(66~71ខែ)

K-DST

ការធ្វើតេស្តត្រួតពិនិត្យការលូតលាស់ជនជាតិកូរ៉េ សម្រាប់កុមារ និងទារក

ការធ្វើតេស្តត្រួតពិនិត្យនេះ គឺជាផ្នែកមួយនៃការស្រាវជ្រាវវេជ្ជសាស្ត្រសម្រាប់ទារកនិងកុមារនៃក្រសួងសុខាភិបាលនិង សុខមាលភាព និងមជ្ឈមណ្ឌលត្រួតពិនិត្យនិងបង្ការជំងឺនៃប្រទេសកូរ៉េនិងត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយអ្នកជំនាញនៅក្រោម ការឧបត្ថម្ភរបស់វិទ្យាស្ថានជាតិកូរ៉េ សម្រាប់ជំងឺកុមារ និងការស្តារនីតិសម្បទាកុមារនៃសង្គមកូរ៉េ និងអភិវឌ្ឍវេជ្ជសាស្ត្រ ចិត្តសាស្ត្រ ជាដើម។

កំណែថ្មីដែលបានកែសម្រួល

ការវាយតម្លៃនេះ និងសិទ្ធិបោះពុម្ពផ្សាយរបស់ខ្លួនជាកម្មសិទ្ធិរបស់ក្រសួងសុខាភិបាលនិងសុខុមាលភាព និងមជ្ឈមណ្ឌលត្រួតពិនិត្យនិងបង្ការជំងឺនៃប្រទេសកូរ៉េ មិនអាចផ្លាស់ប្តូរ ថតចម្លង លក់ ប្រើ បន្ថែម ឬតាមរបៀបផ្សេងទៀត រកកម្រៃ ដោយគ្មានការយល់ព្រមជាលាយលក្ខណ៍អក្សរជាមុនពីបុគ្គលឡើយ .. លើកលែងតែការព្យាបាលវេជ្ជសាស្ត្រនៅមណ្ឌលថែទាំទារកនិងកូនក្មេង ការថែទាំវេជ្ជសាស្ត្រសម្រាប់កុមារ ការថែទាំវេជ្ជសាស្ត្រសម្រាប់ទារកនិងកូនក្មេងការថែទាំវេជ្ជសាស្ត្រឱ្យមាននីតិសម្បទាឡើងវិញនិងការធ្វើតេស្តត្រួតពិនិត្យការលូតលាស់សម្រាប់កុមារនិងទារក។

ការធ្វើតេស្តត្រួតពិនិត្យការលូតលាស់ជនជាតិកូរ៉េ សម្រាប់កុមារនិងទារក (66~71 ខែ)

✢ បញ្ចូលតាមស្ថានភាពរៀងខ្លួន។ គូសសម្គាល់កន្លែងនៅទំនេរ។ ☑.

ឈ្មោះកូន		(m, f)	អ្នកធ្វើសម្ភាស៍	□ ម្តាយ □ ឪពុក □ ជីដូន □ ជីតា □ ផ្សេងៗ ( )
ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត	ឆ្នាំ ខែ		ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត	ឆ្នាំ ខែ
ព័ត៌មានអំពីមាតាឬបិតា	ម្តាយ	អាយុ៖ (ឆ្នាំ)	សញ្ញាប័ត្រ: □ ក្រោយបរិញ្ញា □ បញ្ចប់ការសិក្សា □ ឈប់ទៅសាលាឬឈប់រៀន □ បញ្ចប់ការសិក្សាវិទ្យាល័យ □ បញ្ចប់ការសិក្សាវិទ្យាល័យជាន់ខ្ពស់	
	ឪពុក	អាយុ៖ (ឆ្នាំ)	សញ្ញាប័ត្រ: □ ក្រោយបរិញ្ញា □ បញ្ចប់ការសិក្សា □ ឈប់ទៅសាលាឬឈប់រៀន □ បញ្ចប់ការសិក្សាវិទ្យាល័យ □ បញ្ចប់ការសិក្សាវិទ្យាល័យជាន់ខ្ពស់	
តើកុមារមានបានបញ្ហារាងកាយ ឬលូតលាស់ឬទេ?			□ ទេ	□ បាទ/ចាស៎ (តើប្រភេទបញ្ហារាងកាយ ឬលូតលាស់មានអ្វីខ្លះ?)

** បញ្ជីសំណួរនេះទាក់ទងនឹងទារកដែលមានអាយុ 66-71 ខែ។ ប្រសិនបើអាយុកុមារ មិនមានស្របគ្នាទេ អ្នកត្រូវដាក់ជំនួសបញ្ជីសំណួរនេះ។

✢ ជ្រើសរើសយកចម្លើយមួយក្នុងចំណោមចម្លើយទាំងបួន ដូចខាងក្រោម។
ប្រសិនបើអ្នកមិនចេះចម្លើយនោះ អ្នកអាចគូសលើទារក ហើយបន្ទាប់មកឆ្លើយសំណួរ។.

អាចធ្វើបានយ៉ាងល្អ ③	អាចធ្វើបាន ②	មិនអាចធ្វើបានល្អ ①	ពិតជាមិនអាចធ្វើបាន ⓪

សំណួរខាងក្រោមនេះ អំពី "អ្វីដែលទារកអាចធ្វើបាន" ។
ប្រសិនបើទារកអាចធ្វើសកម្មភាពជាក់លាក់មួយ ប៉ុន្តែមិនធ្វើបានល្អដោយសារមូលហេតុផ្សេងទៀត សូមពិនិត្យមើល "អាចធ្វើបាន" ។
ឧទាហរណ៍ទារកហាក់ដូចជាមានសមត្ថភាពប្រើកន្ត្រៃ ប៉ុន្តែអ្នកមិនដែលអនុញ្ញាតឱ្យគាត់ប្រើវាពីមុនឡើយ។ ទារកហាក់ដូចជាអាចសាងសង់ប្លុក ប៉ុន្តែអ្នកមិនមានប្រដាប់ក្មេងលេង (ប្លុក) បែបនេះនៅក្នុងផ្ទះរបស់អ្នក ឬគាត់មិនចូលចិត្តលេងជាមួយវា។

ជំនាញប្រើដៃសរុប

1	អាចបញ្ឈប់បាល់រមៀលដោយប្រើជើង។	③ ② ① ⓪
2	ចាប់បាល់ (ទំហំប៉ុនគ្រាប់បាល់វាយកូនគោល) ពីចម្ងាយពីរម៉ែត្រ	③ ② ① ⓪
3	គ្រែះបាល់ផ្ទប់លើជាន់ដើរបានមួយដង	③ ② ① ⓪
4	លោតមិនទាន់មានច្បាប់ប្រឆាំងខ្ពស់ជាងមួយជង្គង់។	③ ② ① ⓪
5	លោតដោយប្រើជើងមួយឆ្លាស់គ្នា	③ ② ① ⓪
6	រំលងចោលខ្សែមួយដង។	③ ② ① ⓪
7	កាន់ជើងមួយដោយប្រើដៃទាំងពីរ ហើយលោតច្រើនជាងបីដងក្នុងទីតាំងហ្គេមជល់មាន់មួយ	③ ② ① ⓪
8	ទាត់បាល់រមៀល។	③ ② ① ⓪

អាចធ្វើបានយ៉ាងល្អ ③	អាចធ្វើបាន ②	មិនអាចធ្វើបានល្អ ①	ពិតជាមិនអាចធ្វើបាន ⓪

ជំនាញប្រើដៃ

1	ចាប់ដោយប្រើមេដៃ ម្រាមដៃទាំងអស់ពីមួយទៅមួយផ្សេងទៀត។. (ស្ទាបមេដៃគាត់ដោយប្រើម្រាមដៃបួនដៃផ្សេងទៀតពីដៃដដែលដូចគ្នាតាមលំដាប់)	③ ② ① ⓪
2	យកតម្រាប់តាមទម្រង់ត្រីកោណ (បើទោះជាគ្មានការបង្ហាញក៏ដោយ)	③ ② ① ⓪
3	កាត់ចេញរាងរង្វង់ពីក្រដាសដោយប្រើកន្ត្រៃ	③ ② ① ⓪
4	គូរព្រាងរថយន្តសាមញ្ញមួយ។	③ ② ① ⓪
5	ចាក់ទឹកពីថូ ឬដបចូលទៅក្នុងពែងដោយមិនកំពប់។	③ ② ① ⓪
6	យកតម្រាប់តាមទម្រង់ផ្ទៃបួនជ្រុងស្មើគ្នា (បើទោះជាគ្មានការបង្ហាញក៏ដោយ)	③ ② ① ⓪
7	គូររូបរាងរបស់ផ្ទះមួយ ដើមឈើ សត្វ។	③ ② ① ⓪
8	ចងខ្សែបន្ទះតូចៗ (ឧទាហរណ៍៖ ខ្សែស្បែកជើង)។	③ ② ① ⓪

ការយល់ដឹង

1	មើលឃើញខុសគ្នារខាងស្តាំនិងខាងឆ្វេង។	③ ② ① ⓪
2	យល់ដឹងអំពីថ្ងៃនៃសប្តាហ៍តាមលំដាប់ត្រឹមត្រូវ	③ ② ① ⓪
3	យល់ដឹងថាប្រាក់ 500 រ៉ៀន មានតម្លៃច្រើនជាង 100 រ៉ៀន។	③ ② ① ⓪
4	ដឹងអំពីថ្ងៃខួបកំណើតរបស់គាត់	③ ② ① ⓪
5	អាចសរសេរលេខចន្លោះពី 11-20 ។	③ ② ① ⓪
6	ចែកលេខមួយខ្ទង់ (ឧទាហរណ៍ 5-2=3)។	③ ② ① ⓪
7	ចងចាំលេខទូរស័ព្ទម្តាយ ឪពុក អាណាព្យាបាលរបស់ខ្លួន។	③ ② ① ⓪
8	ចង្អុលបង្ហាញអំពីកាលបរិច្ឆេទជាក់លាក់តាមប្រតិទិន (ថ្ងៃ/ខែ)។	③ ② ① ⓪

ភាសា

1	យល់ដឹងអំពីពាក្យផ្ទុយពីពាក្យស្គាល់ (ក្តៅល្មម ↔ត្រជាក់) ធំ↔តូច។	③ ② ① ⓪
2	អាចយល់រឿងកំប្លែង និង "អានរវាងបន្ទាត់"។	③ ② ① ⓪
3	យល់ដឹងអត្ថន័យនៃពាក្យ (ឧទាហរណ៍៖ "តើស្បែកជើងជាអ្វី?" "អ្នកពាក់វានៅពេលអ្នកចេញទៅខាងក្រៅ")។	③ ② ① ⓪
4	ឆ្លើយតបទៅនឹងការសន្មត "ប្រសិនបើ ... តើមានអ្វីកើតឡើង?" ("តើវាអាចនឹងមានយ៉ាងដូចម្តេច បើខ្ញុំមានបងប្រុសម្នាក់")	③ ② ① ⓪
5	យល់ដឹងអំពីការលេងហ្គេម "Ket mal it gi" (ហ្គេមតែងកាព្យចូនគ្នា)	③ ② ① ⓪
6	អាចសរសេរឈ្មោះរបស់ខ្លួន ឬអាចសរសេរ 2-4 ពាក្យផ្សេងគ្នា ដោយគ្មានការមើលពាក្យ (ឧទាហរណ៍៖ បងប្អូនបង្កើតតូចៗ ភ្លើងចរាចរណ៍ សាធារណរដ្ឋកូរ៉េ។	③ ② ① ⓪
7	អាចនិយាយប្រាប់រឿងកំប្លែងធម្មតា។	③ ② ① ⓪
8	យល់ដឹងអំពីសំណួរវោហារស័ព្ទសាមញ្ញ (ឧទាហរណ៍៖ ភាពងាយស្រួលក្នុងការទទួលទាននំអង្ករលើខ្នងរបស់វា "។)។	③ ② ① ⓪

✣ ជ្រើសរើសយកចម្លើយមួយក្នុងចំណោមចម្លើយទាំងបួន ដូចខាងក្រោម។
ប្រសិនបើអ្នកមិនចេះចម្លើយនោះ អ្នកអាចគូសលើទារក ហើយបន្ទាប់មកឆ្លើយសំណួរ។.

អាចធ្វើបានយ៉ាងល្អ ③	អាចធ្វើបាន ②	មិនអាចធ្វើបានល្អ ①	ពិតជាមិនអាចធ្វើបាន ⓪

ភាពរាក់ទាក់

1	ទាក់ទងជាមួយជាមួយមិត្តភក្តិ។	③ ② ① ⓪
2	លេងហ្គេមរង្វង់ដែលទទួលផលប្រយោជន៍ការចែករំលែក ការរង់ចាំវេនរបស់ខ្លួន (ឧទាហរណ៍៖ ការប្រកួតលេងហ្គេម យុត (yut) បិត (board)។) ។	③ ② ① ⓪
3	បង្ហាញពីគំនិតរបស់ខ្លួន និងស្តាប់កូនៗផ្សេងទៀត។	③ ② ① ⓪
4	ពិភាក្សាជាមួយកូនៗផ្សេងទៀត អំពីបទបញ្ជាលេងហ្គេម	③ ② ① ⓪
5	ព្យាយាមទំនាក់ទំនងជាមួយកុមារដទៃ	③ ② ① ⓪
6	និយាយថា សូស្តី ចំពោះមនុស្សពេញវ័យ តាមការស្នើសុំ	③ ② ① ⓪
7	សុំមិត្តភក្តិគាត់ទៅលេងផ្ទះគាត់ ដើម្បីលេងហ្គេម ឬ ឬណែនាំឱ្យលេងហ្គេម	③ ② ① ⓪
8	អាចហៅទូរស័ព្ទមិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសារ។. (ទូរស័ព្ទផ្ទះ ឬទូរស័ព្ទចល័ត)	③ ② ① ⓪

ភាពទទួលខុសត្រូវ

1	លាបប័រ ឬដំណាប់ផ្លែឈើលើនំប៉័ងដោយប្រើស្លាបព្រា។	③ ② ① ⓪
2	ជូតសម្អាតខ្លួនឯង បន្ទាប់ពីងូតទឹក	③ ② ① ⓪
3	បិទខ្សែរ៉ូត	③ ② ① ⓪
4	ផ្លាស់ប្តូរសម្លៀកបំពាក់ នៅពេលសម្លៀកបំពាក់កខ្វក់	③ ② ① ⓪
5	លើកប្រអប់ទឹកដោះគោដោយខ្លួនឯង ដោយមិនមានជំនួយពីមនុស្សពេញវ័យ	③ ② ① ⓪
6	ជួយភារកិច្ចការគ្រួសារសាមញ្ញរយៈពេលមួយសប្តាហ៍ (ឧទាហរណ៍ រៀបចំតុ លាងសម្អាតប្រដាប់ក្មេងលេង)។	③ ② ① ⓪
7	ងូតទឹកតែម្នាក់ឯង លើកលែងតែកក់សក់។	③ ② ① ⓪
8	អាចជូតសម្អាតរន្ធគូថគាត់ដោយប្រើក្រដាសអនាម័យដោយខ្លួនឯង បន្ទាប់ពីការបន្ទោរបង់ (រួមទាំងការប្រើឧបករណ៍ផើងជម្រះកាយ)	③ ② ① ⓪

សំណួរបន្ថែមទៀត

	បាទ/ចាស៎ 1	ទេ 0
1	ទារកមិនប្រើភ្នែកទាក់ទងល្អជាមួយអាណាព្យាបាលគាត់ឡើយ។ (លើកលែងតែក្នុងករណីដែលទារកមិនប្រើភ្នែកទាក់ទងពីព្រោះគាត់កំពុងផ្តោតសំខាន់លើអ្វីមួយផ្សេងទៀត)	1	0
2	ទារកមិនក្រឡេកមើលអ្នកឡើយ ទោះជាអ្នកហៅឈ្មោះគាត់ក៏ដោយ។ (លើកលែងតែក្នុងករណីដែលទារកមានបញ្ហាស្តាប់ ឬមិនក្រឡេកមើលអ្នក ពីព្រោះគាត់កំពុងផ្តោតសំខាន់លើអ្វីមួយផ្សេងទៀត)	1	0
3	ទារកមិនធ្វើឥរិយាបថណាមួយ ដើម្បីទាក់ទាញការយកចិត្តទុកដាក់ពីមនុស្សពេញវ័យឡើយ (ឧទាហរណ៍ការចង្អុលម្រាមដៃគាត់លើវត្ថុមួយ និងការមើលឃើញប្រតិកម្មរបស់អាណាព្យាបាលគាត់ ដែលនាំយកនិងបង្ហាញវត្ថុមួយដែលរំខានដល់អ្នកណាម្នាក់ឱ្យលេងជាមួយគាត់ដោយហៅនរណាម្នាក់ដោយធ្វើសម្លេង។ ល។)	1	0
4	មិនចាប់អារម្មណ៍ចំពោះមិត្តភក្តិ ទោះបីជាមិត្តភក្តិរបស់ខ្លួនស្ថិតនៅក្នុងជុំវិញខ្លួនក៏ដោយ ក៏កុមារនេះមិនសង្កេតមើល និងមិនព្យាយាមធ្វើតម្រាប់តាមពួកគេឡើយ។	1	0
5	ទារកមិនលេងហ្គេម ដោយមានបទបញ្ជាសាមញ្ញ និងក្រុមដែលបែងចែកឡើយ (ឧទាហរណ៍ ការលេងលាក់និងស្វែងរក ស្លាកជាដើម) ហើយក៏មិនលេងដើរតួដែលមានមុខងារបីនាក់ឬ ច្រើននាក់ដោយមានបទបញ្ជាឡើយ (ឧទាហរណ៍ការលេងហ្គេមហាងលក់ទិញទំនិញ ការលេងហ្គេមសាលារៀន ជាដើម)	1	0
6	ទារកមិនអាចកំណត់អត្តសញ្ញាណចំពោះអារម្មណ៍ឬបំណងប្រថ្នារបស់អ្នកដទៃឡើយ។	1	0

តារាងវាយតម្លៃ (66~71 ខែ)

ឈ្មោះកូន		(m, f)	ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត	ឆ្នាំ ខែ ថ្ងៃ
ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត	ឆ្នាំ ខែ	ថ្ងៃ(មុនពេលកើត ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត	ឆ្នាំ ខែ	ថ្ងៃ)
អ្នកធ្វើសម្ភាស៍	□ម្តាយ □ឪពុក □ជីដូន □ ជីតា □ផ្សេងៗ( )			

របាយការណ៍សង្ខេប

ប្រភេទ / មុខវិជ្ជា	1	ក្រោម 2	3	4	5	6	7	8	ពិន្ទុសរុប	ផ្នែរពិន្ទុ		
										A	B	C
ជំនាញប្រើដៃសរុប										16	20	24
ជំនាញប្រើដៃ										16	20	24
ការយល់ដឹង										10	17	24
ភាសា										12	17	24
ភាពរាក់ទាក់										13	17	24
ការទទួលខុសត្រូវ										13	18	24

សំណួរបន្ថែម

[1] = បាទ/ចាស៎ [0]=ទេ

សំណួរ	1 (S)	2 (S)	3 (S)	4 (S)	5 (S)	6 (S)
លទ្ធផល	[1] [0]	[1] [0]	[1] [0]	[1] [0]	[1] [0]	[1] [0]

លទ្ធផលវាយតម្លៃ

ការដាក់ពិន្ទុ

1. ការដាក់ពិន្ទុដោយផ្អែកលើបួនដំណាក់កាល។
   (អាចធ្វើបានល្អ = 3 ពិន្ទុ អាចធ្វើ = 2 ពិន្ទុ, មិនអាចធ្វើបានល្អ = 1 ពិន្ទុ ពិតជាមិនអាចធ្វើបាន = 0 ពិន្ទុ)
2. មុខវិជ្ជានីមួយៗត្រូវបានរួបញ្ចូលជាមួយពិន្ទុនានាពីសំណួរពិបាក និងបានកត់ត្រា។
3. ការវាយតម្លៃពិន្ទុសរុបដោយផ្អែកលើពិន្ទុផ្នែរតាមមុខវិជ្ជានីមួយៗ ត្រូវបានដាក់ឱ្យតាមបួនដំណាក់កាល។
   ① ការវាយតម្លៃជាមុន ដែលបានផ្តល់អនុសាសន៍ ②ការត្រួតពិនិត្យដែលតម្រូវឱ្យមាន ③ កម្រិតដែលមានវ័យស្មើគ្នា ④ កម្រិតដែលឆាប់រហ័ស

កាលបរិច្ឆេទនៃការរៀបចំ: _____

បុគ្គលដែលរៀបចំ:_____ហត្ថលេខា