ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្លឹបភាពយន្ត

២០២៣

ឯកសារបោះពុម្ពនេះ ត្រូវបានរៀបចំចងក្រងឡើង ក្រុបគម្រោងអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំមធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិទី២ (USESDP2) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា និងក្រោមកិច្ចសហការជាមួយអង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា ដើម្បីចងក្រងជាឯកសារនវានុវត្តក្នុងការបង្កើត និងការដឹកនាំក្លឹប។

រូបភាពក្របសៀវភៅ: រចនាដោយលោក អឿ សារីន អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា

© ក្រសួង អ.យ.ក ២០២៣

មាតិកា

បុព្វកថា iii

១. សេចក្តីផ្តើម ១

២. លទ្ធផលសិក្សា ២

២.១. វត្ថុបំណង ២

២.២. លទ្ធផល ២

៤. ដំណើរការអនុវត្ត ៣

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ ៣

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត ៣

៤.១.២. ទំហំ ៣

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ ៣

៤.១.៤. ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សនិងការតម្រង់ទិស ៤

១.៤.៥. ការបែងចែកតារកិច្ច ៤

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ ៥

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន ៦

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង ៦

៤.២.១. ការឡិតម្លៃភាពយន្តខ្មែរ ៧

៤.២.២. ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា ៨

៤.២.៣. ការពិភាក្សារបស់សិស្ស ១១

៤.២.៤. មតិប្រតិកម្មក្រោយទស្សនាខ្សែភាពយន្ត ១៦

៤.២.៥. ការបញ្ចាំងមើលភាពយន្តរួមគ្នា និងការផ្តល់រង្វាន់ ១៨

៤.២.៦. ទស្សនកិច្ចសិក្សា ១៨

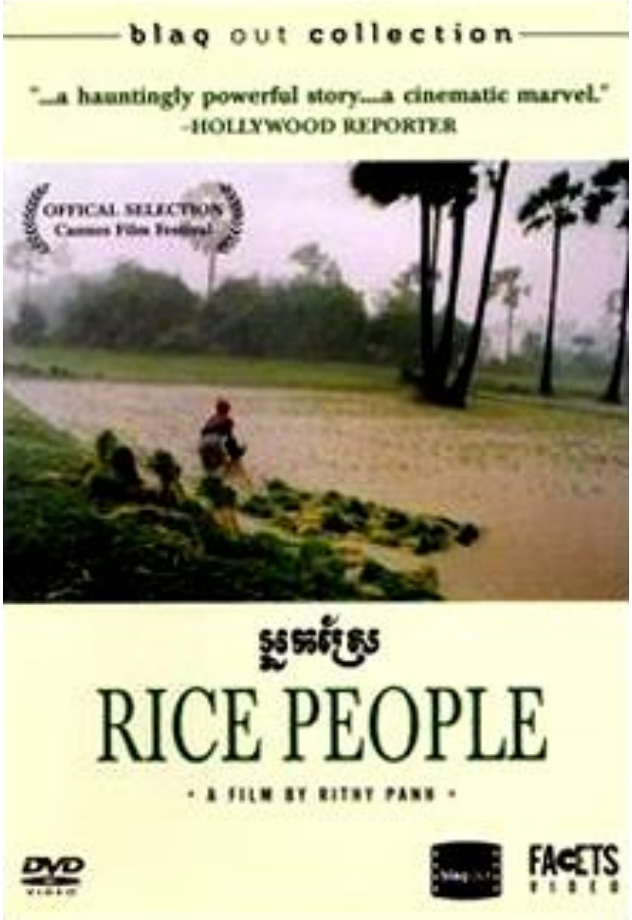
៤.២.៧. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ ១៨

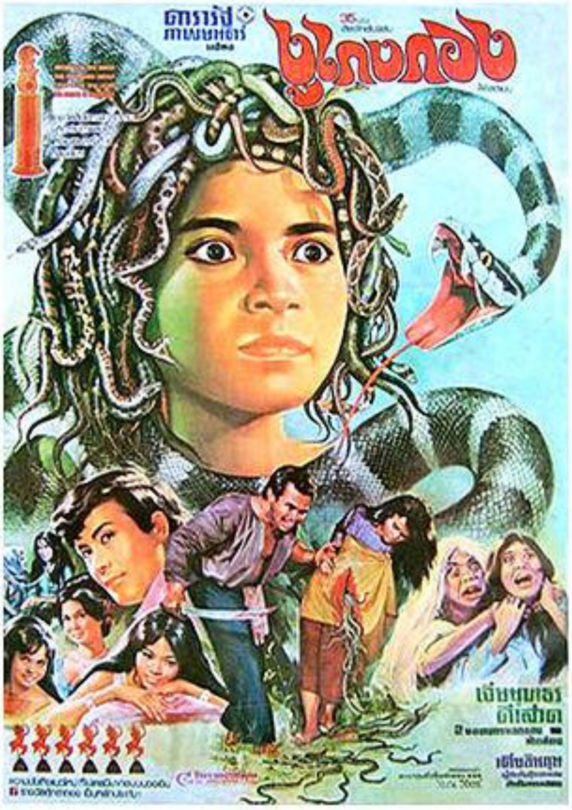
ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស ១៩

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកតារកិច្ច ២០

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ ការកំណត់ផែនការ ២១

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន ២៣


blaq out collection
"...a hauntingly powerful story...a cinematic marvel."
-HOLLYWOOD REPORTER
OFFICAL SELECTION
Cannes Film Festival
អ្នកស្រែ
RICE PEOPLE
• A FILM BY RITHY PANH •
DVD
FACETS
VIDEO



មុខកថា

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

ឯកសារនេះ នឹងផ្ដល់នូវទិដ្ឋភាពថ្មីៗ ដល់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់ដែលត្រូវការសិក្សាបន្ថែមក្រៅពីការរៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការបង្កើតក្លឹបសិក្សា គឺជាការងារស្ម័គ្រចិត្ត ដែលនឹងត្រូវជ្រើសរើសយកទៅអនុវត្តតាមតម្រូវការជាក់ស្ដែងរបស់គ្រឹះស្ថានមធ្យមសិក្សា។ ការណ៍នេះ សិស្សានុសិស្ស នឹងទទួលបានឱកាសអភិវឌ្ឍគុណសម្បទាផ្ទាល់ខ្លួនបន្ថែមទៀត តាមរយៈការចូលរួមសកម្មភាពក្លឹបសិក្សា ណាមួយដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍។ ការផ្ដល់សេវាអប់រំមានលក្ខណៈសម្បូរបែបនេះ នឹងមានផលជះវិជ្ជមាន ដល់ការផ្លាស់ប្ដូរឥរិយាបថ និងអាកប្បកិរិយារបស់សិស្សានុសិស្ស ឱ្យមានលទ្ធភាពសម្របខ្លួនទៅនឹងការវិវត្តជឿនលឿននៃសង្គមជាតិក្នុងយុគសម័យឌីជីថល។

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

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា សង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា គ្រឹះស្ថានមធ្យមសិក្សា នឹងប្រើប្រាស់ឯកសារនេះជាមូលដ្ឋានក្នុងការបង្កើតក្លឹបសិក្សា ដោយបត់បែនតាមស្ថានភាពជាក់ស្ដែងរបស់សាលារៀន ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព សំដៅរួមចំណែកកសាង និងអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សនៅកម្ពុជាឱ្យកាន់តែល្អប្រសើរ។

ថ្ងៃអង្គារ ១៥កើត ខែផល្គុន ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស.២៥៦៦

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី០៧ ខែមីនា ឆ្នាំ២០២៣

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ **ហង់ជួន ណារ៉ុន**

១. សេចក្ដីផ្ដើម

ខ្សែភាពយន្ត បានក្លាយជាផ្នែកមួយដ៏សំខាន់ក្នុងសង្គមដែលកំពុងពេញនិយមពាសពេញពិភពលោក។ វិស័យភាពយន្តនេះបានផ្ដល់ឱកាសឱ្យមនុស្សក្លាយជាតារា ឬជាកំពូលតារាល្បីក្នុងការសម្ដែងដែលធ្វើឱ្យអ្នកមើល អាចឆ្លុះបញ្ចាំងទៅលើបុគ្គលិកលក្ខណៈបុគ្គល និងស្ថានភាពសង្គមបន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្តនេះ។

ឯកសារណែនាំនេះ ត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងបញ្ចូលក្លឹបភាពយន្តទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាបន្ថែមរបស់សាលារៀន។ នៅប្រទេសកម្ពុជា ការដាក់បញ្ចាំងខ្សែភាពយន្ត ពិសេសភាពយន្តក្នុងស្រុក នៅតាមរោងភាពយន្ត ឬពិព័រណ៍ខ្សែភាពយន្ត មិនសូវមានការគាំទ្រពីមហាជននៅឡើយ ដែលកត្តានេះបណ្ដាលមកពីគុណភាពភាពយន្ត សេដ្ឋកិច្ច ទីកន្លែងអំណោយផល និងសម្ភារៈបច្ចេកទេសមិនសូវទំនើបកម្មជាដើម។ លើសពីនេះទៀត សម្រាប់ជីវិតរស់នៅរបស់សិស្ស គេជឿជាក់ថាពួកគេមានឱកាសតិចតួចក្នុងការមើលខ្សែភាគយន្តដែលអាចឱ្យពួកគេពិភាក្សាឆ្លុះបញ្ចាំង និងធ្វើការវិភាគសាច់រឿង។

ក្លឹបភាពយន្តនេះ មានចេតនាបង្កលក្ខណៈជួយឱ្យសិស្សមធ្យមសិក្សាដែលខ្វះលទ្ធភាព និងឱកាសបានទស្សនាខ្សែភាពយន្តខ្មែរ និងបរទេស ដែលជាចំណែកមួយជួយបង្កើនការយល់ដឹងឱ្យកាន់តែប្រសើរ។ ក្នុងដំណើរការអនុវត្តការក្លឹបនេះ គ្រូត្រូវជ្រើសរើសខ្សែភាពយន្ត ឬភាពយន្តឯកសារ ដើម្បីដឹកនាំសិស្សពិភាក្សាទៅលើតួអង្គ និងសាច់រឿង ព្រមទាំងធ្វើការវិភាគទៅលើភាពដូចគ្នារវាងសាច់រឿង និងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស ដែលជាផលជះដល់ការអភិវឌ្ឍគុណសម្បទារបស់សិស្សឱ្យក្លាយជាពលរដ្ឋពេញលេញរបស់សង្គមជាតិ។

តាមរយៈខ្សែភាពយន្ត អ្នកនិពន្ធបានបង្ហាញឱ្យឃើញពិភពលោកផ្សេងៗគ្នា ដើម្បីពង្រីកចំណេះដឹងរបស់សិស្សកាន់តែទូលំទូលាយ និងយល់ពីបញ្ហាសំខាន់ផ្សេងៗដែលកើតមានឡើងនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា និងតំបន់។ ខ្សែភាពយន្តដែលមានការសហការជាមួយប្រទេសសមាជិកអាស៊ី ជាប្រធានបទសំខាន់មួយត្រូវបានដាក់បញ្ចូលក្នុងសកម្មភាពក្លឹបភាពយន្ត ដើម្បីផ្ដល់ឱ្យសិស្សនូវចំណេះដឹងបន្ថែមអំពីវប្បធម៌ អរិយធម៌ សិល្បៈ សាសនា ទំនៀមទំលាប់ ប្រពៃណី សេដ្ឋកិច្ច ប្រវត្តិសាស្ត្រ... របស់ប្រទេសជិតខាង និងបណ្ដាប្រទេសក្នុងតំបន់។ ម៉្យាងវិញទៀត ក្លឹបភាពយន្តនឹងជួយជំរុញបរិយាកាសរីករាយ និងផ្ដល់នូវទំនុកចិត្តក្នុងការឆ្លើយតបចំពោះអ្វីដែលពួកគេបានឃើញពីការគាំទ្រ និងការវិនិច្ឆ័យផ្ទេសផ្ដាស។ ទម្រង់ និងសកម្មភាពជាច្រើនដែលបានរៀបរាប់ខាងក្រោមនេះ បង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងអភិវឌ្ឍជំនាញការគិត ការសរសេរ ការនិយាយជាសាធារណៈ និងការបណ្ដុះគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋ និងការបង្កើតថ្មីរបស់សិស្ស។ ក្លឹបនេះ បានផ្ដល់នូវសកម្មភាពគាំទ្រដែលផ្ដល់តម្លៃដល់ការងាររបស់សិស្ស រួមបញ្ចូលទាំងការបោះពុម្ពផ្សាយ ការប្រកួតប្រជែង និងការតស៊ូមតិសម្រាប់ការសរសេរផ្សព្វផ្សាយជាសាធារណៈនៅលើទស្សនាវដ្ដី និងការសែត។

នៅក្នុងឯកសារឧបសម្ព័ន្ធ មានសកម្មភាពដែលធ្វើឱ្យសិស្សគិតអំពីឧបករណ៍ដែលអ្នកដឹកនាំរឿងប្រើដើម្បីប្រាប់រឿងរបស់ពួកគេនៅលើកញ្ចក់ទូរទស្សន៍។ វាក៏អាចជាឱកាសសម្រាប់សិស្សផលិតគំនូជីវចល និងខ្សែភាពយន្តដោយខ្លួនឯងបានដែរ។ ពួកគេអាចទទួលគំនិតបំផុសផ្សេងៗ តាមរយៈការទស្សនារឿងក្នុងរោងភាពយន្តក្នុងស្រុក ការធ្វើដំណើរទៅកាន់មហោស្រពភាពយន្ត និងការសម្ភាស ឬការប្រជុំជាមួយសមាជិក

ដែលធ្វើការក្នុងផលិតកម្មភាពយន្តកម្ពុជា។ យើងសង្ឃឹមថា ក្លឹបភាពយន្តនេះ នឹងជួយជំរុញសិស្សឱ្យមានការគិតកាន់តែទូលាយពីបញ្ហាសង្គម និងសេដ្ឋកិច្ច រួមបញ្ចូលទាំងភាពក្រីក្រ និងការរើសអើង។

★ ក្លឹបគឺៈ ការរួបរួមនៃមនុស្សមួយក្រុមដោយមានគោលដៅរួម ឬមានចំណង់ចំណូលចិត្តដូចគ្នាដើម្បីធ្វើកិច្ចការរួម និងផលប្រយោជន៍រួមមួយ។

២. លទ្ធផលសិក្សា

២.១. វត្ថុបំណង

ដោយផ្អែកលើការពិភាក្សាខាងលើ សកម្មភាពក្លឹបភាពយន្តនេះមានគោលបំណងដូចខាងក្រោមៈ

- សិស្សអាចពង្រីកឱកាសមើលខ្សែភាពយន្តជាច្រើនប្រភេទ មិនត្រឹមតែទទួលបានភាពរីករាយប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏អាចជួយឱ្យមានការពិភាក្សាប្រកបដោយគុណភាព ពីបញ្ហាដែលជះឥទ្ធិពលដល់ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកគេ
- គ្រូអាចប្រើឯកសារណែនាំនេះ ដើម្បីជួយសិស្សឱ្យរៀបចំសកម្មភាព ដែលមានលក្ខណៈជារចនាសម្ព័ន្ធ ដើម្បីឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍការសរសេរ ការត្រិះរិះពិចារណា ការធ្វើបទបង្ហាញ និងជំនាញរចនា។

២.២. លទ្ធផល

ដើម្បីសម្រេចបាននូវគោលបំណងខាងលើនេះ ត្រូវអនុវត្តសកម្មភាពខាងក្រោមនេះៈ

- ផ្សព្វផ្សាយដល់សិស្សឱ្យស្គាល់ពីខ្សែភាពយន្តដែលមានគុណភាព ជាពិសេសភាពយន្តខ្មែរ
- បង្កើនឱកាសដល់សិស្សបានឆ្លុះបញ្ចាំងពីខ្លឹមសារខ្សែភាពយន្ត ដោយបញ្ចូលសាររបស់អ្នកនិពន្ធរឿងចង់បង្ហាញដល់ទស្សនិកជន និងចំណងជើងខ្សែភាពយន្តទាក់ទងនឹងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស។
- ជ្រើសរើសប្រធានបទអាទិភាព និងវិធីសាស្ត្រដែលជួយសិស្សអភិវឌ្ឍការគិតស៊ីជម្រៅ ការធ្វើបទបង្ហាញ ការរចនា និងជំនាញសរសេរតាមរយៈសកម្មភាពច្នៃប្រតិដ្ឋ ។

៣. សម្ភារៈ

ខាងក្រោមគឺជាសម្ភារដែលសិស្សប្រើប្រាស់ជាផ្នែកមួយដ៏ធំសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាព។

- ទូរទស្សន៍
- ប្រភពភាពយន្ត (DVD ឬទាញយកមកពីអ៊ីនធឺណេត)
- សម្ភារ ប៊ិក សៀវភៅកត់ត្រា សៀវភៅសម្រាប់សរសេរ
- សម្ភារៈ ផ្ទាំងរូបភាពនៃសកម្មភាព
- គ្រឿងបរិក្ខារកុំព្យូទ័រ
- ថវិកាដំណើរការក្លឹប (ឧ. ការធ្វើដំណើរទៅរោងភាពយន្ត ថតចម្លងឯកសារស្នាដៃសិស្ស...)
- ប្រាក់ឧបត្ថម្ភសម្រាប់គ្រូបើចាំបាច់។

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ

ការបង្កើតក្លឹបភាពយន្ត ត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនដូចខាងក្រោមៈ

៤.១.១. ការស្ម័គ្រចិត្ត

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្ត គឺមិនមែនសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលសាលារៀនទាំងអស់ត្រូវយល់ថា មិនមានការបង្ខិតបង្ខំសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹបនេះទេ។ ពួកគេអាចមានចំណាប់អារម្មណ៍លើក្លឹបផ្សេងៗទៀតដែរ ហើយទាំងអស់នេះគួរអនុវត្តតាមបញ្ញត្តិនៃសាលាកុមារមេត្រី។ ការរៀបចំក្លឹបភាពយន្តអាចត្រូវបានបង្កើតឡើងនៅពេលតំណាលគ្នាជាមួយនឹងក្លឹបផ្សេងទៀត ដូចជាក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ក្លឹបរូបវិទ្យា ឬក្លឹបសិល្បៈ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯង ដោយផ្អែកទៅលើនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាស៊ីជម្រៅ ពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួមក្លឹបនេះ។ ចំពោះលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ ចំណាប់រម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនក្នុងការដឹកនាំក្លឹបនីមួយៗ ជាការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប ប៉ុន្តែគណៈគ្រប់គ្រងសាលា តែងតែជួបនូវបញ្ហាប្រឈមក្នុងការជ្រើសរើសគ្រូដឹកនាំ ក្លឹបនីមួយៗដោយការស្ម័គ្រចិត្ត ព្រោះពួកគាត់ត្រូវចំណាយពេលផ្ទាល់ខ្លួន ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជា ការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងក្នុងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋានជាដើម។ សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើការផ្តល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូបង្រៀន ដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗដូចជា ការបង្កើនម៉ោង និងបន្ថែមកម្មវិធីសិក្សា។

៤.១.២. ទំហំ

ក្លឹបភាពយន្តនេះ មានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ព្រោះសិស្ស និងគ្រូ ស្ថិតនៅក្នុងសាលារៀនមួយពេលអនុវត្តសកម្មភាពក្លឹប។ ក្នុងករណីខ្លះ សាលារៀនមួយចំនួនដែលនៅក្បែរគ្នានៅក្នុងតំបន់គោលដៅក៏អាចចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្តនេះបានដែរ ដោយសាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធានដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបភាពយន្ត នាយកសាលាបណ្តាញ អាចសម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នាសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ពិព័រណ៍ភាពយន្ត។ល។ ការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា ផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍ដូចជា កាត់បន្ថយការចំណាយ កាត់បន្ថយការទទួលខុសត្រូវ កាត់បន្ថយកង្វះធនធាន និងបង្កើនកិច្ចសហការប្រតិបត្តិការ... ទោះបីយ៉ាងណាក៏ដោយការសម្របសម្រួលក្នុងករណីនេះ អាចជួបបញ្ហាប្រឈមមួយចំនួនដូចជា ចម្ងាយរវាងសាលារៀន ការធានាបាននូវតម្លាភាព គណនេយ្យភាព និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូដឹកនាំក្លឹប។ ដូចនេះ គណៈគ្រប់គ្រងសាលា គួរពិនិត្យ និងពិចារណាឱ្យបានល្អិតល្អន់ ក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នានេះ។

៤.១.៣. កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្តនេះ គឺជាសកម្មភាពមួយដែលមានភាពល្អប្រសើរ ចំពោះសិស្សពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធន៍ច្រើននៅក្នុងការដឹកនាំក្លឹបភាពយន្តនេះហើយ គ្រូអាចធ្វើការសាកល្បងប្រើ

ប្រាស់ធនធាន និងរៀបចំសកម្មភាពតាមក្រុមអាយុ និងខ្សែភាពយន្តសម្រាប់សិស្សដែលមានអាយុតិចឆ្នាំ។ សិស្សគោលដៅដំបូងនៃក្លឹបភាពយន្តផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី១០ ឬទី១១ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤. ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សនិងការតម្រង់ទិស

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានផ្តល់ព័ត៌មានជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹប គ្រូសម្របសម្រួលជាដំបូងត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានណែនាំ ថាតើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី? វាអាចត្រូវបានធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយសរសេរបិទនៅតាមទីធ្លាសាលារៀន ឬទាំងពីររបៀបក៏បាន។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំគួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចខាងក្រោម៖

- **វត្ថុបំណង៖** ផ្សព្វផ្សាយដល់សិស្សពីខ្សែភាពយន្តផ្សេងៗ ដើម្បីពិភាក្សាអំពីប្រធានបទមាតិកា និងភាពស្រប ឬភាពខុសគ្នាដែលកើតមានរវាងខ្សែភាពយន្ត និងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស ដើម្បីស្វែងយល់បន្ថែមអំពីសិល្បៈនៃការផលិតភាពយន្តប្រវត្តិសាស្ត្រ និងផលជះរបស់វានៅក្នុងសង្គមកម្ពុជា។
- **សកម្មភាព៖** ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅតាមរោងភាពយន្ត ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅពិព័រណ៍ខ្សែភាពយន្ត ការពិភាក្សាក្រុម ការប្រជុំ ឬការសម្ភាសជាមួយសមាជិកក្នុងផលិតកម្មភាពយន្តនៅប្រទេសកម្ពុជា ការងារច្នៃប្រតិដ្ឋរួមមាន ការនិពន្ធ សិល្បៈ ការផលិតខ្សែភាពយន្ត ការប្រកួតភាពយន្ត ការបោះពុម្ពផ្សាយ ការវិនិច្ឆ័យខ្សែភាពយន្ត។ល។
- **ការវាយតម្លៃ៖** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ សិស្សធ្វើសកម្មភាពណាដែលពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។
- **ការចូលរួម៖** សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។
- **ការប្រជុំ៖** ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (ប្រហែល២ដង/សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។ ផ្អែកតាមសេចក្តីណែនាំនេះ យើងត្រូវសួរសិស្សអំពីចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេក្នុងការចូលរួមក្លឹប តាមរយៈការវាយតម្លៃកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ នៅពេលវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស យើងប្រើទម្រង់នៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងជួយឱ្យសិស្សចូលរួមក្នុងសកម្មភាព ក្លឹបដោយមិនមានការបង្ខំ ជាពិសេសនៅពេលពួកគេមិនចាប់អារម្មណ៍ដែលអាចប៉ះពាល់ដល់ការគោរពគ្រូដឹកនាំ។ ចូរទុកពេលឱ្យសិស្សប្រហែល១០ ឬ១៥នាទី ដើម្បីពិភាក្សាពីការសម្រេចចិត្តរបស់ពួកគេដោយខ្លួនឯងមុនពេលបំពេញឧបករណ៍វាយតម្លៃដើម្បីប្រគល់ទៅឱ្យគ្រូវិញ។

១.៤.៥. ការបែងចែកភារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវសម្របសម្រួលក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកក្លឹបមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវទៅតាមភារកិច្ច។ គ្រូត្រូវរៀបចំបង្កើតរចនាសម្ព័ន្ធក្លឹបតាមរយៈ

ការបោះឆ្នោតជាសម្ងាត់ ឬដោយវិធីលើកដៃ ដើម្បីជ្រើសរើស (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហេរញ្ញិក។ ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) រៀបចំបន្ថែមឱ្យមានក្រុមតូចៗក្នុងនោះទៀត ដែលអាចមានសមាជិកពី ៣ ទៅ ៥ នាក់ រួមទាំងប្រធានក្រុមម្នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវក្នុងតួនាទីនីមួយៗត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប ត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិកក្លឹបទាំងអស់នូវការទទួលខុសត្រូវរបស់ពួកគេម្នាក់ៗ។ ក្នុងជំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប គ្រូត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អក្នុងការចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើសរើស និងជួយដល់ការបំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ គ្រូសម្របសម្រួលត្រូវចេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើនដល់សិស្ស នៅពេលដែលពួកគេមានបទពិសោធកាន់តែច្រើនក្នុងការបំពេញភារកិច្ច។

៤.១.៦. ការកំណត់ផែនការ

ជំហានដំបូងនៃការអនុវត្តសកម្មភាពក្លឹប ត្រូវធ្វើការកំណត់ផែនការសកម្មភាពដែលបានស្នើសុំអនុវត្តក្នុងរយៈពេល១ត្រីមាស។ ទម្រង់ផែនការដែលអាចជួយក្លឹបស្របតាមសកម្មភាពប្រចាំសប្តាហ៍នៃខែនីមួយៗត្រូវបានបង្ហាញក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៣**។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូដឹកនាំត្រូវព្យាយាមពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយចំនួនដែលអាចធ្វើទៅបាន ហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងធ្វើនៅក្នុងពេលមួយត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍មួយចំនួនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យជាគំរូនៅផ្នែកខាងក្រោម។ ឧទាហរណ៍ ការសរសេរឡើងវិញនៃសាច់រឿងដែលបានបង្ហាញក្នុងទស្សនីយភាពភាយន្ត ដែលសិស្សបានទស្សនាតាមរោងភាពយន្តក្នុងស្រុក។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយមុនពេលទៅទស្សនាភាពយន្តក្នុងរោងភាពយន្ត គ្រូត្រូវរៀបចំសកម្មភាពមួយចំនួនរួមមានការផ្តល់គំរូនៃការសរសេរសាច់រឿងឡើងវិញ ឬអនុវត្តការសរសេរឡើងវិញតែម្តង។ នៅពេលការងាររបស់ពួកគេចប់ក្លឹបត្រូវរៀបចំការតាំងពិព័រណ៍នៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀនព្រមទាំងធ្វើបទបង្ហាញដល់សិស្សដទៃទៀតដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹប សកម្មភាពទាំងអស់នេះគួរតែត្រូវបានកំណត់ក្នុងផែនការ។ ឧទាហរណ៍មួយត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

តារាងទី ១៖ គំរូផែនការសកម្មភាពក្លឹប

ត្រីមាសទី១

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤
សកម្មភាពទី១៖ បោះឆ្នោត ការពិភាក្សាជ្រើសរើសភាពយន្ត និងសកម្មភាពផ្សេងៗ	X											
សកម្មភាពទី២៖ មើលខ្សែភាពយន្ត ពិភាក្សា ឬធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗ		X										
សកម្មភាពទី៣៖ មើលខ្សែភាពយន្ត ពិភាក្សា ឬធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗ			X									

សកម្មភាពទី៤៖ ទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅរោងភាពយន្តក្នុងស្រុក				X								
សកម្មភាពទី៥៖ សរសេរសង្ខេបខ្សែភាពយន្តឡើងវិញ ឬបង្កើតផ្ទាំងរូបភាពខ្សែភាពយន្ត					X							
សកម្មភាពទី៦៖ រៀបចំផែនការពិព័រណ៍						X						
សកម្មភាពទី៧៖ រៀបចំការតាំងពិព័រណ៍							X					
សកម្មភាពទី៨៖ តាំងពិព័រណ៍								X				

៤.១.៧. ការកំណត់ធនធាន

ការអនុវត្តសកម្មភាពក្លឹបប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព ត្រូវមានធនធានគាំទ្រ រួមមានសម្ភារបរិក្ខារដូចជា ទីកន្លែងសម្រាប់ប្រជុំនិងមើលខ្សែភាពយន្ត ម៉ាស៊ីនចាក់ឌីវីឌី ឬដោនឡូដភាពយន្ត ការចូលមើលខ្សែភាពយន្ត ការប្រើប្រាស់បន្ទប់កុំព្យូទ័រសម្រាប់វាយសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ និងធនធានថវិកា។ ធនធានថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេររបាយការណ៍ (សម្រាប់ក្រុមទាំងអស់)
- ក្រដាសផ្ទាំងរូបភាពសម្រាប់ធ្វើពិព័រណ៍
- ហ្វឹតសម្រាប់ធ្វើពិព័រណ៍
- ថវិកាសម្រាប់ការធ្វើដំណើរចុះមូលដ្ឋាន
- ម៉ាស៊ីនថតរូបសម្រាប់ថតរូប
- កញ្ចប់ថវិកាសម្រាប់គោលបំណងពិសេសនានា
- ផ្សេងៗ

ការផ្ដល់ថវិកាគួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការសាលា ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកាមាននៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៤**។

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង

មានខ្សែភាពយន្តជាច្រើនដែលអាចជំរុញឱ្យមានការឆ្លុះបញ្ចាំង និងការពិភាក្សាដ៏ហ្មត់ចត់។ ប្រសិនបើជ្រើសរើសប្រធានបទដែលមានសារៈប្រយោជន៍ និងលើកឡើងអំពីត្រូវការសម្ភារៈគាំទ្រដល់ដំណើរការក្លឹប អាចសម្រួលដល់សិស្សក្នុងកិច្ចការតែងនិពន្ធ បទបង្ហាញផ្ទាល់មាត់ និងសកម្មភាពច្នៃប្រតិដ្ឋមួយចំនួនទៀត។ ការមើលខ្សែភាពយន្តមួយដែលមានគុណភាពល្អនាំឱ្យសិស្សមានរបៀបរស់នៅល្អ និងការគិតផ្សេងៗ ក៏ដូចជាដើរតួជាឧបករណ៍ដ៏មានប្រយោជន៍ក្នុងការលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យគិតអំពីជីវិតផ្ទាល់ខ្លួន និងអនាគតរបស់ពួកគេ។ សកម្មភាពមួយចំនួនត្រូវអនុវត្តមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ខណៈពេលដែលសកម្មភាពផ្សេងទៀតតម្រូវឱ្យសិស្សមើលភាពយន្តទាំងមូលរួចហើយទើបអនុវត្តជាក្រោយ។ សកម្មភាពខ្លះទៀតប្រើឈុតខ្លីក្នុងវីដេអូរឿងខ្លីៗ ឬផ្ទាំងផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ក៏អាចជាចំណុចចាប់ផ្ដើមសម្រាប់ការពិភាក្សា ការធ្វើបទបង្ហាញបានដែរ។ ល។

មានសកម្មភាពជាច្រើនទៀតដែលក្លឹបអាចរៀបចំដើម្បីបង្ហាញការទាក់ទាញការចាប់អារម្មណ៍ទៅកាន់សិស្សដទៃទៀត។ សកម្មភាពដែលបានផ្តល់ជូនខាងក្រោមនេះ គ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍គំរូតែប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូ និងសមាជិកក្លឹបអាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្វីដែលពួកគេចង់ធ្វើដើម្បីអនុវត្តការច្នៃប្រតិដ្ឋរបស់ពួកគេ។

៤.២.១. ការឱ្យតម្លៃភាពយន្តខ្មែរ

សកម្មភាពនេះ ផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សដើម្បីលេចឡើងនូវគំនិតចូលរួមផ្តួចផ្តើម ធ្វើឱ្យមានភាពប្រសើរឡើងនៃទម្រង់សិល្បៈភាពយន្តខ្មែរនាពេលបច្ចុប្បន្ន គឺធ្វើយ៉ាងណាឱ្យទម្រង់សិល្បៈមួយនេះមានប្រជាប្រិយភាពប្រហាក់ប្រហែលខ្សែភាពយន្តបរទេស តាមរយៈទូរទស្សន៍ និងអ៊ិនធឺណែតផងដែរ។ ការឈ្វេងយល់បន្ថែមអំពីខ្សែភាពយន្តដែលផលិតនៅប្រទេសកម្ពុជា សិស្សនឹងអាចឆ្លុះបញ្ចាំងពីកន្លែងដែលរោងភាពយន្តបាន និងកំពុងបន្តចាក់បញ្ចាំង នៅក្នុងប្រទេសរបស់ពួកគេទាំងអតីតកាល និងបច្ចុប្បន្ន។

ខ្សែភាពយន្តរឿង *Golden Slumers* ដែលដឹកនាំរឿងដោយលោក **ជូ ដាវី** អាចដើរតួជាចំណុចចាប់ផ្តើមនៃការពិភាក្សានេះ។ តាមរយៈបទសម្ភាសជាមួយអតីតអ្នកដឹកនាំរឿង និងអ្នកសម្តែង សិស្សនឹងឈ្វេងយល់ផងដែរពីប្រវត្តិខ្សែភាពយន្តនៅកម្ពុជា។

ការឱ្យតម្លៃខ្សែភាពយន្តខ្មែរ

១. ភាពយន្តខ្មែរ៖

វត្ថុបំណង៖ សិស្សយល់អំពីតួនាទី និងសារៈប្រយោជន៍ខ្សែភាពយន្តកម្ពុជា

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណេត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ២០ - ៣០ នាទី

ដំណើរការ៖ ធ្វើការរៀងៗខ្លួន សិស្សម្នាក់ៗមានពេល១នាទីដើម្បីធ្វើបញ្ជីភាពយន្តខ្មែរឱ្យបានច្រើនតាមតែអាចធ្វើទៅបាន។

កិច្ចការ៖ គ្រូត្រូវផ្តល់ការណែនាំដូចខាងក្រោម៖

- សិស្សធ្វើការជាគូរយៈពេល១នាទី ដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីខ្សែភាពយន្តដែលមាន និងបន្ថែមចំណងជើងរឿងផ្សេងដែលពួកគេអាចគិតឃើញ។ ដៃគូសិស្សនីមួយៗធ្វើការជាមួយដៃគូមួយផ្សេងទៀតរយៈពេល ២ នាទី ដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីគ្នាទៅវិញទៅមក។
- ក្នុងថ្នាក់ សូមរាយចំណងជើងរឿងទាំងអស់ដែលសិស្សបានរកឃើញ។ ពិភាក្សារករឿងណាដែលបាត់។
- សរសេរឈ្មោះលាយបញ្ចូលគ្នានៃអ្នកដឹកនាំ និងតារាសម្តែងល្បីៗ នៅកម្ពុជានៅលើក្តារខៀន។
- ឱ្យសិស្សធ្វើការជាក្រុម រួចមើលថាតើពួកគេអាចផ្គូរផ្គងឈ្មោះចូលបានត្រឹមត្រូវដែរឬទេ។
- នៅពេលដែលពួកគេមានមតិត្រលប់ទៅនឹងចម្លើយ សូមឱ្យសិស្សផ្គូផ្គងរឿងមានក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី៣ ទៅនិងឈ្មោះដែលមានក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៥។
- ទស្សនាឈុតខ្លីៗនៃខ្សែភាពយន្តដែលផលិតនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាក្នុងរយៈពេល ១០ ឆ្នាំចុងក្រោយនេះ រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។

- សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទទូទៅនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ ?
- មើលឈុតខ្លីៗ ឬអានការពិពណ៌នានៃខ្សែភាពយន្តដែលផលិតនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាក្នុងឆ្នាំ១៩៦០ រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។
- សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទទូទៅនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ ?
- ឱ្យសិស្សប្រៀបធៀបប្រធានបទសម័យមុននិងសម័យបច្ចុប្បន្ននៃខ្សែភាពយន្តខ្មែរ។ តើមានភាពខុសគ្នា និងភាពស្រដៀងគ្នាដែរទេ ?
- ឱ្យសិស្សព្យាយាមពន្យល់ពីមូលហេតុភាពដូចគ្នា ឬខុសគ្នានេះអាចកើតឡើងរួចឱ្យសិស្សឆ្លុះបញ្ចាំងទំនាក់ទំនងរវាងខ្សែភាពយន្ត និងសង្គម។

២. បញ្ហាប្រឈមចំពោះវិស័យភាពយន្តខ្មែរ

វត្ថុបំណង៖ សិស្សដឹងពីចំនួនខ្សែភាពយន្តបរទេស និងការកើនឡើងនៃការហូរចូលកម្មវិធីទូរទស្សន៍ផ្កាយរណប និងអ៊ិនធឺណែតដែលបានជះឥទ្ធិពលដល់វិស័យភាពយន្តនៅប្រទេសកម្ពុជា។

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណិត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ២០-៣០ នាទី

ដំណើរការ៖ ចែកកម្រងសំណួរដែលភ្ជាប់មកខាងក្រោមទៅសិស្ស ហើយឱ្យពួកគេសម្ភាសសមាជិកផ្សេងទៀតនៃក្លឹបភាពយន្ត អំពីទម្លាប់ការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ពួកគេ។

- ដាក់ក្រុមសិស្សជាមួយគ្នា ហើយឱ្យពួកគេចែករំលែកលទ្ធផលទៅវិញទៅមក។
- ឱ្យសិស្សក្នុងក្រុមនីមួយៗចែករំលែកគ្នាទៅវិញទៅមក។
- ពិតជាគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ណាស់សម្រាប់សិស្សដែលព្យាយាមទាក់ទងអ្នកនាង **សៅ សុភ័ក្រ** ដែលជាផលិតករភាពយន្ត និងអ្នកដឹកនាំរឿងមានដើមកំណើតនៅខេត្តកំពង់ចាម។ អ្នកនាង **សៅ សុភ័ក្រ** បានដឹកនាំផលិតរឿងខ្លីមួយដែលមានចំណងជើងថា **«ភាពព្រឹព្រួចនៃជីវិត» (A Blurred Way of Life)** ស្តីអំពី អ្នកលក់កាសែតវ័យក្មេងនៅក្រុងភ្នំពេញ។ គាត់បានផលិតខ្សែភាពយន្តនេះបន្ទាប់ពីចូលរួមសិក្ខាសាលាដែលរៀបចំដោយលោក **ប៉ាន់ រិទ្ធី**។ ព័ត៌មានលម្អិតអាចទំនាក់ទំនងអ្នកនាង សៅ សុភ័ក្រ តាមរយៈ៖ E-mail: sopheakfilmmaker@gmail.com, ទូរស័ព្ទចល័តលេខ៖ ០១០ ៥២ ៩៥ ៥២ គេហទំព័រ៖ www.sopheaksao.com ។

៤.២.២. ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា

វាជាចំណាប់អារម្មណ៍មួយសម្រាប់សិស្សក្នុងការគិតពីរបៀបដែលប្រទេសរបស់ពួកគេត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្តដែលផលិតដោយជនបរទេស។ នេះអាចជំរុញឱ្យមានការពិភាក្សាអំពីទំហំដែលយើងអាចពឹងផ្អែកលើខ្សែភាពយន្ត ឬភាពយន្តឯកសារដើម្បីប្រាប់ការពិតអំពីព្រឹត្តិការណ៍ និងមនុស្សជាក់លាក់។ ទាំងនេះក៏អាចលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យជជែកវែកញែករកអត្ថន័យតាមហេតុផលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ឧទាហរណ៍ មនុស្សម្នាក់ពិតជាដូចគ្នាទេ/មានសារៈសំខាន់ស្មើគ្នាដូចអ្នកដទៃដែរឬទេ ?

ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា

១. ខ្សែភាពយន្តបរទេសផលិតអំពីប្រទេសកម្ពុជា

វត្ថុបំណង៖ សិស្សបង្ហាញពីចំណុចសំខាន់ៗដែលបង្ហាញអំពីប្រទេសកម្ពុជា នៅក្នុងខ្សែភាពយន្តដែលផលិតដោយជនបរទេស

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណិត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ២០-៣០ នាទី

ដំណើរការ៖

- ធ្វើការរៀងៗខ្លួន សិស្សមានពេល ១ នាទី ដើម្បីរៀបបញ្ជីភាពយន្តបរទេសអំពីប្រទេសកម្ពុជា។
- សិស្សធ្វើការជាគូរយៈពេល ១នាទី ដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីខ្សែភាពយន្តដែលមាន និងបន្ថែមចំណងជើងរឿងផ្សេងដែលពួកគេអាចគិតឃើញ។
- ដៃគូនីមួយៗធ្វើការជាមួយដៃគូមួយផ្សេងទៀតរយៈ ២ នាទីដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីគ្នា។
- ក្នុងថ្នាក់ រាយឈ្មោះខ្សែភាពយន្តទាំងអស់ដែលសិស្សបានរកឃើញរួចពិភាក្សារករឿងដែលបាត់។
- មើលខ្សែភាពយន្តបរទេសខ្លីៗ ដែលផលិតក្នុងប្រទេសកម្ពុជា នៅក្នុងសតវត្សរ៍ទី២១រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។
- សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទសំខាន់បំផុតនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ ?
- មើលឈុតខ្លីៗ ឬអានការពិពណ៌នា ខ្សែភាពយន្តដែលផលិតដោយជនបរទេសពីប្រទេសកម្ពុជានៅ ស.វ ទី២០ រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។
- សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទទូទៅនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ ?
- ឱ្យសិស្សប្រៀបធៀបប្រធានបទខ្សែភាពយន្តពីសម័យបច្ចុប្បន្នអំពីជនជាតិខ្មែរ តើមានភាពខុសគ្នាមានភាពស្រដៀងគ្នាដែរឬទេ ?
- ឱ្យសិស្សព្យាយាមពន្យល់ពីមូលហេតុដែលអាចកើតឡើង។

២. ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា ជាការពិត ឬកុហក

វត្ថុបំណង៖ សិស្សគិតអំពីភាពខុសគ្នារវាងបទពិសោធន៍ ចំណេះដឹងរបស់ពួកគេអំពីប្រទេសកម្ពុជា និងសាររូបភាព ដែលបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្តផលិតដោយបរទេស។

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណិត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ១ ម៉ោង

ដំណើរការ៖

- សិស្សទស្សនាឈុតខ្លីៗពីខ្សែភាពយន្តផលិតដោយបរទេសអំពីប្រទេសកម្ពុជា។
- ពេលកំពុងមើលឈុតវីដេអូ សិស្សកត់ចំណាំផ្នែកសំខាន់ៗនៃរឿង។
- បន្ទាប់ពីមើលឈុតនីមួយៗ សិស្សអាចពិភាក្សាអំពីអ្វីដែលពួកគេគិតថាជាផ្នែកសំខាន់បំផុតនៃរឿង។

- បន្ទាប់មកពួកគេពិភាក្សាគ្នាជាក្រុម ឬជាដៃគូអំពីភាពខុសគ្នា រវាងប្រទេសកម្ពុជាដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ និងប្រទេសកម្ពុជាដែលពួកគេស្គាល់។
- ជាក្រុម ដៃគូ ចូរផ្តផ្គងយោបល់របស់ពួកគេទៅកាន់ក្លឹប។
- ជារួម សមាជិកក្លឹបពិភាក្សាពីមូលហេតុដែលភាពខុសគ្នា ភាពស្រដៀងគ្នានៃខ្សែភាពយន្តនេះ។
- សិស្សពិភាក្សាពីបញ្ហា ដូចជាបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួន ចំណុចទូទៅ។ល។ ធ្វើឱ្យមានការផ្លាស់ប្តូរ និងការជះឥទ្ធិពលនៃរឿងរ៉ាវដែលបានមើល។

ខាងក្រោមនេះគឺជាខ្សែភាពយន្តដែលបង្កើតនៅក្នុង និងនិយាយពីប្រទេសកម្ពុជា៖

- វាលពិឃាត(Killing Field) ឆ្នាំ ១៩៨៤ ដឹកនាំដោយលោក Roland Joffé
- Lara Croft: Tomb Raider ផលិតនៅឆ្នាំ ២០០១ ដឹកនាំដោយលោក Simon West
- Lord Jim ឆ្នាំ ១៩៦៥ ដឹកនាំដោយលោក Richard Brooks
- Holly ឆ្នាំ ២០០៦ ដឹកនាំដោយលោក Guy Moshe
- Beyond Borders ឆ្នាំ ២០០៣ ដឹកនាំដោយលោក Martin Campbell
- បងប្អូនពីរនាក់ Two Brothers (Deux Frères)- ឆ្នាំ ២០០៤ ដឹកនាំដោយលោក Jean-Jacques Annaud (ជាភាសាបារាំង)
- Dogora - Ouvrons les yeux ឆ្នាំ ២០០៤ ដឹកនាំដោយលោក Partice Leconte (គ្មានសម្លេងអ្វីទេ គ្រាន់តែមានរូបភាព និងតន្ត្រី)
- Same same but different ឆ្នាំ២០០៩ ដឹកនាំដោយលោក Detlev Buck (ជាភាសាអាឡឺម៉ង់)
- L'oiseau de paradis ឆ្នាំ ១៩៦២/១៩៦៣ ដឹកនាំដោយលោក Marcel Camus (ជាភាសាបារាំង)
- Revolt of the Zombies ឆ្នាំ ១៩៣៦ ដឹកនាំដោយលោក Victor Halperin
- ទីក្រុងខ្មោច City of Ghosts - ឆ្នាំ ២០០២ ដឹកនាំដោយលោក Matt Dillon
- L'empire du tigre (កម្មវិធីទូរទស្សន៍) ឆ្នាំ ២០០៥ ដឹកនាំដោយលោក Gérard Marx (ជាភាសាបារាំង)
- Small Voice: រឿងរ៉ាវរបស់កុមារកម្ពុជា -ឆ្នាំ ២០០៨ ដឹកនាំដោយលោក Heather Connell.
- Apocalypse Now ឆ្នាំ ១៩៧៩ ដឹកនាំដោយលោក Francis Ford Coppola

សម្គាល់៖ គ្រូដឹកនាំគួរតែយកចិត្តទុកដាក់នៅពេលជ្រើសរើសឈុតខ្សែភាពយន្តដើម្បីបង្ហាញដល់សិស្ស។ ខ្សែភាពយន្តមួយចំនួនខាងលើនេះ ទាក់ទងនឹងមាតិកាដែលមិនសមស្របសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ។ ទាំងនេះរួមមានអំពើហិង្សា ពេស្យាចារកុមារ និងគ្រឿងញៀនជាដើម។ ខ្សែភាពយន្តទាំងអស់អាចរកបាននៅលើ Youtube ជាឈុតខ្លីៗ ឬក៏ខ្សែភាពយន្តទាំងមូលក៏មាន។

ទោះបីជាខ្សែភាពយន្តទាំងនេះមិនមែនជាភាសាខ្មែរក៏ដោយ ក៏សិស្សអាចសិក្សារូបភាពដើម្បីព្យាយាមស្វែងយល់ពីចំណុចសំខាន់ៗនៃសាច់រឿង។ ទាំងនេះ វានឹងកាន់តែងាយស្រួលប្រសិនបើគ្រូជ្រើសរើសឈុតឆាកដើម្បីបង្ហាញដល់សិស្សដោយយកចិត្តទុកដាក់។

៤.២.៣. ការពិភាក្សារបស់សិស្ស

ដូចដែលបានបញ្ជាក់ពីមុនមក ខ្សែភាពយន្តអាចផ្តល់នូវព្រឹត្តិការណ៍ដ៏ពិសេសសម្រាប់ការពិភាក្សារបស់សិស្សលើបញ្ហាជាច្រើន។ សិស្សអាចបត់បែន និងជ្រើសរើសប្រធានបទដ៏ល្អបំផុតដើម្បីយកមកពិភាក្សានូវសំណួរដែលបានផ្តល់ជូនក្នុងអត្ថបទខាងក្រោម សម្រាប់ប្រើមុនពេល កំឡុងពេល និងក្រោយពេលមើលភាពយន្តឃ្លីៗ វីដេអូខ្លីៗ។

សិស្សពិភាក្សាសំណួរ និងគំនិត

១. មុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត៖

វត្ថុបំណង៖ សិស្សយល់ពីភាពយន្តដែលមានលក្ខណៈច្បាស់លាស់ និងមានលក្ខណៈរិះគន់។

សម្ភារៈ៖ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ (ប្រសិនបើសិស្សចង់កំណត់ត្រា)

រយៈពេល៖ ១៥ - ២០ នាទី

ដំណើរការ៖ ពន្យល់សិស្សថាខ្សែភាពយន្តអាចជាការកម្សាន្ត វាគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការមើលរឿងទាំងនោះដោយស្វែងយល់ពីទស្សនៈខុសៗគ្នារបស់រឿង។ គ្រូអាចចែកសិស្សជាក្រុមតូច ឬជាដៃគូហើយពិភាក្សាពីចម្លើយរបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកក្រុមទាំងនេះអាចផ្តល់យោបល់ដល់ក្លឹបទាំងមូល វាចាំបាច់ណាស់មុនពេលសកម្មភាពគ្រូត្រូវចាប់ផ្តើមពិនិត្យមើលថាសិស្សដឹង និងយល់ច្បាស់ពីវាក្យស័ព្ទនៅក្នុងរឿងដែរ ឬយ៉ាងណា។

ចូរលេងល្បែងផ្គូផ្គងពាក្យទៅនឹងនិយមន័យបែបលឿនៗ។

សំណួរ៖

ជាទូទៅ តើអ្វីដែលទាក់ទាញយើងឱ្យមើលភាពយន្ត?(សិស្សអាចពិចារណាពីរឿងភាពយន្តដូចជា តួសម្តែង ប្រធានបទ ប្រភេទ ការនិយាយពីមាត់មួយទៅមាត់មួយ)។

តើខ្សែភាពយន្តទាក់ទងទាក់ទាញទស្សនិកជនយ៉ាងដូចម្តេច?

លើកឡើងពីខ្សែភាពយន្តដែលអ្នកបានមើលថ្មីៗនេះយ៉ាងរីករាយ តើមូលហេតុអ្វីបានអ្នកមានចង់មើលខ្សែភាពយន្តនេះ? តើខ្សែភាពយន្តនេះឆ្លើយតបទៅនឹងការរំពឹងទុករបស់អ្នកដែរទេ? (បង្ហាញហេតុផលសម្រាប់ចម្លើយរបស់អ្នក។)

តើអ្វីជាធាតុផ្សំដែលមានភាពស្រដៀងដាក់លាក់នៅក្នុងសាច់រឿង ការរៀបចំ បរិស្ថាន រូបភាព ស្ថានភាព ព្រឹត្តិការណ៍ ប្រភេទតួសម្តែង ប្រធានបទ អារម្មណ៍ និងបរិយាកាស?

២. ពេលមើលភាពយន្តទាំងមូល

ក. សំណួរជាក់លាក់ទាក់ទងនឹងខ្សែភាពយន្ត

គោលបំណង៖ សិស្សយល់ពីឧបករណ៍តន្ត្រី និងការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពតួអង្គ ដើម្បីទាក់ទាញអារម្មណ៍ទស្សនិកជន។

សម្ភារៈ៖ DVD / ភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណេត ទូរទស្សន៍ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល ៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ចែកសំណួរឱ្យសិស្សមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ដើម្បីឱ្យពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលខ្សែភាពយន្ត។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូចៗ ដើម្បីពិភាក្សាពីគំនិតរបស់ពួកគេមុនពេលផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ទៅកាន់ក្រុមធំវិញ។

សម្រាយរឿង និងដំណើររឿង

- ពិចារណាខ្លឹមសារដំបូង៖ តើខ្សែភាពយន្តមានគោលបំណងអ្វី? តើគំនិតសំខាន់អ្វីខ្លះដែលបាននិពន្ធចេញមក? តើអ្នកណាជាទស្សនិកជនសម្រាប់ខ្សែភាពយន្តនេះ? តើនេះជាប្រភេទខ្សែភាពយន្តអ្វី?
- តើសាច់រឿងមានគោលបំណងអ្វី? តើវាធ្វើឱ្យអារម្មណ៍ទស្សនិកជនតានតឹងដែរឬទេ? តើមានចំណុចណាមួយត្រូវបានបង្កើតឡើងទេ? តើខ្សែភាពយន្តនេះមានគោលបំណងធ្វើឱ្យទស្សនិកជនជឿលើតម្លៃ ឬបុព្វហេតុណាមួយដែរឬទេ?
- តើមានកត្តាអ្វីខ្លះដែលបានរួមចំណែកដល់ភាពពិតនៃរឿង ឬព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយនៅក្នុងសាច់រឿង? តើអ្នកអាចដកស្រង់ព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយដែលមើលទៅដូចជាពិតប្រាកដក្នុងកំឡុងពេលនៃរឿងនោះបានដែរឬទេ? ប៉ុន្តែមិនយកការគិតអំពីអតីតកាល អ្វីដែលមិនគួរឱ្យជឿ ឬមិនសមហេតុផលនោះទេ?
- តើរឿងនេះមានអត្ថន័យយ៉ាងដូចម្តេចខ្លះ? តើវាមានការចាប់ផ្តើមច្បាស់លាស់ការចូលសាច់រឿង និងការបញ្ចប់ចាស់រឿង ឬទៅតាមដំណើរចាស់រឿង ឬត្រឡប់ទៅត្រឡប់មក មានទំនាក់ទំនងគ្នា មានភាពទាក់ទងទៅតាមព្រឹត្តការណ៍ដែរទេ?
- តើអ្នកអាចកែលម្អខ្សែភាពយន្តនេះបានដែរឬទេ?
- តើមានអ្វីអាចកើតឡើងនៅក្នុងវគ្គមុន វគ្គបន្ទាប់ ហេតុអ្វី?

តួសម្តែង

- តើតួឯកត្រូវបានបង្ហាញទៅទស្សនិកជនយ៉ាងដូចម្តេច? តើអ្នកគាំទ្របានរកឃើញចំណុចសំខាន់ៗរបស់តួឯកនៅក្នុងសាច់រឿងនោះដែរឬទេ? តើព័ត៌មានលម្អិតអ្វីខ្លះដែលត្រូវបានផ្តល់នៅក្នុងរូបភាពដែលជួយកំណត់បុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់តួឯក?
- តើអ្វីខ្លះដែលធ្វើឱ្យតួឯករបស់ខ្សែភាពយន្តគឺស្រដៀងគ្នា ឬខុសគ្នាពីអ្នក?
- តើអ្នកចូលចិត្ត មិនចូលចិត្តតួណាមួយក្នុងរឿងដែរឬទេ?
- តើមានតួអង្គណា ស្រដៀងគ្នា ដូចជា «ប្រភេទ» និងឧទាហរណ៍ ក្នុងរឿង ដូចជា វីរៈបុរសបែបឯកោ វីរបុរសបែបឯករាជ្យ តួប្រឆាំងនឹងវីរបុរស ឧក្រិដ្ឋជន ឧក្រិដ្ឋជនអ្នកមាន ឬជាមនុស្សអាក្រក់ឃោរឃៅ ឬជាប្រភេទស្ត្រីធម្មតាដែលជាម្តាយ ភរិយា ឬអ្នកលួងលោម?
- តើការរើសតួអង្គត្រូវបានគេគិតទុកជាមុនដែរឬទេ?
- តើប្រភេទនៃការសម្តែងរបស់តារារូបនេះដូចតារាផ្សេងៗឬទេ?
- តើអត្តចរិតរបស់តារានេះ ដូចតាមការរំពឹងទុករបស់ទស្សនិកជនដោយផ្អែកលើតួអង្គមុនៗ ដែរឬទេ? ឬតើតារានេះកំពុងលេងផ្ទុយពីតារាមុន ឬយ៉ាងណា?
- តើភាពទាក់ទាញរបស់តារានេះមានឥទ្ធិពលលើប្រតិកម្មរបស់ទស្សនិកជនដែរ ឬទេ?

ប្រធានបទ

- តើខ្សែភាពយន្តនេះមានប្រធានបទអ្វីខ្លះ?
- តើប្រធានបទទាំងនេះទាក់ទងនឹងរឿងផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកយ៉ាងដូចម្ដេច?
- តើខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រធានបទយ៉ាងដូចម្ដេច?
- តើប្រធានបទ និងបច្ចេកទេសអ្វី ដែលបានបង្ហាញក្នុងរឿងនេះដែលអ្នកធ្លាប់បានសិក្សាពីអត្ថបទផ្សេងទៀតមុនមក? តើមានលក្ខណៈដូចគ្នា ឬខុសគ្នាយ៉ាងដូចម្ដេច?
- តើខ្សែភាពយន្តបានផ្លាស់ប្ដូរគំនិតរបស់អ្នក បញ្ហាប្រឈមណាមួយដែលអ្នកមានពីមុនមក?

តន្ត្រី

- តើតន្ត្រីបង្កើតបរិយាកាស អារម្មណ៍ និងឆាកមួយយ៉ាងដូចម្ដេច?
- តើតន្ត្រីបង្ហាញពីលក្ខណៈរបស់តួអង្គដែរ ឬទេ?
- តើតន្ត្រីកំណត់ ឬបញ្ជាក់ពីតួអង្គ ឬរួមចំណែកដល់ការលេងសើច ឬអារម្មណ៍ភ័យខ្លាចដែរឬទេ?

ខ. សកម្មភាពស្វែងយល់ពីរឿង

វត្ថុបំណង៖ ដើម្បីឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពយល់ដឹងនិងព្យាករណ៍ព្រឹត្តិការណ៍ក្នុងរឿង។

សម្ភារៈ៖ DVD ភាពយន្តបានពីអ៊ីនធឺណេត ទូរទស្សន៍ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ៖ ចែកសំណួរឱ្យសិស្សមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ដូច្នេះពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលភាពយន្ត។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូចៗ ដើម្បីពិភាក្សាពីគំនិតរបស់ពួកគេមុនពេលព័ត៌មានត្រឡប់ទៅកាន់ក្លឹបវិញ។ សកម្មភាពទាំងនេះអាចធ្វើ បន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្ត ឬ កំឡុងពេលលមើលរឿងក៏បាន។

សកម្មភាពឈ្វេងយល់

- សិស្សទទួលបានរូបភាពនៃតួអង្គនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត ពួកគេត្រូវដាក់ឈ្មោះតួអង្គនោះ និងកំណត់តួនាទីរបស់ពួកគេ។
- គ្រូរៀបចំការពិពណ៌នាអំពីតួអង្គសំខាន់ៗជាមុនហើយអានវាចេញ ផ្ដល់ដល់សិស្ស។ សិស្សស្ដាប់ អានការពិពណ៌នាហើយត្រូវដាក់ឈ្មោះតួអង្គ។
- គ្រូរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនដែលបានកើតឡើងនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។ ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះត្រូវបានផ្ដល់ទៅឱ្យសិស្សក្នុងលំដាប់មិនត្រឹមត្រូវ ហើយសិស្សត្រូវព្យាយាមរៀបលំដាប់លំដោយនៃរឿងទាំងនេះឱ្យបានត្រឹមត្រូវបានសាច់រឿង។
- គ្រូត្រៀមការរៀបរាប់មួយចំនួនអំពីឈុតទាំងនេះ។ ការរៀបរាប់ទាំងនេះ ខ្លះជាការពិត ហើយខ្លះទៀតមិនពិត។ សិស្សត្រូវកំណត់ថា ពិត ឬមិនពិត រួចកែតម្រូវ។
- បន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្តរួច សិស្សឆ្លើយសំណួរដែលអាចយល់បានជាច្រើន (តើអ្នកណា កន្លែងណា ពេលណា ហេតុអ្វី របៀបណា។ល។) ដែលគ្រូបានរៀបចំ។

- សិស្សទទួលបានការសង្ខេបនៃខ្សែភាពយន្តដែលមានចន្លោះប្រហោង មិនពេញលេញ។ សិស្សត្រូវបំពេញចន្លោះដោយពាក្យត្រឹមត្រូវ។ គ្រូអាចជ្រើសរើសបង្ហាញតួដែលបានបាត់ខ្លះៗដល់សិស្ស ឬអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេធ្វើការងារដោយគ្មានជំនួយពីគ្រូក៏បាន។
- សិស្សរចនាមែកធាងគ្រួសារ ឬបណ្តាញទំនាក់ទំនង ដើម្បីបង្ហាញពីលក្ខណៈដែលតួអង្គមានទំនាក់ទំនងភ្ជាប់គ្នា។
- សិស្សរចនាផ្ទាំងរូបភាពសម្រាប់តួមួយដែលរៀបរាប់លម្អិតអំពីពួកគេដូចជា រូបរាង បុគ្គលិកលក្ខណៈ ការចូលចិត្ត និងការមិនចូលចិត្ត។ល។
- សិស្សដើរតួ និងធ្វើសកម្មភាពសំខាន់ៗដើម្បីប្រាប់ដំណើររឿង។ រឿងនេះក៏អាចធ្វើតំណាងបានតាមរយៈ របាំ សិល្បៈ របាំត្រាប់តាម។ល។
- សិស្សសរសេរសង្ខេបរឿង។ ពួកគេត្រូវសរសេរដោយប្រើតែ ៥ បន្ទាត់ ១០ ពាក្យ ៣០ វិនាទី។ល។
- សិស្សផ្តិត ឬរចនាឈុតខ្លី ប្រៀបធៀបស្នាដៃរបស់ពួកគេជាមួយឈុតខ្លីរបស់រឿង។
- សិស្សសង្ខេបសាច់រឿង តែមួយឃ្លា ពីរឃ្លា ឬក៏កាត់សាច់រឿងមិនឱ្យលើសពីប្រាំមួយពាក្យទេ។

សកម្មភាពព្យាករ

គ្រូបញ្ឈប់ខ្សែភាពយន្តនៅចំណុចមួយក្នុងរឿង សិស្សមើល ពីរ ឬបីឈុត បន្ទាប់ហើយគ្រូបិទសំឡេងរឿង។ នៅក្នុងក្រុម ឬជាលក្ខណៈបុគ្គល ពួកគេត្រូវសរសេរការសន្ទនា ពិពណ៌នាអំពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើង។ ពួកគេអាចប្រៀបធៀបការងាររបស់ពួកគេជាមួយអ្នកដទៃ ហើយបន្ទាប់មក មើលឈុតឆាកជាមួយនឹងសំឡេង ដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

គ្រូបញ្ឈប់ខ្សែភាពយន្តនៅចំណុចមួយក្នុងរឿង។ សិស្សធ្វើការរៀងៗខ្លួន ឬជាក្រុមតូចៗ ដើម្បីព្យាករពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងបន្ទាប់។ ពួកគេគួរតែអាចផ្តល់នូវភាពត្រឹមត្រូវសម្រាប់ការព្យាកររបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មក សិស្សបន្តមើលខ្សែភាពយន្តដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

គ. មើលឈុតខ្លីៗ

វត្ថុបំណង៖ ដើម្បីឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពយល់ដឹង និងព្យាករណ៍។

សម្ភារៈ ភាពយន្តទូរទស្សន៍ក្រដាសនិងខ្មៅដៃ

រយៈពេល៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ៖ សកម្មភាពទាំងនេះអាចកើតឡើងបន្ទាប់ពីមើលឈុតខ្លីនៃខ្សែភាពយន្ត។ មួយឈុតត្រូវចាក់តែរយៈពេល ១៥ នាទី ឬអាស្រ័យលើគ្រូ។ ចែកសំណួរទៅសិស្ស មុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ដើម្បីឱ្យពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលខ្សែភាពយន្ត។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូចៗ ដើម្បីពិភាក្សាពីគំនិតរបស់ពួកគេមុនពេលផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ទៅកាន់ក្លឹបវិញ។ សិស្សអាចសរសេរចម្លើយរបស់ពួកគេ ឬពិភាក្សាដោយផ្ទាល់មាត់ក៏បាន។

សកម្មភាពព្យាករ

សិស្សមើលឃ្លីបមួយដែលបិទសំឡេង នៅក្នុងក្រុម ឬជាលក្ខណៈបុគ្គល សិស្សត្រូវសរសេរការសន្ទនាពិពណ៌នាអំពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើង។ ពួកគេអាចប្រៀបធៀបការងាររបស់ពួកគេជាមួយអ្នកដទៃ បន្ទាប់មកមើលខ្សែភាពយន្តជាមួយសម្លេងដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

សិស្សមើលឃ្លីបខ្លីហើយធ្វើការរៀងៗខ្លួន ឬជាក្រុមតូចៗ ដើម្បីព្យាករពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងបន្ទាប់។ ពួកគេអាចកែសម្រួលសម្រាប់ការព្យាកររបស់ពួកគេ បន្ទាប់មកនិស្សិតនឹងមើលឈុតបន្ទាប់ ដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

ដោយមិនប្រាប់ពីចំណងជើងរឿង សិស្សមើលឈុតខ្លីមួយដែលត្រូវបានថតតាំងពីដំបូងនៃខ្សែភាពយន្ត។ ពួកគេព្យាយាមទាយថា តើប្រជាជនជានរណា ដើរតួជាអ្វី។ សិស្សអាចបង្ហាញអំពីទស្សនៈ ការសន្និដ្ឋានរបស់ពួកគេ។

សិស្សមើលឈុតចុងក្រោយនៃខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេមិនធ្លាប់បានឃើញពីមុន។ ពួកគេព្យាយាមព្យាករទាញសម្មតិកម្ម អំពីអ្វីដែលបានកើតឡើងរួចហើយ។ ពួកគេអាចបង្ហាញអំពីទស្សនៈរបស់ពួកគេ បន្ទាប់មកសិស្សមើលខ្សែភាពយន្តតាំងពីដំបូង ដើម្បីពិនិត្យមើលថាតើហេតុផលរបស់ពួកគេត្រឹមត្រូវ ឬអត់។

សិស្សមើលឈុតខ្លីនៃខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេមិនធ្លាប់បានឃើញ (នេះអាចរកបានយ៉ាងងាយស្រួលនៅលើ You tube)។ បន្ទាប់មកពួកគេព្យាយាមទាយថាខ្សែភាពយន្តនេះនិយាយអំពីអ្វី។ ពួកគេអាចមើលខ្សែភាពយន្តទាំងមូលដើម្បីមើលថាពួកគេត្រឹមត្រូវដែរ ឬទេ។

ការយល់ដឹង

សិស្សមើលឈុតខ្លីៗរយៈពេល ១៥ នាទី។ គ្រូបានរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនដែលកើតឡើងនៅក្នុងសាច់រឿង។ ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះត្រូវផ្តល់ទៅឱ្យសិស្សក្នុងលំដាប់មិនត្រឹមត្រូវ ហើយពួកគេត្រូវរៀបឱ្យត្រឹមត្រូវតាមលំដាប់ដែលកើតឡើងនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។

សិស្សមើលឈុតខ្លីរយៈពេល ១៥ នាទី គ្រូបានរៀបចំល្បះមួយចំនួនអំពីឈុតខ្លីនេះ ដោយល្បះខ្លះពិត និងខ្លះទៀតមិនពិត។ សិស្សត្រូវកំណត់ថាល្បះណាពិត និងកែសម្រួលល្បះណាមិនពិត។

បន្ទាប់ពីមើលឈុតខ្លីរយៈពេល ១៥ នាទី សិស្សឆ្លើយសំណួរយល់ដឹងផ្សេងៗ (តើអ្នកណា កន្លែងណា ពេលណា ហេតុអ្វី របៀបណា?) ដែលគ្រូបានរៀបចំ។

បន្ទាប់ពីមើលឈុតខ្លីរយៈពេល ១៥ នាទី សិស្សទទួលបានការសង្ខេបសាច់រឿងដែលខ្វះចន្លោះទទេចន្លោះប្រហោង។ សិស្សត្រូវបំពេញចន្លោះទាំងនោះដោយពាក្យដែលត្រឹមត្រូវ គ្រូអាចបង្ហាញចម្លើយត្រឹមត្រូវខ្លះៗទៅសិស្ស ឬឱ្យសិស្សធ្វើដោយខ្លួនឯង។

សំណួរមួយចំនួនអាចផ្តោតលើផ្នែកមួយចំនួន។ លក្ខណៈពិសេសទូទៅសម្រាប់ខ្សែភាពយន្តទាំងអស់ដូចជាប្រធានបទ តួអង្គ និងការប្រើប្រាស់តន្ត្រី ក៏អាចត្រូវយកមកពិភាក្សាផងដែរ។ ការពិភាក្សាលើប្រធានបទទាំងនេះអាចជំរុញឱ្យសិស្សគិតវិភាគអំពីសិល្បៈនៃការផលិតភាពយន្ត និងពិភពភាពយន្តជាទូទៅ។ សកម្មភាពខ្លះ

តម្រូវឱ្យសិស្សឆ្លុះបញ្ចាំងពីរូបភាព និងបញ្ហាដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។ ទាំងនេះត្រូវធ្វើឡើងស្រប ជាមួយនឹងគំនិតផ្តួចផ្តើមកាន់តែទូលំទូលាយ ដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យគិតកាន់តែស៊ីជម្រៅថាបញ្ហាដែល បានលើកឡើងនៅក្នុងសាច់រឿងជាប់ទាក់ទងនឹងបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេយ៉ាងដូចម្តេច។ ការប្រើ ប្រាស់ឈុត ឬវីដេអូខ្លីៗក៏ជួយជំរុញឱ្យសិស្សបានអនុវត្តជំនាញការត្រិះរិះពិចារណារបស់ពួកគេតាមរយៈការ ទស្សន៍ទាយ ឬការទាញសេចក្តីសន្និដ្ឋាន។

៤.២.៤. មតិប្រតិកម្មក្រោយទស្សនាខ្សែភាពយន្ត

សកម្មភាពដែលមានក្នុងសាច់រឿងខាងក្រោម បានរៀបចំឡើងដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យមានមតិ ប្រតិកម្មក្រោយមើលខ្សែភាពយន្តតាមរយៈការសរសេរសិល្បៈ និងល្ខោន។

មតិប្រតិកម្មទៅនឹងខ្សែភាពយន្ត

<u>វត្ថុបំណង</u> ៖ សិស្សអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពច្នៃប្រតិដ្ឋ ការនិពន្ធ និងការផលិតខ្សែភាពយន្តរបស់ពួកគេផ្ទាល់។

សម្ភារៈ ៖ DVD / ការទាញភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណេត ទូរទស្សន៍ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ៖ សកម្មភាពទាំងនេះអាចកើតឡើងបន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្តទាំងមូល ឬឈុតខ្លី។ ឈុតខ្លី ដែល ល្អបំផុតគឺរយៈពេល ១៥ នាទី ប៉ុន្តែក៏អាស្រ័យលើការសម្រេចចិត្តចុងក្រោយរបស់គ្រូផងដែរ។ ការរៀបចំ សកម្មភាពសិស្សមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត នាំឱ្យពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលរឿង។ សិស្សអាចធ្វើ ការជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូចៗ មុនពេលផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ទៅគ្លឹបវិញ។

១. សំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋ

- សិស្សជ្រើសរើសឈុតឆាកពីខ្សែភាពយន្ត ហើយសរសេរអ្វីដែលពួកគេនឹងធ្វើក្នុងស្ថានភាពដូចគ្នានោះ។
- សិស្សសរសេរពីការសម្ភាសន៍ប្រតិដ្ឋមួយ ជាមួយតួអង្គ តួសម្តែង ឬអ្នកដឹកនាំរឿង។
- សិស្សសរសេររបាយការណ៍ឱ្យសាលាពីតួសម្តែងណាមួយ។
- សិស្សសរសេរអត្ថបទកាសែតបែបស្រមើស្រមៃដោយរៀបរាប់លម្អិតពីព្រឹត្តិការណ៍ដែលបានបង្ហាញ ក្នុងរឿង។
- សិស្សសរសេរកំណាត់ហេតុស្តីពីលក្ខណៈរួមរបស់តួសម្តែងណាម្នាក់។
- សិស្សសរសេរសំបុត្រទៅតួសម្តែងណាម្នាក់ដើម្បីផ្តល់ដំបូន្មាន ឬប្រាប់ពីអ្វីដែលពួកគេគួរធ្វើ។
- សិស្សសរសេរសំបុត្រមួយពីតួសម្តែងណាម្នាក់ ទៅមនុស្សម្នាក់ទៀត មិនមែនជាតួក្នុងរឿង។
- សិស្សបង្កើតប្រវត្តិរូប និងអត្តសញ្ញាណរបស់តួអង្គណាម្នាក់។
- សិស្សសរសេរសេចក្តីបញ្ចប់នៃខ្សែរឿងភាពយន្តឡើងវិញ។

២. ការនិពន្ធបែបការពិត និងការនិពន្ធបែបបកស្រាយវិនិច្ឆ័យ

- សិស្សសរសេរប្រវត្តិរូប អត្ថបទរបស់ផលិតករខ្សែភាពយន្តខ្មែរដ៏ល្បីល្បាញម្នាក់។

- សិស្សសរសេរអត្ថបទការសែតបកស្រាយវិនិច្ឆ័យអំពីខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេបានឃើញ នៅក្នុងក្លឹបភាពយន្តរោងភាពយន្តទូរទស្សន៍។ល។

៣. គម្រោងបែបសិល្បៈ

- សិស្សរចនាផ្ទាំងរូបភាពផ្សាយពាណិជ្ជកម្មអំពីខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេបានមើល។
- សិស្សនិយាយសាច់រឿងឡើងវិញតាមរយៈការគូររូបភាព(ផ្ទាំងរឿង)។
- សិស្សបង្កើតគំនូរជីវចលផ្ទាល់ខ្លួន ដោយប្រើរូបចងខ្សែ Thaumatrope ឬ ស្រមោលអាយ៉ង។ ពួកគេអាចប្រើរឿងព្រេងនិទានខ្មែរឬព្រឹត្តិការណ៍ជីវិតពិតជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃសាច់រឿង។
- សម្រាប់ Thaumatrop សូមចូលគេហទំព័រ https://www.youtube.com/watch?v=vypEOfWjzv8

៤. ល្ខោន

- សិស្សរើសតួអង្គណាមួយចេញពីសៀវភៅ ដើម្បីសម្ដែង (ដោយមិននិយាយ)។
- សិស្សដទៃទៀតត្រូវទាយថាតើតួអង្គនេះជាអ្វី ហើយពន្យល់ពីហេតុផលរបស់ពួកគេផង។
- សិស្សធ្វើសកម្មភាពជម្មតា សកម្មភាពជាកលាក់ណាមួយរបស់តួអង្គម្នាក់។
- សិស្សសម្ដែងឈុតឆាកណាមួយពីខ្សែភាពយន្ត ជីវិតពិត (អាចប្រើឈើ ស្រោមតុក្កតា) ។

៥. ការផលិតខ្សែភាពយន្ត

- សិស្សបង្កើតខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេបានមើលដោយខ្លួនឯង ដោយប្រើទូរសព្ទដៃ កុំព្យូទ័របន្ទះស្តើង។
- សិស្សនិពន្ធ ដឹកនាំ និងសម្ដែងដោយផ្ទាល់ ដើម្បីផលិតខ្សែភាពយន្តដើម ដោយប្រើទូរសព្ទដៃ កុំព្យូទ័របន្ទះស្តើង។ សិស្សតែងបទភ្លេង ចម្រៀងសម្រាប់ខ្សែភាពយន្ត។

ខ្សែភាពយន្តអាចជំរុញទឹកចិត្តសិស្សឱ្យធ្វើគម្រោងតែងនិពន្ធបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ។ សំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ គឺជាពាក្យមួយដែលប្រើដើម្បីញែករវាងនិពន្ធបែបស្រមើស្រមៃ និងនិពន្ធបែបបច្ចេកទេស។ សំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋរួមមាន រឿងប្រតិដ្ឋ រឿងល្ខោន កំណាព្យ សំណេរប្រវត្តិផ្ទាល់ខ្លួន សំណេរពិត។ល។ ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចសរសេរអត្ថបទទិនានុប្បវត្តិពីទស្សនៈរបស់តួអង្គមួយ ឬសិស្សអាចសរសេរឡើងវិញអំពីការបញ្ចប់នៃខ្សែភាពយន្តមួយ។ សកម្មភាពចុងក្រោយនេះអាចយកទៅធ្វើការប្រកួតប្រជែង (ដែលបានបោះឆ្នោតដោយសមាជិកក្នុងក្លឹប) ដើម្បីទទួលរង្វាន់។

សកម្មភាពបញ្ចេញមតិប្រតិកម្មក្រោយមើលភាពយន្ត ក៏ផ្ដល់ឱកាសដល់សិស្សក្នុងការអនុវត្តបណិនសរសេរបែបការពិត (Factual Writing) និងការសរសេរបកស្រាយបែបវិនិច្ឆ័យ (Review Writing) ផងដែរ។ ការសរសេរប្រភេទនេះ ខុសពីសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋដែលជាទូទៅផ្ដែកលើការពិត។ សំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ និងស្រមើស្រមៃនៅតែមានសារៈសំខាន់។ សំណេរបែបការពិតអាចមានលក្ខណៈជាការឆ្លើយសំណួរយល់ដឹងអំពីសាច់រឿង ឬក៏ប្លង់សាច់រឿង។ ចំពោះសំណេរបែបបកស្រាយវិនិច្ឆ័យបង្កឱ្យសិស្សមានឱកាសអភិវឌ្ឍរបៀបសរសេរផ្ទាល់ខ្លួន។ ពួកគេអាចសរសេរបកស្រាយវិនិច្ឆ័យលើខ្សែភាពយន្តមួយដែលពួកគេបានមើល។

សិស្សអាចស្វែងរកគ្រឹះស្ថានបោះពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋាន ថាតើមានចំណាប់អារម្មណ៍បោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទដែលពួកគេបានសរសេរ។ ជម្រើសផ្សេងទៀត សិស្សអាចបង្កើតក្លឹបប្រតិបត្តិដើម្បីបោះពុម្ពស្នាដៃរបស់ខ្លួន។

នៅក្នុងសាច់រឿងខាងលើ មានឧទាហរណ៍មួយចំនួនអំពី គម្រោងបែបសិល្បៈ ល្ខោន និងការផលិតភាពយន្ត។ សូមបញ្ជាក់ម្តងទៀត គំរូនេះមិនបានគ្របដណ្តប់ទូលំទូលាយលើសកម្មភាពទាំងអស់នោះទេ ពោលគឺគ្រូបង្រៀន និងសិស្សអាចបន្ថែមគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេបាន។

៤.២.៥. ការបញ្ចាំងមើលភាពយន្តរួមគ្នា និងការផ្តល់រង្វាន់

បើសិនសិស្សបានផលិតគំនូជីវចល ឬខ្សែភាពយន្តបានជោគជ័យ សាលារៀនគួររៀបចំព្រឹត្តិការណ៍បញ្ចាំងខ្សែភាពយន្តដែលមានការចូលរួមទស្សនាពីមាតាបិតា សិស្សានុសិស្ស និងសមាជិកមកពីសហគមន៍។ ព្រឹត្តិការណ៍ នេះអាចជាការប្រកួតប្រជែងជ្រើសរើសខ្សែភាពយន្តល្អបំផុតដែលបង្កើតដោយសិស្ស តាមរយៈគណៈកម្មការវាយតម្លៃ។ ចំណុចផ្សេងៗដែលត្រូវវិនិច្ឆ័យជ្រើសរើសក្នុងការផ្តល់រង្វាន់ដូចជា តារាសម្តែងឆ្នើម បទភ្លេងល្អបំផុត។

៤.២.៦. ទស្សនកិច្ចសិក្សា

សិស្សអាចមើលភាពយន្តនៅរោងភាពយន្តក្នុងមូលដ្ឋាន និងមានសកម្មភាពមួយចំនួនបានប្រើជាគំរូមូលដ្ឋានដូចជា ការបកស្រាយវិនិច្ឆ័យខ្សែភាពយន្ត។

ម៉្យាងវិញទៀត មហោស្រពភាពយន្តអន្តរជាតិកម្ពុជាប្រចាំឆ្នាំ (CIFF) ត្រូវរៀបចំឡើងក្នុងរយៈពេល ៥ ទៅ ៦ ថ្ងៃនៅរាជធានីភ្នំពេញ ដោយសហការជាមួយក្រសួងវប្បធម៌ និងវិចិត្រសិល្បៈ និងអង្គការយូនីសេហ្វ (UNICEF)។ មហោស្រពភាពយន្តនេះមានទាំងខ្សែភាពយន្តអន្តរជាតិ និងភាពយន្តខ្មែរ ភាពយន្តឯកសារ គំនូរជីវចល និងភាពយន្តខ្លីៗផងដែរ។ អ្វីដែលសំខាន់បំផុតនោះគឺ**ការចូលមើលខ្សែភាពយន្តគឺមិនគិតថ្លៃទេ**។ សិស្សក៏អាចមានឱកាសជួបជាមួយផលិតករខ្សែភាពយន្តល្បីៗផងដែរ។

សូមចូលទៅគេហទំព័រនេះសម្រាប់ព័ត៌មានលម្អិត http://www.cambodia-iff.com/index.php/en/

៤.២.៧. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ

ការប្រជុំនេះអាចធ្វើឡើងបែបជាការធ្វើទស្សនកិច្ចទៅកាន់មូលដ្ឋាន ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងនូវបរិយាកាសល្អពីអ្វីដែលបានកើតឡើងនៅក្នុងក្លឹបរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ សិស្សអាចចំណាយពេល ដើម្បីអាននូវអ្វីដែលពួកគេពេញចិត្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ក្នុងរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចចំណាយពេល ដើម្បីរៀបចំការវាយតម្លៃខ្លីៗទៅលើក្លឹប និងកែលម្អសម្រាប់ឆ្នាំក្រោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស

សេចក្តីផ្តើម៖

ការចូលរួមជាមួយក្លឹបភាពយន្ត គឺជាឱកាសមួយដើម្បីឱ្យសិស្សសិក្សាបន្ថែមពីពិភពលោកតាមរយៈភាពយន្តខ្នាតមធ្យមនេះ។ អ្នកនឹងមានឱកាសមើលរឿងជាច្រើន និងឆ្លើយតបទៅនឹងរឿងទាំងនោះតាមវិធីច្នៃប្រតិដ្ឋ។

នេះគឺជារឿងខ្លះដែលអ្នកគួរតែដឹងមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថា តើត្រូវចូលរួមក្លឹបនេះដែរ ឬទេ។

វត្ថុបំណង៖ ផ្សព្វផ្សាយដល់សិស្សពីខ្សែភាពយន្ត ដើម្បីពិភាក្សា អំពីប្រធានបទ មាតិកា និងភាពស្រប ឬ ភាពខុសគ្នាដែលអាចកើតមានរវាងភាពយន្តនិងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស។ ដើម្បីស្វែងយល់បន្ថែមអំពីសិល្បៈនៃការផលិតភាពយន្ត ប្រវត្តិនិងផលប៉ះពាល់របស់វានៅក្នុងសង្គមកម្ពុជា។

សកម្មភាព៖ ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅតាមរោងភាពយន្ត រោងមហោស្រព ពិភាក្សាក្រុម ការប្រជុំ សម្ភាសន៍ជាមួយសមាជិកក្នុងឧស្សាហកម្មផលិតភាពយន្តនៅកម្ពុជាការងារច្នៃប្រតិដ្ឋរួមមានសិល្បៈក្នុងការសរសេរ ការបង្កើតខ្សែភាពយន្ត ការប្រលងភាពយន្ត ការបោះពុម្ពផ្សាយខ្សែភាពយន្ត។ល។

ការវាយតម្លៃ៖ នឹងមិនមានការវាយតម្លៃឬការដាក់ពិន្ទុជាផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានឱ្យចូលរួមធ្វើសកម្មភាពព្រោះគេចង់ និងពុំមានការបង្ខំនោះទេ។

ការចូលរួម៖ សមាជិកនៃក្លឹបនីមួយៗគឺធ្វើឡើងតាមការស្ម័គ្រចិត្ត។

ការប្រជុំ៖ មានការប្រជុំទៀងទាត់ (ប្រហែលជារៀងរាល់២សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាពីសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ សកម្មភាពទាំងនេះនឹងត្រូវរៀបចំឡើងបន្ទាប់ពីម៉ោងសិក្សា ឬនៅថ្ងៃសម្រាក។

កម្រងសំណួរ៖

សូមបញ្ជាក់ពីកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នក ក្នុងការចូលរួមក្លឹបភាពយន្តដោយគូសសញ្ញា ✓ ក្នុងប្រអប់ខាងក្រោមនេះ៖

- ☐ ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការចូលរួមក្លឹបភាពយន្ត។
- ☐ ខ្ញុំប្រហែលជាចាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្លឹបភាពយន្ត ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនប្រាកដថាខ្ញុំមានពេលចូលរួមនោះទេ។
- ☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្លឹបភាពយន្តនេះ ហើយខ្ញុំប្រាកដថាមានពេលចូលរួម។

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកភារកិច្ច

១. ប្រធាន៖

- កោះហៅសមាជិកក្នុងក្លឹបប្រជុំ
- សម្របសម្រួលការកំណត់របៀបវារៈសម្រាប់កិច្ចប្រជុំ
- សម្របសម្រួលកិច្ចប្រជុំ
- ធានាថាកន្លែងប្រជុំអាចរកបានដោយការសម្របសម្រួលជាមួយនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងរវាងក្លឹបនិងគណៈកម្មការសាលា។
- តាមដានការអនុវត្តផែនការរាយការណ៍បញ្ហាទៅគ្រូដឹកនាំនៅពេលពួកគេរៀបចំសកម្មភាព។

២. អនុប្រធាន៖

- បំពេញមុខងាររបស់ប្រធាននៅពេលដែលប្រធានមិននៅ
- ជួយសម្រួលកិច្ចប្រជុំ
- កត់ត្រាកំណត់ហេតុកិច្ចប្រជុំ

៣. ហេរញ្ញិក៖

- ទទួលខុសត្រូវសម្រាប់ការចំណាយផ្សេងៗដែលផ្តល់ដោយគ្រូដឹកនាំសម្រាប់សកម្មភាពជាច្រើនរួមទាំងការទិញសម្ភារ ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា ។ល។
- រក្សាកំណត់ត្រានៃថវិកាទាំងអស់ដែលទទួលបានពីគ្រូដឹកនាំ
- ទិញ ឬបង់ប្រាក់តាមការចង្អុលបង្ហាញរបស់គ្រូដឹកនាំ។

៤. ប្រធានក្រុម៖

- ផ្តល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំក្នុងក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមក្រុមទៅប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំ
- បញ្ជូនសារ ឬព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំទៅកាន់សមាជិកដទៃទៀតនៃក្រុម។

គ្រូដឹកនាំក្លឹប៖

- ផ្តល់ការណែនាំទូទៅដល់ក្លឹបក្នុងការធ្វើកាលវិភាគប្រជុំ ការប្រជុំជ្រើសរើសសមាសភាពក្នុងក្លឹប ដូច្នេះសមាជិកក្នុងក្លឹបអាចរៀបចំការងារបានដោយខ្លួនឯង
- ផ្តល់ការគាំទ្រផ្នែកបច្ចេកទេសទាក់ទងនឹងការសរសេរ (របៀបសរសេររឿងខ្លី កំណាព្យ កាសែត។ល។)
- តំណាងឱ្យក្លឹបទៅកាន់គណៈកម្មការសាលាកម្រងក្នុងពេលដំណើរការរៀបចំថវិកា។
- សម្របសម្រួលសកម្មភាព ដូចជាការរៀបចំផែនការ និងដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា។
- សម្របសម្រួលទំនាក់ទំនងរវាងក្លឹប និងរដ្ឋបាលសាលា សម្រាប់គោលបំណងផ្សេងៗ ដូចជាការប្រើប្រាស់បណ្ណាល័យសម្រាប់ប្រជុំជាដើម។

- ត្រួតពិនិត្យការប្រើប្រាស់ធនធានថវិការរបស់ក្លឹប។

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.												
12.												
13.												
14.												

ត្រីមាសទី២៖

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.												
12.												
13.												
14.												
15.												

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន

ការចំណាយ	រូបមន្ត (បរិមាណ x តម្លៃរាយ / ដុំ)	ចំនួនទឹកប្រាក់
1. ផ្ទាំងរូបភាព	១ គីឡូក្រាម x ២ ដុល្លារ / គីឡូក្រាម	២ ដុល្លារ
2. ហ្វីត	២ ប្រអប់ x $ 2.50 / ប្រអប់	៥ ដុល្លារ
3. ក្រដាសពណ៌	២ ដុំ x ៤ ដុល្លារ / ដុំ	២ ដុល្លារ
4. ការធ្វើដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា អាហារថ្ងៃត្រង់: រថយន្តឈ្នួល៖ សំបុត្រកុន៖	 ១៥ នាក់ x ១ ដុល្លារ / នាក់ ២៥ ដុល្លារ / ថ្ងៃ x ១ ថ្ងៃ ១៥ នាក់ x ១ ដុល្លារ / នាក់	 ១៥ ដុល្លារ ៧,៥ ដុល្លារ ១៥ ដុល្លារ សរុប: ៥៥ ដុល្លារ
5. សម្ភារទូទៅ		៤៨ ដុល្លារ
6. DVD	DVD ៧ x 2 ដុល្លារ / DVD	១៤ ដុល្លារ
សរុប		**១២២ .០០ ដុល្លារ**