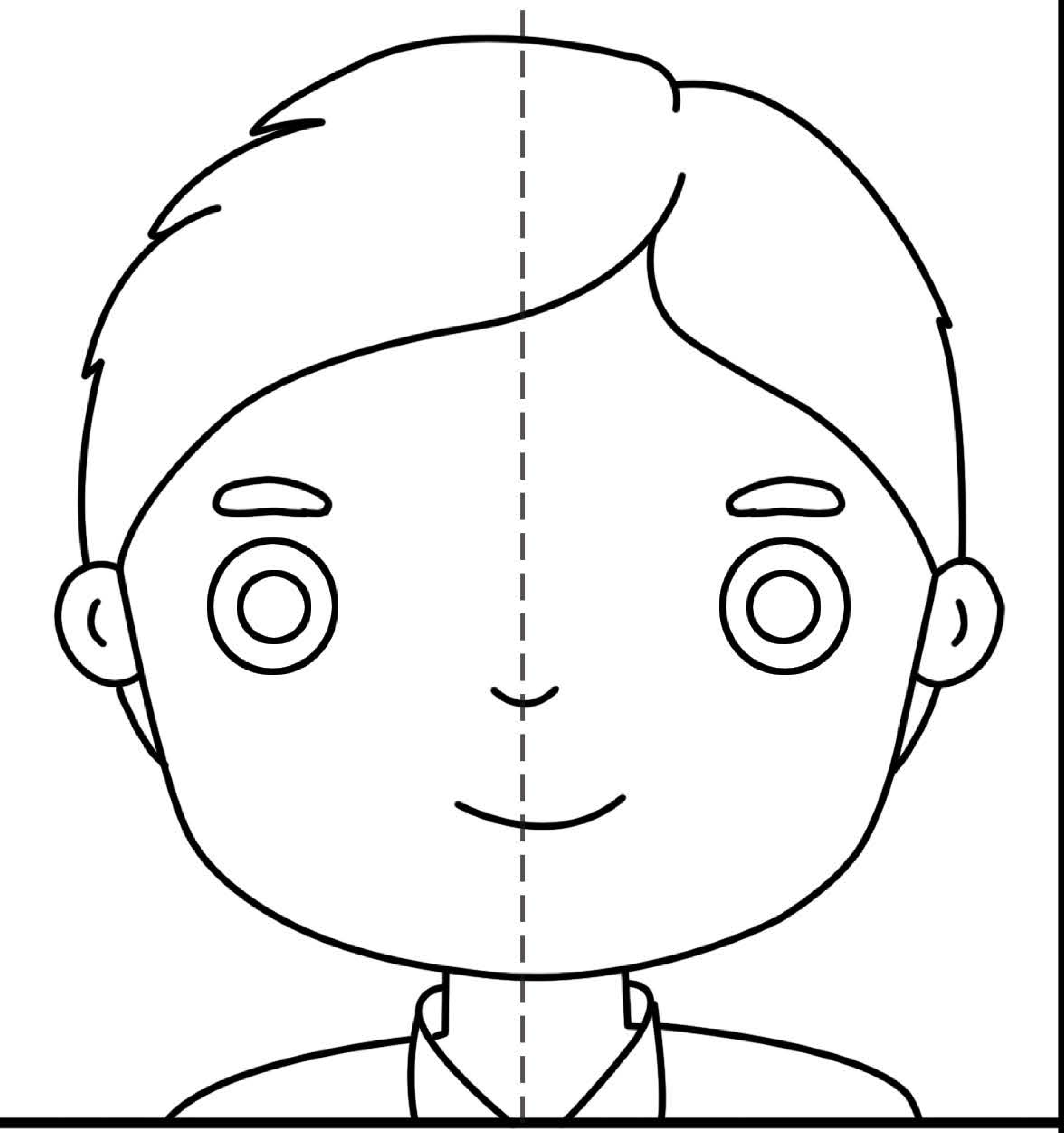
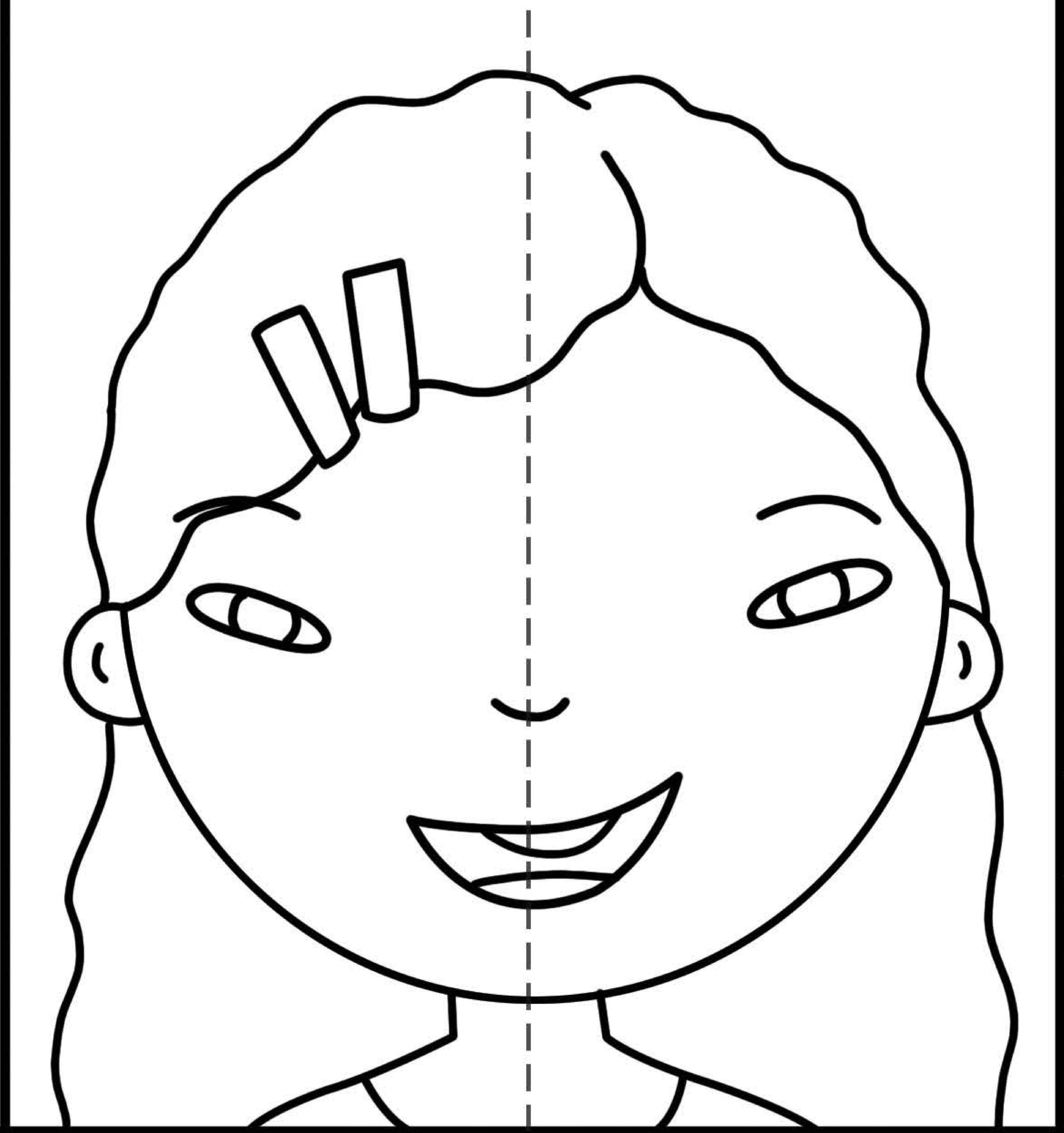
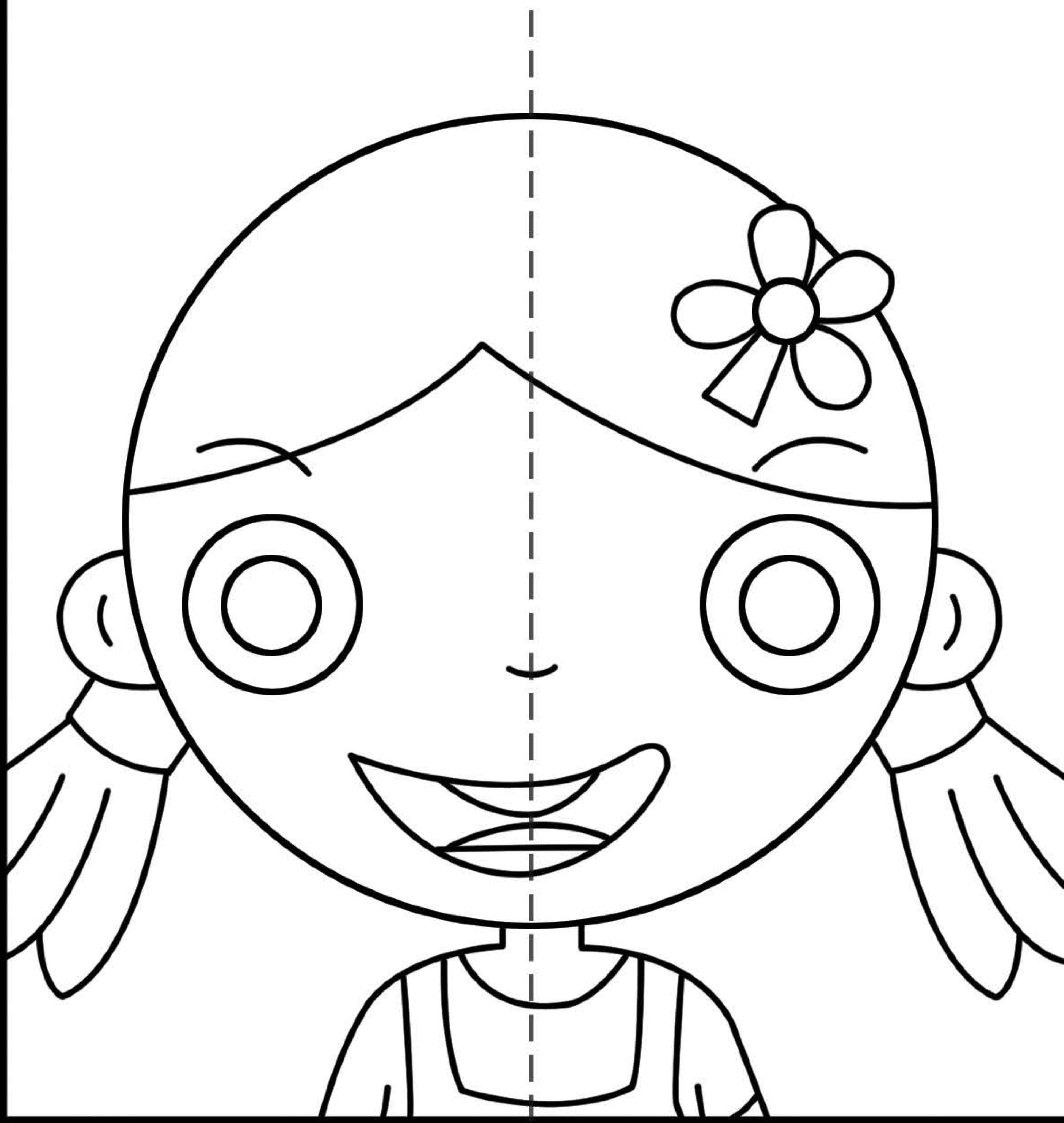
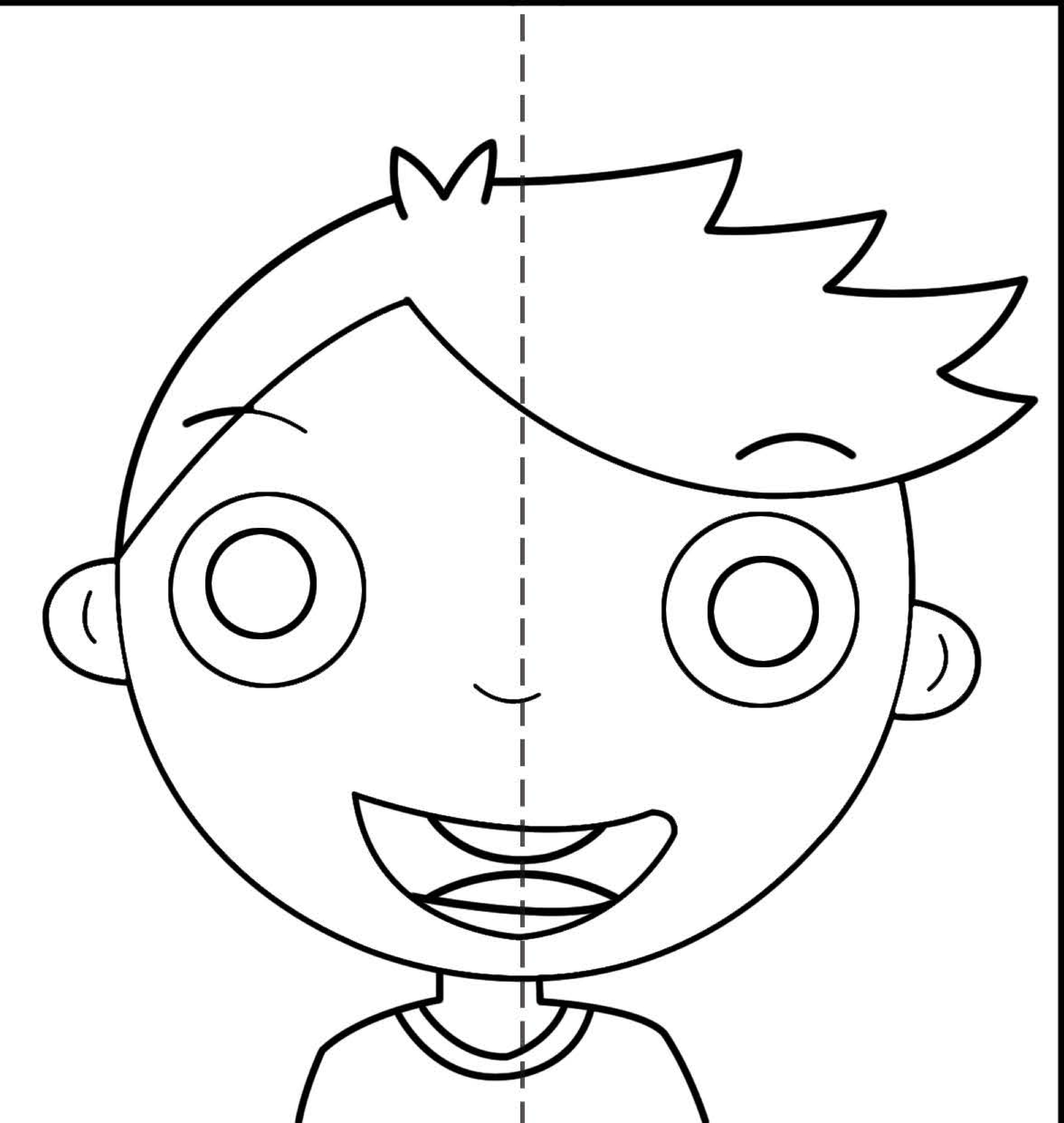
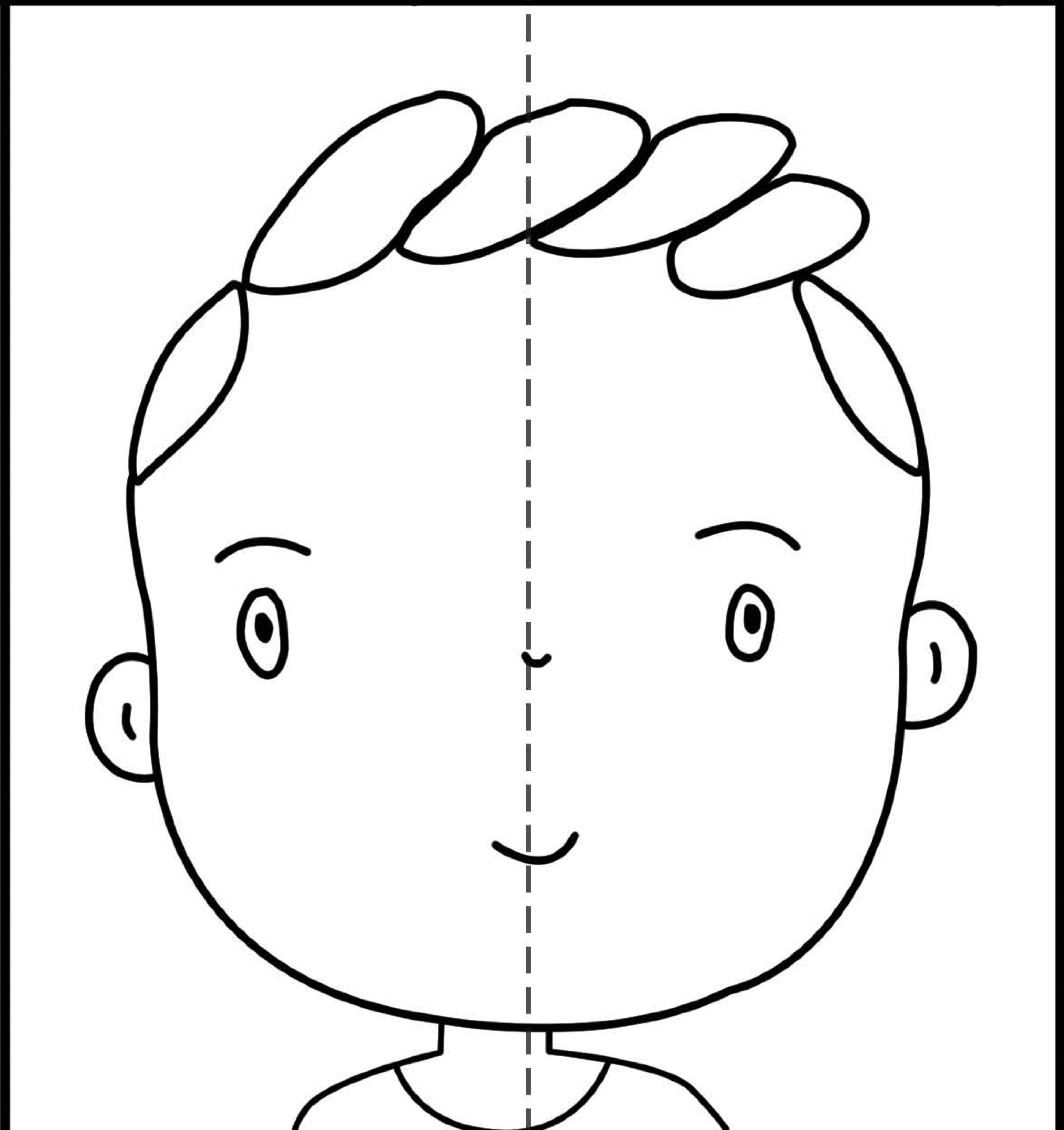
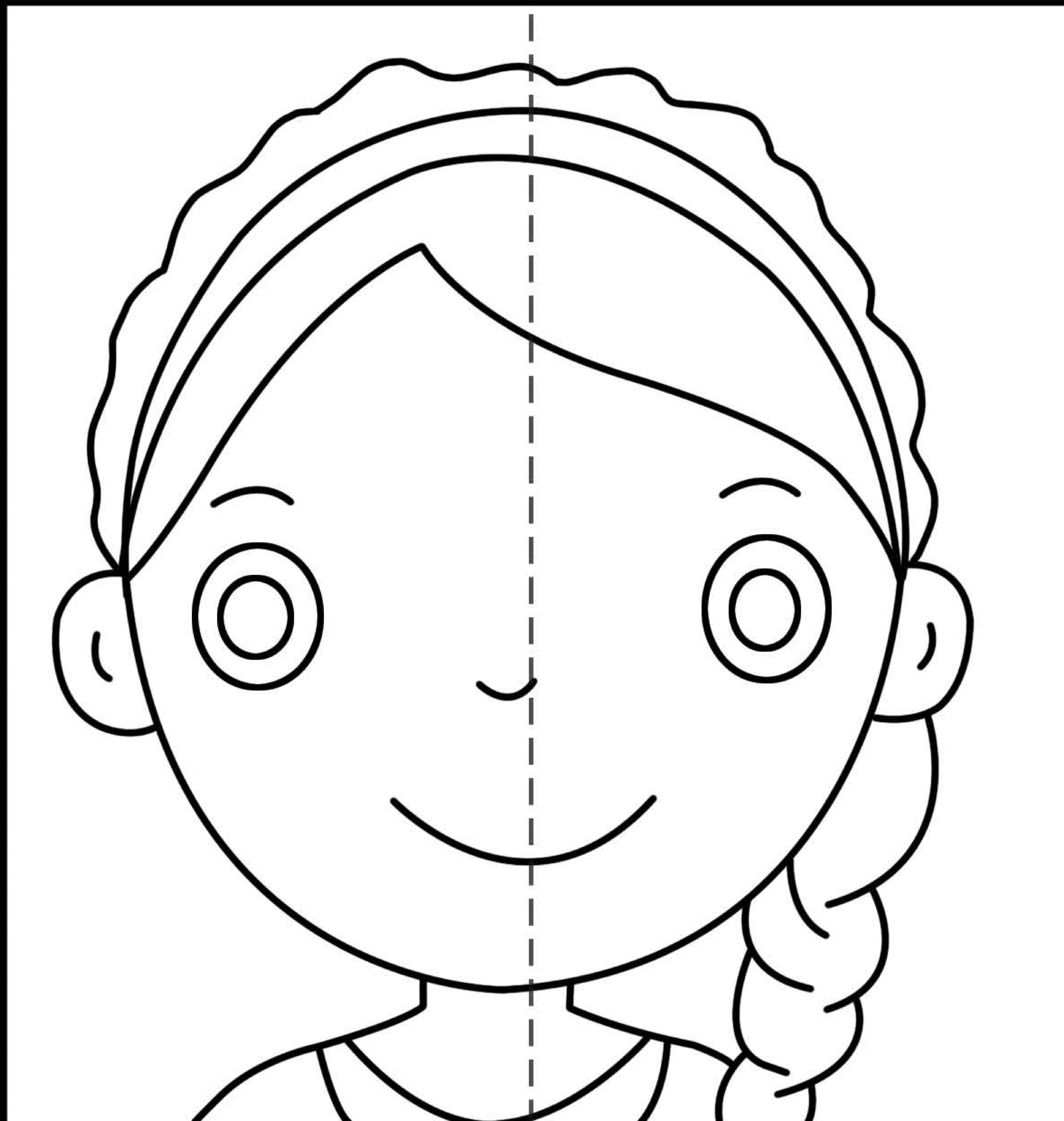

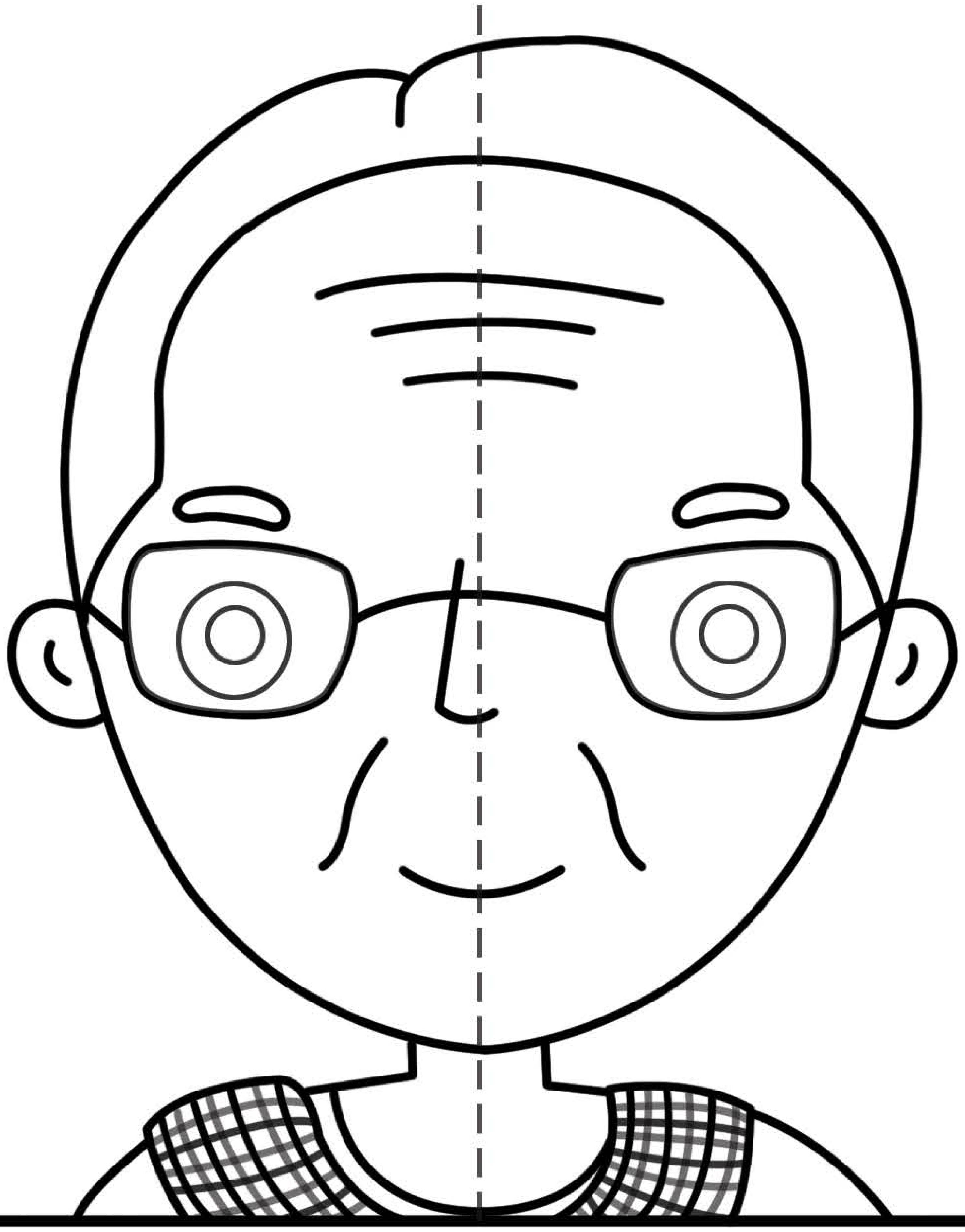
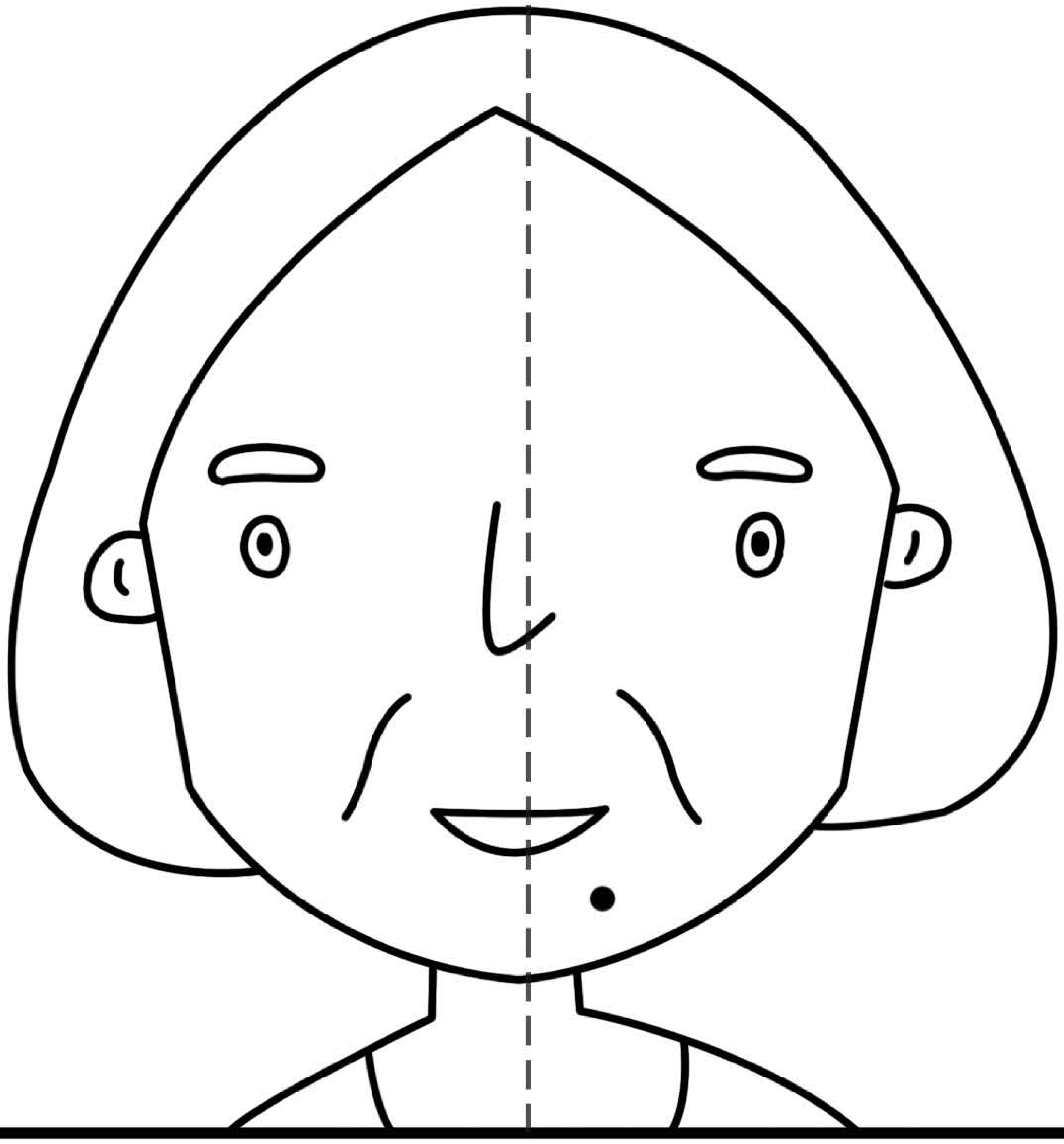
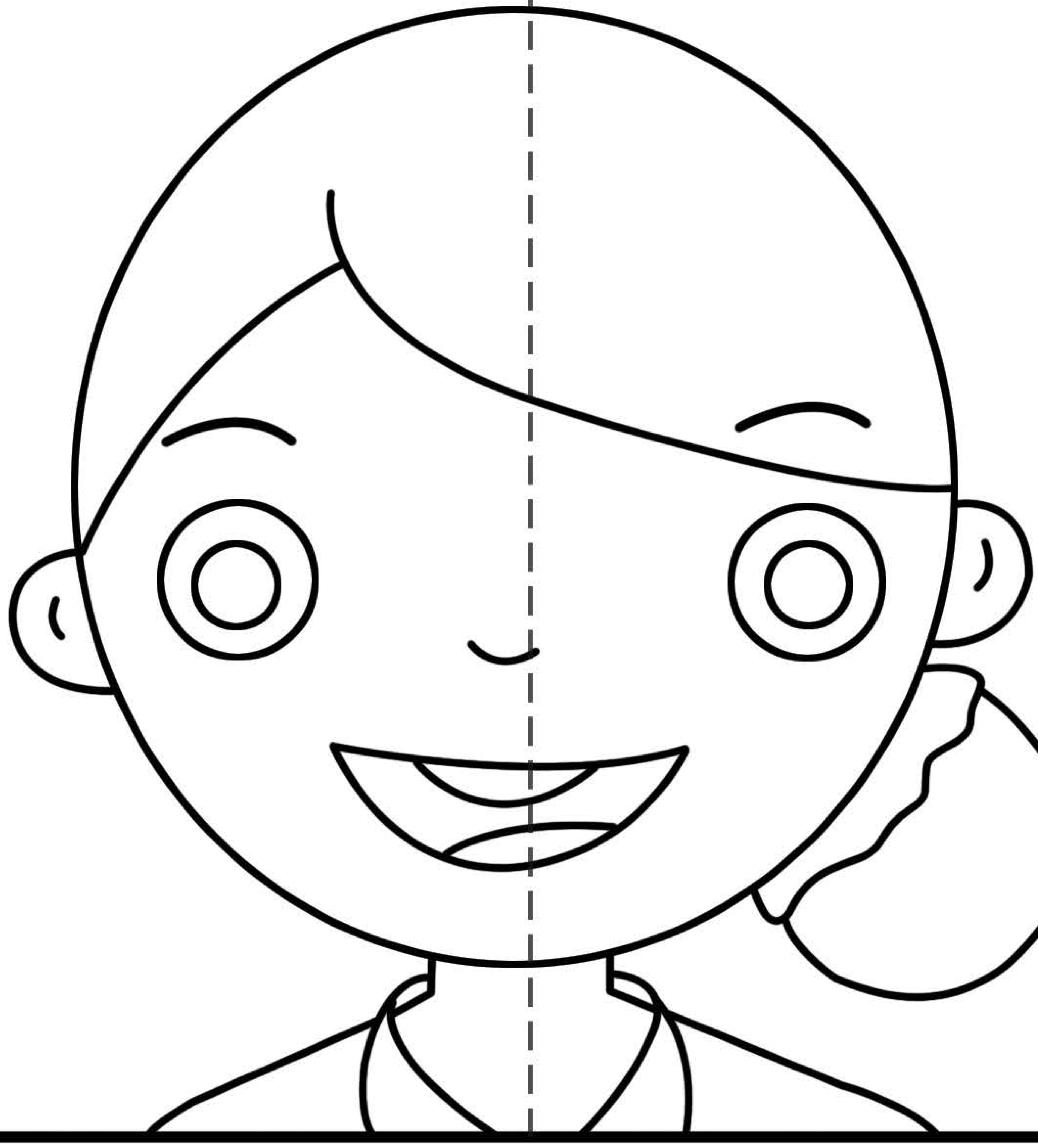
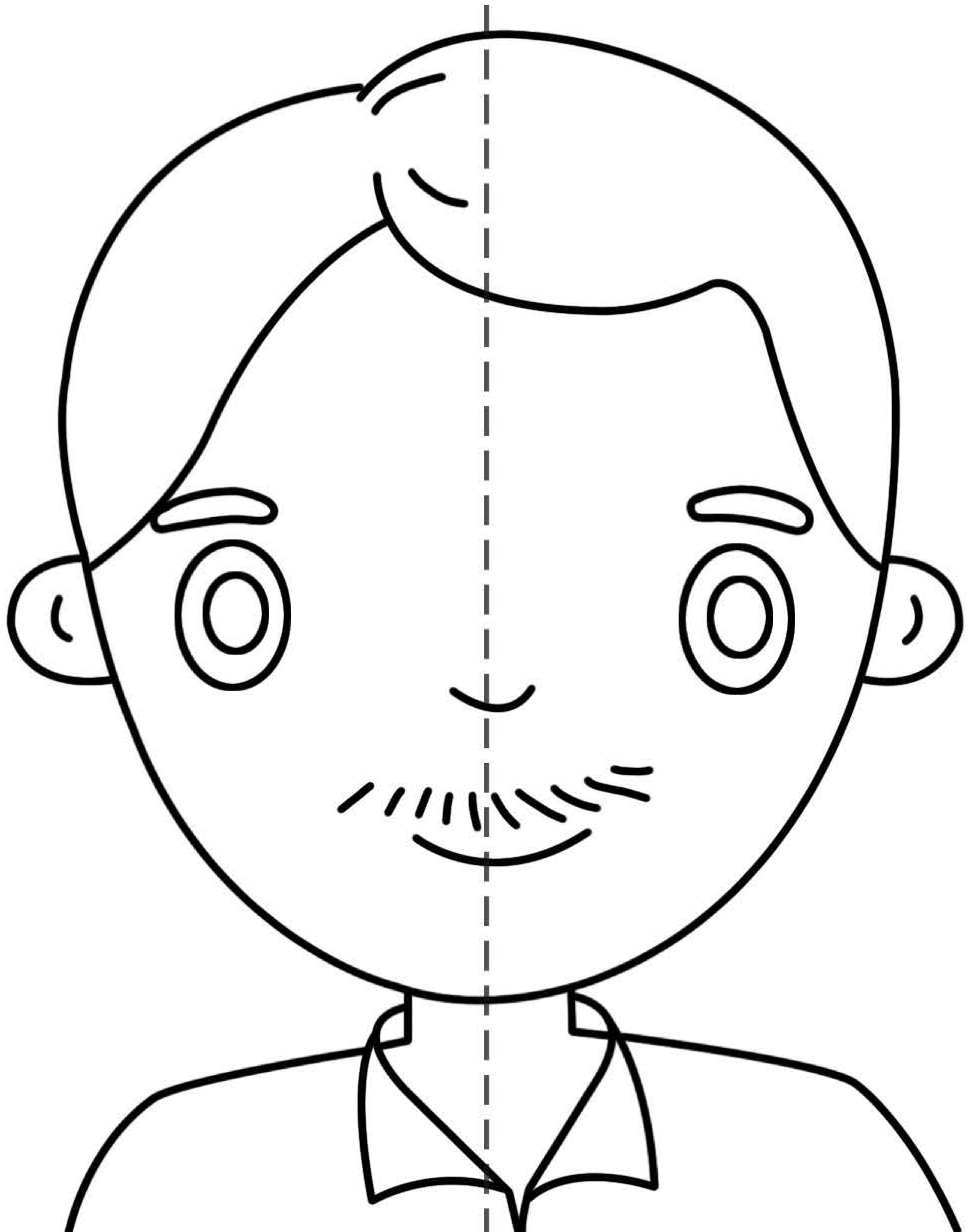
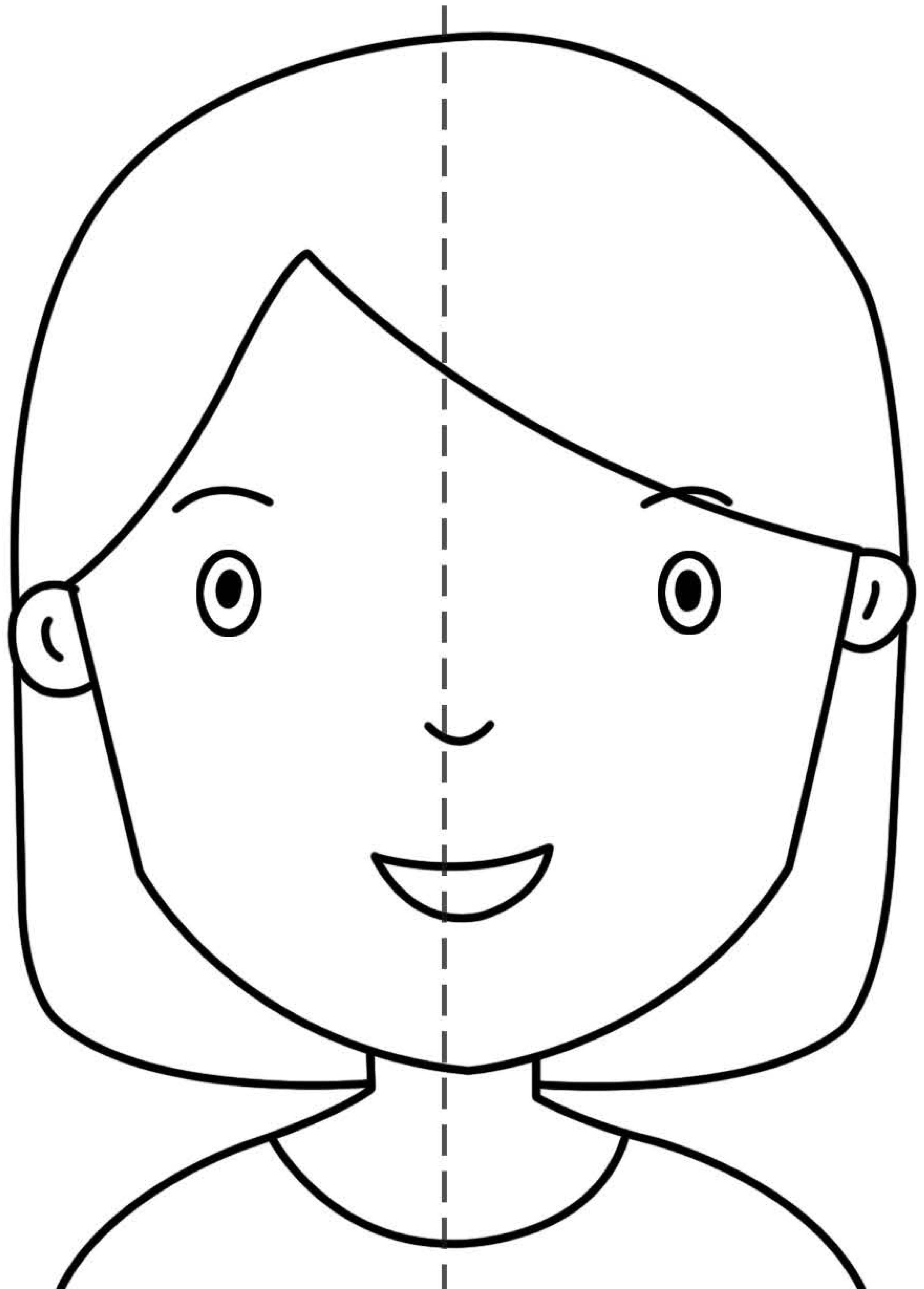
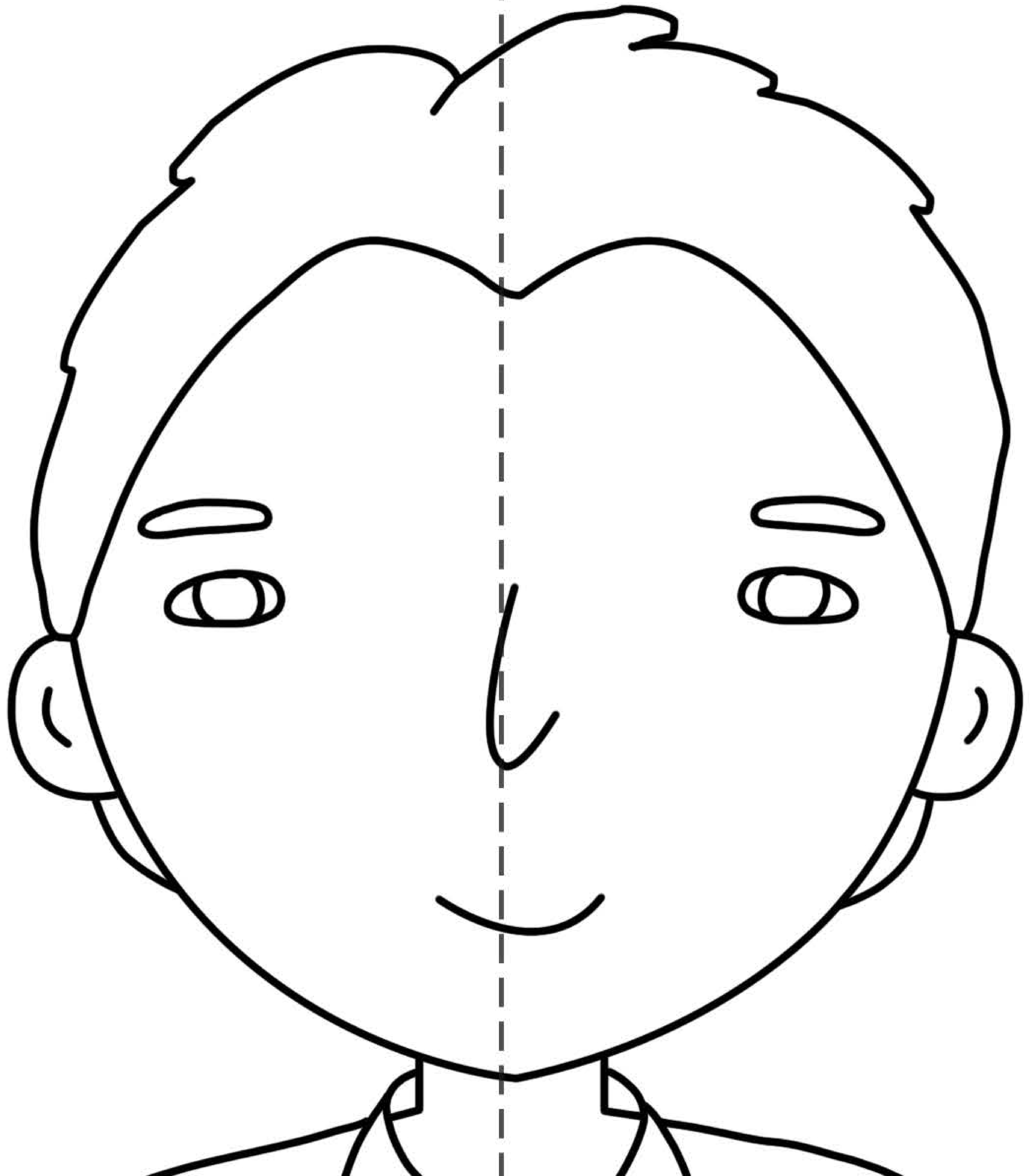

ល្បែងផ្គុំមុខដែលដូចគ្នា

អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី សម្រាប់កុមារ R4C

Rotary

សិក្សាសង្គម ៖ គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង៖ ការយល់ដឹងនិងពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយការបង្កើតជារូបភាពផ្សេងៗ៖
គោលបំណង ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបបត់ រោយ ដេរ ត្បាញ សូនរូប ផាត់ពណ៌ ហែក
បិទ បត់ កាត់... ដើម្បីបង្កើតជារូបភាពផ្សេងៗ។
បុរេគណិត ៖ បរិមាណនិងចំនួន៖ ការគិតនិងវិភាគឱ្យបានគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ៖
គោលបំណង ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់ពីចំនួននៃរូបភាពនិងលេខដែលត្រូវផ្គុំនិងផ្គូរផ្គង។
ឧបករណ៍ ៖ សន្លឹកកិច្ចការដែលមានមុខ
(អ្នកអាចទាញយកនៅក្នុងគេហទំព័របស់អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បីសម្រាប់កុមារបាន **https://rermork.org**
កាវស្អិត កន្ត្រៃ ក្រដាសរាម ដីខ្មៅពណ៌និងដីខ្មៅ
កម្រិតសិក្សា ៖ មធ្យមនិងខ្ពស់
ការរៀបចំ ៖ រៀបចំសម្ភារដែលត្រូវលេងក្នុងល្បែងឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់ ដើម្បីឱ្យមានភាពងាយស្រួល។
សេក្ដីណែនាំ ៖
១.ប្រាប់កុមារថាថ្ងៃនេះពួកយើងនឹងលេងល្បែងមួយដែលមានឈ្មោះថា ល្បែងផ្គុំមុខដែលដូចគ្នា
២.ចែកក្រដាសដែលមានមុខនោះឱ្យទៅកុមារម្នាក់១សន្លឹក (សន្លឹកដែលបានកាត់ជាពីររួច)
៣.ក្នុងរូបភាពមួយកុមារពីរនាក់ដែលទទួលបានកាត់នោះ
៤.ឱ្យពួកគេស្វែងរកគ្នា គឺស្វែងរកកាត់ដែលមានរូបមុខមួយកំណាត់ ឬមួយចំហៀងទៀត ដើម្បីផ្គុំគ្នាឱ្យក្លាយជាមុខតែមួយ
បញ្ជាក់៖ ឱ្យត្រូវគ្នា បានត្រឹមត្រូវ...។
៥.ពួកគេអាចរត់រកគ្នា និងសួរគ្នាបានថាបានរូបអ្វី អាចយកទៅផ្ទឹមគ្នាសាកមើលបានដែរ។
៦.នៅពេលដែលកុមារអាចស្វែងរករូបភាពដែលដូចគ្នា អាចផ្គុំជាមួយគ្នាបានហើយនោះ ត្រូវកាន់ដៃគ្នា
និងឈរនៅមួយកន្លែងផ្សេងទៀត កុំឱ្យច្រឡំជាមួយកុមារដែលកំពុងតែស្វែងរកផ្សេងទៀត។
៧.នៅពេលដែលកុមារទាំងអស់បានរកគូឃើញហើយនោះ អ្នកត្រូវធ្វើការពិនិត្យថាត្រឹមត្រូវដែរឬទេ?
៨.ប្រសិនជាត្រូវហើយ សូមឱ្យមិត្តទាំងអស់របស់ពួកគេ ទះដៃអបអរសាទរផង។ ផ្ទុយទៅវិញក្មេងណាដែលមិនត្រូវ ក៏មិនជាអ្វីដែល
ត្រូវលើកទឹកចិត្តពួកគាត់ ឱ្យព្យាយាមម្តងទៀតបាន។