

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ

ពេលវេលា

ឯកសារជំនួយគ្រួសារ

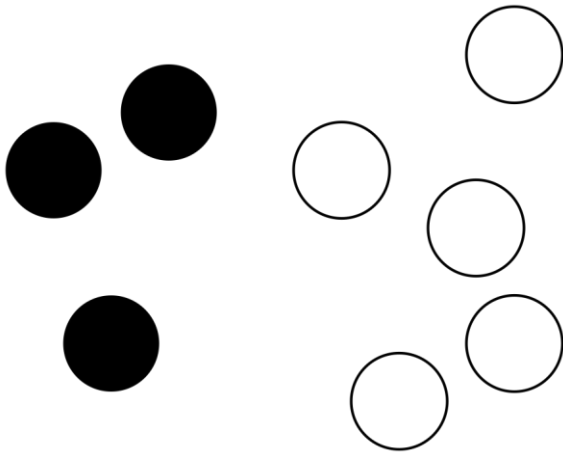
យល់ដឹងអំពីការបូក និងការដក

នៅក្នុងវគ្គនេះ សិស្សភ្ជាប់ការរាប់ទៅនឹងការបូក ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហារឿងបូក និងដកជាមួយលេខ 10 ។

ផ្នែក A: រាប់ដើម្បីបូក និងដក

ក្នុងផ្នែកនេះ សិស្សត្រូវបានណែនាំឱ្យបូកបញ្ចូលជាការរាប់ចំនួនវត្ថុសរុបជាពីរក្រុម។ ភាសា "បូក" "ដាក់បញ្ចូលគ្នា" "ដក" និង "យកចេញ" ត្រូវបានប្រើនៅទូទាំងផ្នែក។

សិស្សរាប់រូបភាពក្នុងទម្រង់រាយប៉ាយជាលើកដំបូង ដោយទទួលស្គាល់ពីតម្រូវការដើម្បីតាមដានរូបភាពដែលពួកគេបានរាប់។ ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចរាប់ចំណុចខ្មៅទាំងអស់ជាមុន ហើយបន្ទាប់មកចំណុចស ឬពួកគេអាចរាប់ចំណុចខ្មៅ និងចំណុចសជាមួយគ្នាក៏បាន។



សិស្សអាចដកចំណុចចោលដោយសារពួកគេរាប់ដើម្បីតាមដានចំណុចដែលពួកគេបានរាប់។ សិស្សយល់ថា ទោះបីជាពួកគេអាចរាប់រូបភាពតាមដំណើរដាច់ដាច់គ្នាក៏ដោយ ក៏ពួកគេមកដល់ចំនួនសរុបដូចគ្នា។

ផ្នែក B: ការតាង និងដោះស្រាយបញ្ហារឿង

នៅក្នុងផ្នែកនេះ សិស្សតាង និងដោះស្រាយបញ្ហារឿង។ ការងារនេះចាប់ផ្តើមបន្តិចម្តងៗ ដោយមានសិស្សបង្ហាញ ហើយបន្ទាប់មកតាងបញ្ហារឿងដែលមិនមានសំណួរនៅក្នុងនោះដូចជា:

មានសិស្ស 5 នាក់លោតអន្ទាក់ពេលសម្រាក។ សិស្ស 2 នាក់ទៀតចេញមកលេងជាមួយពួកគេ។

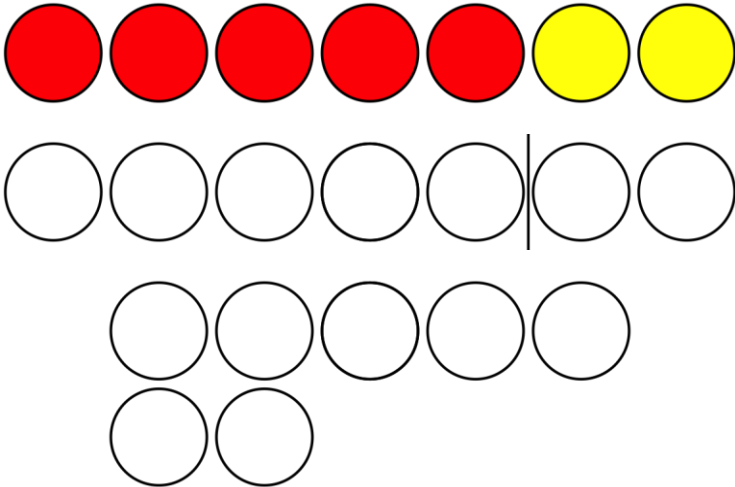
បញ្ហារឿងដែលមិនមានសំណួរ លើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យគិតអំពីបរិបទ និងសកម្មភាពនៅក្នុងបញ្ហារឿងដោយមិនមានសម្ពាធផ្លូវអារម្មណ៍ ឬប្រញាប់ប្រញាល់ដោះស្រាយបញ្ហា។ នៅទីបំផុត សិស្សឆ្លើយសំណួរដូចជា "តើមានសិស្សប៉ុន្មាននាក់កំពុងលោតអន្ទាក់ឥឡូវនេះ?" អំពីរឿង។

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ

ពេលវេលា

សិស្សតាងបញ្ហារឿងជាមួយវត្ថុ ឧបករណ៍គណិតវិទ្យា គំនូរ និងលេខ។ ពួកគេអាចតាងបញ្ហារឿងនីមួយៗតាមរបៀបណាក៏ដោយដែលសមហេតុផលសម្រាប់ពួកគេ។ អ្វីដែលសំខាន់គឺសម្រាប់សិស្សអាចពន្យល់ពីរបៀបដែលគំណាងរបស់ពួកគេផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងរឿង។ ខណៈពេលដែលសិស្សមិនតម្រូវឱ្យបង្កើតគំនូរតាមវិធីជាក់លាក់មួយ ពួកគេកត់សំគាល់ថាគំនូរដែលបានរៀបចំធ្វើឱ្យវាកាន់តែងាយស្រួលក្នុងការមើលពីរបៀបដែលគំនូរត្រូវគ្នានឹងបញ្ហារឿង។ ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចប្រើដ្យាក្រាមណាមួយក្នុងចំណោមទាំងនេះ ដើម្បីគំណាងឱ្យរឿងដែលត្រូវនឹងកន្សោម $5 + 2$ ។



ផ្នែក C: កន្សោមបូក និងដក

នៅក្នុងផ្នែកនេះ សិស្សធ្វើការជាមួយកន្សោមជាលើកដំបូង។ ពួកគេផ្សារផ្គុំកន្សោមទៅនឹងបញ្ហារឿង និងគំនូរ។ សិស្សពន្យល់ពីមូលហេតុដែលកន្សោមមួយត្រូវនឹងបញ្ហា ឬគំនូរដែលបានផ្តល់ឱ្យ។

សិស្សផ្លាស់ប្តូរពីការធ្វើការជាមួយកន្សោមទាក់ទងនឹងបញ្ហារឿង ទៅជាការស្វែងរកតម្លៃសម្រាប់កន្សោម ដោយគ្មានរឿង។ សិស្សអាចបូក ឬដកក្នុងវិធីដែលសមហេតុផលសម្រាប់ពួកគេ រួមទាំងការប្រើម្រាមដៃ វត្ថុ ឬគំនូរ។ តាមរយៈបទពិសោធន៍ដែលសិស្សចាប់ផ្តើមកត់សម្គាល់កំរិតនៅពេលបូក និងដក ដូចជាការបូក 1 ឱ្យលទ្ធផលជាលេខរាប់បន្ទាប់ ហើយបើបូក 0 ឱ្យលទ្ធផលជាលេខដដែល។

សាកល្បងវានៅផ្ទះ!

នៅជិតរក្សាបញ្ជប់ សូមឱ្យសិស្សរបស់អ្នកគូររូបភាពដែលភ្ជាប់នឹងរឿងនេះ៖

- មានសិស្ស 4 នាក់លោតអន្ទាក់ពេលសម្រាក។
- សិស្ស 2 នាក់ទៀតចេញមកលេងជាមួយពួកគេ។

សំណួរដែលអាចមានប្រយោជន៍នៅពេលពួកគេធ្វើការ៖

- ចូរពន្យល់រូបភាពរបស់អ្នកដល់ខ្ញុំ។
- តើមានសិស្សប៉ុន្មាននាក់កំពុងលោតអន្ទាក់នៅទីបញ្ចប់?

ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ

ពេលវេលា

- តើរឿងនេះត្រូវគ្នានឹងកន្សោម $4 + 6$, $6 + 2$ ឬ $4 + 2$ ដែរទេ?
តើអ្នកដឹងដោយរបៀបណា?



© CC BY 2021 Illustrative Mathematics®