

កិច្ចតែងការបង្រៀន

- ❖ កាលបរិច្ឆេទ ថ្ងៃ ទី ខែ ឆ្នាំ
- ❖ ប្រធានបទ បរិមាននិងចំនួន
- ❖ មុខវិជ្ជា បុរេគណិត
- ❖ សកម្មភាពគោល ល្បែង
- ❖ ចំណងជើង សូចត្រី
- ❖ ថ្នាក់កម្រិត ខ្ពស់
- ❖ រយៈពេល ៣០នាទី

I. វត្ថុបំណង

- វិជ្ជាសម្បទា កុមារប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងសូចត្រី បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការពិនិត្យសង្កេត និងណែនាំរបស់គ្រូ។
- បំណិនសម្បទា កុមារគណនាលេខសាមញ្ញ បានត្រឹមត្រូវតាមរយៈការអនុវត្តផ្ទាល់តាមក្រុមតូចៗ
- ចរិយាសម្បទា បណ្តុះស្មារតីកុមារក្លាហាន ឈ្លាសវៃរហ័សរហួន ប្រុងប្រយ័ត្ន សហការ ។

II. សម្ភារៈឧបទេស

- សម្ភារៈគ្រូ ដប សន្ទូច
- សម្ភារៈកុមារ ដប សន្ទូច
- ការរៀបចំទីកន្លែង ក្នុងថ្នាក់
- ការរៀបចំកុមារ កុមារឈររាងរង្វង់ក្រុមតូច

III. ដំណើរការងារបង្រៀន

សកម្មភាពគ្រូ	ខ្លឹមសារ	សកម្មភាពកុមារ
	ជំហានទី១ លំនឹងថ្នាក់	
-គ្រូហៅឈ្មោះកុមារតាមក្រុម -សម្លៀកបំពាក់កូនមានប្រឡាក់ទេ ? -កូនធ្វើលោកតាពោះធំ	-ការពិនិត្យអវត្តមាន -ការពិនិត្យអនាម័យ -ប្រមូលអារម្មណ៍	-កុមារឆ្លើយ -កុមារឆ្លើយ -កុមារធ្វើ
	ជំហានទី២ ព្យាករមេរៀនចាស់	
-កាលពីថ្ងៃមុនកូនបានរៀនបុរេគណិតមាន ចំណងជើងដូចម្តេច ?	-បុរេគណិត ស្គាល់លេខ ១៥ ដល់២០	-កុមារឆ្លើយ
	៖ ទំនាក់ទំនងមេរៀនថ្មី	
-តើក្នុងទឹកមានអ្វី ?	-ត្រី.....	-កុមាររៀបរាប់
	ជំហានទី៣ មេរៀនថ្មី	
ថ្ងៃនេះយើងរៀនបុរេគណិត ល្បែងសូចត្រី (ឲ្យកុមារថាតាម)	-បុរេគណិត ល្បែងសូចត្រី	-ស្តាប់ថាតាម
-គ្រូបង្ហាញសម្ភារៈឲ្យកុមារមើលរួចប្រាប់ ឈ្មោះ	-បង្ហាញសម្ភារៈ ដប សន្ទូច	-មើលហើយប្រាប់
-តើអ្នកគ្រូយកសម្ភារៈទាំងអស់នេះមកធ្វើអ្វី ?	-បំផុសសំនួរ	-កុមារឆ្លើយបានស្មាន

-គ្រូចែកកុមារជាក្រុមតូច និងធ្វើការណែនាំពីរបៀបលេង	-ចែកកុមារជាក្រុមតូច និងធ្វើការណែនាំពីរបៀបលេង -ល្បែងនេះយើងអាចលេងម្តង៤នាក់បាន ឬច្រើនជាងនេះក៏បានដែរ សម្រាប់មានការប្រកួតប្រជែងក្នុងពេលលេងម្តងអាចនឹងកំណត់ពេលវេលា ១ ឬ២នាទីសម្រាប់ស្តូចយកកំប៉ុងទាំងនោះ ថាតើអ្នកណាអាចស្តូចបានច្រើនជាងគេ។នៅពេលដែលគ្រប់ពេលវេលាដែលបានកំណត់រួចរាល់ហើយ តែមិនមានអ្នកណាដែលអាចស្តូចបានទេ មានន័យថាពួកគេទាំងពីរស្មើគ្នាតែម្តង តែបើអ្នកណាដែលស្តូចបានច្រើនជាង អ្នកហ្នឹងជាអ្នកដែលឈ្នះ។ លែងបែបនេះរហូតដល់គ្រប់គ្នា ឬគ្រប់ពេលវេលាដែលសាកសមសម្រាប់ថ្នាក់របស់អ្នកជាការស្រេច។	-កុមារចូលក្រុម -កុមារស្តាប់
-គ្រូចែកសម្ភារដល់កុមារ -គ្រូឱ្យក្រុមនីមួយៗ អនុវត្ត -គ្រូឱ្យក្រុមនីមួយៗ បង្ហាញលទ្ធផល	-ចែកសម្ភារដល់កុមារ -អនុវត្ត -ផ្ទៀងផ្ទាត់ ជំហានទី៤ ពង្រឹងចំណេះដឹង -បុរេគណិត ល្បែងស្តូចត្រី ជំហានទី៥ បណ្តាំធ្វើ -លើកសរសើររួម ឬក្រុមនិងផ្តាំធ្វើ	-យកសម្ភារៈ -កុមារលេងតាមក្រុមតូច -កុមារបង្ហាញលទ្ធផលនៃ
-តើអំបាញ់មិញកូនបានរៀនបុរេគណិតល្បែងអ្វី? -ចាំ! កូនៗទាំងអស់គ្នាធ្វើបានល្អណាស់ ថ្ងៃក្រោយធ្វើឲ្យបានល្អជាងនេះណា...! ។		-កុមារឆ្លើយ -ស្តាប់

បានឃើញ និងឯកភាព
នាយកសាលា

សុខាភិបាល ថ្ងៃទី.....ខែ.....ឆ្នាំ.....
គ្រូបង្កើតថ្នាក់

តាន់ រចនា