



# សៀវភៅ ល្បែងសិក្សា សម្រាប់កុមារ





# មាតិកា

មាតិកា .....	ក
អារម្ភកថា .....	គ
ការទទួលស្គាល់ .....	ង
ពាក្យដែលបានប្រើនៅក្នុងសៀវភៅនេះ .....	ច
<b>១. បំណិនចលនាធំ .....</b>	<b>១</b>
⊕ បោះប៊ូលីង សត្វ .....	២
⊕ បូមទឹកដាក់ដប .....	៣
⊕ ម៉ោងប៉ុន្មានលោកខ្លា .....	៤
⊕ ភ្លើងស្តុប .....	៥
⊕ ការបោះបាល់ចូលក្រន្តក .....	៦
⊕ ល្បែងរាវបង្កង .....	៧
⊕ រំដណ្តើមកៅអី .....	៨
⊕ លាក់កន្សែងពណ៌ឱ្យកុមារចាប់ .....	៩
⊕ បោះបាល់បញ្ឆោត .....	១០
⊕ ល្បែងស្វែងរកលេខ .....	១១
⊕ លោតអន្ទាក់ .....	១២
⊕ លោតអន្ទាក់រាប់ថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍ .....	១៣
⊕ រមៀលលើកន្ទួល .....	១៤
⊕ ល្បែងស្វែងរកពណ៌ .....	១៥
⊕ ល្បែងចងចាំលេខរាប់លេខ .....	១៦
⊕ លោតជាន់ពណ៌ .....	១៧
⊕ បោះប៊ូលីង .....	១៨
⊕ ទន្សាយបេះផ្លែប៉េងប៉ោះ .....	១៩
<b>២. ជំនាញចលនាតូច .....</b>	<b>២១</b>
⊕ ចាក់អន្ទង់ .....	២២
⊕ បាយខុម .....	២៣
⊕ ល្បែងស្លៀកពាក់ប្រណាំងគ្នា .....	២៤
<b>៣. ជំនាញមើល .....</b>	<b>២៥</b>
⊕ ល្បែងផ្ទុរផ្ទុង .....	២៦
⊕ ល្បែងឡូតូ .....	២៧
<b>៤. ជំនាញស្តាប់ .....</b>	<b>២៩</b>
⊕ គោះតាមចង្វាក់ភ្លេង .....	៣០
⊕ ល្បែងទស្សន៍ទាយសំឡេង .....	៣១

- ⊕ ល្បែងវាយប៉ោត/កំប៉ុង ..... ៣២
- ⊕ ក្រឡុកគ្រាប់ធញ្ញជាតិក្នុងដប ..... ៣៣
- ៥. ជំនាញសង្គម ..... ៣៥**
  - ⊕ ឆ័ត្រពណ៌ ..... ៣៦
  - ⊕ ក្រុងមាន់..... ៣៧
  - ⊕ បោះបាល់ហោះឈ្មោះ..... ៣៨
- ៦. ជំនាញគណិតវិទ្យា ..... ៣៩**
  - ⊕ ដូមីណូលេខ ..... ៤០
  - ⊕ លេងបោះកៅស៊ូកង ..... ៤១
  - ⊕ ហោលេខដាក់ដៃពីលើ ..... ៤២
  - ⊕ ឡាំងធរណីមាត្រ ..... ៤៣
  - ⊕ បោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ ..... ៤៤
  - ⊕ រាប់វត្ថុដាក់ដប ..... ៤៥
  - ⊕ ចលនាពស់ ..... ៤៦
  - ⊕ បោះប៊ូលីង ..... ៤៧
  - ⊕ ល្បែងចងចាំលេខ ..... ៤៨
  - ⊕ ស្នូចពណ៌..... ៤៩
  - ⊕ បន្តគ្រាប់ឡុកឡាក់ ..... ៥០
- ៧. ជំនាញទំនាក់ទំនង ..... ៥១**
  - ⊕ បោះកូនបាល់លើប័ណ្ណពាក្យ..... ៥២
  - ⊕ លូកចាប់យកបន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វក្នុងថង់ ..... ៥៣
  - ⊕ ការសម្គាល់មុខងាររបស់វត្ថុ ..... ៥៤
  - ⊕ ជំឡូងក្តៅ..... ៥៥
  - ⊕ ល្បែងឡូតូ អក្សរ ..... ៥៦
  - ⊕ បោះប៊ូលីង បន្លែ ផ្លែឈើ..... ៥៧
  - ⊕ ចង្កុលអក្សរប្រណាំងគ្នា ..... ៥៨
  - ⊕ ល្បែងអានល្បះពាក្យ..... ៥៩
  - ⊕ ចម្រៀងកាយវិការ ..... ៦០
  - ⊕ និទានរឿងវិញ្ញាណទាំងប្រាំ..... ៦១
  - ⊕ អាហារ ៣ក្រុម ..... ៦២
  - ⊕ ឡាំងវិញ្ញាណទាំង៥ ..... ៦៣
- សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ ..... ៦៤**

# អារម្ភកថា

អង្គការ អេឌូខេត អ៊ី ឆាល (Educate A Child) ដែលជាអង្គការផ្តល់មូលនិធិដល់គម្រោងដៃគូមគ្គាផ្តល់ឱកាសអប់រំដល់កុមារចាត់បង់ឱកាសនៅកម្ពុជាដែលហៅកាត់ថា ស៊ី ស៊ី អូ អេស ស៊ី (CCOSC) បានផ្តល់ឱកាសដ៏ធំដល់អង្គការសាលារៀនទន្សាយ។ អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង ដែលជាអង្គការដឹកនាំក្រុមការងារជួយកុមារពិការសម្រាប់គម្រោងនេះ បានជួយគាំទ្រអង្គការសាលារៀនទន្សាយក្នុងការចងក្រងសៀវភៅ “ល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារ” ក្នុងគោលបំណងថា កូនសៀវភៅនេះនឹងត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយគ្រូបង្រៀនទាំងអស់នៅកម្រិតថ្នាក់មត្តេយ្យ និងថ្នាក់បឋមសិក្សា។

កុមារភាគច្រើនលេងតាមធម្មជាតិ និងកើតឡើងដោយឯកឯង។ ពួកគេស្វែងរកបង្កើតបទពិសោធន៍ ការរកឃើញថ្មីៗ និងរៀនអំពីបរិស្ថានរបស់ពួកគេតាមរយៈការលេង។ លេងបញ្ជាក់ថា ជាការរៀន និងអភិវឌ្ឍរាល់ទិដ្ឋភាពទាំងអស់របស់កុមារ។ តាមរយៈការលេង ពួកគេអភិវឌ្ឍទាំងជំនាញរាងកាយនិងភាសា។ គឺអំឡុងពេលកំពុងលេងនេះហើយ ដែលពួកគេបានអនុវត្តនូវគំនិតថ្មី រៀនទទួលយកការគ្រោះថ្នាក់ បង្ហាញពីភាពស្រមៃស្រមៃ និងដោះស្រាយបញ្ហាដោយខ្លួនឯង និងជាមួយអ្នកដទៃ។ លេងជាប់ទាក់ទងជាមួយដងខ្លួន ចិត្ត និងអារម្មណ៍របស់កុមារ។ អំឡុងពេលលេងកុមារអាចរៀនពីរបៀបប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយអ្នកដទៃហើយបញ្ចូលខ្លួនទៅក្នុងផ្នែកមួយក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ និងរៀនអំពីការគ្រប់គ្រង ការជឿជាក់អំពីខ្លួនរបស់ពួកគេ និងសមត្ថភាពរបស់ពួកគេ។

មានវិធីសាស្ត្រពាក់ព័ន្ធដែលមិនអាចខ្វះបាននៅក្នុងការរៀនតាមរយៈការលេង៖

គ្មានរចនាសម្ព័ន្ធ	កុមារចាប់ផ្តើមលេង	ការផ្ទុះលើការលេង	មានរចនាសម្ព័ន្ធកម្រិតខ្ពស់
គ្មានរចនាសម្ព័ន្ធ	៖ លេងដោយគ្មានការជួយពីមនុស្សធំ	៖ មនុស្សធំជួយឲ្យមានបរិស្ថាន និងការឆ្លើយតបតាមរយៈការយល់ដឹង	៖ មនុស្សធំជួយណែនាំ សកម្មភាពលេង បង្ហាញពីបទពិសោធន៍
កុមារចាប់ផ្តើមលេង		៖ មនុស្សធំជួយណែនាំ សកម្មភាពលេង បង្ហាញពីបទពិសោធន៍	
ការផ្ទុះលើការលេង			៖ មនុស្សធំជាអ្នកគ្រប់គ្រងការលេង

លទ្ធផលដែលល្អបំផុតក្នុងការលេង គឺការបញ្ចូលគ្នារវាងការផ្តួចផ្តើមលេង និងការផ្ទុះលើការលេងជាមួយការសម្រាកបើការលេងមិនមានរចនាសម្ព័ន្ធដែលកុមារអាចបន្តអារម្មណ៍និងមានការត្រួតពិនិត្យលើអ្វីដែលពួកគេរៀននិងធ្វើ។

នៅក្នុង “ល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារ” នេះ យើងបានផ្តល់ការលេងនិងសកម្មភាពដែលប្រើវិធីសាស្ត្រនៃការ “ផ្ទុះលើការលេង” អាស្រ័យលើសកម្មភាព/ល្បែង ដឹកនាំដោយលោកគ្រូអ្នកគ្រូ ឬមនុស្សធំដែលកំពុងផ្តល់ឱកាសរៀនតាមរយៈបទពិសោធន៍ ដែលសកម្មភាពពោរពេញដោយការលេងនិងជៀសវាងការតឹងតែងអារម្មណ៍ និងការប្រកួតប្រជែង។

គ្រូបង្រៀន ឬអាណាព្យាបាលអាចវាយតម្លៃភាពខ្លាំង ចំណង់ចំណូលចិត្ត និងតម្រូវការរបស់កុមារ ដោយឲ្យ  
ពួកគេចូលរួមសកម្មភាពរៀនតាមរយៈការលេង។ គ្រូបង្រៀន ឬអាណាព្យាបាលអាចផ្តោតទៅលើផ្នែកដែល  
កុមារនីមួយៗត្រូវការរីកចម្រើន។ ពួកគេអាចច្នៃសកម្មភាពរៀនតាមរយៈសៀវភៅនេះបាន។

**លោក ហ៊ិន ទូច**  
នាយកប្រតិបត្តិ  
អង្គការ សាលារៀនទន្សាយ

**លោក វន សំភាស**  
នាយកប្រចាំប្រទេស  
អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង កម្ពុជា

# ការទទួលស្គាល់

សៀវភៅនេះអាចបោះពុម្ពទៅបានដោយមានការជួយគាំទ្រពីម្ចាស់ជំនួយរួមមាន អង្គការ អេ ឌូ ខេត អី ឆាល អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង គម្រោងដៃគូមគ្នាផ្តល់ឱកាសអប់រំដល់កុមារបាត់បង់ឱកាសនៅកម្ពុជាដែលហៅកាត់ថាស៊ី ស៊ី អូ អេស ស៊ី (CCOSC) អង្គការ អុកហ្វាម និងអង្គការ លី លាន ហ្គុន។

ទោះបីសៀវភៅនេះបោះពុម្ពសម្រាប់ដៃគូនៅក្នុង គម្រោងដៃគូមគ្នាផ្តល់ឱកាសអប់រំដល់កុមារបាត់បង់ឱកាសនៅកម្ពុជាដែលហៅកាត់ថាស៊ី ស៊ី អូ អេស ស៊ី (CCOSC) តែវានឹងផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍ដល់កុមារគ្រប់រូបនៅទូទាំងប្រទេសកម្ពុជា។

យើងសូមទទួលស្គាល់ផងដែរថា ការចូលរួមជាគំនិត និងមតិយោបល់ពី អ្នកគ្រូ ស្រី កល្យាណ លោក វង្ស វុទ្ធិ កញ្ញា វ៉ាឡារី ឌុវ៉ង កញ្ញា កាម៉ែល ផេឡាំ លោក ខន វណ្ណៈ និង អ្នកស្រី គីរ៉ាន់ ជាថានី ភីត គឺមានតម្លៃឥតគណនាក្នុងការចងក្រងសៀវភៅនេះឡើង។

# ពាក្យដែលបានប្រើនៅក្នុងសៀវភៅនេះ

នៅក្នុងសកម្មភាពដែលបានសរសេរថា៖

- ក្រុមតូច            ៖   កុមារ ៤ ដល់ ៩ នាក់
- ក្រុមធំ             ៖   កុមារ ១០ ដល់ ២០ នាក់
- ថ្នាក់មត្តេយ្យ    ៖   កុមារអាយុ ៣ ដល់ ៥ ឆ្នាំ
- ថ្នាក់ទី១          ៖   កុមារ អាយុ ៥ ដល់ ៦ ឆ្នាំ

ឆ្នាំដែលបានកំណត់ខាងលើគឺមានន័យថាជាដំណាក់កាលអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ

គោលបំណងត្រូវបានរៀបចំ ២កម្រិត។ ដំបូងស្ថិតនៅខាងក្រោមជំនាញ ឧទាហរណ៍ ជំនាញចលនាធំ គោលបំណងទូទៅបរិយាយអំពីជំនាញដែលកុមារនឹងរៀន។ បន្ទាប់មក នៅក្នុងសកម្មភាពនីមួយៗដាច់ដោយ ឡែក ក្រៅពីបរិយាយគោលបំណងនៅជំនាញចលនាធំ កុមារក៏អាចរៀនជំនាញដទៃទៀតផងដែរ ឧទាហរណ៍ ជំនាញទំនាក់ទំនង ឬជំនាញសង្គមជាដើម។

នៅពេលជាមួយគ្នានោះដែរ កម្មវិធីសិក្សាថ្នាក់ជាតិនៅថ្នាក់ទី១ក៏បានបញ្ចូល ដូច្នេះគ្រូបង្រៀន ដឹងថាពួកគេ អាចប្រើសកម្មភាពនេះដើម្បីបង្រៀនមេរៀននោះដល់សិស្សផងដែរ។

សកម្មភាពក្នុងសៀវភៅនេះបានដកស្រង់យកពីប្រភពផ្សេងៗមានដូចជា ៖

- អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
- ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក
- សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី
- អង្គការគ្រួសារយើង
- មជ្ឈមណ្ឌលសុខភាពផ្លូវចិត្តកុមារ



# ១. បំណិនចលនាធំ

គោលបំណងជារួមនៃសកម្មភាពនៅក្នុងផ្នែកនេះមានដូចជា៖

- ដើម្បីអភិវឌ្ឍភាពខ្លាំង និងសមត្ថភាពនៃការប្រើក្រុមសាច់ដុំធំនៅក្នុងរាងកាយ
- ដើម្បីអភិវឌ្ឍការសម្របសម្រួលនៃចលនាផ្សេងៗគ្នានៃសាច់ដុំ ដូចជា ភ្នែក និងដៃ
- ដើម្បីអភិវឌ្ឍភាពលំនឹងសាច់ដុំផ្សេងៗនៅក្នុងរាងកាយ
- ដើម្បីអភិវឌ្ឍភាពរហ័សរហួននៅក្នុងការធ្វើចលនារបស់យើង

# បោះប៊ូលីង សត្វ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ៖ ឱ្យកុមារហៅឈ្មោះសត្វ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	៣	៥	៤៨

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ ឈ្មោះសត្វ
- ❑ អភិវឌ្ឍបំណិនសង្គម ៖ ចូលរួមសកម្មភាពក្រុម និងប្តូរវេន

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណរូបភាពសត្វ ទំហំ A5 សម្រាប់ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៥. សកម្មភាព

១	ដាក់តម្រៀបរូបភាពជួរទទឹងគ្នាជាច្រើនសន្លឹកនិងមានបាល់សម្រាប់បោះ
២	ឱ្យកុមារអង្គុយឬឈរជាជួរទទឹងចំងាយប្រហែល ៥ ឬ ៦ ម៉ែត្រ ពីរូបភាពដែលយើងបានតម្រៀប
៣	អង្គុយទល់មុខកុមារ បោះបាល់ឱ្យកុមារម្នាក់ម្តងៗ ហើយកុមារចាប់បាល់រួចបោះតម្រង់មកប័ណ្ណពាក្យ ឬប័ណ្ណរូបភាព
៤	ពេលកុមារបោះត្រូវប័ណ្ណរូបភាពមួយណាគ្រូឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះនិងរាប់ចំនួនសត្វដែលបោះត្រូវ
៥	បន្តបោះបាល់ដល់កុមារគ្រប់គ្នា និងប្រាប់ឈ្មោះសត្វរហូតដល់អស់កុមារ
៦	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ



# បូមទឹកដាក់ដប

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ            ៖ ឈរចម្ងាយជិតៗ និង ប្រើពែងសម្រាប់ដងទឹកពីធុងទឹក
- ❑ ថ្នាក់ទី ១                ៖ ឈរចម្ងាយមធ្យម និង ប្រើពែងសម្រាប់ដងទឹកពីធុងទឹក

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង    ៖ ចេះធ្វើការប្រៀបធៀប

៤. សម្ភារៈ

ដបទឹក ចានដែកដាក់ទឹក ឬ ពែងជ័រ

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជួរទទឹងក្បែរធុងទឹកនិងមានដបទទេតម្រៀបជួរគ្នាដាក់ចំពីមុខកុមារចម្ងាយ៩ឬ១០ម៉ែត្រ
២	ជ្រើសរើសយកកុមារ៤ ឬ៥នាក់មកលេងដោយ ដាក់ទឹកស្អាតម្នាក់មួយធុងនិងកាទឹកមួយ
៣	ចាប់ផ្តើមរាប់១ ២ ៣ ឱ្យកុមារបូមទឹកពីធុងដាក់ចូលទៅក្នុងដបរៀងៗខ្លួនដោយកំណត់ ៤ឬ៥នាទី
៤	ជំរុញឱ្យមានល្បឿនកាន់តែលឿននិងមើលម៉ោងបណ្តើរ
៥	គោះកណ្តឹងដើម្បី បញ្ឈប់សកម្មភាព
៦	ឱ្យកុមារផ្ទៀងផ្ទាត់គ្នាទៅវិញទៅមក តើមួយណាបានទឹកក្នុងដបច្រើនជាងគេ ?
៧	គ្រូរើសកុមារថ្មី ហើយបន្តធ្វើសកម្មភាពដូចវិធីខាងលើរហូតអស់ម៉ោង ឬកុមារបានចូលរួមទាំងអស់គ្នា



# ម៉ោងប៉ុន្មានលោកខ្លា

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ថ្នាក់មត្តេយ្យ            ៖ ឈរចម្ងាយជិត, បង្ហាញចំនួនដល់កុមារ
- ថ្នាក់ទី១                ៖ ឈរចម្ងាយឆ្ងាយបង្ហាញម៉ោង ដល់កុមារ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១៥	៧៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង                            ៖ ស្គាល់ម៉ោង
- អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង                           ៖ សួរនិងឆ្លើយតប
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង                            ៖ ធ្វើតាមការណែនាំ



៤. សម្ភារៈ

នាឡិកា

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជាជួរទទឹងចម្ងាយ៥ទៅ ៦ម៉ែត្រពីកុមារម្នាក់ទៀតដែលធ្វើជាលោកខ្លា
២	ជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ឱ្យឈរនៅម្ខាងឱ្យបែរខ្នងដើម្បីដើរតួជាលោកខ្លា
៣	ឱ្យកុមារដែលឈរជាជួរនៅក្រោយខ្នងលោកខ្លាត្រូវស្រែកសួរថា តើម៉ោងប៉ុន្មានហើយលោកខ្លា ? លោកខ្លាឆ្លើយថា ឧទា. ម៉ោង១ ម៉ោង២ ឬ ម៉ោង៣
៤	ឱ្យកុមារដែលឈរជាជួរ ត្រូវដើរតាមចំនួនម៉ោងដែលលោកខ្លាបានឆ្លើយឧ. ម៉ោង៣ ត្រូវដើរ៣ ជំហាន
៥	ឱ្យកុមារសួរលោកខ្លាបន្ត រហូតពួកគេដើរដល់ទី
៦	លោកខ្លា ព្យាយាមចាប់ និងសិស្សព្យាយាមរត់ចេញពីលោកខ្លា
៧	ពេលចាប់បាននរណាម្នាក់ អ្នកនោះគឺជាអ្នកចាំទី ដោយធ្វើជាលោកខ្លាវិញម្តង ប្រសិនបើលោកខ្លាចាប់ គេមិនបាននោះលោកខ្លាចាំទីដដែល
៨	ប្រសិនបើលោកចាប់បាននរណាម្នាក់ លោកខ្លា នៅដើរតួដដែល

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក (Play Around the world)



# ការបោះបាល់ចូលកន្ត្រក

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

ថ្នាក់ទី១                    ៖ កុមារឈរចម្ងាយមធ្យម ប្រើបាល់តូច

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង    ៖ ស្គាល់ក្នុងឬក្រៅ
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម       ៖ រងចាំវេន/ចូលរួមជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

បាល់ និងកន្ត្រក រូបភាពកម្រាលជើង (ប្រសិនបើមាន)

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវអាចឱ្យកុមារលេងក្រៅថ្នាក់ ឬក្នុងថ្នាក់ ហើយមានបាល់និងកន្ត្រក១
២	ត្រូវមានបាល់និងកន្ត្រក ១
៣	ត្រូវឱ្យកុមារឈរជាជួររូបល្អនិងដាក់បាល់ក្នុងកន្ត្រកខាងមុខកុមារ
៤	ត្រូវបោះបាល់ឱ្យកុមារចាប់ម្តងម្នាក់ៗ
៥	ត្រូវឱ្យកុមារខាងមុខដែលចាប់បាល់រួចទៅឈរខាងក្រោយវិញ
៦	ត្រូវឱ្យកុមារបន្ទាប់ចាប់បាល់បន្តទៀត
៧	ត្រូវបន្តសកម្មភាពរហូតវិលជុំ ឬអស់ម៉ោង
៨	ត្រូវសរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារដែលបោះបាល់ចូលក្នុងកន្ត្រកបាន

# ល្បែងរាវបង្កង

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍបំណិនសង្គម     ៖ ឱ្យកុមារមានសាមគ្គីភាពក្នុងការលេង
- អភិវឌ្ឍទំនាក់ទំនង     ៖ បង្កើតសំឡេងដើម្បីទំនាក់ទំនង

៤. សម្ភារៈ

ដបទឹកសុទ្ធ កន្សែង ដុំថ្ម

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជារង្វង់កាន់ដៃគ្នា ហាមព្រលែងដៃ
២	រើសកុមារពីរនាក់មកឈរក្នុងរង្វង់ រួចយកកន្សែង ២ មកចងបិទភ្នែក
៣	គ្រូឱ្យកុមារម្នាក់កាន់ដបទឹកសុទ្ធតោះសំឡេង
៤	គ្រូឱ្យកុមារម្នាក់តោះហើយកុមារម្នាក់ទៀត ដើរចាប់តាមសំឡេងរបស់អ្នកតោះ
៥	ពេលចាប់បានហើយ កុមារទាំងពីរនាក់ ត្រូវទាយឈ្មោះមិត្តភក្តិរបស់គេ ដែលគេចាប់បាននោះ
៦	គ្រូជ្រើសរើសយកកុមារថ្មីពីរនាក់ទៀត មកលេងបន្ត
៧	បន្តសកម្មភាពលេងបែបនេះរហូតអស់ម៉ោង



# រំដោះកៅអី

១. ក្រុមគោលដៅ លេងក្រុមធំថ្នាក់ទី ១ និង ក្រុមតូចថ្នាក់មត្តេយ្យ

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ            ៖ សិស្សចំនួន ៤ ទៅ ៩នាក់
- ❑ ថ្នាក់ទី ១                ៖ សិស្សចំនួន ១០ ទៅ ១៥នាក់

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ និងសង្គម	៣	៣	៨៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកស្តាប់        ៖ ស្តាប់តាមចង្វាក់ភ្លេង ឬពេលបញ្ឈប់ភ្លេង

៤. សម្ភារៈ

ឧបករណ៍ចាក់ចម្រៀង(ម៉ាញ៉េ...) កៅអី

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវរៀបចំកៅអី ភ្លេង និងជ្រើសរើសកុមារចូលរួមលេង
២	ត្រូវផ្តល់ការណែនាំអំពីសកម្មភាពលេង
៣	ត្រូវចាក់ម៉ាញ៉េឱ្យកុមាររាំពីរ ឬបីជុំ។ ពេលកុមារភ្លេចខ្លួនគ្រូបញ្ឈប់ភ្លេង
៤	ត្រូវមើលកុមារណាមិនបានអង្គុយលើកៅអីទេគឺមិនបានរាំបន្តទៀតទេ
៥	ត្រូវដកកៅអីចេញមួយ និងដកកុមារម្នាក់ចេញ
៦	ត្រូវចាក់ម៉ាញ៉េឱ្យកុមាររាំបន្តទៀត





# រលាក់កន្សែងពណ៌ឱ្យកុមារចាប់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

□ អតិវិជ្ជាផ្នែកសង្គម                    ៖ រងចាំវេន/លេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

ក្រុមកុមារ, កន្សែងពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យ ក្រុមកុមារឈរជុំជួរកណ្តាល
២	គ្រូកាន់កន្សែងពណ៌ឈរខាងមុខជួរកុមារ
៣	គ្រូលើកកាន់កន្សែងពណ៌ផុតដៃកុមារ រលាស់ ឆ្វេង ស្តាំ ក្រោមលើឱ្យកុមារតាមសំឡឹងមើលរួចទម្លាក់ឱ្យកុមារចាប់
៤	កុមារម្នាក់ធ្វើសកម្មភាពរួច ត្រូវដើរចេញទៅឈរមុខជួរខាងក្រោយ
៥	គ្រូឱ្យកុមារនៅខាងមុខបន្ទាប់ឡើងមួយជំហានចាប់កន្សែងបន្តរួចត្រឡប់ទៅឈរខាងក្រោយ
៦	គ្រូឱ្យកុមារឡើងទៅមុខបន្តទៀតរហូតគ្រប់គ្នា
៧	គ្រូនាំក្រុមកុមារធ្វើសកម្មភាព ២ ឬ ៣ដង ទើបឈប់



# បោះបាល់បញ្ឆោត

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១ ៖ ឈររង្វង់ធំ លេងលឿនៗ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ បោះវត្ថុពីដៃម្ខាងទៅដៃម្ខាងទៀត
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមសកម្មភាពជាក្រុម
- អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ត្រៀមខ្លួនចាប់បាល់



៤. សម្ភារៈ

បាល់

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវឱ្យកុមារឈរជារង្វង់រួចមានម្នាក់ឈរចំកណ្តាលរង្វង់ ដើម្បីចាំទី
២	ត្រូវណែនាំរបៀបលេងដោយដាក់ដៃខ្វែងគ្នាលើស្មា
៣	ត្រូវឱ្យកុមារឈរកណ្តាលពញ្ញាក់អារម្មណ៍បោះបាល់ឱ្យកុមារដែលឈរជារង្វង់ ដោយជន្មចាល់ទៅ ពួកគាត់ តែមិនបានបោះបាល់ទៅឱ្យគាត់ទេ
៤	កុមារនៅក្នុងក្រុមរងចាំចាប់បាល់
៥	ត្រូវឱ្យកុមារបោះបាល់ឬចាប់បាល់រួចត្រូវដាក់ដៃលើស្មាដដែល
៦	បោះបាល់ទៅកាន់ពួកគាត់ម្នាក់ម្តងៗ
៧	កុមារបោះបាល់បន្ទាប់មកដាក់ដៃខ្វែងលើស្មាម្តងទៀត
៨	អ្នកដែលលដៃចាប់បាល់ភ្លេចខ្វែងដៃ នោះត្រូវចាំទីម្តង
៩	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង និងបានលេងគ្រប់គ្នា

# ល្បែងស្វែងរកលេខ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១ ៖ ប្រើប័ណ្ណលេខ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១៧	២១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ អំពីលេខតាមលំដាប់លំដោយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ អភិវឌ្ឍជំនាញនៃការស្តាប់ និងជំនាញនៃការចងចាំ
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើចលនារហ័សរហួន



៤. សម្ភារៈ

មានប័ណ្ណលេខ និងប័ណ្ណគណនាលេខ. ( ២.៣.៤.៥.៦.៧.៨.៩.១០ )

៥. សកម្មភាព

១	សកម្មភាពគួរតែលេងនៅក្រៅថ្នាក់ ឬកន្លែងដែលមានទីធ្លាធំល្មម និងបង្កើនសកម្មភាពឱ្យសប្បាយរីករាយ
២	គ្រូឱ្យកុមារឈរនៅកណ្តាលជារង្វង់ និងអានកាតលេខខ្លាំងៗម្តងមួយៗបង្ហាញដល់កុមារហើយនិងពួកគេរៀនអំពីលេខ
៣	គ្រូចែកកាតលេខឱ្យកុមារម្នាក់ៗ ហើយឱ្យពួកគេយកទៅដាក់កន្លែងមួយឆ្ងាយល្មមតាមជ្រុងនីមួយៗ
៤	គ្រូច្រៀង ឬចាក់ម៉ាញ៉េរ៉ាលេងជាមួយកុមារ២ ឬ៣នាទីរួចបញ្ឈប់ការច្រៀងរួចឱ្យកុមាររត់ទៅរកលេខណាមួយតាមគ្រូកំណត់។ ឧ លេខ៤
៥	គ្រូចាក់ម៉ាញ៉េរបន្តសកម្មភាពរំលេង២នាទីទៀត រួចបញ្ឈប់ភ្លេងគ្រូហៅលេខណាមួយតាមគ្រូកំណត់។ ឧ លេខ៩
៦	គ្រូបន្តសកម្មភាពរហូតអស់កាតលេខ និងអស់ម៉ោង
៧	សកម្មភាពនោះអាចលេងកន្លែងដែលមានទីធ្លាធំល្មម

# លោតអន្ទាក់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម            ៖ លេងជាមួយកុមារផ្សេងទៀត
- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ   ៖ ប្រើចលនាហ៊ុំសរហ្មន
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង       ៖ រាប់ចំនួនតាមលំដាប់

៤. សម្ភារៈ

កៅស៊ូ សម្ភារៈដែលមានទម្ងន់ស្រាលល្មម

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវឱ្យកុមារពីរនាក់មកកាន់កៅស៊ូចម្ងាយ៤ម៉ែត្រ
២	ត្រូវឱ្យកុមារលោតម្តង២នាក់មកលោតដោយមិនឱ្យប៉ះកៅស៊ូ
៣	ត្រូវឱ្យកុមារយោលទៅយោលមករាប់ពី១ដល់១០ ហើយកុមារដែលលោតរត់ចេញដោយមិនឱ្យប៉ះកៅស៊ូ
៤	បើកៅស៊ូប៉ះចំអ្នកណា អ្នកនោះត្រូវចូលមកយោលជំនួសអ្នកចាស់វិញម្តង
៥	ត្រូវឱ្យកុមារដែលលោតប៉ះកៅស៊ូមកជំនួសវិញ
៦	គ្រូបន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតគ្រប់កុមារឬអស់ម៉ោង



# លោតអន្ទាក់រាប់ថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១ ៖ សូត្រថ្ងៃនៃសប្តាហ៍

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ សហការគ្នានៅពេលលេង
- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើចលនាហ្វឹកសរសៃ
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ សូត្រលំដាប់លេខនិងថ្ងៃ

៤. សម្ភារៈ

កៅស៊ូ និង វត្ថុដែលមានទម្ងន់ស្រាលៗ

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារពីរនាក់មកកាន់កៅស៊ូចម្ងាយ៣ម៉ែត្រ
២	គ្រូឱ្យកុមារមកលោត ហើយរាប់ពីថ្ងៃចន្ទ ដល់ថ្ងៃអាទិត្យម្នាក់ម្តងៗ
៣	គ្រូហៅកុមារមកលោតម្នាក់ទៀត ហើយរាប់ពីថ្ងៃចន្ទដល់ថ្ងៃអាទិត្យ
៤	គ្រូពិនិត្យមើលបើកុមារណារាប់ច្រឡំឬលោតខុសត្រូវមកចាំទិវិញម្តង
៥	គ្រូធ្វើសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង ឬអស់កុមារ



# របៀបលើកន្ទួល

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ របៀបដងខ្លួនរបស់សរសៃ
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ យល់អំពីដែនកំណត់

៤. សម្ភារៈ

កន្ទួល ឬ កម្រាលតង់

៥. សកម្មភាព

១	គ្រួសារតតង់ក្រាលលើដីប្រវែង៥ម៉ែត្រ
២	គ្រូនាំកុមារអង្គុយជ្រុងម្ខាងដើម្បីត្រៀមចាំធ្វើសកម្មភាព
៣	គ្រូម្នាក់ចាំជួយរបៀបលើកកុមារ និងគ្រូម្នាក់ទៀតចាំបញ្ឈប់អង្គុយទល់មុខគ្នាចំងាយ៥ម៉ែត្រ
៤	គ្រូយកកុមារម្តងពីរ ឬបីនាក់មកដេកឱ្យត្រង់ខ្លួនហើយដាក់ដៃទៅលើ
៥	គ្រូជួយឱ្យកុមាររបៀបលើកទៅទល់ទី ហើយគ្រូម្នាក់ទៀតឱ្យកុមារមកអង្គុយកន្លែងដើមវិញ
៦	គ្រូហៅកុមារ៣នាក់ទៀតរបៀបលើក ហើយពេលដល់ទីគ្រូម្នាក់ទៀតចាំទប់រួចឱ្យកុមារមកអង្គុយកន្លែងដើមវិញ
៧	គ្រូបន្តសកម្មភាពរំលងជុំរហូតអស់ម៉ោង



# ល្បែងស្វែងរកពណ៌

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	២	៤	៤២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អតិវិជ្ជាការយល់ដឹង     ៖ ស្គាល់ឈ្មោះពណ៌
- អតិវិជ្ជាផ្នែកសង្គម       ៖ លេងជាមួយកុមារដទៃផ្សេងទៀត
- អតិវិជ្ជាចលនារាងកាយ ៖ ធ្វើចលនាតាមចង្វាក់ភ្លេង

៤. សម្ភារៈ

មានម៉ាញ៉េ ប័ណ្ណពណ៌ផ្សេងៗ

៥. សកម្មភាព

១	សកម្មភាពនេះអាចលេងបាននៅក្នុងថ្នាក់រៀន ឬកន្លែងដែលមានទិដ្ឋភាពសមរម្យនិងធ្វើសកម្មភាពឱ្យបានកម្រិតអារម្មណ៍
២	គ្រូមានពណ៌ជាច្រើនដូចជា៖ ពណ៌លឿង, ពណ៌ក្រហម ពណ៌ខៀវ ពណ៌បៃតង ពណ៌ស ពណ៌ខ្មៅ... បង្ហាញកុមារម្តងមួយៗ
៣	គ្រូឱ្យកុមារយកពណ៌ទៅដាក់តាមជ្រុងនៃថ្នាក់រៀន
៤	គ្រូចាក់ម៉ាញ៉េឱ្យកុមាររាំ ២ឬ៣នាទី គ្រូបញ្ឈប់ភ្លេង គ្រូហៅពណ៌ណាមួយឱ្យកុមាររត់ទៅរកពណ៌នោះ។ ឧ ពណ៌លឿង
៥	គ្រូចាក់ម៉ាញ៉េបន្តទៀតរួចបញ្ឈប់ភ្លេង ហើយគ្រូហៅពណ៌ផ្សេងទៀត។ ឧ. ពណ៌ បៃតង
៦	គ្រូបន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតអស់ពណ៌ និងអស់ម៉ោង( ហៅប្តូរពណ៌ )



# ល្បែងចងចាំលេខរាប់លេខ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ      ៖ បង្ហាញលេខ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង      ៖ ស្គាល់លេខច្បាស់លាស់
- ☐ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ សម្របសម្រួលក្នុងពេលដើរ
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម      ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណលេខខ្មែរ ឬឡាតាំង

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវឱ្យកុមារឈរជាជួរទទឹងចម្ងាយ៥ ឬ៦ម៉ែត្រ
២	គ្រូបង្ហាញប័ណ្ណលេខ ហើយអានខ្លាំងៗប្រាប់កុមារម្តងមួយៗ
៣	គ្រូសាប់ប័ណ្ណលេខចូលគ្នាចលើកបង្ហាញប័ណ្ណលេខតាមគ្រូហៅ។ ឧទា. លេខ៥ត្រូវឱ្យកុមារលោតទៅមុខ៥ជំហាន
៤	គ្រូបន្តហៅលេខផ្សេងទៀត។ ឧទា. លេខ៣ បន្ទាប់មកលោតទៅមុខ ៣ ជំហាន
៥	គ្រូបន្តការហៅលេខដោយមិនបង្ហាញប័ណ្ណលេខ។ ឧទា. លេខ ៦ លោតទៅមុខ ៦ ជំហាន
៦	គ្រូបន្តការហៅលេខរហូតកុមារលោតដល់ទី
៧	គ្រូស្រែកហៅប្រាប់កុមារទាំងអស់ថាដល់ទីហើយ



# លោតជាន់ពណ៌

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១ ៖ ប្រើច្រើនពណ៌ និងចម្ងាយឆ្ងាយ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		៣	៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ដងខ្លួនទាំងមូលលោត
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ប្រភេទពណ៌ដូចគ្នានិងខុសគ្នា
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

មានឡកឡាក់ពណ៌ មានផ្ទាំងពណ៌ មាននំ ឬស្ករគ្រាប់

៥. សកម្មភាព

១	សកម្មភាពនេះអាចលេងបាននៅក្នុងថ្នាក់រៀន ឬកន្លែងដែលមានទីធ្លាសមរម្យ
២	ត្រូវឱ្យកុមារអង្គុយទល់មុខគ្នាពីរជួរទទឹងចម្ងាយ៣ម៉ែត្រ ដើម្បីទុកកន្លែងធ្វើសកម្មភាព
៣	ត្រូវមានផ្ទាំងពណ៌ធំមួយដែលបិតពណ៌ជាជួរៗដូចជា ពណ៌លឿង ពណ៌ខៀវ ពណ៌បៃតង ពណ៌ក្រហម និងមានគ្រាប់ឡកឡាក់ពណ៌ធំមួយដែលមានពណ៌ដូចផ្ទាំងពណ៌ខាងលើ
៤	ត្រូវឱ្យកុមារម្តង៤នាក់ឈរនៅលើពណ៌នីមួយៗ
៥	ត្រូវបោះឡកឡាក់ពណ៌ ពេលបោះបានពណ៌អ្វី ត្រូវឱ្យកុមារដែលមានពណ៌ដូចគ្នាត្រូវលោតជាន់ពណ៌នោះ។ ឧទា. ពណ៌ក្រហម
៦	ត្រូវបោះគ្រាប់ឡកឡាក់បន្ត។ ឧទា. ពណ៌ខៀវ កុមារដែលឈរនៅលើពណ៌ខៀវហើយលោតទៅមុខមួយជំហាន
៧	គ្រូបន្តសកម្មភាពរហូតគ្រប់កុមារទាំងអស់ និងអស់ម៉ោង
៨	ត្រូវរកមើលតើកុមារណាដែលលោតដល់ទីមុនគេជាអ្នកឈ្នះ និងទះដៃសរសើរ

ប្រភព៖ មជ្ឈមណ្ឌលសុខភាពផ្លូវចិត្តកុមារនិងយុវវ័យ Center for child, adolescent Mental Health (CCAMH)

# បោះប៊ូលីង

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៩	៥០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះពណ៌
- ☐ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ សម្របសម្រួលចលនាដៃ និងភ្នែក
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងសកម្មភាពក្រុម



៤. សម្ភារៈ

កូនបាល់ ប័ណ្ណពណ៌ ឬប័ណ្ណផ្សេងៗដែលត្រូវបង្រៀន

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យក្រុមកុមារអង្គុយជាជួរ ឬទទឹង គ្រូ និងកុមារអង្គុយស្មើគ្នាទល់មុខគ្រូ
២	គ្រូរៀបចំប័ណ្ណរាងត្រីកោណចម្ងាយពី៤ ឬ ៥ម៉ែត្រពីមុខកុមារ
៣	គ្រូបោះកូនបាល់ឱ្យកុមារចាប់បាល់ម្នាក់ម្តងៗ
៤	គ្រូឱ្យកុមារបោះបាល់តម្រង់ទៅប័ណ្ណពណ៌
៥	គ្រូបង្ហាញប័ណ្ណពណ៌ពេលកុមារបោះដួលហើយប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ដល់កុមារ
៦	គ្រូបោះបាល់ឱ្យកុមារចាប់បន្តទៀត
៧	កុមារម្នាក់ៗ ត្រូវបោះកូនបាល់ឱ្យចំប័ណ្ណពណ៌ណាមួយ។ កុមារព្យាយាមបោះបាល់អោយចំប័ណ្ណពណ៌
៨	គ្រូនាំកុមារធ្វើសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង
៩	គ្រូសរសើរដល់កុមារទាំងអស់គ្នា

# ទស្សនាវដ្តីបង្ហាញ

## ១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

### ២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ      ៖ ចម្ងាយជិតល្មម

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		៣	៣

### ៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ អតិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនាដងខ្លួន ទាំងមូល
- ☐ អតិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះផ្លែឈើ
- ☐ អតិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



### ៤. សម្ភារៈ

ផ្លែឈើជ័រច្រើនមុខ កង្រែង

### ៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារអង្គុយទទឹងពីរជួរចម្ងាយ២ម៉ែត្រ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាព
២	គ្រូដាក់កង្រែងផ្លែឈើមួយកង្រែងធំ និងកង្រែងទទេពីរ ចម្ងាយ៤ទៅ៥ម៉ែត្រ
៣	គ្រូយកកុមារម្តងពីរនាក់មកប្រកួត
៤	កុមារយកផ្លែឈើពីកង្រែងធំ ហើយប្រណាំងគ្នាយកទៅដាក់កង្រែងតូច
៥	គ្រូ និងកុមារទាំងអស់ស្រែកអបអរដើម្បីធ្វើឱ្យការប្រណាំងនេះមានល្បឿនកាន់តែលឿន
៦	គ្រូកំណត់រយៈពេល៣ឬ៤នាទី ដើម្បីវាយជួងបញ្ឈប់សកម្មភាព
៧	គ្រូរាប់ផ្លែឈើក្នុងកង្រែងជាមួយកុមារម្នាក់ម្តងៗ
៨	កុមារណាបានផ្លែឈើច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
៩	គ្រូឱ្យកុមារ២នាក់ផ្សេងទៀតមកធ្វើសកម្មភាពបន្តដូចខាងលើ
១០	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង



## ២. ជំនាញចលនាតូច

អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាតូចសម្រាប់កុមារតូច (ថ្នាក់មត្តេយ្យ) ជាផ្នែកមួយសំខាន់ក្នុងដំណាក់កាលលូតលាស់ដំបូង

គោលបំណងរួមនៃជំនាញចលនាតូចមានដូចជា៖

- អភិវឌ្ឍភាពខ្លាំងនៃសាច់ដុំតូចៗនៅដៃ និងម្រាមដៃ
- អភិវឌ្ឍការប៉ិនប្រសប់នៃម្រាមដៃ
- អភិវឌ្ឍភ្នែក និងដៃព្រមគ្នា

# ចាក់អន្ទង់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងក្រុមតូច

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ស្វែងរក និងចាក់យកវត្ថុ
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ រាប់ចំនួន
- អភិវឌ្ឍអារម្មណ៍ ៖ រៀនតាមរយៈបទពិសោធន៍នៃអារម្មណ៍



៤. សម្ភារៈ

ឈើ កៅស៊ូកង ដីខ្សាច់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជុំវិញបានដែកដីខ្សាច់
២	ចែកកៅស៊ូកងទៅកុមារម្នាក់មួយក្តាប់ និងឈើឱ្យទៅកុមារ
៣	ឱ្យកុមារទាំងអស់គ្នាយកដីខ្សាច់ពូនជាភ្នំ និងកំណត់ឱ្យកុមារដាក់កៅស៊ូម្នាក់៥ ឬ១០បង្កប់នៅក្នុងនោះ
៤	ឱ្យកុមារប៉ាំទាំងអស់គ្នា អ្នកឈ្នះបានចាក់អន្ទង់មុនគេ
៥	ពេលកុមារចាក់រួចហើយត្រូវរាប់កៅស៊ូដែលបានចាក់រួច
៦	ឱ្យសិស្សរៀនបន្ទាប់យកឈើចាក់កៅស៊ូបន្តម្នាក់ម្តងៗ ពេលចាក់រួចត្រូវរាប់ចំនួន
៧	ឱ្យមិត្តភក្តិចាក់បន្តរហូតគ្រប់កុមារ និងអស់ម៉ោង
៨	កុមារណាចាក់បានច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ
៩	សរសើរលើកទឹកចិត្ត ដល់កុមារដែលឈ្នះ

# បាយខុម

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អតិវុឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ រាប់ចំនួន
- អតិវុឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើម្រាមដៃដើម្បីចាប់យកវត្ថុ
- អតិវុឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ កុមារលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

សំបកខ្នៅ ឬ ដុំគ្រួស

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូបង្កើតជារណ្តៅ ឬ គូសរង្វង់ជំនួសរណ្តៅ
២	ចែកសម្បកខ្នៅឱ្យកុមារម្នាក់មួយកញ្ចប់
៣	កំណត់កុមារម្នាក់ៗដោយម្នាក់មាន៥រណ្តៅ ៤ជាកូនរណ្តៅ និង១ជាមេរណ្តៅ ហើយរៀបវារៈជាជួរទទឹងទាំងសងខាង
៤	ឱ្យកុមាររាប់ខ្នៅដាក់តាមរណ្តៅ៤ក្នុងមួយរណ្តៅមានចំនួន៥គ្រាប់និងរណ្តៅមេមានចំនួន៦គ្រាប់ទាំងសងខាងដូចៗគ្នា
៥	ឱ្យកុមារប៉ាវ អ្នកណាឈ្នះត្រូវបានដើរមុនដោយអាចយកខ្នៅរបស់ខ្លួនដើរវិលជុំវិញរណ្តៅ
៦	ពេលដើរអស់គ្រាប់ បើមិនមានរណ្តៅទទេ ត្រូវចាប់យកខ្នៅដើរមកទៀតរហូតមានរណ្តៅទទេទើបអាចផតស៊ីកូនបន្ទាប់បាន
៧	ឱ្យដៃគូចាប់ផ្តើមរាប់ខ្នៅដាក់រណ្តៅបន្តវិលជុំវិញរណ្តៅដើម្បីផតស៊ី
៨	គ្រូឱ្យកុមារបន្តរហូតអស់គ្រាប់ខ្នៅរៀងៗខ្លួន
៩	គ្រូឱ្យកុមារមើលតើអ្នកណាស៊ីបានខ្នៅច្រើនជាងគេ និងកុមាររាប់ខ្នៅដោយខ្លួនឯង

# ល្បែងស្លៀកពាក់ប្រណាំងគ្នា

១. ក្រុមគោលដៅ លេងក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ អាវយីតដៃខ្លី ខោជើងខ្លី ស្រោមជើង

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ		៥	

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការជួយខ្លួនឯង ៖ ស្លៀកពាក់ដោយខ្លួនឯង
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ធ្វើចលនាធំនិងតូចព្រមគ្នា
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមសកម្មភាពជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

អាវមានឡេវ ខោ ស្លៀកជើងកីឡា ស្រោមជើង និងមួក

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូមានសម្ភារៈសម្រាប់ប្រកួតពីរឈុត
២	គ្រូជ្រើសរើសកុមារម្តង៤នាក់មកឈរជាជួរទទឹង ដើម្បីស្លៀកពាក់ប្រណាំងគ្នា
៣	គ្រូពន្យល់ពីរបៀបលេងដល់កុមារ
៤	គ្រូចាប់ផ្តើមរាប់១ ២ ៣ ចាប់ផ្តើម រួចគ្រូកំណត់រយៈពេល
៥	គ្រូគោះជួងបញ្ឈប់សកម្មភាព ហើយរកមើលកុមារណាស្លៀកពាក់បានរួចរាល់មុនគេ បន្ទាប់មកឲ្យកុមារឈប់
៦	គ្រូផ្តល់រង្វាន់ដល់កុមារដែលឈ្នះ និងសរសើរជុំវិញកុមារដែលមិនបានឈ្នះឱ្យខិតខំពេលក្រោយថែមទៀត
៧	គ្រូជ្រើសរើសកុមារផ្សេងទៀតមកធ្វើសកម្មភាពបន្ត



# ៣. ជំនាញមើល

ប្រព័ន្ធចក្ខុវិញ្ញាណរបស់យើងមានភាពសុគតស្មាញ ហើយសកម្មភាពជាច្រើនក្នុងខួរក្បាលរបស់យើង គឺទទួលបានមកពីសកម្មភាពចក្ខុវិញ្ញាណនេះឯង។ ចក្ខុប្រសាទ និងចក្ខុវិញ្ញាណមានភាពខុសគ្នា។ ចក្ខុប្រសាទគឺអ្វីដែលយើងបានឃើញ និងចក្ខុវិញ្ញាណ គឺជាការបង្កើតអារម្មណ៍នូវអ្វីដែលយើងបានឃើញ ដើម្បីយល់និងបកប្រែនូវអ្វីដែលភ្នែកកំពុងឃើញ។ ចក្ខុវិញ្ញាណជាជំនាញត្រូវរៀនដូចជំនាញដទៃទៀតដែលបានបញ្ចូលនៅក្នុងសៀវភៅនេះ។

គោលបំណងរួមនៃជំនាញមើលមានដូចជា៖

- កំណត់នូវអ្វីដែលយើងឃើញថា វានៅឯណា វាមានចម្ងាយប៉ុន្មាន លក្ខណៈរបស់វាជាអ្វី
- រក្សាព័ត៌មានសម្រាប់អនាគត
- បញ្ចូលការមើលជាមួយនិងការស្ទាប ឬរសជាតិ ខ្លួន។ល។
- ប្រៀបធៀបអ្វីដែលយើងកំពុងឃើញពេលឥឡូវជាមួយអ្វីដែលយើងដឹងអំពីអតីតកាល
- ដើម្បីបំបែកអត្ថន័យនូវអ្វីដែលយើងឃើញ

# ល្បែងផ្លូវផ្ទង់

១. ក្រុមគោលដៅ កុមារក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់ទី១ ៖ ប្រើប័ណ្ណពាក្យជាមួយប័ណ្ណពណ៌

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៥	២១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចងចាំពាក្យ
- ☐ អភិវឌ្ឍទំនាក់ទំនង ៖ អានពាក្យ
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ រងចាំវេន



៤. សម្ភារៈ

កាតអក្សរជាគូរ

៥. សកម្មភាព

១	ត្រួតពិនិត្យកុមារលេងម្តង៤នាក់ដោយឲ្យពួកគេអង្គុយកន្លះរង្វង់ជុំវិញតុ
២	ត្រូវណែនាំពីរបៀបលេង ប្រសិនបើ បើកកាតប៉ះពាក្យអ្វីត្រូវរកពាក្យដូចគ្នាដែលមាននៅលើតុ
៣	ត្រូវមានកាតពាក្យដូចគ្នាជាច្រើនគូរតាមកម្រិតយល់ដឹងរបស់កុមារ
៤	គ្រូបង្ហាញ និងនាំកុមារអានពាក្យនៅក្នុងកាតនីមួយៗ បន្ទាប់មកគ្រូដាក់កាតច្របល់លាយឡំគ្នា
៥	ត្រូវឱ្យកុមារប៉ាវ អ្នកណាឈ្នះត្រូវបើករកគូមុន
៦	បន្ទាប់ពីបើកកាតរួច ត្រូវអានពាក្យនោះ ហើយរកកាតពាក្យដូចគ្នាមួយទៀត
៧	ពេលបើករកគូដូចគ្នាបានឬបើកមិនបានត្រូវឱ្យមិត្តភក្តិដែលនៅខាងស្តាំដៃបើកបន្តរហូតវិលជុំ និងអស់ប័ណ្ណពាក្យ
៨	ត្រូវឱ្យកុមាររាប់ប័ណ្ណពាក្យដែលបានបើករួច កុមារណាបើកបានគូច្រើនជាង គឺជាអ្នកឈ្នះ

# ល្បែងឡតូ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ     ៖ ប្រើប័ណ្ណរូបភាព

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អតិវិធានផ្នែកសង្គម     ៖ លេងជាក្រុម .រងចាំវេន
- ❑ អតិវិធានផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ អានប័ណ្ណពាក្យ
- ❑ អតិវិធានការយល់ដឹង     ៖ ផ្លូវផ្ទងរូបភាព និងប័ណ្ណពាក្យ



៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងរូបភាពបន្លែ ៤ផ្ទាំង ឬ៥ផ្ទាំង, ថ្នាក់មត្តេយ្យ (មានប័ណ្ណបន្លែ) , ថ្នាក់ទី១ (ប័ណ្ណពាក្យ)

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	គ្រូមានផ្ទាំងរូបភាពចែកកុមារម្នាក់មួយ
៣	គ្រូសាប់កាតរូបភាពចូលគ្នា ហើយបង្ហាញកុមារម្តងមួយ។ តើកូនណាមានរូបភាពដូចអ្នកគ្រូ?
៤	កុមារមើលរូបភាពហើយឆ្លើយថា ខ្ញុំមានរូបភាពដូចគ្នា បន្ទាប់មកដាក់រូបលើរូបភាពរបស់គ្រូ
៥	គ្រូសាប់កាតចែកឱ្យកុមារបន្ត
៦	គ្រូធ្វើដូចនេះរហូតដល់អស់កាត
៧	គ្រូរកមើលកុមារណាដាក់ពេញមុនគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ



# ៤. ជំនាញស្តាប់

គោលបំណងរួមរបស់ជំនាញស្តាប់មានដូចជា៖

- យល់ដឹងអំពីការស្តាប់            ៖ អាចដឹងអំពីសំឡេងដែលមាន ហើយឆ្លើយតបទៅសំឡេងនោះ
- យល់ដឹងអំពីការស្តាប់            ៖ បំលែងអត្ថន័យពីអ្វីដែលបានឮ
- ការញែកពីការស្តាប់                ៖ កំណត់ភាពដូចគ្នា និងភាពផ្សេងគ្នានៃសំឡេង
- កម្រិតនៃការស្តាប់                   ៖ ញែកផ្តាច់សំឡេងពាក្យប្រយោគពីសំឡេងជុំវិញផ្សេងៗ
- ចងចាំនៃការស្តាប់                   ៖ អាចចងចាំសំឡេង ពាក្យ ប្រយោគក្នុងអំឡុងពេលយូរ
- ភាពជិតនៃការស្តាប់                ៖ អាចកំណត់ពាក្យ ប្រយោគនៅពេលផ្នែកខ្លះត្រូវបានបង្ហាញ
- ទំនាក់ទំនងនៃការស្តាប់           ៖ អាចប្រៀបធៀបនិងសំឡេងពាក្យដែលទាក់ទងពីមួយទៅមួយ
- ការយល់ដឹងនៃការស្តាប់        ៖ បំលែងអត្ថន័យពីពាក្យ ប្រយោគ

# គោរពតាមចង្វាក់ភ្លេង

១. ក្រុមគោលដៅ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១ ៖ គ្រូប្រៀងចម្រៀងឲ្យសិស្ស និងកុមារប្រៀងចម្រៀងជាពាក្យនៅលើក្តារខៀន

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញរាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ដងខ្លួនទាំងមូល
- អភិវឌ្ឍរាងកាយ ៖ ធ្វើចលនាសាច់ដុំជំរាយវត្ថុ  
បង្កើតជាចង្វាក់ភ្លេង
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ដឹងអំពីទំនាក់ទំនងរវាងវត្ថុនិង  
សំឡេង



៤. សម្ភារៈ

មានវត្ថុស្តាប់ឮសំឡេង ២ ឬ៣ ដែលអាចបង្កើតសំឡេងបាន។ ឧទា៖ សួរ ដប និងធុងនំប៊ីស្កីត

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារឈរជាជួរណែនាំ
២	គ្រូមានវត្ថុសំឡេង២ឬ៣ផ្សេងគ្នាកាន់ជាប់និងដៃ
៣	គ្រូណែនាំកុមារអំពីរបៀបស្តាប់សំឡេងរបស់គ្រូគោរព
៤	គ្រូគោរពភ្លេងសំឡេងធំឱ្យកុមារដើរទន្រ្តាំជើង
៥	គ្រូគោរពសំឡេងតូចឱ្យកុមារដើរថ្មមៗ
៦	គ្រូគោរពញាប់ឱ្យកុមារដើរញាប់ គ្រូគោរពយឺតកុមារដើរយឺត
៧	គ្រូធ្វើសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង

# ល្បែងទស្សន៍ទាយសំឡេង

១. ក្រុមគោលដៅ លេងក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ            ៖ ក្រឡុកយឺតៗ ដាក់កន្លែងដដែល
- ❑ ថ្នាក់ទី១                ៖ ក្រឡុកលឿនៗ ឬរកន្លែងដាក់

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	៤	៣	៨៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍទំនាក់ទំនង            ៖ ធ្វើត្រាប់សកម្មភាពតាមសំឡេង
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម            ៖ ចូលរួមច្រៀងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

វត្ថុស្តាប់ឮសំឡេង ៣ ឬ៤ សំឡេង

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	គ្រូបង្ហាញវត្ថុដែលមានសូរសំឡេង ៤ឬ៥សំឡេង
៣	គ្រូក្រឡុកសំឡេង ១ ម្តងៗ ហើយឱ្យកុមារចំណាំសំឡេង
៤	គ្រូឱ្យកុមារបិទភ្នែក ហើយគ្រូក្រឡុកសំឡេងណា១
៥	គ្រូឱ្យកុមារបើកភ្នែកទាំងអស់គ្នាហើយទាយម្នាក់ម្តងៗ
៦	គ្រូសរសើរកុមារដែលទាយត្រូវ និងជំរុញលើកទឹកចិត្តកុមារដែលទាយខុស ឲ្យទាយបន្តទៀត
៧	គ្រូបន្តសកម្មភាពរហូតអស់សំឡេង និងអស់ម៉ោង

# ល្បែងវាយប៉ោត ឬកំប៉ុង

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១ ៖ វាយប៉ោតយ៉ាងលឿនជាមួយចង្វាក់ភ្លេង

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម/ រងចាំវេន
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចេះដូរវេន
- អភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ ៖ ដឹងអំពីចង្វាក់ភ្លេង និងចលនា
- អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ធ្វើត្រាប់តាមសំឡេង



៤. សម្ភារៈ

ប៉ោត ១ ដំបង ២ ព្រួញ១

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	នៅពេលត្រូវចង្កុលព្រួញទៅនរណាម្នាក់ កុមារនោះនិងយកព្រួញមកវាយប៉ោត
៣	ត្រូវវាយប៉ោត ១ ឬ ២ដង បន្ទាប់មកកុមារវាយតាមគ្រូ
៤	គ្រូបន្តបង្វិលព្រួញម្តងទៀត នៅពេលព្រួញវិលចំកុមារផ្សេង កុមារនោះនឹងទៅវាយប៉ោតម្តងទៀត
៥	គ្រូធ្វើសកម្មភាពនេះម្នាក់ម្តង រហូតដល់អស់កុមារ
៦	គ្រូអាចវាយប៉ោតយឺត ឬលឿនតាមការចូលចិត្ត

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី



# ក្រឡុកគ្រាប់ធញ្ញជាតិក្នុងដប

១. ក្រុមគោលដៅ លេងក្រុមតូច

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អតិវិធានស្តាប់                    ៖ បែងចែកសំឡេង
- អតិវិធានរាយលំដើង           ៖ ទស្សន៍ទាយសំឡេង
- អតិវិធានផ្នែកអារម្មណ៍       ៖ ផ្ទះអារម្មណ៍



៤. សម្ភារៈ

ដបគ្រាប់ធញ្ញជាតិប្រភេទផ្សេងៗគ្នា

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	គ្រូមានដបដាក់គ្រាប់ធញ្ញជាតិ៤ប្រភេទដែលមានសំឡេងខុសៗគ្នា
៣	គ្រូក្រឡុកគ្រាប់ធញ្ញជាតិនោះឱ្យកុមារស្តាប់
៤	គ្រូឱ្យកុមារបិទភ្នែកទាយសំលេង
៥	គ្រូក្រឡុកសំឡេងណាមួយ ហើយឱ្យកុមារទាយ
៦	គ្រូឱ្យកុមារទាយតើសំឡេងមួយណា ហើយកុមារអាចចង្អុល និងប្រាប់គ្រូ
៧	គ្រូសរសើរពេលកុមារទាយត្រូវ និងជួយកែលម្អចំពោះកុមារដែលទាយខុស
៨	គ្រូធ្វើសកម្មភាពរហូតគ្រប់សំឡេង និងអស់ម៉ោង



# ៥. ជំនាញសង្គម

ការកសាង និងថែរក្សាទំនាក់ទំនងប្រកបដោយជោគជ័យ គឺមានសារៈសំខាន់ណាស់នៅក្នុងសាលារៀន និងនៅក្នុងជីវិត។ ដើម្បីបង្កើតទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សវ័យស្មើគ្នា សមាជិកគ្រួសារ មិត្តភក្តិ និងអ្នករួមការងារយើង ត្រូវធ្វើដូចខាងក្រោមនេះ៖

- ទាក់ទងបែបវិជ្ជមានជាមួយមនុស្សវ័យស្មើគ្នា សមាជិកគ្រួសារ និងអ្នកដទៃ
- រៀនសហការជាមួយគ្នាទៅវិញទៅមក
- ចេះផ្លាស់ប្តូរវេន
- បង្ហាញការខ្វល់ខ្វាយ និងអាណិតអាសូរដល់អ្នកដទៃដោយការយល់អំពីអារម្មណ៍ និងក្តីសង្ឃឹមរបស់អ្នកដទៃ
- ទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព
- អាចជៀសវាងជម្លោះដោយដោះស្រាយតាមរបៀបពិភាក្សាជាមួយគ្នាទៅវិញទៅមក

# ឆ័ត្រពណ៌

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

□ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ពណ៌, ខាងលើ ខាងក្រោម , ទៅមុខ ទៅក្រោយ

៤. សម្ភារៈ

មានឆ័ត្រពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារឈរជារង្វង់កាន់ឆ័ត្រពណ៌តាមពណ៌នីមួយៗ
២	គ្រូហៅពណ៌ ឧទាហរណ៍៖ គ្រូហៅពណ៌ក្រហម កុមារដែលកាន់ពណ៌ក្រហម ត្រូវលើកពណ៌ក្រហមឡើង
៣	គ្រូនាំកុមារលើករលាក់ពណ៌ទាំងអស់គ្នាឱ្យបានស្រុះគ្នា
៤	គ្រូកំណត់ឱ្យកុមារកាន់ពណ៌ក្រហម លឿង បៃតង លើករលាក់
៥	គ្រូកំណត់ហៅពណ៌ផ្សេងទៀតលើករលាក់
៦	គ្រូប្តូរសកម្មភាពផ្សេងទៀតដូចជាឱ្យកុមារដើរទៅឆ្វេង ទៅស្តាំ ទៅមុខ ទៅក្រោយតាមការកំណត់របស់គ្រូ
៧	គ្រូធ្វើសកម្មភាពសប្បាយរីករាយជាមួយកុមាររហូតអស់ម៉ោង

ប្រភព៖ ក្រុមសកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី (City University team)



# ក្រុងមាស

## ១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

### ២. កម្រិត

- ថ្នាក់មត្តេយ្យ

### ៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ប្រាប់ឈ្មោះមិត្តភក្តិ
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ទស្សន៍ទាយឈ្មោះ

### ៤. សម្ភារៈ

ឆ័ត្រពណ៌

### ៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ធំ និងគ្រូអង្គុយកណ្តាលរង្វង់
២	គ្រូច្រៀងចម្រៀងបទមិត្តយើងនៅឯណា ហើយចង្អុលទៅកុមារគ្រប់គ្នាដើម្បីឱ្យកុមារចំណាំឈ្មោះមិត្តភក្តិ
៣	គ្រូឱ្យកុមារបិទភ្នែកទាំងអស់គ្នា រួចគ្រូយកកុមារម្នាក់មកលាក់កណ្តាលរង្វង់
៤	គ្រូឱ្យកុមារទាំងអស់បើកភ្នែកទាយតើអ្នកណានៅកណ្តាលរង្វង់ ?
៥	គ្រូបន្តសកម្មភាពដដែលរហូតអស់ម៉ោង។

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក (Play Around the World)



# បោះបាល់ហោះឈ្មោះ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើម្រាមដៃក្នុងការចាប់បាល់
- ☐ ជំនាញភាសា ៖ ហៅឈ្មោះមិត្តភក្តិ/ស្គាល់ឈ្មោះមិត្តភក្តិ
- ☐ ជំនាញសង្គម ៖ ឱ្យកុមារលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

បាល់

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូវឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	មុនពេលចាប់ផ្តើម ត្រូវច្រៀងចម្រៀងមិត្តយើងនៅឯណា ដើម្បីឱ្យកុមារចាំឈ្មោះមិត្តភក្តិ
៣	ត្រូវណែនាំពីរបៀបលេង
៤	ត្រូវឱ្យកុមារបោះបាល់ទៅមិត្តភក្តិ មុនពេលបោះត្រូវហៅឈ្មោះជាមុន
៥	កុមារដែលទទួលបានបាល់ត្រូវប្រាប់ឈ្មោះខ្លួនឯងសិនទើបបោះទៅមិត្តភក្តិផ្សេងទៀត
៦	ត្រូវឱ្យកុមារបោះបាល់ទៅមិត្តភក្តិរហូតគ្រប់គ្នា

ប្រភព៖ ក្រុមសកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី (City University team)



# ៦. ជំនាញគណិតវិទ្យា

ការសិក្សាជំនាញគណិតវិទ្យាមានសារៈសំខាន់ណាស់នៅក្នុងជីវិតរស់នៅប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកយើង។ យើងត្រូវការជំនាញនេះនៅពេលដើរផ្សារ រៀនតន្ត្រី ស្វែងយល់អំពីចម្ងាយ ទម្ងន់ និងលុយ។ល។

គោលបំណងរួមរបស់ជំនាញគណិតវិទ្យាមានដូចជា៖

- ស្គាល់លេខ
- ដឹងអំពីអត្ថន័យរបស់លេខ
- ដឹងអំពីលំដាប់លំដោយនៃលេខ
- អាចផ្ទេរផ្តង តម្រៀបវត្ថុ រូបភាព លេខ ។ល។
- ដឹងអំពីអត្ថន័យ ធំជាង តូចជាង ស្មើ
- យល់អំពីគុំនៅក្នុងលេខ
- ដឹងអំពីរូបរាង ទំហំ ទម្ងន់ ប្រវែង ទូលាយ
- ដឹង និងអនុវត្តប្រមាណវិធីបូក ដក គុណ និងចែក
- ប្រាប់អំពីពេលវេលា និងដឹងអំពីអត្ថន័យនៃពេលវេលា

# ដូមីណូលេខ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងគោលដៅ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៦	២២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ ជំនាញផ្នែករាងកាយ            ៖ ប្រើប្រាស់ដងខ្លួនទាំងមូល
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង        ៖ បង្កើនជំនាញក្នុងការអាន
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម                ៖ រងចាំវេន/លេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណលេខគត្តា ច្រើនមានសញ្ញាចុចៗ។ ប័ណ្ណលេខអាចជាលេខ ឧទា៖ ៥ អាចសរសេរ “ប្រាំ” នៅលើវា

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឲ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	គ្រូពន្យល់ពីរបៀបលេង
៣	គ្រូសាបប័ណ្ណពាក្យ រួចចែកទៅកុមារម្នាក់
៤	គ្រូដាក់ប័ណ្ណពាក្យមុនគេរួចកុមារនៅខាងស្តាំដៃអាចដាក់បន្តប័ណ្ណលេខឲ្យបានមុន។ ឧ ៣/៥ កុមាររកមើលលេខណាដូចគ្នាមកដាក់បន្ត
៥	កុមារណាមានប័ណ្ណលេខមិនដូច ត្រូវរង់ចាំជុំទីពីរទៀត រួចអ្នកនៅបន្ទាប់អាចដាក់ប័ណ្ណបាន
៦	គ្រូបន្តជុំទីពីរធ្វើសកម្មភាពដូចគ្នារហូតអស់ប័ណ្ណ
៧	គ្រូផ្តល់រង្វាន់ និងលើកទឹកចិត្តកុមារទាំងអស់គ្នា



# លេងបោះកៅស៊ូកង

## ១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

## ២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១                    ៖ ប្រើប័ណ្ណលេខ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

## ៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អតិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ភ្នែកនិងដៃស្របគ្នា



## ៤. សម្ភារៈ

ទីធ្លាទូលាយ កៅស៊ូកង ផ្ទាំងលេខ និងគំនូសដីស ដើម្បីកំណត់ទីតាំងនៃកន្លែងដែលកុមារឈរ។ ជំនួសឱ្យផ្ទាំងរូបភាព គ្រូបង្រៀនអាចគូរលេខ និងវត្ថុលើឥដ្ឋដូចដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងរូបថតនេះ។

## ៥. សកម្មភាព

១	គូរប្រអប់ពីលេខ ១ ដល់លេខ៥ លើផ្ទាំងក្រដាសកាតុង ឬឥដ្ឋ
២	កំណត់ចម្ងាយនិងទីតាំងឱ្យកុមារឈរ និងបោះ។ គ្រូអង្គុយនៅមុខផ្ទាំងលេខចាំស៊ីសង
៣	ចែកកៅស៊ូកងឱ្យកុមារសម្រាប់បោះលើលេខ
៤	កំណត់ឱ្យកុមារឈរចោលម្តង២ ឬ៣នាក់
៥	ប្រសិនបើកុមារបោះកៅស៊ូមិនចូលប្រអប់ គ្រូត្រូវយកកៅស៊ូនោះទុក។ តែប្រសិនបើកុមារបោះចូលប្រអប់លេខមួយណានោះ គេនឹងទទួលបានកៅស៊ូតាមចំនួនលេខប្រអប់។ ឧ. បោះចូលលេខ ១ មេសង ១ បោះចូលលេខ ៤ មេសង ៤ )
៦	ឱ្យកុមារឡើងមករាប់ចំនួនកៅស៊ូដែលបោះចូលលេខណាមួយ
៧	គ្រូហៅកុមារផ្សេងទៀតមកបោះបន្តតាមវិធីខាងលើរហូតគ្រប់គ្នា និងអស់ម៉ោង
៨	កុមារណាបានកៅស៊ូច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ

# ហៅលេខដាក់ដៃពីលើ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬកុមារម្នាក់ៗ

២. កម្រិត

- ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ ប្រើប័ណ្ណលេខពី១ដល់១០
- ថ្នាក់ទី១ ៖ ប្រើប័ណ្ណលេខពី១ដល់១០០



សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១១	៥៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញទំនាក់ទំនង ៖ អភិវឌ្ឍជំនាញក្នុងការអាន
- អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ដៃនិងភ្នែកព្រមគ្នា

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងលេខ ប័ណ្ណប្រមាណវិធី

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូ និងកុមារម្នាក់អង្គុយទល់មុខគ្នា ហើយដាក់ផ្ទាំងលេខនៅចំកណ្តាល
២	គ្រូបង្ហាញផ្ទាំងលេខពី ០ ដល់ ៥ និងពន្យល់ពីរបៀបលេង
៣	កំណត់ឱ្យកុមារដាក់ដៃឆ្វេង ឬស្តាំនៅលើលេខណាមួយដែលគ្រូហៅ
៤	ហៅលេខណាមួយតាមគ្រូកំណត់។ ឧទា. ដាក់ដៃលើលេខ២ ដាក់លើលេខ៣ ឬលេខ៥
៥	បន្តឱ្យដាក់ដៃស្តាំលើលេខ ៤ ដាក់ដៃឆ្វេងលើលេខ ០ (កុមារត្រូវលើកដៃពីកន្លែងមួយទៅដាក់កន្លែងមួយទៀតតាមគ្រូប្រាប់។ ដៃកុមារអាចស្រប ឬខ្វែងគ្នា។ សកម្មភាពដំបូងប្រាប់កុមារយឺត បន្ទាប់មកលឿនបន្តិច បន្ទាប់មកទៀតលឿនរួច។
៦	ហៅលេខឱ្យបានលឿនដើម្បីដឹងពិតប្រាកដថាតើកុមារស្គាល់ ឬអត់ និងដើម្បីបង្កើតភាពរីករាយដល់កុមារ
៧	ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើសកម្មភាពដូចខាងលើ
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារទាំងអស់គ្នា

ប្រភព៖ មជ្ឈមណ្ឌលសុខភាពផ្លូវចិត្តកុមារនិងយុវវ័យ Center for child, adolescent Mental Health (CCAMH)

# ឡាំងធរណីមាត្រ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ ឬ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ថ្នាក់មត្តេយ្យ            ៖ ផ្លូវផ្តង និងវត្ថុធរណីមាត្រ
- ថ្នាក់ទី១                   ៖ ផ្លូវផ្តងរាងធរណីមាត្រនិងប័ណ្ណពាក្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៩	៥០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញទំនាក់ទំនង            ៖ បង្កើនជំនាញក្នុងការអាន
- អតិវិជ្ជាផ្នែករាងកាយ           ៖ ប្រើប្រាស់ដៃ និងភ្នែកព្រមគ្នា
- ជំនាញសង្គម                   ៖ ចេះប្តូរវេន



៤. សម្ភារៈ

ឡាំងបិទរាងធរណីមាត្រដូចដែលឃើញក្នុងរូបភាព ប័ណ្ណពាក្យនិងប័ណ្ណដែលមានរាងផ្សេងៗទៀត

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាជួរ
២	មានឡាំងធរណីមាត្រដាក់ចំកណ្តាល
៣	បង្ហាញរាងនីមួយៗតាមជ្រុង និងប្រាប់ឈ្មោះរាង
៤	ឱ្យកុមារលូកយករាងក្នុងថង់។ ពេលកុមារលូកចាប់បានរូបណាមួយ គ្រូត្រូវឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះរបស់រាងនោះ។ ឧទា. ប្រសិនបើកុមារចាប់បានបាល់គ្រូសួរកុមារតើបាល់មានរាងដូចម្តេច ?
៥	ឱ្យកុមារមើលឡាំងរួចដាក់វត្ថុរាងមូលចូលតាមកន្លែងរាងមូល
៦	ឱ្យកុមារលូកម្នាក់ទៀត។ ឧទា. ពេលកុមារលូកបានប័ណ្ណរាងអ្វីមួយគ្រូត្រូវសួរកុមារតើប័ណ្ណនេះមានរាងដូចម្តេច ?
៧	ឱ្យកុមារមើលឡាំងរាងចតុកោណរួចដាក់ចូលតាមរាងនោះ
៨	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់រូបភាពនិងគ្រប់កុមារទាំងអស់

# បោះគ្រាប់ឡកឡាក់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣, ៤, ១០	៦, ១០, ៥៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

□ អភិវឌ្ឍជំនាញទំនាក់ទំនង ៖ ការរាប់លេខ

៤. សម្ភារៈ

គ្រាប់ឡកឡាក់ គ្រាប់លេខ និងប័ណ្ណលេខ

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូ និងកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	គ្រូណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	គ្រូចែកគ្រាប់ឡកឡាក់ គ្រាប់លេខ និងប័ណ្ណលេខទៅឲ្យកុមារម្នាក់ ដើម្បីចាប់ផ្តើមលេង
៤	គ្រូឲ្យកុមារបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ឡើងលើ ( ខ៖ ធ្លាក់មកលើលេខ ៤ កុមារត្រូវរកប័ណ្ណលេខ ៤ )
៥	គ្រូឲ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពបន្តបន្ទាប់រហូតគ្រប់គ្នា
៦	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារគ្រប់ៗគ្នា

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក



# រាប់វត្ថុដាក់ដប

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១ ៖ ប្រើរូបមន្តគណិតវិទ្យាធំជាងលេខ ១ ដល់ ៥

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១១	៥៧

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

❑ អតិវិជ្ជាចលនារាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនាដៃ និងភ្នែកព្រមគ្នា

៤. សម្ភារៈ

ចង់ក្រណាត់ គ្រាប់ធញ្ញជាតិ ដបទឹកសុទ្ធបិទបំណ្តលេខ

៥. សកម្មភាព



១	គ្រូអង្គុយទល់មុខកុមារ
២	យកចង់មានបំណ្តលេខនៅខាងក្នុងដប និងគ្រាប់ធញ្ញជាតិ
៣	គ្រូបិទលេខសម្រាប់ធ្វើប្រមាណវិធីនៅលើគម្រប និងដប( សូមមើលរូបភាព )
៤	ឱ្យកុមារលូកចាប់លេខក្នុងចង់។ ឧទា. លូកបានលេខ៣បូក២ គ្រូត្រូវឱ្យកុមាររកមើលដបលេខ៣ និងលេខ២
៥	ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនដាក់ចូលក្នុងដបតាមកាតលេខខាងលើ និងស្វែងរកគម្របដែលត្រូវនិងដប
៦	គ្រូហុចចង់ទៅកុមារបន្ទាប់ និងឱ្យគាត់ចាប់លេខ ហើយនិងស្វែងរកដបដែលត្រូវលេខដោយប្រើប្រមាណវិធីបូក
៧	បន្តសកម្មភាពតាមវិធីខាងលើរហូតអស់ដប
៨	ឱ្យសិស្សអានការធ្វើប្រមាណវិធីជាមួយនឹងដបនោះម្តងទៀត។

# ចលនាពស់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ថ្នាក់មត្តេយ្យ            ៖ ប្រើកាក់ពណ៌
- ថ្នាក់ទី១                ៖ ប្រើលេខ និងអក្សរ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣	៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញចលនាតូច            ៖ ការចាប់កាន់កាក់រវាងមេដៃនិងម្រាមដៃ

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងពស់ ៤ផ្ទាំង ក្រដាសពណ៌មានលេខនិងអក្សរ កាក់ និងគ្រាប់ឡកឡាក់

៥. សកម្មភាព

១	ត្រូ និងកុមារអង្គុយទល់មុខគ្នា៤នាក់
២	មានសត្វពស់ ៤ផ្ទាំង កូនកាក់ម្នាក់មួយកញ្ចប់ និងគ្រាប់ឡកឡាក់មួយ
៣	ឱ្យកុមារបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ពណ៌ ពេលបោះបានពណ៌ណាមួយកុមាររើសពណ៌ដាក់តាមចំនួនបិទលើខ្លួនពស់
៤	ឱ្យកុមារបោះម្នាក់ម្តងៗ។ ពួកគេត្រូវរងចាំវេនខ្លួន ដើម្បីធ្វើសកម្មភាពតាមវិធីខាងលើ
៥	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារគ្រប់ៗគ្នា

ប្រភព៖ អង្គការគ្រួសារយើង



# បោះប៊ូលីង

## ១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

## ២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មតេយ្យ            ៖ ប្រើម្ពូលប៊ូលីងពណ៌
- ❑ ថ្នាក់ទី ១                ៖ បិទបំណ្តុលេខជាមួយប៊ូលីង

## ៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ ជំនាញចលនាតូច និងចលនាធំ    ៖ ការប្រើដៃ ភ្នែក សម្របសម្រួល

## ៤. សម្ភារៈ

ដបទឹកសុទ្ធ ប៊ូលីង កូនបាល់

## ៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជាជួរទទឹង
២	រៀបប៊ូលីងជាជួរដែលមានពាក់ស្លាកលេខពីលេខ ១ ដល់ ១០ តាមលេខរៀង
៣	ឱ្យកុមារបោះកូន បាល់តម្រង់ទៅប៊ូលីងលេខដែលគ្រូបានតម្រៀបទុក
៤	បើកុមារបោះត្រូវប៊ូលីងដួលបានប៉ុន្មាន គ្រូនាំកុមាររាប់ចំនួនប៊ូលីងដែលដួលនោះ ហើយត្រូវរកតំបន់នៅលើក្តារខៀន
៥	ឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពនេះម្នាក់ម្តងរហូតដល់អស់
៦	ឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពនេះ២ ឬ ៣ ដង តាមវិធីខាងលើ
៧	ធ្វើការសរុបលទ្ធផលលើក្តារខៀន។ កុមារណាបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារគ្រប់ៗគ្នា



# ល្បែងចងចាំលេខ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជា ក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៤	១១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញចលនាធំ                    ៖ ដើម្បីសម្របសម្រួលសាច់ដុំក្នុងការដើរ ឬលោត
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម                ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណលេខខ្មែរ , ប័ណ្ណលេខឡាតាំង, ប័ណ្ណដែលមានចំណុច ឬរូបភាព ដើម្បីជំនួសលេខ ឬអាស្រ័យនិងតម្រូវការរបស់កុមារម្នាក់ ឬកុមារជាក្រុម

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូចែកប័ណ្ណលេខម្នាក់មួយ
២	បង្ហាញប័ណ្ណលេខ ហើយនិយាយលេខឲ្យបានច្បាស់
៣	គ្រូបង្ហាញលេខ២ ហើយកុមារណាមានប័ណ្ណលេខ២ ត្រូវលោតមកខាងមុខ២ជំហាន
៤	គ្រូធ្វើដដែលៗ ជាមួយលេខៗផ្សេងៗទៀតរហូតដល់កុមារទាំងនោះឈានទៅមុខគ្រប់គ្នា





# ស្នូតពណ៌

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

□ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម                    ៖ កុមារចេះរង់ចាំវេន

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពណ៌ សន្ទូចផ្លែដៃកនក់ ស្បែកដៃក

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយកៅអីជារង្វង់
២	គ្រូមានប័ណ្ណពណ៌ច្រើនពណ៌តាមចំនួនកុមារ
៣	ច្រៀងចម្រៀងមុនពេលចាប់ផ្តើម ដើម្បីប្រមូលអាមូណ៍កុមារ
៤	គ្រូលើកប័ណ្ណពណ៌ម្តងមួយៗ បង្ហាញកុមារទាំងអស់ ព្រមទាំងប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ រួចដាក់លើកម្រាលឥដ្ឋមុខកុមារម្នាក់ៗ ហើយច្របល់ចូលគ្នា
៥	ឱ្យកុមារស្ទូចប័ណ្ណពណ៌ម្នាក់ម្តង ពេលស្ទូចបានពណ៌ណាមួយត្រូវប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ទៅមិត្តភ័ក្តិ
៦	ឱ្យកុមារដែលស្ទូចរួចហើយ ហុចសន្ទូចបន្តឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើសកម្មភាពបន្តរហូតគ្រប់គ្នា។
៧	ពេលស្ទូចគ្រប់គ្នាហើយត្រូវនាំកុមារច្រៀងសូររកពណ៌
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារនៅពេលកុមារធ្វើរួច

ប្រភព៖ ក្រុមសកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី (City University team)



# បន្តបត្រាប់ឡកឡាក់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ផ្សេងគ្នា ដែលមានលេខ និងចំណុច

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៤	១៤

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ ជំនាញចលនាធំ ៖ ដើម្បីអភិវឌ្ឍសាច់ដុំក្នុងការសម្របសម្រួលចលនា ដើម្បីអាចសាងសង់អគារដែលមានលេខតាមលំដាប់។
- ☐ ជំនាញសង្គម ៖ រងចាំវេន



៤. សម្ភារៈ

គ្រាប់ឡកឡាក់ចំនួនពី ១ ដល់ ១០

៥. សកម្មភាព

១	ឲ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	ច្រៀងចម្រៀងមុនពេលចាប់ផ្តើមដើម្បីប្រមូលអារម្មណ៍កុមារ
៣	គ្រូ មានឡកឡាក់ចំនួន១០ដោយបិទចំនួន១ដល់១០
៤	ចែកឡកឡាក់ទៅកុមារម្នាក់ ១ ឬ២ តាមចំនួនកុមារ
៥	ឲ្យកុមារណាមានឡកឡាក់លេខ១មកដាក់មុនគេ
៦	ឲ្យកុមារមានឡកឡាក់លេខ២ដាក់បន្តបលើគ្នា
៧	ឲ្យកុមារដែលមានលេខបន្ទាប់ដាក់បន្តរហូតអស់លេខ
៨	កុមារណាដាក់ដួលរលំត្រូវបន្តបម្តងទៀត
៩	ធ្វើសកម្មភាពដូចនេះឱ្យបាន២ ឬ៣ដងរហូតអស់ម៉ោង
១០	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារនៅពេលកុមារធ្វើរួច

# ៧. ជំនាញទំនាក់ទំនង

ជំនាញទំនាក់ទំនងជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដើម្បីអភិវឌ្ឍនៃការសិក្សា សង្គម និងអារម្មណ៍របស់មនុស្ស។ ជំនាញនេះ គឺចាំបាច់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍជំនាញសម្រាប់ជីវិត និងការងារ។

គោលបំណងរួមរបស់ជំនាញទំនាក់ទំនងមានដូចជា៖

- ប្រើភ្នែក
- យកចិត្តទុកដាក់
- អភិវឌ្ឍជំនាញស្តាប់
- ស្វែងយល់អំពីអត្ថន័យភាសា
- ធ្វើត្រាប់តាមសំឡេង និងពាក្យ
- អាចបង្ហាញខ្លួនឯងដោយការប្រើប្រាស់ប្រយោគ
- បង្កើនការស្គាល់វគ្គស័ព្ទ
- អភិវឌ្ឍការជឿជាក់និងការគោរពខ្លួនឯង
- អាចចូលរួមជាមួយអ្នកដទៃ

# បោះកូនបាល់លើប័ណ្ណពាក្យ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់ទី១ ៖ ប្រើប័ណ្ណអក្សរ
- ☐ ថ្នាក់ទី២ ៖ ប្រើប័ណ្ណប្រយោគ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ☐ ជំនាញចលនាធំ ៖ ការប្រើភ្នែក និងការសម្របសម្រួលដៃសម្រាប់បំណងនិងការបោះ
- ☐ ជំនាញចលនាតូច ៖ ដើម្បីអភិវឌ្ឍសាច់ដុំសម្រាប់ការក្តាប់ ក្នុងការចាប់យកវត្ថុតូចៗ

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពាក្យ ប័ណ្ណប្រយោគ និងកូនបាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឲ្យកុមារឈរ ឬអង្គុយជាជួរ
២	តំរៀបប័ណ្ណពាក្យនេះជាជួរ
៣	បន្ទាប់មកហុចកូនបាល់នោះទៅឱ្យកុមារបោះម្នាក់ម្តង។ បើបោះចំអក្សរអ្វី ត្រូវត្រូវសួរកុមារថានេះជាអក្សរអ្វី?
៤	ពេលកុមារឆ្លើយត្រូវ ត្រូវឱ្យមិត្តភក្តិទះដៃ ដើម្បីលើកទឹកចិត្ត
៥	បើសិនកុមារឆ្លើយមិនត្រូវទេនោះ ត្រូវត្រូវកែតម្រូវភ្លាមៗ។ ធ្វើរបៀបនេះ រហូតដល់គ្រប់គ្នាទាំងអស់
៦	ឱ្យកុមារផ្សេងទៀតបោះបន្តរហូតដល់អស់



# លូកចាប់យកបន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វក្នុងថង់

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៥	២២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញចលនាធំ ៖ បង្កើនការសម្របសម្រួលដៃ និងភ្នែក



៤. សម្ភារៈ

បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វជីវ ថង់ក្រណាត់មួយ

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូ និងកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	គ្រូមានបន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វជីវ ដាក់ក្នុងថង់
៣	មុនពេលលេងគ្រូច្រៀងចម្រៀងបទអាហារបីក្រុម
៤	គ្រូហុចថង់ឱ្យកុមារម្នាក់លូកចាប់យក បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វ១ក្នុងថង់
៥	ពេលកុមារចាប់បាន គ្រូលើកបង្ហាញគ្រូ និងកុមារទាំងអស់ ព្រមទាំងប្រាប់ឈ្មោះ
៦	គ្រូឱ្យកុមារហុចថង់ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើសកម្មភាពដូចមុន
៧	គ្រូឱ្យកុមារហុចថង់ធ្វើសកម្មភាពបន្តលុះគ្រប់ៗគ្នានិងអស់ផ្លែឈើក្នុងថង់

ប្រភព៖ ក្រុមសកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី (City University team)

# ការសម្គាល់មុខងាររបស់វត្ត

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ		១៥	២០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ស្រមើស្រមៃមុខងារនៃវត្ត
- ជំនាញសង្គម ៖ ការរៀនពីការប្តូរវេនគ្នា

៤. សម្ភារៈ

បានពណ៌ក្រហម ឬវត្ថុផ្សេង

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	គ្រូយកវត្ថុមួយមកបង្ហាញ ឱ្យកុមារមើលកាន់ ស្ទាប ហើយពណ៌នាពីវត្ថុនោះម្នាក់ម្តងៗ។ ឧទា. វត្ថុរឹង ឬពណ៌ក្រហម ។ល។(ជំទី១)
៣	ឱ្យកុមារធ្វើការស្រមៃម្នាក់ម្តងទៅលើវត្ថុថាតើអាចយកទៅធ្វើអ្វីបានខ្លះ។ ឧទា. យកទៅធ្វើជាម្ហូកម្តង ធ្វើជា ចង្កាន ។ល។(ជំទី២)
៤	ឱ្យកុមារនិយាយ និងធ្វើកាយវិការតាមការគិតនិងការស្រមៃស្រមៃរបស់ពួកគេម្នាក់ៗ
៥	បង្កើតរឿងមួយហើយសុំឱ្យពួកគេសម្តែងតួអាស្រ័យលើការយល់ដឹងរបស់ពួកគេ។ សិស្សស្តាប់គ្រូ ប្រាប់រឿងមួយហើយពួកគេត្រូវបានសួរឱ្យស្រមៃមើលអ្វីដែលគ្រូបាននិយាយ។

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក



# ជំនួងក្តៅ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

☐ ថ្នាក់ទី ១                    ៖ ប្រើពាក្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		១៥	២០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

☐ អតិវិធីផ្នែកយល់ដឹង    ៖ មើល និងប៉ះព្រមគ្នា

៤. សម្ភារៈ

ក្រដាស បិទ ម៉ាញ៉េ ក្រដាសដែលមានសរសេរពាក្យ និងបិទស្កុតជាដុំមូលដូចបាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ ណែនាំលក្ខខណ្ឌមុននឹងលេង
២	សរសេរជាពាក្យ ឬអក្សរតាមមេរៀនដែលបានរៀនរួចច្រើនសន្លឹក ហើយយកមកផ្គុំចូលគ្នាធ្វើជាបាល់
៣	ចាក់ម៉ាញ៉េឱ្យកុមារហុចបាល់តៗគ្នា២ឬ៣ដុំ។ គ្រូបញ្ឈប់ភ្លេងដោយមិនមើលកុមារ( ងាកមុខចេញ )
៤	កុមារដែលមានបាល់នៅនឹងដៃត្រូវបកបាល់មួយសន្លឹកមកអានឱ្យកុមារទាំងអស់ស្តាប់រួច
៥	ចាក់ម៉ាញ៉េនិងកុមារហុចបាល់ម្តងទៀត២ឬ៣ដុំ រួចបញ្ឈប់ភ្លេង
៦	កុមារណាមានបាល់ត្រូវអានឱ្យមិត្តភ័ក្តិស្តាប់
៧	បន្តសកម្មភាពខាងលើរហូតអស់ម៉ោង និងគ្រប់កុមារទាំងអស់



# ល្បែងឡូតូ អក្សរ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ថ្នាក់មតេយ្យ            ៖ ការផ្ទេរផ្តងតួអក្សរ
- ថ្នាក់ទី ១                ៖ ប្រើប័ណ្ណពាក្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		១១	១៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម            ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

កាតប្រភេទ

៥. សកម្មភាព

១	ឲ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	ចែកផ្ទាំងប័ណ្ណពាក្យឱ្យកុមារម្នាក់មួយៗ
៣	សាប់ប័ណ្ណពាក្យចូលគ្នា បង្ហាញដល់កុមារ ហើយសួរ តើអ្នកណាមានប័ណ្ណដូចគ្នា? សិស្សដែលមានប័ណ្ណពាក្យដូចគ្នា ត្រូវអានពាក្យក្នុងប័ណ្ណនោះ
៤	ច្របល់ប័ណ្ណប្រភេទចូលគ្នា ហើយឲ្យប្រភេទម្នាក់ៗ ឲ្យកុមាររកដោយខ្លួនឯង
៥	ធ្វើសកម្មភាពដូចនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណ និងអស់ម៉ោង





# បោះប៊ូលីង បន្លែ ផ្លែឈើ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ		៤	៤២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញចលនាធំ                    ៖ ការប្រើប្រាស់ដៃភ្នែកសម្របសម្រួល
- ជំនាញចលនាធំ                    ៖ សន្ធឹងដៃដើម្បីចាប់បាល់
- ជំនាញចលនាធំ                    ៖ រៀនពីចង្វាក់ និងចលនា

៤. សម្ភារៈ

បំណ្ណផ្លែឈើ បាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយ ឬឈរជាជួរទទឹងទល់មុខគ្រូចំងាយប្រហែល ៥ ឬ៦ ម៉ែត្រ
២	រៀបបំណ្ណបន្លែ ផ្លែឈើនៅពីមុខគ្រូ ហើយច្រៀងចម្រៀងបទអាហារបីក្រុម
៣	ឱ្យកុមារ បោះបាល់តម្រង់រកបំណ្ណបន្លែផ្លែឈើ
៤	ពេលកុមារបោះត្រូវបំណ្ណ ឱ្យពួកគេទះដៃហើរ ដើម្បីបង្កើនភាពសប្បាយ។ បន្ទាប់មកបង្ហាញបំណ្ណ រួចសរសើរកុមារ និងប្រាប់ឈ្មោះ បន្លែ ផ្លែឈើដល់កុមារទាំងអស់គ្នា
៥	បោះបាល់ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតបោះតម្រង់បំណ្ណបន្លែ ផ្លែឈើតាមសកម្មភាពខាងលើ
៦	ធ្វើសកម្មភាពបែបនេះរហូតដល់អស់កុមារ



# ចង្អុលអក្សរប្រណាំងគ្នា

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		២៨	៣៧

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

□ ជំនាញចលនាធំ ៖ ការបង្កើនការសម្របសម្រួលដៃ និងភ្នែក

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពាក្យ និងប័ណ្ណរូបភាព

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់ដែលមានក្តារខៀននៅចំពីមុខ
២	លើករូបភាពនិងប័ណ្ណពាក្យបង្ហាញកុមារម្តងម្តាយៗតាមកម្រិតយល់ដឹងរបស់កុមារ និងបិទលើក្តារខៀនរហូតអស់ពាក្យ
៣	អានល្អះពាក្យជាគំរូឱ្យកុមារទាំងអស់អានតាម និងស្តាប់
៤	ឱ្យកុមារ២នាក់ អានល្អះពាក្យប្រណាំងគ្នា តាមការកំណត់របស់គ្រូ
៥	សរសើរលើកទឹកចិត្តពេលកុមារចង្អុលត្រូវ និងជួយកែតម្រូវពេលចង្អុលខុស
៦	ឱ្យកុមារមួយគូផ្សេងទៀតមកអានដូចសកម្មភាពខាងលើរហូតអស់កុមារ



# ល្បែងអានល្បះពាក្យ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមតូច ឬធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១                    ៖ ប្រយោគខ្លី

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		២៨	៣៧

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ការទំនាក់ទំនង                    ៖ អានពាក្យ និងប្រយោគ
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង                ៖ ចែកចំណាត់ថ្នាក់វត្ថុ
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម                    ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

បានជំរឿន ផ្លែម្សៅ ១គីឡូក្រាម ចងផ្កាស្និច៥

៥. សកម្មភាព

១	កុមារអង្គុយជាជួរទល់មុខគ្នា
២	គ្រូណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	គ្រូរៀបចំ ផ្លែម្សៅ ១គីឡូក្រាម មានមែកនិងស្លឹកមៀន បានជំរឿន ៥
៤	គ្រូចែកផ្លែម្សៅឲ្យកុមារដាក់តាមបាននីមួយៗ
៥	គ្រូសរសេរប័ណ្ណពាក្យដាក់តាមបាននីមួយៗដាច់ពីគ្នា និងអានល្បះពាក្យជាគំរូឱ្យកុមារស្តាប់ម្តង ឬពីរដង
៦	គ្រូឲ្យកុមារអានល្បះ ម្នាក់ម្តងៗ រហូតដល់អស់គ្នា។ ឧ ផ្លែម្សៅ មានមែក ស្លឹក សម្បក និងគ្រាប់
៧	គ្រូយក សម្បក គ្រាប់ ស្លឹក មែក ដាក់ច្រកចូលចងនីមួយៗផ្សេងៗគ្នា រួចអានឲ្យកុមារស្តាប់ម្តងទៀត
៨	គ្រូយកបិទជញ្ជាំងទុកឲ្យកុមារមើល តើសម្បក គ្រាប់ ឬមែក មួយណាឆាប់រលួយមុនគេ

ប្រភព៖ គ្រួសារយើង

# ចម្រៀងកាយវិការ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុម តូច ឬធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	៤	៣	៨៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ជំនាញចលនាធំ ៖ ការសម្របសម្រួលសាច់ដុំ ក្នុងការធ្វើកាយវិការ
- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ក្តារខៀន និងហ្វីតសម្រាប់សរសេរ

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	គ្រូណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	គ្រូសរសេរចម្រៀងនៅលើក្តារខៀន
៤	គ្រូច្រៀងចម្រៀង១ចប់ ឱ្យកុមារស្តាប់
៥	គ្រូច្រៀង១ឃ្លាម្តងៗ រហូតដល់ចប់
៦	គ្រូច្រៀងសារឡើងវិញ រួចធ្វើកាយវិការតាមបទចម្រៀង
៧	គ្រូច្រៀងបន្ថែមម្តងមួយល្បះ ពីរល្បះ បីល្បះរហូតចប់បទចម្រៀង
៨	គ្រូសរសើរកុមារនៅពេលច្រៀងចប់

ប្រភព៖ អង្គការគ្រួសារយើង

# និទានរឿងវិញ្ញាណទាំងប្រាំ

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៣	១២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

□ អតិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ភ្លេចញាណទាំង៥

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងរូបភាពរឿង និងវត្ថុពិតតាមសាច់រឿង

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឲ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	គ្រូណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	គ្រូមានរូបភាពខ្នាតធំ និងវត្ថុពិតតាមសាច់រឿង
៤	គ្រូច្រៀងចម្រៀង១ ឬ២បទ ដើម្បីទាក់ទាញអារម្មណ៍កុមារ
៥	គ្រូបង្ហាញសាច់រឿងម្តងមួយផ្ទាំង ព្រមទាំងធ្វើកាយវិការជាមួយវត្ថុពិត និងធ្វើកាយវិការតាមសាច់រឿង។ ខ. សាច់រឿងភ្លេង ខ្យល់គ្រូមានដបទឹកបាញ់ ធ្វើជាភ្លេង និងបក់ធ្វើជាខ្យល់
៦	គ្រូអានរឿងដល់វគ្គញ៉ាំង គ្រូឱ្យកុមារញ៉ាំងពិតៗ

ប្រភព៖ ក្រុមសកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី (City University team)



# អាហារ ៣ក្រុម

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូច

២. កម្រិត

ថ្នាក់ទី ១                    ៖ ផ្លូវផ្តល់ប័ណ្ណរូបភាពជាមួយប្រភេទអាហារ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៥	២១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា ៖ ប្រាប់ឈ្មោះអាហារបីក្រុម
- អភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា ៖ រៀបចំចំណាត់ថ្នាក់រូបភាព
- អភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា ៖ រៀនពីផលប្រយោជន៍នៃប្រភេទអាហារខុសៗគ្នា



៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងអាហារបីក្រុម និងប័ណ្ណអាហារតូចៗ

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់ និងមានក្តារខៀនដាក់ចំពីមុខកុមារ
២	បិទផ្ទាំងអាហារបីក្រុមលើក្តារខៀន និងពន្យល់ពីសារៈសំខាន់របស់អាហារនីមួយៗ
៣	សាប័ប័ណ្ណ ហើយបង្ហាញកុមារម្តងមួយៗ។ ឱ្យកុមារឡើងបិទរូបភាពតាមប្រភេទអាហារ
៤	បំផុសគំនិតរបស់កុមារ ដើម្បីឱ្យពួកគេយល់ពីអាហារទាំងបីប្រភេទ។ សរសើរលើកទឹកចិត្តពេលកុមារបិទត្រូវរូបភាពនិងកែលម្អ ពេលកុមារបិតខុស
៥	គ្រួសាប័ណ្ណរូបភាពបន្តទៀត ហើយបង្ហាញកុមាររហូតអស់ប័ណ្ណ
៦	អានសាឡើងវិញ និងពន្យល់ពីប្រភេទអាហារនីមួយៗម្តងទៀត

# ឡាំងវិញ្ញាណទាំង៥

១. ក្រុមគោលដៅ លេងជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់ទី ១                    ៖ ប្រើប័ណ្ណរូបភាព
- ❑ ថ្នាក់ទី ១                    ៖ ប្រើប័ណ្ណពាក្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៣	១២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា            ៖ ប្រាប់ឈ្មោះវិញ្ញាណទាំងប្រាំ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា            ៖ ការធ្វើតាមការណែនាំ



៤. សម្ភារៈ

ឡាំង៦ជ្រុងបិទបិទវិញ្ញាណទាំង៥ និងប័ណ្ណរូបភាពតូចៗ (សម្រាប់ថ្នាក់មត្តេយ្យ)

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូឲ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ និងមានឡាំងរូបភាពវិញ្ញាណទាំងប្រាំដាក់ចំកណ្តាលរង្វង់
២	គ្រូពន្យល់ពីរបៀបលេង
៣	ដាក់ប័ណ្ណរូបភាពក្នុងថង់រួចឱ្យកុមារលូកក្នុងថង់ម្នាក់ម្តងៗ
៤	ឱ្យកុមារផ្តល់ឈ្មោះប័ណ្ណរូបភាពជាមួយឡាំងវិញ្ញាណទាំងប្រាំ។ ខ.លូកបានចាប់យំពីថង់រួចផ្តល់ឈ្មោះជាមួយប័ណ្ណរូប
៥	សួរបំផុសទៅកុមារតើឮចាប់យំដោយសារអ្វី? សិស្សឆ្លើយ
៦	ឱ្យកុមារដាក់តាមផ្នែកនីមួយៗ
៧	បន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតអស់ប័ណ្ណ
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ
៩	អានសាឡើងវិញដោយពន្យល់ពីតួនាទីរបស់វិញ្ញាណនីមួយៗ

# សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ

យើងសូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅដល់លោក លោកស្រីដែលមានរាយនាមដូចខាងក្រោម ដែលដើរតួយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការចងក្រងសៀវភៅនេះ៖

- អ្នកគ្រូ ស្រី កល្យាណ គ្រូបង្គោល នៅអង្គការសាលារៀនទន្សាយ ដែលបានសម្របសម្រួលគ្រូបង្រៀនក្នុងការប្រមូលសកម្មភាព ដែលគ្រូបានប្រើនៅក្នុងអង្គការសាលារៀនទន្សាយសម្រាប់បញ្ចូលក្នុងសៀវភៅ “ល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារ” នេះ
- លោក វង្ស រុទ្ធី ប្រធានកម្មវិធី អង្គការសាលារៀនទន្សាយ ក្នុងការជួយចងក្រងសៀវភៅនេះជាភាសាខ្មែរ
- កញ្ញា វ៉ាឡារី ខ្យង អ្នកស្ម័គ្រចិត្ត អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង ដែលបានជួយផ្តើមចងក្រងសៀវភៅនេះនៅពេលដំបូង
- កញ្ញា កាម៉ែល ផេឡាំ អ្នកសម្របសម្រួលអ្នកស្ម័គ្រចិត្តនៅអង្គការ មជ្ឈមណ្ឌលសហគមន៍ផ្ទះព្រះគុណ ដែលជួយគាំទ្រផ្នែកជំនាញដើម្បីឲ្យប្រាកដថាសកម្មភាពត្រូវបានជាប់ទាក់ទងនិងគោលបំណង
- លោក ខន វណ្ណៈ ជំនួយការកម្មវិធី អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង ដែលបានជួយបកប្រែនៅក្នុងរាល់អង្គប្រជុំ
- អ្នកស្រី គីរ៉ាន់ ជាថានី ភីត ទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង ក្នុងការផ្តល់ការគាំទ្របច្ចេកទេសដើម្បីធានាថាសកម្មភាពបានទាក់ទងទៅនិងគោលបំណង ហើយនិងជួយចងក្រងសៀវភៅភាសាអង់គ្លេសផងដែរ។

យើងសូមថ្លែងអំណរគុណដល់អ្នកគ្រូ របស់អង្គការសាលារៀនទន្សាយទាំងអស់ក្នុងការផ្តើមសកម្មភាព ក៏ដូចជាប្រមូលពីប្រភពផ្សេងៗ ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងល្បែងបែបវប្បធម៌កម្ពុជា ដើម្បីដាក់បញ្ចូលក្នុងសៀវភៅល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារនេះ។ ពួកគាត់បានព្យាយាម និងធ្វើការសាកល្បងនូវសកម្មភាពមួយចំនួននៅក្នុងសៀវភៅនេះ។ ការចងក្រងសៀវភៅនេះនឹងជួយការលំបាកខ្លាំង ប្រសិនបើគ្មានការចូលរួមពីអ្នកទាំងអស់។ អ្នកគ្រូទាំងនោះរួមមាន៖

អ្នកគ្រូ ព្រៃម ណារី	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ តូ គីមហួយ	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ យុត គីមលេ	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ ញាណ ភក្រកញ្ញា	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ រុន ចាន់ធួ	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ ហាន លីម៉ិ	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ អាត វ៉ាន់នី	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ
អ្នកគ្រូ កែវ បូរ៉ាឌី	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសាលារៀនទន្សាយ



អ្នកនៅខាងក្រោមនេះក៏បានចូលរួមក្នុងសិក្ខាសាលា ដើម្បីឲ្យពួកយើងធានាបានថាសកម្មភាពទាំងអស់មាន ភាពងាយយល់៖

អ្នកគ្រូ សម កញ្ញា	អ្នកសម្របសម្រួលផ្នែកអប់រំពិសេស	អង្គការ អេពិក អាត
អ្នកស្រី វិត្យា ខុកឃីរ	អ្នកសម្របសម្រួលកម្មវិធី	អង្គការ អេពិក អាត
អ្នកគ្រូ បាន សុផល	គ្រូបង្រៀន	អង្គការ អេពិក អាត
លោក ស្រី កុម្មារ៉ា	មន្ត្រីការិយាល័យអប់រំពិសេស	ការិយាល័យអប់រំពិសេស
លោក គុយ ឃី	មន្ត្រី	ការិយាល័យអប់រំក្រុងច្បារមន
លោក ហាន សារ៉ុន	មន្ត្រីផ្នែកអប់រំបញ្ចូលគ្នា	អង្គការសេវាកម្មអភិវឌ្ឍជនពិការ
អ្នកគ្រូ ឡាច សុគន្ធារី	គ្រូបង្រៀន	អង្គការសេវាកម្មអភិវឌ្ឍជនពិការ
លោក អៀម វិ	នាយករង	សាលាបឋមសិក្សា ភូមិថ្មី
អ្នកគ្រូ ម៉ម ណារ៉ុ	នាយក	សាលាបឋមសិក្សា អង្គសេរី
អ្នកគ្រូ ឈុន ស្រីលាភ	គ្រូបង្រៀន	សាលាបឋមសិក្សា អង្គស្នួល
លោកស្រី ភួង ចាន់ធី	មន្ត្រី	ការិយាល័យអប់រំស្រុក អង្គស្នួល
អ្នកគ្រូ ប៉ូច ណារឿន	នាយក	សាលាបឋមសិក្សាព្រៃពូច
លោក ហិល រិទ្ធាវី	មន្ត្រី	អង្គការសង្គ្រោះកុមារ
លោក អិន សុផល្លា	អ្នកសម្របសម្រួលកម្មវិធីអប់រំ	អង្គការសង្គ្រោះកុមារ
អ្នកគ្រូ ស្នង ណាត្រី	គ្រូបង្រៀន	អង្គការមូលនិធិកុមារពិការ
អ្នកស្រី សេង សុរុចនា	មន្ត្រី	អង្គការសង្គ្រោះកុមារ
លោក អិន ទិត្យា	មន្ត្រី	អង្គការសង្គ្រោះកុមារ
អ្នកគ្រូ គង់ សុខុម	គ្រូបង្រៀន	អង្គការមូលនិធិកុមារពិការ
អ្នកគ្រូ ស៊ាន សាក់	នាយិការងារ	អង្គការមូលនិធិកុមារពិការ





**អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង កម្ពុជា**

ប្រអប់សំបុត្រលេខ១៣៧០

អាសយដ្ឋាន : ផ្ទះលេខ១៧៦ ផ្លូវលេខ២០៨ សង្កាត់បឹងរាំង ខណ្ឌដូនពេញ រាជធានីភ្នំពេញ ប្រទេសកម្ពុជា

ទូរស័ព្ទលេខ : +៨៥៥ ២៣ ២២០ ៩៤០ / ២៣ ២២១ ៩៤០

គេហទំព័រ : [www.seac.aide-et-action.org](http://www.seac.aide-et-action.org)

**អង្គការសាលារៀននរាយ**

អាសយដ្ឋាន : បុរីវាតិសម្រាប់ទារក និងកុមារ ផ្លូវខ្នងរៀប២ សង្កាត់ដំណាក់ធំ២ ខណ្ឌមានជ័យ  
រាជធានីភ្នំពេញ ប្រទេសកម្ពុជា

ទូរស័ព្ទលេខ : +៨៥៥ ១២ ៣៦ ៩៣ ៧៦

អ៊ីម៉ែល : [huntouch4@gmail.com](mailto:huntouch4@gmail.com)

គេហទំព័រ : [www.rabbitschoolcambodia.org](http://www.rabbitschoolcambodia.org)