



សៀវភៅ ល្បែងសិក្សា សម្រាប់កុមារ



មាតិកា

មាតិកា	ក
អាម្ពេកថា	គ
ពាក្យបច្ចេកទេសប្រើនៅក្នុងសៀវភៅនេះ.....	ង
១. បំណិនចលនាធំ	១
➤ បោះបាល់	២
➤ ចាក់ទឹកដាក់ដប	៣
➤ ម៉ោងប៉ុន្មានបង្គោល	៤
➤ ភ្លើងស្តុប	៥
➤ បោះបាល់ចូលកន្ត្រក.....	៦
➤ រាបង្គង	៧
➤ រំដណ្តើមកៅអី	៨
➤ រលាស់កន្សែងពណ៌ឱ្យកុមារចាប់.....	៩
➤ បោះបាល់បញ្ឆោត	១០
➤ ស្វែងរកលេខ	១១
➤ លោតអន្ទាក់	១២
➤ លោតអន្ទាក់រាប់ថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍.....	១៣
➤ រមៀលលើកន្ទេល	១៤
➤ ស្វែងរកពណ៌	១៥
➤ រាប់លេខ.....	១៦
➤ លោតជាន់ពណ៌.....	១៧
➤ បោះប៊ូលីង	១៨
➤ ទន្សាយបេះផ្លែប៉េងប៉ោះ.....	១៩
២. ជំនាញចលនាតូច	២០
➤ ចាក់អន្ទង់	២១
➤ បាយខុម	២២
➤ ស្លៀកពាក់ប្រណាំងគ្នា	២៣
៣. ជំនាញមើល	២៤
➤ ចងចាំ	២៥
➤ ឡូតូ	២៦
៤. ជំនាញស្តាប់	២៧
➤ គោះតាមចង្វាក់ភ្លេង	២៨
➤ ទស្សន៍ទាយសំឡេង	២៩

⊕ វាយបោត ឬកំប៉ុង.....	៣០
⊕ ក្រឡកគ្រាប់ធញ្ញជាតិក្នុងដប.....	៣១
៥. ជំនាញសង្គម	៣២
⊕ ឆ័ត្រពណ៌	៣៣
⊕ ក្រុងមាន់.....	៣៤
⊕ បោះបាល់ហៅឈ្មោះ.....	៣៥
៦. ជំនាញគណិតវិទ្យា	៣៦
⊕ ដូមីណូលេខ	៣៧
⊕ លេងបោះកៅស៊ូកង.....	៣៨
⊕ ហៅលេខដាក់ដៃពីលើ.....	៣៩
⊕ ឡាំងធរណីមាត្រ	៤០
⊕ បោះគ្រាប់ឡកឡាក់	៤១
⊕ រាប់វត្ថុដាក់ដប.....	៤២
⊕ តុបតែងរូបពស់.....	៤៣
⊕ បោះប៊ូលីង	៤៤
⊕ ល្បែងចងចាំលេខ	៤៥
⊕ ស្ទូចពណ៌.....	៤៦
⊕ បន្តបគ្រាប់ឡកឡាក់	៤៧
៧. ជំនាញទំនាក់ទំនង	៤៨
⊕ បោះកូនបាល់លើប័ណ្ណពាក្យ.....	៤៩
⊕ លូកចាប់យកបន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វក្នុងថង់	៥០
⊕ សម្គាល់មុខងាររបស់វត្ថុ.....	៥១
⊕ ដំឡូងក្តៅ.....	៥២
⊕ ល្បែងឡូតូ អក្សរ	៥៣
⊕ បោះប៊ូលីង បន្លែ ផ្លែឈើ.....	៥៤
⊕ ចង្អុលអក្សរប្រណាំងគ្នា.....	៥៥
⊕ ល្បែងអានពាក្យ.....	៥៦
⊕ ចម្រៀងកាយវិការ	៥៧
⊕ និទានរឿងញាណទាំងប្រាំ.....	៥៨
⊕ អាហារ ៣ក្រុម	៥៩
⊕ ឡាំងញាណទាំង៥	៦០
សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ	៦១

អារម្ភកថា

កុមារភាគច្រើនលេងតាមធម្មជាតិនិងកើតឡើងដោយឯកឯង។ ពួកគេស្វែងរកបង្កើតបទពិសោធន៍ ការរកឃើញថ្មីៗ និងរៀនអំពីបរិស្ថានរបស់ពួកគេតាមរយៈការលេង។ ការលេងគឺជាការរៀន និងអភិវឌ្ឍរាល់ទិដ្ឋភាពទាំងអស់របស់កុមារ។ តាមរយៈការលេង ពួកគេអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ និងភាសា។ គឺអំឡុងពេលកំពុងលេងនេះហើយដែលពួកគេបានអនុវត្តនូវគំនិតថ្មីៗរៀនប្រឈមមុខនឹងគ្រោះថ្នាក់បង្ហាញពីភាពស្រមើស្រមៃនិងដោះស្រាយបញ្ហាដោយខ្លួនឯង និងជាមួយអ្នកដទៃ។ ការលេងជាប់ទាក់ទងជាមួយដងខ្លួន ចិត្ត និងអារម្មណ៍របស់កុមារ។ អំឡុងពេលលេងកុមារអាចរៀនពីរបៀបប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយអ្នកដទៃហើយបញ្ចូលខ្លួនទៅក្នុងផ្នែកមួយក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ និងរៀនអំពីការគ្រប់គ្រង ការជឿជាក់អំពីខ្លួនឯង និងសមត្ថភាពរបស់ពួកគេ។

ល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារមានដំណាក់កាលបន្តបន្ទាប់ដូចខាងក្រោម៖

គ្មានចរាសម្ព័ន្ធ	កុមារផ្ដួចផ្ដើមលេង	ការផ្ទេរលើការលេង	មានចរាសម្ព័ន្ធ
គ្មានចរាសម្ព័ន្ធ	◦ លេងដោយគ្មានការជួយពីមនុស្សធំ		
កុមារផ្ដួចផ្ដើមលេង	◦ មនុស្សធំជួយឲ្យមានបរិស្ថាន និងការឆ្លើយតបតាមរយៈការយល់ដឹង		
ការផ្ទេរលើការលេង	◦ មនុស្សធំជួយណែនាំ សកម្មភាពលេង បង្ហាញពីបទពិសោធន៍		
មានចរាសម្ព័ន្ធ	◦ មនុស្សធំជាអ្នកគ្រប់គ្រងការលេង		

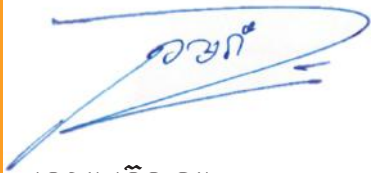
លទ្ធផលដែលល្អបំផុតក្នុងការលេង គឺការបញ្ចូលគ្នារវាងកុមារផ្ទៃមើល និងការផ្ទុះលើការលេងដោយមាន
ការសម្រាកពីព្រោះកុមារអាចបន្តអារម្មណ៍ និងមានការត្រួតពិនិត្យលើអ្វីដែលពួកគេរៀន និងធ្វើ។

អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង (AEA) ដែលជាអង្គការដឹកនាំក្រុមការងារជួយកុមារពិការ នៅក្នុងកម្មវិធីដៃគូរមគ្គុទ្ទេសក៍សហប្រតិបត្តិការជាមួយអង្គការសហប្រតិបត្តិការសហប្រតិបត្តិការ (CCOSC) សហការជាមួយអង្គការសាលារៀនទទួលបានជោគជ័យក្នុងការជួយកុមារពិការ “ល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារ” ក្នុងគោលបំណងឱ្យគ្រូបង្រៀនទាំងអស់នៅកម្រិតមធ្យម និងបឋមសិក្សា អាចយកទៅប្រើប្រាស់បាន។

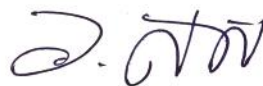
សៀវភៅ “ល្បែងសិក្សាសម្រាប់កុមារ” នេះ ផ្តល់ការលេងនិងសកម្មភាពដែល “ផ្តោតលើការលេង”។ សកម្មភាពនេះគួរតែដឹកនាំដោយគ្រូ ឬមនុស្សធំដែលផ្តល់ឱកាសឱ្យកុមារបានរៀនផង និងលេងផង ជៀសវាងការតានតឹងអារម្មណ៍ និងការប្រកតប្រជែង។

គ្រូបង្រៀន ឬអាណាព្យាបាលអាចប៉ាន់ប្រមាណពីចំណុចខ្លាំង ចំណង់ចំណូលចិត្ត និងតម្រូវការរបស់កុមារ ដោយចូលរួមសកម្មភាពរៀនរបស់ពួកគេតាមរយៈការលេង។ ដូច្នេះគ្រូបង្រៀន ឬអាណាព្យាបាលអាចជួយទៅលើចំណុចខ្វះខាតរបស់កុមារនីមួយៗដើម្បីឱ្យពួកគេមានការរីកចម្រើន។

យើងខ្ញុំសូមស្វាគមន៍មតិយោបល់កែលម្អសៀវភៅនេះបន្ថែមទៀត ក្នុងគោលបំណងទាំងអស់ដើម្បីការអប់រំកុមារ។



លោក ហ៊ិន ទូច
នាយកប្រតិបត្តិ
អង្គការ សាលារៀនទន្សាយ



លោក រន សំរាស់
នាយកប្រចាំប្រទេស
អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង កម្ពុជា

ពាក្យបច្ចេកទេសប្រើនៅក្នុងសៀវភៅនេះ

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

ឆ្នាំដែលបានកំណត់ខាងលើគឺមានន័យថាជាដំណាក់កាលអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។

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

នៅពេលជាមួយគ្នានោះដែរ កម្មវិធីសិក្សាថ្នាក់ជាតិនៅថ្នាក់ទី១ក៏បានបញ្ចូល ដូច្នេះគ្រូបង្រៀន ដឹងថាពួកគេ អាចប្រើសកម្មភាពនេះដើម្បីបង្រៀនមេរៀននោះដល់សិស្សផងដែរ។

សកម្មភាពក្នុងសៀវភៅនេះបានដកស្រង់យកពីប្រភពផ្សេងៗមានដូចជា ៖

- ➔ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក អាល់ប៊ែតា នៃប្រទេសកាណាដា
- ➔ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស
- ➔ អង្គការគ្រួសារយើង
- ➔ មជ្ឈមណ្ឌលសុខភាពផ្លូវចិត្តកុមារ និងយុវវ័យ

១. បំណិនចលនាធំ

គោលបំណងនៃសកម្មភាពនៅក្នុងផ្នែកនេះរួមមាន៖

- អភិវឌ្ឍភាពខ្លាំង និងសមត្ថភាពនៃការប្រើក្រុមសាច់ដុំនៅក្នុងរាងកាយ
- អភិវឌ្ឍការសម្របសម្រួលនៃចលនាផ្សេងៗគ្នានៃសាច់ដុំ ដូចជា ភ្នែក និងដៃ
- អភិវឌ្ឍភាពលំនឹងសាច់ដុំផ្សេងៗនៅក្នុងរាងកាយ
- អភិវឌ្ឍភាពរហ័សរហួននៅក្នុងការធ្វើចលនារបស់យើង

បោះបាល់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ ឱ្យកុមារហៅឈ្មោះសត្វ
- ❑ ថ្នាក់ទី១ ៖ ឱ្យកុមារអានឈ្មោះសត្វ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	៣	៥	៤៨

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

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



៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណរូបភាពសត្វ ទំហំ ២០សម x ១៥សម សម្រាប់ ថ្នាក់មត្តេយ្យ រូបភាពមានសរសេរឈ្មោះសត្វពីក្រោម សម្រាប់ថ្នាក់ទី១ រូបភាពមានសរសេរឈ្មោះសត្វពីក្រោម

៥. សកម្មភាព

១	ដាក់តម្រៀបរូបភាពជាជួរទទឹងគ្នាជាច្រើនសន្លឹកនិងមានបាល់សម្រាប់បោះ
២	ឱ្យកុមារអង្គុយឬឈរជាជួរទទឹងចំងាយប្រហែល ៥ឬ ៦ ម៉ែត្រ ពីរូបភាពដែលយើងបានតម្រៀប
៣	អង្គុយទល់មុខកុមារ បោះបាល់ឱ្យកុមារម្នាក់ម្តងៗ ហើយកុមារចាប់បាល់រួចបោះតម្រង់មកប័ណ្ណរូបភាព
៤	ពេលកុមារបោះត្រូវប័ណ្ណរូបភាពមួយណាគ្រូឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះសត្វដែលបោះត្រូវ
៥	បន្តបោះបាល់ដល់កុមារគ្រប់គ្នា និងប្រាប់ឈ្មោះសត្វរហូតដល់អស់កុមារ
៦	សរសើរនិងលើកទឹកចិត្តកុមារ

ចាក់ទឹកដាក់ដប

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចេះធ្វើការប្រៀបធៀប
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយ

៤. សម្ភារៈ

ដបទឹក ធុងទឹក និងការទឹក

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជួរទទឹងក្បែរធុងទឹកនិងមានដបទទេតប្រៀបជួរគ្នាដាក់ចំពីមុខកុមារចម្ងាយ៩ឬ១០ម៉ែត្រ
២	ជ្រើសរើសយកកុមារ៤ ឬ៥នាក់មកលេង ដោយដាក់ទឹកស្អាតមួយធុងនិងមានការទឹកម្នាក់មួយ
៣	ចាប់ផ្តើមរាប់១ ២ ៣ ឱ្យកុមារដងទឹកពីធុងដាក់ចូលទៅក្នុងដបរៀងៗខ្លួនដោយកំណត់ ៤ឬ៥នាទី
៤	ជំរុញកុមារដងទឹកដាក់ដបឱ្យលឿនដោយប្រាប់ពេលវេលាដែលនៅសល់
៥	ប្រើសញ្ញាអ្វីមួយដើម្បីបញ្ឈប់សកម្មភាពពេលដល់ម៉ោង
៦	ឱ្យកុមារប្រៀបធៀបតើមួយណាមានទឹកច្រើនជាងគេ ? គ្រួសារសើរលើកទឹកចិត្តសិស្ស
៧	រើសកុមារថ្មី ហើយបន្តធ្វើសកម្មភាពដូចវិធីខាងលើរហូតអស់ម៉ោង ឬកុមារបានចូលរួមទាំងអស់គ្នា



ម៉ោងប៉ុន្មានបងខ្លា

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ ឈរចម្ងាយជិត បង្ហាញចំនួនដល់កុមារ
- ❑ ថ្នាក់ទី១ ៖ ឈរចម្ងាយឆ្ងាយបង្ហាញម៉ោង ដល់កុមារ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១៥	៧៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ រាប់ចំនួន និងស្គាល់ម៉ោង
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ សួរនិងឆ្លើយតប
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយ

៤. សម្ភារៈ

នាឡិកា ប័ណ្ណលេខ



៥. សកម្មភាព

១	ជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ឱ្យឈរនៅម្ខាងដោយបែរខ្នងដើម្បីដើរតួជាបងខ្លា
២	ឱ្យកុមារឈរជាជួរទទឹងចម្ងាយ៥ទៅ ៦ម៉ែត្រពីកុមារម្នាក់ដែលធ្វើជាបងខ្លា
៣	ឱ្យកុមារដែលឈរជាជួរនៅក្រោយខ្នងបងខ្លាស្រែកសួរថា តើម៉ោងប៉ុន្មានហើយបងខ្លា ? បងខ្លាឆ្លើយថា ខ. ម៉ោង១ ម៉ោង២ ឬ ម៉ោង៣
៤	ឱ្យកុមារដែលឈរជាជួរត្រូវដើរតាមចំនួនម៉ោងដែលបងខ្លាបានឆ្លើយ ខ. ម៉ោង៣ ត្រូវដើរ៣ ជំហានទៅមុខ
៥	ឱ្យកុមារសួរបងខ្លាបន្ត រហូតពួកគេដើរដល់ទី
៦	ខ្លាងាកក្រោយដេញចាប់កុមារ ហើយកុមារព្យាយាមរត់គេចពីខ្លា
៧	ពេលខ្លាចាប់បាននរណាម្នាក់ អ្នកនោះត្រូវធ្វើជាបងខ្លាវិញម្តង
៨	ប្រសិនបើបងខ្លាមិនអាចចាប់បាននរណាម្នាក់បានទេនោះ គឺត្រូវដើរតួជាបងខ្លាដដែល

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក អាល់ប៊ែតា នៃប្រទេសកាណាដា

បោះបាល់ចូលកន្ត្រក

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ កុមារឈរចម្ងាយជិត ប្រើបាល់ធំ និងកន្ត្រកធំ
- ☐ ថ្នាក់ទី១ ៖ កុមារឈរចម្ងាយមធ្យម ប្រើបាល់តូច និងកន្ត្រកតូច

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ក្នុងឬក្រៅ
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ រង់ចាំវេន
- ☐ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយ

៤. សម្ភារៈ

បាល់ និងកន្ត្រក រូបភាពកម្រាលជើង(ប្រសិនបើមាន)



៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារលេងក្រៅថ្នាក់ ឬក្នុងថ្នាក់
២	មានបាល់និងកន្ត្រក ១
៣	ឱ្យកុមារឈរជាជួររង្វង់ដោយមានបាល់និងកន្ត្រកនៅខាងមុខខ្លួន ចម្ងាយគឺអាស្រ័យទៅលើអាយុរបស់កុមារ
៤	បោះបាល់ឱ្យកុមារចាប់ម្តងម្នាក់ៗ ហើយប្រាប់ឱ្យពួកគេចាប់បាល់រួចបោះបាល់បញ្ចូលកន្ត្រក
៥	ឱ្យកុមារខាងមុខដែលចាប់បាល់រួចទៅឈរខាងក្រោយវិញ
៦	ឱ្យកុមារបន្ទាប់ចាប់បាល់បន្តទៀត ហើយបោះចូលកន្ត្រក
៧	បន្តសកម្មភាពរហូតវិលជុំ ឬអស់ម៉ោង
៨	សរសើរ និងលើកទឹកចិត្តកុមារដែលបានបោះបាល់ចូលក្នុងកន្ត្រកហើយផ្តល់ឱកាសដល់កុមារដែលបោះបាល់មិនចូលកន្ត្រក។

រាបង្គង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍបំណិនសង្គម ៖ ឱ្យកុមារមានសាមគ្គីភាពក្នុងការលេង
- ❑ អភិវឌ្ឍទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើនជំនាញស្តាប់
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយ

៤. សម្ភារៈ

ដបទឹកសុទ្ធ កន្សែង ដុំគ្រួស

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់
២	រើសកុមារពីរនាក់មកឈរក្នុងរង្វង់ រួចយកកន្សែង២ មកចងបិទភ្នែកទាំងពីរនាក់
៣	ឱ្យកុមារម្នាក់ក្នុងចំណោមកុមារដែលបិទមុខ កាន់ដបទឹកសុទ្ធដែលមានគ្រួសនៅខាងក្នុងក្រឡកឱ្យឮ
៤	ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀត ដេញតាមចាប់អ្នកគោះសំឡេង
៥	ពេលចាប់បានហើយ ត្រូវទាយឈ្មោះគ្នាទៅវិញទៅមក រួចស្រាយកន្សែងចេញ
៦	ជ្រើសរើសយកកុមារថ្មីពីរនាក់ទៀត មកលេងបន្ត
៧	បន្តសកម្មភាពលេងបែបនេះរហូតអស់ម៉ោង



កំដរណ្តើមកៅអី

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមជំងឺថ្នាក់ទី ១ និង ក្រុមតូចថ្នាក់មត្តេយ្យ

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ
- ☐ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ និងសង្គម	៣	៣	៨៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ☐ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយរបស់សរសៃ
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកស្តាប់ ៖ មានបម្រុងប្រយ័ត្ននៃការស្តាប់

៤. សម្ភារៈ

ឧបករណ៍ចាក់ចម្រៀង(ម៉ាញ៉េត) កៅអី

៥. សកម្មភាព

១	រៀបចំកៅអីជារង្វង់ ភ្លេង និងជ្រើសរើសកុមារចូលរួមលេង។ ចំនួនកៅអីត្រូវតិចជាងចំនួនកុមារម្នាក់ៗ
២	ផ្តល់ការណែនាំអំពីសកម្មភាពលេងដោយឱ្យកុមាររាំតាមចង្វាក់ភ្លេងជុំវិញកៅអី។ ពេលភ្លេងឈប់ កុមារត្រូវរត់ទៅដណ្តើមកៅអីអង្គុយ។ កុមារដែលមិនអាចដណ្តើមកៅអីបានត្រូវឈប់លេង។
៣	ចាក់ភ្លេងឱ្យកុមាររាំពីរ ឬបីជុំ។ ពេលកុមារភ្លេចខ្លួនគ្រូបញ្ឈប់ភ្លេង
៤	មើលកុមារណាមិនបានអង្គុយលើកៅអីទេគឺមិនបានរាំបន្តទៀតទេ
៥	ដកកៅអីចេញមួយ និងដកកុមារម្នាក់ចេញ
៦	ចាក់ម៉ាញ៉េតឱ្យកុមាររាំបន្តទៀតរហូតដល់សល់តែកុមារម្នាក់



រលាស់កន្សែងពណ៌ឱ្យកុមារចាប់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចេះលេងជាក្រុម និងផ្លាស់ប្តូរវេនគ្នា
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ លើក្រោម ឆ្វេង ស្តាំ

៤. សម្ភារៈ

កន្សែងពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជាជួរនៅក្នុងឬក្រៅថ្នាក់រៀន
២	កាន់កន្សែងពណ៌ឈរខាងមុខជួរកុមារ
៣	លើកកាន់កន្សែងពណ៌ផុតដៃកុមារ រលាស់ទៅឆ្វេង ទៅស្តាំ ទៅលើ ទៅក្រោម ដោយឱ្យកុមារតាមសំឡឹងមើល រួចឱ្យកុមារតាមចាប់កន្សែង។
៤	កុមារម្នាក់ធ្វើសកម្មភាពរួច ត្រូវដើរចេញទៅឈរមុខជួរខាងក្រោយ
៥	ឱ្យកុមារនៅខាងមុខបន្ទាប់ឡើងមួយជំហានចាប់កន្សែងបន្តរួចត្រឡប់ទៅឈរខាងក្រោយ
៦	ឱ្យកុមារឡើងទៅមុខបន្តទៀតរហូតគ្រប់គ្នា
៧	នាំក្រុមកុមារធ្វើសកម្មភាព ២ ឬ ៣ដង ទើបឈប់



បោះបាល់បញ្ឆោត

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចេះចែករំលែក និងចូលរួមសកម្មភាពជាក្រុម។
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតី



៤. សម្ភារៈ

បាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជារង្វង់រួចមានម្នាក់ឈរចំកណ្តាលរង្វង់ ដើម្បីចាំទី
២	ណែនាំរបៀបលេងដោយដាក់ដៃខ្វែងគ្នាលើស្មា
៣	ឱ្យកុមារឈរកណ្តាលកាន់បាល់ ហើយបោះបាល់ឱ្យកុមារដែលឈរជារង្វង់ ដោយពេលខ្លះកុមារដែលបោះបាល់នោះជន្លួច បញ្ឆោតជាមុនសិន។
៤	កុមារនៅក្នុងក្រុមរង់ចាំចាប់បាល់
៥	ឱ្យកុមារចាប់បាល់រួចបោះបាល់ទៅវិញហើយដាក់ដៃខ្វែងគ្នាលើស្មាដដែល
៦	បោះបាល់ទៅកាន់ពួកគាត់ម្នាក់ម្តងៗ
៧	កុមារបោះបាល់បន្ទាប់មកដាក់ដៃខ្វែងគ្នាលើស្មាម្តងទៀត
៨	អ្នកដែលចាប់បាល់ហើយភ្លេចដាក់ដៃខ្វែងគ្នាលើស្មា នោះត្រូវចាំទីម្តង
៩	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង ឬបានលេងគ្រប់គ្នា

ស្វែងរកលេខ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១៧	២១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខតាមលំដាប់លំដោយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើនជំនាញនៃការស្តាប់/ការចងចាំ
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ



៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណលេខ

៥. សកម្មភាព

១	គួរលេងនៅក្រៅថ្នាក់ ឬកន្លែងដែលមានទីធ្លាជំនួម
២	ឲ្យកុមារឈរជារង្វង់។ អានលេខខ្លាំងៗម្តងម្តាយៗបង្ហាញដល់កុមារដើម្បីឱ្យពួកគេស្គាល់អំពីលេខទាំងនោះ
៣	ចែកប័ណ្ណលេខឱ្យកុមារម្នាក់ម្តងៗ ហើយឱ្យពួកគេយកទៅដាក់កន្លែងមួយឆ្ងាយល្មម
៤	ច្រៀង ឬចាក់ភ្លេងរំលែងជាមួយកុមារ២ ឬ៣នាទីរួចឈប់ ហើយឱ្យកុមាររត់ទៅរកប័ណ្ណលេខរបស់ខ្លួនទៅតាមការហៅរបស់គ្រូ។ ខ. គ្រូហៅលេខ ៤ កុមារទាំងអស់ ត្រូវរត់ទៅកាន់ប័ណ្ណលេខ៤
៥	ចាក់ភ្លេងបន្តសកម្មភាពរំលែង២នាទីទៀត រួចបញ្ឈប់ភ្លេងគ្រូហៅលេខណាមួយតាមគ្រូកំណត់។ ខ. លេខ៩
៦	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់ប័ណ្ណលេខ ឬអស់ម៉ោង
៧	សកម្មភាពនោះអាចលេងកន្លែងដែលមានទីធ្លាជំនួម

លោតអន្ទាក់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចេះផ្លាស់ប្តូរវេន ចេះសហការជាមួយកុមារដទៃ
- អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ រាប់ចំនួនតាមលំដាប់

៤. សម្ភារៈ

កៅស៊ូកងក្រងជាខ្សែ ឬ ខ្សែ

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារពីរនាក់កាន់កៅស៊ូឈរចម្ងាយពីគ្នា៤ម៉ែត្រ ហើយយោល
២	ឱ្យកុមារលោតម្តង២នាក់ដោយមិនឱ្យប៉ះកៅស៊ូ
៣	ឱ្យកុមារយោលទៅយោលមករាប់ពី១ដល់១០ ហើយកុមារដែលលោតរត់ចេញដោយមិនឱ្យប៉ះកៅស៊ូ
៤	បើកៅស៊ូប៉ះចំអ្នកណា អ្នកនោះត្រូវចូលមកយោលជំនួសអ្នកចាស់វិញម្តង
៥	បន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតគ្រប់កុមារឬអស់ម៉ោង



លោតអន្ទាក់រាប់ថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

□ ថ្នាក់ទី១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ សហការគ្នានៅពេលលេង
- អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ
- អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចេះរាប់ថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍

៤. សម្ភារៈ

កៅស៊ូកងក្រងជាខ្សែ ឬខ្សែ

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារពីរនាក់កាន់កៅស៊ូឈរចម្ងាយពីគ្នា៣ម៉ែត្រ
២	ឱ្យកុមារមកលោត ហើយរាប់ពីថ្ងៃចន្ទ ដល់ថ្ងៃអាទិត្យម្នាក់ម្តងៗ
៣	ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតលោត ហើយរាប់ពីថ្ងៃច័ន្ទដល់ថ្ងៃអាទិត្យ
៤	ពិនិត្យមើលបើកុមារណារាប់ច្រឡំឬលោតខុសត្រូវមកចាំទីវិញម្តង
៥	ធ្វើសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង ឬអស់កុមារ



របៀបលើកន្ទួល

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ យល់អំពីដែនកំណត់

៤. សម្ភារៈ

កន្ទួល ឬ កម្រាលតង់

៥. សកម្មភាព

១	ក្រាលកន្ទួល ឬ តង់លើឥដ្ឋប្រវែងយ៉ាងតិចមានប្រវែង៣ម៉ែត្រ
២	ឱ្យកុមារអង្គុយជ្រុងម្ខាងដើម្បីត្រៀមចាំធ្វើសកម្មភាព
៣	គ្រូម្នាក់ចាំជួយរបៀបលើកកុមារ និងគ្រូម្នាក់ទៀតអង្គុយនៅចុងម្ខាងដើម្បីចាំទប់កុមារ
៤	យកកុមារម្តងពីរ ឬបីនាក់មកដេកឱ្យត្រង់ខ្លួនហើយដាក់ដៃទៅលើ
៥	ជួយឱ្យកុមាររមៀលទៅដល់ទី ហើយគ្រូម្នាក់ទៀតឱ្យកុមារមកអង្គុយកន្លែងដើមវិញ
៦	ឱ្យកុមារពីរ ឬបីនាក់ទៀតរមៀលបន្ត ហើយពេលដល់ទីគ្រូម្នាក់ទៀតចាំទប់រួចឱ្យកុមារមកអង្គុយកន្លែងដើមវិញ
៧	បន្តសកម្មភាពរំលងជុំរហូតអស់ម៉ោង



សៀវភៅ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	២	៤	៤២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះពណ៌
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ

៤. សម្ភារៈ

ឧបករណ៍ចាក់ភ្លេង ប័ណ្ណពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	សកម្មភាពនេះអាចលេងបាននៅក្នុងថ្នាក់រៀន ឬកន្លែងដែលមានទីធ្លាសមរម្យដើម្បីធ្វើសកម្មភាពឱ្យបានកន្ត្រាក់អារម្មណ៍
២	បង្ហាញពណ៌ដល់កុមារដូចជា៖ ពណ៌លឿង ពណ៌ក្រហម ពណ៌ខៀវ ពណ៌បៃតង ពណ៌ស ពណ៌ខ្មៅ
៣	ឱ្យកុមារយកពណ៌ទៅដាក់តាមជ្រុងនៃថ្នាក់រៀន
៤	ចាក់ភ្លេងឱ្យកុមាររាំ ២ឬ៣នាទី គ្រូបញ្ឈប់ភ្លេង រួចហៅពណ៌ណាមួយឱ្យកុមាររត់ទៅរកពណ៌នោះ។ ខ. ពណ៌លឿង
៥	ចាក់ភ្លេងបន្តទៀតរួចបញ្ឈប់ភ្លេង ហើយគ្រូហៅពណ៌ផ្សេងទៀត។ ខ. ពណ៌បៃតង
៦	បន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតអស់ពណ៌ ឬអស់ម៉ោង(ហៅប្តូរពណ៌)



រាប់លេខ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខច្បាស់លាស់
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណលេខខ្មែរ ឬឡាតាំង

៥. សកម្មភាព



១	ឱ្យកុមារឈរជាជួរទទឹងចម្ងាយ៥ ឬ៦ម៉ែត្រ ទល់មុខគ្នា
២	បង្ហាញប័ណ្ណលេខ ហើយអានខ្លាំងៗប្រាប់កុមារម្តងមួយៗ
៣	សាប័ណ្ណលេខចូលគ្នាចលើកបង្ហាញប័ណ្ណលេខតាមគ្រូហៅ។ ឧ. លេខ៥គ្រូឱ្យកុមារលោតទៅមុខ ៥ជំហាន
៤	បន្តហៅលេខផ្សេងទៀត។ ឧ. លេខ៣ បន្ទាប់មកលោតទៅមុខ ៣ ជំហាន
៥	បន្តការហៅលេខដោយមិនបង្ហាញប័ណ្ណលេខ។ ឧ. លេខ ៦ លោតទៅមុខ ៦ ជំហាន
៦	បន្តការហៅលេខរហូតកុមារលោតដល់ទី
៧	គ្រូប្រាប់កុមារទាំងអស់ថាដល់ទី ហើយសិស្សទះដៃទាំងអស់គ្នា។

លោតជាន់ពណ៌

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		៣	៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនាឯកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ប្រភេទពណ៌ដូចគ្នានិងខុសគ្នា
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ឡូកឡាក់ពណ៌ ផ្ទាំងពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	សកម្មភាពនេះអាចលេងបាននៅក្នុងថ្នាក់រៀន ឬកន្លែងដែលមានទីធ្លាសមរម្យ
២	ឱ្យកុមារអង្គុយទល់មុខគ្នាពីរជួរទទឹងចម្ងាយ៣ម៉ែត្រ ដើម្បីទុកកន្លែងធ្វើសកម្មភាព
៣	មានផ្ទាំងពណ៌ជំនួយដែលបិទពណ៌ជាជួរៗដូចជា ពណ៌លឿង ពណ៌ខៀវ ពណ៌បៃតង ពណ៌ក្រហមនិងមានគ្រាប់ឡូកឡាក់ពណ៌ជំនួយដែលមានពណ៌ដូចផ្ទាំងពណ៌ខាងលើ
៤	ឱ្យកុមារម្តង៤នាក់ឈរនៅលើពណ៌នីមួយៗ
៥	បោះគ្រាប់ឡូកឡាក់ពណ៌ ពេលបោះបានពណ៌អ្វី ត្រូវឱ្យកុមារដែលឈរលើពណ៌នោះលោតទៅមុខមួយជំហាន។ ខ. ពណ៌ក្រហម
៦	បោះគ្រាប់ឡូកឡាក់បន្ត។ ខ. ពណ៌ខៀវ កុមារដែលឈរនៅលើពណ៌ខៀវហើយលោតទៅមុខមួយជំហាន
៧	បន្តសកម្មភាពរហូតគ្រប់កុមារទាំងអស់ ឬអស់ម៉ោង
៨	ទះដៃសរសើរដល់កុមារដែលមកដល់ទីមុនគេ

ប្រភព៖ មជ្ឈមណ្ឌលសុខភាពផ្លូវចិត្តកុមារ និងយុវវ័យ

បោះប៊ូលីង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

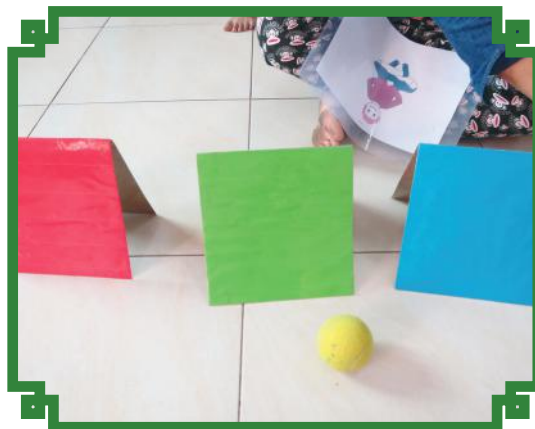
❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៩	៥០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ពណ៌
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនារាងកាយ (ដៃនិងភ្នែក)
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

កូនបាល់ ប័ណ្ណពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាជួរ ទទឹង ស្មើគ្នាទល់មុខគ្រូ
២	រៀបចំប័ណ្ណពណ៌ចម្ងាយពី៤ ឬ ៥ម៉ែត្រពីមុខកុមារ
៣	បោះកូនបាល់ឱ្យកុមារចាប់ម្នាក់ម្តងៗ
៤	ឱ្យកុមារដែលចាប់បានបោះតម្រង់ទៅប័ណ្ណពណ៌
៥	បង្ហាញប័ណ្ណពណ៌ដែលកុមារបោះដួលហើយឱ្យសិស្សប្រាប់ថាជាពណ៌អ្វី?
៦	បោះបាល់ឱ្យកុមារចាប់បន្តទៀត
៧	កុមារម្នាក់ៗ ត្រូវបោះកូនបាល់ឱ្យចំប័ណ្ណពណ៌ណាមួយ។ ក្នុងករណីដែលបោះមិនចំ កុមារត្រូវបោះម្តងទៀត
៨	នាំកុមារធ្វើសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង
៩	សរសើរដល់កុមារទាំងអស់គ្នា

ទស្សនាបេតិកភណ្ឌប៉េងប៉េង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		៣	៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

- ❑ អតិវិជ្ជាចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនាដងខ្លួនទាំងមូល
- ❑ អតិវិជ្ជាការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះផ្លែឈើ/បន្លែ
- ❑ អតិវិជ្ជាផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ផ្លែឈើជ័រច្រើនមុខ កញ្ចប់ព្រូង

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយទទឹងពីរជួរចម្ងាយ២ ឬ ៣ម៉ែត្រ ទល់មុខគ្នា ពីជួរមួយទៅជួរមួយទៀត ដើម្បីធ្វើសកម្មភាព
២	ដាក់កញ្ចប់ព្រូងផ្លែឈើមួយកញ្ចប់ព្រូងធំ ចម្ងាយ៤ទៅ៥ម៉ែត្រពីកញ្ចប់ព្រូងទទេពីរ
៣	យកកុមារម្តងពីរនាក់មកប្រកួត
៤	កុមារយកផ្លែឈើពីកញ្ចប់ព្រូងធំ ហើយប្រណាំងគ្នាដាក់កញ្ចប់ព្រូងតូចរៀងៗខ្លួន
៥	គ្រូ និងកុមារទាំងអស់ស្រែកអបអរដើម្បីធ្វើឱ្យការប្រណាំងនេះមានល្បឿនកាន់តែលឿន
៦	កំណត់រយៈពេល៣ឬ៤នាទី ដើម្បីឱ្យសញ្ញាបញ្ចប់សកម្មភាព
៧	រាប់ផ្លែឈើក្នុងកញ្ចប់ព្រូងជាមួយកុមារម្នាក់ម្តងៗ
៨	អបអរសាទរកុមារណាបានផ្លែឈើច្រើនជាងគេ
៩	ឱ្យកុមារ២នាក់ផ្សេងទៀតមកធ្វើសកម្មភាពបន្តដូចខាងលើ
១០	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង

២. ជំនាញចលនាតូច

អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាតូចសម្រាប់កុមារតូច (ថ្នាក់មត្តេយ្យ) ជាផ្នែកមួយសំខាន់ក្នុងដំណាក់កាលលូតលាស់ដំបូង

គោលបំណងរួមនៃជំនាញចលនាតូចមានដូចជា៖

- ➔ អភិវឌ្ឍភាពខ្លាំងនៃសាច់ដុំតូចៗនៅដៃ និងម្រាមដៃ
- ➔ អភិវឌ្ឍភាពប៉ិនប្រសប់នៃម្រាមដៃ
- ➔ អភិវឌ្ឍភ្នែក និងដៃព្រមគ្នា

ចាក់អន្ទង់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាតូច ៖ ប្រើប្រាស់ចលនាដៃ និង ភ្នែកបានល្អ
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចេះរាប់ចំនួន

៤. សម្ភារៈ

ឈើ កៅស៊ូកង ដីខ្សាច់

៥. សកម្មភាព



១	ឱ្យកុមារអង្គុយជុំវិញបានដែកដាក់ដីខ្សាច់
២	ចែកកៅស៊ូកងទៅកុមារម្នាក់មួយក្តាប់ និងឈើតូចៗប៉ុនជើងធុកឱ្យទៅកុមារ
៣	ឱ្យកុមារទាំងអស់យកដីខ្សាច់ពូនជាភ្នំ និងកំណត់ឱ្យកុមារដាក់កៅស៊ូម្នាក់៥ ឬ១០បង្គប់នៅក្នុងនោះ
៤	ឱ្យកុមារប៉ារទាំងអស់គ្នា អ្នកឈ្នះបានចាក់អន្ទង់មុនគេ (កុមារម្នាក់ចាក់បានម្តង)
៥	ក្រោយពេលកុមារចាក់ហើយត្រូវរាប់កៅស៊ូដែលខ្លួនបានចាក់បាន
៦	ឱ្យសិស្សវេនបន្ទាប់យកឈើចាក់កៅស៊ូបន្តម្នាក់ម្តងៗ ពេលចាក់រួចត្រូវរាប់ចំនួន
៧	ឱ្យមិត្តភក្តិចាក់បន្តរហូតគ្រប់កុមារ និងអស់ម៉ោង
៨	អបអរសាទរកុមារណាចាក់បានកៅស៊ូច្រើនជាងគេ

បាយខុម

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចេះរាប់ចំនួន
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាតូច ៖ ប្រើម្រាមដៃដើម្បីចាប់យកវត្ថុ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ រងចាំវេន



៤. សម្ភារៈ

សំបកខ្មៅ ឬ ជុំក្រួស

៥. សកម្មភាព

១	យកកូនបានចង្អុលចំនួន១០ធ្វើជាអណ្តូងបាយខុម
២	ចែកសម្បកខ្មៅឱ្យកុមារម្នាក់មួយកម្រែង
៣	យកកុមារម្តងៗនាក់មកលេងដោយម្នាក់មាន៥អណ្តូង (កូនអណ្តូង៤ និងមេអណ្តូង១) ហើយរៀបវាជាជួរពីមុខអ្នកលេង ដោយដាក់មេអណ្តូងនៅខាងស្តាំដៃរបស់ខ្លួន
៤	ឱ្យកុមារដាក់ខ្មៅ៥គ្រាប់ក្នុងកូនអណ្តូងនីមួយៗរហូតគ្រប់ទាំង៤អណ្តូង និងដាក់ខ្មៅ៦គ្រាប់ក្នុងមេអណ្តូង
៥	ឱ្យកុមារប៉ាវ អ្នកណាឈ្នះត្រូវបានដើរមុនដោយអាចយកខ្មៅរបស់ខ្លួនទម្លាក់ម្តងៗគ្រាប់ៗ ក្នុងអណ្តូងនីមួយៗ
៦	ពេលដើរអស់គ្រាប់ បើមិនមានអណ្តូងទទេ ត្រូវចាប់យកខ្មៅដើរមុនទៀតរហូតមានអណ្តូងទទេ។
៧	ពេលដើរជួបអណ្តូងទទេត្រូវយកដៃវាស (ផតស៊ី) អណ្តូងទទេនោះ ទើបចាប់យកខ្មៅទាំងអស់ក្នុងអណ្តូងបន្ទាប់ជាប់របស់ខ្លួន
៨	ដៃគូចាប់ផ្តើមរាប់ខ្មៅដាក់អណ្តូងបន្តរហូតមានអណ្តូងដើម្បីផតស៊ី
៩	ឱ្យកុមារបន្តរហូតអស់គ្រាប់ខ្មៅរៀងៗខ្លួន
៩	ឱ្យកុមាររាប់ចំនួនខ្មៅដោយខ្លួនឯង និងអបអរសាទរកុមារដែលចាប់បានខ្មៅច្រើនជាងគេ

សៀកពាក់ប្រណាំងគ្នា

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ		៥	

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការជួយខ្លួនឯង ៖ សៀកពាក់ដោយខ្លួនឯង
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ធ្វើចលនាធំនិងតូចព្រមគ្នា
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមសកម្មភាពជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

អាវមានឡេវ ខោ ស្បែកជើងកីឡា ស្រោមជើង និងមួក

៥. សកម្មភាព

១	មានសម្ភារៈសម្រាប់ប្រកួត៤សម្រាប់
២	ជ្រើសរើសកុមារម្តង៤នាក់មកឈរជួរទទឹង ដើម្បីសៀកពាក់ប្រណាំងគ្នា
៣	ពន្យល់ពីរបៀបលេងដល់កុមារ
៤	រាប់១ ២ ៣ ដើម្បីចាប់ផ្តើមលេង ហើយកំណត់រយៈពេល
៥	ធ្វើសញ្ញាបញ្ចប់សកម្មភាព ហើយមើលកុមារណាសៀកពាក់បានរួចរាល់មុនគេ
៦	អបអរសាទរកុមារដែលសៀកពាក់ហើយមុនគេ និងលើកទឹកចិត្តកុមារដែលមិនបានឈ្នះឱ្យខិតខំពេលក្រោយថ្ងៃម្សៅ
៧	ជ្រើសរើសកុមារផ្សេងទៀតមកធ្វើសកម្មភាពបន្ត

៣. ជំនាញមើល

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

គោលបំណងរួមនៃជំនាញមើលមានដូចជា៖

- កំណត់នូវអ្វីដែលយើងឃើញថា វានៅឯណា វាមានចម្ងាយប៉ុន្មាន លក្ខណៈរបស់វាជាអ្វី
- រក្សាព័ត៌មានសម្រាប់ប្រើប្រាស់ពេលក្រោយ
- ប្រើប្រាស់ព្យាណទាំងប្រាំ
- ប្រៀបធៀបអ្វីដែលយើងឃើញពេលនេះជាមួយអ្វីដែលយើងដឹងពីពេលមុន
- បែងចែកអត្ថន័យនូវអ្វីដែលបានឃើញ

ចងចាំ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៥	២១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចងចាំពាក្យ
- ❑ អភិវឌ្ឍទំនាក់ទំនង ៖ អានពាក្យ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ រង់ចាំវេន

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពាក្យជាគូរ

៥. សកម្មភាព



១	កំណត់កុមារលេងម្តងយ៉ាងច្រើន៥នាក់ដោយឲ្យពួកគេអង្គុយកន្លះរង្វង់
២	ណែនាំពីរបៀបលេង ប្រសិនបើ បើកប័ណ្ណប៉ះពាក្យអ្វីត្រូវរកពាក្យដូចគ្នាដែលមាននៅលើតុ
៣	មានប័ណ្ណពាក្យដូចគ្នាជាច្រើនគួរតាមកម្រិតយល់ដឹងរបស់កុមារ
៤	បង្ហាញ និងនាំកុមារអានពាក្យនៅក្នុងប័ណ្ណនីមួយៗ បន្ទាប់មកគ្រូដាក់ប័ណ្ណច្របល់លាយទ្បំគ្នា
៥	ឱ្យកុមារប៉ាវ អ្នកណាឈ្នះត្រូវបើករកគូមុនគេ
៦	បន្ទាប់ពីបើកប័ណ្ណរួច ត្រូវអានពាក្យនោះ ហើយរកប័ណ្ណពាក្យដូចគ្នាមួយទៀត
៧	ពេលបើករកគូដូចគ្នាបានឬបើកមិនបានត្រូវឱ្យមិត្តភក្តិដែលនៅខាងស្តាំដៃបើកបន្តរហូតវិលជុំ និងអស់ប័ណ្ណពាក្យ
៨	ឱ្យកុមាររាប់ប័ណ្ណពាក្យដែលបានបើករួច ទាំងអស់គ្នាទះដៃអបអរសាទរដល់កុមារណាដែលបើកបានគូច្រើនជាងគេ

ឡូត៍

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ លេងជាក្រុម រង់ចាំវេន
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ផ្លូវផ្គងរូបភាព និងប័ណ្ណពាក្យ

៤. សម្ភារៈ

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



៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	មានផ្ទាំងរូបភាពចែកកុមារម្នាក់មួយៗ
៣	សាប័ប័ណ្ណពាក្យ ឬរូបភាពចូលគ្នា ហើយបង្ហាញកុមារម្តងម្តងរួចសួរថា តើកូនណាមានរូបភាពដូចអ្នកគ្រូ?
៤	កុមារមើលរូបភាពហើយឆ្លើយថា ខ្ញុំមានរូបភាពដូចគ្នា បន្ទាប់មកដាក់រូបលើរូបភាពរបស់គ្រូ
៥	សាប័ប័ណ្ណពាក្យ ឬរូបភាព ហើយចែកឱ្យកុមារបន្តទៀត
៦	ធ្វើដូចនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណ
៧	ទាំងអស់គ្នាទះដៃអបអរសាទរដល់កុមារណាដែលបានដាក់ប័ណ្ណពេញមុនគេ។

៤. ជំនាញស្តាប់

គោលបំណងរួមរបស់ជំនាញស្តាប់មានដូចជា៖

- អាចដឹងអំពីសំឡេងដែលមាន ហើយឆ្លើយតបទៅសំឡេងនោះ
- អាចបំប្លែងអត្ថន័យពីអ្វីដែលបានឮ
- អាចកំណត់ភាពដូចគ្នា និងភាពផ្សេងគ្នានៃសំឡេង
- អាចព្រែកផ្តាច់សំឡេងពាក្យប្រយោគពីសំឡេងជុំវិញផ្សេងៗ
- អាចចងចាំសំឡេង ពាក្យ ប្រយោគក្នុងអំឡុងពេលយូរ
- អាចកំណត់ពាក្យ ប្រយោគនៅពេលផ្នែកខ្លះត្រូវបានបង្ហាញ
- អាចប្រៀបធៀបសំឡេងពាក្យដែលទាក់ទងពីមួយទៅមួយ
- អាចបំប្លែងអត្ថន័យពីពាក្យ ប្រយោគ

គោរពតាមចង្វាក់ភ្លេង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ដងខ្លួនទាំងមូល
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ អាចដឹងចង្វាក់ភ្លេង
- ❑ អភិវឌ្ឍការទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើនជំនាញនៃកាស្តាប់



៤. សម្ភារៈ

ស្ករ ដប ឬធុង

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជាជួរតាមបណ្តោយពីក្រោយគ្រូ
២	គ្រូកាន់ស្ករ ដប ឬធុង
៣	ណែនាំកុមារអំពីរបៀបស្តាប់សំឡេងរបស់គ្រូគោរព
៤	គោរពសំឡេងខ្លាំងឱ្យកុមារដើរទន្រ្ទាំជើង
៥	គោរពសំឡេងខ្សោយឱ្យកុមារដើរថ្មមៗ
៦	គោរពប្រាប់ឱ្យកុមារដើរលឿន គ្រូគោរពយឺតកុមារដើរមួយៗ
៧	គ្រូធ្វើសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង

ទស្សន៍ទាយសំឡេង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ
- ❑ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	៤	៣	៨៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការស្តាប់ ៖ ទស្សន៍ទាយសំឡេង
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតីក្នុងការស្តាប់

៤. សម្ភារៈ

ដាក់គ្រួសចូលក្នុងកំប៉ុង ដបទឹក (ឧបករណ៍បង្កើតជាសំឡេងខុសៗគ្នា)



៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	បង្ហាញវត្ថុដែលមានសូរសំឡេង ៤ឬ៥ខុសៗគ្នា
៣	ក្រឡុកសំឡេង ១ ម្តងៗ ហើយឱ្យកុមារចំណាំសំឡេង
៤	ឱ្យកុមារបិទភ្នែក ហើយត្រូវក្រឡុកសំឡេងណាមួយ
៥	ឱ្យកុមារបើកភ្នែកទាំងអស់គ្នាហើយទាយម្នាក់ម្តងៗ
៦	សរសើរកុមារដែលទាយត្រូវ និងលើកទឹកចិត្តកុមារដែលទាយខុស ឱ្យទាយបន្តទៀត
៧	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង

វាយប៉ោត ឬកំប៉ុង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម/ រង់ចាំវេន និងចេះដូរវេន
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកការយល់ដឹង ៖ ដឹងអំពីចង្វាក់ភ្លេង និងចលនា
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ធ្វើត្រាប់តាមសំឡេង និងចង្វាក់ភ្លេង



៤. សម្ភារៈ

ប៉ោត ១ ដំបង ២ ព្រួញ១

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	នៅពេលត្រូវចង្អុលព្រួញទៅនរណាម្នាក់ កុមារនោះនឹងយកព្រួញមកវាយប៉ោត
៣	វាយប៉ោត ១ ឬ ២ដង បន្ទាប់មកកុមារវាយតាមគ្រូ
៤	បង្វិលព្រួញ នៅពេលព្រួញវិលចំកុមារផ្សេង កុមារនោះនឹងទៅវាយប៉ោតម្តង
៥	ធ្វើសកម្មភាពនេះម្នាក់ម្តង រហូតដល់កុមារបានធ្វើគ្រប់ៗគ្នា
៦	អាចវាយប៉ោតយឺត ឬលឿនតាមការចូលចិត្ត

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស

ក្រឡាគ្រាប់ធញ្ញជាតិក្នុងដប

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការស្តាប់ ៖ ទស្សន៍ទាយសម្លេង
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតីក្នុងការស្តាប់
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

គ្រាប់ធញ្ញជាតិប្រភេទផ្សេងៗគ្នា



៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	មានដបដាក់គ្រាប់ធញ្ញជាតិ៤ប្រភេទដែលមានសំឡេងខុសៗគ្នា
៣	ក្រឡាគ្រាប់ធញ្ញជាតិនោះឱ្យកុមារស្តាប់
៤	ឱ្យកុមារបិទភ្នែកទាយសំឡេង
៥	ក្រឡាគ្រាប់ធញ្ញជាតិមួយឱ្យឮសំឡេង ហើយឱ្យកុមារទាយ
៦	ឱ្យកុមារទាយតើសំឡេងដបគ្រាប់ធញ្ញជាតិមួយណា ហើយកុមារអាចចង្អុល និងប្រាប់គ្រូ
៧	សរសើរពេលកុមារទាយត្រូវ និងជួយកែតម្រូវចំពោះកុមារដែលទាយខុស
៨	ធ្វើសកម្មភាពរហូតគ្រប់សំឡេង និងអស់ម៉ោង

៥. ជំនាញសង្គម

ការកសាង និងថែរក្សាទំនាក់ទំនងប្រកបដោយជោគជ័យ មានសារៈសំខាន់ណាស់នៅក្នុងសាលារៀន និងនៅក្នុងជីវិតរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ ដើម្បីបង្កើតទំនាក់ទំនងល្អជាមួយមនុស្សវ័យស្មើគ្នា សមាជិកគ្រួសារ មិត្តភក្តិ និងអ្នករួមការងារ គប្បីធ្វើដូចខាងក្រោមនេះ៖

- ធ្វើការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាជាមួយមនុស្សវ័យស្មើគ្នា សមាជិកគ្រួសារ និងអ្នកដទៃក្នុងបរិបទវិជ្ជមាន
- រៀនសហការជាមួយគ្នាទៅវិញទៅមក
- ចេះផ្លាស់ប្តូរវេន
- បង្ហាញការខ្វល់ខ្វាយ និងអាណិតអាសូរដល់អ្នកដទៃដោយយល់ពីអារម្មណ៍ និងក្តីសង្ឃឹមរបស់អ្នកដទៃ
- ទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព
- អាចជៀសវាងជម្លោះដោយដោះស្រាយតាមរបៀបពិភាក្សាជាមួយគ្នាទៅវិញទៅមក

ឆ័ត្រពណ៌

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះពណ៌, ខាងលើ ខាងក្រោម , ទៅមុខ ទៅក្រោយ
- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើចលនាឆ្លងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ លេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

ឆ័ត្រពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជារង្វង់កាន់ឆ័ត្រពណ៌តាមពណ៌នីមួយៗ
២	ហៅពណ៌ ឧទាហរណ៍៖ ត្រូវហៅពណ៌ក្រហម កុមារដែលកាន់ពណ៌ក្រហម ត្រូវលើកពណ៌ក្រហមឡើង
៣	ត្រូវនាំកុមារលើករលាក់ពណ៌ទាំងអស់គ្នាឱ្យបានស្រុះគ្នា
៤	ហៅកុមារកាន់ពណ៌ក្រហម លឿង បៃតង ឱ្យលើករលាក់
៥	ហៅកុមារកាន់ពណ៌ផ្សេងទៀតឱ្យលើករលាក់
៦	ប្តូរសកម្មភាពផ្សេងទៀតដូចជាឱ្យកុមារដើរទៅឆ្វេង ទៅស្តាំ ទៅមុខ ទៅក្រោយតាមការហៅរបស់គ្រូ
៧	ធ្វើសកម្មភាពសប្បាយរីករាយជាមួយកុមាររហូតអស់ម៉ោង

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស



ក្រុងមាន់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ប្រាប់ឈ្មោះមិត្តភក្តិ
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ទស្សន៍ទាយឈ្មោះ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ លេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

ឆ័ត្រពណ៌

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ធំ និងគ្រូអង្គុយកណ្តាលរង្វង់
២	ច្រៀងចម្រៀងបទមិត្តយើងនៅឯណា ហើយចង្អុលទៅកុមារគ្រប់គ្នាដើម្បីឱ្យកុមារចំណាំឈ្មោះមិត្តភក្តិ
៣	ឱ្យកុមារបិទភ្នែកទាំងអស់គ្នា រួចគ្រូយកកុមារម្នាក់មកលាក់កណ្តាលរង្វង់
៤	ឱ្យកុមារទាំងអស់បើកភ្នែកទាយភ្លាមតើអ្នកណានៅកណ្តាលរង្វង់ ?
៥	បន្តសកម្មភាពដដែលរហូតអស់ម៉ោង។

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក អាល់ប៊ែតា នៃប្រទេសកាណាដា



បោះបាល់ហៅឈ្មោះ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើម្រាមដៃក្នុងការចាប់បាល់
- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញភាសា ៖ ហៅឈ្មោះមិត្តភក្តិ ស្គាល់ឈ្មោះមិត្តភក្តិ
- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ ឱ្យកុមារលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

បាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	មុនពេលចាប់ផ្តើម គ្រូប្រៀងចម្រៀងមិត្តយើងនៅឯណា ដើម្បីឱ្យកុមារចាំឈ្មោះមិត្តភក្តិ
៣	ណែនាំពីរបៀបលេង
៤	ឱ្យកុមារបោះបាល់ទៅមិត្តភក្តិ មុនពេលបោះត្រូវហៅឈ្មោះជាមុន
៥	កុមារដែលទទួលបានបាល់ត្រូវប្រាប់ឈ្មោះខ្លួនឯងរួចប្រាប់ឈ្មោះអ្នកដែលត្រូវបោះទៅឱ្យ រួចបោះបាល់
៦	ឱ្យកុមារបោះបាល់ទៅមិត្តភក្តិរហូតគ្រប់គ្នា

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស



៦. ជំនាញគណិតវិទ្យា

ការសិក្សាជំនាញគណិតវិទ្យាមានសារៈសំខាន់ណាស់នៅក្នុងជីវិតរស់នៅប្រចាំថ្ងៃរបស់យើង។ ជំនាញនេះនៅពេលដើរផ្សារ រៀនតន្ត្រី ស្វែងយល់អំពីចម្ងាយ ទម្ងន់ និងលុយ។ល។

យើងត្រូវការ

គោលបំណងរួមរបស់ជំនាញគណិតវិទ្យាមានដូចជា៖

- ➔ ស្គាល់លេខ
- ➔ ដឹងអំពីអត្ថន័យរបស់លេខ
- ➔ ដឹងអំពីលំដាប់លំដោយនៃលេខ
- ➔ អាចផ្គូផ្គង តម្រៀបវត្ថុ រូបភាព លេខ ។ល។
- ➔ ដឹងអំពីអត្ថន័យ ជំងឺ តូចជាង ស្មើ
- ➔ យល់អំពីគំរូនៅក្នុងលេខ
- ➔ ដឹងអំពីរូបរាង ទំហំ ទម្ងន់ ប្រវែង ទូលាយ
- ➔ ដឹង និងអនុវត្តប្រមាណវិធីបូក ដក គុណ និងចែក
- ➔ ប្រាប់អំពីពេលវេលា និងដឹងអំពីអត្ថន័យនៃពេលវេលា

ដូមីណូលេខ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៦	២២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ សម្គាល់លេខដូចគ្នា
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើនជំនាញក្នុងការអាន
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ រងចាំវេន/លេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណដែលសរសេរជាលេខផង និងជាសញ្ញាចុចៗទៅតាមចំនួនលេខផង។

៥. សកម្មភាព

១	ឲ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	ពន្យល់ពីរបៀបលេង
៣	សាប័ប័ណ្ណលេខ រួចចែកទៅកុមារម្នាក់
៤	ដាក់ប័ណ្ណលេខមុនគេរួចកុមារនៅខាងស្តាំដៃអាចដាក់បន្តប័ណ្ណលេខឲ្យបានមុន។ ឧ ៣/៥ កុមាររកមើលលេខណាដូចគ្នាមកដាក់បន្ត
៥	កុមារណាមានប័ណ្ណលេខមិនដូច ត្រូវរង់ចាំជុំទីពីរទៀត រួចអ្នកនៅបន្ទាប់អាចដាក់ប័ណ្ណបន្ត
៦	បន្តជុំទីពីរធ្វើសកម្មភាពដូចគ្នារហូតអស់ប័ណ្ណ
៧	ផ្តល់រង្វាន់ និងលើកទឹកចិត្តកុមារទាំងអស់គ្នា

លេងបោះកៅស៊ូកង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ចំនួននិងលេខ

៤. សម្ភារៈ

កៅស៊ូកង ផ្ទាំងលេខ និងគំនូសដ៏ស ដើម្បីកំណត់ទីតាំងនៃកន្លែងដែលកុមារឈរ។ ជំនួសឱ្យផ្ទាំងរូបភាព គ្រូអាចសរសេរលេខ និងគូររូបលើតង់ដ្យូដូចដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងរូបថតនេះ។



៥. សកម្មភាព

១	គូរប្រអប់ពីលេខ ១ ដល់លេខ៥ លើផ្ទាំងក្រដាសកាតុង ឬតង់ដ្យូ
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	ហៅកុមារផ្សេងទៀតមកបោះបន្តតាមវិធីខាងលើរហូតគ្រប់គ្នា និងអស់ម៉ោង
៨	កុមារណាបានកៅស៊ូច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ

ហៅលេខដាក់ដៃពីលើ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬកុមារម្នាក់ៗ

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ
- ☐ ថ្នាក់ទី១



សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១១	៥៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតីក្នុងការស្តាប់និងមើល
- ☐ អភិវឌ្ឍចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ដៃនិងភ្នែកព្រមគ្នា
- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខ

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងលេខ

៥. សកម្មភាព

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

ប្រភព៖ មជ្ឈមណ្ឌលសុខភាពផ្លូវចិត្តកុមារ និងយុវវ័យ

ឡាំងធរណីមាត្រ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ ឬ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ
- ☐ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៩	៥០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ☐ អភិវឌ្ឍជំនាញទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើនជំនាញក្នុងការអាន
- ☐ អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ ចេះប្តូរវេន
- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់រាងធរណីមាត្រ

៤. សម្ភារៈ

ឡាំងបិទធរណីមាត្ររាងការ៉េដូចដែលឃើញក្នុងរូបភាព ប័ណ្ណពាក្យ និងប័ណ្ណដែលមានរាងផ្សេងៗទៀត



៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	មានឡាំងធរណីមាត្រដាក់ចំកណ្តាល
៣	បង្ហាញរាងនីមួយៗតាមជ្រុង និងប្រាប់ឈ្មោះរាង
៤	ឱ្យកុមារលូកយកប័ណ្ណរាងក្នុងថង់។ ពេលកុមារលូកចាប់បានប័ណ្ណរាងណាមួយត្រូវឱ្យកុមារប្រាប់ឈ្មោះរបស់ប័ណ្ណនោះ។ ឧ. ប្រសិនបើកុមារចាប់បានបាល់គ្រួសារកុមារតើបាល់មានរាងដូចម្តេច ?
៥	ឱ្យកុមារមើលឡាំងរួចដាក់ប័ណ្ណរាងមូលចូលតាមកន្លែងរាងមូល
៦	ឱ្យកុមារលូកម្នាក់ទៀត។ ឧ. ពេលកុមារលូកបានប័ណ្ណរាងអ្វីមួយត្រូវឱ្យកុមារតើប័ណ្ណនេះមានរាងដូចម្តេច ?
៧	ឱ្យកុមារមើលឡាំងរាងចតុកោណរួចដាក់ចូលតាមរាងនោះ
៨	បន្តសកម្មភាពរហូតអស់រូបភាពនិងគ្រប់កុមារទាំងអស់

បោះគ្រាប់ឡកឡាក់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

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

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ ចេះរង់ចាំវេលា
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខ និងចំនួន

៤. សម្ភារៈ

គ្រាប់ឡកឡាក់ ឬឡកឡាក់ចំនួន

៥. សកម្មភាព

១	ទាំងអស់គ្នាអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	ណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	ប្រគល់គ្រាប់ឡកឡាក់ លេខ និងប័ណ្ណលេខទៅឱ្យកុមារម្នាក់ ដើម្បីចាប់ផ្តើមលេង
៤	ឱ្យកុមារបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ឡើងលើ (ឧ. ធ្លាក់មកចំលេខ ៦ កុមារត្រូវរកប័ណ្ណលេខ ៦) មកផ្ទុកផ្គង់ជាមួយលេខលើគ្រាប់ឡកឡាក់
៥	ឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពបន្តបន្ទាប់រហូតគ្រប់គ្នា
៦	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារគ្រប់គ្នា

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក អាល់បែតា នៃប្រទេសកាណាដា



រាប់វត្ថុដាក់ដប

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		១១	៥៧

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

❑ អភិវឌ្ឍចលនារាងកាយ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនាដៃ និងភ្នែកព្រមគ្នា

៤. សម្ភារៈ

ដបទឹកសុទ្ធបិទបំណ្តុលេខ

៥. សកម្មភាព



១	ត្រូវអង្គុយទល់មុខកុមារ
២	បង្ហាញដបដែលបិទបំណ្តុលេខស្រាប់
៣	ត្រូវធ្វើជាគំរូឱ្យសិស្សមើលដោយឱ្យសិស្សជួយរាប់តាម
៤	ឱ្យសិស្សបើកគម្របដប រួចរាប់ចំនួនសម្បកងារដាក់ចូលក្នុងដបតំរូវតាមលេខ
៥	បន្តសកម្មភាព តាមវិធីខាងលើរហូតអស់ដប
៦	ត្រូវកែកិច្ចការដែលសិស្សធ្វើ រួចឱ្យសិស្សជួយរាប់តាម
៧	បើសិស្សរាប់ខុស ឱ្យសិស្សរាប់ម្តងទៀត ត្រូវជួយរាប់
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តសិស្សពេលចប់សកម្មភាព។

តុបតែងរូបពស់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ
- ❑ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៣	៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម ចេះរង់ចាំវេន
- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាតូច ៖ ប្រើម្រាមដៃដើម្បីចាប់កាន់វត្ថុ
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ពណ៌និងចេះរាប់ចំនួន

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងរូបពស់ ៤ផ្ទាំង កាក់ពណ៌ និងគ្រាប់ឡកឡាក់

៥. សកម្មភាព

១	គ្រូ និងកុមារអង្គុយទល់មុខគ្នា៤នាក់
២	មានរូបពស់ ៤ផ្ទាំង កូនកាក់ម្នាក់មួយកញ្ចប់ និងគ្រាប់ឡកឡាក់មួយ
៣	ឱ្យកុមារបោះគ្រាប់ឡកឡាក់ពណ៌ ពេលបោះបានពណ៌ណាមួយកុមាររើសពណ៌ដាក់តាមចំនួនបិទលើខ្លួនពស់
៤	ឱ្យកុមារបោះម្នាក់ម្តងៗ។ ពួកគេត្រូវរង់ចាំវេនខ្លួន ដើម្បីធ្វើសកម្មភាពតាមវិធីខាងលើ
៥	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារគ្រប់ៗគ្នា

ប្រភព៖ អង្គការគ្រួសារយើង



បោះប៊ូលីង

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់មតេយ្យ
- ☐ ថ្នាក់ទី ១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខ
- ☐ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ៖ ការប្រើដៃ ភ្នែក សម្របសម្រួល
- ☐ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខ

៤. សម្ភារៈ

ដបទឹកសុទ្ធ ប៊ូលីង កូនបាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរជាជួរទទឹង
២	រៀបប៊ូលីងជាជួរដែលមានពាក់ស្លាកលេខពីលេខ ១ ដល់ ១០ តាមលេខរៀង
៣	ឱ្យកុមារបោះកូន បាល់តម្រង់ទៅប៊ូលីងលេខដែលគ្រូបានតម្រៀបទុក
៤	បើកុមារបោះត្រូវប៊ូលីងដួលចំលេខប៉ុន្មាន គ្រូនាំកុមារអានលេខលើប៊ូលីងដែលដួលនោះ ហើយត្រូវកត់ចំនួន នៅលើក្តារខៀន
៥	ឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពនេះម្នាក់ម្តងរហូតដល់អស់
៦	ឱ្យកុមារធ្វើសកម្មភាពនេះ២ ឬ ៣ ដង តាមវិធីខាងលើ
៧	ធ្វើការសរុបលទ្ធផលលើក្តារខៀន។ អបអរសាទរដល់កុមារដែលបានពិន្ទុច្រើនជាងគេ
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារគ្រប់ៗគ្នា



ល្បែងចងចាំលេខ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៤	១១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ ៖ ប្រើប្រាស់ចលនារាងកាយ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់លេខ

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណលេខខ្មែរ ប័ណ្ណលេខឡាតាំង ប័ណ្ណដែលមានចំណុច ឬរូបភាព ដើម្បីជំនួសលេខ ឬអាស្រ័យនិងតម្រូវការរបស់កុមារម្នាក់ ឬកុមារជាក្រុម

៥. សកម្មភាព

១	ចែកប័ណ្ណលេខម្នាក់មួយ
២	បង្ហាញប័ណ្ណលេខ ហើយហៅលេខឲ្យបានច្បាស់
៣	ហៅបង្ហាញលេខ២ ហើយកុមារណាមានប័ណ្ណលេខ២ ត្រូវរំលោភមកខាងមុខ២ជំហាន
៤	ធ្វើដដែលៗ ជាមួយលេខៗផ្សេងៗទៀតរហូតដល់កុមារទាំងនោះឈានទៅមុខគ្រប់គ្នា



សូចនាករ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតី
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ កុមារចេះរង់ចាំវេន
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះពណ៌

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពណ៌ សន្ទូចផ្លែដៃកងក់ ស្បែកដៃក

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយកៅអីជារង្វង់
២	មានប័ណ្ណពណ៌ច្រើនពណ៌តាមចំនួនកុមារ
៣	ច្រៀងចម្រៀងមុនពេលចាប់ផ្តើម ដើម្បីប្រមូលអារម្មណ៍កុមារ
៤	លើកប័ណ្ណពណ៌ម្តងមួយៗ បង្ហាញកុមារទាំងអស់ ព្រមទាំងប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ រួចដាក់លើកម្រាលឥដ្ឋមុខកុមារម្នាក់ៗ ហើយប្របល់ចូលគ្នា
៥	ឱ្យកុមារសូចប័ណ្ណពណ៌ម្នាក់ម្តង ពេលសូចបានពណ៌ណាមួយត្រូវប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ទៅមិត្តភក្តិ
៦	ឱ្យកុមារដែលសូចរួចហើយ ហុចសន្ទូចបន្តឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើសកម្មភាពបន្តរហូតគ្រប់គ្នា។
៧	ពេលសូចគ្រប់គ្នាហើយត្រូវនាំកុមារច្រៀងសូររកពណ៌
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារនៅពេលកុមារធ្វើរួច

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស



បន្ទុកប្រាប់ឡកឡាក់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ ៖ គ្រាប់ឡកឡាក់ផ្សេងគ្នា ដែលមានលេខ និងចំណុច

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
គណិតវិទ្យា		៤	១៤

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ចំនួន
- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ៖ ដើម្បីអភិវឌ្ឍសាច់ដុំក្នុងការសម្របសម្រួលចលនា ដើម្បីអាចសាងសង់អគារដែលមានលេខតាមលំដាប់។
- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ រង់ចាំវេន
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតី



៤. សម្ភារៈ

គ្រាប់ឡកឡាក់ចំនួនពី ១ ដល់ ១០

៥. សកម្មភាព

១	ឲ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	ច្រៀងចម្រៀងមុនពេលចាប់ផ្តើមដើម្បីប្រមូលអារម្មណ៍កុមារ
៣	មានឡកឡាក់ចំនួន១០ដោយបិទលេខ១ដល់១០
៤	ចែកឡកឡាក់ទៅកុមារម្នាក់ ១ ឬ២ តាមចំនួនកុមារ
៥	ឲ្យកុមារណាមានឡកឡាក់លេខ១មកដាក់មុនគេ
៦	ឲ្យកុមារមានឡកឡាក់លេខ២ដាក់បន្តបលើគ្នា
៧	ឲ្យកុមារដែលមានលេខបន្ទាប់ដាក់បន្តរហូតអស់លេខ
៨	កុមារណាដាក់ដួលរលំត្រូវបន្តបន្តទៀត
៩	ធ្វើសកម្មភាពដូចនេះឱ្យបាន២ ឬ៣ដងរហូតអស់ម៉ោង
១០	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារនៅពេលកុមារធ្វើរួច

៧. ជំនាញទំនាក់ទំនង

ជំនាញទំនាក់ទំនងជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដើម្បីអភិវឌ្ឍការសិក្សា សង្គម និងអារម្មណ៍របស់មនុស្ស។ ជំនាញនេះ គឺចាំបាច់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍបំណិនជីវិត និងការងារ។

គោលបំណងរួមរបស់ជំនាញទំនាក់ទំនងផ្តោតទៅលើ៖

- ➔ ប្រើភ្នែក
- ➔ យកចិត្តទុកដាក់
- ➔ អភិវឌ្ឍជំនាញស្តាប់
- ➔ ស្វែងយល់អំពីអត្ថន័យភាសា
- ➔ ធ្វើត្រាប់តាមសំឡេង និងពាក្យ
- ➔ អាចបង្ហាញខ្លួនឯងដោយការប្រើប្រាស់ប្រយោគ
- ➔ បង្កើនការស្គាល់វគ្គសំឡេង
- ➔ អភិវឌ្ឍការជឿជាក់និងការគោរពខ្លួនឯង
- ➔ អាចចូលរួមជាមួយអ្នកដទៃ

បោះកូនបាល់លើប័ណ្ណពាក្យ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

❑ ថ្នាក់ទី២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាចរៀន៖

❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ ៖ ការប្រើភ្នែក និងដៃដើម្បីតម្រង់ឱ្យចំវត្ថុដែលខ្លួនចង់បោះ

❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ អានពាក្យ

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពាក្យ ប័ណ្ណប្រយោគ និងកូនបាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារឈរ ឬអង្គុយជាជួរ
២	តំរៀបប័ណ្ណពាក្យជាជួរ
៣	បន្ទាប់មកហុចកូនបាល់ទៅឱ្យកុមារបោះម្នាក់ម្តង។ បើបោះចំអក្សរណាមួយ គ្រូត្រូវសួរកុមារថាជាអក្សរអ្វី?
៤	ពេលកុមារឆ្លើយត្រូវ ត្រូវឱ្យមិត្តភក្តិទះដៃ ដើម្បីលើកទឹកចិត្ត
៥	បើសិនកុមារឆ្លើយមិនត្រូវទេនោះ គ្រូត្រូវកែតម្រូវភ្លាមៗ។ ធ្វើរបៀបនេះ រហូតដល់គ្រប់គ្នាទាំងអស់
៦	ឱ្យកុមារផ្សេងទៀតបោះបន្តរហូតដល់អស់



លូកចាប់យកបន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វក្នុងថង់

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៥	២២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញសង្គម ៖ ចេះរង់ចាំវេលា
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា ៖ ចេះប្រាប់ឈ្មោះផ្លែឈើ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតី

៤. សម្ភារៈ

បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វជ័រ ថង់ក្រណាត់មួយ



៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	មានបន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វជ័រ ដាក់ក្នុងថង់
៣	មុនពេលលេងគ្រូច្រៀងចម្រៀងបទអាហារបីក្រុម
៤	ហុចថង់ឱ្យកុមារម្នាក់លូកចាប់យក បន្លែ ផ្លែឈើ ឬសត្វ១ក្នុងថង់
៥	ពេលកុមារចាប់បាន ត្រូវលើកបង្ហាញគ្រូ និងកុមារទាំងអស់ ព្រមទាំងប្រាប់ឈ្មោះ
៦	ឱ្យកុមារហុចថង់ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើសកម្មភាពដូចមុន
៧	ឱ្យកុមារហុចថង់ធ្វើសកម្មភាពបន្តលុះគ្រប់ៗគ្នានិងអស់ផ្លែឈើក្នុងថង់

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស

សម្គាល់មុខងាររបស់វត្ថុ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ		១៥	២០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ស្រមៃស្រមៃមុខងារនៃវត្ថុ
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ជំនាញសង្គម ៖ រៀនពីការប្តូរវេនគ្នា
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើតជាសាច់រឿង

៤. សម្ភារៈ

បានពណ៌ក្រហម ឬវត្ថុផ្សេង

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	គ្រូយកវត្ថុមួយមកបង្ហាញ ឱ្យកុមារមើលកាន់ ស្ទាប ហើយពណ៌នាពីវត្ថុនោះម្នាក់ម្តងៗ។ ខ. វត្ថុរឹង ឬពណ៌ក្រហម ។ល។(ជំទី១)
៣	ឱ្យកុមារធ្វើការស្រមៃម្នាក់ម្តងទៅលើវត្ថុថាតើអាចយកទៅធ្វើអ្វីបានខ្លះ? ខ. យកទៅធ្វើជាម្ហូបម្ហូប ធ្វើជា ចង្រ្កាន ។ល។(ជំទី២)
៤	ឱ្យកុមារនិយាយ និងធ្វើកាយវិការតាមការគិតនិងការស្រមៃស្រមៃរបស់ពួកគេម្នាក់ៗ
៥	បង្កើតរឿងមួយហើយសុំឱ្យពួកគេសម្តែងតួអង្គស្រយលើការយល់ដឹងរបស់ពួកគេ។ សិស្សស្តាប់គ្រូ ប្រាប់រឿងមួយហើយពួកគេស្រមៃមើលថា តើគ្រូនិយាយពីអ្វី?

ប្រភព៖ ក្រុមលេងជុំវិញពិភពលោក អាល់ប៊ែតា នៃប្រទេសកាណាដា



ដំឡូងក្តៅ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		១៥	២០

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ កុមារលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ចេះអានពាក្យ

៤. សម្ភារៈ

ក្រដាស ប៊ិច ម៉ាស៊ីនចាក់ចម្រៀង ក្រដាសដែលមានសរសេរពាក្យ និងបិទស្តុកជាដុំមូលដូចបាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ ណែនាំលក្ខខណ្ឌមុននឹងលេង
២	សរសេរជាពាក្យ ឬអក្សរតាមមេរៀនដែលបានរៀនរួចច្រើនសន្លឹក ហើយយកមកផ្គុំចូលគ្នាធ្វើជាបាល់
៣	ចាក់ភ្លេងឱ្យកុមារហុចបាល់តៗគ្នា២ឬ៣ដុំ។ គ្រូបញ្ឈប់ភ្លេងដោយមិនមើលកុមារ(ងាកមុខចេញ)
៤	កុមារដែលមានបាល់នៅនឹងដៃត្រូវបករកមូលក្រដាសមួយសន្លឹកមកអានឱ្យកុមារទាំងអស់ស្តាប់រួច
៥	ចាក់ភ្លេងហើយឱ្យនិងកុមារហុចបាល់បន្តទៀត២ឬ៣ដុំ រួចបញ្ឈប់ភ្លេង
៦	កុមារណាមានបាល់នៅនឹងដៃត្រូវបករកមូលក្រដាសមួយសន្លឹកមកអានឱ្យមិត្តភក្តិស្តាប់
៧	បន្តសកម្មភាពខាងលើរហូតអស់ម៉ោង និងគ្រប់កុមារទាំងអស់



ល្បែងឡូតូ អក្សរ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ❑ ថ្នាក់មតេយ្យ
- ❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		១១	១៣

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ អានពាក្យ

៤. សម្ភារៈ

កាតប្រភព

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	ចែកផ្ទាំងប័ណ្ណពាក្យឱ្យកុមារម្នាក់មួយៗ
៣	សាប័ប័ណ្ណពាក្យចូលគ្នា បង្ហាញដល់កុមារ ហើយសួរ តើអ្នកណាមានប័ណ្ណដូចគ្នា។ សិស្សដែលមានប័ណ្ណពាក្យដូចគ្នា ត្រូវអានពាក្យក្នុងប័ណ្ណនោះ
៤	ច្របល់ប័ណ្ណរូបភាពចូលគ្នា ហើយឱ្យរូបភាពម្នាក់ៗ ឱ្យកុមាររកដោយខ្លួនឯង
៥	ធ្វើសកម្មភាពដូចនេះរហូតដល់អស់ប័ណ្ណ និងអស់ម៉ោង



បោះប៊ូលីង បន្លែ ផ្លែឈើ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់មត្តេយ្យ

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ		៤	៤២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ ៖ ការប្រើប្រាស់ដៃ ភ្នែកសម្របសម្រួល
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ស្គាល់ឈ្មោះបន្លែ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ រងចាំវេលា

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណផ្លែឈើ បាល់

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយ ឬឈរជាជួរទទឹងទល់មុខគ្រូចំងាយប្រហែល ៥ ឬ ៦ ម៉ែត្រ
២	រៀបប័ណ្ណបន្លែ ផ្លែឈើនៅពីមុខគ្រូ ហើយច្រៀងចម្រៀងបទអាហារបីក្រុម
៣	ឱ្យកុមារ បោះបាល់តម្រង់រកប័ណ្ណបន្លែផ្លែឈើ
៤	ពេលកុមារបោះត្រូវប័ណ្ណ ឲ្យពួកគេទះដៃហើរ ដើម្បីបង្កើនភាពសប្បាយ។ បន្ទាប់មកបង្ហាញប័ណ្ណរួចសរសើរកុមារ និងប្រាប់ឈ្មោះ បន្លែ ផ្លែឈើដល់កុមារទាំងអស់គ្នា
៥	បោះបាល់ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតបោះបន្តតម្រង់ប័ណ្ណបន្លែ ផ្លែឈើតាមសកម្មភាពខាងលើ
៦	ធ្វើសកម្មភាពបែបនេះរហូតដល់អស់កុមារ



ចង្អុលអក្សរប្រណាំងគ្នា

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		២៨	៣៧

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតីក្នុងការអាន
- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ ៖ ការបង្កើនការសម្របសម្រួលដៃ និងភ្នែក
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ បង្កើនការអាន

៤. សម្ភារៈ

ប័ណ្ណពាក្យ និងប័ណ្ណរូបភាព

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់ដែលមានក្តារខៀននៅចំពីមុខ
២	លើករូបភាពនិងប័ណ្ណពាក្យបង្ហាញកុមារម្តងម្កាលតាមកម្រិតយល់ដឹងរបស់កុមារ និងបិទលើក្តារខៀនរហូតអស់ពាក្យ
៣	អានល្បះពាក្យគំរូឱ្យកុមារទាំងអស់អានតាម និងស្តាប់
៤	ឱ្យកុមារ២នាក់ អានល្បះពាក្យប្រណាំងគ្នា តាមការកំណត់របស់គ្រូ
៥	សរសើរលើកទឹកចិត្តពេលកុមារចង្អុលត្រូវ និងជួយកែតម្រូវពេលចង្អុលខុស
៦	ឱ្យកុមារមួយគូផ្សេងទៀតមកអានដូចសកម្មភាពខាងលើរហូតអស់កុមារ



ល្បែងអានពាក្យ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
ភាសាខ្មែរ		២៨	៣៧

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍទំនាក់ទំនង ៖ អានពាក្យ និងប្រយោគ
- ❑ អភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ៖ ចែកចំណាត់ថ្នាក់វត្ថុ
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

បានជ័យ ផ្លែម្សៅ ១គីឡូក្រាម ចង់ផ្លាស្ទិច ៥

៥. សកម្មភាព

១	កុមារអង្គុយជាជួរទល់មុខគ្នា
២	ណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	រៀបចំ ផ្លែម្សៅ ១គីឡូក្រាម មានមែកនិងស្លឹកម្សៅ បានជ័យ ៥
៤	ចែកផ្លែម្សៅឲ្យកុមារដាក់តាមបានន័យៗ
៥	សរសេរប័ណ្ណពាក្យដាក់តាមបានន័យៗដាច់ពីគ្នា និងអានពាក្យជាគំរូឱ្យកុមារស្តាប់ម្តង ឬពីរដង
៦	ឲ្យកុមារអាន ម្នាក់ម្តងៗ រហូតដល់អស់គ្នា។ ខ. ផ្លែម្សៅ មានមែក ស្លឹក សម្បក និងគ្រាប់
៧	យក សម្បក គ្រាប់ ស្លឹក មែក ដាក់ច្រកចូលចង់ន័យៗផ្សេងៗគ្នា រួចអានឲ្យកុមារស្តាប់ម្តងទៀត
៨	យកបិទដញ្ចាំងទុកឲ្យកុមារមើល តើសម្បក គ្រាប់ ឬមែក មួយណាឆាប់រលួយមុនគេ

ប្រភព៖ អង្គការគ្រួសារយើង

ចម្រៀងកាយវិការ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	៤	៣	៨៦

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍជំនាញចលនាធំ ៖ ការប្រើប្រាស់ដងខ្លួន
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ចេះអានពាក្យ
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍន៍ផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម



៤. សម្ភារៈ

ក្តារខៀន និងហ្វីតសម្រាប់សរសេរ

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់
២	ណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	សរសេរចម្រៀងនៅលើក្តារខៀន
៤	ច្រៀងចម្រៀង១ចប់ ឱ្យកុមារស្តាប់
៥	ច្រៀង១ឃ្លាម្តងៗ រហូតដល់ចប់
៦	ច្រៀងសារឡើងវិញ រួចធ្វើកាយវិការតាមបទចម្រៀង
៧	ច្រៀងម្តងមួយល្អៗ ពីរល្អៗ បីល្អៗរហូតដល់ចប់បទចម្រៀង
៨	សរសើរកុមារនៅពេលច្រៀងចប់

ប្រភព៖ អង្គការគ្រួសារយើង

និទានរឿងប្រាណទាំងប្រាំ

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៣	១២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ភ្លេចប្រាណទាំង៥
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកទំនាក់ទំនង ៖ ចេះអានពាក្យ

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងរូបភាពរឿង និងវត្ថុពិតតាមសាច់រឿង

៥. សកម្មភាព

១	ឲ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់
២	ណែនាំអំពីរបៀបលេង
៣	មានរូបភាពខ្នាតធំ និងវត្ថុពិតតាមសាច់រឿង
៤	ប្រៀងចម្រៀង១ ឬ២បទ ដើម្បីទាក់ទាញអារម្មណ៍កុមារ
៥	បង្ហាញសាច់រឿងម្តងមួយផ្ទាំង ព្រមទាំងធ្វើការវិភាគជាមួយវត្ថុពិត និងធ្វើការវិភាគតាមសាច់រឿង។ ខ. សាច់រឿងភ្លេង ខ្យល់គ្រូមានដបទឹកបាញ់ ធ្វើជាភ្លេង និងបក់ធ្វើជាខ្យល់
៦	អានរឿងដល់វត្ថុញ៉ាំង គ្រូឱ្យកុមារញ៉ាំងតិចៗ

ប្រភព៖ សកលវិទ្យាល័យ ស៊ីធី ពីចក្រភពអង់គ្លេស



អាហារ ៣ក្រុម

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

❑ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៥	២១

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកការយល់ដឹង ៖ ប្រាប់ឈ្មោះអាហារបីក្រុម
- ❑ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមលេងជាក្រុម

៤. សម្ភារៈ

ផ្ទាំងរូបភាពអាហារបីក្រុម និងប័ណ្ណរូបភាពអាហារតូចៗ

៥. សកម្មភាព



១	ឱ្យកុមារអង្គុយជាកន្លះរង្វង់ និងមានក្តារខៀនដាក់ចំពីមុខកុមារ
២	បិទផងរូបភាពអាហារបីក្រុមលើក្តារខៀន និងពន្យល់ពីសារៈសំខាន់របស់អាហារនីមួយៗ
៣	សាប័ប័ណ្ណ ហើយបង្ហាញកុមារម្តងម្តាយៗ។ ឱ្យកុមារឡើងបិទរូបភាពតាមប្រភេទអាហារ
៤	បំផុសគំនិតកុមារ ដើម្បីឱ្យពួកគេយល់ពីអាហារទាំងបីក្រុម។ សរសើរលើកទឹកចិត្តពេលកុមារបិទត្រូវរូបភាពនិងកែលម្អ ពេលកុមារបិតខុស
៥	សាប័ប័ណ្ណរូបភាពបន្តទៀត ហើយបង្ហាញកុមាររហូតអស់ប័ណ្ណ
៦	អានសារឡើងវិញ និងពន្យល់ពីក្រុមអាហារនីមួយៗម្តងទៀត

ឡាំងញាណទាំង៥

១. ក្រុមគោលដៅ៖ ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ

២. កម្រិត

- ☐ ថ្នាក់មត្តេយ្យ
- ☐ ថ្នាក់ទី ១

សៀវភៅ	ជំពូក	មេរៀនទី	ទំព័រ
វិទ្យាសាស្ត្រ	១	៣	១២

៣. វត្ថុបំណង

កុមារនឹងអាច៖

- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកយល់ដឹង ៖ ប្រាប់ឈ្មោះញាណទាំងប្រាំ
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម ៖ ចូលរួមជាក្រុម
- ☐ អភិវឌ្ឍផ្នែកអារម្មណ៍ ៖ ប្រុងស្មារតី



៤. សម្ភារៈ

ឡាំង៦ជ្រុងបិទរូបញាណទាំង៥ និងប័ណ្ណរូបភាពតូចៗ
(សម្រាប់ថ្នាក់មត្តេយ្យ)

៥. សកម្មភាព

១	ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់ និងមានឡាំងរូបភាពញាណទាំងប្រាំដាក់ចំកណ្តាលរង្វង់
២	ពន្យល់ពីរបៀបលេង
៣	ដាក់ប័ណ្ណរូបភាពក្នុងថង់រួចឱ្យកុមារលូកក្នុងថង់ម្នាក់ម្តងៗ
៤	ឱ្យកុមារផ្តួចផ្តើមប័ណ្ណរូបភាពជាមួយឡាំងញាណទាំងប្រាំ។ ខ. លូកយកបានរូបចាប់យំពីថង់រួចផ្តួចផ្តើមជាមួយប័ណ្ណរូប
៥	សួរបំផុសទៅកុមារតើឮចាប់យំដោយសារអ្វី? សិស្សឆ្លើយ
៦	ឱ្យកុមារដាក់តាមផ្នែកនីមួយៗ
៧	បន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតអស់ប័ណ្ណ
៨	សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារ
៩	អានសាឡើងវិញដោយពន្យល់ពីតួនាទីរបស់ញាណនីមួយៗ

សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ

អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង និងអង្គការ សាលារៀនទន្សាយ សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅចំពោះកម្មវិធី អប់រំកុមារនៃប្រទេសកាតា (Educate A Child) និងអង្គការ អុកហ្វាម ដែលបានផ្តល់មូលនិធិដល់កម្មវិធី ដៃគូរួមគ្នា ផ្តល់ឱកាសអប់រំកុមារបាត់បង់ឱកាសនៅកម្ពុជា (CCOSC) ក្នុងការចងក្រងសៀវភៅនេះឡើង។

សូមថ្លែងអំណរគុណផងដែរចំពោះលោក លោកស្រីដែលមានរាយនាមខាងក្រោម ដែលបានដើរតួយ៉ាងសំខាន់ ក្នុងការពិគ្រោះយោបល់ និងចូលរួមជាគំនិតក្នុងការចងក្រងសៀវភៅនេះ៖

អ្នកគ្រូ ស្រី កល្យាណ

លោក វង្ស វុទ្ធី

កញ្ញា វ៉ាឡារី ឌុវ៉ង

កញ្ញា កាម៉ែល ធើឡាំ

លោកស្រី គីរ៉ាន់ ដាថានី ភីត

លោកស្រី ខាត់ទី ឯកវិសុទ្ធ

លោក ខន វណ្ណៈ

លោក សេក បរិសុទ្ធ

លោក ជិន ប្រសិទ្ធិ

លោក ឆឹង ម៉ារុង

លោក លឹម មិញ

លោក ហៀង សារីម

អ្នកគ្រូ ព្រែម ណារី

អ្នកគ្រូ តូ គឹមហួយ

អ្នកគ្រូ យុត គឹមលេ

អ្នកគ្រូ ញាណ ភក្រកញ្ញា

អ្នកគ្រូ រុន ចាន់ធុ

អ្នកគ្រូ ហាន លីមី

អ្នកគ្រូ អាត វ៉ាន់នី

អ្នកគ្រូ កែវ បូរ៉ាឌី

អ្នកគ្រូ សម កញ្ញា

អ្នកស្រី វិត្យុវៀ ខុកយ៉ា

អ្នកគ្រូ បាន សុផល

លោក ស្រី កុម្មារ៉ា

លោក គុយ ឈឹម

លោក ហាន សារ៉ុន

អ្នកគ្រូ ឡាច សុគន្ធារី

លោក អៀម វិ

អ្នកគ្រូ ម៉ម ណារ៉ុ

អ្នកគ្រូ ឈុន ស្រីលាត

លោកស្រី ភួង ចាន់ធី

អ្នកគ្រូ ប៉ូច ណារឿន

លោក ហិល វិទ្យាវី

លោក អ៊ិន សុផល្លា

អ្នកគ្រូ ស្ទឹង ណាគ្រី

អ្នកស្រី សេង សុរចនា

លោក អ៊ិន ទិត្យា

អ្នកគ្រូ គង់ សុខុម

អ្នកគ្រូ ស៊ាន សាក់

អង្គការ អេដ អេ អាក់ស្យុង កម្ពុជា

ប្រអប់សំបុត្រលេខ១៣៧០

អាសយដ្ឋាន : ផ្ទះលេខ៣២២ ផ្លូវលេខ១៨២ (ទេពធន) សង្កាត់ទឹកល្អក់៣ ខណ្ឌទួលគោក រាជធានីភ្នំពេញ ប្រទេសកម្ពុជា

ទូរស័ព្ទលេខ : +៨៥៥ ២៣ ៨៨៤ ៩១០ / ២៣ ៨៨៤ ៦១០

គេហទំព័រ : www.seac.aide-et-action.org

www.ccosc.org

អង្គការសាលារៀននន្ទាយ

អាសយដ្ឋាន : បុរីជាតិសម្រាប់ទារក និងកុមារ ផ្លូវឆ្លងវៀប២ សង្កាត់ដំណាក់ធំ២ ខណ្ឌមានជ័យ

រាជធានីភ្នំពេញ ប្រទេសកម្ពុជា

ទូរស័ព្ទលេខ : +៨៥៥ ១២ ៣៦ ៩៣ ៧៦

អ៊ីម៉ែល : huntouch40@gmail.com

គេហទំព័រ : www.rabbitschoolcambodia.org