សកម្មភាព ៖ ល្បែងបត់យន្តហោះក្រដាស

សិក្សាសង្គម

គំនូរ និងសកម្មភាពកសាង (ការយល់ដឹង និងការពេញចិត្តចំពោះសិល្បៈតាមរយៈការបង្កើតរូបភាព)។

បុរេគណិត

រូបរាង និងទំហំ (បញ្ញត្តិរូបរាង និងទំហំ)។

គោលបំណង ៖

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់ពីរបៀបបត់សន្លឹកកិច្ចការ បិទ បត់ គូរ រចនា បង្កើតជារូបភាពផ្សេងៗ និងបង្ហាញពីអ្វីដែលបង្កើតឡើងបាន។

(បុរេគណិត) ប្រាប់ឈ្មោះរាងធរណីមាត្រសាមញ្ញដែលមានរាង ដូចជារង្វង់ ការេ ចតុកោណកែង។ ប្រាប់បានពីទីតាំងវត្ថុធៀបទៅនឹងវត្ថុមួយទៀតដោយប្រើពាក្យខាងលើ ខាងក្រោម ខាងឆ្វេង ខាងស្តាំជាដើម(ការបង្ហោះយន្តហោះរបស់ក្មេងៗ)។

កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម ខ្ពស់

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង "តើអ្នកចង់ធ្វើការងារអ្វី? "

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ក្រដាស ឬពណ៌

ការរៀបចំ ៖ រៀនពីរបៀបបត់ក្រដាសជាមុនសិន និងបោះពុម្ពសេចក្តីណែនាំ (ស្រួល / ពិបាក)

សេក្តីណែនាំ៖

1. សួរក្មេងៗថា៖ តើអ្នកបើកយន្តហោះគេហៅថាអ្វី? (អ្នកបើកយន្តហោះ)
2. សរសេរពាក្យ ឬ បិតរូបអ្នកបើកយន្តហោះលើក្តារខៀន និងប្រាប់ឱ្យក្មេងនិយាយតាមអ្នក ។
3. ប្រាប់ក្មេងៗថា៖ មេរៀននេះកូនៗមិនមែនក្លាយជាអ្នកបើកយន្តហោះទេ តែកូនៗនឹងបត់ក្រដាសធ្វើជាយន្តហោះដោយខ្លួនឯង ។
4. បង្ហាញក្មេងៗពីរូបយន្តហោះដែលអ្នកបានធ្វើរួចរាល់នោះ ។
5. ចែកក្រដាសដែលអ្នកបានត្រៀមទុក ទៅឱ្យពួកគេម្នាក់ ១សន្លឹកៗ ។
6. ត្រូវបត់យន្តហោះថ្មីតាមជំហាននីមួយៗ ឱ្យក្មេងៗបត់តាមបណ្តើរមើលបណ្តើរ។ សូមអ្នកគ្រូប្រើពាក្យបញ្ញត្តិទាក់ទងនឹងបុរេគណិត ។ ឧទាហរណ៍. "បត់ក្រដាស**ពាក់កណ្តាល**ជារាង**ត្រីកោណ**" ។
7. ឱ្យពេលវេលាក្មេងៗទាំងអស់ឱ្យគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការបត់យន្តហោះតាមអ្នក ។

8. នៅពេលដែលពួកគេធ្វើជារូបយន្តហោះនោះហើយ អ្នកត្រូវលេងជាមួយពួកគេដែរ ។
9. និយាយប្រាប់ក្មេងៗពីសុវត្ថិភាពជាចំបង សូមកុំគប់ទៅបក់គ្នា។
10. អ្នកអាចឱ្យពួកគេចេញទៅលេងនៅក្រៅថ្នាក់ក៏បានដែរ។

ការប្រែប្រួលះ

ក្មេងៗទាំងអស់អាចផាត់ពណ៌នៅលើក្រដាសយន្តហោះហ្នឹងបាន។

ជ្រើសរើសរូបយន្តហោះដែលពិបាកជាងគេ ក្នុងការបត់ក្រាដាសក្នុងថ្នាក់។