

# ការប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខ អាចជួយ ការចេះគិតលេខរបស់កូនលោកអ្នក

## ការប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខដើម្បីត្រូវបានដឹងពីលេខចំនួន

នៅពេលក្មេងលេងម៉ាស៊ីនគិតលេខរបស់ខ្លួន ក្មេងចូលចិត្តចង់ដឹង  
នូវអ្វីដែលកើតឡើង នៅពេលគេចុចខ្ទង់ផ្សេងគ្នា។ សូមនិយាយ  
អំពីអ្វីដែលក្មេងបានធ្វើ ដើម្បីផ្តល់សំបូរលេខនៅលើអេក្រង់។

## ការប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខដើម្បីស្រាវជ្រាវរកលំដាប់លេខ

ប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខ ដើម្បីរាប់ចេញលំដាប់លេខទាំងឡាយ។  
រាប់បន្ថែមចំនួន 5 នៅគ្រប់ពេល ត្រូវចុច

$$5 + = = =$$

រាប់បន្ថែមចំនួន 10 នៅគ្រប់ពេល ត្រូវចុច

$$1 0 + = = =$$

សូមកត់សំគាល់ថា ម៉ាស៊ីនគិតលេខចាស់ៗ អាចធ្វើដំណើរការខុសពីនេះ។

សាកល្បងធ្វើយ៉ាងនេះជាមួយកូនលោកអ្នក ហើយមើលលេខ“កើន  
ឡើង”នៅលើអេក្រង់។ ប្រាប់កូនឲ្យលេច ហើយទាយលេខដែលត្រូវ  
ចេញនៅគ្រាប់គ្នាបំប៉ន។ តើកូនលោកអ្នកទាយត្រូវឬទេ។

ក្មេងខ្លះចូលចិត្តនិយាយលេខទាំងឡាយនៅពេលដែលរាប់បង្ហាញនៅ  
លើអេក្រង់ ហើយចូលចិត្តសរសេរលេខទាំងនេះនៅតាមជួរវែងនៅ  
លើក្រដាស។ សួរថា : តើកូនអ្នកមើលឃើញមានលំដាប់មួយឬទេ?

សាកល្បងចាប់ផ្តើមពីលេខណាមួយ ដូចជាលេខ 7 ហើយរាប់បន្ថែម  
នឹងចំនួន 2, 5, 10 ជាដើម។ សាកល្បងរាប់ថយក្រោយដកនឹង  
ចំនួន 10 ចាប់ពីលេខ 1 000 ដោយប្រើខ្ទង់ចុច  $-$  ។

## ការប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខដើម្បីលេងហ្គេម

### វិលទៅកាន់លេខស្មុគ្រវិញ

ប្តូរវេនដើម្បីផ្តល់សំបូរលេខនៃខ្ទង់មួយក្នុងចំណោមខ្ទង់ទាំងពួងនៅក្នុង  
លេខដូចជា 526 ឲ្យទៅជាលេខ 0 នៅក្នុងការគិតលេខតែមួយ។  
ឧទាហរណ៍: ដើម្បីផ្តល់ពីលេខ 2 ទៅលេខ 0 នៅក្នុងលេខ 526  
គេត្រូវដកលេខ 20 ដើម្បីឲ្យបានលេខ 506 ។ រក្សាការធ្វើដូចនេះ  
រហូតទាល់តែអេក្រង់បង្ហាញលេខ 0 ។

### លោកអ្នកអាចជួយកូនលោកអ្នក នៅក្នុងតារាងមេលេខគុណ

សួរថា : តើកូនត្រូវបន្ថែមលេខ 7 ចំនួនប៉ុន្មានដង ដើម្បីឲ្យបានលេខ  
42? តើលេខ 42 មានលេខ 6 ចំនួនប៉ុន្មានដង?

ប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខរបស់លោកអ្នក ដើម្បីត្រូវបានដឹងពីលេខកូន  
បានធ្វើត្រូវឬទេ។

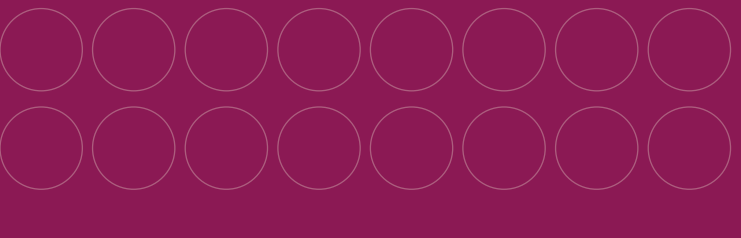


បើលោកអ្នកចង់ដឹងថែមទៀត...

- សូមទាក់ទងសាលាក្នុងតំបន់លោកអ្នក ឬ និយាយជាមួយគ្រូបង្រៀន  
របស់កូនលោកអ្នក
- ផែនការមើលនៅតាមអ៊ីនធឺណិត ហើយប្រើពាក្យគន្លឹះដូចតទៅនេះ  
ដើម្បីស្វែងរកព័ត៌មាន : numeracy, number sense,  
mathematical games, number, chance and data

បណ្ណាល័យព័ត៌មាននេះមាននៅតាមអ៊ីនធឺណិត នៅ :  
[www.dest.gov.au/schools/publications/index.htm](http://www.dest.gov.au/schools/publications/index.htm)  
និង  
[www.gu.edu.au/school/cls/clearinghouse/](http://www.gu.edu.au/school/cls/clearinghouse/)

លោកអ្នកអាចសុំបណ្ណាល័យព័ត៌មាននេះបន្ថែមទៀត ពី :  
The Clearinghouse for National Literacy and Numeracy  
Research តាមទូរស័ព្ទលេខ 07 3875 5703



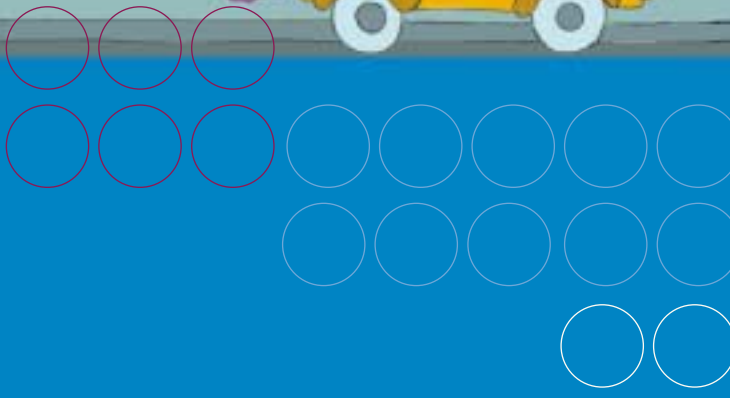
រដ្ឋាភិបាលអូស្ត្រាលីបន្តផ្តល់ការគាំទ្រដល់បណ្ណាល័យព័ត៌មាននេះ ដើម្បីជាផ្នែកនៃការប្តូរផ្លាស់ប្តូរក្នុងការកែលម្អ  
លទ្ធផលនៃការចេះគិតលេខ សំរាប់សិស្សទាំងអស់។



ថ្នាក់មធ្យមទាំងឡាយ នៅបឋមសិក្សា

# ការចេះគិតលេខ : គ្រួសារដោះស្រាយកិច្ចការនេះរួមគ្នា

មានទិកាសនៅគ្រប់ទីកន្លែងទាំងអស់



# តើយើងចង់និយាយពីអ្វីទៅ អំពីការចេះ គិតលេខនោះ?

កុមារបង្កើតជំនាញការចេះគិតលេខនៅពេលគេប្រើគំនិតគណិតសាស្ត្រ នៅក្នុងស្ថានភាពការណ៍រាល់ថ្ងៃរបស់គេ។

គេចាប់ផ្តើមយល់អំពីស្ថានភាពការណ៍ទាំងនេះ ដោយស្មារតីសំណួរនានា ដូចជា :

- ចំនួនប៉ុន្មាន?
- តើវាត្រូវឬសក្តិសមឬទេ?
- តើវាជិតឬឆ្ងាយណា?
- តើវាមានចំនួនប៉ុន្មាន?
- តើវាជិតទាំងជាតិមានដែរឬទេ?
- តើវាមានចំនួនគ្រប់គ្រាន់ឬទេ?



# តើគ្រួសារអាចជួយបានឬទេ? អាចជួយបាន!

លោកអ្នកអាចមានអារម្មណ៍ថា គណិតសាស្ត្រដែលក្មេងរៀននៅឯសាលា មានលក្ខណៈខុសគ្នាពីរបៀបដែលលោកអ្នកបានរៀនកាលពីនៅតូច ឬថា គណិតសាស្ត្រមិនមែនជាមុខវិជ្ជាស្រាវជ្រាវរបស់លោកអ្នកទេ។ យ៉ាងណាមិញ លោកអ្នកនៅតែអាចជួយកូនលោកអ្នកតាមវិធីច្រើនយ៉ាងដែរ។

ព័ត៌មានទៅនេះ នឹងផ្តល់មតិជូនលោកអ្នកដើម្បីជួយក្មេងឲ្យរៀនសូត្រ និងវិភាគយកក្នុងការប្រើគំនិតគណិតសាស្ត្ររបស់ខ្លួន នៅក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ។

# គ្រួសារអាចជួយ ដោយ :

ឆ្លើយតបទៅនឹងគំនិតរបស់កូន ដោយ . . .

- ស្តាប់និយាយជាមួយកូន អំពីតម្លៃ ការណែនាំសំរាប់ធ្វើវត្ថុនានា និងរូបរាងនៃសំភារៈដែលកូនកំពុងប្រើ
- សួរសំណួរនានា ដូចជា :



- ហេតុអ្វីបានជា...?
- តើអ្វីទៅដែលនឹងកើតមានឡើងទៀត...?
- តើកូនដឹងយ៉ាងនោះតាមរបៀបណា?

# ចង្អុលបង្ហាញ ...

- ថា តើវាដាច់ខាតមានសារៈសំខាន់យ៉ាងណាដែរ នៅពេលប្រើវិធីផ្សំគ្រឿង គ្រៅធ្វើម្ហូប ឬ នៅពេលធ្វើតាមការណែនាំដើម្បីធ្វើឬសាងសង់អ្វីមួយ
- # រកមើលទិកាសដែលក្មេងអាច...
- រើសយកចេញពីសំភារៈផ្សេងៗដែលមានរូបរាងនិងទំហំខុសៗគ្នា សំរាប់លេងហ្គេម និងសំរាប់ធ្វើវត្ថុទាំងពួងដើម្បីលេង
  - រៀបតាមប្រភេទ និងរៀបចំវត្ថុទាំងឡាយ ដូចជា : ការសន្សំបំណុលរូបភាពសំរាប់ដោះដូរគ្នា, កាក់, ហ្គេម, CD, វីដេអូ ជាដើម
  - ចូលរួមក្នុងការធ្វើផែនការនិងរៀបចំធ្វើដោយខ្លួនឯងផ្ទាល់នូវផ្ទះតូចសំរាប់ក្មេងលេង, គ្រឿងតុទូ និង ឡាន សំរាប់ប្រើនៅក្នុងហ្គេមរបស់ខ្លួន

# តើគ្រួសារនិងសាលា អាចធ្វើការរួមគ្នា តាមវិធីណា?

**និយាយ** ជាមួយគ្រូបង្រៀនរបស់កូនលោកអ្នក អំពីការរៀនគិតលេខនៅឯផ្ទះ និងនៅឯសាលា ហើយនិយាយជាមួយគ្រូបង្រៀន អំពីការប្តូរមូលដ្ឋានមួយដែលលោកអ្នកមាន។

**សួរ** គ្រូបង្រៀនអំពីរបៀបដែលលោកអ្នកអាចជួយនៅឯផ្ទះ នូវកម្មវិធីគណិតសាស្ត្រដែលបង្ហាត់នៅសាលា។

**ជួយ** កូនលោកអ្នកឲ្យរីករាយនឹងគណិតសាស្ត្រដែលគេរៀននៅឯសាលា ដោយនិយាយសរសើរកិច្ចការដែលកូនយកមកផ្ទះ។

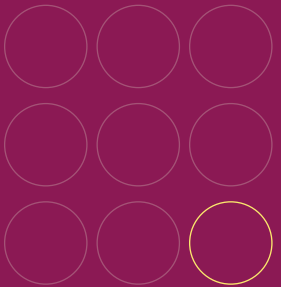


**គាំទ្រ** គ្រូបង្រៀន/សាលា ដោយទៅចូលរួមនៅក្នុងអង្គប្រជុំមាតាបិតា ហើយចំណាយពេលប្តូរផ្តល់ជំនួយរបស់លោកអ្នកដោយស្ម័គ្រចិត្ត។

**ស្វែងរកមើល** របៀបដែលការបង្ហាត់គណិតសាស្ត្របានកែប្រែចាប់តាំងពីពេលដែលលោកអ្នកបានរៀននៅឯសាលា។

**ស្វែងរកមើល** របៀបដែលកូនលោកអ្នកប្រើម៉ាស៊ីនគិតលេខនៅឯសាលា។

**ជួយ** កូនលោកអ្នកគ្រោងចំនួនទឹកប្រាក់ដែលគេនឹងត្រូវការដើម្បីទិញអាហារថ្ងៃត្រង់របស់ខ្លួន ឬ ដំណើរចេញទៅក្រៅរបស់សាលា។ ឧទាហរណ៍: ឲ្យកូនសរសេរចំនួនទឹកប្រាក់នៅលើស្រោមសំបុត្រ និងលិខិតបញ្ជាទិញ។ សុំឲ្យកូនរកមើលថា តើគេមានប្រាក់ត្រឹមត្រូវឬទេ ឬក៏គេសង្ឃឹមទទួលបានប្រាក់អាចមកវិញ ចំនួនប៉ុន្មាន?







### បញ្ជីបិទនៅលើទូទឹកកក

ជំរុញទឹកចិត្តកូនលោកអ្នកឲ្យសួរសំណួរដូចជាសំណួរទាំងនេះ ដើម្បីជួយគេឲ្យយល់ស្ថានភាពរឿងរាល់ថ្ងៃ...

- តើមានប៉ុន្មាន?
- តើនឹងមានគ្រប់គ្រាន់ទេ?
- តើវាមានទំហំប៉ុណ្ណាទៅ?
- តើខ្ញុំត្រូវទៅផ្លូវមួយណា?
- តើអ្វីទៅដែលប្រហែលជាកើតឡើង បើ...?
- តើវាទំនងជាកើតមានឡើងដែរឬទេ?
- តើវាត្រូវបួសក្តីសមឬទេ?
- តើកូនឯងដឹងកិច្ចការនោះ តាមរបៀបយ៉ាងណា?
- តើកូនរិះរកចម្លើយតាមវិធីណា?
- ចំនួនប៉ុន្មាន?



### បញ្ជីបិទនៅលើទូទឹកកក

ជំរុញទឹកចិត្តកូនលោកអ្នកឲ្យសួរសំណួរដូចជាសំណួរទាំងនេះ ដើម្បីជួយគេឲ្យយល់ស្ថានភាពរឿងរាល់ថ្ងៃ...

- តើមានប៉ុន្មាន?
- តើនឹងមានគ្រប់គ្រាន់ទេ?
- តើវាមានទំហំប៉ុណ្ណាទៅ?
- តើខ្ញុំត្រូវទៅផ្លូវមួយណា?
- តើអ្វីទៅដែលប្រហែលជាកើតឡើង បើ...?
- តើវាទំនងជាកើតមានឡើងដែរឬទេ?
- តើវាត្រូវបួសក្តីសមឬទេ?
- តើកូនឯងដឹងកិច្ចការនោះ តាមរបៀបយ៉ាងណា?
- តើកូនរិះរកចម្លើយតាមវិធីណា?
- ចំនួនប៉ុន្មាន?



### បញ្ជីបិទនៅលើទូទឹកកក

ជំរុញទឹកចិត្តកូនលោកអ្នកឲ្យសួរសំណួរដូចជាសំណួរទាំងនេះ ដើម្បីជួយគេឲ្យយល់ស្ថានភាពរឿងរាល់ថ្ងៃ...

- តើមានប៉ុន្មាន?
- តើនឹងមានគ្រប់គ្រាន់ទេ?
- តើវាមានទំហំប៉ុណ្ណាទៅ?
- តើខ្ញុំត្រូវទៅផ្លូវមួយណា?
- តើអ្វីទៅដែលប្រហែលជាកើតឡើង បើ...?
- តើវាទំនងជាកើតមានឡើងដែរឬទេ?
- តើវាត្រូវបួសក្តីសមឬទេ?
- តើកូនឯងដឹងកិច្ចការនោះ តាមរបៀបយ៉ាងណា?
- តើកូនរិះរកចម្លើយតាមវិធីណា?
- ចំនួនប៉ុន្មាន?

