



សកម្មភាព ៖ ល្បែងគូរលើខ្នងទស្សន៍ទាយ

ចិត្តចលកាព ៖ បំណិនចលករតូច៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង និងសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំដៃ
 ប្រាមដៃនិងសាច់ដុំភ្នែក ។
 ៖ បំណិនចលករធំ៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង ដើម្បីសម្របសម្រួលទៅនឹងរាងកាយបានរឹងមាំល្អ

បុរេគណិត ៖ បញ្ញត្តិនៃរូបរាង លំហ និងទំហំ ៖ ការស្គាល់ រូបរាង ទម្រង់ធរណីមាត្រ
 (រង្វង់ ការ៉េ ត្រីកោណ) ឬទំហំ (តូច-ធំ)។

សិក្សាសង្គម ៖ បំណិនទំនាក់ទំនង៖ បំណិនរស់នៅក្នុងសង្គមនិងទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិដែល
 មានវ័យប្រហាក់ប្រហែលគ្នា។

ភាសាខ្មែរ ៖ ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការនិងនិមិត្តសញ្ញា៖ ការប្រើប្រាស់ការប៉ះពាល់
 កាយវិការជាសញ្ញាដើម្បីបញ្ជូនព័ត៌មាន។
 ៖ ការយល់ពីវាក្យស័ព្ទនិងការនិយាយ៖ ការប្រាប់ឈ្មោះឆ្លើយតបឬទស្សន៍ទាយឈ្មោះ រូបភាព
 អក្សរដែលគេបានគូរ។

គោលបំណង

ចិត្តចលកាព ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបធ្វើចលនាដៃនិងប្រាមដៃក្នុងការគូរ ឬសរសេរលើ
 ខ្នងមិត្តភក្តិតាមការណែនាំ។

បំណិនសម្បទា៖

- ប្រើប្រាស់ចលនាសាច់ដុំតូចប្រាមដៃនិងសម្របសម្រួលចលនាដៃនិងភ្នែក
 ក្នុងការគូរ ឬសរសេរលើខ្នងបានច្បាស់លាស់។
- ទប់លំនឹងរាងកាយ និងស្ងប់ស្ងាត់ដើម្បីផ្ទៀងស្តាប់ និងផ្ដោតអារម្មណ៍
 ពេលមិត្តភក្តិកំពុងគូរ ពេលកំពុងលេងល្បែង។

បុរេគណិត ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីឈ្មោះរូបរាង រាងធរណីមាត្រ ឬតួលេខដែលបានគូរនៅលើខ្នង។
បំណិនសម្បទា៖ ស្គាល់ និងប្រៀបធៀបរូបរាង ទំហំ ឬតួលេខដែលបានទស្សន៍ទាយ។

- រាប់ចំនួន ចំណុច ដែលបានគូរនៅលើខ្នងបានត្រឹមត្រូវ។

ភាសាខ្មែរ ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់ឈ្មោះរូបភាព ឬតួអក្សរដែលទស្សន៍ទាយត្រូវតាមរយៈការសន្ទនា។

 បំណិនសម្បទា៖ ប្រៀបធៀប និងប្រើប្រាស់កាយវិការ ឬនិមិត្តសញ្ញា
 ដើម្បីទំនាក់ទំនង និងទស្សន៍ទាយពាក្យ ឬរូបភាពផ្សេងៗ។

សិក្សាសង្គម ៖ វិជ្ជាសម្បទា៖ ប្រាប់បានពីរបៀបលេងល្បែងគួរលើខ្នងទស្សន៍ទាយជាដៃគូ ឬជាក្រុម។
 បំណិនសម្បទា៖ សហការ និងធ្វើការទំនាក់ទំនងល្អ ជាមួយមិត្តភក្តិក្នុងពេលលេងល្បែង
 បានល្អនិងព្រមគ្នា។

 ចរិយាសម្បទា៖ បង្ហាញនូវស្មារតីសាមគ្គីភាព ការចែករំលែក
 និងការយោគយល់គ្នាក្នុងពេលលេងល្បែងជាមួយមិត្តភក្តិ។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាស និងដីខ្មៅ

ការរៀបចំ ៖
- រៀបចំកន្លែង ធំទូលាយ និងមានសុវត្ថិភាព
- បែងចែកកុមារជាដៃគូ (២នាក់) ឬជាជួរ/ក្រុមតូច ដោយឱ្យអង្គុយ ឬឈរតម្រៀបជួរមុខក្រោយ ។

សេចក្តីណែនាំ ៖

1. សួរកុមារថាស្គាល់ញាណទាំងប្រាំអត់? ឬឱ្យកុមារច្រៀងបទវិញ្ញាណទាំងប្រាំជាមុនសិនក៏បានដែរ។
2. បន្ទាប់ពីកុមារច្រៀងរួច គ្រូអាចប្រាប់កុមារថាល្បែងដែលយើងលេងនេះ
គឺទាក់ទងទៅនឹងការប្រើប្រាស់ញាណផងដែរ។
3. ប្រាប់កុមារពីរបៀបលេងល្បែងសកម្មភាពជាមុនសិន
 - ល្បែងនេះលេងម្តងពីរនាក់



- កុមារទាំងពីរឈរពីមុខពីក្រោយគ្នា
- អ្នកខាងក្រោយព្យាយាមសរសេរនៅលើខ្នងអ្នកខាងមុខ (សរសេរអ្វីក៏បានដែរ ដូចជា ព្យញ្ជនៈខ្មែរ អង់គ្លេស លេខខ្មែរ រាងធរណីមាត្រ ជាដើម)



- នៅពេលដែលកុមារខាងក្រោយសរសេរខ្លួនរួច កុមារខាងមុខត្រូវនិយាយថាតើ កុមារខាងក្រោយសរសេរអ្វី?



- នៅពេលដែលកុមារខាងមុខទាយត្រូវ គេនឹងក្លាយជាអ្នកដែលចូកែ។
- ល្បែងនេះយើងអាចប្តូរកុមារដែលនៅខាងក្រោយ មកនៅខាងមុខវិញម្តង ដើម្បីឱ្យកុមារខាងមុខគួរខ្លួនម្តង
- លេងបែបនេះរហូតអស់កុមារក្នុងថ្នាក់ និងគ្រប់ម៉ោងជាការស្រេច។