ខ្ញុំបង្រៀនជាមួយភាពយន្ត

ប្រអប់ឧបករណ៍

សកម្មភាពអប់រំ

"កុមារអាចទទួលបានបទពិសោធន៍នៃការអភិវឌ្ឍន៍ប្រកបដោយតុល្យភាពប្រសិនបើភាពឆ្លាតវៃរបស់គាត់។
សនិទានភាព និងបញ្ញារសើបត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងភាពសុខដុមរមនា និងការបំពេញបន្ថែម។ "

ផែនការសិល្បៈ និងវប្បធម៌នៅសាលា មជ្ឈមណ្ឌលជាតិសម្រាប់ឯកសារអប់រំ ឆ្នាំ២០០១

សំណួរភាពយន្ត / សកម្មភាពអប់រំ

ការស្វែងយល់ពីខ្សែភាពយន្តជាមួយកុមារគឺជាបទពិសោធន៍តែមួយគត់។ ភាពសប្បាយរីករាយ វាអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកធ្វើការលើជំនាញគោលដៅទាំងអស់នៃកម្មវិធីសាលារៀននៅក្នុងថ្នាក់ និងដើម្បីអភិវឌ្ឍ សមត្ថភាពជាច្រើន។ សមត្ថភាពក្នុងការយល់ និងធ្វើឱ្យខ្លួនឯងយល់ បង្កើតរូបភាពផ្លូវចិត្ត សង្កេត ចាត់ថ្នាក់ បង្កើត ទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃ ឬសូម្បីតែ បង្ហាញពីខ្លួនអ្នកតាមរយៈចលនា ភាពរសើបទៅនឹងចង្វាក់ និងពិភពសំឡេង។ ភាពយន្តក៏អញ្ជើញកុមារឱ្យស្គាល់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ និងយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃផងដែរ។ សំណួរជាក់លាក់គឺជារឿងធម្មតាសម្រាប់ខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។ ពេលខ្លះក្លាយជាមនុស្សពេញវ័យជាក់ស្តែង ពួកគេមិនមែនជាធម្មជាតិទេ ហើយរាល់ការមើលជាមួយនឹងកុមារនឹងមាន ឱកាសដើម្បីសួរសំណួរដែលនឹងក្លាយជាការឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីអនុវត្តការត្រិះរិះពិចារណា និងអភិវឌ្ឍរសជាតិ។

សកម្មភាពជាច្រើនក៏ជារឿងធម្មតាសម្រាប់ខ្សែភាពយន្តនីមួយៗផងដែរ។ "ប្រអប់ឧបករណ៍" ផ្តល់នូវបញ្ជីសកម្មភាពបម្រើមេរៀនបឋមសិក្សាទាំងអស់។

ភាសាបារាំង (ឬភាសាបរទេស)

យល់និងធ្វើឱ្យមនុស្សយល់

- **កំណត់អត្តសញ្ញាណអ្នកនិពន្ធ និងក្រុមផលិត**
  សេណារីយ៉ូ ទិសដៅ ចលនា តន្ត្រី...
- **ការបំផុសគំនិត**
  អ្វីដែលសិស្សបានរក្សា អ្វីដែលពួកគេយល់ ឬមិនយល់ អ្វីដែលពួកគេមានអារម្មណ៍...
- **ប្រាប់រឿងដោយផ្ទាល់មាត់ឬជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ**
  នៅក្នុងប្រយោគពីរបីបន្ទាប់មកក្នុងមួយប្រយោគខ្លីតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។
- **កំណត់ឈ្មោះ (វាក្យសព្ទ) និងពណ៌នាអំពីធាតុនៃខ្សែភាពយន្ត**
  វត្ថុ ទីកន្លែង រូបរាង ពណ៌ សំឡេង... ពិពណ៌នាអំពីតួអង្គ (បញ្ជរ) និងតួនាទីរបស់ពួកគេនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។
- **សមត្ថភាពក្នុងការចងចាំខ្សែភាពយន្ត**
  ពីរបីថ្ងៃបន្ទាប់ពីការមើល។ (ផ្នែកបន្ថែមតន្ត្រី៖ ចងចាំឈុតឆាកដោយប្រើការដកស្រង់តន្ត្រី) ។
- **កំណត់ទំនាក់ទំនង និងទីតាំងរវាងវត្ថុ**
  Adverbs of place, over there, underneath, inside... ផ្ទាល់មាត់ និង/ឬ សរសេរ (ផ្នែកបន្ថែមនៃសិល្បៈមើលឃើញ) ។
- **កំណត់ឈ្មោះ និងពណ៌នាអំពីសកម្មភាពរបស់តួអង្គ**
  ធ្វើបញ្ជីកិរិយាស័ព្ទដែលពិពណ៌នាអំពីសកម្មភាព។
- **បែងចែករវាងការប្រឌិត និងការពិត**
  តើវាជារឿងប្រឌិត រឿងបរិបទដែលបំផុសគំនិតដោយការពិតឬ? តើនេះជាសុបិនទេ? តើនេះអាចទៅរួចទេ?
- **កំណត់ធាតុសំខាន់ៗនៃខ្សែភាពយន្ត**
  តួអង្គវត្ថុចាំបាច់ដើម្បីយល់ពីខ្សែភាពយន្ត។
- **កំណត់អត្តសញ្ញាណឈុតឆាក ពេលវេលាសំខាន់នៃខ្សែភាពយន្ត**
  តើមានឈុតប៉ុន្មាន? ហេតុអ្វីបានជានេះជាពេលវេលាដ៏សំខាន់?
- **កំណត់សូចនាករ ស្តង់ដារបណ្តោះអាសន្ន និងលំហ។**
  ពេលណា? រយៈពេលប៉ុន្មាន? ឬ? ទីតាំងរបស់តួអង្គក្នុងលំហ។
- **ផ្លាស់ប្តូរទស្សនៈ**
  ប្រាប់រឿងតាមទស្សនៈរបស់តួអង្គជាច្រើន។
- **ប្រៀបធៀបភាពយន្ត និងពិភពពិត**
  វត្ថុនៅក្នុងការពិត (អារម្មណ៍ទាំង ៥) និងនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត (ផ្នែកបន្ថែមនៃពិភពរស់នៅ) ។
- **ពិពណ៌នាអំពីតួអង្គពីខ្សែភាពយន្ត**
  ផ្លូវកាយ និងផ្លូវចិត្ត។
- **ពិពណ៌នាអំពីអារម្មណ៍នៃខ្សែភាពយន្ត**
  អ្វីជាបរិយាកាស បរិយាកាស?
- **ចាត់ថ្នាក់ខ្សែភាពយន្ត (សាកលដែលមើលឃើញ រឿង។ល។)**
  បន្ទាប់ពីការទស្សនាខ្សែភាពយន្តជាច្រើន.
- **កំណត់ពេលវេលា និងទីកន្លែងនៃរឿង**
  ប្រវត្តិសាស្ត្រ, មិនចេះចប់, ស្រមើស្រមៃ?
- **កំណត់សារនៃខ្សែភាពយន្ត**
  ការពិភាក្សា និងសិក្ខាសាលាទស្សនវិជ្ជាតូចៗ។
- **ស្វែងយល់ពីចេតនារបស់អ្នកនិពន្ធភាពយន្ត**
  ចេតនាលេចធ្លោរបស់អ្នកនិពន្ធ និងអំណះអំណាងសំខាន់ៗរបស់គាត់។
- **ប្រៀបធៀបខ្សែភាពយន្តជាច្រើន។**
  ប្រភេទ សកលលោកដែលមើលឃើញ និងសំឡេង ទម្រង់និទានរឿង តួលេខនៃការនិយាយ តួអង្គ ចង្វាក់នៃខ្សែភាពយន្ត ...
- **ការពិភាក្សាអំពីអ្វីដែលកុមារមើលនៅខាងក្រៅសាលា**
  ភាពយន្តដែលចូលចិត្ត? ភាពយន្តភាគ ភាពយន្តឯកសារ កម្មវិធីទូរទស្សន៍...។

បង្កើតជាលក្ខណៈបុគ្គល ឬជាសមូហភាព

- **ស្រមៃមើលចំណងជើងថ្មី។**
  ប្រៀបធៀបចំណងជើងដែលផ្តល់ជូន និងពន្យល់ពីជម្រើស (ផ្នែកបន្ថែមសិល្បៈប្លាស្ទិក៖ ផ្ទាំងរូបភាពភាពយន្ត)។
- **ស្រមៃមើលការសន្ទនានៃខ្សែភាពយន្ត**
  បន្ទាប់មកអានពេលកំពុងមើលភាពយន្ត។
- **បង្កើតសៀវភៅជាមួយរូបភាពពីខ្សែភាពយន្ត (អ្នកនិទានរឿងកុមារ)**
  ពន្យល់ជម្រើសអ្នកនិទានរឿង៖ ប្រាប់ក្នុងបុគ្គលទីមួយ ឬទីបី ក្នុងបច្ចុប្បន្ន ឬអតីតកាល...
- **បង្កើតផ្ទាំងសាច់រឿងពីខ្សែភាពយន្ត**
  បន្ថែមចំណងជើង។ បញ្ជាក់ចលនាកាមេរ៉ាសម្រាប់អាយុពី 9 ទៅ 12 ឆ្នាំ (ផ្នែកបន្ថែមសិល្បៈមើលឃើញ)។
- **បង្កើតតួអក្សរថ្មី។**
  តួអង្គដែលនឹងស្វែងរកកន្លែងរបស់គាត់នៅក្នុងប្រវត្តិសាស្ត្រ។ មនុស្ស សត្វ វត្ថុ ឬ អរូបី... (បុគ្គល) ។
- **ស្រមៃមើលការចាប់ផ្តើមនិងចុងបញ្ចប់**
  ការចាប់ផ្តើមមុនពេលភាពយន្ត ការបញ្ចប់ថ្មី ឬការបន្តនៃខ្សែភាពយន្ត។ ការបញ្ចប់ពីរផ្សេងគ្នា ...
- **ផ្លាស់ប្តូរមួយភ្លែត ឬធាតុមួយនៃខ្សែភាពយន្ត ហើយស្រមៃមើលរឿងថ្មី។**
  ធាតុសំខាន់នៃខ្សែភាពយន្ត ឬធាតុបន្ទាប់បន្សំ។ ចុះបើរឿងគ្មានជីវិតនៅក្នុងភាពយន្តកើតឡើង?
- **បង្កើតបន្ទាត់ពេលវេលាភាពយន្តឡើងវិញ**
  ពីប្រយោគដែលមិនប្រក្រតី (ផ្នែកបន្ថែមសិល្បៈប្លាស្ទិកជាមួយនឹងរូបភាពពីខ្សែភាពយន្ត)។

បញ្ចេញមតិ និងអារម្មណ៍របស់អ្នក។

- **បញ្ចេញមតិផ្ទាល់ខ្លួនអំពីខ្សែភាពយន្តនេះ។**
  ទស្សនៈ, ភាពពាក់ព័ន្ធ។ ការពារមតិរបស់អ្នក។ ហេតុអ្វីខ្ញុំស្រលាញ់តិច ច្រើន ងប់ងល់...?
- **ប្រៀបធៀបជាមួយបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួន**
  តើខ្សែភាពយន្តរំលឹកអ្នកអំពីបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួនទេ?
- **ស្គាល់អារម្មណ៍របស់អ្នក និងយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ**
  កំណត់អត្តសញ្ញាណ និងបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់អ្នក។ ការសន្ទនាថ្នាក់រៀន។ សូមមើលសទ្ទានុក្រមនៃអារម្មណ៍។

សិល្បៈប្លាស្ទិក

កំណត់អត្តសញ្ញាណខ្លួនឯងនិងប្រកាន់អក្សរតូចធំចំពោះសិល្បៈ

- **វិភាគពិភពដែលមើលឃើញនៃខ្សែភាពយន្ត**
  ប្រវត្តិសិល្បៈ ចលនាសិល្បៈ... ការរកឃើញនូវការបង្ហាញសិល្បៈផ្សេងៗ និងការប្រៀបធៀប។
- **ប្រៀបធៀបជាមួយទម្រង់តំណាងផ្សេងទៀត។**
  ផ្ទៃប៉ោងមួយនៅក្នុងប្រវត្តិសាស្ត្រសិល្បៈឧទាហរណ៍ (ការបញ្ចេញមតិសិល្បៈជាចក្ខុវិស័យនៃពិភពលោក) ។
- **កំណត់អត្តសញ្ញាណឯកសារយោង**
  ប្រៀបធៀបជាមួយស្នាដៃភាពយន្ត អក្សរសាស្ត្រ រូបភាព...

ពិសោធន៍និងបង្កើត

- **ធ្វើផែនការនៃការតុបតែងតំណាងឱ្យលំហ**
  ធាតុសំខាន់ៗ ដំណើររបស់តួអង្គ...
- **តំណាងឱ្យតួអក្សរឬវត្ថុ**
  ក្នុងការគូរ និងក្នុងបរិមាណ (ធ្វើគំរូដីឥដ្ឋ) បន្ទាប់មកប្រៀបធៀប។
- **ពិសោធន៍ជាមួយស៊ុម**
  ជាមួយនឹងកាមេរ៉ា។ ថតជិត បិទកាមេរ៉ា... សូមមើលឯកសារ៖ វចនានុក្រមភាពយន្ត។
- **បង្កើតខ្សែភាពយន្ត ឬគំនូរជីវចលក្នុងថ្នាក់**
  កាមេរ៉ា (បញ្ឈប់ចលនា) កាមេរ៉ាវីដេអូ ឬថេប្លេត។ បង្កើត ថូម៉ាត្រូប ឬ សៀវភៅផ្ទាត់។
- **បង្កើតរឿង (មុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត)**
  ស្រមៃមើលរឿងដោយផ្អែកលើរូបភាព 2 ឬ 3 ពីខ្សែភាពយន្ត បន្ទាប់មកគូររូបភាពដែលបាត់។
- **បង្កើតផ្ទាំងរូបភាពភាពយន្ត**
  ជម្រើសនៃធាតុ ប្លង់ (ផ្នែកបន្ថែមភាសាបារាំង ឬភាសាបរទេស ស្រមៃចំណងជើង)។

បច្ចេកទេសថតភាពយន្តសមស្រប

- **កំណត់បច្ចេកទេសនៃដំណាក់កាល**
  Flashback និងឧបករណ៍និទានរឿងផ្សេងទៀត។
- **ប្រើវាក្យសព្ទភាពយន្ត**
  សូមមើលឯកសារ៖ សទ្ទានុក្រមហេងកុន។
- **បង្កើតផ្ទាំងរឿងសម្រាប់ខ្សែភាពយន្ត**
  គូររូបភាពពីខ្សែភាពយន្ត (ផ្នែកបន្ថែមជាភាសាបារាំង ឬភាសាបរទេស)។
- **ប្រៀបធៀបជាមួយទម្រង់ផ្សេងទៀតនៃការបញ្ចេញមតិ**
  ប្រលោមលោក កំណាព្យ រឿងកំប្លែង គំនូរ ចម្លាក់ ល្ខោន ភាពយន្តឯកសារ ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម...
- **កំណត់បច្ចេកទេសចលនា**
  គូរដោយដៃ បញ្ឈប់ចលនា កុំព្យូទ័រ។
- **ស្វែងយល់ពីវិជ្ជាជីវៈថ្មី។**
  អ្នកនិពន្ធរឿង អ្នកដឹកនាំរឿង គំនូរជីវចល ផលិតករ វិស្វករសំឡេង... សូមមើលឯកសារ៖ អាជីពភាពយន្ត។

តន្ត្រី

តួនាទីនៃសំឡេងនិងតន្ត្រី

- **ពិពណ៌នា និងប្រៀបធៀបធាតុសំឡេង**
  កំណត់ភាពស្រដៀងគ្នា និងភាពខុសគ្នា។
- **ការយល់ដឹងអំពីតួនាទីរបស់តន្ត្រី**
  ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងការសម្តែងនិងរូបភាព។ បទភ្លេងដោយគ្មានខ្សែភាពយន្ត។ ដកស្រង់ជាមួយតន្ត្រីផ្សេងៗគ្នា។
- **ច្រៀងចម្រៀងពីខ្សែភាពយន្ត**
  តែម្នាក់ឯង ឬនៅក្នុងក្រុមចម្រៀង ដោយមានឬគ្មានឧបករណ៍។
- **ធ្វើត្រាប់តាមបែបផែនសំឡេងពីខ្សែភាពយន្ត**
  មានន័យថា ដៃ មាត់ ក្រដាស...
- **តែងតន្ត្រី និង/ឬបែបផែនសំឡេងសម្រាប់ខ្សែភាពយន្ត**
  មធ្យោបាយសាមញ្ញ សំឡេង ដៃ ឬឧបករណ៍ភ្លេង... ស្វែងយល់ពីឥទ្ធិពលលើខ្សែភាពយន្ត។

EPS

បង្កើតភាសាកាយវិការ

- **ចាក់ឡើងវិញ, ផលិតឡើងវិញនូវឈុតឆាកពីខ្សែភាពយន្តមួយ។**
  ការសន្ទនានិងទេសភាព។ ល្ខោនខោល, ម៉ែ។ ធ្វើត្រាប់តាមឥរិយាបថ, ទឹកមុខ។
- **បង្កើតចលនាឡើងវិញជាមួយនឹងរាងកាយរបស់អ្នក។**
  ចលនារបស់តួអង្គ ដើមឈើ ពពក រូបរាងអរូបី...
- **ឱ្យសិស្សផ្សេងទៀតទាយ**
  ធ្វើត្រាប់តាមតួអង្គ ឬធាតុពីខ្សែភាពយន្ត ឥរិយាបថ ទឹកមុខ និងធ្វើឱ្យមនុស្សទាយ។

គណិតវិទ្យា

គណិតវិទ្យាសម្រាប់កូនតូច

- **ពិជគណិតបន្តិច**
  រាប់តួអក្សរ ឬធាតុនៃខ្សែភាពយន្ត។ ចំនួនដង...
- **ធរណីមាត្របន្តិច**
  កំណត់និងគូររាងធរណីមាត្រ។
- **ចន្លោះក្នុង 3 វិមាត្រ**
  ស្វែងរកផ្លូវរបស់អ្នកជុំវិញទីតាំងនៃខ្សែភាពយន្ត។ បន្ថែមវិមាត្របណ្តោះអាសន្ន។ ទំនាក់ទំនងរវាងវត្ថុ និងលំហ។