ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្លឹបភាសាអង់គ្លេស

២០២៣

ឯកសារបោះពុម្ពនេះ ត្រូវបានរៀបចំចងក្រងឡើងដោយគម្រោងអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំមធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិទី២ (USESDP-2) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា និងក្រោមកិច្ចសហការជាមួយអង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា ដើម្បីចងក្រងជាឯកសារនវានុវត្តន៍ក្នុងការបង្កើត និងការដឹកនាំក្លឹប។

រូបភាពក្របសៀវភៅ: រចនាដោយលោក អឿ សារីន អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា

© ក្រសួង អ.យ.ក ២០២២

មាតិកា

បុព្វកថា 1
១. សេចក្ដីផ្ដើម 2
២. លទ្ធផលសិក្សា 2
២.១. វត្ថុបំណង 2
២.២. លទ្ធផល 2
៣. សម្ភារ 2
៤. ដំណើរការអនុវត្ត 3
៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ 3
៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត 3
៤.១.២. ទំហំ 3
៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ 4
៤.១.៤. ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស 4
៤.១.៥. ការបែងចែកភារកិច្ច 5
៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ 5
៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន 6
៤.២ សកម្មភាពស្នើឡើង 6
៤.២.១. សកម្មភាពមុនពេលចាប់ផ្ដើមមេរៀន (Warm up Games and Activities) 7
៤.២.២. សកម្មភាពស្ដាប់ត្រិះរិះ (Listening Comprehension Activities) 11
៤.២.៣. ការសរសេរ និងការប្រកប (Writing/Spelling) 15
៤.២.៤. ការបញ្ចេញសំឡេង (Pronunciation Activities) 17
៤.២.៥. ការអាន ឬសូរសព្ទ (Reading/Phonetic Activities) 20
៤.២.៦. ការនិយាយ (Speaking Activities) 25
៤.២.៧. សំណេរច្នៃប្រឌិត (Creative Writing) 29
៤.២.៨. កំណាព្យ (Poetry) 32
៤.២.៩. ទិនានុប្បវត្តិ (Journal) 34

៤.២.១០. សំបុត្រ (Letters) 35
៤.២.១១. ការបោះពុម្ព (Publications) 35
៤.២.១២. ដំណើរទស្សនកិច្ចឆ្លុះបញ្ចាំង (Reflective Field Trips) 36
៤.២.១៣. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ 36
ឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស...37
ឧបសម្ព័ន្ធទី ២៖ បំណែងចែកភារកិច្ច 38
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៣៖ ការកំណត់ផែនការ..40
ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន 41

បុព្វកថា

ការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្ស គឺជាកត្តាសំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ចនិងសង្គម។ ការអប់រំបានបណ្តុះនូវមូលធនមនុស្សប្រកបដោយវិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា កាយសម្បទា និងមនសិការវិជ្ជាជីវៈសម្រាប់សង្គមជាតិ។ ក្នុងបរិការណ៍នេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា មានសេចក្តីសោមនស្សរីករាយក្នុងការចេញផ្សាយ នូវសៀវភៅក្លឹបសិក្សាបន្ថែមសម្រាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងសាលាមធ្យមសិក្សាសាធារណៈ។

សៀវភៅនេះ មានកម្មវត្ថុសំខាន់ គឺផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពថ្មីៗ ដល់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់ ដែលត្រូវការសិក្សាបន្ថែមក្រៅពីការរៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការបង្កើតក្លឹបសិក្សាបន្ថែម គឺជាការងារស្ម័គ្រចិត្ត ដែលនឹងត្រូវជ្រើសរើសយកទៅអនុវត្ត តាមតម្រូវការរបស់សាលាមធ្យមសិក្សាសាធារណៈ ក្នុងការផ្តល់សេវាផ្នែកអភិវឌ្ឍបុគ្គលឱ្យកាន់តែសម្បូរបែបដល់សិស្សតាមប្រធានបទ ដែលសិស្សចាប់អារម្មណ៍។ ការផ្តល់សេវាផ្នែកនេះនឹងមានផលជះដល់ការផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបថ និងអាកប្បកិរិយារបស់យុវជនកម្ពុជាឱ្យរស់នៅទាន់សម័យកាលជឿនលឿន និងការឈានឡើងរបស់កម្ពុជាជាទៅកាន់ដំណាក់កាលថ្មីនៃការអភិវឌ្ឍ។

ទន្ទឹមនេះ ការបង្កើតក្លឹបនេះ ទាមទារឱ្យមានក្របខណ្ឌច្បាស់លាស់សម្រាប់ការណែនាំសិស្ស រចនាសម្ព័ន្ធប្រតិបត្តិការ តួនាទី និងភារកិច្ច សម្រាប់គ្រូដឹកនាំ និងសកម្មភាពគំរូជាក់ស្តែង ដែលពាក់ព័ន្ធទៅនឹងប្រធានបទដែលមាន។ សៀវភៅនេះ បានផ្តល់នូវរចនាសម្ព័ន្ធច្បាស់លាស់ ដល់គ្រូបង្រៀននិងអ្នកគ្រប់គ្រងសាលារៀនផ្តល់ឱកាសសិក្សាបន្ថែមដល់សិស្ស ដែលចាប់អារម្មណ៍ពិសេសទៅលើជំនាញបន្ថែមណាមួយ។

ក្រសួង សង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា សៀវភៅនេះនឹងផ្តល់នូវប្រយោជន៍ដល់មន្ត្រីអប់រំ និងគ្រូបង្រៀននៅមូលដ្ឋានក្នុងការរៀបចំក្លឹបសិក្សាសម្រាប់សិស្ស ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពតាមជំនាញបន្ថែមនីមួយៗ និងតាមប្រធានបទជាច្រើនដទៃទៀត ក្នុងការរួមចំណែកកសាង និងអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សនៅកម្ពុជា។

ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស. ២៥៦៦

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ខែ ឆ្នាំ២០២២

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

មេរៀនៈ ការបង្កើតក្លឹបភាសាអង់គ្លេស

១. សេចក្តីផ្តើម

ឯកសារនេះរៀបចំឡើងដើម្បីជួយសិស្សមធ្យមសិក្សាក្នុងការរៀបចំក្លឹបសិក្សា និងផ្តល់ឱកាសសម្រាប់សិស្សចូលរួមសកម្មភាពរៀនភាសាអង់គ្លេស។ ឱកាសទាំងនេះ មានបំណងផ្តល់នូវបរិយាកាសសិក្សាដល់សិស្ស ដែលមិនទាន់មានការអភិវឌ្ឍផ្នែកបំណិនភាសាអង់គ្លេសល្អនៅឡើយ។ បញ្ហាទាំងនោះរួមមានកង្វះខាតគំរូភាសាអង់គ្លេស បុគ្គលគំរូ និងបច្ចេកទេសសំណេរដែលផ្តោតទៅលើអក្ខរាវិរុទ្ធ និងវេយ្យាករណ៍ជាជាងបំណិនសន្ទនា។ គេជឿជាក់ថាបរិយាកាសអប់រំនៅក្នុងសាលារៀនបែបនេះ មិនសូវធ្វើឱ្យសិស្សមានការចាប់អារម្មណ៍លើការអភិវឌ្ឍបំណិនភាសាអង់គ្លេស។ ការអភិវឌ្ឍក្លឹបភាសាអង់គ្លេស គឺជាវិធីមួយឆ្លើយតបនឹងបញ្ហាខាងលើ។ ហេតុនេះហើយ ក្លឹបនេះមានគោលបំណងជួយលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យរៀនភាសាអង់គ្លេសក្នុងបរិយាកាសវិជ្ជមាន។ សមាជិកក្លឹបទាំងអស់គួរចូលរួមរៀនភាសាអង់គ្លេសតាមសកម្មភាពសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលដែលខុសពីការវាយតម្លៃតាមទម្លាប់ធម្មតានៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ គេសង្ឃឹមថា ឱកាសរៀនសូត្របន្ថែមទាំងនេះនឹងធ្វើឱ្យការរៀនកាន់តែគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ស្របតាមបញ្ញត្តិទូទៅនៃកម្មវិធីសាលាកុមារមេត្រី។

★**ក្លឹបគឺៈ** ការប្រមូលផ្តុំនៃមនុស្សមួយក្រុមដោយមានគោលដៅរួម ឬមានចំណង់ចំណូលចិត្តដូចគ្នាដើម្បីធ្វើកិច្ចការរួម និងផលប្រយោជន៍រួមមួយ។

២. លទ្ធផលសិក្សា

២.១. វត្ថុបំណង

- សិស្សមានឱកាសបន្ថែមដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនភាសាអង់គ្លេស ក្រោមបរិយាកាសបែបស្ថាបនា ដោយគ្មានការស្តីបន្ទោស និងការគំរាមកំហែង
- គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចប្រើឯកសារនេះ ដើម្បីជួយសិស្សឱ្យចេះរៀបចំសកម្មភាព ដែលផ្តល់បរិយាកាសឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍបំណិនភាសាអង់គ្លេស។

២.២. លទ្ធផល

ដើម្បីសម្រេចនូវវត្ថុបំណងខាងលើ កម្មវិធីត្រូវអនុវត្តតាមសកម្មភាពដូចខាងក្រោមៈ

- អភិវឌ្ឍយន្តការដែលនឹងជំរុញឱ្យសិស្សពង្រឹងនូវសមត្ថភាពអាន និយាយ និងស្តាប់ភាសាអង់គ្លេស
- បង្កើនឱកាសសម្រាប់ឱ្យសិស្សអនុវត្តការសន្ទនាភាសាអង់គ្លេសក្នុងចំណោមសិស្ស។

៣. សម្ភារ

សម្ភារចាំបាច់ប្រើមានរៀបរាប់ខាងក្រោមនេះមិនត្រឹមតែជាព័ត៌មានទេ ហើយមួយផ្នែកធំប្រើទៅតាមសកម្មភាពដែលសិស្សធ្វើ រួមមានៈ

- ធនធានឯកសារ (ឧ. រឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ការណែនាំការសរសេរ ការនិពន្ធកំណាព្យ ។ល។)
- សម្ភាររៀនសូត្រ ប៊ិច ទិនានុប្បវត្តិ/សៀវភៅសរសេរ
- ថវិកាសម្រាប់ដំណើរការក្លឹប (ឧ. ទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន ការថតចម្លងឯកសារឱ្យសិស្ស ។ល។)
- ប្រាក់ឧបត្ថម្ភសម្រាប់គ្រូដឹកនាំ ប្រសិនបើចាំបាច់។

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបនិពន្ធ គឺមិនមែនសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះដែរ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលសាលារៀនទាំងអស់ត្រូវយល់ថាមិនមានការបង្ខិតបង្ខំសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹបនេះទេ។ ពួកគេអាចមានចំណាប់អារម្មណ៍លើក្លឹបផ្សេងៗទៀតបាន ហើយទាំងអស់នេះគួរអនុវត្តតាមបញ្ញត្តិនៃសាលាកុមារមេត្រី។ ឧទាហរណ៍ ការរៀបចំក្លឹបភាសាអង់គ្លេសអាចត្រូវបានធ្វើឡើង នៅពេលតែមួយដែលក្លឹបផ្សេងទៀតកំពុងត្រូវបានបង្កើត ពោលគឺប្រហែលជាមានគ្រូណាម្នាក់កំពុងតែបង្កើតក្លឹបសម្រាប់មុខវិជ្ជាផ្សេងៗទៀតដែរ ដូចជាក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ឬក្លឹបសិល្បៈជាដើម។ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាត ឱ្យជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯងនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាស៊ីជម្រៅ និងសម្រេចថាតើខ្លួនមានពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួម។

ស្រដៀងគ្នានេះដែរ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូមិនត្រូវបង្ខំចាត់តាំងឱ្យរៀបចំដឹកនាំក្លឹបនេះទេ។ សេចក្តីពេញចិត្ត និងការចាប់អារម្មណ៍របស់គ្រូចំពោះការនិពន្ធ ជាប្រការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប ហើយយើងគួរគិតថាសេចក្តីពេញចិត្តនោះពិបាកធានាថានឹងទទួលបាន ប្រសិនបើបង្ខំគ្រូឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពនោះ។ ព្រមជាមួយគ្នានេះ គ្រូស្ម័គ្រចិត្តអាចចំណាយពេលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជា ការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងក្នុងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន។ សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើបែបបទនៃការផ្តល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូបង្រៀន ដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងទម្រង់ថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗទៀតដូចជា ការបំប៉នសិស្សរៀនយឺត និងកម្មវិធីគេហកិច្ចជាដើម។

៤.១.២. ទំហំ

ក្លឹបភាសាអង់គ្លេសនេះ មានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ពេលធ្វើក្នុងសាលារៀនមួយ ដោយសារសិស្សនិងគ្រូទាំងអស់ស្ថិតនៅកន្លែងតែមួយ។ ក្នុងករណីខ្លះ សាលារៀនមួយចំនួនដែលនៅក្បែរគ្នានៅក្នុងតំបន់គោលដៅ ក៏អាចចូលរួមក្នុងក្លឹបភាសាអង់គ្លេសនេះបានដែរ។ សាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធាន ដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល។ ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបភាសាអង់គ្លេស នាយកសាលាដែលពាក់ព័ន្ធអាចសម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នា សម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ពិព័រណ៍ស្នាដៃ។ល។ ការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា អាចមានអត្ថប្រយោជន៍មួយចំនួនដូចជា ការធ្វើសកម្មភាពជាន់គ្នា ជាពិសេសករណីដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា។ ទោះបីយ៉ាងណាក៏ដោយ ការសម្របសម្រួលក្នុងកម្រិតនេះ ពេលខ្លះអាចជួបបញ្ហាប្រឈម។ នាយកសាលា ដែលពាក់ព័ន្ធគួរពិនិត្យមើលកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្ត ពីសាលារៀនមួយចំនួនចម្ងាយរវាងសាលារៀន និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូដឹកនាំនៅពេលសម្រេច

ចិត្តថាតើត្រូវរៀបចំក្លឹបរួមគ្នា ឬធ្វើដាច់ដោយឡែក។ ក្នុងករណី អនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នាគេត្រូវចាត់ចែងថវិកាមួយចំនួនដែលចាំបាច់សម្រាប់ធ្វើដំណើរ សម្របសម្រួលកិច្ចប្រជុំអន្តរសាលា។

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ

ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបភាសាអង់គ្លេស គឺជាសកម្មភាពមួយដែលមានភាពល្អប្រសើរ គួរជ្រើសរើសសិស្សដែលមានភាពពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធច្រើនក្នុងការរៀបចំក្លឹបនេះហើយ គ្រូអាចធ្វើការសាកល្បងរៀបចំសកម្មភាពទាំងឡាយ ដែលសមស្របទៅតាមអាយុរបស់សិស្ស។ ទោះជាយ៉ាងក៏ដោយជាជំហានដំបូងគេបានណែនាំថា ជំហានដំបូងក្លឹបភាសាអង់គ្លេសផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី ៨ ឬទី ៩ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤. ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានផ្តល់ព័ត៌មានច្បាស់ លាស់ជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សចូលរួមក្នុងក្លឹប គ្រូត្រូវផ្តល់នូវព័ត៌មានណែនាំ ថាតើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី។ ទាំងអស់នេះអាចត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយក្រដាសព័ត៌មានបិទនៅតាមទីសាធារណៈ ឬទាំងពីររបៀបតែម្តង។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំ គួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចខាងក្រោម៖

- **<u>វត្ថុបំណង៖</u>** ផ្តល់បរិយាកាសជាវិជ្ជមាន និងគ្មានការគំរាមកំហែងចំពោះការអភិវឌ្ឍបំណិនភាសាអង់គ្លេស។
- **<u>សកម្មភាព៖</u>** ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ការសរសេរទិនានុប្បវត្ត ការពិភាក្សាក្រុមអំពីរឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ការបោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទកាសែត ការនិពន្ធកំណាព្យ។ល។
- **<u>ការវាយតម្លៃ៖</u>** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សដែលចូលរួមធ្វើសកម្មភាពនេះ ដោយស្ម័គ្រចិត្ត មិនមែនដោយការបង្ខិតបង្ខំឡើយ។
- **<u>ការចូលរួម៖</u>** សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។
- **<u>ការប្រជុំ៖</u>** ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (ប្រហែល២ដង/សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពបានគ្រោង ទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។

ផ្អែកតាមសេចក្តីណែនាំនេះ យើងត្រូវសួរសិស្សអំពីចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេក្នុងការចូលរួមក្លឹបតាមរយៈការវាយតម្លៃកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ ក្នុងការវាយតម្លៃលើចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស សូមប្រើទម្រង់ដែលបង្ហាញនៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានប្រយោជន៍ ក្នុងការឱ្យសិស្សចូលរួមសកម្មភាពក្លឹបដោយមិនមានការបង្ខិតបង្ខំ ជាពិសេស នៅពេលពួកគេមិនចាប់អារម្មណ៍ ដែលអាចប៉ះពាល់ដល់ការគោរពគ្រូដឹកនាំ។ ជាការល្អ គួរទុកពេលឱ្យសិស្ស ១០ ទៅ ១៥នាទី ដើម្បីពិភាក្សាសម្រេចចិត្តដោយខ្លួនឯងមុនពេលបំពេញ និងប្រគល់ទម្រង់នោះមកឱ្យគ្រូវិញ។

៤.១.៥. ការបែងចែកភារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវភារកិច្ចមួយចំនួន។ ការជ្រើសរើសនេះ អាចធ្វើឡើងដោយការបោះឆ្នោត ឬដោយការស្រែកលើកដៃ។ តួនាទីគឺមិនទៀងទាត់ទេ រួមមាន (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហេរញ្ញិក។ ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) ចាំបាច់ត្រូវមានប្រធានក្រុមមួយសម្រាប់សមាជិក ៣ ទៅ ៤នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវសម្រាប់តួនាទីនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ ទំនួលខុសត្រូវទាំងនេះ ត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិកក្លឹបទាំងអស់ ត្រូវពន្យល់ដោយគ្រូដឹកនាំក្លឹប។ ក្នុងដំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវលើការងារនេះ ត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អក្នុងការចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើសរើស បំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូដឹកនាំត្រូវចេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើនដល់សិស្ស ពេលពួកគេមានបទពិសោធកាន់តែច្រើនក្នុងការបំពេញភារកិច្ចផ្សេងៗនៅអំឡុងឆ្នាំសិក្សានេះ។

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ

កិច្ចការមួយក្នុងចំណោមការងារដំបូងដែលក្លឹបត្រូវធ្វើគឺ ការកំណត់ផែនការសកម្មភាពដែលបានស្នើសុំអនុវត្តក្នុងរយៈពេល១ត្រីមាស។ ទម្រង់ផែនការដែលអាចជួយក្លឹបស្របតាមសកម្មភាពប្រចាំសប្តាហ៍នៃខែនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី៣**។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវព្យាយាមពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយចំនួនដែលអាចធ្វើទៅបាន ហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងធ្វើនៅក្នុងពេលមួយត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍មួយចំនួនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យជាគំរូនៅផ្នែកខាងក្រោម។ ឧទាហរណ៍ ក្លឹបប្រហែលជាចង់សរសេរអត្ថបទខ្លីបែបច្នៃប្រឌិតពីប្រាសាទបុរាណមួយនៅក្នុងតំបន់។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូត្រូវជួយសម្របសម្រួលលើវិធីសាស្ត្រសរសេរ និងប្រភេទផ្សេងៗ នៃអត្ថបទ មុនពេលចាប់ផ្តើមទស្សនកិច្ចប្រាសាទបុរាណ។ សកម្មភាពនេះ រួមមានទាំងកំណាព្យ ឬអត្ថបទរឿងនិទានខ្លីៗ។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវដើរតួនាទីជាអ្នកសម្របសម្រួលសកម្មភាពទាំងឡាយ រហូតទាល់តែសិស្សយល់ច្បាស់ពីរបៀបសរសេរ និងអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេសរសេរអត្ថបទដោយខ្លួនឯងបាន។ ប្រភេទនៃសកម្មភាពតែង ត្រូវបានភ្ជាប់ជូននៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី៥** នៃឯកសារនេះ។ នៅពេលសំណេរអត្ថបទរបស់ពួកគេបានសរសេររួចរាល់ ក្លឹបត្រូវរៀបចំការតាំងពិព័រណ៍នៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀន ព្រមទាំងធ្វើបទបង្ហាញដល់សិស្សផ្សេងទៀតដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹប។ សកម្មភាពទាំងអស់នេះគួរតែត្រូវបានសរសេរឡើងក្នុងផែនការ។ ខាងក្រោមជាឧទាហរណ៍គំរូផែនការសកម្មភាព៖

តារាងទី ១៖ គំរូផែនការសកម្មភាពក្លឹប (ត្រីមាសទី ១)

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
១.សកម្មភាពទី១៖ការបោះឆ្នោត និងសកម្មភាពរៀនភាសាអង់គ្លេស	x											

២.សកម្មភាពទី២៖សកម្មភាពរៀនភាសាអង់គ្លេស		x										
៣.សកម្មភាពទី៣៖សកម្មភាពរៀនភាសាអង់គ្លេស			x									
៤.ការចុះពិនិត្យតាមមូលដ្ឋាន				x								
៥.សកម្មភាពរៀនភាសាអង់គ្លេស					x							
៦.ផែនការតាំងពិព័រណ៌						x						
៧.បង្កើតការតាំងពិព័រណ៌							x					
៨.ការបង្ហាញការតាំងពិព័រណ៌								x				

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន

ដើម្បីឱ្យក្លឹបមានដំណើរការប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពត្រូវមានធនធានគាំទ្រ។ ធនធានទាំងនេះ រួមមានសម្ភារូបវន្ត ដូចជា កន្លែងប្រជុំ (ឧ. បណ្ណាល័យ ថ្នាក់រៀនដែលទំនេរ ឬទីធ្លាណាមួយ) សៀវភៅរឿងប្រលោមលោក ឬទស្សនាវដ្ដីសម្រាប់បំផុសគំនិត បន្ទប់កុំព្យូទ័រសម្រាប់វាយសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត ឬធនធានថវិកា។ ធនធានថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេររបាយការណ៍ (គ្រប់ក្រុម)
- ក្រដាសផ្ទាំងធំសម្រាប់បង្កើតការតាំងពិព័រណ៌
- ហ្វឺតសម្រាប់រៀបចំការតាំងពិព័រណ៌
- ថវិកាសម្រាប់ការធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ច
- ម៉ាស៊ីនថតសម្រាប់ថតរូប
- ថវិកាផ្សេងសម្រាប់គាំទ្រគោលបំណងពិសេសផ្សេងៗ
- ផ្សេងៗ។

ការផ្តល់ថវិកាគួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការសាលារៀន ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកាមាននៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤**។

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង

គេអាចរៀបចំសកម្មភាពច្រើនប្រភេទ ដើម្បីបង្កើនការរៀនសូត្ររបស់សិស្ស ដោយមិនចាំបាច់ទាមទារពេលវេលារបស់ពួកគេក្នុងការបំពេញកិច្ចការ ឬពេលវេលារបស់គ្រូដឹកនាំ ក្នុងការប្រជុំនិងការដាក់ពិន្ទុសិស្សឡើយ។ តាមការពិតអ្នកជំនាញផ្នែកនិពន្ធជាច្រើននាក់មិនយល់ស្របថា សិស្សចេះពីការសរសេរអត្ថបទរឿងខ្លីៗ ជាងការសរសេរអត្ថបទវែង។ ចូរគិតថា ការសរសេរគឺជាវិធីមួយនៃការរៀនសូត្រ។ ការសរសេរធ្វើឱ្យសិស្សគិត ដែលជាហេតុធ្វើឱ្យសិស្សរៀន។ មានសកម្មភាពសំណេរដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ជាច្រើន ដែលក្លឹបអាច

រៀបចំហើយធានាថា វាជាសកម្មភាពដែលល្អ មានលក្ខណៈគិតបែបវិភាគសម្រាប់សិស្សរៀន។ សកម្មភាពដែលត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅផ្នែកខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូដឹកនាំ និងសមាជិកក្លឹប អាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្វីដែលពួកគេចង់ធ្វើប្រកបដោយលក្ខណៈ ច្នៃប្រឌិតតាមរយៈការនិពន្ធ។

៤.២.១. សកម្មភាពមុនពេលចាប់ផ្តើមមេរៀន (Warm up Games and Activities)

សកម្មភាព៖ ល្បែងនេះជាសកម្មភាពតូចតាចដែលមិនចាំបាច់មានការរៀបចំ ឬសម្ភារអ្វីទេ។ វាគឺល្បែងដែលអាចលេងដដែលៗជារៀងរាល់ឆ្នាំ។ ពួកគេអាចលេងល្បែងនេះមុនពេលចាប់ផ្តើម ឬក្រោយពេលការប្រជុំ ឬសកម្មភាពផ្សេងៗទៀតដែលអាចលេងបានក្នុងអំឡុងពេលប្រជុំក្លឹប។ ត្រូវចង់ចាំថា សកម្មភាពទាំងនេះគឺផ្តោតសំខាន់លើការទំនាក់ទំនង ហើយអ្នកសម្របសម្រួលមានតួនាទីក្នុងការបង្កើតនូវបរិយាកាសរីករាយ ដែលសិស្សមានអារម្មណ៍កក់ក្តៅនៅពេលដែលពួកគេនិយាយ និងមានកំហុសឆ្គង។

សកម្មភាពមុនពេលចាប់ផ្តើមមេរៀន (Warm up Games and Activities)

១. សំណួរ

- វត្ថុបំណង៖ បំណិននិយាយ និងស្តាប់
- សម្ភារៈ គ្មាន
- ពេលវេលា៖ ១០នាទី – ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ សិស្សម្នាក់គិតរកនឹកអំពីវត្ថុមួយ (មនុស្ស ទីកន្លែង ឬវត្ថុ)។ សិស្សគ្រប់គ្នាផ្លាស់វេនសួរសំណួរ ព្រម ឬមិនព្រម (Yes/No) រហូតដល់មាននរណាម្នាក់អាចទាយបានត្រឹមត្រូវ (ឬរហូតដល់គេសួរបាន២០សំណួរ)។ ចំណុចពិបាកមួយ គឺថាសិស្សមិនអាចសួរសំណួរ WH-Question បានឡើយ។ ឧទាហរណ៍៖ PINEAPPLE. Does it talk? No. Does it make life easier? No. Do you eat it? Yes. Is it something you would eat for dinner? No. ។ល។ ប្រសិនបើនរណាម្នាក់មានកំហុសក្នុងការបង្កើតសំណួរ សមាជិកក្លឹបដទៃទៀត អាចជួយធ្វើវាឱ្យត្រឹមត្រូវវិញបាន។

២. ពិត ឬមិនពិត (True or False)

- វត្ថុបំណង៖ បំណិននិយាយ និងស្តាប់
- សម្ភារៈ គ្មាន
- ពេលវេលា៖ ១០នាទី – ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ នៅក្នុងការលេងល្បែងនេះ សិស្សម្នាក់និយាយឱ្យបានពាល្យុះអំពីខ្លួនឯង។ ល្បុះពីរពិត និងល្បុះមួយមិនពិត ដោយពុំបានផ្តល់ចម្លើយថាល្បុះមួយណាពិត មួយណាមិនពិត វាអាស្រ័យទៅលើសមាជិកក្លឹបជាអ្នកទាយ។ ឧទាហរណ៍៖ Kanika says these three sentences:

  I have two cats and one dog.

  I have three brothers.

  I have never been to Phnom Penh.

សិស្សទាំងអស់នៅក្នុងថ្នាក់ទស្សទាយថា តើល្បះមួយណាដែលពួកគេគិតថាមិនពិត។ ពួកគេអាចទាយបានតែម្តងប៉ុណ្ណោះ។ នៅពេលដែលសិស្សទាំងអស់បានទាយ Kanika ត្រូវផ្តល់ចម្លើយដែលត្រឹមត្រូវ។

I have two cats and one dog. – True.

I have three brothers. – False. She has two brothers!

I have never been to Phnom Penh. – True.

ដូចនេះសិស្សទាំងអស់ដែលទាយថាល្បះទី ២ មិនពិត គឺត្រឹមត្រូវ។ សមាជិកក្លឹប អាចផ្លាស់វេន ធ្វើដូចគ្នាម្នាក់ម្តង។

៣. សាច់រឿងបណ្តាក់ (Chain Story)

- វត្ថុបំណង៖ បំណិនអាន និងសរសេរ
- សម្ភារះ ក្រដាស១សន្លឹក និងខ្មៅដៃ/ប៊ិច១ សម្រាប់សិស្សម្នាក់
- ពេលវេលា៖ ១ ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ នេះគឺជាការរំឭកមេរៀនបែបសំណេរប្រកបដោយភាពសប្បាយរីករាយ។ សិស្សទាំងអស់មានក្រដាស ហើយសរសេរល្បះមួយ ឬពីរដើម្បីចាប់ផ្តើមសរសេររឿង (មិនមែនសរសេរល្បះដែលបានសរសេររួច នោះទេ)។ ឧទាហរណ៍៖ Once upon a time there was a frog that had no legs. He wanted to get married, but there were no female legless frogs in the land. មួយនាទីក្រោយមក អ្នកដឹកនាំនិយាយថា "SWITCH"។ ពេលនោះអ្នកសរសេរ ត្រូវដាក់ប៊ិចចុះ ហើយហុចក្រដាសបន្តឱ្យទៅសិស្សម្នាក់ទៀត។ ពួកគេមិនអាចបញ្ចប់ល្បះនោះបានទេ។ បន្ទាប់មកអ្នកបន្ទាប់នឹងសរសេររឿងនោះបន្ត។ ១០នាទីក្រោយមក អ្នកនឹងឃើញរឿងដែលគួរឱ្យអស់សំណើចជាច្រើន សម្រាប់អាននៅក្នុងក្លឹប។ អ្នកដឹកនាំគួរផ្តល់ សញ្ញាប្រាប់ឱ្យអ្នកសរសេរត្រូវបញ្ចប់សាច់រឿងនោះក្នុងរយៈពេល២០នាទីទៀត ដើម្បីឱ្យរឿងនោះមានសេចក្តីបញ្ចប់។ អានរឿងទាំងអស់ឱ្យឮៗដើម្បីឱ្យបានសើចសប្បាយ។ អ្នកអាចបន្តសកម្មភាពនេះដោយព្យាយាមកែសំណេរគ្នាទៅវិញទៅមក និងកំហុសអក្ខរាវិរុទ្ធ។

៤. គូររូបភាព (Draw the Picture)

- វត្ថុបំណង៖ ស្តាប់ត្រិះរិះ
- សម្ភារះ រូបភាព ខ្មៅដៃ និងក្រដាស
- ពេលវេលា៖ ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ នៅក្នុងសកម្មភាពនេះ សមាជិកទាំងអស់ធ្វើការងារជាដៃគូ ឬក្រុមតូច។ សិស្សម្នាក់អានសាច់រឿងមួយនៅក្នុងទស្សនាវដ្តី ឬសៀវភៅ (អ្នកដឹកនាំគួរកាត់រូបភាព ឬមានទស្សនាវដ្តីឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ ក្លឹប)។ សិស្សម្នាក់ទៀតមានខ្មៅដៃ និងក្រដាសទទេមួយសន្លឹក។ សិស្សដែលមានរូបភាពត្រូវព្យាយាមពណ៌នាពីអ្វីៗទាំងអស់ដែលគេបានមើលឃើញ ទៅកាន់អ្នកគូររូប។ នេះគឺជាការអនុវត្តល្អមួយក្នុងការប្រើប្រាស់ធ្នាក់បញ្ជាក់ពីទីកន្លែង (prepositions of place)។ នៅពេលការ

ពណ៌នាចប់ ត្រូវប្រៀបធៀបគំនូរទៅនឹងសាច់រឿងពិតដែលបានរៀបរាប់។ តើនរណាត្រឹមត្រូវតាមលំនាំដើមជាងគេ?

៥. ក្រុមពាក្យ (Categories)

- វត្ថុបំណង៖ ការហ្វឹកហាត់ពាក្យ
- សម្ភារះ គ្មាន
- ពេលវេលា៖ ១០នាទី
- ដំណើរការ៖ សម្រាប់ល្បែងនេះ សិស្សម្នាក់ត្រូវគិតអំពីក្រុមពាក្យ ដូចជា FRUIT (ផ្លែឈើ)។ សិស្សទាំងអស់ត្រូវឈរជារង្វង់ ត្រូវគិតអំពីក្រុមពាក្យផ្លែឈើ ជាភាសាអង់គ្លេស។ ប្រសិនបើនរណាម្នាក់ចំណាយពេលយូរក្នុងការរកពាក្យ (អ្នកដឹកនាំត្រូវរាប់ដល់ ៥) សិស្សម្នាក់នោះនឹងត្រូវចាញ់ (លែងបានសរសេរទៀត) ហើយត្រូវចាប់ផ្តើមក្រុមពាក្យថ្មីមួយទៀត។ ប្រសិនបើនរណាម្នាក់ផ្តល់ចម្លើយមិនអាចទទួលយកបាន ឬមិនត្រឹមត្រូវ អ្នកនោះក៏នឹងត្រូវចាញ់ដែរ។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើប្រធានបទក្រុមពាក្យនោះ និយាយពី VEGETABLES (បន្លែ) ហើយមានអ្នកណាម្នាក់និយាយថា "banana" អ្នកនោះនឹងត្រូវចាញ់។ ល្បែងនេះបន្តរហូតទាល់តែនៅសល់តែមនុស្សម្នាក់។

៦. តើខ្ញុំជានរណា? (Who am I?)

- វត្ថុបំណង៖ បំណិនស្តាប់ និងនិយាយ
- សម្ភារះ បណ្ណ័រូបភាពមុខរបរ
- ពេលវេលា៖ ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ នៅក្នុងល្បែងនេះ អ្នកដឹកនាំរៀបចំប័ណ្ណរូបភាពមុខរបរ ហើយបិទប័ណ្ណនោះនៅពីក្រោយខ្នងសិស្សម្នាក់ៗ។ បន្ទាប់មក សិស្សទាំងអស់ដើរតួដូចនៅក្នុងពិធីជប់លៀងមួយ ហើយសួរសំណួរផ្សេងៗ ដើម្បីរកឱ្យឃើញពីមុខរបរការងាររបស់ពួកគេ។ នៅពេលនរណាម្នាក់ទាយការងារនោះត្រូវ គេនឹងយកប័ណ្ណ ឈ្មោះអ្នកនោះទៅដាក់នៅខាងមុខ ហើយពួកគេអាចបន្តដើរលេងក្នុងពិធីជប់លៀង រហូតទាល់តែសិស្សទាំងអស់មានប័ណ្ណឈ្មោះនៅពីមុខ។ ឧទាហរណ៍មុខរបរមួយចំនួនមានដូចជា nurse, farmer, teacher, doctor, prime minister, singer, actor, animal doctor, market seller ។ល។

៧. ទាយសំណួរ (Guess the Question)

- វត្ថុបំណង៖ ការរៀបចំសំណួរ ការនិយាយ ការស្តាប់ ការអាន និងការសរសេរ
- សម្ភារះ ក្រដាស និងខ្មៅដៃសម្រាប់សិស្សម្នាក់ៗ
- ពេលវេលា៖ ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ នៅក្នុងល្បែងនេះ សិស្សទាំងអស់សរសេរចម្លើយសម្រាប់ ១០ សំណួរ អំពីពួកគេផ្ទាល់។ បន្ទាប់ពីសរសេរចម្លើយរួច ត្រូវចាប់ដៃគូ ឬបែកចែកជាក្រុមតូច ហើយព្យាយាមបង្កើតជាសំណួរ វិញ។ ឧទាហរណ៍៖ (ចម្លើយ = purple) "What is your favorite color?" (ចម្លើយ = horses) "What is your favorite animal?" (ចម្លើយ = white) "What color is your T-shirt?"

អ្នកអាច ឈប់នៅពេលទាយបាន ៣ដង ទៅលើចម្លើយនីមួយៗ ឬបន្តធ្វើរហូតទាល់តែមាននរណាម្នាក់អាចទាយសំណួរនោះបាន។

៨. កៅអីក្តៅ (Hot Seat)

- វត្ថុបំណង៖ និយាយ និងស្តាប់
- សម្ភារះ ប័ណ្ណពាក្យ ឬក្តារខៀន និងដីស/ហ្វឺត
- ពេលវេលាះ ៣០នាទី – ១ម៉ោង
- ដំណើរការះ នៅក្នុងការលេងល្បែងនេះ សិស្សត្រូវបំបែកគ្នាជា ២ ក្រុម។ សមាជិកម្នាក់នៃក្រុមនីមួយៗ ត្រូវអង្គុយបែរមុខរកគ្នា អ្នកដឹកនាំជ្រើសរើសពាក្យមួយ (ឬសរសេរពាក្យដាក់លើក្តារខៀនប្រសិនបើនៅក្នុងថ្នាក់រៀន) ដើម្បីឱ្យសិស្សទាំងអស់បានមើលឃើញ លើកលែងតែសមាជិក ២ នាក់ដែលអង្គុយបែរមុខមករក ក្រុម។ សមាជិកក្រុមត្រូវព្យាយាមធ្វើយ៉ាងណាឱ្យសមាជិក២នាក់ទាយពាក្យនោះ។ សមាជិកក្រុមអាចសម្តែង ឬពណ៌នាពាក្យ ប៉ុន្តែពួកគេមិនអាចនិយាយពាក្យនោះបានទេ។ ឧទាហរណ៍៖ (ពាក្យ = banana) It's a fruit. It's yellow. Monkeys like to eat it!

  សិស្សទីមួយដែលទាយត្រូវត្រូវក្រោកឈរឡើង ហើយសមាជិកថ្មីក្នុងក្រុមរបស់គេ ត្រូវមកជំនួសកន្លែងរបស់គេ។ សិស្សម្នាក់នៅក្នុងក្រុមមួយទៀត ត្រូវអង្គុយនៅទីនោះ រហូតទាល់តែគេទាយចម្លើយបានត្រឹមត្រូវ។ អ្នកអាចកត់ត្រាពិន្ទុ ឬគ្រាន់តែលេងដើម្បីឱ្យបានសប្បាយ។ ល្បែងនេះ ក៏អាចលេងជាគូបានដែរ។ សមាជិកគូម្នាក់បិទភ្នែក នៅពេលអ្នកដឹកនាំបង្ហាញពាក្យដល់ម្នាក់ទៀត។ គូទីមួយដែលទាយពាក្យត្រូវទទួលបាន ១ ពិន្ទុ។

❖ *ប្រុងប្រយ័ត្ន!* ការលេងល្បែងនេះគឺឮសំឡេងខ្លាំងណាស់ ព្រោះថាសិស្សមានអារម្មណ៍រំភើបសប្បាយរីករាយ និងស្រែកខ្លាំងៗ។

៩. ទូរសព្ទខូច (Broken Telephone)

- វត្ថុបំណង៖ ការបញ្ចេញសំឡេង និងការស្តាប់
- សម្ភារះ គ្មាន
- ពេលវេលាះ ១០ – ៣០នាទី
- ដំណើរការះ សកម្មភាពនេះផ្តោតសំខាន់ទៅលើការបញ្ចេញសំឡេង និងការស្តាប់ ដែលតែងតែផ្តល់សំណើចដល់សិស្សគ្រប់គ្នា។ ជាដំបូង អ្នកដឹកនាំត្រូវរកនឹកល្បះ ឬឃ្លាមួយ ហើយខ្សឹបទៅកាន់អ្នកដែលនៅក្បែរនោះ។ បន្ទាប់មកទៀតអ្នកនោះ នឹងខ្សឹបទៅកាន់អ្នកបន្ត។ មនុស្សម្នាក់ៗគ្រាន់តែនិយាយថា "Can you please repeat that?" តែម្តងគត់។ នៅពេលដែលសារខ្សឹបនោះឈានដល់អ្នកចុងក្រោយ សិស្សម្នាក់នោះត្រូវនិយាយពាក្យដែលខ្លួនបានទទួលនោះចេញមកឮៗ។ ជាទូទៅព័ត៌មានដែលទទួលបាននៅចុងបញ្ចប់ ប្រាកដជាខុសពីព័ត៌មានដំបូង។ ត្រូវព្យាយមស្វែងរកឃ្លា ឬល្បះដែលបានបាត់បង់។

៤.២.២. សកម្មភាពស្តាប់ត្រិះរិះ (Listening Comprehension Activities)

សិស្សជាច្រើនមានឱកាសតិចតួចក្នុងការអនុវត្តភាសាអង់គ្លេសដែលពួកគេបានរៀនទាំងក្នុង និងក្រៅសាលា។ ហេតុផលសំខាន់មួយ គឺការផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សស្តាប់ និងថាតាមជាភាសាអង់គ្លេសតាមដែលពួកគេអាចធ្វើបានក្នុងអំឡុងពេលរៀនក្លឹប។ ហេតុនេះហើយ វាសំខាន់ណាស់ក្នុងការផ្តល់ឱកាសឱ្យបានច្រើនដល់ពួកគេសម្រាប់ ការស្តាប់ និងឆ្លើយសំណួរជាភាសាអង់គ្លេសទៅតាមលទ្ធភាពនៅពេលរៀនក្លឹប។ ការស្តាប់ត្រិះរិះ គឺជាបំណិនមួយដែលពិបាកជាងគេបំផុតសម្រាប់សិស្ស ប៉ុន្តែតាមរយៈការអនុវត្តបំណិនរបស់សិស្សនឹងពិតជាបានរីកចម្រើនឡើង។

សកម្មភាពស្តាប់ត្រិះរិះ (Listening Comprehension Activities)

១. សកម្មភាព៖ Drawing Dictation/Color Dictation

- វត្ថុបំណង៖ អភិវឌ្ឍបំណិនស្តាប់
- សម្ភារៈ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ (ខ្មៅដៃពណ៌ក៏បាន)
- រយៈពេល៖ ៣០នាទី – ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ គ្រូនិយាយ។
    - សិស្សធ្វើសកម្មភាព។
    - ដើម្បីធ្វើឱ្យសកម្មភាពនេះកាន់តែល្អ ឱ្យសិស្សនិយាយ និងធ្វើសកម្មភាព។

ពាក្យគន្លឹះជាភាសាអង់គ្លេស សម្រាប់សកម្មភាពនេះមាន៖

Draw

Color

Write

ឧទាហរណ៍៖ "Draw an apple." "Color the apple red."

ក. សកម្មភាពនេះអាចធ្វើឡើងដោយចែកសិស្សជាក្រុមតូចៗ ហើយចែកក្រដាសធំឱ្យក្រុមនីមួយៗ និងឱ្យពួកគេគូររូបរួមគ្នា ។ សិស្សអាចធ្វើសកម្មភាពនេះតែម្នាក់ឯង ឬជាមួយដៃគូ។ សិស្សអាចគូររូបងាយៗ ដូចជាគូររូបផ្លែប៉ោម "Draw an apple," ឬគូររូបដែលមានលក្ខណៈស្មុគស្មាញជាងនេះដោយប្រើប្រាស់ធ្នាក់ (Prepositions) ដូចជា "Draw a pencil on the desk."

<u>សម្គាល់៖</u> សកម្មភាពនេះ យកល្អគួរមានរូបភាពដើមមួយដែលសិស្សអាចប្រៀបធៀបជាមួយនឹងរូបភាពដែលពួកគេបានគូរ។ តើរូបទាំងពីរនេះដូចគ្នាប៉ុនណា? តើរូបទាំងនេះខុសគ្នាត្រង់ណា?

ខ. សកម្មភាពនេះ ក៏មានជាលក្ខណៈដៃគូផងដែរ ដោយចែករូបភាពមួយឱ្យទៅសិស្សម្នាក់ ហើយម្នាក់ទៀតទទួលបានរូបភាពស្រដៀងគ្នានេះដែរតែបាត់ចំណុចខ្លះ ឬក៏ក្រដាសទទេតែម្តង។ សិស្សដែលមានរូបភាពពេញលេញ ត្រូវផ្តល់ការណែនាំដល់ដៃគូរបស់ពួកគេ។

២. សកម្មភាព៖ Racing Pictionary

- វត្ថុបំណង៖ បំណិនអភិវឌ្ឍបំណិនស្ដាប់ និងពាក្យថ្មី ឬ ព្យញ្ជនៈភាសាអង់គ្លេស
- សម្ភារ៖ ក្ដារខៀន និងដីស ឬហ្វឺត
- រយៈពេល៖ ១០ នាទី– ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ អ្នកអាចប្រើបច្ចេកទេសបង្រៀននេះ ក្នុងការសរសេរអក្ខរក្រមភាសាអង់គ្លេស ឬពាក្យថ្មីៗ។

សកម្មភាពនេះដំណើរការទៅបានល្អ បើគេមានទីធ្លាធំ ដោយឱ្យសិស្សរុញតុ និងកៅអីទៅខាងក្រោយ ឬក្បែរ ជញ្ជាំង។ បន្ទាប់មកចែកសិស្សជាក្រុម(២ក្រុមគឺល្អបំផុត) តែបើមានសិស្សច្រើន(លើសពី ១៥នាក់) យកល្អត្រូវចែកជា ៣ ឬ ៤ក្រុម។ ចែកក្ដារខៀនជាផ្នែកៗតាមចំនួនក្រុមដែលមាន។ គ្រូហៅសិស្សម្នាក់ពីក្រុមនីមួយៗ មកគូររូបលើក្ដារខៀនដើម្បីឱ្យសិស្សក្នុងក្រុមផ្សេងទៀតទាយឈ្មោះរូបភាព។ ឧទាហរណ៍ អ្នកកំពុងបង្រៀនអំពីផ្លែឈើ។ គ្រូដឹកនាំអានពាក្យធម្មតាៗដូចជាពាក្យ "Apple" ហើយសិស្សប្រជែងគ្នាគូររូបផ្លែប៉ោមដាក់លើក្ដារខៀន។ គ្រូអាចធ្វើជាប័ណ្ណរូបភាព ឬពាក្យដែលមានតែសិស្សដែលឡើងមកគូររូបនៅលើក្ដារខៀនប៉ុណ្ណោះដែលដឹង។ សកម្មភាពនេះនឹងកាន់តែសប្បាយបើលេងដាក់ពិន្ទុ។ ក្រុមសិស្សណាដែលទទួលបានពិន្ទុទាយត្រូវច្រើនជាងគេ ជាក្រុមដែលឈ្នះ។

❖ សម្រាប់សកម្មភាពអនុវត្តអាចមើលបន្ថែមតាមដំណភ្ជាប់ខាងក្រោម៖
https://www.youtube.com/watch?v=cLKBx1UEYbk&t=182s&ab_channel=EnglishforAsia

៣. សកម្មភាព៖ Race to Retrieve

- វត្ថុបំណង៖ អភិវឌ្ឍបំណិនស្ដាប់
- សម្ភារ ៖ វត្ថុតូចៗ
- រយៈពេល៖ ១៥ នាទី – ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ សកម្មភាពនេះអាចត្រូវបានធ្វើដោយចែកសិស្សជាក្រុមតូចៗ ហើយអង្គុយជាជួរ និងមានសម្ភារតូចៗមួយចំនួន។ គ្រូដឹកនាំ (ឬតំណាងសិស្ស) ហៅឈ្មោះវត្ថុមួយ ហើយសិស្សមុខគេក្នុងជួរនីមួយៗ ត្រូវរត់ទៅចាប់វត្ថុនោះ។ សកម្មភាពនេះអាចធ្វើក្រុមធំបានដែរដោយឱ្យសិស្សអង្គុយជារង្វង់ និងមានវត្ថុទាំងនោះនៅចំកណ្ដាល រួចគ្រូហៅសិស្ស ២ ឬ ៣នាក់ម្ដង។

❖ **សម្គាល់៖** ក្នុងសកម្មភាពនេះអ្នកអាចប្រើប្រាស់ពាក្យសម្រាប់ពណ៌នាបន្ថែមដូចជា "Red pen!" ឬ "2 blue pencils!"។

៤. សកម្មភាព៖ Real Object Dictation

- វត្ថុបំណង៖ អភិវឌ្ឍបំណិនស្តាប់
- សម្ភារៈ៖ សម្ភារក្នុងថ្នាក់ ឬក្នុងផ្ទះបាយ ។ល។
- រយៈពេល៖ ២០នាទី – ៤០នាទី
- ដំណើរការ៖ នេះគឺជាសកម្មភាពល្អមួយសម្រាប់សិក្សាពាក្យភ្ជាប់នឹងធ្នាក់។ ចែកសិស្សជាក្រុមតូចៗ ហើយមិនចាំបាច់ប្រើសម្ភារច្រើនពេកទេ។ ជាការល្អ បើយើងប្រើសម្ភារមានស្រាប់ក្នុងបន្ទប់ ឬសម្ភារងាយៗផ្សេងក្រណាត់ ចាន និងអាហារ។ល។ ការប្រើសម្ភារសោមញ្ញដែលសិស្សជួបច្រើនក្នុងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃ វានឹងធ្វើឱ្យសិស្សឆាប់ចាំពាក្យបានល្អ។ ឧទាហរណ៍៖
  - គ្រូនិយាយ៖ Put the pencil on the notebook.
  - សិស្ស ៖ ស្តាប់ និងធ្វើសកម្មភាព
  - គ្រូនិយាយ៖ Put the pencil under the notebook.
  - សិស្ស ៖ ស្តាប់ និងធ្វើសកម្មភាព

❖ សកម្មភាពនេះ អាចឱ្យសិស្សម្នាក់ដើរតួជាគ្រូក៏បាន។

៥. សកម្មភាព៖ Simon Says

- វត្ថុបំណង៖ សិស្សអភិវឌ្ឍបំណិនស្តាប់ និងធ្វើចលនា
- សម្ភារៈ៖ ទីធ្លាធំ
- រយៈពេល៖ ១០ នាទី – ៣០ នាទី
- ដំណើរការ៖ ដំបូងគ្រូ ឬសិស្សម្នាក់ដើរតួជា Simon ហើយសិស្សផ្សេងទៀតត្រូវធ្វើតាមអ្វីដែល Simon និយាយ ឬប្រាប់ឱ្យធ្វើ។ ក្នុងនាមជា Simon គ្រូដឹកនាំត្រូវឈរនៅពីមុខសិស្សទាំងអស់។ ប្រសិនបើសិស្សទាំងអស់ ឮឃ្លាដែលផ្តើមឡើងដោយពាក្យ "Simon says," សិស្សទាំងអស់ត្រូវធ្វើតាម។ ប៉ុន្តែបើមិនឮ ពាក្យថា "Simon says," ទេ សូមកុំធ្វើតាម។ សិស្សដែលធ្វើខុស ពីការណែនាំនេះ នឹងត្រូវដកចេញ។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើគ្រូនិយាយថា "Simon says, touch your toes!" សិស្សទាំងអស់ត្រូវធ្វើតាម ប៉ុន្តែបើគ្រូនិយាយថា "Touch your toes!" សិស្សដែលធ្វើតាម ត្រូវដកចេញ។

❖ សម្រាប់សកម្មភាពអនុវត្តអាចមើលបន្ថែមតាមដំណភ្ជាប់ខាងក្រោម៖
https://www.youtube.com/watch?v=RewIoHJ9RdM&t=230s&ab_channel=MichelleCummings

៦. សកម្មភាព៖ Hokey Pokey

- វត្ថុបំណង៖ អភិវឌ្ឍបំណិនស្តាប់ និងធ្វើចលនា

- សម្ភារៈ ទីធ្លាធំ
- ពេលវេលាៈ ១០ នាទី – ៣០ នាទី
- ដំណើរការៈ Hokey Pokey គឺសកម្មភាពសិក្សាមួយផ្ដោតលើការច្រៀង និងរាំ។ ឱ្យសិស្សរបស់អ្នកឈរជារង្វង់។ ពេលគ្រូច្រៀង សិស្សធ្វើកាយវិការ។

  "Put your arm in,

  take your arm out,

  put your arm in and you shake it all about –

  you do the Hokey Pokey and you turn yourself around.

  That's what it's all about *clap*clap*"

❖ សម្រាប់ការច្រៀង និងចង្វាក់រាំ អាចចូលមើលតាមរយៈដំណភ្ជាប់ខាងក្រោមៈ
https://www.youtube.com/watch?v=JrIsrr2SSDw&ab_channel=SingwithBella

៧. សកម្មភាពៈ Word of the Week

- វត្ថុបំណងៈ អភិវឌ្ឍបំណិនស្ដាប់
- សម្ភារៈ ស្គរគ្រាប់ ឬកាដូតូចៗ
- រយៈពេលៈ ២ នាទី
- ដំណើរការៈ នេះគឺជាវិធីដ៏ល្អមួយក្នុងការផ្ដល់រង្វាន់ដល់សិស្សដែលយកចិត្តទុកដាក់លើមេរៀន។ សប្ដាហ៍នីមួយៗ អ្នកជ្រើសរើសពាក្យណាមួយ និងពន្យល់ពាក្យនោះដល់សិស្ស។ បន្ទាប់មក ពេលកំពុងបង្រៀនសប្ដាហ៍ បន្ទាប់ ពេលអ្នកនិយាយពាក្យមួយនោះ សិស្សត្រូវលើកដៃ និងឱ្យនិយមន័យពាក្យនោះ។ អ្នកអាចផ្ដល់រង្វាន់ជាស្គរគ្រាប់ ឬកាដូផ្សេងៗ អាចជាពិន្ទុ និងស្ទីកគ័រ។ល។

៨. សកម្មភាពៈ Bingo

- វត្ថុបំណងៈ ឱ្យសិស្សស្វែងយល់ពាក្យថ្មី
- សម្ភារៈ ក្រដាសក្រាស់ និងខ្មៅដៃសម្រាប់សិស្សបង្កើតប័ណ្ណ Bingo
- ពេលវេលាៈ ១ ម៉ោង
- ដំណើរការៈ អ្នកអាចលេងល្បែងនេះជាមួយនឹងលេខ ពាក្យ រូបភាព ឬបញ្ចូលគ្នាក៏បាន។ នៅពេលអ្នកឱ្យសិស្ស បង្កើតប័ណ្ណ Bingo ដោយខ្លួនឯង ត្រូវកំណត់ឱ្យច្បាស់ថាអ្នកបានរក្សាទុកប័ណ្ណទាំងនោះបានល្អ ដើម្បីប្រើប្រាស់សម្រាប់លើកក្រោយ។

  ឧទាហរណ៍ៈ Fruit Bingo

Banana	Mangosteen	Apple	Guava
Mango	Lime	Rambutan	Papaya
Orange	Dragon fruit	Coconut	Longan

Pomelo	Watermelon	Pineapple	Rose apple

- ឱ្យសិស្សគូរតារាងមួយ។ ត្រូវចាំថា កាលណាតារាងកាន់តែធំ ការលេងល្បែងកាន់តែយូរ
- បន្ទាប់មក សិស្សទាំងអស់បំពេញពាក្យនៅក្នុងតារាង ដែលជ្រើសរើសដោយអ្នកសម្របសម្រួល។ កំណត់ឱ្យ បានច្បាស់ថា សិស្សបានយល់អំពីការបំពេញពាក្យនៅក្នុងតារាង ជាមួយនឹងពាក្យតាមលំដាប់ផ្សេងៗគ្នា(មួយវិញទៀត សិស្សអាចគូររូបភាពដែលបញ្ជាក់អំពីពាក្យនោះក៏បាន)
- គ្រូត្រៀមប័ណ្ណពាក្យទាំងនោះ ហើយដាក់ចូលក្នុងថង់ ឬប្រអប់
- ពេលលេង គ្រូ ឬសិស្សដកប័ណ្ណពាក្យម្តងមួយពីក្នុងថង់ ឬប្រអប់
- សិស្សម្នាក់ៗត្រូវមានដុំគ្រួសតូចៗ កាក់ ឬចំរៀកក្រដាសដើម្បីដាក់ពីលើពាក្យដែលពួកគេឮនៅក្នុងតារាង
- សិស្សដំបូងដែលមានដុំគ្រួសលើពាក្យទាំងអស់ (ជួរឈរ ឬជួរដេក ឬតាមអង្កត់ទ្រូង) ត្រូវស្រែកថា "Bingo!" មានន័យថា ឈ្នះ។

❖ **សម្គាល់៖** ជាការល្អ អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវត្រួតពិនិត្យតារាងសិស្សដែល Bingo ដើម្បីមើលឱ្យច្បាស់ ក្រែងពួកគេ មានកំហុសណាមួយ។

៤.២.៣. ការសរសេរ និងការប្រកប (Writing/Spelling)

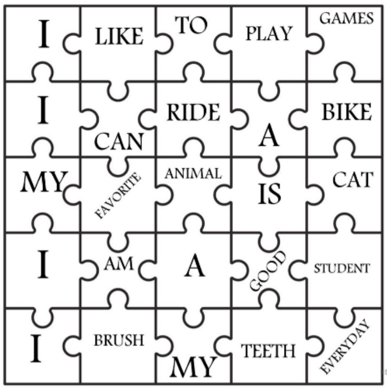
ការសរសេរ និងការប្រកប គឺជាផ្នែកដ៏សំខាន់ដែលមាននៅក្នុងសកម្មភាពសិក្សាភាសាអង់គ្លេស។

សកម្មភាពសរសេរ ឬប្រកបពាក្យ (Writing/Spelling Activities)

១. ការផ្គុំរូប (Jigsaw Puzzle Words/ Sentences)

- វត្ថុបំណង៖ Jigsaw Puzzle Words គឺជាសកម្មភាពដ៏ល្អសម្រាប់ឱ្យសិស្សអនុវត្តការប្រកបពាក្យថ្មី ហើយ Jigsaw Puzzle Sentences គឺជាសកម្មភាពសម្រាប់ឱ្យសិស្សអនុវត្តលំដាប់ពាក្យ។
- សម្ភារះ ពាក្យ ឬឃ្លាត្រូវកាត់ជាបំណែកតូចៗ
- ពេលវេលា៖ ១ ម៉ោង
- ដំណើរការ៖
  - សម្រាប់ Jigsaw Puzzle Words ត្រូវយកពាក្យដែលអ្នកចង់អនុវត្តសរសេរដាក់លើបន្ទះប័ណ្ណ
  - កាត់ប័ណ្ណនោះជាបន្ទះអក្សរតូចៗ ហើយត្រូវប្រាកដថាមានអក្សរយ៉ាងហោចមួយ នៅលើបន្ទះប័ណ្ណតូចៗនោះ។ (គ្រូគួរដាក់ចំនួនប័ណ្ណអក្សរ ស្មើចំនួនសិស្សនៅក្នុងថ្នាក់រៀន)
  - គ្រូច្របល់ប័ណ្ណទាំងអស់បញ្ចូលគ្នា ហើយហុចឱ្យសិស្សម្នាក់មួយ
  - បន្ទាប់មក សិស្សទាំងអស់ត្រូវស្វែងរកដៃគូ ដែលត្រូវគ្នាជាមួយបំណែកប័ណ្ណរបស់ខ្លួន។ នៅពេលសិស្សរកឃើញ និងផ្គុំពាក្យបានហើយ ពួកគេអាចអង្គុយចុះបាន។

គំរូ Jigsaw Puzzle Words

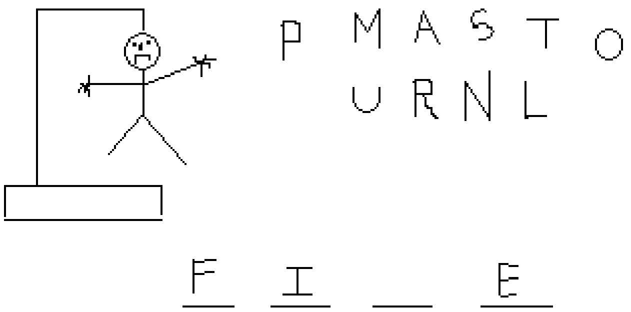


គំរូ Jigsaw Puzzle sentence

- **សម្គាល់៖** មិនត្រូវឱ្យសិស្សដែលពូកែជាងគេនៅក្នុងថ្នាក់ ប្រមូលប័ណ្ណអក្សរ ហើយបង្កើតផ្ទាំង Puzzles ដោយខ្លួនឯងនោះទេ។ ល្បែង Jigsaw Puzzle Words មានដំណើរការល្អ ពេលធ្វើសកម្មភាពក្រុមធំ រីឯល្បែង Jigsaw Puzzle Sentences សមស្របនឹងក្រុមតូច។ គ្រូត្រូវផ្តល់ឱ្យក្រុមសិស្សនីមួយៗនូវចំនួនប័ណ្ណអក្សរស្មើៗគ្នា បន្ទាប់មកឱ្យសិស្សរៀបជាល្បះឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។

២. ល្បែង Hangman

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តប្រកបពាក្យថ្មី
- សម្ភារៈ ក្តារខៀន និងដីស
- ពេលវេលា៖ ៥ – ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ ល្បែងនេះមានប្រយោជន៍ក្នុងការលេងបំពេញពេលវេលារយៈពេលខ្លី ឬដើម្បីឱ្យសិស្សមានអារម្មណ៍ស្រស់ស្រាយបន្តិច បន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពនឿយហត់ណាមួយ។ ក្នុងសកម្មភាពនេះ អ្នកត្រូវជ្រើសរើសពាក្យមួយ (ឬល្បះមួយ) នៅក្នុងចិត្ត ហើយគូសបន្ទាត់ព្យួរកមួយនៅលើក្តារខៀន។ នៅពេលដែលសិស្សទាយ ពាក្យបានត្រឹមត្រូវ ប្រឡោះបន្ទាត់ ត្រូវបានបំពេញជាមួយនឹងអក្សរនោះ។ ប្រសិនបើទាយអក្សរខុស គេនឹងគូរបំណែករបស់មនុស្សព្យួរបន្តិចម្តងៗ។ ប្រសិនបើរូបមនុស្សទាំង មូលត្រូវបានគូរឡើង (ក្បាល ខ្លួន ដៃ២ ប្រអប់ដៃ២ ភ្នែក២ ច្រមុះ និងមាត់ - ទាយខុស ១០ដង) មុនពេលដែលសិស្សទាយពាក្យ គ្រូដឹកនាំទទួលបាន ១ ពិន្ទុ! ប្រសនិបើសិស្សទាយពាក្យ ឬល្បះត្រូវ សិស្សទទួលបាន ១ ពិន្ទុ។



នៅក្នុងឧទាហរណ៍ខាងលើ គឺពាក្យ FIVE។ អក្សរដែលទាយខុស ត្រូវបានសរសេរនៅក្រោមបន្ទាត់ព្យួរកមួយ ហើយអក្សរដែលត្រូវ ត្រូវបានសរសេរនៅក្នុងបន្ទាត់របស់វា។ សំណាងមិនល្អ សិស្សមួយក្រុមនេះទាយអក្សរមិនបានត្រឹមត្រូវមុនពេលពួកគេបំពេញបានជាពាក្យ ដូចនេះ ក្រុមនេះ ឬអ្នកចាញ់ត្រូវបានគេព្យួរក។

មានវិធីមួយចំនួនក្នុងការរៀបចំសកម្មភាពសរសេរ និងប្រកប សម្រាប់ឱ្យសិស្សរៀន។

៤.២.៤. ការបញ្ចេញសំឡេង (Pronunciation Activities)

សិស្សភាគច្រើនតែងមានការខ្មាសអៀននៅពេលពួកគេនិយាយភាសាអង់គ្លេស ព្រោះពួកគេមិនដឹងថាតើពួកគេបញ្ចេញសំឡេងបានត្រឹមត្រូវលើពាក្យនីមួយៗឬយ៉ាងណា។ ការហ្វឹកហាត់បញ្ចេញសំឡេងពិតជាមានសារៈសំខាន់ណាស់នៅពេលដែលពួកគេរៀនជាមួយគ្នា និងកាន់តែប្រសើរជាងនេះបើពួកគេបានអនុវត្តការបញ្ចេញសំឡេងតែម្នាក់ឯងឱ្យសិស្សដទៃស្តាប់។

សកម្មភាពបញ្ចេញសំឡេង (Pronunciation Activities)

១. កំណាព្យ (Poetry)

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការបញ្ចេញសំឡេងតាមរយៈកំណាព្យ
- សម្ភារៈ កំណាព្យសាមញ្ញ
- ពេលវេលា៖ ១ ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ ការបង្កើតពាក្យចួននៅក្នុងកំណាព្យគឺជាវិធីល្អមួយសម្រាប់ឱ្យសិស្សអនុវត្តនូវរបៀបដែលពួកគេ បញ្ចេញសំឡេងលើពាក្យ។ វាក៏ជាវិធីល្អដែរសម្រាប់ឱ្យពួកគេចងចាំពីការបញ្ចេញសំឡេងត្រឹមត្រូវ។ ចូរបន្ថែមការធ្វើកាយវិការឱ្យសិស្សធ្វើដោយខ្លួនឯង។ ខាងក្រោមគឺជាគំរូសាមញ្ញមួយចំនួន ៖

"Elephant"

Right foot, left foot, see me go.

I am gray and big and slow.

I come walking down the street

With my trunk and four big feet.

(Play Rhymes, Marc Brown 1987)

"The Little Turtle"
There was a little turtle.
He lived in a box.
He swam in a puddle.
He climbed on the rocks.
He snapped at a mosquito.
He snapped at a flea.
He snapped at a minnow.
And he snapped at me.
He caught the mosquito.
He caught the flea.
He caught the minnow.
But he didn't catch me!
(When the Wind Blows, Vachel Lindsay 1984)

២. ការអានតាម (Rote repetition)

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការបញ្ចេញសំឡេង
- សម្ភារ៖ គ្មាន
- ពេលវេលា៖ ២០នាទី
- ដំណើរការ៖ វាជាសកម្មភាពល្អបំផុតនៅពេលណែនាំបង្ហាញពាក្យថ្មីមួយ។ សិស្សត្រូវនិយាយឱ្យឮៗ ហើយវាក៏ជាវិធីដែលល្អបំផុតក្នុងការកែការបញ្ចេញសំឡេងដែលខុសពីដំបូង។ នៅពេលឱ្យសិស្សរបស់អ្នកអានពាក្យ ឬឃ្លា ចូរឱ្យសិស្សមួយក្រុមៗនៅក្នុងថ្នាក់អានដាច់ដោយឡែកពីគ្នា ដើម្បីឱ្យគ្រូដឹកនាំងាយស្រួលស្តាប់ឮ ហើយកែកំហុស។

៣. Tongue Twisters

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការបញ្ចេញសំឡេង
- សម្ភារ៖ គំរូនៃ tongue twisters
- ពេលវេលា៖ ៥ – ២០នាទី

- ដំណើរការ៖ ល្បះទាំងនេះមានការលំបាកសម្រាប់សិស្ស ប៉ុន្តែក៏សប្បាយណាស់ដែរ ហើយសិស្សនឹងមានការសប្បាយ រីករាយក្នុងការអានល្បះទាំងនោះ។ ចាប់ផ្តើមអានល្បះទាំងនោះយឺតៗ ហើយបន្ទាប់មកទៀតបង្កើនល្បឿន។

"How much would could a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck would?"

"Sally sells seashells by the seashore."

"Fuzzy Wuzzy was a bear. Fuzzy Wuzzy had no hair. Fuzzy Wuzzy wasn't very fuzzy, was he?!"

"Peter Piper picked a peck of pickled peppers..."

៤. ចម្រៀង/ការសូត្រ (Songs/Chants)

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការបញ្ចេញសំឡេង
- សម្ភារៈ គំរូចម្រៀង/ការសូត្រ songs/ chants ក្តារខៀន និងដីស
- ពេលវេលា៖ ៥ – ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ ដំបូងសូមចាប់ផ្តើមដោយការអានកំណាព្យ។ នេះគឺជាឱកាសល្អមួយក្នុងការអនុវត្តការបញ្ចេញ សំឡេងជាមួយនឹងសិស្ស ហើយត្រូវពន្យល់ពួកគេនូវខ្លឹមសារទាំងឡាយ។ អ្នកអាចចែកកំណាព្យដល់សិស្ស ឬសរសេរកំណាព្យនៅលើក្តារខៀនដើម្បីសិស្សចម្លងចូលក្នុងសៀវភៅសរសេររបស់ពួកគេ។ គ្រូដឹកនាំត្រូវណែនាំពីវិធីច្រៀងឬសូត្រតាមឃ្លានីមួយៗ ហើយសិស្សត្រូវច្រៀង ឬសូត្រតាម រហូតទាល់តែពួកគេយល់ និងអាចច្រៀងឬសូត្របាន។ ចូរលើកទឹកចិត្តឱ្យច្រៀង ឬសូត្រពាក្យនីមួយៗផងដែរ។ ការប្រើកាយវិការ គឺជាវិធីក្នុងការរៀនពាក្យថ្មី។

"Little Birds"
Way up in the sky,
the little birds fly.
Way down in the nest,
the little birds rest.
With a wing on the left
and a wing on the right,
the little birds sleep
all through the night.
"Shh...THEY'RE SLEEPING!"
The bright sun comes up!

The dew falls away.

"Good morning! Good morning!"

The little birds say,

"GOOD MORNING!!!!"

"Teapot"

I'm a little teapot,

Se short and stout.

Here is my handle,

Here is my spout.

When I start to steam up,

Hear me shout!

Tip me over and pour me out!

"Teddy Bear"

Teddy Bear, Teddy Bear turn around.

Teddy Bear, Teddy Bear touch the ground.

Teddy Bear, Teddy Bear show your shoe.

Teddy Bear, Teddy Bear that will do!

Teddy Bear, Teddy Bear go upstairs.

Teddy Bear, Teddy Bear say your prayers.

Teddy Bear, Teddy Bear, turn off the light.

Teddy Bear, Teddy Bear, say goodnight!

៤.២.៥. ការអាន ឬសូរសព្ទ (Reading/Phonetic Activities)

ការអានគឺជាវិធីល្អបំផុតមួយសម្រាប់សិស្សក្នុងការបង្កើននូវចំណេះដឹងផ្នែកវាក្យសព្ទ (ពាក្យ) ព្រមទាំងលើក កម្ពស់ និងជំរុញឱ្យសិស្សចេះរៀនភាសាអង់គ្លេសដោយខ្លួនឯង។ វិធីមួយដែលធ្វើឱ្យសិស្សរីករាយក្នុងការអាន គឺត្រូវធ្វើតាមរយៈការអានរឿងនិទាន (Story-telling)។

សកម្មភាពអំណាន/និមិត្តសញ្ញា (Reading/ Phonetic Activities)

១. សៀវភៅរឿង (Story books)

- វត្ថុបំណង៖ លើកទឹកចិត្តសិស្សថ្នាក់ដំបូងឱ្យរីករាយនឹងការអានសៀវភៅរឿង។
- សម្ភារ៖ សៀវភៅរូបភាពរឿងជាភាសាអង់គ្លេស

- ពេលវេលា៖ ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ ផ្នែកមួយនៃការបង្រៀនអំណាន គឺការធ្វើឱ្យសិស្សមានចំណាប់អារម្មណ៍ក្នុងការអាន។ ការអានរឿងឮៗ គឺជាវិធីមួយដ៏ល្អក្នុងការបង្កើននូវចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សចំពោះសៀវភៅ។
    - ប្រាប់ចំណងជើងសៀវភៅដល់សិស្ស ហើយបង្ហាញក្របសៀវភៅ រួចសួរពួកគេថាតើរឿងនេះនឹងនិយាយអំពីអ្វី?
    - អានរឿងជាភាសាអង់គ្លេសដោយមិនបង្ហាញរូបភាព រួចសរសេរពាក្យទាំងអស់ដែលពួកគេចងចាំពីការស្តាប់ ហើយសួរពួកគេម្តងទៀតថា តើពួកគេគិតថារឿងនេះនឹងនិយាយអំពីអ្វី?
    - អានរឿងជាភាសាអង់គ្លេស ហើយពេលនេះបង្ហាញរូបភាពដល់សិស្ស រួចសួរពួកគេម្តងទៀតថា តើរឿងនេះនិយាយអំពីអ្វី?
    - អានរឿងជាភាសាអង់គ្លេស ហើយបកប្រែមួយជួរម្តងៗ រួចសួរ៖ Did you like the story? Is it a happy story or a sad story? សួរអំពីសាច់រឿង។

២. ការពិភាក្សាអំពីរឿងព្រេងនិទាន (Discussion of Cambodian Folktales)

- វត្ថុបំណង៖ ឱ្យសិស្សយល់អំពីសារៈសំខាន់អំពីរឿងព្រេងផ្អែកតាមប្រវត្តិសាស្ត្រ ទំនៀមទម្លាប់ និងវប្បធម៌ពីមួយជំនាន់ទៅមួយជំនាន់។
- សម្ភារៈ អត្ថបទរឿងព្រេងនិទានខ្មែរ
- ពេលវេលា៖ ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖
    - មុនពេលអានរឿងឮៗ សូមសួរសិស្សថា តើពួកគេចូលចិត្តរឿងប្រភេទណា៖
      they are familiar with. Does anyone in their family tell them stories?
      What are they about?
    - ពន្យល់អំពីសារៈសំខាន់នៃរឿងព្រេងនិទាន
    - ណែនាំពាក្យថ្មីនៅក្នុងអត្ថបទ
    - ចែកអត្ថបទរឿងព្រេងនិទានខ្មែរ ឬឱ្យសិស្សអានរឿងឮៗ ហើយអ្នកដទៃចាំស្តាប់។
    - Who are the main characters in the story? What characteristics do they have?
    - What is the moral of the story? វាសំខាន់សម្រាប់គ្រូដឹកនាំដែលជាអ្នកសម្របសម្រួលក្នុងការជំរុញឱ្យសិស្សចេះចែករំលែកនូវគំនិតរបស់គេដោយឥតស្ទាក់ស្ទើរ។ គ្រូដឹកនាំគួរនាំសិស្សឱ្យ ចេះអំពីសីលធម៌ពិតរបស់រឿងដោយមិនប្រាប់ពួកគេដោយត្រង់ទេ។
    - ជាការតាមដាន សូមឱ្យសិស្សសួរសមាជិកគ្រួសាររបស់គេអំពីរឿងនិទាន ហើយសរសេរ នៅពេលពួកគេត្រលប់ទៅផ្ទះវិញ។ នៅពេលរៀនក្លឹបលើកក្រោយ សិស្សអាចប្រាប់រឿងដែលពួកគេបានរកឃើញ។

៣. សរសេររឿងនិទានរបស់អ្នកផ្ទាល់ (Write your own folktale)

- វត្ថុបំណង៖ ឱ្យសិស្សក្លឹបសរសេររឿងនិទានរបស់គេផ្ទាល់
- សម្ភារៈ ក្ដារខៀន ដីស សម្រាប់បំផុសគំនិតក្រុម ក្រដាស និងខ្មៅដៃ សម្រាប់ម្នាក់ៗ ឬដៃគូ
- ពេលវេលា៖ ១ម៉ោង
- ដំណើរការ៖
    - សម្រាប់ពេលដំបូង ឱ្យសិស្សបង្កើតរឿងជាក្រុមធំ
    - រំឭករឿងដែលពួកគេដឹង៖ What characters are there? What are their characteristics? Where do the stories usually take place?
    - ដោយធ្វើការជាក្រុម សិស្សត្រូវគិតរកនឹកនូវឧទាហរណ៍នៃដំបូន្មាន និងតម្លៃរបស់រឿង ដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងរឿង។ ត្រូវជ្រើសរើសដំបូន្មានមួយដើម្បីលើកយកមកពិភាក្សា
    - បន្ទាប់មក សិស្សត្រូវសម្រេចចិត្តថា តើតួអង្គអ្វីដែលអាចបង្ហាញនូវគុណធម៌ និងទង្វើផ្ទុយនឹងគុណធម៌ទាំងនោះ
    - សិស្សត្រូវសម្រេចកំណត់នូវដំណើររឿងនៃព្រឹត្តការណ៍ជាក្រុមធំ
    - បន្ទាប់មក ឱ្យសិស្សបំបែកគ្នាធ្វើការជាគូ ឬក្រុមតូចដើម្បីសរសេររឿង។
    - នៅក្រុមទាំងអស់ធ្វើការងាររចប់ ត្រូវឱ្យសមាជិកក្រុមម្នាក់អានរឿងឮៗ។ ពិភាក្សាអំពីភាពខុសគ្នា និងភាពដូចគ្នា នៃដំណើររឿងដែលសិស្សបានជ្រើសរើស។

មានសកម្មភាពមួយចំនួនសម្រាប់ឱ្យសិស្សចូលរួមអានទាំងអស់គ្នា។ រឿងទាំងនេះ ដកស្រង់ពីកម្រងរឿងព្រេងខ្មែរ នៃសៀវភៅគតិលោក ដែលសរសេរឡើងវិញដោយ Muriel Paskin Carrison បកប្រែដោយអ្នកស្ម័គ្រចិត្ត លោក គង់ ឈាន។

គំរូរឿងនិទានខ្មែរ (Examples of Cambodian Folktales)

រឿង The Bee and the Frog

Once there was a yellow bee who loved to slip from one flower to another sipping sweet nectar and gathering soft pollen. One day she met a fat frog sitting under a flower. "Hello Frog," she buzzed. "Why are you just sitting there?"

"Oh," the frog boasted, "I am on my way to the Himalaya Mountains."

The yellow bee turned up her nose. "Fiddlesticks," she sneered. "How can you go to the Himalayas? Your legs are too short. I myself am on my way to the Himalayas. Can't you see how beautifully I fly?"

"Humph!" the frog retorted. "And I suppose you can fly there with your little wings?"

"My dear Frog," the yellow bee snapped back. "I can fly around the Himalayas seven times in one day!"

The frog puffed himself up. "That's nothing!" he blustered. "I can go to the Himalayas in the morning and return home in the evening of the same day. Besides," he croaked, "what kind of useless animal would waste his time just flying around the Himalayas seven times in one day?"

"Well, indeed!" the bee bristled. "And I would like to know what kind of useless animal would waste his time just hopping to the Himalayas and back again in one day!"

Then the yellow bee stiffened her body and, leaning down close to the frog's ear, slowly hissed, "Anyway, my fine friend, when I was flying around the Himalayas all day yesterday, I did not see you there!"

The fat frog said nothing more, and the yellow bee flew away.

Note: Modesty and humility are Buddhist virtues. Cambodian monks used this talk to teach the people that self-conceit should always be avoided.

រឿង The King and the Poor Boy

In a small village near the edge of the forest, there once lived a buffalo boy who had no mother or father. His uncle, who was the chief cook for the king, pitied the poor boy. So he invited the boy to stay with him in the palace. The grateful boy worked hard to help his uncle. He washed the plates, polished the cups, cleaned the dining room tables, and mopped the floors. At the end of each month, his uncle gave him six sen as his wages.

Now the king frequently inspected the palace quarters. He often noticed the hardworking boy mopping the floors or polishing the cups, cheerfully and in good humor. One day the king asked the boy, "Do you receive wages for your hard work?"

The boy bowed and said, "Yes, I do, Your Majesty. I earn six sen every month."

Then the king asked, "Do you think you are rich or do you think you are poor?"

"Your Majesty," the boy replied, "I think that I am as rich as a king."

The king was taken by surprise. "Why is this poor boy talking such nonsense?" he mused to himself.

Once more, the king spoke to the boy, "I am a king and I have all the power and riches of this country. You earn only six sen a month. Why do you say you are as rich as I am?"

The boy laid down his broom and slowly replied to the king, "Your Majesty, I may receive only six sen each month, but I eat from one plate and you also eat from one plate. I sleep for one night and you also sleep for one night. We eat and sleep the same. There is no difference. Now, Your Majesty, do you understand why I say that I am as rich as a king?"

The king understood and was satisfied.

Note: The Buddha preached about the equality of all human beings. In this story, a vain king, too proud of his wealth, is taught by his lowly servant that in the most important things of life, all men are equal brothers.

រឿង The Polecat and the Rooster

Once there was a hungry polecat who decided to leave the forest to find food in a nearby village. He soundlessly padded his slender body through the fields, carefully sniffing the air for the smell of food. Through the evening darkness, he soon caught a delicious whiff of some tasty bird. The polecat looked up and there, perched upon a limb of a tree, sat a rooster sleeping with his head tucked into his ruffled feathers.

Now, the polecat wanted to eat the rooster, be he could not climb the tree. So he decided to try to trick the rooster into coming down. The polecat crouched his body close to the tree trunk and gently called up to the rooster, "Hey, dear friend, wake up! I bring you a special message from our Supreme Lord. Our Lord says that from now on, all animals who have hated each other must become friends and never fight again. We must all live happily together in peace and harmony. So let us both begin our friendship now. Come down from your perch so that you and I can embrace each other just like peaceful, loving brothers."

When the rooster heard the polecat's voice, he woke up quickly. He looked sharply down upon his cunning old enemy whose slinky body crouched against the tree trunk. Now, the rooster had always been a sensible bird, and he just did not trust that old polecat. He thought awhile and then he slowly replied, "My dear brother Polecat, your message from our Lord is very beautiful. Yes, we should love each other and live in peace and friendship. I want to come down and make peace with you. But could you wait a few minutes, please? My friend, the dog, lives together with me here. He went out to the forest to find some food.

Let us wait for him to return. Then I will come down from the tree and the three of us can celebrate our new friendship together."

Then the rooster stretched his body and opened his wings. He turned to the north and called loudly into the forest, "Hello-o, dear Dog, hello-o! Come home now! Our friend the polecat is waiting for you here!"

When there was no answer from the forest, the rooster called still more loudly, "Hello, hello-o, Dog! Can you hear me? Please come right now. Our friend the polecat is waiting."

The wary polecat thought he heard the dog coming. He was fearful because the dog was his old enemy. So he began to slip his soft body away from the tree.

The rooster pouted. "Oh, dear Polecat, don't go," he said. "Please wait. Our friend the dog will be here soon."

But the polecat fidgeted and cringed. "No, I cannot wait any longer. I must bring the message of the Supreme Lord to all the other animals."

And with that, the polecat scurried back into the forest. The rooster watched him go and then, settling his feathers, went back to sleep again.

Note: In Buddhist traditions, people were often reborn as animals. Therefore, animals often talked and behaved just like ordinary people. Cambodian Buddhist monks used this story as an example of how clever reasoning can outwit scoundrels.

មានគំរូមួយចំនួនអំពីរឿងនិទានខ្មែរដែលដកស្រង់ពីសៀវភៅគតិលោក។

៤.២.៦. ការនិយាយ (Speaking Activities)

សិស្សតែងតែមានភាពខ្មាសអៀននៅពេលពួកគេនិយាយភាសាអង់គ្លេសតែម្នាក់ឯងនៅក្នុងថ្នាក់ណាមួយ។
ហេតុនេះហើយ វាសំខាន់ណាស់ដែលត្រូវធ្វើឱ្យបរិយាកាសក្លឹបមានផាសុកភាព និង គ្មានការគំរាមកំហែង។ គំរូសកម្មភាពនិយាយផ្សេងៗមាននៅក្នុង**សកម្មភាពខាងក្រោមនេះ។**

សកម្មភាពនិយាយ (Speaking Activities)

១. ល្បែងចងចាំ (Memory)

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តពាក្យថ្មី
- សម្ភារៈ ប័ណ្ណ ខ្មៅដៃពណ៌ និងខ្មៅដៃធម្មតា
- ពេលវេលា៖ ១ម៉ោង និង៣០នាទី

- ដំណើរការ៖ ល្បែងចងចាំនេះ សិស្សអាចលេងជាក្រុមធំក្នុងថ្នាក់បាន ប៉ុន្តែជាការល្អបំផុត គឺលេងជាក្រុម តូចៗ គ្រូដឹកនាំឱ្យសិស្សម្នាក់ៗធ្វើប័ណ្ណរូបភាពនៃពាក្យគោលដៅ។ សិស្សត្រូវបង្កើតប័ណ្ណឱ្យបាន ៨ សម្រាប់ល្បែងនេះ ដើម្បីឱ្យមានលក្ខណៈសប្បាយរីករាយ។ បន្ទាប់មក ឱ្យសិស្សប្រើប័ណ្ណដែលពួកគេបានបង្កើត ដោយដាក់ប័ណ្ណទាំងនោះផ្កាប់មុខ រួចសិស្សផ្លាស់វេនគ្នាបើកប័ណ្ណទាំងនោះ ហើយនិយាយពាក្យនោះឱ្យឮៗ។ ប្រសិន បើមានប័ណ្ណ ២ ដែលពួកគេបានបើកមកជាគូនឹងគ្នា នោះពួកគេត្រូវរក្សាទុកប័ណ្ណទាំងនោះ។ ប្រសិនបើប័ណ្ណទាំងនោះមិនមែនជាគូនឹងគ្នាទេ ពួកគេត្រូវទុកប័ណ្ណនោះទៅវិញហើយត្រូវដល់វេនអ្នកបន្ទាប់។ អ្នកឈ្នះគឺជាអ្នកដែលទទួលបានប័ណ្ណគូច្រើនជាងគេនៅចុងបញ្ចប់នៃការលេងល្បែង។ ដើម្បីឱ្យវាកាន់តែមានលក្ខណៈប្រកួតប្រជែងថែមទៀត នៅពេលសិស្សណាមានគូមួយ អ្នកអាចឱ្យគេប្រកបពាក្យនោះថែមទៀត។ ប្រសិនបើពួកគេមិនចេះប្រកប ពួកគេត្រូវដាក់ប័ណ្ណនោះចុះដែរ។

២. Go Fish

- វត្ថុបំណង៖ បំណិនស្តាប់ និងនិយាយ
- សម្ភារៈ បណ្ណ័ពាក្យរបស់សិស្ស
- ពេលវេលា៖ ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ ល្បែងដ៏ល្អមួយទៀតសម្រាប់លេងជាមួយនឹងប័ណ្ណពាក្យ ដែលសិស្សបានបង្កើត គឺមានឈ្មោះថា Go Fish។ សកម្មភាពនេះល្អបំផុតសម្រាប់ក្រុមដែលមានសិស្ស ៤នាក់។ សិស្សច្របល់ប័ណ្ណ flashcards របស់ពួកគេលាយបញ្ចូលគ្នា ហើយដាក់ជាគំនរធំ ផ្កាប់មុខនៅចន្លោះពួកគេ។ បន្ទាប់មក ពួកគេម្នាក់ៗយកប័ណ្ណចំនួន ៦។ សិស្សមិនអាចមើលប័ណ្ណរបស់អ្នកដទៃបានទេ។ សិស្សប្តូរវេនសួរគ្នាពីម្នាក់ទៅម្នាក់ដើម្បីរក ប័ណ្ណផ្សេងទៀត។ ឧទាហរណ៍៖ Oy, Som, Bang និង Dong កំពុងលេងល្បែងនេះ។

  Oy: "Dong, do you have any apples?"

  Dong: "No. Go Fish!" (Oy យកប័ណ្ណពីគំនរ)

  Dong: "Som, do you have any bananas?"

  Som: "Yes, I have 2 bananas." (Som ឱ្យប័ណ្ណចេកទាំងពីរទៅ Dong.)

  ល្បែងនេះត្រូវចប់នៅពេលសិស្សណាម្នាក់អស់ប័ណ្ណនៅក្នុងដៃ។ អ្នកឈ្នះ គឺជាសិស្សដែលបានបញ្ចប់ត្រឹមក្រុមភាគច្រើនដែលមានប័ណ្ណ ៤។

៣. Disappearing Dialogue

- វត្ថុបំណង៖ ការអនុវត្តការនិយាយ និងស្តាប់ទៅលើឃ្លាដែលមានប្រយោជន៍
- សម្ភារៈ ក្តារខៀន និងដី-ស
- ពេលវេលា៖ ២០នាទី

- ដំណើរការ៖ Disappearing dialogue គឺជាវិធីដ៏ល្អមួយដើម្បីឱ្យសិស្សអនុវត្តឃ្លាដែលមានប្រយោជន៍។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើអ្នកបង្រៀនអំពីការដើរផ្សារ។ ចូរសរសេរកិច្ចសន្ទនាខ្លីមួយនៅលើក្តារខៀន រវាងអ្នកទិញ និងអ្នកលក់ ដោយប្រើឃ្លាគន្លឹះដែលអ្នកចង់ឱ្យសិស្សរបស់អ្នកចេះ។

Seller: Hello, how can I help you?

Customer: Yes, how much is this T-shirt?

Seller: 150 B.

Customer: What colors do you have?

Seller: Red, blue, green, yellow, and pink. What color do you like?

Customer: Pink, please.

Seller: What size?

Customer: Medium.

Seller: Here you are.

Customer: Thank you. Can I try it on?

ពេលរៀបចំកិច្ចសន្ទនារបស់អ្នកនៅក្តារខៀន អ្នកត្រូវបែងចែកសិស្សជាពីរក្រុមពាក់កណ្តាលស្មើគ្នា។ ជ្រើសរើសក្រុមមួយឱ្យធ្វើជាអ្នកលក់ ហើយមួយក្រុមទៀតជាអ្នកទិញ។ អ្នកអានកិច្ចសន្ទនានោះជាមួយសិស្ស ២ ឬ ៣ ដង ហើយពន្យល់ពួកគេឱ្យច្បាស់ ហើយអានបញ្ចេញសំឡេងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។ បន្ទាប់មក សិស្សត្រូវអានដោយខ្លួនឯង។ បន្ទាប់ពីគេអានរួច អ្នកចាប់ផ្តើមលុបពាក្យ ហើយគូសបន្ទាត់ពីក្រោមពាក្យនោះ ជាចុងក្រោយ កិច្ចសន្ទនានឹងប្រែជាទទេ ប៉ុន្តែសិស្សនៅចងចាំបាន។ នៅពេលវាក្លាយជា ទទេ ហើយអ្នកបានទះដៃដើម្បីអបអរចំពោះការខិតខំរបស់ពួកគេ ចូរប្រាប់ក្រុមអ្នកទិញ ឱ្យធ្វើជាអ្នកលក់ ហើយអ្នកលក់ឱ្យធ្វើជាអ្នកទិញវិញ។ សកម្មភាពនេះបង្កឱ្យមានភាពភ្ញាក់ផ្អើលជាមួយនឹងវិធីនៃការចងចាំកិច្ចសន្ទនាបានល្អ។

៤. សំណួរ និងចម្លើយ (Q&A)

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការសួរ និងឆ្លើយសំណួរ
- សម្ភារ៖ វត្ថុក្នុងថ្នាក់រៀន ២ (ឧ. ការបិត និងហ្វីត ឬដី-ស និងខ្មៅដៃ ។ល។)
- ពេលវេលា៖ ៥ – ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ សម្រាប់សកម្មភាពនេះ សូមចែកវត្ថុ ២ ទៅឱ្យសិស្សរបស់អ្នក ឧទហរណ៍៖ ការបិត និង ហ្វីត។ សិស្សដែលកាន់ការបិត សួរសំណួរមួយ។ សិស្សដែលកាន់ហ្វីតឆ្លើយ។ បន្ទាប់មក ពួកគេហុចវត្ថុទាំងនេះតគ្នា។ វាអាចជាសកម្មភាពដែលមានការត្រួតពិនិត្យ ដែលមានសំណួរ រួចស្រេច និងចម្លើយដែលអ្នកចង់ឱ្យសិស្សរបស់អ្នកចេះ ឬវាអាចមានលក្ខណៈជាការបើកចំហ ដោយឱ្យសិស្សសាកល្បងនូវភាសារបស់គេ និងប្រកួតប្រជែងជាមួយដៃគូ។

៥. សម្តែងកិច្ចសន្ទនា (Performing Dialogues)

- វត្ថុបំណង៖ បំណិននិយាយ
- សម្ភារៈ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ វត្ថុជាក់ស្តែង
- ពេលវេលា៖ ១ ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ ការឱ្យសិស្សសរសេរកិច្ចសន្ទនាដោយខ្លួនឯង ហើយបន្ទាប់មកឱ្យសម្តែងវាឡើង អាចធ្វើឱ្យ ពួកគេមានការភ័យខ្លាចតិច។ ការឱ្យសិស្សប្រើវត្ថុពិតៗ អាចធ្វើឱ្យការសម្តែងការសន្ទនា កាន់តែមានការសប្បាយ។

៦. បង្វិលគ្រាប់ឡុកឡាក់ (Roll the Dice)

- វត្ថុបំណង៖ បនិននិយាយ
- សម្ភារៈ គ្រាប់អាប៉ោង ១ ឬ ២
- ពេលវេលា៖ ៥ – ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ អ្វីៗទាំងអស់ដែលសកម្មភាពនេះត្រូវការគឺ គ្រាប់ឡុកឡាក់មួយ (ឬ ២ ប្រសិនបើអ្នកចង់ច្នៃឱ្យកាន់តែមានការប្រកួតប្រជែង)។ សកម្មភាពជាមូលដ្ឋាននេះ អាចត្រូវបានធ្វើឡើងជាមួយនឹងពាក្យដែលបានកំណត់។ សិស្សម្នាក់ៗបង្វិលគ្រាប់ឡុកឡាក់ បន្ទាប់មកទៀត ត្រូវនិយាយពាក្យឱ្យបានច្រើន។ សម្រាប់អ្វីៗច្រើនជាងនេះទៀត សិស្សដែលមានចំណេះដឹងខ្ពស់អាចធ្វើសកម្មភាពនេះជាលក្ខណៈរំឭកមេរៀនចាស់ ហើយឱ្យសិស្សអនុវត្តនិយាយអំពីខ្លួនគេផ្ទាល់។ ឧទាហរណ៍៖ ប្រសិនបើសិស្សម្នាក់ បង្វិលប៉ះចំលេខ ៣ (THREE) ត្រូវនិយាយឈ្មោះពេញលេញឱ្យបាន ៣ ឈ្មោះអំពីខ្លួនឯងដូចជា "I am 14 years old. I live in Kampong Cham. I like to play football." ជាការពិតសកម្មភាពនេះប្រើពេលយូរ ប្រសិនបើអ្នកមានសិស្សច្រើន ព្រោះពួកគេត្រូវធ្វើសកម្មភាពទាំងអស់។ ប្រសិនបើពួកគេមានរយៈពេល ២ នាទីនឹងសម្លាប់ អ្នកអាចជ្រើសរើសសិស្សតាមវិធីព្រៀវ (random)។

៧. កិច្ចសន្ទនាជាបណ្តាញ (Conversation Chain)

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការនិយាយ
- សម្ភារៈ គ្មាន
- ពេលវេលា៖ ៥ – ២០នាទី
- ដំណើរការ៖ នេះគឺជាសកម្មភាពចុងក្រោយមេរៀនដ៏ល្អមួយដែលអាចឱ្យសិស្ស និងឆ្លើយ ហើយមិនធ្វើឱ្យ នៅដដែលៗ ដែលសង្ឃឹមថាសិស្សប្រហែលជាទទួលបានជោគជ័យ។ ជាធម្មតា ត្រូវជ្រើសរើសសំណួរ និងចម្លើយដែលអ្នកចង់អនុវត្ត ហើយឱ្យសិស្សប្តូរវេនសួរ និងឆ្លើយនៅជុំវិញរង្វង់។ ការនិយាយដែលល្អសម្រាប់ក្មេងគឺ "How are you? – I'm fine, thanks." "What's your name? – My name is _____." "How old are you? – I'm _____ years old."

៨. Conversation Cabbage

- វត្ថុបំណង៖ អនុវត្តការនិយាយ
- សម្ភារៈ ក្រដាសកម្រងសំណួរ
- ពេលវេលា៖ ២០នាទី
- ដំណើរការ៖ គ្រូដឹកនាំត្រូវយកក្រដាសកម្រងសំណួរមកបត់ក្តោបលើគ្នា បង្កើតបានជារូបស្ពៃក្តោប។ គ្រូដឹកនាំមានក្រដាសមួយសន្លឹកទៀត អ្នកត្រូវសរសេរសំណួរដូចជា How old are you? What is your name? How are you? What is your favorite color? ជាដើម(អ្វីដែលអ្នកកំពុងបង្រៀន)។ បន្ទាប់មក អ្នកចាក់ចម្រៀង ហើយសិស្សហុចស្ពៃក្តោប(កម្រងសំណួរ)តគ្នាពីម្នាក់ទៅម្នាក់។ នៅពេលពួកគេកំពុងហុចតគ្នា គ្រូដឹកនាំត្រូវលួចបិទសំឡេងតន្ត្រី ហើយស្វែងរកសិស្សដែលកំពុងកាន់ស្ពៃក្តោបនោះ ហើយបកសំបកស្ពៃក្តោបនោះចេញដើម្បីអានសំណួរខាងក្នុង។ ឱ្យសិស្សដែលអានសំណួរ ឆ្លើយឱ្យឮៗ ឬដាក់សម្ពាធតិចតួចបំផុតទៅលើសិស្សនោះ។ ឱ្យពួកគេអានសំណួរឱ្យឮៗ ហើយសិស្សដទៃទៀតអាចឆ្លើយសំណួរនេះបាន ឬសិស្សនោះអាចសួរសំណួរទៅកាន់សិស្សដទៃទៀត។

៩. ស្រះ (Alphabets)

- វត្ថុបំណង៖ ហ្វឹកហាត់រៀនព្យញ្ជនៈ
- សម្ភារៈ ប័ណ្ណអក្សរព្យញ្ជនៈ
- ពេលវេលា៖ ១០ – ៣០នាទី
- ដំណើរការ៖ មានវិធីច្រើនយ៉ាងណាស់ដែលអ្នកអាចធ្វើជាមួយនឹងប័ណ្ណព្យញ្ជនៈ។ វារឹតតែប្រសើរថែមទៀត ប្រសិនបើអ្នកមានអក្សរពីរប្រភេទ៖ មួយជាអក្សរតូច (lowercase) និងមួយទៀតជាអក្សរធំ (capital letters)។ បន្ទាប់មក ចែកសិស្សរបស់ជាពីរក្រុម ហើយពួកគេប្រកួតប្រជែងគ្នា។ ឱ្យពួកគេ ប្រជែងដណ្តើមយកអក្សរ ឱ្យពួកគេប្រជែងគ្នាដាក់អក្សរតាមលំដាប់ ឱ្យពួកគេប្រជែងប្រកបពាក្យសាមញ្ញដែលគ្រូបានបង្រៀន ឬសម្រាប់ការបញ្ចេញសំឡេង ឱ្យពួកគេដណ្តើមយកអក្សរ ដែលបង្កើតជាសំឡេងដែលគ្រូកំពុងតែធ្វើ (ល្អសម្រាប់សិស្សដែលកំពុងរៀនអាន)។ វាល្អណាស់ពីព្រោះវាគឺជាសកម្មភាពដែលអាចរៀនដោយខ្លួនឯង។ ល្បែងដ៏សប្បាយជាមួយនឹងព្យញ្ជនៈ គឺជាការលេងនិយាយឆ្លើយឆ្លងគ្នាជាមួយនឹងអក្សរនោះ។ ឱ្យសិស្សឡើងមកបង្ហាញប័ណ្ណម្នាក់ម្តងៗ ហើយឱ្យពួកគេព្យាយាមបត់ខ្លួនយ៉ាងណាឱ្យចេញជារូបរាងអក្សរនោះ។ សិស្សម្នាក់ទៀតត្រូវទាយថាតើវាជាអក្សរអ្វី។ ឱ្យសិស្សដែលមានភាពខ្មាសអៀនច្រើនក្នុងការនិយាយធ្វើសកម្មភាពមុន ដើម្បីឱ្យសិស្សដទៃទៀតហ៊ាននិយាយ។

៤.២.៧. សំណេរច្នៃប្រឌិត (Creative Writing)

ការនិពន្ធច្នៃប្រឌិត គឺជាទម្រង់បញ្ចេញមតិបែបសិល្បៈ បង្ហាញពីការស្រមើលស្រមៃដើម្បីបង្ហាញអត្ថន័យតាមរយៈការប្រើប្រាស់រូបភាព ការពិពណ៌នា និងរឿងល្ខោន។ ការនិពន្ធបែបនេះ គឺផ្ទុយស្រឡះពីទម្រង់ការនិពន្ធបែបវិភាគ ដែលគេតែងតែឃើញនៅក្នុងរបាយការណ៍ និងឯកសារបច្ចេកទេស។ ប្រភេទនៃការនិពន្ធនេះ

រួមមានកំណាព្យ រឿងប្រឌិត (រឿងប្រលោមលោក រឿងខ្លី) អត្ថបទសម្តែងល្ខោន ការចាក់បញ្ចាំងខ្សែភាពយន្ត និងរឿងពិតបែបច្នៃប្រឌិត។ ចំពោះសិស្សដែលមិនមានបទពិសោធរឹងមាំ ក្នុងការនិពន្ធបែបច្នៃប្រឌិតអាចប្រឈមនឹងការស្វែងរកគំនិត ឬចំណុចដែលត្រូវចាប់ផ្តើមសរសេរ។ ដូចនេះ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវយល់ដឹងពីបញ្ហានេះ ហើយចាប់ផ្តើមការប្រជុំក្លឹបដោយធ្វើសកម្មភាពសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត និងសប្បាយរីករាយ។ សិស្សនឹងមានអារម្មណ៍ល្អច្រើន ដែលអាចបញ្ចេញនូវគំនិតបែបច្នៃប្រឌិត នៅក្នុងបរិយាកាសមួយដែលមានការគាំទ្រ ឧទាហរណ៍ សំណេរបែបច្នៃប្រឌិតខាងក្រោមនេះ។

សកម្មភាពសំណេរច្នៃប្រឌិត (Creative Writing Activities)

១. ការសរសេរអំពីកំណប់ដែលបានរកឃើញ (Found Treasures Writing)

- វត្ថុបំណង៖ សកម្មភាពនេះ គឺជាវិធីដ៏ល្អមួយសម្រាប់ឱ្យសិស្សចាប់ផ្តើមស្គាល់ខ្លួនឯងជាមួយនឹងដំណើរការនៃការសរសេរប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត។
- សម្ភារ៖ ហិបដាក់វត្ថុផ្សេងៗ
- ពេលវេលា៖ ១ – ២ម៉ោង
- ដំណើរការ៖ ប្រមូលរបស់កំប៉ិកកំប៉ុក ហើយរៀបដាក់ក្នុងថង់ក្រដាសតូច។ អ្នកអាចដាក់អ្វីៗផ្សេងទៀតដូចជា ដុំថ្ម ក្រដាសចោលមួយសន្លឹក រោមសត្វមួយ រូបថតរបស់ក្មេងស្រីណាមួយ និងឆ្កែរបស់នាង ខ្សែអារ និងអ្វីៗផ្សេងៗទៀត។ អ្នកត្រូវមានថង់សម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នា ថង់មួយសម្រាប់សិស្សមួយក្រុម ឬថង់មួយ សម្រាប់សិស្សមួយថ្នាក់។ ការសរសេរអំពីកិច្ចការទៅឱ្យសិស្ស (Writing Assignment to give to students):

The bag you've received stores a collection of treasures left behind by someone. Your job is to write a short story that depicts the character who gathered the objects and shows why the objects are important to the character. How do the objects connect to one another — or do they? Why has the character saved the objects? What do they tell you about him or her? How old is the character, and how old was the character when these objects were

collected? Do you think they were all collected at the same point in the character's life? Spin out a tale from these treasures that your character has left behind.

២. សារនៅក្នុងដប (A Message in a Bottle)

- វត្ថុបំណង៖ សិស្សម្នាក់ៗនឹងបង្កើតរឿងច្នៃប្រឌិតអំពីការធ្វើដំណើរ
- សម្ភារៈ ផែនទីពិភពលោក សៀវភៅផែនទី ដបដ័រមានគម្របមួយសម្រាប់សិស្សម្នាក់/មួយក្រុម សម្រាប់សរសេររឿង ធុងដាក់ត្រី ឬអាងទឹកធំ (ប្រសិនបើមាន)
- ដំណើរការ៖
  - ប្រាប់សិស្សថា ពួកគេម្នាក់ៗនឹងសរសេររឿងអំពីការធ្វើដំណើរជាលក្ខណៈច្នៃប្រឌិត ឬការធ្វើដំណើរដែលបានទុក គេជាប់គាំងនៅលើកោះមួយ។ ចូរពន្យល់ថា ឱកាសតែមួយគត់សម្រាប់ការជួយសង្គ្រោះគឺ សរសេរ សារមួយ ដាក់វាចូលក្នុងដប ហើយដាក់ដបបណ្ដែតទឹក ដោយសង្ឃឹមថានឹងមាននរណាម្នាក់ឃើញវា។
  - គិតជាមួយសិស្សអំពីប្រភេទនៃព័ត៌មានដែលពួកគេគួរតែរាប់បញ្ចូលនៅក្នុងរឿងរបស់ពួកគេ។ ឧទាហរណ៍ ពួក គេអាចចង់ពន្យល់ថាតើពួកគេនៅកន្លែងណា ពួកគេនឹងទៅកន្លែងណា ពួកគេជាប់គាំងនៅពេលណា ពួកគេមកពីណា ហើយតើពួកគេធ្វើដំណើរយ៉ាងដូចម្ដេច។ សិស្សគួរតែសរសេរផងដែរនូវព័ត៌មានអំពីថាតើពួកគេនៅឯណា តើកោះនោះយ៉ាងដូចម្ដេចដែរ អាកាសធាតុយ៉ាងណា តើសត្វ និងរុក្ខជាតិអ្វីដែលពួកគេបានឃើញ ហើយតើពួកគេរួចផុតជីវិតដោយរបៀបណា។ ចូរកត់ត្រានូវសំណូមពររបស់ពួកគេនៅលើក្ដារខៀន ឬនៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ។
  - នៅពេលសិស្សរៀបចំខ្លួនក្នុងការសរសេររួចរាល់ហើយ ត្រូវបង្កើតផែនទី និង/ឬ សៀវភៅផែនទី ដែលឱ្យ ពួកគេប្រើប្រាស់បាន។ សិស្សអាចមើលផែនទី ប្រសិនបើពួកគេត្រូវការជំនួយក្នុងការធ្វើផែនការអំពីការធ្វើ ដំណើររបស់ពួកគេ ឬប្រកបឈ្មោះទីកន្លែងដែលពួកគេចង់សរសេរនៅក្នុងរឿងនោះ។
  - នៅពេលសិស្សសរសេររួច ឱ្យពួកគេដាក់រឿងចូលទៅក្នុងដប ហើយប្រមៀលដបលើតុប្រៀបបីដូចជា ដូចទឹកហូរ (ឬធុងអ្វីផ្សេងទៀតដែលអាចប្រើប្រាស់បាន)។
  - បន្ទាប់មកទៀត ឱ្យសិស្សម្នាក់ៗស្ទូចដប (មិនមែនជាកម្មសិទ្ធិទេ)ពីក្នុងទឹក ហើយអានវាឱ្យឮៗ។ បន្ទាប់មក រឿងនីមួយៗត្រូវបានចប់ សិស្សអាចសង្គ្រោះ "rescue" អ្នកសរសេរបានដោយប្រើផែនទី និងព័ត៌មាន លម្អិតនៃសាច់រឿងដើម្បីស្វែងរកឱ្យឃើញថាតើមនុស្សនោះបានជាប់កុននៅឯណា។

៣. Childhood Place

- វត្ថុបំណង៖ ឱ្យសិស្សចេះបញ្ចូលសំណេរច្នៃប្រឌិត
- សម្ភារៈ ខ្មៅដៃ និងក្រដាស

- ពេលវេលា៖ តាមតម្រូវការ
- ដំណើរការ៖ ណែនាំឱ្យសិស្សគិតអំពីទីកន្លែងសំខាន់មួយ ឬព្រឹត្តការណ៍មួយកាលនៅកុមារ។ សរសេររឿងប្រឌិតមួយស្ដីអំពីកុមារម្នាក់ដែលតែងទៅកន្លែងនោះ ឬចូលរួមក្នុងព្រឹត្តការណ៍នេះ ដោយយកគំរូតាមសៀវភៅកុមារ ដែលនិយាយអំពីមនុស្សណាម្នាក់ ដែលមានអាយុប្រហាក់ប្រហែលគ្នា។ ដោយសារពួកគេកំពុងសរសេរកំណត់ត្រាអំពីទីកន្លែង ឬព្រឹត្តការណ៍ណាមួយ ព័ត៌មានលម្អិតរបស់គេមិនចាំបាច់ ឱ្យដូចគ្នាទៅនឹងការពិតជាក់ស្ដែងទេ។ ពួកគេអាចបញ្ចូលព័ត៌មានដែលគេចងចាំ ២ ឬ ៣ (ឬច្រើន) ជាមួយគ្នានៅក្នុងរឿងតែមួយ។ ពួកគេអាចបង្កើតជាបញ្ហាអំពីទីកន្លែងដែលពួកគេមិនដឹងច្បាស់ ឬអ្វីដែលគេប្រាថ្នាបានកើតឡើង។ រឿងរបស់ពួកគេគួរបង្ហាញអំពីការគិត និងអារម្មណ៍ចំពោះទីកន្លែង ឬព្រឹត្តការណ៍នោះកាលពីនៅវ័យកុមារ។ អ្នកអានមិនដែលធ្លាប់បានទៅកន្លែងនោះទេកាលពីមុនមក ដូចនេះពួកគេនឹងត្រូវប្រើព័ត៌មានលម្អិត ហើយច្បាស់លាស់ដែលធ្វើឱ្យគេស្គាល់កន្លែងនោះកាន់តែច្បាស់លាស់។ សង្កត់ធ្ងន់ចំពោះសិស្សថា ពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសទីកន្លែងមួយដែលពួកគេចង់និយាយ ហើយចែករំលែកព័ត៌មានអពីកន្លែងនោះជាមួយអ្នកដទៃ។ ពួកគេមិនគួរជ្រើសរើសយកព័ត៌មានអ្វីដែលខ្លួនមិនចូលចិត្ត ឬមិនដឹងច្បាស់មកសរសេរទេ។

៤.២.៨. កំណាព្យ (Poetry)

កំណាព្យ គឺជាអត្ថបទនិពន្ធដែលបង្កើតការយល់ដឹង បទពិសោធបែបស្រមើស្រមៃតាមរយៈការប្រើប្រាស់ភាសា និងបញ្ចេញជាអារម្មណ៍ជាក់លាក់តាមរយៈអត្ថន័យ សំឡេង និងពាក្យចំណាប់ចុងចួន។ កំណាព្យមានលក្ខណៈខុសគ្នាពីភាសាដែលប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ តាមរយៈការបង្រួម/បង្រួបន័យ បែបបទនៃការប្រើប្រាស់ព្យាង្គ និងចំណាប់ចុងចួន ការប្រើប្រាស់ឃ្លាបន្ទាត់ ការប្រើវាក្យសព្ទប្លែកៗ និងលំដាប់លំដោយពាក្យ (Syntax)។ ខ្លឹមសារកំណាព្យសម្ដែងចេញតាមរយៈបច្ចេកទេសសម្បូរបែប ការបរិយាយដោយផ្ទាល់ទៅជានិមិត្តសញ្ញាតំណាង ដូចជាការប្រើប្រាស់ពាក្យប្រៀបធៀបដោយន័យត្រង់ (Metaphor) និងការប្រៀបធៀបដោយន័យធៀប (Simile)។

អត្ថប្រយោជន៍មួយទៀតនៃការនិពន្ធកំណាព្យ គឺសិស្សមានសេរីភាពបង្ហាញគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ប្រភេទ កំណាព្យមានច្រើនសម្រាប់សិស្សជ្រើសរើស ហើយគ្រូគួរបង្ហាញនូវប្រភេទកំណាព្យទាំងអស់នោះដើម្បីឱ្យសិស្សបានជ្រើសរើសតាមតម្រូវការផ្ទាល់ខ្លួន។ ឧទាហរណ៍គំរូសម្រាប់សកម្មភាពនិពន្ធកំណាព្យសូមមើលនៅក្នុងឧទាហរណ៍ខាងក្រោម៖

ការនិពន្ធកំណាព្យ (Poetry Activities) 1. Personal Poem

- វត្ថុបំណង៖ ឱ្យសិស្សកាន់តែស្គាល់គ្នាទៅវិញទៅមក
- សម្ភារ៖ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ
- ពេលវេលា៖ ១ម៉ោង

– ដំណើរការ៖ Persona Poem គឺជាកំណាព្យដែលមាន ៨ ជួរ ផ្តោតលើលក្ខណៈជីវសាស្ត្រនៅក្នុងធម្ម ជាតិ។ វាត្រូវបានកែសម្រួលចេញពីគំនិតរបស់លោក June B. White បច្ចុប្បន្ននៅឯ Fundacion Grace Polit នៃទីក្រុង Quito ប្រទេស Ecuador។

គំរូកំណាព្យ Persona-Poem

Melissa...

Motivated, Energetic, Reserved, Caring

Daughter of Diane

Who loves swimming, reading, and listening to music.

Who is afraid of sharks, snakes, and walking in dark places alone.

Who wants to see Africa, Jamaica, and my brother graduate college.

A resident of planet Earth

...Krakower

សកម្មភាពរំឭកមេរៀនចាស់ (WARM-UP ACTIVITIES)

Persona-poems ធ្វើឱ្យមានកិច្ចការសំណេរដ៏ល្អមួយនៅក្នុងថ្នាក់ នៅដើមត្រីមាស នៅពេលដែលសិស្សកំពុងជួប និង រាប់អានគ្នាជាមិត្ត។ សិស្សយករូបថត ឬប្រមូលរូបភាពពីទស្សនាវដ្តី ឬគូររូបភាពដោយខ្លួនឯងណាមួយ។ របស់នេះ នឹងក្លាយជាមូលដ្ឋានក្នុងការនិពន្ធកំណាព្យរបស់ពួកគេ។

ការណែនាំ (INSTRUCTIONS)

ជាក្រុមតូច ឬថ្នាក់ទាំងមូល ត្រូវមើលទៅគំរូកំណាព្យអំពី "Kate" ហើយពិភាក្សាអំពីការរៀបចំជា ៨ ជួរ។ តើថ្នាក់ពាក្យ ឬក្រុមនៃពាក្យវាតំណាងឱ្យអ្វីនៅក្នុងជួរនីមួយ? ដោយប្រើគំរូខាងក្រោម សិស្សអាចធ្វើការងារតែឯង ហើយសរសេរអំពីខ្លួនពួកគេផ្ទាល់ ឬធ្វើការជាដៃគូ ហើយសរសេរអំពីដៃគូ។

គំរូវិភាគលើកំណាព្យ **Persona-Poem**

<u>ជួរទី ១៖</u> Kate = ឈ្មោះ/ឈ្មោះហៅក្រៅរបស់មនុស្សនៅក្នុងកំណាព្យ

<u>ជួរទី ២៖</u> ខ្ពស់ ស្វាហាប់ សប្បាយ ឆ្លាត = គុណនាម ៤ ដែលរៀបរាប់អំពីមនុស្ស

<u>ជួរទី ៣៖</u> ម្តាយរបស់ Danny = រូបមន្ត X នៃ Y ពណ៌អំពីទំនាក់ទំនងដ៏សំខាន់ទៅលើនរណាម្នាក់

<u>ជួរទី ៤៖</u> ដែលស្រលាញ់តន្ត្រី សៀវភៅ និងខ្យល់អាកាសបរិសុទ្ធ = វត្ថុ ៣ ដែលនាងស្រលាញ់

<u>ជួរទី ៥៖</u> ដែលខ្លាចលោកប្រធានាធិបតី Bush សត្វពីងពាង និងកម្ពស់ = វត្ថុ ៣ ដែលធ្វើឱ្យនាង/គាត់ខ្លាច

ជួរទី ៦៖ ដែលចង់ឃើញ អាមេរិកឡាទីន (Latin America) ចុងបញ្ចប់នៃភាពក្រក្រី និងរដូវក្តៅ = វត្ថុ ៣ ដែល នាងចង់ឃើញ។

ជួរទី ៧៖ អ្នកស្រុក... (resident of this moment) = resident of...+ ទីកន្លែង/ពេលវេលា/ទស្សនៈ

ជួរទី ៨៖ Thompson. = ត្រកូលរបស់មនុស្សនៅក្នុងកំណាព្យគំរូស្រាប់

TEMPLATE (តម្រឹមស្តាំ កណ្តាល ឬឆ្វេង សម្រាប់ការចូលចិត្តខុសៗគ្នា)

Title of Poem

Author's Name

___________________ ….(first name/s)

______________, ______________, ______________, ______________

______________ of ______________

who loves ______________, ______________ and ______________

who is afraid of ______________, ______________ and ______________

who wants to see ______________, ______________ and ______________

resident of ______________

….. ___________________. (last name)

សកម្មភាពតាមដាន (FOLLOW-UP ACTIVITIES)

សិស្សបញ្ចប់ការបិតរូបភាពរបស់ពួកគេ រួមទាំងកំណាព្យផងដែរ។ Persona-poems បង្កើតបានជាក្រដាសផ្ទាំង posters យ៉ាងល្អ និងកម្រងកំណាព្យដាក់នៅក្នុងថ្នាក់ នេះគឺជាវិធីមួយដ៏ល្អសម្រាប់ឱ្យសិស្សស្វែងរកបន្ថែមទៀត អំពីមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ ហើយវាអាចត្រូវបានប្រើប្រាស់ជាចំណុចចាប់ផ្តើមសម្រាប់ការសន្ទនាគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍។

៤.២.៩. ទិនានុប្បវត្តិ (Journal)

សិស្សភាគច្រើនចង់សរសេរសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ក្រោមបរិយាកាសគ្មានការគំរាមកំហែង។ សំណេរបែបទិនានុប្បវត្តិ(កំណត់ហេតុ) គេអាចធ្វើបានទាំងក្នុង និងក្រៅម៉ោងសិក្សា ហើយវាមិនចាំបាច់ត្រូវការរចនាសម្ព័ន្ធច្បាស់លាស់ឡើយ។ ជាការពិតណាស់សិស្សអាចជ្រើសរើសប្រធានបទសរសេរដោយសេរី ដែលគេអាចបកស្រាយ ឬឆ្លុះបញ្ចាំងផ្អែកលើបទពិសោធក្នុងជីវិត ដើម្បីពង្រីកបទពិសោធយល់ដឹងរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើអ្នកចង់មើលសំណេរបែបទិនានុប្បវត្តិដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធ សូមមើលគំរូនៅក្នុងទិនានុប្បវត្តិ (Journals)។

ទិនានុប្បវត្តិ (Journals)

- ចូរបង្កើតទិនានុប្បវត្តិនៅក្នុងសៀវភៅអំណាន – ឱ្យសិស្សបង្កើតទម្រង់សំណួរអំពីអំណាន កត់ត្រាពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេ ឬប្រតិកម្មចំពោះការជ្រើសរើស ឆ្លើយសំណួរដែលអ្នកបានដាក់ ។ល។
- ចូរបង្កើតសំណួរដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍សម្រាប់ព្រឹត្តការណ៍បច្ចុប្បន្ន ជីវិតនៅក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ ឬជីវិតជាទូទៅសម្រាប់ឱ្យសិស្សរបស់អ្នកឆ្លើយ។ សូមឱ្យសិស្សបានគិតទុកជាមុន។
- ឱ្យសិស្សសរសេរត្រលប់មកអ្នកវិញ ឬសរសេរឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក នៅពេលពួកគេទទួលយកនូវការផ្តល់គំនិត យោបល់ទៅលើការងាររបស់គេ។
- ឱ្យសិស្សបានសប្បាយរីករាយ ដោយប្រើប្រាស់ការប្រៀបធៀប។ ឱ្យសិស្សបំពេញល្បះដូចខាងក្រោមៈ
  "Life is like a ________, because __________."
- ជំរុញឱ្យសិស្សសរសេរកំណាព្យ។

៤.២.១០. សំបុត្រ (Letters)

សិស្សសរសេរសំបុត្រជាលក្ខណៈក្រៅផ្លូវការទៅកាន់មិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ ហើយសំបុត្រទាំងនោះអាចសរសេរពីប្រធានបទណាក៏បាន។ សិស្សអាចផ្លាស់ប្តូរសំបុត្រគ្នាទៅវិញទៅមក (អាចប្តូរជាមួយសិស្សនៅក្នុងថ្នាក់ ឬ សិស្សដទៃទៀត) អំពីប្រធានបទពាក់ព័ន្ធនឹងការរៀនក្នុងថ្នាក់ ឬពាក់ព័ន្ធជីវិតរស់នៅជាក់ស្តែងរបស់ពួកគេ ឬពាក់ព័ន្ធនឹងសាលា រៀន។

៤.២.១១. ការបោះពុម្ព (Publications)

សិស្សមិនត្រឹមតែអាចចូលរួមជាមួយមិត្តភក្តិ ធ្វើកិច្ចការបោះពុម្ពស្នាដៃនិពន្ធរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក្លឹបព្រឹត្តិបត្រសាលារៀនអាចជួយមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ ក្នុងការបង្កើនបំណិនភាសាអង់គ្លេស។ ព្រឹត្តិបត្រសាលាគួរបញ្ចូលស្នាដៃនិពន្ធបែបច្នៃប្រឌិត បំណកស្រាយបែបរូបភាព ឬសេចក្តីជូនដំណឹងពីព្រឹត្តិការណ៍សហគមន៍ដែលនឹងគ្រោងធ្វើ នាពេលខាងមុខ។ នៅពេលបង្កើតព្រឹត្តិបត្រ ការផ្តល់បរិយាកាសឱ្យសិស្សធ្វើការច្នៃប្រឌិតគឺមានសារៈសំខាន់ណាស់។ ការបង្កើតចំណងជើង និងប្លង់ព្រឹត្តិបត្រដោយខ្លួនឯងជំរុញឱ្យពួកគេមានភាពម្ចាស់ការ។ ព្រឹត្តិបត្រសាលារៀនផ្តល់ជាវេទិកាសម្រាប់សិស្សផ្សព្វផ្សាយការងាររបស់ពួកគេយ៉ាងទៀងទាត់ពេញមួយឆ្នាំសិក្សា។

ជម្រើសមួយទៀតក្នុងការបោះពុម្ពព្រឹត្តិបត្រ គឺការបោះពុម្ពសំណៃច្នៃប្រឌិតរបស់សមាជិកក្លឹបនៅចុងត្រីមាស។ សិស្សអាចជ្រើសរើសលទ្ធផលកិច្ចការ ដែលពួកគេមានមោទនភាពបំផុត ដែលចង់ចែករំលែកទៅឱ្យមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ។ លទ្ធផលចុងក្រោយអាចរក្សាទុកនៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬបន្ទប់ក្លឹបមុខវិជ្ជាដើម្បីឱ្យសិស្សផ្សេងទៀតបានអាច និងយល់ពីតម្លៃស្នាដៃ។

៤.២.១២. ដំណើរទស្សនកិច្ចឆ្លុះបញ្ចាំង (Reflective Field Trips)

ក្លឹបភាសាអង់គ្លេសអាចធ្វើដំណើរទៅកាន់ទីកន្លែង ដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ណាមួយនៅក្នុងមូលដ្ឋាន ដើម្បីជាសកម្មភាពមួយបណ្តុះគំនិតសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត (ឧទាហរណ៍៖ ប្រាសាទបុរាណ ទឹកជ្រោះ ឆ្នេរសមុទ្រ វាលខ្សាច់ ភ្នំ និងព្រៃ។ល។) សិស្សអាចសរសេរអំពីបទពិសោធ ដែលពួកគេជួបប្រទះជាទម្រង់បែបទិនានុប្បវត្តិ កំណាព្យ ប្រវត្តិផ្ទាល់ខ្លួន។ល។

៤.២.១៣. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ

ការប្រជុំនេះអាចធ្វើឡើងបែបជាការធ្វើទស្សនកិច្ចទៅកាន់មូលដ្ឋាន ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងនូវបរិយាកាសល្អពីអ្វីដែលបាន កើតឡើងនៅក្នុងក្លឹបរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ សិស្សអាចចំណាយពេលដើម្បីអាននូវអ្វីដែលពួកគេពេញចិត្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ក្នុងរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចចំណាយពេលដើម្បីរៀបចំការវាយតម្លៃខ្លីៗទៅលើក្លឹប ដើម្បីកែលម្អសម្រាប់ឆ្នាំក្រោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស

សេចក្តីណែនាំ

ការចូលរួមក្លឹបភាសាអង់គ្លេស គឺជាឱកាសមួយក្នុងការគិត តាមរយៈសកម្មភាពសំណេរច្នៃប្រឌិត។ នេះគឺជាចំណុចសំខាន់មួយចំនួនដែលអ្នកគួរតែដឹង នៅមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវចូលរួមក្លឹប ឬមិនចូលរួម។

- <u>**វត្ថុបំណង៖**</u> ផ្តល់បរិយាកាសវិជ្ជមាន និងគ្មានការគំរាមកំហែងចំពោះការអភិវឌ្ឍបំណិនភាសាអង់គ្លេស។
- <u>**សកម្មភាព៖**</u> ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ការសរសេរកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ ការពិភាក្សាក្រុមអំពីរឿងប្រលោមលោក ទំនើបៗ ការបោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទការសែត ការនិពន្ធកំណាព្យ។ល។
- <u>**ការវាយតម្លៃ៖**</u> ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានអញ្ជើញឱ្យធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។
- <u>**ការចូលរួម៖**</u> សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។
- <u>**ការប្រជុំ៖**</u> ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់(ប្រហែល២ដង/សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពបានគ្រោង ទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។

សំណួរ

ចូរបញ្ជាក់នូវចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នកក្នុងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធ ដោយគូសញ្ញា (✓) នៅក្នុងប្រអប់តែមួយក្នុងចំណោមប្រអប់ទាំងអស់ខាងក្រោម៖

- ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបភាសាអង់គ្លេសនេះសោះ។
- ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបភាសាអង់គ្លេសប៉ុន្តែខ្ញុំមិនច្បាស់ថា ខ្ញុំមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់វាឬ យ៉ាងណាទេ។
- ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបភាសាអង់គ្លេសណាស់ ហើយខ្ញុំច្បាស់ថាខ្ញុំនឹងមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ សម្រាប់វា។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ២៖ បំណែងចែកភារកិច្ច

១. ប្រធាន៖

- រៀបចំការប្រជុំក្លឹប
- សម្របសម្រួលរៀបចំរបៀបវារៈសម្រាប់ការប្រជុំនីមួយៗ
- សម្របសម្រួលការប្រជុំ
- ធានាថាកន្លែងប្រជុំអាចប្រើប្រាស់បាន ដោយធ្វើការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងសមាជិកក្លឹប និងគណៈកម្មការមធ្យមសិក្សាសាលាធនធាន
- តាមដានការអនុវត្តផែនការសកម្មភាពក្រុម
- រាយការណ៍អំពីបញ្ហាដល់គ្រូដែលទទួលខុសត្រូវក្លឹប ប្រសិនបើមាន។

២. អនុប្រធាន

- បំពេញតួនាទីជាប្រធាន នៅពេលប្រធានអវត្តមាន
- ជួយសម្របសម្រួលការប្រជុំ
- សរសេរកំណត់ហេតុប្រជុំ។

៣. ហេរញ្ញិក

- ទទួលខុសត្រូវចំពោះថវិកាដែលបានផ្តល់ឱ្យដោយគ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹប សម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗរួមមាន ការស្នើទិញសម្ភារសម្រាប់ការតាំងពិព័រណ៍ ការចុះតាមមូលដ្ឋាន។ល។
- ថែរក្សាទុកកំណត់ត្រាថវិកាទាំងអស់ពេលដែលបានទទួលពីគ្រូដឹកនាំក្លឹប
- រៀបចំសំណើរ ឬចំណាយតាមការណែនាំរបស់គ្រូដឹកនាំក្លឹប។

៤. ប្រធានក្រុម

- ផ្តល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំដល់ក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមតំណាងក្រុមជូនទៅប្រធានក្លឹប ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹប
- ផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹបដល់សមាជិកក្រុម។

គ្រូដឹកនាំក្លឹប៖

- ផ្តល់ការណែនាំទូទៅពីគោលការណ៍ក្លឹបក្នុងការរៀបចំផែនការប្រជុំ ដឹកនាំការប្រជុំ ជ្រើសរើសប្រធានផ្នែក ក្លឹប ប្រធានផ្នែកក្លឹបអាចធ្វើការងារជាច្រើនបានដោយខ្លួនរបស់គេ។
- ផ្តល់ការគាំទ្របច្ចេកទេសអំពីបញ្ហាទាក់ទងនឹងក្លឹបសិល្បៈ (សម្របសម្រួលសម្ភាររូបវន្ត និងសកម្មភាពតាមដានដំណើរឧបករណ៍សំឡេង)
- ភាពជាតំណាងចំពោះក្លឹបទៅកាន់គណៈកម្មការសាលាមធ្យមសិក្សាធនធានក្នុងពេលដំណើរការថវិកា
- សម្របសម្រួលសកម្មភាពរួមមាន ផែនការ និងសមិទ្ធផលដែលបានបង្កើតឡើង

- សម្របសម្រួលរវាងសមាគមក្លឹប និងរដ្ឋបាលសាលា សម្រាប់គោលបំណងនានាដែលមានក្នុងបណ្ណាល័យនៅពេលមានកិច្ចប្រជុំ។ល។
- ត្រួតពិនិត្យធនធានថវិការបស់ក្លឹប

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៣៖ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី ១៖

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												

ត្រីមាសទី ២៖

សកម្មភាព	កុម្ភៈ				មីនា				មេសា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												

11.												
12.												
13.												
14.												

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន

ការចំណាយ	រូបមន្ត	ចំនួនថវិកា
១.ក្រដាសផ្ទាំងធំ	១គីឡូក្រាម x ៨០០០៛/គីឡូក្រាម	៨០០០៛
២.ហ្វឺតសរសេរក្តារខៀន	២ ប្រអប់ x ១០០០០៛/ប្រអប់	២០០០០៛
៣.ក្រដាសពណ៌	២ រ៉ាម x ១៦០០០៛/រ៉ាម	៣២០០០៛
៤.ការបោះពុម្ពសំណេរ	--	៤០០០០៛
៥.ការទស្សនកិច្ច #1៖ អាហារថ្ងៃត្រង់៖ រថយន្តឈ្នួល៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប៖	 ១៥ នាក់ x ៤០០០៛/ នាក់ ១០០០០០៛/ថ្ងៃ x 1 ថ្ងៃ 1 គ្រឿង x ៣២០០០៛	 ៦០០០០៛ ១០០០០០៛ ៣២០០០៛ ១៩២០០០៛
៦.ការទស្សនកិច្ច #2៖ អាហារថ្ងៃត្រង់៖ រថយន្តឈ្នួល៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប៖	 ១៥ នាក់ x ៤០០០៛/នាក់ ១០០០០០៛/ ថ្ងៃ x ១ ថ្ងៃ ១ គ្រឿង x ៣២០០០៛	 ៦០០០០៛ ១០០០០០៛ ៣២០០០៛ ១៩២០០០៛
សរុប		**៤៨៤០០០៛**