အခန်း(၄) သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းကားလာစေရန်ပံ့ပိုးပေးခြင်း

အခန်းရည်ရွယ်ချက်

သူငယ်တန်းကလေးများသင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန်အတွက် ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းနှင့် ကစားခြင်းဖြင့် သင်ယူနည်းများကို အသုံးပြုပြီး ကူညီပံ့ပိုးပေးသည်။

အခန်း(၄)တွင် လေ့လာသင်ယူရမည့်အကြောင်းအရာများ

- သူငယ်တန်းကလေးများ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် အသုံးပြုသင့်သည့် ချဉ်းကပ်နည်းများ
- သူငယ်တန်းကလေးများ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် အသုံးပြုသင့်သည့် ကစားနည်းများ
- သူငယ်တန်းကလေးများ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် ကူညီပံ့ပိုးပေးသည့် နည်းလမ်းများ

အခန်း(၄)ကို လေ့လာသင်ယူပြီးနောက်

သူငယ်တန်းကလေးများအား ထက်သန်တက်ကြွသော သင်ယူမှုပိုမိုဖြစ်ထွန်းလာစေရန်အတွက် ပံ့ပိုးကူညီပေးနိုင်မည်။

အပိုင်း ၁။ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုကိုဖြစ်ထွန်းလာစေရန်ပံ့ပိုးပေးခြင်း

စဉ်းစားပါ။

- ➢ အခန်း(၂)တွင် ကလေးဖွံ့ဖြိုးမှုနှင့် သင်ယူမှုအကြောင်းကို လေ့လာခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။ ကလေးတွေ ဘယ်လိုဖွံ့ဖြိုးလာပြီး ဘယ်လိုသင်ယူကြသည်ကို ပြန်လည်စဉ်းစားပါ။
- ➢ သူငယ်တန်းကလေးများအား သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းစေရန် ကူညီပံ့ပိုးပေးတယ်ဆိုတာ ဘယ်လိုနားလည်သလဲ။

ဖတ်ပါ။

ကလေးများသည် ကျောင်းနေအရွယ်မရောက်မီမှာပင် ဖွံ့ဖြိုးမှုနယ်ပယ်တစ်ခုချင်းအလိုက် စွမ်းဆောင်ရည်များစွာ ရရှိနေပြီဖြစ်သည်။ ဤဖွံ့ဖြိုးမှုသည် ကလေးတိုင်းအတွက် သဘာဝ အလျောက် ဖြစ်ပေါ်လာပြီး အသက်အရွယ်အလိုက် ကလေးများ၏ ဖွံ့ဖြိုးမှုအဆင့်အတွက် သင့်လျော်သော နည်းလမ်းအမျိုးမျိုးဖြင့် ပါဝင်လုပ်ဆောင်ကြသည်။

DBE BOX

ကလေးများသည် ကျောင်းနေအရွယ်သို့ရောက်သည်နှင့် အသက်အရွယ်အလိုက် **'ဖွံ့ဖြိုးမှုအဆင့်'** အသစ်များ ဆက်လက်ဖြစ်ပေါ်နေသည်။ ကလေးအားလုံး ဘက်စုံဖွံ့ဖြိုးရန်မှာ ၎င်းတို့ကို ကောင်းစွာဖွံ့ဖြိုးစေသည့် လုံခြုံစိတ်ချပြီး လှုံ့ဆော်မှုပေးသောပတ်ဝန်းကျင်ကို ဆက်လက်လိုအပ်နေမည်ဖြစ်သည်။ ကလေးများသည် ဖွံ့ဖြိုးမှုနယ်ပယ်အားလုံးကိုအားပေးသော လုပ်ငန်းများတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်ရန်နှင့် **'ဖွံ့ဖြိုးမှုအဆင့်'** အတွက် သင့်လျော်သော နည်းလမ်းအမျိုးမျိုးဖြင့် ပါဝင်လုပ်ဆောင်ရန်မှာလည်း ဆက်လက်လိုအပ်နေသည်။ ထို့ကြောင့် ကလေးများသည် ကျောင်းသားများအဖြစ် ကျောင်းသို့ရောက်လာသည့်အခါ ဤလိုအပ်ချက်များသည် ကျောင်းသားများ၏ သင်ယူမှုလိုအပ်ချက်များဖြစ်လာပါသည်။ ဆရာများအနေနှင့် ကျောင်းချိန်အတွင်း ဤလိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးရန် တာဝန်ရှိလာပါသည်။

ကလေးများအား ၎င်းတို့၏အသက်နှင့် ဖွံ့ဖြိုးမှုအဆင့်အလိုက် မွေးစအရွယ်မှစ၍ရှိရမည့် အသိနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများရှိသော စွမ်းရည်ရှိလူသားများအဖြစ် လက်ခံထားပြီး လူကြီးများအနေဖြင့် ၎င်းတို့၏သင်ယူမှုနှင့် ဖွံ့ဖြိုးမှုအတွက် ကူညီပံ့ပိုးပေးရန်သာလိုအပ်ပါသည်။ ကူညီပံ့ပိုးခြင်း ဆိုသည်မှာ ကလေးကဘာတွေသိသလဲ၊ ဘာတွေလုပ်နိုင်သလဲဟူသော အချက်အပေါ် အလေးအနက်ထားပြီး နောက်ထပ် ဖွံ့ဖြိုးရန်နှင့် သင်ယူနိုင်ရန် လွယ်ကူအောင်ပြုလုပ်ပေးခြင်းဖြစ်ပါသည်။

ပြည်ထောင်စုသမ္မတမြန်မာနိုင်ငံတော်၏ မြန်မာ့ရှေးဦးကလေးသူငယ်ပြုစုပျိုးထောင်ရေးနှင့် ဖွံ့ဖြိုးရေးမူဝါဒတွင် (၅)နှစ်မှ (၈)နှစ်အရွယ် ကလေးများအတွက် အကူးအပြောင်း၊ သူငယ်တန်းနှင့် မူလတန်း အောက်ဆင့် ပညာရေးလုပ်ငန်းများနှင့်ပတ်သက်ပြီး ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းများ၊ ကလေးများသဘာဝ နှင့်အညီ ၎င်းတို့ကိုယ်တိုင် တက်ကြွစွာပါဝင်သင်ယူသော နည်းများ၊ ကစားခြင်းဖြင့် သင်ယူနည်းများကို အသုံးပြုရန် မူဝါဒဆိုင်ရာ မဟာဗျူဟာတစ်ရပ်အဖြစ် ဖော်ပြထားပါသည်။

သို့ဖြစ်၍ ထိုဥပဒေနှင့် မူဝါဒအရ ဆရာများအနေဖြင့် သူငယ်တန်းကလေးများ၏ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှု ဖြစ်ထွန်းလာစေရန် ကူညီပေးရန်လိုအပ်လာပါသည်။

အပိုင်း ၂။ ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်း

စဉ်းစားပါ။

- သူငယ်တန်းကလေးများ၏ သင်ယူမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် မည်သည့်နည်းလမ်းများဖြင့် ကူညီပံ့ပိုးပေးသင့်သလဲ။

ဖတ်ပါ။

သူငယ်တန်းသင်ရိုးညွှန်းတမ်းအသစ်ကိုအကောင်အထည်ဖော်သည့်အခါ–

– ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်း
– ကစားခြင်းဖြင့်သင်ယူနည်းများစသော ချဉ်းကပ်နည်းများဖြင့် စီစဉ်ဆောင်ရွက်ထားပါသည်။

DBE BOX

ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်း

ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းသည် သမားရိုးကျသင်ကြားနည်းများကဲ့သို့ ဘာသာရပ်နှင့် ဆရာကိုအဓိကမထားဘဲ သင်ယူသူကလေးကိုသာအဓိကထား၍သင်ကြားပေးသောချဉ်းကပ်နည်းဖြစ်သည်။ ကလေးတစ်ဦးချင်းစီ၏ အသက်အရွယ်၊ ရင့်ကျက်မှုအနေအထား၊ နောက်ခံအခြေအနေ၊ အတွေ့အကြုံ၊ ၎င်းတို့၏လိုအပ်ချက်၊ စိတ်ဝင်စားမှုစသည်တို့ကို အလေးထား ထည့်သွင်းစဉ်းစားကာ ကလေးအတွက် အကောင်းဆုံးဖြစ်စေမည့်အကြောင်းအရာများ၊ သင်ယူမှုနည်းလမ်းများ၊ သင်ယူရာတွင် အသုံးပြုမည့်ပစ္စည်း၊ သင်ယူရမည့်ပတ်ဝန်းကျင်စသည်တို့ကို လိုက်လျောညီထွေစွာ စီစဉ်ပြီးသင်ကြားပေးသည့်နည်းဖြစ်သည်။

ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းတွင် ဆရာက ကလေး၏လိုအပ်ချက်ကိုသိရှိပြီး ကလေး၏ သင်ယူမှုလုပ်ငန်းများကို ကူညီပံ့ပိုးပေးသူဖြစ်ရမည်။ ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းကို အသုံးပြုခြင်းဖြင့် ကလေးကိုယ်တိုင်ပါဝင်လုပ်ဆောင်ခွင့် ပိုမိုရရှိစေပြီး မိမိကိုယ်ကိုယုံကြည်မှုရရှိစေသည်။ ကလေးများအတွက် အခြေခံအားဖြင့်လိုအပ်သော ပူးပေါင်းလုပ်ဆောင်တတ်ခြင်း၊ စဉ်းစားတွေးခေါ်တတ်ခြင်း၊ စူးစမ်းလေ့လာတတ်ခြင်း၊ ကြောင်းကျိုးဆက်စပ် စဉ်းစားတတ်ခြင်းစသည့် အရည်အချင်းများဖွံ့ဖြိုးလာစေသည်။

ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းကို အသုံးပြုရာတွင် အောက်ဖော်ပြပါ သင်ယူမှုဆိုင်ရာ အခြေခံသဘောတရားများကို အဓိကအားဖြင့် ထည့်သွင်းစဉ်းစားထားပါသည်-

တက်ကြွစွာသင်ယူခြင်း

ကလေးများသည် သင်ယူမှုလုပ်ငန်းစဉ်တွင် တက်ကြွစွာပါဝင်လုပ်ဆောင်ရင်းဖြင့်သာ အသိပညာအသစ်၊ ကျွမ်းကျင်မှုအသစ်၊ တန်ဖိုးထားမှုအသစ်များကိုရရှိပြီး သင်ယူဖွံ့ဖြိုးလာကြသည်။

တက်ကြွစွာ သင်ယူခြင်းတွင် ကလေးများသည် သင်ယူမှုဖြစ်စဉ်တွင် သိလိုသောအကြောင်းအရာ၊ ဖြေရှင်းလိုသောပြဿနာ၊ အသုံးချလိုသည့် တတ်ကျွမ်းမှုများကို ကိုယ်တိုင်စူး စမ်းလေ့လာ၊ စဉ်းစားတွေးခေါ်၊ လေ့ကျင့်လုပ်ကိုင်ပြီး သင်ယူကြသည့်သဘောဖြစ်သည့်အတွက် ကလေးများ၏ ဆင်ခြင်စဉ်းစားနိုင်စွမ်း၊ ပြဿနာဖြေရှင်းနိုင်စွမ်း၊ ဖန်တီးစိတ်ကူးနိုင်စွမ်း အစရှိသော ဘဝအတွက်အရေးကြီးသည့် စွမ်းရည်များကို ဖွံ့ဖြိုးစေနိုင်ပါသည်။

ကလေးများသည် ကျောင်းသို့ မရောက်လာမီကတည်းက ကြည့်ရှုလေ့လာအတုယူခြင်း၊ ထပ်ကာထပ်ကာလေ့ကျင့်ခြင်း၊ အပြန်အလှန်မေးမြန်းပြောဆိုခြင်း၊ အာရုံငါးပါးအသုံးပြုလျက် စူးစမ်းလေ့လာခြင်း၊သရုပ်ဆောင်ကစားခြင်းစသောသဘာဝအလျောက်သင်ယူနည်းများဖြင့် သင်ယူနေတတ်ပြီးဖြစ်နေပါသည်။ ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းသည် အဆိုပါသဘာဝအလျောက် သင်ယူနည်းများကို စာသင်ခန်းအတွင်းတွင် ထိရောက်စွာအသုံးပြုခြင်းဖြင့် ကလေးများ၏ တက်ကြွစွာသင်ယူမှုကို ပိုမိုဖြစ်ထွန်းအောင် ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

ကလေးတစ်ဦးချင်းစီ၏ လိုအပ်ချက်၊ စိတ်ဝင်စားမှုနှင့် နောက်ခံအတွေ့အကြုံများကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားပြီး၊ သင်ယူမှုကို ကလေးတိုင်းအတွက် စိတ်လှုပ်ရှားဖွယ်၊ ပျော်ရွှင်ဖွယ်အတွေ့အကြုံများအဖြစ်စီစဉ်ပေးရန်လိုအပ်ပါသည်။

ထို့ကြောင့်ဆရာများ၏တာဝန်မှာ ကလေးများစိတ်ဝင်စားလာအောင်လှုံ့ဆော်မှုပေးခြင်း၊ အဖွင့်မေးခွန်းများမေးခြင်း (ဥပမာ- ဘာကြောင့်၊ ဘာလဲ၊ ဒီလိုဖြစ်ရင်၊ ဘယ်လိုစဉ်းစားမလဲ)၊ စူးစမ်းရှာဖွေဆောင်ရွက်ခွင့်ပေးခြင်း၊ ကောင်းသောအပြုအမူကိုအားပေးခြင်း၊ နေ့စဉ်ကြုံတွေ့နေသော အခက်အခဲပြဿနာများကို ဖြေရှင်းနိုင်ရန်၊ ပတ်ဝန်းကျင်ကိုစူးစမ်းလေ့လာနိုင်ရန် ကလေးများအတွက် လိုအပ်သော အရင်းအမြစ်များ ဖန်တီးပေးခြင်း၊ ပံ့ပိုးပေးခြင်းစသည်တို့ကို ပြုလုပ်ပေးရမည်ဖြစ်သည်။

ပူးပေါင်းညှိနှိုင်းသင်ယူခြင်း

ပူးပေါင်းညှိနှိုင်းသင်ယူခြင်းသည် ကျောင်းသားများ အတွဲလိုက်ဖြစ်စေ၊ အုပ်စုလိုက်ဖြစ်စေ အတူတကွလုပ်ဆောင်သင်ယူခြင်းပင်ဖြစ်သည်။ အုပ်စုတစ်စုတွင် ကျောင်းသား (၂)ဦးမှ (၆)ဦး ပါဝင်လေ့ရှိပြီး (၆)ဦးထက် မပိုသင့်ပါ။

ထိရောက်အောင်မြင်သော ပူးပေါင်းညှိနှိုင်းသင်ယူခြင်းဖြစ်ထွန်းစေရန်အတွက် ကလေး များကို အုပ်စုလိုက်ကောင်းစွာ လုပ်ကိုင်သင်ယူတတ်ရန် လေ့ကျင့်ရန်လိုအပ်ပါသည်။ အုပ်စုလုပ် ငန်းများကိုလည်း ရှင်းလင်းစွာစီစဉ်ပေးရန်အရေးကြီးပါသည်။ ကလေးများအနေဖြင့် အုပ်စုလိုက် အပြန်အလှန် ဆက်သွယ်ပြောဆိုကာ တက်ကြွစွာပါဝင်လုပ်ဆောင်သင်ယူရသည့် ဘာသာရပ် အကြောင်းအရာကို ကောင်းစွာနားလည်သဘောပေါက်ရုံသာမက ဝေဖန်ပိုင်းခြား စဉ်းစားအဆင့် မြင့်တွေးခေါ်တတ်မှုစသော ဉာဏ်ရည်များအပြင် လူမှုဆက်ဆံရေး၊ စိတ်လှုပ်ရှားခံစားမှုနှင့်ဆိုင်သော လူမှုရေးစွမ်းရည်များကိုပါ သင်ယူရရှိသွားနိုင်ပါသည်။

စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာသင်ယူခြင်း

စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာသင်ယူခြင်းသည် ကလေးများကိုယ်တိုင် မိမိပတ်ဝန်းကျင်ကိုသော် လည်းကောင်း၊ စီစဉ်ထားသော သင်ယူမှုလုပ်ငန်းတစ်ခု သင်ယူမှုပြဿနာတစ်ခုခုနှင့်ပတ်သက်၍ သော်လည်းကောင်း အချက်အလက်များကို ကောက်ယူစူးစမ်းလေ့လာပြီး အဖြေထုတ်သည့် သင်ယူနည်းဖြစ်သည်။

ဆရာက ကလေးများအား ပြဿနာတစ်ရပ်ကိုတင်ပြပြီး ၎င်းတို့ကိုယ်တိုင် အဖြေရှာတတ် အဖြေရှာချင်လာအောင် အားပေးတိုက်တွန်းပေးရမည်။

စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာသင်ယူခြင်းသည် ကလေးများ၏ သင်ယူလိုစိတ်ကို နှိုးဆွခြင်း၊ မိမိယုံကြည်မှုရှိခြင်း၊ မိမိစွမ်းရည်ကို အသုံးပြုနိုင်ခြင်း၊ စူးစမ်းလေ့လာခြင်း၊ ဆင်ခြင်စဉ်းစားခြင်းနှင့် ဖြေရှင်းခြင်းဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်မှုများကိုလည်း ရရှိစေနိုင်ပါသည်။

အောက်ပါဖြစ်ရပ်ကိုလေ့လာပါ-

ဖြစ်ရပ်

ဆရာဦးမင်းမင်းသည် သူ့ငယ်တန်းစာသင်ခန်းတွင် **'အပင်များ'** သင်ခန်းစာမှ သစ်ရွက်များအကြောင်း သင်ကြားရာတွင် ကလေးများကို နှစ်ယောက်တစ်တွဲ တွဲစေပြီး ကျောင်းပတ်ဝန်းကျင်ရှိ သစ်ရွက်အမျိုးမျိုးကို ဆရာနှင့်အတူ လေ့လာကြည့်ရှုစေသည်။ အတန်းတွင်းသို့ရောက်သောအခါ ၎င်းတို့တွေ့ရှိခဲ့သော သစ်ရွက် အမျိုးမျိုးအကြောင်းကို ပြောစေပါသည်။

ထို့နောက် ဆရာက ကြိုတင်စုဆောင်းလာခဲ့သော အရောင်၊ အမျိုးအစားပုံသဏ္ဌာန်မတူသော သစ်ရွက်များ၏ တူညီမှု/မတူညီမှုကို နှိုင်းယှဉ်ပြပြီး မေးခွန်းများကိုမေးမြန်းသည်။ မတူညီသောသစ်ရွက် (၂)ရွက်ကိုပြသ၍

- ဒီသစ်ရွက်(၂)ရွက်မှာ ဘယ်အရွက်က ကြီးသလဲ၊ ဘယ်အရွက်ကသေးသလဲ။
- ဒီသစ်ရွက်က ဘယ်လိုပုံသဏ္ဌာန်လဲ ၊ ဒါကရော ဘယ်လိုပုံသဏ္ဌာန်လဲ။
- ဒီသစ်ရွက်က ဘာအရောင်လဲ။ ဒီဘက်ကအရွက်ကရော ဘာအရောင်လဲ။
- ဒီသစ်ရွက်တွေမှာ ဘာတွေတူသလဲ ၊ ဘာတွေမတူဘူးလဲ။

(ဥပမာ-အရောင်-အစိမ်းရောင်တူ ၊ ပုံသဏ္ဌာန်မတူ(အဝိုင်း၊ အချွန်)

ကလေးများအား (၆)ဦးစီပါဝင်သောအုပ်စုများဖွဲ့၍ အုပ်စုတစ်ခုစီအား အမျိုးအစားတူ/မတူ သောသစ်ရွက်များဝေပေးသည်။ အရွက်များ၏ တူညီမှု မတူညီမှုများကို ဖော်ထုတ်ကြရန်ပြောသည်။ မဆွေးနွေးမီ မည်သူက ဦးဆောင်ဆွေးနွေးမည်။ မည်သူကပြန်လည်တင်ပြမည်ကိုလည်း သဘောတူတာဝန်ခွဲဝေ သတ်မှတ်စေသည်။

ထို့နောက် အုပ်စုလိုက်ရရှိထားသော သစ်ရွက်များမှအမျိုးအစားတူသော သစ်ရွက်များကို ရွေးထုတ်စေပါသည်။ ကျန်သစ်ရွက်များနှင့်နှိုင်းယှဉ်ကြည့်စေပြီး မတူညီသောအချက်များကို မှတ်သားခိုင်းသည်။ ကလေးများအချင်းချင်း ဆွေးနွေးနေစဉ် ဆရာကလှည့်လည်ကြည့်ရှုပြီး ကူညီပံ့ပိုးသည်။ မိမိတို့အုပ်စုတွင်း တွေ့ရှိချက်များကို အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦးက အတန်းသို့ပြန်လည်ပြောပြသည်။

ဆရာက အုပ်စုတစ်စုစီကို စာရွက်ကြီးတစ်ရွက်စီပေး၍ ၎င်းတို့အဖွဲ့မှရရှိထားသော ပုံသဏ္ဌာန်၊ အရွယ်အစား၊ အရောင်မတူသော သစ်ရွက်အမျိုးမျိုးကို မိမိတို့စိတ်ကူးဖြင့် ပုံဖော်ပြီး ကပ်စေသည်။ နံရံတွင်ချိတ်ဆွဲပြသ၍ အခြားသူများ၏ ပုံဖော်မှုများကိုလည်း ကြည့်ရှုလေ့လာစေသည်။ ကလေးများ၏ လုပ်ဆောင်ချက်များကို ဆရာကချီးကျူးစကားပြောကြားသည်။

စဉ်းစားပါ။

- စာသင်ခန်းအတွင်း ကျောင်းသားများ စူးစမ်းရှာဖွေနည်းများ အသုံးပြုနေပုံကို ဘယ်အချက်များက ဖော်ပြနေသလဲ။
- စူးစမ်းရှာဖွေနည်းကို ဘာကြောင့်အသုံးပြုတာလဲ။
- ဆရာက ကလေးတွေကို ဘာကြောင့်အုပ်စုလုပ်ငန်းတွေလုပ်ခိုင်းတာလဲ။
- ဘယ်လို သင်ယူမှုလုပ်ငန်းမျိုးမှာ ကျောင်းသားတွေ စိတ်ဝင်စားမှုအများဆုံးဖြစ်ကြသလဲ။
- ဘယ်လိုသင်ယူမှုလုပ်ငန်းမျိုးမှာ ကျောင်းသားတွေ စိတ်အားထက်သန်တက်ကြွမှု အများဆုံးဖြစ်ကြသလဲ။ သူတို့ထက်သန်တက်ကြွစွာ သင်ယူနေကြပါသလား။
- ဆရာက 'အပင်' သင်ခန်းစာမှ သစ်ရွက်များအကြောင်းကို သင်ကြားရာတွင် ဘယ်လို သင်နည်း၊ သင်ထောက်ကူတွေကို အသုံးပြုခဲ့ပါသလဲ။
- ဤဖြစ်ရပ်သည် ထက်သန်တက်ကြွသောသင်ယူမှုကို ဖြစ်စေပါသလား။ ဘာကြောင့်လဲ။
- အထက်ပါဖြစ်ရပ်တွင် ဆရာက ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းကို အသုံးပြုခဲ့ပါသလား။ ဘာကြောင့်ပြောနိုင်သလဲ။

အကြံပြုချက်။

ကလေးများသည် လှုပ်ရှားခြင်း၊ စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာခြင်း၊ ကစားခြင်းနှင့် အခြားသူများနှင့် အပြန်အလှန်ပြောဆိုခြင်းတို့ကို အသုံးပြုပြီးသင်ယူကြသည်။

ကလေးများကို ဆရာဗဟိုပြု၍ သမားရိုးကျသင်ကြားနည်းဖြင့် သင်ကြားခြင်းမဟုတ်ဘဲ ကလေးများကိုယ်တိုင် ပတ်ဝန်းကျင်ကိုလေ့လာကြည့်ရှုခြင်း၊ အရာဝတ္ထုများကို စမ်းသပ်ခြင်း၊ လေ့ကျင့်ခြင်း၊ အာရုံငါးပါး (အမြင်၊ အကြား၊ အနံ့၊ အရသာ၊ အထိအတွေ့)တို့ကိုအသုံးပြုခြင်း၊ အခြားသူများနှင့် အပြန်အလှန်ပြောဆိုခြင်း

DBE BOX

များကို အစဉ်တစိုက်ပြုလုပ်ပေးရမည်။ ဆရာက ၎င်းတို့လေ့လာကြည့်ရှုခဲ့သည်များကို ပြန်လည်ပြောဆိုစေခြင်း၊ သင်ယူလိုစိတ်နှိုးဆွသော မေးခွန်းများမေးခြင်း၊ ကလေးများ၏ဆောင်ရွက်ချက်များကို ချီးကျူးပေးခြင်း၊ ဆရာက ကလေးများ၏ လုပ်ဆောင်ချက်များကို ကြည့်ရှုခြင်းစသည်တို့ကိုပြုလုပ်ပေးရမည်။

ကလေးများကိုယ်တိုင် အုပ်စုလုပ်ငန်းများတွင် အပြန်အလှန်ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း၊ စဉ်းစားတွေးခေါ်ခြင်း၊ ပူးပေါင်းညှိနှိုင်းဆောင်ရွက်ခြင်း၊ စူးစမ်းလေ့လာ၍ ဝေဖန်ပိုင်းခြားခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်နိုင်ရန် သင်ခန်းစာကို စီစဉ်ပေးရမည်။ ကလေးများသည် မိမိတို့ကိုယ်တိုင် လုပ်ကိုင်သင်ယူရသောအခါ ကောင်းစွာ တတ်မြောက်နိုင်ပြီး သင်ယူရခြင်းကိုလည်းပျော်ရွှင်စေပါသည်။

ထို့ကြောင့် သင်ယူသူကလေးများ ကိုယ်တိုင်တက်ကြွစွာပါဝင်လုပ်ဆောင်ရင်း သင်ယူနိုင်ရန် ဆရာက ပံ့ပိုးကူညီရမည်။ ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်းတွင် ဆရာသည် ကလေး၏လိုအပ်ချက်ကိုသိမြင်ပြီး အောင်မြင်စေရန် ကူညီရန်သာဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ဆရာသည် ကလေးကိုကြည့်ရှုလေ့လာရာ၌ ကျွမ်းကျင်ရန် လိုသည်။

အပိုင်း ၃။ ကစားခြင်းဖြင့်သင်ယူနည်းများ

စဉ်းစားပါ။

- ကလေးတွေဘာဖြစ်လို့ ကစားကြတယ်လို့ထင်သလဲ။
- သူငယ်တန်းသင်ရိုးမှာ ဘာဖြစ်လို့ ကစားခြင်းကို ချဉ်းကပ်နည်းအဖြစ်ထည့်ထားတယ်လို့ ထင်သလဲ။
- သူငယ်တန်း ကလေးတွေအတွက် ကစားခြင်း ဘယ်နှမျိုးရှိတယ် ထင်သလဲ။

ဖတ်ပါ။

ကစားခြင်းဆိုသည်မှာ ကာယပိုင်းဆိုင်ရာ၊ စိတ်ပိုင်းဆိုင်ရာလုပ်ငန်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး သင်ယူမှုနှင့် ဖွံ့ဖြိုးမှုအတွက်ဖြစ်သည်။ ကစားခြင်းဖြင့် ကလေးများ၏ ဦးနှောက်နှင့် စိတ်ပိုင်းဆိုင်ရာ ဖွံ့ဖြိုးမှုကို ဖြစ်စေပါသည်။

ကစားခြင်းသည် ကလေးများအတွက် သင်ယူခြင်းပင်ဖြစ်၍ မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပြီး အဓိက အသက်သွေးကြောသဖွယ်ပင်ဖြစ်သည်။ ကစားခြင်းသည်ဖွံ့ဖြိုးမှုနှင့်ကြီးထွားမှုတို့ကို ဖြစ်ပေါ်စေသော ကြားခံပေါင်းကူးသဖွယ်ဖြစ်သည်။ အပန်းဖြေခြင်းသက်သက်မျှသာမဟုတ်ဘဲ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုအတွက် အရေးကြီးသောလိုအပ်ချက်တစ်ရပ်ဖြစ်သည်။

ကလေးတစ်ဦးချင်းသော်လည်းကောင်း၊ အုပ်စုလိုက်သော်လည်း၊ မိမိတို့စိတ်ကြိုက်ကစားခြင်း၊ သို့မဟုတ် ကြိုတင်စီစဉ်ထားသော လုပ်ငန်းတစ်ခု၏ အစိတ်အပိုင်းအနေဖြင့် ကစားခြင်း တို့ဖြစ်နိုင်ပါသည်။ ကစားခြင်းသုံးမျိုးရှိပါသည်။ ၎င်းတို့မှာ–

လွတ်လပ်စွာကစားခြင်း။ ဆရာ၏ကြီးကြပ်မှုမပါဘဲ ကလေးများ မိမိတို့ဘာသာ စိတ်ကြိုက်ရွေးချယ်ကစားသည့် ကစားခြင်းမျိုးဖြစ်သည်။

ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ကစားခြင်း။ ရည်ရွယ်ချက်တစ်ခုပေါက်မြောက်စေရန် ဆရာက တမင်စီစဉ်ထားပြီး ကူညီပံ့ပိုးပေးသည့် ကစားနည်းတစ်ခုကို ကစားရင်းကလေးက စူးစမ်းရှာဖွေကစားခြင်းမျိုးဖြစ်သည်။

DBE BOX

စနစ်တကျစီစဉ်ကစားခြင်း။ ဆရာက စနစ်တကျစီစဉ်ထားပြီး ကလေးက ဆရာညွှန်ကြားသည်ကို လိုက်နာလုပ်ဆောင် ကစားရသည့်ကစားခြင်းမျိုးဖြစ်သည်။ ဥပမာအားဖြင့် ဗျည်းအက္ခရာများ မှတ်မိစေရန် ဘင်ဂိုကတ်ပြားဖြင့် ကစားခြင်းမျိုးဖြစ်သည်။

လွတ်လပ်စွာကစားခြင်း	ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ကစားခြင်း	စနစ်တကျစီစဉ်ကစားခြင်း
– ရည်ရွယ်ချက်မရှိလွတ်လပ်စွာ ကစားခြင်း – ဆရာ၏ကူညီပံ့ပိုးမှု/ညွှန်ကြားမှုမပါဘဲ ကလေးစိတ်ကြိုက် လွတ်လပ်စွာ ကစားခြင်း	– ရည်ရွယ်ချက်တစ်ခုခု မှတ်၍ ကစားခြင်း – ဆရာ၏ကူညီပံ့ပိုးမှုဖြင့် ရည်ရွယ်ချက်ပေါက်စေသော ကစားခြင်း	– တင်းကျပ်သော စည်းမျဉ်း စည်းကမ်းများပါသော ကစားခြင်း – စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများ အတွင်းကစားခြင်း

ယခုသူငယ်တန်းတွင် ကလေးများအားသင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှု ရည်ရွယ်ချက်တစ်ခုခုရရှိစေရန် ရည်ရွယ်၍ ကစားစေသည့် ကစားနည်းများကို ထည့်သွင်းထားပါသည်။

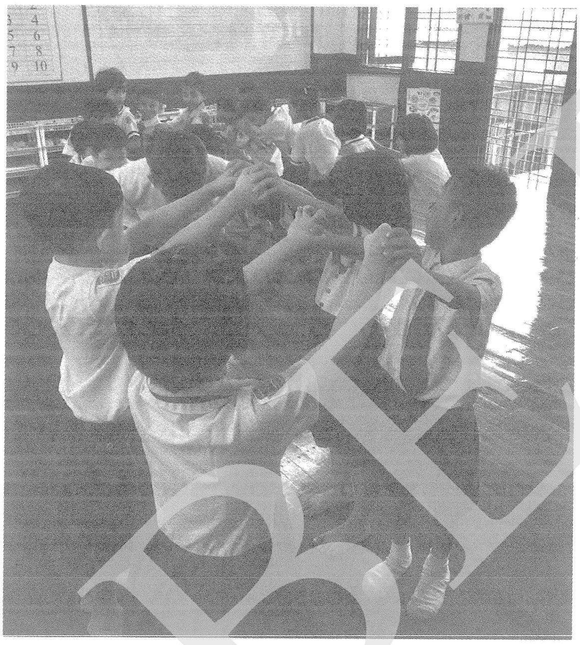
(၁) စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာသင်ယူမှုဆိုင်ရာကစားနည်း (အာရုံငါးပါးကိုသုံးပြီး ပတ်ဝန်းကျင်ကို စူးစမ်းလေ့လာခြင်း)

(၂)

စိတ်ကူးယဉ်/ဟန်ဆောင်ကစားနည်း (အရာဝတ္ထုတစ်ခုအသုံးပြုပြီး အကြောင်းအရာတစ်ခုကို တီထွင်ဖန်တီးခြင်း၊ လက်တွေ့ဘဝကိုအတုယူပြီး စိတ်ကူးယဉ် ပုံဖော်ပြီးကစားခြင်း)

DBE PDK

(၃) ပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေး ဖွံ့ဖြိုးမှုကို အားပေးသော ကစားနည်း (လိုက်တမ်းပြေးတမ်း ကစားခြင်းစသည်)



(၄) ကိုယ်ခန္ဓာတကက်ကြွစွာလှုပ်ရှားမှု လုပ်ရသောကစားနည်းများ (တွယ်တက်ခြင်း၊တွားသွားခြင်း၊လွှဲခြင်း၊ ပြေးခြင်း၊ ခြေတစ်ပေါင်ကျူးခုန်ခြင်း)

(၅) ပူးပေါင်းပါဝင် ကစားနည်း(အုပ်စုလိုက်ကစားရသော ကစားနည်းများ၊ လုပ်ငန်းများတွင် ပါဝင်ခြင်း)

DBE BOX

စဉ်းစားပါ။

➢ အောက်ဖော်ပြပါ ကစားခြင်းများသည် မည်သည့်ကစားခြင်းမျိုးတွင် အကျုံးဝင်ပါသနည်း။ မည်သည့်အကျိုးကျေးဇူးများရရှိစေနိုင်ပါသနည်း။

- ရေတွင်ပေါ်သောအရာများနှင့် ရေတွင်နစ်မြုပ်သောအရာများကို လက်တွေ့စမ်းသပ်ခြင်း
- ဈေးရောင်းတမ်းကစားခြင်း
- ငှက်ပုံရေးဆွဲ၍ဆေးခြယ်ခြင်း
- ရွှေစွန်ညိုကစားခြင်း
- ကြောင်နှင့်ကြွက်ကစားခြင်း
- ငါးအစိတ်အပိုင်းများကို ချိတ်ဆက်ပုံဖော်ခြင်း
- ဗျည်းကတ်ပြားများဖြင့်ကစားခြင်း

ဖတ်ပါ။

ရေတွင်ပေါ်သောအရာများနှင့် ရေတွင်မြုပ်သောအရာများကို လက်တွေ့စမ်းသပ်ခြင်းသည် အာရုံငါးပါးသုံး၍ စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာသင်ယူမှုဆိုင်ရာ ကစားနည်းဖြစ်ပါသည်။

ဈေးရောင်းတမ်းကစားခြင်းသည် ကလေးများအတွက် မိမိစိတ်ကူးကို လက်တွေ့အကောင်အထည်ဖော်၍ ကစားရသောကစားနည်းဖြစ်ပါသည်။ လက်တွေ့ဘဝကို အတုယူပြီး စိတ်ကူးယဉ်ပုံဖော်ပြီးကစားခြင်းဖြစ်သည်။ စိတ်ကူးယဉ်/ဟန်ဆောင်ကစားနည်းသည် လက်တွေ့ဘဝကျွမ်းကျင်မှုများဖြစ်သည့် မိမိကိုယ်ကို စိတ်ချယုံကြည်မှု၊ ပူပေါင်းဆောင်ရွက်တတ်မှု၊ အခက်အခဲဖြေ ရှင်းနိုင်မှုစသည့် အကျိုးကျေးဇူးများရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ငှက်ပုံရေးဆွဲခြင်းကစားနည်းသည် ကလေးများက မိမိတို့စိတ်ကူးရှိသည့်အတိုင်း နည်းလမ်းအမျိုးမျိုးဖြင့် ပုံဖော်ကြည့်သည့်လုပ်ငန်း ဖြစ်ပါသည်။ တစ်ဦးချင်းကစားခြင်းဖြင့် မိမိကိုယ်ကို တန်ဖိုးထားမှုနှင့် မိမိကိုယ်ကိုယုံကြည်မှုများ တည်ဆောက်ပေးနိုင်သည်။ ထို့ပြင် အနုပညာလုပ်ငန်းများလုပ်ကိုင်ရင်းဖြင့် ကလေးများ၏ မကျေနပ်မှု၊ ဒေါသ၊ ဝမ်းနည်းမှုနှင့်စိတ်ဖိစီးမှုကို ဖြေဖျောက်နိုင်ပါသည်။ ရွှေစွန်ညိုကစားခြင်းသည် ပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေးဖွံ့ဖြိုးမှုကိုအားပေးသောကစားနည်း ကိုယ်ခန္ဓာတက်ကြွစွာလှုပ်ရှားမှုလုပ်ရသောကစားနည်းနှင့် ပူးပေါင်းပါဝင်ကစားနည်းမျိုးများတွင် အကျုံးဝင်ပါသည်။ ဤကစားနည်းကို ကစားခြင်းဖြင့် ကလေးအချင်းချင်း ပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေးဖွံ့ဖြိုးလာပြီး ကြွက်သားကြီးမားသန်မာစေပါမည်။ ကြောင်နှင့်ကြွက်ကစားနည်းသည်လည်း ရွှေစွန်ညိုကစားနည်းကဲ့သို့ပင် ကိုယ်ခန္ဓာတက်ကြွစွာလှုပ်ရှားမှုလုပ်ရသော ကစားနည်းဖြစ်ပါသည်။ ဤကဲ့သို့ကစားခြင်းဖြင့် ကြွက်သားကြီးများသန်မာလာပြီး စိတ်ပျော်ရွှင်မှုကို ရရှိစေနိုင်ပါသည်။ ငါးအစိတ်အပိုင်းများကို ချိတ်ဆက်ကစားခြင်းသည် သူငယ်တန်းသင်ရိုးတွင် ငါးအကြောင်းအရာ ခေါင်းစဉ်သင်ကြားရာ၌ ငါး၏အစိတ်အပိုင်းများကို သိရှိစေရန်ဟူသော ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ စီစဉ်ထားသောကစားခြင်းမျိုး ဖြစ်ပါသည်။ ငါးအစိတ်အပိုင်းများကို ချိတ်ဆက်ကစားခြင်းဖြင့် ငါး၏အစိတ်အပိုင်းများကို သိရှိစေရုံမျှသာမက ပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေးဖွံ့ဖြိုးမှုကိုအားပေးခြင်း၊ ပူးပေါင်းပါဝင်ကစားခြင်းနှင့်စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာလိုစိတ်ရှိလာခြင်းစသည့် အကျိုးကျေးဇူးများ ကိုရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ဗျည်းကတ်ပြားများဖြင့် ကစားခြင်းသည် စနစ်တကျစီစဉ်ထားသော စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများဖြင့်ကစားခြင်းဖြစ်သည်။ ဤကစားနည်းကို ကစားခြင်းဖြင့် ဘာသာစကားကြွယ်ဝလာခြင်း၊ ဗျည်းအက္ခရာ

DBE BOX

များကိုသိရှိလာခြင်း၊ ပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေးတိုးတက်လာ ခြင်း၊စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများဖြင့် လုပ်ရမည်ကို သိရှိလာခြင်းစသည့် အကျိုးကျေးဇူးများရရှိမည် ဖြစ်သည်။

အကြံပြုချက်။

ဆရာများအနေဖြင့် သတိထားရမည့်အချက်မှာ ကစားခြင်းကို မိမိတို့ချမှတ်ထားသော ရည်ရွယ်ချက် ပေါက်မြောက်မှုရှိရန်လည်း သတိပြုဆောင်ရွက်ရပါမည်။ ကလေးများအတွက် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ၊ ဘေးအန္တရာယ်ကင်းသော ပတ်ဝန်းကျင်မျိုးလည်းဖြစ်ရပါမည်။

ထို့ကြောင့် ဆရာက ကလေးများအတွက် စီစဉ်ပေးသောကစားနည်းများသည် ၎င်းတို့၏ ဖွံ့ဖြိုးမှုအတွက် ရည်ရွယ်ချက်တစ်ခုချမှတ်ထားသော ကစားနည်းများဖြစ်ရပါမည်။ ထိုသို့စီစဉ်ရာတွင် ကလေးများ ကစားခြင်းတွင် အဓိပ္ပာယ်ရှိရှိနှင့် ပျော်ပျော်ရွှင်ရွှင်ပါဝင်သင်ယူနိုင်အောင် စီစဉ်ပေးသင့်ပါသည်။ ဆရာများ အနေဖြင့် ကစားနည်းများကို သူငယ်တန်းအတွက် ပြဋ္ဌာန်းထားသော အကြောင်းအရာ (၁၅)ခုနှင့်ချိတ်ဆက်၍ စီစဉ်ပေးသင့်သည်။

ဆရာများက ကလေးများ ကစားနေစဉ် သေချာစွာကြည့်ရှုလေ့လာပြီး ရှိပြီးသောစွမ်းရည်များကို အားပေးသည့်အနေဖြင့် ကလေးများနှင့်အတူ အလုပ်လုပ်ခြင်း၊ ဂရုတစိုက်ဆွေးနွေးပေးခြင်း၊ စဉ်းစားတွေးခေါ်မှုကိုအားပေးသော မေးခွန်းများမေးခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ပေးရမည်။ ကစားခြင်းသည် ကာယပိုင်းဆိုင်ရာ၊ စိတ်ပိုင်းဆိုင်ရာလုပ်ငန်းတစ်ခုဖြစ်ပြီး သင်ယူမှုနှင့်ဖွံ့ဖြိုးမှုအတွက် ဖြစ်သည်။ ကစားခြင်းဖြင့် ကလေးများ၏ ဦးနှောက်နှင့် စိတ်ပိုင်းဆိုင်ရာ ဖွံ့ဖြိုးမှုကိုလည်း ဖြစ်စေပါသည်။ သို့ဖြစ်၍ ကလေးများ၏ ဘက်စုံဖွံ့ဖြိုးမှုကို ဦးတည်သောကစားနည်းများကို နေ့စဉ်ဖန်တီးဆောင်ရွက်ပေးရန်လိုပါသည်။

DBEBOX

အပိုင်း ၄။ သင်ယူမှုလုပ်ငန်းများနှင့် သင်ယူလုပ်ကိုင်ချိန်

စဉ်းစားပါ။

ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်း ကစားခြင်းဖြင့် သင်ယူနည်းများကိုအသုံးပြု၍ သူငယ်တန်းကလေးများ ဖွံ့ဖြိုးရန်နှင့် ဆက်လက်သင်ယူနိုင်ရန် လွယ်ကူအောင်ပြုလုပ်ပေးနိုင်သည်ကို လေ့လာခဲ့ပြီးဖြစ်သည်။

➢ ဆရာတစ်ဦးအနေဖြင့် ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်း၊ ကစားခြင်းဖြင့် သင်ယူနည်းများကို အသုံးပြုရန် ကလေးများအား ဘယ်လိုကူညီပံ့ပိုးပေးသင့်သလဲ။

ဖတ်ပါ။

ကလေးများအားကူညီပံ့ပိုးပေးခြင်း

ကလေးများအား ကျွမ်းကျင်မှုအသစ်များ၊ အယူအဆအသစ်များရရှိစေရန် ဆရာ၊ဆရာမများ၊ လူကြီးများနှင့် သူငယ်ချင်းများက ပံ့ပိုးကူညီနိုင်ပါသည်။ ဆရာသည် ကလေးများကို သေချာစွာကြည့်ရှုလေ့လာပြီးရှိပြီးသော စွမ်းရည်များကို အားပေးသည့်အောက်ပါလုပ်ငန်းများဖြင့် ကလေး၏ သင်ယူမှုကို ပံ့ပိုးပေးရမည်–

- ကလေးများနှင့်အလုပ်လုပ်ခြင်း။
- ဂရုတစိုက်ဆွေးနွေးခြင်း။
- စဉ်းစားတွေးခေါ်မှုကို အားပေးသော မေးခွန်းများမေးခြင်းတို့ဖြစ်သည်။

လုပ်ငန်းတစ်ခုအား အတူတကွလုပ်ဆောင်ခြင်း၊ တိုးတက်မှုများအပေါ်စဉ်းစားခြင်းများ ဆောင်ရွက်လုပ်ကိုင်နိုင်ရန် ကလေးများအားအောက်ဖော်ပြပါ နည်းလမ်းများကိုသုံး၍ ကူညီပံ့ပိုးနိုင်ပါသည်။

ကလေးများဆောင်ရွက်နိုင်သော လုပ်ငန်းများ	ဆရာကူညီပံ့ပိုးပေးနိုင်သောနည်းလမ်းများ
၁။ ပြဿနာဖော်ထုတ်ခြင်းနှင့် ဖြေရှင်းခြင်း	**'ဘာကြောင့်၊ ဘာလဲ၊ ဘယ်လို၊ ဒီလိုဖြစ်ရင် ဘယ်လို စဉ်းစားမလဲ၊ နောက်ထပ်ဘာတွေလုပ်နိုင်သေးလဲ'** စသည့် အဖွင့်မေးခွန်းများမေးခြင်း။
၂။ အုပ်စုလုပ်ငန်းများတွင်အခြားသူများနှင့်ထိရောက်စွာ အလုပ် လုပ်ကိုင်ခြင်း	အတူတကွလုပ်နိုင်ရန်အားပေးသော လုပ်ငန်းများ၊ သုံး စရာပစ္စည်းများ၊ အချိန်၊နေရာတို့ကိုပံ့ပိုးပေးခြင်း။ (ဥပမာ–သစ်သားတုံးများ၊ ဘူးခွံခွက်ခွံများ၊ အဝတ်စများ၊ တုတ်ချောင်းများ၊ ပရိဘောဂများကို အသုံးပြု၍ အဆောက်အအုံကြီးတစ်ခု တည်ဆောက်စေခြင်း။)

DBE Box

ကလေးများဆောင်ရွက်နိုင်သော လုပ်ငန်းများ	ဆရာကူညီပံ့ပိုးပေးနိုင်သောနည်းလမ်းများ
၃။ မိမိဆောင်ရွက်ရမည့်လုပ်ငန်းများကိုတာဝန်ယူ ဆောင်ရွက်ခြင်း	နေ့စဉ်လုပ်နေကျလုပ်ငန်းများ ဆောင်ရွက်နိုင်ရန် အောက်ပါအချက်များတွင် ပါဝင်ကူညီပံ့ပိုးပေးရန်ဖြစ်ပါသည်။ – ဘယ်လုပ်ငန်းကိုရွေးချယ်ဆောင်ရွက်မလဲ ဆုံးဖြတ်ခြင်း။ – လုပ်ဆောင်ရန်နေရာ ရွေးချယ်ခြင်း။ – လိုအပ်သောပစ္စည်းများရယူခြင်း။ – လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်ခြင်း။ – သင်ယူရရှိမှုများကို ထင်ဟပ်စဉ်းစားခြင်း(ပြုလုပ်ခဲ့သောလုပ်ငန်းမှ မည်သည်တို့ကို သင်ယူရရှိခဲ့ သည်ကိုသုံးသပ်ခြင်း) – သိမ်းဆည်းခြင်း။ – အရာအားလုံး နေရာတကျရှိစေရန် ဆောင်ရွက်ခြင်း။ နောက်ကလေးတစ်ယောက်ကစားရန် အဆင်သင့် ပြင်ဆင်ခြင်း။
၄။ သတင်းအချက်အလက်များစုဆောင်းခြင်း၊ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း၊စုစည်းခြင်း၊ဝေဖန်ပိုင်းခြားခြင်း၊အကဲဖြတ်သုံးသပ်ခြင်း	ကလေး၏နေထိုင်ရာ ပတ်ဝန်းကျင်ကမ္ဘာတွင်ရှိနေသော ပြဿနာများကို စူးစမ်းရှာဖွေရန် ကူညီပံ့ပိုးပေးရပါမည်။ (ဥပမာ–ယာဉ်အမျိုးမျိုးဖြင့် ကျောင်းလာသော ကလေးဦးရေအချက်အလက်စုဆောင်းခြင်း၊ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း၊ ဂရပ်ပုံဖြင့်စုစည်းဖော်ပြခြင်း၊ အသုံးအများဆုံးမှ အနည်းဆုံး ယာဉ်အမျိုးအစားဖော်ထုတ်ခြင်း။)
၅။ အမြင်ဆိုင်ရာ၊ သင်္ချာဆိုင်ရာ၊ ဘာသာစကားဆိုင်ရာကျွမ်းကျင်မှုများကို အသုံးပြု၍ထိရောက်စွာဆက်သွယ်ခြင်း	ကလေး၏နေ့စဉ်လုပ်ငန်းတွင် အောက်ပါလုပ်ငန်းများဆောင်ရွက်ရန် – နားထောင်ရန်၊သင်ယူရန် – ပြောဆိုရန် – ဖတ်ရန်၊ ရေးရန် – မြင်တွေ့မှုဆိုင်ရာ၊ ကပြသရုပ်ဆောင်မှုဆိုင်ရာ အနုပညာများကိုသုံးရန် – ကိန်း၊ ပုံသဏ္ဌာန်၊ ပုံစံ၊ အရွယ်အစား၊ အတိုင်း အတာသုံးရန်။
၆။ သိပ္ပံနှင့်နည်းပညာကို ထိရောက်စွာအသုံးပြုခြင်း (သိပ္ပံဆိုင်ရာအခြေခံသဘောတရားများကို ထိရောက်စွာအသုံးပြုခြင်း)	နေ့စဉ်လုပ်ငန်းများတွင် ကိရိယာပစ္စည်းအမျိုးမျိုးသုံးနိုင်ရန် အခွင့်အလမ်းများ ဖန်တီးပေးရပါမည်။(ဥပမာ–ခဲတံများ၊ စုတ်တံများ၊ ကတ်ကြေးများ၊ ဓားများစသည်ဖြင့်။) အခြေအနေအမျိုးမျိုးအတွက် လက်တွေ့စမ်းသပ်ဆောင်ရွက်ခွင့်များ ပေးရပါမည်။ လက်တွေ့စမ်းသပ်ဆောင်ရွက်နေစဉ် ဘေးအန္တရာယ်ကင်းစေရန် လိုက်နာရမည့်လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများကိုချမှတ်ထားရပါမည်။ (ဥပမာ–ကိုယ်ခန္ဓာ ထိခိုက်ရှနာခြင်းမဖြစ်စေရန် လက်ထဲတွင် ဓားကိုင်ပြီးမပြေးရန်၊ အခြားသူများကို မစိုးရိမ်စေဘဲ ရေကစားရန်။)

ကလေးများဆောင်ရွက်နိုင်သော လုပ်ငန်းများ	ဆရာကူညီပံ့ပိုးပေးနိုင်သောနည်းလမ်းများ
၇။ မိမိတို့နေထိုင်ရာပတ်ဝန်းကျင်ရှိအကြောင်းအရာများသည် တစ်ခုတည်းတွင် အခြေမခံဘဲ တစ်ခုနှင့် တစ်ခုဆက်နွယ်နေကြောင်းနားလည်ခြင်း။	ကလေးများအားရရှိထားသော အသိသညာများကို နောက်ထပ်သင်ယူရမည့် အကြောင်းများတွင် ပြန်လည် အသုံးချနိုင်မည့်အခွင့်အလမ်းများပေးရမည်။ ဥပမာ– – ရေကစားခြင်းဖြင့်ရရှိလာမည့် အသိသညာ၊ ကျွမ်းကျင်မှုများသည် သဲကစားခြင်းဖြင့် ရရှိလာမည့်အသိသညာ၊ ကျွမ်းကျင်မှုများနှင့် အတူတူပင်ဖြစ်သည်။ အန္တရာယ်မရှိစေရေး အမြဲဂရုထားဆောင်ရွက်ရမည်။ – ပိုးမွှားများသည် ကွဲပြားခြားနားကြသော်လည်း တူညီသောလက္ခဏာများရှိကြသည်။(ခြေချောင်းများရှိခြင်း၊ ကျောရိုးမရှိသော သတ္တဝါဖြစ်ခြင်းစသဖြင့်။) – ဘဝတစ်လျှောက်လုံး တွေ့ကြုံရမည့် အခြေအနေများတွင် မိမိကိုယ်မိမိ လေးစားတတ်ရန်၊ သူတစ်ပါးအား လေးစားတတ်စေရန်နှင့် မိမိပတ်ဝန်းကျင်အား တန်ဖိုးထားလေးစားတတ်စေရန် ဆောင်ရွက်ပေးရမည်။

ကလေးငယ်များအတွက် အကောင်းဆုံးအကျိုးဖြစ်ထွန်းစေရန် ဆရာ/မိဘများ လိုက်နာဆောင်ရွက်သင့် သောအချက်များ

ကလေးများ၏သင်ယူမှုလိုအပ်ချက်နှင့် စိတ်ဝင်စားမှုအခြေအနေကို ကြည့်ရှုလေ့လာခြင်း

ဤသင်ယူမှုဆိုင်ရာ စိတ်ဝင်စားမှုများ ပြည့်ဝစွာရရှိစေရန် အောက်ပါလုပ်ငန်းများ စီစဉ်ဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်–

- ရှာဖွေခြင်း၊ စူးစမ်းခြင်း၊ မေးခွန်းမေးခြင်း၊ ကိုယ်တိုင်လုပ်ကိုင်ဆောင်ရွက်ခြင်းနှင့် ကစားခြင်းစသောလုပ်ငန်းများပါဝင်သည့် နေ့စဉ်ရရှိသွားမည့် အတွေ့အကြုံများအတွက် စီစဉ်ဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်။ ဉာဏ်ရည်အထွေထွေဆိုင်ရာ အသိများနှင့် သင်ယူမှုပုံစံများကို အသုံးပြုခြင်းဖြင့် လူကြီးများသည် ကလေးများဖွံ့ဖြိုးမှုအဆင့်တစ်ဆင့်မှ နောက်တစ်ဆင့်တက်သွားအောင် ကူညီ နိုင်ပါသည်။
- ကလေးများ၏ အတွေ့အကြုံများနှင့် စဉ်းစားမှုများကိုဖွင့်ပေးခြင်း၊ ဝေဖန်ပိုင်းခြား စဉ်းစားမှုနှင့် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာ စဉ်းစားမှုများကို တိုးတက်လာအောင် ကူညီပေးနိုင်ပါသည်။
- ကလေးအတွက် မည်သည်က အကောင်းဆုံးဖြစ်သည်ကို ပထမဆုံးစဉ်းစားရန်လိုအပ်ပြီး မသန်စွမ်း ကလေးများအပါအဝင် ကလေးများအားလုံး၏အမြင်ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားရန် လိုအပ်သည်။
- လိုအပ်လျှင် မိဘများ၊ အခြားဆရာ၊ဆရာမများနှင့် ကျန်းမာရေး၊ လူမှုဖွံ့ဖြိုးရေး၊ ပညာရေး မျှဝေနိုင်ရန် မှတ်တမ်းများထိန်းသိမ်းထားခြင်း။

DBE BOX

- ဘာသာစကားကို စနစ်တကျအသုံးပြုခြင်းဖြင့် ကလေးများသင်ယူမှု တိုးတက်လာအောင် ကူညီနိုင်ပါသည်။
- ကလေးများသည် ဘာသာစကားအားဖြင့်လည်း ဆက်သွယ်ကြသည့်အတွက် ကလေးများနှင့်အတူ စကားလုံးဝေါဟာရ များများပြောပေးခြင်း၊ ပုံပြောခြင်း၊ ရုပ်ပုံများရေးဆွဲခွင့်ပေးခြင်း၊ စိတ်ကူးပုံဖော် ကစားခွင့်ပေးခြင်းများ ပြုလုပ်ရပါမည်။
- ကလေးများ၏လိုအပ်ချက်နှင့် စိတ်ပါဝင်စားမှုများကိုသိရှိရန် ကလေးများအား ဂရုတစိုက် ကြည့်ရှုလေ့လာပြီး ကလေးများမည်သို့ပြုမူကြသည်၊ မည်ကဲ့သို့တုံ့ပြန်ဆောင်ရွက်ကြသည်ကို အသေအချာစောင့်ကြည့်ခြင်းများ ပြုလုပ်ရပါမည်။
- ကလေးများအား နားလည်ခြင်း၊ နှစ်သက်လက်ခံခြင်းတို့သည် ကလေးများကြီးထွားရန်နှင့် သင်ယူဖွံ့ဖြိုးရန်အတွက် လူကြီးမိဘများက အထက်ပါအတိုင်း ကူညီပံ့ပိုးခြင်းပင် ဖြစ်သည်။

အကြံပြုချက်။

ဆရာက ကလေးများကို မေးခွန်းမေးမြန်းခြင်းသည် ကလေးများ၏ရှိပြီးအသိကို ဖော်ထုတ်ခြင်းဖြစ်လာသောကြောင့် **'ဘယ်လို' 'ဘာကြောင့်'** စသည့်အဖွင့်မေးခွန်းများမေးမြန်းပြီး ကလေးများ၏အတွေ့အကြုံများနှင့် စဉ်းစားမှုကိုအားပေးခြင်း၊ ၎င်းတို့ပါဝင်ဆွေးနွေးနိုင်ရန် အားပေးခြင်းတို့ကိုပြုလုပ်၍ ကလေးများ၏ ထက်သန်သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ပေါ်စေရန် ကူညီပံ့ပိုးပေးရမည်။ ကလေးများအား စူးစမ်းလေ့လာသင်ယူခွင့်များပေးလေလေ အရာရာကိုသင်ယူလိုစိတ်နှင့် မိမိဘာသာသင်ယူနိုင်စွမ်းများရှိလေလေ ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့်ကလေးများအား ပတ်ဝန်းကျင်ကို စူးစမ်းရှာဖွေလိုစိတ် ထက်သန်စေရန်ကူညီပံ့ပိုးရမည်။ ဆရာနှင့် ကလေးများသည် တွေ့ရှိခဲ့သော အကြောင်းအရာများကို အပြန်အလှန်ဆွေးနွေးခြင်း၊ ချီးကျူးအားပေးခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ပေးခြင်းဖြင့် အမြင်ဆိုင်ရာ၊ ဘာသာစကားဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်မှုများရရှိပြီး တစ်ဦးနှင့်တစ်ဦး နွေးထွေးလာခြင်း၊ ယုံကြည်မှုပိုမိုရရှိလာမည်ဖြစ်သည်။ ကလေးများအား ပုံသဏ္ဌာန်၊ ပုံစံ၊ အရွယ်အစား အတိုင်းအတာများနှင့် ရင်းနှီးပြီး သင်္ချာဆိုင်ရာအခြေခံများရရှိစေရန်ကူညီပံ့ပိုးပေးရမည်။

အုပ်စုလုပ်ငန်းများပေး၍ KG Kit ပုံးထဲရှိပစ္စည်းများနှင့် နှစ်သက်သလိုစိတ်ကူးပုံဖော် တည်ဆောက်ကစားစေခြင်းဖြင့် တစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြောင်းကျိုးဆက်စပ်တတ်လာခြင်း၊ စိတ်ကူး ဉာဏ်များရင့်သန်လာခြင်း၊ လက်ချောင်းကြွက်သားများသန်မာလာပြီး စာရေးရန်အဆင်သင့်ဖြစ်စေရန် ကူညီပံ့ပိုးခြင်းစသည့် အကျိုးကျေးဇူးများကို ရရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ဆရာက သူငယ်တန်းကလေးများအား စူးစမ်းခြင်း၊ မေးခွန်းများမေးခြင်းဖြေစေခြင်း၊ ကိုယ်တိုင်လုပ်ကိုင်ဆောင်ရွက်စေခြင်းနှင့် ကစားခြင်းစသောလုပ်ငန်းများပါဝင်သည့် သင်ယူမှုလုပ်ငန်းများကို စီစဉ်ပေးခြင်းဖြင့် ကလေးများ၏သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုတိုးတက်စေရန် ကူညီပံ့ပိုးပေးနိုင်ပါသည်။

ကလေးများအား ကျောင်းတွင်ပျော်ရွှင်စေရန်နှင့် အန္တရာယ်ကင်းစေရန် အမြဲတမ်းသေချာစွာကြည့်ရှုစောင့်ရှောက်ပေးခြင်း၊ သင်ယူမှုလိုအပ်ချက်နှင့် စိတ်ဝင်စားမှုအခြေအနေကို ကြည့်ရှုလေ့လာခြင်းဖြင့်လည်း သူငယ်တန်းကလေးများ၏ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုတိုးတက်စေရန် ကူညီပံ့ပိုးရပါမည်။

DBE BOX

ပြန်လည်အသုံးချခြင်းလုပ်ငန်း။

သင်၏သင်ခန်းစာတစ်ခုကို ကလေးများသင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှု ပိုမိုတိုးတက်ကောင်းမွန်စေရန်အတွက် ကလေးဗဟိုပြုချဉ်းကပ်နည်း၊ တက်ကြွစွာသင်ယူခြင်း၊ ပူးပေါင်းညှိနှိုင်းသင်ယူခြင်း၊ ကစားခြင်းဖြင့် သင်ယူနည်းများကို ပြန်လည်အသုံးချပြီး သင်၏စာသင်ခန်း ပိုမိုတိုးတက်လာစေမည့်လုပ်ငန်းကို စီစဉ်ရပါမည်။

ရေးပါ။

၁။ သူငယ်တန်းသင်ရိုးတွင်ပါဝင်သော **'တို့ရပ်ရွာ'** အကြောင်းအရာသင်ခန်းစာကို ကလေးများ၏ သင်ယူမှုဖွံ့ဖြိုးမှုတိုးတက်ကောင်းမွန်စေရန် သင့်လျော်သော သင်နည်းများ၊ ကစားနည်းဖြင့် သင်ယူနည်းများကို အသုံးပြု၍ ကူညီပံ့ပိုးပေးမည့် လုပ်ငန်းကို စီစဉ်ပါ။

ကလေးများရရှိနိုင်မည့် အကျိုးကျေးဇူးများကိုလည်းဖော်ထုတ်ပါ။

ခေါင်းစဉ်– **တို့ရပ်ရွာ**

သင်နည်းများ	**ပံ့ပိုးပေးခဲ့သည့် နည်းလမ်းများ**	**ကလေးများရရှိနိုင်မည့် အကျိုးကျေးဇူး**

သင်၏တွေ့ရှိခဲ့သည့်အချက်များကို ဇယားတွင်ရေးပါ။ မရှင်းလင်းသည့် အချက်ရှိပါက လုပ်ဖော်ကိုင်ဖက်များနှင့်ဆွေးနွေးပါ။ (သင်၏ဖြေဆိုမှုအပေါ်ကျေနပ်မှုရှိပါက သူငယ်တန်းသင်ရိုးတွင်ပါဝင်သော အကြောင်းအရာမှ ခေါင်းစဉ်တစ်ခုကို အထက်ပါနည်းအတိုင်း ထပ်မံ၍ ဖြေဆိုကြည့်ပါ။)

၂။ သူငယ်တန်းကလေးများအတွက် အောက်တွင်ဖော်ပြထားသော ကစားနည်းများဖြင့် မည်သည့် လုပ်ငန်းများကို ဖန်တီးပေးမည်နည်း။ ဆရာ၊ဆရာမများက မည်သို့ပံ့ပိုးကူညီပေးမည်နည်း။

စဉ်	**ကစားနည်း**	**လုပ်ငန်း**	**ပံ့ပိုးမှု**
၁	စူးစမ်းရှာဖွေလေ့လာ သင်ယူမှုဆိုင်ရာကစားနည်း	ဥပမာ–အရွယ်၊ အရောင်၊ အမျိုးအစားမတူသောသစ်ရွက်များ စုဆောင်း၍တူညီသောအချက်၊ မတူညီသောအချက်များရှာဖွေစေခြင်း	ပတ်ဝန်းကျင်တွင် လေ့လာစေခြင်း၊ သစ်ရွက်များကြိုတင်စုဆောင်းခြင်း၊ စဉ်းစားတွေးခေါ်မှုအားပေးသော မေးခွန်းမေးခြင်း စသဖြင့်...
၂	စိတ်ကူးယဉ်/ဟန်ဆောင် ကစားနည်း		
၃	တစ်ဦးတည်းကစားခြင်း		

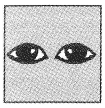
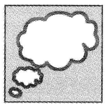
DBE BOX

စဉ်	ကစားနည်း	လုပ်ငန်း	ပံ့ပိုးမှု
၄	ပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေး ဖွံ့ဖြိုးမှုကိုအားပေးသော ကစားနည်း		
၅	ကိုယ်ခန္ဓာတက်ကြွစွာ လှုပ်ရှားမှုလုပ်ရသော ကစားနည်းများ		
၆	ပူးပေါင်းပါဝင်ကစားနည်း		

အပိုင်း ၅။ အခန်း(၄)အတွက် မိမိကိုယ်ကိုအကဲဖြတ်ခြင်း

မင်္ဂလာပါ–

အခန်း(၄) ပြီးစီးသွားပြီဖြစ်သည်။ သင်ကောင်းစွာသင်ယူခဲ့ခြင်းရှိ၊မရှိသိနိုင်ရန် အားလပ်ချိန်တွင် မိမိကိုယ်ကိုအကဲဖြတ်ပါ။

 +  **ဖတ်ပြီးစဉ်းစားပါ။**

ပေးထားသောမေးခွန်းများကို အလွယ်တကူပြောနိုင်ပါသလား၊ ဖြေနိုင်သည်ဆိုလျှင်သင်ကောင်းစွာလေ့လာသိရှိသွားပြီဖြစ်သည်။

၁။ သူငယ်တန်းကလေးများ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် မည်သည့်ချဉ်းကပ်နည်းများကို အသုံးပြုရမလဲ။

၂။ သူငယ်တန်းကလေးများ သင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် မည်သည့်ကစားနည်းများ ထည့်သွင်းထားပါသလဲ။ ဘာကြောင့်လဲ။

၃။ သူငယ်တန်းကလေးများသင်ယူဖွံ့ဖြိုးမှုဖြစ်ထွန်းလာစေရန် မည်သို့ကူညီပံ့ပိုးပေးသင့်ပါသလဲ။
အောက်ပါမေးခွန်းများကို သင်ရိုးသားစွာ **'ဟုတ်ပါတယ်'** လို့ဖြေနိုင်ပါမည်လား။ ဖြေနိုင်ပါက သင်ကောင်းစွာ လက်တွေ့အသုံးချခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။

၄။ သင်၏စာသင်ကြားချိန်တွင် သူငယ်တန်းကလေးများအား ထက်သန်တက်ကြွသော သင်ယူမှု ပိုမိုဖြစ်ထွန်းလာပြီး ဖွံ့ဖြိုးလာစေရန်အတွက် ပံပိုးကူညီပေးနိုင်ခဲ့ပါသလား။

သင်ကောင်းစွာလေ့လာသိရှိသွားပြီဆိုလျှင် အခန်း(၅)သို့ဆက်လက်သွားပါ။ အကယ်၍ အချို့အချက်များနှင့် ပတ်သက်၍ မရှင်းလင်းသေးပါက အခန်း(၄)ကိုသင်၏လုပ်ဖော်ကိုင်ဖက်များနှင့်အတူ ထပ်မံလေ့လာပါ။ သို့ရာတွင် အောက်ပါလုပ်ငန်းများကို ကိုယ်ပိုင်အားလပ်ချိန်တွင် ကြိုးစားပြုလုပ်ပါ

- မရှင်းလင်းသေးသည့် အပိုင်းများကို ပြန်ဖတ်ပါ။
- သင်၏မြို့နယ်ရှိ KG သူငယ်တန်းဆရာ၊ဆရာမများဆိုင်ရာ သင်တန်းတက်ပြီးသူများကို မေးမြန်းပြီးဆွေးနွေးပါ။

———။———

DBE BOX