

## សន្លឹកសកម្មភាព

**ចំណងជើង៖** ការរៀបចំដាច់ជាមួយធាតុទី ២-៣-៤

**ប្រភេទ៖** គណិតវិទ្យា

### **ការរៀបចំលំហាត់**

**រយៈពេល៖** ១០ នាទីនៅខាងក្រៅក្នុងទីធ្លាសាលា ហើយបន្ទាប់មក ២០ នាទីក្នុងថ្នាក់រៀន (៣០ នាទី)

**ការរៀបចំ៖** ថ្នាក់ទាំងមូលនៅក្នុងទីធ្លាសាលា នៅខាងក្នុងថ្នាក់រៀននៅតុ

**អាយុកុមារ៖** ៤ ទៅ ៦ ឆ្នាំ

**សម្ភារៈ៖** គ្រប់ប្រភេទនៃវត្ថុ (ថ្ម សញ្ញាសម្គាល់ ជក់ អង្កាំ រាង មួក...) លំដាប់ក្បួនដោះស្រាយមួយចំនួនដែលមានធាតុពី ៣ ទៅ ៤

**គោលបំណង៖** កំណត់គោលការណ៍រៀបចំនៃក្បួនដោះស្រាយ និងបន្តការអនុវត្តរបស់វា។

### **ការអនុវត្តនៃលំហាត់**

ការលើកទឹកចិត្តសម្រាប់លំហាត់៖ នៅក្នុងទីធ្លា អ្នកអប់រំរៀបចំល្បែងច្រៀងតូចមួយដែលត្រូវលេងជារង្វង់។ ដំបូងកុមារបង្កើតជារង្វង់ដូចដែលពួកគេចង់បាន។ បន្ទាប់មកអ្នកអប់រំសុំឱ្យពួកគេរួមគ្នាជាក្រុម៖ ក្មេងប្រុសជាមួយក្មេងប្រុសនិងក្មេងស្រីជាមួយក្មេងស្រី។ បន្ទាប់មក អ្នកអប់រំស្នើឱ្យផ្លាស់ប្តូររវាងក្មេងស្រី ក្មេងប្រុស និងក្មេងស្រី... ពួកគេលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងអង្គការឱ្យបានឆាប់រហ័ស។

"តើអ្នកណាគួរមកបន្ទាប់? បន្ទាប់ពីក្មេងស្រីយើងដាក់ ...?"

បន្ទាប់មក ពួកគេបន្តការប្រកួតច្រៀងឡើងវិញ។ «ឥឡូវនេះ យើងនឹងត្រឡប់ទៅថ្នាក់រៀនវិញដើម្បីបន្តការងាររបស់យើង»។

**លំហាត់៖** អ្នកអប់រំធ្វើចលនាពីតុមួយទៅតុ។

**ដំណាក់កាលទី១៖** នៅលើតុនីមួយៗ អ្នកអប់រំបានដាក់វត្ថុគ្រប់ប្រភេទ។ "អ្នកនឹងតម្រៀបវត្ថុទាំងអស់នេះ។" កុមារបំបែកវត្ថុហើយអ្នកអប់រំសុំឱ្យពួកគេដាក់ឈ្មោះពួកគេ។ ប្រសិនបើកុមារមានការលំបាក អ្នកអប់រំជួយពួកគេដាក់ឈ្មោះវត្ថុ និងណែនាំពួកគេក្នុងការតម្រៀបរបស់ពួកគេ។

**ដំណាក់កាលទី ២៖** អ្នកអប់រំដាក់លំដាប់នៃធាតុ ៣ នៅលើតុនីមួយៗ។

*ឧទាហរណ៍៖*

ពួកគេសុំឱ្យកុមារដាក់ឈ្មោះលំដាប់នេះ (បែតង-ខៀវ-លឿង-បែតង-ខៀវ) ហើយប្រាប់ពួកគេឱ្យបង្កើតលំដាប់នេះឡើងវិញ ហើយបន្តវា។ "តើមានអ្វីកើតឡើងបន្ទាប់ពីគម្របដបពណ៌ខៀវ? ហើយបន្ទាប់មក ... " ។ អ្នកអប់រំផ្តល់សុពលភាព ឬពន្យល់ជាមួយកុមារផ្សេងទៀតនៅក្នុងក្រុម។ អ្នកអប់រំស្នើឱ្យមានលំដាប់ផ្សេងទៀត (មាន ៣ ធាតុសម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា និង ៤ ធាតុសម្រាប់មត្តេយ្យ) ។

បំរែបំរួល៖ ពណ៌ឆ្លាស់គ្នាអាចប្រែប្រួល៖ ខៀវ ខៀវ លឿង បែតង ខៀវ ខៀវ បែតង / ខៀវ លឿង បែតង បែតង ខៀវ ...។

**ដំណាក់កាលទី ៣៖** អ្នកអប់រំសុំឱ្យសិស្សបង្កើតលំដាប់មួយ (មានវត្ថុ 3 សម្រាប់មត្តេយ្យសិក្សា និង 4 សម្រាប់មត្តេយ្យ) ។ លំដាប់នេះត្រូវបានបង្ហាញដល់ក្រុមដែលនៅសល់ដែលត្រូវបង្កើតឡើងវិញ ហើយបន្តវាទៀត។ សិស្សដែលបង្កើតលំដាប់គំរូពិនិត្យលំដាប់របស់មិត្តរួមថ្នាក់។

ផ្នែកបន្ថែម៖ ស្វែងរកកំហុស។ អ្នកអប់រំដាក់លំដាប់ algorithmic នៅកណ្តាលតារាង ដែលបម្រើជាលំដាប់គំរូ។ ពួកគេនឹងបង្កើតឡើងវិញនូវលំដាប់ ប៉ុន្តែណែនាំកំហុស។ អ្នកអប់រំសួរកុមារថា "តើអ្វីដែលខ្ញុំបានបង្កើតតាមលំដាប់គំរូ?" កុមារកំណត់អត្តសញ្ញាណកំហុស ហើយកែតម្រូវវា។

កម្មវិធីនៅក្នុងសកម្មភាពនៅលើដៃ៖ កុមារអាចបង្កើតសមាសភាពដោយផ្អែកលើក្បួនដោះស្រាយ។ ដោយប្រើថ្នាំលាប គំនូរម្រាមដៃ ជក់ ឬដោយការបិទភ្ជាប់សម្ភារៈផ្សេងៗ (ក្រដាស ក្រណាត់ ក្រដាសកាតុងសម្រាប់ធ្វើកេស) ពួកគេអាចបង្កើតជាលំដាប់។

**ការគ្រប់គ្រងសកម្មភាព៖** អាស្រ័យលើក្រុមអាយុ អ្នកអប់រំបង្ហាញលំដាប់នៃធាតុ ៣ ឬ ៤ ដោយប្រើវត្ថុដែលខុសពីវត្ថុដែលបានគ្រប់គ្រងអំឡុងពេលវគ្គ។ កុមារចម្លង និងពង្រីកលំដាប់លេខ។