

តួនាទីល្បែងសិក្សា

JEUX SCOLAIRES ET LEUR RÔLE

Pour améliorer les activités de l'apprentissage et de l'enseignement, je vous propose dans ce numéro et dans les suivants, les jeux scolaires avec leurs enjeux et leurs intérêts pédagogiques. Pour en savoir plus, essayer de les réaliser dans votre classe. Vous allez découvrir la joie et l'atmosphère agréable mieux qu'avant. A vous de jouer!

ដើម្បីជួយបង្កើនសកម្មភាព រៀន-បង្រៀន ឱ្យមានប្រសិទ្ធភាពកាន់តែ ល្អប្រសើរឡើង និងដើម្បីធ្វើឱ្យ សកម្មភាពទាំងនោះជាសកម្មភាពសិស្ស មជ្ឈមណ្ឌល លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចប្រើប្រាស់លំហាត់ ឬ ល្បែងសិក្សា ឬ សកម្មភាពសិក្សាផ្សេងៗជាច្រើន ដើម្បីធ្វើជាមធ្យោបាយសម្រាប់ដាក់សិស្ស ឱ្យស្ថិតក្នុងស្ថានភាព ស្រាវជ្រាវ រកច្រកចេញ រកដំណោះស្រាយ ប៉ាន់ ស្មានចម្លើយ កសាងចំណេះដឹង ឬ កសាងឧបករណ៍ថ្មី ពង្រឹងចំណេះ ដឹងដែល ទទួលបានរួចហើយ ...ទៅតាមសមត្ថភាព ឬតាមមុខវិជ្ជា

នៅក្នុងការបង្រៀនភាសា ក៏ដូចជាការបង្រៀនគណិតវិទ្យា លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចប្រើ ឬ នាំសិស្សលេង ល្បែងនេះ ដើម្បីជួយសិស្សក្នុងការ :

- កសាងចំណេះដឹងថ្មី ពាក្យផ្សេងៗដែលមានសូរ " ក " . " ល "
- ពង្រឹងចំណេះដឹងដែលសិស្សទទួលបានឱ្យកាន់តែមានភាពរឹងមាំ និងច្បាស់លាស់

អភិវឌ្ឍសមត្ថភាពស្តាប់ និង សមត្ថភាពនិយាយ
 អភិវឌ្ឍសមត្ថភាពចងចាំ...។ល។

របៀបលេង :

លោកគ្រូ អ្នកគ្រូអាចប្រាប់សិស្សថា ថៃនេះ គ្រូចង់ទៅផ្សារ គ្រូមានកន្លែកមួយយ៉ាងធំ ប៉ុន្តែកន្លែកគ្រូនេះ ដាក់បានតែរបស់ ឬវត្ថុណាដែលមានសូរ " ក " ឬ សូរ " ស " ឬ " ផលបូកចំនួន ៨ "។ល។ ល្បែងនេះ អាច លេងជាក្រុមធំ ក្នុងរយៈពេលកំណត់ពី ៣-៥ នាទី ឬ ទៅតាមលទ្ធភាពសិស្ស លៃយ៉ាងណា ឱ្យសិស្សបានចូលរួម ឱ្យបានគ្រប់ៗគ្នា ។ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចហៅសិស្សឱ្យបានគ្រប់គ្នា ដើម្បីទម្លាប់សិស្ស ឱ្យរកនឹកពាក្យ ឬ ចំនួន ឱ្យបានលឿនបន្តិចម្តងៗ ជាពិសេសសិស្សខ្សោយ ។



- ផ្សេងៗ ។
- ល្បែងសិក្សាទាំងនោះ ជាទូទៅ មានគោលបំណង :
- ធ្វើឱ្យសិស្សសប្បាយរីករាយ ក្នុងការរៀនសូត្រ
 - ផ្លាស់ប្តូរ ឬ បន្តរូបវិយាកាសក្នុងថ្នាក់រៀន ដើម្បីឱ្យក្លាយថ្នាក់ កុមារមេត្រី
 - ធ្វើឱ្យសិស្សមានបំរុងប្រយ័ត្នជាតិច្បាញ
 - បញ្ឈប់ភាពច្រំដែល
 - អភិវឌ្ឍសមត្ថភាព ផ្នែកភាសា និង គណិតវិទ្យា
 - បណ្តុះស្មារតីគោរពសិទ្ធិគ្នា
 - បណ្តុះភាពក្លាហាន និងភាពទទួលខុសត្រូវចំពោះទង្វើ ឬ ការសម្រេចចិត្តរបស់ខ្លួន ។ល។

ឧទាហរណ៍ :

ក-នៅពេលលោកគ្រូ អ្នកគ្រូបង្រៀន មេរៀនភាសា អំពីពាក្យដែលមានសូរ " ក " លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចប្រាប់ សិស្សថា : ថៃនេះ គ្រូចង់ទៅផ្សារ គ្រូមានកន្លែកមួយយ៉ាងធំ តែកន្លែកគ្រូនេះ ដាក់បានតែរបស់ណា ឬ វត្ថុណាដែល មានសូរ " ក " សូមប្តូរៗទាំង អស់គ្នាជួយរកគ្រូផង ។

+ឧទាហរណ៍ពាក្យដែលមានសូរ "ក" : កង្កែប កោង កាំ កង កង កោះ កណ្តុប កែវ

ខ-នៅក្នុងពេលសិក្សា គណិតវិទ្យា មេរៀន ផលបូកក្នុងរង្វង់ ៨ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូក៏អាចប្រាប់សិស្សថា : ថៃនេះ

យើងនឹងលេងល្បែងកន្លែក អំពីផលបូកស្មើ ៨ ។ តើប្តូរៗអាចប្រាប់ គ្រូបានទេ ថាត្រូវប្រើចំនួនណាខ្លះ ?

+ផលបូកស្មើ ៨ : ៥ + ៣ , ២ + ៦ , ០ + ៨ , ៧ + ១ , ៦ + ២ , ៣ + ៥ , ៤ + ៤ , ៨ + ០ , ១ + ៧ ។

២-ល្បែងប្រព័ន្ធគ្រួសារ
 ល្បែងនេះប្រើក្នុងការបង្រៀនភាសាខ្មែរ ដើម្បីអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពនិយាយ ស្តាប់ ចងចាំ និងស្គាល់ពាក្យ

ផ្សេងៗដែលមាននៅក្នុងបរិបទមួយដែលសមូហភាពគ្រូ និងសិស្សបាន កំណត់ ។ ល្បែងនេះគួរលេងជាក្រុមតូច ដែលមានគ្នាពី ៨ ទៅ ១០នាក់ ដើម្បីងាយស្រួលចងចាំពាក្យ ។ អ្នកដែលនៅសល់ ត្រូវរង់ចាំវេនរបស់ខ្លួន ឬ

ខាងក្រោមនេះ ជាល្បែងសិក្សាមួយចំនួនដែលលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ អាចយកទៅអនុវត្តក្នុងថ្នាក់រៀន ដើម្បី ប្រសិទ្ធភាពនៃការបង្រៀន- រៀន និងដើម្បីប្រែក្លាយថ្នាក់រៀន របស់លោកគ្រូ អ្នកគ្រូជាថ្នាក់កុមារមេត្រី ។

១-ល្បែងកន្លែក

ធ្វើជាអ្នកសង្កេតការណ៍ក៏បាន ។
 មុននឹងចាប់ផ្តើមលេង ត្រូវកំណត់លក្ខខណ្ឌ ឬកិច្ចព្រមព្រៀងជាមួយ សិស្ស ឱ្យបានច្បាស់លាស់ជាមុនសិន
 ដូចជា :
 ក- ឱ្យក្រុមសិស្សដែលត្រូវរើសលេង ឈរជារង្វង់ ។
 ខ- ជ្រើសរើស ឬ កំណត់ដែន ចង្កោមពាក្យ ឬ ក្រុមពាក្យ ដែលត្រូវលើកយកមកធ្វើជាប្រធានបទ ។ ឧទាហរណ៍ : ឈ្មោះសត្វស្រុក ឬ សត្វព្រៃ បន្លែ ឈ្មោះផ្កា ឈ្មោះខេត្ត ឬ ប្រទេសក្នុងតំបន់ណាមួយ ។ល។

ជាមួយប្រធានបទដែលងាយៗជាមុនសិន មុននឹង ចាប់ផ្តើមចូលសាច់រឿង ។
 + ឧទាហរណ៍ :
 + ក្រុមពាក្យដែលសិស្សងាយរក : ឈ្មោះសត្វស្រុក សត្វដើរ៤ សត្វ ដើរ ២ សត្វព្រៃ ឈ្មោះស្រូវ ឈ្មោះទន្លេ ស្ទឹង...។ល។
 + ក្រុមពាក្យដែលសិស្សអាចនឹងលំបាកក្នុងការរក : សត្វស៊ីសាច់ជាអាហារ ផ្លែឈើដែលមានរសជាតិផ្អែម ពាក្យដែលបញ្ចប់ដោយអក្សរ " ល " ពាក្យដែលមានថ្នាក់ជាកិរិយាសព្ទ ជាដើម ។ ល។



ឧទាហរណ៍ : ថ្ងៃនេះ យើងលេងល្បែងប្រព័ន្ធគ្រួសារ អំពីឈ្មោះ សត្វចិញ្ចឹម ។
 លោកគ្រូ អ្នកគ្រូគួរច្រាបសិស្សថា អ្នកដែលឈរក្នុងរង្វង់ត្រូវរកនឹក ឈ្មោះសត្វដែលប្រជាជនខ្មែរយើង ធ្លាប់ ចិញ្ចឹមនៅក្នុងគ្រួសារ ដូចជា គោ ជ្រូក មាន់ឱ្យបានម្នាក់មួយពាក្យៗ ឱ្យបានគ្រប់ៗគ្នា ។ អ្នកណា រកនឹកយូរពេក ឬ ថាមិនត្រូវ ឬថាពាក្យដែលគេបានចាំប្រហើយ ពាក្យ ស្ទួន ត្រូវឡើងមកឈរនៅកណ្តាលរង្វង់ ។
 គ- កំណត់ទិសដៅ : បន្ទាប់ពីអ្នកទី១ តើអ្នកទី ២ និង អ្នកបន្តបន្ទាប់ ត្រូវនៅខាងឆ្វេង ឬ ខាងស្តាំ អ្នកទី១ ។
 ឃ- ក្រោយពីមានការព្រមព្រៀងរួចហើយ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ គួរឱ្យសិស្ស ២ឬ ៣ នាក់ថា ឬនិយាយឡើងវិញអំពីលក្ខខណ្ឌផ្សេងៗនៃល្បែងនេះ ដើម្បីបញ្ជាក់ពីការយល់ដឹងរបស់សិស្សផង និង ដើម្បីចៀសវាងភាពញើរញើ គ្នានសណ្តាប់ធ្នាប់ នៅពេលដំណើរការនៃល្បែងនេះផង ។
 ង- ចាប់ផ្តើមដំណើរការ ដោយប្រើសញ្ញា ឬ ដោយសាកល្បង

ច- លក្ខខណ្ឌចុងក្រោយបង្អស់គឺ នៅពេលបញ្ចប់ អ្នកដែលមកឈរនៅ កណ្តាលរង្វង់ត្រូវបានសម្រាកភាពថ្នាក់រៀន ឱ្យធ្វើសកម្មភាពអ្វីមួយដូចជា ច្រៀង ឬ រាំ ឬ ធ្វើការយកការផ្សេងៗ ...។ល។
 ក្នុងករណីដែលសិស្សលោកគ្រូអ្នកគ្រូមានទម្លាប់លេងបានល្អហើយ លោកគ្រូអ្នកគ្រូអាចផ្លាស់ប្តូរប្រធានបទ ឬបង្ហាញពេលវេលា ដើម្បីធ្វើឱ្យសិស្សកាន់តែជំនាញក្នុងការស្គាល់ពាក្យ និយាយ និង ចងចាំពាក្យបានយ៉ាងច្រើន សន្លឹកសន្លាប់ ។
 (នៅមានត)

ចុំន សារ៉ិន អធិការបឋមសិក្សានេរិទ្យាស្ថានជាតិអប់រំ