ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្លឹបសិល្បៈ

២០២៣

ភ្លឺបសិល្ប:

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

រូបភាពក្របសៀវភៅ: រចនាដោយលោក អឿ សារីន អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា

© ក្រសួង អ.យ.ក ២០២៣

មាតិកា

បុព្វកថា iii

១. សេចក្តីផ្តើម ១

២. វត្ថុបំណង ១

៣. សម្ភារៈ ១

៤. ដំណើរការអនុវត្ត ១

៤.១. គោលការណ៍ការរៀបចំ ១

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត ២

៤.១.២. ទីហាំ ២

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ ២

៤.១.៤ .ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស ៣

៤.១.៥. ការបែងចែកតារកិច្ច ៣

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ ៤

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន ៥

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង ៥

៤.២.១. ការសម្តែង ៥

៤.២.២. ការរៀបចំការសម្តែង ១២

៤.២.៣. បណ្ណាល័យ និងក្តារខៀនព័ត៌មាន ២៦

៤.២.៤. ការអញ្ជើញវាគ្មិន ២៦

៤.៣. ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងក្លឹបជាមួយនឹងការរៀនសូត្ររបស់សិស្សដទៃ ២៦

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស ២៧

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកភារកិច្ច ២៨

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ ការកំណត់ផែនការ ២៩

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 ១៥កើត ខែផល្គុន ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស.២៥៦៦

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី០៧ ខែមីនា ឆ្នាំ២០២៣

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន**

១. សេចក្ដីផ្ដើម

ឯកសារនេះត្រូវបានអភិវឌ្ឍឡើង ដើម្បីជួយដល់សាលាមធ្យមសិក្សាធនធានឱ្យមានឱកាសបន្ថែមទៀតដល់សិស្សក្នុងការរៀនអំពីក្លឹប។ ការស្រាវជ្រាវបានបង្ហាញថា ការដាក់បញ្ចូលការសម្ដែងសិល្បៈនៅក្នុងកម្មវិធីអប់រំមានឥទ្ធិពលជាវិជ្ជមានទៅលើការអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ អារម្មណ៍ សង្គម និងការយល់ដឹងរបស់សិស្ស។ ឱកាសបន្ថែមនៃការរៀនសូត្រទាំងនេះ នឹងធ្វើឱ្យការរៀនកាន់តែមានលក្ខណៈគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ ស្របតាមបញ្ញត្តិទូទៅនៃកម្មវិធីសាលាកុមារមេត្រី។ ដើម្បីផ្ដល់បទពិសោធន៍ទាំងនេះ សាលារៀនគួររៀបចំក្លឹបសិល្បៈ ជាលក្ខណៈក្រៅផ្លូវការ ក្រោមការដឹកនាំរបស់គ្រូម្នាក់ ឬច្រើននាក់។ សមាជិកក្នុងក្រុមទាំងនេះគឺជាអ្នកស្ម័គ្រចិត្ត។ គោលបំណងក្លឹបទាំងនេះ ត្រូវរៀបចំរចនាសម្ព័ន្ធសកម្មភាពដែលត្រូវឱ្យសិស្សបានចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាពក្លឹប។ សកម្មភាពទាំងនេះអាចរួមមានការសម្ដែងសិល្បៈនិយាយ (ដូចជា វេទិកាកំប្លែង ការបញ្ចូលសំឡេង ការសម្ដែងនៅលើវេទិកាដែលបានតុបតែង) ការរចនាសម្លៀកបំពាក់ការអភិវឌ្ឍបុគ្គលិកលក្ខណៈ ឬការធ្វើការជាក្រុមដើម្បីបង្កើត និងសម្ដែងជាផលិតកម្មរបស់ពួកគេផ្ទាល់។

★ ក្លឹបគឺៈ ការប្រជុំនៃមនុស្សមួយក្រុមដោយមានគោលដៅរួម ឬមានចំណង់ចំនូលចិត្តដូចគ្នា ដើម្បីធ្វើកិច្ចការរួម និងផលប្រយោជន៍រួមមួយ ។

២. វត្ថុបំណង

- សិស្សមានឱកាសក្នុងការចូលរួមបញ្ចេញសមត្ថភាពទៅតាមចំណូលចិត្ត និងឧប្បនិស្ស័យរបស់ខ្លួនដែលទាក់ទងនឹងសិល្បៈ
- គ្រូអាចប្រើមេរៀននេះដើម្បីជួយសិស្សឱ្យចេះរៀបចំផែនការថវិកា រចនាសម្ព័ន្ធ និងសកម្មភាពផ្សេងៗដែលជំរុញឱ្យពួកគេកសាង នូវទំនុកចិត្តផ្ទាល់ខ្លួន រួមមានការអភិវឌ្ឍបំណិនគិតដោយវិភាគ និងការទំនាក់ទំនង។

៣. សម្ភារៈ

- ទីធ្លាធំសម្រាប់អនុវត្ត
- សម្ភារៈរៀនសូត្រ ប៊ិក សម្រាប់គូគ្រោងម៉ូដសម្លៀកបំពាក់
- សម្ភារសម្រាប់ដាក់តុបតែងបន្ថែមលើវេទិកា សម្លៀកបំពាក់
- គ្រឿងតុបតែងខ្លួន
- ថវិកាសម្រាប់តម្រូវការសម្ដែងផ្សេងៗ/សកម្មភាពក្លឹប

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១. គោលការណ៍ការរៀបចំ

ការបង្កើតក្លឹបសម្ដែងសិល្បៈដល់សិស្ស ត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួន ដែលបានពន្យល់ដូចខាងក្រោមៈ

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបសិល្បៈ គឺមិនមែនសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលសាលារៀនទាំងអស់ត្រូវយល់ថាមិនមានការបង្ខិតបង្ខំសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹបនេះទេ។ ពួកគេអាចមានចំណាប់អារម្មណ៍លើក្លឹបផ្សេងៗទៀតដែរ ហើយទាំងអស់នេះគួរអនុវត្តតាមបញ្ញត្តិនៃសាលាកុមារមេត្រី។ ឧទាហរណ៍ ការរៀបចំក្លឹបសិល្បៈអាចត្រូវបានធ្វើឡើង នៅពេលតែមួយដែលក្លឹបផ្សេងទៀតកំពុងត្រូវបានបង្កើត ពោលគឺប្រហែលជាមានគ្រូណាម្នាក់កំពុងតែបង្កើតក្លឹបសម្រាប់មុខវិជ្ជាផ្សេងៗទៀតដែរ ដូចជាក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ឬក្លឹបនិពន្ធ។ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯងនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាស៊ីជម្រៅ និងសម្រេចថាតើខ្លួនមានពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួមក្លឹបនេះ។

ស្រដៀងគ្នានេះដែរលោកគ្រូ អ្នកគ្រូមិនត្រូវបង្ខំចាត់តាំងឱ្យរៀបចំដឹកនាំក្លឹបនេះទេ។ សេចក្ដីពេញចិត្ត និងការចាប់ម្មណ៍របស់គ្រូចំពោះការនិពន្ធ ជាប្រការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប។ យើងគួរគិតថាសេចក្ដីពេញចិត្តនោះពិបាកនឹងធានាថាទទួលបាន ប្រសិនបើបង្ខំគ្រូឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពនោះ។ ព្រមជាមួយគ្នានេះដែរ គ្រូស្ម័គ្រចិត្តអាចចំណាយពេលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជាការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងក្នុងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន។ សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើបែបបទនៃការផ្ដល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូបង្រៀន ដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងទម្រង់ថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗទៀតដូចជាការបំប៉នសិស្សរៀនយឺត និងកម្មវិធីគេហកិច្ចជាដើម។

៤.១.២. ទំហំ

ក្លឹបសិល្បៈនេះ មានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ពេលធ្វើក្នុងសាលារៀនមួយដោយសារសិស្ស និងគ្រូទាំងអស់ស្ថិតនៅកន្លែងតែមួយ។ ក្នុងករណីខ្លះ សាលារៀនមួយចំនួនដែលនៅក្បែរគ្នានៅក្នុងតំបន់គោលដៅក៏អាចចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្តនេះបានដែរ។ ក្នុងករណីនោះសាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធានដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល។ ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបភាពយន្តនាយកសាលានានាដែលពាក់ព័ន្ធអាចសម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នាសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ការតាំងពិព័រណ៍។ ការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នាអាចមានអត្ថប្រយោជន៍មួយចំនួនដូចជា ការធ្វើសកម្មភាពជាន់គ្នា ជាពិសេសករណីដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា។ ការសម្របសម្រួលក្នុងកម្រិតនេះពេលខ្លះអាចជួបបញ្ហាប្រឈម។ នាយកសាលាដែលពាក់ព័ន្ធគួរពិនិត្យមើលកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបសិល្បៈពីសាលារៀនមួយចំនួន ចម្ងាយរវាងសាលារៀន និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូដឹកនាំនៅពេលសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវរៀបចំក្លឹបរួមគ្នា ឬធ្វើដាច់ដោយឡែក។ ក្នុងករណីអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា គេត្រូវចាត់ចែងថវិកាមួយចំនួនដែលចាំបាច់សម្រាប់ធ្វើដំណើរ សម្របសម្រួលកិច្ចប្រជុំអន្តរសាលារៀន។

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ

ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបសិល្បៈ គឺជាសកម្មភាពមួយដែលមានភាពល្អប្រសើរ គួរជ្រើសរើសសិស្សដែលមានភាពពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធន៍ច្រើនក្នុងការរៀបចំក្លឹបនេះហើយគ្រូប្រហែលជាអាចធ្វើការសាកល្បងរៀបចំសកម្មភាពទាំងឡាយដែលសមស្របទៅនឹងអាយុរបស់សិស្ស។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏

ដោយ ជាជំហានដំបូងគេបានណែនាំថាក្លឹបសិល្បៈជាដំបូងផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី១០ ឬទី១១ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤ .ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានផ្តល់ព័ត៌មានជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹប គ្រូជាដំបូងត្រូវផ្តល់នូវព័ត៌មានណែនាំអំពីក្លឹបនេះ ថាតើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី។ វាអាចត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេ ទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយសរសេរបិទនៅតាមទីសាធារណៈ ឬទាំងពីររបៀបតែម្តង។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំគួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចខាងក្រោម៖

- **វត្ថុបំណង៖** បង្កើតក្រុមសម្តែងសិល្បៈ
- **សកម្មភាព៖** ការសម្តែងសិល្បៈ ការរចនាសម្លៀកបំពាក់ វេទិកា ការរៀបចំវេទិកាសម្តែង ការសរសេរអត្ថបទល្ខោន ការសម្តែង និងក្តារខៀនព័ត៌មានក្លឹប។
- **ការវាយតម្លៃ៖** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានអញ្ជើញឱ្យធ្វើសកម្មភាពពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនពីព្រោះពួកគេត្រូវបានបង្ខំទេ។
- **ការចូលរួម៖** សមាជិកក្លឹប ត្រូវស្ម័គ្រចិត្ត។
- **ការប្រជុំ៖** នឹងមានការប្រជុំជាទៀងទាត់ (ប្រហែល២សប្តាហ៍ ប្រជុំម្តង) ដើម្បីពិភាក្សាសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំនឹងត្រូវធ្វើឡើងក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬនៅពេលដែលសាលាឈប់សម្រាក។ ការប្រជុំនឹង ធ្វើឡើងជាញឹកញាប់ជាលក្ខណៈអនុវត្ត ពេលនោះសិស្សត្រូវផ្តោតអារម្មណ៍ទៅលើការសម្តែង។

បន្ទាប់ពីការណែនាំនេះ ត្រូវសួរសិស្សថាតើពួកគេមានចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបសម្តែងសិល្បៈនេះទេ ដោយចង្អុលបង្ហាញនូវកម្រិតនៃការចាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ ក្នុងការវាយតម្លៃលើចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស សូមប្រើឈ្មោះនៅក្នុងទម្រង់ដែលបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានសារៈប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងការពារមិនឱ្យសិស្សមានការភ័យខ្លាចនឹងនិយាយព្រម ឬមិនព្រម ជាពិសេសចម្លើយអំពីការមិនចាប់អារម្មណ៍អាចសម្តែងពីការមិនគោរពទៅលើគ្រូ។ ទុកពេលឱ្យសិស្ស ១០ ទៅ ១៥ នាទី ដើម្បីពិភាក្សាសម្រេចចិត្តដោយខ្លួនឯង មុនពេលបំពេញទម្រង់ និងជូនទម្រង់នោះមកឱ្យគ្រូវិញ។

៤.១.៥. ការបែងចែកភារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវភារកិច្ចមួយចំនួន។ ការជ្រើសរើសនេះ អាចធ្វើឡើងដោយការបោះឆ្នោត ឬដោយការលើកដៃ។ តួនាទីដឹកនាំក្លឹបអាចមាន (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហេរញ្ញិក។ ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) ចាំបាច់ត្រូវមានប្រធានក្រុមមួយសម្រាប់សមាជិក ៣ ទៅ ៤នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវសម្រាប់តួនាទីនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ ការទទួលខុសត្រូវរបស់អ្នកដឹកនាំក្លឹប ត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិកក្លឹបទាំងអស់ឱ្យបានដឹង។ ក្នុងជំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប

គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវលើការងារនេះ ត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អ និងចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើសរើស បំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូដឹកនាំត្រូវចេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើនដល់សិស្ស ពេលពួកគេមានបទពិសោធន៍កាន់តែច្រើនក្នុងការបំពេញភារកិច្ចផ្សេងៗនៅអំឡុងឆ្នាំសិក្សានេះ។

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ

ការងារមួយក្នុងចំណោមការងារដំបូងទាំងឡាយដែលក្លឹបគួរធ្វើ ត្រូវបង្កើតផែនការថាតើត្រូវធ្វើអ្វី នៅក្នុងត្រីមាសនីមួយៗ។ ទម្រង់ផែនការដែលអាចជួយក្លឹបឱ្យសម្រេចនូវសកម្មភាពសម្រាប់សប្តាហ៍នីមួយៗក្នុងខែត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៣**។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវត្រួតពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយចំនួនដែលអាចធ្វើទៅបានហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងត្រូវធ្វើនៅក្នុងត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍មួយចំនួនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យជាគំរូនៅក្នុងផ្នែកខាងក្រោម។ ឧទាហរណ៍ ក្លឹបចង់បង្កើតកម្មវិធីបង្ហាញមួយដើម្បីសម្តែងឱ្យមិត្តមើលនៅឯសាលារបស់ពួកគេនូវស្នាដៃ។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្តី មុនពេលចាប់ផ្តើមបង្កើតកម្មវិធីបង្ហាញនោះ គ្រូត្រូវជួយឱ្យសិស្សចេះអភិវឌ្ឍន៍មិនត្រឹមតែសមត្ថភាពសម្តែងប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងអភិវឌ្ឍន៍នូវទំនុកចិត្តខ្លួនឯងតាមរយៈការសម្តែងសិល្បៈ។ ទាំងអស់នេះរួមមាន ការសម្តែងកាយវិការ និងការបញ្ចូលសំឡេង។ គ្រូដឹកនាំក្លឹប ត្រូវដើរតួនាទីជាអ្នកសម្របសម្រួលសកម្មភាពទាំងឡាយរហូតទាល់តែសិស្សស៊ាំនឹងសកម្មភាពទាំងនោះ ហើយដឹកនាំការសម្តែងដោយខ្លួនឯង។ ប្រភេទនៃការសម្តែងសិល្បៈត្រូវបានផ្តល់ជូននៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៥**នៃឯកសារនេះ។ នៅពេលសំណេរអត្ថបទរបស់ពួកគេបានរួចរាល់ក្លឹបត្រូវរៀបចំការតាំងពិព័រណ៍នៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀន ព្រមទាំងធ្វើបទបង្ហាញដល់សិស្សផ្សេងទៀតដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹប។ សកម្មភាពទាំងអស់នេះគួរតែត្រូវបាន សរសេរឡើងនៅក្នុងផែនការ។ ឧទាហរណ៍មួយត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងតារាងដូចខាងក្រោម៖

តារាងទី១៖ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី១

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. <u>សកម្មភាពលើកទី ១៖</u> ការបោះឆ្នោត និងការសម្តែងសិល្បៈ	x											
2. <u>សកម្មភាពលើកទី ២</u> ការសម្តែង សិល្បៈ		x										
3. <u>សកម្មភាពលើកទី ៣</u> ការ សម្តែងសិល្បៈ			x									
4. ការជ្រើសរើសអត្ថបទ ការ				x								

ដើរតួ និងការអាន												
5. ការអាន ការតុបតែងសម្លៀកបំពាក់ ការតុបតែងវេទិកា និងគ្រឿងតុបតែង វេទិកា					X							
6. ការអាន និងការរៀបចំវេទិកា						X						
7. ការហ្វឹកហាត់							X	X	X	X	X	
8. ការសម្តែង												X

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន

ដើម្បីឱ្យក្លឹបមានដំណើរការដោយមានប្រសិទ្ធភាពត្រូវមានធនធានគាំទ្រ។ ធនធានទាំងនេះរួមមានសម្ភារូបវន្តដូចជា កន្លែងប្រជុំ (ឧ. បណ្ណាល័យ ថ្នាក់រៀនដែលទំនេរ ឬទីធ្លាណាមួយ) ភាពអាចប្រើប្រាស់បានសម្រាប់ធនធានថ្នាក់រៀនដូចជា កន្ត្រៃ ឬការសម្រាប់ការរចនាសម្លៀកបំពាក់ ឬគ្រឿងតែងវេទិកា ឬវេទិកា ការប្រើប្រាស់ម៉ាស៊ីនថតចម្លង សម្រាប់ថតចម្លងអត្ថបទឱ្យសមាជិកក្លឹប ឬធនធានថវិកា។ ធនធានថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់សកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេរបាយការណ៍ (គ្រប់ក្រុម)
- ក្រដាសផ្ទាំងធំសម្រាប់រចនាសម្លៀកបំពាក់ ឬគ្រឿងតែវេទិកា ឬវេទិកា
- ហ្វឹតសម្រាប់រចនាសម្លៀកបំពាក់ ឬគ្រឿងតែងវេទិកា ឬវេទិកា
- ម៉ាស៊ីថតរូបមានគុណភាពល្អសម្រាប់ថតរូប
- ថវិកាផ្សេងសម្រាប់គោលបំណងពិសេសផ្សេងៗ (ឧទាហរណ៍. គ្រឿងតុបតែងខ្លួន)
- ផ្សេងៗ

ការផ្តល់ថវិកាគួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការសាលារៀន ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកាមាននៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៤**។

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង

សកម្មភាពជាច្រើនដែលក្លឹបអាចរៀបចំ និងធានាថាវាមានការចាប់អារម្មណ៍ ហើយជាកិច្ចការដែលប្រកបដោយការគិតពិចារណាសម្រាប់សិស្ស។ សកម្មភាពដែលបានផ្តល់ឱ្យខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែឧទាហរណ៍ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូ និងសមាជិកក្លឹបអាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេអំពីអ្វីដែលចង់ធ្វើដើម្បីអនុវត្តភាពច្នៃប្រតិដ្ឋរបស់ពួកគេតាមរយៈការសម្តែងសិល្បៈ។

៤.២.១. ការសម្តែង

នៅពេលដែលសិស្សចេះសម្តែងនូវសកម្មភាពផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេដល់មិត្តភក្តិ វាគឺជាលទ្ធផលមួយដ៏អស្ចារ្យ ប៉ុន្តែមិនមែននរណាម្នាក់ក៏អាចធ្វើវាបាននោះទេ។ តួអង្គសំខាន់ត្រូវចំណាយពេលវេលាក្នុងជីវិតក្នុង

ការរៀនសិល្បៈឱ្យបានល្អអំពីការបង្ហាញឈុតសម្តែងពិតៗដែលពួកគេបានជ្រើសរើស។ ការក្លាយជាតួអង្គដ៏ល្អមួយរូប ត្រូវតែអនុវត្តឱ្យបានច្រើន និងមានទំនុកចិត្តក្នុងការសម្តែង។

ការសម្តែងកាយវិការ៖ សកម្មភាពកាយវិការ គឺជាវិធីដ៏ល្អមួយដែលធ្វើឱ្យខ្លួនឯងកាន់តែមានទំនុកចិត្តតាមរយៈភាសាកាយវិការ។

ដំណើរការនៃការសម្តែង

សកម្មភាពទី១៖ ល្បែងឌីណាមីត (Dynamite)

វត្ថុបំណង ៖ នេះគឺជាសកម្មភាពរំភើប ពីព្រោះដោយសារវាទាក់ទងនឹងថាមពលដែលវាត្រូវបានធ្វើឡើងពីរ ឬបីដង ដើម្បីកុំឱ្យសិស្សមានការនឿយហត់។

សម្ភារៈ ៖ ទីធ្លាធំមួយសម្រាប់ឱ្យសិស្សធ្វើការជារង្វង់

ពេលវេលា៖ ៥ នាទី

ដំណើរការ៖ សិស្សឈរជារង្វង់ធំ ហើយចាប់រាប់ពី១០ចុះក្រោម (៩, ៨, ៧, ៦, ៥, ៤, ៣, ២, ១)។ នៅពេលពួកគេកំពុងរាប់ ពួកគេធ្វើឱ្យខ្លួនរបស់ពួកគេកាន់តែតូចទៅៗ រហូតដល់ពួកគេអាចបត់ខ្លួនកោងជាបាល់តូចមួយនៅត្រឹមពេលដែលពួកគេនិយាយដល់លេខ ១។ បន្ទាប់មកពួកគេចាប់ផ្តើមស្រែកខ្សឹបៗថា តិក តិក តិក។ ការស្រែកនេះ កាន់តែឮទៅៗរហូតដល់អ្នកដឹកនាំក្រុមធ្វើជាសញ្ញាអ្វីមួយ ហើយគ្រប់គ្នា ស្រែកថា ប៊ូម! ហើយធ្វើឱ្យខ្លួនរបស់ពួកគេធំដែល មានន័យថាផ្ទុះ។ បន្ទាប់ពីពួកគេបានផ្ទុះ ពួកគេត្រូវប៉ើងធ្លាក់នៅលើឥដ្ឋ/ដី រយៈពេល ១នាទី ដកដង្ហើមឱ្យបានវែងមុនពេលពួកគេចាប់ផ្តើមធ្វើវាម្តងទៀត ពីចំនុចរាប់លេខលំដាប់ចុះពី១០ ដល់ ១។

សកម្មភាពទី២៖ល្បែងកំប្លែងកាយវិការ (pantomime)

ការសម្តែងកាយវិការ គឺជាការសម្តែងដោយឥតមានសំឡេង។ វាគឺជាវិធីល្អមួយសម្រាប់សិស្សរៀនសូត្របន្ថែមអំពីការធ្វើចលនារាងកាយរបស់ពួកគេ។ នេះគឺជាគំនិតមួយចំនួនស្តីអំពីវិធីដែលសិស្សអាចបង្កើតការសម្តែងកាយវិការឱ្យបានល្អបំផុតតាមលទ្ធផល។

ការសម្តែងកាយវិការជាបាល់

វត្ថុបំណង ៖ សិស្សអាចអនុវត្តបំណិនសម្តែងកាយវិការនេះតាមរយៈការអនុវត្តល្បែងកាយវិការជាបាល់ដោយមើលការប្រកួតអាចដឹងថាបាល់អាចទៅទីណាគ្រប់ពេលវេលា។

សម្ភារៈ ៖ គ្មាន

ពេលវេលា៖ ១០ – ១៥នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យគ្រប់គ្នាឈរជារង្វង់។ កាន់ដៃគ្នា ខៈណៈពេលដែលអ្នកកំពុងកាន់បាល់។ ប្រាប់សិស្សថាអ្នកមានបាល់មួយ ហើយអ្នកនឹងបោះបាល់នោះ។ ពន្យល់ពួកគេថា នៅពេលអ្នកបោះបាល់ទៅនរណាម្នាក់អ្នកត្រូវធ្វើសញ្ញាអ្វីមួយដោយប្រើភ្នែកជាមុនសិន ដូច្នេះពួកគេនឹងដឹងថាអ្នកនឹងបោះបាល់ទៅឱ្យពួកគេ។ បោះបាល់ជារង្វង់ ហើយឱ្យបានគ្រប់គ្នា។ បន្ទាប់មកទៀតប្តូរបាល់ធំមួយ។ ប្រាប់សិស្សថា ពួកគេត្រូវតែចាប់បាល់ជារង្វង់ និងទំហំដដែល។ អ្នកអាចលេងល្បែងនេះពីរ ឬបីជុំជាមួយនឹងបាល់តូច បាល់ធ្ងន់ និងបាល់ស្រាល។

នៅជុំចុងក្រោយប្រាប់សិស្សថា វាគឺជាបាល់ពិសេសមួយហើយពួកគេអាចឈប់ដូរបាល់នោះបាន។ ពួកគេត្រូវតែចាប់បាល់តាមរបៀបដែលគេបោះមកឱ្យ ហើយបន្ទាប់ប្តូរបាល់តាមរបៀបដែលពួកគេចង់ធ្វើ។

សកម្មភាពទី ៣៖ ល្បែងបង្ហាញអារម្មណ៍កាយវិការ (Emotional Wheel)

វត្ថុបំណង ៖ សិស្សចេះគិតអំពីរបៀបបង្ហាញអារម្មណ៍ដោយប្រើកាយវិការបន្ទាប់ពីធ្វើសកម្មភាពរួចនូវអ្វីដែលពួកគេបានរៀនអ្វីកាលពីមុនដែលអាចជួយឱ្យពួកគេអាចប្រើប្រាស់ក្នុងការសម្តែងកាយវិការនេះ។

សម្ភារៈ៖ ទីធ្លាធំមួយ

ពេលវេលា៖ ៣០នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យសិស្សចាប់ជាដៃគូ។ ឱ្យសិស្សបង្កើតជា២រង្វង់ - រង្វង់មួយនៅខាងក្នុង ហើយមួយទៀត នៅខាងក្រៅ។ ពួកគេត្រូវបែរមុខទៅរកដៃគូ។ ប្រាប់ពួកគេថាមនុស្សនៅក្នុងរង្វង់ខាងក្នុងគឺជាដីឥដ្ឋ មនុស្សដែលនៅរង្វង់ខាងក្រៅគឺជាជាងចំលាក់។ ជាងចំលាក់នឹងធ្វើឱ្យដីឥដ្ឋប្រែជាទន់មើលទៅដូចជាអារម្មណ៍ពិតៗមួយយ៉ាងដូច្នេះ។ បង្ហាញអំពីការឆ្លាក់ដីឥដ្ឋជាមនុស្ស។ នៅពេលពួកគេយល់ហើយ ត្រូវប្រាប់អំពីអារម្មណ៍។ អារម្មណ៍អាចរួមមាន សប្បាយ ក្រៀមក្រំ ខឹង ភ្ញាក់ផ្អើល ភ័យខ្លាច នឿយហត់ ។ល។ បន្ទាប់ពីជាងចំលាក់ពេញចិត្តនូវអ្វីដែលគេរចនារួចហើយ ប្រាប់ឱ្យដីឥដ្ឋសម្តែង កាយវិការ។ អ្នកនៅរង្វង់ខាងក្រៅត្រូវដើរជុំវិញ ហើយមើលអ្នកនៅខាងក្នុង។ ឱ្យសិស្សជ្រើសរើសរូបចំលាក់ណាដែលគិតថាល្អជាងគេមួយ។ ពិភាក្សាថាតើហេតុអ្វីបានជារូបចំលាក់មួយនោះល្អជាងគេ។ បន្ទាប់មកទៀតឱ្យអ្នកនៅក្នុង និងក្រៅរង្វង់ផ្លាស់ប្តូររង្វង់គ្នា។ បន្តផ្លាស់ប្តូរទីតាំងរបស់សិស្ស។

សកម្មភាពទី ៤៖ ល្បែងឆ្លុះកញ្ចក់

វត្ថុបំណង៖ សិស្សអាចសាកល្បងជាមួយនឹងទីតាំង និងសំនួនវោហារខុសៗគ្នាតាមរយៈល្បែងឆ្លុះកញ្ចក់។

សម្ភារៈ៖ គ្មាន

ពេលវេលា៖ ៣០នាទី

ដំណើរការ៖ ដាក់សិស្សជាគូ ហើយឱ្យសិស្សឈរទល់មុខគ្នា។ បន្ទាប់មក ឱ្យសម្រេចចិត្តថាតើពួកគេ ឬដៃគូត្រូវដើរតួជាកញ្ចក់។ សិស្សត្រូវដៃគូរបស់ពួកគេធ្វើសកម្មភាពជាកញ្ចក់ ហើយបន្ទាប់មកពួកគេត្រូវធ្វើសកម្មភាពឱ្យដូចសកម្មភាពនៅក្នុងកញ្ចក់។ ក្រោយមកឱ្យសិស្សប្តូរតួគ្នាទៅវិញទៅមកហើយធ្វើដូចគ្នា។ ឥឡូវនេះចូលមកដល់វគ្គកាន់តែពិបាក សិស្សត្រូវតែធ្វើឱ្យដូចបេះបិតទៅនឹងសកម្មភាពនៅក្នុងកញ្ចក់។ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាពនេះពួកគេត្រូវចេះស្មានដោយវិញ្ញាណសម្រាប់សកម្មភាពដែលត្រូវសម្តែងជាបន្តបន្ទាប់របស់កញ្ចក់។ (វាអាចជួយបានប្រសិនបើសកម្មភាពនោះយឺត និងមានគោលបំណងច្បាស់លាស់។)

នេះគឺជាសកម្មភាពកញ្ចក់មួយចំនួនដើម្បីសាកល្បង (ចលនាធំ មានភាពងាយស្រួលសម្តែង)៖

- កន្ទែកដៃរបស់អ្នកជារង្វង់ឱ្យធំ
- ធ្វើចលនាខ្លួនពីម្ខាងទៅម្ខាង និងចុះឡើងៗ

- គោះទ្វារ
- សិតសក់
- ឡើងជណ្តើរ
- រាំ
- ដើរលើខ្សែដេក
- ដុះធ្មេញ

មានរូបភាពឧទាហរណ៍មួយ

វាក៏មានការសប្បាយដែរក្នុងការនិយាយសំនួនវោហារ! ការប្រើត្រឹមតែទឹកមុខបង្ហាញពីៈ

- ការសប្បាយ
- ភាពក្រៀមក្រំ
- ការព្រួយបារម្ភ
- ការខ្លាច
- ការខឹង
- ការភ្ញាក់ផ្អើល
- ការឈឺចាប់
- ភាពអន្ទះសារ
- ភាពរបុិលរប៉ូច
- ភាពនឿយហត់

សកម្មភាពទី ៥៖ ល្បែងបំប៉ោង/ពង្រីកកាយវិការ (Exaggeration)

វត្ថុបំណង៖ សិស្សអនុវត្តធ្វើកាយវិការតិចតួចហើយពង្រីកវា (បំប៉ោងវា) ឱ្យក្លាយទៅជារឿង ឬល្ខោន។

សម្ភារៈ៖ គ្មាន

ពេលវេលា៖ ៣០នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ដើម្បីសម្តែង។ អ្នកដឹកនាំចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងសកម្មភាពតូចមួយ (អេះប្រមុះ ឬ កន្តាស់)។ អ្នកបន្ទាប់នៅក្នុងរង្វង់ត្រូវធ្វើតាម ហើយត្រូវធ្វើវាមានលក្ខណៈធំជាងបន្តិច។ ជាមួយនឹងគ្នាទៅវិញទៅមក សកម្មភាពត្រូវធ្វើឱ្យមានលក្ខណៈធំជាងសកម្មភាពដើមបន្តិចម្តងៗ រហូតដល់អ្នកចុងក្រោយ។ ពេលនោះ អ្នកដឹកនាំធ្វើសកម្មភាពថ្មីមួយទៀត ហើយឱ្យសិស្សធ្វើដូចការណែនាំខាងលើជារង្វង់។ កំណត់នរណាដែលជាអ្នកចាប់ផ្តើមសកម្មភាព តែមិនត្រូវយកសិស្សដដែលឱ្យធ្វើសកម្មភាពនោះទេ នៅចុងបញ្ចប់ជាមួយនឹងសកម្មភាពធំជាងមុន។ អ្នកត្រូវរំឭកសិស្សឱ្យធ្វើសកម្មភាពឱ្យកាន់តែធំទៅៗ រហូតសិស្សមិនមានការខ្មាស់អៀនហើយចូលរួមពេលលេងល្បែងសិក្សានេះ។ ឱ្យសិស្សគិតថាតើសកម្មភាពធំចុងក្រោយនោះគឺជាសកម្មភាពអ្វី (សិស្សនឹងគិតថាពួកគេនឹងធ្វើសកម្មភាពអ្វីឱ្យកាន់តែធំឡើងៗបន្ថែមទៀត!)

សកម្មភាពទី ៦៖ ល្បែងទាយពាក្យ ល្បះតាមកាយវិការ (Charade)

វត្ថុបំណង៖ សិស្សចេះគិតអំពីរបៀបនៃការបង្ហាញគំនិតរបស់ខ្លួនគេទៅកាន់អ្នកដទៃ តាមរយៈកាយវិការនៃការសម្តែង។

សម្ភារៈ៖ ក្រដាសព្រៀងតូច និងខ្មៅដៃ

ពេលវេលា៖ ៦០នាទី

ដំណើរការ៖ ដើម្បីលេងល្បែងនេះ គ្រូត្រូវចែកសិស្សជា ២ ក្រុមដែលមានមនុស្សពីរ ឬច្រើននាក់នៅក្នុងក្រុមនីមួយៗ។ ក្រុមនីមួយៗត្រូវគូរវត្ថុមួយ មុខរបរមួយ មនុស្សល្បីល្បាញណាម្នាក់ ចំរៀងមួយបទ ឬខ្សែភាពយន្តនៅលើក្រដាស។ បន្ទាប់មកពួកគេអាចយកក្រដាសពីក្រុមណាមួយ ហើយសម្តែងឱ្យដូចទៅនឹងអ្វីដែលបានសរសេរ ឬគូរនៅលើក្រដាសនោះដោយឥតនិយាយ ឬធ្វើជាសំឡេងអ្វីទាំងអស់។ ពួកគេមានរយៈពេល៣នាទីក្នុងការសម្តែងហើយឱ្យក្រុមរបស់ពួកគេនិយាយ ថាតើវាគឺជាសកម្មភាពអ្វីដែលសរសេរនៅលើក្រដាសនោះ។ ពួកគេត្រូវសរសេរនូវចំនួនដងនៃការទាយត្រឹមត្រូវរបស់ក្រុមពួកគេ។ នៅចុងបញ្ចប់បូកចំនួនដងនៃការទាយត្រឹមត្រូវរបស់ក្រុមទាំងអស់រួមគ្នា។ ក្រុមណាដែលទាយដោយប្រើរយៈពេលខ្លីជាងគេ គឺជាក្រុមឈ្នះ។

ការបញ្ចូលសំលេង៖ ការនិយាយនៅលើវេទិកា គឺនិយាយឱ្យបានឮៗ ហើយអ្នកដែលនៅឆ្ងាយអាចស្តាប់ឮបានដូចគ្នានេះដែរ ពេលណាដែលតួអង្គនិយាយ ពួកគេត្រូវតែនិយាយឱ្យខ្លាំងៗ ហើយច្បាស់ៗដើម្បីឱ្យអ្នកស្តាប់បានយល់។ សកម្មភាពបញ្ចូលសំឡេង ត្រូវបានបង្កើតឡើងដើម្បីជួយសិស្សឱ្យចេះអនុវត្ត ការនិយាយខ្លាំងៗឱ្យអស់ពីពោះ។

សកម្មភាពបញ្ចូលសំឡេង

សកម្មភាពទី ១៖ ល្បែងហ្ស៊ូម (Zoom)

វត្ថុបំណង៖ សិស្សត្រៀមខ្លួនដើម្បីធ្វើសកម្មភាពគ្រាប់តាមសម្លេង។

សម្ភារៈ៖ ទីធ្លាធំ

ពេលវេលា៖ ៥នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យសិស្សរបស់អ្នកអង្គុយជារង្វង់ ហើយស្រមើស្រម៉ៃរុញឡាននៅលើឥដ្ឋទៅកាន់សិស្សផ្សេងទៀតនៅម្ខាងរង្វង់។ នៅពេលសិស្សចាប់ឡាននោះបានហើយ ពួកគេធ្វើជាសំឡេង រររររីរីក ដូចឡានកំពុងតែឈប់។ បន្ទាប់មក នៅពេលពួកគេរុញឡាននោះទៅឱ្យមនុស្សម្នាក់ទៀត ពួកគេត្រូវធ្វើសំឡេងឱ្យខ្លាំងៗ ហ្ស៊ូម ហ្ស៊ូម ហ្ស៊ូម។

សកម្មភាពទី ២៖ ល្បែង ហ្សិប ហ្សាប់ ហ្សុប (ZIP, ZAP, ZOP)

វត្ថុបំណង៖ សិស្សអនុវត្តការផ្តោតអារម្មណ៍ដោយការប្រកាសប្រាប់ និងការទស្សន៍ទាយ។

សម្ភារៈ៖ គ្មាន

ពេលវេលា៖ ៣០នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យសិស្សឈរជារង្វង់ (ឬជារង្វង់ពីរតូចៗប្រសិនបើមានមនុស្សច្រើននៅក្នុងក្រុម)។ ពន្យល់ថាពួកគេនឹងត្រូវផ្លាស់ប្តូរវេនគ្នានិយាយថា ហ្សិប ហ្សាប់ ហ្សុបហើយពួកគេនឹងត្រូវនិយាយពាក្យនេះម្តងម្នាក់ៗ ដោយការចង្អុល និងធ្វើជាសញ្ញាភ្នែកជាមួយនឹងមនុស្សដែលអ្នកចង់និយាយជាមួយ។ មនុស្សម្នាក់ចាប់ផ្តើមដោយនិយាយថា ហ្សិប ខ្លាំងៗហើយច្បាស់ បន្ទាប់មកចង្អុលទៅមនុស្សម្នាក់ទៀតនៅក្នុងរង្វង់។ អ្នកនោះត្រូវនិយាយថា ហ្សុប ហើយចង្អុលទៅកាន់មនុស្សម្នាក់ទៀត។ ប្រសិនបើសិស្សនោះ មិនយកចិត្តទុកដាក់ទេ ស្ទាក់ស្ទើរនិយាយខុសពាក្យ ឬខុសលំដាប់អ្នកនោះត្រូវចេញក្រៅរង្វង់ហើយអង្គុយរហូតល្បែងចប់។ ជាចុងក្រោយគឺនៅសល់តែមនុស្សពីរនាក់ប៉ុណ្ណោះ។ អ្នកដឹកនាំត្រូវជំរុញពួកគេឱ្យលេងបានលឿន រហូតនៅសល់មនុស្សតែម្នាក់។ ត្រូវរំឭកសិស្សឱ្យនិយាយធ្វើជាសញ្ញាភ្នែក និងផ្តោតអារម្មណ៍ទាំងស្រុងមកលើការលេងល្បែងនេះ។

សកម្មភាពទី ៣៖ សត្វស្រែក

វត្ថុបំណង៖ សិស្សរីករាយហើយត្រៀមបញ្ចេញសំឡេងទៅនិងការស្រមើស្រម៉ៃ

សម្ភារៈ៖ គ្មាន

ពេលវេលា៖ ៥ – ១០នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យសិស្សអង្គុយ ឬឈរជារង្វង់។ សិស្សម្នាក់ស្រែកប្រាប់ឈ្មោះសត្វ ហើយសិស្សដទៃទៀតស្រែកជាសំឡេងសត្វនោះ។

សកម្មភាពទី ៤៖ ការបង្កើតជាសំឡេង

វត្ថុបំណង៖ សិស្សចេះប្រើគំនិតស្រមើស្រម៉ៃ និងដើម្បីសាកល្បងជាមួយនឹងសំឡេង ដោយប្រើវត្ថុសាមញ្ញធម្មតា និងកាយវិការរបស់ពួកគេ។

សម្ភារៈ៖ ប្រអប់ដែលមានវត្ថុប្រើប្រាស់ក្នុងផ្ទះ/ថ្នាក់រៀនធម្មតា (ឧ. សៀវភៅ បន្ទាត់ ពែង សម។ល។)

ពេលវេលា៖ ៦០នាទី

ដំណើរការ៖ មានប្រអប់ដែលមានវត្ថុប្រើប្រាស់ក្នុងផ្ទះ/ថ្នាក់រៀនធម្មតា។ សិស្សម្នាក់ៗយកវត្ថុមួយ ហើយហាត់បង្កើតជាសំឡេងដោយប្រើវត្ថុនោះ។ តើសំឡេងសត្វអ្វីដែលអ្នកអាចបង្កើតកាយវិការបាន? សូមសាកល្បងធ្វើសំឡេងផ្សេងទៀត ឧ. ទន្លេ ភ្លៀង ឧបករណ៍ សំឡេងហូបបាយ ដេក ទូរស័ព្ទ ។ល។ ត្រូវបំផុស គំនិត បន្ទាប់មកត្រូវបង្កើតសំឡេងទាំងនោះជាមួយនឹងវត្ថុដែលចែកឱ្យហើយប្រើកាយវិការ។

សកម្មភាពទី៥៖ ការទស្សន៍ទាយពាក្យ ឬល្បះតាមរយៈសំឡេង (Noise Charades)

វត្ថុបំណង៖ សិស្សហ្វឹកហាត់ការស្រាវជ្រាវនូវគំនិតតាមរយៈសកម្មភាព និងសំឡេង។

សម្ភារៈ៖ ក្រដាសតូចដែលមានសរសេរប្រភេទនៃសំឡេងនៅលើនោះ

ពេលវេលា៖ ៤៥ – ៦០នាទី

ដំណើរការ៖ សរសេរប្រភេទសំឡេងឱ្យបាន ២០ នៅលើក្រដាសតូចនោះ (ឧ. រថភ្លើង ទន្លេ ទា) ហើយដាក់វានៅក្នុងថង់មួយ។ ចែកសិស្សជាពីរក្រុម ហើយឱ្យសិស្សម្នាក់ជ្រើសរើសក្រដាសនោះម្នាក់ម្តងៗ។ សិស្សត្រូវបង្កើតសំឡេងដែលមាននៅលើក្រដាសនោះ ហើយសិស្សដទៃទៀត ត្រូវទាយថាតើសំឡេង នោះគឺជាសំឡេងអ្វី។ ប្រសិនបើពួកគេទាយត្រូវ ពួកគេបានមួយពិន្ទុ។ បន្ទាប់មក ក្រុមមួយទៀតធ្វើ ដូច្នេះម្តងវិញ។ ក្រុមដែលមានពិន្ទុច្រើនជាងគេ គឺជាអ្នកឈ្នះ។

សកម្មភាពទី៦៖ បង្កើនការទំនាក់ទំនង

វត្ថុបំណង៖ ឱ្យសិស្សហ្វឹកហាត់ពីជំនាញទស្សន៍ទាយពីអនាគតតាមរយៈសកម្មភាព។ មុនពេលលេងល្បែងនេះត្រូវរំឭកសិស្សឱ្យដកដង្ហើមឱ្យបានវែងៗ ហើយប្រើសាច់ដុំពោះដើម្បីបញ្ចេញខ្យល់ជាសំឡេង។

សម្ភារៈ៖ ឈ្មោះនៅលើក្រដាស ខ្មៅដៃ និងក្រដាស (គ្រប់គ្រាន់សម្រាប់សិស្ស) ទីធ្លាខាងក្រៅធំ

ពេលវេលា៖ ៤៥ – ៦០នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យសិស្សចាប់រកដៃគូ។ ចែកឱ្យសិស្សម្នាក់ៗនូវឈ្មោះមួយដែលមានលើក្រដាសហើយប្រាប់ពួកគេឱ្យលាក់វាកុំឱ្យដៃគូឃើញ។ ឱ្យពួកគេឈរ៥ម៉ែត្រពីគ្នា ហើយប្រាប់ដៃគូនូវពាក្យ ដំបូងនៃឈ្មោះនោះ។ ពួកគេត្រូវសរសេរពាក្យនេះដាក់នៅក្នុងក្រដាស។ ពួកគេម្នាក់ៗត្រូវហ្វឹកហាត់ និយាយឱ្យឮៗ ហើយចាំស្តាប់នៅពេលពួកគេនិយាយឈ្មោះ។ បន្ទាប់ពីពាក្យទីមួយឱ្យពួកគេឈានថយក្រោយ២ម៉ែត្រ ហើយនិយាយពាក្យទីពីរ។ បន្តឈានថយក្រោយ ២ម៉ែត្រសម្រាប់ពាក្យនីមួយៗ។ ឈ្មោះទាំងអស់មានប្រហែល១០ពាក្យ ដូច្នេះសិស្សធ្វើដូចគ្នាឱ្យចប់ហើយត្រូវនិយាយឱ្យលឺៗ។

សកម្មភាពទី៧៖ ការហ្វឹកហាត់សម្តែងសំឡេងលើវេទិកា (Stage Voice)

វត្ថុបំណង៖ សិស្សហ្វឹកហាត់សម្តែងសំឡេងលើវេទិកាតាមរយៈសកម្មភាព

សម្ភារៈ៖ ទីធ្លាធំមួយ

ពេលវេលា៖ ៣០នាទី

ដំណើរការ៖ ពន្យល់សិស្សថា នៅពេលពួកគេកំពុងសម្តែងនៅមុខទស្សនិកជន ពួកគេត្រូវតែប្តូររបៀបនិយាយ។ ប្រសិនបើពួកគេត្រូវនិយាយដោយសំឡេងធម្មតានៅពីក្រោយអ្នកទស្សនា មនុស្សទាំងឡាយនឹងស្តាប់មិនសូវឮ។ ដូច្នេះពួកគេត្រូវសម្តែងសំឡេងលើវេទិកា។ ដើម្បីឱ្យពួកគេហ្វឹកហាត់និយាយឱ្យលឺចេញទៅខាងក្រៅ ឬនិយាយឱ្យទស្សនិកជនដោយស្តាប់ឮ។ មនុស្សម្នាក់ត្រូវជ្រើសរើសឈ្មោះមួយពីក្នុងប្រអប់ ហើយដើរទៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ឬទីធ្លា។ ពួកគេត្រូវនិយាយឱ្យឮៗ ហើយសិស្សដែលនៅសល់ទាំងឡាយថាតាមអ្វីដែលពួកគេបានឮ។ តើអ្នកយល់នូវអ្វីដែលអ្នកកំពុងនិយាយ ហើយអានតាមបានត្រឹមត្រូវឬទេ? ប្រសិនបើដូច្នេះអ្នកចេះ

និយាយសម្តែងសំឡេងលើវេទិកាបានហើយ។ ប្រសិនបើមិនដូច្នោះទេ ត្រូវហ្វឹកហាត់ថែមទៀត ហើយអ្នកនឹងបានល្អប្រសើរសម្រាប់ការនិយាយសម្តែងឱ្យកាន់តែឮច្បាស់។

សកម្មភាពទី៨៖ សំឡេងស៊ីរ៉ែន

វត្ថុបំណង៖ សិស្សត្រៀមបញ្ចេញខ្សែសង្វាក់សំឡេងឱ្យបានវែងហើយច្បាស់។

សម្ភារៈ៖ ទីធ្លាធំ (ធំហើយឆ្ងាយ តែសិស្សអាចស្តាប់លឺបាន)

ពេលវេលា៖ ៥ – ១០នាទី

ដំណើរការ៖ ឱ្យគូសរង់សំឡេងធំនៅក្នុងខ្យល់ដោយប្រើម្រាមដៃរបស់ពួកគេ។ នៅពេលដែលម្រាមដៃរបស់ពួកគេ ធ្វើចលនាឡើង សំឡេងរបស់ពួកគេត្រូវឡើងខ្ពស់ដែរ។ នៅពេលម្រាមដៃរបស់ពួកគេធ្វើចលនាចុះ សំឡេងរបស់ពួកគេត្រូវទាប។ ប្រាប់ពួកគេឱ្យសាកល្បង ហើយឱ្យពួកគេធ្វើសំឡេងឱ្យខ្ពស់ ឬទាប តាមដែលអាចធ្វើបាន។ គូសរង់ជាជួរឱ្យបានច្រើន។ សកម្មភាពនេះ គួរតែប្រៀបបានទៅនឹងសំឡេងឡានស៊ីរ៉ែន។

៤.២.២. ការរៀបចំការសម្តែង

ការបង្កើតកម្មវិធីបង្ហាញដោយខ្លួនរបស់ពួកគេផ្ទាល់ គឺជាវិធីល្អអស្ចារ្យមួយសម្រាប់សិស្ស គឺមិនត្រឹមតែឱ្យសិស្សរៀនសូត្រពីភាពខុសគ្នានៃការសម្តែងប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងផ្តល់ឱកាសដល់ពួកគេចេះស្រាវជ្រាវបន្ថែមទៀតនូវចំណាប់អារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនក្នុងវិស័យសិល្បៈ។ ឧទាហរណ៍ សិស្សមួយចំនួនប្រហែលជាស្រឡាញ់ការសម្តែងសិល្បៈ ប៉ុន្តែពួកគេប្រហែលជាខ្មាសអៀនមិនហានសម្តែង។ ពួកគេប្រហែលជាយល់ថា ការតុបតែងវេទិកា ការដឹកនាំ ឬការតុបតែងខ្លួនគឺជាអ្វីមួយដែលពួកគេពូកែ មានទំនុកចិត្ត និងសប្បាយរីករាយ។ សិស្សមួយចំនួនទៀត ប្រហែលយល់ឃើញថាពួកគេពូកែខាងច្រៀងរាំ ដូច្នេះជំនាញទាំងអស់នេះគួរតែមាននៅក្នុងកម្មវិធី។

ការជ្រើសរើសអត្ថបទសម្តែង៖ អត្ថបទសម្តែងគំរូ

សម្គាល់៖ ពាក្យនៅក្នុងវង់ក្រចក () ឬ អក្សរទ្រេតត្រូវធ្វើ តែមិនត្រូវនិយាយទេ។

១. ស៊ីនឌីរ៉ឡា

បទបន្ទរ៖ កាលពីព្រេងនាយ

អ្នកអធិប្បាយ ក៖ មាននារីម្នាក់ឈ្មោះ ស៊ីនឌីរ៉ឡា

អ្នកអធិប្បាយ ខ៖ នាងមានម្តាយចិញ្ចឹមចិត្តអាក្រក់ម្នាក់

អ្នកអធិប្បាយ គ៖ និងបងប្អូនស្រីចិញ្ចឹមរូបរាងអាក្រក់ ២នាក់

បងប្អូនស្រីចិញ្ចឹមទី ១៖ ព្រះអង្គនឹងចូលរួមពិធីពិសេសមួយ!!!

បងប្អូនស្រីចិញ្ចឹមទី ២៖ ខ្ញុំរំភើបចិត្តណាស់!!!

ស៊ីនឌីរ៉ឡា៖ តើខ្ញុំអាចចូលក្នុងកម្មវិធីបានទេ?

ម្តាយចិញ្ចឹម៖ ប្រសិនបើអ្នកបញ្ចប់ការច្រៀងរបស់អ្នក (បន្តនិយាយកុំឱ្យដាច់ល្បះ)

(ម្ដាយចិញ្ចឹម និងបងប្អូនស្រីចិញ្ចឹម ចាកចេញ   ស៊ីនឌីរីឡាបានដួលនៅលើដីទាំងទឹកភ្នែក)

ម្ដាយធម៌៖ កុំយំអី, ស៊ីនឌីរីឡា

ស៊ីនឌីរីឡា៖ អ្នកជានរណា?

ម្ដាយធម៌៖ ខ្ញុំជាម្ដាយធម៌របស់អ្នក ហើយអ្នកនឹងចូលរួមពិធីពិសេសមួយ។

ស៊ីនឌីរីឡា៖ ប៉ុន្តែធ្វើដូចម្ដេច?

ម្ដាយធម៌៖ ឥឡូវដល់ពេលត្រូវធ្វើការងារទៀតហើយ (ទះដៃ ហើយហែកបញ្ជី) អ្នកមានសម្លៀកបំពាក់ (ទះដៃ ហើយ នារីៗយករ៉ូបដ៏ស្រស់ស្អាត ហើយជួយពាក់ឱ្យស៊ីនឌីរីឡា) ហើយអ្នកមានអ្វីជិះធ្វើដំណើរ (ទះដៃ ហើយបុរសៗចូលទៅក្នុងយកកៅអីមួយ) សូមត្រឡប់ទៅផ្ទះវិញនៅត្រឹមពាក់កណ្ដាលរាត្រី បើមិន ដូច្នោះទេ!

(អ្នករាំចូលក្នុង ឱន ហើយគោរព ហើយបន្ទាប់មកចាប់ផ្តើមរាំ។ ព្រះអង្គបានយាងចូលក្នុងដោយក្តីធុញថប់។ ស៊ីនឌីរីឡា បានចូលទៅខាងក្នុង ហើយព្រះអង្គបានយាងចូលទៅជិតនាង ហើយគោរព។ នាងបានគោរពវិញ ហើយពួកគេក៏បានឡើងរាំ។)

បន្ទរ៖ ដុង! ដុង! (១២ដង)

ស៊ីនឌីរីឡា៖ ខ្ញុំត្រូវតែធ្វើ!

ព្រះអង្គ៖ ប៉ុន្តែយើងមិនស្គាល់ឈ្មោះរបស់អ្នកឡើយ! ចាំបន្តិច! *(*នាងបានចាកចេញ ហើយបានបាត់ស្បែកជើងរបស់នាងនៅតាមផ្លូវ។ ព្រះអង្គបានរើសវា ហើយសម្លឹងទៅនាងយ៉ាងយូរ)

អ្នកអធិប្បាយ ក៖ ព្រះអង្គបានយាងចេញពីទីក្រុង

អ្នកអធិប្បាយ ខ៖ ឱ្យនារីទាំងអស់សាកល្បងពាក់ស្បែកជើង

អ្នកអធិប្បាយ គ៖ ស្វែងរកម្ចាស់ស្បែកជើងពិតប្រាកដដែលជាស្នេហាពិតរបស់ព្រះអង្គ (ព្រះអង្គបានយកស្បែកជើងទៅឱ្យបងប្អូនស្រីទាំងពីរនាក់ ប៉ុន្តែមិនត្រូវទាំងពីរ)

ព្រះអង្គ៖ តើមាននារីណាទៀតទេនៅទីនេះ?

ម្ដាយចិញ្ចឹម៖ គ្មានទេ!

(ព្រះអង្គបានចាកចេញ ហើយកត់សម្គាល់អំពី ស៊ីនឌីរីឡា។ ព្រះអង្គបានឱ្យនាងសាកល្បងស្បែកជើងនោះ ហើយវាត្រូវ)

ព្រះអង្គ៖ តើអ្នកនឹងរៀបការជាមួយនឹងខ្ញុំទេ?

ស៊ីនឌីរីឡា៖ ចាស៎

បន្ទ៖ ហើយពួកគេរស់នៅប្រកបដោយសុភមង្គលចាប់ពីពេលនោះមក។

ចប់

២. ព្រិលស និងមនុស្សតឿ ៧នាក់

អ្នកអធិប្បាយ៖ កាលពីព្រេងនាយ មាននារីដ៏ស្រស់ស្អាតម្នាក់មានឈ្មោះថា ព្រិលស (Snow White) ដែលមានសក់ ពណ៌ខ្មៅក្រិប និងស្បែកសស្គុស។ នាងគឺជានារីដែលស្អាតជាងគេនៅក្នុងភូមិ ហើយរស់នៅជាមួយម្ដាយចុងចិត្តអាក្រក់ គឺម្ចាស់ក្សត្រី។

ម្ចាស់ក្សត្រី៖ កញ្ចក់! កញ្ចក់! នៅលើជញ្ជាំង នរណាគឺជានារីដែលស្អាតជាច់គេ?

កញ្ចក់៖ ព្រិលស ស្អាតលើសគេ។
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ មិនអាចទៅរួចទេ! យើងត្រូវកម្ចេចនាងចោល... ព្រានប្រម៉ាញ់! យកនាងទៅក្នុងព្រៃ ហើយសម្លាប់នាង ចោល!
ព្រានប្រម៉ាញ់៖ ព្រះបាទទាន។(ព្រានប្រម៉ាញ់ និងព្រះនាងព្រិលស បានធ្វើដំណើរទៅ។ ព្រានបានព្យាយាមបាញ់នាងពីរបីដង ប៉ុន្តែមិនអាច)
ព្រានប្រម៉ាញ់៖ ខ្ញុំមិនអាចសម្លាប់នាងតាមព្រះរាជបញ្ជារបស់ម្ចាស់ក្សត្រីបានទេ។ ទៅ, លាក់ខ្លួនទៅ! (ព្រានបាន បង្ហំទូលទៅកាន់ម្ចាស់ក្សត្រី) ក្មេងស្រីនោះបានស្លាប់ហើយ។
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ ឥឡូវខ្ញុំស្អាតជាងគេហើយ! ហា ហា...!(ព្រះនាងព្រិលសបានដើរទៅពាសពេញព្រៃ ហើយនាងបានដើរមកដល់ផ្ទះតូចមួយ)
នាងព្រិលស៖ ផ្ទះអ្វីម្ដេចក៏តូចគួរឱ្យចង់សើច!(នាងបានដើរចូលក្នុង ហើយក៏ដេកលង់លក់។ មនុស្សតឿបានដើរចូលក្នុងច្រៀង)
មនុស្សតឿ ៧នាក់៖ មាននរណានៅក្នុងផ្ទះ! តើអ្នកជានរណា?
នាងព្រិលស៖ ខ្ញុំគឺព្រិលស។ ខ្ញុំកំពុងលាក់ខ្លួនពីម្ដាយចុងចិត្តអាក្រក់របស់ខ្ញុំដែលចង់សម្លាប់ខ្ញុំ។
មនុស្សតឿ ៧នាក់៖ អញ្ចឹង អ្នកអាចស្នាក់នៅទីនេះជាមួយយើងចុះ។
នាងព្រិលស៖ អរគុណ!
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ កញ្ចក់! កញ្ចក់! នៅលើជញ្ជាំង នរណាគឺជានារីដែលស្អាតជាច់គេ?
កញ្ចក់៖ ព្រិលស នៅតែស្អាតលើសគេ។
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ ប៉ុន្តែនាងបានស្លាប់ហើយតើ!
កញ្ចក់៖ ទេ, នាងរស់នៅជាមួយមនុស្សតឿ ៧នាក់នៅក្នុងព្រៃ។
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ យើងនឹងរកនាង ហើយសម្លាប់នាងដោយផ្ទាល់ដៃដោយប្រើថ្នាំបំពុល។ ហា ហា...!
មនុស្សតឿ ៧នាក់៖ យើងត្រូវទៅធ្វើការ។ កុំនិយាយរឿងនេះប្រាប់អ្នកដទៃ យើងនឹងត្រឡប់មកវិញឆាប់ៗនេះ។
(ពួកគេបានចាកចេញ ដោយច្រៀងបណ្ដើរ។ ម្ចាស់ក្សត្រីបានចូលក្នុងហើយគោះទ្វារ។)
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ កូនសម្លាញ់! នេះគឺជាផ្លែឈើដែលមានរសជាតិឆ្ងាញ់
នាងព្រិលស៖ សុំទោស, ខ្ញុំមិនត្រូវចេញក្រៅទេ។
ម្ចាស់ក្សត្រី៖ ប៉ុន្តែយើងមានផ្លែឈើនេះពិតជាល្អណាស់។ សាកភ្លក់មួយមើល៍ទៅ!
នាងព្រិលស៖ អរគុណ
(នាងបានហូបវា ហើយបានដួលនៅលើដី។ ម្ចាស់ក្សត្រីបានដើរចេញ ហើយសើច។ មនុស្សតឿបានចូលមក។)
មនុស្សតឿ ៧នាក់៖ ទេ! ព្រិលស បានស្លាប់ហើយ! ទេ នាងគឺគ្រាន់តែដេកលក់តែប៉ុណ្ណោះ។ យើងនឹងធ្វើឱ្យនាងដឹងខ្លួនឡើងវិញ។
(ព្រះអង្គបានយាងចូលក្នុង ហើយឃើញនាងកំពុងដេកលក់)

ព្រះអង្គ៖ តើនារីដែលស្រស់ស្អាតនេះជានរណា? ខ្ញុំត្រូវតែថើបនាង។ (ព្រះអង្គបានថើបដៃនាង ហើយនាងបានភ្ញាក់ដឹងខ្លួនឡើង)
នាងព្រិលស៖ អ្នកបានជួយសង្គ្រោះខ្ញុំ តើអ្នកជានរណា?
ព្រះអង្គ៖ ខ្ញុំជាព្រះអង្គម្ចាស់ រៀបការជាមួយនឹងខ្ញុំទៅ ហើយទៅឱ្យឆ្ងាយជាមួយនឹងខ្ញុំ។
អធិប្បាយ៖ ព្រះអង្គ និងព្រះនាងព្រិលស បានរៀបការនឹងគ្នា ហើយពួកគេបានរស់នៅដោយសុភមង្គលតាំងពីពេលនោះមក។

ចប់

៣. រឿង មេធ្មប់

(នៅកណ្ដាលវាលកសិដ្ឋាន មីងឯម និងពូហេនហ្រី កំពុងធ្វើការងារនៅកសិដ្ឋាន)
ដូរ៉ូធី៖ មីងឯម! ពូ ហេនហ្រី ខ្ញុំចង់ប្រាប់ពូអំពី....
មីងឯម៖ មិនមែនឥឡូវនេះទេ ដូរ៉ូធី! យើងរវល់ណាស់!
ពូហេនហ្រី ទៅឱ្យឆ្ងាយបន្តិច។ យើងត្រូវធ្វើការងារឱ្យហើយ!
(ដូរ៉ូធី ដើរចេញទៅយ៉ាងក្រៀមក្រំ។ ព័ណោដូបានចូលមកហើយដឹកមីងឯម និងពូហេនហ្រីទៅ។ ដូរ៉ូធីចូលក្នុងហើយស្រែក)
ដូរ៉ូធី៖ មីងឯម និងពូហេនហ្រី! តើអ្នកនៅឯណា?
(ដូរ៉ូធី ដើរចូលក្នុងចម្ការពោត)
ទីងមោងចាំស្រែ៖ តើអ្នកទៅណា?
ដូរ៉ូធី៖ ទៅមើលមេធ្មប់ព្រោះខ្ញុំចង់ទៅផ្ទះ។
ទីងមោងចាំស្រែ៖ ខ្ញុំចង់បានខួរក្បាលមួយ តើខ្ញុំអាចទៅបានទេ?
ដូរ៉ូធី៖ បាន ប្រញាប់មក!
(ដូរ៉ូធី និងទីងមោងចាំស្រែដើររហូតទាល់តែពួកគេបានចូលក្នុងព្រៃ)
មនុស្សលោហៈ៖ តើអ្នកទៅណា?
ដូរ៉ូធី៖ យើងទៅមើល មេធ្មប់ព្រោះយើងចង់ទៅផ្ទះ។
ទីងមោងចាំស្រែ៖ ហើយខ្ញុំចង់បានខួរក្បាលមួយ។
មនុស្សលោហៈ៖ ខ្ញុំចង់បានបេះដូងមួយ តើខ្ញុំអាចទៅផងបានទេ?
ដូរ៉ូធី មនុស្សលោហៈ និងទីងមោងចាំស្រែ៖ បានប្រញាប់មក!
(ពួកគេទាំងអស់គ្នា ចុះចេញពីលើវេទិកា ហើយចូលទៅក្នុងបន្ទប់របស់មេធ្មប់នៅក្នុងប្រាសាទ)
មេធ្មប់ហេតុអ្វីបានជាអ្នកមកទីនេះ?
សត្វតោ៖ ខ្ញុំចង់បានសេចក្ដីក្លាហាន។
មនុស្សលោហៈ៖ ខ្ញុំចង់បានបេះដូងមួយ។
ទីងមោងចាំស្រែ៖ ហើយខ្ញុំចង់បានខួរក្បាលមួយ។
ដូរ៉ូធី៖ ហើយខ្ញុំចង់ទៅផ្ទះ។ តើអ្នកអាចជួយពួកយើងបានទេ?

មេធ្មប់៖ ខ្ញុំមានរបស់អ្វីមួយឱ្យឯង ណាសត្វតោ មនុស្សលោហៈ និងសម្រាប់ឯងណា ទីងមោងចាំស្រែ ប៉ុន្តែគ្មានអ្វី ឱ្យឯងទេ ដូរ៉ូធី។ អ្នកត្រូវបិទភ្នែកហើយនិយាយថា គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ។ គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះ នោះទេ។

ដូរ៉ូធី៖ គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ។ គ្មានកន្លែងណាដូចផ្ទះនោះទេ...

(អ្នកដទៃចាកចេញ នៅពេល ដូរ៉ូធី គោះកែងជើងរបស់នាង។ ពេលនាងបើកភ្នែក មីងឯម និង ពូហេនហ្រីក៏នៅទីនោះដែរ)

ដូរ៉ូធី៖មីងឯម និង ពូហេនហ្រី! ខ្ញុំសប្បាយចិត្តណាស់ដោយបានមកដល់ផ្ទះ!

មីងឯម៖ អ្នកបានទង្គិចក្បាលខ្លាំងដែរនៅទីនោះ!

ពូហេនហ្រី៖ យើងសប្បាយចិត្តដោយអ្នកបានត្រឡប់មករកពួកយើងវិញ!

ចប់

៤. កូនជ្រូកទាំង ៣ក្បាល

អ្នកអធិប្បាយ៖ មានជ្រូកតូចៗ ៣ក្បាល។ ថ្ងៃមួយពួកគេចង់សាងសង់ផ្ទះថ្មីមួយ។

ជ្រូកទី ១៖ ខ្ញុំគិតថា យើងគួរសាងសង់ផ្ទះថ្មីរបស់យើងដោយប្រើថ្ម។

ជ្រូកទី ២៖ ទេ វានឹងចំណាយពេលយូរណាស់ យើងគួរតែប្រើចំបើងវិញ។

ជ្រូកទី ១៖ ទេ ទេ ទេ! ថ្ម!

ជ្រូកទី ២៖ ចំបើង!

ជ្រូកទី ៣៖ នាំគ្នាសម្របសម្រួលទៅមើល៎ ហើយធ្វើវាដោយឈើវិញ។

ជ្រូកទី ១៖ ហ៊ុំ ខ្ញុំនឹងសង់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ខ្ញុំដោយប្រើថ្ម។

ជ្រូកទី ២៖ ល្អ! ខ្ញុំនឹងសង់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ខ្ញុំដោយប្រើចំបើង។

ជ្រូកទី ៣៖ ហើយខ្ញុំគិតថា ខ្ញុំនឹងសង់ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ខ្ញុំដោយប្រើឈើ។

អ្នកអធិប្បាយ៖ កូនជ្រូកទាំងបី បានសង់ផ្ទះផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ តាមមធ្យោបានរបស់គេ។ បន្ទាប់មក នៅថ្ងៃមួយ ឆ្កែចចកដែលឃ្លាន បានដើរកាត់។

ឆ្កែចចក៖ (ហិតខ្យល់) ខ្ញុំគិតថាខ្ញុំធំក្លិនសត្វជ្រូក! (មើលជុំវិញ) ថ្ងៃរបស់ខ្ញុំហើយ៎នេះ! ជ្រូកទាំង ៣ (ដើរទៅរកផ្ទះចំប៉ើង) ឆ្កែចចក៖ កូនជ្រូក! កូនជ្រូក! ឱ្យខ្ញុំចូលក្នុងផង!

ជ្រូកទី ៣៖ ទេ! កុំយករោមមកប៉ះផ្ទះរបស់ខ្ញុំ

ឆ្កែចចក៖ បន្ទាប់មក ខ្ញុំនឹងដកដង្ហើមស្រូបខ្យល់ឱ្យបានច្រើន ហើយខ្ញុំនឹងផ្លុំផ្ទះចំប៉ើងនេះចោល!

(ឆ្កែចចកផ្លុំ ហើយផ្ទះក៏បានរលំ ហើយបានដេញជ្រូកទៅផ្ទះឈើ)

ឆ្កែចចក៖ កូនជ្រូក! កូនជ្រូក! ឱ្យខ្ញុំចូលក្នុងផង!

ជ្រូកទី ១ ២ ៣៖ ទេ! កុំយករោមមកប៉ះផ្ទះរបស់ខ្ញុំ

ឆ្កែចចក៖ បន្ទាប់មក ខ្ញុំនឹងដកដង្ហើមស្រូបខ្យល់ឱ្យបានច្រើន ហើយខ្ញុំនឹងផ្លុំផ្ទះឈើនេះចោល!

(ឆ្កែចចកផ្លុំ ហើយផ្ទះក៏បានរលំ ហើយបានដេញជ្រូកទៅផ្ទះថ្ម)

ឆ្កែចចក៖ កូនជ្រូក! កូនជ្រូក! ឱ្យខ្ញុំចូលក្នុងផង!

ជ្រូកទី ១ ២ ៣៖ ទេ! កុំយករោមមកប៉ះផ្ទះរបស់ខ្ញុំ

ឆ្កែចចក៖ បន្ទាប់មក ខ្ញុំនឹងដកដង្ហើមស្រូបខ្យល់ឱ្យបានច្រើន ហើយខ្ញុំនឹងផ្លុំផ្ទះថ្មនេះចោល!

(ឆ្កែចចកផ្លុំ ហើយផ្ទះមិនរលំទេ)

ឆ្កែចចក៖ ខ្ញុំដឹងថាវានឹងមិនរលំទេ! ខ្ញុំនឹងឡើងលើដំបូល ហើយចុះតាមបំពង់ផ្សែង។

(ឆ្កែចចកចាប់ផ្តើមឡើង)

ជ្រូកទី១ ២៖ ផ្ទះរបស់ឯងមាំមែន!

ជ្រូកទី ៣៖ តើសំឡេងអីគេហ្នឹង!

ជ្រូកទី ១៖ ឆ្កែចចកនៅលើដំបូល!

ជ្រូកទី ២៖ លឿនឡើង! ឆាប់បង្កាត់ភ្លើង។ ឆ្កែចចកនឹងឡើងមកដល់ក្នុងឥឡូវហើយ។

ឆ្កែចចក៖ (ចុះចំកន្លែងមានភ្លើង) អា អា....!!!! (រត់តាមច្រកផ្សេងៗ)

យើងកម្ចាត់ឆ្កែចចកដ៏អាក្រក់នោះហើយ!!!

ចប់

មួយវិញទៀត ប្រសិនបើសិស្សបង្ហាញពីចំណាប់អារម្មណ៍អ្វីមួយ ពួកគេអាចព្យាយាមបង្កើតអត្ថបទនោះ។ ការនិពន្ធរឿងព្រេងនៅក្នុងមូលដ្ឋានជាការព្យាយាមស្រាវជ្រាវអំពីវប្បធម៌ដ៏ល្អអស្ចារ្យមួយ។

គំរូរឿងព្រេងនិទានខ្មែរ

រឿងព្រេងនិទានទាំងនេះបានដកស្រង់ចេញពីសៀវភៅគតិលោកដែលបានបកប្រែទៅជាភាសាអង់គ្លេសដោយព្រះតេជគុណ **គង់ ឈាន** ហើយបានបកស្រាយសង្ខេបឡើងវិញដោយលោកស្រី **ម៉ូរៀល ផាស្គីន ជារីសុន** (Muriel Paskin Carrison)។

ឃ្មុំ និងកង្កែប

គ្រាមួយ មានសត្វឃ្មុំពណ៌លឿងមួយដែលចូលចិត្តហើរពីផ្កាមួយទៅកាន់ផ្កាមួយក្រេបយកលម្អងផ្កា។ ថ្ងៃមួយ ឃ្មុំបានជួបនឹងកង្កែបជាត់មួយកំពុងអង្គុយនៅក្រោមដើមផ្កា។ ឃ្មុំបាននិយាយថា សួស្តី! កង្កែប ហេតុអ្វីបានអ្នក អង្គុយនៅទីនេះ?

កង្កែបបាននិយាយអួតអាងថា ខ្ញុំកំពុងធ្វើដំណើរទៅភ្នំហិមាល័យ។

ឃ្មុំបានពេបមាត់ងើយមុខឡើងលើ។ ឃ្មុំបានសម្លឹងមើលដោយនិយាយផ្តេសផ្តាស! តើអ្នកទៅដល់ភ្នំនោះ យ៉ាងដូចម្តេច? ជើងរបស់អ្នកខ្លីណាស់។ ខ្ញុំទើបសមទៅភ្នំនោះ។ តើអ្នកមិនឃើញខ្ញុំហោះបានល្អយ៉ាងណាទេឬ?

កង្កែបបានឆ្លើយភ្លាមថា ហ៊ីស ហើយតើខ្ញុំត្រូវគិតថាអ្នកអាចហោះទៅទីនោះដោយស្លាបតូចៗអញ្ចឹងឬ?

ឃ្មុំលឿងនោះបាននិយាយដោយកំហឹងតបវិញថា ឱ!បងកង្កែបអើយ ខ្ញុំអាចហោះជុំវិញភ្នំហិមាល័យ ៧ជុំ ក្នុងមួយថ្ងៃឯណោះ!

កង្កែបបានដកដង្ហើមធំ ហើយនិយាយលឺៗថា គ្មានអ្វីគួរអស្ចារ្យទេ! ខ្ញុំអាចធ្វើដំណើរទៅភ្នំហិមាល័យពេល ព្រឹក ហើយត្រឡប់មកវិញទៅពេលល្ងាចថ្ងៃតែមួយ។ កង្កែបនិយាយទៀតថា ចុះ! សត្វអ្វីបំផ្លាញតែប្រយោជន៍ពេលវេលាគេ ហើយអួតថាហោះជុំវិញភ្នំហិមាល័យ៧ជុំក្នុងមួយថ្ងៃ?

ឃ្មុំបាននិយាយទាំងមួម៉ៅថា ជាការពិតហើយខ្ញុំចង់ដឹងថា ឯងជាប្រភេទសត្វអ្វីបំផ្លាញតែពេលវេលារបស់គេ អួតថាឯងលោតទៅភ្នំហិមាល័យហើយត្រឡប់មកវិញក្នុងថ្ងៃតែមួយ!

បន្ទាប់មក ឃ្មុំបានពង្រឹងខ្លួនឱ្យរឹងមាំ ហើយឱនទៅជិតត្រចៀកកង្កែបនិយាយថា បងកង្កែប! ម្សិលមិញខ្ញុំបានហោះជុំវិញភ្នំហិមាល័យពេញមួយថ្ងៃ តែខ្ញុំមិនបានឃើញអ្នកនៅទីនោះទេ!

កង្កែបជាត់នោះមិននិយាយអ្វីសោះ ហើយឃ្មុំក៏បានហើរចេញបាត់ទៅ។

សម្គាល់៖ ការមិនប្រមាថ និងការមិនអួតអាង គឺជាគុណធម៌នៃពុទ្ធសាសនិកជន។ ព្រះសង្ឃខ្មែរបានប្រើរឿងនេះសម្រាប់បង្រៀនអំពីអំនួតរបស់បុគ្គលគួរតែចៀសវាង។

ស្តេច និងមាណពក្រីក្រម្នាក់

នៅចុងភូមិជិតជាយព្រៃមួយ មានក្មេងឃ្វាលក្របីម្នាក់ ដែលគ្មានឪពុកម្តាយ។ ឪពុកមារបស់ក្មេងដែលជាមេចុងភៅរបស់ស្តេច អាណិតមាណពនេះណាស់។ ដូច្នេះគាត់បានហៅក្មេងនេះឱ្យទៅនៅជាមួយនឹងគាត់នៅឯរាជវាំង។ ក្មេងកត្តញ្ញូនេះ បានខំប្រឹងធ្វើការងារដើម្បីជួយឪពុកមា។ មាណពបានលាងចាន ជូតពែងសម្អាតតុហូបបាយ ហើយជូតកម្រាលឥដ្ឋ។ នៅរាល់ចុងខែ ឪពុកមារបស់ក្មេងនេះ ឱ្យប្រាក់៦សេន ដែលជាប្រាក់ឈ្នួល។

ឥឡូវនេះ ស្តេចឧស្សាហ៍មកទតរាជវាំងណាស់។ ព្រះអង្គទ្រង់កត់សម្គាល់ពីក្មេងដែលកំពុងធ្វើការជូតកម្រាលឥដ្ឋ ជូតពែងដោយក្តីរីករាយនិងអារម្មណ៍ល្អ។ ថ្ងៃមួយព្រះអង្គបានសួរមាណពថា តើអ្នកបានទទួលប្រាក់ឈ្នួលសម្រាប់ការធ្វើការងារនេះទេ?

មាណពឱន ហើយនិយាយ ទូលបង្គំបានទទួល។ ទូលបង្គំរកបាន៦សេនរៀងរាល់ខែ។

បន្ទាប់មក ព្រះអង្គសួរ តើឥឡូវអ្នកគិតថាខ្លួនឯងមាន ឬក្រ?

មាណពឆ្លើយ ព្រះករុណាថ្លៃវិសេស ខ្ញុំគិតថាខ្ញុំមានដូចព្រះអង្គដែរ។

ព្រះអង្គមានការភ្ញាក់ផ្អើល ហើយគិតដោយប្រុងប្រយ័ត្នថា ហេតុអ្វីបានក្មេងនេះនិយាយផ្តេសផ្តាសយ៉ាងនេះ?

ព្រះអង្គបាននិយាយទៅកាន់ក្មេងនេះម្តងទៀត យើងជាស្តេចហើយមានអ្វីៗទាំងអស់ជាអ្នកមាននៅក្នុងប្រទេសនេះ។ រីឯអ្នករកបានតែ ៦ សេនក្នុងមួយខែ ហេតុអ្វីបានជាអ្នកនិយាយថាអ្នកមានដូចយើងដែរ?

មាណពបានបោះអំបោសចោល ហើយឆ្លើយតបទៅស្តេចវិញថា ព្រះករុណាថ្លៃវិសេស ទូលបង្គំបានទទួលប្រាក់ឈ្នួល៦សេនក្នុងមួយខែ ប៉ុន្តែទូលបង្គំហូបបាយនឹងចានតែមួយ ហើយព្រះអង្គសោយនឹងចានតែមួយដែរ។ ទូលបង្គំ ដេកមួយយប់ រីឯព្រះអង្គផ្ទុំមួយយប់ដូចគ្នា យើងហូបដូចគ្នា និងដេកដូចគ្នា គ្មានអ្វីខុសគ្នាទេ។ តើព្រះអង្គយល់អំពីមូលហេតុនេះទេ?

ស្តេចយល់ ហើយមានការពេញចិត្តនឹងមាណពនេះ។

សម្គាល់៖ ព្រះពុទ្ធជាម្ចាស់បានសម្តែងធម៌អំពីគុណសម្បត្តិនៃមនុស្សទាំងឡាយ។ ក្នុងរឿងនេះ ស្តេចដែលមានអំនួតអំពីទ្រព្យសម្បត្តិ ត្រូវបានក្មេងបម្រើបង្រៀនថា អ្វីដែលសំខាន់ជាងគេក្នុងជីវិតរបស់មនុស្ស គឺមនុស្សទាំងអស់មានភាពស្មើគ្នា។

រឿងសត្វសំពោចព្រៃ និងមាន់

គ្រាមួយមានសត្វសំពោចព្រៃស្រេកឃ្លានមួយដែលបានសម្រេចចិត្តចាកចេញពីព្រៃដើម្បីទៅរកចំណីអាហារនៅក្នុងភូមិ។ វាបានធ្វើដំណើរកាត់វាល ហើយបានស្រូបយកក្លិនម្ហូប។ នៅពេលយប់ងងឹតស្រាងៗ វាបានស្រូបក្លិនសត្វចាប ដែលមានឱជារសឆ្ងាញ់មួយចំនួន។ វាបានមើលនាយមើលអាយ ហើយមាន់កំពុងដេកទំលើមែកឈើ។

ឥឡូវសត្វសំពោចព្រៃចង់ស៊ីសាច់មាន់នោះ តែវាមិនអាចឡើងលើដើមឈើនោះបាន។ ដូច្នេះវាក៏បានប្រើល្បិច ធ្វើឱ្យមាន់ចុះពីលើដើមឈើនោះ។ សត្វសំពោចព្រៃបានលូនទៅជិតគល់ឈើ ហើយបានស្រែកហៅមាន់ថ្មមៗ សំលាញ់ ខ្ញុំបាននាំយកសារពីព្រះជាម្ចាស់មកឱ្យពួកយើង។ ព្រះជាម្ចាស់របស់យើងមានព្រះបន្ទូលថា ចាប់ពីពេលនេះតទៅសត្វដែលស្អប់គ្នា ត្រូវក្លាយជាមិត្តនឹងគ្នាវិញទាំងអស់ ហើយឈប់វាយប្រហារគ្នាទៀត។ យើងត្រូវរស់ប្រកបដោយសេចក្តីសុខសន្តិភាពជាមួយគ្នា។ ដូច្នេះយើងត្រូវធ្វើជាមិត្តល្អនឹងគ្នាចាប់ពីពេលឥឡូវនេះ។ ចុះមកដើម្បីរាប់គ្នាជាមិត្តដូចបងប្អូន។

ពេលមាន់បានលឺយ៉ាងដូច្នេះ មាន់បានក្រោកឡើងយ៉ាងលឿន។ វាបានមើលចុះក្រោមទៅកាន់គូសត្រូវចាស់ ពូកែបោកប្រាស់ ដែលកំពុងលូននៅក្រោមដើមឈើ។ ឥឡូវមាន់នេះគឺជាសត្វយល់ដឹងខ្ពស់ ហើយវាមិនទុកចិត្តសត្វសំពោចព្រៃទេ។ វាបានគិតមួយសន្ទុះ ហើយបានឆ្លើយតបថា បងសត្វសំពោចព្រៃ សាររបស់ព្រះអង្គម្ចាស់ពិតជាពីរោះណាស់។ ត្រូវហើយយើងគួរតែស្រឡាញ់រាប់អានគ្នា។ ខ្ញុំចង់ចុះទៅក្រោម ហើយចងមិត្តនឹងអ្នកណាស់ ប៉ុន្តែសូម អ្នកចាំខ្ញុំមួយភ្លែត។ មិត្តរបស់ខ្ញុំគឺសត្វឆ្កែរស់នៅជាមួយខ្ញុំនៅទីនេះដែរ។ វាបានចេញទៅក្នុងព្រៃដើម្បីរកចំណី។ ដូច្នេះចាំវាបន្តិច បន្ទាប់មកខ្ញុំនឹងចុះទៅក្រោម ហើយពួកយើងទាំង៣នាក់នឹងចងមិត្តនឹងគ្នា។

បន្ទាប់មកមាន់បានត្រដាងស្លាប។ វាបានបែរមុខទៅទិសខាងជើងហើយស្រែកហៅលឺៗថា បងឆ្កែ! បងឆ្កែ! មកវិញឥឡូវនេះ! មិត្តរបស់យើងសត្វសំពោចព្រៃកំពុងរង់ចាំអ្នកនៅទីនេះ!

នៅពេលគ្មានលឺសូរឆ្លើយពីព្រៃ មាន់ចេះតែស្រែកហៅកាន់តែខ្លាំងឡើងៗ បងឯងលឺខ្ញុំហៅទេ? ឆាប់មកវិញ ឥឡូវនេះភ្លាម មិត្តរបស់យើងកំពុងរង់ចាំ។

សត្វសំពោចព្រៃដែលស្ថិតក្នុងសភាពភ័យខ្លាច បានគិតថាវាបានលឺសំឡេងឆ្កែកំពុងរត់មក។ វាភ័យខ្លាំងណាស់ ពីព្រោះឆ្កែគឺជាសត្រូវចាស់របស់វា។ ដូច្នេះវាចាប់ផ្តើមដកខ្លួនពីដើមឈើឆ្ងាយទៅៗ។

មាន់បាននិយាយក្អិក្អក់ថា បងសត្វសំពោចព្រៃកុំទៅចាំសិនទៅ មិត្តរបស់យើងនឹងមកដល់ឥឡូវហើយ។

តែសត្វសំពោចព្រៃរសាប់រសល់ហើយភ័យ។ ទេ! ខ្ញុំមិនអាចរង់ចាំយូរបានទេ ខ្ញុំត្រូវតែយកសារនេះទៅឱ្យសត្វដទៃទៀត។

សត្វសំពោចព្រៃបានរត់លឿនស្ទើរត្រឡប់ទៅក្នុងព្រៃវិញ។ មាន់បានមើលវារត់ ហើយបន្ទាប់មកបានក្តោបស្លាប ហើយដេកតទៅទៀត។

សម្គាល់៖ នៅក្នុងសាសនាព្រះពុទ្ធ ជាញឹកញាប់មនុស្សបានកើតម្តងទៀតទៅជាសត្វ។ ហេតុដូច្នេះហើយជាញឹកញាប់សត្វចេះដដែក និងសម្តែងសកម្មភាពដូចមនុស្សដែរ។ ព្រះសង្ឃខ្មែរប្រើរឿងនេះធ្វើជាគំរូបង្ហាញអំពីរបៀបធ្វើឱ្យមនុស្ស បោលម្សៀតទាល់ប្រាជ្ញ។

- **ការជ្រើសរើសតួអង្គ៖** ដូចបានរៀបរាប់ខាងដើមមិនមែនគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែមានទេព្យកោសល្យ ឬចំណាប់អារម្មណ៍ ទាំងអស់នោះទេ។ សិស្សមួយចំនួននឹងមានអារម្មណ៍ខ្មាស់អៀនពីការស្ម័គ្រចិត្តសម្តែងតួក្នុងវគ្គនិយាយ ប៉ុន្តែពួកគេចាប់អអារម្មណ៍នឹងខិតខំប្រឹងហ្វឹកហាត់សម្តែងចំណុចនោះនៅក្រោយវេទិកា។ អាចនិយាយបានថាការជំរុញលើកទឹកចិត្តសិស្សពេលសម្តែងនៅលើវេទិកាមានសារៈសំខាន់ណាស់។ នៅពេលពួកគេយល់ច្បាស់ហើយ ពួកគេលែងមានការភ័យខ្លាចទៀតហើយ និងចេះរៀបចំឱ្យប្រសើរជាងនេះទៀតនៅពេលសម្តែងលើកក្រោយ។ ដូច្នេះការស្ម័គ្រចិត្តគឺជាការទទួលខុសត្រូវយ៉ាងចាំបាច់នៅពេលដែលសិស្សជ្រើសរើសតួសម្តែង ដោយខ្លួនគេ ហើយត្រូវប្រាប់សិស្សថានៅមានឈុតផ្សេងទៀតក្នុងការសម្តែងដែលសិស្សទាំងអស់អាច ចូលរួមបាន។ សិស្សម្នាក់អាចសម្តែងជាតួអង្គដើមឈើរីឯសិស្សម្នាក់ទៀតសម្តែងជាតួអង្គដុំថ្ម។ ពួកគេមិននិយាយអ្វីឡើយប៉ុន្តែពួកគេដើរតួយ៉ាងសំខាន់នៅក្នុងការសម្តែង។ សិស្សអានអត្ថបទរឿងឱ្យបានពីរ ឬបីដងដើម្បីឱ្យយល់អំពីសាច់រឿង និងឱ្យស៊ីសង្វាក់រវាងតួអង្គនីមួយៗមុនពេលដែលឱ្យសិស្សស្ម័គ្រចិត្តសម្តែង តាមសាច់រឿង។

ការរៀបចំវេទិកាសម្តែង៖ ការជ្រើសរើសវេទិកាគឺជាដំណើរការតុបតែង ផ្លាស់ប្តូរ ឬកែសម្រួលបរិវេណ សម្តែងស្របតាមគោលបំណង រួមបញ្ចូលទាំងសម្ភារប្រើប្រាស់ និងមិនប្រើប្រាស់លើវេទិកា។ ការរៀបចំវេទិកាជាព្រឹត្តិការណ៍ដ៏គួរឱ្យរំភើបមួយ ដើម្បីទាក់ទាញមនុស្សមើលការសម្តែងកាន់តែច្រើន រួមបញ្ចូលទាំងការកំណត់ទីតាំងរបស់តួអង្គ (ជាញឹកញាប់គេចែកទីតាំង សម្រាប់តួម្នាក់ៗនៅលើវេទិកាជាផ្នែក) កាយវិការ និងចលនាសម្តែងដោយឥតសំឡេង ផ្ទាំងទស្សនីយភាព ការប្រើប្រាស់គ្រឿងតុបតែង សម្លៀកបំពាក់ ពន្លឺ និងសំឡេង។ ក្រៅពីសម្លៀកបំពាក់ សម្ភាររូបវន្តនៅលើខ្លួនក្នុងការសម្តែងបានបង្ហាញពីអនុភាពនិមិត្តសញ្ញានៃសិល្បៈដ៏សំខាន់មួយ។

ការរៀបចំវេទិកាសម្តែង

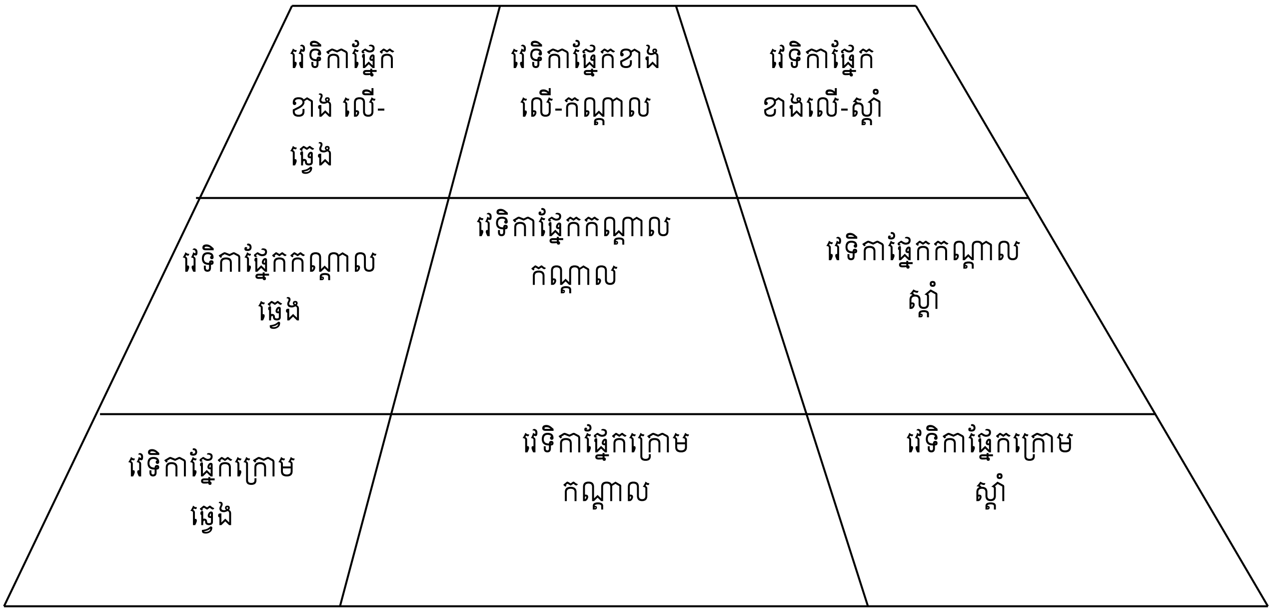
គំនិតខ្លះៗជំនួយក្នុងការរៀបចំវេទិកាសម្តែងបើកចំហសម្រាប់ទស្សនិកជន។ ឧទាហរណ៍ នៅពេលមនុស្ស២នាក់សន្ទនាគ្នា ពួកគេត្រូវបែរមុខរកគ្នា។ ទោះជាយ៉ាងណាក្តី នៅលើវេទិកា អ្នកត្រូវបែរមុខទៅរកទស្សនិកជន។ មិនត្រូវឱ្យសក់ធ្លាក់បាំងភ្នែកឡើយ ប្រសិនបើវាមិនមែនជាតម្រូវការរបស់សាច់រឿង។ នៅពេលអ្នកធ្វើកាយវិការ ត្រូវសម្តែងឱ្យឆ្ងាយពីទស្សនិកជន ឬនៅផ្នែកខាងលើនៃវេទិកា។ ត្រូវឱ្យទស្សនិកជនឃើញមុខនៅពេលអ្នកបង្វិលខ្លួនម្តងៗ។ ទុកកម្លាំងការពារក្រែងលោមានអ្វីកើតឡើងនៅលើវេទិកា។ ត្រូវចាំថាទោះបីជាអ្នកមិនមែនកំពុងនិយាយក៏ដោយ ក៏ត្រូវឱ្យទស្សនិកជនឃើញមុខរបស់អ្នកដែរ។ ប្រសិនបើសមាជិកតួសម្តែង ២ នាក់ដើរកាត់វេទិកា មនុស្សម្នាក់ដែលនៅជិតទស្សនិកជនជាងគេបំផុត ត្រូវធ្វើតាមម្នាក់ដែលនៅឆ្ងាយពីទស្សនិកជនជាងគេបំផុតនោះ។

មើលប្លង់វេទិកាខាងក្រោម៖

បរិវេណវេទិកា

វេទិកាផ្នែកខាងលើ-ឆ្វេង	វេទិកាផ្នែកខាងលើ-កណ្តាល	វេទិកាផ្នែកខាងលើ-ស្តាំ
វេទិកាផ្នែកកណ្តាលឆ្វេង	វេទិកាផ្នែកកណ្តាលកណ្តាល	វេទិកាផ្នែកកណ្តាលស្តាំ
វេទិកាផ្នែកក្រោមឆ្វេង	វេទិកាផ្នែកក្រោមកណ្តាល	វេទិកាផ្នែកក្រោមស្តាំ

បរិវេណវេទិកា



ការរៀបចំតុបតែងខ្លួន៖ គ្រឿងតុបតែងខ្លួនមិនមែនជាសម្ភារចាំបាច់សម្រាប់សិស្សក្នុងការសម្ដែងលើវេទិកានោះទេ។ ការសម្ដែងជាច្រើន ពុំមានសម្លៀកបំពាក់ ឬគ្រឿងតុបតែងខ្លួនសមរម្យនោះទេ ប៉ុន្តែគ្រឿងតុងតែងទាំងនោះអាចធ្វើឱ្យសិស្សមានអារម្មណ៍ថាហាក់បីដូចជាតួម្នាក់ដែលគេជ្រើសរើសឱ្យសម្ដែង។ ការតុបតែងខ្លួនបែបសិល្បៈមើលទៅស្រស់ស្អាតផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងអារម្មណ៍ និងការរៀបចំវេទិកាបន្ថែមលើការសម្ដែងរបស់តួអង្គ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយការតុបតែងបែបសិល្បៈ គឺជាធាតុមួយដ៏សំខាន់សម្រាប់ការសម្ដែង។ នេះគឺជាព័ត៌មាន និងគំនិតដែលជួយអ្នកក្នុងការតុបតែងរូបរាងកាយ និងវេទិកាឱ្យមានភាពជោគជ័យ។ សម្ភារៈតុបតែងគឺជាកត្តាចាំបាច់បំផុតសម្រាប់ការសម្ដែងរបស់អ្នក។ សម្ភារទាំងនេះគួរមានទៅតាមប្រភេទដូចជា គ្រឿងតុបតែងខ្លួន ម្សៅទ្រនាប់ កូល័គ្របកភ្នែក ខ្មៅដៃគូរចិញ្ចើម ម៉ាស្ការ៉ាភ្នែក ក្រែមលាបបបូរមាត់ អេប៉ុងផាត់ម្សៅ ទឹកជូតសម្អាតគ្រឿងសំអាង និងក្រដាសអនាម័យ។

ការរៀបចំតុបតែងខ្លួន

ការហ្វឹកហាត់តុបតែងខ្លួន

គ្រូនឹងបង្ហាញការតុបតែងខ្លួននៅលើវិទិកាបែបសមញ្ញៗ។ គ្រូត្រូវរំឭកសិស្សថា វាគឺជាការរៀបចំតុបតែងសម្ដែងលើវេទិកាហើយវាមិនមែនជាការតុបតែងមួយដើម្បីលម្អស្អាត ឬក៏ការតុបតែងបែបប្រចាំថ្ងៃនោះទេ។ ការតុបតែងខ្លួនលើវេទិកាសម្ដែងត្រូវមានពណ៌ខ្មៅជាងការរៀបចំធម្មតាដើម្បីឱ្យគេអាចមើលឃើញពីចម្ងាយ។

គ្រូត្រូវពិភាក្សាជាមួយនឹងសិស្សផងដែរអំពីបញ្ញត្តិនៃការតុបតែងខ្លួនតួសម្ដែង៖ ប្រភេទតួ និងបច្ចេកទេសដែលមានដូចខាងក្រោម៖

ការតុបតែងខ្លួនសម្រាប់ការសម្ដែងល្ខោនគួរតែមានភាពច្បាស់ ឬក្រាស់ជាងការតុបតែងខ្លួនធម្មតា។ ទស្សនិកជនដែលមើលការសម្ដែងពីចម្ងាយនឹងមិនឃើញការតុបតែងខ្លួនណាដែលមិនសូវច្បាស់ ដូច្នេះត្រូវតុបតែងខ្លួនឱ្យដិតនិងភ្លឺជាង។ ត្រូវជ្រើសរើសពណ៌ដែលសក្ដិសមនឹងពណ៌សម្បុរ ដោយពិចារណាពីធាតុរបស់តួសម្ដែងដូចជាអាយុ និងបុគ្គលិកលក្ខណៈ។ បន្ថែមស្រមោលកាន់តែដិត រួមមាន ពណ៌ក្រហម ដើម្បីបង្កើតផ្នែកខាងក្រៅនៅក្នុងតំបន់ដែលយើងចង់បាន ហើយថែមពន្លឺស្រមោលដើម្បីបង្កើតពន្លឺឱ្យបានច្បាស់។ តុបតែងបញ្ចូលគ្នាទាំងអស់ចៀសវាងពន្លឺស្រាលៗ ដើម្បីឱ្យគេមើលឃើញបបូរមាត់របស់អ្នកកាន់តែធំ គ្រាន់តែយកខ្មៅដៃគូសបបូរមាត់ឱ្យធំតាមតម្រូវការ។ ភ្នែកនឹងមានលក្ខណៈធំជាងធម្មតា ប្រសិនបើគូរពង្រីកតំបន់ជុំវិញភ្នែក។ ចុងក្រោយត្រូវលាបម្សៅធ្វើយ៉ាងណាកុំឱ្យវាជ្រុះនៅពេលពន្លឺកើនឡើង។

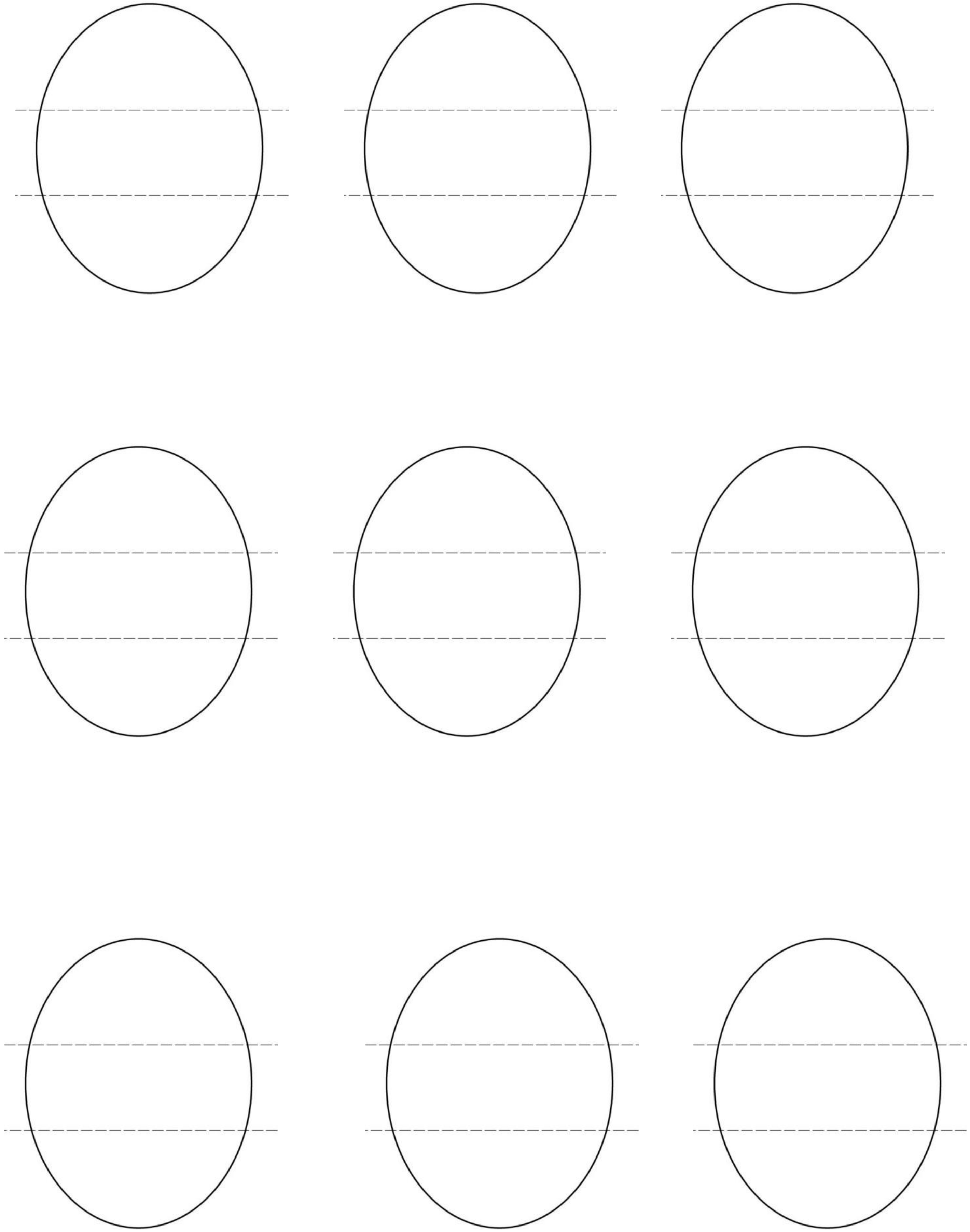
យើងអាចបង្កើតឱ្យស្បែកយើងជ្រីវជ្រួញដោយគូសស្រមោល និងដាក់ពណ៌។ ចំណែកសក់យើងអាចធ្វើឱ្យមានពណ៌ប្រផេះ ឬស្កូវដោយរោយម្សៅកូនក្មេង។

ការហ្វឹកហាត់សម្រាប់សិស្ស៖

គ្រូចែកក្រដាសឱ្យសិស្សដែលមានមុខរូបចំនួន៦ខុសៗគ្នា(មើលទំព័រក្រោយ)។ សិស្សត្រូវទទួលខុសត្រូវសម្រាប់ការតុបតែងឱ្យចេញជាតួសម្ដែង ៦ នាក់ខុសៗគ្នាទៅតាមជម្រើសរបស់ពួកគេ។ មុខមួយត្រូវតែជាមុខរបស់តួសម្ដែងដែលពួកគេត្រូវសម្ដែងក្នុងក្រុមរបស់ពួកគេ។

សិស្សនឹងចាប់ដៃគូ ហើយជួយគ្នាទៅវិញទៅមកដើម្បីតុបតែងខ្លួន។ ប្រសិនបើសិស្សម្នាក់កំពុងសម្តែង គេត្រូវតុបតែងខ្លួនបែបជាតួសម្តែង តែប្រសិនបើគេមិនកំពុងសម្តែងទេ គេអាចជ្រើសរើសការតុបតែងខ្លួនណាមួយសម្រាប់ខ្លួនគេ។

សិស្សមានពេលត្រួតពិនិត្យការតុបតែងរបស់មិត្តរបស់គេ ហើយគិតអំពីរបៀបសម្តែងរបស់តួអង្គ។



ការរចនាសម្លៀកបំពាក់៖ ដូចបានរៀបរាប់ខាងដើម វាមិនចាំបាច់កង្ហការបង្កើតសម្លៀកបំពាក់សម្រាប់ការ សម្តែងទេ ប៉ុន្តែសិស្សមួយចំនួនអាចយល់ឃើញថា ពួកគេសប្បាយរីករាយនឹងដំណើរការរចនា និងបង្កើត សម្លៀកបំពាក់។ ការរចនាសម្លៀកបំពាក់ក៏ជាវិធីដ៏ល្អសម្រាប់ឱ្យសិស្សដទៃទៀតបានចូលរួមនៅក្នុងសកម្មភាព ក្លឹប។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើសាលាដែលមានក្លឹបកាត់ដេរ ដេរប៉ាក់ សិស្សរៀនដេរប៉ាក់ទាំងនោះអាចនឹងជួយ រចនាសម្លៀកបំពាក់ទាំងនោះឱ្យតួសម្តែងបាន។

ការរចនាសម្លៀកបំពាក់

សិក្ខាសាលាអំពីការរចនាសម្លៀកបំពាក់

គ្រូបែងចែកសិស្សជាក្រុមតូចៗ។ ក្រុមនីមួយៗត្រូវជ្រើសរើសតួសម្តែងមួយពីក្នុងមួក។ (គំរូតួ៖ គិលានុបដ្ឋាក/គិលានុបដ្ឋាយិកា ព្រះអង្គម្ចាស់ សត្វដំរី...)។ មួយវិញទៀតប្រសិនបើសិស្សជ្រើសរើសអត្ថបទសម្តែងរួចហើយ តួសម្តែងត្រូវធ្វើតាមអត្ថបទនោះ។ សិស្សម្នាក់ៗត្រូវគូរគំនូរ ឬរចនាសម្លៀកបំពាក់តួសម្តែងដោយខ្លួនគេ។

សិស្សចែកគំនូររបស់ពួកគេមើលនៅក្នុងក្រុម។ ពួកគេពិភាក្សាគ្នាអំពីគោលគំនិតនៃគំនូររបស់ពួកគេ។ ពួកគេប្រើ គំនូរទាំងអស់នោះបញ្ចូលគ្នាហើយគូរចេញជារូបថ្មីមួយសម្រាប់ក្រុម។

ក្រុមនីមួយៗទទួលបានក្រដាសពណ៌ស៣០សន្លឹក (ឬក្រដាសកាសែត ក្រដាសព្រាង។ល។) ខ្មៅដៃផាត់ពណ៌១ប្រអប់ និងកាវបិត។ ពួកគេត្រូវបង្កើតសម្លៀកបំពាក់មួយឱ្យក្រុមដទៃដោយប្រើសម្ភារៈទាំងនេះ។

ក្រុមនីមួយៗត្រូវតាំងបង្ហាញគំរូសម្លៀកបំពាក់ដើម្បីឱ្យទស្សនិកជនបានដើរទស្សនា។ ទស្សនិកជននឹងព្យាយាមទាយថាសម្លៀកបំពាក់នេះប្រើសម្រាប់សម្តែងជាអ្វី។ បន្ទាប់មកទស្សនិកជននឹងបោះឆ្នោតរើសសម្លៀកបំពាក់របស់ក្រុមណាដែលល្អជាងគេ។

- **ការរៀបចំសម្ភារៈតុបតែងវេទិកា៖** ការយល់ដឹងអំពីការតុបតែងវេទិកាជួយឱ្យតួអង្គមានការទទួលខុសត្រូវខ្ពស់ ចំពោះការសម្តែង។ វេទិកាសម្តែងគឺជាទេសភាព ឬផ្ទាំងទស្សនីយ៍ភាព។ ជាញឹកញាប់ ការសម្តែងមួយមានឈុតឆាកខុសៗគ្នា។ សិស្សមិនត្រឹមតែតុបតែង និងបង្កើតឈុតឆាកសាច់រឿងសម្រាប់ការសម្តែងរបស់ពួកគេប៉ុណ្ណោះទេ ថែមទាំងរៀបចំផែនការអំពីវិធីផ្លាស់ប្តូរឈុតឆាកវេទិកាសម្រាប់ការសម្តែងរបស់ពួកគេ។ គ្រឿងតុបតែងលើវេទិកាសិល្បៈ គឺជាវត្ថុបំណងជាច្រើនដែលប្រើប្រាស់នៅលើវេទិកាសម្តែង ដើម្បីបន្ថែម នូវសាច់រឿង។ គ្រឿងតុបតែងតូចៗដែលអាចកាន់ដោយដៃ រីឯគ្រឿងធំៗប្រើសម្រាប់តុបតែងបានដែរ មានដូចជា កៅអី ឬតុ។ ភាពខុសគ្នារវាងរចនា និងការតុបតែងបានប្រើប្រាស់។ ប្រសិនបើសម្ភារៈនោះមិនបានប្រើប្រាស់ដោយអ្នកសម្តែងទេ សម្ភារៈទាំងនោះត្រូវប្រើប្រាស់សម្រាប់ការតុបតែងវេទិកា។ ប្រសិនបើអ្នកសម្តែង ប្រើប្រាស់សម្ភារៈនោះតាមតម្រូវការរបស់អត្ថបទ ឬតាមគំនិតរបស់អ្នកដឹកនាំ នោះសម្ភារៈគឺជាគ្រឿងតុបតែងវេទិកា។ សិស្សប្រហែលជាត្រូវការប្រើប្រាស់សម្ភារៈដែលយកពីសាលារៀន យកពីផ្ទះ ឬធ្វើដោយខ្លួនឯង។ សិស្សធ្វើការសម្រេចចិត្តថាសម្ភារៈណាដែលគួរទិញយកមកប្រើប្រាស់ក្នុងការសម្តែង។

- **ការសំដែង៖** ការសម្តែងសិល្បៈ ជាព្រឹត្តការណ៍មួយដែលមនុស្សមួយក្រុម (អ្នកសម្តែង) សម្តែងជាលក្ខណៈ ពិសេសមួយឱ្យក្រុមមនុស្សមួយក្រុមទៀត (ទស្សនិកជន) មើល។ សមាជិកក្លឹបសម្តែងសិល្បៈអាចជ្រើសរើសការសម្តែងណាមួយដែលរួមមាន ការសម្តែងរាំ និងច្រៀង។ ការសម្តែងគឺជាគម្រោងនៃការប្រើប្រាស់ពេលវេលា ដូច្នេះត្រូវកំណត់ឱ្យច្បាស់ថាអ្នកមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់រចនាសម្លៀកបំពាក់ វេទិកា ព្រមទាំងការ ហ្វឹកហាត់។ ការសម្តែងដែលល្អបំផុតគឺជាការសម្តែងដែលរៀបចំទុកជាមុន។

៤.២.៣. បណ្ណាល័យ និងក្តារខៀនព័ត៌មាន

ជម្រើសល្អមួយសម្រាប់ក្លឹបសិល្បៈ ដើម្បីឱ្យសិស្សដទៃទៀតបានដឹងព័ត៌មានជាប្រចាំ គួរមានក្តារខៀនព័ត៌មាន នៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀន។

- **ក្លឹបរបស់យើង៖** សិស្សអាចបិទរូបថតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេដែលស្ថិតក្នុងសម្លៀកបំពាក់ដែលបានរចនា និងការសម្តែងតួនៅក្នុងក្លឹប (ឧ. អ្នកជំនាញតុបតែងខ្លួន/មុខ ការរាំ ហេរញ្ញិក ។ល។)
- **ការផ្សព្វផ្សាយការសម្តែង៖** សិស្សអាចបង្កើតខិតប័ណ្ណផ្សព្វផ្សាយការសម្តែងរបស់ពួកគេដោយបញ្ជាក់ពីពេលវេលា និងកន្លែងច្បាស់លាស់ ដើម្បីឱ្យសិស្សដទៃ ឬមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេចូលរួមមើលការសម្តែងសិស្សផ្សេងៗប្រហែលជាចង់ចូលរួមជាមួយនឹងសមាជិកអ្នកសម្តែងផងដែរ (ឧ. «ក្នុងពេលឆាប់ៗនេះហើយ!។ រឿងមេធ្មប់ សម្តែងដោយ សុខា និងសុភាព ។ល។»
- **ការជ្រើសរើស៖** សិស្សអាចសរសេរខិតប័ណ្ណផ្សព្វផ្សាយតូចៗ ដើម្បីសុំជំនួយពីសិស្សដទៃជួយដើរបិទការរៀបចំការសម្តែងសិល្បៈដូចជា ការរៀបចំវេទិកា ឬការរចនាសម្លៀកបំពាក់សិល្បៈ។

៤.២.៤. ការអញ្ជើញវាគ្មិន

តាមរយៈការបង្កើតក្លឹបសិល្បៈ និងការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបមួយ សិស្សគួរដឹងហើយថានៅក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេមានអ្នកសម្តែងមានបទពិសោធក្នុងក្លឹបសិល្បៈនេះដែលរស់នៅ។ ប្រសិនបើសិស្សរកឃើញថាពួកគេមានមិត្តភក្តិ ឬសាច់ញាតិដែលបានរៀនក្នុងក្លឹបសិល្បៈរួចម្តងហើយ ឬបានសម្តែងនៅក្នុងក្រុម ពួកគេអាចអញ្ជើញអ្នកទាំងនោះឱ្យមកសាលារៀនដើម្បីឱ្យចែករំលែកដល់សមាជិកក្លឹបនូវបទពិសោធន៍របស់ពួកគេ។

៤.៣. ការភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងក្លឹបជាមួយនឹងការរៀនសូត្ររបស់សិស្សដទៃ

ទោះបីជាសិស្សមួយចំនួនមិនមែនជាសមាជិករបស់ក្លឹបក៏ដោយ ក៏ពួកគេអាចចូលរួមចែករំលែកបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួនជាមួយសមាជិកក្លឹបដទៃទៀត។ សកម្មភាពមួយចំនួនដូចបានរៀបរាប់ខាងលើ បានផ្តល់ឱកាសដោយផ្ទាល់មួយចំនួន ដើម្បីសិស្សដទៃទៀតចូលរួមក្លឹបសិល្បៈជាមួយគ្នា ដូចជាការផ្សព្វផ្សាយតាមរយៈក្តារខៀនព័ត៌មានក្លឹប និងការសម្តែង។ វាក៏អាចទៅរួចផងដែរសម្រាប់ សិស្សដទៃនៅក្នុងថ្នាក់ដែលមិនមែនជាសមាជិក ក្លឹបក្នុងការរួមចំណែកចំពោះ ការរៀបចំការសម្តែង។សមាជិកក្លឹបសិល្បៈអាចឱ្យជាអ្នកដឹកនាំក្រុមផ្សេងៗគ្នា ក្នុងការសម្របសម្រួលសកម្មភាពខុសគ្នាដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស

សេចក្ដីផ្ដើម

ការចូលរួមក្លឹបសិល្បៈ គឺជាឱកាសមួយក្នុងការធ្វើឱ្យមានសកម្មភាពសប្បាយរីករាយ និងគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ទាក់ទងនឹងការសម្ដែងសិល្បៈ។ នេះគឺជាអ្វីដែរអ្នកគួរតែដឹងមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថាតើគួរចូលជាមួយក្លឹបសិល្បៈ ឬក៏អត់។

- **វត្ថុបំណង៖** បង្កើតក្រុមសិល្បៈសម្ដែង
- **សកម្មភាព៖** ការសម្ដែងសិល្បៈ ការរចនាសម្លៀកបំពាក់ វេទិកា ការរៀបចំវេទិកាសម្ដែង ការសរសេរអត្ថបទសិល្បៈ ការសម្ដែង និងក្ដារខៀនព័ត៌មានក្លឹប។
- **ការវាយតម្លៃ៖** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានអញ្ជើញឱ្យធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើដោយពុំមានការបង្ខិតបង្ខំ។
- **ការចូលរួម៖** កាចូលរួមរបស់សមាជិកក្លឹបត្រូវធ្វើឡើងដោយការស្ម័គ្រចិត្ត។
- **ការប្រជុំ៖** មានការប្រជុំជាទៀងទាត់ (រៀងរាល់ពីរសប្ដាហ៍ម្ដង) ដើម្បីពិភាក្សាសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំនឹងត្រូវធ្វើឡើងបន្ទាប់ពីការបង្រៀន ឬនៅពេលដែលសាលាឈប់សម្រាក។ ការប្រជុំនឹងធ្វើឡើងជាញឹកញាប់ជាលក្ខណៈអនុវត្តដោយសិស្សត្រូវផ្ដោតអារម្មណ៍ទៅលើការសម្ដែង។

សំណួរបញ្ជាក់នូវចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នកក្នុងការចូលរួមក្លឹបសិល្បៈដោយគូសញ្ញា (✓) នៅក្នុងប្រអប់រំតែមួយក្នុងប្រអប់ទាំងអស់ខាងក្រោម៖

□ ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបសម្ដែងសិល្បៈនេះសោះ។

□ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបសម្ដែងសិល្បៈ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនច្បាស់ថាខ្ញុំមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការចូលរួមទេ។

□ ចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបសម្ដែងសិល្បៈខ្លាំងណាស់ ហើយខ្ញុំច្បាស់ថាខ្ញុំនឹងមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ការចូលរួម។

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកភារកិច្ច

១. ប្រធាន៖

- រៀបចំការប្រជុំក្លឹប
- សម្របសម្រួលរៀបចំរបៀបវារៈសម្រាប់ការប្រជុំនីមួយៗ
- សម្របសម្រួលការប្រជុំ
- ធានាថាកន្លែងប្រជុំអាចប្រើប្រាស់បាន ដោយធ្វើការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងសមាជិកក្លឹប និងគណៈកម្មការមធ្យមសិក្សាសាលាធនធាន
- តាមដានការអនុវត្តន៍ផែនការសកម្មភាពក្រុម
- រាយការណ៍អំពីបញ្ហាដល់គ្រូដែលទទួលខុសត្រូវក្លឹប ប្រសិនបើមាន

២. អនុប្រធាន

- បំពេញតួនាទីជាប្រធាន នៅពេលប្រធានអវត្តមាន
- ជួយសម្របសម្រួលការប្រជុំ
- សរសេរកំណត់ហេតុប្រជុំ

៣. ហេរញ្ញិក

- ទទួលខុសត្រូវចំពោះថវិកាដែលបានផ្ដល់ឱ្យដោយគ្រូទទួលខុសត្រូវក្លឹបសម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗរួមមាន ការស្នើរទិញសម្ភារសម្រាប់ការតាំងពិព័រណ៍ ការចុះតាមមូលដ្ឋាន។ល
- ថែរក្សាទុកកំណត់ត្រាថវិកាទាំងអស់ពេលដែលបានទទួលពីគ្រូដឹកនាំក្លឹប
- រៀបចំសំណើរ ឬចំណាយតាមការណែនាំរបស់គ្រូដឹកនាំក្លឹប

៤. ប្រធានក្រុម

- ផ្ដល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំដល់ក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមតំណាងក្រុមជូនទៅប្រធានក្លឹប ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹប
- ផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹបដល់សមាជិកក្រុម

*គ្រូដឹកនាំក្លឹប៖

- ផ្ដល់ការណែនាំទូទៅពីគោលការណ៍ក្លឹបក្នុងការរៀបចំផែនការប្រជុំ ដឹកនាំការប្រជុំ ជ្រើសរើសប្រធានផ្នែក ក្លឹប ប្រធានផ្នែកក្លឹបអាចធ្វើការងារជាច្រើនបានដោយខ្លួនរបស់គេ។
- ផ្ដល់ការគាំទ្របច្ចេកទេសអំពីបញ្ហាទាក់ទងនិងក្លឹបសិល្បៈ (សម្របសម្រួលសម្ភាររូបវន្ត និងសកម្មភាពតាមដានដំណើរឧបករណ៍សំលេង)
- តំណាងក្លឹបចំពោះមុខគណៈកម្មការសាលាមធ្យមសិក្សាធនធានក្នុងពេលដំណើរការថវិកា
- សម្របសម្រួលសកម្មភាពរួមមាន ផែនការ និងសមិទ្ធផលដែលបានបង្កើតឡើង
- សម្របសម្រួលរវាងសមាគមក្លឹប និងរដ្ឋបាលសាលាសម្រាប់គោលបំណងនានាដែលមានក្នុងបណ្ណាល័យនៅពេលមានកិច្ចប្រជុំ។ល។
- ត្រួតពិនិត្យធនធានថវិការបស់ក្លឹប។

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី១៖

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												

ត្រីមាសទី ២៖

សកម្មភាព	កុម្ភៈ				មីនា				មេសា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន

ការចំណាយ	រូបមន្ត	ចំនួន
1. ក្រដាសផ្ទាំងធំ	១ kg x ៨000៛/kg	៨000៛.00
2. ហ្វឺតសរសេរក្ដារខៀន	២ ប្រអប់ x ១0000៛/ប្រអប់	២0000៛
3. ក្រដាសពណ៌	២ រ៉ាម x ១២000/រ៉ាម	២៤000៛
4. គ្រឿងតុបតែងក្លឹបសម្ដែងល្ខោន	--	៤0000៛
ថវិកាផ្សេងៗសម្រាប់បង្កើតការសម្ដែង		៥00000៛ - ៧00000៛
សរុប		៦00000៛ - ៨00000៛