

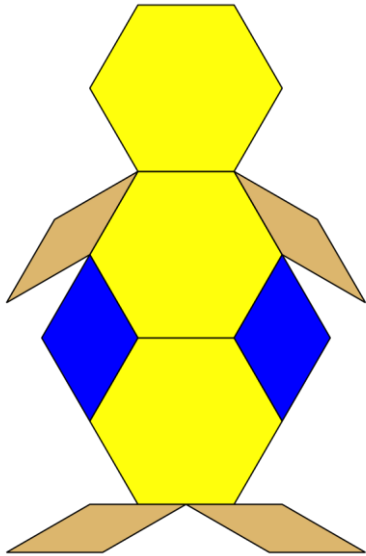
ឯកសារជំនួយគ្រួសារ

រូបរឹងជុំវិញខ្លួនយើង

នៅក្នុងវគ្គនេះ សិស្សកំណត់អត្តសញ្ញាណ ពិពណ៌នា ប្រៀបធៀប និងបង្កើតរូបបីវិមាត្រ។ សិស្សពិនិត្យមើលការរាប់ ការប្តូរ និងដកឡើងវិញ ខណៈពេលដែលធ្វើការជាមួយរូបពីរវិមាត្រដែលដូចគ្នា។ ជាមួយសិស្សយើងសំដៅទៅលើរូបពីរវិមាត្រជារូបសំប៉ែត និងរូបបីវិមាត្រជារូបមានកម្រាស់

ផ្នែក A: សង់ ហើយរាប់ជាមួយរូបសំប៉ែត

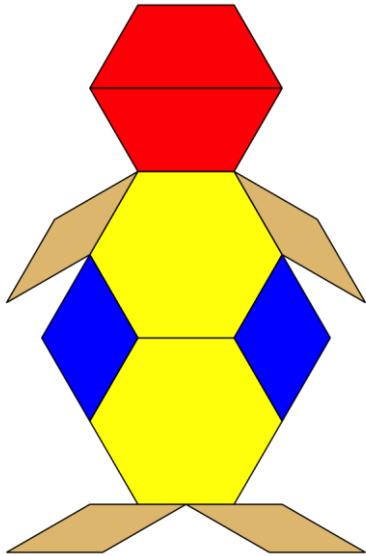
នៅក្នុងផ្នែកនេះ សិស្សពិនិត្យមើលឡើងវិញនូវគោលគំនិតលេខ ខណៈពេលដែលធ្វើការជាមួយប្លុកកំរូ។ សិស្សអនុវត្តការរាប់ ការប្រៀបធៀប និងការសរសេរលេខក៏ដូចជាការដោះស្រាយបញ្ហារឿង នៅពេលដែលពួកគេបំពេញនូវល្បែងផ្គុំប្លុកកំរូដែលពិបាកជាង ដែលអាចត្រូវបានបញ្ចប់ក្នុងវិធីលើសពីមួយ ឧទាហរណ៍៖



ឈ្មោះ:

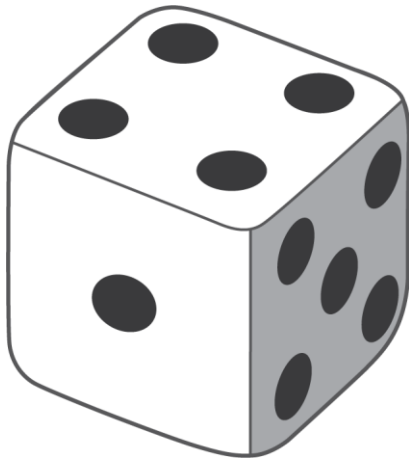
កាលបរិច្ឆេទ

ពេលវេលា



ផ្នែក B: ពិពណ៌នា ប្រៀបធៀប និងបង្កើតរូបមានកម្រាស់

នៅក្នុងផ្នែកនេះ សិស្សត្រូវបានណែនាំអំពីរូបមានកម្រាស់
នៅពេលដែលពួកគេបែងចែករាងរូបសំប៉ែត និងរូបមានកម្រាស់។
សិស្សកំណត់ឧទាហរណ៍នៃរូបមានកម្រាស់នៅក្នុងបរិស្ថានរបស់ពួកគេ និងធ្វើការជាមួយ
រូបប្លុកផ្គុំ រួមទាំងកោណ គូប ស៊ីឡាំង ស្វែរ ពីរ៉ាមីត និងព្រិស្ត។



ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ

ពេលវេលា



ឈ្មោះ:

កាលបរិច្ឆេទ:

ពេលវេលា:



ខណៈពេលដែលសិស្សត្រូវបានណែនាំឱ្យស្គាល់ឈ្មោះផ្លូវការនៃរូបមានកម្រាស់ សិស្សប្រើកាសាដ្ឋានខ្លួនរបស់ពួកគេដើម្បីពិពណ៌នា និងប្រៀបធៀបរូបទាំងនេះ។ ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចនិយាយថា "បាល់" ដើម្បីសំដៅទៅលើស្វ៊ែរ ហើយអាចប្រៀបធៀប "ចំនុច" នៃពិរ៉ាមីត និង "ខ្សែកោង" នៃកោណ។ សិស្សប្រើសម្ភារៈផ្សេងៗដើម្បីបង្កើតរូបមានកម្រាស់ ហើយទីបំផុតប្រើរូបមានកម្រាស់ ដើម្បីសាងសង់និម្មិតកម្មធំៗ ដូចជាបំប៉ងដើម។

សាកល្បងវានៅផ្ទះ!

នៅជិតចុងបញ្ចប់នៃវគ្គនេះ សូមសុំឱ្យសិស្សរបស់អ្នកលេងល្បែងប្រមូលវត្ថុ ដើម្បីស្វែងរករូបមានកម្រាស់នៅជុំវិញផ្ទះ។

សំណួរដែលអាចមានប្រយោជន៍នៅពេលពួកគេធ្វើការ:

- តើអ្នកអាចរកវត្ថុរាងកោណ គូប ស្វ៊ែរ និងស៊ីឡាំងបានទេ?
- តើអ្នកអាចរកឃើញអ្វីផ្សេងទៀតដែលមានរាងដូចកំប៉ុងនេះទេ?
- តើអ្នកបានរកឃើញ រូបទាំងពីរនេះដូចគ្នាត្រង់ចំណុចណា? ហើយតើវាខុសគ្នាត្រង់ចំណុចណា?
- តើអ្នកអាចស្វែងរកអ្វីដែលអ្នកអាចប្រើដើម្បីបង្កើតកោណបានទេ?

