

ថ្នាក់មុនមត្តេយ្យ/ ការត្រៀមរៀបចំឧបករណ៍សម្រាប់ថ្នាក់មត្តេយ្យ

<p>1. សិស្សឆ្លើយតបជាវិជ្ជមានចំពោះការនៅបំបែកគ្នាពីឪពុកម្តាយ។</p> <p align="center">*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ជាក់ពីសញ្ញាណអាកប្បកិរិយាក្នុងការឆ្លើយតបសំណួរបាន ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។</p> <p>គោលបំណងគឺដើម្បីដឹងបានថា សិស្សអាចនៅឃ្នាតពីឪពុកម្តាយបាន។</p> <p>a. សូមឪពុកម្តាយខ្លួនគំនិតរបស់ពួកគេ ប្រសិនបើពួកគេជឿជាក់ថាពួកគេរបស់ពួកគេ ឆ្លើយតបវិជ្ជមានក្នុងការបំបែកចេញពីពួកគេ។</p> <p>b. ឱ្យសមាជិកគ្រួសារទាំងអស់ (លើកលែងតែសិស្ស) រុករានឡើង ហើយដើរទៅផ្នែកផ្សេងទៀតនៃទីតាំង (ដែលសិស្សមិនអាចមើលឃើញពួកគេ) ។ ឬព្យាយាមយកសិស្សទៅជាមួយអ្នកទៅទីតាំងផ្សេងទៀត (ដែលសិស្សមិនអាចមើលឃើញពួកគេ) ។</p> <p>c. បើចាំបាច់ ព្យាយាមបន្តសិស្ស - ធ្វើឱ្យសើច, ឱយាយរៀងកំប្លែង, ទាក់ទាញចំណាប់អារម្មណ៍ក្មេង។ សូមសិស្សឱ្យប្រាប់ពីឈ្មោះរបស់គាត់? សូមសិស្សទាត់ភាគមានអាយុចុំខ្លួន?</p> <p>d. សូមមើលរបៀបសិស្សឆ្លើយតប។</p>				
ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់បាន ការបំបែកពីឪពុកម្តាយមានការពិបាក (យំ, បដិសេធមិនទៅ ឬនៅ, ជះកំហឹង)។	<input type="checkbox"/> មានភាពរីកចម្រើន អាចមានការរៀន ឬរៀនរយៈពេលវែងជាមួយអ្នកប៉ុណ្ណោះ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន អាចយកពីឪពុកម្តាយបានដោយស្រួល និងរីករាយ ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតដ៏ទាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សចាប់ផ្តើមយំ។ សិស្សចាប់ផ្តើមតំរាមគ្រួសាររបស់ខ្លួន។ សិស្សបដិសេធមិនឆ្លើយសំណួរណាមួយ។	ឧទាហរណ៍ សិស្ស មិនសប្បាយចិត្ត ប៉ុន្តែអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សចាស់ផ្តល់ការល្អដល់ខ្លួន។ សិស្សឆ្លើយសំនួរ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សមិនមានប្រតិកម្មចំពោះការបំបែកពីឪពុកម្តាយនោះទេ។ សិស្សមានជាសុខភាព។ សិស្សឆ្លើយសំនួរ។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់ សិស្សមិនដែលត្រូវបានគេបំបែកពីឪពុកម្តាយឡើយ។
<p>2. សិស្ស សម្គាល់សមាជិកគ្រួសារផ្ទាល់ និងទីកលក្នុងនាមរបស់ពួកគេ។</p> <p align="center">*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ជាក់ពីសញ្ញាណអាកប្បកិរិយាក្នុងការឆ្លើយតបសំណួរបាន ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។</p> <p align="center">*** សូមទាក់ទង៖ ត្រូវបានកំណត់ដោយឯកសារក្នុងប្រព័ន្ធ E ។ គ្រួសាររបស់ខ្ញុំ (ទំព័រ 49)។</p> <p>គោលបំណងគឺដើម្បីកំណត់សម្គាល់សមាជិកគ្រួសារចំនួន 3 នៃសមាជិកគ្រួសារផ្ទាល់របស់ពួកគេ។</p> <ul style="list-style-type: none"> - ឈ្មោះកំណើត / ឈ្មោះផ្លូវការ / ឈ្មោះហៅក្រៅ (Victor, Jose, Maria, Brenda) - តាមខ្លួន តាមក្រុមល និងឈ្មោះហៅក្រៅ។ - ទំនាក់ទំនងគ្រួសារ (ម្តាយ, ម្តាយ, ឪពុក, ឪពុក, បងប្អូនស្រី, បងប្អូនប្រុស, ក្មួយប្រុស, បងប្អូនដីដូនមួយ, ក្មួយស្រី, ពូ, មីង, ជាដើម) - លក្ខណៈមួយនៃសមាជិកគ្រួសារ (អាយុ, ការងារ, ចំណាប់អារម្មណ៍, អាហារ, ភេសជ្ជៈ ឬសកម្មភាពដែលទូលចិត្ត ។ល។) កូនអាចរាប់ជាសមាជិកគ្រួសារម្នាក់។ <p>a. ឱ្យសិស្សកំណត់សម្គាល់សមាជិកគ្រួសារផ្ទាល់របស់ខ្លួន។ ប្រសិនបើពួកគេស្ថិតនៅក្នុងបន្ទប់ សូមឱ្យសិស្សចង្អុលទៅពួកគេ ហើយដាក់ឈ្មោះពួកគេ។ បើមានរូបភាពគ្រួសារ សូមប្រើវា។</p> <p>b. អ្នកដែលចាត់ទុកថាជាសមាជិកគ្រួសារផ្ទាល់ ៖ ម្តាយ, ឪពុក, បងប្អូនស្រី, បងប្អូនប្រុស និងសត្វចិញ្ចឹម។</p> <p>c. ប្រាកដថាសិស្សហៅឈ្មោះសមាជិកគ្រួសារម្នាក់ៗតាមឈ្មោះ (ឈ្មោះផ្លូវការ និង/ឬ ឈ្មោះហៅក្រៅ Victor, Jose, Maria, Brenda) និងទំនាក់ទំនងគ្រួសាររបស់ពួកគេ (ម៉ាក់, ប៉ា, បងស្រី ជាដើម)</p> <p>d. សូមសិស្សឱ្យប្រាប់អ្វីដែលគាត់ដឹងអំពីសមាជិកម្នាក់ៗ (អាយុ - អ្វីដែលពួកគេធ្វើ - ចំណាប់អារម្មណ៍, ម្ហូបអាហារឬភេសជ្ជៈ ឬសកម្មភាពដែលទូលចិត្ត) ។</p>				
ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់បាន ផ្តល់កំណត់សម្គាល់មួយក្នុងចំណោមកំណត់សម្គាល់ចំនួនបីសម្រាប់សមាជិកគ្រួសារម្នាក់។	<input type="checkbox"/> មានភាពរីកចម្រើន ផ្តល់កំណត់សម្គាល់ចំនួនពីរក្នុងចំណោមបីសម្រាប់សមាជិកគ្រួសារម្នាក់។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ផ្តល់នូវការសម្គាល់ទាំងបីសម្រាប់សមាជិកគ្រួសារម្នាក់។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតដ៏ទាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សមិនអាចកំណត់សម្គាល់សមាជិកគ្រួសារផ្ទាល់របស់គាត់បានទេ។ សិស្សផ្តល់នូវឈ្មោះមិនត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចស្គាល់ឪពុកម្តាយ និងបងប្អូនប្រុសរបស់គេ ប៉ុន្តែមិនអាចពិភាក្សាអំពីភាពស្រឡាញ់ និងភាពខុសគ្នាដាងខ្លួន និងអ្នកដទៃបានទេ។ ខ្ញុំឈ្មោះ Victor, ហើយនោះជាបងស្រីរបស់ខ្ញុំ។	ឧទាហរណ៍ ខ្ញុំឈ្មោះ Ela ហើយបងប្អូនរបស់ខ្ញុំ Jimmy ចូលចិត្តឱ្យខ្លួនដឹកទំនិញដុំខ្លួនចិត្តខ្លួន។ នោះគឺឪពុករបស់ខ្ញុំ Cole គាត់ចាស់ហើយ ហើយនេះគឺជាឈ្មោះរបស់ខ្ញុំ ឈ្មោះ Spot, វាចូលចិត្តទឹកដោះអាហាររបស់ខ្ញុំ។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់

3. សិស្ស សង្គមជម្រកធម្មតាបាន ហើយអាចដោះស្រាយបញ្ហាទាំងនោះដោយឯករាជ្យ។

- ★ *** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ជាក់ពីសញ្ញាណអាកប្បកិរិយាគុណសម្បែងរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា ។
- *** សូមពិនិត្យចុះតើមានការរំលោភទៅឱ្យស្រាវជ្រាវ។
- ★ *** សូមពិនិត្យចុះតើមានការរំលោភទៅឱ្យស្រាវជ្រាវ F ។ របៀបដោះស្រាយជម្លោះ (ទំព័រ 50)

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សដោះស្រាយជម្លោះមួយ និងពិចារណាពីតម្រូវការរបស់អ្នកដទៃ។

a. ប្រសិនបើអ្នក សង្កេតឃើញសិស្សនៅពេលធ្វើការទាក់ទងជាមួយកុមារដទៃទៀត (ឬសមាជិកគ្រួសារ)។

b. ប្រសិនបើមិនអាចទៅរួច សូមឱ្យគ្រួសារអោយការណ៍អំពីស្ថានភាពនេះ។

c. ជម្លោះរវាងបងប្អូនបង្កើតជាធម្មតាទាក់ទងនឹងវត្ថុមួយ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន នៅពេលប្រឈមនឹងជម្លោះ បង្ហាញពីតម្រូវការ និងចំណងរបស់ខ្លួន ប៉ុន្តែត្រូវការជំនួយដើម្បីកែលម្អស្រាយបញ្ហាដោយឯករាជ្យ។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន លើកឡើងអំពីដំណោះស្រាយសមរម្យចំពោះជម្លោះដែលមិនតែងតែផ្អែកទៅលើតម្រូវការ និងចំណងប្រាថ្នារបស់ខ្លួន។	<input type="checkbox"/> អាចបាន លើកឡើងនូវដំណោះស្រាយចំពោះជម្លោះ ខណៈពេលដែលពិចារណាអំពីតម្រូវការ និងចំណងប្រាថ្នារបស់ខ្លួន និងអ្នកដទៃ។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីតម្លា មិនមានកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សមើលទៅលើក្រុមគ្រួសាររបស់គាត់ ហើយប្រសូកទាមទារឱ្យបានស្បៀងអាហាររបស់ខ្ញុំ។ សិស្សមើលទៅមនុស្សធំ ដើម្បីឱ្យជួយយកកូនរបស់គាត់មកវិញ។ សិស្សខឹង ច្រឡោត ឬមិនសប្បាយចិត្ត។	ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រើពាក្យរបស់គាត់ថា៖ "ខ្ញុំត្រូវការអន្លេងស្រាវជ្រាវនោះម្តង។ ឱ្យរាយកុំឱ្យ ទៅពេលដែលអ្នកមានទេ។" សិស្សព្យាយាមធ្វើការដោះស្រាយស្បៀងអាហារ ឬហ្វឹក សម្រាប់របស់អង្ករទៀត នៅក្នុងសកម្មភាពរបស់គាត់។ "អ្នកអាចប្រើឡើងពិសេសរបស់ខ្ញុំ ប្រសិនបើខ្ញុំអាចប្រើមុនបាន។"	ឧទាហរណ៍ សិស្សសុំឱ្យមានវត្ថុក្នុងរយៈពេល 5 នាទី។ សិស្សធ្វើអន្តរាគមន៍នៅពេលដែលអ្នកដទៃឈ្លោះប្រកែកគ្នា ហើយធ្វើឱ្យពួកគេឈប់។ សិស្សប្រើពាក្យរបស់គាត់៖ "ខ្ញុំពិតជាចង់បានស្បៀងអាហារ — តើយើងអាចដោះស្រាយវាបានទេ? - តើយើងអាចផ្គត់ផ្គង់វាជាមួយគ្នាបានទេ?"	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖

4. សិស្សទទួលស្គាល់វិធី និងពិភាក្សាពីមូលហេតុដែលមានវិធីដាច់ដាច់ទាំងនោះ។

- ★ *** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ជាក់ពីសញ្ញាណអាកប្បកិរិយាគុណសម្បែងរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា ។
- *** សូមពិនិត្យចុះតើមានការរំលោភទៅឱ្យស្រាវជ្រាវ។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សទទួលស្គាល់ស្ថានភាពដែលមិនមានសុវត្ថិភាព និងដើម្បីអាចពន្យល់ពីវិធី និងមូលហេតុដែលមានវិធីដាច់ដាច់។

a. ខណៈពេលដែលមានអ្នកមនុស្សធំ ហើយសិស្សបង្កើតស្ថានភាពដែលមិនមានសុវត្ថិភាព សូមសង្កេតមើលការឆ្លើយតបចំពោះការអនុវត្តវិធី។

b. ប្រសិនបើអ្នក សូមសង្កេតមើលវិធីបច្ចេកទេសនេះ នៅពេលសិស្សមានទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃ (កុមារ សមាជិកគ្រួសារ ជាដើម)។

c. ប្រសិនបើមិនអាចទៅរួច សូមឱ្យគ្រួសារអោយការណ៍អំពីស្ថានភាពនេះ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន នៅពេលប្រឈមនឹងវិធី សិស្សមិនអាចប្រាប់គ្រូអោយឆ្លើយតបរបស់គាត់ ហើយយំប្រសូក ឬមិនសប្បាយចិត្ត។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន នៅពេលប្រឈមនឹងវិធី ត្រូវការជំនួយដើម្បីធ្វើការវិធី។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រតិកម្មត្រូវបានទៅនឹងវិធី និងអាចពន្យល់ពីមូលហេតុនៃការមានវិធីយ៉ាងនេះ។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីតម្លា មិនមានកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សរត់ និងខ្ញុំពិត ទ្រុឌទ្រោម និងនៅតែរត់ ឬបង្ហាញអារម្មណ៍ខ្លាំង។ សិស្សមិនព្រមដាក់អាវុធរបស់គាត់ទៅក្រៅទេ នៅពេលអ្នកប្រាប់គាត់។ សិស្សកំណត់កម្រិតកំណត់ដោយមនុស្សធំ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សព្យាយាមឡើងលើគ្រឿងសង្ហារឹម ហើយនៅពេលត្រូវបានស្នើសុំឱ្យចុះក្រោម ឈរផ្ទាល់ដី។ ដល់ 10 នាទីក្រោយមក ត្រូវការឱ្យលើកអំពីវិធីយល់។ សិស្សត្រូវការវិធីដោយមនុស្សធំ ដើម្បីអនុវត្តតាមវិធីរបស់ពួកគេ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រាប់អ្នកដទៃឱ្យនៅលើចិញ្ចឹមផ្លូវ ហើយកុំដើរចូលលើផ្លូវ។ សិស្សប្រាប់អ្នកដទៃអង្គុយលើកៅស៊ូ ពីព្រោះអ្នកមិនចង់ដួល។ សិស្សអនុវត្តតាមវិធី ហើយអាចពន្យល់ពីហេតុផលដល់អ្នកដទៃ។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖

5. សិស្សដឹងពីឈ្មោះ និងត្រកូល និងអាយុរបស់គាត់និងអាចក្លាយជាអក្សរខ្លះជាមួយឈ្មោះ និងសម្លេងរបស់គាត់។



*** សិស្ស ELL/DLL គួរតែគ្រូបានដឹងពីវិធានការណ៍សម្រាប់សិស្សដែលមានការពិការភាព។

*** សូមអានរបៀបវារៈសម្រាប់ការសិក្សា G ។ ឈ្មោះ។

គោលដៅ គឺឱ្យសិស្សអាចផ្តល់ទិន្នន័យផ្ទាល់ខ្លួនរបស់គាត់ និងទទួលស្គាល់យ៉ាងហោចណាស់ 2 តួអក្សរនៃអក្សរក្រមភាសាអង់គ្លេស។

- a. នៅពេលសួរសំណួរជាភាសាអង់គ្លេស និងជាភាសាកំណើតរបស់គាត់ (បើចាំបាច់) សូមសរសេរឈ្មោះរបស់គាត់នៅលើក្រដាសពណ៌សដំបូង។ អ្នកអាចឱ្យសិស្សធ្វើដូចគ្នា - សរសេរឈ្មោះរបស់គាត់នៅលើក្រដាសពណ៌សផ្សេងគ្នា។
- b. សួរពីអ្នកឈ្មោះអ្វី? សរសេរឈ្មោះចុះ? ឈ្មោះ ឬឈ្មោះហៅក្រៅគឺត្រឹមត្រូវ។
- c. តើអ្នកមានត្រកូលអ្វី? សរសេរឈ្មោះចុះ? ត្រកូលរបស់សិស្សអាចខុសពីសមាជិកគ្រួសារដទៃទៀត។
- d. តើអ្នកអាយុប៉ុន្មាន? សរសេរចំនួនអាយុរបស់សិស្ស។
- e. មើលលើក្រដាសរបស់អ្នក (ហើយរបស់គាត់) អនុញ្ញាតឱ្យសិស្សប្រកបឈ្មោះរបស់គាត់ ហើយមើលថាសិស្សស្គាល់ឈ្មោះគាត់ និងអានអក្សរចំនួនពីរ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន កំណត់សម្គាល់បានត្រឹមត្រូវ មួយក្នុងចំណោមបួននៃព័ត៌មានដែលបានស្នើ។	<input type="checkbox"/> មានការពិការច្រើន កំណត់សម្គាល់បានត្រឹមត្រូវ ពីរក្នុងចំណោមបួននៃព័ត៌មានដែលបានស្នើ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន កំណត់សម្គាល់បានត្រឹមត្រូវចំនួនបួនក្នុងចំណោមព័ត៌មានដែលបានស្នើ។ ថាតើការឆ្លើយតបដោយពាក្យសន្តិ ឬមិនមែនដោយពាក្យសន្តិ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សផ្តល់ឈ្មោះខ្លួនត្រឹមត្រូវ (និង / ឬឈ្មោះហៅក្រៅ) ប៉ុន្តែត្រកូល និងអាយុមិនត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សផ្តល់ឈ្មោះត្រឹមត្រូវ និងរាប់ប្រមាណត្រឹមត្រូវសម្រាប់អាយុរបស់គាត់។	ឧទាហរណ៍ សិស្សផ្តល់ឈ្មោះត្រឹមត្រូវ។ សិស្សផ្តល់ទិន្នន័យត្រកូលត្រឹមត្រូវ។ សិស្សផ្តល់អាយុត្រឹមត្រូវ។ សិស្សមើលឃើញ ឬចំណាំពាក្យ និងស្គាល់អក្សរយ៉ាងហោចណាស់ពីរតួអក្សរនៃឈ្មោះរបស់គាត់។	ឧទាហរណ៍/ឧទ្ទាហរណ៍

6. សិស្សអាចយល់ពីភាពខុសគ្នារវាងតួអក្សរ និងលេខ។



*** សិស្ស ELL/DLL គួរតែគ្រូបានដឹងពីវិធានការណ៍សម្រាប់សិស្សដែលមានការពិការភាព។

*** សូមអានរបៀបវារៈសម្រាប់ការសិក្សា H ។ កាតអក្សរ និងលេខ។

គោលដៅ គឺឱ្យសិស្សស្គាល់ភាពខុសគ្នា និងហៅឈ្មោះ និងលេខខ្លះៗ។ ប្រើអក្សរក្រម និងកាតលេខ ដែលលាយផ្សំគ្នា។

- a. យកកាតមួយពីដុំ ហើយសួរសិស្សថាតើនេះជាអក្សរឬលេខ? កុំរាប់ចម្លើយដែលមិនច្បាស់។ ខ្ញុំគិតថាវាជាលេខពីរ។ តើវាគឺជាលេខពីរមែនឬទេ?
- b. បន្ទាប់មកសិស្សបង្កើត (ដោយមានជំនួយរបស់អ្នក) ពីរដុំ។ មួយសម្រាប់អក្សរ និងមួយសម្រាប់លេខ។
- c. ស្នើឱ្យសិស្សអានអក្សរ និង/ឬលេខដំបូងៗ។ ប្រសិនបើសិស្សមិនចេះ គាត់ត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យរំលងអក្សរ និងលេខ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន ស្គាល់អក្សរខ្លះ ឬលេខមួយចំនួន	<input type="checkbox"/> មានការពិការច្រើន ស្គាល់អក្សរមួយចំនួន និងលេខមួយចំនួន ទោះបីជាមានឈ្មោះឬលេខក៏ដោយ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ស្គាល់ និងអានអានអក្សរខ្លះ និងលេខខ្លះ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សធ្វើកំហុសជាច្រើនរវាងអក្សរ និងលេខ។ សិស្សមិនអាចនិយាយថាអក្សរ ឬលេខជាភាសាអង់គ្លេសបានទេ។ សិស្សប្រើឈ្មោះលេខដូចគ្នាសម្រាប់លេខមួយចំនួន។ សិស្សស្ម័គ្រចំនួន ខ្ញុំគិតថា វាជាលេខមួយ? តើវាជាលេខប្រាំ? តើវាជា?	ឧទាហរណ៍ សិស្សអានអក្សរ ឬលេខត្រឹមត្រូវ ប៉ុន្តែផ្គូផ្គងគ្នាខុសជាមួយកាតផ្សេងៗ។ សិស្សទទួលស្គាល់អក្សរ "H" ហើយនិយាយថាឈ្មោះរបស់ខ្ញុំចាប់ផ្តើមដោយអក្សរ "H" និងបង្កើតសម្លេង H ប៉ុន្តែបញ្ចូលលេខចូលកាត។	ឧទាហរណ៍ សិស្សដាក់កាតដែលមាន 0, 2, 3, 1 នៅក្នុងដុំត្រឹមត្រូវ និងបញ្ចេញលេខដែលត្រឹមត្រូវជាភាសាអង់គ្លេស។ សិស្សដាក់ឈ្មោះអក្សរ a, b, c, d, e, f, h, k និង p ហើយទទួលស្គាល់ថាពួកវាជាអក្សរ។	ឧទាហរណ៍/ឧទ្ទាហរណ៍

7. សិស្សកំណត់សម្គាល់គម្របមុខ និងគម្របក្រោយ ចំណងជើងសៀវភៅ - បង្ហាញចំណេះដឹងអំពីវេទនាសម្ព័ន្ធសត្វទេវតា។

- *** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញអំពីសញ្ញាណកម្មរូបិយក្នុងភាសាម្តាយរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។
- *** សូមពិនិត្យ: អាចគ្រូបង្ហាញការណ៍ទៅក្រសួង។
- *** សូមពិនិត្យ: គ្រូបង្ហាញការណ៍ចំណុច I ។ ផ្នែកនេះសម្រាប់សៀវភៅ។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សកំណត់សម្គាល់ទីតាំងត្រឹមត្រូវនៃសៀវភៅមួយអំពីគម្របមុខ និងក្រោយនៃសៀវភៅ។

- a. ឱ្យសិស្សដឹងសៀវភៅ ឬសៀវភៅដែលអ្នកជ្រើសរើស។ និយាយថា "ថ្ងៃនេះយើងនឹងអានសៀវភៅជាមួយគ្នា"។
- b. ប្រគល់សៀវភៅទៅសិស្សដោយប្រកាសចុះក្រោម និងបកក្រោយ។ សូមមើលរបៀបសិស្សឆ្លើយតប។
- c. ស្នើឱ្យសិស្សអានសៀវភៅ ហើយសង្កេតមើលថាសិស្សអានពាក្យពីឆ្នេងទៅស្តាំ។
- d. ប្រើសៀវភៅនេះដើម្បីសួរសិស្សអំពីទីតាំងនៃសៀវភៅគម្របមុខ គម្របក្រោយ និងចំណងជើង។
- e. ស្នើសិស្សឱ្យប្រាប់អ្នកអំពីអ្វីដែលគាត់ឃើញ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន គ្មានចំណាប់អារម្មណ៍នៅក្នុងការអានសៀវភៅ។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន ប្រើប្រាស់ជំនាញគ្រប់គ្រងចាប់ផ្តើមប្រើសៀវភៅ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រើផ្នែកមួយនៃសៀវភៅ (ចំណងជើង, គម្របមុខ, គម្របក្រោយ) ដើម្បីស្វែងយល់ពីជាមួយអត្ថបទ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សកាន់សៀវភៅនោះចុះក្រោម។ សិស្សមិនធ្វើពុតជាអាទិ៍។ សិស្សរកទីតាំងអត្ថបទបាន នៅពេលដែលឱ្យចំណងជើង។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចកំណត់សម្គាល់គម្របមុខនិងគម្របក្រោយ ប៉ុន្តែមិនដឹងពីវេទនាសម្ព័ន្ធសត្វទេវតាទេ។ សិស្សកាន់សៀវភៅក្នុងទីតាំងត្រឹមត្រូវ ប៉ុន្តែមិនចូលរួមក្នុងការតាមដានពាក្យទេ។ សិស្សចង្អុលទៅពាក្យ, តាមដានពីឆ្នេងទៅស្តាំ, ខណៈពេលដែលស្នើសុំឲ្យគាត់ក្នុងអំឡុងពេល។	ឧទាហរណ៍ សិស្សនិយាយថា «មើលរ៉ែ! ខ្ញុំក៏មានឆ្មារមួយដែរ» ខណៈកំពុងចង្អុល នៅគម្របមុខដែលបង្ហាញអំពីឆ្មារ។ សិស្សប្រើប្រាស់ខ្លះ ដើម្បីប្រាប់រឿងដែលល្អបំផុតរបស់គាត់។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់-

8. សិស្សប្រាប់រឿងឡើងវិញដោយមានលំដាប់លំដោយធម្មតា ដោយប្រើរូបភាពគំរូ។

- *** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញអំពីសញ្ញាណកម្មរូបិយក្នុងភាសាម្តាយរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។
- *** សូមពិនិត្យ: គ្រូបង្ហាញការណ៍ចំណុច J ។ សន្លឹកកាត់រូបភាពតាមលំដាប់។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សប្រាប់ពីលំដាប់ត្រឹមត្រូវ នៅពេលដែលកំពុងសម្លឹងមើលរូបភាព។

- a. ប្រើសន្លឹកកាត់រូបភាពដែលបានផ្តល់ឱ្យ។
- b. ពន្យល់សិស្សថាពួកគេត្រូវតែពន្យល់ពីអ្វីដែលបានរកឃើញជាមុនសិន។
- c. ប្រសិនបើសិស្សស្តាប់ស្ទើរ និងស្តាប់និយាយអ្នកអាចធ្វើសំរួលជាមួយគ្នា។ ប្រើឧទាហរណ៍ គ្នាដែលទៅលើលទិក។
- d. ប្រសិនបើសិស្សកំពុងជួបការលំបាកអ្នកអាចពន្យល់ពីឧទាហរណ៍ដែលនេះ។ កុំផ្តល់តម្រូវ យោបល់ ឬការបញ្ជាក់អ្វីដែលល្អ ឬអត់។
- e. ផ្តល់ពេលឱ្យសិស្សសរុបចំនួន 5 នាទីដើម្បីធ្វើលំដាប់នេះ។ ពួកគេអាចផ្លាស់ប្តូរលំដាប់រហូតដល់ 5 នាទី។ ទោះជាពេលដែលអ្នករាប់លំដាប់ដោយត្រឹមត្រូវ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន ផ្តល់លំដាប់ត្រឹមត្រូវចំនួន 4 ឬតិចជាងនេះ។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន ផ្តល់លំដាប់ត្រឹមត្រូវចន្លោះរវាង 5 ឬ 8 ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ផ្តល់លំដាប់ត្រឹមត្រូវចំនួន 9 ឬច្រើនជាងនេះ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សមិនយល់ពីអ្វីដែលរូបភាពនីមួយៗ (សូមប្រើតែក្នុងភាសារបស់ពួកគេ) ។ សិស្សរៀបរាប់អំពីព័ត៌មានលម្អិតអំពីរូបភាព ប៉ុន្តែមិនអាចដាក់ទៅក្នុងលំដាប់ត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចបំពេញ 5, 6, 7 ឬ 8 តាមលំដាប់ត្រឹមត្រូវ។ សិស្សនិយាយរឿងអំពីរូបភាព ហើយដាក់ពួកវាមួយចំនួននៅក្នុងលំដាប់ត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចបំពេញ 9, 10 ឬច្រើនជាងនេះតាមលំដាប់ត្រឹមត្រូវ។ សិស្សនិយាយរឿងអំពីរូបភាព ហើយដាក់ពួកវាតាមលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់-

9. សិស្សសរសេរឈ្មោះដោយប្រើទំរង់ ដូចជាទម្រង់ ឬសរសេរធម្មតា។

*** សិស្ស ELL/DLL ត្រូវតែត្រូវបានពិនិត្យលើទំនាញសរសេរសំណួរសម្រាប់ស្ថានភាពនេះ។

គោលដៅ សម្រាប់សិស្ស គឺដើម្បីបង្ហាញថាពួកគេអាចសរសេរឈ្មោះរបស់ពួកគេផ្ទាល់។

- a. លើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យសរសេរឈ្មោះខ្លួនឯងនៅលើក្រដាសមួយ។
- b. ឱ្យសិស្សរៀនសូត្រឈ្មោះរបស់ពួកគេ (ហ្វូន ខ្មែរ ដាវីម) និងលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យចេះប្រកប នៅពេលកំពុងសរសេរ។
- c. ប្រសិនបើចាំបាច់ អ្នកអាចប្រើការងារសិល្បៈដែលបានបង្កើតពីមុន (ជាមួយឈ្មោះរបស់កុមារ) ហើយសុំសិស្សឱ្យបង្ហាញ និងប្រាប់អ្នកពីអ្វីដែលគាត់បានសរសេរ / គូរ។

<p>ពិន្ទុ</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន សរសេរផ្នែកនៃទម្រង់អក្សរ (ឧទាហរណ៍ បន្ទាត់, ខ្សែកោង) ។</p>	<p><input type="checkbox"/> មានកាត់ចេញ សរសេរអក្សរមួយឬច្រើន ដូចជាទ្រង់ទ្រាយ។</p>	<p><input type="checkbox"/> អាចបាន បង្កើតឈ្មោះផ្ទាល់ខ្លួន និង / ឬពាក្យសាមញ្ញដោយមានអក្សរភាគច្រើនត្រឹមត្រូវ។</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។</p>
<p>ចំណាំ</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សគូរសរសេរ រង្វង់ ខ្សែកោង ឬជាដូរ ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សគូរតាមដាមអក្សរ ។</p>  	<p>ឧទាហរណ៍</p> 	<p>ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖</p>

10. សិស្សអនុវត្តតាមពេលវេលាដំបូងការណែនាំពីដំបូង។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណភាពប្រសិទ្ធភាពសាមញ្ញរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** ស្ថានភាពនៃគ្រូបង្រៀនដោយឯកសារក្នុង K លំដាប់ ការណែនាំពេញលេញ។

គោលដៅ គឺឱ្យសិស្សដែលមានប្រតិបត្តិដោយឯករាជ្យចំពោះសំណួរដោយមានសកម្មភាពពីដំបូង។

- a. ជំរុញឱ្យសិស្សបំពេញជំហានមួយ ឬពាក្យបញ្ជា ឬចាប់ផ្តើមដំបូងបន្ទាប់ ក្នុងលំដាប់និងផ្តល់ការពង្រឹងវិជ្ជមាន។
- b. ផ្តល់ឱកាសដល់កុមារឱ្យធ្វើម្តងទៀតរហូតដល់កុមារចេះស្តាប់ជំនាញដើម្បីមួយ។
- c. ប្រើឯកសារក្នុង K សម្រាប់ឧទាហរណ៍ជាក់លាក់។
- d. ទុកពេលខ្លះឱ្យសិស្សធ្វើ។

<p>ពិន្ទុ</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន អនុវត្តតាមការណែនាំមួយ ឬពីដំបូងដោយមានការរំលឹក។</p>	<p><input type="checkbox"/> មានកាត់ចេញ អនុវត្តតាមការណែនាំមួយឬពីដំបូង។</p>	<p><input type="checkbox"/> អាចបាន ធ្វើយកបទនិងប្រយោគសាមញ្ញ និងបង្ហាញការយល់ដឹងអំពីទេតនា។</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។</p>
<p>ចំណាំ</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សទៅឱ្យប្រើដើម្បីណាងដៃរបស់ពួកគេ ប៉ុន្តែត្រូវការជំនួយក្នុងការធ្វើតាមរបៀបត្រឹមត្រូវ (យកសាកប៊ូ បើកទឹក ជាដើម) ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សបោះកាកសំណល់ក្នុងធុងសំបក នៅពេលត្រូវបានជូនដំណើរដោយគ្រូ ។ សិស្សចង្អុលទៅលំដាប់ទាត់ នៅពេលត្រូវបានគេសួរថាគេក៏ឱ្យអ្វីដែលគាត់ចូលចិត្ត។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សធ្វើយកបទយ៉ាងត្រឹមត្រូវទៅនឹងប្រយោគសាមញ្ញ (រាប់បញ្ចូលទាំងការណែនាំពីដំបូង) និងសំណួរ។ សិស្សយកកាត់ និងបិទដោយនៅលើក្រដាសរបស់ខ្លួន ដូចដែលត្រូវបានណែនាំ។ សិស្សបានយកវីលឱ្យត្រូវក្នុងសំបក ពេលមិត្តរបស់គាត់មិញយថាគេត្រូវការអ្វីមួយដើម្បីដឹករណ៍ក្រៅទៅឱ្យទាត់។</p>	<p>ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖</p>

11. សិស្សចែករំលែកបទពិសោធន៍នៅពេលសួរ។ វិធានការកំណត់ អារម្មណ៍ និងគំនិតផ្ទាល់ខ្លួន។



*** សិស្ស ELL/DLL អាចប្តូរការពិបាកក្នុងការយល់ដឹងពីការសម្រេចបានដោយស្រាប់តែ ឬតាមរយៈការប្រើប្រាស់ភាសាដើម។
 *** សូមពិនិត្យច្បាប់ចម្លងដោយប្រើប្រាស់ L ។ កាតព្វកិច្ចរបស់អ្នកសិស្ស។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សឆ្លើយតបទៅនឹងសំណួរមួយ ឬបទពិសោធន៍បច្ចុប្បន្នជាមួយបទពិសោធរបស់ពួកគេ ខណៈពេលដែលវិធានការកំណត់ប្រយោគពេញលេញមួយចំនួនដែលអាចយល់បាន សម្រាប់អ្នកស្តាប់ភាគច្រើន។

- ប្រើការពណ៌ ហើយឱ្យសិស្សចាប់យកមួយ។
- អត្រាស្រដៀងគ្នាដែលសិស្សរស់នៅ អ្នកនិងស្នាក់នៅសំណួរពិភាក្សា។
- ប្រសិនបើសិស្សមិនឆ្លើយតបនឹងអ្វីខ្លះ សូមព្យាយាមទាក់ទាញដោយសំណួរ ហើយផ្តល់ចម្លើយដល់សិស្ស។ តើចម្លើយរបស់អ្នកនឹងឆ្លើយយ៉ាងណាចំពោះសំណួរដែលនេះ?
- ប្រសិនបើសិស្សចំណាយពេលយូរដើម្បីឆ្លើយដោយមានជំនួយពីបុគ្គល (ច្រើនជាង 3 នាទី) សូមព្យាយាមធ្វើការជាមួយវិស្វកម្មសិស្សសិស្ស។ សិស្សនឹងវិធានការកំណត់ដែលអាចមើលឃើញ?

<p>ពិន្ទុ</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន វិធានការ/គ្រូសម្របសម្រួល (1-2 ពាក្យ)។</p>	<p><input type="checkbox"/> មានការកំណត់ច្រើន វិធានការ/គ្រូសម្របសម្រួល (2-3 ពាក្យ) ដែលអាច យល់បានដោយអ្នកដែលយល់ច្បាស់ពីគំនិតវិធានការរបស់កុមារ។</p>	<p><input type="checkbox"/> អាចបាន វិធានការ/គ្រូសម្របសម្រួល (3 - 4 ពាក្យ / 2 - 3 ប្រយោគ) ដោយ អ្នកមើលភាគច្រើនអាចយល់បាន។</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។</p>
<p>ចំណាំ</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សមិនឆ្លើយតបទៅនឹងសំណួរ។ សិស្សចំណាយពេល 3 នាទីដើម្បីឆ្លើយ។ សិស្សឆ្លើយថា បាទ/ចាស ឬទេ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សឆ្លើយតប និងឆ្លើយក្នុងប្រយោគខ្លី។ សិស្សសួរ "Necesito el bano" នៅពេលដែលគាត់ត្រូវការប្រើប្រាស់ទឹក។ សិស្សវិធានការ "ខ្ញុំធ្វើវា"។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សឆ្លើយតបប្រយោគជាច្រើន។ សិស្សបានដាក់ឈ្មោះអាហារដែលគាត់ចូលចិត្តហើយអ្នកដែលធ្វើឱ្យវាឈ្ងុយ។ សិស្សវិធានការដែលគាត់ចូលចិត្តហើយសួរថាតើគាត់អាចមានខ្លះដែរឬទេ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖</p>

12. សិស្សវិធានការដោយប្រើប្រយោគពេញលេញ។



*** សិស្ស ELL/DLL គួរតែប្រើប្រាស់ភាសាដើមដើម្បីពិបាកក្នុងការយល់ដឹងពីការសម្រេចបានដោយស្រាប់តែ ឬតាមរយៈការប្រើប្រាស់ភាសាដើម។
 *** សូមពិនិត្យច្បាប់ចម្លងដោយប្រើប្រាស់ L ។ កាតព្វកិច្ចរបស់អ្នកសិស្ស។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សវិធានការដោយប្រើប្រយោគពេញលេញ ដោយអាចមានកំហុសខ្លះៗមួយចំនួន។

- ធ្វើលំហាត់ដូចគ្នានឹងលេខ 11 ដែរ។ វិធានការតែភាសាអង់គ្លេសប៉ុណ្ណោះ និងមើលថាតើសិស្សវិធានការភាសាអង់គ្លេសទេ។
- ប្រសិនបើសិស្សវិធានការភាសាអង់គ្លេសពីមុនមក (លំហាត់នេះ) អ្នកអាចដាក់ពិន្ទុសូចនាករនេះដោយផ្អែកលើគំនិតរបស់អ្នក។ ប៉ុន្តែ ដោយមិនធ្វើលំហាត់នោះអ្នកនឹងត្រូវផ្តល់ប្រយោគជាក់លាក់ក្រោម 2។ ភស្តុតាងកំហុស។

<p>ពិន្ទុ</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន មិនទាក់ទងជាភាសាអង់គ្លេស។</p>	<p><input type="checkbox"/> មានការកំណត់ច្រើន នេះទំនាក់ទំនងជាភាសាអង់គ្លេសដោយប្រើប្រាស់ពាក្យ ការចងចាំឃ្លាខ្លីៗ ឬប្រយោគមិនពេញលេញ។</p>	<p><input type="checkbox"/> អាចបាន ទំនាក់ទំនងជាភាសាអង់គ្លេសដោយមានឃ្លាពេញលេញអំពីប្រធានបទ និងគំនិតផ្សេងៗដែលមានកំហុសដ្រេកដ្រែក។</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។</p>
<p>ចំណាំ</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សមិនយល់ភាសា អង់គ្លេស។ សិស្សមិនចេះវិធានការភាសា អង់គ្លេស។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សព្យាយាមបង្ហាញមន្ត្រីស្នាក់នៅ មានសត្វចាប់នៅខាងក្រៅ។ ចង្កូលទៅសត្វចាប់ ហើយប្រែកថា "មើលទេ"។ សិស្សសួរអ្នកហ្វឹក ដោយក្រឡេកមើលក្រដាសរបស់គាត់ហើយវិធានការថា ៖ "សរសេរ, ខ្ញុំសរសេរ, ខ្ញុំសរសេរ"។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សវិធានការថា៖ "ចុងសប្តាហ៍នេះ ខ្ញុំទៅអាងកូន។" សិស្សទទួលបានអំណោយ ហើយឆ្លើយថា៖ "សូមអរគុណចំពោះអំណោយនេះ លោក Damaso"។</p>	<p>ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖</p>

★ 13. សិស្សរាប់ចាំមាត់ដល់ 20។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចច្នៃច្នាំងសិស្សណាមួយដែលក្នុងតារាងមួយរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

គោលដៅគឺសម្រាប់សិស្សរាប់ចាំពី 1 ដល់ 20 ដោយមិនខុសលំដាប់ដោយ។

- a. សួរសិស្សថាតើគេអាចរាប់បានខ្ពស់កម្រិតណា។
- b. ចាប់ផ្តើមរាប់ជាមួយសិស្ស (រហូតដល់ 3) 1, 2, 3 ហើយឱ្យសិស្សរាប់កាន់តែខ្ពស់តាមដែលអាចធ្វើបាន។
- c. លេខដែលអាចរាប់មិនច្បាស់ ដោយសារតែភាពនិយាយមិនច្បាស់ ឬឧបសគ្គក្នុងការនិយាយ ត្រូវបានរាប់។
- d. ប្រសិនបើសិស្សអាចរាប់ច្រើនជាង 20 ដោយមិនខុសលំដាប់ អ្នកអាចសរសេរពីតំបន់ជាក់លាក់ចំណាំបាន។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន រាប់ដល់ 10។	<input type="checkbox"/> មានការកំហុសច្រើន រហូតដល់ 20 ប៉ុន្តែប្រហែលជាវលែងលេខ រាប់លេខជាន់គ្នា ឬរាប់លេខតាមលំដាប់មិនត្រឹមត្រូវ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន រាប់ដល់ 20។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីតំបន់ មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ រាប់ដល់ 10។	ឧទាហរណ៍ 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 14, 13, 12, 20។ រហូតដល់ 20 ប៉ុន្តែប្រហែលជាវលែងលេខ រាប់លេខជាន់គ្នា ឬរាប់លេខតាមលំដាប់មិនត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍ រាប់ដល់ 20។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់។

★ 14. សិស្សកំណត់សម្គាល់ និងពិពណ៌នាដោយសាមញ្ញ 4 ទ្រង់ទ្រាយ ។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចច្នៃច្នាំងសិស្សណាមួយដែលក្នុងតារាងមួយរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមពិនិត្យច្បាប់ទ្រង់ទ្រាយដោយឯកសារលេខ M ។ កាត់ពីទ្រង់ទ្រាយ - កងដេលីម៉ាត្រ។

គោលដៅគឺសម្រាប់សិស្សដាក់ឈ្មោះ និងរៀបរាប់ដោយសាមញ្ញ 4 ទ្រង់ទ្រាយ។

- a. ដាក់ទិដ្ឋភាពទ្រង់ទ្រាយនៅពីមុខសិស្ស។
- b. ឱ្យសិស្សកំណត់សម្គាល់ទ្រង់ទ្រាយណាដែលគាត់ស្គាល់។
- c. ប្រសិនបើសិស្សស្គាល់ (រង់ចាំ 1 ទី ឬរហូតដល់ ៤ ទី) ឬរហូតដល់ ៤ ទី តើពួកគេចង់ឃើញរូបដទៃទៀត? ប្រសិនបើសិស្សចង់ឃើញរូបដទៃទៀត តើពួកគេត្រូវ ឬមិនត្រូវ ឬមិនបន្ត។
- d. ឈ្មោះទ្រង់ទ្រាយដែលអាចត្រូវបានរាប់មិនច្បាស់ដោយសារតែភាពនិយាយមិនច្បាស់ ឬឧបសគ្គនិយាយ ត្រូវបានរាប់។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន កំណត់ទ្រង់ទ្រាយដោយចង្អុលទៅ លើរូប។	<input type="checkbox"/> មានការកំហុសច្រើន អាចកំណត់សម្គាល់ទ្រង់ទ្រាយចំនួន 4 តាមឈ្មោះ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ហៅឈ្មោះ 4 ទ្រង់ទ្រាយ និងអាចពិពណ៌នាអំពីពួកគេបាន។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីតំបន់ មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សកំណត់តិចជាង 4 ទ្រង់ទ្រាយ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សហៅឈ្មោះ 5 ទ្រង់ទ្រាយ ដែលក្នុងនោះមាន 4 ត្រឹមត្រូវ។ សិស្សចង្អុល និងហៅឈ្មោះ កងពងក្រពើ ត្រាប់ពេជ្រ រង្វង់ និងចក្ខុភោណ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សចង្អុលទៅទ្រង់ទ្រាយ ហើយនិយាយថាវាគឺជាត្រីភោណ រង្វង់ អន្ទរខ្លី និង កាដា រង្វង់ មានកងម្លូរ, ត្រីភោណគឺមុតស្រួច, អន្ទរខ្លីមានពណ៌បៃតង, ហើយនិងកាដាមានរាងស្មើ។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់។



15. សិស្សពិពណ៌នាគំរូទីតាំងនៃវត្តប្រាសាទប្រាសាទប្រាសាទប្រាសាទប្រាសាទប្រាសាទប្រាសាទ

*** សិស្ស ELL/DLL អាចប្តូរការសិក្សាស្រាវជ្រាវរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា

*** សូមពិនិត្យច្បាប់រដ្ឋនៃរដ្ឋបាលសាលា N ក្នុងរដ្ឋបាលសិក្សា និងចលនា (ម៉ែ: 69)។

គោលដៅនៃសិស្សបញ្ជាក់ថាវត្តមានទីតាំងខុសគ្នាប្រាសាទ។

- a. ប្រើការវាយតម្លៃសិស្សទីតាំង។
- b. ប្រើវត្ថុបង្ហាញពីបទប្បញ្ញត្តិលើស្ថានភាពបង្កើតវិញពីភាគ។
- c. ព្យាយាមឱ្យសិស្សយកគំនិតផ្តួចផ្តើម ហើយឱ្យពួកគេប្រើភាសា ដើម្បីពិពណ៌នាទីតាំងរបស់វត្ត។
- d. ប្រសិនបើសិស្សមិនមើលឃើញ / ឆ្លើយតប សូមឱ្យសិស្សអនុវត្តតាមការណែនាំដែលប្រើពាក្យទីតាំង។ ឬជាមួយរបស់ដែលមានសុវត្ថិភាព និងអាចកើតមាន។ សូមសិស្សឱ្យដាក់វត្ថុនៅលើកៅស៊ូនៅពីក្រោយកៅស៊ូ នៅជិតកៅស៊ូ និងនៅមុខកៅស៊ូ។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន ធ្វើតាមការណែនាំដែលប្រើពាក្យទីតាំង។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន ប្រើពាក្យសព្ទសមស្របដើម្បីពិពណ៌នាទីតាំងនៃវត្តចំនួន 4 ឬតិចជាង (ទីតាំង ឬលំដាប់)។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រើពាក្យសព្ទសមស្រប ដើម្បីពិពណ៌នាទីតាំងរបស់វត្តប្រាសាទ (ទីតាំង ឬលំដាប់) ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សដាក់របស់នៅលើកៅស៊ូ នៅលើលក់។ សិស្សអង្គុយនៅក្នុងគ្រោង នៅពេលដែលគ្រូណែនាំឱ្យឆ្លើយឆ្លោះ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សស្នើឱ្យទៅធ្វើមុន។ សិស្សកត់សម្គាល់ឃើញយន្តហោះនៅលើមេឃ។ សិស្សនិយាយថា "អរីបា" (ឡើង)។	ឧទាហរណ៍ សិស្សពន្យល់ពីកន្លែងដែលបាល់ស្ថិតនៅលើកៅស៊ូ និងរបៀបដែលពួកគេដឹង។	ឧទាហរណ៍/ឧទាហរណ៍



16. សិស្ស តម្រៀបនិងតម្រៀបរៀបចំវត្តប្រាសាទ 5 ដោយប្រើគុណសម្បត្តិរបស់ខ្លួន។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចប្តូរការសិក្សាស្រាវជ្រាវរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា

*** សូមពិនិត្យច្បាប់រដ្ឋនៃរដ្ឋបាលសាលា O ក្នុងរដ្ឋបាលសិក្សា និងចលនា

គោលដៅសម្រាប់សិស្សគឺដើម្បីតម្រូវការរបស់ពួកគេដែលសំខាន់ៗគឺជាតម្រូវការរបស់ខ្លួន។

- a. បើអាចធ្វើបាន សូមសរុបគ្រប់សិស្សដែលជាមួយគ្នាប្រាប់គ្នាដំបូងលេង។
- b. ព្យាយាមលេងជាមួយសិស្សដែលមានវត្តនៅជុំវិញអ្នក។ ឡៅដៃ ហ្វឹក ក្រដាស ស្បែកជើង កៅស៊ូ តែង ជាដើម។
- c. សិស្សត្រូវតែចេះរៀបរាប់អំពីមូលហេតុដែលសំខាន់ៗគឺត្រូវបានគេតម្រៀបឱ្យរៀបចំវត្តខុសគ្នាដោយប្រើប្រាស់គុណសម្បត្តិរបស់ខ្លួន។ ព្យាយាមប្រើប្រាស់គុណសម្បត្តិរបស់ខ្លួន។
- d. ប្រសិនបើអ្នកមិនអាចតាមដានសិស្ស ឬលេងជាមួយសិស្ស អ្នកអាចប្រើសន្លឹកកិច្ចការដែលបានបោះពុម្ពមុន - ឯកសារភ្ជាប់ O។ ប្រសិនបើសន្លឹកកិច្ចការទាំងនេះត្រូវបានប្រើ អ្នកត្រូវតែសម្គាល់សិស្សថា "មានការរីកចម្រើន"។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន ចូលរួមនៅក្នុងបទពិសោធន៍រង្វាស់ ប៉ុន្តែមិនប្រើពាក្យ ដើម្បីពន្យល់ពីហេតុផលរបស់ពួកគេ។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន ប្រើពាក្យដែលបង្ហាញពីការយល់ដឹងអំពីលក្ខណៈដែលអាចសម្រេចបាន។	<input type="checkbox"/> អាចបាន តម្រៀបវត្តប្រាសាទ 5 ដោយប្រើគុណសម្បត្តិរបស់ខ្លួន និងពិពណ៌នាលក្ខណៈលក់។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សកំពុងលេងជាមួយសត្វ និងមនុស្ស។ សិស្សដាក់សត្វទាំងអស់នៅម្ខាងទៀត។	ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រើប្រាស់វត្ថុបង្ហាញ ជាមួយនឹងរចនាសម្ព័ន្ធនៃវត្ត។ រចនាសម្ព័ន្ធមានទំហំតូចជាង រចនាសម្ព័ន្ធនៃវត្តធំជាង។ សិស្សតម្រៀបសត្វជាមួយនឹងវត្តជាតិ។ សត្វស្តុកជាតិ។ ពិពណ៌នាគុណសម្បត្តិដែលអាចសម្រេចបាននៃវត្តជាមួយនឹងពាក្យសព្ទបច្ចេកទេសដោយប្រើសន្លឹកកិច្ចការដែលបានបោះពុម្ពមុន។	ឧទាហរណ៍ ប្រើប្រាស់គុណសម្បត្តិរបស់ខ្លួនដោយប្រើភាសាបច្ចេកទេសខ្លះ (ឧទា: ឡៅដៃនេះដឹង អាមួយនោះខ្លះ) ដោយប្រើបច្ចេកទេសវិទ្យា។	ឧទាហរណ៍/ឧទាហរណ៍

17. សិស្សបានបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍លើប្រធានបទគំនិត និងការកិច្ចការងារតែម្ដង ១១



*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណកម្មប្រតិបត្តិការសិក្សាស្រាវជ្រាវបាន ឬតាមរយៈរបៀបផ្សេងទៀតដើម្បីបញ្ជាក់សិក្សា។

*** សូមទាក់ទងគ្រូបង្រៀនសិស្សស្រាវជ្រាវ។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សដើម្បីបង្ហាញពីការចង់ចេះចង់ដឹង និងគន្លឹះក្នុងការរៀនប្រធានបទថ្មី និងពង្រីកចំណេះដឹងរបស់ពួកគេ។

- a. សិស្សត្រូវមានគំនិតគួរឱ្យអើយ និងបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍ក្នុងការរៀនសូត្រដោយការយល់ឃើញផ្ទាល់ខ្លួន ឬតាមរយៈការប៉ះ ដោយការសង្កេត និងការសួរសុំណ្ណោះ។ ក្រុមគ្រូសារនឹងដឹងថាតើសិស្សមានការចង់ដឹងចង់ឃើញ ហើយអាចរាយការណ៍អំពីសូចនាករនេះ។
- b. មេត្តាប្រាប់មួយទៀតដើម្បីមើលថាតើសិស្សមានការចាប់អារម្មណ៍ទៅលើអ្វីឬ? រុក្ខជាតិ ឬ 'កំណប់' ថ្មី ហើយមើលថាតើសិស្សចូលរួមយ៉ាងសកម្មដើម្បីរៀនបន្ថែមទៀត។
- c. ណែនាំបទពិសោធន៍ផ្ទាល់៖
 - a. យកប៉ែលមួយមក - ដើម្បីដីកដី និងដាំគ្រាប់ពូជផ្កាស្នំខ្លះរបស់អ្នក
 - b. ទាមកន្ធរូបបន្តមួយ - ដើម្បីធ្វើឱ្យការដុះ ឬបង្កើនទំហំ
 - c. យកវត្ថុមួយដែលកកក្នុងទឹកកក (ផ្កា ស្លឹកឈើ ជាដើម) ដើម្បីឱ្យសិស្សដឹងអំពីវិធីវាយទឹកកក។



ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន បង្ហាញពីចំណាប់អារម្មណ៍នៅក្នុង អ្វីៗផ្សេងៗរបស់គាត់។	<input type="checkbox"/> មានការកិច្ចការងារ បង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍លើប្រធានបទ រុក្ខ ឬបទពិសោធន៍ណាមួយ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន បង្ហាញពីចំណាប់អារម្មណ៍លើបទពិសោធន៍ថ្មីដោយមើលអ្នកដទៃរៀនបន្ថែមសម្រាប់ ឬសួរសុំណ្ណោះ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សស្វែងយល់ពីវត្ថុតាមរយៈ ការប៉ះ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍ និងទាក់ទងជាមួយអ្នកដទៃអំពីការងារ និងសកម្មភាពរបស់ពួកគេ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សសួរសុំណ្ណោះដើម្បីយល់អ្វីមួយ។ សិស្សសួរ៖ "តើវាធ្វើដូចម្តេច?"	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖

18. សិស្សចូលរួមសកម្មភាពក្នុងរយៈពេលវែង។



*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណកម្មប្រតិបត្តិការសិក្សាស្រាវជ្រាវបាន ឬតាមរយៈរបៀបផ្សេងទៀតដើម្បីបញ្ជាក់សិក្សា។

*** សូមទាក់ទងគ្រូបង្រៀនសិស្សស្រាវជ្រាវ។

គោលបំណង គឺឱ្យសិស្សដែលចូលរួមយ៉ាងពេញលេញនៅក្នុងសកម្មភាពមួយសម្រាប់រយៈពេលវែង 15 នាទី។

- a. អ្នកអាចសួរឱ្យពួកគេយល់ពីគំនិតរបស់ពួកគេ ហើយសរសេរឧទាហរណ៍។
- b. សិស្សចូលរួមក្នុងការជ្រើសរើសខ្លួនឯង សកម្មភាពមិនមែនជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯង ឬសកម្មភាពដែលពិបាកជាបញ្ហាប្រឈម។
- c. សិស្សត្រូវចូលរួមក្នុងរយៈពេលវែងដោយមិនទូលំទូលាយចាត់បង់ចំណាប់អារម្មណ៍ និងគ្មានការលើកទឹកចិត្តពីមនុស្សធំ។
- d. អ្នករៀន - ពេលវេលា៖ មើលទូរទស្សន៍ ឬលេងហ្គេមកុំព្យូទ័រមិនត្រូវបានរាប់។
- e. រយៈពេលបន្ថែមត្រូវបានគេចាត់ទុកថាមើលពី 15 នាទី។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន ចូលរួមក្នុងសកម្មភាពមួយ ប៉ុន្តែត្រូវបានរំខាន	<input type="checkbox"/> មានការកិច្ចការងារ ចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពមួយប៉ុន្តែត្រូវបានរំខាន ឬចាត់បង់ចំណាប់អារម្មណ៍ដោយគ្មានការលើកទឹកចិត្តពីមនុស្សធំ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន គន្លឹះនៅក្នុងសកម្មភាព សូម្បីតែនៅក្នុងបរិយាកាសរំខានមួយ ឬនៅពេល ភាវកិច្ចក្លាយជាបញ្ហាប្រឈម។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សកំពុងលេងជាមួយ រថភ្លើង បន្ទាប់ពី 5 នាទី សិស្សចង់ចេញទៅខាង ក្រៅ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សកំពុងធ្វើគំនូរមួយសម្រាប់សមាជិកគ្រួសារបន្ទាប់ពី 10 នាទីសិស្សបានប្រកាសថា៖ "ខ្ញុំបានធ្វើរួច"។ មនុស្សធំលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យបន្ថែមពណ៌ទៀត។	ឧទាហរណ៍ សិស្សកំពុងសាងសង់ទូកជាមួយដីកដីដុំដុំ។ ទូកនៅតែបន្តលិច។ សិស្សមិនបោះបង់ចោលទេសូម្បីតែសិស្សដទៃទៀតដែលបានសាងសង់ទូកដែលអណ្តែតក៏ដោយ។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់៖



19. សិស្សប្រើសម្ភារៈ និងវត្ថុដើម្បីគំណាងឱ្យគំនិតថ្មី។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ចូលគំនិតច្នៃប្រឌិតណាមួយក្នុងការសម្រេចរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមពិនិត្យ៖ អាចប្តូរចម្លើយបានច្រើនដល់ស្រាប់។

គោលដៅសម្រាប់សិស្ស គឺដើម្បីប្រើការស្រាវជ្រាវ និងការច្នៃប្រឌិតរបស់ពួកគេ។

- a. សិស្សត្រូវតែបង្ហាញថាពួកគេអាចលេងជាមួយវត្ថុផ្សេងគ្នា និងមានការច្នៃប្រឌិតជាមួយការលេងរបស់ពួកគេ។
- b. វត្ថុដែលប្រើមិនអាចមានលក្ខណៈដូចគ្នាទេ ខណៈដែលពួកគេកំពុងលេង។
- c. ការធ្វើពូកជាលេងគឺត្រូវតែជាគំណាងឱ្យគំនិតថ្មី ដែលមានន័យក្រៅពីជីវិតប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកគេធ្វើឱ្យជឿថា ក្រៅពីប្រពៃណីនៃវប្បធម៌របស់ពួកគេ។
- d. តើសិស្សមានភាពក្លាហាន និងបង្កើតការស្រាវជ្រាវប្រើប្រាស់ទេ?

ពិន្ទុ <input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន ប្រើវត្ថុដើម្បីគំនិតច្នៃប្រឌិតក្នុងការលេង និងធ្វើឱ្យជឿ។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន ប្រើវត្ថុដើម្បីគំនិតច្នៃប្រឌិតក្នុងការលេង។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រើវត្ថុផ្សេងគ្នាដើម្បីគំណាងឱ្យគំនិតថ្មីខណៈពេលដែលលក្ខណៈសកម្មភាព និងចលនា។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ សិស្សប្រើយន្តការប្រដាប់ក្នុងលេងដើម្បីហោះហើរពេញក្នុងផ្ទះ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រើស្រាយស្រួចដើម្បីបង្កើតរូបភាព និងសិក្សា។ សិស្សប្រើក្រដាសមួយសន្លឹកដើម្បីបង្កើតរូបភាពផ្សេងៗរបស់ខ្លួន។	ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រើប្រាស់វត្ថុផ្សេងៗដើម្បីបង្កើតរូបភាព និងសិក្សា។ សិស្សប្រើក្រដាសមួយសន្លឹកដើម្បីបង្កើតរូបភាពផ្សេងៗរបស់ខ្លួន។	ឧទាហរណ៍/ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រើប្រាស់វត្ថុផ្សេងៗដើម្បីបង្កើតរូបភាពផ្សេងៗ ហើយលេងធ្វើពូកជាមួយវត្ថុផ្សេងៗទៀត។



20. សិស្សព្យាយាមបញ្ចប់ការច្នៃប្រឌិតជាងមុន មុននឹងសុំការជួយ ឬបញ្ចប់ដោយសារការកកស្ទះ។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ចូលគំនិតច្នៃប្រឌិតណាមួយក្នុងការសម្រេចរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមពិនិត្យ៖ អាចប្តូរចម្លើយបានច្រើនដល់ស្រាប់។

គោលដៅសម្រាប់សិស្សគឺដើម្បីអាចបញ្ចប់ការច្នៃប្រឌិតគំនិត/ដំណោះស្រាយរបស់ពួកគេ ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាផ្សេងៗ។

- a. ប្រាប់អ្វីៗដល់សង្គម - ឱ្យសិស្សផ្តល់នូវដំណោះស្រាយខុសៗគ្នាចំពោះបញ្ហាដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងសាច់អៀង។
- b. គ្រាប់បាល់ត្រូវជាប់គាំងនៅក្នុងដើមឈើ - ប្រើគ្រាប់បាល់វាយកូនបាល់ / ប្រើបាល់បាល់ - តើអ្នកគិតថាយើងអាចលានដល់គ្រាប់បាល់នោះយ៉ាងដូចម្តេច?
- c. ភ្នែកកូនសារដើម្បីចូលក្នុងផ្ទះ - តើកូនគិតយ៉ាងណាថាភ្នែកកូនអាចចូលក្នុងផ្ទះបាន?
- d. ក្មេងពីរនាក់កំពុងវាយគ្នាដណ្តើមកូនឡានដឹកទំនិញតែមួយ - តើអ្នកគិតថាយើងអាចធ្វើដូចម្តេចដើម្បីបញ្ចប់ពួកគេកុំឱ្យវាយគ្នាបាន?
- e. ក្មេងៗចង់បានផ្លែប៉ោយដែលមាននៅលើដើមឈើ - តើអ្នកគិតថាក្មេងអាចយកផ្លែប៉ោយដោយរបៀបណា?
- f. រូបភ្នំ

ពិន្ទុ <input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន បង្ហាញភាពមិនអាចបត់បែនបាន នៅពេលព្យាយាមដោះស្រាយបញ្ហា។	<input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន ព្យាយាមដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញដោយប្រើសាកល្បង និងកំហុស ប្រដាប់ធ្វើតាមយុទ្ធសាស្ត្រដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយមនុស្សធំ ឬមិត្តភក្តិ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ការព្យាយាមដោះស្រាយបញ្ហាច្រើនជាងមួយផ្លូវដោយទទួលស្គាល់ថាត្រូវការជំនួយនៅពេលចាំបាច់។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ សិស្សបោះដំហោនទៅនឹងយុទ្ធសាស្ត្រមួយដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានៅក្នុងរូបភាព / អៀង។ សិស្សធ្វើកំហុសដល់លក្ខណៈដង។	ឧទាហរណ៍ សិស្សប្រើការសាកល្បង និងកំហុស ដើម្បីបំពេញល្បែងផ្គុំរូប។ សិស្សមានគំនិតខ្លះដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានៅក្នុងរូបភាព / អៀងវិវាទនោះយ៉ាងណាក៏ដោយគំនិតទាំងអស់មិនដំណើរការទោះទេ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សសុំជំនួយដើម្បីបញ្ចប់ការកិច្ចសម្ភាស។ សិស្សផ្តល់នូវដំណោះស្រាយផ្សេងៗគ្នាជាច្រើនចំពោះបញ្ហាដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងរូបភាព / អៀង។	ឧទាហរណ៍/ឧទាហរណ៍



21. សិស្សកំណត់សម្គាល់ និងប្រាប់ពីផ្នែកនៃរាងកាយ។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណកម្មពីការក្នុងការសម្រេចបានរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមទាក់ទងរដ្ឋបាលគំរូដោយឯកសារភ្ជាប់ Q ផ្នែករាងកាយ។

គោលដៅ គឺឱ្យសិស្សចង្អុល និងប្រាប់ឈ្មោះផ្នែករាងកាយជាច្រើន។

a. ផ្នែកដំបូងនៃឯកសារភ្ជាប់ Q គឺត្រូវអនុវត្តទីតាំង និងឈ្មោះនៃផ្នែករាងកាយ។

b. ផ្នែកទី 2 នៃឯកសារភ្ជាប់ Q គឺជារាងកាយរបស់ក្មេងប្រុសនិងក្មេងស្រីម្នាក់ៗ ទៅលើវែលសិស្សអាចចង្អុល (ប្រពលី / សញ្ញា) និងឈ្មោះផ្នែករាងកាយនីមួយៗ។

<p>ពិន្ទុ</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន កំណត់ទីតាំងផ្នែកខ្លះនៃរាងកាយ។</p>	<p><input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន សម្គាល់ផ្នែកខ្លះនៃរាងកាយ។</p>	<p><input type="checkbox"/> អាចបាន សម្គាល់ និងកំណត់ទីតាំងផ្នែកជាច្រើននៃរាងកាយ។</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។</p>
<p>ចំណាំ</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចចង្អុលទៅផ្នែកខ្លះនៃរាងកាយដែលត្រូវបានស្នូរ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចហៅឈ្មោះផ្នែកខ្លះនៃរាងកាយដែលអ្នកចង្អុលផងដែរ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចកំណត់សម្គាល់និងរកឃើញផ្នែកមួយចំនួន (យ៉ាងហោចណាស់ 10) នៃរាងកាយដោយគ្មានជំនួយ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍/ពន្យល់</p>



22. សិស្សកំណត់សម្គាល់ និងបង្ហាញការអនុវត្តជាមូលដ្ឋានសម្រាប់សុខភាពល្អ។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណកម្មពីការក្នុងការសម្រេចបានរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមទាក់ទងរដ្ឋបាលគំរូដោយឯកសារភ្ជាប់ Q សុខភាពល្អ។

គោលដៅសម្រាប់សិស្សគឺដើម្បីអាចសម្គាល់និងដោយឯករាជ្យនូវការអនុវត្តសុខភាពល្អបំផុត និងទម្លាប់អនាម័យទូទៅ។

a. សិស្សត្រូវអាចលាងដៃអោយបាន 20 វិនាទី។

b. សិស្សត្រូវបានបង្រៀនឱ្យចេះប្រើបង្គន់។

c. សិស្សត្រូវអនុវត្តតាមការប្រើប្រាស់បង្គន់ទឹក - ទៅបង្គន់ទឹក - លាងដៃ បន្ទាប់ពីប្រើប្រាស់។

d. សិស្សត្រូវសម្រេចបានរបស់ពួកគេដោយឯករាជ្យ។

e. សិស្សអាចស្លៀកពាក់ខ្លួនឯងបាន។

f. សិស្សយល់ពីអ្វីដែលត្រូវស្លៀកពាក់សម្រាប់ពេលរៀន និងអ្វីដែលត្រូវពាក់នៅពេលយប់។

g. សិស្សមានទម្លាប់គេង និងទទួលបានការសម្រាកគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ "ថ្ងៃរៀននៅសាលា" បន្តបន្ទាប់។

<p>ពិន្ទុ</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន សិស្សមិនសូវដឹងពីការអនុវត្តសុខភាពល្អជាមូលដ្ឋាន។</p>	<p><input type="checkbox"/> មានការរីកចម្រើន អនុវត្តទម្លាប់ជាមូលដ្ឋានជាមួយការដំណើរដោយមនុស្សធំ។</p>	<p><input type="checkbox"/> អាចបាន អនុវត្តទម្លាប់ជាមូលដ្ឋានដោយឯករាជ្យ។</p>	<p><input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។</p>
<p>ចំណាំ</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សមិនចេះដុសធ្មេញ ឬពេលណាត្រូវលាងដៃ។ សិស្សគ្មានការលើកកម្ពស់ ឬទម្លាប់។ សិស្សមិនចេះស្លៀកពាក់ដោយខ្លួនឯងទេ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សដឹងពីរបៀបធ្វើការអនុវត្តជាមូលដ្ឋាន ប៉ុន្តែត្រូវការការដំណើរមនុស្សធំ ដើម្បីធ្វើវា។ សិស្សដឹងពីទម្លាប់ 3 ភាគ 5 ។</p>	<p>ឧទាហរណ៍ សិស្សដឹង និងអនុវត្តយ៉ាងហោចណាស់ 5 ទម្លាប់ជាមូលដ្ឋានដោយខ្លួនឯង។</p>	<p>ឧទាហរណ៍/ពន្យល់</p>

**23. សិស្សបរិភោគ និងជីវកម្មដោយឯករាជ្យដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។**

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ចូលព័ត៌មានប្រព័ន្ធគ្នាទៅក្នុងកិច្ចការសិក្សាស្រាវជ្រាវរបស់ពួកគេ ដោយយោងទៅលើលទ្ធភាពសិក្សា។

*** សូមទាក់ទងអ្នកប្រឹក្សាសិក្សាស្រាវជ្រាវរបស់ពួកគេ។

គោលដៅគឺសម្រាប់សិស្សមានឯករាជ្យ និងអាចប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលដើម្បីទទួលបានសេវាសិក្សា។

- a. តើសិស្សរបស់អ្នកអាចប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលបានដែរឬទេ? (សម ស្តាប់ប្រា កាំចិត)
- b. តើសិស្សរបស់អ្នកអាចចាក់ទឹកផឹក និងជីវកម្មដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលបានដែរឬទេ? (រំពង)
- c. តើសិស្សរបស់អ្នកអាចកាត់ ចាត់ កន្សែង និងប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលបានដែរឬទេ?

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន បង្ហាញការយល់ដឹងជាមូលដ្ឋានអំពីប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។	<input type="checkbox"/> មានកាត់ច្រើន ប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលបាន។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រើប្រាស់ទាំងអស់ដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលដោយមិនកំលាំង។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីតិមាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សដឹងពីប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល ប៉ុន្តែមិនអាចប្រើប្រាស់វាដោយគ្មានជំនួយទេ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចបរិភោគ និងជីវកម្មដោយខ្លួនឯងដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល ជួនកាលសិស្សប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។	ឧទាហរណ៍ សិស្សបរិភោគ និងជីវកម្មដោយខ្លួនឯង។ សិស្សប្រើប្រាស់ទាំងអស់ដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់

**24. សិស្ស រួមបញ្ចូលចលនាសាច់ដុំដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។**

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ចូលព័ត៌មានប្រព័ន្ធគ្នាទៅក្នុងកិច្ចការសិក្សាស្រាវជ្រាវរបស់ពួកគេ ដោយយោងទៅលើលទ្ធភាពសិក្សា។

*** សូមទាក់ទងអ្នកប្រឹក្សាសិក្សាស្រាវជ្រាវរបស់ពួកគេ។

គោលដៅគឺសម្រាប់សិស្សដើម្បីអាចបញ្ចូលចលនាសាច់ដុំដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។

- a. ប្រសិនបើអ្នកមិនមានចាស់ ឬខ្សែ។ បង្កើតចាស់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក ដោយការប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។
- b. ឱ្យសិស្សបោះចាស់នៅលើដី ឬក៏ក្នុងត្រី។
- c. ស្នើឱ្យសិស្សអោយលោត។ ដាក់ក្រដាសមួយសន្លឹកនៅលើដី។ សួរសិស្សឱ្យលោតលើដីដើម្បី ពីរដួងទៅស្តាំ ពីមុខទៅខាងក្រោយ។ សុំឱ្យសិស្សធ្វើដូចគ្នាដែលវា ប៉ុន្តែមានដើមកន្លែង។ ដូច្នោះទាំងពីរដើម គឺនៅលើចំហៀងម្ខាងម្ខាងទៀត។
- d. ស្នើសិស្សឱ្យដើរឡើង និងចុះក្រោម។ ឬមួយជំហានច្រើនដង។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន អនុវត្តចលនាជាមួយនឹងការបង្កើនការសម្របសម្រួល។	<input type="checkbox"/> មានកាត់ច្រើន ធ្វើចលនាជាមួយខ្លួនឯងទំនុកចិត្ត និងភាពងាយស្រួល។	<input type="checkbox"/> អាចបាន អនុវត្តភាពខុសគ្នាដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួលដើម្បីទំនុកចិត្ត និងភាពងាយស្រួល។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីតិមាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សព្យាយាមលោត។ សិស្សព្យាយាមចាក់ចាស់។	ឧទាហរណ៍ សិស្សផ្លាស់ទី និងលប់ដោយមានការគ្រប់គ្រង។ សិស្សព្យាយាមរាប់នៅលើលោត។ សិស្សទាត់ ឬបោះចាស់។	ឧទាហរណ៍ សិស្សរត់ និងទាត់បាល់។ សិស្សដើរឡើងចុះលើដីដោយផ្ទាល់ខ្លួនដោយប្រើប្រាស់ប្រដាប់ប្រដារសម្របសម្រួល។	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់



25. សិស្សចេះរៀន កិច្ច/ដោះស្រាយ ចង់ខ្សែសំលៀកបំពាក់ដោយខ្លួនឯង។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណកម្មប្រតិបត្តិការសាមញ្ញរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមទាក់ទងដោយការណែនាំទៅក្រុមសារ។

គោលដៅគឺសម្រាប់សិស្សដែលអាចស្លៀកពាក់ និងដោះស្រាយបំពាក់ដោយខ្លួនឯង។

- a. សិស្សអាចប្រើឆ្នាំងទីរ៉ូតឡើងវិញ និងចុះក្រោម។
- b. សិស្សអាចបិទបញ្ជូនអាវប្លាស្ទិក (អាវក្រៅ)។
- c. សិស្សអាចដោះស្រាយអាវប្លាស្ទិក (អាវក្រៅ)។
- d. សិស្សអាចប្រើស្បែកជើង ឬខោ។
- e. សិស្សអាចចងខ្សែស្បែកជើងរបស់ខ្លួន។
- f. សិស្សអាចយក និងបិទអាវបស់ខ្លួន។
- g. សិស្សអាចពាក់ និងដោះស្បែកជើងរបស់ខ្លួន។
- h. សិស្សអាចពាក់ និងដោះស្រាយជើងរបស់ខ្លួន។
- i. សិស្សអាចស្លៀក និងដោះខោរបស់ខ្លួន។
- j. សិស្សអាចពាក់ និងដោះស្រាយខោរបស់ខ្លួន។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន មិនអាចអនុវត្តជំនាញផ្នែកចលនាស្នូលទាំងនេះបានទេ។	<input type="checkbox"/> មានភាវីកម្មចម្រើន ព្យាយាមអនុវត្តជំនាញផ្នែកចលនាស្នូលទាំងនេះដោយមានជំនួយពីមនុស្សធំ។	<input type="checkbox"/> អាចបាន អនុវត្តជំនាញផ្នែកចលនាស្នូលទាំងនេះដោយខ្លួនឯង។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សមានការលើកកម្ពស់ និងត្រូវការជំនួយក្នុងការស្លៀក ឬដោះសំលៀកបំពាក់។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចដោះស្រាយអាវប្លាស្ទិក និងស្តុកវាដោយដៃឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចស្លៀកពាក់ខោអាវ និងដោះសំលៀកបំពាក់ដោយខ្លួនឯង។ តើមានរបស់អ្នកអាចយកសំលៀកបំពាក់ផ្នែកខាងក្រៅ (អាវក្រៅ ស្បែកជើង មួក ស្រោមដៃ) (រួមទាំងការរួត ការបិទបញ្ជូន និងការចុះក្តាប់) ទេ?	ឧទាហរណ៍/គន្លង់



26. សិស្សប្រើកម្រិតដែលមានការត្រួតត្រា និងប្រុងប្រយ័ត្ន។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបង្ហាញពីសញ្ញាណកម្មប្រតិបត្តិការសាមញ្ញរបស់ពួកគេ ឬតាមរយៈរបៀបដែលមិនផ្អែកលើភាសា។

*** សូមទាក់ទងរដ្ឋបាលគម្រោងសិស្ស R ។ ជំនាញកំណត់។

គោលដៅ គឺសិស្សកាន់កម្រិតខ្ពស់បំផុត និងអាចកាន់ខ្សែកោង និងបន្ទាត់ក្រុង។

- a. ប្រើសន្លឹកកិច្ចការដើម្បីអនុវត្ត។
- b. សិស្សនឹងប្រើសន្លឹកកិច្ចការដែលមានបន្ទាត់នៅលើពួកគេ។
- c. សម្រាប់គ្រូបង្រៀនដើម្បីកំណត់កម្រិតជំនាញសិស្សក្នុងការកំណត់ខ្លួនឯង។





ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន បង្ហាញថាមិនអាចក្រប់ក្រងកម្រិតបាន។	<input type="checkbox"/> មានភាវីកម្មចម្រើន ប្រើកម្រិតដែលមានកម្រិតខ្ពស់ដើម្បីកាត់ក្រដាស។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រើកម្រិតដែលមានការត្រួតត្រា និងចេតនាកាន់សន្លឹកកិច្ចការដែលបានផ្តល់ឱ្យ។	<input type="checkbox"/> មិនមានព័ត៌មាន មិនអាចកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍ សិស្សកាន់កម្រិតតាមវិធីដែលធ្វើឱ្យមិនអាចកាត់ក្រដាសបាន។ សិស្សមិនអាចកាត់ក្រដាសបានទេ។	ឧទាហរណ៍ សិស្សកាន់កម្រិតខ្ពស់បំផុតដើម្បីកាត់ក្រដាសដែលមានបន្ទាត់មួយចំនួន។	ឧទាហរណ៍ សិស្សកាត់បន្ទាត់ក្រដាសដោយកាន់ខ្សែកោងបាន។	ឧទាហរណ៍/គន្លង់

✦ 27. សិស្សសរសេរ និងគូររូបព្រះពេលអនុវត្តការកាន់ដែលអាចកាត់បាន ។

*** សិស្ស ELL/DLL អាចបញ្ជាក់ពីសញ្ញាណអក្សរដែលក្នុងការសរសេរឬគូររូបព្រះពេលអនុវត្តការកាន់ដែលអាចកាត់បាន ឬតាមរយៈរូបថតដែលមិនផ្តល់ការណែនាំ។

គោលដៅគឺឱ្យសិស្សបង្ហាញថាពួកគេអាចកាន់បិទនៅក្នុងការកាន់មុខងារ និងបានគ្រប់គ្រងការសម្របសម្រួល។

- a. សង្កត់មើលស្ទួនខាងក្រៅនៃពេលវេលាសិស្សកំពុងកាន់បិទហ្នឹក ឬខ្នាតផ្សេងៗ។
- b. ប្រសិនបើអ្នកមិនច្បាស់ពីកម្រិតជំនាញរបស់សិស្ស សូមអោយសិស្សសរសេរឈ្មោះរបស់គាត់ម្តងទៀតនៅលើក្រដាស។

ពិន្ទុ	<input type="checkbox"/> មិនទាន់អាចបាន កាន់ឱ្យឆាប់ ដោយមានការសម្របសម្រួលមានកំណត់។	<input type="checkbox"/> មានការកែតម្រូវ ប្រើប្រាស់កាន់ដែលអាចកាត់បាន ដែលមានការសម្របសម្រួលមានកម្រិត។	<input type="checkbox"/> អាចបាន ប្រើការកាន់ដែលអាចកាត់បាន (ការចាប់យកអង្ក្រប) និងបានសម្របសម្រួលការគ្រប់គ្រង។	<input type="checkbox"/> មិនមានពីរមាន មិនមានកំណត់កម្រិតជំនាញបានទេ។
ចំណាំ	ឧទាហរណ៍  សិស្សចាប់បិទបណ្តាញសរសេរដោយប្រើកែវរបស់ពួកគេ។ សិស្សប្រើជំនាញចលនាធំ (ស្មា) ដើម្បីគូរ។	ឧទាហរណ៍  សិស្សចាប់បិទបណ្តាញសរសេរដោយប្រើប្រាស់ពេលវេលា។ សិស្សប្រើដៃ កែងដៃចង្កុលទៅខាងក្រៅ ដើម្បីគូរ។	ឧទាហរណ៍  សិស្សប្រើប្រាស់ដៃប្រាំ ឬ ប្រាំមួយ ដើម្បីចាប់បិទបណ្តាញសរសេររបស់ពួកគេ។ សិស្សប្រើចលនាតូចដើម្បីគូរ។ 	ឧទាហរណ៍/ពន្យល់។