

គន្លឹះគណិតវិទ្យាខ្លះៗ ដើម្បីជួយកូនរបស់អ្នក

មុនចូលសាលា - ថ្នាក់ទី២

កុំភាវ
រាល់រូប
ឱកាស
គ្រប់យ៉ាង



ការរៀនសូត្រគណិតវិទ្យា ជាមួយគ្នានៅផ្ទះ

ការលេងធ្វើជាហាងលក់ទំនិញ

- ប្រមូលអាហារ និងបន្លែបង្កាត្រៀមត្រៀមខ្លះម្តង ហើយដាក់ឱ្យកូនលើរបស់នីមួយៗ។
- និយាយអំពីរបៀបបង់ប្រាក់សម្រាប់របស់នីមួយៗ ដោយប្រើក្រដាសប្រាក់ និងកាក់។
- ប្រើលុយសម្រាប់លេងដើម្បីលក់ និងទិញទំនិញពីហាង។
- បញ្ហាទិញមុខម្ហូបដោយប្រើទំហំ (ពីរដងបំផុតទៅខ្លីបំផុត) ឬប្រើតម្លៃ (ពីថោកបំផុតទៅថ្លៃបំផុត)។
- ណែនាំឱ្យប្រើព្រីងព្រីងនៅចន្លោះសម្រាប់យកមកប្រើនៅហាង ដើម្បីឱ្យមុខម្ហូបអាហារខ្លះដូចជាប្រអប់តែមួយកញ្ចប់ ឬក៏ចង់អង្ករមួយចំនួន ឬអង្ករមួយចង់ ហើយបញ្ហាទិញរបស់តាមទម្ងន់។



ការលេងល្បែង

- លេងល្បែងផ្សេងៗដូចជាការសម្គាល់រូបរាងវត្ថុ, លេខ និងលំនាំទម្រង់ផ្សេងៗ។
- គ្រាប់ឡកឡាក់គឺជាកម្លាំងយុទ្ធសាស្ត្រល្អបំផុតទៅនឹងវត្ថុក្នុងលេងផ្សេងៗទៀតដែលមានស្រាប់។ បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ ហើយនិយាយថា ទាយលេខប៉ុន្មាន ឬក៏សរសេរលេខនោះទុកសិន។ បោះគ្រាប់ឡកឡាក់ពីរ ហើយបូកលេខទាំងពីរបញ្ចូលគ្នាដើម្បីដឹងលេខសរុប។
- លេងល្បែងគិតលេខនៅលើអ៊ីនធឺណិតជាមួយកូនរបស់អ្នក។ សូមសាកល្បងរូបភាពរូបនេះ៖ <http://www.abc.net.au/countusin/>



ការបង្កើតជាលំនាំទម្រង់ផ្សេងៗ

- ការដឹង និងការបង្កើតលំនាំទម្រង់ផ្សេងៗ គឺជាជំនាញគណិតវិទ្យាដ៏សំខាន់សម្រាប់សិក្សាស្វែងយល់អំពីលេខ, រូបរាង និងវត្ថុដែលមានរាងស៊ីមេទ្រី។
- រកឱ្យដឹង និងពន្យល់អំពីលំនាំទម្រង់ផ្សេងៗដែលបានឃើញនៅលើក្រណាត់, ក្រដាសរេចខ្ចប់, បានក្បាន, កាតនានា និងគ្រឿងសង្ហារឹម។
 - ប្រើតម្រៀប, ដុំប្លុក, គ្រាប់អង្កា ឬសមស្លាបព្រាក់ចិតដែលមានពណ៌ ដើម្បីចាប់ផ្តើមបង្កើតលំនាំទម្រង់អ្វីមួយសម្រាប់កូនរបស់អ្នកបន្តរៀនខ្លួនឯង។ ឧទាហរណ៍ ពណ៌ក្រហម, ខៀវ, ស, ពណ៌ក្រហម, ខៀវ, ស។
 - ជំរុញលើកទឹកចិត្តឱ្យកូនរបស់អ្នករូប, បង្កើត និង ពិពណ៌នាលំនាំទម្រង់ដែលពួកគេបានបង្កើតឡើង។ ប្រើលំនាំទម្រង់ទាំងនោះធ្វើជាស៊ុម ឬកាតសរសុខទុក ឬនៅលើវត្ថុផ្សេងៗទៀត។



ក្រុមគ្រួសារគឺជាអ្នកមានឥទ្ធិពលមុនគេ និងជាប់លាប់ជាងគេចំពោះការលូតលាស់របស់កុមារ។ អ្នកអាចជួយធ្វើឱ្យមានភាពផ្លាស់ប្តូរល្អមួយតាមរយៈការជួយដល់ការសិក្សានៃកូនរបស់អ្នកនៅសាលា និងការជួយពួកគេសិក្សានៅផ្ទះ។

អ្នកអាចមានអារម្មណ៍ថា គណិតវិទ្យាដែលកូនរបស់អ្នករៀនសូត្រនៅសាលាឥឡូវនេះមានលក្ខណៈខុសគ្នាទៅនឹងពេលដែលអ្នកបានរៀនកាលពីពេលមុន។ តែទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ ក៏អ្នកនៅតែអាចជួយគាំទ្រកូនរបស់អ្នកនៅក្នុងវិធីច្រើនយ៉ាងបានផងដែរ។

បំណុលព័ត៌មាននេះណែនាំជូននូវគំនិតជាច្រើនសម្រាប់អ្នកក្នុងការស្វែងយល់អំពីគណិតវិទ្យាជាមួយនឹងកូនរបស់អ្នកតាមរយៈការលេង និងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់ក្រុមគ្រួសារ។

ប្រសិនបើអ្នកមានទំនុកចិត្តខ្លួនឯងនោះ ការឱ្យកូនរបស់អ្នកចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពទាំងនេះជាការសាមីមួយរបស់ពួកគេ និងជាការសាមីអង្វរគ្រួសារគឺអាចហុចនូវប្រយោជន៍យ៉ាងល្អ។

គ្រូរបស់កូនអ្នក

គ្រូរបស់កូនអ្នកអាចផ្តល់ឱកាសអំពីវិធីដែលអ្នកអាចជួយពង្រឹង និងពង្រីកចំណេះដឹងខាងគណិតវិទ្យានៃកូនរបស់អ្នក។ ប្រធានបទខ្លះៗដែលអ្នកអាចពិភាក្សាជាមួយនឹងលោកគ្រូអ្នកគ្រូរួមមាន៖

- កម្រិតជោគជ័យលើកិច្ចការគណិតវិទ្យានៃកូនរបស់អ្នក។
- គោលដៅគណិតវិទ្យាផ្សេងៗដែលកូនរបស់អ្នកកំពុងតែខិតខំរៀនដើម្បីសម្រេចឱ្យបាន និងរបៀបដែលអ្នកអាចជួយគាំទ្រកូនរបស់អ្នកនៅក្នុងការសម្រេចទិសដៅទាំងនេះ។
- វិធីសាស្ត្រផ្សេងៗដែលអ្នកអាចប្រើដើម្បីជួយកូនរបស់អ្នកនៅក្នុងផ្នែកដែលកូនរបស់អ្នកមានការលំបាក។

ធនធានឯកសារ និងសម្ភារៈនៅលើបណ្តាញអ៊ីនធឺណិត

រូបសាយថ្មី *Connect-Primary* ថ្មីរបស់រដ្ឋាភិបាលរដ្ឋវិចធីឡើងបង្កលក្ខណៈងាយស្រួលនៅក្នុងការភ្ជាប់ទៅឧបករណ៍សិក្សាល្អៗពីកុំព្យូទ័ររបស់អ្នកនៅផ្ទះ, ពីកុំព្យូទ័រនៅបណ្តាលវិទ្យាល័យក្នុងតំបន់ ឬក៏អាចភ្ជាប់ពីកុំព្យូទ័រនៅសាលារៀនរបស់អ្នក។

បើកមើលរូបសាយថ្មី *Connect-Primary* សម្រាប់សិស្សសាលាបឋមសិក្សានៅ <http://www.education.vic.gov.au/primary>

រូបសាយថ្មីផ្សេងៗដែលមាននៅក្នុងរូបសាយថ្មី *Connect-Primary* ត្រូវបានលោកគ្រូអ្នកគ្រូឆែកមើល ដើម្បីធានាឱ្យបានថារូបសាយថ្មីទាំងនោះសមរម្យសម្រាប់កុមារ។

ត្រូវចងចាំថា ប្រសិនបើអ្នកចូលមើលរូបសាយថ្មីដទៃទៀតដែលមិនមានរាយឈ្មោះនៅក្នុងបញ្ជីលើរូបសាយថ្មី *Connect-Primary* ទេនោះ ដើម្បីសុវត្ថិភាពអ្នកមិនគួរផ្តល់ព័ត៌មានលម្អិតដូចជាឈ្មោះរបស់អ្នក ឬឈ្មោះពេញនៃកូនរបស់អ្នក, សាលារៀន, លេខទូរស័ព្ទ ឬក៏អាសយដ្ឋានទៅឱ្យជនណាម្នាក់ដែលអ្នកមិនស្គាល់នៅលើបណ្តាញអ៊ីនធឺណិតឡើយ។

Ultraset គឺជាប្រព័ន្ធថ្មីមួយតាមអ៊ីនធឺណិតដែលផ្តល់ជូនអ្នកនូវព័ត៌មានអំពីការសិក្សារៀនសូត្រនៃកូនរបស់អ្នកនៅសាលារៀន។ ប្រព័ន្ធថ្មីនេះគឺជាប្រព័ន្ធប្រើទូទាំងរដ្ឋដែលមានសុវត្ថិភាពដែលសិស្ស, មាតាបិតា និងលោកគ្រូអ្នកគ្រូអាចបើកមើលបានតាមអ៊ីនធឺណិត។ បើកមើលរូបសាយថ្មី *Ultraset* នេះនៅ៖ www.education.vic.gov.au/about/directions/ultraset/benefits/parents.htm

ការវាស់វែងវត្ថុផ្សេងៗ

- ប្រើឧបករណ៍វាស់កម្ពស់នៅលើជញ្ជាំង ដើម្បីវាស់កម្ពស់សមាជិកទាំងឡាយនៅក្នុងក្រុមគ្រួសារ។
- កាត់ខ្សែមួយកំណត់សម្រាប់កូនរបស់អ្នកទោះបីប្រវែងប៉ុណ្ណាក៏បានដែរ។ ប្រើខ្សែនោះដើម្បីវាស់វែងវត្ថុនានានៅក្នុងផ្ទះ ដើម្បីឲ្យដឹងថា អ្វីខ្លះដែលមានប្រវែងវែងជាង ឬខ្លីជាងខ្សែវាស់របស់អ្នកនោះ។ សុំឲ្យកូនរបស់អ្នករកវត្ថុទាំងឡាយណាដែលមានប្រវែងស្មើគ្នា។
- ស្វែងយល់អំពីវិធីវាស់វែងដទៃទៀតដោយការប្រើពែង, ចូ, ស្លាបព្រាកាហ្វេ, ឈើកាវេមកី, ស្នាមដានជើង ឬក៏ប្រវែងដៃ។
- សាងសង់អគារមួយដោយប្រើដុំប្លុក ដែលមានកម្ពស់ខ្ពស់ជាងឧបករណ៍លេងដែលកូនចូលចិត្ត។ ស្នើឲ្យកូនរបស់អ្នករាប់ដុំប្លុកសរុបដែលមាននៅក្នុងអគារនោះ ដើម្បីវាស់កម្ពស់អគារ។



ប្រើវិធីវាស់វែងលេខ

- ជាមួយកូនរបស់អ្នកស្វែងរកលេខនានាដែលនៅជុំវិញខ្លួន ឧទាហរណ៍ លេខផ្ទះ, លេខប្រក្រតិទិន។
- ក្រឡេកមើល ហើយនិយាយលេខ ឡាន, ផ្លាក សញ្ញា, ប្រក្រតិទិន, សារព័ត៌មាន, កាតាឡុកទិញទំនិញ, ផ្លាកសញ្ញាល្បឿនបើកបរ, លេខផ្ទះ ជាដើម។
- ប្រើលេខខុសៗគ្នាដើម្បីជាការចាប់ផ្តើមសម្រាប់ការហាត់រាប់លេខ។ ឧទាហរណ៍ចាប់រាប់ពីលេខ ៦ ដល់លេខ ១០។ ស្នើឲ្យកូនរបស់អ្នករាប់លេខតូចទៅធំ ហើយពីលេខធំទៅតូច។ សួរទៅកូនតើលេខមួយណានៅមុន ហើយលេខមួយណានៅក្រោយ។
- រកឲ្យដឹងនូវលេខនៅក្នុងម៉ាស៊ីនគិតលេខ។ ប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខដែលអាចនិយាយបាននៅលើវិបសាយចំ <http://pbskids.org/cyberchase/games/calculator/calculator.swf>



ការប្រើវិធីវាស់វែងសន្លឹកបៀ/កាត

- លេងល្បែងផ្គុំផ្គងលេខដោយប្រើសន្លឹកកាត/បៀ។
- ដាក់សន្លឹកបៀ/កាត តាមលេខរៀងពី ធំបំផុតទៅតូចបំផុតតាមរយៈការរាប់រូបសណ្ឋាន (កី, ប៊ិចជាដើម) ឬក៏ប្រើលេខនៅលើសន្លឹកបៀ/កាត។



ការស្វែងរកលេខដើម្បីធ្វើការស៊ើបអង្កេត

- សួរសំណួរដល់កូនរបស់អ្នកដើម្បីជំរុញលើកទឹក ចិត្តឲ្យពួកគេធ្វើការស៊ើបអង្កេតផ្នែកគណិតវិទ្យា។
- តើកូនឃើញរូបរាងអ្វី?
- តើយើងអាចវាស់វែង.....ដោយវិធីណា?
- តើយើងរកប្រវែង ឬទំហំពាក់កណ្តាលយ៉ាងដូចម្តេច?
- តើវិធីណាជាវិធីល្អបំផុតនៅក្នុងការចែករំលែក.....?



ការបង្វិលគណិតវិទ្យាឱ្យទៅជាទៀង

ប្តូរព្រឹត្តិការណ៍ ឬវត្ថុប្រចាំថ្ងៃឲ្យគ្នាយទៅជាជ្រុងគណិតវិទ្យា។ ទាំងនេះអាចរួមមានការដំណើរការដូចខាងក្រោម៖

- ការរាប់ផ្ទៃឈើនៅក្នុងតារាងដាក់ផ្លែឈើ
- ការកាត់ផ្ទៃឈើឲ្យទៅជា៦ចំណិត/ដុំ
- ការរាប់មនុស្សដែលកំពុងធ្វើដំណើរនៅក្នុងឡាន ឬនៅលើរថយន្តក្រុង។

ជំរុញលើកទឹកចិត្តឲ្យកូនរបស់អ្នកគួរ ហើយនិយាយអំពីវត្ថុមួយចំនួនដែលមាននៅក្នុងរូបភាពដែលគេបានគូរ។ សរសេរទុកនូវគំនិតរបស់កូនអ្នកសម្រាប់ធ្វើជារឿង។ ខាងក្រោមនេះគឺជាឧទាហរណ៍មួយចំនួន៖



- មានផ្ទៃឈើ៥ចំណិត/ដុំនៅក្នុងតារាង។ ៣ដុំជាផ្ទៃប៉ោម ហើយ២ទៀតជាផ្ទៃចេក។
- កូនកាបូបដាក់ខ្មៅដែលបស់ខ្ញុំមានវត្ថុ៤នៅខាងក្នុង។ មានខ្មៅដៃក្រហមមួយដើម ខ្មៅដៃដំណាំខៀវមួយដើម និងខ្មៅដៃដំណាំបៃតង២ដើម។

ការធ្វើបទពិសោធន៍ដោយប្រើគណិតវិទ្យា

គំនិតទាំងនេះ ប្រើចលនាដងខ្លួន ការស្តាប់ឮសំឡេង ការប្រើភ្នែក និងអារម្មណ៍ជាមួយនឹងដៃដើម្បីរាប់។

តើត្រូវលោតប៉ុន្មានដង ដើម្បីទៅដល់...?

តើកូនត្រូវទះប៉ុតប៉ាំងប៉ូមៗប៉ុន្មានដង មុននឹងវាទៅប៉ះនឹងដី?

តើវាត្រូវចំណាយពេលយូរប៉ុណ្ណាដើម្បី ឲ្យកូនលោតទៅដល់...?



ចំណុចសំខាន់អំពីការរាប់

ការរាប់គឺជាបទពិសោធន៍ដំបូងមួយនៅក្នុងចំណោមបទពិសោធន៍ដទៃទៀត ខាងផ្នែកគណិតវិទ្យាសម្រាប់កុមារតូចៗ។ ការរៀនអំពីពាក្យសម្រាប់រាប់ជា ញឹកញយចាប់ផ្តើមឡើងជាមួយនឹងចម្រៀង ឬពាក្យកាព្យដែលគេចូលចិត្ត និង ការនិយាយអំពីឈ្មោះលេខជាញយដងម្តងហើយម្តងទៀត។

នៅក្នុងខណៈពេលដែលការរាប់របស់កុមារមានការរីកចម្រើនឡើង ពួកគេក៏ ចេះនូវជំនាញគណិតវិទ្យាថ្មីៗដែរ។

នៅក្នុងខណៈពេលដែលកុមារចាប់ផ្តើមរាប់វត្ថុជាច្រើនរួមគ្នា ពួកគេចាប់ផ្តើម ភ្ជាប់វត្ថុនីមួយៗជាមួយនឹងឈ្មោះលេខ។ នៅពេលចាប់ផ្តើមសូមជំរុញលើក ទឹកចិត្តឲ្យកូនរបស់អ្នកប៉ះនឹងវត្ថុនីមួយៗ នៅក្នុងពេលដែលគេនិយាយនូវ ឈ្មោះលេខដែលត្រូវនឹងអ្វីដែលគេប៉ះ។

កុមារនឹងចាប់ផ្តើមរាប់វត្ថុទាំងអស់ជាក្រុម ឧទាហរណ៍គ្រាមដៃ គ្រាមជើង ឡើងនៅលើសម្លៀកបំពាក់របស់ខ្លួន កាំជណ្តើរចូលទៅផ្ទះ ឬគ្រឿងលេង របស់គេ។

នៅពេលចាប់ផ្តើមរាប់វត្ថុផ្សេងៗជាក្រុម កុមារអាច រៀបចំវត្ថុនោះតាមលំដាប់ លំដោយដើម្បីជំនួយដល់ពួកគេ។ ក្រោយមកពួកគេនឹងមានលទ្ធភាពចាប់ ផ្តើមរាប់វត្ថុនានាដទៃទៀតដើម្បីស្វែងរកចំនួនសរុប។

កុមារខ្លះនឹងត្រូវធ្វើការរាប់វត្ថុទាំងនោះឡើងវិញ ប្រសិនបើមានការផ្លាស់ប្តូរ ណាមួយទៅនឹងការរៀបចំវត្ថុទាំងនោះ ឧទាហរណ៍ដូចជាដុំប្លុកកាលពីមុន ស្ថិតនៅជួរតែឥឡូវនេះស្ថិតនៅជាក្រុមជាដើម។ នេះអាចជាវិធីដ៏ល្អមួយនៅ ក្នុងការស្វែងយល់អំពីគំនិតដែលថា លេខចុងក្រោយដែលបានរាប់នោះផ្តល់ ឲ្យដឹងថា តើមានវត្ថុនោះមានប៉ុន្មាននៅក្នុងក្រុម។

កុមារត្រូវការបទពិសោធន៍យ៉ាងច្រើនសន្លឹកសន្លាប់ក្នុងការធ្វើ, ការរាប់, ការគូរ និងការនិយាយអំពីលេខ។

ធ្វើការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងសម្រាប់កូនរបស់អ្នកតាមរយៈការពន្យល់ថា តើវិធីណា ទៅដែលលេខ និងការរាប់គឺជាផ្នែកមួយនៃជីវិតប្រចាំថ្ងៃនោះ។

តើអ្នកមានបានសាកល្បងគំនិតរាប់ទាំងនេះនៅផ្ទះដែរទេ?

- រាប់មុខម្ហូបអាហារដែលគេដាក់នៅក្នុងរទេះត្រូលី ឬការរើអីវ៉ាន់ចេញនៅផ្ទះ។
- រាប់ការបោះបាល់នីមួយៗនៅពេលដែលអ្នកលេងល្បែងនេះ។
- រាប់ជំហានដើរទៅប្រអប់សំបុត្រ ទៅមុខទ្វារ ឬទៅកន្លែងហាលខោអាវ។
- ប្រមូល និងរាប់វត្ថុផ្សេងៗដូចជាគ្រឿងលេង ខ្យងខ្វា គ្រាប់សណ្តែក ជាដើម។
- រាប់ថ្ងៃនៅលើប្រក្រតិទិន។ រាប់ថ្ងៃដែលនៅសល់មុនពេលព្រឹត្តិការណ៍ ពិសេសណាមួយកើតឡើង។