ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្លឹបថតរូប

២០២៣

ឯកសារណែនាំសម្រាប់ភ្លឹបថតរូប

ការណែនាំជាក់ស្តែងដើម្បីលើកកម្ពស់ការថតរូប

ឯកសារបោះពុម្ពនេះ ត្រូវបានរៀបចំចងក្រងឡើង ក្រោមគម្រោងអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំមធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិទី២ (USE-SDP-2) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា និងក្រោមកិច្ចសហការជាមួយអង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា ដើម្បីចងក្រងជាឯកសារនវានុវត្តក្នុងការបង្កើត និងការដឹកនាំក្លឹប។

រូបភាពក្របសៀវភៅ: រចនាដោយលោក អឿ សារីន អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា

© ក្រសួង អ.យ.ក ២០២៣

មាតិកា

បុព្វកថា iv

១. សេចក្តីផ្តើម ១

២. លទ្ធផលសិក្សា ២

២.១. វត្ថុបំណង ២

២.២. លទ្ធផល ២

៣. សម្ភារៈ ២

៤. ដំណើរការអនុវត្ត ២

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ ២

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត ២

៤.១.២. ទំហំ ៣

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ ៣

៤.១.៤. ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សនិងការតម្រង់ទិស ៣

៤.១.៥. ការបែងចែកនារកិច្ច ៤

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ ៥

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន ៥

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង ៦

៤.២.១ ចំណេះដឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការថតរូប ៧

៤.២.២. ការពិភាក្សា អំពីរូបភាព ១៤

៤.២.៣. ការបង្កើតខ្សែរឿងរូបភាព ២១

៤.២.៤. ទស្សនកិច្ចសិក្សា ២៣

៤.២.៥. ការរៀបចំការតាំងពិព័រណ៍ ២៥

៤.២.៦. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ ២៥

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស ២៦

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកនារកិច្ច ២៧

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ កំណត់ផែនការ ២៨

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន ៣០

មុខកថា

ការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្ស គឺជាកត្តាសំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ច និងសង្គម។ ការអប់រំបានបណ្តុះនូវមូលធនមនុស្សប្រកបដោយវិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា ចរិយាសម្បទា កាយសម្បទា និងមនសិការវិជ្ជាជីវៈសម្រាប់សង្គមជាតិ។ ក្នុងបរិការណ៍នេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានកសាងឯកសារក្លឹបសិក្សាបន្ថែមសម្រាប់ប្រើប្រាស់នៅតាមគ្រឹះស្ថានមធ្យមសិក្សា។

ឯកសារនេះ នឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពថ្មីៗ ដល់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់ដែលត្រូវការសិក្សាបន្ថែមក្រៅពីការរៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការបង្កើតក្លឹបសិក្សា គឺជាការងារស្ម័គ្រចិត្ត ដែលនឹងត្រូវជ្រើសរើសយកទៅអនុវត្តតាមតម្រូវការជាក់ស្តែងរបស់គ្រឹះស្ថានមធ្យមសិក្សា។ ការណ៍នេះ សិស្សានុសិស្ស នឹងទទួលបានឱកាសអភិវឌ្ឍគុណសម្បទាផ្ទាល់ខ្លួនបន្ថែមទៀត តាមរយៈការចូលរួមសកម្មភាពក្លឹបសិក្សា ណាមួយដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍។ ការផ្តល់សេវាអប់រំមានលក្ខណៈសម្បូរបែបនេះ នឹងមានផលជះវិជ្ជមាន ដល់ការផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបថ និងអាកប្បកិរិយារបស់សិស្សានុសិស្ស ឱ្យមានលទ្ធភាពសម្របខ្លួនទៅនឹងការវិវត្តជឿនលឿននៃសង្គមជាតិក្នុងយុគសម័យឌីជីថល។

ការបង្កើតក្លឹបសិក្សា ទាមទារឱ្យមានយន្តការណែនាំច្បាស់លាស់អំពី តួនាទី និងភារកិច្ច សម្រាប់គ្រូដឹកនាំ និងសមាជិកក្លឹប តម្រូវការធនធានគាំទ្រ លំនាំសកម្មភាពត្រូវអនុវត្ត និងប្រធានបទដែលត្រូវសិក្សាក្នុងអំឡុងពេលដំណើរការក្លឹប។ ឯកសារនេះ បានផ្តល់នូវមូលដ្ឋានច្បាស់លាស់ដល់គណៈគ្រប់គ្រងសាលារៀន និងលោកគ្រូអ្នកគ្រូ ក្នុងការចាត់ចែង រៀបចំ បង្កើតឱ្យមានក្លឹបសិក្សានៅក្នុងគ្រឹះស្ថានសិក្សារបស់ខ្លួន ដើម្បីផ្តល់ឱកាសដល់សិស្ស ដែលមានចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងសកម្មភាពក្លឹបណាមួយដោយការស្ម័គ្រចិត្ត។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា គ្រឹះស្ថានមធ្យមសិក្សា នឹងប្រើប្រាស់ឯកសារនេះជាមូលដ្ឋានក្នុងការបង្កើតក្លឹបសិក្សា ដោយបត់បែនតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែងរបស់សាលារៀន ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព សំដៅរួមចំណែកកសាង និងអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សនៅកម្ពុជាឱ្យកាន់តែល្អប្រសើរ។

ថ្ងៃអង្គារ ១រោច ខែផល្គុន ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស.២៥៦៦

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី០៧ ខែមីនា ឆ្នាំ២០២៣

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន**

១. សេចក្តីផ្តើម

ការថតរូប មានសារៈសំខាន់ណាស់ក្នុងសង្គមបច្ចុប្បន្នទូទាំងពិភពលោក។ រូបភាពមាននៅគ្រប់ទីកន្លែង ហើយភ្ជាប់មកជាមួយសារផ្សេងៗគ្នា។ រូបភាពទាំងនោះជាវិធីចែករំលែកអារម្មណ៍ និងផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានទូទាំងពិភពលោក។ ការថតរូបឌីជីថល គឺជាការផ្តិតយករូបភាពភ្លាមៗសកម្មភាព និងព្រឹត្តការណ៍ពិសេសផ្សេងៗទាក់ទងនឹងជីវិតយើង។ ឯកសារណែនាំនេះ បង្កើតឡើងដើម្បីរួមបញ្ចូលនូវទម្រង់សិល្បៈថតរូបទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សា។

ក្លឹបថតរូប ត្រូវបានបង្កើតឡើងសម្រាប់ជួយដល់សាលារៀនមធ្យមសិក្សា ដែលនឹងផ្តល់ឱកាសដល់សិស្សក្នុងការរៀនថតរូបភាពផ្សេងៗ។ម្យ៉ាងទៀតការថតរូបមានច្រើនប្រភេទ អាចត្រូវបានចាត់ទុកថាជាទម្រង់មួយនៃសិល្បៈដែលជាមធ្យោបាយសម្រាប់ទំនាក់ទំនង ការបញ្ចេញមតិ ចំណង់ចំណូលចិត្ត ឬអាជីពសម្រាប់ការងារមួយចំនួនផ្សេងទៀត។ ក្លឹបនេះ ជួយសិស្សឱ្យទទួលបានបទពិសោធន៍ក្នុងការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល។ សិស្សបានរៀនពីចំណេះដឹងបច្ចេកទេសមូលដ្ឋានពីការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថត និងជួយឱ្យពួកគេអាចប្រើវាបានយ៉ាងស្ទាត់ជំនាញ។ សិស្សរៀនអភិវឌ្ឍជំនាញបែបត្រិះរិះពិចារណានៅពេលមើលរូបភាព។ បន្ទាប់មកសិស្សធ្វើសកម្មភាពសប្បាយៗផ្សេងៗដូចជា ការថតរូបតាមទីប្រជុំជន ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា និងការបង្កើតខ្សែរឿងរូបភាព ឬធ្វើរបាយការណ៍រូបភាពជាដើម។ ក្លឹបនេះផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សចែករំលែកអារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេតាមរយៈបទពិសោធន៍ក្នុងការថតរូប។ ក្លឹបថតរូប ផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សចាប់យករូបភាពនានាក្នុងពិភពលោកដូចជា៖ ទេសភាព មិត្តភក្តិ និងសាច់ញាតិ ដែលនៅជុំវិញខ្លួន។ សិស្សត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបទពីរបៀបមើលវត្ថុ និងទីកន្លែងដើម្បីរកប្លង់ថតរូបដ៏ស្រស់ស្អាតទៅតាមទីតាំងផ្សេងៗ។ ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល គឺជាឧបករណ៍ដ៏អស្ចារ្យមួយដើម្បីចាប់យករូបភាពនៃព្រឹត្តការណ៍ណាមួយនៃជីវិត និងអនុស្សាវរីយ៍ដែលមិនអាចបំភ្លេចបាន។ តាមរយៈការបង្រៀនសិស្សអំពីម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល គ្រូនឹងផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវគន្លឹះសំខាន់ៗសម្រាប់ការថតរូបពីជីវភាពប្រចាំថ្ងៃ ដោយប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតឌីជីថល ឬទូរសព្ទឆ្លាតវៃ។

រាល់សកម្មភាពទាំងអស់ នឹងធ្វើឱ្យសិស្សកាន់តែមានទំនុកចិត្តក្នុងការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល ដោយចាប់យកចំណុចសំខាន់ៗនៃរូបភាព។ ម៉្យាងវិញទៀតការថតរូប នឹងបង្កើនចំណេះដឹងសិស្សនៅក្នុងបរិយាកាសមួយប្រកបដោយភាពស្វាហាប់ និងរស់រវើកដោយយោងទៅតាមបញ្ញត្តិសាលាកុមារមេត្រី។

លើសពីនេះទៅទៀត ក្លឹបថតរូបនេះ គឺជាឱកាសមួយសម្រាប់សិស្សដើម្បីអភិវឌ្ឍគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋ និងជំនាញរចនារបស់ពួកគេបានទៀតផង។ ម៉្យាងវិញទៀតសិស្សនឹងអភិវឌ្ឍជំនាញបច្ចេកទេសប្រើម៉ាស៊ីនថតរូប ការជជែកដេញដោលគ្នា និងបំណិនទំនាក់ទំនងផ្សេងៗ។

ក្លឹបនេះត្រូវបានរៀបចំឡើងក្រៅម៉ោងសិក្សា ដោយមានគ្រូម្នាក់ជាអ្នកសម្របសម្រួល។ សមាជិកទាំងអស់ក្នុងក្លឹបត្រូវបានរៀបចំតាមរយៈការស្ម័គ្រចិត្ត។ វត្ថុបំណងនៃក្លឹបថតរូបនេះ គឺដើម្បីរៀបចំពីសកម្មភាពតាមរចនាសម្ព័ន្ធ ដែលសិស្សបានចូលរួមយ៉ាងសកម្ម ។

★ក្លឹបគឺ៖ ការប្រជុំនៃមនុស្សមួយក្រុមដោយមានគោលដៅរួម ឬមានចំណង់ចំណូលចិត្តដូចគ្នាដើម្បីធ្វើកិច្ចការរួម និងផលប្រយោជន៍រួមមួយ។

២. លទ្ធផលសិក្សា

២.១. វត្ថុបំណង

ក្លឹបថតរូប បង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងដូចខាងក្រោម៖

- សិស្សមានឱកាសរៀនជំនាញបច្ចេកទេសថ្មីៗ(ការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល) សម្រាប់ការកម្សាន្ត និងដើម្បីអភិវឌ្ឍជំនាញតាមរយៈការពិភាក្សា ឬសកម្មភាពច្នៃប្រតិដ្ឋ
- ជួយសិស្សរៀបចំសកម្មភាពដែលជួយពួកគេអភិវឌ្ឍការច្នៃប្រតិដ្ឋ ចំណេះដឹង បច្ចេកទេស ជំនាញធ្វើបទបង្ហាញ និងការចនា។

២.២. លទ្ធផល

ដើម្បីសម្រេចបាននូវវត្ថុបំណងខាងលើនេះ យើងត្រូវអនុវត្តដូចខាងក្រោម៖

- ដឹកនាំសិស្សទៅរកបច្ចេកវិទ្យាថ្មីដោយប្រើម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល
- បង្កើនឱកាសដល់សិស្សឆ្លុះបញ្ចាំងពីរូបភាពជីវិត ដែលអ្នកថតរូបចង់ផ្តល់សារទៅសាធារណជន
- ធ្វើឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍចំណេះដឹង គំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋ ធ្វើបទបង្ហាញ ការរចនា និងជំនាញបច្ចេកទេស
- ធ្វើឱ្យសិស្សមានឱកាសកាន់តែច្រើន ដើម្បីបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួន និងចែករំលែកបេកគំហើញពីការស្រាវជ្រាវជាមួយអ្នកដទៃផ្សេងទៀត។

៣. សម្ភារៈ

សម្ភារៈដែលចាំបាច់សម្រាប់សិស្សធ្វើសកម្មភាពមានដូចខាងក្រោម៖

- ម៉ាស៊ីនថតរូប ថេប្លេត ឬទូរសព្ទឆ្លាតវៃ
- ប៊ិក សៀវភៅសរសេរសម្រាប់កត់ត្រា
- ក្រដាសបិទផ្សាយសម្រាប់បង្ហាញសកម្មភាព
- កុំព្យូទ័រ
- ថវិកាសម្រាប់ដំណើរការក្លឹប (ឧទាហរណ៍ ម៉ាស៊ីនថតរូប ដំណើរកម្សាន្ត ការថតចម្លងឯកសារ...)

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ

ការបង្កើតក្លឹបថតរូប ត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនដែលបានពន្យល់ដូចខាងក្រោម៖

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបថតរូប គឺមិនមែនសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលសាលារៀនទាំងអស់ត្រូវយល់ថាមិនមានការបង្ខិតបង្ខំសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹបនេះទេ។ ពួកគេអាចមានចំណាប់អារម្មណ៍លើក្លឹបផ្សេងៗទៀតដែរ ហើយទាំងអស់នេះគួរអនុវត្តតាមបញ្ញត្តិនៃសាលាកុមារមេត្រី។ ឧទាហរណ៍ ការរៀបចំក្លឹបថតរូប អាចត្រូវបានធ្វើឡើងនៅពេលតែមួយដែលក្លឹបផ្សេងទៀតកំពុងត្រូវបានបង្កើត ពោលគឺប្រហែលជាមានគ្រូណាម្នាក់កំពុងតែបង្កើតក្លឹបសម្រាប់មុខវិជ្ជាផ្សេងៗទៀតដែរដូចជា ក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ក្លឹបនិពន្ធ...។ សិស្ស

ត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯងនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាស៊ីជម្រៅ និងសម្រេចថាតើខ្លួនមានពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួមក្លឹបនេះ។

ស្រដៀងគ្នានេះដែរ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ មិនត្រូវបង្ខំ ឬចាត់តាំងឱ្យរៀបចំសម្របសម្រួលក្លឹបនោះទេ។ ការពេញចិត្ត និងការចាប់រម្មណ៍របស់គ្រូចំពោះការថតរូប ជាប្រការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប។ យើងគួរគិតថាសេចក្តីពេញចិត្តនោះពិបាកនឹងធានាថាទទួលបានប្រសិនបើមានការបង្ខំគ្រូឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពនោះ។ ព្រមជាមួយគ្នានេះដែរ គ្រូស្ម័គ្រចិត្តអាចចំណាយពេលផ្ទាល់ខ្លួន ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជាការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន។ សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើបែបបទនៃការផ្តល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូសម្របសម្រួល ដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងទម្រង់ថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗទៀតដូចជា ការបំប៉នសិស្សរៀនយឺត និងកម្មវិធីគេហកិច្ចជាដើម។

៤.១.២. ទំហំ

ក្លឹបថតរូបនេះ មានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ប្រសិនបើអនុវត្តក្នុងសាលារៀនតែមួយ ព្រោះសិស្ស និងគ្រូទាំងអស់ស្ថិតនៅកន្លែងតែមួយ។ ក្នុងករណីខ្លះសាលារៀនមួយចំនួនដែលនៅក្បែរគ្នានៅក្នុងតំបន់គោលដៅក៏អាចចូលរួមក្នុង ក្លឹបថតរូបនេះបានដែរ។ ក្នុងករណីនោះសាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធានដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល។ ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបថតរូប នាយកសាលានានាដែលពាក់ព័ន្ធ សម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នាសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ពិព័រណ៍ថតរូប ។ល។ ការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នាអាចមានអត្ថប្រយោជន៍មួយចំនួនដូចជា អាចបញ្ចៀសការធ្វើសកម្មភាពជាន់គ្នា ជាពិសេសករណីដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា។ ទោះបីយ៉ាងណាក៏ដោយការសម្របសម្រួលក្នុងកម្រិតនេះ ពេលខ្លះអាចជួបបញ្ហាប្រឈម។ នាយកសាលាដែលពាក់ព័ន្ធគួរពិនិត្យមើលកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបថតរូប ពីសាលារៀនផ្សេងទៀត ចម្ងាយរវាងសាលារៀន និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូសម្របសម្រួលនៅពេលសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវរៀបចំក្លឹបរួមគ្នា ឬធ្វើដាច់ដោយឡែក។ ក្នុងករណីអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា គេត្រូវចាត់ចែងថវិកាមួយចំនួនដែលចាំបាច់ សម្រាប់ធ្វើដំណើរសម្របសម្រួលកិច្ចប្រជុំអន្តរសាលា។

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ

ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបថតរូប អាចមានដំណើរការល្អប្រសើរ ប្រសិនបើយើងជ្រើសរើសសិស្សដែលមានភាពពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធន៍ច្រើនក្នុងការរៀបចំក្លឹបនេះហើយ គ្រូប្រហែលជាអាចធ្វើការសាកល្បងរៀបចំសកម្មភាពទាំងឡាយដែលសមស្របទៅអាយុសិស្ស។ ជាជំហានដំបូងគេបានណែនាំថា ក្លឹបថតរូប គួរផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី១០ ឬទី១១ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពគ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤. ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សនិងការតម្រង់ទិស

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានផ្តល់ព័ត៌មានជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹប គ្រូសម្របសម្រួលជាដំបូងត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានណែនាំ ថាតើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី? វាអាចត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេទៅកាន់សិស្សក្នុង

ថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយសរសេរបិទនៅតាមទីធ្លាសាលារៀន ឬទាំងពីររបៀបក៏បាន។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំគួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចខាងក្រោម៖

- **វត្ថុបំណង៖** ផ្ដល់បរិយាកាសដល់សិស្សដើម្បីស្វែងយល់បច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗ តាមរយៈការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល រៀនមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការថតរូប ត្រិះរិះពិចារណាពីការថតរូប អភិវឌ្ឍជំនាញថតរូប និងគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋដទៃទៀត។
- **សកម្មភាព៖** បណ្ដុះបណ្ដាលបច្ចេកទេសជាមូលដ្ឋាន វិភាគរូបភាព ការបង្កើតប្លង់ថតផ្សេងៗគ្នាបង្កើតខ្សែរឿងរូបថត(ខ្សែរឿងរូបភាព) ឬការបង្ហាញពីរូបថត ការរៀបចំពិព័រណ៍បណ្ណាល័យ និងដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សានានា។
- **ការវាយតម្លៃ៖** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើមិនមែនពួកគេត្រូវបានបង្ខំឱ្យធ្វើនោះទេ។
- **ការចូលរួម៖** សមាជិកនៃក្លឹបគឺតាមរយៈការស្ម័គ្រចិត្ត។
- **ការប្រជុំ៖** មានការប្រជុំជាទៀងទាត់ (ប្រហែល២សប្ដាហ៍ប្រជុំម្ដង) ដើម្បីពិភាក្សាសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំ នឹងត្រូវធ្វើឡើងក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬនៅពេលដែលសាលាឈប់សម្រាក។

បន្ទាប់ពីការណែនាំនេះ ត្រូវសួរសិស្សថាតើពួកគេមានចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបថតរូបនេះដែរឬទេ ដើម្បីចង្អុលបង្ហាញនូវកម្រិតនៃការចាប់អារម្មណ៍ពួកគេ។ ក្នុងការវាយតម្លៃលើចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សសូមប្រើទម្រង់ដែលបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានសារៈប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងការពារមិនឱ្យសិស្សមានការភ័យខ្លាចក្នុងការនិយាយពាក្យ «ព្រម» ឬ «មិនព្រម» ជាពិសេសគ្រូដឹងពីការមិនចំណាប់អារម្មណ៍អាចសម្ដែងពីការមិនគោរពទៅលើគ្រូ។ ទុកពេលឱ្យសិស្ស ១០ទៅ ១៥នាទី ដើម្បីសម្រេចចិត្តដោយខ្លួនឯងមុនពេលបំពេញទម្រង់ និងជូនទម្រង់នោះមកឱ្យគ្រូវិញ។

៤.១.៥. ការបែងចែកភារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវតួនាទីភារកិច្ច។ ការជ្រើសរើសនេះ អាចធ្វើឡើងតាមរយៈការបោះឆ្នោត ឬដោយការលើកដៃ។ តួនាទីក្នុងក្លឹបអាចមានការផ្លាស់ប្ដូររួមមាន (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហេរញ្ញិក។ ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) ចាំបាច់ត្រូវមានប្រធានក្រុមមួយសម្រាប់សមាជិក ៣ទៅ ៤នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវសម្រាប់តួនាទីនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ ការទទួលខុសត្រូវទាំងនេះត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិកក្លឹបទាំងអស់ ហើយត្រូវពន្យល់ដោយគ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប។ ក្នុងជំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវលើការងារនេះ ត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អក្នុងការចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើសរើសបំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ គ្រូដឹកនាំ ត្រូវចេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើនដល់សិស្ស ពេលពួកគេមានបទពិសោធន៍ក្នុងការបំពេញភារកិច្ចផ្សេងៗនៅអំឡុងឆ្នាំសិក្សានេះ។

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ

សកម្មភាពដំបូងក្លឹបថតរូបគួរធ្វើ គឺការរៀបចំផែនការសកម្មភាពដែលពួកគេស្នើអនុវត្តក្នុងរយៈពេលមួយត្រីមាស។ ទម្រង់ផែនការសកម្មភាពនេះ អាចជួយដល់ដំណើរការសកម្មភាពក្លឹបទៅតាមសប្តាហ៍នៃខែនីមួយៗដូចបានបង្ហាញនៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី៣**។ មុនពេលធ្វើផែនការ គ្រូដឹកនាំគួរតែព្យាយាមពិនិត្យមើលសកម្មភាពដែលអាចធ្វើបាន ហើយកំណត់ប្រធានបទមួយ ឬពីរ ដែលក្លឹបនឹងធ្វើក្នុងត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍ខ្លះៗ ពីប្រធានបទត្រូវបានផ្តល់ជូននៅផ្នែកក្រោយទៀត។ ឧទាហរណ៍៖ ក្លឹបថតរូបចង់បង្កើតរូបថតជាខ្សែរឿង ឬរបាយការណ៍រូបភាពជាដើម។ សកម្មភាពទាំងនេះនឹងជួយឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍ ការស្រមើស្រម៉ៃ និងគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋពួកគេឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង។ ពួកគេនឹងរៀនធ្វើការងារជាក្រុម។ ជំនាញរចនា និងការធ្វើបទបង្ហាញមានសារៈសំខាន់ណាស់ក្នុងការរៀបចំជាខ្សែរឿងល្អៗ ឬរបាយការណ៍ ដើម្បីចែករំលែកជាមួយសិស្សដទៃទៀត។ សកម្មភាពទាំងអស់ដែលត្រូវរៀបចំសរសេរនៅក្នុងផែនការសកម្មភាព។ ឧទាហរណ៍គំរូមាននៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

តារាងទី១ ៖ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី១

សកម្មភាព	**វិច្ឆិកា**				**ធ្នូ**				**មករា**			
	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤
1. សកម្មភាពទី១៖ បោះឆ្នោតរៀបចំរចនាសម្ព័ន្ធ និងពិភាក្សាអំពីសកម្មភាពនានា	X											
2. សកម្មភាពទី២៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការបណ្តុះបណ្តាលបច្ចេកទេស		X										
3. សកម្មភាពទី៣៖ ការពិភាក្សាអំពីរូបភាព			X									
4. សកម្មភាពទី៤៖ ការបំផុសគំនិត និងរៀបចំផែនការសម្រាប់ថតរូប				X								
5. សកម្មភាពទី៥៖ ការថតរូបភាព					X							
6. សកម្មភាពទី៦៖ បង្កើត រូបថតជាខ្សែរឿង (ដាក់រូបថតរួមគ្នានិងបន្ថែមពពុះពាក្យសន្ទនា)						X						
7. សកម្មភាពទី៧៖ ការធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា និងការធ្វើរបាយការណ៍							X	X				
8. សកម្មភាពទី៨៖ រៀបចំផែនការពិព័រណ៍									X			
9. សកម្មភាពទី៩៖ រៀបចំ និងពិព័រណ៍										X		

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន

ដើម្បីឱ្យក្លឹបមានដំណើរការដោយប្រសិទ្ធភាពត្រូវមានធនធានគាំទ្រ។ ធនធានទាំងនេះរួមមាន សម្ភាររូបវន្តដូចជា កន្លែងប្រជុំ (ឧ. បណ្ណាល័យ ថ្នាក់រៀនដែលទំនេរ ឬទីធ្លាណាមួយ) សម្ភារប្រើប្រាស់បានសម្រាប់ធនធានថ្នាក់រៀនដូចជា កន្ត្រៃ ឬការសម្រាប់ការរចនាសម្លៀកបំពាក់ វេទិកា គ្រឿងតែងវេទិកា ការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីន

ថតចម្លង សម្រាប់ថតចម្លងអត្ថបទឱ្យសមាជិកក្លឹប ឬធនធានថវិកា។ ធនធាថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់សកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេររបាយការណ៍ណាមួយ (សម្រាប់ក្រុមទាំងអស់)
- ផ្ទាំងក្រដាសសម្រាប់គូររូបភាព គូរផែនទី ធ្វើពិព័រណ៍ ការប្រជុំ
- ហ្វឺត ប៊ិកសម្រាប់រៀបចំផ្ទាំងពិព័រណ៍
- ថវិកាសម្រាប់ធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា
- ម៉ាស៊ីនថតរូប និងឧបករណ៍ជំនួយផ្សេងៗសម្រាប់ម៉ាស៊ីនថតរូប(ដូចជាជើងទម្រម៉ាស៊ីនថតរូប,...) ប្រសិនបើមានថវិកា
- ថវិកាផ្សេងៗសម្រាប់គោលបំណងពិសេសនានា
- ផ្សេងៗ

ថវិកាគួរតែរៀបចំក្នុងដំណើរការរៀបចំផែនការអភិវឌ្ឍសាលាប្រចាំឆ្នាំ ធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ *ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកាមាននៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី៤។*

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង

មានសកម្មភាពជាច្រើនដែលក្លឹបអាចរៀបចំ ដើម្បីទាក់ទាញចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស។ សកម្មភាពដែលបានផ្តល់ឱ្យខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែឧទាហរណ៍ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូសម្របសម្រួល និងសមាជិកក្លឹបអាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេអំពីអ្វីដែលចង់ធ្វើដើម្បីអនុវត្តភាពច្នៃប្រឌិតតាមរយៈ ការថតរូប។

សកម្មភាពទាំងនោះរួមមាន ការបណ្តុះបណ្តាលមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃបច្ចេកទេស ការពិភាក្សាពីរូបភាពដែលថត ដោយអ្នកថតរូបល្បីៗចំណាប់អារម្មណ៍នៅក្នុងខ្សែរឿងរូបភាព ឬរបាយការណ៍រូបភាព និងដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា។ សិស្សគួរតែធ្វើការតាំងពិព័រណ៍រូបភាព ដើម្បីចែករំលែកបទពិសោធន៍របស់ពួកគេ ជាមួយសិស្សដទៃទៀតនៅចុងឆ្នាំនីមួយៗ។

សកម្មភាពទាំងអស់នេះនឹងជួយជំរុញការស្រមើស្រម៉ៃ ការច្នៃប្រតិដ្ឋ និងជំនាញរចនារបស់សិស្ស។ ពួកគេក៏រៀនជំនាញបច្ចេកទេសក្នុងការប្រើប្រាស់ ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថលផងដែរ។ តាមរយៈការចូលរួមក្នុងវគ្គបណ្តុះបណ្តាលនេះ សិស្សទទួលបាននូវចំណេះដឹង ដែលផ្តល់ឱកាសឱ្យពួកគេអនុវត្តសកម្មភាពផ្សេងៗ បន្ថែមលើសកម្មភាពក្លឹបដោយការប្រើប្រាស់ ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ។ វាក៏ផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវឱកាសក្នុងការគិត និងពិភាក្សាជាមួយគ្រូពីការថតរូប។

ពេលចាប់ផ្តើមអនុវត្តក្លឹបដំបូង ជាការណ៍ល្អប្រសិនបើគ្រូសម្របសម្រួលជាអ្នកដឹកនាំការប្រជុំលើកទី១ ព្រោះសិស្សមិនទាន់មានបទពិសោធន៍ទាក់ទងនឹងការអនុវត្តក្លឹបនេះទេ។ គ្រូត្រូវផ្តល់វគ្គបណ្តុះបណ្តាលមូលដ្ឋានគ្រឹះបច្ចេកទេសថតរូប ការចាប់ប្លង់ដោយម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល។ល។ ក្រោយមកទៀត សិស្សត្រូវចូលរួម និងទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើន។ ការចូលរួមក្នុងក្លឹប គឺជាការស្ម័គ្រចិត្ត ដូចនេះជាការចាំបាច់គ្រូត្រូវគោរពតាមចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេលើកឡើងពីប្រធានបទ ឬសកម្មភាពដោយខ្លួនឯង។

៤.២.១ ចំណេះដឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការថតរូប

មុនពេលចាប់ផ្តើមថតរូប មានចំណុចសំខាន់ៗជាច្រើនសម្រាប់សិស្សត្រូវដឹងដូចជា ស្គាល់ច្បាស់ពីម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល ការចាប់ប្លង់ និងការចាប់យករូបភាព។ គ្រូដឹកនាំគួរតែចាប់ផ្តើមផ្តល់ការបណ្តុះបណ្តាលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដល់សិស្សពីរបៀបកាន់ម៉ាស៊ីនថត ប៊ូតុង និងមុខងារសំខាន់ៗរបស់ម៉ាស៊ីនថតរូប។ គ្រូដឹកនាំគួរតែពន្យល់ពីមុខងារសំខាន់របស់ម៉ាស៊ីនថតដូចជា របៀបប្រើម៉ាក្រូម៉ូដ(Macro mode), ការពង្រីក, កម្រិតពន្លឺ (ISO ការគ្រប់គ្រង ពន្លឺលើវត្ថុដែលយើងផ្តោតទៅលើ) ការកំណត់នាទីថតស្វ័យប្រវត្តិ (Timer) ការដំឡើង ឬបន្ថយពន្លឺរូបភាពទាំងមូល(Exposure)។ គ្រូគួរតែបង្ហាញសិស្សពីរបៀបបញ្ចូលរូបភាពទៅក្នុងកុំព្យូទ័រ និងរបៀបបើកមើលរូបភាពក្នុងកុំព្យូទ័រផងដែរ។

តាមការបណ្តុះបណ្តាលរយៈពេលខ្លីនេះ សិស្សនឹងមានលទ្ធភាពក្នុងការចាប់ប្លង់ និងថតរូបដោយប្រើម៉ាស៊ីនថតឌីជីថល នៅពេលណាដែលពួកគេចង់ប្រើ (នៅផ្ទះ ឬពេលដែលពួកគេធ្វើដំណើរកម្សាន្ត...)។ប្រសិនបើសិស្សមានទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ពួកគេក៏មានលទ្ធភាពអនុវត្តការងារក្លឹប និងថតរូបបានដែរតាមរយៈចំណេះដឹងពីការបណ្តុះបណ្តាលនេះ និងចែករំលែកបទពិសោធន៍នេះទៅសមាជិកក្នុងក្លឹបនៅពេលប្រជុំ។ បន្ទាប់ពីការបណ្តុះបណ្តាលរយៈពេលខ្លីនេះសិស្សគួរតែចាប់ផ្តើមលេងល្បែងសិក្សាផ្សេងៗដើម្បីស្គាល់ច្បាស់ពីមុខងារម៉ាស៊ីនថត និងប្លង់ថតរូប។

ការបណ្តុះបណ្តាលមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការថតរូប

គុណសម្បត្តិនៃម៉ាស៊ីនថតប្រភេទ Point-and-Shoot គឺគ្រប់គ្រងមុខងារគ្រប់យ៉ាងក្នុងពេលថតរូប ពីព្រោះវាដំណើរការដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ អ្នកត្រូវជ្រើសរើសរូបភាពដែលត្រូវផ្តោត (Subject) និងតុបតែងរូបភាពនោះឱ្យបានស្អាត និងមានរបៀប។ ទោះបីជាម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថលមានមុខងារស្វ័យប្រវត្តិក្នុងការចាប់ប្លង់រូបភាពយ៉ាងណាក៏ដោយ ក៏តម្រូវឱ្យអ្នកដឹងពីការគ្រប់គ្រងមុខងារចាំបាច់មួយចំនួនផងដែរ។ លើសពីនេះ ការកំណត់មុខងារដោយដៃ (Manual) អាចធ្វើឱ្យយើងថតរូបបានស្អាតជាង។ ប្រសិនបើអ្នកចង់ថត ឬចាប់រូបភាពដែលមានចលនាលឿន ឬតម្រូវការតាមលក្ខខណ្ឌពន្លឺ អ្នកអាចកែសម្រួលមុខងារម៉ាស៊ីនថតរូបដោយដៃ។ ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថលទាំងអស់មានមុខងារសម្រាប់ថតរូបផ្សេងៗ ដែលអ្នកអាចជ្រើសរើសដូចជា កីឡា (Sport mode) ពេលព្រះអាទិត្យលិច (Sunset) ខាងក្នុងអគារ (Indoor) ពេលរាត្រី (Night Scene) រូបភាពបែបទេសភាព (Landscape) សត្វ (Animals) ឬពេលបាញ់កាំជ្រួច (Firework)។

របៀបកាន់ម៉ាស៊ីនថត៖

<u>**ការកាន់ផ្តេក៖**</u> ប្រើដៃស្តាំកាន់ម៉ាស៊ីនថត ហើយដាក់ចង្អុលដៃរបស់អ្នកប៉ះចំទីតាំងនៅខាងលើប៊ូតុងថត។ ប្រើដៃឆ្វេង ដែលមានចង្អុលដៃ និងមេដៃជារាងអក្សរ L ដើម្បីទ្រម៉ាស៊ីនថតរបស់អ្នក។

<u>ការកាន់បញ្ឈរ</u>៖ សូមកាន់ម៉ាស៊ីនថត ដោយដាក់ប៊ូតុងថតនៅផ្នែកខាងលើ ដើម្បីងាយស្រួលផ្លាស់ប្តូរចលនា។ ខណៈដៃស្តាំរបស់អ្នកនៅផ្នែកខាងលើ ដើម្បីចុចប៊ូតុងថតសូមប្រើដៃឆ្វេងទ្រម៉ាស៊ីនថតដោយរក្សាកែងដៃគៀកនឹងដងខ្លួន។

របៀបថតរូប៖

1. ចុចបើកម៉ាស៊ីនថតរូប (ប៊ូតុងបិទ/បើក)
2. បើកម៉ាស៊ីនថតហើយជ្រើសរើសមុខងារសម្រាប់ថតស្របតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង
3. ប្រើអេក្រង់ម៉ាស៊ីនថតដើម្បីមើលរូបភាព (ប្រើមុខងារពង្រីក ឬបង្រួម ឬអ្នកអាចចល័តទីតាំងតាមតម្រូវការ)
4. ចុចប៊ូតុងថតពាក់កណ្តាលដើម្បីតម្រង់ ឬចាប់រូបភាព
5. ចុចប៊ូតុងថតពេញលេញដើម្បីផ្តិតយករូបភាពតែម្តង
6. អ្នកអាចពិនិត្យមើលរូបភាពតាមអេក្រង់ម៉ាស៊ីនថត នៅពេលថតរួច។ សូមពិនិត្យមើល ថាតើអ្នកថតរូបភាពបានច្បាស់ ចាប់ប្លង់បានល្អ មានពន្លឺគ្រប់គ្រាន់ ពណ៌ធម្មជាតិច្បាស់។ល។ ប្រសិនបើអ្នកមិនពេញចិត្តនឹងផ្នែកណាមួយនៃរូបថត សូមលុបវាចោលហើយព្យាយាមថតម្តងទៀត។

ការរៀបចំរូបថត ៖

- ពិនិត្យមើលប្លង់ទិដ្ឋភាពដែលត្រូវថតរូបតាមកអេក្រង់ម៉ាស៊ីនថតជាមុនសិន
- ត្រូវពិនិត្យមើលបញ្ហាផ្សេងៗក្នុងផ្ទៃខាងក្រោយ (សំរាម ធុងសំរាម ឬ អំពូលភ្លើងតាមដងផ្លូវ) ហើយព្យាយាមស្វែងរកមុំល្អបំផុតសម្រាប់ថត
- ប្រសិនបើរូបបញ្ឈរ សូមបង្វិលម៉ាស៊ីនថតរបស់អ្នកឱ្យចូលមុំ ៩០°

ការផ្តិតយករូបភាពនៅចំកណ្តាលផ្ទៃរូបថត អាចធ្វើឱ្យអ្នកមានអារម្មណ៍មិនពេញចិត្ត។ ដូច្នេះ អ្នកអាចបង្កើនការពេញចិត្តដោយផ្តិតរូបភាពវត្ថុ ឬអ្វីមួយក្នុងទីតាំងផ្សេងៗគ្នា ឬមួយជៀសវាងការកំណត់រូបភាពវត្ថុនៅចំកណ្តាលផ្ទៃរូបថត។

សិស្សត្រូវចេះប្រើមុខងារជំនួយពិសេសៗ (Special Effects) ដើម្បីបង្កើនគុណភាពរូបភាពដូចជាការកែប្រែគុណភាព*ពន្លឺ ការកុងពន្លឺ* ការថតរូបស-ខ្មៅ និងមុខងារច្នៃប្រតិដ្ឋផ្សេងៗ។

របៀបថតរូបប្រើមុខងារម៉ាក្រូ (Macro)៖ ថតរូបភាពជិតដូចជាផ្កាជាដើម។ ខាងស្តាំនេះជាlogo មុខងារម៉ាក្រូក្នុងម៉ាស៊ីនថត។

រូបភាពខាងស្តាំបង្ហាញពីរូបភាពដែលថតដោយប្រើ Macro Mode។

ការកំណត់ Shutter Speed៖ មុខងារនេះ ប្រើសម្រាប់កំណត់រយៈពេលនៃសន្ទះដែលត្រូវបើក ឬបិទដើម្បីផ្តិតយក រូបភាព។ ប្រសិនបើអ្នកថតប្លង់រូបភាពក្នុងស្ថានភាពខ្វះពន្លឺ អ្នកត្រូវកំណត់ Shutter Speed ឱ្យទាប។ ការកំណត់បែបនេះនឹងជួយផ្តិតយករូបភាពព្រាលៗ(Blur)លក្ខណៈសិល្បៈ មួយបែបផងដែរ។ ចំណែកការកំណត់ Shutter Speed កម្រិតខ្ពស់ គឺដើម្បីបង្កករូបភាពវត្ថុដែលមានចលនាលឿន។ *(មុខងារនេះមិនមានចំពោះម៉ាស៊ីនថត Point-and-shoot គ្រប់ប្រភេទនោះទេ)*

ការកំណត់មុខងារ ISO៖ ISO ជាមុខងារសំខាន់សម្រាប់ការថតរូបឌីជីថល។ អ្នកអាចកំណត់មុខងារ ISO ឱ្យដំណើរការដោយស្វ័យប្រវត្តិបាន។ បើអ្នកចង់ថតរូបភាពក្នុងអគារ ឬបន្ទប់ដោយប្រើប្រាស់ពន្លឺ Flash ចេញពីម៉ាស៊ីនថត ត្រូវកំណត់មុខងារ ISO កម្រិតខ្ពស់ដោយដៃវិញ។ មុខងារកំណត់ ISO ប្រើសម្រាប់កំណត់កម្រិតបញ្ចេញពន្លឺពីម៉ាស៊ីន។ យើងប្រើមុខងារ ISO កម្រិតទាបសម្រាប់ថតទិដ្ឋភាពដែលមានពន្លឺខ្លាំង ហើយប្រើមុខងារ ISO កម្រិតខ្ពស់សម្រាប់ថតរូបក្នុងទិដ្ឋភាព ដែលមិនមានពន្លឺគ្រប់គ្រាន់ និងទីកន្លែងផ្សេងៗទៀតដូចជា វិចិត្រសាល ព្រះវិហារ កន្លែងជប់លៀង ខួបកំណើត ការប្រគំតន្ត្រី សកម្មភាពសម្តែងកីឡាក្នុងសាល...។

ការណែនាំពីការចាប់ប្លង់រូបភាព៖

ការថតរូបទេសភាព(Landscape)៖

ការថតរូបទេសភាព ចង់បង្ហាញពីចំណុចគួរចាប់អារម្មណ៍នៃទេសភាពណាមួយ។ ឧទាហរណ៍ វាលលំហ ភ្នំ ឆ្នេរសមុទ្រ ឬទេសភាពទីក្រុង។

គន្លឹះ៖ ដំបូងពិនិត្យមើលទស្សនីយភាពគ្រប់ជ្រុង។ ស្វែងរកវត្ថុអ្វីដែលយើងចាប់អារម្មណ៍។ បើសិនយើងចង់ថតរូបទេសភាពព្រៃភ្នំ ឬខ្ពង់រាប យើងត្រូវថតរូបទម្រង់ផ្តេក។ បើយើងចង់ថតរូបអ្វីមួយដែលមានជំហរខ្ពស់ដូចជា អាគារ ឬដើមឈើខ្ពស់ៗ ត្រូវប្រើទម្រង់បញ្ឈរ និងដាក់ម៉ាស៊ីនថតឱ្យទាប។ នៅពេលថតរូបបែបទេសភាព យើងគួរថតរូបចេញពីជ្រុងផ្សេងៗឱ្យបានច្រើន។

ការថតរូប មិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសារ ៖

បើអ្នកថតរូបភាពក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយ សូមថតប្លង់ផ្សេងៗឱ្យបានច្រើន ចាប់យកទិដ្ឋភាពល្អៗ ជៀសវាងការផ្តិតយករូបភាពរំខាននៃផ្ទៃខាងក្រោយ។ នៅពេលដែលអ្នកថតរូបភាពមនុស្សពីរនាក់ ចូរចុចពង្រីកអេក្រង់ម៉ាស៊ីនថត ដើម្បីថតរូបភាព ។

ការថតរូបជិតលក្ខណៈ Portrait ៖

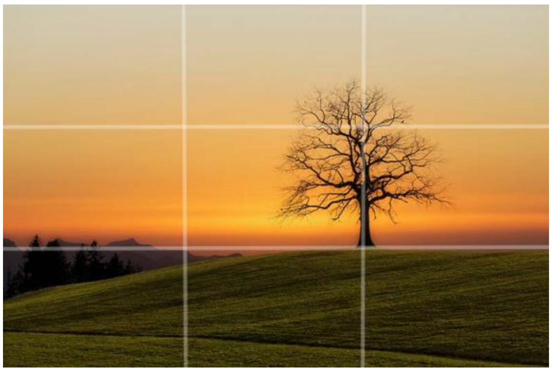
ការថតរូប Portrait ជាការថតរូបមនុស្ស ដើម្បីចាប់យករូបភាពដែលស្អាតបំផុតរបស់មនុស្សម្នាក់នោះ។

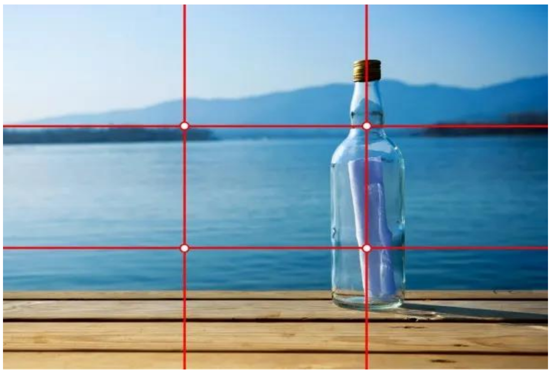
គន្លឹះ៖ សូមបញ្ឈរម៉ាស៊ីនថតក្នុងមុំ៩០ដឺក្រេ។ ដើម្បីទទួលបានរូបថត Portrait ដែលស្អាត ត្រូវថតត្រឹមពីក្បាលមកស្មា ឬថតតែផ្ទៃមុខនិងសក់ ហើយសូមផ្តោតទៅលើកែវភ្នែក។

គន្លឹះចាប់ប្លង់ថតរូបងាយៗ ៤ចំណុចដែលគួរយល់ដឹងដើម្បីថតរូបឱ្យបានស្អាត

១. ចែកប្លង់ថតចែកជាបី (Rule of Third):

ដំបូងអ្នកត្រូវចែកប្លង់ថតជាបីភាគបញ្ឈរ និងជាបីភាគផ្តេក ហើយដាក់វត្ថុ ឬមុខមនុស្ស ដែលជាប្រធានបទសំខាន់នៃរូបភាពរបស់អ្នក នៅលើចំណុចប្រសព្វមួយក្នុងចំណោម ចំណុចប្រសព្វទាំងបួន នៃខ្សែចែកប្លង់នោះ ដើម្បីឱ្យរូបភាពរបស់អ្នកមើលទៅមានភាពទាក់ទាញជាងធម្មតា។ បន្ថែមពីនេះ អ្នកក៏គួរចាប់ប្លង់ដោយដាក់កន្លែងជួបគ្នារវាងផ្ទៃមេឃ និងដីឱ្យស្របទៅនឹងខ្សែបន្ទាត់ចែកប្លង់ផ្តេកជាបីនោះផងដែរ។





២. ចាប់ប្លង់ឱ្យមានភាពស៊ីមេទ្រីគ្នា(Symmetry):

រូបភាពដែលមានភាពស៊ីមេទ្រី គឺជារូបភាពដែលទាក់ភ្នែក គួរឱ្យចង់មើល និងពេលមើលទៅមានលំនឹងល្អ។ ដូច្នេះនៅពេលថតរូប អ្នកអាចព្យាយាមរកប្លង់ណាឱ្យថតចេញមកមានលក្ខណៈជាស៊ីមេទ្រី ពោលគឺ ស៊ីមេទ្រីបែបផ្តេក ឬបញ្ឈរក៏បាន។

៣. ប្រើប្រាស់ខ្សែបន្ទាត់ដើម្បីដឹកនាំភ្នែកអ្នកមើលទៅកាន់រកមុំសំខាន់នៃរូបភាព (Leading Lines):

អ្នកអាចប្រើប្រាស់ខ្សែនៅក្នុងប្លង់ថតរូបរបស់អ្នក ដើម្បីទាក់ទាញភ្នែកអ្នកមើលពីគែមនៃប្លង់នីមួយៗទៅកាន់មុខមនុស្ស ឬវត្ថុ ដែលជាប្រធានបទ(មុំ)សំខាន់ក្នុងរូបភាពរបស់អ្នក។ ខ្សែ ដែលបាននិយាយនោះ អាចជាផ្លូវថ្នល់ ផ្លូវរទេះភ្លើង ផ្លូវដើរ ឬជាអ្វីក៏ដោយ ដែលមានរាងជាបន្ទាត់ ឬខ្សែស្មើរ ដែលអាចឱ្យច្នៃប្រតិដ្ឋប្រើប្រាស់វាបាន។

៤. ប្រើប្រាស់ស៊ុមក្នុងរូបភាពរបស់អ្នល (Frame within Frame):

ចុងបញ្ចប់ អ្នកអាចថតរូប ឬវត្ថុផ្សេងៗ ដែលមានរាងដូចជាគែមស៊ុមរូបថត ដោយដាក់ប្រធានបទសំខាន់ក្នុងរូបថតរបស់អ្នកនៅក្នុងស៊ុមនោះ អាចជាបង្អួចឡាន បង្អួចផ្ទះ ទ្វារ ដើមឈើសង្ខាង ឬវត្ថុអ្វីក៏បានដែលមើលទៅអាចមានរាងចតុកោណកែង ឬ ការ៉េ ជាដើម។

ថតរូបដែលមានចលនា/ព្រឹត្តិការណ៍កីឡា៖ ពេលថតរូបសកម្មភាពកីឡា អ្នកថតរូបត្រូវរហ័ស។ ក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ប្រកួតកីឡាទាំងអស់ អ្នកថតរូបចង់ផ្ដិតយកទិដ្ឋភាពស្អាតបំផុតដែលកំពុងកើតឡើង។

គន្លឹះ៖ បើកមុខងារថតសកម្មភាពកីឡា (sport mode) ហើយជ្រើសយក Continuous Focus។ អ្នកក៏ត្រូវប្ដូរមុខងារ Single Shot ទៅ Multi Shot ។

អ្នកគួរព្យាយាមចាប់យករូបភាព ក្នុងពេលមានពន្លឺច្បាស់ និងត្រូវចេះទាញយកប្រយោជន៍ពីលក្ខខណ្ឌ បរិយាកាស។ សូមចងចាំពេលថតរូបត្រូវដឹងពីទិសដៅនៃពន្លឺ៖ Front Light (ជាពន្លឺដែលចាំងពីទីតាំងអ្នកថតទៅរូបភាព) ហើយ Backlight (គឺជាលក្ខខណ្ឌដែលពន្លឺចាំងពីក្រោយរូបភាពមកទីតាំងអ្នកថត)។

- **ការអនុវត្តខ្លីៗ៖**

វត្ថុបំណង៖ ឱ្យសិស្សយកទ្រឹស្តីទៅអនុវត្ត។
សម្ភារៈ៖ ម៉ាស៊ីនថត និងទូរស័ព្ទឆ្លាតវៃ
រយៈពេល៖ ៣០-៤៥ នាទី

ក្រោយពីការបណ្តុះបណ្តាលទ្រឹស្តីខ្លីៗដែលផ្តល់ដោយគ្រូដឹកនាំរួច សិស្សនឹងអនុវត្តដោយប្រើម៉ាស៊ីនថតរូបឬទូរសព្ទឆ្លាតវៃ ថតរូបភាពដែលមាននៅជុំវិញសាលារៀន។ សិស្សព្យាយាមប្រើរបៀបថតផ្សេងៗគ្នា (ប្រើ Macro Mode ថតផ្កា ឬ សត្វល្អិត) Sport Mode (ថតកុមារកំពុងរត់លេង), Landscape (ថតអគារសាលា), ...) ហើយពួកគេព្យាយាមកំណត់ជាមួយនឹងពន្លឺ (Front light, back light និងកម្រិត ISO)។ សិស្សក៏អាចសាកល្បងថតប្រើផ្លាស (flash) ក្នុងបន្ទប់បានផងដែរ។ នៅចុងបញ្ចប់ ចំណាប់អារម្មណ៍ពីសមាជិកនៃក្លឹបគឺមានរៀបចំចែករំលែករូបភាពរបស់ពួកគេ និងការប្រៀបធៀបរូបភាពរបស់ពួកគេ។ ដូច្នេះ ពួកគេនឹងអាចរៀនសូត្រពីគ្នាទៅវិញទៅមកបាន។

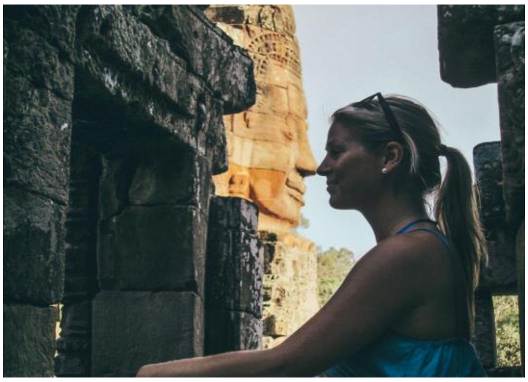
វត្ថុបំណង ៖ រៀនពីរបៀបថតរូបភាពប្លែកៗ
សម្ភារៈ ៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប និងទូរស័ព្ទឆ្លាតវៃ
រយៈពេល ៖ ១ ម៉ោង ទៅ១ម៉ោង៣០នាទី

គ្រូដឹកនាំ បង្ហាញសិស្សនូវរូបភាពផ្សេងៗ។ សិស្សចំណាយពេល ដើម្បីសង្កេតមើលរូបភាព ហើយព្យាយាមស្វែងយល់ពី effect ដែលមាន។

គ្រូផ្តល់ការពន្យល់ងាយៗខ្លីៗ អំពីវិធីដាក់ effect [1] គ្រាន់តែដាក់វត្ថុ ឬរូបភាពនៅចម្ងាយខុសគ្នាពីអ្នកថតរូប។ បន្ទាប់មក សិស្សព្យាយាមបង្កើតរូបភាពដែលមាន effect ដូចគ្នាដោយការថតរូបភាពឱ្យបានច្រើនរហូតដល់ពួកគេទាំងអស់យល់ពីរបៀបធ្វើ effect នេះ។ សិស្សអាចព្យាយាមបង្កើតការបំភាន់ថាក្មេងធំជាងដើមឈើជាដើម។ នៅក្នុងសកម្មភាពនេះ សិស្សនឹងសាកល្បងជាមួយសមាមាត្រទំហំ។ ពួកគេនឹងរីករាយលេងទៅនឹងចម្ងាយថត និងបង្កើតរូបភាពបែបសប្បាយៗ។

[1] ការធ្វើ effect នេះគឺងាយៗ។ ដាក់វត្ថុ ឬរូបដែលត្រូវថតនៅទីតាំងខុសៗគ្នា។ សិស្សត្រូវថតរូបខាងមុខ និងផ្ទៃខាងក្រោយ។ ឧទាហរណ៍ រូបទី១ បុរសម្នាក់កំពុងផ្តុំមិត្តភក្តិរបស់គេ ដែលគេឱ្យអ្នកខាងក្រោយនៅទៅតាំងចំពីមុខអ្នកខាងមុខ។

«តូច, ធំ» - «ការថតរូបបែបប្លែកៗសប្បាយៗ»



វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សថតរូបនៅខាងក្រៅសាលា

សម្ភារៈ ៖ ទូរសព្ទឆ្លាតវៃ

ប្រសិនបើសិស្សទាំងអស់មានទូរសព្ទឆ្លាតវៃ (smart phone) គ្រូអាចដាក់ជាកិច្ចការផ្ទះទៅពួកគេរួចយកមកបង្ហាញនៅពេលប្រជុំបន្ទាប់។ លំហាត់កិច្ចការផ្ទះនេះ សិស្សត្រូវថតរូបភាពចំនួន ៥ ផ្សេងៗគ្នា។ អាចមានសិស្សខ្លះថតរូបភាពបានល្អជាងគេ។ រូបភាពទាំងនោះអាចជារូបភាពរបស់សាច់ញាតិ ផ្ទះ ល្បែងប្រជាប្រិយ សត្វចិញ្ចឹម...

ក្រោយពេលប្រជុំ សិស្សនឹងអាចចែករំលែករូបភាពរបស់ពួកគេទៅកាន់ក្លឹប។ សកម្មភាពនេះនឹងជួយឱ្យសិស្សស្គាល់គ្នាកាន់តែច្បាស់ ហើយអាចប្រើជាសកម្មភាពកម្សាន្ត   និងធ្វើឱ្យសមាជិកក្លឹបកាន់តែមានភាពស្និតស្នាលដោយធ្វើការជាមួយគ្នា។

របៀបថត

ខាងក្រោមនេះអាចជាគំនិត និងគំរូសម្រាប់គ្រូ និងសិស្ស។ ស្លាកសញ្ញាទាំងនេះអាចប្រែប្រួលទៅតាមម៉ាស៊ីនថតរូបនីមួយៗ៖

Shooting Mode	**ការពិពណ៌នា**	**និមិត្តសញ្ញា**
Macro	ប្រើសម្រាប់ថតរូបជិត ដូចជារូបមេអំបៅ ផ្កា...	
Portrait	ប្រើសម្រាប់ថតរូបភាពមានផ្ទៃក្រោយព្រាល	
Landscape	ប្រើសម្រាប់ថតរូបលក្ខណៈទេសភាព	
Sport	ប្រើសម្រាប់ថតសកម្មភាពកីឡាផ្សេងៗ	
Night Portrait	ប្រើសម្រាប់ថតរូបភាពនៅពេលពន្លឺខ្សោយ ឬពេលយប់ដោយមានពន្លឺចេញពីកាមេរ៉ា(Flash)	

៤.២.២. ការពិភាក្សា អំពីរូបភាព

សិស្សពិភាក្សាស្វែងយល់ និងវិភាគឱ្យបានល្អិតល្អន់លើរូបភាពដែលបានថត។ សិស្សត្រូវពន្យល់ពីអារម្មណ៍តាមរយៈការមើលរូបភាពល្បីៗ ដោយសង្កេតគ្រប់ទិដ្ឋភាពនៅលើរូបភាពទាំងនោះ ហើយបញ្ចេញយោបល់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ជាការពិត ការយល់ឃើញរបស់មនុស្សម្នាក់ៗលើរូបភាពមួយ តែងមានគំនិតខុសៗគ្នាទៅតាមបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួន បរិស្ថាន និងចំណេះដឹង។ មានសកម្មភាពជាច្រើនដែលយើងអាចអនុវត្តបានទាក់ទងនឹងរូបភាព និងបច្ចេកទេសថតរូបដូចជា សិស្សប្រមូលគំនិត ការកំណត់ប្រភេទផ្សេងៗនៃរូបភាពដែលចង់ថត ការចែករំលែកនូវអារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនបន្ទាប់ពីមើលរូបភាព ទឹកមុខ និងអារម្មណ៍អ្នកដែលត្រូវថត ហើយស្របពេលគ្នានោះដែរ ពួកគេក៏អាចរៀនពីរបៀបថតរូបលក្ខណៈថតជិត(Portrait)ផងដែរ។ សកម្មភាព និងព័ត៌មានលម្អិតផ្សេងៗជាច្រើនទៀតអាចរកបាននៅ។

ការពិភាក្សាអំពីរូបភាព

ជំពូកនេះអាចត្រូវបានបែងចែក ជាសកម្មភាពផ្សេងៗគ្នាជាច្រើន។ ខាងក្រោមនេះជាឧទាហរណ៍ខ្លះៗ។

- **ការបំផុសគំនិត៖**

គ្រូសួរសិស្សនូវសំណួរមួយចំនួនដូចជា៖

- តើយើងអាចរករូបភាពនៅឯណា ?
- តើការថតរូបប្រភេទណាខ្លះដែលអ្នកស្គាល់ ?
- តើរូបភាពត្រូវបានប្រើសម្រាប់ធ្វើអ្វីខ្លះ ?
- តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យរូបភាពមួយស្អាត ឬមិនស្អាត ?

សិស្សពិភាក្សានៅក្នុងក្រុមតូច និងសរសេរចេញពីគំនិតទាំងអស់ដែលគេមាន ។ បន្ទាប់ពី ២០នាទី នៃការរិះរកគំនិតមក តំណាងម្នាក់នៃក្រុមនីមួយៗនឹងឡើងចែករំលែកពីគំនិតរបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកទៀត សមាជិកក្នុងក្រុមធំនឹងសំយោគចម្លើយរបស់សំណួរនីមួយៗនៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ។

ចម្លើយដែលអាចមាន៖

- **តើយើងអាចរករូបភាពនៅឯណា? កម្រងឯកសារ** ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម កាសែត ផ្ទាំងរូបភាព សៀវភៅ ទស្សនាវដ្តី រូបភាពផ្ទាល់ខ្លួនរក្សាទុកនៅផ្ទះ នៅលើអ៊ីនធឺណេត។ល។
- **តើការថតរូបប្រភេទណាខ្លះដែលអ្នកស្គាល់?** ការថតរូបអាជីព ការថតរូបធម្មជាតិ ការថតរូបមនុស្ស ការថតរូបទេសភាព ការថតរូបកសិកម្ម ការថតរូបស្ថាបត្យកម្ម ការថតរូបតាមផ្លូវ ការថតរូបដំណើរកម្សាន្ត ការថតរូបកីឡា ការថតរូបក្នុងស្ទូឌីយោថតរូប ការថតរូបរបាយការណ៍ និងការថតរូបជីវភាពប្រចាំថ្ងៃ។
- **តើរូបភាពត្រូវបានប្រើសម្រាប់ធ្វើអ្វីខ្លះ?** ជាឧបករណ៍ទំនាក់ទំនង ព័ត៌មាន(ដើម្បីបញ្ជូនសារមួយដូចនៅក្នុងការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្មជាដើម) ជាទម្រង់សិល្បៈ ជាការកម្សាន្ត ។ល។
- **តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យរូបភាពមួយស្អាត ឬមិនស្អាត?** វាអាចជា ពន្លឺ មុំថត ប្រធានបទ ឬអ្វីផ្សេងទៀតដែលយើងចូលចិត្ត។ សំណួរនេះ គឺមានលក្ខណៈផ្ទាល់ខ្លួន គ្មានចម្លើយត្រូវ ឬខុសនោះទេ។

<u>ការវិភាគរូបភាព</u>

វត្ថុបំណង ៖ សិស្សមើលរូបភាពណាមួយ រួចបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍ពួកគេទៅសិស្សដទៃ។

សម្ភារៈ ៖ រូបភាព ក្រដាស និងប៊ិក

រយៈពេល ៖ ៤៥ នាទី - ១ ម៉ោង

លំហាត់ទី១ ៖

គ្រូដាក់រូបភាពមួយចំនួន(រូបភាពល្បីៗ)នៅលើតុ។ សិស្សចំណាយពេលដើម្បីមើលរូបភាពផ្សេងៗគ្នា បន្ទាប់មកពួកគេជ្រើសរើសរូបភាពដែលពួកគេពេញចិត្ត។ ជាលក្ខណៈបុគ្គល ពួកគេមានរយៈពេល ៥នាទី ដើម្បីសរសេរអំណះអំណាង ហេតុអ្វីបានជារូបភាពនោះជារូបភាពដែលពួកគេចូលចិត្ត(រួមទាំងអារម្មណ៍ពេលមើលរូបភាពដែលបានជ្រើសរើស)។ សិស្សទាំងអស់ដែលចូលចិត្តរូបភាពតែមួយ ត្រូវដាក់ចូលគ្នានិងចែករំលែកគំនិតជាមួយគ្នា។ បន្ទាប់ពីការពិភាក្សាជាក្រុមរយៈពេល ៥ - ១០នាទី មកអ្នកតំណាងក្រុមនីមួយៗនឹងពន្យល់ដល់ក្លឹបថា តើមានអំណះអំណាងសំខាន់អ្វីខ្លះ ដែលនាំឱ្យពួកគេពេញចិត្ត និងមិនពេញចិត្តរូបភាពណាមួយជាងគេ?

គ្រូត្រូវពន្យល់សិស្សថាមិនមានចម្លើយត្រឹមត្រូវ ឬមិនត្រឹមត្រូវនោះទេ។ មនុស្សតែងតែមានអារម្មណ៍ខុសគ្នាសម្រាប់មនុស្សម្នាក់ៗ។ វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលសិស្សបង្ហាញនូវអំណះអំណាងពួកគេឱ្យបានច្បាស់។

នៅចុងបញ្ចប់ គ្រូសួរសិស្សថា តើពួកគេដឹងពីរឿងអ្វីខ្លះនៅពីក្រោយរូបភាពទាំងនោះដែរឬទេ? គ្រូនឹងពន្យល់ពីរឿងរ៉ាវខ្លះៗនៃរូបភាពដែលបានបង្ហាញ។ សំណួរបន្ថែមអាចពិភាក្សាជាក្រុមតូចៗ។

លំហាត់ទី២៖

គ្រូបង្ហាញរូបភាពមួយចំនួន ហើយសិស្សត្រូវការវិភាគលក្ខណៈបច្ចេកទេសទាំងអស់ដែលមាននៅក្នុងរូបភាពទាំងនោះជាក្រុមតូចៗ។ នៅពេលវិភាគរូបភាព សិស្សត្រូវកំណត់ប្រភេទរូបភាព (ដូចជាទេសភាព រូបភាពមនុស្ស កីឡា...) និងវិភាគផ្នែកផ្សេងៗទៀតទាក់ទងនឹងរូបភាពដូចជា ប្រធានបទ (តើអ្នកថតរូបចង់បង្ហាញ និងចែករំលែកពីអ្វី?) តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យអ្នកមិនពេញចិត្តនៅលើរូបភាព? សិស្សក៏ត្រូវផ្តោតលើពន្លឺ (បរិយាកាសក្តៅ ឬត្រជាក់) ទីតាំងផ្នែកសំខាន់នៃរូបភាពដូចជាមនុស្ស(ចំនុចកណ្តាល ឬមិនមែន) មុំថត។

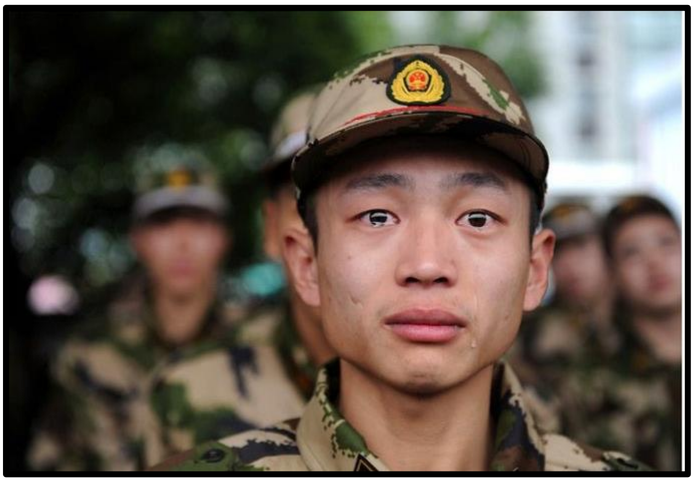
សំណួរបន្ថែមទៀត អាចពិភាក្សាគ្នានៅក្នុងក្រុមតូច៖

- តើមានចំណាប់អារម្មណ៍ ឬសារអ្វីដែលលេចចេញពីរូបភាព?
- តើសារដែលអ្នកថតរូបចង់បង្ហាញ មានភាពច្បាស់លាស់ដែរឬទេ? តើសារនេះធ្វើឱ្យរូបភាពកាន់តែទាក់ទាញឬអត់?
- តើមានទិដ្ឋភាពអ្វីខ្លះនៃរូបភាពដែលមានភាពលេចធ្លោ និងបន្ថែមតម្លៃដល់រូបភាព? អ្វីដែលធ្វើឱ្យរូបភាព មិនទទួលបានការចាប់អារម្មណ៍?
- តើអ្នកមានអារម្មណ៍យ៉ាងណា ពេលមើលរូបភាពនេះ?

រូបភាពគំរូ៖ គ្រូអាចបន្ថែមរូបភាពផ្សេងៗទៀត (រូបភាព ពីលំហាត់ទី១ និងទី២ ប៉ុន្តែត្រូវតែខុសៗគ្នា)។ រូបភាពបាតុករមិនស្គាល់អត្តសញ្ញាណម្នាក់ ថតដោយលោក Jeff Widener ឆ្នាំ 1989

__ការពិពណ៌នាខ្លីៗ__ ៖ បុរសម្នាក់ឈរនៅមុខជួររថក្រោះនៅថ្ងៃទី ០៤ ខែមិថុនា ឆ្នាំ១៩៨៩ នៅពេលព្រឹកបន្ទាប់ពីយោធាចិនបានបង្ក្រាបការតវ៉ារបស់បាតុករនៅទីលានធានអានមេន ឆ្នាំ១៩៨៩ ដោយប្រើកងកម្លាំងទាហាន។ រថក្រោះបានបើកឆ្លងកាត់ ហើយបុរសនោះគាត់បានបន្តរាំងពួកគេដោយអហិង្សា។ ហេតុការណ៍នេះត្រូវបានថត និងផ្សព្វផ្សាយទូទាំងពិភពលោក។

«ខ្ញុំបានបង្ហូរទឹកភ្នែក និងរួមស្លាប់ជាមួយកងកម្លាំងរបស់ខ្ញុំដែលកើតក្នុងសង្គ្រាម ដើម្បីជួយក្មេងជំនាន់ក្រោយ»



«ក្មេងស្រី ម៉ាឡាហ្គាស៊ី ដើរក្រោមដើម Baobab»

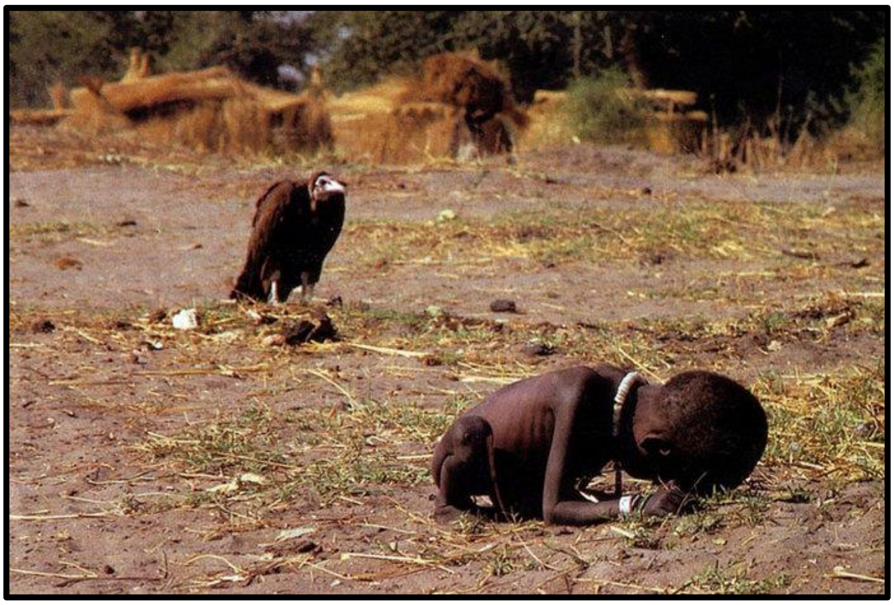
កូនប្រុសកសិករម្នាក់បានបញ្ចប់ការសិក្សា

«ចលនាកម្មករដែលគ្មានដីធ្លី» ថតដោយលោក Luiz Vasconcelos ឆ្នាំ2009

ការពណ៌នាខ្លីៗ៖ ស្ត្រីម្នាក់ពរកូនព្យាយាមរារាំងកងកម្លាំង ដើម្បីការពារសហគមន៍ និងដីរបស់ពួកគេ។ រូបភាពនេះត្រូវបានគេថតនៅទីក្រុង Manaus ប្រទេសប្រេស៊ីល។

«ជនអន្តោប្រវេសន៍ម្នាក់បានស្លាប់នៅលើឆ្នេរហ្សាហារ៉ា (ក្រុងកាឌីស ប្រទេសអេស្ប៉ាញ)» ថតដោយលោក Javier Bauluz, ឆ្នាំ 2000។ លោក Javier Bauluz បានឈ្នះពានរង្វាន់ Pulitzer សម្រាប់រូបភាពល្បីល្បាញនេះ។ រូបភាពនេះបង្ហាញភ្ញៀវទេសចរទាំងពីរនាក់អង្គុយលេងនៅឆ្នេរសមុទ្រជាប់នឹងសាកសពជនអន្តោប្រវេសន៍។

«កូនក្មេង និងសត្វត្មាត» ថតដោយលោក Kevin Carter ឆ្នាំ ១៩៩៣ ។



ការពណ៌នាខ្លីៗ៖ ពេលធ្វើដំណើរទៅប្រទេសស៊ូដង់ លោកខាត់ធ័រ (Carter) បានថតរូបកូនក្មេងអត់ឃ្លានម្នាក់នេះដែលព្យាយាមវារទៅមណ្ឌលផ្តល់ចំណីអាហារស្របពេលដែលសត្វត្មាតចុះមកក្បែរ (ត្មាតរង់ចាំកូនក្មេងនោះស្លាប់ ហើយនឹងក្លាយជាចំណីរបស់វា)។ លោក Carter បានរាយការណ៍ថា លោកបានថតរូបនោះដោយសារនេះជា **«ការងាររបស់លោក»** ហើយក៏ចាកចេញទៅ។ គេបានហាមគាត់មិនឱ្យប៉ះពាល់កុមារនោះទេ ដោយសារខ្លាចជំងឺឆ្លង។ គាត់បានធ្វើអត្តឃាតខ្លួនឯងនៅ៣ខែ បន្ទាប់ពីគាត់បានឈ្នះរង្វាន់ Pulitzer ដោយសាររូបភាពមួយនេះ។

«ក្មេងស្រីអាហ្វហ្គានីស្ថាន» ថតដោយលោក Steve MC Curry, ឆ្នាំ១៩៨៤

ការពិពណ៌នាខ្លីៗ៖ រូបភាពនេះ គឺជារូបភាពមួយដែលល្បីល្បាញបំផុតនៅលើពិភពលោក។ Sharbat Gula ជាក្មេងស្រីអាហ្វហ្គានីស្ថានម្នាក់ ដែលកំពុងរស់នៅជាជនភៀសខ្លួននៅក្នុងប្រទេសប៉ាគីស្ថាន ក្នុងអំឡុងពេលកាន់កាប់របស់សូវៀតនៅអាហ្វហ្គានីស្ថាន នៅពេលដែលនាងត្រូវបានគេថតរូប។ រូបភាពនេះ បានធ្វើឱ្យគេស្គាល់នាងនៅពេលដែលវាត្រូវបានបង្ហាញនៅលើក្របនៃទស្សនាវដ្តី National Geographic Magazine កាលពីខែមិថុនា ឆ្នាំ ១៩៨៥ ពេលដែលនាងមានអាយុប្រហែលជា ១២ ឆ្នាំ។

- **<u>ការអនុវត្ត ៖</u>**

វត្ថុបំណង៖ សិស្សនឹងបង្ហាញអារម្មណ៍ និងបញ្ជូនសារមួយតាមរយៈរូបភាព
សម្ភារៈ៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប / ទូរស័ព្ទឆ្លាតវៃ
រយៈពេល៖ ៤៥ នាទីសម្រាប់ហ្គេមនីមួយៗ

សិស្សយករូបភាពមកពីផ្ទះ (កាសែត កម្រងឯកសារ សៀវភៅ ។ល។)។ ដោយវិភាគរូបភាពផ្សេងៗគ្នា សិស្សនឹងបង្ហាញពីអារម្មណ៍ផ្សេងៗដែលអាចផុសឡើងនៅពេលដែលសម្លឹងមើលរូបភាព។

- **ការថតរូបបែប Communication/ information**

សិស្សបង្កើតជាក្រុមការងារតូចៗ ហើយស្វែងរកសារផ្សេងៗពីរូបភាពតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ គ្រូត្រូវផ្ដល់ឱ្យក្រុមនីមួយៗនូវប្រធានបទជាក់លាក់មួយដើម្បីថត។ ឧទាហរណ៍សិស្សនឹងត្រូវថតរូបបែប Communication/ Information ដែលផ្ដល់សារដូចខាងក្រោម:

- ការសុំការអនុញ្ញាតដើម្បីបញ្ចេញមតិ
- ការនិយាយ «លាគ្នា»
- ការគំរាមកំហែងដល់នរណាម្នាក់
- «ការជក់បារីគឺមិនល្អសម្រាប់សុខភាព»
- «ក្មេងៗត្រូវស្ដាប់គ្រូ»
- «ការផឹកទឹកជួយឱ្យសុខភាពល្អ»
- ...សិស្សត្រូវស្វែងរកបន្ថែមទៀត

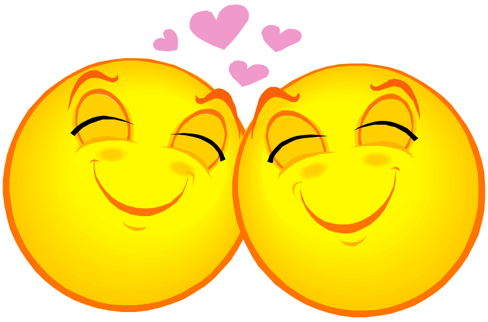
- **ការថតរូបបង្ហាញពីអារម្មណ៍**

សិស្សធ្វើការជាក្រុមតូចៗ ហើយប្រើតែភាសាកាយវិការដើម្បីបង្ហាញអារម្មណ៍។ ការថតរូបបង្ហាញពីអារម្មណ៍អាចធ្វើទៅបានដោយមើលតែទឹកមុខប៉ុណ្ណោះ។ ដូច្នេះ សិស្សនឹងរៀនថតរូបបែប Portrait។ ការណែនាំពីការថតរូបបែប Portrait អាចរកបាននៅ**ការពន្យល់ខាងលើ។**

ដំបូង គ្រូគួរតែឱ្យសិស្សបំផុសគំនិត ដើម្បីសរសេរពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេនៅលើផ្ទាំងរូបភាពធំមួយ។ អារម្មណ៍មានពីរប្រភេទគឺ អារម្មណ៍វិជ្ជមាន និងអវិជ្ជមាន។ គ្រូគួរតែចែកបណ្ណជា ២ ជួរ ។ ខាងក្រោមនេះគឺជាគំនិតបន្ថែមពីអារម្មណ៍ដែលសិស្សអាចទទួលយកបាន៖

អារម្មណ៍វិជ្ជមាន

- សប្បាយរីករាយ
- ស្រឡាញ់
- សើច
- ចង់ដឹងចង់ឃើញ
- ក្លាហាន
- ការអត់ធ្មត់
- ...



អារម្មណ៍អវិជ្ជមាន

- ការភ័យខ្លាច
- បារម្ភ
- ភ្ញាក់ផ្អើល
- ឈឺចាប់
- មិនចេះអត់ធ្មត់ ខ្វះភាពអត់ធ្មត់
- ច្រណែន
- ខ្ជិល
- ប្រចណ្ឌ
- ...

៤.២.៣. ការបង្កើតខ្សែរឿងរូបភាព

ខ្សែរឿងរូបភាព គឺជាប្រភេទរឿងដោយប្រើរូបភាពផ្សេងៗទាក់ទងគ្នា និងពាក្យសំដីសន្ទនាក្នុងពពុះ។ ជាធម្មតា ខ្សែរឿងរូបភាពអាចបង្កើតឡើងទាក់ទងនឹងការអប់រំខ្លីៗ។ សកម្មភាពទាំងនេះ គឺជាការងារមួយដ៏ល្អដើម្បីធ្វើឱ្យសិស្សមានការអភិវឌ្ឍការស្រមើស្រមៃ និងភាពច្នៃប្រឌិតឱ្យកាន់តែទូលំទូលាយ។ ជាការពិត សិស្សត្រូវប្រឌិតខ្សែរឿងរូបភាពណាមួយ ត្រូវធ្វើការជាក្រុម សម្តែងតួ បង្កើតឈុតឆាកសម្រាប់ថតរូបភាព ហើយចុងក្រោយតែងជាអត្ថបទសម្តែង។ ទាំងនេះ គឺជាសកម្មភាពល្អមួយដែលជួយអភិវឌ្ឍជំនាញរបស់សិស្សឱ្យបានពេញលេញ។ ក្រៅពីការបង្កើតសាច់រឿង និងថតប្លង់រឿង សិស្សត្រូវប្រមូលរូបភាពទាំងអស់មកតម្រៀប ហើយបន្ថែមការសន្ទនាទៅលើរូបភាពទាំងនោះ ដើម្បីធ្វើឱ្យសាច់រឿងមានភាពរស់រវើក។ សិស្សអាចជ្រើសរើសរូបភាព និងពពុះសម្ដីសន្ទនាដាក់រួមគ្នានៅលើក្រដាស ឬដោយប្រើកុំព្យូទ័រ។ មួយវិញទៀត អំឡុងពេលថតរូប សិស្សអនុវត្តចំណេះដឹងផ្នែកថតរូប ដើម្បីថតឱ្យបានល្អបំផុតដោយផ្អែកលើបរិយាកាសពេលថតខាងក្នុង ឬខាងក្រៅអគារ (Indoor or Outdoor) លក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុ(មានដូចជា ពន្លឺថ្ងៃ ពពក ...) និង Effect ដែលពួកគេចង់បាន។ សកម្មភាពនេះមានគោលបំណងជួយឱ្យសិស្សបង្កើនចំណាប់អារម្មណ៍ក្នុងការច្នៃប្រឌិត។

បង្កើតខ្សែរឿងរូបភាព

វត្ថុបំណង ៖ អភិវឌ្ឍគំនិតច្នៃប្រឌិតសិស្ស និងធ្វើឱ្យពួកគេគ្រប់គ្រងពីជំហាននីមួយៗនៃការផលិតខ្សែរឿងរូបភាព
សម្ភារៈ ៖ ក្រដាស, ប៊ិក, ម៉ាស៊ីនថតរូប, កុំព្យូទ័រ
ពេលវេលា៖ ប្រជុំ ២ ឬ ៣ ដង

ការបង្កើតខ្សែរឿងរូបភាព ជាសកម្មភាពរីករាយសម្រាប់សិស្ស។ តាមពិតសកម្មភាពនេះនឹងធ្វើឱ្យមានការច្នៃប្រឌិតកាន់តែទូលំទូលាយ។ សិស្សនឹងត្រូវបង្កើតខ្សែរឿងដែលមានរូបភាពតាមលំដាប់លំដោយពីដើមដល់ចប់។ ដើម្បីបង្កើតខ្សែរឿងរូបភាព សិស្សចាំបាច់ត្រូវគោរពតាមជំហានមួយចំនួន។ ប្រសិនបើសមាជិកនៃក្លឹបមានចំនួនច្រើន គ្រូអាចសម្រេចចិត្តបង្កើតជាក្រុមតូចៗ ចំនួន ២ក្រុម ដោយផលិត ២ រឿងផ្សេងគ្នា។

នៅក្នុងខ្សែរឿងរូបភាព វាមានសារៈសំខាន់ណាស់ដែលរូបភាពមានលក្ខណៈគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍តាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ តាមវិធីនេះ ពពុះពាក្យសន្ទនា (Word Bubble) នឹងត្រូវបានបន្ថែមទៅលើរូបភាព។ ជាការល្អ ខ្សែរឿងរូបភាពមួយ គួរមានរូបភាពជាមធ្យម ១៦ រូបភាព។

ជំហានទី១ ៖ ការបង្កើតរឿង

សិស្សត្រូវតែប្រមូលគំនិតអំពីរឿងខ្លីដូចជា ប្រធានបទ តួអង្គ ការរៀបចំប្លង់ និងអត្ថបទដែលត្រូវបញ្ចូល។ សិស្សត្រូវប្រយ័ត្នក្នុងការបង្កើតរឿងខ្លីៗ ដែលមិនមានលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវ និងមិនគួរវែងពេកនោះទេ។ ពួកគេចាំបាច់ត្រូវតែព្រាងជាមុនសិន។ នៅពេលដែលសាច់រឿងត្រូវបានសរសេរ និងមានភាពច្បាស់លាស់ហើយ សិស្សចាំបាច់ត្រូវសំរេចថាអ្នកណានឹងដើរតួជាតួអង្គនីមួយៗនៅក្នុងរឿង។

ជំហានបន្ទាប់ គឺត្រូវកាត់សាច់រឿងជាផ្នែកៗ។ ផ្នែកនីមួយៗត្រូវមានរូបភាពតំណាងឱ្យសាច់រឿង។

សិស្សត្រូវពិភាក្សា និងធ្វើការជាក្រុមដើម្បីផលិតខ្សែរឿងរូបភាពល្អមួយ។

ជំហានទី២ ៖ ការរៀបចំផែនការថតរូប

សិស្សត្រូវរៀបចំផែនការថតរូប។ ទាំងនេះរួមបញ្ចូលទាំងការរៀបចំឈុតឆាក សំលៀកបំពាក់តួអង្គប្រសិនបើចាំបាច់។ សិស្សត្រូវធ្វើរូបតំណាង (គំនូរព្រាង) នៃរូបភាពនីមួយៗ។ របៀបនេះ សិស្សនឹងមើលឃើញពីភាពងាយស្រួលសម្រាប់រៀបចំប្លង់ និងឆាកសម្រាប់ថត។ ប្រការនេះអាចឱ្យសិស្សធ្វើបញ្ជីត្រួតពិនិត្យដើម្បីប្រាកដថាពួកគេមិនភ្លេចចំណុចណាមួយនោះទេ។

សិស្សត្រូវសម្រេចចិត្តថា តើការថតរូបភាពប្រភេទណាដែលពួកគេចង់បាន សម្រាប់ប្រើក្នុងរូបភាពនីមួយៗ (រូបភាព Portrait រូបភាពផ្ទាំងធំៗ)។ ការកំណត់នៅក្នុងម៉ាស៊ីនថតទាំងអស់ ត្រូវអនុវត្តនៅជំហាននេះដូចជា Exposure ចលនា ការចាប់ទីតាំង មុំថត...។

ជំហានទី៣ ៖ ការថតរូបភាព

ទីបំផុត ដល់ពេលត្រូវថតរូបហើយ!

វាដល់ពេលដែលសិស្សត្រូវដើរតាមផែនការ និងឯកសារជំនួយផ្សេងៗយកមកថតចេញជារូបភាព។ ផែនការ និងគន្លឹះផ្សេងៗជួយឱ្យសិស្សថតរូបបានល្អ ប៉ុន្តែពួកគេក៏មានសេរីភាពក្នុងការផ្លាស់ប្តូរការកំណត់ប្លង់ដែលត្រូវថត បើមានគំនិតថ្មីណាមួយ។ សិស្សគួរតែថតរូបឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើបានដោយមានមុំថត និងទីតាំងខុសៗគ្នា។

សិស្សដែលជាតួអង្គម្នាក់ៗ ត្រូវតែធ្វើសកម្មភាព បង្ហាញទឹកមុខ និងអារម្មណ៍ តាមរបៀបដែលត្រូវសម្តែងរបស់តួអង្គនោះ។ សិស្សដែលមិនមែនជាតួអង្គ អាចដើរតួជាអ្នកប្រឹក្សាយោបល់ក្នុងការជួយសិស្សដែលជាតួអង្គសម្តែងដើម្បីឱ្យពួកគេដាក់អារម្មណ៍តាមសាច់រឿង។

ជំហានទី៤ ៖ ប្លង់

បន្ទាប់ពីថតរូបហើយ ត្រូវតែប្រាកដថាប្លង់ទាំងអស់ដែលត្រូវសាច់រឿងបានថតចប់សព្វគ្រប់។ សិស្សត្រូវជ្រើសរើសរូបភាពនៅលើកុំព្យូទ័រដែលជារូបភាពល្អបំផុតតំណាងឱ្យផ្នែកនានានៃខ្សែរឿង។ រូបភាពដែលសម្តែងនិងល្អបំផុតគួរជ្រើសរើសដោយក្រុមរបស់គេ។

ដំហានចុងក្រោយ សិស្សនឹងដាក់រូបភាពជាមួយគ្នាហើយបន្ថែមពពុះសន្ទនាតូចៗចូលដើម្បីឱ្យសាច់រឿងងាយយល់។ លើសពីនេះទៅទៀតសិស្សអាចបន្ថែមព័ត៌មានលម្អិតអំពីពេលវេលាដូចជា ព្រឹកនេះ ពេលថ្ងៃត្រង់ ពេលយប់ ថ្ងៃបន្ទាប់ មួយសប្តាហ៍បន្ទាប់ពី... ប្លង់អាចធ្វើដោយសរសេរពពុះសន្ទនានៅលើក្រដាស រួចបិតលើរូបភាព ឬ វាយអក្សរបញ្ចូលដោយកុំព្យូទ័រ ប្រសិនបើសិស្សអាចធ្វើបាន។

៤.២.៤. ទស្សនកិច្ចសិក្សា

ក្លឹបថតរូបនេះ ផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សស្វែងយល់ពីកន្លែងស្អាតៗ គួរចាប់អារម្មណ៍ផ្សេងៗដូចជាទីរួមខេត្ត ឬទីប្រជុំជនណាមួយជាដើម។ ទីកន្លែងសាមញ្ញមួយអាចមើលឃើញប្លែកៗគ្នា តាមរយៈរូបភាពផ្សេងៗដែលឱ្យដោយម៉ាស៊ីនថតរូប។ សិស្សអាចព្យាយាមរកមើលប្លង់នៅជុំវិញខ្លួន ដោយភ្នែកទទេដើម្បីស្វែងរកប្លង់ថតថ្មីៗ ដែលពួកគេមិនបានឃើញពីមុនមក។ ជាការពិត មានកន្លែងក្នុងស្រុកជាច្រើន អាចជាកន្លែងដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍សម្រាប់ការចាប់ប្លង់ ឧទាហរណ៍ ស្ពាន មាត់ទន្លេ សារមន្ទីរ វត្តភ្នំ អង្គរវត្ត។ល។ សមាជិកក្លឹបនេះនឹងត្រូវទៅទស្សនាកន្លែងផ្សេងៗក្នុងឆ្នាំសិក្សា ធ្វើសកម្មភាពសប្បាយៗ និងថតរូបធ្វើជារបាយការណ៍ក្លឹប។

ការធ្វើដំណើរទស្សកិច្ចសិក្សា

ក្លឹបថតរូប ត្រូវធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាដើម្បីស្វែងរកតំបន់ថ្មីៗ ។ ឧទាហរណ៍៖ នៅខេត្តកំពង់ចាមមានកន្លែងជាច្រើនដែលល្អសម្រាប់ការអនុវត្តការថតរូបនេះដូចជា ប៉មបារាំងបុរាណ ស្ពានឫស្សី មាត់ទន្លេកោះប៉ែន ប្រាសាទវត្តនគរបាជ័យ ឬភ្នំប្រុសភ្នំស្រី (សម្រាប់ទេសភាពស្រស់ស្អាត) ។ សម្រាប់សកម្មភាពដែលបានស្នើទាំងអស់របស់សិស្ស អាចប្រើម៉ាស៊ីនថតក៏បាន ឬ ទូរសព្ទឆ្លាតវៃក៏បាន។ ខាងក្រោមនេះគឺជាឧទាហរណ៍នៃសកម្មភាពមួយចំនួន៖

- **ការប្រមាញ់រូបភាព**

សិស្សនឹងថតរូបភាពពីប្រធានបទ ជាក់លាក់មួយដែលគ្រូដាក់ឱ្យ។ គ្រូបង្កើតក្រុមតូចៗហើយផ្តល់នូវប្រធានបទផ្សេងៗគ្នា សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ។ យោងទៅតាមប្រធានបទរបស់ពួកគេ សិស្សត្រូវថតរូបជាច្រើនតាមដែលពួកគេអាចធ្វើបាន។ គ្រូត្រូវកំណត់ពេលវេលាមួយដើម្បីទទួលយករូបភាព (ឧទាហរណ៍ យូរបំផុត ៣០នាទី)។ បន្ទាប់ពីបានរូបភាព ពេលត្រឡប់ទៅសាលារៀនវិញ ក្រុមរបស់ពួកគេចាប់ផ្តើមមើលរូបភាពដែលថតបាន។ ក្រុមនីមួយៗនឹងធ្វើបទបង្ហាញពីរូបភាពដ៏ស្រស់ស្អាត របស់ពួកគេទៅកាន់ក្លឹប។ បទបង្ហាញអាចធ្វើឡើងដោយ PowerPoint ការបញ្ចាំងស្លាយ ផ្ទាំងរូបភាពច្នៃប្រតិដ្ឋ ឬឯកសារបោះពុម្ព។ សកម្មភាពនេះអាចប្រែក្លាយទៅជាការប្រកួតប្រជែងមួយដែលមានរូបភាពល្អបំផុត បទបង្ហាញល្អបំផុត និងមានអ្នកចាប់អារម្មណ៍ច្រើនជាងគេ ដោយយោងតាមប្រធានបទនីមួយៗ។ រង្វាន់អាចផ្តល់ឱ្យសម្រាប់ក្រុមដែលទទួលបានជោគជ័យបំផុត ។

គំនិតខ្លះៗដែលជាប្រធានបទ៖ *ស្ថាបត្យកម្ម រាងធរណីមាត្រ មនុស្សធ្វើការងារ, ធម្មជាតិនៅតាមទីក្រុង, ការដឹកជញ្ជូន (ប្រភេទរថយន្តផ្សេងៗ), ពណ៌ជាក់លាក់ណាមួយ ...*

- **ល្បែង «ខ្ញុំជាអ្នកស៊ើបអង្កេត» ៖**

ស្រដៀងទៅនឹងការថតរូបវិចិត្រសាលដែរ ខុសត្រង់តែល្បែងខ្ញុំជាអ្នកស៊ើបអង្កេតនេះខ្លីជាង ហើយមានលក្ខណៈស្វាហាប់ជាង។ គ្រូផ្តល់ប្រធានបទ ហើយសិស្ស (ឬសិស្សជាក្រុមតូចៗ) ត្រូវតែជាអ្នកទីមួយដែលថតរូបតាមប្រធានបទជាក់លាក់ ហើយត្រឡប់មករកគ្រូវិញដោយមានរូបភាពច្បាស់ជាងគេ។ ប្រសិនបើរូបភាពព្រិលមិនច្បាស់គឺមិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលទេ។ នេះជាសកម្មភាពភាពសប្បាយរីករាយមួយ សម្រាប់សិស្សក្នុងការអនុវត្ត ឱ្យពួកគេរត់តាមទីធ្លា និងការព្យាយាមរករូបភាពដែលល្អបំផុត លឿនបំផុតត្រឡប់មកវិញ។

គំនិតខ្លះដែលជាប្រធានបទ៖ *ខ្ញុំជាអ្នកស៊ើបអង្កេត ឆ្កែមួយក្បាល ឆ្មាមួយក្បាល សត្វបង្គួយមួយក្បាល ទូកមួយ ទង់ជាតិមួយ កុមារជិះកង់ម្នាក់ ម៉ូតូមានគ្នាជិះ ៣ នាក់ ការតម្លៃរ៉ឺម៉កកង់បី ពពកមួយដែលមើលទៅមានរាងជាអ្វីមួយ (ធ្វើឱ្យការស្រមើស្រម៉ៃរបស់អ្នកដំណើរការ) ស្រមោលមនុស្សម្នាក់លេងកីឡា ភេសជ្ជៈ អាហារ (ការចម្អិនអាហារ) មនុស្សចាស់...*

- **របាយការណ៍រូបថត**

របាយការណ៍រូបថតទាក់ទងនឹងព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយ។ វាអាចទាក់ទងនឹងដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សារបស់ក្លឹបព្រឹត្តិការណ៍ជាតិ ឬព្រឹត្តិការណ៍សាលារៀន។ ក្លឹបមួយនេះអាចចូលទៅធ្វើទស្សនកិច្ចនៅតាមតំបន់រមណីយដ្ឋាន ឬទីប្រវត្តិសាស្ត្រដែលនៅជិតៗ និងថតរូបភាពធ្វើជារបាយការណ៍។ ទាំងនេះ នឹងមិនត្រឹមតែបង្កើនចំណេះដឹងដល់សិស្សអំពីទីកន្លែងក្នុងស្រុកប៉ុណ្ណោះទេ វាក៏អាចឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍជំនាញសរសេរផងដែរ។ ពេលអ្នកទៅទស្សនានៅកន្លែងណាមួយ អ្នកនឹងទទួលបានរូបភាពជាច្រើន ហើយធ្វើការស្រាវជ្រាវបន្ថែមទៀតដើម្បីចែករំលែកព័ត៌មានដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ទៅសិស្សដទៃទៀត។ សិស្សក៏អាចសម្ភាស ដើម្បីប្រមូលព័ត៌មានផងដែរ។ របាយការណ៍រូបថតអាច សម្រេចបានតាមរយៈការបង្កើតផ្ទាំងរូបភាពប្រតិដ្ឋ ឯកសារសំណេរដោយដៃ ឬឯកសារសំណេរដោយកុំព្យូទ័រ។

៤.២.៥. ការរៀបចំការតាំងពិព័រណ៌

ក្លឹបថតរូបគួរតែរៀបចំការតាំងពិព័រណ៌យ៉ាងតិចណាស់ម្តងក្នុងមួយឆ្នាំសិក្សា។ ជាទូទៅ នៅចុងបញ្ចប់នៃត្រីមាសនីមួយៗ សិស្សអាចតាំងពិព័រណ៌រូបថតនៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀនរបស់ពួកគេ ពីការងារដែលពួកគេបានធ្វើទៅកាន់សិស្សផ្សេងទៀត និងគ្រូរបស់ពួកគេ។ ការតាំងពិព័រណ៌ ត្រូវតែរៀបចំទៅតាមប្រធានបទផ្សេងៗគ្នា។ ឧទាហរណ៍ ការបង្ហាញដំបូងអាចជារឿងរូបភាព និងរបាយការណ៍ពីធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាណាមួយ។ របាយការណ៍ស្តីពីការធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា គួរធ្វើឡើងនៅលើក្រដាសផ្ទាំងរូបភាព។ រូបភាពដែលល្អបំផុត ត្រូវបានជ្រើសរើស ហើយសិស្សគួរតែសរសេរការពិពណ៌នាខ្លីៗ ទៅនឹងដំណើរកម្សាន្តរបស់ពួកគេនោះ (កន្លែងដែលពួកគេបានទៅ អ្វីដែលពួកគេបានរៀន ...)។

៤.២.៦. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ

ការប្រជុំនេះ មានទម្រង់ជាការធ្វើទស្សនកិច្ចសិក្សា ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងពីអ្វីដែលបានកើតឡើងក្នុងក្លឹបអំឡុងពេលមួយឆ្នាំ។ សិស្សចំណាយពេលពិភាក្សាគ្នា ពីសកម្មភាពដែលពួកគេពេញចិត្តនៅក្នុងឆ្នាំសិក្សា។ ក្រុមអ្នកដឹកនាំក្លឹប អាចប្រើពេលនេះដើម្បីវាយតម្លៃទៅលើការអនុវត្តក្លឹប ហើយកត់សម្គាល់ចំណុចគួរកែលម្អសម្រាប់ឆ្នាំបន្ទាប់។

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស

សេចក្តីផ្តើម

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានផ្តល់ព័ត៌មានជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹប គ្រូសម្របសម្រួលជាដំបូងត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានណែនាំ ថាតើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី? វាអាចត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេ ទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយសរសេរបិទនៅតាមទីធ្លាសាលារៀន ឬទាំងពីររបៀបក៏បាន។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំគួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចខាងក្រោម៖

- **វត្ថុបំណង៖** ផ្តល់បរិយាកាសដល់សិស្សដើម្បីស្វែងយល់បច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗ តាមរយៈការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល រៀនមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការថតរូប ត្រិះរិះពិចារណាពីការថតរូប អភិវឌ្ឍជំនាញថតរូប និងគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋដទៃទៀត។
- **សកម្មភាព៖** បណ្តុះបណ្តាលបច្ចេកទេសជាមូលដ្ឋាន វិភាគរូបភាព ការបង្កើតប្លង់ថតផ្សេងៗគ្នាបង្កើតខ្សែរឿងរូបថត(ខ្សែរឿងរូបភាព) ឬការបង្ហាញពីរូបថត ការរៀបចំពិព័រណ៍បណ្ណាល័យ និងដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សានានា។
- **ការវាយតម្លៃ៖** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនពួកគេត្រូវបានបង្ខំឱ្យធ្វើនោះទេ។
- **ការចូលរួម៖** សមាជិកនៃក្លឹប គឺតាមរយៈការស្ម័គ្រចិត្ត។
- **ការប្រជុំ៖** មានការប្រជុំជាទៀងទាត់ (ប្រហែល២សប្តាហ៍ ប្រជុំម្តង) ដើម្បីពិភាក្សា សកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំ នឹងត្រូវធ្វើឡើងក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬនៅពេលដែលសាលាឈប់សម្រាក។

សំណួរបញ្ជាក់នូវចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នកក្នុងការចូលរួមក្លឹបថតរូបដោយគូសសញ្ញា (✓) នៅក្នុងប្រអប់ណាមួយខាងក្រោម៖

☐ ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបថតរូបនេះសោះ។

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបថតរូប ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនច្បាស់ថាខ្ញុំមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់នោះទេ

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបថតរូបខ្លាំងណាស់ ហើយខ្ញុំច្បាស់ថាខ្ញុំនឹងមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ការចូលរួម។

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកភារកិច្ច

១. ប្រធាន៖

- រៀបចំការប្រជុំក្លឹប
- សម្របសម្រួលរៀបចំរបៀបវារៈសម្រាប់ការប្រជុំនីមួយៗ
- សម្របសម្រួលការប្រជុំ
- ធានាថាកន្លែងប្រជុំអាចប្រើប្រាស់បាន ដោយធ្វើការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងសមាជិកក្លឹប និងគណៈកម្មការមធ្យមសិក្សាសាលាធនធាន
- តាមដានការអនុវត្តផែនការសកម្មភាពក្រុម
- រាយការណ៍អំពីបញ្ហាដល់គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប ប្រសិនបើមាន

២. អនុប្រធាន

- បំពេញតួនាទីជាប្រធាន នៅពេលប្រធានអវត្តមាន
- ជួយសម្របសម្រួលការប្រជុំ
- សរសេរកំណត់ហេតុប្រជុំ

៣. ហេរញ្ញិក

- ទទួលខុសត្រូវចំពោះថវិកាដែលទទួលបានពីគ្រូដឹកនាំ ទទួលខុសត្រូវក្លឹបសម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗ រួមមាន ការស្នើទិញសម្ភារៈសម្រាប់ការតាំងពិព័រណ៍ ការចុះតាមមូលដ្ឋាន។ល។
- ថែរក្សាទុកកំណត់ត្រាថវិកាទាំងអស់ពេលដែលបានទទួលពីគ្រូដឹកនាំក្លឹប។
- រៀបចំសំណើរ ឬចំណាយតាមការណែនាំរបស់គ្រូដឹកនាំក្លឹប។

៤. ប្រធានក្រុម

- ផ្តល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំដល់ក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមតំណាងក្រុមជូនទៅប្រធានក្លឹប ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹប
- ផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹបដល់សមាជិកក្រុម

*គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប៖

- ផ្តល់ការណែនាំទូទៅពីគោលការណ៍ក្លឹបក្នុងការរៀបចំផែនការប្រជុំ ដឹកនាំការប្រជុំលើកទី១ ជ្រើសរើសប្រធានក្លឹប ប្រធានក្រុម អាចធ្វើការងារជាច្រើនបានដោយខ្លួនឯង។
- ផ្តល់ការគាំទ្របច្ចេកទេសក្លឹប(សម្របសម្រួលសម្ភាររូបវន្ត និងសកម្មភាពផ្សេងៗ)
- ជាអ្នកតំណាងក្លឹបចំពោះមុខគណៈកម្មការសាលាមធ្យមសិក្សាធនធានក្នុងពេលដំណើរការថវិកា
- សម្របសម្រួលសកម្មភាពរួមមាន ការធ្វើផែនការ និងសមិទ្ធផលដែលបានបង្កើតឡើង
- សម្របសម្រួលរវាងក្លឹប និងរដ្ឋបាលសាលាក្នុងការប្រើប្រាស់បណ្ណាល័យ ឬកន្លែងប្រជុំផ្សេងៗ។
- ត្រួតពិនិត្យធនធានថវិកាក្លឹប

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ កំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី១

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤
១												
២												
៣												
៤												
៥												
៦												
៧												
៨												
៩												
១០												
១១												
១២												
១៣												
១៤												
១៥												

ត្រីមាសទី២

សកម្មភាព	កុម្ភៈ				មីនា				មេសា			
	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤
១												
២												
៣												
៤												
៥												
៦												
៧												
៨												
៩												

១០												
១១												
១២												
១៣												
១៤												
១៥												

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន

ការចំណាយ	រូបមន្ត (បរិមាណ x តម្លៃរាយ / ដុំ)	ចំនួនទឹកប្រាក់
1. ផ្ទាំងរូបភាព	១ គីឡូក្រាម x ២ ដុល្លារ / គីឡូក្រាម	២,០០ ដុល្លារ
2. ហ្វីត	២ ប្រអប់ x $ 2.50 / ប្រអប់	៥,០០ ដុល្លារ
3. ក្រដាសពណ៌ A4	២ ដុំ x ៤ ដុល្លារ / ដុំ	៨,០០ ដុល្លារ
4. <u>ការធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា</u> អាហារថ្ងៃត្រង់: រថយន្តឈ្នួល៖	 ១៥ នាក់ x ១ ដុល្លារ / នាក់ ២៥ ដុល្លារ / ថ្ងៃ x ១ ថ្ងៃ	 ១៥,០០ ដុល្លារ ២៥,០០ ដុល្លារ
៥.ម៉ាស៊ីនថតរូបឌីជីថល	?	?
៦. សម្ភារទូទៅ		៤៨,០០ ដុល្លារ
សរុប		**ដុល្លារ 123.00**