



សកម្មភាព ៖ ល្បែងបង្កើតសួរ

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនចលនាតូច៖

ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំងនិងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក

សិក្សាសង្គម ៖ ចម្រៀង និងតន្ត្រី៖ ចំណេះដឹងបច្ចេកទេស ចលនា ការច្នៃប្រឌិតនិងបទពិសោធន៍ផ្នែកតន្ត្រី

៖ ការយល់ដឹងនិងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព៖

៖ គំនូរនិងសកម្មភាពកសាង៖

ការយល់ដឹងនិងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព៖

ភាសាខ្មែរ ៖ ការស្គាល់តួអក្សរ៖ ការយល់ដឹងអំពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំឡេង

គោលបំណង

ចិត្តចលនា ៖ បំណិនសម្បទា៖

ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាដៃដោយការទប់លំនឹង

និងសម្របសម្រួលទៅនឹងភ្នែកក្នុងពេលធ្វើអ្វីមួយ ឬលេងល្បែងអ្វីមួយ។

សិក្សាសង្គម ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីការទះដៃបន្ទូរ ឬគោះសម្ភារនានា តាមចង្វាក់ភ្លេង។

បំណិនសម្បទា៖ ទះដៃបន្ទូរ គោះសម្ភារនានាតាមចង្វាក់ភ្លេង។

៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបបត់ រោយ ដេរ ត្បាញ សួនរូប គូរ ផាត់ពណ៌ ហែក កាត់ បិទបត់... ដើម្បីបង្កើតជារូបភាពផ្សេងៗ។

ភាសាខ្មែរ ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីសូរសំឡេងសត្វឬវត្ថុនានានៅក្នុងបរិស្ថាន

បំណិនសម្បទា៖ បង្ហាញពីភាពខុសគ្នានៃសូរសំឡេង

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យមនិងខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ កាំភ្លើងបាញ់ការ ហ្វឹក កាំបិតមុត ឈើឬចង្ក្រ៖២ ប្រអប់កេសនិងកំប៉ុង៣

(កំប៉ុងប្រភេទបែបណាក៏បានដែរ)

ការរៀបចំ ៖ បង្កើតជាស្តារនេះមួយឈុតសម្រាប់បង្ហាញទៅកាន់កុមារ មុននឹងឱ្យកុមារចាប់ផ្តើមលេង ឬបង្កើត។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. ដំបូងសួរកុមារពីឧបករណ៍តន្ត្រីជាមុនសិន ថាតើកុមារស្គាល់វាបានឬទេ? តើកូនស្គាល់ស្ទើរដែរឬទេ?
តើកូនៗចង់បង្កើតឬធ្វើស្ទើរដែរឬទេ?
2. ប្រាប់កុមារថា ថ្ងៃនេះយើងនឹងទៅបង្កើតស្ទើរទាំងអស់គ្នា។
3. ចាប់ផ្តើមប្រាប់កុមារពីរបៀបបង្កើតស្ទើរឱ្យបានត្រឹមត្រូវទៅកាន់កុមារ
 - ប្រើប្រអប់កេសមួយ
 - យកកំប៉ុងដាក់ជាបីជ្រុង ជាត្រីកោណ
 - គូរតាមរាងកំប៉ុងដែលបានដាក់ តែពាក់កណ្តាល
 - ប្រើកាំបិតស្រួចកាត់តាមស្នាមដែលបានគូស។ បញ្ជាក់៖ ចោះវារួច មិនត្រូវកាត់វាចោលទេ
 - បន្ទាប់ពីបានចោះវារួចបាន៣កន្លែង ដាក់កំប៉ុងទាំង៣ទៅក្នុងរន្ធដែលបានចោះនិងដាក់រៀងផ្នែក
ឬបញ្ជិតបន្តិច ដូចក្នុងរូបភាព។
 - បន្ទាប់មក ប្រើកាំភ្លើងបាញ់ការ បិទវាឱ្យជាប់ល្អកុំឱ្យវាបូតមកវិញ
 - បិទបែបនេះរហូតទាំង៣កំប៉ុងហ្នឹងតែម្តង ជាការស្រេច។
 - ប្រើឈើចង្កឹះសម្រាប់វាយស្ទើរដែលបានបង្កើតនោះ។
4. ល្បែងសកម្មភាពនេះ បន្ទាប់ពីបង្កើតវារួច ឱ្យកុមារលេងដោយវាយស្ទើរម្នាក់ម្តងបានយើងសប្បាយរីករាយ។

