ល្បែងសិក្សា

អ្នកនិពន្ធ៖ យ៉ុន សុខហេង

គាំទ្រថវិកាលើការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អដោយ៖

“មូលនិធិការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍”

២០២២

គណៈកម្មការនិពន្ធ៖ យ៉ុន សុខហេង

គណៈកម្មការរចនាទំព័រ ៖ លោកស្រី សំបាត់ អ៊ាត លោកស្រី ឈុំ ពៅ

គណៈកម្មការត្រួតពិនិត្យ៖

១. លោក ហ៊ាង សុផុន

២. លោកស្រី ស៊ុន ណៃស៊ីម

បុព្វកថា

ដំណើរអភិវឌ្ឍនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជានៅក្នុងយុគសម័យទំនើបនេះ ជាមេរៀនដ៏ជោគជ័យបំផុតមួយដែលចាប់ឫសគល់ចេញពីការបញ្ចប់របបប្រល័យពូជសាសន៍ ការបញ្ចប់សង្គ្រាម ការផ្សះផ្សារជាតិ ការកសាងមូលដ្ឋានរឹងមាំនៃសន្តិភាពនិងស្ថេរភាព និងការអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ច។ នៅក្រោយពេលដែលសន្តិភាពត្រូវបានកើតឡើងដោយបរិបូរណ៍នៅឆ្នាំ១៩៩៨ កម្ពុជាទទួលកំណើនសេដ្ឋកិច្ចខ្ពស់ គឺប្រមាណ៨%ក្នុងមួយឆ្នាំ។ លើសពីនេះទៀតអត្រានៃភាពក្រីក្រត្រូវបានកាត់បន្ថយពីប្រមាណ៥៣%នៅឆ្នាំ២០០៤មកនៅទាបជាង១០% នៅឆ្នាំ២០១៩។ ដំណើរនៃការអភិវឌ្ឍជាតិជាសកម្មភាពដែលបន្តទៅមុខជាប់ជានិច្ច ហើយគោលនយោបាយថ្មីៗដែលមានលក្ខណៈអន្តរវិស័យគ្របដណ្ដប់ ក៏កំពុងលេចរូបរាងឡើងដើម្បីតម្រង់ទិសកម្ពុជាឆ្ពោះទៅកាន់ប្រទេសមានប្រាក់ចំណូលមធ្យមកម្រិតខ្ពស់នៅឆ្នាំ២០៣០ និងឈានឡើងជាប្រទេសមានប្រាក់ចំណូលខ្ពស់ នៅឆ្នាំ២០៥០។ ការប្រែប្រួលឆាប់រហ័សនៃនិម្មាបនកម្មពិភពលោក និងតំបន់រួមទាំងទំនាក់ទំនងភូមិសាស្ត្រនយោបាយ បានផ្ដល់កាលានុវត្តភាពសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍឧស្សាហកម្មនៅកម្ពុជា ដែលត្រូវបានរាជរដ្ឋាភិបាលចាត់ទុកជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃកំណើនសេដ្ឋកិច្ចកម្ពុជា។ រាជរដ្ឋាភិបាលកម្ពុជាបានកំពុងបន្តពង្រឹង និងអភិវឌ្ឍវិស័យអប់រំឆ្ពោះទៅរកការស្រាវជ្រាវ និងនវានុវត្តន៍ដើម្បីពង្រឹងសមត្ថភាពនិងជំនាញរបស់ធនធានមនុស្សនៅកម្ពុជាឱ្យស្របទៅនឹងបរិបទថ្មីនៃការអភិវឌ្ឍ ជាពិសេសការពង្រឹងសហគ្រិនភាពក្នុងការរៀបចំម៉ូដែលធុរកិច្ចថ្មីៗ។ ដើម្បីចាប់យកកាលានុវត្តភាពពីបដិវត្តន៍ឧស្សាហកម្មទី៤ និងសេដ្ឋកិច្ចឌីជីថលដែលកំពុងផុសផុលឡើង ប្រព័ន្ធអេកូឡូហ្ស៊ីដែលបង្កលក្ខណៈអំណោយផលដល់ការបង្កើតថ្មី នវានុវត្តន៍ ការស្រាវជ្រាវ និងអភិវឌ្ឍន៍ ត្រូវតែមានការកែលម្អ។

បណ្ដាប្រទេសនៅទ្វីបអាស៊ីកំពុងនាំមុខក្នុងការវិនិយោគលើការស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍ ដោយមានភាគហ៊ុនប្រមាណ៤៤% នៃការវិនិយោគទាំងមូលរបស់ពិភពលោក។ ប្រទេសចិនកំពុងបន្តកសាងហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធនៃការវិនិយោគលើការស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍ ក៏ដូចជាសមត្ថភាពមនុស្ស។ ផ្ទុយទៅវិញ ប្រទេសនៅទ្វីបអាមេរិកខាងត្បូង និងអាហ្វ្រិក កំពុងស្ថិតនៅឆ្ងាយពីការវិនិយោគនេះ ហើយជាលទ្ធផល ប្រទេសទាំងនោះក៏ពុំមានកំណើនសេដ្ឋកិច្ចគួរឱ្យកត់សម្គាល់ដែរ។ ទុនវិនិយោគសរុបលើការស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍរបស់ប្រទេសនៅទ្វីបអាមេរិកខាងត្បូនិងអាហ្វ្រិក មានប្រមាណ៥%នៃការវិនិយោគទាំងមូលរបស់ពិភពលោក ក្នុងពេលដែលតំបន់ទាំង២នេះមានប្រជាជនប្រមាណ២០%នៃប្រជាជនពិភពលោក។ ប្រទេសចំនួន៦ដែលមានលំដាប់ខ្ពស់ជាងគេនៅក្នុងការវិនិយោគលើការស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍ រួមមានសហរដ្ឋអាមេរិក ចិន ជប៉ុន អាល្លឺម៉ង់ ឥណ្ឌា និងកូរ៉េខាងត្បូង ដែលស្មើនឹងប្រមាណ៧០%នៃទុនវិនិយោគសរុបរបស់ពិភពលោក។

តើចំណេះដឹង ផលិតផល និងសេវាកម្មថ្មីទាំងនេះកើតឡើងពីអ្វី? ហើយកើតឡើងដោយរបៀបណា? ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជាកំពុងតែកសាងមូលដ្ឋានសម្រាប់ការត្រៀមខ្លួនទទួល និងប្រកួតប្រជែងក្នុងយុគសម័យបដិវត្តឧស្សាហកម្មទី៤ នៅក្នុងសេដ្ឋកិច្ចដែលផ្អែកលើពុទ្ធិ ហើយដែលប្រការនេះចាំបាច់តម្រូវឱ្យពលរដ្ឋកម្ពុជា ត្រូវក្លាយខ្លួនជាពលរដ្ឋឌីជីថល ពលរដ្ឋសកល និងពលរដ្ឋដែលប្រកបដោយការទទួលខុសត្រូវ ដែលមានសមត្ថភាពក្នុងការផលិត ចែកចាយ និងប្រើប្រាស់ពុទ្ធិដើម្បីទទួលមនុញ្ញផល និងរួមចំណែកក្នុងកំណើន។ ធនាគារពិភពលោកបានធ្វើការកត់សម្គាល់តាំងពីឆ្នាំ២០០២នូវបម្លាស់ប្តូរនៃមូលដ្ឋានសេដ្ឋកិច្ច ពីសេដ្ឋកិច្ចដែលពឹងផ្អែកលើកម្លាំងពលកម្ម និងធនធានអតិកម្ម (Labour and Resource Based Economy) ទៅកាន់សេដ្ឋកិច្ចដែលពឹងផ្អែកលើពុទ្ធិ (Knowledge Based-Economy) ដែលក្នុងន័យនេះ ពុទ្ធិគឺជាគន្លឹះនៃការអភិវឌ្ឍ។ អាស្រ័យហេតុនេះ នៅលើគន្លងដែលកម្ពុជាកំពុងធ្វើដំណើរឆ្ពោះទៅកាន់សេដ្ឋកិច្ចឌីជីថល សង្គមកម្ពុជាត្រូវតែមានសមត្ថភាពក្នុងការផលិត ជ្រើសរើស បន្សាំ បង្កើតមុខរបរ និងប្រើប្រាស់ពុទ្ធិ ដើម្បីរក្សានិរន្តរភាពនៃកំណើន និងកែលម្អជីវភាពរស់នៅ។ សមត្ថភាពទាំងនេះ អាចកើតឡើងនៅពេលពលរដ្ឋកម្ពុជាមានឱកាសក្នុងការទទួលបានបទពិសោធន៍ពីការស្រាវជ្រាវ ការបណ្តុះគំនិតច្នៃប្រឌិត និងការស្វែងរកនវានុវត្តន៍។

កំណែទម្រង់វិស័យអប់រំ គឺជាការត្រួសត្រាយមាគ៌ាសម្រាប់ដំណើរឆ្ពោះទៅកាន់សង្គមប្រកបដោយពុទ្ធិ និងប្រជាពលរដ្ឋប្រកបដោយភាពរស់រវើក។ តាមរយៈមូលដ្ឋានអប់រំ សង្គមប្រកបដោយពុទ្ធិនឹងប្រមូលផ្តុំ បង្កើត និងចែករំលែក ទៅកាន់សមាជិកក្នុងសង្គមនូវសម្បទាអប់រំ ពិសេសគឺពុទ្ធិសម្បទាក្នុងបុព្វហេតុនៃមនុស្សជាតិនិងឧត្តមប្រយោជន៍នៃប្រទេស។ សង្គមប្រកបដោយពុទ្ធិ គឺពុំគ្រាន់តែជាសង្គមដែលសម្បូរព័ត៌មានប៉ុណ្ណោះទេ តែជាសង្គមដែលប្រជាពលរដ្ឋអាចធ្វើបរិវត្តកម្មពីព័ត៌មានទៅជាមូលធនប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។ ការរីកចម្រើនទៅមុខជាលំដាប់នៃបច្ចេកវិទ្យានិងតំណភ្ជាប់ បានពង្រីកព្រំដែននៃការចូលទៅកាន់ និងការទទួលបានព័ត៌មានជាសកល ហើយដែលក្នុងន័យនេះ ការអប់រំនឹងបន្តវិវត្តទៅមុខនិងមានការផ្លាស់ប្តូរ។ សង្គមមួយដែលមានអំណាន និងរបាប់ជាបុរេលក្ខខណ្ឌនៃជីវភាពប្រចាំថ្ងៃនៃប្រជាពលរដ្ឋ ពេលនោះបំណិននៃអំណាន និពន្ធ និងការគណនាលេខនព្វន្ត គឺជាចលករនៃការរៀនរបស់សិស្ស។ ធាតុដ៏ចម្បងមួយដែលស្ថិតនៅក្នុងការកសាងសង្គមដែលប្រកបដោយពុទ្ធិគឺសៀវភៅសិក្សា ហើយការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សាជាប្រចាំ គឺជានវានុវត្តន៍នៃវិស័យអប់រំដែលនាំទៅរកការសិក្សាពេញមួយជីវិត ការអភិវឌ្ឍសម្បទាអប់រំ និងការចែករំលែកចំណេះដឹង។ មូលដ្ឋានអប់រំ ជាពិសេសគឺគ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សាត្រូវមានតួនាទីដែលប្រកបដោយការឆ្លើយតបចំពោះតម្រូវការខាងលើនេះ។ សាស្ត្រាចារ្យ អ្នកស្រាវជ្រាវ និងបុគ្គលិកអប់រំត្រូវបន្តសិក្សាជាប់ជានិច្ចតាមរយៈការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សា ហើយដែលសៀវភៅសិក្សាទាំងនេះនឹងក្លាយជាស្ពាននៃទំនាក់ទំនងរវាងនវានុវត្តន៍នៃបច្ចេកវិទ្យា និងការរៀននិងបង្រៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។

សង្គមដែលប្រកបពុទ្ធិ ក៏ជាសង្គមដែលបណ្ដុះឱ្យមានរចនាសម្ព័ន្ធទន់នៃសេដ្ឋកិច្ចដែលពឹងផ្អែកលើពុទ្ធិដែរ។ ឧទាហរណ៍ជាក់ស្ដែងនៃបែបផែននេះរួមមាន Silicon Valley នៃសហរដ្ឋអាមេរិក សួនឧស្សាហកម្មវិស្វកម្មអាកាសយានយន្តនិងយានយន្តនៅទីក្រុង Munich ប្រទេសអាល្លឺម៉ង់ តំបន់ជីវបច្ចេកវិទ្យានៅក្រុង Hyderabad ប្រទេសឥណ្ឌា តំបន់ផលិតគ្រឿងអេឡិចត្រូនិក និងសារ-គមនាគមន៍ ឌីជីថលនៅទីក្រុង Seoul ប្រទេសកូរេខាងត្បូង ក៏ដូចជាសួនឧស្សាហកម្មថាមពល និងឥន្ធនគីមីសាស្ត្រនៃប្រទេសប្រេស៊ីល ហើយក៏នៅមានទីក្រុងនៃប្រទេសជាច្រើនទៀតនៅលើពិភពលោក លក្ខណៈសម្បត្តិនៃទីក្រុងទាំងនេះគឺការប្រើប្រាស់និន្នាការនៃការអភិវឌ្ឍដែលជំរុញ និងតម្រង់ទិសដោយចំណេះដឹង ហើយដែលចំណេះដឹងទាំងនោះកើតចេញជាដំបូងពីការវិនិយោគទៅលើគ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា ស្ថាប័នស្រាវជ្រាវ មជ្ឈមណ្ឌលឧត្តមភាពនៃជំនាញជាន់ខ្ពស់ ការប្រកួតប្រជែងដោយគុណាធិបតេយ្យ និង ជាពិសេសគឺការបណ្ដុះវប្បធម៌អំណាននិងនិពន្ធសៀវភៅ។ ល្បឿននៃការរីកចម្រើនផ្នែកពុទ្ធិ និងបច្ចេកវិទ្យាកំពុងមានសន្ទុះលឿនជាងអ្វីដែលសិស្ស និងនិស្សិតអាចទទួលបានពីគ្រូនៅគ្រឹះស្ថានសិក្សា ដែលធ្វើឱ្យគោលដៅនៃការអប់រំនៅពេលបច្ចុប្បន្ននេះ មានការប្រឈមខ្លាំងជាងពេលណាទាំងអស់។ ឧទាហរណ៍ ក្នុងមួយឆ្នាំ មានសៀវភៅជាង២,២លានចំណងជើង ត្រូវបានសរសេរ និងបោះពុម្ព ដែលក្នុងនោះប្រទេសចិនមាន៤៤០ពាន់ ចំណែកឯសហរដ្ឋអាមេរិកមាន ៣០៥ ពាន់ និងប្រទេសរុស្ស៊ីមាន ១២០ពាន់ចំណងជើង។

ខណៈពេលដែលបច្ចេកវិទ្យាកំពុងរីកចម្រើនជារៀងរាល់ថ្ងៃ មធ្យោបាយសម្រាប់អំណានក៏មានច្រើនជម្រើសសម្រាប់សិស្ស និស្សិត និងសាធារណៈជនរួមមានការអានសៀវភៅ ការអានលើឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិក ការអានដោយប្រើទូរសព្ទវៃឆ្លាត និងការអានលើកុំព្យូទ័រ ដែលសុទ្ធសឹងជាមធ្យោបាយសំខាន់ៗដែលនាំអ្នកអានទាំងឡាយឱ្យសម្រេចគោលបំណងអានរបស់ខ្លួន។ ម្យ៉ាងវិញទៀត អំណានដោយប្រើមធ្យោបាយបច្ចេកវិទ្យាទំនើប ចំណាយពេលតិច ងាយស្រួលអាន និងជួយដល់បរិស្ថានមួយកម្រិតទៀត។ នាពេលបច្ចុប្បន្ន សិស្ស និស្សិត និងសាធារណៈជនកម្ពុជាដែលស្រឡាញ់អំណានកំពុងតែប្រើប្រាស់មធ្យោបាយអំណានទាំងនេះ។ បើយើងក្រឡេកមើលទៅប្រទេសជឿនលឿន ទោះបីជាបច្ចេកវិទ្យារីកចម្រើនខ្លាំងយ៉ាងណា អំណានតាមរយៈសៀវភៅនៅតែមានសន្ទុះដដែល។ ម្យ៉ាងវិញទៀត បច្ចេកវិទ្យាអានបែបទំនើបតាមរយៈឧបករណ៍ទំនើប អាស្រ័យលើលទ្ធភាពនៃធនធានអប់រំឌីជីថល និងមាតិកាឌីជីថលគ្រប់គ្រាន់ដែលបានផលិត និងបង្ហោះចែកចាយសម្រាប់អំណាន។

ក្នុងបរិបទកម្ពុជា ជាពិសេសក្នុងបរិការណ៍នៃការផ្ទុះរីករាលដាលនៃជំងឺកូវីដ-១៩ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានជំរុញឱ្យមានបរិវត្តកម្មឌីជីថលនៅក្នុងអេកូស៊ីស្ដែមនៃការអប់រំ ជាពិសេសការអប់រំតាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិកនិងការអប់រំពីចម្ងាយដើម្បីលើកកម្ពស់អំណានតាមរយៈការផលិតមាតិកា

ឌីជីថលដែលមានភាពចំរុះ ការកសាងសមត្ថភាពផ្នែកតំណភ្ជាប់និងវេទិកាឌីជីថល ការពង្រីកវិសាលភាពនៃមជ្ឈមណ្ឌលទិន្នន័យ និងការលើកកម្ពស់គុណភាពនៃការផលិតធនធានអប់រំឌីជីថល គួបផ្សំជាមួយការចែកសន្លឹកកិច្ចការឱ្យសិស្សយកទៅរៀននៅផ្ទះ និងការចុះទៅជួបជាមួយសិស្សជាបណ្តុំនៅតាមសហគមន៍។ ក្នុងន័យលើកកម្ពស់អំណាន និងភាពសម្បូរបែបនៃធនធានសៀវភៅសិក្សាឱ្យកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាពនិងភាពសក្តិសិទ្ធិ និងផ្តល់ឱកាសអំណានកាន់តែច្រើនថែមទៀតដល់សិស្សានុសិស្ស និស្សិត និងសាធារណៈជន ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាលើកទឹកចិត្តនូវចំណុចមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖

1. សាស្ត្រាចារ្យ អ្នកស្រាវជ្រាវ និងបុគ្គលិកអប់រំ សូមបន្តនិងបង្កើនការបោះពុម្ពស្នាដៃបន្ថែមទៀត ដើម្បីធ្វើឱ្យធនធានសម្រាប់អំណានកាន់តែសម្បូរបែប ជាពិសេសធនធានអំណានជាខេមរភាសា

2. គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា សូមផ្តល់លទ្ធភាពគ្រប់បែបយ៉ាង ដើម្បីឱ្យបុគ្គលិកអប់រំគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់ និង និស្សិតគ្រប់កម្រិតសិក្សាអាចចូលរួមអាន និងសិក្សាស្រាវជ្រាវតាមគ្រប់លទ្ធភាពជាមួយធនធានអំណាន ជាពិសេសការរៀបចំឱ្យមានពេលវេលាសម្រាប់សហសិក្សា និងអំណានក្នុងបណ្ណាល័យ

3. សាស្ត្រាចារ្យតាមមុខវិជ្ជា និងអ្នកស្រាវជ្រាវតាមជំនាញឬវិស័យត្រូវរៀបចំដំណើរការរៀនបង្រៀននិងស្រាវជ្រាវដែលមានដាក់បញ្ចូលកិច្ចការស្វ័យសិក្សា សហសិក្សា ឬការស្រាវជ្រាវបណ្ណាល័យដែលតម្រូវឱ្យនិស្សិត ត្រូវអាននិងស្រាវជ្រាវជាមួយធនធានអំណាន

4. គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា និងមជ្ឈមណ្ឌលស្រាវជ្រាវ ត្រូវខិតខំឱ្យអស់លទ្ធភាពក្នុងការបង្កើតបណ្ណាល័យ មជ្ឈមណ្ឌលរក្សាឯកសារ ឬមជ្ឈមណ្ឌលអប់រំឌីជីថល ជាដើម ដើម្បីឱ្យបុគ្គលិកអប់រំគ្រប់លំដាប់ថ្នាក់និងនិស្សិតគ្រប់កម្រិតសិក្សា អាចទទួលបាន និងស្វែងរកប្រភពសម្រាប់អំណាន កាន់តែសម្បូរបែប និងមានភាពបត់បែន ឆ្លើយតបតាមតម្រូវការអ្នកអាន

5. និស្សិតគ្រប់កម្រិតសិក្សា ត្រូវខិតខំនិងចំណាយពេលអាន និងចាត់ទុកវប្បធម៌ និងអាកប្បកិរិយាអំណានជាផ្នែកមួយ នៃពេលវេលានិងភាពស៊ីវិល័យនៃជីវិតប្រចាំថ្ងៃ

6. បងប្អូនជនរួមជាតិ ដែលជាមាតាបិតា ឬអ្នកអាណាព្យាបាល សូមជួយជំរុញនិងបង្កលក្ខណៈកាន់តែ ច្រើនថែមទៀត ជាពិសេសការលៃលកចំណាយនៅក្នុងគ្រួសារសម្រាប់ការទិញសម្ភារៈសិក្សា សៀវភៅអាន និងឧបករណ៍សម្រាប់អំណានដល់កូនៗ ដែលចាត់ទុកជាការ វិនិយោគមួយដ៏សំខាន់ សម្រាប់ បង្កើនចំណេះដឹង និងអនាគតរបស់ពួកគេ។

ដោយមានការគាំទ្រពីក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ នៅឆ្នាំ២០២០ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានបង្កើតមូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ដែលហៅកាត់ថា“មូលនិធិ ស.គ.ន” និងហៅជាភាសាអង់គ្លេសថា The Research Creativity and Innovation Fund ដែលហៅកាត់ជាភាសាអង់គ្លេសថា “RCI Fund”។ គោលដៅចម្បងនៃមូលនិធិនេះ គឺរួមចំណែកលើកកម្ពស់វប្បធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ បំផុសគំនិតច្នៃប្រឌិត និងជំរុញការធ្វើនវានុវត្ត ដើម្បីជាប្រយោជន៍ដល់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែលឆ្លើយតបទៅនឹងទីផ្សារពលកម្ម និងសាកលភាវូបនីយកម្ម។ មូលនិធិ ស.គ.ន បានសម្រេចកំណត់ប្រធានបទ ជាអាទិភាពសម្រាប់ការគាំទ្រដោយមូលនិធិចំនួន៣ រួមមាន ឌីជីថលនីយកម្មសម្រាប់បដិវត្តឧស្សាហកម្ម៤.០ (Digitalization for IR.4.0)ការស្រាវជ្រាវអនុវត្តលើវិស័យកសិកម្ម (Applied Agricultural Research) និងការស្រាវជ្រាវគរុកោសល្យសតវត្សទី២១ (21st Century Pedagogy Research)។

ដោយមានការធ្វើអាទិភាពូបនីយកម្មទៅលើទិសដៅនៃការប្រើប្រាស់ថវិកាមូលនិធិសម្រាប់ឆ្នាំ២០២០ ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ និងក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានផ្តល់ការគាំទ្រដល់**ការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អ សៀវភៅសិក្សា(Text book) ដែលនឹងត្រូវប្រើប្រាស់នៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា**។ គោលបំណងនៃការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អ សៀវភៅសិក្សានៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា គឺដើម្បីបង្កើនបរិមាណ លើកកម្ពស់គុណភាព និងពង្រីកសមធម៌នៃធនធានសិក្សាជាខេមរភាសាជូនដល់និស្សិតដែលកំពុងបន្តការសិក្សា និងត្រៀមខ្លួនធ្វើការស្រាវជ្រាវនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។ លើសពីនេះទៀតការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សានៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា មានគោលដៅដូចខាងក្រោម ៖

- ឆ្លើយតបជាបន្ទាន់ចំពោះការខ្វះខាតធនធានសិក្សា ដែលជាតម្រូវការសិក្សារបស់និស្សិតនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា

- លើកកម្ពស់ទំនើបភាវូបនីយកម្ម និងឧត្តមានុវត្តន៍នៃការរៀននិងបង្រៀន និងការស្រាវជ្រាវនៅលើមុខវិជ្ជា កម្មវិធីសិក្សា ឬមុខជំនាញជាក់លាក់

- បង្កើនភាពស៊ីជម្រៅក្នុងការកសាងវិជ្ជាជីវៈនិងបទពិសោធន៍សម្រាប់ឋានៈសាស្ត្រាចារ្យ និងអ្នកស្រាវជ្រាវ

- រួមចំណែកដល់ការកសាងភាពជាសហគមន៍វិជ្ជាជីវៈ ការចែករំលែកបទពិសោធន៍ និងវប្បធម៌នៃការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សានៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានវាយតម្លៃខ្ពស់ចំពោះការបោះជំហានប្រកបដោយមនសិការវិជ្ជាជីវៈនៃគ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា និងបុគ្គលិកអប់រំទាំងអស់ ក្នុងការរៀបចំ រៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សា ដើម្បីបង្កើនបរិមាណ លើកកម្ពស់គុណភាព និងពង្រឹងសមធម៌នៃធនធានសិក្សាជាខេមរភាសា ជូននិស្សិតដែលកំពុងបន្តការសិក្សា និងត្រៀមខ្លួនធ្វើការស្រាវជ្រាវនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។ សៀវភៅសិក្សាជាផ្នែកមួយនៃការទទួលស្គាល់គុណភាពអប់រំនៃគ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា និងជាធនធានសិក្សាដែលជាមូលដ្ឋានមួយដ៏សំខាន់ ក្នុងការគាំទ្រដល់ការបង្រៀន និងរៀន ហើយត្រូវមានបរិមាណគ្រប់គ្រាន់ ឆ្លើយតបទៅនឹងកម្មវិធីអប់រំ និងតម្រូវការសិក្សាស្រាវជ្រាវ។ ជាគោលការណ៍ គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សាទាំងអស់ ត្រូវមានសៀវភៅសិក្សាដែលប្រើជាគោលសម្រាប់មុខវិជ្ជានីមួយៗ។ ចំនួនសៀវភៅសិក្សាដែលគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ការស្រាវជ្រាវ និងការសិក្សារបស់និស្សិត ត្រូវមានយ៉ាងតិចមួយចំណងជើងក្នុងមួយមុខវិជ្ជា ហើយត្រូវតម្កល់យ៉ាងតិច២ច្បាប់ នៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬអាចរកបានតាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិក។ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា លើកទឹកចិត្តបន្ថែមទៀតជូនដល់គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សារដ្ឋ និងឯកជនដែលបានស្នើសុំថវិកាមូលនិធិរួច សូមចូលរួមបន្ថែមទៀតដើម្បីបង្កើនចំនួនចំណងជើងសៀវភៅ។ ចំណែកគ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សារដ្ឋនិងឯកជនដែលពុំទាន់បានដាក់ពាក្យស្នើសុំ សូមចូលរួមដើម្បីជាគុណប្រយោជន៍ដល់តម្រូវការដ៏ទទូច និងថ្លៃថ្លានៃនិស្សិតកម្ពុជាក្នុងការសិក្សា និងស្រាវជ្រាវនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។

សេចក្ដីបញ្ជាក់

នៃមូលនិធិការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍

សៀវភៅសិក្សានេះជាលទ្ធផលនៃការស្នើសុំអនុវត្តថវិកាមូលនិធិការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ក្នុងគម្រោង**រៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សា ដែលនឹងត្រូវប្រើប្រាស់នៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។** សៀវភៅសិក្សានេះ ត្រូវបានរៀបរៀង និពន្ធ ឬកែលម្អដោយមានការធានាអះអាងថាជាស្នាដៃរបស់អ្នកនិពន្ធផ្ទាល់ និងបានឆ្លងកាត់ត្រួតពិនិត្យ ផ្ដល់យោបល់ និងវាយតម្លៃដោយក្រុមប្រឹក្សាអប់រំ ក្រុមប្រឹក្សាស្រាវជ្រាវ ឬក្រុមប្រឹក្សាដែលមានតម្លៃស្មើនៃគ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា និងតាមរយៈកិច្ចសន្យាដែលបានធ្វើឡើង និងដែលបានតម្កល់ទុកនៅមូលនិធិការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍។ រាល់ខ្លឹមសារ ការបកស្រាយ និងរូបភាព គឺជាជំហរនិងទស្សនៈផ្ទាល់របស់អ្នកនិពន្ធ ហើយ ពុំឆ្លុះបញ្ចាំង ឬជាតំណាងដល់មូលនិធិការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ នៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ឡើយ។

មាតិកា

បុព្វកថា i

សេចក្តីបញ្ជាក់ vii

អារម្ភកថា xiii

សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ xiv

ការបរិយាយលើមុខវិជ្ជា xvi

មូលន័យសង្ខេប xvii

១.ល្បែងទស្សន៍ទាយអក្សរ 1

២.ល្បែងកាយវិការសត្វ 1

៣.ល្បែងផ្លែចេក 2

៥.ល្បែងនិយាយបណ្តាក់គ្នា 3

៦.ល្បែង ធ្វើតាមបញ្ជាខ្ញុំ! 4

៧.ល្បែង ទិញផ្លែឈើ 4

៨.ល្បែងលាក់ខ្លួនក្នុងរូបភាព 5

៩.ល្បែង ទាយឈ្មោះវត្ថុដែលប្តូរទីតាំង 6

១០.ល្បែង មួយ ពីរ បី 6

១១.ល្បែង មើលមាត់ខ្ញុំ 7

១២.ល្បែង ឆ្លើយថា បាទ/ចា! 7

១៣.ល្បែង ចងចាំ......8
១៤.ល្បែង រាប់លេខទៅមុខនិងថយក្រោយ......9
១៥.ល្បែង បង្កើតរឿង......9
១៦.ល្បែង ល្ខោនសម្តែងដោយទស្សនិកជន......10
១៧.ល្បែងបូកលេខ......10
១៨.ល្បែងចរាចរណ៍......11
១៩.ល្បែង ប្រាប់ទីតាំង......12
២០.ល្បែង កន្លែងអង្គុយក្តៅ......12
២១.សរសេរតាមអានរត់......13
២២.ល្បែង ទស្សន៍ទាយកាយវិការ......14
២៣.ល្បែង ទាត់បាល់......14
២៤.ល្បែង សរសេរពាក្យប្រណាំងគ្នា......15
២៥.ល្បែង រាប់លេខ......16
២៦.ល្បែង ទឹក ដី អាកាស......16
២៧. ល្បែង ស្តាំ ឬ ឆ្វេង......17
២៨.ល្បែង ទេវតាថា......18
២៩.ល្បែង ឆ្លើយខុស......18
៣០.ល្បែង ត្រូវ ខុស......19

៣១.ល្បែង ខ្សឹបណ្ដាក់គ្នា 20

៣២.ល្បែង សរសេរបណ្ដាក់គ្នា 20

៣៣.ល្បែង ទះក្ដារខៀន.. 21

៣៤.ល្បែង ដំឡូងក្ដៅ...22

៣៥.ល្បែងរកពាក្យ 22

៣៦.ល្បែង គំនិតច្នៃប្រឌិត..23

៣៧.ល្បែង និយាយផ្សេង ធ្វើផ្សេង 24

៣៨.ល្បែង ឆ្មាចាប់កណ្ដុរ 24

៣៩.ល្បែង ចលនាម្រាមដៃ...25

៤០.ល្បែង ពាក្យនិងនិយមន័យ 26

៤១.ល្បែង ទះដៃ...26

៤២. ល្បែង ហ្សីប ហ្សែប ហ្សប់...27

៤៣.ល្បែង ចលនារាងកាយ...28

៤៤.ល្បែង ស្ងិតៗ 28

៤៥.ល្បែង ទះដៃ ឬ មិនទះដៃ..29

៤៦.ល្បែង ទស្សន៍ទាយអាយុ...30

៤៧.ល្បែង អាហារដែលចូលចិត្ត.. 31

៤៨.ល្បែង ទស្សន៍ទាយពាក្យតំណាងលេខ..32

៤៩.ល្បែង តម្លៃ..33
៥០ ល្បែងទស្សន៍ទាយ 34
៥១ ល្បែង ផ្ទាំងរូបភាពផ្ទាល់ខ្លួន 35
៥២ ល្បែង សារភាព 36
៥៣ ល្បែងវិសមភាព 37
៥៤ ល្បែង ជំនួញធំដុំ 38
៥៥ ល្បែង ចាប់ពេលវេលា..39
៥៦ ល្បែង វិធីមិនលូង់ដើម្បីស្លាប់ 40
៥៧ ល្បែង តម្លៃ 40
៥៨ ល្បែង ពុលស្នេហា 41
៥៩ ការប្រឈមចុងក្រោយ 42
៦០ ល្បែង បាល់បោះ 43
៦១ ល្បែង បិទភ្នែក...44
៦២ ល្បែង ការប្រមូលផ្តុំ...45
៦៣ ល្បែង ស្វែងរកអ្នកណាដែល... 46
៦៤ ល្បែង ការស្វែងរកភាពខុសគ្នា...46
៦៥ ល្បែង ការនេសាទ 47
៦៦ ល្បែង ការប្រណាំងសត្វ 48

៦៧ ល្បែង កាន់តែក្តៅ 48

៦៨ ល្បែង កាន់តែច្រើនឡើង 49

៦៩ ល្បែង កៅអីតន្ត្រី 50

៧០ ល្បែង ផ្ទះក្នុងក្តីស្រមៃរបស់ខ្ញុំ 50

៧១ ល្បែង និយាយមិនឈប់ 51

៧២ ល្បែង ទស្សន៍ទាយសម្លេង 52

៧៣ ល្បែង ស្វែងរកពណ៌ 53

៧៤ ល្បែង ស្នួចពណ៌ 53

៧៥ ល្បែង រាវបង្គង 54

៧៦ ល្បែង ពណ៌នារូបភាព 55

៧៧ ល្បែង តម្រៀបជើង 56

៨០ ល្បែង សាមគ្គីក្រុម 56

៨១ ល្បែង ទូរស័ព្ទ 57

៨២ ល្បែង ហុចគ្រាប់បែរក 58

គន្ថនិទ្ទេស 59

អារម្ភកថា

នៅពេលសិស្សលេងល្បែងសិក្សាក្នុងសៀវភៅនេះ ពួកគេនឹងមានភាពសប្បាយរីករាយនិងមានភាពរហ័សរហួនទៀតផង។ គ្រូគឺជាមគ្គុទ្ទេសក៍ក្នុងការដឹកនាំសកម្មភាពនៃការប្រើប្រាស់ល្បែងសិក្សាទាំងនេះ។ គ្រូបង្រៀនត្រៀមខ្លួនជាស្រេចក្នុងការជួយសម្របសម្រួលនិងការទំនាក់ទំនង។ គ្រូអាចជ្រើសរើសល្បែងសិក្សាណាមួយដែលទាក់ទងខ្លឹមសារមេរៀននិងកម្រិតយល់ដឹងរបស់សិស្ស។ ល្បែងសិក្សាមានគោលបំណងធំគឺការកម្សាន្ត។ ទោះបីជា គោលបំណងធំគឺភាពសប្បាយរីករាយក៏ដោយ ក៏វាមានលក្ខណៈអប់រំផងដែរ។ ល្បែងសិក្សាគឺជាទម្រង់សិល្បៈមួយដែលអនុញ្ញាតឱ្យយើងយល់ពីគំនិតថ្មី មានការគិតស៊ីជម្រៅ ឱកាសដោះស្រាយបញ្ហាព្រមទាំងទទួលបទពិសោធន៍អន្តរសកម្មភាពទៀតផង។ ល្បែងសិក្សាបានចូលរួមលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យស្វែងរកទំនាក់ទំនងកាន់តែស៊ីជម្រៅជាមួយគ្នា ទៅវិញទៅមកនិងបណ្តុះភាពក្លាហាន។ សិស្សមានពេលវេលាក្នុងការអនុវត្តការងារជាបុគ្គល ជាដៃគូ ជាក្រុមតូចៗ ឬក្រុមធំ។ សកម្មភាពទាំងនេះបង្កើតបរិយាកាសរីករាយនៅពេលដែលសិស្សមានអារម្មណ៍ថាពួកគេស្គាល់គ្នាកាន់តែច្បាស់និងជិតស្និទ។

សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ

ជាការពិតសៀវភៅ «ល្បែងសិក្សា » ដែលលេចចេញជារូបរាងនៅពេលនេះគឺបានកើតឡើងពីការខិតខំ និងយកចិត្តទុកដាក់ចូលរួមពីភាគី និងស្ថាប័នពាក់ព័ន្ធជាច្រើន។

ខ្ញុំបាទសូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅបំផុតដល់ភាគី និងស្ថាប័នពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ដូចជា ៖

- ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ ដែលបានគាំទ្រយ៉ាងពេញទំហឹងដល់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាឱ្យបង្កើតមូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ហៅកាត់ថា «មូលនិធិ ស.គ.ន»។

- ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាដែលបានបង្កើតមូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ដែលហៅកាត់ថា «មូលនិធិ ស.គ.ន» ដើម្បីរួមចំណែកលើកកម្ពស់វប្បធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ បំផុសគំនិតច្នៃប្រឌិត និងជំរុញការធ្វើនវានុវត្ត ដើម្បីជាប្រយោជន៍ដល់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែលឆ្លើយតបទៅនឹងទីផ្សារពលកម្ម និងសាកលភាវូបនីយកម្ម។

- មូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ដែលបានគាំទ្រដល់ការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅសិក្សា(Text book)ដែលនឹងត្រូវប្រើប្រាស់នៅកម្រិតឧត្តមសិក្សាដើម្បីបង្កើនបរិមាណ លើកកម្ពស់គុណភាព និងពង្រីកសមធម៌នៃធនធានសិក្សាជាខេមរភាសាជូនដល់និស្សិតដែលកំពុងបន្តការសិក្សា និងត្រៀមខ្លួនធ្វើការស្រាវជ្រាវនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។

- ឯកឧត្តមនាយកវិទ្យាស្ថានគរុកោសល្យបាត់ដំបងដែលបានចាត់តាំងជាគណៈកម្មការនិពន្ធចូលរួមការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សានេះ។

- នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាលដែលបានចាត់តាំងជាគណៈកម្មការនិពន្ធ និងគណៈកម្មការត្រួតពិនិត្យ លើស្នាដៃនៃការចូលរួមការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សានេះ។

- លោកប្រធាន នាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាលដែលព្រមព្រៀងទទួលសិទ្ធិជាតំណាងអ្នករៀបរៀងក្នុងការចាត់ចែង និងសម្របសម្រួលជាមួយក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ចុះហត្ថលេខាលើកិច្ចព្រមព្រៀង និងកិច្ចដំណើការទូទាត់ថវិកាតាមរយៈការស្នើសុំ និងទទួលថវិកា បោះពុម្ព និងផ្សព្វផ្សាយបន្តនូវស្នាដៃរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អរបស់អ្នករៀបរៀងក្នុងការរៀន និងបង្រៀនក្នុងគ្រឹះស្ថានសិក្សា និងប្រគល់សិទ្ធិស្របតាមការកំណត់នៃកិច្ចព្រមព្រៀង ស្តីពីការរៀបរៀង និពន្ធ និងកែលម្អសៀវភៅនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា ក្រោមការគាំទ្រនៃមូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍។

- លោកហ៊ាង សុផុន ព្រឹទ្ធបុរសស្តីទីនៃមហាវិទ្យាល័យវិទ្យាសាស្ត្រសង្គម និង លោកស្រី ស៊ុន ណៃស៊ីម ប្រធានដេប៉ាតឺម៉ង់ភាសា នៃវិទ្យាស្ថានគរុកោសល្យបាត់ដំបង ដែលបានផ្តល់មតិកែលម្អលើខ្លឹមសារ នៃមេរៀននីមួយៗឱ្យកាន់តែមានភាពសុក្រឹត និងមានលក្ខណៈវិទ្យាសាស្ត្រ។

ខ្ញុំបាទសង្ឃឹមថា សៀវភៅនេះនឹងឆ្លើយតបជាបន្ទាន់ចំពោះការខ្វះខាតធនធានសិក្សា ដែលជាតម្រូវការសិក្សារបស់សិស្ស និស្សិត នៅកម្រិតវិទ្យាល័យ និងឧត្តមសិក្សា។

ការបរិយាយលើមុខវិជ្ជា

យើងដឹងថាក្មេងៗរៀនតាមរយៈការលេង។ សិស្សរបស់អ្នកនឹងកាន់តែរំភើបរីករាយក្នុងការសិក្សា ព្រោះល្បែងសិក្សានេះផ្តល់ឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់នូវជម្រើសក្នុងការផ្លាស់ប្តូរយ៉ាងសប្បូរបែបតាមតម្រូវការ។សព្វថ្ងៃនេះ ការលេងល្បែងសិក្សានៅក្នុងថ្នាក់រៀន គឺជាផ្នែកសំខាន់មួយនៃដំណើរការសិក្សា។ តើល្បែងសិក្សាអាចជួយសិស្សរៀនបានយ៉ាងដូចម្តេច? ការសិក្សាបង្ហាញថាការលេងល្បែងសិក្សាក្នុងថ្នាក់រៀនអាចលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យកាន់តែមានទឹកចិត្តក្នុងការរៀនសូត្រ និងចូលរួមក្នុងសកម្មភាពយ៉ាងពេញលេញនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ នៅក្នុងសៀវភៅល្បែងសិក្សានេះ មានហ្គេមចំនួន៨២ ដែលលោកគ្រូអ្នកគ្រូអាចជ្រើសរើសតម្រូវតាមខ្លឹមសារមេរៀននិងសមត្ថភាពរបស់សិស្ស។ មុខវិជ្ជាដែលស័ក្តិសមបំផុតជាមួយនឹងល្បែងសិក្សានេះមាន សិក្សាសង្គម និងការបង្រៀនភាសា។ លើសពីនេះទៀតឯកសារនេះគឺជាឧបករណ៍ជំនួយគាំទ្រដល់ការបង្រៀនវិធីសាស្រ្តបង្រៀនបានទៀតផង។ នៅគ្រប់ល្បែងសិក្សាទាំងអស់ដែលបានរៀបរៀងចងក្រងឡើងសុទ្ធតែមានសនិទាន គោលបំណងនៃការលេងហ្គេម និងរបៀបលេងហ្គេម ដែលជាសមាសភាគចាំបាច់ និងបង្កលក្ខណៈងាយស្រួលដល់លោកគ្រូអ្នកគ្រូក្នុងការពិចារណាហើយសម្រេចចិត្តជ្រើសយកមួយណាតាមតម្រូវការជាក់ស្តែង។

មូលន័យសង្ខេប

ឯកសារ ល្បែងសិក្សានេះ មានហ្គេមចំនួន ៨២។ គ្រប់ល្បែងសិក្សានីមួយៗសុទ្ធតែបានបង្ហាញរៀបរាប់អំពីសនិទាន ដែលប្រាប់អំពីហេតុផលក្នុងការលេងល្បែងសិក្សាណាមួយ។ បន្ទាប់មកទៀត គោលបំណងនៃការលេងហ្គេមក៏ត្រូវបានបង្ហាញជូនផងដែរ ដើម្បីមានភាពងាយស្រួលដល់លោកគ្រូអ្នកគ្រូជ្រើសរើសទៅបន្ស៊ីនឹងខ្លឹមសារនិងវត្ថុបំណងមេរៀន។ ផ្នែកទីបីគឺរៀបរាប់ពីរបៀបលេងល្បែងសិក្សា ដោយប្រាប់ពីចំនួនអ្នកចូលរួមលេង សម្ភារៈ និងលក្ខខណ្ឌ។ ល្បែងសិក្សានៅក្នុងឯកសារនេះភាគច្រើនបំផុត មានគោលបំណងធំគឺបង្កើតភាពសប្បាយរីករាយ ភាពស្និទស្នាល ជម្រុញភាពក្លាហាន និង លើកទឹកចិត្តកុមារក៏ដូចជាសិស្សានុសិស្សក្នុងការសិក្សារៀនសូត្រ។ ជាមួយគ្នានេះដែរ ខ្លឹមសារអប់រំក៏បានបញ្ជ្រាបចូលផងដែរ។ ល្បែងសិក្សាមួយចំនួន អាចអនុវត្តនៅក្នុងជំហានទី២ រីឯខ្លះទៀតអាចអនុវត្តក្នុងជំហានទី៤នៅក្នុងលំនាំនៃការបង្រៀន ហើយក៏មានមួយចំនួនទៀតអាចអនុវត្តបានទាំងពីរជំហានផងដែរ។

១.ល្បែងទស្សន៍ទាយអក្សរ

១.សនិទាន

កុមាររៀននៅថ្នាក់បឋមសិក្សាភាគច្រើន មានតម្រូវការភាពរីករាយ ការប្រកួតប្រជែង និង សកម្ម។ ប៉ុន្តែ កុមារមួយចំនួនផ្សេងពីនេះ ក៏មានភាពស្ងាត់ស្ងៀម យឺតយ៉ាវ និង ខ្វះភាពក្លាហានផង ដែរ។ លើសពីនេះទៀត កុមារខ្លះ ឆាប់ភ្លេចទៅវិញនូវអ្វីដែលពួកគាត់បានរៀនដោយសារតែកង្វះការ អនុវត្តប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារមានភាពរីកចម្រើនលើការសរសេរពាក្យថ្មីៗដែលពួកគាត់ទើបតែរៀនរួចថ្មីៗ ឬ ធ្វើការរំឭកឡើងវិញនូវពាក្យសព្ទដែលបានរៀនពីពេលមុនៗ។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឈរកាន់កាតពាក្យឬឈ្មោះ នៅជិតក្ដារខៀន។ បន្ទាប់មក គាត់រើសយកកាតមួយដោយ សម្ងាត់ ហើយរាប់ចំនួនតួអក្សរនៅក្នុងកាត។ បន្ទាប់មកទៀត គាត់គូស ត្រេៗឬរាងជាប្រអប់ នៅលើក្ដា រខៀនតាមចំនួនអក្សរ។ សិស្សពីរក្រុមដាក់វេនគ្នា ទស្សន៍ទាយអក្សរ។ អក្សរដែលឆ្លើយត្រូវ នឹងសរសេរ លើក្ដារខៀនតាមទីតាំងរបស់វា ហើយក្រុមដែលឆ្លើយត្រូវនឹងបានពិន្ទុតាមការកំណត់។ ក្រុមនីមួយៗ អាចឆ្លើយសម្រេចជាពាក្យក៏បាន ប៉ុន្តែបើខុស គេពុំមានវេនសម្រាប់ទស្សន៍ទាយទៀតឡើយ។ (គ្រូអាច ឱ្យរង្វាន់ដល់ក្រុមដែលឈ្នះ ឬ ក្រុមដែលចាញ់ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

២.ល្បែងកាយវិការសត្វ

១.សនិទាន

ការប្រើប្រាស់កាយវិការ ពេលខ្លះពិតជាមានសារៈសំខាន់ណាស់នៅក្នុងដំណើរការពន្យល់បក ស្រាយអ្វីមួយ ឬ ធ្វើការទំនាក់ទំនងដោយមិនចាំបាច់ប្រើពាក្យសម្ដី។ មួយវិញទៀត ការប្រើកាយវិការ ក៏ ចូលរួមចំណែកក្នុងការអភិវឌ្ឍចលនារាងកាយរបស់កុមារឱ្យបានរហ័សរហួនផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតភាពសប្បាយរីករាយផ្សារភ្ជាប់បំណិនកាយវិការ បំណិនសង្កេត ប៉ាន់ស្មាន និង កំណត់បាននូវលក្ខណៈសម្គាល់របស់សត្វផ្សេងៗ។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម។ ក្រុមនីមួយៗ ត្រូវបានកំណត់រយៈពេលឱ្យធ្វើសកម្មភាព។ ក្នុងក្រុមនីមួយៗ ជ្រើសរើសសិស្សម្នាក់អានពាក្យ ឃ្លា ឬ ល្បះដែលទាក់ទងនឹងសត្វ នៅក្នុងកាតដោយសម្ងាត់។ បន្ទាប់មកធ្វើត្រាប់តាមសត្វនោះ ដោយឱ្យកូនៗផ្សេងទៀតទស្សន៍ទាយ (ឧទាហរណ៍ ទន្សាយស្រេកឃ្លាន ឬ ដំរីកំពុងស៊ីចេក)។ សិស្សអាចប្តូរវេណគ្នាក្នុងការធ្វើសកម្មភាពនេះ។ ក្រុមណាដែលទស្សន៍ទាយត្រូវច្រើនជាង ក្នុងពេលកំណត់ដូចគ្នា ជាក្រុមឈ្នះ។ (គ្រូអាចឱ្យរង្វាន់ដល់ក្រុមដែលឈ្នះ ឬ ក្រុមដែលចាញ់ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

៣.ល្បែងឆ្លើយចេក

១.សនិទាន

នៅចំណុចមុនចាប់ផ្តើមមេរៀន សិស្សានុសិស្សអាចមានភាពច្របូកច្របល់ដោយសារទើបតែធ្វើដំណើរមកដល់ ឬ អារម្មណ៍របស់ពួកគាត់នៅជក់ជាប់នឹងសកម្មភាពផ្សេងៗក្នុងពេលម៉ោងសម្រាក។ សិស្សានុសិស្សដទៃទៀតអាចមានភាពហត់នឿយ និង ធុញទ្រាន់នៅចុងម៉ោងសិក្សាផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីប្រមូលអារម្មណ៍សិស្សមុនចាប់ផ្តើមមេរៀន បង្កើតភាពក្លាហាន រីករាយនិងស្និទស្នាល។

៣.របៀបអនុវត្ត

សិស្សម្នាក់ អង្គុយនៅខាងមុខ ចាំឆ្លើយសំណួរផ្សេងៗពីមិត្តភក្តិ។ គាត់ត្រូវតែឆ្លើយថា ចេក ទៅគ្រប់សំណួរទាំងអស់ដោយមិនប្រែទឹកមុខ។ សិស្សដទៃ ត្រូវប្តូរវេនគ្នាសួរសំណួរដើម្បីឱ្យគាត់សើចញញឹម ឬប្រែប្រួលទឹកមុខ។ (គ្រូអាចឱ្យរង្វាន់ដល់អ្នកដែលឈ្នះ ឬ អ្នកដែលចាញ់ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

៤.ល្បែងបិទមុខ សួរសំណួរ

១.សនិទាន

ការប្រើប្រាស់ ធ្នាក់ ឬ ឃ្លាធ្នាក់ ដើម្បីបង្ហាញទីតាំងអ្វីមួយពិតជាត្រូវការជាចាំបាច់ក្នុងការសួរ ឬ ប្រាប់នរណាម្នាក់នូវទីកន្លែងរបស់វត្ថុអ្វីមួយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីហ្វឹកហ្វឺនការប្រើប្រាស់ធ្នាក់បង្ហាញពីទីតាំង នៅក្នុងភាសាឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូដាក់តាំងសម្ភារៈផ្សេងៗនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ជ្រើសរើសសិស្សតាមវេនម្តងម្នាក់ ហើយយកកន្សែងបិទមុខ រួចសួរសំណួរទាក់ទងនឹងសម្ភារៈទាំងនោះ (ឧទាហរណ៍ តើប៊ិកខៀវនៅជិតអ្វី?)។(គ្រូអាចឱ្យរង្វាន់ដល់អ្នកដែលឆ្លើយត្រូវ ឬ អ្នកដែលឆ្លើយខុស ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

៥.ល្បែងនិយាយបណ្តាក់គ្នា

១.សនិទាន

លំនឹកទម្លាប់ គឺជាការនឹកផ្ទួនៗដើម្បីឱ្យចាំឈ្មោះមនុស្ស សត្វ រុក្ខជាតិ ទីកន្លែង ឬ ប្រតិបត្តិការអ្វីមួយ។ កុមារត្រូវការធ្វើសកម្មភាពដដែលៗដោយភាពរីករាយដើម្បីចងចាំព័ត៌មានទាំងអស់នោះតាមលំដាប់លំដោយឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

២.គោលបំណង

ឱ្យសិស្សហ្វឹកហាត់លំនឹកទម្លាប់ដើម្បីរក្សាការចងចាំព័ត៌មានបានត្រឹមត្រូវ។

៣.របៀបអនុវត្ត

សិស្សឈរជារង្វង់ និង បោះកូនបាល់បណ្តាក់គ្នាពីមួយទៅមួយ។ អ្នកបោះកូនបាល់ ត្រូវនិយាយខ្លឹមសារបន្តពីអ្នកមុន (ឧទាហរណ៍ ប្រធានបទ ថ្ងៃក្នុងសប្តាហ៍ ចន្ទ អង្គារ ពុធ...... ប្រធានបទ

លេខ ១ ២ ៣..... ប្រធានបទខែទាំងដប់ពីរ មករា កុម្ភៈ មីនា....ប្រធានបទច្រើនទៀតដូចជា ពណ៌ ឈ្មោះប្រទេស ឈ្មោះទីក្រុង ឈ្មោះសត្វ ឈ្មោះបន្លែ...)។ (អ្នកដែលឆ្លើយខុស ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

៦.ល្បែង ធ្វើតាមបញ្ជាខ្ញុំ!

១.សនិទាន

ការគ្រប់គ្រងស្ថានភាពបានល្អក្នុងពេលច្របូកច្របល់គឺជាសមត្ថភាពដ៏កម្រ ដែលមិនមែនមនុស្សទាំងអស់អាចធ្វើបានគ្រប់គ្នានោះទេ។ សិស្សានុសិស្សខ្លះ មានភាពស្លន់ស្លោក្នុងពេលវេលាដែលមានរឿងច្រើនត្រូវធ្វើក្នុងពេលតែមួយ។ យ៉ាងណាមិញ យើងអាចហ្វឹកហ្វឺនវាបាន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សមានស្មារតីរឹងមាំប្រឈមនឹងស្ថានភាពប្លែកៗ។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សមើលកាយវិការរបស់គាត់ ប៉ុន្តែឱ្យពួកគេធ្វើតាមអ្វីដែលគាត់និយាយ។ ឧទាហរណ៍ គ្រូចង្អុលទៅក្តារខៀន ប៉ុន្តែគាត់និយាយថា ចង្អុលបង្អួច។(អ្នកដែលធ្វើខុស ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

៧.ល្បែង ទិញផ្លែឈើ

១.សនិទាន

កុមារគួរតែត្រូវបានបង្រៀនអំពីវិធីសន្សំ និង វិធីចាយលុយ។ លើសពីនេះទៅទៀត ការស្គាល់ពីវត្ថុដែលជាតម្រូវការចាំបាច់ និង អាទិភាព សម្រាប់កុមារពិចារណានិងសម្រេចចិត្តក៏គួរតែបង្ហាត់បង្ហាញដល់ពួកគាត់ផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីផ្តល់ឱកាសដល់កុមារទទួលបានភាពសប្បាយរីករាយនិងរៀនធ្វើការកំណត់អ្វីដែលជាវត្ថុចាំបាច់ត្រូវមានមុន មានជាបន្តបន្ទាប់។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យកូនសិស្សឈរជារង្វង់ ឬ រៀបកៅអីអង្គុយជារង្វង់។ សិស្សម្នាក់ឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ហើយដើរទិញផ្លែឈើ។ សិស្សដែលកំពុងអង្គុយលើកៅអីសុទ្ធតែតំណាងឱ្យផ្លែឈើ។ ផ្លែឈើដែលគេទិញហើយ ត្រូវក្រោកហើយដើរតាមក្រោយអ្នកទិញ។ នៅពេលអ្នកទិញ និយាយថា ឈប់ទិញហើយ សិស្សដែលដើរតាមក្រោយអ្នកទិញ រួមទាំងអ្នកទិញផង ត្រូវប្រញាប់ទៅអង្គុយលើកៅអីឱ្យបានលឿន។ អ្នកដែលមិនបានអង្គុយលើកៅអី គឺជាអ្នកចាញ់។(អ្នកដែលចាញ់ ធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

៤.ល្បែងលាក់ខ្លួនក្នុងរូបភាព

១.សនិទាន

សម្រាប់ថ្នាក់រៀនដែលមានលក្ខណៈតូចចង្អៀត កុមារពុំអាចរត់លេង ឬ លេងល្បែងបិទមុខបិទពួន ឬ ធ្វើសកម្មភាពនៅក្នុងថ្នាក់ដដែលៗនេះរហូតបានទេ ព្រោះកុមារងាយនឹងធុញទ្រាន់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារចាប់អារម្មណ៍នឹងរូបភាពប្លែកៗ និង ពិនិត្យសង្កេតលើផ្នែកផ្សេងៗនៃរូបភាព។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូប្រើរូបភាពដូចជា ឆ្នេរសមុទ្រ សួនច្បារ ផ្ទះបាយ ....។ ឱ្យសិស្សម្នាក់ស្រមៃថា គាត់កំពុងលាក់ខ្លួននៅផ្នែកណាមួយក្នុងរូបនោះ ហើយឱ្យសិស្សដទៃទាយ។ អ្នកដែលទាយត្រូវ នឹងត្រូវលាក់ខ្លួនបន្ត ហើយឱ្យអ្នកផ្សេងទាយម្តង។

៩.ល្បែង ទាយឈ្មោះវត្ថុដែលប្តូរទីតាំង

១.សនិទាន

ការទុកដាក់របស់របរ នៅទីតាំងសមស្របនិងត្រឹមត្រូវ បង្កលក្ខណៈងាយស្រួលក្នុងការស្វែងរក។ សម្រាប់កុមារ ការចេះទុកដាក់សំពៀត ឬ សម្ភារៈសិក្សាដទៃទៀតមានសណ្តាប់ធ្នាប់ល្អ ជួយឱ្យកុមារចំណេញពេលវេលានិងមានអារម្មណ៍ល្អផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារមានទម្លាប់ល្អក្នុងការទុកដាក់វត្ថុឱ្យបានត្រឹមត្រូវតាមទីកន្លែងដើម។

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សទាំងអស់សង្កេតវត្ថុនៅក្នុងថ្នាក់រៀន បន្ទាប់មក គ្រូឱ្យកូនសិស្សម្នាក់ ឬ ច្រើនជាងនេះ ចេញពីបន្ទប់រៀន។ ក្រោយមក គាត់ផ្លាស់ប្តូរទីតាំងនៃវត្ថុចំនួន១០ ហើយឱ្យសិស្សចូលថ្នាក់វិញ និងប្រាប់ឈ្មោះវត្ថុដែលបានប្តូរទីតាំង ដោយកំណត់រយៈពេលឱ្យបានជាក់លាក់។(អ្នកដែលចាញ់ នឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

១០.ល្បែង មួយ ពីរ បី

១.សនិទាន

ការចងចាំគឺជាសមត្ថភាពរក្សាព័ត៌មាន ឬនាំយកព័ត៌មានដែលមិនស្ថិតក្នុងបច្ចុប្បន្នភាព (ពោលគឺវាស្ថិតក្នុងអតីតកាល) មកកាន់ខួរក្បាលវិញ។ នៅក្នុងទ្រឹស្តី ប្លូមតាក់សូណូមី ចំណេះដឹងកម្រិតចងចាំ គឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដំបូងមុននឹងចូលដល់ដំណាក់កាលការយល់ និងបន្តបន្ទាប់ទៀតរហូតដល់ការបង្កើតថ្មី។ ដូចនេះ ការចងចាំពិតជាមានសារៈសំខាន់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សមានអន្តរកម្មនឹងគ្នា និងផ្តល់ឱ្យខួរក្បាលនូវការហាត់ប្រាណដ៏រីករាយ ជាមួយនឹងល្បែងចងចាំ។

៣.របៀបអនុវត្ត

កូនសិស្សឈរជារង្វង់។ ចាប់ផ្តើមដោយកូនម្នាក់និយាយរឿងមួយដែលគាត់ធ្វើបាន (ខ្ញុំចេះលេងហ្គីតា)។ កូនឈរបន្ទាប់និយាយរឿងពីរដែលគាត់ធ្វើបាន (ខ្ញុំចេះរាំ ខ្ញុំចេះច្រៀង)។ កូនឈរនៅបន្ទាប់ទៀត និយាយរឿងបីដែលគាត់ធ្វើបាន ហើយអ្នកបន្ទាប់ទៀតនិយាយរឿងបួនដែលគាត់ធ្វើបាន។ ធ្វើតាមលំនាំបែបនេះរហូតដល់អ្នកណាមួយដែលអស់គំនិតនិយាយ។ (អ្នកដែលចាញ់ នឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ)។

១១.ល្បែង មើលមាត់ខ្ញុំ

១.សនិទាន

ការស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់មិនត្រឹមតែទទួលបានព័ត៌មានច្បាស់លាស់ប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងបង្ហាញពីការផ្តល់តម្លៃ និងការលើកទឹកចិត្តដល់អ្នកនិយាយផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីលើកកម្ពស់បំណិនស្តាប់របស់សិស្សានុសិស្សនិងបង្កបរិយាកាសរីករាយ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូជ្រើសរើសកូនសិស្សម្នាក់ឡើងក្តារខៀន ហើយបង្ហាញកាតដែលមាន លេខ ពាក្យឬឃ្លាដោយមិនឱ្យសិស្សដទៃឃើញឡើយ។ បន្ទាប់មក ឱ្យកូននោះនិយាយពាក្យនៅលើកាតដោយមិនបញ្ចេញសំឡេង។ សិស្សក្នុងថ្នាក់ទាំងអស់ទស្សន៍ទាយពាក្យនោះ។ អ្នកឆ្លើយត្រូវ នឹងឡើងទៅក្តារខៀន ហើយធ្វើដូចអ្នកមុន។

១២.ល្បែង ឆ្លើយថា បាទ/ចាស!

១.សនិទាន

មនុស្សមួយចំនួនតែងតែមានប្រតិកម្មឬធ្វើការបដិសេធភ្លាមៗទៅលើអ្វីដែលផ្ទុយពីគំនិត របស់ខ្លួនដោយពុំបានគិតដល់លទ្ធផលនៃទង្វើរបស់ខ្លួនឡើយ។ នៅក្នុងស្ថានភាពខ្លះ តម្រូវឱ្យមនុស្សធ្វើការ

សម្របខ្លួនមួយគ្រា ប៉ុន្តែមិនមែនបានសេចក្ដីថា ក្បត់ឧត្តមគតិខ្លួនឯងនោះឡើយ។ មនុស្សគឺជាសត្វផឹកទឹកនៅពេលដែលឯងមិនស្រេក។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតភាពរីករាយនៅក្នុងថ្នាក់រៀននិងលើកកម្ពស់ភាពឆ្លាតវៃនៅក្នុងការសម្របខ្លួន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូជ្រើសរើសសិស្សម្នាក់មកក្ដារខៀន ដើម្បីឆ្លើយសំណួរពីមិត្តរួមថ្នាក់។ គាត់ត្រូវតែឆ្លើយថា បាទ ឬ ចា+ ទៅប្រាំសំណួរ ដោយមិនឱ្យប្រែទឹកមុខ (ឧទាហរណ៍ តើអ្នកចូលចិត្តពស់ឬ? តើមួយសប្ដាហ៍មានប្រាំបីថ្ងៃឬ?)។ ពេលឆ្លើយរួចរាល់ គាត់ជាអ្នកជ្រើសរើសសិស្សបន្ទាប់។

១៣.ល្បែង ចងចាំ

១.សនិទាន

ភាពសប្បាយរីករាយនិងភាពស្និទស្នាល ព្រមទាំងមានការហ្វឹកហាត់ខួរក្បាលក្នុងការបង្កើតគំនិតថ្មីៗ ធ្វើឱ្យកុមារមានការអភិវឌ្ឍទាំងបំណិនទំនាក់ទំនងសង្គមនិងបំណិនគិត។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារយកចិត្តទុកដាក់ស្ដាប់គំនិតរបស់អ្នកដទៃនិងឱ្យកុមារមានភាពក្លាហាន ក្នុងការបញ្ចេញគំនិតយោបល់របស់ខ្លួន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់។ សិស្សម្នាក់កាន់កូនបាល់ហើយនិយាយថា *ខ្ញុំចូលព្រៃ* រួចហុចបាល់ទៅអ្នកទីពីរ។ អ្នកទីពីរកាន់បាល់ហើយនិយាយបន្តថា *ខ្ញុំចូលព្រៃ ខ្ញុំឃើញខ្លា* រួចហុចបាល់ទៅអ្នកទីបី។ អ្នកទីបីកាន់បាល់ហើយនិយាយថា *ខ្ញុំចូលព្រៃ ខ្ញុំឃើញខ្លា និង ដំរី។* សកម្មភាពមានលំនាំបែបនេះ រហូតដល់លែងចាំបាន។ អ្នកដែលចាំមិនបាន ត្រូវធ្វើអ្វីមួយ ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

១៤.ល្បែង រាប់លេខទៅមុខនិងថយក្រោយ

១.សនិទាន

ភាពស្ទាត់ជំនាញទាក់ទងនឹងការគិតលេខគឺចាប់ផ្ដើមដំបូងបង្អស់ ចេញ ពីការស្គាល់លេខ។ កុមារនឹងចូលចិត្តសិក្សាគណិតវិទ្យាប្រសិនបើពួកគាត់រៀនដោយគ្មានសម្ពាធប៉ុន្តែ ជំនួសមកវិញដោយការសប្បាយរីករាយនិងវិធីសាស្ត្រប្លែកៗទៅលើប្រធានបទដដែលៗដែលខ្លួនធ្លាប់បានឆ្លងកាត់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារមានភាពស្ទាត់ជំនាញក្នុងការរាប់លេខ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូយកដៃម្ខាងចង្អុលទៅលើ នោះសិស្សចាប់ផ្ដើមរាប់លេខពីតិចទៅច្រើន (១ ២ ៣ ៤ ៥ ៦ ៧ ៨ ៩...)។ ពេលគ្រូយកដៃដាក់ពោះ សិស្សត្រូវថាលេខដដែលៗ (៩ ៩ ៩ ៩ ៩ ៩ ៩...)។ ពេលគ្រូយកដៃចង្អុលចុះក្រោម សិស្សត្រូវរាប់លេខពីច្រើនមកតិចវិញ (៨ ៧ ៦ ៥ ៤ ៣ ២ ១)។ អ្នករាប់ខុសនឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

១៥.ល្បែង បង្កើតរឿង

១.សនិទាន

មនុស្សម្នាក់មានគំនិតមួយមនុស្សច្រើននាក់មានគំនិតច្រើន។ការមានភាពចាស់ទុំក្នុងកាទទួលយកគំនិតរបស់អ្នកដទៃ ដែលខុសពីគំនិតខ្លួនគឺជាផ្នែកមួយដ៏សំខាន់ដើម្បីឱ្យការងារក្រុមសហការគ្នាបានរលូននិងជោគជ័យ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្ដុះឥរិយាបថវិជ្ជមានចំពោះការងារក្រុម

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម។ សមាជិកម្នាក់ក្នុងក្រុមនីមួយៗត្រូវសរសេរពាក្យចំនួនមួយលើកាតឬក្រដាស ដោយមិនឱ្យសមាជិកផ្សេងក្នុងក្រុមខ្លួនឃើញឡើយ។ ដល់ម៉ោងកំណត់ ក្រុមនីមួយៗយក

ពាក្យមកផ្គុំជារឿង។ ក្រុមណាបង្កើតបានរឿងវែងជាង ជាអ្នកឈ្នះ។(ក្រុមដែលចាញ់នឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

១៦.ល្បែង ល្ងោនសម្ដែងដោយទស្សនិកជន

១.សនិទាន

សុខនិងទុក្ខជាគូនឹងគ្នា។ មានថ្ងៃខ្លះ កុមារមានអារម្មណ៍ហត់នឿយ និងអត់សប្បាយចិត្ត។ សុខភាពផ្លូវចិត្តជារឿងសំខាន់មិនអាចមើលរំលងបាន។ វាតម្រូវឱ្យអ្នកពាក់ព័ន្ធ និងអ្នកជិតស្និទចូលរួមយកចិត្តទុកដាក់ជួយផ្ដល់កម្លាំងចិត្តនិងបង្កភាពសប្បាយរីករាយជូនគាត់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារមានបំណិនសង្កេតទឹកមុខនិងបង្កើតបរិយាកាសវិជ្ជមានដល់អ្នកមានសុខភាពផ្លូវចិត្តទន់ខ្សោយ

៣.របៀបអនុវត្ត

សិស្សម្នាក់អង្គុយលើកៅអីនៅមុខក្ដារខៀន ធ្វើពុតជាកើតទុក្ខ អត់សប្បាយចិត្ត។ គាត់ត្រូវធ្វើមុខក្រៀមក្រំនិងសំឡឹងយ៉ាងស្ងៀមស្ងាត់ទៅទស្សនិកជន (សិស្សក្នុងថ្នាក់)។ ក្នុងរយៈពេលបីនាទី សិស្សដទៃក្នុងចំណោមទស្សនិកជនត្រូវធ្វើអ្វីម្យ៉ាងឱ្យគាត់សប្បាយចិត្ត(ញញឹម សើច) តាមរយៈការធ្វើកាយវិការ ធ្វើទឹកមុខ និយាយពាក្យកំប្លែង...។

១៧.ល្បែង បូកលេខ

១.សនិទាន

ការទទួលបានចំណេះដឹងប្រកបដោយភាពរីករាយ ដោយពុំមានការខិតខំប្រឹងប្រែង គឺជាអំណោយដ៏ល្អនៃវិធីសាស្ត្របង្រៀនដ៏មានទេពកោសល្យ។ កុមារចូលចិត្តសប្បាយនិងការប្រកួតប្រជែង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីផ្ដល់ឱកាសដល់កុមារបានរីករាយនិងហ្វឹកហាត់ការបូកលេខងាយៗឱ្យបានរហ័សនិងត្រឹមត្រូវ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សឈរជាពីរជួរស្មើគ្នា។ គ្រូឈរនៅពីខាងមុខ និងលើកម្រាមដៃសងខាងតាមចំនួនដែលចង់ឱ្យសិស្សបូក។មានតែអ្នកឈរនៅខាងមុខគេនៃជួរនីមួយៗប៉ុណ្ណោះ ដែលមានសិទ្ធិឆ្លើយ។ អ្នកដែលឆ្លើយយឺតជាង ឬ ឆ្លើយខុស នឹងត្រូវចេញពីជួររបស់ខ្លួន ហើយសមាជិកក្រុមខ្លួនបន្ទាប់ចូលមកបូកលេខបន្ត។ចំណែកអ្នកឈ្នះគឺនៅបន្តបូកលេខទៀត។ ក្រុមណាដែលអស់សមាជិកពីជួរមុនគេ គឺជាក្រុមដែលចាញ់។(ក្រុមដែលចាញ់នឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

១៨.ល្បែងចរាចរណ៍

១.សនិទាន

ចូរស្តាប់ឱ្យបានច្រើនជាងនិយាយ។ ចូរស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់។ ការស្តាប់ហើយចេះកំណត់បានពីភាពខុសគ្នានូវព័ត៌មានដែលបានឮ នឹងបញ្ចៀសបានពីការភ័ន្តច្រឡំ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនស្តាប់របស់សិស្សនិងបង្កើតបរិយាកាសសប្បាយរីករាយដល់កុមារ

៣.របៀបអនុវត្ត

ភ្លើងចរាចរមានបីពណ៌គឺ បៃតង លឿង និង ក្រហម។ គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ ឬ ជាពីរជួរក៏បាន ដែលអាចឱ្យគ្រូមើលឃើញទាំងអស់គ្នា។ ពេលគ្រូនិយាយថា *ពណ៌បៃតង* សិស្សត្រូវដើរទៅមុខពីរជំហាន។ គ្រូនិយាយថា *ពណ៌លឿង* សិស្សត្រូវទះដៃពីរដង។ គ្រូនិយាយថា *ពណ៌ក្រហម* សិស្សត្រូវនៅស្ងៀមទ្រឹងមួយកន្លែង។ គ្រូអាចនិយាយពាក្យស្រដៀងនឹងពាក្យខាងលើដើម្បីបន្លំបានដូចជា ស្លឹកឈើបៃតង តៃបៃតង កន្សែងក្រហម ប៊ិកក្រហម ផ្ការស្មៅលឿង...។

១៩.ល្បែង ប្រាប់ទីតាំង

១.សនិទាន

ការចងចាំគឺជាចំណុចចាប់ផ្ដើមមួយនៃចំណេះដឹង។ទេពកោសល្យនៃការចងចាំមិនមែនមនុស្សគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែមាននោះទេ គឺតម្រូវឱ្យមានទម្លាប់ហ្វឹកហាត់ជារឿយៗ។ វាកាន់តែល្អប្រសើរប្រសិនបើគ្រូមានវិធីសាស្ត្រល្អហើយសប្បាយក្នុងការហ្វឹកហាត់បំណិនចងចាំ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សយកចិត្តទុកដាក់លើការសង្កេតនិងចងចាំពីទីតាំរបស់វត្ថុផ្សេងៗ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូអាចប្រើបណ្ណពាក្យ ឬ បណ្ណរូបភាពមួយចំនួន ហើយដាក់តម្រៀបគ្នាលើក្ដារខៀន។ ឧទាហរណ៍ គោ ក្របី សេះ ខ្លា តោ ឆ្កែ ឆ្មា ចៀម ពពែ ដំរី។ គ្រូទុកពេលឱ្យសិស្ស ពីរឬបីនាទី ដើម្បីឱ្យសិស្សបានមើលទីតាំងបណ្ណរូបភាព ឬ បណ្ណពាក្យ។ បន្ទាប់មក គ្រូឱ្យសិស្សឡើងមកខាងមុខ ម្ដងម្នាក់ៗ ដោយឈរបែរខ្នងដាក់ក្ដារខៀន។ គ្រូអាចសួរថា តើសត្វក្របី នៅចន្លោះសត្វអ្វី? ឬ តើនៅខាងស្ដាំសត្វខ្លា ជា សត្វអ្វី? សិស្សដែលឆ្លើយខុស នឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២០.ល្បែង កន្លែងអន្ទាយភ្នៅ

១.សនិទាន

មនុស្សម្នាក់ៗតែងតែមានទំនាក់ទំនងនឹងអ្នកនៅជុំវិញខ្លួនដោយផ្ទាល់ឬប្រយោល។ ដើម្បីផ្ដល់ដំណឹង ឬ ព័ត៌មាន បានច្បាស់លាស់ ងាយយល់ ចៀសវាងការភ័ន្តច្រឡំឬយល់ខុស គឺទាមទាឱ្យមានការពណ៌នា រៀបរាប់ ពន្យល់ បកស្រាយយ៉ាងលម្អិតនិងច្បាស់លាស់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើនសមត្ថភាពពន្យល់បកស្រាយដល់សិស្សានុសិស្ស

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម។ ក្នុងក្រុមនីមួយៗជ្រើសរើសសមាជិកម្នាក់ មកអង្គុយលើកៅអីដោយបែរខ្នងដាក់ក្ដារខៀន។ គ្រូបង្ហាញបណ្ណពាក្យ ឬ បណ្ណរូបភាព ទៅសិស្សទាំងពីរក្រុមដោយមិនអនុញ្ញាតឱ្យសិស្សពីរនាក់ដែលកំពុងអង្គុយលើកៅអីបែរខ្នងដាក់ក្ដារខៀនបានឃើញឡើយ។ សិស្សក្នុងក្រុមនីមួយៗត្រូវពន្យល់ពាក្យឬរូបភាពនោះ ដើម្បីឱ្យសមាជិកខ្លួនដែលកំពុងអង្គុយបែរខ្នងដាក់ក្ដារខៀននោះទស្សន៍ទាយ។ ក្រុមណាឆ្លើយត្រូវបានមុនជាក្រុមដែលឈ្នះ។ ក្រុមចាញ់ នឹងធ្វើអ្វីមួយ ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២១.សរសេរតាមអានរត់

១.សនិទាន

ការធ្វើការងារជាក្រុមនឹងទទួលបានជោគជ័យប្រសិនបើចាត់ចែងសមាជិកក្រុមឱ្យទទួលខុសត្រូវនូវផ្នែកណាមួយទៅតាមសមត្ថភាពពូកែរៀងៗខ្លួន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សមានបំណិនធ្វើការតាមបែបសហការដើម្បីសម្រេចគោលដៅរួមមួយ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម។ ក្នុងមួយក្រុមអាចមានគ្នា បី ឬ បួននាក់។ គ្រូបិទ អត្ថបទខ្លីល្មមនៅចម្ងាយសមល្មមខាងក្រៅបន្ទប់រៀន។ អត្ថបទមួយបិទនៅខាងស្ដាំសម្រាប់ក្រុមទីមួយ និងមួយទៀតបិទនៅខាងឆ្វេងសម្រាប់ក្រុមទី២។ សមាជិកក្រុមនីមួយៗត្រូវរត់ទៅអានអត្ថបទ ហើយមកសរសេរលើក្រដាសនៅលើតុក្នុងថ្នាក់រៀនវិញរហូតចប់រួចរាល់។ ក្រុមណាដែលធ្វើរួចមុនហើយត្រូវច្រើនជាក្រុមឈ្នះ។ ក្រុមចាញ់ នឹងធ្វើអ្វីមួយ ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២២.ល្បែង ទស្សន៍ទាយកាយវិការ

១.សនិទាន

ក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាតម្រូវឱ្យមនុស្សប្រើពាក្យសម្តីនៅក្នុងភាសាណាមួយ ប៉ុន្តែការធ្វើកាយវិការដើម្បីផ្តល់ការណែនាំ ឬពន្យល់បកស្រាយអំពីអ្វីមួយគឺនៅតែត្រូវការជាចាំបាច់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីផ្តល់ឱកាសដល់កុមារទទួលបានភាពសប្បាយរីករាយ និង អនុវត្តចលនារាងកាយក្នុងការណែនាំ ឬ ពន្យល់ជំនួសការប្រើប្រាស់ពាក្យសម្តីក្នុងករណីខ្លះ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូមានបញ្ជីពាក្យជាកិរិយាសព្ទ ចំនួនពីរបញ្ជី។ គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម រួចកំណត់ពេលសម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ។ ក្រុមទីមួយ រើសតំណាងម្នាក់មកមើលពាក្យក្នុងបញ្ជីទីមួយ ហើយធ្វើកាយវិការ ដើម្បីឱ្យសមាជិកក្រុមខ្លួនទាយ រហូតដល់វេលាកំណត់។ បន្ទាប់មក តំណាងក្រុមទីពីរឡើងមកបន្ត ហើយមើលពាក្យក្នុងបញ្ជីទីពីរ។ លក្ខខណ្ឌគឺធ្វើដូចក្រុមទីមួយដែរ។ ក្រុមដែលទស្សន៍ទាយពាក្យបានច្រើនជាងជាក្រុមឈ្នះ។ ក្រុមចាញ់ នឹងធ្វើអ្វីមួយ ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២៣.ល្បែង ទាត់បាល់

១.សនិទាន

ការពង្រឹងពុទ្ធិ ឬ រំឭកមេរៀនដោយភាពសប្បាយរីករាយដល់សិស្សានុសិស្សគឺជាវិធីសាស្ត្រដ៏ល្អរបស់គ្រូ។ ថ្នាក់រៀននឹងមានភាពសកម្មនិងរស់រវើកដោយសារមានការចូលរួមពីសិស្សគ្រប់គ្នា។ រូបភាពទាំងនេះ អាចលេចឡើងបានអាស្រ័យលើបច្ចេកទេសប្លែកៗក្នុងការបង្រៀនរបស់គ្រូ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យថ្នាក់រៀនមានភាពរស់រវើកនៅក្នុងជំហានរំឭកមេរៀននិងពង្រឹងពុទ្ធិ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូគូសរូបទីលានបាល់ទាត់លើក្តារខៀន និងរូបបាល់នៅកណ្តាលទីលាននោះ។ គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម។ គ្រូអាចសួរជាសំណួរ ឬ ពន្យល់ពាក្យឱ្យសិស្សទាយពាក្យ ឬ រៀបរាប់ពីរូបរាងរបស់សត្វឱ្យសិស្សទាយឈ្មោះសត្វ។ បើក្រុមទីមួយឆ្លើយត្រូវបានមុន នោះបាល់នឹងរំកិលទៅជិតសំណាញ់ទីរបស់ក្រុមទីពីរ។ បើក្រុមទីមួយបន្តឆ្លើយត្រូវសម្រាប់សំណួរទីពីរមុនទៀតនោះ បាល់នឹងចូលក្នុងសំណាញ់របស់ក្រុមទីពីរ ហើយក្រុមទីមួយជាក្រុមឈ្នះ។ ប៉ុន្តែ សម្រាប់សំណួរទីពីរនេះ បើក្រុមទីពីរឆ្លើយត្រូវបានមុនវិញ នោះបាល់នឹងរំកិលទៅទីតាំងដើមវិញ។

២៤.ល្បែង សរសេរពាក្យប្រណាំងគ្នា

១.សនិទាន

ភាពជោគជ័យនឹងកើតមាននៅក្នុងក្រុម ប្រសិនបើសមាជិកម្នាក់មានការទទួលខុសត្រូវតាមផ្នែករបស់ខ្លួន ព្រមទាំងចេះជួយគ្នានៅចំណុចណាមួយក្នុងពេលវេលាចាំបាច់និងសមស្រប។

២.គោលបំណង

បណ្តុះបំណិនការងារក្រុម និង បង្កើតភាពរីករាយក្នុងថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម និង គូសបន្ទាត់ចែកក្តារខៀនជាពីរសម្រាប់ក្រុមទាំងពីរ។ សមាជិកក្រុមនីមួយៗ ត្រូវសរសេរពាក្យដែលទាក់ទងនឹងប្រធានបទដែលគ្រូដាក់ឱ្យ។ ឧទាហរណ៍ ក្រុមទីមួយត្រូវសរសេរពាក្យអំពីឈ្មោះផ្លែឈើ ឯក្រុមទីពីរត្រូវសរសេរពាក្យអំពីបន្លែ។ គ្រូកំណត់ពេលវេលាស្មើគ្នាសម្រាប់ក្រុមទាំងពីរ។ ក្រុមណាដែលសរសេរបានច្រើនហើយត្រឹមត្រូវគឺជាក្រុមឈ្នះ។ ក្រុមចាញ់ នឹងធ្វើអ្វីមួយ ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២៥.ល្បែង រាប់លេខ

១.សនិទាន

កុមារអាចនឹងធុញទ្រាន់ប្រសិនបើគ្រូគ្រាន់តែឱ្យពួកគាត់រាប់លេខងាយៗដដែលៗ។ ផ្ទុយទៅវិញ កុមារនឹងមានភាពសកម្មក្នុងការគិត ហើយចូលរួមគ្រប់គ្នាទៀតផងនៅក្នុងដំណើរការបង្រៀន និងរៀន ដោយគ្រាន់តែគ្រូ បង្កើតវិធីប្លែកៗនៅក្នុងការរាប់លេខងាយៗទាំងនោះ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សានុសិស្សបង្កើនសមត្ថភាពលើការគិតលេខ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ ហើយឱ្យសិស្សរាប់លេខបណ្តាក់គ្នាតាមស្ទឹតឡើង។ រាល់ចំនួនដែលចែកដាច់នឹងបី សិស្សត្រូវឆ្លើយថា *ផ្លែក្រូច*។ ឧទាហរណ៍ ១ ២ ផ្លែក្រូច ៤ ៥ ផ្លែក្រូច ៧ ៨ ផ្លែក្រូច ....។ អ្នកដែលរាប់លេខខុស ឬ ឆ្លើយខុស នឹងត្រូវឆ្លើយសំណួររំឭកមេរៀន សង្ខេបមេរៀន ឬនឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២៦.ល្បែង ទឹក ដី អាកាស

១.សនិទាន

ក្នុងករណីគ្រូអនុវត្តលើការរំឭកមេរៀន ឬ ក្នុងជំហានពង្រឹងពុទ្ធិ ដោយកំណត់ទុកជាមុននូវសិស្សណាមួយ ឬ ក្រុមសិស្សណាមួយ នោះពួកគាត់អាចនឹងទទួលអារម្មណ៍ថា មិនមានយុត្តិធម៌។ ដើម្បីបញ្ចៀសរូបភាពនេះកុំឱ្យកើតឡើងគ្រូអាចសាកល្បងលេងល្បែងនេះបាន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីវាយតម្លៃចំណេះដឹងសិស្សដោយសំណួរផ្ទាល់មាត់ទៅលើសិស្សដែលបាន ជ្រើសរើសដោយចៃដន្យ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឈរនៅកណ្ដាលរង្វង់សិស្ស។ គ្រូលើកដៃស្ដាំវិកិលតាមទិសដៅទ្រនិចនាឡិកា ដោយចង្អុលទៅកាន់សិស្សដែលកំពុងឈរជារង្វង់ ។ នៅពេលដៃរបស់គ្រូឈប់នៅត្រង់ណា ហើយគាត់និយាយថា *ទឹក* នោះសិស្សម្នាក់នោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះសត្វដែលនៅក្នុងទឹកឱ្យបានមួយ។ បើគ្រូថា *ដី* នោះសិស្សម្នាក់នោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះសត្វដែលនៅលើដីឱ្យបានមួយ។ បើគ្រូថា *អាកាស* នោះសិស្សម្នាក់នោះត្រូវប្រាប់ឈ្មោះសត្វដែលហើរលើអាកាសឱ្យបានមួយ។ ក្នុងរយៈពេលដែលគ្រូរាប់ពី មួយដល់ដប់ យ៉ាងលឿន ហើយសិស្សឆ្លើយមិនបាន ឬ ឆ្លើយមិនត្រូវ នោះគេនឹងចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះ។ អ្នកដែលឆ្លើយមិនបាន ឬ ឆ្លើយខុស នឹងត្រូវឆ្លើយសំណួររំឭកមេរៀន សង្ខេបមេរៀន ឬ នឹងធ្វើអ្វីមួយដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

២៧. ល្បែង ស្ដាំ ឬ ឆ្វេង

១.សនិទាន

ការសម្រេចចិត្តគឺជាការជ្រើសរើសជម្រើសណាមួយដែលខ្លួនគិតថាត្រឹមត្រូវក្រោយពីការត្រិះរិះពិចារណារួចរាល់ហើយ។ លទ្ធផលនៃការសម្រេចចិត្ត អាស្រ័យលើចំណេះដឹង បទពិសោធ និងភាពឆ្លាតវៃរបស់មនុស្សម្នាក់។ សិស្សគួរតែត្រូវបានផ្ដល់ឱកាសលើការសម្រេចចិត្ត ចៀសវាងការធ្វើតាមគ្នាដោយមិនបានគិតពិចារណា។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សរៀនធ្វើការសម្រេចចិត្ត និង រៀនទទួលយកលទ្ធផលនៃការសម្រេចចិត្តនោះ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូរៀបកៅអីជាពីរជួរឱ្យសិស្សអង្គុយ។ គ្រូនឹងអាន ឬ និយាយព័ត៌មានមួយល្បះ។ បើសិស្សគិតថា ព័ត៌មាននោះជាការពិត គេត្រូវអង្គុយលើកៅអីជួរខាងស្ដាំ។ តែបើសិនជា សិស្សគិតថា ព័ត៌មាននោះមិនពិត គេត្រូវអង្គុយលើកៅអីជួរខាងឆ្វេង។

២៨.ល្បែង ទេវតាថា

១.សនិទាន

ការស្ដាប់ជាបំណិនមួយក្នុងចំណោមបំណិនដទៃទៀតនៅក្នុងការរៀនភាសា។ អ្នកដែលពូកែខាងស្ដាប់ នោះគេនឹងអាចនិយាយសង្ខេបនូវអ្វីដែលគេឮបាន ឬ អាចឆ្លើយសំណួរបាន ឬ អាចធ្វើតាមការណែនាំបានយ៉ាងត្រឹមត្រូវ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សមានបម្រុងប្រយ័ត្ននិងយកចិត្តទុកដាក់នៅពេលស្ដាប់អ្វីមួយ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ ឬ ឈរជាជួរក៏បានដោយបែរមុខមករកគ្រូ។ រាល់ពេលដែលគ្រូនិយាយថា ទេវតាថា បូកជាមួយនឹងពាក្យបញ្ជា សិស្សត្រូវធ្វើតាម។ ឧទាហរណ៍ គ្រូនិយាយថា *ទេវតាថា យកដៃស្ដាំកាន់ត្រចៀក* នោះសិស្សត្រូវយកដៃស្ដាំកាន់ត្រចៀក។ ប៉ុន្តែបើគ្រូនិយាយថា យកដៃស្ដាំកាន់ត្រចៀក ហើយសិស្សយកដៃស្ដាំរបស់គាត់កាន់ត្រចៀក នោះគាត់នឹងចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះ។

២៩.ល្បែង ឆ្លើយខុស

១.សនិទាន

ការគោរពនិងអនុវត្តតាមការណែនាំ នឹងបញ្ចៀសបាននូវកំហុសឆ្គង។ ប៉ុន្តែក្នុងករណីខ្លះសេចក្ដីណែនាំខ្លះ អាចខុសពីការយល់ឃើញរបស់ខ្លួន ដែលនេះធ្វើឱ្យមុស្សម្នាក់ដែលជួបស្ថានភាពបែបនេះមានការតស៊ូផ្ទៃកខាងក្នុង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូសួរសំណួរទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ សិស្សត្រូវតែឆ្លើយឱ្យខុស បើសិស្សឆ្លើយត្រូវ នោះគាត់នឹងចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះ។ ឧទាហរណ៍ គ្រូលើកសៀវភៅបង្ហាញ ហើយសួរថា នេះជាអ្វី? សិស្សត្រូវឆ្លើយអ្វីផ្សេងក្រៅពីសៀវភៅ។ បើសិស្សណាឆ្លើយថា សៀវភៅ នោះគាត់នឹងចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះ។

៣០.ល្បែង ត្រូវ ខុស

១.សនិទាន

ផ្អែកលើបទពិសោធដែលបានឆ្លងកាត់ផ្ទាល់ ឬពីអ្នកនៅជុំវិញ និង ចំណេះដឹងផ្សេងៗ គឺជាប្រភពធនធាននៅក្នុងការសម្រេចឬធ្វើសេចក្ដីសន្និដ្ឋានទៅលើអ្វីមួយបានថា វាត្រឹមត្រូវ ឬ មិនត្រឹមត្រូវ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីរំឭកមេរៀនដល់សិស្សនូវអ្វីដែលពួកគាត់បានសិក្សា និងអនុវត្តព្រមទាំងបង្កើតភាពស្និទ្ធស្នាលនិងរីករាយ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជាពីរជួរ។ ក្នុងជួរនីមួយៗមានសមាជិកស្មើគ្នា។ ជួរខាងស្ដាំតំណាងឱ្យអ្វីដែលគ្រូនិយាយគឺត្រូវ។ជួរខាងឆ្វេងតំណាងឱ្យអ្វីដែលគ្រូនិយាយគឺខុស។ បើគ្រូនិយាយថា ***អណ្ដើករត់លឿនជាងទន្សាយ*** នោះជួរខាងឆ្វេងត្រូវចាប់ជួរខាងស្ដាំ (ជួរខាងស្ដាំបើដឹងថា វាខុស ត្រូវរត់ចេញកុំឱ្យជួរខាងឆ្វេងចាប់បាន)។ ផ្ទុយមកវិញ បើគ្រូនិយាយថា ***ផែនដីមានរាងមូល*** នោះជួរខាងស្ដាំត្រូវចាប់ជួរខាងឆ្វេង រីឯជួរខាងឆ្វេងត្រូវរត់ចេញកុំឱ្យគេចាប់បាន។ អ្នកដែលត្រូវចាប់បាននឹងចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះ។

៣១.ល្បែង ខ្សឹបណ្តាក់គ្នា

១.សន្និទាន

ការនិយាយដោយលើកដាក់សំឡេងបានត្រឹមត្រូវ ការបញ្ចេញសូរសំឡេងត្រឹមត្រូវតាមតួអក្សរ នឹងបង្កភាពងាយស្រួលដល់អ្នកស្តាប់ឆាប់ចាប់បានខ្លឹមសារ រីឯអ្នកកត់ត្រាក៏សរសេរបានត្រឹមត្រូវផង ដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សានុសិស្សបញ្ចេញសំឡេងលើការអានឬនិយាយពាក្យក្នុងភាសាបានត្រឹមត្រូវ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជាពីរជួរបែរមុខទៅក្តារខៀន ដោយជួរនីមួយៗមានចំនួនស្មើគ្នា។ គ្រូឈរនៅខាងក្រោយបង្អស់នៃជួរទាំងពីរ ដោយមានបណ្ណពាក្យមួយចំនួននៅនឹងដៃ។ គ្រូបង្ហាញបណ្ណពាក្យម្តងមួយ ឱ្យសិស្សដែលឈរនៅខាងក្រោយបង្អស់នៃជួរទាំងពីរមើល បន្ទាប់មកសិស្សទាំងពីរនោះ ត្រូវខ្សឹបពាក្យនោះបណ្តាក់គ្នានៅក្នុងជួររបស់ខ្លួនរៀងៗខ្លួន។ សិស្សដែលឈរនៅមុខគេបង្អស់ ជាអ្នកសរសេរពាក្យលើក្តារខៀន។ ក្រុមដែលសរសេរពាក្យរួចមុន ហើយត្រឹមត្រូវគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

៣២.ល្បែង សរសេរបណ្តាក់គ្នា

១.សន្និទាន

ការសរសេរអក្សរត្រឹមត្រូវតាមចលនា គឺជារឿងចាំបាច់ណាស់ក្នុងការបង្រៀនសិស្សឱ្យមានទម្លាប់ល្អបែបនេះ ព្រោះនៅពេលសរសេរសិស្សនឹងចំណេញពេលវេលា លើសពីនេះទៀត រូបរាងនៃតួអក្សរក៏មានភាពច្បាស់លាស់ងាយយល់ហើយមានសោភ័ណទៀតផង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីពញ្ញាក់ស្មារតីសិស្សឱ្យមានទម្លាប់សរសេរអក្សរត្រឹមត្រូវតាមចលនា និង បង្កើតភាពសប្បាយរីករាយនៅក្នុងថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជាពីរជួរបែរមុខទៅក្តារខៀន ដោយជួរនីមួយៗមានចំនួនស្មើគ្នា។ គ្រូឈរនៅខាងក្រោយបង្អស់នៃជួរទាំងពីរ ដោយមានបណ្ណពាក្យមួយចំនួននៅនឹងដៃ។ គ្រូបង្ហាញបណ្ណពាក្យម្តងមួយ ឱ្យសិស្សដែលឈរនៅខាងក្រោយបង្អស់នៃជួរទាំងពីរមើល បន្ទាប់មកសិស្សទាំងពីរនោះ ត្រូវប្រើម្រាមដៃសរសេរពាក្យនោះបណ្តាក់គ្នានៅលើខ្នងអ្នកឈរនៅខាងមុខបន្តគ្នាក្នុងជួររបស់ខ្លួនរៀងៗខ្លួន។ សិស្សដែលឈរនៅមុខគេបង្អស់ ជាអ្នកសរសេរពាក្យលើក្តារខៀន។ ក្រុមដែលសរសេរពាក្យរួចមុន ហើយត្រឹមត្រូវគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

៣៣.ល្បែង ឧះក្តារខៀន

១.សនិទាន

នៅក្នុងភាសានីមួយៗតែងមានសទិសសព្ទ ឬពាក្យជួន ផ្ទួន រណ្តំក៏មាន។ ដើម្បីចៀសវាងការស្តាប់ហើយយល់ដោយការភ័ន្តច្រឡំ តម្រូវឱ្យអ្នកនិយាយ បញ្ចេញសូរនៃពាក្យនោះឱ្យបានច្បាស់លាស់ និងត្រឹមត្រូវ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះទម្លាប់ល្អក្នុងការនិយាយពាក្យឱ្យត្រឹមត្រូវតាមតួអក្សរ និងបង្កើតភាពស្និទ្ធស្នាល រីករាយនៅក្នុងថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជាពីរជួរបែរមុខទៅក្តារខៀន ដោយជួរនីមួយៗមានចំនួនស្មើគ្នា។ នៅលើក្តារខៀន គ្រូសរសេរពាក្យមួយចំនួន ដែលមានសូរប្រហាក់ប្រហែលគ្នា។ ឧទាហរណ៍ ដំរី ដុំដី សំដី សន្សំ បន្សំ បន្លំ សណ្តំ សំបុក សំកុក ....។

គ្រូឈរនៅខាងក្រោយបង្អស់នៃជួរទាំងពីរ ដោយមានបណ្ណពាក្យមួយចំនួននៅនឹងដៃ(ពាក្យទាំងអស់ដូចគ្នានឹងពាក្យនៅលើក្តារខៀន)។ គ្រូបង្ហាញបណ្ណពាក្យម្តងមួយ ឱ្យសិស្សដែលឈរនៅខាងក្រោយបង្អស់នៃជួរទាំងពីរមើល បន្ទាប់មកសិស្សទាំងពីរនោះ ត្រូវខ្សឹបពាក្យនោះបណ្តាក់គ្នានៅក្នុងជួរ

របស់ខ្លួនរៀងៗខ្លួន។ សិស្សដែលឈរនៅមុខគេបង្អស់ ជាអ្នកទះពាក្យលើក្តារខៀន។ ក្រុមដែលទះពាក្យរួចមុន ហើយត្រឹមត្រូវគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

៣៤.ល្បែង ជំឡុងក្តៅ

១.សនិទាន

សិស្សនឹងមានអារម្មណ៍ថាលំអៀងប្រសិនបើគ្រូយកបញ្ជីឈ្មោះហើយហៅសិស្សឆ្លើយសំណួរ ឬ មើលមុខហើយហៅពួកគាត់ឱ្យឆ្លើយសំណួរនោះ

២.គោលបំណង

ដើម្បីរំឭកមេរៀនដល់សិស្សដោយប្រើវិធីចៃដន្យក្នុងការជ្រើសរើសសិស្សដែលត្រូវឆ្លើយមេរៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូសរសេរសំណួរនៅលើក្រដាស A4 មួយចំនួន ដោយក្រដាសមួយសន្លឹកមានមួយសំណួរ។ គ្រូយកក្រដាសទាំងនេះរំបន្តគ្នា ជាស្រទាប់ៗ ឡើងដូចកូនបាល់។ គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ ឬ អង្គុយជារង្វង់ក៏បាន។ គ្រូឱ្យសិស្សហុចដុំក្រដាសនេះបន្តបន្ទាប់គ្នាតាមទិសដៅទ្រនិចនាឡិកា ដោយអមដោយសំឡេងតន្ត្រីដែលគ្រូបានចាក់តាមទូរសព្ទដៃឬកុំព្យូទ័រ។ នៅពេលសំឡេងតន្ត្រីឈប់(គ្រូជាអ្នកចុចបិទ) ហើយដុំក្រដាសស្ថិតក្នុងដៃកូនសិស្សរូបណា នោះកូនម្នាក់នោះ ត្រូវបកក្រដាសនៅខាងលើបង្អស់ហើយឆ្លើយសំណួរ។ លំនាំបែបនេះ ត្រូវធ្វើរហូតដល់អស់សំណួរ។

៣៥.ល្បែងរកពាក្យ

១.សនិទាន

ក្នុងការតែងកាព្យ ឬចម្រៀង តម្រូវឱ្យអ្នកតែងមានធនធានពាក្យពេចន៍សម្បូរបែប លើសពីនេះទៀត គឺពាក្យដែលមានសូរជួនគ្នា។ នៅក្នុងមេរៀនទាក់ទងនឹងកំណាព្យ គ្រូអាចយកល្បែងសិក្សានេះសម្រាប់បំផុសគំនិតក្នុងការរកពាក្យជួនដល់សិស្សានុសិស្សបាន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្ហាញសិស្សពីវិធីរកពាក្យជួន និង បង្កើតភាពរីករាយក្នុងថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

សិស្សអាចលេងជាបុគ្គលក៏បាន ជាក្រុមក៏បាន។ គ្រូកំណត់ពេលជាក់លាក់ ឱ្យសិស្សរកពាក្យជានាមដែលផ្ដើមឡើងដោយអក្សរ *ក (កង់ កុក កង្ហារ កញ្ចក់ កណ្ដាប ....)*។ គ្រូក៏អាចឱ្យសិស្សរកពាក្យពីរព្យាង្គដែលបញ្ចប់ដោយ *ង់ (សំណង់ បោះបង់ អេក្រង់ ចំណង់ សាងសង់ កំពង់ បំពង់ .....)*។ ពេលដល់វេលាកំណត់ ក្រុមណាដែលសរសេរបានត្រឹមត្រូវ ហើយច្រើនជាងគេ គឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

៣៦.ល្បែង គំនិតច្នៃប្រឌិត

១.សន្និទាន

គំនិតច្នៃប្រឌិត សំដៅយកគំនិតផ្ដួចផ្ដើមធ្វើអ្វីមួយ បង្កើតអ្វីមួយឱ្យលេចចេញជារូបរាងនិងអាចប្រើប្រាស់តាមតម្រូវការរបស់ខ្លួន។ មនុស្សមានគំនិតច្នៃប្រឌិត មានការវិវត្តផ្នែកបញ្ញា ស្មារតី សមត្ថភាពជំនាញនិងចេះកែច្នៃអ្វីមួយពុំមានប្រយោជន៍ឱ្យក្លាយជាមានប្រយោជន៍ មានតម្លៃ មានសារៈសំខាន់ចំពោះគ្រួសារនិងសង្គម។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្ដុះស្មារតីនិងលើកទឹកចិត្តសិស្សក្នុងការអភិវឌ្ឍគំនិតច្នៃប្រឌិត

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរឬអង្គុយជារង្វង់។ គ្រូបង្ហាញដបទឹកសុទ្ធ ដោយឱ្យសិស្សយកដបទឹកសុទ្ធនេះទៅកែច្នៃជារបស់ផ្សេងៗ។ សិស្សត្រូវរកនឹកឈ្មោះវត្ថុសម្រេចដែលកែច្នៃពីដបនេះ ម្នាក់ម្ដងៗតាមវេនខ្លួន។ អ្នកដែលរកនឹកមិនឃើញ នឹងចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះ។ គ្រូចាប់ផ្ដើមហុចដបទៅសិស្សតាមទ្រនិចនាឡិកា។ សិស្សកាន់ដប ហើយឆ្លើយថា កាត់ធ្វើជាផ្ថា រួចហុចទៅសិស្សបន្ទាប់។ អ្នកបន្ទាប់ឆ្លើយថា កាត់ធ្វើជាកែវទឹក។ របៀបលេង ធ្វើតាមលំហូរបែបនេះ រហូតរកឃើញអ្នកចាញ់។

៣៧.ល្បែង និយាយផ្សេង ធ្វើផ្សេង

១.សនិទាន

មនុស្សទាំងអស់ត្រូវប្រកាន់ចិត្តទៀងត្រង់ គោរពពាក្យសច្ចៈនៅក្នុងគ្រប់ករណីនៃការមានទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃ គ្រួសារ ដូចជាការគោរពកិច្ចព្រមព្រៀង ការសន្យាផ្សេងៗដែលយើងបានឯកភាពគ្នារួចហើយ។ ប្រសិនបើយើងបានជួបហេតុការណ៍អ្វី យើងត្រូវតែបកស្រាយតាមសភាពពិតជាក់ស្តែងនៃហេតុការណ៍ទាំងនោះ ដោយមិននិយាយបំផ្លើសហេតុការណ៍ ដើម្បីប្រយោជន៍ផ្ទាល់ខ្លួន ឬបំផ្លាញអ្នកដទៃឡើយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតភាពសប្បាយរីករាយ និង ពញ្ញាក់ស្មារតីសិស្សឱ្យគោរពពាក្យសច្ចៈ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់ ហើយគ្រូឈរនៅកណ្តាល។ ពេលគ្រូនិយាយថា លោតចូលក្នុង សិស្សត្រូវស្រែកព្រមគ្នាថា លោតចូលក្នុង ប៉ុន្តែសកម្មភាពរបស់ពួកគាត់ត្រូវតែលោតចេញក្រៅ។ បើគ្រូនិយាយថា លោតទៅឆ្វេង សិស្សត្រូវស្រែកព្រមគ្នាថា លោតទៅឆ្វេង ប៉ុន្តែពួកគាត់ត្រូវតែលោតទៅខាងស្តាំ។

៣៨.ល្បែង ឆ្មាចាប់កណ្តុរ

១.សនិទាន

សិស្សានុសិស្សនឹងចូលរួមសកម្មភាពក្នុងដំណើរការរៀននិងបង្រៀន យ៉ាងសកម្មបើគ្រូមានសកម្មភាពថ្មីហើយប្លែកជាប្រចាំ។ ល្បែងឆ្មាចាប់កណ្តុរជាល្បែងសិក្សាមួយក្នុងចំណោមល្បែងសិក្សាដទៃទៀត ដែលសិស្សក្នុងថ្នាក់ទាំងមូលអាចចូលរួមលេងក្នុងពេលតែមួយបាន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីជ្រើសរើសសិស្សដោយចៃដន្យក្នុងការឆ្លើយសំណួររំឭកមេរៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់។ គ្រូមានកូនបាល់ចំនួនពីរ តូចមួយ ធំមួយ។ បាល់តូចជាកណ្តុរ បាល់ធំជាឆ្មា។ គ្រូចាប់ផ្តើមហុចកណ្តុរទៅឱ្យសិស្សដើម្បីឱ្យពួកគាត់ហុចបណ្តាក់គ្នា។ ក្រោយមកគ្រូចាប់ផ្តើមហុចឆ្មាទៅឱ្យសិស្សទៀត។ សិស្សត្រូវហុចឆ្មាបណ្តាក់គ្នាតែត្រូវហុចរំលងសិស្សម្នាក់ (អ្នកទី១ហុចទៅអ្នកទី៣ហុចទៅអ្នកទី៥ហុចទៅអ្នកទី៧......)។ពេលឆ្មារត់ទាន់កណ្តុរនៅលើដៃសិស្សណា សិស្សនោះ ត្រូវឆ្លើយសំណួរឬបង្កើតបរិយាកាសសប្បាយរីករាយ។

៣៩.ល្បែង ចលនាម្រាមដៃ

១.សនិទាន

កុមារមួយចំនួនអាចមានបញ្ហាក្នុងការធ្វើចលនា ឬមានចលនាម្រាមដៃយឺតដែលវាជាឧបសគ្គក្នុងការសរសេរអក្សរបានលឿនរហ័សនិងមានរបៀបរៀបរយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យសិស្សមានភាពរហ័សរហួនលើការប្រើចលនាម្រាមដៃដែលជាផ្នែកមួយលើកកម្ពស់សមត្ថភាពសរសេររបស់សិស្ស

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់។ ពេលគ្រូនិយាយថា មួយ សិស្សគ្រប់គ្នាត្រូវលើកដៃឆ្វេងហើយលាជាបាតដៃ។ គ្រូថា ពីរ សិស្សគ្រប់គ្នាត្រូវលើកដៃស្តាំឡើងលើ ហើយបញ្ចេញម្រាមចង្អុលដោយឡែកម្រាមបួនទៀតនៃដៃស្តាំត្រូវក្តាប់។ គ្រូនិយាយថា បី សិស្សគ្រប់គ្នាត្រូវយកម្រាមចង្អុលនៃដៃស្តាំដែលបានលើក ទៅចាក់លើបាតដៃខាងឆ្វេងរបស់សិស្សដែលឈរនៅខាងស្តាំ។ គ្រូនិយាយថា បួន សិស្សគ្រប់គ្នាត្រូវ យកដៃឆ្វេងរបស់ខ្លួនដែលបានលា ចាប់ម្រាមចង្អុលរបស់សិស្សនៅខាងឆ្វេងខ្លួនឱ្យជាប់ ហើយត្រូវដកម្រាមចង្អុលរបស់ខ្លួនដែលនៅលើបាតដៃរបស់សិស្សនៅខាងស្តាំកុំឱ្យគេចាប់បាន។

៤០.ល្បែង ពាក្យនិងនិយមន័យ

១.សនិទាន

គ្រូបង្រៀនអាចមានវិធីសាស្ត្រច្រើនសម្រាប់អនុវត្តក្នុងការវាយតម្លៃការសិក្សារបស់សិស្សដូចជា ការសួរសំណួរផ្ទាល់មាត់ ការធ្វើតេស្តសរសេររយៈពេលខ្លី។ ក្រៅពីនេះ គ្រូក៏អាចប្រើល្បែងសិក្សា សម្រាប់ត្រួតពិនិត្យលើការចងចាំ ការកំណត់បានរបស់សិស្សលើភាពផ្សេងគ្នានៃពាក្យ និយមន័យ ខ្លឹមសារ ផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីត្រួតពិនិត្យចំណេះដឹងសិស្ស

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូសរសេរពាក្យមួយចំនួនលើក្ដារខៀន ឬ បិទ បណ្ណពាក្យលើក្ដារខៀនក៏បាន។ គ្រូចែកសិស្សជាពីរក្រុម ឈរតម្រង់ជួរមកក្ដារខៀន។ គ្រូអាននិយមន័យដែលបានរៀបចំទុកជាស្រេចនៅក្នុងដៃរបស់គាត់។ សិស្សឈរនៅខាងមុខគេនៃក្រុមនីមួយៗស្ដាប់និយមន័យ រួចទៅទះពាក្យលើក្ដារខៀនដែលត្រូវនឹងនិយមន័យនោះ។ អ្នកទះពាក្យត្រូវមុនគេ ជាអ្នកឈ្នះ។

៤១.ល្បែង ទះដៃ

១.សនិទាន

ជាធម្មតាមុននឹងចាប់ផ្ដើមដំណើរការរៀននិងបង្រៀននៅក្នុងថ្នាក់ ជាពិសេសពេលរសៀល សិស្សតែងតែមានភាពហត់នឿយ ឬ ខ្លះទៀតមានភាពងងុយ ឬ ប្រមូលអារម្មណ៍ឱ្យផ្ដោតលើការសិក្សាពុំស្រុះគ្នា។គ្រូអាចអនុវត្តល្បែងថាមពលដើម្បីជាគន្លឹះដាស់ពញ្ញាក់ពួកគាត់ឱ្យផ្ដោតលើការសិក្សា។

២.គោលបំណង

ដើម្បីប្រមូលអារម្មណ៍សិស្សមុននឹងចាប់ផ្ដើមការបង្រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់។ ដោយចាប់ផ្តើមពីសិស្សម្នាក់ធ្វើការទះដៃចំនួនមួយដង (ទះទៅខាងស្តាំនៃខ្លួនគាត់)។ បន្ទាប់មក សិស្សដែលឈរនៅខាងស្តាំ ធ្វើការទះដៃដូចអ្នកទីមួយ។ អ្នកនៅខាងស្តាំបន្តបន្ទាប់ធ្វើដូចអ្នកមុនៗ។ បើមានសិស្សណាចង់ប្តូរទិស(ទះបែរទៅខាងឆ្វេងវិញ)នៃការទះដៃនេះនោះគេត្រូវទះទៅខាងឆ្វេងចំនួនពីរដង។ អ្នកនៅខាងឆ្វេងបន្តបន្ទាប់ទះទៅខាងឆ្វេងតែមួយដងទេ។ (បញ្ជាក់ សម្រាប់អ្នកចង់ប្តូរទិស ត្រូវទះពីរដង ហើយអ្នកណាក៏មានសិទ្ធិប្តូរទិសដែរ)។

៤២. ល្បែង ហ្ស៊ីប ហ្សែប ហ្សប់

១.សនិទាន

ជាធម្មតាកុមារមានរយៈពេលនៃការផ្ចង់អារម្មណ៍ខ្លីជាងមនុស្សធំ ដូចនេះគ្រូមិនអាចប្រើវិធីសាស្ត្រណាមួយដែលលើសពីការផ្ចង់អារម្មណ៍របស់សិស្សបានឡើយ។ គ្រូអាចប្រើតិចនិចផ្សេងៗដើម្បីពញ្ញាក់ស្មារតីរបស់ពួកគាត់ ឬ ប្រើល្បែងសិក្សាអ្វីមួយក្នុងបំណងលើកកម្ពស់សមត្ថភាពផ្ចង់អារម្មណ៍របស់កុមារបានយូរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើនសមត្ថភាពផ្ចង់អាម្មណ៍របស់សិស្សចំពោះអ្វីមួយបានយូរ

៣.របៀបអនុវត្ត

សិស្សឈរជារង្វង់ បន្ទាប់មកសិស្សម្នាក់ទះដៃចំនួនមួយដងទៅខាងស្តាំ ដោយនិយាយថា ZIP តំណាលគ្នានឹងការទះដៃរបស់គាត់។ អ្នកឈរនៅខាងស្តាំបន្ទាប់ត្រូវថា ZAP តំណាលគ្នានឹងការទះដៃរបស់គាត់(ទះទៅខាងស្តាំ)។ អ្នកនៅខាងស្តាំបន្ទាប់ទៀតត្រូវថា ZOP ទន្ទឹមគ្នានឹងការទះដៃរបស់គាត់(ទះទៅខាងស្តាំ)។ អ្នកបន្តបន្ទាប់ទៀត ត្រូវវិលមកថា ZIP រួច ZAP ហើយ ZOP តាមលំនាំដូចខាងដើម។ អ្នកដែលថាខុសនឹងត្រូវឆ្លើយមេរៀន ឬ ធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ។

៤៣.ល្បែង ចលនារាងកាយ

១.សនិទាន

ចលនារាងកាយគឺជាសកម្មភាពនៃរាងកាយ ដែលធ្វើឱ្យយើងដកដង្ហើមបានលឿននិងបង្កើនសុខភាពបេះដូង។ សកម្មភាពរាងកាយធ្វើឱ្យកុមារសប្បាយចិត្តនិងមានសុខភាពល្អនិងជួយពួកគាត់បង្កើតទម្លាប់ដែលមានសុខភាពល្អពេញមួយជីវិត។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមារមានចលនារហ័សរហួននិងមានភាពសប្បាយរីករាយ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូបិទរូបគំនូរ ឬរូបថតកុមារធ្វើចលនាផ្សេងៗគ្នា នៅលើជញ្ជាំងទាំងបួននៃបន្ទប់រៀន (ចំនួនរូបស្មើនឹងចំនួនសិស្សក្នុងថ្នាក់រៀន)។ គ្រូឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ ហើយបែរមុខទៅរករូបភាពដែលនៅក្បែរគេ។ គ្រូចាក់ចម្រៀង ហើយឱ្យសិស្សដើរជារង្វង់តាមទ្រនិចនាឡិកា។ ពេលគ្រូចុចបិទចម្រៀង សិស្សក៏ត្រូវឈប់ដើរដែរ ហើយគេត្រូវធ្វើចលនាដូចកុមារដែលនៅក្នុងរូបនៅលើជញ្ជាំង។ លំនាំសកម្មភាពធ្វើបែបនេះ រហូតកុមារនៅក្នុងថ្នាក់ទាំងអស់មានឱកាសបានធ្វើចលនាច្រើនដងខុសៗគ្នា។

៤៤.ល្បែង ស្និតៗ

១.សនិទាន

ជាធម្មតាសិស្សតែងតែមានភាពស្ទាក់ស្ទើរក្នុងការស្វែងយល់ពីគ្នានៅថ្ងៃដំបូងនៃការសិក្សា ជាពិសេសសិស្សានុសិស្សនៅកម្ពុជា។ លើសពីនេះទៀត ពួកគាត់ច្រើនតែចូលចិត្តធ្វើការជាដៃគូឬក្រុមដែលគាត់ធ្លាប់ស្និតស្នាលជាមួយ។ ប៉ុន្តែ នៅក្នុងថ្នាក់រៀនទាំងមូល សិស្សទាំងអស់ត្រូវតែធ្វើការជាមួយគ្នា។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតភាពរីករាយដល់កុមារ និងបង្កើនភាពស្និតស្នាល

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកសិស្សធ្វើការជាដៃគូ។ សិស្សត្រូវឈរជាគូទល់មុខគ្នា។ គ្រូនិយាយថា ស្អិត! ស្អិត! ស្អិត! ភ្លាមនោះសិស្សទាំងអស់គ្នាសួរព្រមគ្នាថា ស្អិតត្រង់ណា? គ្រូឆ្លើយថា បាតដៃស្តាំ។ សិស្សត្រូវយកបាតដៃស្តាំរបស់ខ្លួនទៅដាក់ជាប់គ្នាជាមួយបាតដៃស្តាំនៃដៃគូរបស់ខ្លួន។ លំហូរនៃការលេងបន្តបន្ទាប់គឺធ្វើបែបនេះ ដោយគ្រាន់តែគ្រូដូរចម្លើយ ពីបាតដៃស្តាំទៅជា បាតដៃឆ្វេង ជើងឆ្វេង ជើងស្តាំ ខ្នង ឬ ស្មា ជាដើម។

៤៥.ល្បែង ទះដៃ ឬ មិនទះដៃ

១.សនិទាន

ការរៀនសូត្រដោយស្ថិតក្នុងបរិយាកាសរីករាយ នឹងជម្រុញសិស្សបន្តសកម្មភាពដោយមិនមានភាពហត់នឿយឬធុញទ្រាន់ឡើយ។ មួយវិញទៀត កុមារនឹងមានការចងចាំកាន់តែយូរប្រសិនបើ ពួកគាត់បានចូលរួមធ្វើការងារជាមួយ។ លើសពីនេះទៀត ពួកគាត់កាន់តែខិតខំប្រឹងប្រែង ក្នុងករណីដែលមានការប្រកួតប្រជែងនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយក្នុងថ្នាក់រៀននិងពិនិត្យចំណេះដឹងអំពីពាក្យសព្ទរបស់សិស្ស

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូឱ្យសិស្សទាំងអស់គ្នាឈរជាជួរទាំងអស់គ្នា ឬ អង្គុយក៏បាន។ គ្រូមានប្រធានពាក្យជាច្រើន ដូចជា កីឡា សិល្បៈ សម្ភារៈសិក្សា យានជំនិះ......។ គ្រូជ្រើសរើស ប្រធានពាក្យម្តងមួយមកលេង។ ឧទាហរណ៍ គ្រូយកពាក្យ កីឡាមកលេង។ នៅពេលគ្រូនិយាថា ប្រដាល់ សិស្សត្រូវទះដៃពីរដង។ គ្រូនិយាយថា បាល់ទាត់ សិស្សត្រូវទះដៃពីរដង។ គ្រូនិយាយថា វាយសី សិស្សត្រូវទះដៃពីរដង។ ពេលណាសិស្សភ្លេចខ្លួន គ្រូនិយាយថា តន្ត្រី ដល់ចំណុចនេះ សិស្សមិនត្រូវទះដៃទេ ព្រោះ ពាក្យ តន្ត្រី មិនស្ថិតក្នុងកីឡាទេ បើមានសិស្សណាទះដៃ នោះគាត់បានចាញ់ក្នុងល្បែងសិក្សានេះហើយ។

៤៦.ល្បែង ទស្សន៍ទាយអាយុ

១.សនិទាន

ជារឿយៗយើងធ្វើការសន្មតអំពីអ្នកដ៏ទៃដោយផ្អែកលើបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួន។ ហ្គេមនេះលើកទឹកចិត្តអ្នកលេងឱ្យប្រៀបធៀបបទពិសោធន៍ជីវិតរបស់ពួកគេទាំងក្នុង និងក្រៅសាលានៅអាយុជាក់លាក់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីប្រៀបធៀបបទពិសោធន៍ជីវិត

៣.របៀបអនុវត្ត

ចំណាំ៖ សិស្សខ្លះប្រហែលជាធ្លាប់មានបទពិសោធន៍ព្រឹត្តិការណ៍លំបាក ឬសោកនាដកម្មក្នុងវ័យកុមារភាពរបស់ពួកគេ។ ពួកគេគួរតែនៅតែលើកទឹកចិត្តឱ្យចូលរួមក្នុងហ្គេមនេះ ប៉ុន្តែគ្រូគួរតែពន្យល់អ្នកលេងម្នាក់ៗដោយបង្ហាញតែអ្វីដែលពួកគេមានអារម្មណ៍ល្អក្នុងការពិភាក្សាប៉ុណ្ណោះ។

ចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម មិនមាន "ការឈ្នះ ឬ ចាញ់" នៅក្នុងហ្គេមនេះទេ។ ការពិភាក្សានឹងបញ្ចប់នៅពេលដែលរយៈពេលផ្តល់ឱ្យបានកន្លងផុតទៅ។គ្រូរៀបចំតុ និងកៅអី ដើម្បីឱ្យសិស្សអាចអង្គុយជាគូបានស្រួល។ សិស្សម្នាក់ៗត្រូវមានប៊ិចឬខ្មៅដៃ និងក្រដាសមួយសន្លឹក។

ក). គ្រូប្រាប់សិស្សមួយថ្ងៃមុន សូមឲ្យសិស្សស្វែងរករូបភាពខ្លួនឯងនៅតាំងពីពួកគេនៅជាកុមារតូចឬទារក។ សុំឲ្យសិស្សម្នាក់ៗយករូបថតមួយសន្លឹកនោះ បិទនៅលើជញ្ជាំង ឬទុកវានៅលើតុ។ សិស្សគ្រប់គ្នាព្យាយាមស្មានថាតើរូបទាំងនោះជារូបថតរបស់នរណា។

ខ).ចាប់ផ្តើមលេងល្បែងសិក្សានេះដោយអានល្បះ និងសួរសិស្សឱ្យលើកដៃឡើងប្រសិនបើពួកគេយល់ព្រម។ ឧទាហរណ៍ គ្រូនិយាយថា៖

កុមារតូចៗភាគច្រើនចូលចិត្តចំណាយពេលជាមួយគ្រួសាររបស់ពួកគេ។

កុមារភាគច្រើនដែលមានអាយុពី ៥ ទៅ ១០ ឆ្នាំចូលចិត្តសាលារៀន។

ក្មេងជំទង់ភាគច្រើនចូលចិត្តសាលារៀន។

ក្មេងជំទង់ភាគច្រើនមានការរើងរូស។(គ្រូអាចបន្ថែម និងកែប្រែឈ្មោះទាំងនេះប្រសិនបើចង់។)

បន្ទាប់មកសិស្សបង្កើតឈ្មោះផ្ទាល់ខ្លួនដោយចាប់ផ្ដើមដោយ "កុមារភាគច្រើន..."ឬ "ក្មេងជំទង់ភាគច្រើន ... " ។ សិស្សម្នាក់ៗអានឈ្មោះរបស់ពួកគេឱ្យឮៗនៅក្នុងថ្នាក់តាមវេនរបស់ខ្លួន។ អ្នកផ្សេងឯទៀត ចាំលើកដៃបង្ហាញការយល់ស្របឬ មិនលើកដៃបង្ហាញការមិនយល់ស្រប។

សកម្មភាពបន្ទាប់

សិស្សអង្គុយជាគូ។ គ្រូប្រគល់បណ្ណលេខចំនួន១៥ដែលមានពីលេខ១ដល់លេខ១៥ដែលតំណាងឱ្យអាយុ។ សិស្សម្នាក់សាប់សន្លឹកបណ្ណនោះរួចដាក់លើតុ។ បន្ទាប់មក សិស្សម្នាក់ទៀត យកបណ្ណលេខតំណាងអាយុដែលនៅលើគេបង្អស់។ សិស្សទាំងពីរធ្វើការប្រៀបធៀបបទពិសោធន៍ជីវិតរបស់ពួកគេនៅអាយុដែលបានបង្ហាញនៅលើសន្លឹកបណ្ណ។ ពួកគាត់អាចនិយាយបានយូរតាមដែលពួកគាត់ចង់។ នៅពេលដែលក្រុមណាបានពិភាក្សាគ្នាអស់ ហើយ ប្រើពេលតិចបំផុត គ្រូអាចប្ដូរគូពិភាក្សាបន្តទៀត។

៤៧.ល្បែង អាហារដែលចូលចិត្ត

១.សនិទាន

សិស្សានុសិស្សនឹងធុញទ្រាន់ចំពោះគ្រូដ៏ល្អរបស់គេក្នុងពេលណាមួយប្រសិនបើ ការរៀនសូត្ររបស់គេមានទំនាក់ទំនងតែគ្រូនិងសិស្ស ប៉ុន្តែមិនមានអន្តរកម្មរវាងសិស្សនិងសិស្សទាំងអស់នៅក្នុងថ្នាក់នោះ។

២.គោលបំណង

ហ្គេមនេះជួយពិនិត្យមើលវាក្យសព្ទ ក៏ដូចជាបង្កើតអន្តរបុគ្គលជាមួយមិត្តរួមថ្នាក់

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនពេលការចាប់ផ្ដើមដំណើរការហ្គេមនេះ ល្អបំផុត ប្រសិនបើគ្រូបានផ្ដល់ឱ្យពីមុនមេរៀនវាក្យសព្ទ។ សិស្សគួរសិក្សាពាក្យ និងយល់ពីពាក្យទាំងនោះ ព្រមទាំង ការប្រើប្រាស់និងអត្ថន័យជាមុន។

គ្រូសរសេរពាក្យចំនួន២០នៅលើក្ដារខៀន។ សុំឱ្យសិស្សជ្រើសរើសពាក្យណាមួយ (ដោយស្ងៀមស្ងាត់) ដែលពួកគេចូលចិត្តបំផុត។បន្ទាប់មក ឱ្យសិស្សចូលធ្វើការជាដៃគូ។ ឱ្យ សិស្សព្យាយាម

ទាយពាក្យអ្វីដែលដៃគូរបស់គេបានជ្រើសរើស ហើយផ្តល់ហេតុផល។បន្ទាប់មកទៀត គ្រូនិងសិស្សស្វែងរកពាក្យណាដែលពេញនិយមបំផុតក្នុងចំណោម២០ពាក្យនេះ។

៤៨.ល្បែង ទស្សន៍ទាយពាក្យតំណាងលេខ

១.សនិទាន

ការស្គាល់គ្នាបានច្បាស់ជាចំណេះដឹងមួយដែលធ្វើឱ្យមនុស្សម្នាក់ៗមានភាពជឿជាក់ក្នុងការធ្វើសកម្មភាពនិងការប្រើពាក្យសម្តីចំពោះគ្នាទៅវិញទៅមក។ ការស្គាល់ត្រឹមតែឈ្មោះនិងរូបរាងមិនទាន់ចាត់ទុកថាស្គាល់បានច្បាស់នៅឡើយទេ។

២.គោលបំណង

នេះជាល្បែងទស្សន៍ទាយខ្លីៗសម្រាប់សិស្សានុសិស្សបានស្គាល់គ្នា។ការប្រើនិមិត្តសញ្ញាដើម្បីតំណាងឱ្យអ្វីដែលពួកគេមានអារម្មណ៍ថាមានសារៈសំខាន់សម្រាប់ពួកគេ។

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនការចាប់ផ្តើមបង្ហាញហ្គេមដល់សិស្ស គ្រូសរសេរបួនលេខនៅលើក្តារដែលសំខាន់សម្រាប់គាត់ (ឧទាហរណ៍ អាយុ កុមារ ចំនួនភាសាដែលគាត់និយាយបាន ចំនួនបទពិសោធន៍បង្រៀនគិតជាឆ្នាំ។ល។)។

ឧទាហរណ៍:

៤០ ៣ ១២ ៤

រីឯសិស្សសរសេរលេខចំនួនបួនដែលសំខាន់សម្រាប់ពួកគេដែរ។ គ្រូលើកទឹកចិត្តពួកគេមិនត្រូវចំណាយពេលច្រើនពេកសម្រាប់ផ្នែកនេះទេ។ ឱ្យសិស្សធ្វើការជាគូ អ្នកលេងម្នាក់ៗព្យាយាមទាយពីអ្វីដែលលេខនីមួយៗតំណាងឱ្យដៃគូពួកគេ។ អ្នកលេងដែលចប់មុន អាចស្វែងរកដៃគូថ្មីហើយលេងហ្គេមនេះម្តងទៀត។ មុននឹងបញ្ចប់ការលេងល្បែងសិក្សានេះ គ្រូគួរតែទុកពេល ៣០ វិនាទីដល់អ្នកទាំងអស់គ្នាប្រាប់ចម្លើយដល់ដៃគូរបស់ពួកគេ។

៤៩.ល្បែង តម្លៃ

១.សនិទាន

មនុស្សគ្រប់រូបមានជំនឿ និងតម្លៃជាក់លាក់ដែលពួកគេគោរព។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយវាពិតជាពិបាកដឹងពីតម្លៃក្នុងពាក្យ និងពិបាកមើលឃើញច្បាស់នូវព្រំដែននៃតម្លៃនៅក្នុងពាក្យនោះ។

ឧទាហរណ៍ មនុស្សភាគច្រើនអះអាងថាជឿជាក់លើភាពស្មោះត្រង់ ប៉ុន្តែគេមិននិយាយការពិតទាំងអស់ចេញមកទេ ឬមិននិយាយចេញមកតែម្តង ពីព្រោះពេលខ្លះ ការពិតធ្វើឱ្យប៉ះពាល់ដល់អារម្មណ៍របស់មនុស្សដោយឥតបានការអ្វីទាល់តែសោះ។

នេះគឺជាល្បែងមួយអំពីការកំណត់តម្លៃរបស់យើង និងបង្កើតពាក្យប្រៀបធៀបទំនាក់ទំនងរវាងរូបភាព និងគំនិត។ វាក៏និយាយអំពីរបៀបដែលអ្នកផ្សេងទៀតអាចយល់ឃើញគំនិតដូចគ្នាឬខុសពីយើង។

២.គោលបំណង

គោលបំណងហ្គេមនេះ ដើម្បីកំណត់តម្លៃ និង anti value របស់អ្នកលេងផ្សេងទៀត។

៣.របៀបអនុវត្ត

អ្នកលេងម្នាក់ៗគិតពីតម្លៃប្រាំរបស់ពួកគេ និងការប្រឆាំងនឹងតម្លៃរបស់ពួកគេចំនួនប្រាំ។ ពួកគេសរសេរពាក្យមួយដែលតំណាងឱ្យតម្លៃលើប័ណ្ណមួយ ដូច្នេះពួកគេមានដប់ប័ណ្ណពាក្យចំនួនដប់។

បន្ទាប់មក ពួកគេស្វែងរករូបភាពដែលតំណាងឱ្យតម្លៃ និងការប្រឆាំងតម្លៃទាំងនោះ។ ពួកគេនឹងប្រើរូបថតរបស់ពួកគេដើម្បីបង្កើត Collage ។ ពួកគេគួរតែព្យាយាមធ្វើរូបភាពកុំឱ្យបង្ហាញន័យច្បាស់ពេក។ ឧទាហរណ៍សម្រាប់ពាក្យ *មិនស្មោះត្រង់* រូបភាពរបស់សិស្សម្នាក់លួចមើលក្រដាសប្រឡងរបស់មិត្តរួមថ្នាក់ គឺបង្ហាញន័យច្បាស់ពេក ប៉ុន្តែ រូបភាពរបស់មនុស្សដែលមានទឹកមុខព្រិលអាចពិបាកយល់ន័យបន្តិច។

ហ្គេមនេះ លេងជាដៃគូ។ ដំបូងពួកគេប្តូររូបភាពនិងបណ្ណពាក្យគ្នាទៅវិញទៅមក។ ក្រោយមកពួកគេដាក់ប័ណ្ណពាក្យដៃគូរបស់ពួកគេនៅក្រោមរូបភាពឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។អ្នកដែលធ្វើត្រូវច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។

៥០ ល្បែងទស្សន៍ទាយ

១.សនិទាន

ភាពវៃឆ្លាតខាងអារម្មណ៍ ក្នុងចំណោមរឿងរ៉ាវផ្សេងៗ មានន័យថាអ្នកអាចយល់ចិត្តអ្នកដទៃបាន និងមើលពិភពលោកតាមការយល់ឃើញរបស់ខ្លួន។ ការបង្រៀនភាសាភាគច្រើនក្នុងសៀវភៅលំហាត់តែងឱ្យសិស្សសរសេរប្រយោគអំពីខ្លួនសិស្ស។ ប៉ុន្តែហ្គេមនេះឱ្យសិស្សសរសេរប្រយោគអំពីអ្នកដទៃ ដែលសិស្សប្រហែលជាមិនដឹងច្រើនអំពីអ្នកផ្សេងមិនមែនជាខ្លួនគេឡើយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីទាយពីរបៀបដែលដៃគូរបស់ខ្លួននិងបំពេញប្រយោគដោយមិនបាននិយាយឬសម្លឹងមើលមកកាន់អ្នកឡើយ។

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនចាប់ផ្តើម៖ គ្រូជ្រើសរើសផ្នែកណាមួយនៃវេយ្យាករណ៍ ហើយសរសេរដោយការចាប់ផ្តើមដូចឧទាហរណ៍ខាងក្រោម៖

ជារៀងរាល់ព្រឹក ខ្ញុំ...

កាលពីចុងសប្តាហ៍មុន ខ្ញុំ...

ក្នុងរយៈពេលប្រាំឆ្នាំទៀតខ្ញុំ...

ខ្ញុំមិនដែល...

ខ្ញុំនឹងមិន...

បើខ្ញុំមានលុយមួយលានដុល្លារ ខ្ញុំនឹង...

ខ្ញុំមិនគួរមាន..

ពេលលេងហ្គេមៈ អ្នកលេងបង្កើតជាគូជាមួយនរណាម្នាក់ដែលពួកគេមិនសូវស្គាល់ច្បាស់។ពួកគេគួរតែអង្គុយនៅឆ្ងាយពីដៃគូរបស់ពួកគេ ហើយព្យាយាមស្រមៃមើលពីរបៀបដែលដៃគូរបស់ពួកគេនឹងបញ្ចប់ប្រយោគៈ

ជារៀងរាល់ព្រឹក គាត់..

កាលពីចុងសប្តាហ៍មុន គាត់...

ក្នុងរយៈពេលប្រាំឆ្នាំទៀត គាត់ ....

គាត់មិនដែល ....

គាត់/នាងនឹងមិន ....

បើគាត់មានមួយលានដុល្លារ គាត់នឹង ....

គាត់/នាងមិនគួរមាន ....

អ្នកលេងប្រៀបធៀបចម្លើយជាមួយដៃគូរបស់ពួកគេ។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកដែលបានទាយបានត្រឹមត្រូវចំនួនច្រើនបំផុតនៃប្រយោគរបស់ដៃគូរបស់ខ្លួន។

៥១ ល្បែង ផ្ទាំងរូបភាពផ្ទាល់ខ្លួន

១.សន្ទិនាន

បញ្ហាប្រឈមមួយនៃការរៀនភាសាគឺតម្រូវឱ្យសិស្សទាំងអស់នៅក្នុងថ្នាក់ត្រូវតែស្គាល់គ្នា ហើយលើសពីនេះទៀត គ្រូត្រូវស្គាល់សិស្សឱ្យបានច្រើន មិនមែនគ្រាន់តែស្គាល់ថាពួកគេជាសិស្សនោះទេ។ កម្រងសំណួរដែលបង្កើតឡើងដោយសិស្សនឹងអនុញ្ញាតឱ្យសិស្សអនុវត្តទម្រង់សំណួរ ក្នុងលក្ខណៈច្នៃប្រឌិតខ្ពស់ និងមានលក្ខណៈផ្ទាល់ខ្លួន។ សិស្សខ្លះនឹងបង្កើតសំណួរដែលងាយស្រួលសម្រាប់អ្នកផ្សេងឆ្លើយ អ្នកផ្សេងទៀតនឹងមានចេតនាសរសេរសំណួរដែលពិបាកខ្លាំង។ហ្គេមផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវឱកាសដ៏ល្អក្នុងការស្វែងរករូបថតចាស់ៗ និងបង្កើតរឿងនិទាននៃជីវិតរបស់ពួកគេ ដើម្បីចែករំលែកជាមួយមិត្តរួមថ្នាក់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឆ្លើយសំណួរអំពីមិត្តរួមថ្នាក់

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនចាប់ផ្តើម៖ អ្នកលេងម្នាក់ៗបង្កើតផ្ទាំងរូបភាពដោយរូបថតខ្លួនគេ និងចំណាងជើងពន្យល់ពីមូលហេតុដែលពួកគេមានអារម្មណ៍ថារូបថតទាំងនេះសំខាន់សម្រាប់ពួកគេ។ បន្ទាប់មក នៅលើក្រដាសដាច់ដោយឡែកមួយទៀត ពួកគេសរសេរសំណួរចំនួនប្រាំ។ចម្លើយអាចរកបាននៅលើផ្ទាំងរូបភាពរបស់ពួកគេ។

ពេលលេងហ្គេម៖អ្នកលេងបែងចែកជាពីរក្រុម។ ក្រុមនីមួយៗជ្រើសរើសអ្នកតំណាងក្រុមមួយរូប។ គ្រូអានសំណួរឮៗ។ អ្នកតំណាងក្រុមណាដែលទះតុបានមុនគេអាចមានឱកាសដើម្បីឆ្លើយ។ ប្រសិនបើចម្លើយត្រឹមត្រូវ ក្រុមខ្លួនបានមួយពិន្ទុ។ ប្រសិនបើចម្លើយមិនត្រឹមត្រូវ អ្នកតំណាងក្រុមផ្សេងទៀតអាចព្យាយាមឆ្លើយម្តង។ បន្ទាប់មកក្រុមនីមួយៗជ្រើសរើសអ្នកតំណាងក្រុមថ្មី ហើយហ្គេមនៅតែបន្តទាល់តែគ្រូសួរសំណួរទាំងអស់រួចរាល់។ អ្នកឈ្នះគឺជាក្រុមដែលឆ្លើយសំណួរបានត្រឹមត្រូវច្រើនជាងគេ។

៥២ ល្បែង សារភាព

១.សន្និទាន

ហ្គេមនេះលើកកម្ពស់ការអត់ឱនសម្រាប់អ្នកញៀនថ្នាំ គ្រឿងស្រវឹង បារី អាហារ ជាដើម ទន្ទឹមនឹងនោះ ក៏មានការព្រមានអំពីគ្រោះថ្នាក់នៃការញៀន ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបញ្ចុះបញ្ចូលឱ្យឈប់ជក់បារី ឈប់ផឹកស្រា

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនចាប់ផ្តើម៖ គ្រូប្រហែលជាចង់ណែនាំហ្គេមដោយបង្ហាញវីដេអូនៃមនុស្សម្នាក់ដែលមានការញៀន។ ម៉្យាងទៀត គ្រូប្រហែលជាចង់ចាប់ផ្តើមដោយការនិយាយស្រដៀងនឹងខ្លឹមសារខាងក្រោម ៖

ខ្ញុំឆ្លើយសារភាពរឿងមួយ ហើយខ្ញុំចង់ឲ្យអ្នកមិនប្រាប់គណៈគ្រប់គ្រងសាលានូវអ្វីដែលខ្ញុំនឹងចែករំលែកជាមួយអ្នក។ ខ្ញុំញៀនកូកាអ៊ីនដោយសម្ងាត់ ហើយគ្មាននរណាម្នាក់ដឹងទេ សូម្បីតែគ្រួសារខ្ញុំក៏មិនដឹងដែរ។ ពេលខ្ញុំបានប្រើកូកាអ៊ីនមុនចូលថ្នាក់ ខ្ញុំឃើញថាខ្លួនឯងនិយាយលឿនណាស់ (នៅទីនេះគ្រូបង្កើនល្បឿននៃការនិយាយ) ហើយគំនិតរបស់ខ្ញុំចាប់ផ្តើមមានភាពរហ័សដែរ ហើយខ្ញុំមានបញ្ហាក្នុងការគ្រប់គ្រងគំនិតទាំងនោះ។ ពេលផ្សេងទៀតនៅពេលដែលខ្ញុំមិនបានប្រើកូកាអ៊ីន ខ្ញុំបានរកឃើញថា ខ្លួនឯងធាប់ខឹងខ្លាំង (នៅទីនេះគ្រូធ្វើពុតជាធ្វើមុខខឹង) ហើយខ្ញុំខឹងខ្លាំងណាស់នៅពេលឃើញសិស្សមិនយកចិត្តទុកដាក់។ ខ្ញុំដឹងថាខ្ញុំត្រូវការជំនួយ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនប្រាកដថាខ្ញុំត្រៀមខ្លួនជាស្រេចដើម្បីឈប់ប្រើវានៅឡើយទេ។

ពេលលេងហ្គេមៈ អ្នកលេងម្នាក់ៗសរសេរនៅក្នុងកំណត់ហេតុដែលពិពណ៌នាអំពីរបៀបដែលពួកគេ"ការញៀន" បានចាប់ផ្តើម។ ពួកគេ ប្រហែលជាពន្យល់ពីរបៀបដែលពួកគេដោះស្រាយជាមួយកន្លែងការងារ ឬសាលារៀន ឬគ្រួសាររបស់ពួកគេនៅខណៈពេលដែលព្យាយាមរក្សាការញៀនរបស់ពួកគេជាអាថ៌កំបាំង។ គ្រូគួរតែ សួរសំណួរដើម្បីជួយអ្នកលេងអភិវឌ្ឍចរិតលក្ខណៈរបស់ពួកគេ។ចំណុចបញ្ចប់នៃហ្គេមនៅពេលដែលតួអង្គដែលត្រូវដើរតួ "សារភាព" ការញៀនរបស់ពួកគេចំពោះអ្នកដទៃអ្នកលេងដែលដើរតួជាមិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសារត្រូវបង្ហាញការព្រួយបារម្ភ។

៥៣ ល្បែងវិសមភាព

១.សនិទាន

នេះគឺជាល្បែងមួយអំពីមូលហេតុដើមនៃវិសមភាព។ យើងរស់នៅក្នុងវប្បធម៌ដែលយើងត្រូវបានគេបង្រៀន។ ប្រសិនបើអ្នកខិតខំអ្នកនឹងទទួលបានជោគជ័យ និងឈានទៅមុខបន្តបន្ទាប់ទៀត។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ ការពិតគឺវាមិនមែនជារឿងសាមញ្ញនោះទេ។ សូមពិចារណាករណីរបស់បុគ្គលណាម្នាក់ដែលគ្រួសាររបស់គាត់ទទួលបានជោគជ័យហើយមានលុយច្រើន ហើយអាចមានលទ្ធភាពបញ្ជូនពួកគេទៅសាលា "ល្អ" ។បុគ្គលនេះនឹងបង្កើតមិត្តនៅសាលានេះ ដែលមកពីប្រភេទដូចគ្នានៃគ្រួសារ។ នៅពេលដែលកុមារទាំងនេះធំឡើងពួកគេនឹងមានអំណាចដែលអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេមានភាពងាយស្រួលក្នុងការចូលទៅកាន់ប្រភេទនៃការងារ និងជីវិតដែលត្រូវបានចាត់ទុកថាជោគជ័យ។ បើមនុស្សទាំងនេះខំប្រឹងធ្វើនឹងប្រាកដជាជោគជ័យ។នៅក្នុងហ្គេមនេះ មនុស្សទាំងនេះត្រូវបានតំណាងដោយអ្នកដែលមានរូបរាងកាយជិតបំផុតទៅកន្ត្រក។ អ្នកលេងនៅខាងក្រោយតំណាងឱ្យមនុស្សដែលត្រូវតែជម្នះឧបសគ្គដូចជាការរើសអើងជាតិសាសន៍ ភេទ ភាពក្រីក្រ និងការលំបាកផ្សេងៗទៀត។ហ្គេមភាគច្រើនត្រូវបានលេងនៅលើមូលដ្ឋានសមភាព។ ឧទាហរណ៍ក្រុមក្មេងស្រីអាយុ 18 ឆ្នាំជាធម្មតាមិន

លេងបាល់ទាត់ជាមួយក្រុមបុរសអាយុ 18 ឆ្នាំទេ។ហ្គេមនេះមានការភ្ញាក់ផ្អើលជាពិសេសព្រោះវាចាប់ផ្តើមដោយអ្នកលេងចូលឈរក្នុងទីតាំងមិនដូចគ្នា។នៅក្នុងហ្គេមនេះ អ្នកដែលឈរនៅខាងមុខនឹងឃើញទីច្បាស់ជាង រីឯអ្នកដែលនៅខាងក្រោយនឹងជួបឧបសគ្គ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីយល់ពីមូលដ្ឋាននៃវិសមភាព

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនចាប់ផ្តើមះហ្គេមនេះដំណើរការល្អបំផុត ប្រសិនបើគ្រូមិនផ្តល់ជាមុនការព្រមានឬការរៀបចំ ឬមានការណែនាំទុកជាមុន។

ពេលលេងហ្គេមះដោយមិនផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរបស់ពួកគេ សិស្សព្យាយាមបោះបាល់ចូលទៅក្នុងកន្រ្តកនៅខាងមុខបន្ទប់។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកដែលបោះបាល់របស់ពួកគេចូលទៅក្នុងកន្រ្តក។

៥៤ ល្បែង ជំនួញធំដុំ

១.សនិទាន

វិធីមួយដែលក្រុមហ៊ុនធំៗ ដំណើរការគឺប្រមូលផ្តុំអាជីវកម្មឯករាជតូចៗមកដាក់ក្រោមការគ្រប់គ្រងរបស់ខ្លួនហើយរុញដៃគូប្រកួតប្រជែងទាំងអស់ចេញពីអាជីវកម្ម។ លទ្ធផល អាជីវកម្មខ្នាតតូចត្រូវបានជំរុញឱ្យក្ស័យធន ដែលបំផ្លាញមូលដ្ឋានសហគមន៍ និងទុកឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់មិនមានជម្រើសពិតប្រាកដថាត្រូវទិញទំនិញនៅឯណា។

២.គោលបំណង

គោលបំណងនៃល្បែងនេះគឺដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យសួរថាតើគួរពង្រីកការចំណាយប៉ុន្មាន និងថាតើការប្រកួតប្រជែងអាជីវកម្មពិតជាបានជួយ ឬធ្វើឱ្យប៉ះពាល់ដល់ទីផ្សារ។

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនការចាប់ផ្ដើមៈ ហ្គេមនេះដំណើរការល្អបំផុតប្រសិនបើគ្រូមិនផ្ដល់ជាមុនការព្រមានឬការរៀបចំទុកជាមុន។

ពេលលេងហ្គេមៈ មនុស្សម្នាក់ព្យាយាមចាប់អ្នកលេងផ្សេងទៀត។ នៅពេលដែលបុគ្គលនោះប៉ះអ្នកលេងម្នាក់ទៀតពួកគេចាប់ដៃគ្នាហើយ រួមគ្នារត់ចេញក្នុងការស្វែងរកចាប់អ្នកលេងផ្សេងទៀត។ ហ្គេមបន្តរហូតដល់មនុស្សគ្រប់គ្នាចូលរួមខ្សែសង្វាក់ដ៏ធំ។

៥៥ ល្បែង ចាប់ពេលវេលា

១.សនិទាន

ក្នុងមួយជីវិតរបស់មនុស្សម្នាក់ តើមាន១០ឆ្នាំប៉ុន្មានដង? អ្នកមានឱកាសបានជួបមនុស្សម្នាក់នៅថ្ងៃនេះ មិនប្រាកដថា ថ្ងៃស្អែកអ្នកនឹងជួបគាត់ទៀតឡើយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីចងចាំថាតើជីវិតមានតម្លៃ និងខ្លីប៉ុណ្ណា

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនពេលចាប់ផ្ដើមៈ ហ្គេមនេះដំណើរការល្អបំផុត ប្រសិនបើគ្រូមិនផ្ដល់ការណែនាំឬការរៀបចំទុកជាមុន។

ពេលលេងហ្គេមៈ សិស្សដកប៊ិច និងក្រដាស ហើយសរសេរសំបុត្រទៅកាន់នរណាម្នាក់ដែលពួកគេស្រឡាញ់ ប្រាប់ពួកគេពីអារម្មណ៍របស់ខ្លួន។ បន្ទាប់ពីមួយនាទីបានកន្លងផុតទៅ សូមបញ្ឈប់ការសរសេររបស់ពួកគេ។

៥៦ ល្បែង វិធីមិនលួចដើម្បីស្លាប់

១.សនិទាន

ការគិតដល់ហានិភ័យជារឿយៗ នឹងជួយពញ្ញាក់ ឬ ដាស់តឿនស្មារតីរបស់អ្នកឱ្យមានការប្រុងប្រយ័ត្នរាល់ការសម្រេចចិត្តធ្វើសកម្មភាពនានាក្នុងជីវិតរបស់អ្នក។

២.គោលបំណង

គិតអំពីសកម្មភាពគ្រោះថ្នាក់

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនពេលចាប់ផ្តើមៈ ក្នុងចំនួនពេលវេលាដែលបានផ្តល់ឱ្យ សិស្សសង្ខេបរឿងនីមួយៗដែលពួកគេអាន ដោយប្រើប្រយោគតែមួយជាមួយនឹងលក្ខខណ្ឌមិនពិត។ ឧទាហរណ៍ "ប្រសិនបើ សំ មិនបានព្យាយាមដើម្បីឆ្លងកាត់ផ្លូវប្រណាំងល្បឿនលឿន គាត់មិនត្រូវថយន្តបុកទេ។

ពេលលេងហ្គេមៈ អ្នកលេងមួយក្រុមមានគ្នា ៤-៥នាក់។ អ្នកលេងម្នាក់ៗក្នុងក្រុមដាក់វេណនិទានរឿងរ៉ាវរបស់ពួកគេ។ ពួកគេនឹងមិនអានរឿង ឬកំណត់ចំណាំណាមួយឡើយ។ប៉ុន្តែពួកគេនឹងអានសេចក្តីសង្ខេបមួយល្បះដែលផ្តើមដោយ ប្រសិនបើ...មិន.....។ សមាជិកផ្សេងៗទៀតនៃក្រុមស្តាប់ហើយព្យាយាមបង្កើតឡើងវិញនូវប្រយោគដែលមានលក្ខខណ្ឌមិនពិតដោយផ្អែកលើសាច់រឿង។ អ្នកឈ្នះក្នុងក្រុមនីមួយៗគឺជាអ្នកលេងដែលប្រាប់រឿងច្រើនជាងគេ។ អ្នកឈ្នះពីក្រុមនីមួយៗអាចទៅជុំចុងក្រោយជាមួយអ្នកឈ្នះក្នុងក្រុមផ្សេងទៀត។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកចុងក្រោយដែល និទានរឿងដោយមិននិយាយឡើងវិញនូវរឿងរបស់អ្នកដទៃ។

៥៧ ល្បែង តម្លៃ

១.សនិទាន

ប្រសិនបើយើងពិតជាជឿលើការបង្រៀនដោយភាពស្មោះត្រង់ និងតម្លៃផ្សេងៗទៀតដូចជាការសហការ ការយល់ចិត្ត កិត្តិយស ការគោរព និងការអប់រំបញ្ចូលគ្នា បន្ទាប់មកយើងត្រូវវាយតម្លៃរបៀប

នៃការបង្រៀនរបស់យើងឡើងវិញ។ រង្វាន់ និងទណ្ឌកម្មនឹងមានរហូតមកដល់ពេលនេះក្នុងការបង្រៀន នូវអ្វីដែលចាំបាច់ដែលត្រូវតែបង្រៀន។

២.គោលបំណង

ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនការចាប់ផ្តើម៖អ្នកលេងម្នាក់ៗសរសេរបញ្ជីឈ្មោះនៃតម្លៃជាច្រើនរបស់ពួកគេ (ឧទាហរណ៍ ភាពស្មោះត្រង់ ការខិតខំប្រឹងប្រែង...) តាមដែលអាចធ្វើបានក្នុងរយៈពេល 100 វិនាទី។ បន្ទាប់មកពួកគេដាក់បញ្ជីនោះមួយឡែក ប៉ុន្តែរក្សាវាឱ្យបានស្រួល។អ្នកលេងម្នាក់ៗសរសេរបញ្ជីនៃបញ្ហាទូទៅក្នុងថ្នាក់ ចំនួនពី5-8បញ្ហា (ឧទាហរណ៍ ការចម្លង/ផ្តល់ពិន្ទុសូន្យ ការប្រើទូរស័ព្ទដៃកំឡុងពេលរៀន....) រួមជាមួយនឹងគំនិតរបស់ពួកគេសម្រាប់ដំណោះស្រាយ។ អ្នកលេងមើលគ្រប់សន្លឹកបណ្ណដំណោះស្រាយរបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកពួកគេសម្រេចចិត្តថាតើមួយណាពិពណ៌នាអំពីរង្វាន់ ឬការដាក់ទណ្ឌកម្ម។ ពួកគេត្រូវតែលុបបំបាត់អំពីរង្វាន់ ឬការដាក់ទណ្ឌកម្ម ហើយបន្ទាប់មកគិតអំពីដំណោះស្រាយផ្សេងទៀត (ឧទាហរណ៍ ការចម្លងធៀបនឹងការផ្តល់កិច្ចការដែលមានលក្ខណៈច្នៃប្រឌិត និងមិនអាចចម្លងបាន។ ចម្លងដោយប្រើប្រាស់ទូរស័ព្ទដៃធៀបនឹងការទាញយកប្រយោជន៍ពីការពិតដែលពួកគេអាចប្រើទូរស័ព្ទដៃដើម្បីស្រាវជ្រាវចំណេះដឹង)។

ពេលលេងហ្គេម៖ បណ្ណដំណោះស្រាយត្រូវបានដាក់ប្រឈមមុខនឹងបញ្ហាទាំងអស់នៅលើផ្នែកម្ខាងនៃតុ និងដំណោះស្រាយទាំងអស់នៅម្ខាងទៀត។អ្នកលេងទីមួយជ្រើសរើសសន្លឹកបណ្ណមួយគូដើម្បីឱ្យពួកគេមានបញ្ហាមួយនិងដំណោះស្រាយមួយដែលត្រូវគ្នា។ អ្នកលេងអាចរក្សាគូបណ្ណបានលុះត្រាតែពួកគេអាចបញ្ជាក់បានពីដំណោះស្រាយបង្រៀនសិស្ស យ៉ាងហោចណាស់ចំនួនបីនៃតម្លៃនៅក្នុងបញ្ជីរបស់ពួកគេ។បើមិនដូច្នេះទេ អ្នកលេងដាក់សន្លឹកបណ្ណទាំងពីរទល់មុខគ្នានៅលើតុបន្តវិញ។អ្នកលេងបន្តបន្ទាប់ធ្វើដូចអ្នកទី១រហូតដល់បញ្ហាទាំងអស់ត្រូវបានផ្តល់ដំណោះស្រាយ។

៥៨ ល្បែង ពុលស្នេហា

១.សនិទាន

មនុស្សវ័យក្មេងជាច្រើន មានការបំពានទំនាក់ទំនងស្នេហាដោយផ្លូវចិត្ត ផ្លូវភេទ ផ្លូវកាយ ឬផ្នែកហិរញ្ញវត្ថុ។ គេភាគច្រើនមិនបានដឹងថាខ្លួនឯងត្រូវបានគេធ្វើបាបនោះទេពីព្រោះ ពួកគេមិនចង់ប្រាប់នរណាម្នាក់ពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើងនោះទេព្រោះម្យ៉ាង ពួកគេបន្ទោសខ្លួនឯង ហើយខ្មាសគេ តែ

ម្យ៉ាងទៀតគិតថាវាជារឿងធម្មតា។ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើក្មេងប្រុសម្នាក់តែងតែមើលងាយរូបរាងកាយរបស់មិត្តស្រីគាត់ នាងអាចមានអារម្មណ៍ខ្មាស់អៀន មិនទាន់ទទួលស្គាល់ថា នេះជាទម្រង់នៃការរំលោភបំពានផ្លូវចិត្តទេ។ នៅកម្រិតខ្លាំងជាងនេះ ដៃគូអាចដាក់សម្ពាធគ្នាទៅវិញទៅមកក្នុងសកម្មភាពផ្លូវភេទដែលពួកគេមិនទាន់ត្រៀមខ្លួនថាវាជា "ភស្តុតាងនៃសេចក្តីស្រឡាញ់របស់ពួកគេ" ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីពិភាក្សាអំពីអាកប្បកិរិយាវិជ្ជមាននិងអវិជ្ជមានក្នុងទំនាក់ទំនងស្នេហា

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនការចាប់ផ្តើមៈ សិស្សធ្វើការជាគូដើម្បីរៀបចំសំណួរ បាទ/ចាស ស្ទង់មតិគ្នាទៅវិញទៅមក។ ឧទាហរណ៍ សំណួរដូចជា "តើអ្នកធ្លាប់វាយដៃគូរបស់អ្នកទេ? "ប្រសិនបើអ្នកដឹងថាបងប្រុសរបស់អ្នកបានវាយមិត្តស្រីរបស់គាត់,តើអ្នកនឹងប្រាប់នាងឱ្យចាកចេញពីគាត់ទេ? សិស្សដើរស្ទង់មតិមិត្តរួមថ្នាក់របស់ពួកគេ។ ម្នាក់ៗអាចសម្ភាសន៍ពាក់កណ្តាលនៃមិត្តរួមថ្នាក់របស់ពួកគេ។ ពួកគេត្រូវតែធ្វើឱ្យប្រាកដថារក្សាលទ្ធផលត្រូវរក្សាការសម្ងាត់។

ពេលលេងហ្គេមៈ សិស្សលេងជាពីរក្រុម។ សិស្សត្រូវបោះកាក់មួយដើម្បីសម្រេចចិត្តអ្នកណាត្រូវឆ្លើយមុន។ គ្រូជ្រើសរើសសំណួរមួយក្នុងចំណោមសំណួរដែលសិស្សបានសរសេរហើយអានវាឱ្យខ្លាំង។ ក្រុមដែលផ្តល់ចម្លើយរបស់ពួកគេហើយឈ្នះមួយពិន្ទុប្រសិនបើពួកគេត្រឹមត្រូវ។ បន្ទាប់មកដល់វេនរបស់ក្រុមទីពីរ។ ក្រុមទាំងពីរប្តូរវេនគ្នារហូតដល់ចប់។ក្រុមដែលឈ្នះគឺក្រុមដែលផ្តល់ចម្លើយច្រើនបំផុតហើយដែលយល់ស្របនឹងលទ្ធផលនៃការស្ទង់មតិ ។

៥៩ ការប្រឈមចុងក្រោយ

១.សនិទាន

សាសនា និងវប្បធម៌ភាគច្រើនជឿលើសន្តិភាព និងអហិង្សា។ វប្បធម៌ខ្លះបានយកសន្តិភាពនិងអហិង្សានេះទៅអនុវត្តជាមួយសត្វ និងធម្មជាតិផងដែរ។ ហេតុផលនេះហើយ មានមនុស្សមួយចំនួនជឿលើការបួសដោយមិនញ៉ាំសាច់ ហើយអ្នកខ្លះទៀតមានពិធីពិសិដ្ឋដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការបំបួសធម្មជាតិទៀតផង។មនុស្សជាច្រើនទៀតជឿថា ទស្សនវិជ្ជានៃអហិង្សាមិនត្រូវបានអនុវត្តត្រឹមតែសកម្មភាពប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏ត្រូវអនុវត្តនៅក្នុងគំនិត និងអារម្មណ៍ផងដែរ។ ឧទាហរណ៍ការនិយាយឬការគិតមិន

ល្អអំពីនរណាម្នាក់ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាអំពើហិង្សាប្រឆាំងនឹងបុគ្គលនោះ។ ការរៀនរស់នៅក្នុងស្មារតីអហិង្សាជាចំណុចបញ្ចប់នៃបញ្ហា។ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ យើងជាមនុស្ស ហើយយើងតែងធ្វើខុស។ ការអនុវត្តអហិង្សារួមបញ្ចូលការអភ័យទោសឱ្យខ្លួនឯងចំពោះកំហុសដែលខ្លួនបានធ្វើ ហើយសន្យាថានឹងធ្វើឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីអនុវត្តអហិង្សា

៣.របៀបអនុវត្ត

មុនការចាប់ផ្តើមៈសិស្សពិភាក្សាអំពីគំនិតអហិង្សាដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ(សកម្មភាព វាចារ និងការគិត)។

ពេលលេងហ្គេមៈ អ្នកលេងម្នាក់ៗសរសេរនិយមន័យនៃអហិង្សា ដែលពួកគេគិតឃើញហើយដែលវាត្រូវនឹងចិត្តរបស់ពួកគេ។ ជាឧទាហរណ៍ មនុស្សជាច្រើនប្រហែលជា មិនមានបំណងចង់ក្លាយជាអ្នកបួស(មិនញ៉ាំសាច់) ប៉ុន្តែគេនឹងខិតខំប្រឹងប្រែងដោយមនសិការឈប់និយាយអវិជ្ជមានអំពីអ្នកដទៃ ឬឈប់និយាយដើមគេ។ អ្នកលេងម្នាក់ៗសរសេរការសន្យាថានឹងអនុវត្តនិយមន័យធម៌អហិង្សាជាមួយការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃក្នុងជីវិតរបស់គេតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ ពួកគេចុះហត្ថលេខាលើការសន្យានោះ។

៦០ ល្បែង ចាល់បោះ

១.សនិទាន

ការរំឭកមេរៀនដោយការសួរសំណួរម្តងហើយម្តងទៀត ឬឱ្យសិស្សធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយដោយត្រង់ៗដោយគ្មានវិធីសាស្រ្តជម្រុញនិងលើកទឹកចិត្ត នោះសិស្សនឹងមានអារម្មណ៍ធុញទ្រាន់ទោះបីជាពួកគេដឹងចម្លើយដែលត្រូវឆ្លើយក៏ដោយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីជម្រុញទឹកចិត្តក្នុងការឆ្លើយសំណួរនិងធ្វើសកម្មភាពរំឭកមេរៀនចាស់

៣.របៀបអនុវត្ត

ចែកកុមារជាពីរក្រុម ឬច្រើនក្រុម។ ក្រុមទាំងនោះប្តូរវេនបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ទន់ៗដាក់ក្នុងប្រអប់ ឬកន្ត្រក។ ប្រសិនបើគ្រាប់ឡុកឡាក់ចូលក្នុងកន្ត្រក ក្រុមទទួលបាន ១០ ពិន្ទុ។ ប្រសិនបើវាមិនចូល ក្រុមទទួលបានពិន្ទុនៅលើគ្រាប់ឡុកឡាក់។ មុនពេលបោះគ្រាប់ឡុកឡាក់ កុមារ ឬក្រុមធ្វើកិច្ចការភាសា ដូចជាការអានបណ្ណពាក្យជាដើម។ ហេតុនេះដំណើរការល្អសម្រាប់ការរំឭកមេរៀន ឬរៀនពាក្យថ្មីនៅលើបណ្ណដោយលាយជាមួយពាក្យចាស់ដែលសិស្សរៀនរួចហើយ។ ក្រុមដែលទទួលបានពិន្ទុគ្រប់ចំនួនមុនគឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។ (ពិន្ទុពេញអាស្រ័យលើគ្រូជាអ្នកកំណត់ ឧទាហរណ៍ ៥០ ឬ ១០០)។

៦១ ល្បែង បិទភ្នែក

១.សនិទាន

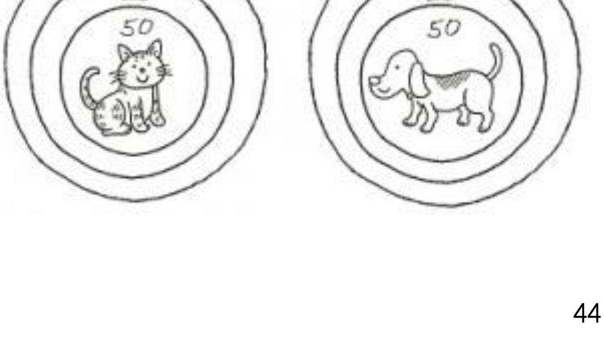
មនុស្សម្នាក់ៗមានសមត្ថភាពផ្សេងៗគ្នា។ ពេលខ្លះ ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈម គេមិនអាចប្រើសមត្ថភាពដែលគេមានតែម្នាក់ឯងដោះស្រាយបានឡើយ។ វា ទាមទារឱ្យមានការចូលរួមធ្វើជាការក្រុម ដើម្បីបំពេញតាមជំនាញនិងតួនាទីរៀងៗខ្លួន ក្នុងគោលបំណងសម្រេចគោលដៅរួម។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះបំណិនការងារក្រុម

៣.របៀបអនុវត្ត

ចែកកុមារជាក្រុម ហើយជ្រើសរើសកុមារម្នាក់ពីក្រុមនីមួយៗដើម្បីគូរសត្វនៅលើក្តារខៀន បន្ទាប់មកគូរគោលដៅជុំវិញសត្វនីមួយៗដោយដាក់ពិន្ទុក្នុងរង្វង់នីមួយៗនៃគោលដៅ។ ផ្តល់ឱ្យកុមារម្នាក់ពីក្រុមនីមួយៗនូវហ្វឺតមួយដើមនិងយកក្រណាត់បិទភ្នែកភ្នែកកុមារនោះ ។



កុមារផ្សេងទៀតនៅក្នុងក្រុមរបស់កុមារនីមួយៗស្រែកប្រាប់ណែនាំដូចជា ឆ្វេង ស្តាំ និងទៅត្រង់ ដើម្បីនាំសមាជិកក្រុមរបស់ពួកគេទៅកាន់ក្តារខៀន ហើយយកហ្វឺតប៉ះឱ្យចំគោលដៅនោះ។

៦២ ល្បែង ការប្រមូលផ្តុំ

១.សនិទាន

មនុស្សពេញវ័យនឹងអានបានយូរព្រោះគេស្វែងព័ត៌មានដែលគេចង់បាន ឬជាសកម្មភាពកំសាន្ត ប៉ុន្តែបើអានក្នុងន័យហ្វឹកហាត់ការអាន នោះគេនឹងធាប់បោះបង់។ ដូច្នេះ កុមារក៏ត្រូវការសកម្មភាពកំសាន្តប្លែកដើម្បីជម្រុញការអានរបស់ពួកគេ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីលើកកម្ពស់អំណានរបស់កុមារ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូដាក់បណ្ណពាក្យជាច្រើនផ្កាប់នៅលើចុងម្ខាងៗនៃតុ ហើយបន្ទាប់មកជ្រើសរើសកុមារដើម្បីបើកបណ្ណពាក្យនោះ។ កុមារត្រូវអានពាក្យដែលនៅលើបណ្ណ។ ប្រសិនបើពាក្យដូចគ្នា គេត្រូវរក្សាវាហើយមានឱកាសជ្រើសរើសបណ្ណពាក្យបន្តទៀត។ បើខុសគ្នាគេត្រូវផ្កាប់បណ្ណពាក្យនោះវិញ ហើយប្តូរវេនទៅកុមារបន្ទាប់។ អ្នកដែលទទួលបានបណ្ណពាក្យច្រើនជាងគេគឺជាអ្នកឈ្នះ។ នៅលើបណ្ណអាចមានជាពាក្យ ឬប្រយោគ ឬរូបភាពក៏បាន ឬកុមារក៏អាចផ្គូផ្គងពាក្យ ឬប្រយោគជាមួយនឹងរូបភាពដែលត្រូវគ្នាក៏បាន។

៦៣ ល្បែង ស្វែងរកអ្នកណាដែល...

១.សនិទាន

កុមារនឹងមានភាពស្ទាក់ស្ទើរឬមិនមានទំនុកចិត្ត ប្រសិនបើ គាត់មិនស្គាល់នរណាសោះនៅក្នុងថ្នាក់រៀនមួយ។ ផ្ទុយមកវិញ ពួកគេនឹងមានភាពសកម្មនិងក្លាហាន បើនៅក្នុងថ្នាក់នោះសុទ្ធតែជាមិត្តភក្តិរបស់គេ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតអន្តរកម្មនិងភាពស្និទស្នាលរបស់កុមារនៅក្នុងថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូរៀបចំកម្រងសំណួរ នរណា... ដើម្បីឱ្យកុមារសួរ តើអ្នក...? សួរទៅកាន់កុមារផ្សេងទៀត ឬឱ្យកុមារបង្កើតកម្រងសំណួរទាំងនេះដោយខ្លួនឯង។ ឧទាហរណ៍ តើអ្នកណាចូលចិត្តឆ្កែខ្មៅ? ឬអ្នកណាមានបងប្អូនស្រីពីរនាក់? ហើយគេទៅរកកុមារដទៃ ហើយសួរថា តើអ្នកចូលចិត្តឆ្កែខ្មៅទេ? ហើយតើអ្នកមានបងប្អូនស្រីពីរនាក់ទេ? ប្រសិនបើកុមារឆ្លើយថា បាទ ពួកគេសរសេរឈ្មោះកុមារនោះនៅជាប់នឹងសំណួរ។ ពួកគេបន្តសួរកុមារផ្សេងទៀត រហូតដល់ពួកគេអាចទទួលបាន បាទ/ចាស ចំពោះសំណួរនីមួយៗ។ (កម្រងសំណួរអាចមានត្រឹមប្រាំ)

៦៤ ល្បែង ការស្វែងរកភាពខុសគ្នា

១.សនិទាន

កុមាររៀនសូត្រតាមរយៈសរីរាង្គឥន្ទ្រីយ៍ទាំង៥របស់គេ។ ចំពោះ ចក្ខុឥន្ទ្រីយ៍ មានតួនាទី ពិនិត្យមើល និង សង្កេត។ កុមារនឹងអាចកំណត់បានពីភាពដោយឡែកៗនៃវត្ថុផ្សេងៗ និង កំណត់បានច្បាស់លាស់ពីវត្ថុទាំងនោះ ប្រសិនបើគេចេះសង្កេតអ្វីដែលគេបានជួបប្រទះ។

២.គោលបំណង

បណ្តុះបំណិនសង្កេតដល់កុមារ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូ និង សិស្សបង្កើតរូបភាពជាគូដែលមានចំណុចខុសគ្នាប្រហែលដប់។ វិធីទីមួយ គ្រូអាចគូររូបទាំងពីរនៅលើក្តារខៀន ឬឲ្យសិស្សគូររូបរបស់ពួកគេរៀងៗខ្លួន។ វិធីមួយទៀតគឺគ្រូ ឬសិស្សអាចថតចម្លងរូបភាព ពណ៌សខ្មៅ ហើយបន្ទាប់មកបង្កើតចំណុចផ្សេងគ្នាចំនួនដប់។ គ្រូឱ្យរូបភាពមួយគូទៅសិស្ស ឬក្រុមសិស្សដើម្បីស្វែងរកភាពខុសគ្នា។ ក្រុមដែលរកឃើញគ្រប់ចំនួនមុនគឺជាអ្នកឈ្នះ។

៦៥ ល្បែង ការនេសាទ

១.សនិទាន

កុមារចូលចិត្តការលេងកំសាន្តតាមបែបកូនក្មេង។ ដើម្បីបង្រៀនកុមារបានជោគជ័យ ត្រូវតែយកការលេងកំសាន្តរបស់កុមារដាក់បញ្ចូលក្នុងលំនាំសកម្មភាពនៃការរៀននិងបង្រៀន។ លើសពីនេះទៀត កុមារចូលចិត្តការប្រកួតប្រជែង ព្រោះការប្រកួតប្រជែងនឹងជម្រុញកុមារឱ្យប្រឹងប្រែងទ្វេដង។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្តី លោកគ្រូអ្នកគ្រូ ត្រូវតែលើកទឹកចិត្តជាវិជ្ជមានទាំងអ្នកឈ្នះនិងអ្នកចាញ់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីឱ្យកុមាររៀនដោយភាពសប្បាយរីករាយ និង មានភាពរហ័សរហួន

៣.របៀបអនុវត្ត

កុមារគូររូបត្រីផ្សេងៗលើក្រដាស និងកាត់ចេញជាត្រីក្រដាស រួចសរសេរអក្សរ ពាក្យលើពួកវាហើយដាក់ឃ្លីបក្រដាសលើត្រីនីមួយៗ។ ពួកគេពង្រាយត្រីនៅលើឥដ្ឋ ឬដាក់ក្នុងប្រអប់។ ក្រុមនីមួយៗមានខ្សែសន្ទូចដែលមានមេដែក ហើយពួកគេប្រណាំងគ្នាដើម្បីចាប់ត្រីតាមលំដាប់លំដោយនៃតួអក្សរដើម្បីប្រកបពាក្យ ឬតាមលំដាប់លំដោយនៃពាក្យដើម្បីបង្កើតប្រយោគ។ ក្រុមណាដែលបង្កើតបានពាក្យ ឬ ប្រយោគបានត្រឹមត្រូវនឹងច្រើនជាងគេជាក្រុមដែលឈ្នះ។

៦៦ ល្បែង ការប្រណាំងសត្វ

១.សនិទាន

ភាពសប្បាយរីករាយនិងការចង់បានភាពជោគជ័យ បានធ្វើឱ្យកុមារឆ្លងកាត់បទពិសោធន៍រៀនសូត្រប្រកបដោយផ្លែផ្កាដោយពុំមានភាពធុញទ្រាន់ឬរងសម្ពាធផ្លូវចិត្តឡើយ។ មិនត្រឹមតែប៉ុននេះ កុមារបានអភិវឌ្ឍការគិតនិងភាពច្នៃប្រឌិតបានទៀតផង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតភាពស្និទស្នាល ភាពសប្បាយរីករាយ ព្រមទាំងបណ្តុះបំណិនការគិតរបស់កុមារ

៣.របៀបអនុវត្ត

ចែកកុមារជាពីរក្រុម។ បង្ហាញប្រាប់នូវខ្សែបន្ទាត់ចាប់ផ្តើមនិងខ្សែបញ្ចប់នៅលើកម្រាលឥដ្ឋ។ កុមារម្នាក់ៗគូរ និងកាត់ចំសត្វផ្សេងៗ ហើយកុមារម្នាក់មកពីក្រុមនីមួយៗដាក់សត្វរបស់គេនៅលើបន្ទាត់ចាប់ផ្តើម។ កុមារផ្សេងទៀតមកពីក្រុមតែមួយឈរនៅពីក្រោយបន្តគ្នា។ កុមារម្នាក់មកពីក្រុមនីមួយៗឈរនៅបន្ទាត់បញ្ចប់ កាន់បណ្ណសំណួរមួយចំនួន ហើយសួរសំណួរម្តងមួយៗ។ សត្វរបស់ពួកគេអាចបន្តដំណើរទៅមុខមួយជំហានបាន បន្ទាប់ពីក្រុមរបស់គេឆ្លើយសំណួរត្រូវ។ នៅពេលដែលសត្វរបស់អ្នកណាឈានដល់បន្ទាត់បញ្ចប់មុន គឺជាក្រុមដែលឈ្នះ។

៦៧ ល្បែង កាន់តែក្តៅ

១.សនិទាន

ការយកចិត្តរបស់អ្នកដទៃដាក់ក្នុងចិត្តរបស់ខ្លួន ឬ ការយល់ចិត្តរបស់អ្នកដទៃ គឺជាសញ្ញាណមួយដែលបង្ហាញពីភាពចាស់ទុំក្នុងផ្លូវចិត្តគំនិត។ លើសពីនេះ អ្នកនឹងអាចគ្រប់គ្រងស្ថានភាពមួយយ៉ាងជាក់លាក់ ប្រសិនបើអ្នកបានយល់ពីចិត្តរបស់អ្នកនៅជុំវិញឬអ្នកពាក់ព័ន្ធក្នុងស្ថានភាពនោះ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះទម្លាប់កុមារក្នុងការស្វែងយល់ពីចិត្តគំនិតរបស់អ្នកដទៃ

៣.របៀបអនុវត្ត

កុមារម្នាក់(កុមារទីមួយ)គិតដល់វត្ថុមួយនៅក្នុងបន្ទប់រៀន ឬរបស់អ្វីមួយដែលគាត់មើលឃើញតាមបង្អួច។ រីឯកុមារម្នាក់ទៀត(កុមារទីពីរ)ព្យាយាមទស្សន៍ទាយថាវាជាអ្វី។ ប្រសិនបើទាយជិតត្រូវនោះកុមារទីមួយត្រូវនិយាយថា *កាន់តែក្តៅហើយ*។ ផ្ទុយមកវិញ ត្រូវនិយាយថា *កាន់តែត្រជាក់*ហើយប្រសិនបើការទាយនោះខុសឆ្ងាយ។

៦៨ ល្បែង កាន់តែច្រើនឡើង

១.សន្និទាន

ការចងចាំគឺជាចំណេះដឹងដំបូងដែលសំខាន់បំផុត។ បើពុំមានការចងចាំទេ កុំថាឡើយការបង្កើតថ្មី សូម្បីតែការពិចារណាក៏ពុំមានដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីហ្វឹកហាត់ការចងចាំក្នុងស្ថានភាពដ៏ច្របូកច្របល់

៣.របៀបអនុវត្ត

ចែកសិស្សជាពីរក្រុម។ ក្រុមទីមួយផ្តល់ការណែនាំចំនួនមួយដល់ក្រុមទីពីរដូចជា ប៉ះបង្អួច! ឬដាក់សត្វស្វានៅលើតុរបស់ កញ្ញា! ឬដាក់ផ្លែខ្មៅនៅលើខ្នងរបស់ សំ! នៅពេលដែលការណែនាំត្រូវបានអនុវត្ត ក្រុមទីពីរផ្តល់ការណែនាំចំនួនពីរសម្រាប់ក្រុមទីមួយ អនុវត្តតាមលំដាប់លំដោយ។ បន្ទាប់មកក្រុមទីមួយផ្តល់ការណែនាំចំនួនបីសម្រាប់ក្រុមទីពីរអនុវត្តតាមលំដាប់លំដោយ។ ហ្គេមបន្តដោយចំនួនការណែនាំត្រូវបានកើនឡើងរាល់ពេល។

៦៩ ល្បែង កៅអីតន្ត្រី

១.សនិទាន

តន្ត្រីជួយបំបាត់ទុក្ខកង្វល់និងភាពហត់នឿយ។ ហើយតន្ត្រីក៏អាចធ្វើឱ្យអ្នកស្តុងអារម្មណ៍បានដែរ។ គ្រូក៏អាចយកតន្ត្រីបញ្ចូលក្នុងលំនាំនៃការបង្រៀនបានដែរ ដើម្បីជួយដល់ការសម្រេចវត្ថុបំណងមេរៀន ឬដើម្បីឱ្យសកម្មភាពមួយចេញជារូបរាងឡើង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីត្រួតពិនិត្យចំណេះដឹងរបស់កុមារចំពោះ សទ្ទតា

៣.របៀបអនុវត្ត

រៀបចំកៅអីជារង្វង់ដើម្បីឱ្យមានកៅអីមួយសម្រាប់កូនម្នាក់ៗ ហើយដាក់បណ្ណរូបភាពនៅលើកៅអីនីមួយៗ។ ចាក់ភ្លេង ហើយឱ្យកុមារដើរ ឬរាំជុំវិញរង្វង់នៃកៅអី។ ខណៈពេលដែលតន្ត្រីកំពុងលេង សរសេរសទ្ទតានៅលើក្តារខៀន។ នៅពេលគ្រូ ឬកុមារម្នាក់បញ្ឈប់តន្ត្រី កុមារទាំងអស់ព្យាយាមអង្គុយលើកៅអីដែលមានរូបភាពដែលរួមបញ្ចូលសំឡេងសូរស័ព្ទដែលបានសរសេរលើក្តារខៀននោះ។
ឧទាហរណ៍ រូបនៅលើកៅមាន កុក ខ្លា ឃ្មុំ .....។ គ្រូសរសេរ សទ្ទតា / ក / នៅលើក្តារខៀន។ ពេលភ្លេងត្រូវបានបញ្ឈប់ កុមារត្រូវព្យាយាមអង្គុយលើកៅអីដែលមានរូប កុក។

៧០ ល្បែង ផ្ទះក្នុងក្តីស្រមៃរបស់ខ្ញុំ

១.សនិទាន

គំនិតច្នៃប្រឌិត សំដៅយកគំនិតផ្តួចផ្តើមធ្វើអ្វីមួយ បង្កើតអ្វីមួយចេញជារូបរាង និងអាចប្រើប្រាស់តាមតម្រូវការរបស់ខ្លួន។ មនុស្សមានគំនិតច្នៃប្រឌិតមានការវិវត្តផ្នែកបញ្ញា ស្មារតី សមត្ថភាពជំនាញនិងចេះកែច្នៃអ្វីមួយពុំមានប្រយោជន៍ឱ្យក្លាយជាមានប្រយោជន៍ មានតម្លៃ មានសារៈសំខាន់ចំពោះគ្រួសារ និង សង្គម។ កុមារគ្រប់រូប គួរតែត្រូវបានបង្ហាត់បង្រៀនឱ្យមានគំនិតច្នៃប្រឌិតទាក់ទងនឹងក្តីស្រមៃរបស់ពួកគេ ព្រោះទេពកោសល្យច្នៃប្រឌិត បានមកពីការខិតខំប្រឹងប្រែង និង ហ្វឹកហាត់ជាប្រចាំ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីផ្តល់ឱកាសដល់កុមារក្នុងការបង្កើតស្នាដៃប្រកបដោយការច្នៃប្រឌិត

៣.របៀបអនុវត្ត

កុមារម្នាក់ៗគូរផ្ទះក្នុងក្តីស្រមៃរបស់ពួកគេ ហើយដាក់ស្លាកបន្ទប់នីមួយៗនៅក្នុងផ្ទះ ដូចជាបន្ទប់គេងរបស់ខ្ញុំ ឬផ្ទះបាយជាដើម។ បន្ទាប់មក ពួកគេសរសេរស្លាកទាំងនេះនីមួយៗនៅលើក្រដាស ឬក្នុងសៀវភៅកត់ត្រា ហើយសរសេររបស់ដែលពួកគេចង់មាននៅក្នុងបន្ទប់នីមួយៗ ដូចជាគ្រែធំ តុពណ៌ត្នោត ឬឆ្កែតូច។ ពួកគេក៏អាចគូររូបភាពនៃវត្ថុទាំងនេះផងដែរ។ បន្ទាប់ពីពួកគេបានបញ្ចប់ ពួកគេអាចធ្វើសកម្មភាពជាបន្តបន្ទាប់ដូចជា ការពិពណ៌នារូបភាពរបស់ពួកគេឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក កំណត់ឱ្យកុមារផ្សេងទៀតគូរ និងប្រៀបធៀប ឬគិតអំពីអ្វីមួយនៅក្នុងរូបភាពរបស់ពួកគេ ហើយកុមារផ្សេងទៀតប្តូរវេនគ្នាដើម្បីទាយថាតើវាជាអ្វី។ . ពួកគេក៏អាចដាក់រូបភាពដែលបានគូររួចរាល់របស់ពួកគេនៅលើជញ្ជាំងថ្នាក់រៀន ឬនៅលើក្តារជូនដំណឹងផងដែរ។

៧១ ល្បែង និយាយមិនឈប់

១.សនិទាន

ទិសដៅនៅក្នុងការនិយាយមានដូចជា ផ្តល់ព័ត៌មានធ្វើការបញ្ចុះបញ្ចូល និងដើម្បីឱ្យ អ្នកស្តាប់មានអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយ។ នៅក្នុងការនិយាយជាប្រចាំថ្ងៃ ស្ទើរតែទាំងអស់កើតឡើងដោយគ្មានការគិតទុកមុន។ ប៉ុន្តែក៏នៅមានមនុស្សមួយចំនួន ចូលចិត្តគិតច្រើន ហើយនិយាយតិចទៅវិញ នេះអាចមកពីគេមិនមានទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯង។ ដូច្នេះ កុមារគួរត្រូវបានផ្តល់ឱកាសនិងលើកទឹកចិត្តឱ្យមានភាពក្លាហានក្នុងការបញ្ចេញមតិយោបល់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះភាពក្លាហានដល់កុមារក្នុងការបញ្ចេញគំនិតយោបល់

៣.របៀបអនុវត្ត

ក្មេងម្នាក់ជាអ្នកកំណត់ម៉ោង ហើយមានវត្ថុដែលអាចធ្វើឱ្យមានសំឡេងដូចជា ប្រដាប់ក្មេងលេងដែលមានកណ្តឹង ឬសំឡេងរពេទី។ កុមារដទៃទៀតស្ថិតក្នុងក្រុមចំនួនពីរ។ កុមារម្នាក់មកពីក្រុមទីមួយចាប់ផ្តើមនិយាយ។ ហើយនៅពេលដែលដល់ម៉ោងកំណត់នឹងមានសំឡេងឮឡើងដោយអ្នកកំណត់ម៉ោង។ ភ្លាមៗ កុមារទីមួយមកពីក្រុមទីពីរត្រូវចាប់ផ្តើមនិយាយបន្ត។ ការបន្តនេះត្រូវឆ្លាស់គ្នារវាងក្រុមទាំងពីរ រហូតដល់ក្រុមណាមួយមានការស្ទាក់ស្ទើរក្នុងការនិយាយ។ ប៉ុន្តែសមាជិកក្នុងក្រុមអាចជួយគ្នាទៅវិញទៅមកបាន។ ហ្គេមនេះក៏អាចលេងជាក្រុមដែលមានគ្នាបីនាក់ ក្មេងម្នាក់ជាអ្នកកំណត់ម៉ោង ហើយក្មេងពីរនាក់ទៀតជាអ្នកនិយាយ។

៧២ ល្បែង ទស្សន៍ទាយសម្លេង

១.សនិទាន

ការស្តាប់គឺជាការយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះសំឡេង ឬ សកម្មភាព។ នៅពេលស្តាប់មនុស្សម្នាក់បានឮនូវអ្វីដែលអ្នកដទៃកំពុងនិយាយ ឬ បានឮនូវសំឡេងអ្វីដែលអ្នកដទៃកំពុងតែបង្កើតឡើង។ គេព្យាយាមកំណត់សម្គាល់និងព្យាយាមយល់អំពីសូរសំឡេងនោះ។ ការស្តាប់ជាជំនាញមួយដែលចាំបាច់សម្រាប់យើងទាំងអស់គ្នាក្នុងការអនុវត្ត។

២.គោលបំណង

ដើម្បីហ្វឹកហ្វឺនកុមារក្នុងការកំណត់សូរសំឡេងនិងសម្ភារៈបង្កើតសំឡេង។

៣.របៀបអនុវត្ត

ឱ្យកុមារអង្គុយជារង្វង់។ គ្រូបង្ហាញវត្ថុដែលបង្កើតសូរសំឡេង ៤ឬ៥ខុសៗគ្នា។ បន្ទាប់មក គ្រូយកសម្ភារៈបង្កើតជាសូរសំឡេងម្តងមួយៗ ឱ្យកុមារឃើញនិងចំណាំសំឡេង។ ក្រោយមកទៀត គ្រូឱ្យកុមារបិទភ្នែក ហើយគ្រូបង្កើតសំឡេងដូចមុន។ បន្ទាប់មកទៀត គ្រូឱ្យកុមារបើកភ្នែកទាំងអស់គ្នាហើយឱ្យទាយម្នាក់ម្តងៗ។សរសើរកុមារដែលទាយត្រូវ និងលើកទឹកចិត្តកុមារដែលទាយខុសឲ្យទាយបន្តទៀត។ រួចបន្តសកម្មភាពរហូតអស់ម៉ោង។

៧៣ ល្បែង ស្វែងរកពណ៌

១.សនិទាន

កុមាររីករាយសប្បាយចិត្ត និងចូលចិត្តធ្វើសកម្មភាពកំសាន្តតាមវ័យរបស់ពួកគាត់។ កុមារនឹងគិតថាថ្នាក់រៀន គឺជាកន្លែងធ្វើសកម្មភាពរីករាយ ឬកន្លែងបំបាត់ភាពឯកោនិងអផ្សុក ប្រសិនបើគ្រូតែងតែជ្រើសរើសល្បែងសិក្សាដែលសមស្របនឹងចំណង់ចំណូលចិត្តរបស់ពួកគាត់។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតភាពសប្បាយរីករាយដល់កុមារ

ដើម្បីឱ្យកុមារកំណត់បានអំពីពណ៌ផ្សេងៗនិងឈ្មោះរបស់ពណ៌ទាំងនោះ

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូជ្រើសរើសកន្លែងមានទីធ្លាសមរម្យដើម្បីធ្វើសកម្មភាពឱ្យមានការទាក់ទាញអារម្មណ៍និងមានសុវត្ថិភាព។ គ្រូបង្ហាញពណ៌ដល់កុមារដូចជា៖ ពណ៌លឿង ពណ៌ក្រហម ពណ៌ខៀវ ពណ៌បៃតង ពណ៌ស ពណ៌ខ្មៅ ...។ គ្រូឱ្យកុមារ យកពណ៌ទៅដាក់តាមជ្រុងនៃថ្នាក់រៀន។ គ្រូចាក់ភ្លេងឱ្យកុមាររាំ ពីរឬបីនាទី រួចគ្រូបញ្ឈប់ភ្លេង ហើយហៅពណ៌ណាមួយឱ្យកុមាររត់ទៅរកពណ៌នោះ។ឧទាហរណ៍ពណ៌លឿង។ គ្រូចាក់ភ្លេងបន្តទៀត រួចបញ្ឈប់ភ្លេង ហើយគ្រូហៅពណ៌ផ្សេងទៀត។ឧទាហរណ៍ពណ៌បៃតង។ គ្រូបន្តសកម្មភាពដូចខាងលើរហូតអស់ពណ៌ ឬ អស់ម៉ោង។

៧៤ ល្បែង ស្ទូចពណ៌

១.សនិទាន

កុមារចូលចិត្តគូសរូបនិងផាត់ពណ៌។ ដើម្បីងាយស្រួលណែនាំដល់កុមារក្នុងការផាត់ពណ៌លើរូបភាព តម្រូវឱ្យកុមារស្គាល់ពណ៌និងឈ្មោះរបស់ពណ៌ទាំងនោះ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីត្រួតពិនិត្យកុមារនូវការស្គាល់ពណ៌ផ្សេងៗ

៣.របៀបអនុវត្ត

ឱ្យកុមារអង្គុយ កៅអីជារង្វង់។គ្រូមានបណ្ណពណ៌ច្រើនពណ៌តាមចំនួនកុមារ។ គ្រូច្រៀងចម្រៀង ឬចាក់ភ្លេងដើម្បីប្រមូលអារម្មណ៍កុមារ។ គ្រូលើកបណ្ណពណ៌ម្ដងមួយៗ បង្ហាញកុមារទាំងអស់ ព្រមទាំងប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ រួចដាក់លើកម្រាលឥដ្ឋនៅមុខកុមារម្នាក់ៗ ហើយច្របល់ចូលគ្នា។ ឱ្យកុមារស្ទូចបណ្ណពណ៌ម្នាក់ម្ដង ពេលស្ទូចបានបណ្ណពណ៌ណាមួយ ត្រូវប្រាប់ឈ្មោះពណ៌ទៅមិត្តភក្តិ។ ឱ្យកុមារដែលស្ទូចរួចហើយ ហុចសន្ទូចបន្តឱ្យកុមារម្នាក់ទៀតធ្វើសកម្មភាពបន្តរហូតគ្រប់គ្នា។ សរសើរលើកទឹកចិត្តកុមារនៅពេលកុមារធ្វើរួច។

៧៥ ល្បែង រាវបន្លង

១.សនិទាន

ការលេងល្បែងកំសាន្តថាមពលក្នុងពេលសម្រាកឬមុនចាប់ផ្ដើមមេរៀន ជាវិធីសាស្ត្រមួយដ៏ល្អក្នុងការបង្កើតភាពសប្បាយរីករាយ ភាពស្និទស្នាល និងការប្រមូលអារម្មណ៍អ្នកសិក្សាដើម្បីត្រៀមខ្លួនរួចរាល់ក្នុងការចាប់ផ្ដើមសិក្សា។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយនិងស្និទស្នាល

៣.របៀបអនុវត្ត

ឱ្យកុមារឈរកាន់ដៃគ្នាជារង្វង់។ រើសកុមារពីរនាក់មកឈរក្នុងរង្វង់ រួចយកកន្សែងពីរ មកចងបិទភ្នែកទាំងពីរនាក់។ ឱ្យកុមារម្នាក់ក្នុងចំណោមកុមារដែលបិទមុខ កាន់ដបទឹកសុទ្ធដែលមានគ្រួសនៅខាងក្នុងក្រឡុកឱ្យឮ។ ឱ្យកុមារម្នាក់ទៀត ដេញតាមចាប់អ្នកគោះសំឡេង។ ពេលចាប់បានហើយ ត្រូវទាយឈ្មោះគ្នាទៅវិញទៅមករួចស្រាយកន្សែងចេញ។ ជ្រើសរើសយកកុមារថ្មីពីរនាក់ទៀតមកលេងបន្ត។ បន្តសកម្មភាពបែបនេះរហូតអស់ម៉ោង។

៧៦ ល្បែង ពណ៌នារូបភាព

១.សន្និទាន

មនុស្សគ្រប់គ្នាមិនអាចនៅម្នាក់ឯងបានឡើយ។ មនុស្សត្រូវការធ្វើទំនាក់ទំនងនឹងគ្នាដោយផ្ទាល់ឬប្រយោល។ ស្ថានភាពដែលមនុស្សពីរនាក់ឬច្រើននាក់ប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាទៅវិញទៅមកឬមានប្រតិកម្មចំពោះគ្នាទៅវិញទៅមកគឺជាអន្តរសកម្មភាព។ ដូចគ្នាដែរ កុមារមិនអាចអង្គុយរៀនតែម្នាក់ឯងដោយមិនមានទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តរួមថ្នាក់បានឡើយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតអន្តរសកម្មភាពរវាងសិស្សនិងសិស្សនៅក្នុងថ្នាក់រៀន

៣.របៀបអនុវត្ត

នៅក្នុងហ្គេមបង្កើតក្រុមដ៏លំបាកនេះ មនុស្សម្នាក់គូររូបភាពដោយប្រើតែទម្រង់មូលដ្ឋានតែមួយប៉ុណ្ណោះ។ បន្ទាប់មក អ្នកស្ម័គ្រចិត្តម្នាក់ ពណ៌នារូបភាពដែលបានគូរដល់អ្នកដទៃ។ ដោយមិនបានឃើញរូបភាពនោះ មនុស្សម្នាក់ៗត្រូវតែព្យាយាមបង្កើតរូបភាពឡើងវិញដោយផ្អែកលើអ្វីដែលអ្នកស្ម័គ្រចិត្តកំពុងតែប្រាប់ទៅពួកគេ។ គោលដៅចុងក្រោយគឺសម្រាប់ពួកគេដើម្បីអាចបង្កើតរូបភាពដូចគ្នា។

នៅក្នុងហ្គេមនេះវាមិនទំនងថានរណាម្នាក់នៅក្នុងក្រុមនឹងផ្គូររូបនេះឡើងវិញនោះទេ។ រូបភាពខ្លះនឹងស្រដៀងគ្នាជាងរូបភាពផ្សេងៗទៀត។ សកម្មភាពនេះបញ្ជាក់ថាតើការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាដោយពាក្យសំដីមានសារៈសំខាន់ប៉ុណ្ណា ហើយក៏អាចបកស្រាយយ៉ាងទូលំទូលាយដោយមនុស្សផ្សេងគ្នាផងដែរ។

វាជាហ្គេមដ៏ល្អមួយដើម្បីស្គាល់មនុស្ស និងចាប់ផ្តើមយល់ពីរបៀបដែលពួកគេគិត។ មនុស្សមានភាពខុសប្លែកគ្នាខ្លាំង ហើយការដឹងពីរបៀបដែលពួកគេបង្កើតទំនាក់ទំនងរវាងវត្ថុ របៀបដែលពួកគេបកស្រាយពាក្យជាក់លាក់ ឬសូម្បីតែសម្លេងរបស់ពួកគេនៅពេលនិយាយអំពីប្រធានបទមួយចំនួនអាចធ្វើអោយទំនាក់ទំនងរបស់អ្នកកាន់តែប្រសើរឡើង។ ដោយសារតែនៅពេលដែលអ្នកចាប់ផ្តើមយល់ពីគំរូនៃការគិតរបស់មិត្តរួមការងាររបស់អ្នក អ្នកនឹងជៀសមិនរួចក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយគំនិតរបស់អ្នកបានប្រសើរជាងមុន ហើយដូច្នេះការសហការកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាព។

៧៧ ល្បែង តម្រៀបជើង

១.សនិទាន

នេះគឺជាហ្គេមបង្កើតក្រុមដ៏អស្ចារ្យមួយ ដែលទាមទារឱ្យមានការសហការគ្នាជាក្រុមដើម្បីទំនាក់ទំនងប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព ដើម្បីចូលទៅក្នុងបន្ទាត់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវដោយមិនប្រើការមើលឃើញ ឬនិយាយពាក្យសំដីឡើយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះទម្លាប់ការងារក្រុមនិងស្វែងយល់ពីតួនាទីឬទីតាំងរបស់ខ្លួននៅក្នុងក្រុម

៣.របៀបអនុវត្ត

នេះគឺជាហ្គេមដ៏សប្បាយមួយ ដែលតម្រូវឱ្យអ្នករាល់គ្នាត្រូវតែឈរក្នុងបន្ទាត់តែមួយ។ បន្ទាប់មក អ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវបិទភ្នែកមើលមិនឃើញ។ បន្ទាប់មកទៀត ពួកគេត្រូវបានណែនាំឱ្យឈរតាមលំដាប់ពីជើងតូចបំផុតទៅជើងធំបំផុត ។ បម្រាមៈ ពួកគេមិនអាចសួរ ឬបញ្ជាក់ទំហំស្បែកជើងរបស់នរណាម្នាក់បានទេ។

៨០ ល្បែង សាមគ្គីក្រុម

១.សនិទាន

បេះដូងនៃការសហការជាក្រុម និងប្រសិទ្ធភាពក្រុមគឺការទំនាក់ទំនងប្រកបដោយភាពជោគជ័យ។ នៅពេលអ្នករាល់គ្នានៅក្នុងក្រុមសហការគ្នាបានល្អ ដឹកនាំក្រុមក្នុងទិសដៅតែមួយ នោះលទ្ធផលចុងក្រោយនឹងឃើញស្នាមញញឹមយ៉ាងរីករាយ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះបំណិនការងារក្រុម

៣.របៀបអនុវត្ត

សម្រាប់សកម្មភាពនេះ អ្នកនឹងត្រូវការៈ

ពែងក្រដាសចំនួនប្រាំមួយ កៅស៊ូកងមួយ ខ្សែចំនួនប្រាំមួយដែលមានប្រវែងស្មើៗគ្នា ចងខ្សែជុំវិញខ្សែកៅស៊ូ ហើយបែងចែកថ្នាក់របស់អ្នកទៅជាក្រុមតូចៗដែលក្នុងមួយក្រុមមានគ្នាប្រាំមួយនាក់។ សមាជិកម្នាក់ៗនៅក្នុងក្រុមកាន់ខ្សែម្នាក់មួយ ហើយត្រូវជួយក្រុមរបស់ពួកគេដាក់ពែងទៅក្នុងសាជីជ្រុង ដោយប្រើខ្សែកៅស៊ូដើម្បីចាប់យកពែង។

ចំណាំៈ មិនអនុញ្ញាតឱ្យប្រើដៃប៉ះឬកាន់ពែងទេ ដូច្នេះសមាជិកម្នាក់នឹងត្រូវប្រាស្រ័យទាក់ទង និងធ្វើការជាមួយគ្នាដើម្បីបញ្ចប់កិច្ចការ។

៨១ ល្បែង ទូរស័ព្ទ

១.សនិទាន

ហេតុអ្វីការងារក្រុមមានសារៈសំខាន់? នៅពេលធ្វើការងារក្រុមនិងសកម្មភាពផ្សារភ្ជាប់គ្នាជាក្រុម សមាជិកទាំងអស់មានភាពងាយស្រួលទាំងការទទួលព័ត៌មានទាំងការបញ្ជូនសារ។ខណៈពេលដែលសមាជិកដទៃទៀតមានឆន្ទៈក្នុងការស្តាប់និងគាំទ្រ។ ម្យ៉ាងទៀត ការងារក្រុមល្អមិនត្រឹមតែជួយកាត់បន្ថយការព្រួយបារម្ភប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំង ធ្វើឱ្យអ្នកកាន់តែរីករាយទៀតផង។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបណ្តុះបំណិនការងារក្រុម

៣.របៀបអនុវត្ត

គ្រូចែកថ្នាក់ជាក្រុមចាប់ពី ប្រាំមួយនាក់ឡើងទៅ ហើយរៀបចំក្រុមនីមួយៗតាមបន្ទាត់ត្រង់ ឬជួរដេក។ រកអ្នកស្តាប់ស្ម័គ្រចិត្តពីក្រុមនីមួយៗ។ នាំពួកគេចេញទៅក្រៅថ្នាក់រៀន ហើយផ្តល់សារមួយដល់ពួកគេ (មួយប្រយោគ ឬច្រើនជាងនេះ អាស្រ័យលើកម្រិតសិស្ស)។ បើកទ្វារ ហើយឲ្យសិស្សរត់ទៅរកសមាជិកទីមួយនៃក្រុមរបស់ពួកគេ ដើម្បីខ្សឹបសារ។ សមាជិកម្នាក់ៗបញ្ជូនសារដោយខ្សឹបប្រាប់អ្នកជិតបន្ទាប់។ នៅពេលដែលសារឈានដល់ទីបញ្ចប់ មនុស្សចុងក្រោយគួរតែរត់ទៅក្តារខៀន ហើយសរសេរសារដែលពួកគេបានឮ។ ក្រុមដំបូងដែលបញ្ជូនសារដែលអាចយល់បាន និងពេញលេញ

(ទោះបីជាវាខុសតិចតួចក៏ដោយ) ជាក្រុមដែលឈ្នះ។ ហ្គេមនេះអាចចំណាយពេលរហូតដល់ 5 នាទី ឬ 30 នាទី អាស្រ័យលើថាតើអ្នកមានពេលប៉ុន្មាន និងថាតើក្មេងៗចាប់អារម្មណ៍កម្រិតណា។

៨២ ល្បែង ហុចគ្រាប់បែក

១.សនិទាន

ការបង្រៀន និងរៀនដែលពឹងផ្អែកលើល្បែងសិក្សាឬល្បែងថាមពលគឺជាវិធីដ៏អស្ចារ្យមួយដើម្បីលើកកម្ពស់គំនិតច្នៃប្រឌិតរបស់សិស្សានុសិស្ស បំណិនគិតបែបស៊ីជម្រៅ ព្រមទាំងបំណិនដោះស្រាយបញ្ហាផងដែរ។

២.គោលបំណង

ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយ បណ្ដុះបំណិនគិតបែបស៊ីជម្រៅនិងការដោះស្រាយបញ្ហា

៣.របៀបអនុវត្ត

អ្នកលេងទាំងអស់ត្រូវឈរជារង្វង់មួយ។ គ្រូសម្រេចចិត្តយកប្រភេទណាដែលមានពាក្យច្រើន ឧទាហរណ៍ ប្រទេស, ផ្នែករាងកាយ, ឈ្មោះកីឡា។ល។

ចាប់ផ្តើមការលេងដោយកំណត់ពេលវេលាគ្រាប់បែកផ្ទុះ។ អ្នកលេងត្រូវហុចគ្រាប់បែកទៅអ្នកបន្ទាប់ ក្រោយពីបានឆ្លើយរួចនូវពាក្យមួយដែលស្ថិតក្នុងក្រុមពាក្យដែលបានកំណត់ពីខាងដើម ។ អ្នកដែលឆ្លើយមិនទាន់ ដល់ពេលកំណត់ នោះគ្រូសរសេរអក្សរ B ក្បែរឈ្មោះរបស់សិស្ស។ ក្នុងករណីសិស្សដដែលឆ្លើយមិនទាន់ទៀត គ្រូសរសេរអក្សរ O (ក្រោយមក M និង B)។ សិស្សរូបណាដែលឆ្លើយមិនទាន់ចំនួនបួនដង នោះគេនឹងទទួលបានអក្សរ BOMB។

នៅពេលដែលនរណាម្នាក់មានអក្សរ "BOMB" ទាំង 4 នោះ ពួកគេចាញ់ ហើយហ្គេមនឹងបញ្ចប់។ អ្នកលេងដែលមានអក្សរតិចបំផុតឈ្នះ។

គន្ថនិទ្ទេស

១. CCDO, (2022). សិក្ខាសាលាវិធីសាស្ត្របង្រៀនភាសាអង់គ្លេសនៅបឋមសិក្សា

២. VVOB, (2019). សិក្ខាសាលាគម្រោងលើកកម្ពស់ការឆ្លើយតបនឹងសមភាពយេនឌ័រក្នុងការបង្រៀននិងរៀន

៣. VVOB, (2018). សិក្ខាសាលាប្រសិទ្ធភាពនៃការគ្រប់គ្រងថ្នាក់រៀន

៤. JANINE BERGER, (n.d). 30 games for social change critical thinking for ESLEFL classes (Berger, Janine)

៥. Agung Prihantoro, (n.d). 100-games-teaching-english