប្រកួតប្រជែងពីក្រុមមួយទៅក្រុមមួយទៀត ថាតើក្រុមណាធ្វើបានលឿនជាង
- គ្រូ និងកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលនៃការលេងរបស់កុមារ
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- នៅពេលដែលកុមារស្គាល់លេខពី១ ដល់ ៥ បានច្បាស់ ចូរបង្កើនពីលេខ៦ ដល់ លេខ១០
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ផ្កា និងពណ៌កែវ។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល៖ បង្កើតលេខនៅលើកែវ ដែលកុមារអាច ស្ទាបបាន អាចប្រើខ្សែធ្វើជាលេខ សម្រាប់ឱ្យកុមារស្ទាប ☑ បញ្ហាស្តាប់៖ ប្រសិនបើកុមារចេះភាសាសញ្ញា ចូរដាក់ រូបឬលេខជាភាសាសញ្ញា។ ☐ បញ្ហាចលនា ចូរសម្របសម្រួល តាមតម្រូវការ ជាក់ស្តែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ប្រើត្រឹមលេខ ១ ដល់លេខ ៣ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ប្រើឡេវ និងចង្កឹះ ដែលមានទំហំធំល្មម ដើម្បីធ្វើឱ្យកុមារ ងាយស្រួលចាប់ ឬស្ទាប ។ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង៖ ឱ្យកុមារប្រើម្រាមដៃដោយចង្អុលលេខឃីត។

៥. ល្បែងគ្រាប់ឡុកឡាក់ផុស

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៤នាក់
រយៈពេល៖ ១០ដល់១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់ ☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

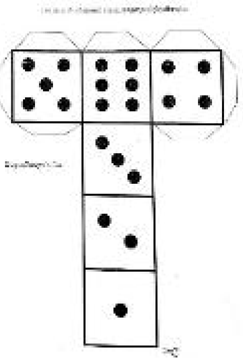
- រាប់ចំនួនពីលេខ១ ដល់លេខ ៥
- កំណត់ចំនួនពីលេខ ១ ដល់លេខ ៦
- បង្កើនភាពឈ្លាសវៃ ក្នុងការផ្គូផ្គងចំនួន

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសកាតុង ឡេវ ការបិទ ស្កុត កន្ត្រៃ កាំបិត បន្ទាត់ ក្រដាសពណ៌ គម្របដប សំបកខ្ចៅ គ្រាប់ធញ្ញជាតិ គ្រាប់គ្រួស និងសំបកងាវ។
- របៀបផលិត៖
- កាត់ក្តារ ឬក្រដាសកាតុង ជារាងចតុកោណកែងធ្វើជាបន្ទះល្បែងចំនួន៤ផ្ទាំង
- ដៅចំណុចចំនួន១, ២, ៣, ៤, ៥ និង ៦ តាមគំរូ
- កាត់ក្រដាសកាតុងធ្វើជាមេឡុកឡាក់តាមគំរូ
- បិទឡេវអាវនៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់ទៅតាមចំនួនចំណុច។

គ. របៀបលេង



- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញផ្ទាំងល្បែងទាំងបួន មេឡុកឡាក់ និងកូនកាស
- ចែកកុមារជាក្រុមដែលមានចំនួន ៣នាក់-៥នាក់ ក្នុងមួយក្រុម
- ឱ្យកុមារប៉ាវរកអ្នកឈ្នះ ដើម្បីបោះមេឡុកឡាក់មុនគេ

- កុមារប៉ាវឈ្នះ បោះមេឡុកឡាក់មុនគេ បន្ទាប់មកអ្នកនៅខាងស្តាំដៃជាអ្នកបោះបន្ត
- កុមាររើសកូនកាសតាមចំនួនមុខនៃមេឡុកឡាក់
- អនុវត្តរបៀននេះ ជាបន្តបន្ទាប់ចំនួនបីជុំ
- កុមារណាបានបំពេញចំនួនកូនកាសលើបន្ទះក្តារ ពេញមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
- គ្រូផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល ដោយសួរកុមារ ដែលបន្ទះក្តាររបស់គេមិនទាន់ពេញនៅឡើយ
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

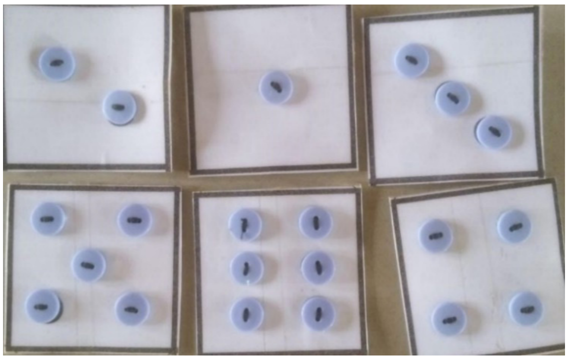
របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖
- ប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់ចំនួន២ ដើម្បីបង្កើនចំនួនលេខ
- ឱ្យកុមារយកចំនួន កូនកាសឬគម្របដប ច្រើនតាមដែលគេចង់បាន នៅពេលគេឈ្នះ។ ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនឡុកឡាក់សរុប នៅពេលគេលេងចប់។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាពៈ

☑ បញ្ហាមើល នៅលើមុខនៃមេឡុកឡាក់ត្រូវបិទឡេវផុស ដើម្បីឱ្យកុមារងាយស្រួលស្ទាប។ ☐ បញ្ហាស្តាប់ ចូរសម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាចលនា ចូរសម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ប្រើគ្រាប់ឡុកឡាក់តែមួយរហូតដល់កុមារលេងស្ទាត់។ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង កែតម្រូវទំហំមេឡុកឡាក់តាមស្ថានភាពជាក់ស្តែងរបស់កុមារ។ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ប្រសិនបើកុមារមិនអាចនិយាយបានទេឱ្យកុមារប្រើម្រាមដៃចង្អុលលទ្ធផល។

៦. ល្បែងដូមីណូ

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៤នាក់
រយៈពេល១០-១៥ នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑



ក. វត្ថុបំណង

- រាប់ចំនួនពីលេខ ១ ដល់លេខ ៦
- ចេះលេងល្បែងដូមីណូ
- ចេះរង់ចាំវេន គោរពគោលការណ៍ប្រកបដោយភាពអត់ធ្មត់។

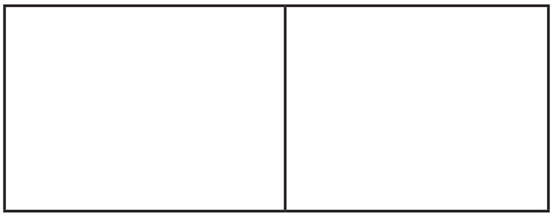
ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- កេសក្រដាស ឬក្រដាសកាតុង ឡេវ កាវ ស្កុតថ្លា ក្រដាសពណ៌រឹង ខ្សែ កន្ត្រៃ កាំបិត បន្ទាត់ ហ្វឺត

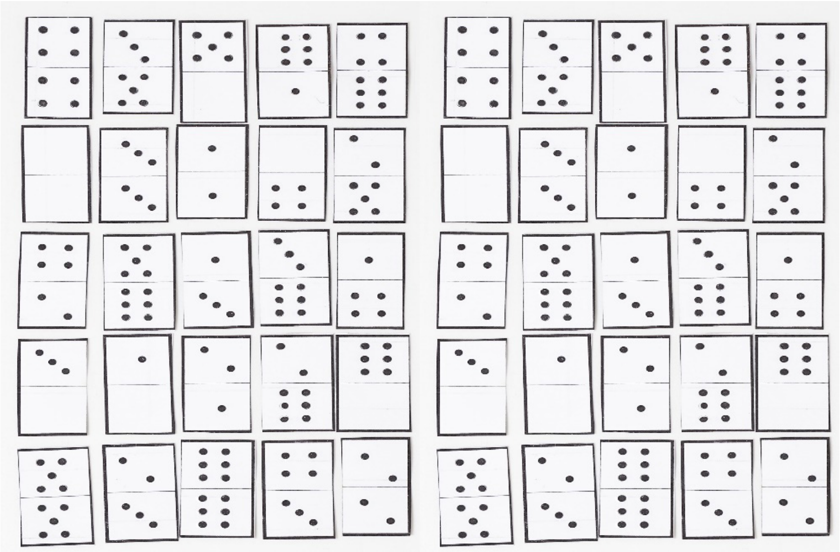
របៀបផលិត៖

- កាត់ក្រដាសកាតុងរាងចតុកោណកែង (ប្រវែងទទឹងពី ៣សង់ទីម៉ែត្រទៅ ៤សង់ទីម៉ែត្រ និងបណ្តោយប្រាំពីរសង់ទីម៉ែត្រទៅប្រាំបីសង់ទីម៉ែត្រ)



(បញ្ជាក់ពីបណ្តោយ និងទទឹង)

- គូសបន្ទាត់តាមគំរូរូបភាពដាក់លើក្រដាសកាតុង
- ជ្រើសរើសផ្ទាំងក្រដាសដោយដៅចំណុចតាមចំនួនដូចមានក្នុងរូបខាងក្រោម៖



គូរសន្លឹកជារាងដូមីណូ

- កាត់ក្រដាសពណ៌ ឬបិទភ្ជាប់ខ្សែជុំវិញបន្ទះបណ្ណដូមីណូនីមួយៗ ហើយធ្វើតាមគំនូសនៅចំកណ្តាលក្រដាស
- យកឡេវបិទលើគំនូសចំណុចនៅលើដូមីណូ ដើម្បីធ្វើជាចំណុចពកៗ ដើម្បីឱ្យសិស្សខ្សោយគំហើញងាយស្ទាបបាន។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- គ្រូបង្ហាញ បណ្ណដូមីណូ ឱ្យកុមារមើលចំណុចដែលមាន នៅលើដូមីណូនីមួយៗរបស់គេ។
- កូនៗនឹងលេងដោយដាក់បណ្ណដូមីណូតភ្ជាប់គ្នាទៅតាមចំនួនដូចគ្នាទៅនឹងដូមីណូអ្នកទី១
- ពេលលេងម្តងៗមានកូនៗចំនួន ៤នាក់ ហើយម្នាក់ៗត្រូវយកបណ្ណដូមីណូចំនួន៧សន្លឹក
- កូនៗត្រូវផ្កាប់វានៅលើតុ ដើម្បីកុំឱ្យគេមើលឃើញ
- កូនណាមានលេខដូមីណូធំ (ចំនួន៦ចំណុច) នោះកូនចាប់ផ្តើមដាក់មុនគេ
- បន្ទាប់មកកូនដែលនៅខាងស្តាំដៃពិនិត្យបណ្ណដូមីណូ បើកូនណាមានចំនួនលេខដូចកុមារទី១ នោះកូនភ្ជាប់បណ្ណដូមីណូជាមួយកុមារទី១បាន។
- អនុវត្តរបៀបនេះបន្តបន្ទាប់គ្នាតាមវេនរហូតដល់កូនណាអស់បណ្ណដូមីណូមុនគេនោះកូនជាអ្នកឈ្នះគេលើកទី១
- បន្ទាប់មកកូនដទៃទៀតបន្តដាក់បណ្ណដូមីណូរហូតកូនៗដាក់អស់គ្រប់ៗគ្នាទើបចប់។
- គ្រូផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

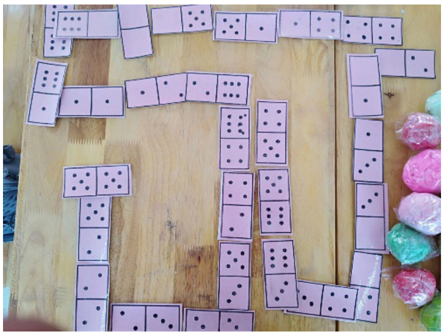
កំណត់សម្គាល់៖

- ឱ្យកុមារប៉ាវ ឬអាចបើកបណ្ណដូមីណូដែលមានចំនួនធំជាងគេ ដើម្បីចាប់ផ្តើមមុនគេ
- ដូមីណូទាំងអស់នឹងតម្រៀបជាជួរ។ កុមារត្រូវលេងមានត្រឹមតែចុងពីរសងខាងប៉ុណ្ណោះដែលមានដាក់បណ្ណដូមីណូ ជាបន្តបន្ទាប់គ្នាបាន។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ប្តូរដូមីណូពីចំណុចចំនួនទៅជាដូមីណូជាលេខ ឬជាផ្លែឈើវិញ

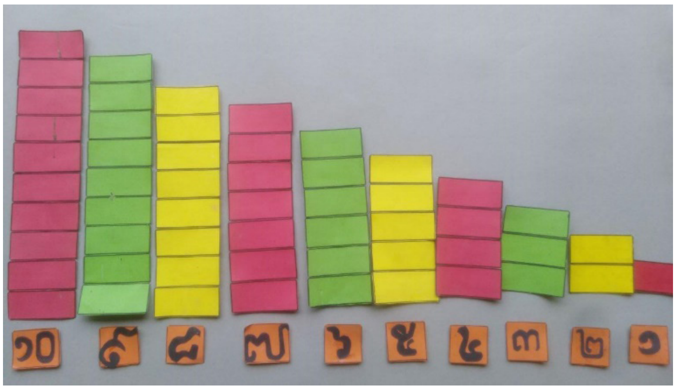


ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ដូមីណូមានភាពទាក់ទាញ អ្នកអាចធានាថាមានពណ៌ឆ្លាស់ល្អ ឧទាហរណ៍ ៖ទ្បេវពណ៌ខៀវចាស់។ ☑ បញ្ហាស្តាប់ ប្រើរូបភាពភាសាសញ្ញា ☑ បញ្ហាចលនា ប្រសិនបើកុមារប្រើរទេះរុញ ឬពិបាកឈរ ធ្វើឱ្យប្រាកដថាពួកគេមានភាពងាយស្រួល អាចនៅទីខ្ពស់អាចមើលការលេងបាន។	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ អ្នកអាចប្រើគ្រាប់ដូមីណូដែលមានកញ្ចុំចំណុចតិច (ច្រើនបំផុតត្រឹម៣)។ អ្នកអាចប្រើបណ្ណដូមីណូជារូបភាព ឬជាគំនូរ ឧទាហរណ៍៖ រូបទន្សាយមួយ រូបសត្វស្លាបពីរ និងរូបខ្លាបី។ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង គ្រូអាចសម្របទំហំដូមីណូដើម្បីងាយស្រួលក្នុងការចាប់ឬកាន់។ អ្នកជួយអាចទម្លាក់ដូមីណូទៅតាមសំដីរបស់កុមារដែលបាននិយាយប្រាប់។ ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

៧. ល្បែងរបាចំនួន

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៣នាក់
រយៈពេល ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑



ក. វត្ថុបំណង

- រាប់ចំនួន ពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០
- ផ្ទៀងផ្ទាត់បណ្ណចំនួន និងបណ្ណលេខឱ្យបានត្រឹមត្រូវ
- បង្កើនភាពឈ្លាសវៃរបស់កុមារក្នុងការតម្រៀប និងរាប់ចំនួន

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសពណ៌ខៀវ ក្រហម ក្រដាសកាតុង ហ្វឺតពណ៌ កន្ត្រៃ បន្ទាត់ ខ្សែលក្រូញីឈ្មោល ស្កុតថ្លា និងកាវ

របៀបផលិត៖

- កាត់ក្រដាសកាតុងបង្កើតជាបណ្ណលេខចំនួនពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០
- កាត់ក្រដាសកាតុងបង្កើតជារបាតាមចំនួនលេខ ពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០
- បង្កើតរបានីមួយៗឱ្យមានទំហំប៉ុនគ្នា
- ត្រូវប្រើពណ៌ឆ្លាស់គ្នាឱ្យបានពីរពណ៌ (ពណ៌ក្រហម និងខៀវ ឬពណ៌បៃតង)
- សូមមើលគំរូតាមរូបភាព

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញបណ្ណលេខពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០ និងបង្ហាញរបា និងកម្ពស់តាមពណ៌ និងចំនួននីមួយៗ
- ឱ្យកុមារសង្កេតបណ្ណលេខ និងកម្ពស់របាទាំងអស់នោះ
- គ្រូអនុវត្តសាកល្បងដោយឱ្យកុមាររាប់ចំនួនរបា បន្ទាប់មកបិទបណ្ណលេខពីលើរបា

- ឱ្យកុមារម្នាក់សាកល្បង និងកុមារម្នាក់ទៀតរាប់ចំនួនរបា បន្ទាប់មកបិទបណ្ណលេខពីលើរបា
- ចែកកុមារជាក្រុម មួយក្រុមមានកុមារពី៤នាក់ ទៅ ៥នាក់ ហើយចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្ត
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- បង្កើនចំនួនលេខនៅក្នុងបណ្ណលេខដោយមានចំនួនចាប់ពីចំនួន ១០ ដល់ចំនួន ១៥
- ឱ្យកុមារផ្គូផ្គងបណ្ណលេខជាមួយនឹងរបាទាំងនោះ
- គ្រូហៅចំនួនលេខ ហើយឱ្យកុមារចង្អុលប្រាប់បណ្ណលេខ និងចំនួនរបាឱ្យបានត្រឹមត្រូវ

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល -ប្រើពណ៌ចំនួន២ដែលឆ្លាស់គ្នា ☐ បញ្ហាស្ដាប់ -សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា -សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង។	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ដំបូងប្រើបណ្ណលេខ និងរបាចំនួនពីលេខ ១ ដល់លេខ ៣ ប៉ុណ្ណោះ បន្ទាប់មកបង្កើនចំនួនបណ្ណលេខ និងរបា បន្តិចម្ដងៗ។ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង មិនត្រូវប្រើរបាច្រើនពេកនោះទេ។ ត្រូវប្រើរបាចំនួនពីលេខ ១ ដល់លេខ ៣ ប៉ុណ្ណោះ ហើយផ្ដល់ការគាំទ្រសមស្រប ប្រសិនបើកុមារចាំបាច់ត្រូវរំកិលរបា។ ☐បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង។

៨. ល្បែងចែកពណ៌

កុមារអាយុ៖ ៣-៤ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ២នាក់
រយៈពេល ៥-១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានអំពីប្រភេទពណ៌
- ជ្រើសរើសពណ៌តាមប្រភេទឱ្យបានត្រឹមត្រូវ
- បណ្តុះស្មារតីកុមារឱ្យស្រឡាញ់សោភ័ណភាព។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ដបប្លាស្ទិច ចង្កឹះ ក្រដាសពណ៌ កាវ កន្ត្រៃ ស្កុតថ្លា ហ្វឺត ខ្មៅដៃ និងបន្ទាត់ ឬបំពង់បឺត។

របៀបផលិត៖

- កាត់ដបប្លាស្ទិចចំនួនលេខ៤ ទៅលេខ ៥ ដើម្បីធ្វើថូផ្កា
- កាត់ក្រដាសពណ៌ ហើយបិទជុំវិញដបប្លាស្ទិច ដើម្បីធ្វើជាថូ ដែលមានពណ៌
- គូររូបផ្កានៅលើក្រដាសពណ៌ ដែលមានពណ៌ខុសៗគ្នា ៤ ពណ៌ទៅ ៥ពណ៌
- កាត់ក្រដាសធ្វើជារូបផ្កាតាមរូបផ្កាលើក្រដាសពណ៌ខុសៗគ្នា
- បិទផ្កានៅលើចុងចង្កឹះម្ខាងឱ្យដូចនឹងពណ៌ផ្កាក្នុងរូបភាព

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញថូផ្កាដែលមានពណ៌ខុសៗគ្នា ហើយប្រាប់ឈ្មោះពណ៌
- បង្ហាញផ្កា ហើយប្រាប់ឈ្មោះពណ៌
- គ្រូអនុវត្តឱ្យកុមារមើល៖
    - យកផ្កាពណ៌លឿងដាក់ចូលក្នុងថូពណ៌លឿង
    - យកផ្កាពណ៌ខៀវដាក់ចូលក្នុងថូពណ៌ខៀវ
    - យកផ្កាពណ៌បៃតងដាក់ចូលក្នុងថូពណ៌បៃតង
    - យកផ្កាពណ៌ក្រហមដាក់ចូលក្នុងថូពណ៌ក្រហម
- គ្រូឱ្យកុមារម្នាក់ឡើងអនុវត្តសាកល្បងឱ្យកុមារដទៃទៀតមើល
- ចែកកុមារជាក្រុម ហើយចែកសម្ភារៈ ឱ្យកុមារអនុវត្ត
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម ៖

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

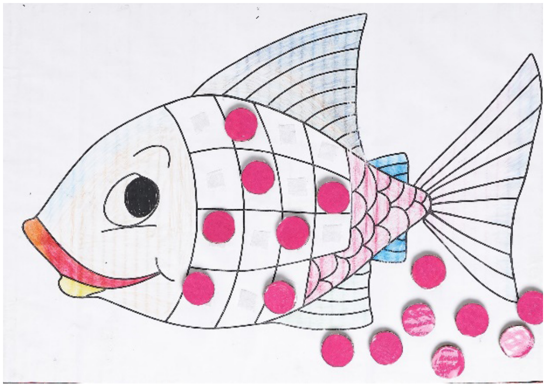
- អ្នកអាចបន្ថែមលេខនៅលើផ្កា និងលើថូ ដោយឱ្យកុមារញែកពណ៌ ឧទាហរណ៍ កុមារត្រូវដាក់ផ្កាពណ៌ក្រហមចំនួនពីរ ចូលក្នុងថូផ្កាពណ៌ក្រហម ដែលមានលេខ២។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ជ្រើសរើសពណ៌ចាស់ ☑ បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☑ បញ្ហាចលនា ចូរសម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង។	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ចាប់ផ្តើមត្រឹមតែ ២ ឬ ៣ ពណ៌ប៉ុណ្ណោះ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ប្រើចង្កឹះធំៗ ដើម្បីឱ្យកុមារងាយស្រួលចាប់ ឬកាន់ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង។

៩. ល្បែងត្រី និងគ្រាប់ឡុកឡាក់

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៤នាក់
រយៈពេល ៥-១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑



ក. វត្ថុបំណង

- រាប់ចំនួន ពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០
- រើសចំនួនកូនកាសបិទនៅលើរូបត្រីតាមចំនួននៅលើមេឡុកឡាក់ដែលបានបោះ
- ធ្វើការងារជាក្រុម និងសហការគ្នាបានល្អ។ (កាត់តែរូបខ្លួនត្រី)

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

ក្រដាសកាតុង ឬកេសក្រដាស ក្រដាសពណ៌ ហ្វឺត ខ្សែវែលក្រូ គ្រាប់ឡុកឡាក់ កាវស្អិត ឡេវអាវ និងរូបត្រី។

របៀបផលិត៖

- គូររូបត្រីចំនួន ៥ នៅលើក្រដាសបួនពណ៌ខុសៗគ្នា
- គូររង្វង់ចំនួន ១០ នៅលើខ្លួនត្រី។
- កាត់រង្វង់ចំនួន ៤០ សម្រាប់ត្រីបួន ដែលតំណាងឱ្យស្រកាត្រី
- កាត់ខ្សែវែលក្រូញីតូចៗបិទលើខ្លួនត្រី ហើយកាត់ខ្សែវែលក្រូឈ្មោលតូចៗបិទលើស្រកាត្រី ដើម្បីផ្គូផ្គងដោយប្រើកាវស្អិត
- កាត់ក្រដាសកាតុង ដើម្បីបង្កើតជាមេឡុកឡាក់ និងកូនកាស
- បិទឡេវតាមចំនួនលេខលើមុខមេឡុកឡាក់។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញរូបត្រី មេឡុកឡាក់ និងកូនកាសឱ្យកុមារសង្កេត
- គ្រូអនុវត្តការលេងសាកល្បងឱ្យកុមារមើល
- ឱ្យកុមារ ២ នាក់ លេងសាកល្បង
- ឱ្យកុមារប៉ាវ ដើម្បីរកអ្នកឈ្នះ ហើយអ្នកប៉ាវឈ្នះចាប់ផ្ដើមបោះមេឡុកឡាក់មុន
    - កុមារចាប់ផ្ដើមបោះមេឡុកឡាក់
    - រាប់ចំនួនចំណុច នៅលើមុខមេឡុកឡាក់
    - កុមារយកចំនួនស្រកាត្រី ជៀបតាមចំនួនមេឡុកឡាក់ ហើយបិទនៅលើរូបត្រីរបស់គេ
    - កុមារដែលបានបំពេញស្រកាត្រីបានពេញមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
    - កុមារដទៃទៀតដែលមិនទាន់បានបំពេញត្រូវបន្តបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់រហូតបានបំពេញស្រកាត្រីពេញអស់ទើបឈប់
- ចែកកុមារជាក្រុម ហើយចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្ត
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- គ្រូអាចបង្កើនចំនួនស្រកាត្រីឱ្យបានច្រើន។
- គ្រូអាចសរសេរចំនួនលេខ ឬតួព្យញ្ជនៈនៅលើស្រកាត្រី។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

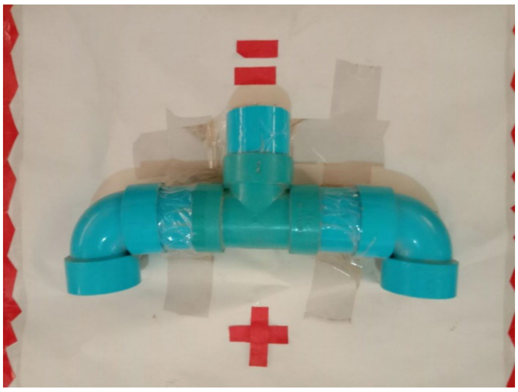
☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឆ្លាស់គ្នា ហើយគ្រាប់ឡុកឡាក់បិទឡេវជាចំនួនអាចស្ទាបបាន ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ចាប់ផ្ដើមជាមួយត្រីដែលមានស្រកាតិច ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ជួយកុមារក្នុងការបិទស្រកាត្រី ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ឱ្យកុមារប្រើម្រាមដៃចង្អុលលេខលើមេឡុកឡាក់

១០. ល្បែងម៉ាស៊ីនគណនាលេខ

កុមារអាយុ៖ ៤-៦ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៣នាក់
រយៈពេល១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីរបៀបបន្ថែមចំនួន
- ផ្គុំចំនួនដោយប្រើវត្ថុជាក់ស្តែង
- បង្កើនភាពឈ្លាសវៃក្នុងការផ្គុំចំនួនទៅតាមជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

ពែងចំនួនពីរ បំពង់ទុយយោមួយមានរាងជាអក្សរ U ដាក់រន្ធចេញនៅចំកណ្តាលប្រអប់តូចមួយ បាល់តូចៗ ៤ ទៅ ៥ ដែលអាចដាក់ចូលក្នុងបំពង់ទុយយោ កេសធំមួយ ក្រដាសកាតុងសម្រាប់តុបតែង ប៊ិក កន្រ្តៃ កាវស្អិត បន្ទាត់ ស្កុត។

របៀបផលិត៖

- ត្រូវប្រើកាវ ដើម្បីបិទភ្ជាប់បំពង់ទុយយោ ធ្វើជាកន្លែងបង្ហូរលាងដៃ ហើយដាក់វានៅក្នុងប្រអប់ធំមួយ។
- ត្រូវទុកទំហំធំល្មម ដើម្បីយកដៃទម្លាក់បាល់ចូលក្នុងបំពង់ទុយយោ
- កាត់បាតកែវ ហើយបិទភ្ជាប់នៅលើបំពង់ទុយយោទាំងពីរ
- ត្រូវដាក់ប្រអប់មួយនៅខាងក្រោម
- ត្រូវតុបតែងវាដោយដាក់និមិត្តសញ្ញាគណិតវិទ្យា ដូចជាសញ្ញាលេខបូក (+) និងសញ្ញាស្មើ (=)

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈឱ្យកុមារស្គាល់
- គ្រូអនុវត្តការលេង
    - ដាក់បាល់ចូលក្នុងបំពង់ពីខាងលើ បាល់មួយដាក់ចូលក្នុងបំពង់ខាងស្តាំដៃ ហើយបាល់មួយទៀតដាក់ចូលក្នុងបំពង់ខាងឆ្វេងដៃ។ ដាក់បាល់ចូលពីស្តាំទៅឆ្វេងដៃ

- ○ នៅពេលបាល់ពីខាងស្តាំដៃរត់ដល់ក្រោម សួរកុមារ តើមានបាល់ប៉ុន្មាន
- ○ នៅពេលបាល់ពីខាងឆ្វេងដៃរត់ដល់ក្រោម សួរកុមារ តើឥឡូវយើងមានបាល់សរុបចំនួនប៉ុន្មាន
- ○ បន្តដាក់បាល់ពីរចូលក្នុងបំពង់ពីខាងស្តាំដៃ ហើយបាល់ពីរទៀតដាក់នៅខាងឆ្វេងដៃ។ នៅពេលបាល់ពីខាងស្តាំដៃរត់ដល់ក្រោម សួរកុមារ តើមានបាល់ចំនួនប៉ុន្មានហើយនៅពេលបាល់ពីខាងឆ្វេងដៃរត់ដល់ក្រោម សួរកុមារ តើឥឡូវយើងមានបាល់ទាំងអស់ចំនួនប៉ុន្មាន

- ឱ្យកុមារឡើងអនុវត្តជាបន្តបន្ទាប់គ្នា
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

អ្នកអាចបង្កើនចំនួនបាល់ ៨-១០ ហើយឱ្យកុមាររាប់ចំនួនបាល់។

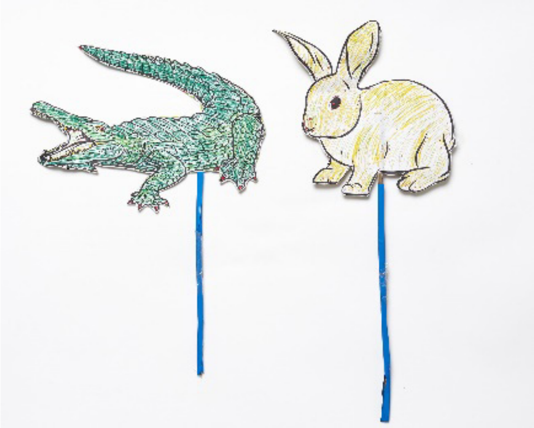
ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល បង្កើតសញ្ញា ដែលមានឆ្លាស់ពណ៌ ☐ បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ចាប់ផ្តើមដោយប្រើបាល់ចំនួន ២-៣ ប្រើពាក្យសាមញ្ញ ដោយមិនប្រើពាក្យថា + ឬ =ប៉ុន្តែ ប្រើពាក្យថា (ថែម) ឬ (មានចំនួន) ☐បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

ល្បែងសិក្សា សម្រាប់ភាសាខ្មែរ

១១. ល្បែងនិទានរឿងដោយប្រើអាយ៉ង

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ កុមារនៅក្នុងថ្នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥-២០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑



ក. ខត្ថុបំណង

- ប្រាប់ចំណងជើងរឿង និងឈ្មោះតួអង្គក្នុងរឿង
- អភិវឌ្ឍន៍បំណិនភាសាក្នុងការទាក់ទង
- បង្កើតការស្រមើស្រមៃ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងបណ្តុះទម្លាប់ក្នុងការអាន។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- តុក្កតា ឬអាយ៉ង ក្រដាសកាតុង ក្រដាសគ្រើម ក្រដាសពណ៌ ខ្មៅដៃពណ៌ ខ្មៅដៃ ស្កុតថ្លា កាវ កន្ត្រៃ ចង្កឹះ ឡេវ

របៀបផលិត៖

- ជ្រើសរើសសាច់រឿងនិទាន
- គូររូបភាពទៅតាមសាច់រឿង ដូចជារូបក្រពើ ទន្សាយ តុក្កតា ឬអាយ៉ងលើក្រដាសកាតុង
- ផាត់ពណ៌ទៅតាមពណ៌ពិតប្រាកដរបស់សត្វ
- បិទក្រដាសគ្រើមបន្ថែមលើរូបទាំងនោះបន្ទាប់មកកាត់បង្កើតជារូបភាពគ្រើមសម្រាប់ឱ្យកុមារមានបញ្ហាមើលអាចស្គាល់តាមរយៈការស្ទាប
- បិទរូបក្រពើ និងទន្សាយ លើចង្កឹះ ឬឈើសម្រាប់កាន់

អត្ថបទរឿងនិទាន៖

រឿង ក្រពើ និងទន្សាយ

កាលពីព្រេងនាយមានសត្វទន្សាយដែលចង់ឆ្លងកាត់ទន្លេ ប៉ុន្តែទន្សាយមិនចេះហែលទឹកនោះទេ។ នៅពេលនោះទន្សាយបានឃើញសត្វក្រពើមួយក្បាល ទន្សាយបានសួរក្រពើថា៖ "តើខ្នងរបស់បងមានបញ្ហាអ្វី?

ក្រពើបានឆ្លើយថា៖ "ខ្ញុំមានជំងឺស្បែក" ។ ទន្សាយបានឆ្លើយតបថា៖ "បើបងជួយខ្ញុំឆ្លងកាត់ទន្លេ ខ្ញុំសន្យាថាខ្ញុំនឹងជួយព្យាបាលបងឱ្យជាសះស្បើយជំងឺស្បែកនេះ"។ ក្រពើក៏បានយល់ព្រម ហើយឱ្យទន្សាយជិះលើខ្នងរបស់គាត់ ហើយក៏បានហែលឆ្លងទន្លេនោះទៅ។

បន្ទាប់ពីបានឆ្លងទន្លេរួចហើយ ទន្សាយក៏បាននិយាយប្រាប់ក្រពើថា៖ "ឱបងអើយ តាំងពីយូរយារណាស់មកហើយ គ្មាននរណាម្នាក់អាចព្យាបាលជំងឺស្បែករបស់បងបានទេ ព្រោះវាជាជំងឺប្រចាំកាយតាំងពីកំណើតរបស់បង" ។ ក្រពើខឹងខ្លាំងណាស់ ព្រោះទន្សាយបានបោកប្រាស់វា។

ក្រោយមកក្រពើនោះបានឃើញទន្សាយត្រឡប់មកដល់មាត់ទន្លេវិញ។ ក្រពើក៏បានធ្វើពុតជាងាប់។ ទន្សាយឃើញ ហើយដឹងច្បាស់ថាជាក្រពើ ហើយវាបាននិយាយថា៖ "ប្រសិនបើអ្នកជាដើមឈើពិតប្រាកដមែន សូមហូរបញ្ច្រាស់ទឹក" ។ នៅពេលដែលក្រពើនេះបានឮវាព្យាយាមហែលបញ្ច្រាស់ទឹក។ ទន្សាយបានស្រែកថា "ខ្ញុំមិនចាញ់បោកឯងនោះទេ" ។

ពេលមួយនោះ ក្រពើបានធ្វើពុតជាស្លាប់ម្តងទៀត។ នៅពេលទន្សាយបានឃើញក្រពើ វាក៏បានដើរចូលមាត់ក្រពើ និងប៉ះធ្មេញរបស់ក្រពើ។ វាបាននិយាយថា "ធ្មេញដ៏ធំនេះអាចបង្កើតជាក្រួចផ្ទារ ហើយធ្មេញតូចនេះអាចធ្វើជាកាំបិតកោសដូង" ។ នៅពេលទន្សាយបាននិយាយក្រពើបានលេបទន្សាយចូលក្នុងក្រពះ។

ភ្លាមនោះទន្សាយបាននិយាយយ៉ាងខ្លាំងថា៖ "ខ្ញុំមានអារម្មណ៍ថាខ្ញុំចង់ស៊ីពោះវៀនរបស់ក្រពើ" ។ ទន្សាយបានលូកម្រាមដៃរបស់វាហើយធ្វើជាសំឡេងដូចជា "ព្រហ្មបុរៈ"។ នៅពេលដែលក្រពើនេះបានឮ វាមានការភ័យខ្លាចយ៉ាងខ្លាំង ហើយបានទទូចឱ្យទន្សាយចេញពីក្រពះរបស់វាវិញ។ ទន្សាយបានឆ្លើយតបថា ប្រសិនបើដូច្នោះមែនចូរបើកមាត់របស់ឯង ហើយឱ្យខ្ញុំចេញពីក្រពះរបស់ឯង។ ក្រពើបានបើកមាត់ហើយ ទន្សាយបានលោតចេញយ៉ាងលឿន។ ពេលទន្សាយបានចេញមកក្រៅ វាបានវាត់ត្រូវនឹងដើមឈើ ហើយក៏សន្លប់បាត់ស្មារតី។ ក្រពើសប្បាយចិត្តណាស់ ហើយបាននិយាយថា៖ កុំបោកប្រាស់គេ ដើម្បីផលប្រយោជន៍

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះចំណងជើងរឿង
- បង្ហាញរូបអាយ៉ង ហើយសួរកុមារថា នេះជារូបអ្វី? តើប្អូនគិតថារឿងនេះគេនិយាយអំពីអ្វី?
- និទានរឿងឱ្យសិស្សស្ដាប់ជាមុន។ គ្រូនិទានរឿងបណ្ដើរ កាន់រូបអាយ៉ង និងធ្វើសកម្មភាពបណ្ដើរ ទៅតាមសាច់រឿង។
- សំណួរបំផុស
  - តើរឿងនេះមានចំណងជើងដូចម្ដេច?
  - តើរឿងនេះមានតួអង្គណាខ្លះ?
- ជ្រើសរើសកុមារពីរនាក់ (ម្នាក់កាន់រូបក្រពើ និងធ្វើសកម្មភាពតាមតួអង្គក្រពើ និងម្នាក់ទៀតកាន់រូបទន្សាយ និងធ្វើសកម្មភាពតាមតួអង្គទន្សាយ)
- សំណួរបំផុស
  - តើកូនៗមានអារម្មណ៍ដូចម្ដេច នៅពេលបានទស្សនារឿងនេះ?
  - តើកូនមានអារម្មណ៍ដូចម្ដេច នៅពេលបានសម្ដែងជាតួអង្គសត្វ?
  - ចូរកូនធ្វើសកម្មភាពឡើងវិញពីតួអង្គដែលកូនបានសម្ដែង
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- សួរថា តួអង្គមួយណាល្អ មួយណាមិនល្អ
- ក្នុងនាមកូនល្អ សិស្សល្អ មិត្តល្អ តើកូនគួរយកតម្រាប់តាមតួអង្គមួយណា
- បង្កើតរូបអាយ៉ងផ្សេងៗទៀតសម្រាប់និទានរឿងថ្មីៗទៀត។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ធ្វើរូបអោយ៉ងឱ្យធំល្មម និងពណ៌ឆ្លាស់គ្នា។ ឱ្យកុមារមានបញ្ហាមើលអង្គុយខាងមុខនៅពេលគ្រូនិទាន និងសិស្សសម្តែង ☑ បញ្ហាស្តាប់ កុមារមានបញ្ហាស្តាប់អង្គុយខាងមុខ ។ ☑ បញ្ហាចលនា ពិពណ៌នាសកម្មភាពតួអង្គដោយផ្ទាល់មាត់	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ចូរនិទានសាច់រឿងខ្លីៗ និងសួរសំណួរងាយៗ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ចូរសម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ធ្វើសកម្មភាពគ្រាប់តាមមិត្តភក្តិ។ ពិពណ៌នាសកម្មភាពតួអង្គដោយផ្ទាល់មាត់។

១២. និទានរឿង តាមលំដាប់ព្រឹត្តិការណ៍ដោយប្រើពាក្យគន្លឹះ

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីលំដាប់លំដោយព្រឹត្តិការណ៍ក្នុងសាច់រឿង និងប្រាប់ពាក្យគន្លឹះ
- រៀបផ្ទាំងរូបភាពតាមព្រឹត្តិការណ៍នៃរឿង
- មានបំណិនក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- ក្រដាសកាតុង ក្រដាសគ្រើម ប៊ិក ខ្មៅដៃពណ៌ ហ្វឺតពណ៌ កន្ត្រៃ ដែកកិប ម្ជុលខ្ទាស់ ឃ្នាប ខ្សែ ដែកចោះ ។

របៀបផលិត៖

- បង្កើតសាច់រឿងងាយៗ ដោយប្រើពាក្យគន្លឹះចំនួនបួន (សូមមើលឧទាហរណ៍ក្នុងរូបភាព)
- អ្នកអាចបង្កើតរឿងផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក។ ឧទាហរណ៍៖ កុមារម្នាក់ញ៉ាំបង្អែមច្រើន ហើយមិនដុសធ្មេញទេធ្វើឱ្យឈឺធ្មេញ។ បន្ទាប់មកនាំកុមារទៅជួបពេទ្យធ្មេញដើម្បីព្យាបាល។

- សង្ខេបពាក្យគន្លឹះចំនួនបួនពាក្យ៖ ញ៉ាំបង្អែម មិនដុសធ្មេញ ឈឺធ្មេញ ពេទ្យធ្មេញ
- ជ្រើសរើសយកពាក្យដែលកុមារអាចបកស្រាយបាន (ដោយប្រើសំឡេងតាមអក្ខរក្រម)
- ព្យាយាមបង្កើតរឿងគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ និងសប្បាយរីករាយ
- ធ្វើសកម្មភាពបង្ហាញទៅតាមពាក្យនីមួយៗនៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍
- ចងក្រងជាសៀវភៅរូបភាពដោយដាក់តាមទំព័រ ដើម្បីបង្កើតសាច់រឿងដែលគេមើលទៅដូចជារឿង

គ.របៀបលេង

- គ្រូបង្ហាញផ្ទាំងរូបភាពណែនាំពាក្យគន្លឹះតាមព្រឹត្តិការណ៍
- គ្រូពន្យល់អំពីរបៀបលេង
- គ្រូអនុវត្តនិទានរឿងបង្ហាញកុមារទៅតាមផ្ទាំងរូបភាព និងព្រឹត្តិការណ៍
- ឱ្យកុមារអនុវត្តរៀបរូបភាពតាមលំដាប់នៃព្រឹត្តិការណ៍
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ.សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- គ្រូអាចបន្ថែមច្រើនជាង ៤ ព្រឹត្តិការណ៍
- ឱ្យកុមារគូររូបព្រឹត្តិការណ៍ សាច់រឿងជាលក្ខណៈបុគ្គល ឬក្រុមតូច។
- ឱ្យកុមារនិទានរឿងដែលគេបានគូរ។

ខ.ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើអក្សរធំ និងរូបភាពធំៗ គួរគំនូរ ឱ្យបានច្បាស់ និងងាយមើល។ ☑ បញ្ហាស្តាប់ អង្គុយខាងមុខ និយាយមួយៗ ឮៗ ប្រើពាក្យងាយៗហើយច្បាស់ ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ គួរប្រើត្រឹមតែ ២ ព្រឹត្តិការណ៍ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ឱ្យកុមារអានតាមសមត្ថភាពសមស្រប ។

១៣. ល្បែងផ្គូផ្គងបណ្ណពាក្យ

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៣នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពាក្យតាមរយៈការប្រើប្រាស់រូបភាព
- ចំណាំ និងផ្គូផ្គងពាក្យទៅនឹងរូបភាពបានត្រឹមត្រូវ
- មានភាពឈ្លាសវៃក្នុងការសង្កេត និងចំណាំព្យញ្ជនៈ និងស្រៈ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

ក្រដាសកាតុង ក្រដាសគ្រើម ប៊ិក ខ្មៅដៃពណ៌ ហ្វឺតពណ៌ ស្កុត កន្ត្រៃ

របៀបផលិត៖

- កាត់ក្រដាសកាតុង ក្រដាសគ្រើមជាបណ្ណពាក្យ និងបណ្ណរូបភាពដែលមានទំហំប៉ុនគ្នា
- បង្កើតបណ្ណរូបភាពមួយតំណាងឱ្យវត្ថុ ឬសត្វមួយ
- សរសេរពាក្យនៅផ្នែកខាងក្រោមបណ្ណរូបភាព ដោយជ្រើសរើសពាក្យងាយៗត្រូវនឹងរូបភាព
- សរសេរព្យញ្ជនៈពណ៌ខៀវ និងស្រៈពណ៌ក្រហម ដើម្បីជួយឱ្យកុមារចាប់ផ្តើមសម្គាល់ភាពខុសគ្នា
- បណ្ណនីមួយៗ គួរអ៊ុតរឹង ឬបិទស្កុតថ្លា ដើម្បីប្រើបានយូរ។

គ.របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញបណ្ណរូបភាព និងបណ្ណពាក្យឱ្យកុមារសង្កេត
- អនុវត្តសាកល្បងឱ្យកុមារមើល
    - តំរៀបបណ្ណរូបភាពបង្ហាញកុមារចំនួន ០៤ នៅលើតុ ហើយសួរថា នេះជារូបអ្វីខ្លះ?
    - បង្ហាញបណ្ណពាក្យមួយ ហើយសួរកុមារថា ជាពាក្យអ្វី?
    - សួរថា តើពាក្យនេះត្រូវនឹងរូបភាពមួយណា?
    - អនុវត្តរហូតអស់បណ្ណរូបភាពទាំងបួន
- ជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ឱ្យអនុវត្តដូចគ្រូបានអនុវត្តខាងលើ
    - ទះដៃអបអរ សរសើរកុមារដែលធ្វើបានល្អ
    - ប្រសិនបើកុមារធ្វើមិនទាន់ត្រូវ ផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារព្យាយាមធ្វើម្តងទៀត
- ចែកកុមារជាដៃគូ ឬក្រុម ហើយចែកបណ្ណរូបភាព និងបណ្ណពាក្យមួយឈុត (៤គូ)
- ឱ្យកុមារជ្រើសរើសបណ្ណពាក្យ ផ្គូផ្គងនឹងបណ្ណរូបភាព
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀតៈ

- ប្រសិនបើកុមារមានការចងចាំពាក្យបានល្អ អ្នកអាចបង្កើតបណ្ណដោយសេរី ហើយមិនចាំបាច់សរសេរអក្សរនៅលើបណ្ណពាក្យ។
- អ្នកអាចបង្កើតបណ្ណពាក្យដោយសេរីទៅតាមវាក្យសព្ទដើម្បីឱ្យកុមារកាន់តែពូកែថែមទៀត។
- ឱ្យកុមារប្រកបពាក្យនៅពេលដែលគេចាប់បានបណ្ណរូបភាព។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើរូបភាព និងបណ្ណពាក្យគ្រើមដែលអាចជួយឱ្យកុមារស្គាល់តាមរយៈការស្ទាប។ ☑ បញ្ហាស្ដាប់ ប្រើកាយវិការ ឬភាសាសញ្ញា។ ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ប្រើបណ្ណពាក្យ និងបណ្ណរូបភាពត្រឹមតែ ២-៣។ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

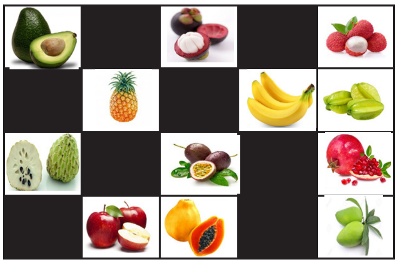
១៤. ល្បែង ឡូតូរូបភាព

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៤ នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់☑

ក.វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីឈ្មោះសត្វ បន្លែ ផ្លែឈើ និងរបៀបលេង
- ផ្គូផ្គងបណ្ណរូបភាពទៅនឹងផ្ទាំងរូបភាព
- បង្កើនកិច្ចសហការក្រុមដោយប្រុងប្រយ័ត្ន និងមានភាពរហ័សរហួន

ខ. ការផលិត



សម្ភារៈមាន ៖

- ផ្ទាំងរូបភាព និងបណ្ណរូបភាព រូបភាពងាយៗ ក្រដាសកាតុង កន្ត្រៃ ស្កុត ការ ខ្មៅដៃពណ៌ បន្ទាត់ ហ្វឺត។

របៀបផលិត៖

- ផ្ទាំងរូបភាពដែលមានរូបចំនួន ១៦ ជាក្រឡាចត្រង្គ (បួនជ្រុងស្មើ)។ ក្រឡាចត្រង្គនីមួយៗមានសំណុំរូបភាពខុសៗគ្នា
- មានបណ្ណរូបភាពចំនួន១៦ ជារូបភាពងាយៗ
- កាត់ផ្ទាំងរូបភាពជាបណ្ណរូបភាព

- កាត់ក្រដាសកាតុងចំនួន ១៦ ដើម្បីបង្កើតជាបណ្ណរូបភាព
- គូររូបភាពងាយៗ ហើយផាត់ពណ៌
- កាត់ផ្ទាំងរូបភាពចំនួន១៦ (ឱ្យដូចគ្នាទៅនឹងរូបភាពនៅលើផ្ទាំងរូបភាពដែលមានចំនួន១)

គ. របៀបលេង

- កុមារត្រូវមានផ្ទាំងរូបភាពម្នាក់មួយៗ ឬមួយក្រុមមានផ្ទាំងរូបភាពមួយ និងបណ្ណរូបភាពមួយឈុត
- គ្រូដាក់បណ្ណរូបភាពមួយឈុតផងដែរ
- គ្រូដាក់បណ្ណរូបភាពនៅក្នុងថង់ ។ គ្រូចាប់រូបភាពក្នុងថង់ហើយប្រាប់ឈ្មោះរូបភាព
- កុមារដាក់បណ្ណរូបភាពនៅលើផ្ទាំងរូបភាព (ពេលគ្រូហៅ)
- នៅពេលកុមារដាក់ចេញ(តាមជួរដេក ឬជួរឈរ ឬជួរទ្រេត)នោះនឹងស្រែកថា ជយោ!
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

កំណត់សម្គាល់ ៖ នៅពេលលេងរួច គ្រូត្រូវណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ.សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- បង្កើនចំនួនរូបភាពនៅលើក្រឡាចត្រង្គ (ឧទាហរណ៍ ១២ ឬច្រើនជាងនេះដូចនៅក្នុងរូបភាព)
- ប្រើក្តារខៀនមួយហើយកត់ត្រាការប្រកួតប្រជែង។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឆ្លាស់គ្នាហើយច្បាស់បង្កើតល្បែងឡូតូ ស្ទាប ឬប្រើកាយវិញ្ញាណ ឬបែបអក្សរផុស (អក្សរប្រៃយ៍ Braille)។ ☑ បញ្ហាស្ដាប់ និយាយមួយៗ ឮៗ ប្រើពាក្យងាយៗច្បាស់ៗ កុមារអង្គុយជិតគ្រូអាចមើលឃើញរូបភាពបានល្អ។ ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាសតិបញ្ញា កាត់បន្ថយផ្ទាំងរូបភាពមានត្រឹមតែ៦ រូបភាព ប៉ុណ្ណោះ ឬតិចជាងនេះ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង

១៥. ល្បែងចងចាំ ដោយប្រើបណ្ណរូបភាព ឬបណ្ណពាក្យ

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

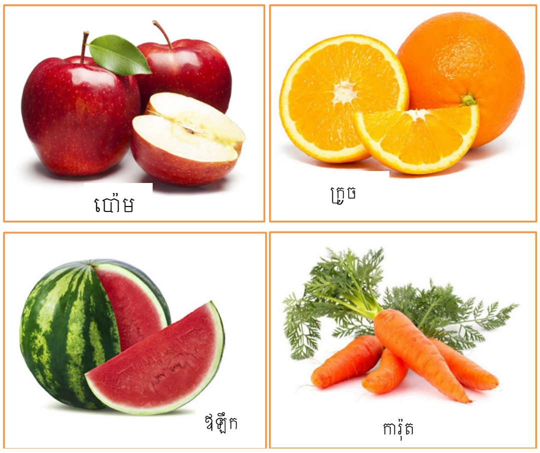
ក. ទិន្នន័យ

- ប្រាប់ឈ្មោះសត្វ វត្ថុ ឬរុក្ខជាតិ
- ចងចាំពាក្យ បង្កើនជំនាញសង្កេត
- បម្រុងប្រយ័ត្ន និងការចងចាំ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

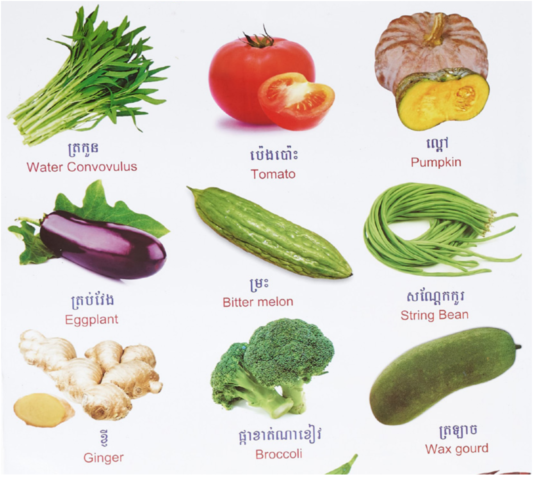
- រូបភាព ក្រដាសកាតុង កាវ ហ្វឺត ខ្មៅដៃពណ៌ កន្ត្រៃ បន្ទាត់ ស្កុត ។



របៀបផលិត៖

បង្កើតបណ្ណរូបភាពដោយគូររូបសត្វ ឬវត្ថុខុសៗគ្នាហើយងាយៗ (តាមប្រធានបទ)មានចំនួន១២គូស្មើនឹង២៤សន្លឹក ឬតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

- ផាត់ពណ៌លើបណ្ណរូបភាព
- បិទបណ្ណរូបភាពទាំងអស់នៅលើក្រដាសកាតុង ឬសម្បកកេស។



គ.របៀបលេង

- ណែនាំពីរបៀបលេង
  - បង្ហាញបណ្ណរូបភាពនីមួយៗឱ្យកុមារសង្កេត
  - គ្រូផ្កាប់បណ្ណរូបភាពនៅកន្លែងដើម
  - ឱ្យកុមារចាប់បណ្ណរូបភាពដែលមានគូដូចគ្នា (ប្រសិនបើបណ្ណរូបមិនដូចគ្នាផ្កាប់នៅកន្លែងដើមវិញ)

ឧទាហរណ៍៖ អ្នកទីមួយត្រូវបើកយកបណ្ណរូបភាពបើរូបដូចគ្នា បើបណ្ណទាំងពីរមិនដូចគ្នា ត្រូវដាក់បណ្ណរូបភាពចូលកន្លែងដើមវិញ។ អ្នកទី២ត្រូវបើកបណ្ណរូបភាពបន្តដូចអ្នកទី១

- កុមារដែលទទួលបានគូច្រើនជាងគេ ជាអ្នកឈ្នះការប្រកួត
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

កំណត់សម្គាល់ ៖ នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់

ឃ.សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- អ្នកអាចបង្កើតការចងចាំសម្រាប់
- ប្រធានបទជាច្រើនរួមមានរូបរាង ទ្រង់ទ្រាយ រុក្ខជាតិ ផ្លែឈើ មធ្យោបាយ ដឹកជញ្ជូនជាដើម។
- អ្នកអាចប្រើបណ្ណពាក្យតិច ឬច្រើន អាស្រ័យទៅតាមអាយុ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារ។
- បន្ទាប់មកអ្នកអាចបង្កើតការចងចាំមួយ ដែលកុមារត្រូវផ្គូផ្គងរូបភាពជាមួយពាក្យ។

ង.ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល បណ្ណរូបភាពត្រូវមានពណ៌ច្បាស់ បណ្ណពាក្យទំហំធំគ្រប់គ្រាន់។ ធ្វើបណ្ណពាក្យឱ្យគ្រើម ឬឱ្យត្រូវនឹងកាយវិញ្ញាណ ឧទាហរណ៍៖ វណ្ឌរុំទ្រង់ទ្រាយដោយប្រើខ្សែ ឬយកការបិទគ្រាប់ធញ្ញជាតិ។ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាសតិបញ្ញា បន្ថយចំនួនបណ្ណរូបភាព និងបណ្ណពាក្យ ផ្ដល់ពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ឱ្យកុមារជ្រើសរើស បំផុសឈ្មោះរបស់សត្វឬវត្ថុហើយពួកគេអាចបើកបណ្ណ ហើយឱ្យសិស្សដទៃទៀតសាកល្បងដើម្បីចងចាំ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

១៦. ល្បែងអក្សរផុស អក្សរត្រើម

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៣នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥-២០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ឈ្មោះតួអក្សរ និងទិសនៃសំណេរតាមរយៈការធ្វើចលនា
- កំណត់រូបរាង និងទិសនៃសំណេរ
- ចាំរូបរាងតួអក្សរបានត្រឹមត្រូវ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស ប៊ិក កាំបិត កន្ត្រៃ ស្កុត ការក្រដាសពណ៌ ពុម្ពអក្សរ

របៀបផលិត៖

- កាត់ក្រដាសឡាំងជារាងចតុកោណកែងតាមតម្រូវការប្រើប្រាស់របស់គ្រូ
- សរសេរអក្សរលើក្រដាសឡាំង រួចយកកាំបិតរុញចៀរតាមរាងតួអក្សរចេញ យកក្រដាសឡាំងដែលបានចៀរតួអក្សរចេញ ទៅបិទលើគម្របឡាំងបង្កើតបានជាពុម្ពអក្សរផតដូចរូបគំរូ។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈ និងណែនាំកុមារពីរបៀបលេង
- កុមារម្នាក់ ឬពីរនាក់អនុវត្តសាកល្បងដោយគូររូបរាងអក្សរតាមគំនូរពុម្ពអក្សរផត
- ចែកសម្ភារៈឱ្យកុមារអនុវត្តតាមក្រុម រួចប្ដូរក្រុមផ្ទៀងផ្ទាត់ និងពិនិត្យលទ្ធផល
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ពុម្ពអក្សរផតត្រូវបានប្រើ ដើម្បីបង្កើតតួអក្សរ តួលេខ រូបរាងនានា និងរូបភាពលម្អិត។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☐ បញ្ហាមើល សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☑ បញ្ហាចលនា ត្រូវមានទំហំនៃស្នាមអក្សរសមស្របសម្រាប់ម្រាមដៃកុមារមានបញ្ហាចលនា	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងតួអក្សរងាយៗ ដោយមានការសម្របសម្រួលពីគ្រូជាប្រចាំ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

១៧. ល្បែងប្រអប់ដីខ្សាច់

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៣នាក់
ពេលវេលា៖ ៥-១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក.វត្ថុបំណង

- ពង្រឹងការចងចាំទិសនៃសំណេរ
- កំណត់រូបរាងតួអក្សរ
- ប្រើចលនាម្រាមដៃដើម្បីបង្កើតរូបរាងតួអក្សរ

ខ.ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- ថាស ឬប្រអប់ សម្បកកេសក្រដាស ដីខ្សាច់ម៉ត់

របៀបផលិត ៖

- ចាក់ដីខ្សាច់ចូលក្នុងថាស ប្រអប់ ឬសម្បកកេស រួចប្រោះទឹកឱ្យសើមបន្តិច
- ថាសត្រូវមានទំហំធំល្មមសម្រាប់ឱ្យកុមារគូររូបរាងបីទៅបួនតួអក្សរ។

គ. របៀបលេង

- គ្រូណែនាំរបៀបលេង ដោយបង្ហាញពីរបៀបគូរតួអក្សរ
- កុមារប្រើម្រាមដៃដើម្បីគូរតួអក្សរលើដីខ្សាច់
- កុមារលុបតួអក្សរដែលបានគូរលើដីខ្សាច់ ហើយគូរសាឡើងវិញ
- កុមារអាចអនុវត្តការគូរដោយសេរី អាស្រ័យទៅតាមចំណង់ចំណូលចិត្ត
- កុមារលាងសម្អាតដៃជាមួយសាប៊ូជាប្រចាំក្រោយពេលលេងរួច ។
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ.សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀតៈ

- កុមារអនុវត្តការគូរលេខ និមិត្តសញ្ញា និងគំនូរផ្សេងៗ
- ចូររកពាក្យថ្មីមួយ ហើយចម្លងអក្សរ និងពាក្យនោះ។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាពៈ

☑ បញ្ហាមើល ត្រូវគូរអក្សរគំរូធំៗ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា ប្រើឧបករណ៍ជំនួយដើម្បីជួយទប់ដៃ 	☑ បញ្ហាសតិបញ្ញា ផ្ដល់គំរូអក្សរឱ្យកុមារ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

ល្បែងសិក្សា សម្រាប់ចិត្តចលភាព

១៨. ល្បែងតង្កៀប

កុមារអាយុ៖ ៣-៤ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៣នាក់
ពេលវេលា៖ ៥-១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. ទិន្នផល

- ពង្រឹងចលនាម្រាមដៃរបស់កុមារបានល្អ
- រាប់ចំនួនវត្ថុ
- ស្គាល់ពណ៌

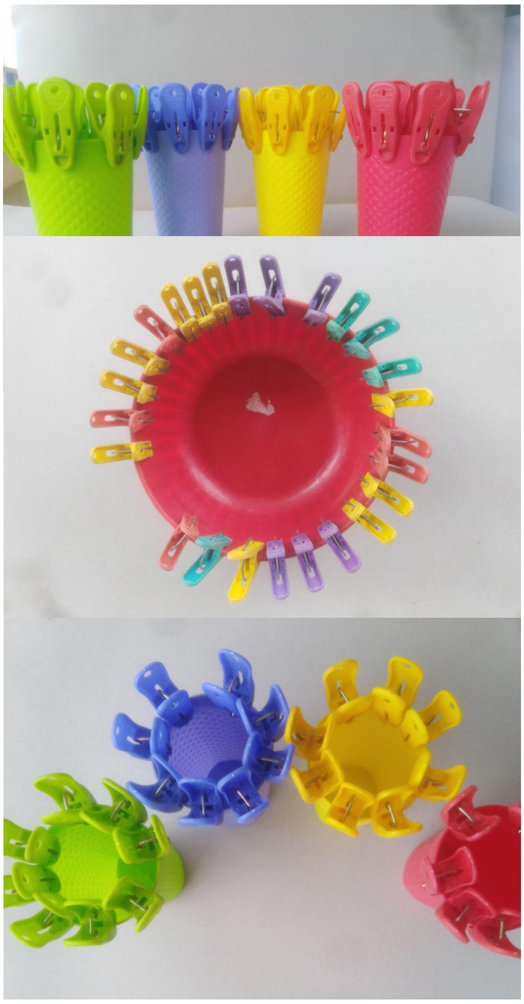
ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- តង្កៀបចម្រុះពណ៌ កញ្ជ្រែង កន្ត្រក កែវជ័រ ឬ ចានជ័រ

របៀបផលិត ៖

- យកតង្កៀបចម្រុះពណ៌ កញ្ជ្រែង កន្ត្រក កែវជ័រ ចានជ័រ



គ. របៀបលេង

- បង្ហាញសម្ភារៈសម្រាប់លេង តង្កៀប និងកញ្ជ្រែង ឬកែវជ័រ
- អនុវត្តដោយបង្ហាញពីរបៀប កៀប តង្កៀប និង ដោះតង្កៀបចេញ
- ឱ្យកុមារយកតង្កៀបទាំងនោះកៀបឡើងវិញ
- គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្ត
- ពេលលេងរួច គ្រូឱ្យកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម៖

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ផ្សេងៗគ្នារបស់តង្កៀប
- ឱ្យកុមារផ្គូផ្គងពណ៌របស់តង្កៀប និងពណ៌របស់កែវ បន្ទាប់មកកៀបតង្កៀប
- ឱ្យកុមារ២នាក់កៀបតង្កៀបប្រណាំងគ្នា

ខ.ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើតង្កៀបធំៗមានពណ៌ផ្លាស់គ្នា ☐ បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☑ បញ្ហាសតិបញ្ញា ប្រើកែវមួយ និងមានតង្កៀបច្រើន។ មានវត្ថុបំណងត្រឹមតែ១ ឬ ២ (ឧទាហរណ៍៖ ពណ៌ និងលេខផង) ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ប្រើតង្កៀបដែលងាយស្រួលកៀប (តឹង ឬរឹងពេកនោះទេ)។ កុមារគ្រាន់តែចង្អុលពណ៌កែវ និងតង្កៀប ហើយឱ្យមិត្តភក្តិកៀបឱ្យ។ ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ប្រើរូបភាព ឬលេខមានពណ៌ សួរសំណួរងាយៗ ហើយឱ្យកុមារពិពណ៌នា។

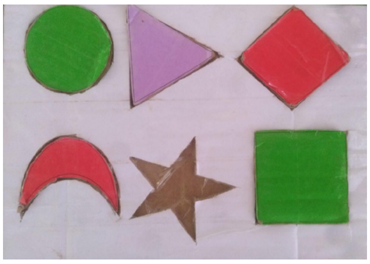
១៩. ល្បែងផ្គុំផ្គង ឬផ្គុំរូបរាង

កុមារអាយុ៖ ៣-៤ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ៥-១០ នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

បំណិនចលនាតូច៖

- ប្រាប់បានពីរូបរាង ឬទ្រង់ទ្រាយ និងរូបរាងផ្សេងៗ
- ផ្ទុំផ្គង ឬផ្គុំរូបរាងតាមប្រភេទវត្ថុ
- មានបម្រុងប្រយ័ត្ន និងភាពរហ័សរហួនក្នុងការផ្គុំរូប



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

- កេសក្រដាស ខ្មៅដៃពណ៌ គំនូររូបរាងផ្សេងៗ ក្រដាសពណ៌ កាំបិត បន្ទាត់ កន្ត្រៃ កាវ ស្កុត

របៀបផលិត ៖

- គូររូបរាងធរណីមាត្រជាច្រើន ឬរូបរាងផ្សេងៗទៀតនៅលើកេសក្រដាស
- កាត់រូបរាងឬទ្រង់ទ្រាយហើយផាត់ពណ៌
- បិទថែមជាច្រើនជាន់ដោយប្រើកាវ ស្កុត ឬអ៊ុតរឹង (ដើម្បីចៀសវាងរូបរាងទាំងនេះធាប់រហែក)។

គ. របៀបលេង

- បង្ហាញប្រអប់ដែលមានរូបរាងផ្សេងៗ
- ប្រាប់ឈ្មោះរូបរាងនីមួយៗ
- បង្ហាញរូបរាងនីមួយៗដែលត្រូវនឹងរាងជាក់លាក់នៃប្រអប់
- ចែករូបរាងឱ្យកុមារហើយសួរ តើរូបរាងនេះត្រូវនឹងរាងមួយណា?
- ឱ្យកុមារសាកល្បង និងអនុវត្តជាច្រើនដង ប្រសិនបើកុមារដាក់មិនទាន់ត្រូវនឹងរាង
- គ្រូសួរកុមារ តើកូនប្រាកដថាវាត្រូវនឹងរាងមួយនេះឬទេ? តើកូនអាចសាកល្បងរាងមួយផ្សេងទៀតបាន ឬទេ? ឱ្យកុមារសាកល្បងរហូតរកឃើញរាងត្រឹមត្រូវ
- គ្រូលើកទឹកចិត្ត
- ពេលលេងរួច គ្រូឱ្យកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- អ្នកអាចប្រើរូបរាងស្រដៀងគ្នាកាន់តែច្រើនឡើង(ឧទាហរណ៍ ប្រភេទត្រីកោណផ្សេងៗគ្នា។)

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឆ្លាស់គ្នានៃរូបរាងនីមួយៗ មានរូបរាងធំៗ ☑ បញ្ហាស្ដាប់ ធ្វើកាយវិការ ឬភាសាសញ្ញាតាមរូបរាង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាសតិបញ្ញា ចាប់ផ្ដើមជាមួយរូបរាងងាយៗចំនួន២ ឬ៣ រំលេចពណ៌តាមគែមនៃរូបរាងនីមួយៗ ដើម្បីឱ្យកុមារងាយស្រួលមើល ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ប្រើរូបរាងធ្វើពីឈើ ឬវត្ថុពិត ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

២០. ល្បែងផ្គុំរូប

កុមារអាយុ៖ ៣-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ២នាក់
ពេលវេលា៖ ៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ពណ៌នាអំពីពណ៌ និងផ្នែករាងកាយរបស់សត្វទា
- ផ្គុំបំណែកផ្ទាំងរូបសត្វទាបានត្រឹមត្រូវ
- អនុវត្តតាមគោលការណ៍នៃការលេងល្បែង និងបង្កើនកិច្ចសហការសាមគ្គីគ្នាក្នុងក្រុម។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស បន្ទះក្តារស្តើង ក្រដាសវ៉ាម
- ហ្វឺត ខ្មៅដៃពណ៌ ឬគំនូរមានស្រាប់ កន្ត្រៃ កាំបិត វណ្ឌារ កាវ

របៀបផលិត៖

- គូររូបសត្វទាមួយនៅលើក្រដាសមួយផ្ទាំង ក្តារបន្ទះស្តើង ក្រដាសកាតុង ឬក្រដាសឡាំងជា៥បំណែកដូចរូបខាងលើ
- កាត់វាជាបំណែកដាច់ៗពីគ្នា ដើម្បីងាយផាត់ពណ៌ផ្សេងៗគ្នាតាមការពេញចិត្ត ឬតាមពណ៌ធម្មជាតិរបស់សត្វទា
- ប្រើកាំបិត ឬកន្ត្រៃកាត់តាមខ្សែបន្ទាត់ដែលបែងចែកផ្នែកផ្សេងៗនៃសត្វទាឱ្យដាច់ពីគ្នា
- យកក្រដាសកាតុងមួយផ្ទាំងគូរជារាងស៊ុម
- ផាត់ពណ៌ខុសៗគ្នាទៅតាមបំណែកទាំង៥ រួចកាត់ឱ្យដាច់ពីគ្នា ដើម្បីលេងជាល្បែងផ្គុំរូបទា។

គ. របៀបលេង

ដើម្បីនាំកុមារលេងល្បែងផ្គុំរូបសត្វទា លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ ៖

- បង្ហាញរូបសត្វទាឱ្យកុមារសង្កេតមើល
- ដកចេញបំណែកទាំងអស់នៃរូបសត្វទាចេញពីស៊ុម

- ណែនាំកុមារពីរបៀបផ្គុំបំណែករូបសត្វទា
- ឱ្យកុមារសាកល្បងដោយខ្លួនឯង
- ឱ្យកុមារចាប់ដៃគូផ្គុំរូបឡើងវិញ
- គ្រូ និងកុមារពិនិត្យលទ្ធផលការផ្គុំសត្វទា
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ ៖

- បង្កើនចំនួនបំណែកនៃរូបផ្គុំជាច្រើន (លើសពីប្រាំទៀត)
- ធ្វើឱ្យរូបភាពមានលក្ខណៈស្មុគស្មាញកាន់តែច្រើន និងអាចប្រើប្រាស់រូបភាពដែលមាននៅក្នុងរូបភាពទស្សនាវដ្ដី ឬឯកសារផ្សេងៗ
- សម្របសម្រួលទៅលើសកម្មភាពបន្ថែមតាមលទ្ធភាព ឬភាពចាំបាច់របស់គ្រូក្នុងការអភិវឌ្ឍបុរេគណិត

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ត្រូវមានការឆ្លាស់ពណ៌ឱ្យបានច្បាស់ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ធ្វើល្បែងល្បងប្រាជ្ញាឱ្យសាមញ្ញ ហើយបង្ហាញឱ្យបានច្រើនដង។ អនុវត្តន៍មួយផ្ទាំងម្ដងៗ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ឱ្យកុមារប្រើតង្កៀប ដើម្បីជំនួយក្នុងការចាប់ផ្នែកផ្សេងៗនៃរូបភាព។ ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

ល្បែងបាល់ផលិតដោយដៃ

២១. ល្បែងការគប់ ឬបោះបាល់

កុមារអាយុ៖ ៤-៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☐ លេងក្រៅថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានអំពីគោលដៅដែលត្រូវគប់ ឬបោះបាល់
- ប្រើចលនាដងខ្លួន ប្រអប់ដៃ កដៃ និងភ្នែក ដើម្បីតម្រង់ទៅរកគោលដៅ
- អភិវឌ្ឍន៍សុខភាពរាងកាយ

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- កំណាត់ ក្រដាសកាតុង ក្រដាសរ៉ាម គ្រាប់ធញ្ញជាតិ ដីខ្សាច់ អំបោះ ម្ជុល កន្ត្រៃ កាំបិត បន្ទាត់ ស្កុត កៅស៊ូកង
- មែកឈើតូចៗ ដីស ប្រអប់ក្រដាស ឬថង់ប្លាស្ទិច

របៀបផលិត ៖

- កាត់កំណាត់ជា២ផ្ទាំង ដែលមានបណ្តោយ៨សម ទទឹង៧សម ដើម្បីដេរជាថង់កំណាត់មួយ បន្ទាប់មកដេរភ្ជាប់គ្នា ដោយទុកមាត់ថង់សម្រាប់ច្រកដីខ្សាច់ ឬច្រកគ្រាប់ធញ្ញជាតិចូលឱ្យពេញ រួចទើបដេរផ្ចិតមាត់ថង់
- រៀបចំទីកន្លែងសម្រាប់គប់ ឬបោះបាល់ទៅកាន់គោលដៅ ដោយកាត់ប្រអប់ក្រដាសរ៉ាមA4 តាមបណ្តោយសងខាងបានជារាងត្រីកោណបង្កើតជាជម្រាលដូចមានក្នុងរូប
- ចោះប្រហោងជារង្វង់ចំនួន៣ នៅផ្នែកខាងលើនៃប្រអប់។ រង្វង់នីមួយៗមានទំហំតូច ឬធំអាស្រ័យតាមទំហំបាល់
- បង្កើតគោលដៅមួយដើម្បីដាក់ប្រអប់ ឬមែកឈើដើម្បីកំណត់ទី ឬគូសជារង្វង់ដោយប្រើដីសទៅតាមចម្ងាយអាស្រ័យតាមអាយុ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារ
- គ្រូអាចប្រើបាល់ជ័រ ឬបាល់ធ្វើពីក្រដាសក៏បានដែរ
- គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្ត

កំណត់សម្គាល់៖

- ចូរកុំដាក់ខ្សាច់ចូលក្នុងថង់ច្រើនពេក ដើម្បីជៀសវាងថង់កំណាត់តឹងពេក។
- ចំនួនថង់ខ្សាច់ច្រើន ឬតិច ផលិតទៅតាមតម្រូវការនៃចំនួនកុមារដែលចូលរួមលេង

គ. របៀបលេង

- ណែនាំកុមារឱ្យឈរឆ្ងាយពីគោលដៅចម្ងាយពី២ ទៅ៥ម៉ែត្រ
- បង្ហាញបាល់ និងប្រាប់គោលដៅ ចម្ងាយដែលត្រូវបោះឱ្យចូលរង្វង់
- កុមារត្រូវកាន់ថង់ខ្សាច់ ហើយបោះបាល់ឱ្យចូលរង្វង់
- ឱ្យកុមារបន្តលេង ឬវេនគ្នាលេងឱ្យបានគ្រប់ៗគ្នា
- គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្ត
- ពេលលេងរួច គ្រូឱ្យកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្កើនចម្ងាយនៃទីតាំងគោលដៅដែលត្រូវបោះឱ្យឆ្ងាយជាងមុនប្រហែល ៤ ឬ៥ម៉ែត្រ)

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល - ប្រើពណ៌គូរជុំវិញរង្វង់ឱ្យច្បាស់ - ដាក់កណ្តឹងនៅមាត់រន្ធ ដើម្បីឱ្យកុមារអាចប្រើការស្តាប់ដើម្បីជួយប្រាប់ទិសដៅរបស់បាល់ ☑ បញ្ហាស្តាប់ ប្រើសំឡេងឱ្យឮខ្លាំងៗ ហើយច្បាស់ៗ ☑ បញ្ហាចលនា ធ្វើឱ្យប្រាកដថា កុមារអាចទៅដល់គោលដៅដោយរក្សាទីតាំងដែលគេឈរនៅលើកៅអីរទេះរុញ ឬកន្លែងសមស្រប ឬដាក់គោលដៅ ឬចំណុចដៅលើតុដែលសមស្រប។	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ធ្វើឱ្យសាមញ្ញៗ និងជួយពួកគេងាយរាប់ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ប្រសិនបើកុមារអាចគប់បាន នោះមិនចាំបាច់សម្របសម្រួលនោះទេ។ ចូរធ្វើឱ្យប្រាកដថាគោលដៅមិនឆ្ងាយពេក។ ប្រសិនបើកុមារមិនអាចគប់បាន គេអាចចូលរួមរាប់ពិន្ទុ និងរាប់ពិន្ទុ។ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង បង្ហាញឱ្យបានច្បាស់អំពីគោលការណ៍ និងកាយវិការ

២២. ល្បែងប្រមៀលបាល់ចូលផ្ទះទន្សាយ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្រៅថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានអំពីគោលដៅដែលត្រូវគប់ ឬបោះបាល់
- សម្របសម្រួលចលនារាងកាយតាមរយៈចលនាដៃ និងភ្នែក
- អភិវឌ្ឍន៍សុខភាពរាងកាយ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសកាតុង ឬកេសក្រដាស ក្រដាសពណ៌ កាសែត កាំបិត កាវ

របៀបផលិត៖

ដើម្បីផលិតល្បែងប្រមៀលបាល់ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ

- យកក្រដាសពណ៌ សម្បកឡាំង ឬក្រដាសកាតុងកាត់ធ្វើជារាងផ្ទះ
- តុបតែងផ្ទះដោយមានការគូររូប ផាត់ពណ៌ដំបូល បង្អួច ទ្វារ។ល។
- យកកាំបិតកាត់ជាប្រហោងធ្វើជាទ្វារ សម្រាប់ប្រមៀលបាល់ចូលទៅក្នុងផ្ទះ
- យកក្រដាសកាសែតមកបិទត្រួតលើគ្នាដើម្បីធ្វើជារាងបាល់។

គ. របៀបលេង

- គ្រូណែនាំអនុវត្តឱ្យសិស្សមើល៖
    - ណែនាំឱ្យកុមារសង្កេតមើលពេលគ្រូអនុវត្តសាកល្បង
    - គ្រូមានបាល់ហើយត្រូវប្រមៀលឱ្យចូលមាត់ទ្វារផ្ទះ
    - គ្រូប្រមៀលបាល់ម្តងមួយៗ យឺតៗ
    - គ្រូប្រមៀលបាល់ឱ្យចូលតាមប្រឡោះមាត់ទ្វារផ្ទះ
- គ្រូឱ្យកុមារពីរនាក់ឡើងអនុវត្ត ហើយចែកបាល់ មួយនាក់ទទួលបានបាល់បួនទៅប្រាំ

- ឱ្យកុមារប្រមៀលចូលទៅក្នុងផ្ទះ ហើយឱ្យកុមាររាប់ចំនួនបាល់ដែលបានប្រមៀលចូលក្នុងផ្ទះបាន ជោគជ័យ
- គ្រូសម្របសម្រួល និងលើកទឹកចិត្ត។
- ពេលលេងរួច គ្រូឱ្យកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- គ្រូឱ្យកុមារបោះប្រណាំងគ្នា កុមារមួយណាបោះបាល់ចូលច្រើនជាង កុមារនោះឈ្នះ
- យកក្រដាសកាសែតរុំស្អិតធ្វើជាបាល់ប្រសិនបើមិនមានបាល់ជ័រ
- យកដបជ័រដាក់ដីខ្សាច់ឱ្យពេញ ដើម្បីអាចមានលំនឹងឈរបាន ហើយមិនងាយដួល

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើន ហើយឆ្លាស់ល្អ គម្លាតចម្ងាយប្រសិនបើកុមារពិបាកមើលខ្លាំង ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ជួយគាំទ្រគាត់នៅពេលរាប់បាល់ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ធានាថាបាល់មិនធំពេក ឬតូចពេក ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

២៣. ល្បែងបោះបាល់ផ្តួលកូនកោយ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០ទៅ១៥នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្រៅថ្នាក់ ☐

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីគោលដៅក្នុងការបោះបាល់ផ្តួលកូនកោយ
- សម្របសម្រួលចលនាវាងកាយតាមរយៈចលនាដៃ និងភ្នែក
- អភិវឌ្ឍន៍សុខភាពរាងកាយ។

ខ. ការផលិត៖

ដើម្បីផលិតល្បែងបោះបាល់ផ្តួលកូនកោយ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ ត្រូវ៖

សម្ភារៈមាន៖

- ដបទឹកសុទ្ធ កំប៉ុង បាល់ជ័រ ឬបាល់កៅស៊ូ
- ក្រដាសពណ៌ ក្រដាសកាសែត ឬក្រដាសចាស់ៗ ប៊ិក និងកាវ។

របៀបផលិត ៖

- ជ្រើសរើសដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលមានទំហំប៉ុនគ្នាចំនួនទៅតាមតម្រូវការប្រើប្រាស់
- បិទក្រដាសពណ៌កែច្នៃតុបតែងលម្អជារូបភាពផ្សេងៗតាមការចូលចិត្តរបស់កុមារ
- យកក្រដាសកាសែត ឬក្រដាសចាស់ៗមកបិទ រួចពូតឱ្យមូលជារាងបាល់ហើយរចនា ឬផាត់ពណ៌តាមចំណង់ចំណូលចិត្ត
- ចំនួន និងទំហំបាល់ផលិតទៅតាមតម្រូវការប្រើប្រាស់របស់គ្រូ។

គ. របៀបលេង

ដើម្បីនាំកុមារលេងល្បែងបោះបាល់ផ្តួលកូនកោយ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ ៖

- ណែនាំកុមារឱ្យឈរឆ្ងាយពីគោលដៅ ចម្ងាយពី២ ទៅ៥ម៉ែត្រតម្រៀបកំប៉ុងធ្វើជារាងពីរ៉ាមីត ឬដបទឹកសុទ្ធតម្រៀបជាជួរ

- ណែនាំកុមារឱ្យព្យាយាមបោះបាល់ចំកំប៉ុង ឬដបទឹកសុទ្ធនោះ នាំកុមារធ្វើការផ្ទៀងផ្ទាត់ដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលបានតម្រៀប
- ឱ្យកុមារបោះបាល់ម្ដងមួយៗ ដើម្បីផ្ដួលដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលបានតម្រៀប

- នាំកុមាររាប់ចំនួន ដបទឹកសុទ្ធ ឬកំប៉ុងដែលបានបោះដួល
- គ្រូលើកទឹកចិត្ត
- ពេលលេងរួច គ្រូឱ្យកុមាររៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ បង្កើនចម្ងាយទៅកាន់គោលដៅដែលត្រូវបោះបាល់ផ្ដួលកូនកោយឱ្យកាន់តែឆ្ងាយជាងមុន(លើសពី៥ម៉ែត្រ)។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើនពណ៌ ហើយឆ្លាស់ឱ្យបានឆ្ងាយ ប្រសិនបើកុមារពិបាកមើល ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាចលនា ឱ្យកុមារឈរ ឬអង្គុយលេងក៏បាន	☐ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ធានាថាបាល់មិនធំពេក ឬតូចពេក ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

២៤. ល្បែងកណ្ដុរចូលរន្ធ

កុមារអាយុ៖ ៤ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ៥ទៅ២០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- អនុវត្តការបញ្ជាចលនាដៃ និងភ្នែកទៅកាន់គោលដៅនៃល្បែងតាមទិសទៅ(ស្ដាំ ឆ្វេង ត្រង់)
- បង្កើនស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការបញ្ជាចលនាដៃ និងភ្នែក ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស គម្របដបទឹកសុទ្ធ បំពង់បឺត កាវ ខ្សែអំបោះ ហ្វឹត។

របៀបផលិត ៖

ដើម្បីផលិតល្បែងកណ្ដុរចូលរន្ធ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ៖

- យកក្រដាសកាតុងមកកាត់ជារាងប្រអប់ចតុកោណកែងដែលមានទំហំប៉ុនក្រដាសA3 រួចកាត់ឱ្យមានជ្រុងទាំង៤ រួចបត់ឱ្យមានគែមបញ្ឈរជារាងគម្របប្រអប់ហើយបិទផ្អិតដោយកាវ ឬគម្របសម្បកកេសដែលមានស្រាប់ ហើយដៅជារន្ធកណ្ដុរចំនួនមួយ
- គូរផ្លូវនៅបាតប្រអប់ក្រដាសកាតុងដោយធ្វើឱ្យមានជាផ្លូវចូល និងផ្លូវចេញមានបត់ស្ដាំ ឆ្វេង និងទៅត្រង់
- កាត់បំពង់បឺត ឬខ្សែអំបោះធំ រួចបិទកាវភ្ជាប់ទៅលើផ្លូវដែលបានគូររួចខាងលើជាផ្លូវកណ្ដុរសម្រាប់ឱ្យកុមារលេង។

គ. របៀបលេង

ណែនាំកុមារអំពីរបៀបលេងដោយ ៖

- ដាក់គម្របដបទឹកសុទ្ធនៅពីមុខផ្លូវចូល

- គ្រូបង្ហាញឱ្យកុមារមើលពីរបៀបដើរចូល រួចរកផ្លូវចេញទៅតាមច្រកចេញវិញ
- ឱ្យកុមារព្យាយាមលេង និងរកផ្លូវចេញ
- លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យលេងបានច្រើនដង និងគ្រប់ៗគ្នា
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

កំណត់សម្គាល់ ៖ ប្រសិនបើកុមារមានការលំបាកក្នុងការលេង លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអង្គុយក្រោយកុមារ រួចចាប់កាន់ដៃទាំងពីររបស់កុមារ ហើយនាំកុមារលេងល្បែងនេះទាំងអស់គ្នារហូតលេងបានស្ទាត់ដោយខ្លួនឯង។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយបង្កើតផ្លូវដើរទៅរកផ្លូវចេញឱ្យបានច្រើន ហើយមានលក្ខណៈលំបាកដូចជា មានបត់ស្ដាំ បត់ឆ្វេងច្រើន។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល អាចប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើនពណ៌តាមផ្លូវដែលកុមារនឹងប្រមៀល/រំកិល ឬប្រើគម្របដបដែលមានពណ៌ច្បាស់ល្អ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ អាចឱ្យកុមារប្រើម្រាមដៃរំកិលគម្របដបតាមផ្លូវ។ អ្នកក៏អាចគូរសញ្ញាព្រួញដើម្បីបង្ហាញផ្លូវដល់កុមារក្នុងការរំកិលតាមផ្លូវនោះ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង អាចបង្កើតផ្លូវដើររកច្រកចេញ ដោយបិទជាក្រដាសកាតុងផ្សេងៗទៀត ដោយមិនបិទជាប់បាតប្រអប់ (ងាយមើលគម្របដប) ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

២៥. ល្បែងចាក់សោផ្ទះ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ២នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីការប្រើខ្ចៅ ប៊ូឡុង និងសោសម្រាប់ចាក់បិទ បើកទ្វារផ្ទះ
- ប្រើប្រាស់ជំនាញចលនាតូចក្នុងការមួលខ្ចៅ បើក បិទ រុះរើ និងផ្គុំផ្ទះទៅតាមការណែនាំរបស់គ្រូ
- បង្កើនភាពប៉ិនប្រសប់ ភាពរហ័សរហួន និងឆ្លាតវៃរបស់កុមារ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- បន្ទះក្តារ ឬប្រអប់ឈើ
- ប៊ូឡុង សោមួលខ្ចៅច្រើនប្រភេទ ដែលមានទំហំខុសៗគ្នា ខ្ចៅប្រភេទផ្សេងៗគ្នា
- ម៉ូទ័រស្វាន ឬដែកខួង សោផ្ទះ គន្លឹះ និងស្រយូវទ្វារ ហ្វឺត ឬថ្នាំលាប ដក់សម្រាប់លាបពណ៌ និងក្រដាសខាត់។

របៀបផលិត ៖

ដើម្បីផលិតល្បែងចាក់សោផ្ទះ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ ៖

- យកបន្ទះក្តារ ឬប្រអប់ឈើមកខាត់ផ្ទៃ និងគែមឱ្យរលោងស្អាត
- គូររូបផ្ទះមានទ្វារ ឬគ្រាប់រឹស
- យកហ្វឺត ឬខ្ចៅដៃដៅចំណុចត្រង់កន្លែងដែលអ្នកចង់ដាក់សោ ឬខ្ចៅ។ បន្ទាប់មកយកម៉ូទ័រស្វានមកខួងរន្ធនៅលើបន្ទះក្តារនោះ
- លាបពណ៌ផ្ទះទៅតាមផ្នែកសំខាន់ៗមានដំបូល ទ្វារ បង្អួច ជញ្ជាំង ជណ្តើរ។ល។ តាមការចូលចិត្តរបស់កុមារជ្រើសរើសខ្ចៅ និងគន្លឹះទ្វារដាក់ពីលើ និងមួលឱ្យជាប់សម្រាប់ដាក់សោចាក់បិទបើកដើម្បីឱ្យកុមារលេង។

គ. របៀបលេង

ណែនាំកុមារអំពីរបៀបលេងដោយ៖

- បង្ហាញល្បែងនេះទៅកុមារ រួចនាំកុមារសង្កេត និងប្រាប់ឈ្មោះសម្ភារៈល្បែងដែលត្រូវលេង ហើយណែនាំកុមារឱ្យចាក់សោបើក បិទ និងមួលខ្ចៅទ្វារផ្ទះម្ដងម្នាក់ៗ និងហ្វឹកហាត់ឱ្យបានច្រើនដង
- ណែនាំពីរបៀបលេងល្បែង(ចាក់សោបើក បិទ និងមួលខ្ចៅ)
- គ្រូសម្របសម្រួលនិងផ្ទៀងផ្ទាត់សកម្មភាពអនុវត្តរបស់កុមារ
- លើកទឹកចិត្តកុមារដែលធ្វើបានល្អ
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ណែនាំកុមារមួលខ្ចៅប៊ូឡុងដែលមានលក្ខណៈងាយស្រួលក្នុងការបើក បិទឱ្យកុមារអនុវត្តជាក់ស្ដែងឱ្យបានច្រើនដូចជា ចាក់សោបង្គន់អនាម័យ ថ្នាក់រៀន ទ្វារផ្ទះ ឬទ្វាររបង។

ង. ការសម្របសម្រួល បន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ឱ្យបានច្រើន ហើយឆ្លាស់ល្អ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលបន្ថែមទៅលើការប្រើប្រាស់ចលនាដៃក្នុងការចាក់សោបើកបិទឱ្យបានច្រើនដង ដោយបង្កើនភាពលំបាកបន្តិចម្ដង ៗ	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួលបន្ថែមទៅលើការប្រើប្រាស់ចលនាដៃក្នុងការចាក់សោបើកបិទឱ្យបានច្រើនដង ដោយបង្កើនភាពលំបាកបន្តិចម្ដង ៗ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ផ្ដល់ពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់កុមារក្នុងការគិតរកវិធីលេងដោយខ្លួនឯង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

២៦. ល្បែងដោះឡេវ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ២នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីការប្រើប្រាស់ភាពស្ទាត់នៃចលនាតូចក្នុងសកម្មភាពល្បែងរូត រឹត ដោះឡេវអាវ និងដោះឡេវខោ
- បង្ហាញការស្លៀកពាក់តាមរយៈការដោះ និងការដាក់ឡេវអាវ រូត រឹត ខោអាវ ឬកាតាប និងចងខ្សែអាវ ឬស្បែកជើងដោយខ្លួនឯងបានក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ
- បង្កើនភាពម្ចាស់ការ ប៉ិនប្រសប់ រហ័សរហួន និងឆ្លាតវៃ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្តារបន្ទះ
- ខោអាវចាស់ៗ (ជដុះ)
- កំណាត់ខោអាវ ខ្សែរូត
- ឡេវអាវធំល្មម ខ្សែស្បែកជើង ឬខ្សែនីឡុង។

របៀបផលិត៖

ដើម្បីផលិតល្បែងនេះ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ៖

- យកបន្ទះក្តារជារាងចតុកោណកែង ឬបួនជ្រុងទ្រវែងចំនួនបួន ដែលមានទំហំប៉ុនក្រដាសអាម៉ ខ្នាតA4
- កាត់កំណាត់ជារាងចតុកោណកែង២ផ្ទាំងទំហំធំជាងក្រដាសខ្នាតA4បន្តិច ត្រួតស៊ីគ្នារួចដេរឱ្យមានរាងជាថង់ ឬស្បោង ដើម្បីងាយស៊កបន្ទះក្តារចូល
- កាត់មាត់ថង់ឱ្យចំចំណុចកណ្តាលតាមបណ្តោយចតុកោណកែង រួចដេរ ឬដាក់ឡេវអាវ
- បោះរន្ធ ដាក់ឡេវ ខ្សែរូត ឬខ្សែរឹតមានរាងដូចអាវដែលបត់រួច
- ស៊កបន្ទះក្តារនីមួយៗចូលក្នុងថង់ ឬស្បោងអាវដូចខាងលើ។

កំណត់សម្គាល់៖

- គួរផលិតសម្ភារៈល្បែងដោះ ដាក់ឡេវនេះ ឱ្យបានច្រើនតាមតម្រូវការលេងរបស់កុមារ
- ក្តារបន្ទះនីមួយៗ មានប្រយោជន៍ងាយស្រួលសម្រាប់កុមារក្នុងការចាប់កាន់ ដាក់ឡេវ រូត ឬរឹត
- ការរៀនក្នុងការប្រើប្រាស់រឹតខោ និងប្រភេទផ្សេងៗនៃឡេវអាវត្រូវមានជំនាញ ចលនាតូចៗ ល្បែងនេះជួយពង្រឹងសមត្ថភាពកុមារក្នុងការស្លៀកពាក់ ការដោះ និងដាក់ឡេវអាវ រូត ខោអាវ ឬកាតាប

និងចងខ្សែអាវ ឬស្បែកជើងដោយខ្លួនឯងបានក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ។

គ. របៀបលេង

- បង្ហាញសម្ភារៈល្បែង និងគោលបំណងនៃការលេងល្បែង
- បង្ហាញកុមារឃើតៗអំពីរបៀបដោះ ដាក់ រូត រឹត បើកបិទ ឡេវខោអាវ
- ចាប់ផ្ដើមឱ្យកុមារលេងតាមការណែនាំរបស់គ្រូម្ដងមួយសកម្មភាពៗទៅតាមរបៀបលេងដូចខាងលើ
- ឱ្យកុមារហ្វឹកហាត់អនុវត្តម្នាក់ម្ដងៗឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន
- ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ ៖

- នៅពេលដែលកុមារមានការស្ទាត់ជំនាញក្នុងរបៀបបើក បិទ ដោះឡេវ ដើម្បីកុំឱ្យមានការធុញទ្រាន់ គ្រូអាចបង្ហាញពីរបៀបធ្វើថ្មីផ្សេងទៀតដូចជា ស៊កខ្សែខ្សែស្បែកជើង ឬខ្សែខ្វែងចងអាវ
- បន្ថយទំហំឡេវអាវឱ្យតូចបន្តិចម្ដងៗ ដើម្បីបង្កើនកម្រិតឈានឡើងនៃការអភិវឌ្ឍបំណិនចលនាតូចកាន់តែប្រសើរឡើង។

ឃ. ការសម្របសម្រួល បន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ដែលមានលក្ខណៈច្បាស់ល្អសម្រាប់កំណាត់សម្លៀកបំពាក់ និងឡេវអាវ ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ - បង្ហាញតែរបៀបធ្វើតែមួយប្រភេទក្នុងពេលធ្វើម្ដង និងផ្ដល់ពេលវេលាបន្ថែមដល់កុមារធ្វើសកម្មភាព ដដែលៗម្ដងហើយម្ដងទៀត ហើយបើចាំបាច់ត្រូវធ្វើឱ្យបានច្រើនដង។	- ពន្យល់ដោយបញ្ចូលសាច់រឿងនៅពេលដែលធ្វើចលនាដោយធ្វើការប្រដូចខ្សែចងស្បែកជើងជាសត្វពស់ ដែលកំពុងវារឡើងលើ ចុះក្រោម ហើយវារចូលទៅក្នុងរូងភ្នំ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ផ្ដល់ឱកាសឱ្យកុមារបានធ្វើដោយស្ទាត់ជំនាញ។ លើកទឹកចិត្តកុមារអនុវត្តបានញឹកញាប់ ដើម្បីបង្កើនស្វ័យភាព។ ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

ល្បែងសិក្សា សិក្សាសង្គម

២៧. ល្បែងត្រាប់តាម

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៥នាក់ ទៅ ១០នាក់
ពេលវេលា៖ ៥-១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

ល្បែងនេះមានបំណងពង្រឹងសមត្ថភាពទំនាក់ទំនង និងកិច្ចសហការតាមរយៈល្បែងត្រាប់តាម ព្រមទាំងបង្កើតបរិយាកាសរីករាយក្នុងថ្នាក់។ ក្រោយលេងល្បែងនេះចប់ កុមារមានសមត្ថភាព៖

- បង្ហាញពីទំនាក់ទំនងតាមរយៈការសម្ដែងតួត្រាប់តាមទឹកមុខ និងកាយវិការ
- ដើរតួសម្ដែងកាយវិការ និងទឹកមុខបង្កើនស្មារតីក្នុងទំនាក់ទំនងការងារ និងកិច្ចសហការក្រុម។

ខ) ការសម្ដែង

សម្ភារៈមាន៖

- កុមារជាអ្នកសម្ដែងតួ
- មិនមានប្រើសម្ភារៈ

ការសម្ដែងជ្រើសរើសកុមារពីប្រាំនាក់ ទៅដប់នាក់

- ណែនាំកុមារឱ្យត្រៀមធ្វើកាយវិការនឹងទឹកមុខ សម្រាប់សម្ដែង
- ឱ្យកុមារឈរតម្រង់ជួរ ឈរពីមុខក្រោយគ្នា
- ជ្រើសរើសតំណាងម្នាក់តាមជួរនីមួយៗនៅខាងមុខគេបង្អស់ឱ្យស្ម័គ្រចិត្តយកកាយវិការណាមួយ ដើម្បីធ្វើសញ្ញាកាយវិការ និងទឹកមុខសម្ដែង
- ណែនាំកុមារតាមជួរនីមួយៗឱ្យបែរទៅក្រោយ
- ឱ្យតំណាងកុមារម្នាក់ក្នុងជួរនីមួយៗបែរក្រោយ កេះអ្នកបន្ទាប់ឱ្យបែរទល់មុខ រួចកុមារសម្ដែងទឹកមុខ និងកាយវិការត្រាប់តាមបន្តគ្នារហូតដល់អស់កុមារក្នុងជួរនីមួយៗ
- កុមារដែលនៅក្រោយគេបង្អស់ឡើងមកបង្ហាញពីកាយវិការដើម
- សម្របសម្រួល និងផ្ទៀងផ្ទាត់ការតាប្រតាមកាយវិការដើមក្នុងការសម្ដែង
- លើកទឹកចិត្តកុមារ។

កំណត់សម្គាល់

- ល្បែងសម្ដែងតួនេះមិនប្រើប្រាស់ភាសានិយាយទេ
- កុមារចូលរួមកាន់តែច្រើន កាន់តែល្អ ពីព្រោះការសម្ដែងទឹកមុខតៗគ្នាពីមួយទៅមួយកាន់តែច្រើន អាចធ្វើឱ្យបានទទួលព័ត៌មានដើម និងកាន់តែកំប្លែង។

គ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ បង្កើតការសម្ដែងឱ្យកាន់តែមានលក្ខណៈលំបាកជាងមុនដូចជា ការធ្វើកាយវិការ ទឹកមុខ ឬឃ្លាល្បះវែងជាងមុន។

ឃ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

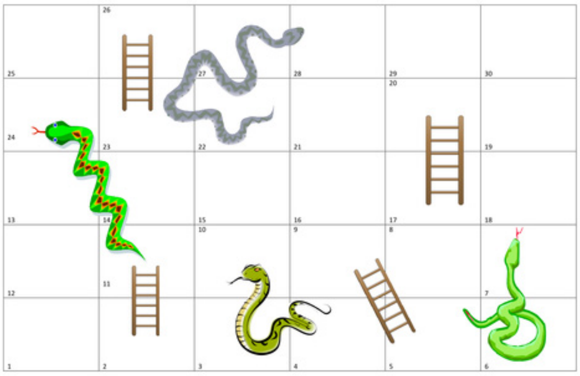
☐ បញ្ហាមើល សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ប្រើការសម្ដែងទឹកមុខធម្មតាៗ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្ដែងកាយវិការ និងទឹកមុខបង្កើនស្មារតីក្នុងការទំនាក់ទំនងការងារ និងកិច្ចសហការក្រុម។

២៨. ល្បែងពស់ឡើងជណ្ដើរ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៣នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីការរាប់លេខ
- អនុវត្តល្បែងបានតាមការណែនាំរបស់គ្រូ
- សហការសាមគ្គីគ្នា និងចេះជួយគ្នាបានល្អក្នុងក្រុម។



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសផ្ទាំងធំ ឬក្រដាសកាតុង ស្កុត កន្ត្រៃ កាំបិត ហ្វឺត ប៊ិក ខ្មៅដៃពណ៌ខ្មៅដៃ បន្ទាត់
- គ្រាប់របាប់ មេឡុកឡាក់

របៀបផលិត៖

ដើម្បីផលិតល្បែងនេះ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ៖

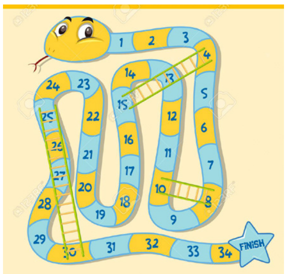
- គូរក្រឡាជារាងប្រអប់តូចៗចំនួន៣២ ដែលមានក្រឡាផ្ដេកចំនួន៨ និងក្រឡាបញ្ឈរចំនួន៤ នៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ ឬក្រដាសកាតុងដោយបង់លេខពីលេខ១ដល់៣០ នៅតាមប្រអប់ខាងលើទៅតាមរូបដែលបានបង្ហាញ
- ដៅប្រអប់ "កន្លែងចាប់ផ្ដើម" ចេញដំណើរត្រង់ប្រអប់ខាងក្រោមផ្នែកខាងឆ្វេង
- ដៅប្រអប់ "កន្លែងបញ្ចប់" ត្រង់ប្រអប់ខាងលើផ្នែកខាងឆ្វេង (តាមរូបខាងលើ)
- គូររូបជណ្ដើរចំនួន៣ និងរូបពស់ចំនួនបី ដាក់ឱ្យចំទីតាំងដូចរូបខាងលើសម្រាប់ការចេញដំណើរពីប្រអប់មួយទៅប្រអប់មួយទៀត
- រៀបចំមេឡុកឡាក់ចំនួនមួយ និងគ្រាប់របាប់មួយចំនួនទៅតាមចំនួនកុមារដែលចូលរួមលេង

គ. របៀបលេង

ណែនាំកុមារអំពីរបៀបលេងដោយ៖

- ឱ្យកុមារម្នាក់ៗដាក់គ្រាប់របាប់នៅលើប្រអប់ដែលសរសេរថា "មកកន្លែងចាប់ផ្ដើម"

- ឱ្យកុមារលេងតាមវេនម្តងម្នាក់ៗដោយបោះមេឡុកឡាក់ឡើងលើ និងរំកិលគ្រាប់របាប់ទៅតាមលេខដែលបង្ហាញនៅលើមេឡុកឡាក់។
- ប្រសិនបើគ្រាប់របាប់រំកិលទៅចំគល់ជណ្តើរក្រោម កុមារអាចរំកិលគ្រាប់របាប់នោះឡើងជណ្តើរទៅកាន់ជាន់លើនៃកាំជណ្តើរ
- ប្រសិនបើគ្រាប់របាប់រំកិលទៅចំក្បាលនៃរូបពស់ កុមារត្រូវរំកិលគ្រាប់របាប់នោះចុះមកជាន់ក្រោមនៃកន្ទុយពស់វិញ
- សម្រាប់កុមារដែលបានរំកិលគ្រាប់របាប់ ទៅដល់ប្រអប់ដែលសរសេរថា "កន្លែងបញ្ចប់" មុនគេជាអ្នកឈ្នះ
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។



ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ៖

- គូររូបពស់ និងជណ្តើរបន្ថែមឱ្យលើសពី៣
- គូររូបផ្សេងៗក្រៅពីពស់ និងជណ្តើរដូចជា ប្រាសដុសធ្មេញតំណាង"ពស់"ថ្នាំដុសធ្មេញ (ជណ្តើរ)

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែម សម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើពណ៌ដែលច្បាស់ និងមេឡុកឡាក់ដែលដែលអាចស្ទាបដឹង ☑ បញ្ហាស្តាប់ ប្រើសំណួរសាមញ្ញ និងច្បាស់ៗ ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ប្រើសំណួរសាមញ្ញ និងបង្ហាញរបៀបលេង ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង កែសម្រួលទំហំមេឡុកឡាក់ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ប្រើសំណួរបិទ (ដោយឱ្យគាត់ឆ្លើយ បាទ/ ចាស/ទេ)

២៩. ល្បែងសុវត្ថិភាពចរាចរណ៍

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- បង្ហាញពីលំដាប់លំដោយ សកម្មភាពនៃការធ្វើដំណើរ
- អនុវត្តការធ្វើដំណើរតាមទិសដៅបត់ឆ្វេង បត់ស្តាំ និងទៅត្រង់
- ប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការធ្វើដំណើរប្រកបដោយសុវត្ថិភាព

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

- ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស កន្រ្តៃ កាំបិត កាវ ដែកឈាន ហ្វឺត ប៊ិក ខ្មៅដៃ ខ្មៅដៃពណ៌ បន្ទាត់
- ឡាន រ៉ឺម៉ក ម៉ូតូ និងកង់ជំរ

របៀបផលិត៖

ដើម្បីផលិតល្បែងនេះ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូត្រូវ៖

- គូរផែនទីផ្លូវដែលមានផ្លូវបែកជា២ ជា៣ និងជា៤ ដែលមានរង្វង់មូល និងបង្ហាញផ្លាកសញ្ញាចរាចរណ៍ និងកន្លែងដែលអាចមានគ្រោះថ្នាក់ដូចជា ក្បាលថ្នល់ ថ្នល់កែង ផ្លូវទ័ល...នៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ
- គូរផែនទីនៃប្លង់សាលារៀន អគារធំៗ ផ្ទះ សួនច្បារ និងដើមឈើ...នៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ

គ. របៀបលេង

ណែនាំកុមារអំពីរបៀបលេងដោយ៖

បង្ហាញពីកន្លែងចាប់ផ្តើមចេញដំណើរដូចជា ទៅត្រង់ បត់ទៅស្តាំ បត់ទៅឆ្វេង ... ដើម្បីដល់គោលដៅណាមួយដែលបានកំណត់(សាលារៀន ផ្ទះ ផ្សារ)

- ឱ្យកុមារសាកល្បងលេងដោយខ្លួនឯង
- ឱ្យកុមារអនុវត្តន៍ជាក់ស្តែងតាមការណែនាំម្តងម្នាក់ៗ
- ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្ត។
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

ក្រៅពីរបៀបលេងដូចខាងលើ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចបង្ហាញ និងណែនាំអំពីរបៀបលេងដែលមានកម្រិតឈានឡើងមួយកម្រិតទៀតដោយ៖

- គ្រូអាចបន្ថែមការណែនាំសម្រាប់ការយល់ពីសុវត្ថិភាពដូចជា ត្រូវឈប់នៅចំណុចផ្លូវកែងត្រូវមើលឆ្វេង ស្តាំ ប្រសិនបើមានឡានកំពុងបើកបរ
- គ្រូសួរនាំកុមារបន្ថែមឱ្យប្រាប់ផ្លូវផ្សេងដែលចង់ទៅ។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើខ្ញុំចង់ទៅសាលារៀនដោយចេញពីកន្លែងនេះ តើផ្លូវមួយណាដែលខ្ញុំគួរទៅ?

កំណត់សម្គាល់ ៖ គ្រូអាចឱ្យកុមារលេងជាមួយកូនឡានជំរ នៅពេលសម្រាកឬពេលទំនេរ។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

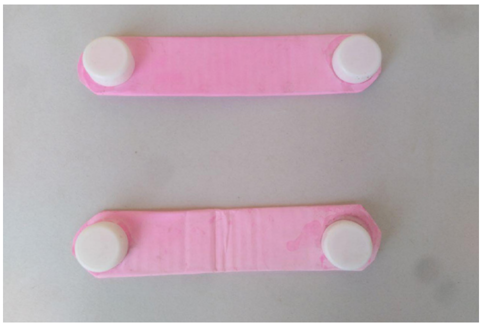
☑ បញ្ហាមើល ប្រើប៊ិកដិតធំ ពណ៌ខ្មៅ ដើម្បីគូររូបផ្លូវ ☑ បញ្ហាស្តាប់ ប្រើការណែនាំសាមញ្ញៗ និងច្បាស់ៗនៅចំទល់មុខនឹងកុមារ ☑ បញ្ហាចលនា ឱ្យកុមារអង្គុយនៅកន្លែងដែលមានសុវត្ថិភាព និងផាសុកភាព	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ផ្តល់ទិសដៅជាក់លាក់ និងខ្លីៗ ពីមួយជំណាក់ទៅមួយជំណាក់ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

៣០. ល្បែងស្គាល់សូរ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ២នាក់ ទៅ ៦នាក់
ពេលវេលា៖ ៥ទៅ១០នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☐ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- កុមារប្រាប់បានពីសូរសំឡេងខុសៗគ្នា
- ធ្វើត្រាប់តាម និងបង្កើតសំឡេង
- ចេះសហការបង្កើននូវភាពសប្បាយរីករាយ។



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

បណ្ណរូបភាព កេសក្រដាស ក្រដាសពណ៌ គ្រាប់អង្ករឬ ដីខ្សាច់ កន្ត្រៃ កាវក្រដាស គម្របដបទឹកសុទ្ធ ចង្កឹះ និង កំប៉ុង

របៀបផលិត៖

កូនឈិង៖ វាស់គូរក្រដាសកាតុង ទទឹង៤សម និងបណ្ដោយ២០សម និងដៅចំណុចកន្លែងដែលអ្នកចង់បិទគម្របដបទឹកសុទ្ធនៅខាងចុងនៃក្រដាសកាតុងទាំងសងខាង ដែលអ្នកបានកាត់រួច។ បន្ទាប់មកយកកាវមកបិទភ្ជាប់គម្របដបទឹកសុទ្ធនោះជាមួយនឹងក្រដាសកាតុងដែលអ្នកបានដៅទុក រួចកាត់ផ្នែកខាងចុងនៃក្រដាសកាតុងនោះតាមរាងគម្របដបទឹកសុទ្ធ។

ស្គរ៖

- គូសជារាងរង្វង់ចំនួន២ នៅលើក្រដាសកាតុង រួចកាត់តាមស្នាមគំនូស ហើយយកក្រដាសកាតុងមួយទៀតកាត់ជារាងចតុកោណកែង ដើម្បីរុំជុំវិញរង្វង់នោះ
- ផ្គុំរូបរាងទាំងនោះដោយយកកាវបិទភ្ជាប់គ្នាធ្វើជាស្គរ
- អាចយកកែវ ឬកំប៉ុងមកធ្វើជាស្គរក៏បាន
- យកចង្កឹះមកធ្វើជាឧបករណ៍សម្រាប់វាយស្គរនោះ

ឧបករណ៍បង្កើតសូរសំឡេង៖ យកដបទឹកសុទ្ធទទេមកដាក់អង្ករ ឬដីខ្សាច់ចូលក្នុងដប (ដាក់ដីខ្សាច់មួយភាគបី) រួចមួលគម្របឱ្យជិត រួចក្រឡុកក៏បាន។

គ) របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈ និងប្រាប់ឈ្មោះឧបករណ៍នីមួយៗដល់កុមារ
- គោះ និងក្រឡុកឧបករណ៍ទាំងនោះឱ្យកុមារស្ដាប់សូរម្ដងមួយៗ
- គោះជាចង្វាក់ភ្លេងធម្មតា ឬអាចអមជាមួយចម្រៀងណាមួយដែលកុមារចេះ
- ឱ្យកុមារអនុវត្តលេងឧបករណ៍ភ្លេងទាំងនោះ
- លើកទឹកចិត្តឱ្យកុមារបង្កើតជាចង្វាក់ភ្លេងថ្មីផ្សេងៗទៀត
- គ្រូលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

របៀបធ្វើឱ្យមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖ ប្រសិនបើអ្នកដឹងនូវបទភ្លេងណាមួយ អ្នកអាចបង្រៀនកុមារអំពីចង្វាក់ភ្លេងនោះ ឬគ្រូអាចបង្កើតឧបករណ៍ផ្សេងៗទៀតសម្រាប់បង្កើតសូរសំឡេង។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☐ បញ្ហាមើល សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាស្ដាប់ ត្រូវដាក់កុមារនៅជិតសំឡេងហើយសំឡេងនីមួយៗត្រូវតែខ្លាំង និងច្បាស់ ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង។	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ត្រូវប្រាកដថាកុមារបានស្ដាប់ ឬកាន់ និងអនុវត្តដោយផ្ទាល់ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែង ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង គ្រូអាចឱ្យកុមាររកបទភ្លេងដែលជាមធ្យោបាយល្អក្នុងការបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់កុមារ។

ល្បែងសិក្សា សម្រាប់វិទ្យាសាស្ត្រ

៣១. ល្បែងថង់និព្វ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ៥នាក់ ទៅ ១០នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីឈ្មោះសត្វ ផ្លែឈើ បន្លែ និងវត្ថុ
- កំណត់បានពី រូបរាងសត្វ ផ្លែឈើ បន្លែ និងវត្ថុ
- បណ្តុះស្មារតីឱ្យកុមារស្រឡាញ់   និងថែទាំបរិស្ថាន។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

កំណាត់សំពត់ បន្លែ ផ្លែឈើ សត្វជ័រ រូបភាព ខ្សែអំបោះ ខ្សែនីឡុង កន្ត្រៃ ម្ជុលដេរ

របៀបផលិត៖

កាត់កំណាត់សំពត់យកទៅដេរធ្វើជាថង់ដែលមានដោតខ្សែសម្រាប់ទាញ។

គ របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- ណែនាំពីរបៀបលេង
    - ឱ្យកុមារឈរជារង្វង់
    - បង្ហាញថង់ដែលដាក់វត្ថុ
    - ឱ្យកុមារច្រៀង ហើយហុចថង់បន្តគ្នា
    - គ្រូទះដៃជាសញ្ញាបញ្ឈប់។ ថង់នៅលើដៃអ្នកណា អ្នកនោះលូកដៃចូលក្នុងថង់ស្ទាបវត្ថុនៅក្នុងថង់ និងរង់ចាំឆ្លើយសំណួរ (ជាអ្វី រាងអ្វី ...?)
    - កុមារឆ្លើយ និងយកវត្ថុចេញពីថង់ ដើម្បីបញ្ជាក់

- ឱ្យកុមារនិយាយពីរបៀបលេងនេះឡើងវិញម្តង ឬពីរនាក់
- ឱ្យកុមារអនុវត្ត
- ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល
- លើកទឹកចិត្តកុមារ
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖
- បង្កើនវត្ថុពិត ដូចជាផ្លែឈើ បន្លែ ឬរបស់ធម្មជាតិផ្សេងទៀតឱ្យបានច្រើនសម្រាប់លេង
- អ្នកអាចឱ្យកុមារយកឧបករណ៍ផ្សេងៗពីផ្ទះ រួចដាក់ចូលទៅក្នុងថង់ ដើម្បីឱ្យកុមារជទៃទាយ។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

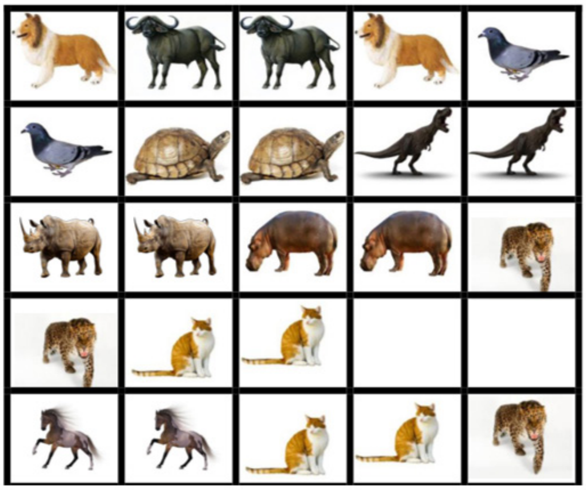
☐ បញ្ហាមើល សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☑ បញ្ហាស្តាប់ ធ្វើតាមវេនម្តងម្នាក់ៗ និងប្រាកដថាកុមារមានបញ្ហាស្តាប់មានឱកាសបានចូលរួម ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☐ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

៣២ .ល្បែងកំណត់ប្រភេទសត្វ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ កុមារទាំងអស់នៅក្នុងថ្នាក់
ពេលវេលា៖ ១៥នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់បានពីប្រភេទសត្វអត់ជើង ជើងពីរ ជើងបួន និងសត្វជើងច្រើនជាងបួន
- បែងចែកប្រភេទសត្វនីមួយៗ ទៅតាមក្រុម
- បណ្ដុះស្មារតីស្រឡាញ់សត្វ



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

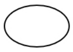
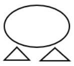
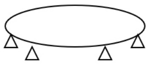
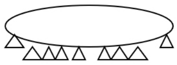
- ផ្ទាំងរូបភាពសត្វ (ទន្សាយ ជ្រូក សេះ គោ ឆ្កែ ឆ្មា កណ្ដុរ មាន់ ទា ចាប មេអំបៅ រុយ ស្វា ដំរី ក្រពើ ក្ដាម មឹក ត្រីឆ្លាម ត្រី កង្កែប ជន្លេន ខ្យង ពស់ និងជីងចក់)
- ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស ខ្មៅដៃពណ៌ ហ្វឺត ស្កុតថ្លា ការ កន្ត្រៃ កាំបិត និងបន្ទាត់

របៀបផលិត៖

- កាត់ផ្ទាំងរូបភាពសត្វ ទន្សាយ ជ្រូក សេះ គោ ឆ្កែ ឆ្មា កណ្ដុរ ស្វា មាន់ ទា ចាប មេអំបៅ រុយ ដំរី ក្រពើ ក្ដាម មឹក ត្រីឆ្លាម ត្រី កង្កែប ជន្លេន ខ្យង ពស់ ជីងចក់
- លាបការលើរូបភាពសត្វទាំងនោះរួចយកទៅបិទលើក្រដាសកាតុង ឬ សម្បកឡាំងដែលបានកាត់ផ្ដាច់តាមបន្ទាត់រួចស្រេចហើយដែលមានទំហំប៉ុនៗគ្នា ដើម្បីធ្វើជាបណ្ណរូបភាព
- អ៊ុតរូបភាពទាំងនោះឱ្យរឹង ឬប្រើស្កុតថ្លា
- គូរតារាងជា៤ប្រឡោះ ដោយប្រឡោះនីមួយៗដាក់តំណាងឱ្យប្រភេទនៃជើងសត្វ (សត្វអត់ជើង ជើងពីរ ជើងបួន និងសត្វជើងច្រើនជាងបួនដូចក្នុងឧទាហរណ៍ខាងក្រោម៖

៧៦

- គូរតារាងជា៤ប្រឡោះ ដោយប្រឡោះនីមួយៗដាក់តំណាងឱ្យប្រភេទនៃជើងសត្វ) សត្វអត់ជើង ជើងពីរ ជើងបួននិងសត្វជើងច្រើនជាងបួនដូចក្នុងឧទាហរណ៍ខាងក្រោម៖

			
សត្វអត់ជើង	សត្វជើងពីរ	សត្វជើងបួន	សត្វជើងច្រើន

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញរូបភាពសត្វម្ដងមួយៗឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ និងបញ្ជាក់ពីប្រភេទសត្វអត់ជើង សត្វជើង២ ឬសត្វជើង៤
- អនុវត្តសាកល្បង
- ចែកកុមារជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ និងចែកបណ្ណរូបសត្វ បន្ទាប់មកឱ្យកុមារដាក់បណ្ណរូបសត្វឱ្យត្រូវតាមប្រឡោះនៃចំនួនជើងរបស់សត្វ នៅតាមប្រអប់រហូតទាល់តែអស់បណ្ណរូបសត្វ
- ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល
- លើកទឹកចិត្តកុមារ
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ធ្វើរបៀបនេះក្នុងការបង្កើតប្រធានបទផ្សេងទៀតនៅក្នុងតារាងដូចជាប្រភេទផ្លែឈើ ប្រភេទដើមឈើ...)

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ប្រើបណ្ណរូបភាពដែលអាចដឹងតាមរយៈការស្ទាប ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ ចាប់ផ្ដើមជាមួយប្រភេទសត្វដែលកុមារស្គាល់ច្បាស់ ដូចជា ឆ្កែ ឆ្មា មាន់ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

៣៣. ល្បែងលែងសត្វ

កុមារអាយុ៖ ៣ទៅ៤ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ១០នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ឈ្មោះសត្វ និងបញ្ញត្តិនៃពាក្យ "លែង"
- កំណត់ពីឈ្មោះសត្វបានត្រឹមត្រូវ
- បណ្ដុះភាពរហ័សរហួន និងមានបម្រុងប្រយ័ត្ន

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

ក្រដាសកាតុង កេសក្រដាស ក្រដាសពណ៌ ការ ស្កុតថ្លា ដបទឹកសុទ្ធ គ្រាប់ក្រួស សំបកខ្ចៅ គ្រាប់សណ្ដែក កន្ត្រៃ និងបន្ទាត់។

របៀបផលិត៖

- គូររូបក្បាលសត្វដាក់នៅលើក្រដាសរឹងមានគោ មាន់ ឆ្កែ ដំរី ក្រពើ ក្ដាន់ ខ្លា ឬតោ
- បង្កើតរូបក្បាលសត្វទៅតាមប្រភេទនីមួយៗ
- តុបតែងលម្អ និងធ្វើរូបក្បាលសត្វនោះឱ្យមើលទៅដូចជាសត្វពិតប្រាកដដូចជា ត្រចៀក ភ្នែក និងច្រមុះ
- បិទរូបក្បាលសត្វទាំងនោះទៅនឹងដបទឹកសុទ្ធដោយប្រើការ ឬស្កុតថ្លា
- ច្រកគ្រាប់ក្រួស សំបកខ្ចៅ ឬសណ្ដែកចូលក្នុងដបទឹកសុទ្ធ រួចបិទគម្របឱ្យជិត។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈ និងណែនាំពីរបៀបលេង
- បែងចែកកុមារជាក្រុម

- កុមារឈរជាជួរដោយឱ្យកុមារម្នាក់ៗកាន់ដបទឹកសុទ្ធដែលបិទរូបក្បាលសត្វ ហើយរាប់ ១ ២ ៣ បន្ទាប់មកឱ្យកុមារបើកគម្របដប និងចាក់សំបកខ្ចៅ ឬគ្រាប់សណ្តែកចេញពីដបទឹកសុទ្ធ
- នៅពេលដែលសំបកខ្ចៅ ឬគ្រាប់សណ្តែកបានចាក់ចេញពីដបទឹកសុទ្ធ ត្រូវឱ្យកុមារស្រែកឱ្យខ្លាំងៗថា"លែង" និងស្រែកឈ្មោះរូបសត្វដែលបិទជាប់នឹងដបទឹកសុទ្ធនោះ។ ឧទាហរណ៍ "លែងសត្វចៀម"
- បន្ទាប់មកឱ្យកុមាររើសសំបកខ្ចៅ ឬគ្រាប់សណ្តែកទាំងនោះដាក់ចូលក្នុងដបទឹកសុទ្ធវិញ រួចមួលបិទគម្របដបទឹកសុទ្ធឱ្យជិតម្តងទៀត។ ធ្វើរបៀបនេះរហូតដល់អស់សត្វដែលត្រូវលែង
- ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផល
- លើកទឹកចិត្តកុមារ
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

គ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេង មានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- ប្រើសំបកខ្ចៅ ដែលមានចំនួនច្រើនជាងមុនក្នុងការចាក់ចេញពីដបទឹកសុទ្ធ
- ឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះសត្វច្រើនប្រភេទ។

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☑ បញ្ហាមើល ត្រូវជ្រើសរើសពណ៌ឆ្អៅ និងច្បាស់ ☐ បញ្ហាស្តាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង	☐ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួលតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង

៣៤. ល្បែងគូររូបតាមស្រមោល

កុមារអាយុ៖ ៤ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☐

ក. វត្ថុបំណង

- ស្គាល់ពីស្រមោល មនុស្ស សត្វ វត្ថុ រុក្ខជាតិ ដែលចាំងពីពន្លឺ
- កំណត់បានពីប្រភេទស្រមោល
- បណ្តុះទម្លាប់ក្នុងការគូរ។

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

មនុស្ស សត្វ វត្ថុ សម្ភារៈក្មេងលេង ដូចជា រូបសត្វជ័រ ក្រដាស ប៊ិក និងខ្មៅដៃពណ៌ អំពូលភ្លើង។

គ. របៀបលេង

- បង្ហាញកុមារអំពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងនៅពេលដែលអ្នករៀបចំដាក់សម្ភារៈក្មេងលេងនៅលើក្រដាស និងក្រោមពន្លឺព្រះអាទិត្យ
- ពិនិត្យមើលស្រមោលដែលបានលិចចេញ និងឱ្យកុមារព្យាយាមគូរតាមស្រមោលរបស់វត្ថុ ឬសត្វ
- លើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖

- អ្នកក៏អាចបន្ថែមដោយចែករំលែកចំណេះដឹងរបស់អ្នកទាក់ទងនឹងព្រះអាទិត្យ (ពេលព្រឹកព្រះអាទិត្យរះនៅទិសខាងកើត និងលិចទៅវិញនៅទិសខាងលិច នៅពេលល្ងាច)
- អ្នកអាចឱ្យកុមារផាត់ពណ៌លើរូបដែលគេបានគូរ។

ខ) ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

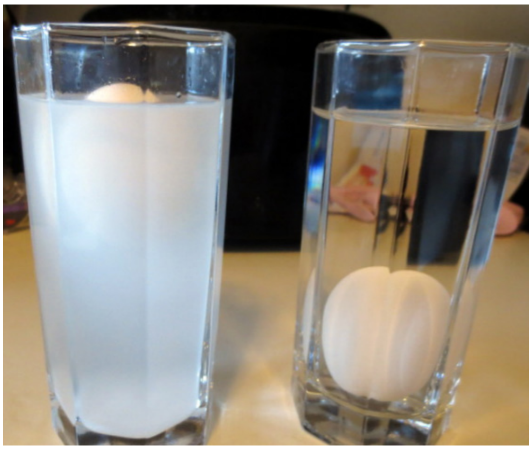
☑ បញ្ហាមើល ត្រូវប្រាកដថាព្រះអាទិត្យមិនបង្កជាបញ្ហាដល់កុមារ។ មិនត្រូវនាំកុមារលេងក្រោមពន្លឺព្រះអាទិត្យដែលមានកំដៅខ្លាំង ☑ បញ្ហាស្តាប់ អ្នកអាចពន្យល់ដោយការគូរ និងបង្ហាញថាផែនដីវិលជុំវិញព្រះអាទិត្យហើយពន្លឺ និងស្រមោលរបស់វត្ថុក៏ផ្លាស់ប្តូរ ☐ បញ្ហាចលនា មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលជាក់លាក់ទេ	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ មិនត្រូវធ្វើសកម្មភាពនេះយូរពេកទេ ☑ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង ត្រូវចាប់អារម្មណ៍នៅពេលឱ្យបិទភ្ជាប់កុមារកាន់។ អ្នកអាចជួយគាត់ដោយកាន់ដៃរបស់គាត់ក្នុងការគូររូបប្រសិនបើចាំបាច់ ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលជាក់លាក់ទេ

៣៥. ល្បែងលិចអណ្តែត

កុមារអាយុ៖ ៤ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ ១នាក់ ទៅ ៤នាក់
ពេលវេលា៖ ១០ទៅ១៥នាទី	លេងក្នុងថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☑

ក. វត្ថុបំណង

- ប្រាប់ពីមូលហេតុលិច និងអណ្តែត
- កំណត់បានពីមូលហេតុលិច និងអណ្តែត
- បណ្តុះស្មារតីកុមារឱ្យចូលរួមក្នុងការធ្វើពិសោធន៍។



ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖ កែវ ទឹក អំបិល ស៊ុត។

គ. របៀបលេង

- ប្រាប់ឈ្មោះល្បែង
- បង្ហាញសម្ភារៈជាក់ស្តែង និងឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះ
- ឱ្យកុមារប៉ាន់ស្មានលទ្ធផលមុនពិសោធន៍
- អនុវត្តចាក់ទឹកចូលក្នុងកែវ២ឱ្យមានចំណុះស្មើៗគ្នា
- កែវទី១ដាក់អំបិលចំនួន២ស្លាបព្រាបាយ រួចកូរឱ្យអំបិលរលាយ ហើយកែវទី២គ្មានដាក់អ្វីទេ
- ឱ្យកុមារដាក់ស៊ុតចូលទៅក្នុងកែវដាក់ទឹកអំបិល និងមើលចលនាអណ្តែតឡើងលើនៃស៊ុត

- ដាក់ស៊ុតចូលក្នុងកែវទឹកធម្មតាឱ្យកុមារសង្កេត
- ផ្ទៀងផ្ទាត់លទ្ធផលមុនពិសោធន៍ និងក្រោយពិសោធន៍
- លើកទឹកចិត្តកុមារ
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្ដាប់ធ្នាប់។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

- របៀបធ្វើឱ្យការលេងមានភាពលំបាកបន្ថែមទៀត៖
- សាកល្បងជាមួយស៊ុតដែលស្ងោរឆ្អិន ដើម្បីសង្កេតមើលភាពខុសគ្នានៃចលនាលិច និងអណ្ដែត។

ង. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☐ បញ្ហាមើល សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាស្ដាប់ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាចលនា សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង	☐ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្ដោតអារម្មណ៍ សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង ☐ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង សម្របសម្រួលតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែង

៨២

ផ្នែកទី ៤៖ ការលេងល្បែងដោយសេរី

ការលេងល្បែងដោយសេរី ឬល្បែងដោយមិនបានរៀបចំទុកជាមុនគឺការអនុញ្ញាតឱ្យកុមារធ្វើការសម្រេចចិត្តដោយពុំចាំបាច់មានការណែនាំភ្លាមៗ ឬជាគោលបំណងសម្រេចបានដំណាក់កាលគោលដៅចុងក្រោយ។ កុមារអាចស្រមើស្រមៃក្នុងការបង្កើតសកម្មភាពសម្រាប់លេងល្បែងដោយសេរី ដែលគាត់បានជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯង ហើយអាចរកឃើញល្បែងថ្មីជាច្រើនទៀត (ដោយមិនកំណត់)។

ដូច្នេះការលេងល្បែងដោយសេរីមានន័យថា អ្នកមិនចាំបាច់ផ្តល់ការណែនាំ ឬគ្រប់គ្រងរៀបចំល្បែងនោះឡើយ។ អ្នកគ្រាន់តែផ្តល់កន្លែងទំនេរ ធំទូលាយ ពេលវេលា ប្រដាប់ប្រដាកុមារលេង និងល្បែងសម្រាប់កុមារ ហើយនៅចាំទទួលខុសត្រូវចំពោះសុវត្ថិភាពកុមារ។ ប៉ុន្តែអ្នកត្រូវទុកឱ្យកុមារលេងជាមួយការស្រមើលស្រមៃរបស់គេ។ កុមារអាចលេងល្បែងហើយចាប់ផ្តើមស្គាល់ល្បែងនោះ និងអាចផ្លាស់ប្តូររបៀបលេងល្បែងដូចជា កុមារអាចយកឧបករណ៍រាងជាសាជីជ្រុង (នៅក្នុងល្បែងដំបូងនៃសៀវភៅណែនាំនេះ) ប៉ុន្តែត្រូវបង្កើតផ្កាមួយជារាងរង្វង់។ សកម្មភាពនេះមិនជាបញ្ហាអ្វីទេ សូមបន្តអនុញ្ញាតឱ្យកុមារលេង។ សូមធ្វើអន្តរាគមន៍តែក្នុងករណីមានការទាស់ទែងគ្នា ឬក៏មានគ្រោះថ្នាក់អ្វីមួយកើតឡើង។

វាពិតជាមានសារៈសំខាន់ណាស់ដែលកុមារមានពេលលេងដោយសេរី។ នៅសាលាមត្តេយ្យសិក្សាក្នុងប្រទេសកម្ពុជា ការលេងល្បែងដោយសេរី ត្រូវបានអនុញ្ញាតក្នុងពេលសម្រាក។ ការលេងល្បែងនេះប្រើរយៈពេល ២៥នាទីក្នុងមួយថ្ងៃ

ខាងក្រោមនេះគឺជាសកម្មភាពលេងល្បែងដោយសេរី ចំនួន៥ ដែលចំណាយតិចតួច ឬមិនចាំបាច់ចំណាយ ហើយអាចផ្តល់ឱ្យកុមារលេងបាន។

១. គំនូរដីខ្សាច់

កុមារអាយុ៖ ៤ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ មិនកំណត់
ពេលវេលា៖ ១០ទៅ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☐

ក. វត្ថុបំណង

- បង្កើនភាពច្នៃប្រឌិតរបស់កុមារ
- បង្កើតរូបភាពផ្សេងៗជាបុគ្គល ឬក្រុម
- បង្កើតបរិយាកាសរីករាយ

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន៖

ដីខ្សាច់ ឬដីស្អាត ធុងជ័រតូច ឡានជ័រ ប៉ែលជ័រ។

គ. របៀបលេង

- គ្រូត្រូវណែនាំកុមារកុំឱ្យលេងបាចដីខ្សាច់ដាក់គ្នា
- កុមារចូលចិត្តលេងដីខ្សាច់ (ឬដី)ណាស់ ។ ការលេងនេះគ្មានដែនកំណត់សម្រាប់ការស្រមើស្រម៉ៃក្នុងល្បែងរបស់កុមារ។ កុមារអាចលេងបានដោយប្រើប្រាស់រថយន្តជំរតូចៗ ឧបករណ៍ផ្សេងៗ និងធុង។ កុមារអាចគូររូបផ្សេងៗនៅលើដីខ្សាច់ អាចលាក់ឧបករណ៍ផ្សេងៗនៅក្នុងដីខ្សាច់ អាចពូនធ្វើជារូបប្រាសាទ។ល។ ប្រសិនបើអ្នកមានដីខ្សាច់សម្រាប់ធ្វើជាការសាងសង់អ្វីមួយ សូមអនុញ្ញាតឱ្យកុមារលេងដីខ្សាច់នោះ
- គ្រូសរសើរ និងលើកទឹកចិត្ត
- នៅពេលលេងរួច គ្រូណែនាំកុមារឱ្យរៀបចំទុកដាក់សម្ភារៈឱ្យមានសណ្តាប់ធ្នាប់។

ឃ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព៖

☐ បញ្ហាមើល មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលដាក់លាក់ទេ ☐ បញ្ហាស្តាប់ មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលដាក់លាក់ទេ ☐ បញ្ហាចលនា មិនមានការកែសម្រួលដាក់លាក់ឡើយ	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ត្រូវប្រាកដថាកុមារគ្មានអ្វីរំខានពេលដែលកុមារកំពុងសម្រើស្រម៉ៃបង្កើតរូបអ្វីមួយ ☑ បញ្ហាថែទាំខ្លួនឯង ត្រូវប្រាកដថាកុមារចេះអនាម័យក្រោយពេលលេងខ្សាច់ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ត្រូវប្រាកដថាកុមារចេះសាមគ្គីគ្នា និងចេះចែករំលែក

២. សម្លៀកបំពាក់សម្លៀងផ្សេងៗ

កុមារអាយុ៖ ៤ទៅ៥ ឆ្នាំ	ចំនួនអ្នកលេង៖ មិនកំណត់
ពេលវេលា៖ ១០ទៅ១៥នាទី	លេងក្រៅថ្នាក់☑ លេងក្នុងថ្នាក់ ☐

ក. វត្ថុបំណង

- បង្កើនភាពច្នៃប្រឌិតរបស់កុមារ
- កុមារបង្កើតសកម្មភាពនិងតុបតែងខ្លួនទៅតាមការស្រមើស្រម៉ៃរបស់កុមារ
- សហការ និងបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ

ខ. ការផលិត

សម្ភារៈមាន ៖

សម្លៀកបំពាក់ចាស់ៗ សម្ភារៈប្រើប្រាស់ផ្សេងៗ ដូចជា មួក វ៉ែនតា ស្បែកជើង គ្រឿងសំអាងនិងឡាំងដាក់សម្ភារៈ។

គ. របៀបលេង

កុមារចូលចិត្តលេងសម្តែងជាតួអង្គអ្វីមួយណាស់។ អ្នកមិនចាំបាច់ទិញសំលៀកបំពាក់នោះទេ ប៉ុន្តែប្រសិនបើអ្នកអាចចេះកាត់ដេរ អ្នកអាចបង្កើត ឬប្រមូលនូវសម្លៀកបំពាក់ចាស់ៗ និងសម្ភារៈផ្សេងៗ ដូចជា មួក ស្រោមដៃ វ៉ែនតា ស្បែកជើង គ្រឿងសំអាង ជាដើម។ វាមិនមានបញ្ហាទេប្រសិនបើសម្លៀកបំពាក់នោះធំពេក ឬច្រើនពេក អ្នកគ្រាន់តែដាក់វានៅក្នុងឡាំងមួយហើយទុកឱ្យកុមារធ្វើការ ជ្រើសរើសខោអាវ និងសម្ភារៈផ្សេងទៀតពីក្នុងប្រអប់នោះមកប្រើប្រាស់តាមការស្រមើស្រម៉ៃរបស់កុមារ។

ឃ. សកម្មភាពបន្ថែម

- រៀបជាឈុត ឆាកផ្សេងៗ សម្រាប់កុមារសម្តែងតួ
- រករូបភាពផ្សេងៗ ដែលកុមារអាចធ្វើត្រាប់ ឬអាចតុបតែងខ្លួនតាមរូបភាពនោះ
- រកសម្ភារៈផ្សេងៗទៀត ដូចជា របាំងមុខ មុដ វ៉ៃពាត់វេទមន្ត

ខ. ការសម្របសម្រួលបន្ថែមសម្រាប់កុមារមានពិការភាព

☐ បញ្ហាមើល មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលជាក់លាក់ទេ ☐ បញ្ហាស្តាប់ មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលជាក់លាក់ទេ ☐ បញ្ហាចលនា មិនមានការកែសម្រួលជាក់លាក់ឡើយ	☑ បញ្ហាចងចាំ និងការផ្តោតអារម្មណ៍ ត្រូវប្រាកដថាកុមារគ្មានអ្វីរំខានពេលដែលកុមារកំពុងសម្រើស្រម៉ៃបង្កើតរូបអ្វីមួយ ☐ បញ្ហាជួយខ្លួនឯង មិនចាំបាច់មានការកែសម្រួលជាក់លាក់ទេ ☑ បញ្ហាប្រាស្រ័យទាក់ទង ត្រូវប្រាកដថាកុមារចេះសាមគ្គីគ្នា និងចេះចែករំលែក

៣. ទោងយោលកង់ឡាន

ទោងយោល អាចជួយកុមារឱ្យលេងយោលវាបានយូរ រាប់ម៉ោង ហើយវាជាការប្រសើរណាស់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍចលនាធំរបស់កុមារ។ អ្នកគ្រាន់តែត្រូវការខ្សែពួរមួយ សំបកកង់ឡានចាស់ៗមួយ និងដើមឈើ។ សំបកកង់នេះត្រូវចងយ៉ាងជាប់ដោយសុវត្ថិភាព ហើយមែកឈើដែលចងនោះធំមាំគ្រប់គ្រាន់អាចទុបនឹងទម្ងន់របស់កុមារបាន។ សូមឧស្សាហ៍ពិនិត្យខ្សែពួរឱ្យបានទៀងទាត់ ព្រោះពេលខ្លះវាអាចនឹងត្រូវបានដាច់ ឬពុកផុយនៅពេលប្រើប្រាស់អស់រយៈពេលយូរ។

៤. ការរត់ប្រណាំងក្នុងកង់ឡាន

សំបកកង់ចាស់ៗក៏អាចត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីបង្កើតនូវការបង្រៀនផ្សេងៗផងដែរ។ វាអាចផ្តល់ឱ្យកុមារនូវឱកាសក្នុងការអភិវឌ្ឍ និងគ្រប់គ្រងនូវមុខងារចលនាធំរបស់កុមារ។

៥. ប្រអប់កេសក្រដាស/ឡាំងធំៗ

ជាទូទៅ ប្រអប់កេសក្រដាសបានបង្កើនចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងខ្លាំងសម្រាប់កុមារ។ ប្រសិនបើអ្នកអាចរកវាបានមួយ ដូចជានៅពេលដែលអ្នកទិញឧបករណ៍អ្វីមួយដូចជា (ទូរទស្សន៍) ។ សូមទុកប្រអប់កេសក្រដាសនោះ និងផ្តល់វាទៅឱ្យកុមារភ្លាមដើម្បីឱ្យកុមារចូលទៅលាក់ខ្លួន ធ្វើផ្ទះសម្រាប់ខ្លួនឯង ឬសម្រាប់តុក្កតារបស់កុមារ ឬក៏តុបតែងលម្អវាជាដើម។ អ្នកអាចជួយកុមារកាត់ធ្វើជាបង្អួច និងទ្វារសម្រាប់ចេញចូល។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
និង
អង្គការ កាតូលិក រីលីស ស៊ើវីស (ស៊ីអារអេស)

សូមថ្លែងអំណរគុណ

ចំពោះដៃគូអភិវឌ្ឍ ក្នុងការចងក្រងឯកសារ **គំរូល្បែងសិក្សាបរិយាបន្ន ឯកសារជំនួយស្មារតី** សម្រាប់គ្រូមត្តេយ្យសិក្សា មាតាបិតា និងអ្នកអាណាព្យាបាល

អង្គការ សាលារៀនទន្សាយ Rabbit School Organization

អង្គការបណ្តុះកុមារ Bandos Komar Organization

អង្គការគ្រួសារយើង Krousar Young Organization

អង្គការមូលនិធិកុមារពិការ Komar Pikar Foundation

អង្គការជំនួយនៃក្តីសង្ឃឹមសម្រាប់សហគមន៍ Hand of Hope Community Organization