

មាតិកាសិក្សាសម្រាប់ដង្ហែរ

ជួយកូនរបស់លោកអ្នកនៅក្នុងផ្នែក - រូងរាង និងរបស់

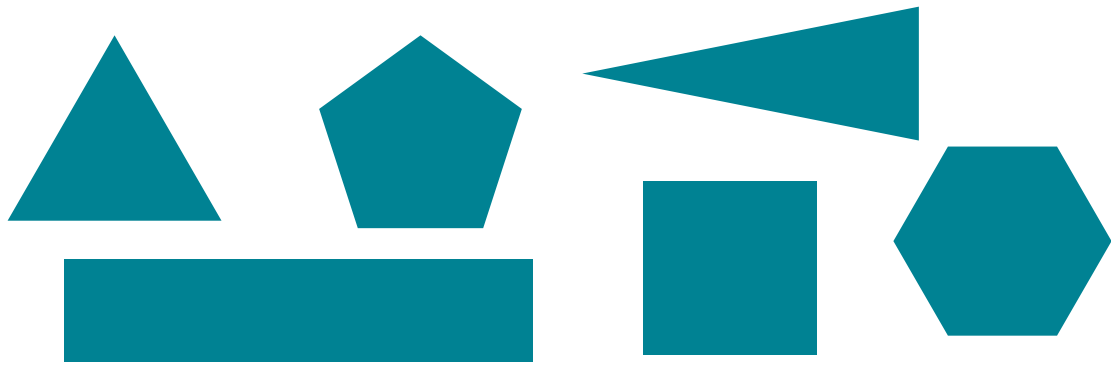
គណិតសាស្ត្រទាក់ទងនឹងទិលំហររាប់បញ្ចូលទាំងគំនិតទាក់ទងនឹងរូបរាង រូបរាងមាននៅក្នុងរបស់រឹង និងទឹកនៃរូបរាង និងរបស់។ កុមារត្រូវការបង្កើតឲ្យមានរូបភាពច្បាស់លាស់នៅក្នុងគំនិតរបស់គេ និងរបៀបដែលរូបភាពទាំងនោះអាចផ្លាស់ប្តូរដាក់បញ្ចូលគ្នា ឬយកចេញពីគ្នា។

យើងក៏ត្រូវការជួយកុមារផងដែរ ដើម្បីឲ្យគេចេះបង្កើតភាសាដែលគេត្រូវការពិពណ៌នាអំពីរូបរាង និងរបស់។

តើកុមាររៀនចេះ អំពីគំនិតទាក់ទងនឹងទិលំហរដោយបែបណា?

ជាដំបូងកុមាររៀនចេះអំពីរបស់ និងទិលំហរដែលមាននៅជុំវិញគេដោយដកពិសោធន៍ហើយលេងជាមួយ។ កុមារតូចៗពេញចិត្តសាងសង់ប៊ែម ឬរុករកដុំណាមួយដែលអាចដាក់ផ្គុំលើគ្នា ឬប្រមូលចេញពីគ្នា។ ក្នុងកាលដែលការនេះត្រូវកើតមានរហូតដល់ពេលក្រោយៗមកនោះ កុមារនឹងរៀនចេះឈ្មោះរបស់ដែលមានទំហំបី។ យើងគួរតែលើកទឹកចិត្តកុមារឲ្យចេះគិត ហើយនិយាយអំពីផ្នែកទាំងឡាយដែលបង្កើតចេញជារូបរាងរបស់ទាំងនោះ។

តាមរយៈការពិសោធន៍ពិលើកដំបូងនោះ កុមារនឹងរៀនចេះឈ្មោះរូបរាងរបស់ដែលមានពីរទំហំដូចជា ត្រីកោណ ឬ រង្វង់។ យើងត្រូវការបង្ហាញប្រាប់កុមារនូវរូបរាងនៅតាមទីកន្លែង និងទំហំផ្សេងៗ ដើម្បីជួយឲ្យគេបង្កើតរូបរាងទាំងនោះនៅក្នុងគំនិតរបស់គេ។ ការគូស និងធ្វើរូបរាងគឺជាគន្លឹះសំខាន់ៗដែលកុមារអាចបង្កើតគំនិតទាំងនេះ។



មាតិកាភ័ក្ត្ររបស់ដៃ

តើលោកអ្នកអាចធ្វើអ្វីបានខ្លះនៅផ្ទះ?

- អានសៀវភៅឲ្យកូនរបស់លោកអ្នកស្តាប់ រួចហើយនិយាយអំពីរូបរាងដែលលោកអ្នកឃើញមាននៅក្នុងរូបភាពទាំងនោះ។ ដំបូលផ្ទះនោះមានរាងត្រីកោណ។
- រកមើលរបស់ដែលមាននៅក្នុង ឬនៅខាងក្រៅផ្ទះដែលមានរាងរង្វង់ត្រីកោណ ចតុកោណកែង ឬបួនជ្រុងស្មើ។ រកមើលរូបរាងដែលមានទំហំខុសៗគ្នា និងរូបរាងដែលមាននៅកន្លែងខុសៗគ្នា។
- ទាក់ទិនកូនរបស់លោកអ្នកនៅក្នុងកិច្ចការសិប្បកម្ម ដូចជាធ្វើ ក្រដាសខ្ទប់ អំណោយ ដោយដាត់ពណ៌រូបរាងពីលើក្រដាស ដោយប្រើឆ្នុកដប ត្រសាល់អំបោះទទេ ឬអេប៊ុំង្សហ៍។
- ធ្វើម្ហូបនៅពីលើដី ឬជញ្ជាំងដោយប្រើដងខ្លួន ឬដៃរបស់លោកអ្នក ហើយនិយាយអំពីរូបរាងនៃម្ហូបទាំងនោះ។
- បត់ក្រដាសធ្វើចេញជារូបរាងម្នាក់ ឬទូក ហើយនិយាយអំពីរូបរាងដែលធ្វើចេញនោះក្នុងកាលលោកអ្នកកំពុងបត់វា។
- កាត់រូបភាពពីទស្សនាវដ្តីចេញជាបួន ឬប្រាំចំណែក ហើយបង្កើតជាល្បែងផ្គុំរូបភាពដោយដាក់វាផ្គុំចូលគ្នាឲ្យចេញជារូបភាពដើមឡើងវិញ។ និយាយអំពីរបៀបដែលចុងចំណែកនីមួយៗដាក់ចំគ្នាល្អ។
- ប្រមូលក្រដាសចោល ឬក្រដាសខ្ទប់អំណោយដែលប្រើរួច ហើយលើកទឹកចិត្តកូនរបស់លោកអ្នកឲ្យកាត់ និងបិតផ្គុំផ្គុំបញ្ចូលគ្នាដើម្បីបង្កើតជារូបភាព។
- លេងល្បែង I Spy (ខ្ញុំលបមើល) ហើយពិពណ៌នារបស់ទាំងឡាយជាទំហំ និងរូបរាង។ ខ្ញុំលបមើលជាមួយភ្នែកតូចរបស់ខ្ញុំ ហើយឃើញអ្វីមួយធំ ហើយមានទំហំដូចបួនជ្រុងស្មើ។
- ប្រើប្រអប់ និងធុងដែលមានទំហំខុសៗគ្នាដើម្បីលេងល្បែង "ដាក់គរលើគ្នា"។
- ឲ្យកូនរបស់លោកអ្នកជួយលោកអ្នកទុកដាក់ស្រទាប់ទិញមកពីផ្សារ ហើយនិយាយអំពីរបស់មួយណាដែលងាយស្រួលដាក់គរលើគ្នាជាងគេ។



មាតិកាភ័ក្ត្ររបស់ដួងដៃ

- ធ្វើនិមិត្តដោយប្រើប្រដាប់កាត់នំ ឬយកដុំម្សៅលេងធ្វើជានំ។ និយាយអំពីទំហំនៃនិមិត្តនីមួយៗ។
- ជួយកូនរបស់លោកអ្នកធ្វើយន្តហោះក្រដាសមួយ ហើយសាកមើលថាតើវាអាចហោះឬទេ។
- ធ្វើវត្ថុគំរូចេញពីដីខ្សាច់សើមដោយប្រើពែង ធុង ឬប្រដាប់ចាក់ពុម្ពនំចាហួយ។ និយាយអំពីទំហំ និងរូបរាងទាំងឡាយ រួចហើយសាកល្បងដាក់រូបរាងនោះគរពីលើគ្នា។
- ផ្តិតចេញជាពពុះដោយប្រើខ្សែរង្វង់ ឬបំពង់បិត និងទឹកសាប៊ូ។ និយាយអំពីរូបរាង និងទំហំនៃពពុះទាំងនោះ និងលទ្ធផលនៅពេលណាផ្លាស់ប្តូរខ្សែរង្វង់នោះ។
- ប្រមូលកំណាត់ឈើ ហើយឲ្យកូនរបស់លោកអ្នកលាបដីកាវកំណាត់ទាំងនោះដើម្បីបង្កើតជារត្នុគំរូមួយ។
- ប្រមូលសំបកលាសនៅតាមឆ្នេរសមុទ្រ រួចហើយប្រាប់ឲ្យកូនរបស់លោកអ្នកដាក់វាជាក្រុម ហើយឲ្យគេប្រាប់លោកអ្នករបៀបដែលគេដាក់ជាក្រុម។
- សាងសង "ផ្ទះ" ធ្វើពីក្រដាសរឹង ឬដុំល្បែងដូមីណូ។
- និយាយអំពីរូបរាងដែលបានធ្វើចេញនៅពេលលោកអ្នកកាត់បន្លែ ឬផ្លែឈើ។

