

သင့်ကလေးကို သင်္ချာဘာသာတွင် ကူညီရန်အတွက် အကြံပြုချက်များ

ကျောင်းမနေမီအချိန်မှ Year 2 အထိ

ကလေးသူငယ်တိုင်း
အခွင့်အရေး
အားလုံးရရမည်



ကလေးတစ်ယောက်၏ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုအတွက် သူ့မိသားစု၏လွှမ်းမိုးမှုသည် အဦးဆုံးနှင့် ရေရှည်အကြာဆုံးဖြစ်သည်။ သင့်အနေနှင့်သင့်ကလေး ကျောင်းတွင် စာသင်ခြင်းကို ပံ့ပိုးပြီး၊ အိမ်စာလုပ်ကိုင်ရာ၌ကူညီခြင်းတို့ဖြင့် သိသာထင်ရှားသော အပြောင်းအလဲဖြစ်စေနိုင်သည်။

သင့်ကလေး ကျောင်းတွင်လုပ်ဆောင်နေသော သင်္ချာမှာ သင်တို့ သင်ခဲ့ရပုံနှင့်မတူကြောင်း တွေ့ရမည်ဖြစ်သော်လည်း သင့်ကလေးကို သင် နည်းလမ်းများစွာဖြင့် ကူညီနိုင်ပါသေးသည်။

ဤစာစောင်သည် သင့်ကလေးနှင့်အတူ သင် ကစားခြင်းများ၊ နေ့စဉ် မိသားစု လုပ်ဆောင်မှုများမှတစ်ဆင့် သင်္ချာဘာသာကို လေ့လာနိုင်ပုံများကို အကြံပြုပေးထားပါသည်။

ဤအပိုင်းတွင် သင့်ကလေးကို မိမိပြောနေကျဘာသာစကားဖြင့်၊ ထို့အပြင် သင်ကနိုင်နိုင်နင်းနင်းရှိလျှင် အင်္ဂလိပ်ဘာ သာဖြင့် ပါဝင်ပြောဆိုစေခြင်းသည် အလွန်အကျိုး များပါသည်။

သင့်ကလေး၏ ကျောင်းဆရာဆရာမ

သင့်ကလေး၏ သင်္ချာဆိုင်ရာ တတ်ကျွမ်းမှု ကူညီပေးထောင်ပေးနိုင်သည့် နည်းလမ်းများကို သင့်ကလေး၏ ဆရာဆရာမက အကြံပြုပေးပေးနိုင်ပါသည်။ ဆရာဆရာမနှင့် သင်ဆွေးနွေးနိုင်သော အကြောင်းအရာများတွင် အောက်ဖော်ပြပါအချက်များ ပါဝင်ပါသည် -

- သင့်ကလေး၏ သင်္ချာပစ္စည်းများကို တွက်ချက်ဖြေရှင်းနိုင်သော စွမ်းရည်အဆင့်
- သင့်ကလေးက သင်္ချာဘာသာတွင် ထားရှိလုပ်ဆောင်သော ရည်မှန်းချက်များနှင့် ထိုရည်မှန်းချက်များ အောင်မြင်ရေးအတွက် သင်က ကူညီပံ့ပိုးနိုင်သည့်နည်း
- သင့်ကလေး အခက်အခဲတွေ့သော ကဏ္ဍများတွင် သင်ကူညီပံ့ပိုးရန်အတွက် အသုံးပြုနိုင်သည့် နည်းလမ်းအမျိုးမျိုး

အင်တာနက်အွန်လိုင်းမှ ရရှိနိုင်မည့် အထောက်အကူများ

ဗစ်တိုးရီးယားပြည်နယ်အစိုးရ၏ **Connect-Primary** ဝက်ဘ်ဆိုက်အသစ်က စာပေလေ့လာသင်ကြားမှုဆိုင်ရာ အံ့မခန်းဘွယ် နည်းလမ်းအသွယ်သွယ်ကို သင့်အိမ်မှကွန်ပျူတာ၊ ဒေသဆိုင်ရာ စာကြည့်တိုက် သို့မဟုတ် သင့်ကျောင်းမှပင် လွယ်ကူစွာ ဆက်သွယ်နိုင်စေပါသည်။

<http://www.education.vic.gov.au/primary> ရှိ မူလတန်း ကျောင်းသားကျောင်းသူများအတွက် **Connect-Primary** ဝက်ဘ်ဆိုက်ကို ဖွင့်ဖတ်ပါ။

Connect-Primary တွင်ပါဝင်သောနေရာများကို ကလေးများအတွက် သင့်လျော်မှု ရှိ/မရှိ ဆရာဆရာမများက စစ်ဆေးပြီးဖြစ်ပါသည်။

အကယ်၍ **Connect-Primary** တွင်စာရင်းမပါသော အခြားဝက်ဘ်ဆိုက်များကို အသုံးပြုပါက လုံခြုံစိတ်ချရမှုအတွက် သင့်အမည် သို့မဟုတ် သင့်ကလေး အမည်အပြည့်အစ၊ ကျောင်း၊ ဖုန်းနံပါတ်သို့မဟုတ် နေရပ်လိပ်စာကဲ့သို့သော ကိုယ်ရေးအချက်အလက်များကို သင်မသိသူများအား အွန်လိုင်းမှတစ်ဆင့် မည်သည့်အခါမျှပေးခြင်း မပြုရန် သတိထားရပါမည်။

အာလ်ထရာနက် (**Ultramet**) သည် သင့်အား သင့်ကလေး၏ ကျောင်းတွင် စာပေသင်ကြားမှုအခြေအနေ များကို အသိပေးထားသည့် အွန်လိုင်းစနစ်အသစ် ဖြစ်ပါသည်။ အာလ်ထရာနက်သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၊ မိဘများနှင့် ဆရာဆရာမများ ဖွင့်ဖတ်နိုင်သည့် ပြည်နယ်တစ်ခုလုံးဆိုင်ရာ လုံခြုံစိတ်ချရသော အွန်လိုင်းစနစ်အသစ်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ **Ultramet** ဝက်ဘ်ဆိုက်ကို

www.education.vic.gov.au/about/directions/ultranet/benefits/parents.htm တွင် ဖွင့်ဖတ်ပါ။

အိမ်တွင် သင်္ချာ အတူတူတွက်ခြင်း

ဈေးရောင်းဝယ်တန်း ကစားခြင်း

- အစားအစာနှင့် ကုန်မျိုးစုံကိုစုပြီး ဈေးနှုန်းများ ကပ်ပါ။
- ပစ္စည်းများကို ငွေစက္ကူနှင့် ငွေအကြွေများသုံး ပြီး မည်ကဲ့သို့ ပေးချေမည်ကို ပြောဆိုပါ။
- ဈေးဆိုင်လိုကစားသော ထိုနေရာတွင် ပစ္စည်းများ အရောင်းအဝယ်လုပ်ရန် ကစားသည့်ငွေကို သုံးပါ။
- စားကုန်ပစ္စည်းများကို အရွယ်အလိုက် (အမြင့်ဆုံးမှ အနိမ့်ဆုံး) သို့မဟုတ်ဈေးနှုန်းအလိုက် (အပေါဆုံးမှ ဈေးအကြီးဆုံး) မှာပါ။
- မီးဖိုချောင်သုံး ကတ္တားကို ဆိုင်ကလေးတွင်ထားပြီး လဘက်ခြောက်ဘူးသို့မဟုတ် ဆန်အိမ်ကိုချိန်ရန်သုံးပါ။ ပစ္စည်းများကို အလေးချိန်အလိုက်မှာပါ။



ဂိမ်းများ ကစားခြင်း

- ပုံသဏ္ဌာန်များ၊ ကိန်းဂဏန်းများနှင့် ပုံစံများ သိရှိမှတ်သားနိုင်စေရန် ဂိမ်းများ ကစားပါ။
- အံ့စာတုံးများသည် စုထားသည့်ကစားစရာများ ထဲတွင် အလွန်အရေးပါသည်။ အံ့စာတုံး ကိုလှိုမိပြီး ဆိုပါစို့ တွေ့သော ကိန်းဂဏန်း ကိုရေးပါ။ အံ့စာနှစ်တုံးကိုလှိုမိပြီး ပေါ်လာသော ကိန်းဂဏန်းနှစ်ခုကို ပေါင်းပါ။
- သင့်ကလေးနှင့်အတူ ကိန်းဂဏန်းဆိုင်ရာ ဂိမ်းများ အွန်လိုင်းကစားပါ။ ဤဝက်ဘ်ဆိုက်ကို စမ်းကြည့်ပါ။ <http://www.abc.net.au/countusin/>



ပုံစံများ ပြုလုပ်ခြင်း

ပုံစံများကိုမှတ်မိခြင်းနှင့် ပြုလုပ်ခြင်းသည် ကိန်းဂဏန်း၊ ပုံသဏ္ဌာန်များနှင့် အတိအကျတူညီသော အစိတ်အပိုင်းများ ထပ်ကာထပ်ကာရှိနေခြင်းကို လေ့လာရန်အတွက် အရေးကြီးသော သင်္ချာစွမ်းရည်များဖြစ်သည်။

- အဝတ်အစား၊ ထုပ်ပိုးစက္ကူ၊ ပန်းကန်ခွက်ယောက်၊ ကဒ်များနှင့် ပရိဘောဂများပေါ်မှ မြင်ရသောပုံစံများကို သတ်မှတ်ဖော်ပြပြီး ရှင်းပြပါ။
- ရောင်စုံအဝတ်လွန်းကလစ်၊ အတုံးများ၊ အစေ့များ သို့မဟုတ် ပန်းပန်ခွက်ယောက်တို့ဖြင့် စတင်ပြီး သင့်ကလေး ဆက်လုပ်ရန် ပေးပါ။ ဥပမာ၊ နီ၊ ပြာ၊ ဖြူ၊ နီ၊ ပြာ၊ ဖြူ။
- သင့်ကလေးကို ပုံဆွဲရန်၊ တစ်ခုခုဖန်တီးရန်၊ မိမိပြုလုပ်သည့် ပုံစံကို ရှင်းပြစေရန် အားပေးပါ။ အနားသတ်ဘောင်များ၊ နှုတ်ခွန်းဆက်ကဒ်များ၊ သို့မဟုတ် ပစ္စည်းတစ်ခုခုမှာ သုံးပါ။



အရာဝတ္ထုများကို တိုင်းတာခြင်း

- နံရံကပ် အရပ်တိုင်းတာသည့်ဇယားကိုသုံးပြီး သင့်မိသားစုတွင် ပါဝင်သူများ၏ အရပ်များကိုတိုင်းပါ။
- သင့်ကလေးဖို့ ကြိုးတချောင်းဖြတ်ပေးပါ။ မည်မျှရှည်ရှည် ရပါသည်။ အိမ်အတွင်းမှ အရာဝတ္ထုများကို မည်သည်က သင့် ‘အရှည်တိုင်းတာသည့် ပေကြိုး’ ထက်ပို၍ရှည်ပြီး မည်သည်က ပို၍တိုကြောင်း သိရန်တိုင်းတာပါ။ သင့်ကလေးကို အရှည် တူညီသော အရာဝတ္ထုများကို ပြောပြခိုင်းပါ။
- ခွက်၊ ချိုင့်၊ လဘက်ရည်ဇွန်း၊ ရေခဲမွေသည့်အချောင်းများ၊ ခြေရာများ သို့မဟုတ် လက်ဖဝါးအရှည်များကို အသုံးပြုပြီး တိုင်းတာသည့် အခြားနည်းများဖြင့် တိုင်းတာနိုင်ပုံကို စမ်းသပ်ကြည့်ပါ။
- နှစ်သက်သော ကစားစရာတစ်ခုထက် ပိုမြင့်အောင် အတုံးများ ဆင့်ပြီး မျှော်စင်လုပ်ပါ။ သင့်ကလေးအား ထိုမျှော်စင်၏ အမြင့်ကိုသိရန် အတုံးများစုစုပေါင်းကို ရေတွက်ခိုင်းပါ။



ကိန်းဂဏန်းရှာဖွေခြင်း

- သင့်ကလေးနှင့်အတူ သင်တို့အနီးရှိ ကိန်းဂဏန်းကိုရှာပါ။ ဥပမာ၊ ကားနံပါတ်များ၊ ပြက္ခဒိန်များ
- ကားနံပါတ်များ၊ ဆိုင်ဘုတ်များ၊ ပြက္ခဒိန်များ၊ သတင်းစာများ၊ ဆိုင်ကြော်ငြာများ၊ ကားအမှတ်ကိန်းသတ်ခြင်း ပြသည့် ဆိုင်းဘုတ်များ၊ အိမ်နံပါတ်များကိုကြည့်ကာ ကိန်းဂဏန်းကို ပြောပါ။
- မတူသော ကိန်းဂဏန်းဖြင့်စကာ ရေတွက်ခြင်းကိုလေ့ကျင့်ပါ။ ဥပမာ ၆ သို့မဟုတ် ၁၀ မှစပြီး ရေတွက်ခိုင်းပါ။ သင့်ကလေးကို ရှေ့ဆက်ပြီး၎င်း၊ နောက်ပြန်အဖြစ်၎င်း၊ ရေတွက်ခိုင်းပါ။ ရှေ့ကမည်သည့် ကိန်းဂဏန်းရသလဲ၊ နောက်မှာမည်သည့် ကိန်းဂဏန်းရှိသလဲ မေးကြည့်ပါ။
- ဂဏန်းပေါင်းစက်ပေါ်မှ ကိန်းဂဏန်းများကို ပြောပြခိုင်းပါ။ <http://pbskids.org/cyberchase/games/calculator/calculator.swf> ရှိ အသံထွက် အွန်လိုင်း ဂဏန်းပေါင်းစက်ကိုသုံးပါ။



ဖဲချပ်များကို အသုံးပြုခြင်း

- ဖဲချပ်များကိုသုံးပြီး ကိန်းဂဏန်းတူကိုရှာသည့် ကစားနည်းကို ကစားပါ။
- ဖဲချပ်ပေါ်ရှိ ကိန်းဂဏန်းများ သို့မဟုတ်ပုံများ (အသံများ၊ စပိတ်များ) ကိုရေတွက်ပြီး ဖဲချပ်များကို အကြီးဆုံးမှအငယ်ဆုံး စီစဉ်ပါ။



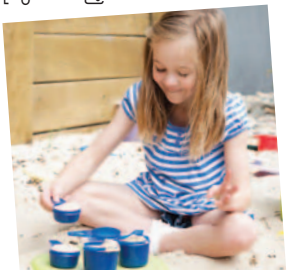
လေ့လာရန် မေးခွန်းများမေးခြင်း

- သင့်ကလေး သင်္ချာဘာသာ စူးစမ်းလေ့လာခြင်းကို အားပေးရန် မေးခွန်းများမေးပါ။
- သားသား/မီးမီး ဘယ်လိုပုံသဏ္ဌာန်များကို တွေ့နိုင်သလဲ?
- ... ကို ဘယ်လို တိုင်းနိုင်သလဲ?
- တစ်ဝက်ကို ဘယ်လိုရှာမလဲ?
- ... ကို ခွဲဝေဖို့ အကောင်းဆုံးနည်းကဘာလဲ?



သင်္ချာကို ပုံပြင်အဖြစ်ပြောင်းခြင်း

- နေ့စဉ်အဖြစ်အပျက်များ သို့မဟုတ် ပစ္စည်းများကို သင်္ချာပုံပြင်အဖြစ် ပြောင်းပါ။ ၎င်းတို့မှာ ဖော်ပြပါအကြောင်းများ ပါနိုင်သည် -
- သစ်သီးထည့်ခွက်ထဲမှ သစ်သီးမည်မျှရှိသည်ကို ရေတွက်ခြင်း
- သစ်သီးကို ခြောက်ပိုင်းခွဲစိတ်ခြင်း
- ကားသို့မဟုတ် ဘတ်စကားပေါ်ပါသူ ခရီးသည်များ၏ အရေအတွက်ကို ရေတွက်ခြင်း
- သင့်ကလေးကိုပုံဆွဲခိုင်းပြီး သူတို့ဆွဲသောပုံတွင်ပါသည့် ပစ္စည်းများ၏ အရေအတွက်ကို ပြောရန်အားပေးပါ။ သင့်ကလေး၏ အကြံဉာဏ်များကို ပုံပြင်အဖြစ်ရေးချပါ။ နမူနာများမှာ-
- ဒွီရဲ့သစ်သီးထည့်ခွက်ထဲမှာ သစ်သီး ငါးခုရှိတယ်။ သုံးခုက ပန်းသီးဖြစ်ပြီး နှစ်ခုက ငှက်ပျောသီးဖြစ်တယ်။
- ဒွီရဲ့ခဲတံထည့်အိတ်ထဲမှာ ပစ္စည်းလေးခုရှိတယ်။ အနီရောင်ခဲတံတစ်ချောင်း၊ အပြာရောင်ခဲတံတစ်ချောင်းနဲ့ အစိမ်းရောင်ခဲတံ နှစ်ချောင်း ဖြစ်တယ်။



သင်္ချာနှင့်အတူ ရွေးလျားမှုပြခြင်း

ဤအကြံဉာဏ်များသည် ခန္ဓာကိုယ်လှုပ်ရှားမှု၊ ကြားရသောအသံများ၊ မျက်လုံးဖြင့်ကြည့်ခြင်းနှင့် လက်များဖြင့်စမ်းကြည့်ခြင်းကိုသုံးကာ ရေတွက်ခြင်းကို အတွေ့အကြုံယူဖြစ်သည်။

... ကို ရောက်ဖို့ ဘယ်နှစ်ကြိမ် ခုန့်ခွဲရသလဲ?

ပူဖောင်းကို မြေပေါ်မကျခင်
သားသား/မီးမီး ဘယ်နှစ်ကြိမ်
ပုတ်နိုင်သလဲ?

... ကိုရောက်ဖို့ သားသား/မီးမီး
ဘယ်လောက်ကြာကြာ ကြိုးခုန်ရသလဲ?



ရေတွက်ခြင်းကို အာရုံစူးစိုက်ခြင်း

ရေတွက်ခြင်းသည် ကလေးများအဖို့ သင်္ချာနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပထမဆုံး အတွေ့အကြုံများဖြစ်ကြသည်။ စာလုံးများ ရေတွက်ခြင်းသည် များသောအားဖြင့် နှစ်သက်ရာသီချင်း သို့မဟုတ်ကဗျာနှင့် ကိန်းဂဏန်းကို ထပ်ကာတလဲ ထပ်ဆိုနေခြင်းဖြင့် စတင်ကြသည်။

ရေတွက်ခြင်း တိုးတက်တတ်ကျွမ်းလာသည်နှင့်အမျှ ကလေးများ၏ သင်္ချာဆိုင်ရာစွမ်းရည်များ ပိုမိုရရှိလာကြသည်။

ကလေးများ ပစ္စည်းအစုအပုံကို ရေတွက်သည့်အဆင့်ရောက်လာသည့်အခါ သူတို့သည် ပစ္စည်းတစ်ခုစီကို သက်ဆိုင်ရာ ကိန်းဂဏန်းနှင့်တွဲပြီး စ၍ မှတ်သားလာရသည်။ အစဉ်းမှာသင့်ကလေးကို ပစ္စည်းတစ်ခုကိုထိခိုင်းပြီး သက်ဆိုင်ရာ ကိန်းဂဏန်းကိုပြောဖို့ အားပေးပါ။

ကလေးများသည် ခြေချောင်လက်ချောင်လေးများ၊ သူတို့၏အင်္ကျီပေါ်ရှိ ကြယ်သီးများ၊ အိမ်ပေါ်တက်သည့် လှေခါးထစ်အရေအတွက်၊ သို့မဟုတ် သူတို့၏ကစားစရာများကဲ့သို့ ပစ္စည်းအစုကို ရေတွက်ခြင်းဖြင့်စတင်သည်။

ပစ္စည်းအစုကိုရေတွက်ရာတွင် ပထမပိုင်း၌ ကလေးများက သူတို့အတွက် လွယ်ကူစေရန် အစီအစဉ်တစ်ခုဖြင့် စီကြသည်။ နောင်တွင်မူ သူတို့သည် မည်သည့်ပစ္စည်းကိုမဆို ကြည့်၍ရေတွက်ကာ စုစုပေါင်းအရေအတွက်ကို ရှာနိုင်ကြမည်ဖြစ်သည်။

အချို့ကလေးများသည် ပစ္စည်းအစုထားသည့် အစီအစဉ်ကိုပြောင်းလဲလျှင် ဥပမာ၊ အတုံးများကို အတန်းလိုက်ထားရာမှ အစုအပုံလိုက်ထားခဲ့လျှင် ရေတွက်ခြင်းကို ပြန်၍စတင်ရန် လိုအပ်သည်။ ၎င်းမှာ နောက်ဆုံးရသော ကိန်းဂဏန်းသည် ပစ္စည်းအစုထဲရှိ ပစ္စည်းအရေအတွက် စုစုပေါင်းကို ဖော်ပြကြောင်းသိရှိရန်အတွက် ကောင်းသောနည်းလမ်းဖြစ်သည်။

ကလေးများသည် ပြုလုပ်ခြင်း ရေတွက်ခြင်း၊ ပုံဆွဲခြင်းနှင့် နံပတ်များ၏ အကြောင်း ပြောခြင်းတို့တွင် အတွေ့အကြုံများစွာလိုအပ်သည်။

ကိန်းဂဏန်းများနှင့် ရေတွက်ခြင်းတို့သည် နေ့စဉ်လုပ်ငန်းများမှ လုပ်ငန်း တစ်ခုအဖြစ် သင့်ကလေးအတွက် အဆက်အသွယ်လုပ်ပေးဖို့ ရှင်းပြပါ။

အောက်တွင်ဖော်ပြထားသော ရေတွက်ခြင်းဆိုင်ရာ အကြံဉာဏ်များကို သင့်အိမ်မှာ စမ်းကြည့်ပြီးပြီလား?

- အစားအစာပစ္စည်းများကို လက်တွန်းလှည်းထဲထည့်ချိန် သို့မဟုတ် အိမ်တွင်ပြန်ပြီးထုတ်သည့်အချိန်မှာ ရေတွက်ပါ။
- ဘောလုံးတစ်ချက်စီ မြှောက်ပစ်လိုက်တိုင်း ရေတွက်သည့် ကစားနည်းကို ကစားပါ။
- စာတိုက်ပုံး၊ အိမ်ရှေ့တံခါး၊ အဝတ်တန်းဆီသို့ လှမ်းရသည်ခြေလှမ်းကို ရေတွက်ပါ။
- ကစားစရာအရုပ်များ၊ ခရုများ၊ ပဲစေ့များကဲ့သို့သော ပစ္စည်းများကို စုပါ။ ထို့နောက် ကောက်ယူရင်းရေတွက်ပါ။
- ပြက္ခဒိန်တွင်ရှိသော ရက်များကို ရေတွက်ပါ။ အခမ်းအနားတစ်ခု ကျင်းပရန် ရက်မည်မျှလိုသည်ကို ရေတွက်ပါ။