ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្របខណ្ឌ មត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី

សៀវភៅសណ្ដែនាំសម្រាប់ការបង្កើតមត្តេយ្យសិក្សាសតវត្សរ៍ទី២១នៅប្រទេសកម្ពុជា

ឧបត្ថម្ភដោយមូលនិធិហ្វូនីក

ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០២០

រាជធានីភ្នំពេញ ប្រទេសកម្ពុជា

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ផ្ទះលេខ ៨០ មហាវិថីព្រះមុនីវង្ស សង្កាត់ផ្សារកណ្ដាល រាជធានីភ្នំពេញ
ទូរសព្ទលេខ: ០២៣ ២១៩ ២៨៥ អ៊ីមែល: info@moeys.gov.kh / webmaster@moeys.gov.kh គេហទំព័រ: www.moeys.gov.kh

មាតិកា

អារម្ភកថា ១

សារបាន ២

អក្សរកាត់ ៤

ជំពូកទី១. ស្វែងយល់អំពីការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច ៥

១.១ ក្របខ័ណ្ឌទ្រឹស្តី និងគោលការណ៍ ៥

១.២ គោលការណ៍របស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី.. ៧

១.៣ ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច.. ៧

១.៤ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) និងការអភិវឌ្ឍកុមារតូច ១១

១.៥ ទស្សនៈវិស័យលើការសិក្សាតាមរយៈវិធីសាស្ត្រដោយផ្អែកលើសមត្ថភាព.. ១២

ជំពូកទី២. បរិយាកាសសិក្សានាពេលអនាគត.. ១៤

២.១ ប្លង់លំហ - គំរូសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ១៥

២.២ ទីធ្លាខាងក្នុង ១៥

២.១.១ **រចនាបថខាងក្នុងបន្ទប់រៀន** ២០

២.៣ ទីធ្លាខាងក្រៅ ២៣

២.៣.១ **ការណែនាំលម្អិតសម្រាប់ឧបករណ៍ និងសម្ភារៈសិក្សា** ២៥

៣.១ ការសិក្សាបែបសហការ ៣២

៣.២ សេចក្តីណែនាំពីរបៀនរៀនប្លែកៗគ្នា ៣៥

៣.៣ ការដាក់បញ្ចូល ICT នៅក្នុងថ្នាក់រៀន.. ៣៨

៣.៤ ការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង ៤១

៣.៥ ការរៀនតាមរយៈការលេងល្បែង.. ៤៤

៣.៦ ការអភិវឌ្ឍជំនាញទន់ និងការរៀបចំកិច្ចតែងបង្រៀន.. ៤៧

ជំពូកទី ៤. ការវាយតម្លៃ ៥១

4.3.2 ការប្រើប្រាស់ការសន្ទនាក្នុងដំណើរការវាយតម្លៃ ៦២

4.3.3. តេស្តដំណាក់ជាផ្លូវការ -តេស្តជាបុគ្គល(តេស្តរបស់ក្រសួងអប់រំ) ៦៤

4.4. ឯកសារៈរបៀបរៀបចំព័ត៌មានដែលបង្កើតឡើងដោយការវាយតម្លៃ ៦៦

ជំពូកទី ៥. សាលារៀន អ្នកថែទាំ និងសហគមន៍ ៦៩

៥.១ មាតាបិតា សហគមន៍ និងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច ៦៩

៥.២ ការទំនាក់ទំនងរវាងសាលារៀន និងមាតាបិតា (ឬអាណាព្យាបាល) ៧០

៥.៣ ការចូលរួមចំណែករបស់មាតាបិតា និងសហគមន៍នៅក្នុងសាលា ៧២

ការចូលរួមចំណែករបស់មាតាបិតានៅតាមផ្ទះ ៧៥

ឧបសម្ព័ន្ធ ៧៧

ឯកសារយោង ៩១

អារម្ភកថា

គ្រប់ប្រទេសទាំងអស់ត្រូវការធនធានមនុស្សដែលមានគុណភាពខ្ពស់ សម្រាប់ជួយទ្រទ្រង់ដល់កំណើនសេដ្ឋកិច្ច និងសង្គម។ តាមការស្រាវជ្រាវមួយបានបង្ហាញពីការអប់រំនៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សាដែលមានគុណភាពខ្ពស់ វាជះឥទ្ធិពលយ៉ាងធំធេងទៅលើការអភិវឌ្ឍទូទៅរបស់កុមារតូច តាមរយៈការកសាងមូលដ្ឋានគ្រឹះដ៏រឹងមាំមួយដែលនឹងជួយក្នុងការធ្វើឱ្យកូនសិស្សក្លាយទៅជាពលរដ្ឋដែលមានសមត្ថភាព និងជំនាញច្បាស់លាស់។

សៀវភៅណែនាំមួយក្បាលនេះមានគោលបំណងក្នុងការណែនាំអំពីស្តង់ដារទំនើបៗ សម្រាប់ការអប់រំកុមារតូចនៅកម្ពុជា បានស្នើឡើងនូវគំរូមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS)។ គំរូថ្មីនេះត្រូវបានបំផុសគំនិតឡើងតាមរយៈការពិសោធន៍នៅក្នុងកម្មវិធីមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ដែលត្រូវបានអនុវត្តដោយក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡានៅកម្រិតបឋមសិក្សា និងមធ្យមសិក្សា។

មួយផ្នែកនៃការបង្កើតគំរូសាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) នេះបានមកពីតម្រូវការក្នុងការឆ្លើយតបទៅនឹងបញ្ហាប្រឈមដែល *សិស្សកម្រិតបឋមសិក្សាស្ទើរតែពីរភាគបីដែលមិនអាចឆ្លើយតប*តាមស្តង់ដារ[1]នៅពេលបញ្ចប់ការសិក្សានៅឆ្នាំដំបូង នៃថ្នាក់ទី១។ តាមរយៈការស្នើសុំគំរូសិក្សាដែលមានគុណភាពខ្ពស់ សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) សង្ឃឹមថានឹងអាចគាំទ្រដល់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដើម្បីបំពេញចន្លោះដែលខ្វះខាតនេះ។

សៀវភៅណែនាំសម្រាប់សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មីនេះ (NGPS) នឹងណែនាំអ្នកសិក្សាទាំងឡាយឱ្យស្វែងយល់កាន់តែច្បាស់អំពីការរៀនបែបស្ថាបនា និងកម្មវិធីសិក្សារបស់វា ដោយទទួលយកការបំផុសគំនិតពីវិធីសាស្ត្រអប់រំដែលមានស្រាប់ល្អបំផុតមួយចំនួនដូចជា ម៉ុងតេសសូរី (Montessori) និងរីជីអូ-អេមីលៀ (Reggio-Emilia) រួមផ្សំជាមួយការអនុវត្តល្អបំផុតនៅអាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិកក្នុងការអប់រំកុមារតូច និងការដាក់បញ្ចូលឱ្យត្រូវទៅនឹងបរិបទវប្បធម៌ និងសង្គមកម្ពុជា។ សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ក៏នឹងគូសបញ្ជាក់ពីសារៈសំខាន់នៃបរិយាកាសសិក្សារូបវន្ត ដោយស្នើលើកឡើងនូវលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យមួយដែលអ្នកសិក្សា និងស្ថាបត្យករនឹងត្រូវពិចារណារួមគ្នា ខណៈពេលដែលរៀបចំកន្លែងសិក្សាដែលអាចឆ្លើយតបបានកាន់តែប្រសើរឡើងចំពោះតម្រូវការនៃការសិក្សារបស់កុមារ។

[1] "វិធីសាស្ត្រសរុបការអាននៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា", TRAC III, EGRA លទ្ធផលវាយតម្លៃឆ្នាំសិក្សា ២០១៨/១៩។

សារបាន

ឯកសារគោលរបស់សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ទាំងប្រាំជំពូកនេះរួមនឹងឧបសម្ព័ន្ធដែលបានភ្ជាប់មកជាមួយ គឺមានគោលបំណងផ្តល់ឱ្យអ្នកសិក្សា និងអ្នកបង្កើតគោលនយោបាយ នូវគោលគំនិតជាមូលដ្ឋាន សម្រាប់ការបង្កើតគំរូមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មីនៅកម្ពុជា។

ជំពូកទី១ (ការស្វែងយល់អំពីការអភិវឌ្ឍកុមារតូច) ពន្យល់អំពីគោលការណ៍ ទ្រឹស្តីដែលរៀបរាប់អំពីវិធីសាស្ត្របង្រៀនដែលបានដាក់ស្នើឡើង។ លើសពីនេះទៀត វាក៏ពន្យល់អំពីការបង្កើតប្រព័ន្ធអេក្កូរួមមួយដែលជួយសម្រួលដល់ការផ្តល់សេវាក្នុងការអប់រំប្រកបដោយគុណភាពខ្ពស់។ ជំពូកនេះក៏ណែនាំផងដែរនូវរបកគហើញសំខាន់ៗ នៅក្នុងវិទ្យាសាស្ត្រនៃប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទដែលជាកកត្តាទ្រទ្រង់សារៈសំខាន់នៃការធ្វើអន្តរាគមន៍របស់ រដ្ឋាភិបាលក្នុងការវិនិយោគលើការអប់រំកុមារតូច ដែលជាដំណាក់កាលដ៏សំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍខួរក្បាលមនុស្ស និងការអភិវឌ្ឍជំនាញ។

ជំពូកទី២ *(បរិយាកាសសិក្សាសម្រាប់ពេលអនាគត)* កំណត់លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យសំខាន់ៗ សម្រាប់សាលាមត្តេយ្យសិក្សាគំរូ រួមទាំងការរចនាទាំងក្នុង និងក្រៅបន្ទប់រៀន ស្របតាមជំនឿដែលការប្រែប្រួលនៃការរចនាបរិយាកាសរូបវន្តនេះអាចជះឥទ្ធិពលយ៉ាងធំធេងដល់ការរីកចម្រើននៃការសិក្សារបស់សិស្សតាំងពីកុមារភាព។

នៅក្នុង**ជំពូកទី៣** (យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សា) សៀវភៅណែនាំនេះផ្តោតជាពិសេសទៅលើយុទ្ធសាស្ត្រអប់រំចំនួនប្រាំដែល សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ធានាថាអាចគាំទ្រដល់ការរៀនសូត្ររបស់កុមារតូចឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង។ យុទ្ធសាស្ត្រទាំងនេះរួមមាន ការសិក្សាបែបសហការ (CL) ការណែនាំអំពីការសិក្សាតាមរបៀបរៀនផ្សេងគ្នា ការសិក្សាពឹងផ្អែកលើគម្រោង ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាក្នុងការបង្រៀន (ICT) និងការសិក្សាតាម រយៈការលេងល្បែង។ គោលការណ៍សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ស្នើលើកឡើងនូវវិធីសាស្ត្រចម្រុះដែលគ្រូនឹងរៀនប្រើអាស្រ័យតាមតម្រូវការបង្រៀន និងការរៀនខុសៗគ្នា ដែលពួកគាត់ជួបប្រទះក្នុងអំឡុងពេលបង្រៀនរបស់ពួកគាត់។

ដំណើរការការវាយតម្លៃគឺស្ថិតនៅផ្នែកកណ្តាលនៃ **ជំពូកទី៤** *(ការវាយតម្លៃ)* ដោយមានការយកចិត្តទុកដាក់ដាក់លាក់ចំពោះការវាយតម្លៃជាទម្រង់ ការសង្កេតជាបន្តបន្ទាប់ និងការរៀបចំឯកសារ។ នៅក្នុងជំពូកនេះ សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ធ្វើការណែនាំអំពីគោលគំនិតនៃការវាយតម្លៃផ្អែកលើសមត្ថភាព ដែលភ្ជាប់ជាមួយនឹងការអភិវឌ្ឍជំនាញទន់របស់សិស្ស។

ជំពូកទី**៥** គឺជាជំពូកចុងក្រោយនៃសៀវភៅណែនាំនេះ (សាលារៀន អ្នកថែទាំ និងសហគមន៍) ពិពណ៌នាអំពី តួនាទីរបស់គ្រូបង្រៀន មាតាបិតា និងសហគមន៍នៅក្នុងកិច្ចដំណើរការការសិក្សារបស់កុមារតូច។

អក្សរកាត់

ARNEC	បណ្តាញតំបន់អាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិកសម្រាប់កុមារតូច
ASEAN	សមាគមប្រជាជាតិអាស៊ីអាគ្នេយ៍
CBO	អង្គការដែលផ្អែកលើសហគមន៍
CL	កិច្ចសហប្រតិបត្តិការលើការសិក្សា
DCD	នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍន៍កម្មវិធីសិក្សា
DOE	ការិយាល័យអប់រំស្រុក
ECD	ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច
ECED	នាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច
EGRA	ការវាយតម្លៃលើការអានសម្រាប់ថ្នាក់ដំបូង
ESP	ផែនការយុទ្ធសាស្ត្រសម្រាប់វិស័យអប់រំ
ICT	បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងទំនាក់ទំនង
IDELA	ការអភិវឌ្ឍអន្តរជាតិ និងការវាយតម្លៃការសិក្សាថ្នាក់ដំបូង
KAPE	អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា
MoEYS	ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
NGO	អង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល
NGPS	សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី
NGS	សាលារៀនជំនាន់ថ្មី
PBL	ការសិក្សាផ្អែកលើគម្រោង
SDG	គោលដៅអភិវឌ្ឍន៍ប្រកបដោយចីរភាព
UNICEF	មូលនិធិកុមារអន្តរជាតិរបស់អង្គការសហប្រជាជាតិ (អង្គការយូនីសេហ្វ)
TRAC	បូកសរុបវិធីសាស្ត្រការអានសម្រាប់កុមារតូច

ជំពូកទី១. ស្វែងយល់អំពីការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច

"គរុកោសល្យមួយ 'ដែលប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត' នៅក្នុងបរិបទជាក់លាក់ណាមួយ ត្រូវការការប្រកួតប្រជែង ឬយ៉ាងហោចណាស់ក៏ត្រូវការការសម្របខ្លួនតាមវិធីសាស្ត្រណាមួយដែលលេចធ្លោ ដើម្បីបង្កើតបានជាបទពិសោធន៍សម្រាប់អ្នកចូលរួម ដែលអនុញ្ញាតផ្តល់ឱ្យ និងគាំទ្រវិធីសាស្ត្រនៅក្នុងបណ្តុំជាក់លាក់មួយនៃបទពិសោធន៍ក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃ"។

១.១ ក្របខ័ណ្ឌទ្រឹស្តី និងគោលការណ៍

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ត្រូវបានរចនាឡើងដើម្បីផ្តល់នូវការរៀនសូត្រប្រកបដោយគុណភាពដល់សិស្សមត្តេយ្យសិក្សា។ វិធីសាស្ត្រអប់រំល្បីៗ ដូចជាក្របខ័ណ្ឌទ្រឹស្តីនៃសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ត្រូវបានបំផុសគំនិតដោយវិធីសាស្ត្រអប់រំល្បីៗ ដូចជា ម៉ុងតេសសូរី (Montessori) ហាយស្កូប (HighScope), និង រីជីអូ-អេមីលៀ (Reggio Emilia[2]) មនុស្សម្នាក់ៗ មានឫសគល់ក្នុងការគិតរបស់អ្នកប្រាជ្ញដូចជា ហ្សង់ ភីអាហ្កេត (Jean Piaget), ឡេវ វីហ្គោតស្គី (Lev Vygotsky), និងចនឌូវេយ(John Dewey)។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយក្របខ័ណ្ឌទ្រឹស្តីនេះក៏បានពិនិត្យមើលការអនុវត្តការអប់រំប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិតថ្មីៗ បំផុត នៅកម្រិតមត្តេយ្យសិក្សា ពីបណ្តាប្រទេសអាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិកផងដែរ។

ក្របខ័ណ្ឌទាំងអស់ដែលបានរៀបរាប់ខាងលើបង្ហាញពីធាតុទូទៅសំខាន់ៗចំនួន ៤ ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃវិធីសាស្ត្រគរុកោសល្យរបស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS)៖

១. បរិយាកាសសិក្សាដែលផ្តោតសំខាន់ទៅលើសិស្ស
២. ទស្សនវិជ្ជាបែបស្ថាបនា
៣. បទពិសោធន៍ ការសិក្សាដែលផ្អែកលើគម្រោង
៤. ការសិក្សាតាមរយៈការលេងល្បែង

បរិយាកាសសិក្សាដែលផ្តោតសំខាន់ទៅលើសិស្ស (ធាតុទី១)។ នៅក្នុងសាលារៀនបែបប្រពៃណី សិស្សមានតួនាទីអកម្មនៅក្នុងដំណើរការសិក្សា ដែលជារឿយៗ ត្រូវបានរៀបចំឡើងជុំវិញការអនុវត្តការរៀន និងការបង្រៀនតាមបែបទម្លាប់ ខណៈដែលសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ទទួលយកគំនិតមួយដែលគិតថាកុមារតូចគឺជាអ្នកសិក្សាដែលចង់ដឹង ចង់ឃើញ សកម្ម និងមានសមត្ថភាព។ គ្រូនឹងមានតួនាទីក្នុងការសង្កេតមើល និងណែនាំសិស្សក្នុងការរៀនសូត្ររបស់ពួកគាត់ តាមរយៈការផ្តល់

[2] សូមមើលឧបសម្ព័ន្ធ ១.១ ទ្រឹស្តី សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS

នូវបទពិសោធន៍សិក្សាជាច្រើនផ្សេងៗ ទៀត ដែលកុមារតូចនឹងចូលរួមចំណែកយ៉ាងសកម្មក្នុងដំណើរការសិក្សា។

បង្កើតការយល់ដឹងតាមរយៈបទពិសោធន៍ក្នុងពិភពពិត (ធាតុ២ និង ៣)។ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ត្រូវបានបំផុសគំនិតដោយគំនិតរបស់ ហ្សង់ ភីអាហ្ចេត (Jean Piaget) ដែលយល់ថា អន្តរកម្ម និងការស៊ើបអង្កេតរបស់កុមារតូច ដែលស្ថិតនៅខាងក្នុងរាងកាយរបស់ពួកគាត់ អនុញ្ញាតឱ្យពួកគាត់បង្កើតបាននូវការស្វែងយល់អំពីពិភពលោក និងបង្កើតឱ្យមានការយល់ដឹងមួយប្រកបដោយអត្ថន័យ។ ចំពោះជំនឿនេះ ឡេវ វីហ្គោតស្គី (Lev Vygotsky) បានបន្ថែមថា ការរៀនសូត្រគឺជាដំណើរការសង្គមមួយ (ដូចជាការរៀនបែបសហការ) អញ្ចឹងដែរ ដែលការសហការគ្នាជាមួយមិត្តភ័ក្តិដែលមានចំណេះដឹង និងជាមួយមនុស្សពេញវ័យផ្សេងទៀតអនុញ្ញាតឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍ ហើយការរៀនតាមរបៀបនេះប្រហែលជាមិនអាចទៅរួចឡើយ ប្រសិនបើទុកសិស្សឱ្យរៀនដោយឯករាជ្យ។ នៅផ្នែកនេះដែរ វាត្រូវបានគូសបញ្ជាក់ពីរបៀបដែលអន្តរកម្មសង្គមរវាងសិស្ស និងមិត្តភ័ក្តិ គ្រូបង្រៀន និងមាតាបិតារបស់ពួកគេ ដើរតួយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការអប់រំរបស់កុមារតូច។ ការស្រាវជ្រាវខាងប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទក៏ពង្រឹងគោលគំនិតនេះផងដែរ ដោយកំណត់អត្តសញ្ញាណទំនាក់ទំនង "បម្រើ និងត្រឡប់មកវិញ" រវាងកុមារ និងមាតាបិតា ឬអាណាព្យាបាលរបស់ពួកគាត់ដែលជាធាតុផ្សំដ៏សំខាន់នៅក្នុងដំណើរការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច[3]។ ជាចុងក្រោយ ឌូវេយ (Dewey) បានស្នើឱ្យនិស្សិតជាអ្នកស្រាវជ្រាវដែលរៀនតាមរយៈបទពិសោធន៍ពិភពលោកពិត ដែលតម្រូវឱ្យពួកគេចូលរួមក្នុងដំណើរការសិក្សា ដោយការសាកសួរ ការស៊ើបអង្កេត និងការឆ្លុះបញ្ចាំង។ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ក៏ដូចជាវិធីសាស្ត្រទ្រឹស្តីដែលបានរៀបរាប់ខាងលើផងដែរភាគច្រើនមានទស្សនៈដូចទស្សនៈរបស់អ្នកស្រាវជ្រាវទាំងបីនេះ។

ធាតុទីបួនគឺជាការរៀនតាមរយៈការលេងល្បែង (ធាតុទី៤)។ អ្នកស្រាវជ្រាវបានសង្កត់ធ្ងន់ថា ការលេងគឺជាយុទ្ធសាស្ត្រដ៏សំខាន់មួយនៅក្នុងបទពិសោធន៍សិក្សាមុនបឋមសិក្សា។ការលេងអាចជាមធ្យោបាយដ៏សំខាន់បំផុតមួយ ដែលធ្វើឱ្យកុមារតូចទទួលបាននូវចំណេះដឹង និងជំនាញសំខាន់ៗ[4]។ សម្រាប់ហេតុផលនេះផងដែរ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងផ្តល់ឱកាស និងបរិយាកាសសិក្សាមួយដែលលើកកម្ពស់បទពិសោធន៍សិក្សាផ្អែកលើការលេង និងល្បែងលេងផ្សេងៗ សម្រាប់កុមារតូច។ ទន្ទឹមនឹងនោះការពិនិត្យបែបស៊ីជម្រៅមួយអំពីវិធីសាស្ត្រដែលមានភាពច្នៃប្រឌិតមួយចំនួនក្នុងការអភិវឌ្ឍកុមារតូចហៅកាត់ថា (ECD) នៅក្នុងតំបន់អាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិក ជាពិសេសពីក្នុងចំណោមរដ្ឋសមាជិក ដែលហៅកាត់ថា ARNEC[5]បានជូនដំណឹងបន្ថែមទៀតផងដែរអំពីវិធីសាស្ត្រគរុកោសល្យរបស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS)។ ការពិនិត្យនេះបានធ្វើឱ្យអ្នកសរសេរកម្មវិធី អាចនាំយកទ្រឹស្តីនៃគរុកោសល្យអប់រំ ដ៏ល្បីល្បាញជាមួយនឹងការអនុវត្តជាក់ស្តែងនៅក្នុងតំបន់អាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិកបញ្ចូលទៅក្នុងគោលការណ៍អនុវត្តសម្រាប់បច្ចុប្បន្ន។ ជាលទ្ធផល សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS)

3.មជ្ឈមណ្ឌលអភិវឌ្ឍន៍កុមារ សាកលវិទ្យាល័យហាវ៉ាដ (២០០៧) "វិទ្យាសាស្ត្រនៃការអភិវឌ្ឍកុមារតូច"

៤.មូលនិធិ Lego/UNICEF (2018) ។ "ការរៀនតាមរយៈការលេង ការពង្រឹងការសិក្សាតាមរយៈការលេងក្នុងកម្មវិធីអប់រំកុមារតូច

៥.បណ្តាញអាស៊ីប៉ាស៊ីហ្វិកសម្រាប់ការអប់រំកុមារតូច។ កម្ពុជាគឺជាប្រទេសសមាជិកសកម្មនៃបណ្តាញ

ក៏នឹងប្តេជ្ញាចំពោះ៖

- ភាពខុសគ្នានៃការណែនាំអំពីការសិក្សា។
- កែសម្រួលកម្មវិធីសិក្សាផ្លូវការដើម្បីជាក់បញ្ចូលក្នុងការសិក្សានៅថ្នាក់មូលដ្ឋាន។
- លើកឡើងការលេងល្បែងដោយសេរី សកម្មភាពទាំងឡាយដែលផ្តួចផ្តើមឡើងដោយកុមារតូច និងការប្រើប្រាស់សំណួរបើកក្នុងការចូលរួមរបស់កុមារតូច។
- ជំរុញការអភិវឌ្ឍវិជ្ជាជីវៈរបស់គ្រូបង្រៀន។
- ផ្សាភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមាតាបិតា និងសហគមន៍ក្នុងដំណើរការការសិក្សារបស់កុមារតូច។

១.២ គោលការណ៍របស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី

មធ្យោបាយសម្រាប់ក្របខ័ណ្ឌទ្រឹស្តី និងការអនុវត្តដែលល្អបំផុតខាងលើនឹងបំផុសគំនិតអំពីគោលការណ៍អប់រំរបស់មត្តេយ្យសិក្សា (NGPS) ដូចខាងក្រោម៖

- យើងជឿជាក់ថាកុមារតូចម្នាក់ៗ មានលក្ខណៈពិសេសនិងមានរបៀបរៀនខុសៗគ្នា
- យើងជឿថាកុមារតូចគឺជាអ្នកសិក្សាវ័យក្មេងសកម្ម និងមានសមត្ថភាព
- យើងជឿជាក់ថាការមានគ្រូដែលមានសមត្ថភាពនិងការគ្រប់គ្រងមួយដែលពោរពេញទៅដោយការលើកទឹកចិត្ត គឺជាធាតុសំខាន់បំផុតសម្រាប់គរុកោសល្យប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត
- យើងជឿថាបរិយាកាសសិក្សាមានឥទ្ធិពលយ៉ាងខ្លាំងទៅលើលទ្ធផលសិក្សារបស់កុមារតូច
- យើងមើលឃើញថា ICT ជាឧបករណ៍ដ៏មានឥទ្ធិពលមួយ ក្នុងការបង្កើនបទពិសោធន៍សិក្សារបស់កុមារតូច
- យើងជឿជាក់លើតួនាទីសំខាន់របស់មាតាបិតា និងសហគមន៍ ដែលធ្វើឱ្យយើងអាចឈានទៅរកសក្តានុពលខ្ពស់បំផុតរបស់សិស្ស។

១.៣ ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) មានបំណងធ្វើឱ្យការអភិវឌ្ឍកុមារតូច ទៅជាដំណើរការរួមមួយដែលពាក់ព័ន្ធនឹងផ្នែកផ្សេងៗ ទៀតនៃការអភិវឌ្ឍ ដែលសុទ្ធតែមានទំនាក់ទំនងគ្នាទៅវិញទៅមក និងលើកកម្ពស់ដល់ការរៀនសូត្រទាំងមូល។ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូចត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់យ៉ាងជិតស្និទ្ធជាមួយនឹងការអភិវឌ្ឍនៃខួរក្បាល (ទំនាក់ទំនងហ្សែន និងបទពិសោធន៍) និងអាយុ។ តាមពិតទៅកាលដែលកុមារតូច ធំធាត់ឡើង ជំនាញរបស់ពួកគេក៏កាន់តែស្មុគស្មាញ។នៅសាលារៀន និងនៅផ្ទះកុមារតូចទទួលបានចំណេះដឹង ជំនាញ និងសមត្ថភាពបន្តិចម្តងៗ នៅក្នុងផ្នែកផ្សេងៗ នៃការរៀន និងពិសោធន៍ ដើម្បីប្រើប្រាស់ចំណេះដឹងបែបនេះក្នុងជីវិតរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ ដូច្នេះហើយ តួនាទីចម្បងរបស់គ្រូគឺគួរតែផ្តល់បទពិសោធន៍សិក្សាលើគ្រប់វិស័យដែលកំណត់ពីការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច។

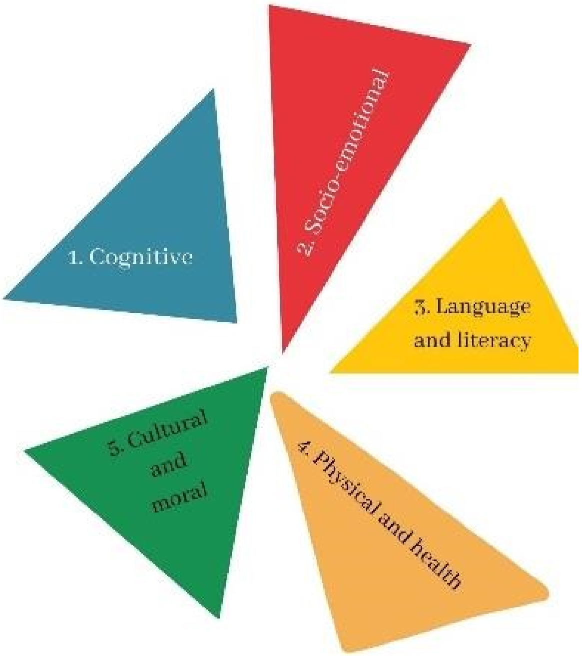
វិទ្យាសាស្ត្រនៃការអភិវឌ្ឍកុមារតូច

ការសិក្សាផ្នែកប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទបានបង្ហាញពីរបៀបដែលប្រព័ន្ធខួរក្បាលត្រូវបានបង្កើតឡើង ជាពិសេសក្នុងអំឡុងពេលឆ្នាំដំបូងនៃជីវិត។ បទពិសោធន៍ដំបូងនេះមានផលប៉ះពាល់ដល់គុណភាពនៃប្រព័ន្ធបែបនេះ ដែលជាហេតុបង្កឱ្យមានមូលដ្ឋានគ្រឹះរឹងមាំ ឬទន់ខ្សោយសម្រាប់ការរៀនសូត្រទាំងអស់ដែលនឹងកើតឡើងជាបន្តបន្ទាប់។ ការស្រាវជ្រាវខាងប្រព័ន្ធសរសៃប្រសាទនេះក៏បានបង្ហាញថា វិធីសាស្ត្រប្រកបដោយតុល្យភាពចំពោះការអភិវឌ្ឍផ្លូវចិត្ត សង្គម ការយល់ដឹង ព្រមទាំងភាសា នឹងរៀបចំឱ្យកុមារតូចទាំងអស់ទទួលបានជោគជ័យក្នុងសាលារៀន និងនៅពេលក្រោយបន្តទៀតនៅក្នុងពិភពការងារ ក៏ដូចជានៅក្នុងសហគមន៍ផងដែរ។ តាមការពិត សុខុមាលភាពផ្លូវអារម្មណ៍ និងសមត្ថភាពសង្គមអាចជួយដល់ការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពចំណេះដែលនឹងកំពុងលេចចេញមក។ ហេតុដូច្នេះ តួនាទីចម្បងរបស់គ្រូបង្រៀន គឺគួរតែផ្តល់បទពិសោធន៍សិក្សាលើគ្រប់វិស័យដែលជួយដល់ការអភិវឌ្ឍកុមារតូច ដោយផ្តោតលើអក្ខរកម្មដំបូង និងការគណនាលេខផងដែរ បូករួមទាំងលើជំនាញ និងអាកប្បកិរិយាសំខាន់ៗ ផ្សេងទៀត ដូចជា ទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯង ឬសមត្ថភាពក្នុងការធ្វើការជាក្រុម ឬការដោះស្រាយវិវាទ **ព្រោះក្នុងដំណាក់កាលមួយនៃជីវិតមួយនេះ ហើយដែលធ្វើឱ្យកុមារតូចអាចបង្កើតមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃជំនាញ និងអាកប្បកិរិយាសំខាន់ៗ ទាំងនោះ ដែលវាមានសារៈសំខាន់ក្នុងជីវិតមនុស្សពេញវ័យ។**

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ចាប់យកជាតុ អភិវឌ្ឍនចំនួន ៥ ដែលកំណត់ដោយក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា រួមមានៈ

១ ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង
២ ការអភិវឌ្ឍសង្គម អារម្មណ៍
៣ ការអភិវឌ្ឍភាសាវិទ្យា និងអក្ខរកម្ម
៤ ការអភិវឌ្ឍរាងកាយ និងសុខភាព
៥ ការអភិវឌ្ឍវប្បធម៌ និងសីលធម៌

តារាងខាងក្រោមផ្តល់នូវការពិពណ៌នាសង្ខេបអំពីតំបន់អភិវឌ្ឍន៍នីមួយៗ និងសកម្មភាពមួយចំនួនដែលគ្រូអាចធ្វើដើម្បីគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍន៍បែបនេះ។



រូបភាពទី15 តំបន់អភិវឌ្ឍន៍កុមារតូចកំណត់ដោយក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

វិស័យសិក្សា	និយមន័យ	អ្វីខ្លះដែលគ្រូអាចធ្វើបាន (ឧទាហរណ៍)
ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង	ការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង សំដៅលើដំណើរការនៃការលូតលាស់ និងការផ្លាស់ប្តូរសមត្ថភាពបញ្ញា និងផ្លូវចិត្ត ដូចជាការគិត ការវែកញែក ឬការយល់ដឹងផ្សេងៗ។	• បង្រៀនពីទំនាក់ទំនង ហេតុ-ផល • រៀន និងអនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្រដោះស្រាយបញ្ហាបែបសាមញ្ញៗ • ជំរុញឱ្យមានការច្នៃប្រឌិត • លើកទឹកចិត្តឱ្យលេងបែបជានិមិត្តសញ្ញា/ធ្វើពុតជាលេង • ជំរុញការចងចាំ ការគ្រប់គ្រងការរារាំងភាពបត់បែនផ្លូវចិត្ត និងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង។ • ជំរុញការឆ្លុះបញ្ចាំងជាបន្តបន្ទាប់ (របៀបដែលកុមារតូចមានអារម្មណ៍ និងមកពីមូលហេតុអ្វី ដែលកំណត់គោលដៅរយៈពេលខ្លី ពិចារណាចំណុចជាច្រើនទៀតនៃទិដ្ឋភាព)។

វិស័យសិក្សា	និយមន័យ	អ្វីខ្លះដែលគ្រូអាចធ្វើបាន (ឧទាហរណ៍)
ការអភិវឌ្ឍសង្គម-អារម្មណ៍	ការអភិវឌ្ឍសង្គម-អារម្មណ៍រួមមានបទពិសោធន៍ ការបញ្ចេញមតិ និងការគ្រប់គ្រងអារម្មណ៍របស់កុមារតូច និងសមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតទំនាក់ទំនងវិជ្ជមាន និងបង្កើនទំនាក់ទំនងជាមួយអ្នកដទៃ (Cohen et al. 2005)	• លើកកម្ពស់ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងនិងស្វ័យភាពដោយបង្កើតទម្លាប់និងប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាដែលសកម្ម • លើកកម្ពស់ការយល់ដឹងអំពីអារម្មណ៍ អាកប្បកិរិយាយល់ចិត្តនិងការយល់ដឹងពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ • លើកកម្ពស់អន្តរកម្មរវាងមិត្តភក្តិដោយប្រើសកម្មភាពការងារជាក្រុម និងយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាតាមរយៈការសហការ • ណែនាំការអនុវត្តដំណោះស្រាយជម្លោះសាមញ្ញៗ
ការអភិវឌ្ឍភាសា	ការអភិវឌ្ឍភាសាសំដៅលើដំណើរការសិក្សាដែលកុមារតូចទទួលបានទម្រង់ អត្ថន័យ និងការប្រើប្រាស់ពាក្យ។ គ្រួសារ និងសហគមន៍មានឥទ្ធិពលខ្លាំងលើការអភិវឌ្ឍភាសា។	• ណែនាំកុមារតូចឱ្យបង្កើនវាក្យសព្ទរបស់ពួកគេ និងលើកទឹកចិត្តឱ្យពួកគេប្រើពាក្យថ្មីក្នុងបរិបទ និងស្ថានភាពផ្សេងៗគ្នា • អានរឿងឱ្យឮៗ (ជាផ្នែកនៃទម្លាប់ក្នុងថ្នាក់រៀន) លើកកម្ពស់ជំនាញស្តាប់ • លើកកម្ពស់ការយល់ដឹងអំពីការបោះពុម្ព និងការកំណត់អត្តសញ្ញាណសំឡេង
ការអភិវឌ្ឍរាងកាយនិងសុខភាព	វិស័យនេះសំដៅលើវឌ្ឍនភាពក្នុងការអភិវឌ្ឍការលូតលាស់ និងសមត្ថភាពរបស់កុមារតូចក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយ ស្របតាមអាយុរបស់កុមារតូច។ តាមនិយមន័យរបស់ប្រទេសកម្ពុជាចំពោះក្រុមអភិវឌ្ឍសុខភាពរបស់កុមារតូចជាមួយនឹងការអភិវឌ្ឍជំនាញសមត្ថភាពរបស់កុមារតូចក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយរបស់ពួកគេ យើងអាចមើលឃើញបានពីភាព	• ផ្សព្វផ្សាយសកម្មភាពទាំងខាងក្រៅនិងក្នុងផ្ទះដែលរួមមានការដើរលំនឹង ការបោះជំហាន និងចាប់វត្ថុ ការរត់ ឬលោត ខណៈដែលជំនាញសមត្ថភាពរបស់កុមារតូចក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយ រួមមាន ការគូររូប ធ្វើការដោយប្រើម្រាមដៃ រៀបចំវត្ថុតូចៗ កាន់ខ្មៅដៃ និងបិទ។ ការលេងជាមួយឧបករណ៍ផ្សេងៗ គឺជាឧទាហរណ៍នៃ

វិស័យសិក្សា	និយមន័យ	អ្វីខ្លះដែលគ្រូអាចធ្វើបាន (ឧទាហរណ៍)
	ជាប់ទាក់ទងគ្នារវាងសុខភាព និងអាហារូបត្ថម្ភ និងការអភិវឌ្ឍរាងកាយរបស់កុមារតូច។	សមត្ថភាពរបស់កុមារតូចក្នុងការប្រើប្រាស់ផ្នែកណាមួយនៃរាងកាយរបស់ពួកគេ។
ការអភិវឌ្ឍវប្បធម៌ និងសីលធម៌[6]	វិស័យនេះរួមបញ្ចូលទាំងចំណេះដឹងអំពីវប្បធម៌ខ្មែរ តម្លៃស្នូល និងទំនៀមទំលាប់ ក៏ដូចជាការលើកកម្ពស់ការចែករំលែកការយល់ដឹងរួមអំពីសីលធម៌ យុត្តិធម៌ និងសមធម៌។	• ដើរតួជាមនុស្សគំរូ • ឱ្យតម្លៃប្រពៃណី និងវប្បធម៌ • លើកកម្ពស់ការឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីអាកប្បកិរិយារបស់កុមារតូច និងអ្វីដែលត្រូវចាត់ទុកថាត្រូវ និងខុស

វិស័យអភិវឌ្ឍន៍ទាំងនេះត្រូវសម្រេចបានតាមរយៈមុខវិជ្ជាសិក្សាផ្សេងៗ ដូចជា ចិត្តវិទ្យា គណិតវិទ្យា ភាសាខ្មែរ វិទ្យាសាស្ត្រ សិក្សាសង្គម និងភាសាអង់គ្លេស។ យុទ្ធសាស្ត្រនេះនឹងអាចដំណើរការបានពេញលេញក្នុងប្រទេសកម្ពុជានៅពេលដែលកម្មវិធីសិក្សាថ្មីត្រូវបានដាក់ឱ្យប្រើប្រាស់ពេញលេញ[7]។ មាតាបិតា និងសហគមន៍នឹងត្រូវសម្របសម្រួលជាមួយគ្រូ ដើម្បីពង្រឹងការងារនៅសាលា នៅតាមផ្ទះរបស់ពួកគាត់។

១.៤ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) និងការអភិវឌ្ឍកុមារតូច

ការបង្កើតគំរូសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នេះជាផ្នែកមួយដែលបានមកពីតម្រូវការក្នុងការឆ្លើយតបទៅនឹងបញ្ហាប្រឈមដែលសិស្សបឋមសិក្សាស្ទើរតែពីរភាគបីមិនបានអានស្របតាមស្តង់ដារ[8] នៅពេលបញ្ចប់ការសិក្សាឆ្នាំទី១ ។ ដូច្នេះការធ្វើការប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត ដើម្បីអភិវឌ្ឍជំនាញភាសា និងជំនាញត្រៀមក្លាយជាអាទិភាពនៅក្នុងគំរូសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS រួមផ្សំជាមួយនឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះដ៏រឹងមាំក្នុងការអភិវឌ្ឍ ការយល់ដឹង។ ជាពិសេសសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងផ្តោតទៅលើទិដ្ឋភាព ៣ ផ្សេងគ្នានៅក្នុងដំណើរការបង្រៀន និងការរៀន ដែលការស្រាវជ្រាវបានបង្ហាញឱ្យឃើញពីផលប៉ះពាល់ដល់ដំណើរការសិក្សារបស់សិស្ស ពោលគឺ៖

- **បរិស្ថានសិក្សាខាងក្រៅ(ជំពូកទី២)៖** វាត្រូវបានបង្ហាញអោយឃើញថាមានជាតុជាច្រើននៅក្នុងបរិយាកាសខាងក្រៅរបស់សាលាអាចជះឥទ្ធិពលជាវិជ្ជមានដល់ការរៀនសូត្ររបស់កុមារតូច។ដូច្នេះ ការរចនាសាលានឹងត្រូវបានរៀបចំយ៉ាងប្រុងប្រយ័ត្ន ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការសិក្សារបស់កុមារតូច។

[6] នេះជាផ្នែកបន្ថែមនៃការអភិវឌ្ឍកុមារតូច ត្រូវបានកំណត់ជាពិសេសនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា ដែលវប្បធម៌ សីលធម៌ និងប្រពៃណីត្រូវបានចាត់ទុកយ៉ាងខ្ពស់នៅក្នុងសង្គម។

[7] ក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សានៃការអប់រំទូទៅ និងបច្ចេកទេសឆ្នាំ 2015។ ភាសាអង់គ្លេសគឺជាផ្នែកមួយនៃកំណែទម្រង់កម្មវិធីសិក្សាថ្មី។ បច្ចុប្បន្ននេះ សាលារៀនភាគច្រើននៅតែប្រើប្រាស់កម្មវិធីសិក្សាចាស់ដដែល ដោយសារតែខ្វះធនធានមនុស្ស។

[8] "វិធីសាស្ត្រសរុបការអានរបស់កុមារតូច",TRAC III, EGRA លទ្ធផលដែលទទួលបានពីការវាយតម្លៃ 2018/19

- **យុទ្ធសាស្រ្តក្នុងការសិក្សា (ជំពូកទី៣)៖** គ្រូត្រូវប្រើភាសាល្អបំផុតសម្រាប់កុមារម្នាក់ៗហើយស្នើវិធីសាស្រ្តបង្រៀនផ្សេងៗគ្នាទៅតាមនោះ។បទពិសោធន៍ពិពិតកម្មពិភពលោកនឹងក្លាយជាគន្លឹះក្នុងការសិក្សា។
- **ការចូលរួមពីមាតាបិតា និងសហគមន៍ (ជំពូកទី៥)៖** ដោយពិចារណាថាការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូចត្រូវបានជះឥទ្ធិពលយ៉ាងខ្លាំងទៅលើបរិយាកាសសង្គមនិងវប្បធម៌ដែលពួកគេរស់នៅ ធាតុចូលនៃកម្មវិធីអប់រំនេះក៏នឹងមានសារៈសំខាន់ផងដែរ។

ធាតុចូលនីមួយៗ នឹងត្រូវបានបង្ហាញយ៉ាងលម្អិតនៅក្នុងជំពូកខាងក្រោម៖ ជំពូកទី២ ទី៣ និងទី៥។

១.៥ ទស្សនៈវិស័យលើការសិក្សាតាមរយៈវិធីសាស្រ្តដោយផ្អែកលើសមត្ថភាព

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ផ្ដល់ឯកសារល្អៗ ទៅលើអ្វីដែលកុមាររំពឹងថានឹងសម្រេចបានទាក់ទងនឹងចំណេះដឹង ជំនាញ និងអាកប្បកិរិយា នៅពេលបញ្ចប់កម្រិតបឋមសិក្សា។ លទ្ធផលសិក្សាជាក់លាក់ក៏ត្រូវបានដាក់បញ្ចូលដោយមុខវិជ្ជាសិក្សា រួមជាមួយនឹងសមត្ថភាពចំនួន ៨ ដែលកុមារតូចគ្រប់រូបត្រូវបានគេរំពឹងថានឹងមាននៅពេលបញ្ចប់ការសិក្សារបស់ពួកគេ។ ចាប់ផ្ដើមពីការរំពឹងទុកនៃការសិក្សាទាំងនេះ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងរៀបចំឧបករណ៍មួយដើម្បីតាមដានការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពសំខាន់ៗ ដែលមានអត្ថប្រយោជន៍ជាពិសេសពីការរចនាគំរូ ហើយនៅខណៈពេលនេះមិនត្រូវបានគេត្រួតពិនិត្យជាលក្ខណៈប្រព័ន្ធទេ។ ការធ្វើដូច្នេះសម្រាប់សមត្ថភាពនីមួយៗ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងកំណត់បណ្ដុំនៃសកម្មភាព និងអាកប្បកិរិយាដែលអាចសង្កេតបានសម្រាប់គ្រូបង្រៀនដើម្បីត្រួតពិនិត្យ ដែលនឹងបង្ហាញពីការអនុវត្តជំនាញទន់ និងជាចំណុចកណ្ដាលក្នុងការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាព ក៏ដូចជាចំណុចកណ្ដាលនៅក្នុងយុទ្ធសាស្រ្តបង្រៀន និងរៀនរបស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS)។ ទាំងនេះមានន័យថា ទោះបីជាសមត្ថភាពគឺជាការរួមបញ្ចូលគ្នាមិនត្រឹមតែជំនាញប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏មានចំណេះដឹង បទពិសោធន៍ ឬសមត្ថភាពផ្ទាល់ខ្លួនផងដែរ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងផ្ដោតសំខាន់ទៅលើការអភិវឌ្ឍ និងការត្រួតពិនិត្យជំនាញទន់ជាចម្បង។បណ្ដុំនៃជំនាញទន់ពាក់ព័ន្ធ និងសមត្ថភាពដែលត្រូវបានជ្រើសរើសត្រូវបានសង្ខេបនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

តារាង1 សេចក្តីសង្ខេបនៃសមត្ថភាពគោលដៅ និងជំនាញទន់

សមត្ថភាព	គោលដៅជំនាញទន់
ទំនាក់ទំនង និងការងារជាក្រុម	១. ទំនាក់ទំនង ២. កិច្ចសហប្រតិបត្តិការ
ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត	៣. ការត្រិះរិះពិចារណា ៤. ការដោះស្រាយបញ្ហា ៥. ការច្នៃប្រឌិត
កុមារ គ្រួសារ និងសហគមន៍	៦. ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង ៧. ការអាណិតអាសូរ

ការទទួលបាននូវជំនាញទន់តាំងពីក្មេងនឹងមានសារសំខាន់សម្រាប់ការកសាងជំនាញរឹងបន្ថែមទៀតនាពេលអនាគតហើយក៏មានឥទ្ធិពលដោយផ្ទាល់មិនត្រឹមចំពោះតែការរៀនសូត្ររបស់កុមារតូចប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងសមត្ថភាពរួមរបស់ពួកគេក្នុងការឈានដល់កម្រិតកំពូលរបស់ពួកគេនៅក្នុងជីវិតពេញវ័យនាពេលអនាគតផងដែរ។

តើសម្ថភាពគឺជាអ្វី?

ចង្កោមនៃសមត្ថភាព បទពិសោធន៍ ចំនេះដឹង និងជំនាញដែលពាក់ព័ន្ធ ដែលអាចឱ្យបុគ្គល (ឬអង្គការ) ធ្វើសកម្មភាពប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពក្នុងការងារ ឬស្ថានភាពណាមួយ។

សមត្ថភាពទាំង ៨ ដែលកំណត់ដោយ ក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡា

៤.១ អក្ខរកម្ម និងមូលដ្ឋានគ្រឹះគណិតវិទ្យា ៤.២ ភាសាបរទេស ៤.៣ បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងទំនាក់ទំនង (ICT) ៤.៤ ការទំនាក់ទំនង និងការងារជាក្រុម	៤.៥ ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត ៤.៦ ការអនុវត្តចំណេះដឹង និងជំនាញ ៤.៧ ការអភិវឌ្ឍបុគ្គល គ្រួសារ និងសង្គម ៤.៨ ភាពជាសហគ្រិន និងភាពជាអ្នកដឹកនាំ

ជំពូកទី២. បរិយាកាសសិក្សានាពេលអនាគត

ការសិក្សាថ្មីៗបានបង្ហាញពីរបៀបដែលការប្រែប្រួលនៃការរចនាបរិយាកាសរូបវ័ន្តបុគ្គលអាចជះឥទ្ធិពលដល់ដំណើរការការសិក្សារបស់សិស្ស។ ការសិក្សាដ៏ល្បីមួយដែលបានធ្វើឡើងនៅចក្រភពអង់គ្លេសក្នុងឆ្នាំ២០១៥[9] បានបង្ហាញថា បរិយាកាសរូបវ័ន្តបុគ្គលបានផលជះឥទ្ធិពល ១៦% ពីការប្រែប្រួលនៃដំណើរការសិក្សារបស់សិស្ស។

កត្តាមួយចំនួនដូចជា កត្តាធម្មជាតិ (រួមទាំងសីតុណ្ហភាព ពន្លឺ សូរស័ព្ទ ឬគុណភាពខ្យល់) ត្រូវបានបង្ហាញថាមានឥទ្ធិពលយ៉ាងខ្លាំងទៅលើសិស្ស ក៏ដូចជាភាពបត់បែននៃប្លង់ថ្នាក់រៀន ឬភាពស្មុគស្មាញដែលមើលឃើញនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ទោះបីជាវាជាការពិតដែលកត្តាទាំងអស់ត្រូវតែសមស្របជាមួយនឹងបរិបទនៅក្នុងលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុ និងវប្បធម៌ក្នុងតំបន់ក៏ដោយ ក៏ពួកគេនៅតែផ្តល់នូវចំណុចសំខាន់ដែលអាចជាការយោងដើម្បីផ្តល់ជាព័ត៌មានឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើងអំពីការរចនា និងការរៀបចំបរិយាកាសសិក្សានៅកម្ពុជា។

> The classroom design needs to reflect the teaching methodology teachers will apply. If not, a change in the environment that is not supported by a change in the teaching, can bring to opposite results.

ការរចនាសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) រួមបញ្ចូលធាតុរូបវន្តដែលធ្វើឱ្យវាកាន់តែងាយស្រួលសម្រាប់គ្រូបង្រៀនក្នុងការប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាដែលផ្តោតលើកុមារតូច និងការសិក្សាបែបកិច្ចសហប្រតិបត្តិការ ដែលជួយលើកកម្ពស់ស្វ័យភាព និងឯករាជ្យភាពរបស់កុមារតូចដោយការលើកកម្ពស់ឱ្យមានការប្រើប្រាស់ ICT ក្នុងការបង្រៀន និងរៀនផងដែរ។ តារាងខាងក្រោមនេះនឹងសង្ខេបអំពីរបៀបដែលយុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនសំខាន់ៗអាចបញ្ជាក់ពីការរចនាបរិយាកាសសិក្សាបាន៖

តារាង២ យុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនសំខាន់ៗ ដែលបញ្ជាក់អំពីការរចនាក្នុងបន្ទប់សិក្សា

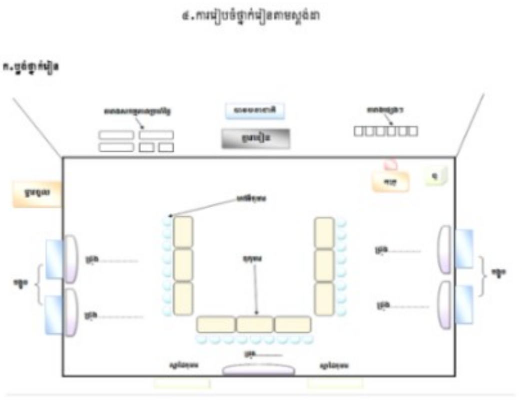
យុទ្ធសាស្ត្របង្រៀន	របៀបដែលវាត្រូវបានឆ្លុះបញ្ចាំងនៅក្នុងប្លង់
ការសិក្សាបែបកិច្ចសហប្រតិបត្តិការ	បង្កើតកន្លែងទំនេរក្នុងបន្ទប់រៀនដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមារតូចអាចធ្វើការជាក្រុម បុគ្គល និងជាគូបាន។
ការផ្តោតលើកុមារតូច	គ្រឿងសង្ហារឹមទំហំសម្រាប់កុមារតូច បង្អួចមានកម្ពស់សម្រាប់កុមារតូច បង្គន់ដែលមានភាពងាយស្រួលសម្រាប់កុមារតូចប្រើប្រាស់។ បើអាចដកតុគ្រូចេញដើម្បីបង្កភាពងាយស្រួលនៅក្នុងថ្នាក់រៀនឱ្យកាន់តែទូលាយ ដែលជាវាតម្រូវការ និងសកម្មភាពរបស់សិស្ស។
លើកកម្ពស់ស្វ័យភាព និងឯករាជ្យភាព	ស្នើជម្រើសកន្លែងអង្គុយដែលអាចបត់បែនបានក្នុងថ្នាក់រៀន ដើម្បីឱ្យកុមារតូចជ្រើសរើស។ សម្ភារៈសិក្សាមានភាពងាយស្រួលក្នុងការចូលរៀនសម្រាប់សិស្សដោយមិនចាំបាច់មានការអន្តរាគមន៍ពីគ្រូ (ឧ. គិតដល់កម្ពស់កុមារតូច ងាយស្រួលមើល។

[9] Barrett et al.2015.

	ល។)។ កំណត់ទីតាំងសិក្សានៅក្នុងថ្នាក់រៀន ដែលសិស្សអាចផ្លាស់ទីដោយសេរី។ ផ្នែកខាងក្នុង និងខាងក្រៅត្រូវភ្ជាប់គ្នា។
សមាហរណកម្ម ICT	បញ្ចូលកម្មវិធីទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ និងការប្រើប្រាស់ថេបប្លេតទៅក្នុងវិស័យអប់រំ និងការរៀនរបស់កុមារតូច។

២.១ ប្លង់លំហ - គំរូសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS)

នៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាសាលាមត្តេយ្យសាធារណៈជាទូទៅមានទីតាំងនៅក្នុងបរិវេណសាលាបឋមសិក្សាក្នុងបន្ទប់ស្តង់ដារទំហំ 7x8 ម៉ែត្រ។ ការរចនានេះធ្វើតាមការរចនាស្តង់ដាររបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដូចបង្ហាញក្នុងរូបភាពទី២ ហើយសាលាទាំងអស់បង្ហាញប្លង់ដូចគ្នាទាំងគ្រឿងសង្ហារឹម និងការតុបតែងជញ្ជាំង។



រូបភាព២ គំរូថ្នាក់រៀនដែលបានស្នើឡើងដោយ MoEYS

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ស្វែងរកការផ្លាស់ប្តូរគំរូសាលាមត្តេយ្យបែបប្រពៃណី និងតស៊ូមតិសម្រាប់ការរចនាប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិតបន្ថែមទៀតដើម្បីបំពេញតាមតម្រូវការនៃសេដ្ឋកិច្ចសតវត្សទី២១។ការតស៊ូមតិនេះត្រូវបានបំផុសគំនិតឡើងដោយបទពិសោធន៍របស់សាលាជំនាន់ថ្មី និងបទពិសោធន៍ស្រដៀងគ្នាផ្សេងទៀតនៅក្នុងបណ្តាប្រទេសផ្សេងៗ គ្នា។

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ស្វែងរកការផ្លាស់ប្តូរការយកចិត្តទុកដាក់ពីគ្រូទៅកាន់កុមារតូចដើម្បីឆ្លើយតបឱ្យបានកាន់តែប្រសើរឡើង ចំពោះយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាដែលផ្តោតលើកុមារតូច ដោយស្នើសុំកន្លែងសិក្សាដែលមានសុវត្ថិភាព និងផាសុកភាព និងអនុញ្ញាតឱ្យកុមារតូចមានអារម្មណ៍ធូរស្រាល និងមានទំនុកចិត្តក្នុងការផ្លាស់ទីដោយសេរី។ នៅពេលដែលកន្លែងសិក្សាត្រូវបានរៀបចំយ៉ាងល្អ ឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការរបស់គ្រូ និងសិស្ស នោះទីធ្លារនេះនឹងជួយសម្រួល ក៏ដូចជាគាំទ្រដល់ការសិក្សារៀនសូត្រ។

២.២ ទីធ្លារខាងក្នុង

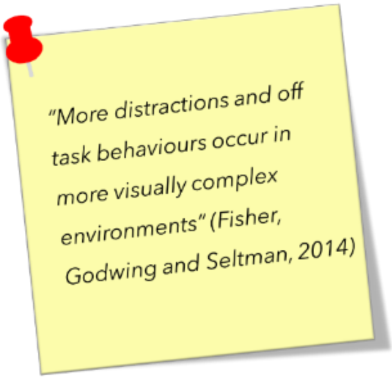
ពេលរចនាបរិយាកាសសិក្សាសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS)ពិចារណាលើធាតុសំខាន់ៗចំនួន៣៖

I. **សុវត្ថិភាព ភាពងាយស្រួល និងផាសុកភាព**: កន្លែងសិក្សាត្រូវតែមានសុវត្ថិភាព មានភាពងាយស្រួលក្នុងការប្រើប្រាស់សម្រាប់ទាំងអស់គ្នា និងមានផាសុកភាព។ គោលដៅចុងក្រោយគឺបង្កើតកន្លែងសម្រាកលំហែ ដែលកុមារតូចទាំងអស់មានអារម្មណ៍ជឿជាក់ និងមានសុវត្ថិភាពក្នុងការផ្លាស់ទី និងធ្វើអន្តរកម្មដោយសេរី។ការពិចារណាពីទស្សនៈរបស់អ្នកដែលនឹងប្រើប្រាស់ទីធ្លារក្នុងការរចនា (កុមារតូច)។ប្រើសម្ភារៈទំនើបនិងសម្ភារៈដែលមានភាពទន់សម្រាប់ប្រើធ្វើគ្រឿងសង្ហារឹមនិងកម្រាលឥដ្ឋ។ ដាក់កម្រិតពណ៌នៅក្នុងបន្ទប់ ហើយព្យាយាមកាត់បន្ថយពណ៌ចម្រុះមកត្រឹម

១ពណ៌ជាគោល ដើម្បីកុំឱ្យមើលទៅជ្រាលភ្នែក[10]។ ការកំណត់ចំនួនសិស្សរហូតដល់អតិបរមាចាប់ពី ២០-២៥នាក់ ដើម្បីធានាថាគ្រូអាចតាមដាន និងគាំទ្រដល់ការសិក្សារបស់កុមារម្នាក់ៗ។

II. **ការរៀបចំទីធ្លា។** ការរៀបចំទីធ្លារឱ្យបានល្អ ដើម្បីជួយសម្រួលដល់សកម្មភាពសិក្សាដែលបានគ្រោងទុក ដោយចាប់ផ្ដើមពីប្រភេទ និងទំហំនៃគ្រឿងសង្ហារឹម រហូតដល់ប្លង់។ ធានាឱ្យបាននូវការបង្កើតរៀបចំមួយ**ដែលអាចបត់បែនបាន**សម្រាប់បរិស្ថានសិក្សាដែលអាចកែប្រែបានយ៉ាងងាយស្រួលក្នុងអំឡុងឆ្នាំសិក្សាដើម្បីឆ្លើយតបឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើងចំពោះតម្រូវការសិក្សាដែលផ្ដល់ភាពរីកចម្រើន។

III. **ការបង្កើត៖** រំពឹងគិតថាតើសម្ភារៈសិក្សាណាដែលត្រូវប្រើ និងរបៀបរៀបចំវាដើម្បីជំរុញដល់ការរៀនសូត្រ។ ធានាថាកន្លែងសិក្សាត្រូវបានរៀបចំយ៉ាងត្រឹមត្រូវ។ ជ្រើសរើសសម្ភារៈដែលលើកទឹកចិត្តដល់ការរៀនសូត្រក្នុងកម្រិតរីកចម្រើននៃភាពស្មុគស្មាញ ហើយវាជាសម្ភារៈដែលងាយស្រួលប្រើប្រាស់នៅក្នុងទីធ្លារសាលា។ ធានាបានថាសម្ភារៈទាំងអស់អាចមើលឃើញ និងអាចចូលប្រើប្រាស់បានសម្រាប់កុមារតូច[11]។



I. សុវត្ថិភាព ភាពងាយស្រួល និងផាសុកភាព

កត្តា	**គោលដៅ:** ផ្ដល់កន្លែងសិក្សាប្រកបដោយផាសុកភាព ងាយស្រួលចូលប្រើប្រាស់ និងជាកន្លែងដែលជួយគាំទ្រដល់កាសិក្សា
ផាសុកភាព	• រចនាបន្ទប់ដែលរួមបញ្ចូលធាតុដែលស្រដៀងនឹងការរៀបចំនៅក្នុងផ្ទះ (ឧ. ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយ ពណ៌ សម្ភារៈ) ដើម្បីធ្វើឱ្យសិស្សមានអារម្មណ៍ស្រស់ស្រាយ។
សុវត្ថិភាព	• ផ្ដល់ការការពារចំពោះភាពងាយរងគ្រោះចំពោះគ្រោះថ្នាក់នានា ជំងឺ ការប៉ះទង្គិចរាងកាយ ឬរបួស។ ធានាបានថាតំបន់មត្តេយ្យសិក្សាត្រូវបានការពារ និងហ៊ុំព័ទ្ធដោយរបង។ វត្ថុគ្រោះថ្នាក់គួរតែដាក់នៅឱ្យឆ្ងាយ។ គួរតែមានទឹកស្អាត និងអនាម័យគ្រប់គ្រាន់។ • ជៀសវាងការប្រើប្រាស់ការ៉ូសេរ៉ាមិច បើសិនជាអាចធ្វើទៅបានសម្រាប់កំរាលឥដ្ឋ។ ជ្រើសរើសសម្ភារៈទន់សម្រាប់កម្រាលឥដ្ឋដែលមិនរអិល (ឧ. កម្រាល ប្រភេទ PVC) រូបភាពទី៣ ឧទាហរណ៍នៃកម្រាល PVC

[10] ស្ថាបត្យកម្មសាលាសម្រាប់សតវត្សថ្មី ឆ្នាំ2020 ទំព័រ។ ។ . . ដូច្នេះ 'ការយល់ឃើញលើសចំណុះ' គឺជាអ្វីដែលការកំណត់អប់រំគួរព្យាយាមជៀសវាង។ នេះជាការលើកឡើងថា ការរចនាផ្នែកអប់រំតិចតួចមិនត្រឹមតែមានសោភ័ណភាពទាក់ទាញប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏មានលក្ខណៈគរុកោសល្យផងដែរ»

[11] ការណែនាំអំពីការរចនាថែទាំកុមារតូច។ Rui Olds, A. (2000) McGraw-Hill

លក្ខណៈងាយស្រួល	• លុបបំបាត់ចោលនូវឧបសគ្គដែលរារាំងដល់ការចូលទៅកាន់ទីធ្លាសាលារបស់កុមារតូច
កត្តាធម្មជាតិ	• *សីតុណ្ហភាព៖* ត្រូវធានាថាបន្ទប់មិនក្តៅពេក។
	• *ពន្លឺធម្មជាតិ៖* ពន្លឺថ្ងៃនឹងជួយសម្រួលដល់ការសិក្សារបស់កុមារតូច និងជំរុញដល់ការផ្តោតអារម្មណ៍ ព្រមទាំងការច្នៃប្រឌិត
	• *គុណភាពខ្យល់៖* បង្អួចធំៗ សម្រាប់ឱ្យមានខ្យល់ចេញចូលបានល្អ។
	• សូរស័ព្ទ៖ ត្រូវធានាថាថ្នាក់រៀនមិនស្ថិតនៅជាប់នឹងកន្លែងដែលមានសំឡេងរំខាន។
	• *ការផ្សាភ្ជាប់ជាមួយធម្មជាតិ៖* ទិដ្ឋភាពខាងក្រៅ បើសិនជាអាចគួរតែអាចចូលទៅបានដោយផ្ទាល់ពីខាងក្រៅ។ ប្រើផ្ទាំងគំនូរលើជញ្ជាំង និងពិដានបែបធម្មជាតិ។ កត្តាទាំងនេះមិនត្រឹមតែអាចផ្តល់ជាការបន្ធូរអារម្មណ៍ទេ ប៉ុន្តែក៏អាចជួយជំរុញឱ្យមានការច្នៃប្រឌិតផងដែរ។
ការផ្សាភ្ជាប់ & ការមើលឃើញ	• ត្រូវធានាថាថ្នាក់រៀនអាចចូលទៅកាន់ទីធ្លាខាងក្រៅដោយផ្ទាល់បាន ហើយមានបង្គន់នៅក្បែរនោះផងដែរ ដូច្នេះគ្រូអាចសង្កេតមើលកុមារតូច ក្នុងការផ្លាស់ទីនៅក្នុងបរិវេនសាលាបានយ៉ាងងាយស្រួល។

II. ការរៀបចំទីធ្លា

គ្រឿងសង្ហារឹម	**គោលដៅ:** លើកទឹកចិត្តឱ្យមានការស្រាវជ្រាវដោយខ្លួនឯង ឯករាជ្យ ការងារជាក្រុម ការគ្រប់គ្រងដោយខ្លួនឯង និងការស្វែងរករបៀបនៃការសិក្សាដោយផ្ទាល់ខ្លួន។
ទំហំតម្រូវកុមារតូច	• គ្រឿងសង្ហារឹមដែលមានទំហំសមស្របសម្រាប់កុមារតូច [12] • បង្អួចដែលមានទំហំសមស្របនឹងកម្ពស់កុមារតូច • ទ្វារ, កន្លែងលាងដៃ និងបង្គន់ដែលរៀបចំឡើងបែប "កុមារមេត្រី" ដែលមានទំហំមាត់និងកម្ពស់សមស្របសម្រាប់កុមារតូច
ភាពបត់បែន	• ប្រើប្រាសសម្ភារៈស្រាលៗ សម្រាប់តុ និងកៅអីដើម្បីឱ្យសិស្សមានភាពងាយស្រួលក្នុងការផ្លាស់ទីគ្រឿងសង្ហារឹម នៅពេលដែលពួកគេត្រូវការដោយមិនចាំបាច់មានការអន្តរាគមន៍ពីសំណាក់គ្រូ • កៅអី/គ្រឿងសង្ហារឹមត្រូវមានកង់ដើម្បីជួយក្នុងការផ្លាស់ទី។ *រូបទី៤ឧទាហរណ៍សម្រាប់គ្រឿសង្ហារឹមដែលមានកង់*

[12] ឧបសម្ព័ន្ធ 2.1 ព័ត៌មានលម្អិតអំពីគ្រឿងសង្ហារឹម

	• ផ្តល់**ការរៀបចំកន្លែងអង្គុយផ្សេងៗ គ្នា** គុ, កម្រាល, ជ្រុងមួយផ្ទាល់ខ្លួន, ខ្នើយ) និងអនុញ្ញាតិអោយសិស្សជ្រើសរើសកន្លែងដែលពួកគេចង់អង្គុយ តាមចំណង់ចំណូលចិត្ត និងតម្រូវការរបស់ពួកគេ។ *រូបទី៥ ឧទាហរណ៍នៃកន្លែងអង្គុយមានផាសុកភាព ប្រើក្នុងសាលា NGS*
ប្លង់	**គោលដៅ**: ផ្គុំប្លង់បន្ទប់ជាមួយនឹងយុទ្ធសាស្ត្របង្រៀន និងការរៀនរបស់គ្រូ និងតម្រូវការរបស់សិស្ស។
ទីតាំងផ្សេងៗ	• គួរពិចារណាក្នុងការបង្កើតកន្លែងមួយបែបជាសាច់រឿងនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ឧទាហរណ៍៖ MoEYS កំណត់ជ្រុងសម្រាប់ការអាន សិល្បៈ និងតន្ត្រី អក្ខរកម្ម និងលេខ វិទ្យាសាស្ត្រសង្គម និងអនាម័យ។ គួរពិចារណាក្នុងការដកតុរបស់គ្រូចេញ ដើម្បីឱ្យមានកន្លែងទំនេរច្រើនសម្រាប់សិស្ស (ផ្តល់ទូដាក់សម្ភារៈ) *រូបភាពទី៦ ឧទាហរណ៍នៃទូដាក់សម្ភារៈ*
	• កំណត់កន្លែងដាក់លាក់ណាមួយសម្រាប់ការងារជាក្រុម ការបើកអង្គប្រជុំពេញ ការងារជាបុគ្គល ឬជ្រុងលំហែកាយ
ភាពស្មុគស្មាញដែលអាចមើលឃើញ	• សូមកុំដាក់ព័ត៌មានច្រើនហួសប្រមាណនៅលើជញ្ជាំងដាក់តាំងអ្វីមួយនៅក្នុងផ្ទៃខាងក្រោយដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមារមានអារម្មណ៍ថាមានទំនាក់ទំនងជាមួយមរតកបុព្វបុរសរបស់ពួកគេ និងលិខិតសសើរផ្សេងៗ ក្នុងចំណោមមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ
ពណ៌	**គោលការណ៍បង្រួម៖** បំភ្លឺជញ្ជាំង និងគ្រឿងសង្ហារឹមជាមួយនឹងពណ៌ភ្លឺៗ។ រក្សាពណ៌ចម្បង ១ កុំលាយពណ៌ និង/ឬបែបក្រឡេក្រឡាផ្សេងៗ។ នៅក្នុងសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS យើងបានសម្រេចចិត្តប្រើពណ៌ភ្លឺ ហើយរំលឹកឡើងវិញនូវពណ៌ដែលលេចចេញជាពណ៌ធម្មជាតិនៅតំបន់ជនបទ ឧ. ពណ៌បៃតង និងលឿង។

សូមមើលឧបសម្ព័ន្ធ2.1 ព័ត៌មានលម្អិតអំពីគ្រឿងសង្ហារឹមដែលបានណែនាំ។

រូបភាពទី៧ ឧទាហរណ៍នៃធ្នើ របស់ម៉ុងតេសសូរីដែលសិស្សអាចចូលប្រើសម្ភារៈបានយ៉ាងងាយស្រួល

III. ការបង្កើត

គោលដៅ ជ្រើសរើសសម្ភារៈដែលលើកទឹកចិត្តដល់ការសិក្សា និងការស្រាវជ្រាវ។

វិធីសាស្ត្រ

- ដាក់បង្ហាញសម្ភារៈតាមរបៀបដែលងាយស្រួលមើលនិងអាច យកមកប្រើបាន (ឧ. កម្ពស់គ្រឿងសង្ហារឹម ការរៀបចំស្អាត)។
- ធានាបានថាអ្នកមានសម្ភារៈគ្រប់គ្រាន់ ប៉ុន្តែមិនច្រើនពេកនោះទេ ព្រោះអ្នកចង់ឱ្យកុមារតូចរៀនអនុវត្តការចរចាជាមូលដ្ឋាន និងអាកប្បកិរិយាក្នុងការចែករំលែក។
- ជ្រើសរើសរវាងសម្ភារៈថ្មីៗ និងមានគេស្គាល់ ដើម្បីធ្វើឱ្យកុមារតូចមានការប្រកួតប្រជែង និងធ្វើឱ្យពួកគេមានអារម្មណ៍ថាវាស្ថិតក្នុងការគ្រប់គ្រងរបស់ពួកគេ។ ផ្សាំប្រកួតប្រជែងជាមួយកុមារតូចជាបណ្ដើរៗ នៅពេលដែលពួកគេទទួលបានការយល់ដឹងដោយការបន្ថែម ឬជំនួសសម្ភារៈដែលធ្លាប់ស្គាល់ជាមួយនឹងធាតុថ្មីៗ ទៀត។
- អនុញ្ញាតឱ្យកុមារតូចស្វែងយល់ដើម្បីទទួលបានការយល់ដឹងខណៈពេលដែលគ្រូធ្វើការសង្កេត និងណែនាំពួកគេនៅពេលចាំបាច់។
- ជ្រើសរើសសម្ភារៈផ្សេងៗដោយកំណត់គោលដៅសិក្សា។

  ឧទាហរណ៍:

  - **ណែនាំឱ្យមានការប្រើប្រាសសម្ភារៈជាក់ស្ដែង**ដូចជាគូបដែលជាប់គ្នា រូបរាង ពណ៌ ប៊ិច ជីស ថ្នាំលាប និងហ្គេមណាដែលអាចលើកទឹកចិត្តដល់ការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរបស់កុមារតូចក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយបានល្អ និងផ្ដល់ឱកាសសម្រាប់ការរៀនសូត្រពហុញ្ញាណ (ឧ. ការប៉ះ ការមើលឃើញ ។ល។)
  - **ប្រើការនិទានរឿង វីដេអូ និងរូបភាព**ដែលអាចណែនាំពីប្រធានបទនៃមេរៀននិង/ឬពង្រឹងអក្ខរកម្ម និងការអភិវឌ្ឍជំនាញភាសា។ តាមរយៈការដាក់បញ្ចូល ICT នៅក្នុងថ្នាក់រៀន គ្រូបង្រៀនអាចបង្ហាញសម្ភារៈនេះដល់កុមារតូចដោយប្រើទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ និងថេបប្លេត ដើម្បីធ្វើឱ្យថ្នាក់រៀនកាន់តែមានអន្តរកម្ម និងគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍។
  - **ផ្ដល់ជាហ្គេមដែលអាចបង្កើតជាការអភិវឌ្ឍ**ដល់ការយល់ដឹងផ្សេងៗទៀត ដូចជាហ្គេមចងចាំ ល្បែងផ្គុំរូប និងសកម្មភាពដែលលើកទឹកចិត្តដល់ការតម្រៀប និងចាត់ថ្នាក់របស់របរជាដើម (ឧ. តម្រៀបប្រដាប់ក្មេងលេងតាមពណ៌ ប្រភេទ ឬទំហំ)។
  - **ប្រើសម្ភារៈដែលជួយសម្រួលដល់ការលេងជានិមិត្តសញ្ញា និងបង្ហាញឱ្យមានការលេង**ទាំងខាងក្នុងនិងខាងក្រៅថ្នាក់រៀន។នេះរាប់បញ្ចូលទាំងការប្រើប្រាស់វត្ថុដែលមានក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃ (ឧទាហរណ៍ ស្លាបព្រា ឬពែង ឬថ្មធម្មតា ឬបំណែកឈើដែលកុមារអាចបំប្លែងដោយការស្រមើលស្រមៃរបស់ពួកគេបាន)។

រូបទី៨ ឧទាហរណ៍នៃសម្ភារៈជាក់ស្ដែង។
ប្រភព៖ TTO

២.១.១ រចនាបថខាងក្នុងបន្ទប់រៀន

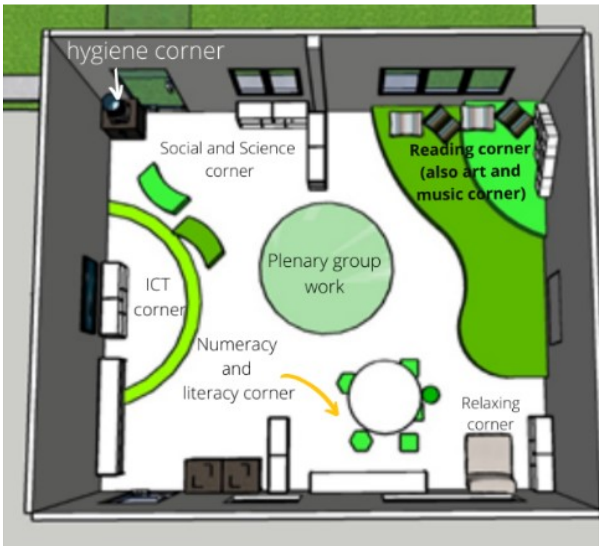
នៅក្នុងផ្នែកនេះ យើងបានលើកឡើងនូវឧទាហរណ៍មួយនៃការរចនាខាងក្នុងបន្ទប់រៀន ដែលអាចប្រាប់អំពីប្លង់បរិយាកាសរូបវន្តរបស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS ។ ស្ថាបត្យករ និងអ្នកជំនាញផ្នែកអប់រំ គួរប្រជុំរួមគ្នា និងរៀបចំដំណោះស្រាយដ៏ល្អបំផុតមួយដែលអាស្រ័យលើបរិស្ថាន តម្រូវការរបស់សិស្ស និងធនធានដែលមាន។

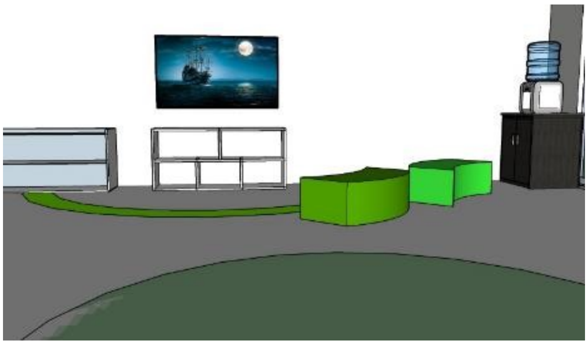
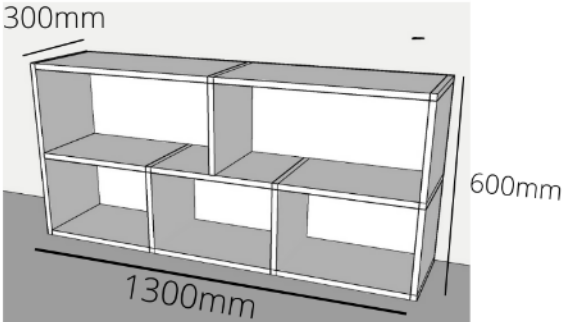
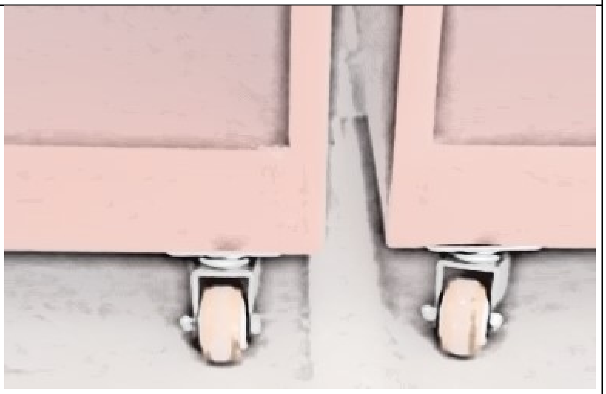
<table>
<tr>
<td> </td>
<td>គ្រោងនេះបង្ហាញពីឧទាហរណ៍នេះ
ក) ការរចនាឱ្យតិចតួចបំផុត (១ពណ៌ចម្បង)
ខ)កន្លែងអង្គុយដែលអាចបត់បែនបាន (៥ ប្រភេទផ្សេងគ្នា)
គ) ការកំណត់តំបន់
ឃ)ការដាក់បញ្ចូលICT
(ឧ. កម្មវិធីទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ)
ង)គ្រឿងសង្ហារឹមដែលផ្តោតលើកុមារតូច (កម្ពស់ទាប សម្ភារៈងាយស្រួលយកមកប្រើ)
ច) ការរៀបចំដែលអាចបត់បែនបាន (មានកង់រុញ និងគ្រឿងសង្ហារឹមទម្ងន់ស្រាល)
ឆ) ការចូលទៅទីធ្លាខាងក្រៅលក្ខណៈឯកជន
សូមមើលការបរិយាយខាងក្រោមសម្រាប់ការពន្យល់លម្អិតបន្ថែមទៀតនៃការរៀបរាប់ទាំងអស់ខាងលើ។</td>
</tr>
</table>

ក) <u>ការរចនាតិចតួចបំផុត។</u> ដោយទទួលបានការបំផុសគំនិតពីសៀវភៅដៃស្ថាបត្យកម្មសាលាជំនាន់ថ្មី (NGS)[13] សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS លើកកម្ពស់ "ការប្រើប្រាស់ពណ៌តែមួយ ដោយស្នើឱ្យប្រើប្រាស់ពណ៌ចម្បងតែមួយប៉ុណ្ណោះ" នៅក្នុងថ្នាក់រៀន ឬកន្លែងសិក្សា។ យោងទៅតាមទស្សនវិជ្ជានៃការរចនានេះ មានតែពណ៌មួយប៉ុណ្ណោះ (ឬការប្រែប្រួលដែលអាចកើតមាននៃពណ៌នោះ) គួរតែមាននៅក្នុងបន្ទប់ រួមជាមួយនឹងពណ៌ដែលស៊ីគ្នានឹងពណ៌ឯទៀត (ឧទាហរណ៍ ស ប្រផេះ និងខ្មៅត្រូវបានចាត់ទុកថាជាពណ៌ដែលស៊ីគ្នានឹងពណ៌ឯទៀត។ នៅក្នុងឧទាហរណ៍ដែលបានផ្តល់ជូនខាងលើ ពណ៌ស និងពណ៌ប្រផេះត្រូវបានប្រើប្រាស់)។ ឧទាហរណ៍នៃការរចនា សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS យើងមានបំណងជ្រើសរើសពណ៌បៃតង និងការប្រែប្រួលនៃស្រមោលរបស់វា ព្រោះវាជាពណ៌ដែលលេចធ្លោនៅ

[13] MoEYS (2020), ស្ថាបត្យកម្មសាលាសម្រាប់សតវត្សថ្មី៖ ការរចនាសាលាជំនាន់ថ្មី និងគោលការណ៍ណែនាំសម្រាប់ការវិនិយោគហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធសាភ័ណភ្ព"ភ្នំពេញ: អ្នកនិពន្ធ.

ក្នុងទីជនបទនៃប្រទេសកម្ពុជា ហើយយើងចង់នាំចូលទៅក្នុងថ្នាក់រៀននូវធាតុដែលកុមារធ្លាប់ស្គាល់នៅដំណាក់កាលដំបូងនៃការអភិវឌ្ឍកុមារតូច។

ខ) កន្លែងអង្គុយដែលអាចបត់បែនបាន។ ការរចនាដែលបង្ហាញពីការរៀបចំកន្លែងអង្គុយចំនួន ៥ ផ្សេងៗគ្នា៖ ១. រៀបជ្រុងមួយខ្ពស់សម្រាប់ការអានដោយមានរួមជាមួយខ្នើយផងដែរ ២. មានកម្រាលនៅកណ្ដាលបន្ទប់សម្រាប់សកម្មភាពពេញលេញ ៣. កៅអីអង្គុយមានផាសុខភាពសម្រាប់ការធ្វើការងារផ្ទាល់ខ្លួន ឬការឆ្លុះបញ្ចាំង ៤. តុ និងកៅអីអង្គុយដែលមានកម្ពស់ទាប ៥.ខ្នើយដែលមានផាសុកភាពនិងកម្រាលឥដ្ឋនៅជិតទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ	
គ) ការកំណត់តំបន់។ ការរចនានេះផ្ដល់នូវលទ្ធភាពនៃការរៀបចំកន្លែងសិក្សាទៅជាតំបន់មួយៗ ដោយកំណត់ជ្រុងផ្សេងៗគ្នា សម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗគ្នា។ ដូចរូបភាពបង្ហាញ៖ • កន្លែងសម្រាប់ការសិក្សាអំពីសង្គម និងវិទ្យាសាស្ត្រ (វាត្រូវបានណែនាំឱ្យជ្រុងមួយនេះនៅជិតបង្អួច ក្នុងករណីដែលកុមារតូចត្រូវការពន្លឺសម្រាប់ការពិសោធន៍ ឧ. គ្រាប់ពូជដែលកំពុងលូតលាស់) • កន្លែងសម្រាប់ការសិក្សាអំពីការអាន (អាចប្រើសម្រាប់ការសិក្សាតន្ត្រី និងសិល្បៈផងដែរ) • កន្លែងសម្រាក់សម្រាក (ជាកន្លែងដែលកុមារតូចអាចប្រើនៅពេលពួកគេត្រូវការពេលតែម្នាក់ឯងដើម្បីធ្វើការឆ្លុះបញ្ចាំង ឬធ្វើការងារបុគ្គល) • កន្លែងសម្រាប់ការសិក្សាលេខនិងអក្ខរកម្ម(សម្ភារៈសម្រាប់មុខវិជ្ជាទាំងនេះត្រូវបានបង្ហាញ) • កន្លែងសម្រាប់ការងារជាក្រុម នៅចំកណ្ដាលបន្ទប់ • កន្លែងសម្រាប់កាសិក្សា ICT នៅជាប់ទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ	

• កន្លែងអនាម័យ ត្រូវមានតម្រងទឹក ពែង និងឧបករណ៍សង្គ្រោះបន្ទាន់។	
ឃ) ការដាក់បញ្ចូល ICT ។ បន្ទប់នេះត្រូវបានបំពាក់ដោយទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ។ គ្រូបង្រៀនត្រូវបានណែនាំឱ្យប្រើថេបប្លេតដើម្បីបង្ហាញព័ត៌មាននៅលើកញ្ចក់ទូរទស្សន៍។	
ង) គ្រឿងសង្ហារិមដែលផ្តោតលើកុមារ។ គ្រឿងសង្ហារិម កៅអី និងតុទាំងអស់ត្រូវបានរចនាឡើងដើម្បីប្រើប្រាស់សម្រាប់កុមារតូច។ សម្ភារៈទាំងអស់នឹងត្រូវបានដាក់បង្ហាញដែលវាមានកម្ពស់សមស្របសម្រាប់កុមារតូចក្នុងការប្រើប្រាស់ (គ្រឿងសង្ហារឹម និងតុត្រូវបានណែនាំប្រើកម្ពស់ ៦០០ មីលីម៉ែត្រ កៅអីខ្ពស់ ៣០០-៣៥០ ម.ម)។	
ច) ការរៀបចំដែលអាចបត់បែនបាន៖ ប្រើកង់ និងគ្រឿងសង្ហារឹមដែលមានទម្ងន់ស្រាលដើម្បីសម្រេចគោលបំណងនេះ។ អ្នករៀបចំផែនការ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) លើកទឹកចិត្តឱ្យប្រើប្រាស់សម្ភារៈដែលមិនប៉ះពាល់ដល់បរិស្ថាន (ឧ. ឈើ ឫស្សី សម្ភារៈកែច្នៃ)។ ទូដែលមានកង់នឹងធ្វើឱ្យវាកាន់តែងាយស្រួលក្នុងការផ្លាស់ទីនៃទីតាំងគ្រឿងសង្ហារឹម និងផ្លាស់ប្តូរប្លង់បន្ទប់បានយ៉ាងងាយស្រួលអាស្រ័យលើសកម្មភាព។	

ឆ) ប្រកចូលទៅកាន់ទីធ្លាខាងក្រៅដោយផ្ទាល់។ ប្រកចូលទៅកន្លែងទំនេរនៅខាងក្រោយថ្នាក់រៀន (ដែលអាចចូលទៅបានដោយការបើកទ្វារធំ ឬបំបាត់ជញ្ជាំងមួយផ្នែក ឬក៏ទាំងស្រុង) នឹងអនុញ្ញាតឱ្យគ្រូប្រើកន្លែងខាងក្រៅជាផ្នែកបន្ថែមនៃកន្លែងរៀនក្នុងទីធ្លា។ ការមានទីធ្លាខាងក្រៅដាច់ដោយឡែកពីកន្លែងក្មេងលេងនៃសាលាបឋមសិក្សានឹងធ្វើឱ្យវាកាន់តែងាយស្រួលនិងមានសុវត្ថិភាពសម្រាប់គ្រូក្នុងការរៀបចំនិងតាមដានសកម្មភាពសម្រាប់កុមារតូចៗ។	 Private outdoor space at the back of the classroom with private entrance

២.៣ ទីធ្លាខាងក្រៅ

ស្ថិតក្នុងបរិយាកាសខាងក្រៅដែលរៀបចំបានល្អគួរតែផ្តល់នូវកន្លែងសិក្សាដែលកុមារអាចធ្វើសកម្មភាពយ៉ាងសកម្មបាន និងអភិវឌ្ឍជំនាញរាងកាយ ក៏ដូចជាទំនុកចិត្ត។ កន្លែងបែបនេះអាចជំរុញការអភិវឌ្ឍន៍នៃកិច្ចសហការ ជំនាញសង្គម ភាពច្នៃប្រឌិត និងអាកប្បកិរិយាវិជ្ជមានបាន។ ទាំងអស់នេះអាចសម្រេចបានដោយការរៀបចំប្លង់អោយបានត្រឹមត្រូវតាមតម្រូវការ ការជ្រើសរើសឧបករណ៍ត្រឹមត្រូវសម្រាប់ការលេង និងដោយការផ្សព្វផ្សាយប្រភេទផ្សេងៗនៃសកម្មភាព ដែលរួមមានការលេង (ការលេងដោយសេរី និមិត្តសញ្ញា ឬរូបតំណាង) បទពិសោធន៍អារម្មណ៍ ការប្រើប្រាស់សម្ភារៈពិតៗ ការអាន ឬតន្ត្រីនៅក្រៅបរិវេន សាលា។ ដើម្បីសម្រេចបាននូវកម្រិតនៃការរំញោចនេះ ខណៈពេលដែលធ្វើការរចនាបរិវេនខាងក្រៅសាលា សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើធាតុដូចខាងក្រោម៖

I. ភាពគតិដែលនៅជិតគ្នា
II. ការបែងចែក
III. គន្លឹះសុវត្ថិភាព
IV. គោលបំណងនៃគន្លឹះសុវត្ថិភាព

I. ភាវគតិដែលនៅជិតគ្នា៖ សំដៅទៅលើភាពជិតនៃទីធ្លាលេងខាងក្រៅ និងថ្នាក់រៀន ដើម្បីឱ្យមានភាពងាយស្រួលក្នុងធ្វើដំណើរចូលទៅកាន់ទីធ្លាខាងក្រៅ ដែលអនុញ្ញាតឱ្យគ្រូអាចតាមដានសិស្សបានយ៉ាងងាយស្រួល។សាលាមត្តេយ្យត្រូវបានលើកទឹកចិត្តឱ្យរៀបចំកន្លែងបែបនេះនៅខាងក្រោយអាគារសម្រាប់គោលបំណងនេះបន្ថែមពីលើទីធ្លាខាងមុខ។ កន្លែងទំនេរនៅខាងក្រោយថ្នាក់រៀនជាធម្មតាមិនមានការរៀបចំទេ ហើយជារឿយៗ ពោរពេញដោយសម្រាម។សាលារៀនអាចបំប្លែងលំហនេះទៅជា

កន្លែងដែលមានមុខងារច្រើនជាងមុន ដែលអាចឱ្យសិស្សមត្តេយ្យសិក្សាអាចសម្រាក អាននិងធ្វើសកម្មភាពជាក្រុមបានដោយហេតុនេះអាចឱ្យទីធ្លាលេងក្រៅជាកន្លែងបន្ថែមសម្រាប់ខាងក្នុងថ្នាក់រៀន។នេះក៏នឹងអនុញ្ញាតឱ្យសាលារៀនប្រើប្រាស់ទីធ្លាឱ្យបានល្អបំផុតផងដែរ។

រូបភាពទី៩ ឧទាហរណ៍នៃកន្លែងទំនេរនៅខាងក្រោយថ្នាក់រៀន - សាលា NGS

II. **ការបែងចែក៖** លំហរខាងក្រៅដែលបានរចនាគួរតែត្រូវបានបម្រុងទុកសម្រាប់តែសិស្សមត្តេយ្យសិក្សាប៉ុណ្ណោះ ដែលតម្រូវឱ្យមានការប្រើប្រាស់របាំងការពារដូចជា របងជាដើម។ នៅពេលដែលមិនអាចសម្រេចបាននូវការញែកចេញពីគ្នារវាងកន្លែងលេងសម្រាប់កុមារតូចនៅមត្តេយ្យសិក្សាគឺដោយសារតែកន្លែងលេងរបស់កុមារតូចមានតែមួយគត់នៅក្នុងបរិវេណសាលាឬដោយសារតែកន្លែងទំនេរមានកំណត់ និងមិនអាចបែងចែកជាពីរតំបន់ដាច់ដោយឡែកពីគ្នាបាន វាត្រូវបានគេផ្តល់អនុសាសន៍ឱ្យលើកកម្ពស់ការចែករំលែកកន្លែងដែលមាននៅសល់ដោយធានាថា សិស្សមត្តេយ្យសិក្សាអាចចូលទៅកាន់តំបន់នោះ និងចូលទៅកាន់ឧបករណ៍ទាំងនោះដូចដែលសិស្សបឋមសិក្សាដែរ។ ព្យាយាមរៀបចំទីធ្លាខាងក្រោយសាលាជាតំបន់ឯកទេសសម្រាប់សិស្សមត្តេយ្យសិក្សា ដើម្បីឱ្យពួកគេអាចលេង ឬអានបានដោយសេរី ដោយបង្កភាពងាយស្រួលដល់គ្រូក្នុងការត្រួតពិនិត្យ។

III. **សុវត្ថិភាព៖** នៅក្រោមគោលការណ៍ណែនាំនេះ សាលារៀនគួរតែធានាថាទីធ្លាខាងក្រៅត្រូវនៅឆ្ងាយ ឬមានសុវត្ថិភាពត្រឹមត្រូវពីផ្លូវធំ និងស្រះទឹកដែលជ្រៅ។ ច្រកទ្វារគួរតែត្រូវបានបិទក្នុងអំឡុងពេលលេង ជៀសវាងកុមារតូចចាកចេញពីបរិវេណដោយមិនដឹងខ្លួន។ ពិនិត្យមើលថាកន្លែងទំនេរមិនមានវត្ថុមុតស្រួច រុក្ខជាតិដែលបង្កគ្រោះថ្នាក់ និងសម្ភារៈ ឬឧបករណ៍ដែលគេបោះចោល។ ធុងសម្រាមគួរតែមាន។ ឧបករណ៍សម្រាប់លេង និងរៀនត្រូវសមស្របនឹងអាយុ ទំហំកុមារ និងការលូតលាស់មួយដែលសមស្រប។

IV. **គោលបំណងនៃទីធ្លា៖** ការបញ្ជាក់ពីគោលបំណងនៃទីធ្លាសាលាអាចសម្រេចបានដោយជ្រើសរើសឧបករណ៍សម្រាប់កន្លែងលេងរបស់កុមារដោយប្រុងប្រយ័ត្ន ចាប់ផ្តើមដោយសំណួរ៖ *"តើយើងចង់ឱ្យសិស្សធ្វើអ្វី និងរៀននៅបរិវេនខាងក្រៅដែរឬទេ ?"* គោលបំណងដែលអាចមានរួមមានដូចខាងក្រោម៖

- អភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយ ដោយជ្រើសរើសឧបករណ៍ និងសកម្មភាពដែលត្រឹមត្រូវ។
- លើកទឹកចិត្តការលេងដោយសេរី
- រំញោចអារម្មណ៍ (ដោយផ្តល់ឧបករណ៍ចម្រុះពណ៌ រួមទាំងកណ្តឹង និងជួងជាដើម ល។)

- ស្វែងយល់ពីផ្នែកខាងក្រៅ និងធ្វើសកម្មភាពបុគ្គល និងជាក្រុម

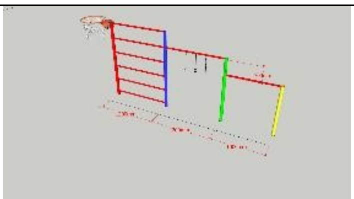
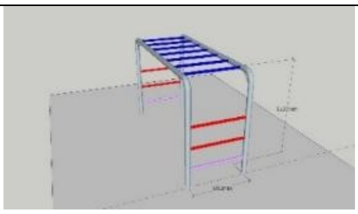
២.៣.១ ការណែនាំលម្អិតសម្រាប់ឧបករណ៍ និងសម្ភារៈសិក្សា

ក. ឧបករណ៍លេង	**គោលដៅចម្បង:** ជំនាញក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយដែលមិនសមរម្យ/ល្អ និង ជំនាញសង្គម-អារម្មណ៍

- ដាក់បញ្ចូលឧបករណ៍លេងដូចជា ទោង ប្រអប់រំអិល ឧបករណ៍តោងឡើងជាដើម។ ជាឯកសារយោង សូមជ្រើសរើសជាតុកន្លែងលេងរបស់កុមារពី ២ ទៅ ៤។ ត្រូវប្រាកដថាឧបករណ៍មានទំហំសមស្របនឹងកុមារ ហើយសម្ភារៈមានសុវត្ថិភាព និងប្រើប្រាស់បានយូរដោយគ្មានជ្រុងមុតស្រួច។ ទាំងនេះគឺជាឧទាហរណ៍នៃឧបករណ៍ដើម្បី**លើកកម្ពស់*តុល្យភាព និងការសម្របសម្រួល***

ប្រភព៖ shorturl.at/xJY16 និង Odom Garden in Phnom Penh, by Native Landscape design.

- *ពិចារណាទៅលើឧបករណ៍ពហុមុខងារ*ដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមារអភិវឌ្ឍជំនាញក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយដែលមានទាំងល្អ និងមិនល្អ ដូចជាការឡើងលើ និងចុះតាមជណ្តើរ តុល្យភាព ចលនាសម្របសម្រួល។ល។ពិចារណាបញ្ចូលជាតុទាំងនេះនៅក្នុងរចនាសម្ព័ន្ធខាងក្រៅ ទាក់ទងនឹងភ្នំ ឬការរំអិលលេងបែបធម្មជាតិ ឬ ផ្ទះតូចមួយដែលកុមារអាចឡើងបាន ប្រើសមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការប្រើប្រាស់អវៈយវៈ និងមានភាពច្នៃប្រឌិត។

សួនច្បារឧត្តម *រៀបចំឡើងដោយការរចនាទេសភាពដើមកំណើតសម្រាប់ដំណោះស្រាយការរស់នៅទីក្រុង។*		សួនច្បារឧត្តម *រៀបចំឡើងដោយការរចនាទេសភាពដើមកំណើតសម្រាប់ដំណោះស្រាយការរស់នៅទីក្រុង។*

ជាទូទៅ មានលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការលេងសកម្មជាងមុន ដូចជាការរត់ ការលោត និងការលោតរំលងក្នុងកន្លែងទំនេរជាដើម។ តែត្រូវប្រាកដថាមានកន្លែងគ្រប់គ្រាន់នៅក្នុងបរិវេនមត្តេយ្យសិក្សា។

ខ.សម្ភារៈ **គោលដៅចម្បង៖** ជំនាញក្នុងការប្រើប្រាស់អាវៈយវៈ ជំនាញយល់ដឹង ការអភិវឌ្ឍន៍ភាសា ជំនាញសង្គម-អារម្មណ៍។

រូបភាពទី១០ ឧទាហរណ៍នៃវត្ថុធាតុដើមធម្មជាតិ៖ ថ្ម និងឈើ

វត្ថុធាតុដើមធម្មជាតិ។ ពិចារណារួមបញ្ចូលវត្ថុប្រចាំថ្ងៃក្នុងចំណោមសម្ភារៈសិក្សាដូចជា បាល់ ស្លាបព្រា ឬវត្ថុធាតុដើមធម្មជាតិ (ឧ. បន្ទះឈើ ឬរាងផ្សេងទៀតដែលលើកទឹកចិត្តដល់ការលេងជានិមិត្តសញ្ញាដែលអាចជារបស់ប្រើទាំងក្នុងនិងក្រៅបរិវេនសាលា)។

រូបភាពទី១២ ឧទាហរណ៍តន្ត្រីដែលធ្វើឡើងពីសម្ភារៈកែច្នៃ

ភ្ជាប់អារម្មណ៍ផ្សេងៗគ្នា។ បង្កើតកន្លែងដែលកុមារអាចជួបរឿងដោយប្រើអារម្មណ៍ផ្សេងៗ (ឧ. ដី ទឹក សំឡេង វាយនភាព និងតន្ត្រី)។

រូបភាពទី១១ ឧទាហរណ៍នៃការប្រើប្រាស់ដីសម្រាប់លេង។

លើកកម្ពស់បរិវេនខាងក្រៅជាកន្លែងសិក្សាដើម្បីលើកកម្ពស់ជំនាញសង្គម-អារម្មណ៍និងជំនាញក្នុងការយល់ដឹង

ក. រចនាឱ្យមានកន្លែងដែលគ្រូអាចអានដល់សិស្ស
ខ.ធានាថាមានកន្លែងទំនេរដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យលេងដោយសេរី
គ.បង្កើតកន្លែងមួយដែលកុមារអាចធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗបាន
ឃ.កំណត់កន្លែងអង្គុយខ្លះទុកសម្រាប់ក្មេងប្រើប្រាស់ដើម្បីធ្វើកិច្ចការ ឬអានបាន (ឧ. កៅអីតូចៗ ជាពិសេសនៅចន្លោះខាងក្រោយថ្នាក់រៀនឬគ្រាន់តែប្រើកន្លែងអង្គុយដែលធន់នឹងសំណើម និងទឹកភ្លៀង)

រូបភាពទី១៣ មជ្ឈមណ្ឌលសហគមន៍ថុន មុន ខេត្តតាកែវ គឺជាឧទាហរណ៍ដ៏អស្ចារ្យនៃការរៀបចំទីធ្លាដ៏សាមញ្ញ និងប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត។ ប្រភព: shorturl.at/lpwBW

ង. បង្កើតសួនផ្កាជាមួយសិស្ស៖ សួនផ្កាផ្តល់ជូននូវសកម្មភាពជាច្រើនដែលអាចកំណត់គោលដៅជាច្រើននៃការរៀនសូត្រ ការអភិវឌ្ឍ និងជំរុញដល់ជំនាញទន់។

បញ្ជីត្រួតពិនិត្យបរិស្ថានសិក្សា

ការពណ៌នា។ ប្រើបញ្ជីត្រួតពិនិត្យនេះដើម្បីជានាថាបរិយាកាសសាលារបស់អ្នកទាំងក្នុង និងក្រៅត្រូវគ្នានឹងលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យរបស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS ជាអប្បបរមាដែលបានកំណត់។ សូមធ្វើឱ្យប្រាកដថា អ្នកមានបំណងចង់មានធាតុចូលទាំងអស់ ១00% នៅក្នុងថ្នាក់រៀនរបស់អ្នក។

	លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ	ចាស/បាទ	ទេ
១	មិនមានសម្ភារៈមុតស្រួច ធ្ងន់ ឬគ្រោះថ្នាក់នៅក្នុងថ្នាក់រៀនទេ។		
២	មានកន្លែងអនាម័យដែលមានទឹកស្អាតសម្រាប់ទទួលទាន។		
៣	ថ្នាក់រៀនត្រូវបានបែងចែកទៅជាតំបន់សិក្សាផ្សេងៗគ្នា (ឧ. កន្លែងអាន កន្លែងប្រជុំ កន្លែងមើលទូរទស្សន៍ កន្លែងរៀនលេខ។ល។)។		
៤	ថ្នាក់រៀនផ្តល់នូវការរៀបចំកន្លែងអង្គុយផ្សេងៗគ្នា យ៉ាងហោចណាស់មាន ២ ឬច្រើនជាងនេះ។		
៥	គ្រឿងសង្ហារឹម បង្គន់ និងបង្ហួចមានទំហំសមស្រប និងកុមារ និងងាយស្រួលចូលប្រើប្រាស់។		
៦	មានផ្លូវចូលជាក់លាក់ទៅកាន់ទីធ្លាខាងក្រៅពីកន្លែងរៀនខាងក្នុង។		
៧	សម្ភារៈសិក្សាត្រូវបានបង្ហាញតាមរបៀបដែលកុមារអាចមើលឃើញបានយ៉ាងងាយ និងងាយស្រួលយកតាមខ្លួន។		
៨	មានពណ៌លេចធ្លោតែមួយគត់នៅក្នុងការរចនាថ្នាក់រៀន។		
៩	ជញ្ជាំងថ្នាក់រៀនបង្ហាញផលិតផលកុមារ មិនត្រឹមតែសម្ភារៈរចនារបស់គ្រូប៉ុណ្ណោះទេ។		
១០	កុមារមានកន្លែងសុវត្ថិភាពសម្រាប់រត់លេងដោយសេរីនៅខាងក្រៅ។		
សរុប			

ជំពូកទី ៣. យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សា

សកលភាវូបនីយកម្មពិភពលោកថ្មីនេះគឺការអប់រំតាមបែបឌីជីថលនិងទំនាក់ទំនងសង្គមដែលតម្រូវឱ្យមានកំណែទម្រង់ថ្មីនៃការអប់រំដើម្បីសម្របខ្លួនទៅនឹងតម្រូវការថ្មីទាំងផ្នែកធនធានមនុស្សនិងសេដ្ឋកិច្ច។

រូបភាព3.1: សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) 5 យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សា

ក្នុងបរិបទនេះ សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) ផ្តោតជាពិសេសលើយុទ្ធសាស្ត្រអប់រំចំនួនប្រាំ ដោយយើងមានការជឿជាក់ថា យុទ្ធសាស្ត្រទាំងនេះអាចគាំទ្រកុមារឱ្យក្លាយជាពលរដ្ឋសកម្ម និងចូលរួមបានកាន់តែប្រសើរនាពេលអនាគត ពោលគឺ៖

១. ការសិក្សាបែបសហការ
២. សេចក្តីណែនាំអំពីរបៀបរៀនខុសៗគ្នា
៣. ការដាក់បញ្ចូល ICT នៅក្នុងថ្នាក់រៀន
៤. គម្រោង និងការសិក្សាផ្អែកលើបញ្ហា ការសិក្សាបែបផ្អែកលើគម្រោង ផ្សារភ្ជាប់ពិភពពិតកម្មនឹងដំណើរការសិក្សា
៥. ការសិក្សាតាមរយៈការលេងល្បែង

កុមារនឹងអនុវត្តការសិក្សាតាមបែបសកម្មនិងការសហការគ្នាដូចជាជំនាញគិតកម្រិតខ្ពស់ដោយចូលរួមសកម្មភាពដែលនឹងតម្រូវឱ្យកុមារវិភាគព័ត៌មាន វាយតម្លៃនិងធ្វើការសម្រេចចិត្តឬបង្កើតគំនិតនិងបង្កើតផលិតផលថ្មី។នេះមានន័យថា គ្រូបង្រៀននឹងរៀនលើកឡើងអំពីសកម្មភាពដែលមានឥទ្ធិពលលើការអភិវឌ្ឍ និងការអនុវត្តក្រុមជំនាញទន់ ដែលសាលាជំនាន់ថ្មី (NGS) ចាត់ទុកថាជាយុទ្ធសាស្ត្រសម្រាប់ការកសាងមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃសមត្ថភាពដែលនឹងនាំកុមារឱ្យក្លាយជាពលរដ្ឋកម្ពុជាដែលមានទំនួលខុសត្រូវ និងសកម្ម។

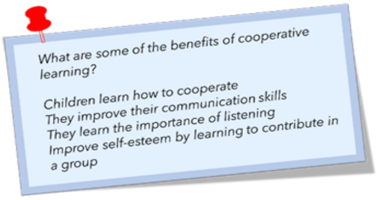
ជាលម្អិត សាលាជំនាន់ថ្មី (NGS) នឹងកំណត់គោលដៅសរុបនៃជំនាញទន់ចំនួន ៧ ដែលត្រូវបានដាក់ជាក្រុមស្ថិតនៅក្រោមជំនាញសំខាន់ៗចំនួន ៣។ ការអភិវឌ្ឍជំនាញបែបនេះត្រូវបានផ្សារភ្ជាប់យ៉ាងតឹងរ៉ឹងទៅនឹងការប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រទាំង ៥ ឱ្យបានសមស្របដូចដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។ ជាការពិត នៅពេលដែលគ្រូធ្វើការរចនា និងលើកឡើងនូវសកម្មភាពក្នុងថ្នាក់រៀន ពួកគេនឹងត្រូវលើកឡើងពីសកម្មភាពដែលនឹងអនុញ្ញាតឱ្យកុមារអនុវត្តជំនាញបែបនេះបាន។ ជាឧទាហរណ៍ កុមារនឹងមិនអាចបញ្ចេញគំនិតរបស់ពួកគេឱ្យបានច្បាស់លាស់ទេ ប្រសិនបើពួកគេមិនត្រូវបានសុំឱ្យពន្យល់ពីគំនិតរបស់ពួកគេឱ្យបានខ្លាំងៗឬដោយការចែករំលែកគំនិតជាមួយមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ។ ទាំងនេះជាជំនាញទន់ដែលគ្រូគួរធ្វើការពិចារណា៖

មុខជំនាញ	គោលដៅជំនាញទន់
ការទំនាក់ទំនងនិងការងារជាក្រុម	1. ការទំនាក់ទំនង 2. ការសិក្សាបែបសហការ
ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត	3. ការត្រិះរិះពិចារណា 4. ការដោះស្រាយបញ្ហា 5. ការច្នៃប្រឌិត
កុមារ គ្រួសារ និងសហគមន៍	6. ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង 7. ការយល់ចិត្ត

តារាងខាងក្រោមពិពណ៌នាអំពីជំនាញទន់នីមួយៗ យ៉ាងលម្អិត ជាមួយនឹងឧទាហរណ៍ជាក់លាក់នៃសកម្មភាពដែលគ្រូអាចដាក់បញ្ចូលនៅពេលធ្វើផែនការ។ការពន្យល់ទាំងនេះឆ្លុះបញ្ចាំងពីអ្វីដែលត្រូវបានសង្ខេបនៅក្នុងតារាងខាងលើ

គោលដៅជំនាញទន់	និយមន័យ[14]
ការទំនាក់ទំនង	ការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ឬអាចប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ពាក់ព័ន្ធនឹងការចែករំលែកអត្ថន័យ តាមរយៈការផ្លាស់ប្តូរព័ត៌មាន និងការយល់ដឹងជារួម។ វាកើតឡើងនៅក្នុងបរិបទនៃទំនាក់ទំនងសង្គម។ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងអាចជាការប្រាស្រ័យទាក់ទងផ្ទាល់មាត់ សរសេរ និងមិនមែនពាក្យសំដី ហើយវាមានសារៈសំខាន់នៅក្នុងដំណើរការសិក្សាទាំងអស់។
កិច្ចសហការ	កិច្ចសហប្រតិបត្តិការ គឺជាទង្វើ ឬដំណើរការនៃការធ្វើការរួមគ្នា ដើម្បីសម្រេចបាននូវគោលបំណងរួម ឬផលប្រយោជន៍ទៅវិញទៅមក ទាំងសម្រាប់បុគ្គលម្នាក់ៗដែលសហការគ្នា ឬធ្វើសកម្មភាពដោយសហការគ្នា (Tyler, 2011)។
ការត្រិះរិះពិចារណា	ការត្រិះរិះពិចារណា គឺជាដំណើរការផ្លូវចិត្តដ៏ស្មុគស្មាញមួយដែលអាចអនុវត្តទៅបានជាសាកល និងជាប់ពាក់ព័ន្ធទៅនឹងជំនាញជាច្រើន៖ ការញែកការពិតចេញពីគំនិត ការទទួលស្គាល់ការសន្មត ការសួរអំពីសុពលភាពនៃភស្តុតាង ការចោទសួរសំណួរ ការផ្ទៀងផ្ទាត់ព័ត៌មាន ការស្តាប់ ការសង្កេត និងការយល់ដឹងពីទស្សនៈជាច្រើនទៀត (Lai, 2011) ។
ការដោះស្រាយបញ្ហា	អ្នកកដោះស្រាយបញ្ហាមានសមត្ថភាពក្នុងការ 'គិតតាមរយៈជំហានៗ ដែលដឹកនាំចេញពីស្ថានភាពនៃសាច់រឿងទៅកាន់គោលដៅដែលចង់បាន។ វាទាមទារឱ្យអ្នកដោះស្រាយកំណត់បញ្ហា រៀបចំផែនការអនុវត្តដំណោះស្រាយ និងតាមដាន និងវាយតម្លៃវឌ្ឍនភាពពេញមួយសកម្មភាព។
ភាពច្នៃប្រឌិត	វាជាសមត្ថភាពក្នុងការបង្កើត បញ្ជាក់ ឬអនុវត្តគំនិតច្នៃប្រឌិត បច្ចេកទេស និងទស្សនវិស័យ (Ferrari et al. 2009) នៅក្នុងបរិយាកាសសហការ/សាលារៀន។
ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង	ជំនាញស្នូលសម្រាប់ជីវិត ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង ឬទាំងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង និង 'ធ្វើការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង' គឺជាសមត្ថភាពរបស់បុគ្គលក្នុងការគ្រប់គ្រង និងត្រួតពិនិត្យអាកប្បកិរិយា ចិត្ត អារម្មណ៍ និងកម្លាំងជំរុញរបស់ពួកគេ។
ការយល់ចិត្ត	ការយល់ចិត្តគឺជា "សមត្ថភាពដើម្បីយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ ហើយធ្វើឲ្យពួកគេមានបទពិសោធន៍ឡើងវិញដោយខ្លួនឯង" (Salovey and Mayer, 1990) ខណៈពេលដែលមិនដែលត្រូវបានគេវិនិច្ឆ័យ។

[14] DCD/MoEYS (2019)។ កម្មវិធីសិក្សាជំនាញជីវិតថ្នាក់តំបន់ ចាប់ពីថ្នាក់ទី៤ ដល់ទី៦ "តារាងសង្ខេប៖ ជំនាញសម្រាប់ការសិក្សា និងសកម្មភាព" (យូនីសេហ្វ)

៣.១ ការសិក្សាបែបសហការ **គោលដៅចម្បងជំនាញទន់**	ការសិក្សាបែបសហការ ការដោះស្រាយបញ្ហា ការទំនាក់ទំនង ការច្នៃប្រឌិត ការយល់ចិត្ត។ 

យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាតាមបែបសហការការគឺផ្អែកលើគំនិតដែលថាការរៀនអាចកើតឡើងតាមរយៈការសហការជាមួយអ្នកដទៃ និងបញ្ជាក់ថាកុមារសហការគ្នាដើម្បីដោះស្រាយកិច្ចការមួយ។

KAPE គឺជាអ្នកជំរុញទីមួយនៃយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សានេះ ដើម្បីជំរុញឱ្យមានការចូលរួមនៅក្នុងថ្នាក់រៀនតាមរយៈការលើកទឹកចិត្តឱ្យមានអន្តរកម្មរវាងសិស្ស។

យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាតាមបែបសហការការនិង/ឬសហការគ្នា អាចត្រូវបានប្រើក្នុងការបង្រៀនមុខវិជ្ជាណាមួយ។

៣.១.១ តួនាទីរបស់គ្រូ

គ្រូបង្រៀនគឺជាគន្លឹះក្នុងការអនុវត្តការសិក្សារួមគ្នាតាមរយៈការណែនាំ និងសម្របសម្រួលការងាររបស់កុមារជា ក្រុម។ ជាទូទៅ ដើម្បីលើកកម្ពស់ការសិក្សារួមគ្នា គ្រូបង្រៀននឹងត្រូវៈ

- បង្កើតបរិយាកាសមានសុវត្ថិភាព និងផាសុកភាព ដែលអនុញ្ញាតឱ្យសិស្សមានអារម្មណ៍ថាមានសេរីភាពក្នុងការបញ្ចេញមតិ
- ផ្តល់ការងារច្បាស់លាស់ដល់កុមារ
- ជំរុញឱ្យធ្វើការងារជាក្រុមក្នុងថ្នាក់រៀន។ ទំហំនៃក្រុមនឹងអាស្រ័យលើកត្តាជាច្រើន រួមទាំងប្រភេទនៃសកម្មភាព ទំហំថ្នាក់រៀន និងចំនួនសិស្សសរុប។ ការងារជាក្រុមអាចកើតឡើងក្នុងទម្រង់ជាច្រើនដូចជា ធ្វើការជាគូ ក៏ដូចជាក្រុមតូច និងមធ្យម (ចំនួនអតិបរមានៃសមាជិកក្នុងក្រុមមិនគួរលើសពី ៥ ឬ ៦)។
- លើកទឹកចិត្តឱ្យមានការពិភាក្សា ការចែករំលែកគំនិត ការសហការ និងការគាំទ្រគ្នាទៅវិញទៅមក ដើម្បីជំរុញឱ្យមាន**ការពឹងពាក់គ្នាទៅវិញទៅមកលក្ខណៈវិជ្ជមាន**រវាងកុមារ។

ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ មុននឹងលើកឡើងនូសកម្មភាពជាក្រុមសម្រាប់សិស្សមុនចូលសាលា គ្រូត្រូវធានាថាកុមារអាចចូលរួមការងារជាក្រុម និងចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងសកម្មភាពទាំងនោះ។

អាស្រ័យដូចបានរៀបរាប់ជូនខាងលើ គ្រូអាចណែនាំកុមារឱ្យចូលរួមរៀនដោយសហការដោយលើកឡើងនូវសកម្មភាពសាមញ្ញមួយចំនួនដូចជាៈ

- **ការសន្ទនាជាក្រុម៖** ធ្វើឱ្យកុមារស៊ាំនឹងការនិយាយ និងចែករំលែកគំនិតរបស់ពួកគេជាមួយមិត្តភ័ក្តិផ្សេងទៀត ដូចដែលបានពន្យល់នៅក្នុងការណែនាំរបស់គ្រូ។
- **សហការក្នុងការលេងជាក្រុម៖** លើកយកហ្គេមដែលតម្រូវឱ្យកុមារសហការគ្នា។ ឧទាហរណ៍ ការប្រមាញ់កំណប់ ល្បែងផ្គុំរូបសាមញ្ញៗ សិល្បៈសហការ ហ្គេមលោតផ័ត្រយោង
- **ហ្គេម**ដែលផ្តោតលើការលើកកម្ពស់ដល់ជំនាញស្តាប់ ដូចជាឱ្យកុមារនិយាយជាមួយគ្នាទៅវិញទៅមក ដែលពួកគេត្រូវនិយាយឡើងវិញនូវអ្វីដែលមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេបាននិយាយពីមុន ឬលេងហ្គេម "ខ្សឹបខ្សៀវចិន"។

សិល្បៈក្នុងការសហការ។ កុមារអាចជ្រើសរើសប្រធានបទសម្រាប់រូបភាពមួយ។ គ្រូជួយសម្រួលដោយផ្តល់ក្រដាស និងគូល័រពណ៌។ បំបែកកុមារជាក្រុមដែលពួកគេអាចពិចារណាអំពីទិដ្ឋភាពផ្សេងៗនៃរូបភាព។ គ្រូគួរតែអនុញ្ញាតឱ្យមានការរកវិធីធ្វើដោយខ្លួនឯងឱ្យបានច្រើនតាមតែអាចធ្វើទៅបាន ប៉ុន្តែគ្រូនឹងជួយអន្តរាគមន៍ប្រសិនបើចាំបាច់ ដើម្បីជួយដោះស្រាយបញ្ហា។
<u>ជំនួយ និងការណែនាំ៖</u> គ្រូនឹងផ្តល់ការណែនាំដើម្បីធានាថាកុមារកំពុងចែករំលែកគំនិត និងកំណត់កិច្ចការសម្រាប់ធ្វើ។ ប្រសិនបើសិស្សម្នាក់សុំគូរពណ៌ខៀវ ហើយសិស្សម្នាក់ទៀតសុំប្រើពណ៌ក្រហមក្នុងតំបន់តែមួយ គ្រូអាចនឹងសួរថា "តើនឹងមានអ្វីកើតឡើងប្រសិនបើយើងលាយពណ៌ទាំងពីរចូលគ្នា?"។ សម្របសម្រួលការសន្ទនា និងជួយកុមារដោះស្រាយបញ្ហា។ សកម្មភាពនេះជួយបង្រៀនកុមារឱ្យចេះប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា និងនិយាយតាម រយៈអ្វីដែលពួកគេនឹងធ្វើ ដើម្បីបញ្ចប់កិច្ចការ។ *ប្រភព៖*Edutopia.org.

ឧទាហរណ៍មួយចំនួននៃយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាក្នុងកិច្ចសហប្រតិបត្តិការដើម្បីប្រើប្រាស់ក្នុងថ្នាក់រៀន[15]

ឈ្មោះសកម្មភាព	**គោលបំណងនៃសកម្មភាព**	**ពិពណ៌នាអំពសកម្មភាព**
ជុំរ៉ូប៊ីន(Round Robin)	បង្កើតគំនិតថ្មីៗ *(ភាពច្នៃប្រឌិត)*	កុមារម្នាក់ៗនឹងប្តូរវេនឆ្លើយសំណួរមួយ។ ជាឧទាហរណ៍ គ្រូចង់ស្វែងរកពាក្យដែលចាប់ផ្តើមដោយ "ក" ហើយនឹងសួរកុមារម្តងមួយៗ ឱ្យគិតអំពីពាក្យមួយ ហើយចែករំលែកជាមួយក្រុមរបស់ពួកគេ។ កុមារនឹងត្រូវគោរពវេនរបស់ពួកគេ។
កម្រងសំណួរ - ការដោះដូរ (Quiz-Quiz-Trade)	បង្កើតគំនិតថ្មីៗ។ ការស្តាប់។ *ការសន្ទនាដោយផ្ទាល់មាត់។*	កុមារម្នាក់ៗនឹងធ្វើការជាគូ៖ កូនសិស្សម្នាក់នឹងសួរសំណួរមួយ ហើយម្នាក់ទៀតនឹងឆ្លើយ។ បន្ទាប់មក ពួកគេនឹងផ្លាស់ប្តូរវេនសម្រាប់សួរ និងឆ្លើយសំណួរ។

[15] ការមើលថែកុមារតូចនៅថ្នាក់មតេយ្យសិក្សា, កម្មវិធីសិក្សាសម្រាប់សាលាមត្តេយ្យក្នុងប្រទេសសិង្ហបុរី, ការណែនាំអំពីអ្នកអប់រំ (2013) ។ ក្រសួងអប់រំសិង្ហបុរី

គិត-គូរ-ចែករំលែក (Think-Pair-Share)	បង្កើតគំនិតថ្មីៗ។ ស្តាប់ ធ្វើការឆ្លុះបញ្ចាំង *ដោះស្រាយបញ្ហា។*	គ្រូនឹងសួរសំណួរមួយឱ្យកុមារគិត។ កុមារនឹងមានពេលមួយនាទីដើម្បីគិតតែម្នាក់ឯង ហើយបន្ទាប់មកនឹងធ្វើការជាគូដើម្បីព្យាយាមឆ្លើយ។ ជាឧទាហរណ៍ គ្រូអាចប្រើបច្ចេកទេសនេះ ដើម្បីធ្វើឱ្យកុមារឆ្លុះបញ្ចាំងពីទិដ្ឋភាពជាក់លាក់នៃរឿងដែលពួកគេកំពុងស្តាប់ ដើម្បីពិនិត្យមើលការយល់ដឹងរបស់ពួកគេ ឬធ្វើការទស្សន៍ទាយ។
ការផ្តុំលេខរួមគ្នា (Numbered Heads Together)	បង្កើតគំនិតថ្មីៗ។ សហការ និងចែករំលែក។ (ការច្នៃប្រឌិត & កិច្ចសហការ)	គ្រូនឹងរៀបចំកុមារជាក្រុមតូចៗ។ សមាជិកនីមួយៗនៃក្រុមនឹងទទួលបានលេខមួយ។ នៅពេលគ្រូហៅទៅលេខនោះ កុមារទាំងអស់ដែលមានលេខនោះនឹងត្រូវបង្កើតក្រុមជាមួយគ្នា ដើម្បីព្យាយាមឆ្លើយសំណួរដែលគ្រូសួរ។ ពួកគេនឹងពិភាក្សាជាមួយគ្នា ហើយបន្ទាប់មកត្រឡប់ទៅក្រុមដំបូងវិញ ដើម្បីចែករំលែកចម្លើយ។
ដើរក្នុងបន្ទប់បែបសិល្បៈ (Gallery Walk)	អភិវឌ្ឍជំនាញថ្មីៗ (ការឆ្លុះបញ្ចាំង ផ្តល់ជំនួយ ចែករំលែកយោបល់ *ការយល់ចិត្ត*)	ស្នាដៃរបស់កុមារនឹងត្រូវដាក់តាំងនៅលើជញ្ជាំង ឬនៅលើតុសម្រាប់ដាក់តាំង។ បន្ទាប់មក កុមារនឹងដើរជុំវិញ ហើយកុមារម្នាក់ៗនឹងពន្យល់ពីការងាររបស់ពួកគេ។ កុមារផ្សេងទៀតអាចផ្តល់យោបល់លើការងាររបស់មិត្តរបស់ពួកគេបានផងដែរ។

ការឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីគាំទ្រដល់ការទទួលបានការសិក្សា និងជំនាញសង្គម

ជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការសិក្សា គ្រូត្រូវបានលើកទឹកចិត្តឱ្យសន្សំពេលវេលានៅចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាព ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងជាមួយកុមារអំពីបញ្ហាប្រឈមដែលពួកគេបានជួបប្រទះ រំឮកពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេ អ្វីដែលពួកគេចូលចិត្តបំផុត និងមូលហេតុ ឬអ្វីដែលពួកគេអាចធ្វើបានប្រសើរជាងមុននៅពេលក្រោយ។ ប្រភេទនៃការអនុវត្តសំណួរទាំងនេះនឹងពង្រឹងចំណេះដឹង និងជំនាញដែលទទួលបានក្នុងអំឡុងពេលធ្វើសកម្មភាព។

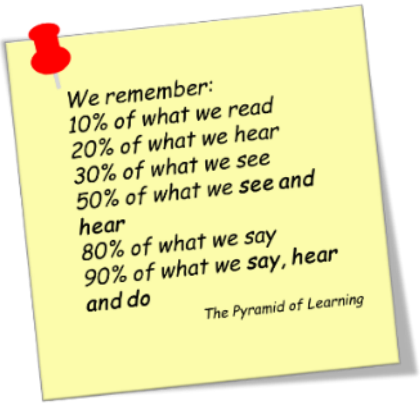
សំណួរឧទាហរណ៍៖

សំណួរសម្រាប់	សំណួរឧទាហរណ៍
ដំណើរការសិក្សា, ការរៀនដើម្បីរៀន	• តើអ្នកបានជួបប្រទះនឹងបញ្ហាអ្វីខ្លះក្នុងអំឡុងពេលធ្វើសកម្មភាពនេះ? តើអ្នកបានដោះស្រាយវាដោយរបៀបណា? • តើអ្នកចូលចិត្តអ្វីជាងគេ? ហេតុអ្វី?

	• តើអ្នកអាចធ្វើយ៉ាងណាបន្តទៀតដើម្បីឲ្យបានកាន់តែប្រសើរជាងនេះនៅពេលក្រោយ? • តើយើងបានរៀនអ្វីខ្លះពីសកម្មភាពនេះ?
ការប្រៀបធៀបគំនិតរបស់អ្នកដទៃ	• ហេតុអ្វីបានជាអ្នកគិតថាមិត្តភក្តិរបស់អ្នកគិតដូច្នេះ? • ហេតុអ្វីបានជាអ្នកគិត.....? • តើអ្នកឃើញភាពស្រដៀងគ្នាជាមួយ.....? • តើអ្នកឃើញភាពខុសគ្នារវាងគំនិតរបស់អ្នក និង គំនិតរបស់......ទេ?
ការបង្ហាញពីអារម្មណ៍	• តើអ្នកមានអារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងអំឡុងពេលធ្វើសកម្មភាព? • តើអ្នកចូលចិត្តអ្វីអំពីសកម្មភាពនេះ? • តើអ្នកធ្លាប់មានអារម្មណ៍...?
កិច្ចសហប្រតិបត្តិការ ទំនាក់ទំនងវិជ្ជមាន	• តើអ្នកចូលចិត្តអ្វីអំពីការងារជាក្រុម? តើអ្នកចូលចិត្តធ្វើការជាមួយគ្នាទេ? ហេតុអ្វី? • តើអ្នកអាចរៀបរាប់ពីបញ្ហាមួយដែលអ្នកបានជួបប្រទះពេលធ្វើការជាក្រុមបានទេ? • តើអ្នកបានសុំជំនួយពីមិត្តភ័ក្តិរបស់អ្នកក្នុងពេលកំពុងធ្វើសកម្មភាពដែរឬទេ? • តើអ្នកបានជួយមិត្តភក្តិរបស់អ្នកណាម្នាក់ក្នុងអំឡុងពេលសកម្មភាពដែរឬទេ?

៣.២ សេចក្តីណែនាំពីរបៀបរៀនប្លែកៗគ្នា

គោលដៅចម្បងសម្រាប់ជំនាញទន់	ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង ការត្រិះរិះពិចារណា ការដោះស្រាយបញ្ហា ការទំនាក់ទំនង។



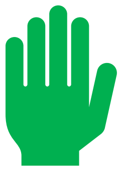
កុមាររៀនតាមរបៀបខុសៗគ្នានិងតាមវិធីខុសៗគ្នា ហើយវាត្រូវបានគេបង្ហាញថាកុមាររៀនបានប្រសើរជាងមុននៅក្នុងសាលា នៅពេលដែលរបៀបនៃការសិក្សាផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេត្រូវបានគេទទួលស្គាល់ និងគាំទ្រ[16]។ អ្នកខ្លះរៀនបានប្រសើរដោយការស្តាប់ចម្រៀង អ្នកខ្លះទៀតរៀនបានប្រសើរ

[16] Howard Gardner's (1983), ក្របនៃចិត្តៈ ទ្រឹស្តីពហុនៃភាពវៃឆ្លាត

ដោយមើលរូបភាព ហើយអ្នកខ្លះទៀតនឹងរៀនបានកាន់តែប្រសើរដោយការគូររូបឬចូលរួមយ៉ាងសកម្ម ក្នុងការងារក្រុម។

ជំហានដំបូងក្នុងការយល់ដឹងកាន់តែច្បាស់អំពីយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សានេះគឺត្រូវស្វែងយល់អំពីរបៀបរៀន របស់កុមារម្នាក់ៗ ជាពិសេសក្នុងអំឡុងពេលសប្ដាហ៍ដំបូងនៃការចូលរៀន ហើយបន្ទាប់មកដើម្បីចាប់ផ្ដើមលើកយកបទពិសោធន៍សិក្សាផ្សេងៗដែលត្រូវនឹងតម្រូវការរបស់កុមារ។
គំរូសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងផ្ដោតលើរចនាបថសិក្សាសំខាន់ៗ ចំនួន ៣៖
១. ការមើលឃើញ
២. ការស្ដាប់
៣. ចលនាវិញ្ញាណ/ចលនារាងកាយ
នៅពេលដែលរៀបចំកិច្ចតែងការបង្រៀន គ្រូបង្រៀនគួរតែធ្វើសកម្មភាពដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមាររៀន តាមរបៀបរៀនខុសៗគ្នា។ របៀបរៀនដែលលេចធ្លោជាងគេរបស់ពួកគេគឺជារបៀបរៀនដែលពួកគេចូលចិត្តប៉ុន្តែមិនចាំបាច់យកតែមួយគត់នោះទេ។

ជាឧទាហរណ៍នៅពេលបង្រៀនអំពីអារម្មណ៍ គ្រូអាចប្រើបណ្ណរូបភាពដើម្បីសង្ខេបពីអារម្មណ៍សំខាន់ៗ អំពីវិធីរៀន (តាមការមើល) សួរសំណួរ (តាមរយៈសម្លេង) ឬរៀបចំការសម្ដែងបែបសាមញ្ញដើម្បីធ្វើឱ្យកុមារឆ្លុះបញ្ចាំងពីអារម្មណ៍ខុសៗគ្នា (តាមរយៈចលនារាងកាយ) ។

ប្រភេទអ្នកសិក្សា	បរិយាយ	សកម្មភាពដែលត្រូវបានណែនាំ
អ្នកសិក្សាដោយការមើល	សម្រាប់អ្នកសិក្សាប្រភេទនេះ វានឹងកាន់តែងាយស្រួលក្នុងការចងចាំព័ត៌មាន នៅពេលដែលត្រូវបានបង្រៀនតាមរយៈ ការបង្ហាញជាមួយរូបភាព វីដេអូ ផ្ទាំងរូបភាព ឬក្រាហ្វិក។ ជារឿយៗអ្នកសិក្សាដោយការមើល ពួកគេនឹងស្គាល់លេខ និងអក្សរបានល្អជាងមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេដែលចូលចិត្តរបៀបសិក្សាផ្សេងពីនេះ។	○ ប្រើរូបភាព ផ្ទាំងរូបភាព វីដេអូ និងរូបភាពផ្សេងទៀត ដើម្បីជួយកុមារឱ្យមើលឃើញព័ត៌មានដែលពួកគេកំពុងរៀននៅក្នុងថ្នាក់។ ○ ធ្វើឱ្យពួកគេសង្កេតមើលពីស្ថានភាពជីវិតពិត។ ○ ប្រើប្រាស់ស្ទីគ័រ ឬពណ៌ដើម្បីរៀបចំ និងសម្ភារៈដែលជាប់ពាក់ព័ន្ធ។ ប្រើក្រដាសកាតតូចៗ (flash cards)។ គូររូបភាពឬគំនូរជីវចលនៃគំនិតផ្សេងៗដែលបានបំផុសឡើង។ ○ នៅពេលបញ្ជូនព័ត៌មាន សូមប្រើក្តារខៀន ឬទូរទស្សន៍ ឆ្លាតវៃ ឬឧបករណ៍ ICT បន្ថែមដែលមាននៅក្នុងថ្នាក់រៀន តាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។
អ្នកសិក្សាដោយការ ស្តាប់	អ្នកសិក្សាប្រភេទនេះយល់កាន់តែច្បាស់អំពីព័ត៌មានតាមរយៈការស្តាប់។ ពួកគេអាចនឹងចងចាំ ក៏ដូចជាយល់អំពីគោលគំនិតថ្មីៗបានប្រសើរជាងមុន នៅពេលដែលពួកគេស្តាប់ ឬនិយាយរឿងមួយដោយខ្លួនឯង។	○ ប្រើបទចម្រៀង និងសំឡេងក្នុងការរៀន (ឧទាហរណ៍ រួមគ្នាទះដៃចំពោះសកម្មភាពណាមួយ) ឱ្យកុមារនិយាយខ្លាំងៗ ធ្វើការអញ្ជើញមនុស្សពីខាងក្រៅសាលាឱ្យមកនិយាយបង្ហាញនៅសាលា។ ○ ឱ្យសិស្សចូលរួមក្នុងការសន្ទនាអំពីប្រធានបទណាមួយដែលជាប់ពាក់ព័ន្ធ។ ○ សួរសិស្សអំពីសម្ភារៈដែលពួកគេកំពុងរៀន។ ○ ឱ្យកុមារធ្វើការសង្ខេបផ្ទាល់មាត់។ អានសម្ភារៈសិក្សាឱ្យពួកគេឱ្យឮៗ។
អ្នកសិក្សាដោយចលនាវិញ្ញាណ 	អ្នកសិក្សាប្រភេទនេះរៀនបានល្អបំផុតដោយការរៀបចំគ្រប់គ្រងវត្ថុ និងចូលរួមក្នុងការធ្វើសកម្មភាពនានា។	○ ប្រើសម្ភារៈពិតៗដើម្បីបង្រៀន។ ○ ប្រើប្លុកគំរូដើម្បីធ្វើផ្នែកក្នុងនៃគោលគំនិតគណិតវិទ្យាថ្មីៗ។ ○ ប្រើសម្ភារៈដែលមានរាងជាអក្សរដែលពួកគេអាចលេងជាមួយបានដើម្បីរៀនអក្ខរក្រម។ ○ ជួយសម្រួលដល់ការលេងជានិមិត្តសញ្ញា (ដូចជាការលេងបែបដើរតួ) ហើយអនុញ្ញាតឱ្យកុមាររុករកកន្លែងទំនេរៗ និងអាចប៉ះពាល់សម្ភារៈបាន។

		○ ផ្តល់ល្បែងសិក្សាប្រភេទផ្សេងៗគ្នា និងអនុញ្ញាតឱ្យកុមារដើរជុំវិញបន្ទប់នៅពេលពួកគេត្រូវការ។

៣.៣ ការដាក់បញ្ចូល ICT នៅក្នុងថ្នាក់រៀន

គោលដៅជំនាញទន់ចម្បង	ការត្រិះរិះពិចារណា ការដោះស្រាយបញ្ហា ការទំនាក់ទំនង ការច្នៃប្រឌិត ការសហការ។

បច្ចេកវិទ្យាកាន់តែទូលំទូលាយដែលធ្វើឱ្យយើងមានភាពងាយស្រួលក្នុងការចូលទៅរកធនធានសិក្សាដ៏ច្រើនសន្ធឹកសន្ធាប់ ដែលវានឹងពិបាកក្នុងការស្វែងរកធនធានសិក្សាប្រសិនបើគ្មានបច្ចេកវិទ្យា។ ជាឧទាហរណ៍ នៅពេលនិយាយអំពីការរៀនអក្សរ និងលេខ ឬការអនុវត្តជំនាញនៃការយល់ដឹង ឬជំនាញសង្គម ទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ និងថេបប្លេតដែលមានធនធាន e-learning ត្រឹមត្រូវ ពិតជាអាចផ្តល់នូវការគាំទ្រយ៉ាងខ្លាំងសម្រាប់ការរៀនប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងមានភាពងាយស្រួល ក៏ដូចជារីករាយក្នុងការប្រើប្រាស់ផងដែរ។ ជាទូទៅ ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងទំនាក់ទំនង (ICT) មានទាំងមុខងារមើលឃើញដោយភ្នែក និងសូរសព្ទ ដែលអាចជួយកុមារឱ្យទទួលបានរបៀបនៃការសិក្សាខុសៗគ្នា និងលើកកម្ពស់ការលេង ដែលជាមធ្យោបាយដ៏មានប្រសិទ្ធភាពក្នុងការលើកកម្ពស់ការរៀនសូត្ររបស់កុមារតូចៗ។

នៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា មានមនុស្សជាង ១៥ លាននាក់ បានប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណេត ហើយមានការតាមដានតាមទូរសព្ទដៃច្រើនជាង ២០ លាន ក្នុងនោះ មានការអប់រំបែបឌីជីថលកំពុងទទួលបានការចាប់អារម្មណ៍កាន់តែខ្លាំងឡើងផងដែរ[17]។

ដោយមើលឃើញបែបនេះហើយ ទើបកម្មវិធីសាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ក៏បានខិតខំប្រឹងប្រែងដោយអស់ពីលទ្ធដើម្បីដាក់បញ្ចូលការរៀនតាមទូរសព្ទ ដែលជួនកាលវាត្រូវបានគេស្គាល់ថាជា m-learning ជាយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាបន្ថែម និងមានប្រសិទ្ធភាពដែលនឹងជួយគាំទ្រដល់កុមារក្នុងការទទួលបានចំណេះដឹងមុនពេលចាប់ផ្តើមរៀនអក្សរ និងជំនាញលេខ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ m-learning ក៏មានប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ក្នុងការគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍជំនាញផ្សេងទៀតដូចជា កិច្ចសហ

17 https://www.trc.gov.kh/mobile-phone-subcribers/

ប្រតិបត្តិការ ការច្នៃប្រឌិត ការគិតត្រិះរិះ ឬជំនាញដោះស្រាយបញ្ហាជាដើម។ មានសម្ភារៈសិក្សា m-learning ជាច្រើនប្រភេទដែលអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងការសិក្សាបែបប្រពៃណី (ឧ. សៀវភៅសិក្សា) ទៅក្នុងកន្លែងសិក្សាបែបទំនើបកម្ម។ ក្នុងការសម្រេចបាននូវសមតុល្យនេះរវាងសម្ភារៈសិក្សាបែបប្រពៃណី និងទំនើបកម្ម វាពិតជាមានសារៈសំខាន់ណាស់ក្នុងការពិចារណាដោយប្រុងប្រយ័ត្នចំពោះសម្ភារៈឌីជីថលដែលមានស្រាប់ និងរបៀបដែលតភ្ជាប់សម្ភារៈទាំងនោះទៅនឹងការជួយគាំទ្រដល់កម្មវិធីសិក្សាបែបប្រពៃណី។

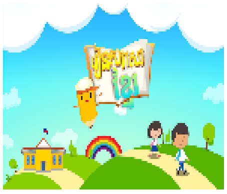
មូលដ្ឋានទិន្នន័យរបស់ M-LEARNING

សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងប្រើប្រាស់កម្មវិធី ហ្គេម និងវីដេអូដែលមានជាភាសាខ្មែរដោយមិនគិតថ្លៃ។ ក្នុងករណីណាក៏ដោយ ធនធានឌីជីថលថ្មីកំពុងត្រូវបានបង្កើតឡើងជាបន្តបន្ទាប់ ហើយសៀវភៅណែនាំនេះអាចផ្តល់ការណែនាំអំពីការកំណត់អត្តសញ្ញាណធនធានទាំងនោះ និងប្រើប្រាស់វាឱ្យមានប្រសិទ្ធភាព។

កម្មវិធី សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ដំបូងនឹងបង្កើតមូលដ្ឋានទិន្នន័យនេះជាមួយនឹងសម្ភារៈឌីជីថល និងកម្មវិធីដែលគ្រូនឹងអាចប្រើប្រាស់បានដោយមិនចាំបាច់មានបណ្តាញអ៊ីនធឺណេត (ដោយសារសាលារដ្ឋភាគច្រើនមិនមានអ៊ីនធឺណេត)។ បន្ទាប់មក កម្មវិធីនឹងអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរបស់អ្នកសិក្សាឱ្យរៀនពីរបៀបធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពទៅលើមូលដ្ឋានទិន្នន័យរបស់ពួកគេដោយកំណត់អត្តសញ្ញាណធនធានថ្មី និងធនធានដែលពាក់ព័ន្ធដោយខ្លួនឯង។

ប្រភេទនៃ**សម្ភារៈឌីជីថល**ដែលមាននាពេលបច្ចុប្បន្ននេះរួមមានដូចខាងក្រោម៖

- *កម្មវិធីសិក្សា* - កម្មវិធីសិក្សាជាភាសាខ្មែរភាគច្រើនត្រូវបានរចនាឡើងសម្រាប់សិស្សថ្នាក់បឋមសិក្សា ហើយផ្តោតលើការជំរុញអក្ខរកម្ម និងជំនាញលេខ (សូមមើលតារាងខាងក្រោម)។ សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងណែនាំគ្រូបង្រៀនឱ្យសម្របតាមសម្ភារៈទាំងនោះទៅនឹងកម្មវិធីសិក្សារបស់មត្តេយ្យសិក្សា។ កម្មវិធីថ្នាក់ដំបូងទាំងនេះ ជាទូទៅលើកឡើងនូវសកម្មភាពដែលរួមមានការនិទានរឿងអន្តរកម្មអំពីប្រធានបទដែលពាក់ព័ន្ធនឹងសង្គមផ្សេងៗគ្នា និងបញ្ហាប្រឈមប្រចាំថ្ងៃ ព្រមទាំងល្បែងអក្ខរក្រម និងគណិត ដើម្បីគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍជំនាញអក្សរសាស្ត្រ និងគណិតវិទ្យា។ កម្មវិធីដែលមានលក្ខណៈសមស្របទាំងអស់នេះនឹងត្រូវបានផ្ទុកនៅលើថេប្លេតរបស់គ្រូ ដូច្នេះពួកគាត់អាចប្រើប្រាស់វាដោយគ្មានអ៊ីនធឺណេតបាន។
- *ធនធាននៃមូលដ្ឋានទិន្នន័យ*ដែលមានផ្ទុករូបភាព រូបភាព និងវីដេអូដែលអាចគាំទ្រការបង្រៀនមេរៀនផ្សេងៗ ពីកម្មវិធីសិក្សាក៏នឹងត្រូវបានផ្តល់ជូនផងដែរ។

អានខ្មែរ - Aan Khmer (កម្មវិធីរៀនអាន សម្រាប់ថ្នាក់ទី១) 	សៀវភៅឆ្លាតវៃ-smart books (កម្មវិធីរៀនអាន សម្រាប់ថ្នាក់ទី២ & ៣) 	**សរសេរខ្មែរ - Sorse Khmer** (កម្មវិធីរៀនសរសេរសម្រាប់ថ្នាក់ទី ១ &  ២)	**តោះអាន-Let's Read** (រឿងនិទានសម្រាប់ថ្នាក់ទី១ ដល់ ទី៦)

តារាងទី២ ឧទាហរណ៍នៃកម្មវិធីដែលប្រើសម្រាប់បឋមសិក្សាដែលមាតិការបស់ពួកគេអាចត្រូវបានកែសម្រួលដោយផ្នែកសម្រាប់បឋមសិក្សា

ឧបករណ៍

ថ្នាក់រៀន សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងត្រូវបានបំពាក់ដោយទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ និងថេបប្លេតសម្រាប់គ្រូបង្រៀន។ គ្រូបង្រៀននឹងត្រូវបានបណ្តុះបណ្តាលឱ្យប្រើថេបប្លេត និងភ្ជាប់វាទៅទូរទស្សន៍ ដើម្បីផ្តល់ខ្លឹមសារ និងសកម្មភាពការងារសម្រាប់កុមារតូចៗ។ ថេបប្លេតបន្ថែមនឹងមាននៅក្នុងបណ្ណាល័យសាលាបឋមសិក្សា ដើម្បីខ្ចីសម្រាប់ហ្គេមជាក្រុមជាមួយកុមារតូចៗ។

ការប្រើប្រាស់ ICT ដើម្បីពង្រឹងទំនាក់ទំនង និងការចែករំលែក៖ គ្រូបង្រៀន និងមាតាបិតា សិស្ស

ជាចុងក្រោយ ICT ផ្តល់នូវឧបករណ៍ដ៏មានតម្លៃសម្រាប់គ្រូបង្រៀន និងមាតាបិតាក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាទៅវិញទៅមក ដើម្បីធ្វើការបង្ហាញពីសមិទ្ធផលរបស់សិស្ស និងគាំទ្រសិស្សឱ្យរៀននៅផ្ទះបន្ថែម។ ទោះបីជាមាតាបិតាទាំងអស់មិនអាចចូលប្រើអ៊ីនធឺណេតបានក៏ដោយ ប៉ុន្តែនិន្នាការបង្ហាញពីរបៀបដែលភាគរយនៃអ្នកប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណេត និងម្ចាស់ទូរសព្ទស្មាតហ្វូនកំពុងកើនឡើងជារៀងរាល់ឆ្នាំ។ ដូច្នេះ គ្រូបង្រៀនត្រូវពិចារណាបង្កើនប្រសិទ្ធភាពនៃការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាចល័តសម្រាប់ការរៀននៅតាមមតេយ្យសិក្សា។ ជាឧទាហរណ៍ គ្រូៗ កំពុងតែបង្កើនទំនាក់ទំនងកាន់តែខ្លាំងឡើងជាមួយឪពុកម្តាយរបស់សិស្សតាមរយៈ ហ្វេសប៊ុក តេឡេក្រាម និងបណ្តាញសង្គមផ្សេងៗទៀត ដើម្បីបង្ហាញពីលទ្ធផលនៃសកម្មភាពសិក្សារបស់សិស្សតាមរយៈការប្រើប្រាស់រូបភាព វីដេអូ និងកំណែអេឡិចត្រូនិកនៃសម្ភារៈសិក្សាសម្រាប់ប្រើប្រាស់បន្ថែមនៅផ្ទះ។ គ្រូបង្រៀនក៏កំពុងប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធបណ្តាញសង្គមផ្សេងទៀតផងដែរ ដើម្បីទំនាក់ទំនងគ្នាទៅវិញទៅមក ចែករំលែកការអនុវត្តដែលល្អៗ និងរួមចំណែកដល់ការបង្កើតសហគមន៍សិក្សាវិជ្ជាជីវៈ (PLCs)។ លើសពីនេះ សាលារៀនមួយចំនួនកំពុងរៀបចំបណ្ណាល័

យជាមួយនឹងសេវា m-learning និងថេបប្លេត (ឧ. សាលា TRAC) ដែលគ្រូសារអាចខ្ចីយកទៅប្រើប្រាស់នៅតាមផ្ទះបាន។ គំរូបែបនេះផ្តល់នូវបទពិសោធន៍ជាក់ស្តែងមួយ ដើម្បីពង្រីកការអនុវត្តបែបនេះទៅកាន់បរិបទនៃការសិក្សាសម្រាប់ថ្នាក់មត្តេយ្យ។

៣.៤ ការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង

គោលដៅជំនាញទន់ចម្បង	ការដោះស្រាយបញ្ហាទាំងអស់ ការគិតបែបត្រិះរិះ ការសហការ ការទំនាក់ទំនង ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង ការច្នៃប្រឌិត ការយល់ចិត្ត។

Project-based learning connects students to the real world and prepares students to accept and cope with challenges of everyday life

អ្នកសរសេរកម្មវិធីសាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) ជឿថាកុមារគឺជាអ្នកសិក្សាសកម្ម និងចង់ដឹង ចង់ឃើញ ដែលអាចបង្កើតចំណេះដឹងផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេបាន។ វិធីល្អបំផុតមួយដើម្បីអនុវត្តគោលគំនិតនេះក្នុងការបង្រៀន គឺសំដៅដល់ **ការរៀនដោយផ្អែកតាមគម្រោង (PBL)។**

លក្ខណៈសំខាន់នៃ ការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង (PBL) គឺការបង្កើតសកម្មភាពដែលកុមារចូលរួមក្នុងការស៊ើបអង្កេតទៅលើប្រធានបទមួយ ឬបញ្ហាពីពិភពពិតដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍។ បន្ទាប់មក ពួកគេនឹងបង្កើតផលិតផលណាមួយ ជាមួយនឹងចំណេះដឹងដែលពួកគេរៀនពីប្រភពផ្សេងៗគ្នា (ឧ. ទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ, ថេបប្លេត ។ល។)។ ជាធម្មតា ការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង (PBL) ត្រូវការពេលវេលាច្រើនជាងគម្រោងសាមញ្ញ។ គម្រោងបែបនេះអាចមានរយៈពេលពី ១ខែ ទៅ ១ឆមាស ឬពេញ ១ឆ្នាំសិក្សា។ កុមារនឹងត្រូវការពេលវេលាដើម្បីព្យាយាមឆ្លើយសំណួរស្មុគស្មាញ ដែលទាមទារឱ្យមានការធ្វើច្រើនជាជាងការមើលវីដេអូ ឬសួរសំណួរមួយចំនួនដើម្បីដោះស្រាយ។

គោលដៅចម្បងរបស់ការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង (PBL) គឺសម្រាប់ឱ្យកុមាររៀនពីរបៀបទទួលបាន និងវិភាគព័ត៌មាន ដើម្បីយល់កាន់តែច្បាស់អំពីស្ថានភាពជីវិតប្រចាំថ្ងៃ។ បន្ទាប់មក ពួកគេអាចប្រើប្រាស់ព័ត៌មានបែបនេះ ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាប្រចាំថ្ងៃ ដែលពួកគេជួបប្រទះក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃ (ឧទាហរណ៍ តាមរយៈការគិតពិចារណា និងការដោះស្រាយបញ្ហា)។

ជំហានដើម្បីប្រើប្រាស់របៀបរៀនដោយផ្អែកលើគម្រោងនៅក្នុងថ្នាក់រៀន

នៅពេលយើងនិយាយអំពីការរៀនដោយផ្អែកតាមគម្រោង យើងសំដៅទៅលើសកម្មភាពទាំងឡាយណាដែលកុមារធ្វើការដោយសហការគ្នាជាមួយគ្រូ និងកុមារៗ ដូចគ្នាទៅវិញទៅមក។ គ្រូគួរណែនាំកុមារតាមជំហានដូចខាងក្រោម៖

In example:

topic: "Plants growing in the classroom"

Main subject: Science, but lined with children literacy, numeracy and social.

Driving question: How can we take care of plants in the classroom?

១. ***ជ្រើសរើសប្រធានបទ។*** ប្រធានបទគឺជាអត្ថបទ ឬបញ្ហាដែលជះឥទ្ធិពលលើ

កុមារ ហើយពួកគេចាប់អារម្មណ៍នៅក្នុងការស្វែងយល់។ ដោយផ្អែកលើការសន្ទនាជាមួយកុមារ គ្រូបង្រៀនអាចជ្រើសរើសប្រធានបទដែលភ្ជាប់ជាមួយមុខវិជ្ជាមួយ ឬច្រើន ហើយបង្កើតបាននូវសំណួរចម្បងដែលកុមារនឹងព្យាយាមឆ្លើយ។

ចំណាំ៖ ប្រធានបទអាចជាលទ្ធផលនៃការសន្ទនាជាមួយកុមារ ដែលក្នុងនោះគ្រូកំណត់ប្រធានបទយកប្រធានបទមួយដែលពួកគេមិនសូវស្គាល់ ប៉ុន្តែពួកគេចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការស្វែងយល់បន្ថែម។ ឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើគ្រូបង្រៀននិយាយពាក្យ 'គិលានុបដ្ឋាយិកា' ហើយបន្ទាប់មករកឃើញថាកុមារមិនដឹងថាពាក្យ គិលានុបដ្ឋាយិកាធ្វើអ្វី វាអាចក្លាយជាប្រធានបទថ្មីមួយបានផងដែរ។ សំណួរជុំវិញអាចលើកឡើងថា 'តើគិលានុបដ្ឋាយិកាធ្វើអ្វីដើម្បីជួយដល់ភូមិយើង?'

២. កុមារទទួលបានព័ត៌មានដែលពួកគេត្រូវការ ខណៈពេលដែលមានការណែនាំ និងគាំទ្រពីគ្រូ។ សម្រាប់សាលា មត្តេយ្យទាំងឡាយ គ្រូបង្រៀនដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ក្នុងការសម្របសម្រួលដើម្បីទទួលបានប្រភពព័ត៌មាន។

ឧទាហរណ៍មួយចំនួននៃប្រភពព័ត៌មានដែលគ្រូអាចប្រើបានយ៉ាងងាយស្រួលដើម្បីផ្សព្វផ្សាយការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង (PBL) រួមមានដូចខាងក្រោម៖

- ដំណើរកំសាន្ត ដើរជុំវិញសាលា ដើម្បីឱ្យសិស្សសង្កេតដោយផ្ទាល់នូវអ្វីដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍
- ការអញ្ជើញបុគ្គលដែលមានធនធានចំនេះដឹងដផ្សេងៗឱ្យនិយាយជាមួយកុមារ (ឧ. សមាជិកសហគមន៍/មាតាបិតា/អាជ្ញាធរមូលដ្ឋាន។ល។)
- អាចជាគ្រូផ្សេងៗទៀត ឬនាយកសាលា
- វីដេអូ សៀវភៅ រូបភាព សម្លេង នៅក្នុងបណ្ណាល័យ និងក្នុងថ្នាក់រៀន។

ការរៀបចំការប្រជុំជាមួយវាគ្មិន

មុនការប្រជុំ

- គ្រូទាក់ទងវាគ្មិននៅក្នុងស្រុកជាមុន ហើយកំណត់កាលវិភាគឱ្យបានច្បាស់លាស់។
- ធានាឱ្យមានការយល់ព្រមពីនាយកសាលាជាមុន
- រំលឹកវាគ្មិនអំពីកាលបរិច្ឆេទនាពេលខាងមុខ ដើម្បីប្រាកដថាបុគ្គលនោះនឹងមក។

រៀបចំសិស្សមុននឹងការមកដល់របស់វាគ្មិន

- ប្រាប់កុមារអំពីវាគ្មិនដែលនឹងជួបពួកគេ (ឈ្មោះ អាយុ ភេទ ប្រវត្តិរូប បទពិសោធន៍ និងហេតុផលដែលអ្នកជ្រើសរើសគាត់សម្រាប់ការបណ្តុះបណ្តាល)។

- សុំឱ្យកុមារគិតអំពីសំណួរដែលពួកគេចង់សួរវាគ្មិនដែលនឹងនិយាយអំពីប្រធានបទមុនពេលមេរៀនចាប់ផ្តើម។

តើអ្នកណាអាចក្លាយជាធនធានមនុស្សក្នុងស្រុកសម្រាប់កុមារ?

- បុគ្គលណាក៏បានដែលនៅក្នុង ឬក្រៅសាលាដែលមានជំនាញលើប្រធានបទដែលកុមារកំពុងស៊ើបអង្កេត ដូចជាគ្រូបង្រៀន កុមារចាស់ បុគ្គលិកឃុំ ប៉ូលីស កសិករ បុគ្គលិកធនាគារ សិប្បករ។ល។
- សមាជិក NGO និង CBO ដែលធ្វើការលើប្រធានបទដែលនិស្សិតកំពុងស៊ើបអង្កេត។
- សមាជិកសហគមន៍ដែលមានបទពិសោធន៍ទាក់ទងនឹងប្រធានបទមួយចំនួន (រួមទាំងអនាម័យ និងសុខភាព ការបោះឆ្នោតឃុំ/សង្កាត់។ល។)។

ចងចាំ៖ នៅចុងបញ្ចប់នៃកិច្ចប្រជុំ សូមផ្ញើលិខិតថ្លែងអំណរគុណដល់វាគ្មិន ដែលបានចូលមកចែករំលែកចំណេះដឹង!

ប្រភព៖ គោលការណ៍ណែនាំស្តីពីការអនុវត្តជំនាញជីវិតក្នុងស្រុកសម្រាប់គ្រូបង្រៀន និងការគ្រប់គ្រងសាលារៀន, DCD, MoEYS, 2020។

៣. ***កុមារធ្វើបទង្ហាញពីអ្វីដែលពួកគេបានរៀន។*** ផ្នែកចុងក្រោយនៃដំណើរការ ការសិក្សាដោយផ្អែកលើគម្រោង (PBL) នេះមានសារៈសំខាន់ខ្លាំងណាស់ ព្រោះវាអនុញ្ញាតឱ្យសិស្សពង្រឹងការសិក្សាដែលទទួលបានក្នុងអំឡុងពេលស៊ើបអង្កេត។ កុមារអាចសង្ខេប និងបង្ហាញនូវអ្វីដែលពួកគេបានរៀនតាមវិធីផ្សេងៗគ្នា ដូចជា បង្កើតផ្ទាំងព័ត៌មានជាមួយរូបភាព រៀបចំការតាំងពិពណ៌ (គំនូរ) ការបង្ហាញការលេង ច្រៀងចម្រៀង ឬធ្វើបទបង្ហាញដោយការនិយាយ។ គ្រូនឹងផ្តល់ការណែនាំអំពីទម្រង់បទបង្ហាញដោយផ្អែកលើសមត្ថភាព ចំណាប់អារម្មណ៍ ពេលវេលា និងធនធានដែលមាន។

ឧទាហរណ៍នៃសមិទ្ធផលចុងក្រោយ

អ្វីខ្លះ៖

- រៀបចំការតាំងពិព័រណ៍នៅក្នុងទីធ្លាសាលាជាមួយនឹងគំនូរដែលធ្វើឡើងដោយកុមារលើប្រធានបទផ្សេងៗដែលកុមារបានស៊ើបអង្កេត។
- កុមារអាចបង្កើតផ្ទាំងរូបភាពដែលពួកគេគូរ ឬពាក្យដែលពួកគេសង្ខេបពីអ្វីដែលពួកគេបានរៀន បន្ទាប់មកពួកគេអាចបង្ហាញដល់កុមារដែលមានវ័យច្រើនជាង ឪពុកម្តាយ ឬសហគមន៍។
- រៀបចំការល្បែងលេង

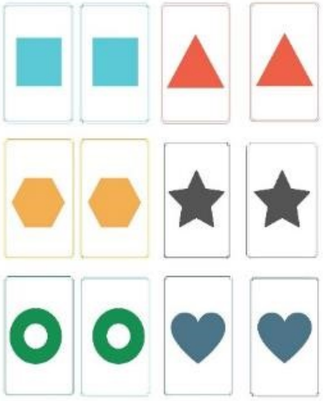
ពេលណា។ សកម្មភាពអាចកើតឡើងនៅថ្ងៃពិសេស (ឧ. ទិវាកុមារ) ឬនៅចុងបញ្ចប់នៃឆ្នាំសិក្សានីមួយៗ នៅពេលដែលឪពុកម្តាយត្រូវបានអញ្ជើញឱ្យចូលរួម ដើម្បីមើលអ្វីដែលកូនៗ របស់ពួកគាត់បានរៀន។

៣.៥ ការរៀនតាមរយៈការលេងល្បែង

គោលដៅជំនាញទន់ចម្បង	ទាំងអស់។ ការដោះស្រាយបញ្ហា ការគិតត្រិះរិះ កិច្ចសហប្រតិបត្តិការ ការទំនាក់ទំនង ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង ការច្នៃប្រឌិត ការយល់ចិត្ត។

ការលេងគឺជាឧបករណ៍ដ៏មានអានុភាពមួយសម្រាប់ការសិក្សា។ ក្មេងៗ ចូលចិត្តលេង ហើយនៅពេលដែលពួកគេលេង ពួកគេសកម្ម និងចូលរួមក្នុងកិច្ចការនេះ ដោយប្រើពេលវេលាភាគច្រើនក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយអ្នកដទៃ។ ការសិក្សាជាច្រើនបានបង្ហាញពីរបៀបនៃការរៀនតាមរយៈការលេង ជាឧទាហរណ៍ជាមួយនឹងល្បែងផ្គុំរូប និងសម្ភារៈសំណង់ ត្រូវបានរកឃើញថាជាវិធីសាស្ត្រដ៏មានប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ក្នុងការលើកកម្ពស់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច[18]។

គ្រូត្រូវលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការលេងប្រភេទផ្សេងៗគ្នាដោយកំណត់រកពេលវេលា និងទីកន្លែងសម្រាប់ការលេងនីមួយៗ។ យើងអាចកំណត់ប្រភេទនៃការលេងផ្សេងៗគ្នាដូចជា៖



រូបភាពទី៦ ល្បែងចងចាំកាត

- **ការលេងបែបរូបសាស្ត្រ៖** មានលំហាត់ប្រាណ និងអត្ថប្រយោជន៍សម្រាប់សុខភាព អភិវឌ្ឍសមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយទាំងផ្នែកតូច និងធំ។
- **លេងជាមួយវត្ថុ៖** លើកទឹកចិត្តឱ្យចេះរៀបចំ (សមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការប្រើប្រាស់រាងកាយផ្នែកធំ) លើកទឹកចិត្តឱ្យលេងជានិមិត្តសញ្ញា ប៉ុន្តែក៏មានយុទ្ធសាស្ត្រដោះស្រាយបញ្ហា និងហេតុផលផងដែរ។
- **ការលេងធ្វើពុត៖** វាអាចកើតឡើងក្នុងអំឡុងពេលការដើរតួជាឧទាហរណ៍ កុមារធ្វើពុតជាធ្វើម្ហូប លក់ ឬទិញរបស់នៅផ្សារ។ ការសិក្សាថ្មីៗ បង្ហាញពីរបៀបដែលការលេងប្រភេទនេះអាចមានឥទ្ធិពលលើការអភិវឌ្ឍភាសា និងជំនាញអារម្មណ៍សង្គម។

ប្រភេទនៃការលេងដែលបានរាយបញ្ជីទាំងអស់ខាងលើនេះ អាចត្រូវបានកំណត់ឡើងដោយសេរី ឬក៏រចនាឡើងដោយចេតនាជាមួយនឹងរចនាសម្ព័ន្ធមួយចំនួនពីគ្រូ។ របៀបលេងទាំងពីរមានសារៈសំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។

<u>អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើដើម្បីលើកកម្ពស់ 'ការលេង'</u>

[18] Stephanie Wall, Ineke Litjens and Miho Taguma (2015), ការអប់រំ និងការថែទាំកុមារតូច, PEDAGOGY review, England. OECD.

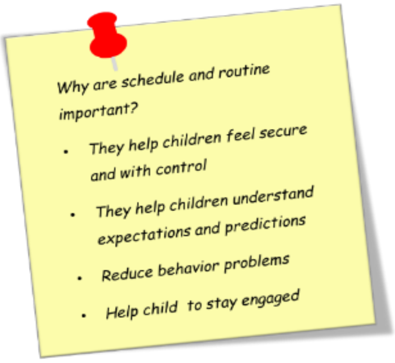
- ការកំណត់គោលដៅសិក្សាឱ្យបានច្បាស់លាស់ មុននឹងលើកឡើងនូវសកម្មភាពលេង ឬសម្ភារៈដែលត្រូវរៀបចំ
- ជ្រើសរើសសម្ភារៈលេងដោយមានគោលបំណង
- រៀបចំកន្លែងលេង (ឧ. កន្លែងខាងក្នុង និង/ឬក្រៅទីធ្លា)
- តាមដានអាកប្បកិរិយារបស់កុមារនៅពេលពួកគេលេង ដើម្បីជូនដំណឹងអំពីសកម្មភាពបន្ទាប់
- ណែនាំកុមារក្នុងការប្រើប្រាស់សម្ភារៈនៅពេលចាំបាច់។

សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងផ្តោតជាពិសេសទៅលើការប្រើប្រាស់ការលេងដែលមានគោលបំណងដើម្បីពង្រឹងការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹង ភាសា និងអក្ខរកម្ម។ តាមពិតយើងអាចពង្រឹងជំនាញនៃការយល់ដឹងជាច្រើនតាមរយៈការលេងដូចជា ការលើកកម្ពស់ការតម្រៀប និងការចាត់ថ្នាក់ការវែកញែកបែបសាមញ្ញៗ និងការដោះស្រាយបញ្ហា (ឧទាហរណ៍៖ ជាមួយនឹងល្បែងផ្គុំរូប) ការរៀនស្គាល់អំពីរូបរាងផ្សេងៗ និងការប្រៀបធៀបទំហំ ឬការពង្រឹងការចងចាំជាមួយនឹងហ្គេមចងចាំដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមារធ្វើ បង្កើតជំនាញគិត និងការផ្តោតអារម្មណ៍របស់ពួកគេ (ឧទាហរណ៍ សូមមើលរូបទី១៤)។

ផ្នែកអភិវឌ្ឍន៍ផ្សេងៗទៀត ជាពិសេសការអភិវឌ្ឍរាងកាយ និងអារម្មណ៍សង្គម នឹងត្រូវបានគេកំណត់គោលដៅតាមរយៈការលេងផងដែរ។ ទាំងអស់នេះអាចត្រូវបានធ្វើដោយបង្ហាញពីរបៀបដែលការលេងរួមចំណែកដល់ការអភិវឌ្ឍកុមារទាំងមូល។ តាមរយៈការលេង កុមារនឹងរៀនចែករំលែក ធ្វើការចរចា (ឧទាហរណ៍ ប្រើប្រដាប់ប្រដាក្មេងលេងធម្មតា ឬចូលរួមក្នុងហ្គេមជាដើម) ឬពង្រឹងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងដែលនឹងនាំទៅដល់ការចេះគ្រប់គ្រងស្ថានការណ៍តានតឹងក្នុងជីវិតបាន។

ការយល់ដឹង៖ កាលវិភាគ និងទម្លាប់

គោលដៅជំនាញទន់ចម្បង	ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង



យុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនទាំងអស់នឹងត្រូវបានបញ្ចូលក្នុងកាលវិភាគនៃសកម្មភាពដែលបានកំណត់។ ការមានកាលវិភាគរៀបចំ និងការកំណត់ទម្លាប់ច្បាស់លាស់នឹងជួយគ្រូ ព្រមទាំងកុមារឱ្យចេះត្រៀមខ្លួន និងឆ្លើយតប។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះដែរ វានឹងជួយពួកគេឱ្យមានអារម្មណ៍ថាមានសុវត្ថិភាព និងគ្រប់គ្រងលើអ្វីដែលកើតឡើងបន្ទាប់បាន ក៏ដូចជាអ្វីដែលពួកគេត្រូវធ្វើ ដើម្បីត្រៀមខ្លួនផងដែរ។

ជាឧទាហរណ៍ ប្រសិនបើការនិទានរឿងគឺជាសកម្មភាពដែលនឹងកើតឡើងក្នុងពេលឆាប់ៗនេះ កុមារត្រូវរៀបចំ និងសម្អាត (ទម្លាប់) បន្ទប់ ហើយទៅអង្គុយនៅកណ្តាលបន្ទប់រួចជាស្រេច។

កាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃដ៏ល្អមួយ ជាធម្មតាត្រូវលើកឡើងនូវប្រភេទសកម្មភាពផ្សេងៗគ្នា ដែលរួមមានពេលស្ងប់ស្ងាត់ និងសកម្មភាពឆ្លាស់គ្នា សកម្មភាពជាក្រុមធំ និងតូច ក៏ដូចជាសកម្មភាពដឹកនាំដោយកុមារ និងដឹកនាំដោយគ្រូ។ ទាំងអស់នេះវាមានប្រយោជន៍ក្នុងការបង្ហាញកាលវិភាគឱ្យកុមារមើល ដោយប្រើរូបភាពនៅជាប់នឹងសកម្មភាព ដើម្បីជួយសម្រួលដល់ការយល់ដឹងឱ្យបានកាន់តែប្រសើរឡើង។ គ្រូអាចបង្ហាញកាលវិភាគនៅលើទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ ឬបោះពុម្ពវានៅលើក្រដាសក៏បាន។

ឧទាហរណ៍នៃទម្លាប់ប្រចាំថ្ងៃ	**ឧទាហរណ៍នៃកាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃ**
• ពេលវេលាក្នុងការមកដល់ • ព្យួរកាបូបសិស្សពេលចូលរៀន • ពេលវេលាសម្អាត • ម៉ោងសម្អាតបន្ទប់ទឹក • ពេលវេលាសម្រាក/ការតម្រង់ជួរ • ការលាងដៃមុន និងក្រោយពេលប្រើប្រាស់បង្គន់ • ការចេញទៅផ្ទះ ទម្លាប់តំណាងឱ្យជំហានក្នុងអំឡុងពេលនៃកាលវិភាគដែលត្រូវបានធ្វើម្តងហើយម្តងទៀតជារៀងរាល់ថ្ងៃ ហើយជាញឹកញាប់ក្នុងការកំណត់លក្ខណៈនៃការផ្លាស់ប្តូររវាងសកម្មភាពនីមួយៗ។	• ការប្រជុំពេលព្រឹក • ពេលវេលាក្រុមតូច ឬធំទាក់ទងនឹងប្រធានបទមួយ • ពេលវេលាសម្រាប់អាហារសម្រន់ • ម៉ោងសម្រាប់ក្រៅទីធ្លា • ពេលវេលារឿងនិទាន • ពេលលេងដោយសេរី • ពេលវេលាឆ្លុះបញ្ចាំង កាលវិភាគពិពណ៌នាអំពីសកម្មភាពសំខាន់ៗក្នុងមួយថ្ងៃ។

សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) នឹងផ្តល់នូវការយកចិត្តទុកដាក់ទាំងទម្លាប់ និងកាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃនៅក្នុងថ្នាក់រៀន ដើម្បីធានាបានថាមានពេលវេលាដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធត្រឹមត្រូវដើម្បីរៀបចំប្រភេទសកម្មភាពផ្សេងៗ ដូចជាការងារជាក្រុម ការនិទានរឿង ការលេងដោយសេរី និងរៀបចំការលេង និងការឆ្លុះបញ្ចាំងពីសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ។ ទម្លាប់នឹងលើកកម្ពស់៖ ឥរិយាបថដែលមានប្រយោជន៍ ដូចជាការលាងដៃស្វ័យភាព (អាចធ្វើសកម្មភាពសាមញ្ញៗដោយខ្លួនឯង ដូចជាពាក់ស្បែកជើង ឬសម្អាតដៃ) និងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង (ឧ. ទទួលខុសត្រូវក្នុងការដាក់សម្ភារៈត្រឡប់ទៅកន្លែងដើមវិញនៅពេលដែលសកម្មភាពត្រូវបានបញ្ចប់)។

៣.៦ ការអភិវឌ្ឍជំនាញទន់ និងការរៀបចំកិច្ចតែងបង្រៀន

តារាងសង្ខេបខាងក្រោមរៀបរាប់អំពីរបៀបដែលយើងអាចភ្ជាប់ការប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រទាំង ៥ ដែលបានបរិយាយពីមុនមក និងទម្លាប់ក្នុងការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃ ដើម្បីជំរុញឱ្យកុមារការទទួលបានជំនាញទន់។

មុខជំនាញនិងគោលដៅជំនាញទន់ចម្បង		**អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើបាន**
ការទំនាក់ទំនង និងការងារជាក្រុម (៤.២)	ទំនាក់ទំនង	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖ ទាំងអស់ ៥។** **អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖** • បង្កើតបរិយាកាសដែលមានផាសុកភាពក្នុងថ្នាក់រៀន • ចាប់ផ្តើមថ្នាក់ជាមួយនឹងសំណួរមួយ • សួរកុមារនូវគំនិតរបស់ពួកគេ • សុំឱ្យកុមារឆ្លុះបញ្ចាំងពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេ • សុំឱ្យកុមារពណ៌នាអំពីគំនិតរបស់ពួកគេដល់មិត្តក្នុងថ្នាក់ • ប្រើប្រាស់ការសាកសួរ • លើកកម្ពស់សកម្មភាពដែលកុមារបង្ហាញលទ្ធផលនៃគម្រោងរបស់ពួកគេទៅកាន់ឪពុកម្តាយ/មិត្តភ័ក្តិផ្សេងទៀត (ជាលទ្ធផលនៃការសិក្សាផ្អែកលើគម្រោង) • អញ្ជើញវាគ្មិនឱ្យនិយាយជាមួយកុមារនៅសាលា • បង្រៀនកុមារឱ្យក្លាយជាអ្នកស្តាប់ដ៏ល្អ
	សហប្រតិបត្តការ	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖** ការរៀនសហការ ការរៀនតាមរយៈការលេង ការរៀនតាមរយៈគម្រោង។ **អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖** • លើកទឹកចិត្តសកម្មភាពជាគូ និងក្រុមតូច • ប្រើបច្ចេកទេសសិក្សាដោយការសហការ • ឆ្លុះបញ្ចាំងពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការធ្វើការងារជាក្រុម • ធ្វើការឆ្លុះបញ្ចាំងដោយការគិតជាមួយកុមារអំពីបញ្ហាដែលពួកគេជួបប្រទះពេលធ្វើការជាក្រុម
ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត (៤.៣)	ការត្រិះរិះពិចារណា	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖** ការរៀនបែបសហការ ការរៀនតាមរយៈការលេង ការរៀនតាមរយៈគម្រោង។ **អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖** ប្រើការសាកសួរតាមរបៀបដែលធ្វើឲ្យកុមារធ្វើដូចខាងក្រោម៖

		• ប្រៀបធៀបអ្វីដែលពួកគេដឹង និងអ្វីដែលពួកគេរៀនថ្មីៗ។ • ធ្វើការទស្សន៍ទាយសាមញ្ញៗអំពីអ្វីដែលអាចនឹងកើតឡើងបន្ទាប់ (ឧ. នៅក្នុងរឿង) ហើយហេតុអ្វី (ឧទាហរណ៍ ពេលកំពុងអានរឿង ឬប្រធានបទផ្សេងទៀត សូមសួរសំណួរខាងក្រោម៖ តើមានអ្វីកើតឡើងប្រសិនបើ....? តើអ្នកគិតថានឹងមានអ្វីកើតឡើងបន្ទាប់....?តើអ្នកគិតថានឹងមានអ្វីកើតឡើងប្រសិនបើអ្នកមិន.....?) ប្រើយុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាដោយការសហការ និងផ្អែកលើគម្រោង ដែលកុមារនឹងត្រូវការវិភាគព័ត៌មានដែលបានពីអ្នកដទៃ ដែលកុមារអាចពន្យល់ពីគំនិត ឆ្លុះបញ្ចាំងពីព្រឹត្តិការណ៍ ចាត់ក្រុមសម្រាប់ព័ត៌មាននោះ។ល។ ប្រើសម្ភារៈបង្រៀនដែលលើកកម្ពស់សកម្មភាពដូចជា ហេតុផលសមរម្យ ការចងចាំ ការដាក់ជាក្រុម និងការផ្ទៀងផ្ទាត់។
	ការដោះស្រាយបញ្ហា	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖** ការរៀនបែបសហការ ការរៀនតាមរយៈការលេង ការរៀនតាមរយៈគម្រោង។ **អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖** • ប្រើសាច់រឿងលំដាប់នៃព្រឹត្តិការណ៍ និងបញ្ហាក្នុងជីវិតពិត • សុំឱ្យកុមារគិតអំពីដំណោះស្រាយ • បង្រៀនកុមារឱ្យចេះស្វែងរកព័ត៌មាន • បង្រៀនកុមារឱ្យដឹងថាមានដំណោះស្រាយជាច្រើនដែលអាចកើតមានចំពោះបញ្ហាមួយ • ចាត់ចែងកិច្ចការសាមញ្ញៗ ដល់កុមារដែលពួកគេត្រូវដោះស្រាយជាក្រុម (ការសិក្សាដោយសហការ និងផ្អែកលើគម្រោង)
	ការច្នៃប្រឌិត	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖** ការរៀនតាមរយៈការលេង ការរៀនតាមរយៈគម្រោង។ អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖ • គាំទ្រគំនិតថ្មីៗ • គាំទ្រការច្នៃប្រឌិត ឧទាហរណ៍ កុំកំណត់ពណ៌ដែលត្រូវប្រើក្នុងអំឡុងពេលធ្វើសកម្មភាពលើគម្រោង ជាជាងអនុញ្ញាតឱ្យកុមារជ្រើសរើសពួកគេដោយខ្លួនឯង។ • លើកកម្ពស់ការលេងស្ទីលដោយសេរី និងលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការលេងជានិមិត្តរូប និងរូបតំណាង

		• ធ្វើឱ្យកុមារទទួលបានបទពិសោធន៍ពីប្រភេទផ្សេងៗ នៃការសិក្សា និងវិធីច្នៃប្រឌិតក្នុងការបង្ហាញឱ្យមានគំនិត និងអារម្មណ៍របស់ពួកគេ (ឧ. ការគូររូប ការលេងដើរតួនាទី តន្ត្រី ការធ្វើបទបង្ហាញ ការច្រៀង ។ល។)
ផ្ទាល់ខ្លួន គ្រួសារ និងសហគមន៍ (៤.៧)	ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖ ទាំងអស់ ៥។** **អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖** • ណែនាំអំពីទម្លាប់ក្នុងកាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃដែលលើកកម្ពស់ចំពោះស្វ័យភាព • លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យចេះបង្ហាញ និងទប់ទល់នឹងអារម្មណ៍របស់ពួកគេ • លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យមានការគោរពចំពោះមិត្តភក្តិដទៃទៀត • លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យប្រើសម្ភារៈទាំងអស់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវ
	ការយល់ចិត្ត	**យុទ្ធសាស្ត្រសំខាន់ៗ៖ ទាំងអស់៥។** **អ្វីដែលគ្រូអាចធ្វើ៖** • លើកកម្ពស់អន្តរកម្មវិជ្ជមាន និងគូសបញ្ជាក់អំពីអត្ថប្រយោជន៍របស់ពួកវា • លើកកម្ពស់សាមគ្គីភាពក្នុងថ្នាក់រៀន • សុំឱ្យកុមារជួយគ្នាទៅវិញទៅមក និងធ្វើជាគំរូសម្រាប់កុមារដទៃ • លើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យចែករំលែកអារម្មណ៍ និងរៀនយល់ពីរបៀបដែលសកម្មភាពរបស់ពួកគេអាចបង្ហាញពីការទទួលខុសត្រូវចំពោះភាពមិនសប្បាយចិត្ត ឬសុភមង្គលរបស់អ្នកដទៃ

បញ្ជីសម្រាប់ពិនិត្យបរិយាកាសសិក្សា

ការពិពណ៌នា។ ប្រើបញ្ជីត្រួតពិនិត្យនេះដូចដែលបានផ្តល់ជូនខាងក្រោម ដើម្បីជានាថាអ្នកកំពុងអនុវត្ត យុទ្ធសាស្ត្រសិក្សាដែលផ្តោតលើកុមារតូច និងការសិក្សាបែបសហការ ដែលលើកកម្ពស់ការចូលរួមរបស់កុមារ។ អ្នកត្រូវប្រាកដថាអ្នកមានគោលដៅ ១០០% នៃចំណុចដែលបានពិពណ៌នានៅក្នុងថ្នាក់រៀនរបស់អ្នក។

	លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ	បាទ/ចាស	ទេ
១	ខ្ញុំរៀបចំឱ្យមានផែនការសកម្មភាពជាក្រុមនៅក្នុងថ្នាក់រៀន ដែលតម្រូវឱ្យកុមារសហការគ្នា		
២	ខ្ញុំដឹងច្បាស់អំពីទម្រង់នៃការរៀនរបស់កុមារម្នាក់ៗ ហើយខ្ញុំសម្របខ្លួនទៅតាមដំណើរការសិក្សា		
៣	ខ្ញុំប្រើ 'ការលេង' ដើម្បីបង្រៀនពីព័ត៌មានទៅលើប្រធានបទមួយ		
៤	នៅក្នុងមេរៀនរបស់ខ្ញុំ ខ្ញុំបានលើកឱ្យមានរបៀបនៃការសិក្សាជាច្រើនប្រភេទ (ការសិក្សាដោយការមើល, ការស្តាប់, កាយវិការ)		
៥	ខ្ញុំរៀបចំឱ្យមានសកម្មភាពរៀននៅខាងក្រៅទីធ្លាសាលា		
៦	ខ្ញុំបញ្ចូលការប្រើទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ ទៅក្នុងការបង្រៀនរបស់ខ្ញុំ		
៧	ខ្ញុំដាក់បញ្ចូលទម្លាប់ជាច្រើនក្នុងកាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃ		
៨	ខ្ញុំរៀបចំឱ្យមានសកម្មភាពគម្រោងជាមួយកុមារអំឡុងពេលឆមាស		
៩	ខ្ញុំលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការពិភាក្សា ការចែករំលែកគំនិត ការសហការ និងការគាំទ្រគ្នាទៅវិញទៅមក		
១០	ទុកពេល ៥-១០នាទី នៅចុងបញ្ចប់នៃថ្នាក់ ឬសម្រាប់ការធ្វើសកម្មភាពដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងជាមួយកុមារអំពីអ្វីដែលពួកគេបានរៀន		
សរុប			

ជំពូកទី ៤. ការវាយតម្លៃ

នៅក្នុងNGPSការវាយតម្លៃត្រូវបានបង្កើតឡើងដើម្បីគាំទ្រដល់ដំណើរការបង្រៀននិងរៀន។នេះមានន័យថាគ្រូនឹងត្រូវតាមដានការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារនៅសាលារៀនដើម្បីផ្តល់ព័ត៌មានត្រលប់និងកែលម្អការបង្រៀននិងផែនការបង្រៀនឱ្យបានប្រសើរជាងមុន។ហើយវាក៏នឹងមានលទ្ធភាពក្នុងការកំណត់បញ្ហាដែលអាចកើតមានដូច្នេះពួកគេអាចដោះស្រាយបញ្ហាទាំងនេះបានទាន់ពេលវេលា។ដូច្នេះកម្មវិធីរបស់យើងនឹងផ្តោតសំខាន់ទៅលើការវាយតម្លៃជាដំណាក់ដែលផ្តល់ពត៌មានត្រលប់ដល់ផែនការបង្រៀនដែលផ្ទុយពីការវាយតម្លៃសរុបដែលត្រូវបានរៀបរាប់ជារបាយការណ៍លទ្ធផលចុងក្រោយនៃលទ្ធផលសិក្សាដែលបានកំណត់ក្នុងឆ្នាំ។

តើអ្វីទៅជាការវាយតម្លៃដំណាក់?

ការវាយតម្លៃជាដំណាក់សំដៅទៅលើវិធីសាស្រ្តជាច្រើនដែលគ្រូប្រើដើម្បីធ្វើការវាយតម្លៃ ការយល់ដឹងរបស់កុមារ តម្រូវការសិក្សានិងដំណើរការសិក្សាក្នុងមេរៀនឬវគ្គសិក្សា។

គ្រូនឹងរៀបរាប់និងចងក្រងឯកសារអំពីដំណើរការអភិវឌ្ឍន៍នៃការលូតលាស់របស់កុមារ ដើម្បីជៀសវាងការធ្វើចំណាត់ថ្នាក់ឬដាក់ស្លាកលើការសម្តែងចេញខាងក្រៅរបស់កុមារព្រោះដូចដែលបានបញ្ជាក់រួចមកហើយសកម្មភាពវាយតម្លៃត្រូវបានបង្កើតឡើងដើម្បីគាំទ្រនិងលើកទឹកចិត្តដល់ការអភិវឌ្ឍនិងការចង់ចេះចង់ដឹងរបស់កុមារ។ប្រសិនបើការដាក់ពិន្ទុណាមួយត្រូវបានប្រើវាគួរតែគាំទ្រដល់ការយល់ដឹងរបស់ឪពុកម្តាយនិងគ្រូបង្រៀនអំពីតម្រូវការសិក្សាជាក់លាក់របស់កុមារនិងអ្វីដែលត្រូវធ្វើដើម្បីកែលម្អការរៀនរបស់កុមារ។

៤.១.មូលហេតុដែលសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី បង្កើតការវាយតម្លៃនេះឡើង

ដូចបានកំណត់សម្គាល់ខាងលើគោលបំណងនៃការវាយតម្លៃដំណាក់ដែលបានអនុវត្តនៅក្នុងសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS)គឺដើម្បីទទួលបានព័ត៌មានត្រលប់ដែលអាចកែលម្អការរៀបចំផែនការបង្រៀនឱ្យបានប្រសើរជាងមុន។

ជាពិសេសគ្រូនឹងធ្វើការវាយតម្លៃជាបន្តបន្ទាប់ក្នុងគោលបំណង៖

រយៈពេល	**កិច្ចការវាយតម្លៃ**
វាយតម្លៃដើមឆ្នាំ	• ស្វែងយល់ពីកម្រិតនៃការយល់ដឹងរបស់កុមារម្នាក់ៗ របៀបរៀន ឧបសគ្គ និងចំណុចខ្លាំង។
ការវាយតម្លៃក្នុងកំឡុងពេលបង្រៀន	• កែលម្អសកម្មភាពក្នុងផែនការបង្រៀនឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង • សម្របដំណើរការបង្រៀនទៅនឹងតម្រូវការសិក្សារបស់កុមារដែលបានសង្កេតឃើញដោយផ្អែកលើលទ្ធផលនៃការវាយតម្លៃក្នុងកំឡុងពេលបង្រៀន • កំណត់បញ្ហាថ្មីៗដែលកើតឡើងដោយមិនបានគ្រោងទុកដែលត្រូវការឆ្លើយតបភ្លាមៗពីសាលារៀន។

៤.២. អ្វីទៅជាការវាយតម្លៃ

មាតិកានៃការវាយតម្លៃនៅក្នុងសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS)ផ្តោតទៅលើទាំង " ចំណេះដឹង" និង" ជំនាញ" ដែលត្រូវបានគេស្គាល់ថាជាសមត្ថភាព។មានជាការសង្ខេបដូចខាងក្រោមនេះ៖

តើពួកយើងវាយតម្លៃអ្វី	
ចំណេះដឹង	• ព័ត៌មានដែលទទួលបានក្នុងដំណើរការសិក្សាក៏ដូចជាការអនុវត្ត
សមត្ថភាព (ចំណេះដឹង + ជំនាញ + ឥរិយាបថ)	• សមត្ថភាពក្នុងការធ្វើអ្វីមួយឱ្យបានល្អ។ ជាពិសេសសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី NGPS នឹងពិនិត្យមើលលើជំនាញទន់និងឥរិយាបថផ្ទាល់ខ្លួនដែលទាក់ទងនឹងក្រុមនៃសមត្ថភាពដែលកំណត់ដោយក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡា។

៤.២.១. សមត្ថភាពចាំបាច់សំខាន់ៗ

កុមារនៅកម្រិតមត្តេយ្យកំពុងតែធ្វើការពិសោធន៍ជាបន្តបន្ទាប់ដើម្បីលើកកម្ពស់ការយល់ដឹងរបស់ពួកគេការសម្របសម្រួលរាងកាយការប្រើប្រាស់ភាសានិងសមត្ថភាពរស់នៅក្នុងសង្គម។ពួកគេចាប់ផ្តើមមានទំនាក់ទំនងកាន់តែជិតស្និទ្ធជាមួយមិត្តភក្តិបន្ថែមទៀត នៅពេលពួកគេចាប់ផ្តើមរៀនធ្វើការជាក្រុ

ម។ការទទួលបានជំនាញរួមជាមួយនឹងបទពិសោធន៍និងចំណេះដឹងថ្មីៗនឹងជួយឱ្យកុមារអាចកសាងជំនាញកាន់តែប្រសើរជាងមុនបន្ថែមទៀត។នេះបញ្ជាក់ថាកុមារចាប់ផ្តើមយល់ដឹងអំពីច្បាប់ជាមូលដ្ឋានដែលទាក់ទងនឹងការសហការ(ដែលរួមបញ្ចូលទាំងជំនាញគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង)ក៏ដូចជាជំនាញទំនាក់ទំនងដែលកាន់តែទំនើបជាពិសេសការប្រាស្រ័យទាក់ទងដោយពាក្យសំដីនិងមិនមែនជាពាក្យសំដី។ការទទួលបានជំនាញទំនាក់ទំនងទាំងនេះអាចត្រូវបានពន្លឿនដោយបង្កើនវាក្យសព្ទរបស់កុមារនិងលើកទឹកចិត្តពួកគេឱ្យអនុវត្តការសន្ទនាជាមួយមនុស្សផ្សេងៗទៀតបាន។ ដូច្នេះវាមានសារៈសំខាន់ខ្លាំងណាស់សម្រាប់គ្រូបង្រៀនក្នុងការលើកកម្ពស់និងតាមដានការទទួលបានជំនាញបែបនេះដោយសង្កេតមើលអាកប្បកិរិយានិងសកម្មភាពជាក់លាក់ដែលភ្ជាប់ទៅនឹងសមត្ថភាពចាំបាច់សំខាន់ៗ។

សមត្ថភាពទាំងនេះត្រូវបានសង្ខេបនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

សមត្ថភាពចាំបាច់	**ការរំពឹងទុករបស់សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS)សម្រាប់មត្តេយ្យ កម្រិតខ្ពស់**
ការទំនាក់ទំនងនិងការងារជាក្រុម (៤.៤)	កុមារអាចបង្ហាញយ៉ាងងាយក្នុងទម្រង់ជាពាក្យសំដីនូវយោបល់និង តម្រូវការជាក់លាក់ក៏ដូចជាជជែកអំពីស្ថានភាពផ្សេងៗ។ កុមារអាចចូលរួមជាក្រុម។
ការវិភាគនិងការច្នៃប្រឌិត (៤.៥)	កុមារអាចអនុវត្តហេតុផលជាក់លាក់សាមញ្ញដូចជាការប្រៀបធៀបនិងព្យាករណ៍ព្រឹត្តិការណ៍និងដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញ។ កុមារអាចបង្ហាញគំនិតនិងអារម្មណ៍តាមរបៀបច្នៃប្រឌិត។
ទំនាក់ទំនងរវាងកុមារគ្រួសារនិងសហគមន៍ (៤.៧)	កុមារអាចមានឥរិយាបទស្វ័យភាពនិងទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រើប្រាស់សម្ភារៈនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ កុមារស្គាល់និងយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ។

តារាងទី ៤ បញ្ជីសមត្ថភាពចាំបាច់និងនិយមន័យ

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS)បានសម្រេចដោយផ្តោតលើសមត្ថភាពសំខាន់ៗ៣ដែលដកចេញពីសមត្ថភាពសរុបចំនួន៨ពីព្រោះសមត្ថភាពខ្លះត្រូវបានវាស់វែងដោយឧបករណ៍ MoEYSរួចហើយ (ឧទាហរណ៍អក្សរនិងលេខ)ឬវាសមស្របសម្រាប់សិស្សធំៗ(ឧ. សមត្ថភាពបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានវិទ្យា ឬសហគ្រិនភាព)។ជាចុងក្រោយសមត្ថភាព"៤.៦"ការអនុវត្ត ចំណេះដឹងនិងជំនាញ"មិនត្រូវបានរាប់បញ្ចូលក្នុងរចនាសម្ព័ន្ធខាងលើទេពីព្រោះសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS)ពិចារណាថាជំនាញទាំង

នេះត្រូវបានដាក់បញ្ចូលក្នុងជំនាញផ្សេងដែលបានលើកឡើងរួចហើយ។ពេលអនាគតវាចាំបាច់ណាស់ក្នុងការធានាថាឧបករណ៍ វាយតម្លៃទាំងអស់ឆ្លើយតបទៅនឹងរចនាសម្ព័ន្ធដែលផ្អែកលើសមត្ថភាពនិងមានភាពចុះសម្រុងគ្នារវាងកម្រិតនៃការសិក្សា។

ប្រភេទនៃសកម្មភាពឬអាកប្បកិរិយាដែលត្រូវបានត្រួតពិនិត្យសម្រាប់សមត្ថភាពនីមួយៗនឹងសមស្របទៅនឹងអាយុរបស់កុមារហើយនឹងបង្ហាញពីភាពពាក់ព័ន្ធខ្ពស់ទៅនឹងយុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនដែលបានស្នើឡើងនៅក្នុងសៀវភៅណែនាំនេះ។ក្នុងន័យនេះសមត្ថភាពនីមួយៗនឹងត្រូវបានធ្វើប្រតិបត្តិការទាក់ទងនឹងឥរិយាបថនិងសកម្មភាពជាក់លាក់។

ដូចដែលបានបញ្ជាក់រួចហើយនៅក្នុងជំពូកទី១សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី(NGPS) នឹងធ្វើការសង្កត់ធ្ងន់យ៉ាងខ្លាំងទៅលើការអភិវឌ្ឍនិងការតាមដានលើជំនាញទន់។សកម្មភាពប្រតិបត្តិការដែលបង្ហាញពីភាពប៉ិនប្រសប់នៃសមត្ថភាពជាក់លាក់ត្រូវបានសង្ខេបនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

សមត្ថភាពនិងគោលដៅជំនាញទន់		អ្វីដែលគ្រូនឹងតាមដាននៅមត្តេយ្យសិក្សា
1. ការរិះគិតនិងការច្នៃប្រឌិត	ការត្រិះរិះពិចារណា	គ្រូបង្រៀននឹងសង្កេតមើលថាតើកុមារអាចដាក់វត្ថុជាក្រុមនិងកំណត់ទំនាក់ទំនងជាក់លាក់រវាងវត្ថុនិងព្រឹត្តិការណ៍ដោយធ្វើការប្រៀបធៀបឬស្រង់សម្មតិកម្មនិងធ្វើការសន្និដ្ឋានសាមញ្ញ ៗ ។
	ការដោះស្រាយបញ្ហា	គ្រូនឹងសង្កេតមើលសមត្ថភាពរបស់កុមារក្នុងការរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍តាមពេលវេលាកំណត់ អនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្រដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញដើម្បីដោះស្រាយជម្លោះដើម្បីដោះស្រាយការងារប្រចាំថ្ងៃរួមទាំងការប្រើប្រាស់ល្បែងសិក្សានិងសម្ភារៈថ្មីៗនិងការបំពេញភារកិច្ចថ្មីដែលបានកំណត់ជាបុគ្គលឬជាក្រុម។
	ការច្នៃប្រឌិត	គ្រូនឹងសង្កេតមើលថាតើសិស្សអាចបង្ហាញគំនិតនិងអារម្មណ៍បានល្អកម្រិតណាដោយប្រើបច្ចេកទេសច្នៃប្រឌិតដូចជាការគូររូបឬច្រៀង រាំក៏ដូចជាការប្រើការលេងជានិមិត្តរូបនិងជារូបតំណាង។
2. ការ ទំនា	ការទំនាក់ទំនង	គ្រូនឹងសង្កេតមើលកុមារនិយាយគ្នាជាមួយមិត្តភក្តិនិងជាមួយមនុស្សធំផ្សេងទៀត។ គ្រូនឹងពិនិត្យមើលថា

		តើពួកគេអាចបង្ហាញគំនិតរបស់ពួកគេបានច្បាស់លាស់និងស្តាប់អ្នកដទៃដែរឬទេ។
	ការសិក្សាបែបសហការ	គ្រូនឹងសង្កេតមើលកុមារលេងជាដៃគូរក៏ដូចជាក្រុមតូចនិងក្រុមមធ្យមដែលព្យាយាមវាយតម្លៃថាតើពួកគេមានទំនាក់ទំនងគ្នានៅក្នុងក្រុមយ៉ាងដូចម្តេច (ឧទាហរណ៍ប្រសិនបើពួកគេចូលរួមក្នុងសកម្មភាពឬពួកគេមិនចូលរួមក្នុងក្រុម)និងថាតើពួកគេគោរពសមាជិកដទៃទៀតក្នុងក្រុមដែរឬទេ។
៣. ទំនាក់ទំនងរវាងកុមារ គ្រួសារនិងសហគមន៍	ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង	គ្រូបង្រៀននឹងសង្កេតមើលកុមារនៅក្នុងថ្នាក់រៀន ដើម្បីកំណត់សមត្ថភាពរបស់ពួកគេក្នុងការធ្វើសកម្មភាពនិងទម្លាប់ស្វ័យភាពនិងរបៀបដែលពួកគេថែរក្សានិងទុកដាក់សម្ភារដែលពាក់ព័ន្ធត្រូវតាមទីកន្លែងដោយរបៀបណា។
	ការយល់ចិត្ត	គ្រូនឹងសង្កេតអំពីអន្តរកម្មរវាងមិត្តភក្តិនិងរបៀបដែលពួកគេថែរក្សាគ្នាទៅវិញទៅមក។ឧទាហរណ៍ប្រសិនបើពួកគេបង្ហាញពីការយល់ដឹងអំពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ ហើយប្រសិនបើពួកគេសម្របខ្លួនឬប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយមិត្តភក្តិនៅពេលដែលមិត្តភក្តិបង្ហាញពីអារម្មណ៍ក្រៀមក្រំ /ខកចិត្តឬកំពុងប្រឈមមុខនឹងបញ្ហា(ឧទាហរណ៍ប្រសិនបើពួកគេ ត្រូវការជំនួយ ប្រសិនបើពួកគេស្នើសុំគ្រូឱ្យជួយ ប្រសិនបើពួកគេមិនអើពើនឹងអ្នកដទៃ។ ល។) ។

តារាងទី ៥ សមត្ថភាពនិងគោលដៅជំនាញទន់៖ អ្វីដែលគ្រូនឹងតាមដាន

ចំពោះជំនាញទន់នីមួយៗNGPSនឹងបង្កើតកញ្ចប់ដែលជួយសម្រួលដល់គ្រូបង្រៀនក្នុងការសង្កេតសកម្មភាពឬអាកប្បកិរិយារបស់កុមារ។ធាតុទាំងនេះនឹងត្រូវបានដាក់ជាក្រុមជាមួយគ្នា ដែលជួយសម្រួលដល់ការសង្កេតជាប្រព័ន្ធ (សូមមើលខាងក្រោម) ។ ឧបករណ៍នេះនឹងក្លាយជាផ្នែកមួយនៃទម្រង់វាយតម្លៃ ៣ ដែល NGPS នឹងប្រើ។

4.3 របៀបវាយតម្លៃ

ក្នុងកម្មវិធីសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មីយុទ្ធសាស្ត្រមួយចំនួននឹងត្រូវបានប្រើដើម្បីជួយសម្រួលដល់ការវាយតម្លៃជាបន្តបន្ទាប់នៃដំណើរការរៀនរបស់កុមារ។

វិធីសាស្ត្រវាយតម្លៃសមស្របនឹងមានដូចខាងក្រោម៖

I. សង្កេតនិងកត់ត្រាអាកប្បកិរិយារបស់កុមារម្នាក់ៗ
II. ការសន្ទនាជាក្រុមនិងបុគ្គល

III. ការវាយតម្លៃជាផ្លូវការដោយការធ្វើតេស្តតាមលក្ខណៈបុគ្គលតាមកាលកំណត់ (ឧបករណ៍របស់ក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡា)

4.3.1. ការសង្កេត

ពេលនៅសាលារៀនគ្រូបង្រៀននឹងចំណាយពេលច្រើនដើម្បីសង្កេតមើលកុមារ ។ គ្រូបង្រៀននឹងសង្កេតមើលកុមារនៅពេលកុមារកំពុងបំពេញកិច្ចការជាបុគ្គលនិងជាមួយមិត្តភក្តិនៅក្នុងថ្នាក់រៀន (ដើម្បីគាំទ្រកុមារនៅពេលពួកគេត្រូវការជំនួយពីគ្រូ)ប៉ុន្តែគ្រូបង្រៀនក៏នឹងត្រូវធ្វើការសង្កេតម្តងម្កាលដែរនៅពេលដែលកុមារកំពុងលេងនៅខាងក្រៅថ្នាក់ដើម្បីធានាថាកុមារមានសុវត្ថិភាពនិងលេងដោយគោរពគ្នាទៅវិញទៅ មក។

ដំណើរការនៃការសង្កេតអនុញ្ញាតឱ្យគ្រូប្រមូលព័ត៌មានអំពីទិដ្ឋភាពសំខាន់ៗនៃការអភិវឌ្ឍការយល់ដឹងនិងអាកប្បកិរិយារបស់កុមាររួមមានដូចខាងក្រោមៈ

- **ការយល់ដឹង៖** ស្វែងយល់អំពីការយល់ដឹងតាមកម្រិតយល់ដឹងរបស់កុមារម្នាក់ៗនិងការអនុវត្ត

ចំណេះដឹងទាំងនោះនៅក្នុងថ្នាក់រៀននិងក្នុងកិច្ចការប្រចាំថ្ងៃទាំងនៅសាលារៀននិងនៅផ្ទះ។

- **សមត្ថភាព(ចំណេះដឹងជំនាញនិងឥរិយាបថ)៖** សង្កេតមើលជំនាញនិងឥរិយាបថរបស់កុមារនៅ

ពេលពួកគេអនុវត្តកិច្ចការប្រចាំថ្ងៃនៅក្នុងសាលារៀន (ឧទាហរណ៍ការនិយាយនិងការសហការជាមួយមិត្តភក្តិ ការយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះមិត្តភក្តិ អាចប្រើប្រាស់ជំនាញមូលដ្ឋានហេតុនិងផលជាក់លាក់ ការច្នៃប្រឌិត ការទទួលខុសត្រូវនិងការគោរពគ្នាទៅវិញទៅមក។ ល។)

ការសង្កេតក៏នឹងជួយគ្រូឱ្យកំណត់បញ្ហាអាកប្បកិរិយាដែលអាចកើតមាន ហើយកំណត់គោលដៅភ្លាមៗ។

ការសង្កេតអាចមានទម្រង់ដូចខាងក្រោមដែលបានពិពណ៌នានៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

ល.រ	**ប្រភេទ**	**ការពិពណ៌នា**	**ឧបករណ៍**
1	ជាប្រព័ន្ធ	នេះអាស្រ័យតាមផែនការសកម្មភាពសង្កេតដែលបានគ្រោងទុក។ជាធម្មតាការសង្កេតបែបនេះគឺជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការបង្រៀនដើម្បីគាំទ្រដល់កុមារក្នុងដំណើរការរៀនរបស់កុមារហើយជាធម្មតាវា	•ឧបករណ៍វាយតម្លៃនិងកំណត់ត្រាក្រៅផ្លូវការ •កំណត់ចំណាំ

		អាស្រ័យលើការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍និងទម្រង់ជាក់លាក់។	បន្តបន្ទាប់ • ទម្រង់វាយតម្លៃសមត្ថភាពផ្លូវការ
2	ម្តងម្កាល	គ្រូបង្រៀនអាចសង្កេតមើលអាកប្បកិរិយាគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍នៅក្រៅម៉ោងបង្រៀនខណៈពេលដែលឧទាហរណ៍មើលកុមារលេងនៅពេលពួកគេកំពុងរង់ចាំឪពុកម្តាយរបស់ពួកគេមកយក។គ្រូបង្រៀនគួរកត់ចំណាំអំពីអាកប្បកិរិយាពាក់ព័ន្ធណាមួយដែលទាក់ទងនឹងកុមារម្នាក់ៗ។	• ការសង្កេតក្រៅផ្លូវការ • កំណត់ចំណាំបន្តបន្ទាប់

តារាងទី ៦ ប្រភេទផ្សេងៗនៃគំរូទម្រង់សង្កេត

ទម្រង់និងឧបករណ៍សង្កេតសមត្ថភាពសិស្ស

គ្រូបង្រៀននឹងប្រើទម្រង់ជាក់លាក់មួយដើម្បីតាមដានអាកប្បកិរិយានិងសកម្មភាពដែលងាយស្រួលក្នុងការសង្កេតនៅក្នុងបរិស្ថានសាលារៀន។អាកប្បកិរិយាទាំងនេះគួរតែត្រូវបានទទួលយកជាទូទៅទាក់ទងទៅនឹងទំនួលខុសត្រូវរបស់គ្រូបង្រៀនក្នុងការជួយគាំទ្រមួយផ្នែកនៃការបង្រៀនរបស់ពួកគេ។ព័ត៌មាននេះគួរតែបំពេញបន្ថែមនូវទិន្នន័យដែលប្រមូលបានដោយប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ផ្លូវការដែលផ្តល់ដោយក្រសួង

អប់រំយុវជននិងកីឡាដែលតាមដានការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារក្នុងវិស័យសំខាន់ៗចំនួន ៥(ចំណេះដឹងសង្គមអារម្មណ៍ ភាសានិងអក្ខរកម សុខុមាលភាពរាងកាយនិងសុខភាព វប្បធម៌និងសីលធម៌) និងត្រូវបានធ្វើតេស្ត ៣ ដងក្នុងមួយឆ្នាំ។តាមរយៈការបូកសរុបលទ្ធផលបញ្ចូលនៃការធ្វើតេស្តផ្លូវការនេះជាមួយនឹងការសង្កេតជាបន្តបន្ទាប់នៃសមត្ថភាពដែលពាក់ព័ន្ធសម្រាប់មត្តេយ្យវានឹងទទួលបានគំនិតទូលំទូលាយនៃការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។ទម្រង់វាយតម្លៃ បញ្ចូលគ្នានេះក៏នឹងបង្កើតជាចំណុច**ចាប់ផ្តើមសម្រាប់តាមដានដំណើរការរៀនរបស់កុមារ ដោយផ្អែកលើសមត្ថភាពមូលដ្ឋាន**ដែលឆ្លុះបញ្ចាំងពីការរចនានៃកម្មវិធីសិក្សាថ្មីសម្រាប់គ្រប់កម្រិតនៃការអប់រំដោយផ្តើមចេញពីថ្នាក់មត្តេយ្យ។លទ្ធផលនៃការសង្កេតនឹងត្រូវរាប់បញ្ចូលជាទម្រង់របាយការណ៍ដែលត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡាហើយនឹងអនុវត្តតាមពេលវេលាកំណត់ដោយចាប់ផ្តើមពីការអនុវត្តន៍ដំបូង ។

ខាងក្រោមនេះយើងបង្ហាញពីរបៀបដែលរបាយការណ៍សង្កេតអាចត្រូវបានរាយការណ៍៖

សមត្ថភាព	កម្រិត	យោបល់គ្រូ
4.4 ការទំនាក់ទំនងនិងការងារជាក្រុម កុមារអាចនិយាយដោយផ្ទាល់មាត់នូវតម្រូវការក៏ដូចជាមតិយោបល់និងការពិពណ៌នាអំពីស្ថានភាពជាក់លាក់ណា	☐ ខ្សោយ ☐ មធ្យម	ដារ៉ាអាចបង្ហាញពីតម្រូវការរបស់គាត់បានយ៉ាងងាយ

មួយបានយ៉ាងងាយ។កុមារអាចចូលរួមក្រុមដោយគោរពមិត្តភក្តិ។	☐ ល្អបង្គួរ ☐ ខ្លាំង	ស្រួលដោយនិយាយយ៉ាងច្បាស់។
4.5 ការវិភាគនិងការច្នៃប្រឌិត កុមារអាចអនុវត្តហេតុផលជាក់លាក់សាមញ្ញៗដូចជាការប្រៀបធៀបនិងព្យាករណ៍ព្រឹត្តិការណ៍និងដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញ។ កុមារអាចបង្ហាញគំនិតនិងអារម្មណ៍តាមរបៀបច្នៃប្រឌិត។	☐ ខ្សោយ ☐ មធ្យម ☐ ល្អបង្គួរ ☐ ខ្លាំង	ដារ៉ាបង្ហាញពីគំនិតច្នៃប្រឌិតក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃហើយគាត់ពូកែពន្យល់ព្រឹត្តិការណ៍។
4.7 កុមារ គ្រួសារនិងការអភិវឌ្ឍសង្គម កុមារមានអាកប្បកិរិយាស្វយ័តភាពនិងទទួលខុសត្រូវចំពោះការប្រើប្រាស់សម្ភារៈនៅក្នុងថ្នាក់រៀន។កុមារស្គាល់និងយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកដទៃ។	☐ ខ្សោយ ☐ មធ្យម ☐ ល្អបង្គួរ ☐ ខ្លាំង	ដារ៉ាបង្ហាញពីគំនិតច្នៃប្រឌិតក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃហើយគាត់ពូកែពន្យល់ព្រឹត្តិការណ៍។

តារាងទី ៧ ឧទាហរណ៍អំពីរបៀបបូកសរុបលទ្ធផលសង្កេតសមត្ថភាពក្នុងទម្រង់របស់ MoEYS

កម្រិត: កម្មវិធីសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មីបានរៀបចំរចនាទម្រង់វាយតម្លៃដែលបង្ហាញពីកម្រិតលទ្ធផលសម្រាប់សមត្ថភាពគោលដៅជំនាញទន់ដែលពាក់ព័ន្ធ។ឯកសារនេះនឹងណែនាំគ្រូបង្រៀនឱ្យត្រួតពិនិត្យនិងវាយតម្លៃលើសមត្ថភាពដែលទទួលបានជាបណ្តើរ ៗដោយផ្តល់នូវស្តង់ដារសំខាន់ៗសម្រាប់វាស់កម្រិតនីមួយៗពី ១ (ខ្សោយ) ដល់ ៤ (ខ្លាំង) (សូមមើលឧបសម្ព័ន្ធ ៤.២ " លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យនៃការវាយតម្លៃសមត្ថភាព") ។គ្រូនឹងអាចវាយតម្លៃកុមារបានដោយគ្រាន់តែសង្កេតមើលកុមារញឹកញាប់ប៉ុណ្ណោះ។

របៀបប្រើទម្រង់សង្កេត

គ្រូនឹងប្រើទម្រង់សង្កេតនេះសម្រាប់សង្កេតកុមារម្នាក់ៗ។ NGPSនឹងបញ្ចូលតេស្តនេះក្នុងថែបប្លេតនិងបណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្រៀនឱ្យប្រើប្រាស់តាមថែបប្លេតដែលពួកគេទទួលពីគម្រោង។

- **ភាពញឹកញាប់:** គ្រូបង្រៀនគួរតែសង្កេតមើលកុមារជាប្រព័ន្ធម្នាក់ៗឱ្យបាន ២-៣ ដងក្នុងមួយឆមាសដើម្បីធានាថាពួកគេអាចសង្កេតនិងបញ្ជាក់ពីការប្រព្រឹត្តដដែលៗរបស់កុមារ។ជាមួយនឹងការសង្កេតម្តងម្កាលនៃជីវភាពប្រចាំថ្ងៃនឹងអនុញ្ញាតឱ្យគ្រូបង្រៀនកំណត់កម្រិតនៃសមត្ថភាពជាក់លាក់ដែលត្រូវបានអភិវឌ្ឍន៍។

- **របៀបប្រើទម្រង់សង្កេត :** (សូមមើលឧទាហរណ៍ខាងក្រោម)៖ ក្រៅពីចំណុចនីមួយៗដែលត្រូវសង្កេតគឺមានក្រឡាទទេដែលគ្រូអាចសរសេរកំណត់ចំណាំរបស់គាត់បាន។កំណត់ចំណាំនេះភាគច្រើនរួមមានការរាយការណ៍អំពីអាកប្បកិរិយាជាក់លាក់ដែលបង្ហាញដោយកុមារ។ របាយការណ៍នេះក៏អាចសរសេរជាទម្រង់នៃការពិពណ៌នាជារឿងរ៉ាវសង្ខេប។ឧបសម្ព័ន្ធនេះគឺជារឿងរ៉ាវអំពីអាកប្បកិរិយារបស់កុមារដែលផ្តល់នូវសារៈសំខាន់ដល់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ (សូមមើលឧបសម្ព័ន្ធ ៤.១ សម្រាប់ទម្រង់សង្កេតពេញលេញ) ។

ការទំនាក់ទំនងនិងការងារជាក្រុម	កំណត់ត្រាឆមាសទី១
(ការទំនាក់ទំនង) កុមារអាចនិយាយដោយផ្ទាល់មាត់នូវតម្រូវការក៏ដូចជាមតិយោបល់និងការពិពណ៌នាអំពីស្ថានភាពជាក់លាក់ណាមួយបានយ៉ាងងាយ។	០៨.១២.២០ ថ្ងៃនេះដារ៉ាបានពន្យល់ទៅកាន់ថ្នាក់រៀនរបស់គាត់អំពីសារៈសំខាន់នៃការដុសធ្មេញជារៀងរាល់ថ្ងៃ ០៩.០២.២១ ដារ៉ានៅថ្ងៃនេះបានរៀបរាប់ប្រាប់មិត្តភក្តិទាំងអស់ពីរបៀបដែលគ្រួសាររបស់គាត់តែងតែប្រារព្ធពិធីភ្ជុំបិណ្ឌ។.

↑ ចំណុចដែលត្រូវសង្កេត

↑ **ប្រអប់ទទេដើម្បីបំពេញជាមួយកំណត់សំគាល់របស់គ្រូ**
គ្រូបង្រៀនអាចសរសេរកំណត់សំគាល់ដែលពិពណ៌នាអំពីអាកប្បកិរិយាដែលបានសង្កេតនិងកាលបរិច្ឆេទនៃការសង្កេតកុមារ។

ឧទាហរណ៍នៃរឿងរ៉ាវសង្ខេបការសង្កេតអាកប្បកិរិយារបស់កុមារ

របាយការណ៍កុមារគួរតែពិពណ៌នាអំពីការចូលរួមរបស់កុមារនៅក្នុងសកម្មភាពជាក់លាក់មួយពីដើមដល់ចប់។ វាត្រូវបានសរសេរជាប្រយោគអតីតកាល។វាអាចរួមបញ្ចូលអន្តរាគមន៍របស់គ្រូដើម្បីជួយណែនាំនិងពិពណ៌នាអំពីការឆ្លើយតបរបស់កុមារ។ ឧទាហរណ៍ របាយការណ៍មួយចំនួននៃអាកប្បកិរិយារបស់កុមារដែលផ្តល់ឱ្យដូចខាងក្រោម៖

សង្កេតការយល់ចិត្ត៖ " ផល្លាបានអញ្ជើញរដ្ឋាមកអង្គុយក្បែរនាងព្រោះនាងឃើញរដ្ឋាយំ។ រដ្ឋាមិនចង់មកទេដូច្នេះផល្លាបានប្រាប់ឱ្យគ្រូជួយ ហើយផល្លាបានចែករំលែកឱ្យល្បែងសិក្សានាងខ្លះឱ្យទៅឱ្យរដ្ឋា" ។

សង្កេតមើលការសហការ៖ ដារ៉ាមិនចូលរួមក្នុងការងារជាក្រុមទេថ្ងៃនេះ។ដារ៉ាគេចវេសតាំងពីដំបូងមកគាត់មិនបានជួយធ្វើកិច្ចការក្រុមដែលបានកំណត់ទេ។នៅពេលគ្រូសួរថាហេតុអ្វីបានជាគាត់មិនចូលរួម

គាត់ពន្យល់ថាគាត់មិនដឹងពីរបៀបធ្វើកិច្ចការក្រុមដូច្នេះគ្រូបានជួយគាត់ដោយសួរមិត្តភក្តិក្នុងក្រុមជួយពន្យល់កិច្ចការដែលត្រូវធ្វើក្នុងក្រុម" ។

សង្កេតមើលការទំនាក់ទំនង៖ ក្នុងអំឡុងពេលអញ្ជើញប៉ូលីសទៅសាលារៀនសុភាមើលទៅមានការចាប់អារម្មណ៍យ៉ាងខ្លាំងហើយកំពុងស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់។ នៅចុងបញ្ចប់នៃកិច្ចប្រជុំគាត់ក៏បានសួរសំណួរ " ឬសុភាបានពន្យល់ដល់មិត្តភក្តិរបស់គាត់ថាហេតុអ្វីបានជាគាត់មិនសប្បាយចិត្តនៅថ្ងៃនេះ។ មូលហេតុគឺថាគាត់មិនអាចរកឃើញប្រដាប់ក្មេងលេងដែលគាត់ចូលចិត្តមុនពេលមកសាលារៀន" (ជំនាញទំនាក់ទំនងនិងការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង/និយាយអំពីអារម្មណ៍) ។

សំណួរនាំផ្លូវក្នុងទម្រង់សង្កេតកុមារ

តារាងខាងក្រោមរួមបញ្ចូលនូវសំណួរមួយចំនួនដែលអាចណែនាំគ្រូបង្រៀនក្នុងកំឡុងពេលសង្កេតមើលជំនាញទន់នីមួយៗតាមសមត្ថភាពដែលពាក់ព័ន្ធ។

សមត្ថភាពគោលដៅ	ជំនាញទន់ដែលពាក់ព័ន្ធ	យោបល់នៃការឆ្លុះបញ្ចាំងរបស់គ្រូ
4.4 ការទំនាក់ទំនងនិងការងារជាក្រុម កុមារអាចនិយាយដោយផ្ទាល់មាត់នូវតម្រូវការងាយៗក៏ដូចជាបង្ហាញមតិយោបល់និងការពិពណ៌នាអំពីស្ថានភាពជាក់លាក់។ កុមារអាចចូលរួមក្រុមដោយគោរពមិត្តភក្តិ។	**ការទំនាក់ទំនង**	▪ តើកុមារសួរសំណួរដែរឬទេ? តើអ្នកយល់សំណួរដែលកុមារកំពុងសួរដែរឬទេ? តើកុមារដទៃទៀតយល់សំណួរដែរឬទេ? ▪ តើកុមារស្តាប់គ្រូនិងមិត្តភក្តិដែរឬទេ? ▪ តើកុមារអាចបង្ហាញពីគំនិតរបស់គាត់ដោយងាយស្រួលនិងច្បាស់លាស់ដែរឬទេ?
	ការសហការ	▪ តើអ្នកអាចសង្កេតមើលកុមារចែករំលែកគំនិតជាមួយអ្នកដទៃដោយសកម្មក្នុងសកម្មភាពក្រុម (ចូលរួមការងារក្រុម)? ▪ តើកុមារសប្បាយចិត្តទេនៅពេលដែលធ្វើសកម្មភាពជាក្រុម? ▪ តើកុមារប្រព្រឹត្តចំពោះសមាជិកដទៃទៀតក្នុងក្រុមដោយការគោរពដែរឬទេ?
4.5 ការវិភាគនិងការច្នៃប្រឌិត កុមារអាចអនុវត្តការវែកញែកដោយសមហេតុផលសាមញ្ញ	**ការត្រិះរិះពិចារណា**	▪ តើកុមារអាចដាក់ជាក្រុមវត្ថុតាមលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យផ្សេងៗគ្នា (ដោយប្រើល្បែងសិក្សាឬសម្ភារៈជាបុគ្គលឬតាមការណែនាំរបស់អ្នកដែរឬទេ?)

ដូចជាការប្រៀបធៀបនិងការព្យាករណ៍ព្រឹត្តិការណ៍និងដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញ។ កុមារអាចបង្ហាញពីគំនិតនិងអារម្មណ៍តាមរបៀបច្នៃប្រឌិត។		▪ តើកុមារអាចបង្កើតសម្មតិកម្មសាមញ្ញបានទេ? ឧទាហរណ៍តើរឿងដែលអ្នកកំពុងអានអាចបញ្ចប់ដោយរបៀបណា?ឬតើអ្វីអាចកើតឡើងបន្ទាប់?
	ដោះស្រាយបញ្ហា	▪ តើកុមារអាចដោះស្រាយបញ្ហាប្រចាំថ្ងៃបានដែរឬទេ?តើកុមារអាចគិតអំពីដំណោះស្រាយណាមួយចំពោះបញ្ហាដែលបានសង្កេតនៅក្នុងថ្នាក់ឬជីវភាពប្រចាំថ្ងៃដែរឬទេ? តើអ្នកបានសង្កេតឃើញកុមារដោះស្រាយបញ្ហាពេលប្រើល្បែងឬសម្ភារៈថ្មីដែរឬទេ? តើអ្នកបានសង្កេតឃើញកុមារដោះស្រាយបញ្ហារបៀបណាពេលដែលកុមារបំពេញកិច្ចការថ្មីដែលអ្នកបានដាក់ឱ្យធ្វើ?
	ច្នៃប្រឌិត	▪ តើកុមារចូលចិត្តគូរគំនូរដែរឬទេ? តើអ្នកធ្លាប់សង្កេតឃើញកុមារគូររូបនៅពេលទំនេររបស់ពួកគេដែរឬទេ? តើកុមារចូលរួមក្នុងការលេងជានិមិត្តរូបឬរូបតំណាងដែរឬទេ?
4.7 កុមារ គ្រួសារនិងការអភិវឌ្ឍសង្គម កុមារមានស្វ័យភាពនិងទទួលខុសត្រូវចំពោះសម្ភារៈប្រើប្រាស់នៅក្នុងថ្នាក់។ កុមារស្គាល់និងយល់ពីអារម្មណ៍អ្នកដទៃ។	**ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង**	▪ តើអ្នកអាចសង្កេតមើលកុមារដែលបំពេញកិច្ចការដោយស្វ័យភាពដែរឬទេ? តើកុមារអាចធ្វើតាមទម្លាប់ដោយខ្លួនឯងបានដែរឬទេ? (ឧទាហរណ៍ការទុកដាក់កាបូបរបស់ពួកគេ, ដោះស្បែកជើងរបស់ពួកគេ, លាងដៃបន្ទាប់ពីចេញប្រើបង្គន់, ទុកដាក់សម្ភារៈតាមកន្លែងដើមវិញបន្ទាប់ពីប្រើប្រាស់រួចឬបញ្ចប់សកម្មភាព។ ល។)
	យល់ចិត្ត	▪ តើកុមារបង្ហាញការចាប់អារម្មណ៍ចំពោះកុមារដទៃទៀតដែរឬទេនៅពេលដែលកុមារដទៃទៀតហាក់ដូចជាក្រៀមក្រំឬមានបញ្ហា? ▪ តើកុមារមានភាពស្និទ្ធស្នាលជាមួយមិត្តភក្តិដែលមើលទៅក្រៀមក្រំឬមានបញ្ហាដែរឬទេ? ▪ តើកុមារធ្វើអ្វីដើម្បីជួយមិត្តភក្តិដែលមានបញ្ហា?(ឧទាហរណ៍ការចែករំលែកតុក្កតា អង្គុយលេងជាមួយគ្នា)

តារាងទី ៨ សំណួរណែនាំដើម្បីគាំទ្រដល់ការត្រួតពិនិត្យជំនាញទន់

គន្លឹះទូទៅសម្រាប់ការសង្កេត

- ✓ បទពិសោធន៍របស់កុមារគ្រប់រូបនៅក្នុងសាលាគឺជាបទពិសោធន៍នៃការរៀន ដើម្បីសង្កេត។
- ✓ សូមអានដោយប្រុងប្រយ័ត្ននូវទម្រង់នៃឧបករណ៍សង្កេតហើយត្រូវប្រាកដថាអ្នកច្បាស់អំពីសកម្មភាពដែលអ្នកត្រូវសង្កេត។
- ✓ អានដោយយកចិត្តទុកដាក់លើតារាង"លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យការវាយតម្លៃសមត្ថភាព"នៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធ ៤.២ ដែលនឹងជួយអ្នកឱ្យយល់ពីកម្រិតសមត្ថភាពរំពឹងទុករបស់កុមារ។
- ✓ សូមព្យាយាមសង្កេតមើលក្រុមកុមារតូចមួយក្រុម (៤ ឬ ៥ នាក់ក្នុងមួយថ្ងៃ) ។
- ✓ ថ្វីត្បិតតែអ្នកសង្កេតមើលកុមារជាច្រើននៅក្នុងទម្រង់សង្កេតតែមួយក៏ដោយអ្នកអាចសង្កេតមើលអាកប្បកិរិយាសំខាន់របស់កុមារដទៃទៀតបានផងដែរ...កត់ចំណាំក្នុងដំណើរការ។
- ✓ ប្រសិនបើក្នុងសប្តាហ៍នេះអ្នកបានកំណត់ក្រុមដែលត្រូវសង្កេតអ្នកមិនមានលទ្ធភាពសង្កេតមើលអាកប្បកិរិយាទាំងអស់ សូមកត់ត្រាដើម្បីតាមដានបន្តនៅពេលសង្កេតជាបន្តបន្ទាប់ពេលក្រោយ។
- ✓ សូមប្រាកដថាការបង្រៀនរបស់អ្នកលើកទឹកចិត្តដល់ការសង្កេតអាកប្បកិរិយាដែលអ្នកចង់សង្កេត។ឧទាហរណ៍ប្រសិនបើអ្នកចង់ឃើញពីរបៀបដែលកុមារឆ្លើយតបទៅនឹងការងារជាក្រុមដំបូងអ្នកត្រូវរៀបចំសកម្មភាពជាក្រុម។ ទីពីរអ្នកត្រូវផ្តល់ការណែនាំដល់ពួកគេអំពីរបៀបសហការ!
- ✓ បន្ទាប់ពីបង្រៀនហើយសូមចំណាយពេលដើម្បីរៀបចំកំណត់ត្រារបស់អ្នកឡើងវិញ។ ប្រសិនបើអ្នកមិនបានគ្រប់គ្រងការសង្កេតមើលអាកប្បកិរិយាជាក់លាក់ណាមួយសូមសម្គាល់ជាអាទិភាពសម្រាប់ការសង្កេតលើកក្រោយ។

4.3.2 ការប្រើប្រាស់ការសន្ទនាក្នុងដំណើរការវាយតម្លៃ

គ្រូបង្រៀននឹងបង្កើតការសន្ទនាជាបន្តបន្ទាប់ជាមួយកុមារទាំងបុគ្គលនិងជាក្រុម។ បង្កើតការសន្ទនាជាបន្តបន្ទាប់នឹងមានសារៈសំខាន់ដើម្បី៖

- ពិនិត្យមើលការយល់ដឹងរបស់កុមារនិងឆ្លុះបញ្ចាំងជាមួយពួកគេអំពីដំណើរការសិក្សាទូទៅ។
- ដោះស្រាយបញ្ហាជាក្រុមឬបុគ្គល។
- ស្វែងរកដំណោះស្រាយបញ្ហានិងប្រមូលព័ត៌មានដែលមានប្រយោជន៍។

ការឆ្លុះបញ្ចាំងដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធក្នុងកំឡុងពេលនិងនៅចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាពឬមេរៀននឹងផ្តល់នូវព័ត៌មានដ៏មានតម្លៃអំពីការយល់ដឹងនិងបញ្ហាប្រឈមរបស់កុមារ។

គ្រូបង្រៀនគួរប្រើទ្រឹស្តីរបស់ប្លូមដើម្បីជាឯកសារយោងសម្រាប់រៀបចំរចនាសម្ព័ន្ធសំណួរក្នុងថ្នាក់ដើម្បីឱ្យពួកគេប្រាកដថាប្រើគ្រប់ដណ្តប់គ្រប់កម្រិតនៃការរៀនមិនត្រឹមតែកម្រិតមូលដ្ឋាននោះទេ

(ឧទាហរណ៍ការចងចាំនិងការយល់ដឹង) ។ តារាងខាងក្រោមនេះសង្ខេបពីកម្រិតផ្សេងៗគ្នានៃការយល់ដឹងដែលបានពន្យល់នៅក្នុងកម្រិតសំណួររបស់ Bloom៖

ការចងចាំ-ចំណេះដឹង រំលឹកហេតុការនិងព័ត៌មានមូលដ្ឋាន	តើអ្វីទៅ...? តើអ្នកអាចប្រាប់ពីមូលហេតុបានទេ ... ? ប៉ុន្មាន...? តើនោះជាអ្នកណា ... ? តើអ្នកអាចដាក់ឈ្មោះ ... ?
ការយល់ដឹង ពន្យល់ពីគំនិតនិងខ្លឹមសារ	តើអ្នកគិតថាអ្វីអាចកើតឡើងបន្ទាប់ ... ? តើអ្វីជាគំនិតចម្បង ... ? តើអ្នកអាចបែងចែករវាង ... ? តើមានភាពខុសគ្នាអ្វីខ្លះរវាង ... ?
អនុវត្តៈ ប្រើព័ត៌មានក្នុងស្ថានភាពថ្មី	តើអ្នកនឹងធ្វើអ្វីប្រសិនបើ .... ? តើនឹងមានអ្វីកើតឡើងប្រសិនបើ ... ? តើអ្នកនឹងសួរសំណួរអ្វីខ្លះ ... ?
ការវិភាគៈ ការត្រួតពិនិត្យហេតុការឬព័ត៌មាននិងការបង្កើតទំនាក់ទំនង	តើព្រឹត្តិការណ៍ណាខ្លះដែលអាចកើតឡើង ... ? តើរឿងនេះស្រដៀងទៅនឹង ... យ៉ាងដូចម្តេច? ហេតុអ្វីបានជាវាកើតឡើង? តើអ្នកអាចបែងចែករវាង ... ? តើមានបញ្ហាអ្វីជាមួយ ... ? ហេតុអ្វីអ្នកគិតអញ្ចឹង...?
ការវាយតម្លៃ បញ្ជាក់អំពីការសម្រេចចិត្ត	តើអ្នកគិតថា ... ជារឿងល្អឬអាក្រក់? តើអ្នកនឹងកែប្រែអ្វីខ្លះ....? តើអ្នកជឿទេ...?
ច្នៃប្រឌិត បង្កើតផលិតផលថ្មីដោយច្នៃប្រឌិតចេញការងារចាស់	តើអ្វីជាជម្រើស ... ? តើយើងអាចប្រើគំនិតថ្មីនេះខុសគ្នាដូចម្តេច? តើយើងអាចបង្ហាញឡើងវិញនូវអ្វីដែលអ្នកបានរៀនដល់អ្នកដទៃដោយរបៀបណា? តើអ្នកអាចកែលម្អវាដោយរបៀបណា ... ?

តារាងទី ៩ កម្រិតនៃការគិតពន្យល់ដោយទ្រឹស្តីរបស់ Bloom ។

Source:
https://www.academia.edu/10226773/Blooms_Taxonomy_and_the_Different_Levels_of_Questions

ការប្រជុំជាមួយឪពុកម្តាយៈគ្រូបង្រៀននឹងប្រើការប្រជុំជាមួយឪពុកម្តាយដើម្បីជួយពួកគេទទួលបានព័ត៌មានបន្ថែមអំពីកុមារ។ប្រសិនបើគ្រូបង្រៀនសង្កេតឃើញអាកប្បកិរិយាថ្មីនិងប្លែករបស់កុមារឪពុកម្តាយនឹងអាចជាប្រភពចម្បងក្នុងការពិគ្រោះយោបល់ដើម្បីទទួលបានព័ត៌មានបន្ថែមអំពីដើមកំណើតនៃអាកប្បកិរិយានោះមុននឹងសម្រេចចិត្តថាត្រូវដោះស្រាយបញ្ហានេះដោយរបៀបណា។ ជាញឹកញាប់ឪពុកម្តាយនឹងក្លាយជាសម្ព័ន្ធមិត្តដ៏ល្អបំផុតដើម្បីជួយដោះស្រាយបញ្ហាដែលអាចកើតមានឡើង។

4.3.3. តេស្តដំណាក់ជាផ្លូវការ -តេស្តជាបុគ្គល(តេស្តរបស់ក្រសួងអប់រំ)

ក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡាបានបង្កើតឧបករណ៍តេស្តមួយដើម្បីវាយតម្លៃកុមារដែលមានអាយុ៥ឆ្នាំដោយកផ្តោតលើការអភិវឌ្ឍលើ៥ផ្នែកដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ។ ឧបករណ៍នេះមានធាតុសរុបចំនួន ២០ ដែលវាស់ស្ទង់លើ៥ ផ្នែកនៃការអភិវឌ្ឍកុមារដោយមានការធ្វើតេស្តចំនួន ៣ ដងក្នុងមួយឆ្នាំ។តេស្តដំបូងជា ធម្មតានៅដើមឆ្នាំ (ខែវិច្ឆិកា) តេស្តបន្ទាប់ធ្វើនៅចុងឆមាសទី ១ (កុម្ភៈ) ហើយតេស្តចុងក្រោយធ្វើនៅចុងឆ្នាំសិក្សា (កក្កដា) មាតិកាតេស្តត្រូវបានសង្ខេបនៅក្នុងតារាងដែលបានផ្តល់ជូនខាងក្រោម :

ផ្នែកទាំង៥	ចំនួនធាតុ	%
សុខភាព និង ការអភិវឌ្ឍផ្នែករាងកាយ	6	30%
ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសីលធម៌ និងវប្បធម៌	3	15%
ការអភិវឌ្ឍសង្គមនិងអារម្មណ៍	1	5%
ការអភិវឌ្ឍផ្នែកការយល់ដឹង និងការពិចារណា	6	30%
ការអភិវឌ្ឍផ្នែកភាសា	4	20%
សរុប	**20**	**100%**

តារាងទី ១០ ការវិភាគលើខ្លឹមសារតេស្តរបស់ក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡា។

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មីចាប់អារម្មណ៍ការអនុវត្តរបស់ក្រសួងអប់រំដោយចង់ឱ្យពិចារណាលើសកម្មភាពបីបន្ថែមទៀតដើម្បីកែប្រែឧបករណ៍នេះ។ ការកែប្រែទាំងនេះនឹងរួមបញ្ចូលៈ

១. ពិចារណារួមបញ្ចូលនូវធាតុបន្ថែមមួយចំនួនដែលនឹងវាស់ស្ទង់ផ្នែកភាសានិងផ្នែកសង្គមអារម្មណ៍នៃការអភិវឌ្ឍដោយការគិតបន្ថែមពីឧបករណ៍វាយតម្លៃដែលមានការទទួលស្គាល់ជាអន្តរជាតិដែល

កំពុងប្រើរួចនៅកម្ពុជាដូចជាតេស្តEGRA(ជាមួយការសម្រប)និងឧបករណ៍IDELA[19]។តាមពិតតារាងខាងលើបង្ហាញថាធាតុមួយចំនួនដែលបានបញ្ចូលទៅក្នុងវាយតម្លៃផ្នែកសង្គមអារម្មណ៍ព្រោះមានធាតុតែមួយដើម្បីវាយតម្លៃការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ។

- សម្រាប់ភាសាៈគោលដៅផ្តោតលើសំឡេងអក្សរដំបូងការយល់ដឹងនិងជំនាញស្តាប់អាចត្រូវបានបន្ថែម។
- ចំពោះសមត្ថភាពសង្គមអារម្មណ៍NGPS អាចពិចារណាបន្ថែមធាតុដើម្បីវាស់ស្ទង់ការយល់ដឹងខ្លួនឯងការយល់ដឹងអំពីអារម្មណ៍និងទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិ

(ពីឧបករណ៍IDELA)។

២. រួមបញ្ចូលលទ្ធផលនៃឧបករណ៍សង្កេតសមត្ថភាពនៅក្នុងលទ្ធផលវាយតម្លៃចុងក្រោយតាមកាលវិភាគដូចគ្នានឹងការគ្រប់គ្រងឧបករណ៍វាយតម្លៃរបស់ក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡា(ដូចបានរៀបរាប់ខាងលើ)។

៣. បន្ថែមធាតុមួយចំនួនទៅក្នុងទម្រង់សង្កេតរបស់គ្រូហើយផ្តល់ឱ្យការិយាល័យអប់រំស្រុកពិនិត្យតាមដានដើម្បីធានាថាមានការត្រួតពិនិត្យតាមដានប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពនូវយុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនថ្មីការផ្លាស់ប្តូរថ្មីនៅក្នុងបរិយាកាសសាលានិងការចូលរួមរបស់សហគមន៍។

ជាជម្រើសកម្មវិធីសាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មីអាចពិចារណាជំនួសឧបករណ៍ក្រសួងជាមួយឧបករណ៍ IDELA ជំនួសវិញ។ តាមពិត IDELA បានធ្វើបរិបទនីយកម្មសម្រាប់កម្ពុជាដោយអង្គការ Save The Children គ្របដណ្តប់លើគ្រប់វិស័យអភិវឌ្ឍដែលកំណត់ដោយក្រសួងអប់រំនិងផ្តល់នូវគុណសម្បត្តិ

សំខាន់ពីរៈ

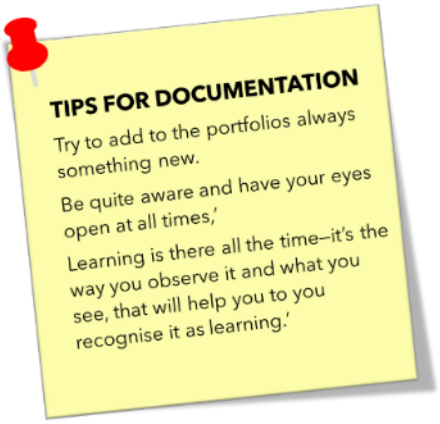
១) អាចអនុញ្ញាតឱ្យធ្វើការប្រៀបធៀបជាមួយទិន្នន័យជាមួយគម្រោងដទៃទៀតនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាពីព្រោះវាត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយអង្គការដៃគូមួយចំនួន។

២) អនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សម្នាក់ៗប្រៀបធៀបលទ្ធផលជាមួយលទ្ធផលកុមារនៅក្នុងប្រទេសផ្សេងទៀត(នៅពេលនេះឧបករណ៍នេះត្រូវបានប្រើនៅក្នុង ៧៣ ប្រទេសទូទាំងពិភពលោក)។

ការវាយតម្លៃអំពីការអភិវឌ្ឍជាអន្តរជាតិនិងការរៀនថ្នាក់ដំបូង IDELA *គឺជាឧបករណ៍សកលមួយដែលវាស់ស្ទង់ការរៀននិងការអភិវឌ្ឍថ្នាក់ដំបូងរបស់កុមារ។ បច្ចុប្បន្ន* IDELA *ត្រូវបានប្រើនៅក្នុងប្រទេសចំនួន ៧៣ ដោយអង្គការ* Save the Children *និងអង្គការដៃគូ។ ។*

4.4. ឯកសារៈរបៀបរៀបចំព័ត៌មានដែលបង្កើតឡើងដោយការវាយតម្លៃ

តាមរយៈសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃនិងការសង្កេតគ្រូនឹងប្រមូលព័ត៌មានសំខាន់ៗអំពីកុមារ។ ព័ត៌មាននេះអាចជាទម្រង់នៃផលិតផល (ឧទាហរណ៍ គំនូរសន្លឹកកិច្ចការរូបភាពជាដើម) ដែលបង្កើតឡើងក្នុងកំឡុងពេលធ្វើការងារជាក្រុមនិងជាក្រុមរបស់កុមារព្រមទាំងកំណត់សម្គាល់ពីការសង្កេតប្រចាំថ្ងៃ។



គ្រូ NGPS នឹងរៀបចំឯកសារវាយតម្លៃជាបុគ្គលនិងជាក្រុម។ តារាងខាងក្រោមផ្តល់នូវការណែនាំបន្ថែមអំពីរបៀបដែលព័ត៌មានវាយតម្លៃគួរតែត្រូវបានរៀបចំ។

ល.រ	ប្រភេទ	អ្វី	របៀបណា	ហេតុអ្វី
1	កម្រងស្នាដៃសិស្ស ជាបុគ្គល(ឯកសារ ១ សម្រាប់កុមារម្នាក់ៗ)	សម្ភារៈទាំងអស់ដែលផលិតដោយកុមាររួមមានគំនូរ សន្លឹកកិច្ចការ។ ល។ កំណត់ត្រាការសង្កេត កម្រងស្នាដៃសិស្សត្រូវបានរៀបចំជាធម្មតា សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ សម្រាប់ផ្នែកនីមួយៗ មានសម្ភារៈពាក់ព័ន្ធ ដែលបង្ហាញពីដំណើរការសិក្សារបស់កុមារ។	ការសង្កេតប្រចាំថ្ងៃ និងការតាមដាន សកម្មភាពរបស់កុមារ ការសង្កេតសមត្ថភាព	ផ្តល់ភស្តុតាងនៃការវិវឌ្ឍការសិក្សារបស់កុមារ ម្នាក់ៗដែលគ្រូនឹងវិភាគដើម្បីជូនព័ត៌មានអំពីការ បង្រៀនរបស់របស់គ្រូ(យ៉ាងហោចណាស់ ម្តងក្នុងមួយខែ)។ វាយតម្លៃដំណើរ ការសិក្សាជាមួយ នឹងលទ្ធផលសិក្សា ដែលបានកំណត់ ទំនាក់ទំនង ជាមួយគ្រួសារ
2	កម្រងស្នាដៃថ្នាក់	គ្រូបង្រៀនអាច	លទ្ធផលសកម្មភាព	ផ្តល់ភស្តុតាងនៃ

	ទាំងមូល (ឯកសារមួយសម្រាប់ថ្នាក់ទាំងមូល)	សម្រេចចិត្តរៀបចំកម្រងស្នាដៃបន្ថែមសម្រាប់ថ្នាក់រៀនដោយជ្រើសរើសសម្ភារៈសំខាន់ៗដែល«ផលិតដោយកុមារតាមសកម្មភាពដែលបានកំណត់ក្នុងកំឡុងឆ្នាំសិក្សា។	ជាបុគ្គលនិងក្រុម	សមិទ្ធផលថ្នាក់រៀនដោយជ្រើសរើសសមិទ្ធផលសំខាន់ៗក្នុងកំឡុងឆ្នាំសិក្សា។ ទំនាក់ទំនងជាមួយគ្រួសារ
3	វិចិត្រសាលតាំងពិពណ៌ជញ្ជាំងថ្នាក់	ប្រមូលនិងតាំងបង្ហាញផលិតផលដែលកុមារផលិតបាននៅក្នុងថ្នាក់រៀនក្នុងទម្រង់ជាផ្ទាំងរូបភាព ផ្ទាំងធំ ជារូបភាពនិងផ្ទាំងបង្ហាញ។	លទ្ធផលនៃការរៀនសូត្រផ្នែកលើគម្រោងសកម្មភាពក្រុម។	បង្ហាញសមិទ្ធផលរបស់កុមារដើម្បីបង្កើតទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯងនិងផ្តល់តម្លៃដល់សកម្មភាពរបស់ពួកគេនៅក្នុងសាលា។ ចែករំលែកជាមួយគ្រួសារ

តារាងទី ១១ របៀបរៀបចំព័ត៌មានដែលប្រមូលបានក្នុងពេលត្រួតពិនិត្យតាមដាន

4.5 ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានក្នុងឯកសារ

រូបភាព សំឡេងនិងវីដេអូគឺជាឧបករណ៍សំខាន់បំផុតដើម្បីកត់ត្រាសកម្មភាពនិងអាកប្បកិរិយារបស់កុមារ។សម្ភារៈទាំងនេះអនុញ្ញាតឱ្យគ្រូបង្រៀនងាយស្រួលចែករំលែកព័ត៌មានជាមួយនឹងឪពុកម្តាយដោយផ្តល់បច្ចុប្បន្នភាពព័ត៌មានថ្មីៗអំពីសកម្មភាពកុមារក្នុងថ្នាក់។

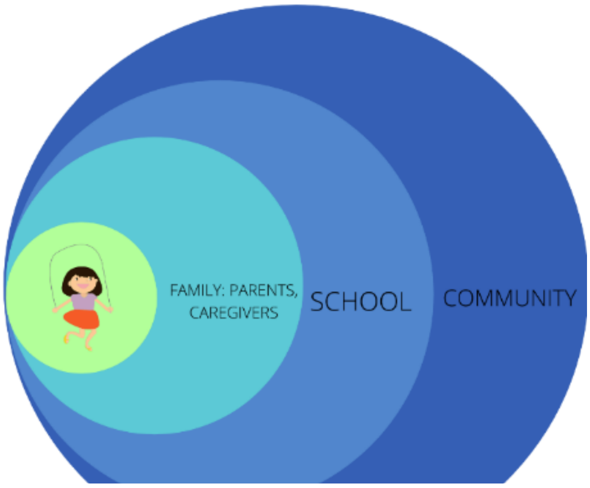
បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានអាចជួយដល់គ្រូបង្រៀនក្នុងការតាមដានដោយបញ្ចូលឧបករណ៍តាមដានសំខាន់ទាំងនោះចូលក្នុងថែបប្លែតដោយរចនាតាមគោលបំណងដែលចង់បាន។បែបនេះនឹងធ្វើឱ្យគ្រូបង្រៀនងាយស្រួលក្នុងការកត់ត្រានិងដាក់តារាងព័ត៌មានក៏ដូចជាបំពេញ ព័ត៌មានដោយមិនចាំបាច់ប្រើទម្រង់ជាសន្លឹកកិច្ចការ។

បញ្ជីត្រួតពិនិត្យការវាយតម្លៃការរៀន

ការពិពណ៌នា៖ ប្រើបញ្ជីត្រួតពិនិត្យនេះដើម្បីជានាថាអ្នកកំពុងវាយតម្លៃការសិក្សារបស់កុមារបានត្រឹមត្រូវដោយធ្វើតាមជំហានដែលបានណែនាំនៅក្នុងសៀវភៅណែនាំនេះ។ ជានាថាអ្នកត្រូវសម្រេចបានគោលបំណងដោយមានជាតុផ្សំ ១០០% នៅក្នុងថ្នាក់របស់អ្នក។

	CRITERIA លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ	បាទ / ចាស	ទេ
1	ខ្ញុំបានបង្កើតទម្រង់សង្កេតសម្រាប់កុមារម្នាក់ៗ		
2	ខ្ញុំសង្កេតនិងកំណត់ត្រាជាទៀងទាត់ចូលទៅក្នុងទម្រង់សង្កេត		
3	ខ្ញុំត្រួតពិនិត្យកំណត់ត្រាសង្កេតរបស់ខ្ញុំជាទៀងទាត់ទៅមុនពេលរៀបចំកិច្ចការបង្រៀនប្រចាំថ្ងៃ		
4	ម្តងម្កាលខ្ញុំកត់ត្រាការសង្កេតអាកប្បកិរិយាកុមារម្នាក់ ទោះបីជាខ្ញុំមិនមានគម្រោងសង្កេតមើលកុមារនេះជាក់លាក់នៅពេលនោះក៏ដោយ		
5	ខ្ញុំប្រើឧបករណ៍វាយតម្លៃរបស់ក្រសួងអប់រំយុវជននិងកីឡា ៣ ដងក្នុងមួយឆ្នាំ		
6	ខ្ញុំបានបង្កើតកម្រងស្នាដៃសម្រាប់កុមារម្នាក់ៗរៀបចំជា៥ផ្នែក នៃការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារម្នាក់ៗ		
7	ខ្ញុំបានបញ្ចូលឧទាហរណ៍នៃផលិតផលរបស់កុមារនៅក្នុងកម្រងស្នាដៃពួកគេ		
8	ខ្ញុំប្រើកម្រងស្នាដៃកុមារនៅពេលខ្ញុំជួបជាមួយឪពុកម្តាយរបស់ពួកគេដើម្បីពន្យល់ឱ្យកាន់តែច្បាស់អំពីការរីកចម្រើនរបស់កូន ៗរបស់ពួកគេ។		
9	ខ្ញុំបានតាំងបង្ហាញស្នាដៃរបស់កុមារនៅលើជញ្ជាំងថ្នាក់រៀន		
10	ខ្ញុំបានរៀបចំពិធីជួបជុំឪពុកម្តាយដើម្បីបង្ហាញពីលទ្ធផលការងាររបស់កូនៗរបស់ពួកគេ		
សរុប			

ជំពូកទី ៥. សាលារៀន អ្នកថែទាំ និងសហគមន៍



រូបភាពទី៦ ទំនាក់ទំនងរបស់កុមារជាមួយពិភពខាងក្រៅ

សម្រាប់កុមារតាំងពីតូច អ្នកថែទាំគឺជាមនុស្សពេញវ័យដែលសំខាន់បំផុតក្នុងជីវិតរបស់ពួកគេ។ គុណភាពនៃការប្រាស្រ័យទាក់ទងរបស់ពួកគេនឹងជះឥទ្ធិពលជាវិជ្ជមានលើគ្រប់ផ្នែកនៃការអភិវឌ្ឍន៍របស់កុមារ រួមទាំងការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹង អារម្មណ៍ ភាសា ឬសង្គម។ ជាការពិតណាស់ ការស្រាវជ្រាវផ្នែកប្រព័ន្ធប្រសាទវិទ្យាបច្ចុប្បន្ននេះបានបង្ហាញថាកុមារដែលរស់នៅជាមួយអ្នកថែទាំដែលមានទំនួលខុសត្រូវ មានការយល់ដឹងកាន់តែខ្ពស់នៅពេលដែលពួកគេចាប់ផ្តើមចូលរៀន ជាងកុមារដែលរស់នៅក្នុងផ្ទះដែលមិនសូវមានការយកចិត្តទុកដាក់។ ការស្រាវជ្រាវផ្នែកប្រព័ន្ធប្រសាទក៏បានបង្ហាញយើងផងដែរថា នៅក្នុងអវត្តមាននៃការឆ្លើយតប និងអន្តរកម្មដែលអាចទុកចិត្តបានជាមួយឪពុកម្តាយ ឬមនុស្សពេញវ័យផ្សេងទៀត "ខួរក្បាល (កុមារ) នឹងមិនមានភាពចាស់ទុំដូចការរំពឹងទុកទេ នេះអាចនាំឱ្យមានភាពមិនស្មើគ្នាក្នុងការសិក្សា និងអាកប្បកិរិយា"[20]។

ជាពិសេសសាលាមត្តេយ្យNGPS នឹងចាំបាច់ត្រូវផ្តល់ការគាំទ្រដល់កុមារដែលងាយរងគ្រោះបំផុតដែលមានហានិភ័យខ្ពស់ដែលមិនបានទទួលការការពារ និងការគាំទ្រពីមាតាបិតា ដែលអាចប៉ះពាល់ដល់ការសិក្សា និងការអភិវឌ្ឍន៍របស់ពួកគេ។

ការផ្តល់ជំនួយតាមវិធីនេះនឹងត្រូវធ្វើឡើងដោយផ្តល់អាទិភាពដល់ការកំណត់អត្តសញ្ញាណកុមារដែលងាយរងគ្រោះបំផុត និងរួមទាំងការគាំទ្របន្ថែមសម្រាប់កុមារ និងឪពុកម្តាយរបស់ពួកគេក្នុងវគ្គបណ្តុះបណ្តាល ការសម្របសម្រួល និងផ្តល់សម្ភារសិក្សា។ ករណីនីមួយៗនឹងត្រូវទទួលការគាំទ្រផ្សេងៗគ្នា។

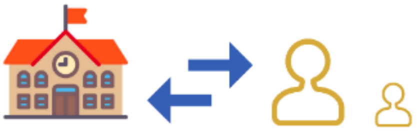
៥.១ មាតាបិតា សហគមន៍ និងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច

សាលាមត្តេយ្យជំនាន់ថ្មី (NGPS) សន្មត់ពីតួនាទីសំខាន់ៗចំពោះមាតាបិតា (ឬអណាព្យាបាល) និងសមាជិកសហគមន៍ក្នុងការជួយដល់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារតូច។ កម្មវិធីនេះនឹងផ្តោតលើទិដ្ឋភាពសំខាន់ៗ ចំនួន ៣ នៃទំនាក់ទំនងរវាងកុមារ និងមនុស្សពេញវ័យសំខាន់ៗ នៅក្នុងមជ្ឈដ្ឋានរបស់ពួកគេពោលគឺៈ

១. ទំនាក់ទំនងរវាងសាលា និងមាតាបិតាសិស្ស
២. ទំនាក់ទំនងរវាងមាតាបិតាសិស្ស និងសហគមន៍នៅក្នុងសាលារៀន
៣. ការចូលរួមចំណែករបស់មាតាបិតានៅតាមផ្ទះ

[20] មជ្ឈមណ្ឌលអភិវឌ្ឍន៍កុមារតូច សាកលវិទ្យាល័យហាវ៉ាដ (២០០៧)" សេចក្តីសង្ខេប វិទ្យាសាស្ត្រនៃការអភិវឌ្ឍកុមារតូច" ទំព័រ២

៥.២ ការទំនាក់ទំនងរវាងសាលារៀន និងមាតាបិតា (ឬអាណាព្យាបាល)

គោលដៅ ទំនាក់ទំនង	ដើម្បីទទួលបានព័ត៌មានអំពីកុមារ ដើម្បីផ្តល់ព័ត៌មាន និងការបណ្តុះបណ្តាលដល់ឪពុកម្តាយ ដើម្បីគាំទ្រដល់ដំណើរការសិក្សា និងការអភិវឌ្ឍន៍របស់កុមារនៅតាមផ្ទះដើម្បីជូនដំណឹងដល់មាតាបិតាអំពីការវឌ្ឍននៃការសិក្សារបស់កុមារ។ 

ការទទួលបានព័ត៌មាន។ មាតាបិតាគឺជាមនុស្សពេញវ័យដែលចំណាយពេលច្រើនបំផុតជាមួយកូនក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកគេ។ នេះមានន័យថាពួកគាត់មិនត្រឹមតែជាអ្នកដែលអាចមានឥទ្ធិពលច្រើនបំផុតលើការអភិវឌ្ឍន៍របស់កុមារប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែពួកគាត់ក៏តំណាងឱ្យប្រភពព័ត៌មានសំខាន់មួយសម្រាប់គ្រូដើម្បីយល់ដឹងកាន់តែច្បាស់អំពីតម្រូវការនិងចំណាប់អារម្មណ៍របស់កុមារផងដែរ។ ហេតុដូច្នេះហើយ គ្រូនឹងត្រូវបង្កើតទំនាក់ទំនងសហការគ្នាជាមួយអ្នកថែទាំរបស់កុមារម្នាក់ៗ ដើម្បីទទួលបានព័ត៌មានឱ្យបានច្រើនអំពីកុមារតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ ការប្រាស្រ័យទាក់ទងដោយផ្ទាល់ជាមួយមាតាបិតាសិស្សម្នាក់ៗអាចត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយការប្រជុំទល់មុខគ្នា ប៉ុន្តែក៏អាចមានតាមរយៈទូរសព្ទ ហ្វេសប៊ុក ឬបណ្តាញផ្សព្វផ្សាយសង្គមផ្សេងៗទៀតដែលមាន និងអាចប្រើប្រាស់ដោយភាគីទាំងពីរបាន។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះផងដែរ គ្រូនឹងត្រូវបង្កើតទំនាក់ទំនងជាមួយឪពុកម្តាយ/អ្នកថែទាំទាំងអស់ជាក្រុម ដើម្បីគាំទ្រការងាររបស់ពួកគាត់នៅផ្ទះឱ្យបានកាន់តែប្រសើរឡើង។

ដើម្បីប្រមូលព័ត៌មានអំពីកុមារ គ្រូអាចធ្វើការប្រជុំទល់មុខគ្នា ដូចដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ ប៉ុន្តែក៏អាចពិចារណាទៅលើការសួរសំណួរឪពុកម្តាយដោយដកស្រង់ចេញពីបញ្ជីស្តង់ដារដែលទាក់ទងទៅនឹងជំនាញ និងអាកប្បកិរិយារបស់កុមារ ហើយស្របតាមទម្រង់សង្កេតដែលគ្រូបានប្រើប្រាស់នៅក្នុងសាលារៀន។ ការគ្រប់គ្រងកម្រងសំណួរតាមរបៀបនេះនឹងអនុញ្ញាតឱ្យគ្រូបំពេញបន្ថែមនូវការសង្កេតដែលពួកគាត់ធ្វើនៅសាលាបានបន្ថែមផងដែរ។ការប្រៀបធៀបបែបនេះនឹងមានប្រយោជន៍ក្នុងការជួយគ្រូឱ្យមានការយល់ដឹងអំពីការអភិវឌ្ឍន៍របស់កុមារ។ ឧទាហរណ៍មួយត្រូវបានផ្តល់ជូនដូចខាងក្រោម៖

កម្រងសំណួររបស់មាតាបិតា៖ ស្វែងយល់អំពីកូនៗ របស់លោកអ្នក

ឈ្មោះកុមារ..

ឈ្មោះ មាតបិតា/អ្នកថែទាំកុមារ..

សូមបំពេញកម្រងសំណួរខាងក្រោម រួចផ្ញើមកសាលាវិញ។ សំណួរទាំងនេះនឹងជួយគ្រូរបស់កូនអ្នកឱ្យយល់កាន់តែច្បាស់អំពីតម្រូវការរបស់កូនអ្នក អាកប្បកិរិយាធម្មតានៅផ្ទះ និងចំណាប់អារម្មណ៍ ព្រមទាំងការចែករំលែកបទពិសោធន៍នៅសាលាអោយបានកាន់តែប្រសើរ។

១. តើកូនរបស់អ្នកចូលចិត្តនៅជាមួយមនុស្សធំពេញវ័យនៅក្នុងគ្រួសារដែរឬទេ?

□ ជានិច្ចកាល□ ស្ទើរតែគ្រប់ពេល □ ពេលខ្លះ □ មិនដែលសោះ □ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

២. តើកូនរបស់អ្នកមានទំនុកចិត្តក្នុងការនិយាយជាមួយអ្នកជិតខាងឬមនុស្សធំផ្សេងទៀតមកលេងផ្ទះដែរឬទេ?

□ ជានិច្ចកាល□ ស្ទើរតែគ្រប់ពេល □ ពេលខ្លះ □ មិនដែលសោះ □ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

៣. តើកូនរបស់អ្នកមានទំនុកចិត្តក្នុងការនិយាយជាមួយកុមារផ្សេងទៀតដែរឬទេ?

□ ជានិច្ចកាល□ ស្ទើរតែគ្រប់ពេល □ ពេលខ្លះ □ មិនដែលសោះ □ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

៤. តើកូនរបស់អ្នកចូលចិត្តលេងជាមួយកុមារផ្សេងទៀតដែរឬទេ?

□ ជានិច្ចកាល□ ស្ទើរតែគ្រប់ពេល □ ពេលខ្លះ □ មិនដែលសោះ □ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

៥. តើកូនរបស់អ្នកចូលចិត្តស្តាប់រឿងរបស់មនុស្សធំពេញវ័យដែរឬទេ?

□ ជានិច្ចកាល□ ស្ទើរតែគ្រប់ពេល □ ពេលខ្លះ □ មិនដែលសោះ □ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

៦. តើកូនរបស់អ្នកជាធម្មតាធ្វើសកម្មភាពទាំងនេះដោយខ្លួនឯងដោយមិនចាំបាច់មានអ្នកជួយដែរឬទេ?

□ ប្រើប្រាស់បង្គន់ □ ងូតទឹក □ រៀបចំល្បែងរបស់គេ □ ញ៉ាំ □ លេងនៅផ្ទះ

៧. តើអ្នកនិយាយជាមួយកូនញឹកញាប់ប៉ុណ្ណាអំពីអារម្មណ៍របស់គាត់? (បើគាត់មើលទៅសប្បាយចិត្ត ឬក្រៀមក្រំ ឬចង់និយាយពីមូលហេតុ)។

□ ជានិច្ចកាល□ ស្ទើរតែគ្រប់ពេល □ ពេលខ្លះ □ មិនដែលសោះ □ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

៨. តើអ្នកឬនរណាម្នាក់នៅក្នុងគ្រួសាររបស់អ្នកអាន/និទានរឿងឱ្យកូនរបស់អ្នកស្តាប់ញឹកញាប់ប៉ុណ្ណា?

□ មួយថ្ងៃម្តង □ យ៉ាងហោចណាស់ម្តងក្នុង១សប្តាហ៍ □ យ៉ាងហោចណាស់ម្តងក្នុង១ខែ □ មិនមានសោះ

□ ខ្ញុំអត់ដឹងទេ

៩. តើអ្នកនឹងកំណត់អត្តសញ្ញាណអ្វីដែលជាចំណុចខ្លាំងរបស់កូនអ្នក?

……………………………………………………………………………………………

១០. ប្រាប់ពីរឿងសំខាន់មួយអំពីកូនរបស់អ្នកគឺ៖

……………………………………………………………………………………………

១១. តើសកម្មភាពមួយណាដែលកូនរបស់អ្នកចូលចិត្តជាងគេក្នុងការចូលរួម? (ឧ. លេងជាមួយក្មេងផ្សេងទៀត ទៅផ្សារ ស្តាប់រឿង។ល។)។

រាយបញ្ជីសកម្មភាពទាំងនេះយ៉ាងហោចណាស់អោយបាន២

ក. ………………………………………………………………………….

ខ. ………………………………………………………………………..
១២. តើអ្នកមានព័ត៌មានបន្ថែមដែលអាចជួយពួកយើងឱ្យយល់កាន់តែច្បាស់អំពីកូនរបស់អ្នកដែរឬទេ ? --- ---

ការផ្តល់ព័ត៌មាន និងការបណ្តុះបណ្តាលដល់ឪពុកម្តាយ។ ដើម្បីធានាថាឪពុកម្តាយនៅផ្ទះបន្តគាំទ្រការងារដែលគ្រូធ្វើនៅក្នុងសាលារៀន គ្រូមិនត្រឹមតែត្រូវជូនដំណឹងដល់ឪពុកម្តាយអំពីសកម្មភាពដែលកើតឡើងនៅសាលា និងអ្វីដែលសាលារំពឹងទុកទាក់ទងនឹងការអភិវឌ្ឍន៍កុមារប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែពួកគាត់ក៏ត្រូវកសាង មតិគាំទ្រអំពីការរំពឹងទុកទាំងនេះក្នុងចំណោមឪពុកម្តាយផ្សេងទៀង។ តាមរយៈការយល់ដឹង និងចែករំលែកទស្សនៈវិស័យរបស់សាលា ឪពុកម្តាយនឹងមានការលើកទឹកចិត្តកាន់តែច្រើនឡើងក្នុងការចូលរួម និងគាំទ្រការងារដែលគ្រូធ្វើនៅសាលា។

ការរំពឹងទុករបស់មាតាបិតាជារឿយៗឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីបំណងប្រាថ្នាដែលពួកគាត់ចង់ឃើញកូនរបស់គាត់ "រៀន" និងទទួលបានជំនាញភាសាខ្មែរនិងគណិតវិទ្យានៅកម្រិតមត្តេយ្យ ដោយសារពួកគាត់មិនយល់ពីជំនាញភាសាខ្មែរនិងគណិតវិទ្យាគឺជាជំនាញកម្រិតខ្ពស់ខ្លាំងសម្រាប់កុមារតូច។ជារឿយៗ ការរំពឹងមិនត្រឹមត្រូវបែបនេះឆ្លុះបញ្ចាំងពីការខ្វះខាតព័ត៌មានអំពីការអភិវឌ្ឍន៍របស់កុមារ និងសារៈសំខាន់នៃការបង្កើតវប្បធម៌នៃសេចក្តីស្រឡាញ់ចំពោះសាលារៀននៅវ័យកុមារ។ ការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹងទទួលបានការយកចិត្តទុកដាក់ច្រើនជាងជាឧទាហរណ៍ សុខុមាលភាពផ្នែកសង្គមអារម្មណ៍ ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់ការកសាងជំនាញការយល់ដឹងផងដែរ។ ហេតុដូចនេះហើយទើបនៅពេលដែលកុមារមានភាពភ័យខ្លាច វានឹងពិបាកសម្រាប់ពួកគេក្នុងការសិក្សា។

ដើម្បីបង្កើនការយល់ដឹងរបស់មាតាបិតាអំពីរបៀបលើកកម្ពស់ការរៀនក្នុងចំណោមកុមារតូចៗ គ្រូនឹងត្រូវះ

- រៀបចំការប្រជុំតាមកាលកំណត់ជាមួយមាតាបិតាដើម្បីពន្យល់ពីការងារដែលបានធ្វើនៅសាលា និងហេតុផលនៅពីក្រោយការប្រជុំនេះ។
- ពន្យល់ពីសារៈសំខាន់នៃទំនាក់ទំនងដែលមានគុណភាពខ្ពស់ជាមួយកុមារនៅផ្ទះ

ជះឥទ្ធិពលជាវិជ្ជមានដល់ការអភិវឌ្ឍន៍របស់កុមារ។ផ្តល់ឧបករណ៍សម្រាប់ឪពុកម្តាយប្រើប្រាស់នៅផ្ទះ ដើម្បីជាជំនួយក្នុងការផ្គត់ផ្គង់ការងារនៅសាលា។ នេះរួមបញ្ចូលទាំងលទ្ធភាពនៃការខ្ចីសម្ភារៈពីបណ្ណាល័យ ក៏ដូចជាការចែករំលែកព័ត៌មាន និងសកម្មភាពដែលឪពុកម្តាយអាចចម្លងយកទៅធ្វើនៅផ្ទះជាមួយកុមារបាន។

៥.៣ ការចូលរួមចំណែករបស់មាតាបិតា និងសហគមន៍នៅក្នុងសាលា

ឪពុកម្តាយ និងសហគមន៍អាចចូលរួមចំណែកក្នុងដំណើរការបង្រៀន និងរៀនតាមវិធីផ្សេងៗបាន។ ឧទាហរណ៍,

មាតាបិតា (ឬអាណាព្យាបាល)

- គាំទ្រគ្រូឱ្យយល់កាន់តែច្បាស់អំពីតម្រូវការ និងចំណាប់អារម្មណ៍របស់កុមារតូច។
- អាចរួមចំណែកជាមួយសកម្មភាពរបស់សាលាដោយដើរតួជាមានធនធានមនុស្សដោយមកសាលារៀន ដើម្បីនិយាយជាមួយកុមារអំពីប្រធានបទជាក់លាក់ណាមួយដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍។
- អាចជួយគ្រូក្នុងការរៀបចំសកម្មភាពក្នុងសាលាដូចជាការថែសួនឬរៀបចំថ្ងៃបើកបវេសនកាលឬជួយមើលថែកុមារកំឡុងពេលទស្សនកិច្ចសិក្សា។

សហគមន៍

នៅពេលយើងនិយាយអំពីសហគមន៍ យើងសំដៅទៅលើសមាជិកសហគមន៍ទាំងអស់ ស្ថាប័នរដ្ឋាភិបាលក្នុងតំបន់ អ្នកផ្តល់សេវា (ឧ. សាលាបឋមសិក្សា ប៉ូលីស មន្ទីរពេទ្យ ធនាគារ ល។) ក៏ដូចជាសាលារៀនដទៃទៀត អង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល CBOs និងអ្នកដឹកនាំសាសនាជាដើម។ អ្នកទាំងអស់គ្នានិងស្ថាប័នទាំងនេះតំណាងឱ្យប្រភពចម្បងនៃព័ត៌មានសម្រាប់កុមារ ពោលគឺ ពួកគេមានចំណេះដឹងក្នុងវិស័យផ្សេងៗជាច្រើន រួមទាំងកម្មវិធីសិក្សា និងវិស័យដែលពួកគេចាប់អារម្មណ៍ ដែលអាចជួយក្នុងការចែករំលែកជាមួយកុមារបាន។ ទន្ទឹមនឹងនេះ ពួកគេអាចចូលរួមចំណែកដល់ការផ្តល់បទពិសោធន៍សិក្សាដល់កុមារជាមួយនឹងធនធានដទៃទៀត ដែលសាលាមិនមានលទ្ធភាព (ឧ. សម្ភារៈពិសេស ជំនួយហិរញ្ញវត្ថុ កម្លាំងពលកម្ម។ល។)។

សាលារៀនជាធម្មតាតំណាងដោយនាយកសាលា ទទួលខុសត្រូវក្នុងការបង្កើតទំនាក់ទំនងជាមួយសហគមន៍ និងអញ្ជើញពួកគាត់ឱ្យចូលរួមក្នុងសកម្មភាពផ្សេងៗរបស់សាលា។ ទំនាក់ទំនងបែបនេះនឹងផ្តល់នូវលទ្ធភាពទទួលបានធនធានជាច្រើន ជាពិសេសចំណេះដឹងតាមសហគមន៍ ដែលគ្រូ និងកុមារអាចទទួលបានអត្ថប្រយោជន៍។ ក្នុងន័យនេះ សមាជិកសហគមន៍ និងស្ថាប័នដើរតួជាអ្នកជំនាញដែលចែករំលែកជំនាញរបស់ពួកគេជាមួយនឹងសាលា។តារាងខាងក្រោមរាយបញ្ជីឧទាហរណ៍មួយចំនួននៃការរួមចំណែកដោយសហគមន៍ ទោះបីជាបញ្ជីនៃជម្រើសមិនមានដែនកំណត់ក៏ដោយ។ អត្ថប្រយោជន៍ចម្បងសម្រាប់កុមារគឺការទទួលបានចំណេះដឹងថ្មីៗ ហើយទន្ទឹមនឹងនោះ រៀនអនុវត្តជំនាញដូចជាការស្តាប់ ការសួរសំណួរ ឬការប្រាស្រ័យទាក់ទងជាមួយមនុស្សពេញវ័យផ្សេងទៀតដែលមិនមែនជាឪពុកម្តាយ ឬគ្រូរបស់ពួកគេ។ តារាងខាងក្រោមសង្ខេបពីមធ្យោបាយដែលអាចមាន នៃការចូលរួមដោយអ្នកដែលជាធនធាននៅក្នុងសហគមន៍។

បុគ្គលដែលជាធនធាននៅក្នុងសហគមន៍	ការចូលរួមដែលអាចកើតមានឡើង
ប៉ូលីស	អាចមកសាលា ហើយពន្យល់កុមារអំពីច្បាប់ចរាចរណ៍ ឬការងាររបស់ពួកគាត់។
មេភូមិ	ពន្យល់កុមារអំពីតួនាទីរបស់គាត់នៅក្នុងសហគមន៍ ពន្យល់ពីការងារក្នុងមួយថ្ងៃក្នុងនាមជាមេភូមិ
គិលានុបដ្ឋាយិកា	ពន្យល់ពីការងាររបស់គិលានុបដ្ឋាយិកា ពន្យល់ពីសារៈសំខាន់នៃអាកប្បកិរិយាដែលធ្វើឱ្យមានសុខភាពល្អពន្យល់ពីសារៈសំខាន់នៃអនាម័យល្អ។

សិល្បករ (ឧ. អ្នកផលិតកន្ត្រកផ្ដៅ វិចិត្រករ ជាងចម្លាក់ តន្ត្រីករ។ល។)	បង្ហាញការងារដែលគាត់ធ្វើ ពន្យល់ពីរបៀបបង្កើតស្នាដៃសិល្បៈ ធ្វើការបង្ហាញការធ្វើមួយជាក់ស្ដែង
សាលាបឋមសិក្សា	ពន្យល់កុមារអំពីសាលាបឋមសិក្សា៖ • របៀបរៀបចំសាលា • អ្វីដែលកុមារៗសិក្សានៅសាលាបឋមសិក្សា • តើសាលាបឋមសិក្សាមានលក្ខណៈបែបណា (ឧ. ពួកគេមានបណ្ណាល័យ សួនលេងធំសម្រាប់កុមារ។ល។) • តើថ្ងៃដំបូងនៅសាលាបែបណា
អង្គការដែលអាស្រ័យលើសហគមន៍ ឬក៏ស្ថាប័នអង្គការមិនមែនរដ្ឋាភិបាល	និយាយអំពីការការពារគ្រោះមហន្តរាយ និយាយអំពីការកែច្នៃឡើងវិញ និយាយអំពីការការពារកុមារ។ល។

បច្ចុប្បន្នភាពតាមកាលកំណត់អំពីវឌ្ឍនភាពសិក្សារបស់កុមារ។ គ្រូនឹងទទួលខុសត្រូវក្នុងការធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពជូនដល់មាតាបិតាសិស្សជាទៀងទាត់អំពីវឌ្ឍនភាពនៃការសិក្សារបស់កូនពួកគាត់។

ទាំងនេះអាចត្រូវបានធ្វើតាមវិធីផ្សេងៗគ្នាដូចជា៖

- រៀបចំឱ្យមានព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងៗនៅក្នុងសាលា (ឧទាហរណ៍ថ្ងៃបើកសាលា)
- រៀបចំការប្រជុំជាក្រុម និងជាបុគ្គលតាមកាលកំណត់ (២-៣ ដងក្នុងមួយឆ្នាំ)
- ចែករំលែករូបភាព និងវីដេអូអំពីសកម្មភាពក្នុងថ្នាក់រៀនដោយប្រើបណ្ដាញសង្គមដូចជា តេឡេក្រាម ឬ Messenger ឬបង្កើតព្រឹត្តិបត្រសាលា។

ការចូលរួមចំណែករបស់មាតាបិតានៅតាមផ្ទះ

មាតាបិតាមានទំនួលខុសត្រូវជាចម្បងចំពោះការមានវត្តមាននៅក្នុងជីវិតរបស់កុមារតូច សម្រាប់ការពារ និងគាំទ្រពួកគេនៅក្នុងជម្រើសនៃជីវិតប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកគេ ក៏ដូចជាការធានានូវអន្តរកម្មប្រកបដោយគុណភាពខ្ពស់ជាមួយកូនរបស់ពួកគាត់។

តាមរយៈការចូលរួមក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃជាមួយឪពុកម្តាយ កុមារនឹងបានរៀនជំនាញជាច្រើន។ ជាឧទាហរណ៍ នៅពេលដែលពួកគេធ្វើដំណើរជាមួយឪពុកម្តាយរបស់ពួកគេទៅកាន់ផ្សារ ពួកគេរៀនពីរបៀបចរចា កិច្ចសន្ទនាជាមួយអ្នកដទៃ ក៏ដូចជាប្រើប្រាស់ជំនាញលេខជាមូលដ្ឋានផងដែរ។ នៅពេលដែលពួកគេឮសមាជិកគ្រួសារណាម្នាក់និយាយរឿងមួយ ពួកគេនឹងរៀនវាក្យសព្ទថ្មី ប៉ុន្តែក៏រៀនអំពីរបៀបរៀបរាប់រឿងរ៉ាវផ្សេងៗ ហើយក៏ចាប់ផ្តើមរៀនអំពីវប្បធម៌ និងតម្លៃ។ ដំណើរការនេះជាធម្មតាត្រូវបានគេហៅថា "ការចូលរួមដោយចេតនា" ហើយបង្ហាញពីរបៀបដែលកុមារអាចរៀនជំនាញជាច្រើនក្នុងទម្រង់ក្រៅផ្លូវការ ដោយចូលរួមក្នុងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃជាមួយគ្រួសារ និងបងប្អូនបង្កើតរបស់ពួកគេ។

ជាមួយនឹងគំនិតនេះ សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS) លើកទឹកចិត្តមាតាបិតាឱ្យគាំទ្រកូនៗរបស់ពួកគេក្នុងការរៀននៅផ្ទះ ជាពិសេសការរកមើលពីរបៀបដែលឪពុកម្តាយអាចកែលម្អទំនាក់ទំនងរបស់ពួកគាត់ជាមួយកូនរបស់ពួកគាត់ ដើម្បីឱ្យពួកគាត់អាចពង្រីក និងបណ្តុះការចង់ចេះចង់ដឹងចង់ឃើញរបស់កុមារកាន់តែប្រសើរឡើងសម្រាប់ការរៀនសូត្រ។

ការកែលម្អបែបនេះអាចសម្រេចបានតាមរយៈសកម្មភាពមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖

- ផ្តល់ការចូលទៅប្រើប្រាស់ដោយឥតគិតថ្លៃក្នុងការខ្ចីសម្ភារៈសិក្សា ដូចជា ហ្គេម សៀវភៅ ជាដើម។
- បង្កើតការណែនាំជាក់លាក់អំពីសកម្មភាពដែលអ្នកថែទាំអាចធ្វើនៅផ្ទះបាន ដោយផ្អែកលើការអនុវត្តរបស់កុមារនៅក្នុងសាលារៀន (ភាគច្រើនផ្តោតលើសៀវភៅរឿង និងហ្គេមអប់រំ)
- ផ្តល់ការបណ្តុះបណ្តាលជាក់លាក់អំពីរបៀបធ្វើអន្តរកម្មល្អបំផុតជាមួយកុមារ។ របៀបបង្កើតកន្លែងចិញ្ចឹមនៅផ្ទះ; របៀបប្រើប្រាស់សកម្មភាពសួរសំណួរ ដើម្បីលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការឆ្លុះបញ្ចាំង និងការរៀនសូត្រ ឬរបៀបលើកទឹកចិត្តកុមារឱ្យបង្ហាញពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេ។

បញ្ជីពិនិត្យការចូលរួមរបស់មាតាបិតា និងសហគមន៍

ការពិពណ៌នា។ ប្រើបញ្ជីត្រួតពិនិត្យនេះ ដើម្បីធានាថាអ្នកកំពុងដាក់យន្តការចាំបាច់ ដើម្បីចូលរួមជាមួយគ្រួសារ និងសហគមន៍ក្នុងការរៀនសូត្ររបស់កុមារ ដោយមានការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងសាលា។ ត្រូវប្រាកដថាអ្នកមានគោលបំណងដាក់បញ្ចូល១០០%នៃធាតុដែលមានបង្ហាញនៅក្នុងថ្នាក់រៀនរបស់អ្នក។

	លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ	បាទ / ចាស់	ទេ
១	ខ្ញុំរៀបចំការបណ្តុះបណ្តាលសម្រាប់ឪពុកម្តាយដើម្បីជួយពួកគាត់ក្នុងការគាំទ្រការរៀនរបស់កូនៗនៅផ្ទះ		
២	ខ្ញុំរៀបចំការប្រជុំជាបុគ្គល និងជាក្រុមជាមួយឪពុកម្តាយ ដើម្បីនិយាយអំពីការអភិវឌ្ឍន៍របស់កូនៗពួកគាត់។		
៣	ខ្ញុំអញ្ជើញសមាជិកសហគមន៍ ដោយមានជំនួយពីសាលា មកនិយាយជាមួយកុមារយ៉ាងហោចណាស់ ១ ដងក្នុងមួយឆមាស		
៤	ខ្ញុំបានបង្កើតក្រុម ហ្វេសប៊ុក ឬតេឡេក្រាម ជាមួយឪពុកម្តាយទាំងអស់។		
៥	ខ្ញុំមានលេខទំនាក់ទំនងដែលឪពុកម្តាយទាំងអស់កំពុងប្រើប្រាស់។		
៦	ខ្ញុំមានទំនាក់ទំនងជាមួយគ្រួសាររបស់កុមារដែលងាយរងគ្រោះបំផុត។		
៧	ពេលកុមារមានអាកប្បកិរិយាខុសគ្នា ខ្ញុំទាក់ទងទៅឪពុកម្តាយដើម្បីអាចយល់ពីកុមារបន្ថែមបាន		
៨	ខ្ញុំចូលរួមជាមួយឪពុកម្តាយក្នុងសកម្មភាពសាលា		
សរុប			

ឧបសម្ព័ន្ធ

ឧបសម្ព័ន្ធ ១.១ ប្រវត្តិទ្រឹស្តីសម្រាប់សាលាមត្តេយ្យសិក្សាជំនាន់ថ្មី (NGPS)

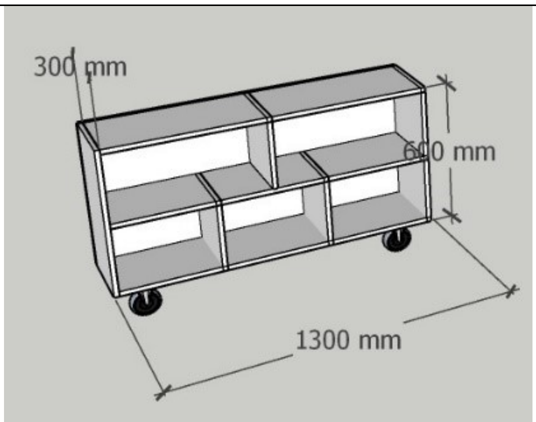
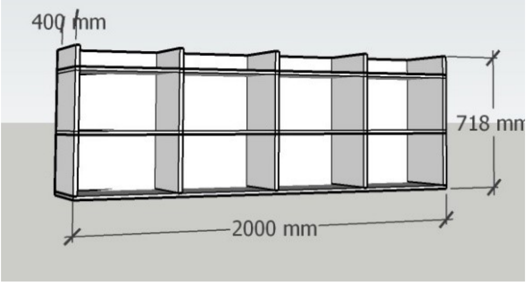
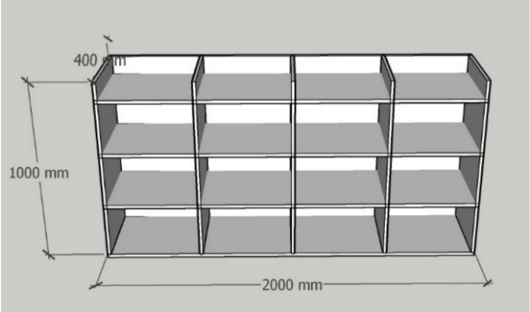
វិធីសាស្ត្រទ្រឹស្តី	គោលគំនិតសំខាន់ៗ
ហ្សង់ ភីអាហ្គេត (Jean Piaget) ១៨៩៦ - ១៩៨០ ការយល់ដឹង ស្ថាបនានិយម	ទ្រឹស្តីនៃការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹងរបស់ភីអាហ្គេត (Piaget) ពន្យល់ពីរបៀបដែលកុមារបង្កើតគំរូផ្លូវចិត្តនៃពិភពលោក។ ទ្រឹស្តីរបស់ភីអាហ្គេត (Piaget) បង្កើតការយល់ដឹងពីការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹងជាដំណើរការនៃភាពចាស់ទុំខាងជីវសាស្ត្រដែលកើតឡើងជាលទ្ធផលនៃអន្តរកម្មរបស់កុមារជាមួយបរិស្ថានៈ កុមារបង្កើតការយល់ដឹងអំពីពិភពលោកជុំវិញពួកគេ បន្ទាប់មកទទួលយកការពិសោធន៍ពីភាពខុសគ្នារវាងព័ត៌មានថ្មីដែលពួកគេទទួលបានពីបរិស្ថាន និងអ្វីដែលពួកគេ ដឹងរួចហើយ។ គាត់ជឿថា កុមាររៀនតាមរយៈការរុករក ការចាត់ចែង និងការធ្វើពិសោធន៍។ គ្រូមានទំនួលខុសត្រូវក្នុងការរៀបចំបរិយាកាសសិក្សា និងលើកឡើងនូវស្ថានភាព និងពេលវេលានៃការរៀនសូត្រដែលអនុញ្ញាតឱ្យកុមាររៀនបានដោយបស្វ័យភាព។ គាត់បានបង្កើតទ្រឹស្តីនៃដំណាក់កាលនេះក្នុងការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹងរបស់កុមារ ដោយសារការសង្កេត និងការធ្វើតេស្តជាច្រើនឆ្នាំជាមួយកុមារ។ ដំណាក់កាលទាំងបួនរួមមាន: Sensorimotor (ពីថ្ងៃកើតរហូតដល់ ១៨-២៤ ខែ), Preoperational (អាយុ ២ ទៅ ៧ ឆ្នាំ), Concrete Operational (អាយុពី ៧ ទៅ ១១ ឆ្នាំ) និង Formal Operational (វ័យជំទង់ដល់ពេញវ័យ)។ ការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹងរបស់កុមារវិវឌ្ឍក្នុងដំណាក់កាលទាំងនេះ ហើយដែលភីអាហ្គេត (Piaget) បានកំណត់នូវបទដ្ឋានជាក់លាក់សម្រាប់អំឡុងពេលនីមួយៗ។ ភីអាហ្គេត (Piaget) ជឿថាការរៀនគឺនៅដាច់ឆ្ងាយពីគេ ទោះបីជាបរិបទសង្គមមានឥទ្ធិពលលើការអភិវឌ្ឍយ៉ាងណាក៏ដោយ។
ឡេវ វីហ្គោតស្គី (Lev Vygotsky) ១៨៩៦-១៩៣៤ សង្គម ស្ថាបនានិយម	ទ្រឹស្តីរបស់វីហ្គោតស្គី (Vygotsky) សង្កត់ធ្ងន់លើតួនាទីជាមូលដ្ឋាននៃអន្តរកម្មសង្គមក្នុងការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹង។ ការរៀនគឺជាសង្គមសម្រាប់ វីហ្គោតស្គី (Vygotsky)។ គាត់ជឿថាសហគមន៍ដើរតួនាទីសំខាន់ក្នុងដំណើរការ "បង្កើតអត្ថន័យ"។ គាត់ក៏ជឿថា កុមាររៀនតាមរយៈអន្តរកម្មសង្គម។ គោលគំនិតសំខាន់ៗពីរនៅក្នុង ទ្រឹស្តីវីហ្គោតស្គីគឺៈ "proximal development" និង "scaffolding"៖ គាត់ជឿថានៅពេលដែលសិស្សស្ថិតនៅក្នុងផ្នែកនៃការអភិវឌ្ឍន៍ជិតៗសម្រាប់កិច្ចការជាក់លាក់មួយ ការផ្តល់ជំនួយត្រឹមត្រូវនឹងផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវការគាំទ្រគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីបំពេញការងារ។ . សកម្មភាពគាំទ្រ "scaffolding" អាចចេញមកពីមនុស្សពេញវ័យ ឬមិត្តភ័ក្តិដែលមានសមត្ថភាពខ្ពស់ជាង។ សម្រាប់ ភីអាហ្គេតមាន ៤ ដំណាក់កាល

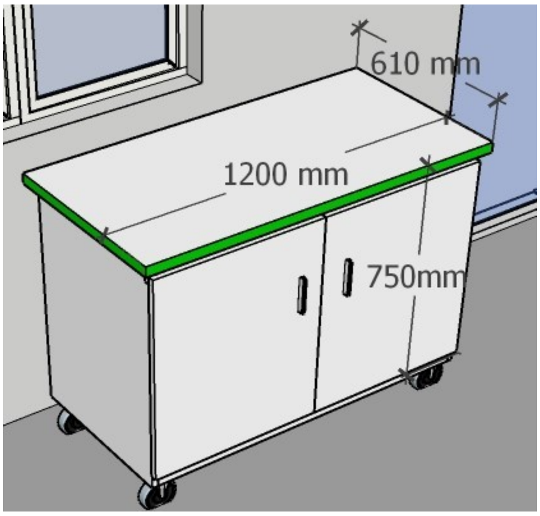
	នៃការអភិវឌ្ឍន៍ការយល់ដឹងខណៈពេលដែល វីហ្គោតស្គី(Vygotsky)ជឿថាមានការអភិវឌ្ឍន៍ជាបន្តបន្ទាប់ (មិនមានដំណាក់កាលទេ)។
JOHN DEWEY ១៨៥៩-១៩៥២ ទស្សនវិទូ អ្នកគរុកោសល្យ និងអ្នកកែទម្រង់អប់រំ	ចន ឌូវេយ(John Dewey) គឺជាទស្សនវិទូជនជាតិអាមេរិក ជាអ្នកគរុកោសល្យ និងជាអ្នកកែទម្រង់អប់រំ ដែលមានឥទ្ធិពលលើកំណែទម្រង់នយោបាយ និងសង្គមទៅលើការងាររបស់គាត់។ ក្នុងវិស័យអប់រំ លោកមានជំនឿយ៉ាងមុតមាំថា ការរៀនសូត្រគឺជាលទ្ធផលនៃដំណើរការសង្គម និងអន្តរកម្ម ហើយសិស្សគួរតែមានឱកាសចូលរួមចំណែកក្នុងដំណើរការសិក្សារបស់ពួកគេ។ លោកមើលឃើញថា សាលារៀនជាស្ថាប័នសង្គមដែលមានតួនាទីផ្តល់ចំណេះដឹងដល់សិស្ស ដោយគិតពីចំណាប់អារម្មណ៍ និងបទពិសោធន៍របស់ពួកគេ។ គាត់គឺជាអ្នកជំរុញទីមួយនៃ "ការសិក្សាពិសោធន៍" ដែលក្រោយមកនឹងមានឥទ្ធិពលលើការអភិវឌ្ឍន៍នៃវិធីសាស្ត្រដូចជាបញ្ហា ឬការសិក្សាអាស្រ័យលើគម្រោង៖ ការស៊ើបអង្កេតសកម្មគឺជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការសិក្សា ហើយសិស្សដើរតួជា "អ្នកស្រាវជ្រាវ" នៅក្នុងដំណើរការសិក្សា ដោយជៀសអោយឆ្ងាយពីគំនិតដែលថាការរៀនគ្មានទិសដៅ ពីអ្នកជំនាញទៅកាន់សិស្ស។
វិធីសាស្ត្រម៉ុងតេសសូរី ស្ថាបនិកៈ ម៉ារៀ ម៉ុងតេសសូរី(១៨៧០-១៩៥២)	វិធីសាស្ត្រម៉ុងតេសសូរី (Montessori)មានដើមកំណើតនៅប្រទេសអ៊ីតាលី។ វាជាវិធីសាស្ត្រអប់រំដែលផ្តោតលើកុមារដោយផ្អែកលើការសង្កេតតាមបែបវិទ្យាសាស្ត្ររបស់កុមារ។ គំរូនេះត្រូវបានបង្កើតឡើងនៅលើគោលការណ៍សំខាន់ ២: • កុមារចូលរួមក្នុងការកសាងការរៀនសូត្ររបស់ពួកគេ តាមរយៈអន្តរកម្មប្រកបដោយអត្ថន័យជាមួយបរិស្ថានរបស់ពួកគេ។ • នៅពេលដែលកុមារមានសេរីភាពក្នុងការជ្រើសរើសនៅក្នុងបរិយាកាសដែលបានរចនាឡើងតាមលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យរបស់គាត់ ពួកគេនឹងជ្រើសរើសផ្លូវដែលនាំទៅរកការអភិវឌ្ឍដ៏ល្អឥតខ្ចោះដោយខ្លួនឯង។ ជាតុសំខាន់ៗ៖ • ថ្នាក់រៀនដែលមានវ័យចំរុះ៖ តិចជាងភាពខុសគ្នានៃអាយុពីអ្នកសិក្សាទៅអ្នកជំនាញ កុមាររៀនកាន់តែច្រើន • សិស្សអាចជ្រើសរើសសកម្មភាពពីជម្រើសដែលបានលើកឡើង • សិស្ស "កសាង" ការរៀនរបស់ពួកគេដោយការរុករក និងរៀបចំ • បរិយាកាសសិក្សាដើរតួនាទីជាគ្រូបង្រៀនទីបី • គ្រឿងសង្ហារិមទំហំសមស្របនឹងកុមារ • សម្ភារៈដែលងាយស្រួលដល់កុមារក្នុងការយកមកប្រើប្រាស់ • សម្ភារៈសិក្សាគឺជាលទ្ធផលនៃការសង្កេតជាច្រើនឆ្នាំរបស់កុមារក្នុងសកម្មភាពណាមួយ។ សម្ភារៈត្រូវបានរចនាឡើងដើម្បីជំរុញអារម្មណ៍សម្រាប់ការត្រៀមខ្លួន និងមុនអក្ខរកម្ម តន្ត្រី សិល្បៈ និងវប្បធម៌មានក៏មានវត្តមាន។ • គ្រូណែនាំ និងគាំទ្រកុមារម្នាក់ៗក្នុងការរៀនសូត្ររបស់ពួកគេ។

	• ការលើកកម្ពស់ស្វ័យភាព និងការទទួលខុសត្រូវចំពោះបរិស្ថាន និងសម្ភារៈ។
វិធីសាស្ត្រ រេចជីអូ អេមីលៀ (REGGIO EMILIA) ស្ថាបនិកៈ ឡូរីស ម៉ាឡាហ្គី (Loris Malaguzzi) (១៩២០ - ១៩៩៤)	វិធីសាស្ត្ររេចជីអូ អេមីលៀ (REGGIO EMILIA) ជឿជាក់ថាកុមារជាអ្នកសិក្សាដែលមានសមត្ថភាព និងសកម្ម អាចកសាងចំណេះដឹងរបស់ពួកគេបាន។ វិធីសាស្ត្រ រេចជីអូ អេមីលៀ (REGGIO EMILIA)ចង់គាំទ្រកុមារក្នុងដំណើរការសិក្សារបស់ពួកគេ ដោយការជំរុញអន្តរកម្មជាមួយពិភពលោកដែលនៅជុំវិញពួកគេ ក្រោមការណែនាំប្រកបដោយវិជ្ជាជីវៈរបស់គ្រូ។ ធាតុសំខាន់ៗ៖ • ទំនួលខុសត្រូវរួម៖ សាលារៀនគឺជាលទ្ធផលនៃអន្តរកម្មរវាងកុមារ គ្រូបង្រៀន មាតបិតា និងសហគមន៍ ហើយជាការទទួលខុសត្រូវរួម • ការរៀនសូត្រត្រូវបានបម្រុងទុកជាដំណើរការបុគ្គលដែលកើតឡើងបន្តបន្ទាប់ ដែលជាកន្លែងដែលអន្តរកម្មរវាងកុមារ និងពិភពលោកជុំវិញមានសារៈសំខាន់យ៉ាងខ្លាំង។ តាមរយៈការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងការសន្ទនា កុមារបង្កើតការយល់ដឹងអំពីខ្លួននាង និងពិភពលោកជុំវិញរបស់គាត់ • ភាសារាប់រយរបស់កុមារ៖ កុមារត្រូវបានលើកទឹកចិត្តឱ្យស្វែងយល់ និងកសាងបទពិសោធន៍តាមរយៈគំរូនៃការបញ្ចេញមតិផ្សេងៗគ្នា ដោយមានការជឿថាកុមារអាចប្រើភាសាផ្សេងៗគ្នាដើម្បីបង្ហាញពីខ្លួនឯង រួមទាំងបច្ចេកទេសនៃការបញ្ចេញមតិដ៏ទំនើប ដូចជាសិល្បៈទស្សនីយភាពជាដើម។ • បរិស្ថានដើរតួជាគ្រូទីបី៖ បរិយាកាសរៀបចំបានល្អណែនាំសិស្សឱ្យស្វែងយល់ ចេះរៀបចំ និងចេះពិសោធន៍ • ការចងក្រងឯកសារ៖ គ្រូចងក្រងជាឯកសារលម្អិតអំពីបទពិសោធន៍សិក្សារបស់កុមារ ដោយប្រើប្រភេទប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយផ្សេងៗ។ សម្ភារៈនេះនឹងជូនជាដំណឹងដល់ការបង្រៀនរបស់ពួកគាត់ ហើយជារឿយៗត្រូវបានបង្ហាញដើម្បីធ្វើឱ្យការរៀនសូត្រអាចមើលឃើញបាន
វិធីសាស្ត្រកម្រិតខ្ពស់	វិធីសាស្ត្រ HighScope ដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងឆ្នាំ ១៩៧០ ដោយចិត្តវិទូ ដេវីឌ វីកាត (David Weikart) គឺជាលទ្ធផលនៃការសិក្សាស្រាវជ្រាវដែលធ្វើឡើងក្នុងឆ្នាំ ១៩៦២ ដែលបង្ហាញពីរបៀបនៃការអប់រំដែលមានគុណភាពខ្ពស់អាចជះឥទ្ធិពលដល់ជីវិតនាពេលអនាគតរបស់កុមារ។ ការងារនេះត្រូវបានផ្អែកលើទ្រឹស្តីស្ថាបនាពី ភីអាហ្គេត (Piaget)t ទៅ វីហ្គោតស្គី (Vygotsky) ទៅ ប្រ៊ុយណេត(Brunet) ។ ធាតុសំខាន់ៗ៖ • ការរៀនសូត្រសកម្ម៖ ការចូលរួមយ៉ាងសកម្មរបស់កុមារក្នុងការជ្រើសរើស រៀបចំ និងវាយតម្លៃសកម្មភាពសិក្សារបស់ពួកគេ

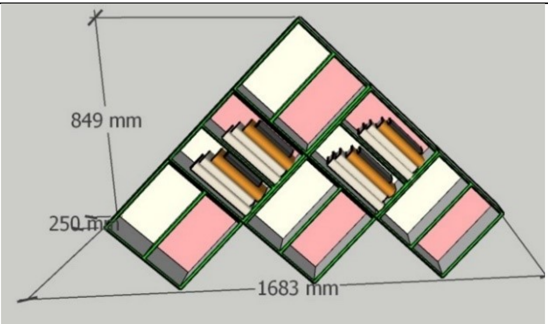
	• ការរៀបចំថ្នាក់រៀនលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការដឹកនាំខ្លួនឯង និងឯករាជ្យភាព • ការធ្វើផែនការប្រចាំថ្ងៃទៀងទាត់៖ កាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃដែលបានរចនាយ៉ាងត្រឹមត្រូវ (ដែលរួមបញ្ចូលការធ្វើផែនការជាមួយកុមារដើម្បីបញ្ចប់កាលវិភាគ ពេលវេលាធ្វើការ ពេលវេលាសម្អាត ពេលវេលារំលឹកឡើងវិញ) • គ្រូសង្កេតមើលអន្តរកម្មរបស់កុមារ និងចូលរួមក្នុងសកម្មភាពកុមារ ដើម្បីលើកទឹកចិត្ត ពង្រីក និងរៀបចំស្ថានភាពដោះស្រាយបញ្ហា • ការវាយតម្លៃ៖ ការសង្កេតជាប្រចាំនៃអាកប្បកិរិយា និងការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ

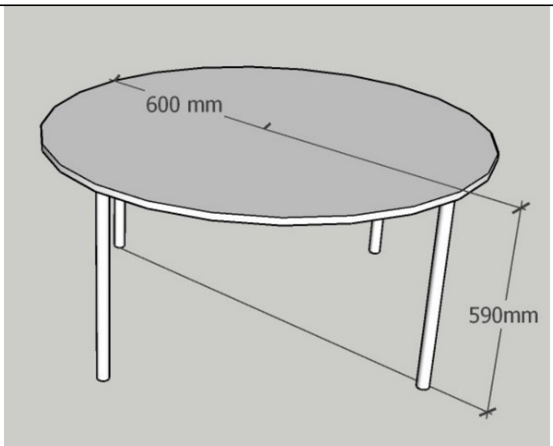
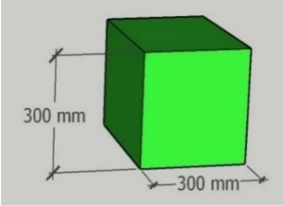
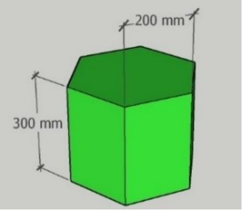
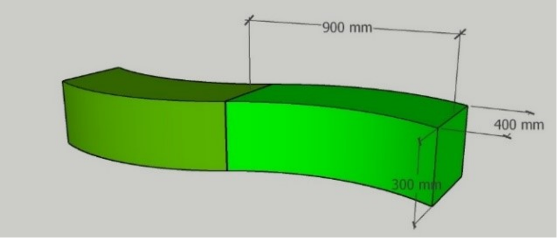
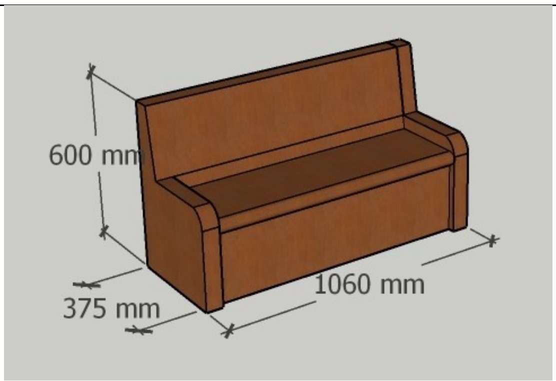
ឧបសម្ព័ន្ធ ២.១ ព័ត៌មានលម្អិតនៃការណែនាំអំពីគ្រឿងសង្ហារឹម

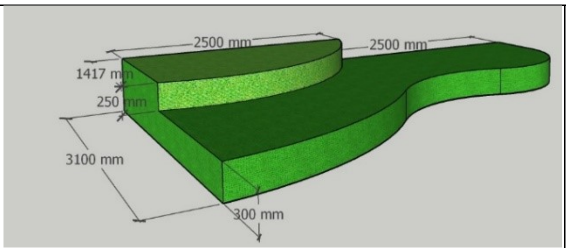
ឈ្មោះគ្រឿងសង្ហារឹម	ការវាស់វែង	គោលបំណង
ធ្នើ ១		ដើម្បីបង្ហាញសម្ភារៈដែលបានព្រៀងទុកសម្រាប់សិស្ស រួមទាំងហ្គេម និងប្រដាប់ក្មេងលេង
ធ្នើ ២		ដើម្បីបង្ហាញសម្ភារៈដែលបានព្រៀងទុកសម្រាប់សិស្ស រួមទាំងហ្គេម និងប្រដាប់ក្មេងលេង
ធ្នើ ៣		សម្រាប់កាបូប និងវត្ថុផ្ទាល់ខ្លួនរបស់សិស្ស។ គ្រូអាចប្រើធ្នើដាក់សម្ភារៈខាងលើដើម្បីរក្សាទុកឯកសារដែលទាក់ទងនឹងសិស្សម្នាក់ៗ រួមទាំងសំបុត្រកំណើត ឬឯកសារផ្សេងទៀត។

<table>
<tr>
<td>ទូដាក់សម្ភារៈគ្រូ</td>
<td>
</td>
<td>គ្រូនឹងប្រើទូដាក់សម្ភារៈបង្រៀន និង ឯកសារទាំងអស់។</td>
</tr>
<tr>
<td>កម្រាល

សម្ភារៈ៖ ម៉ាក PVC</td>
<td>មុខកាត់: 7mx 8 m
 </td>
<td>វាត្រូវបានណែនាំឱ្យប្រើសម្ភារៈ រលោង ដែលកុមារអាចអង្គុយ និង លេងបាន។</td>
</tr>
<tr>
<td>ធ្នើដាក់សៀវភៅ

សម្ភារៈ ៖ ប្រភេទឈើ
ពណ៌: ពណ៌ស ឬពណ៌ឈើ ឬក៏ ពណ៌ចម្បង ដែលបានជ្រើសរើស សម្រាប់បន្ទប់</td>
<td>
</td>
<td>ដើម្បីដាក់បង្ហាញសៀវភៅអានដែលកុមារអាចចូលយកមកអានបាន យ៉ាងងាយស្រួល។</td>
</tr>
</table>

តុ សម្ភារៈ ៖ ប្រភេទឈើ ពណ៌: ពណ៌ស ឬពណ៌ឈើ ឬក៏ ពណ៌ចម្បងដែលបានជ្រើសរើសសម្រាប់បន្ទប់		តុដែលមានទំហំកុមារធ្វើសកម្មភាពពហុគោលបំណង។ អង្កត់ផ្ចិត ៦ 00mm កម្ពស់ ៥៩0mm ។
រាងបែបទ្រវែង (Pouf) សម្ភារៈ៖ រចនាសម្ព័នឈើ គ្របដោយសម្ភារៈទន់ ពណ៌៖ ពណ៌ចម្បងនៃការរចនាបន្ទប់	 	អង្គុយនៅតុ ឬផ្លាស់ទីក្នុងថ្នាក់រៀន ពេលជ្រើសរើសកន្លែងអង្គុយផ្សេងៗ។
រាងបែបទ្រវែង (Pouf) សម្ភារៈ៖ រចនាសម្ព័នឈើ គ្របដោយសម្ភារៈទន់ ពណ៌៖ ពណ៌ចម្បងនៃការរចនាបន្ទប់		អង្គុយនៅតុ ឬផ្លាស់ទីក្នុងថ្នាក់រៀន ពេលជ្រើសរើសកន្លែងអង្គុយផ្សេងៗ។
សាឡុង សម្ភារៈ៖ រចនាសម្ព័នឈើ គ្របដោយសម្ភារៈទន់ ពណ៌៖ ពណ៌ចម្បងនៃការរចនាបន្ទប់		សម្រាប់សិស្សអង្គុយ។ រចនាយ៉ាងពិសេសសម្រាប់ “ជ្រុងសម្រាក” ដែលកុមារអាចទៅធ្វើសកម្មភាពរៀងៗខ្លួន នៅពេលដែលពួកគេត្រូវការភាពស្ងប់ស្ងាត់ និងសម្រាក

សម្ភារៈ៖ រចនាសម្ព័ន្ធឈើ គ្របដោយកំរាលព្រំ ពណ៌៖ ពណ៌ចម្បងនៃការរចនាបន្ទប់		កន្លែងពហុមុខងារសម្រាប់អានលេង គូររូប ធ្វើការជាក្រុម ឬជាបុគ្គល។ រចនាសម្ព័ននឹងរួមបញ្ចូលថតសម្រាប់រក្សាទុកសម្ភារៈដែលបានព្រៀងទុក។

ឧទាហរណ៍នៃគ្រឿងសង្ហារឹម/គ្រឿងប្រើប្រាស់បន្ថែម

កៅអី https://rb.gy/r3tydk	 ទំហំ: 320x280x310mm/60h mm ឬ 320x320x350x670h mm	ប្រអប់សម្រាប់ទុកសៀវភៅ និងហ្គេម https://rb.gy/r3tydk	
តុ https://rb.gy/r3tydk	 ទំហំ: 750x750x590h mm	ប្រអប់សម្រាប់ទុកសៀវភៅ និងហ្គេម	
ក្អើយសម្រាប់អង្គុយ / ជម្រើសកន្លែងអង្គុយជំនួស	ប្រភព: https://rb.gy/lb7e1l, https://rb.gy/niqqrb		

ឧបសម្ព័ន្ធ ៤.១ ទម្រង់សង្កេតសមត្ថភាព

ផ្នែកនៃសមត្ថភាពដែលត្រូវអង្កេត	**ការអង្កេត** (សូមធ្វើការកត់ចំណាំ ទៅលើសកម្មភាពណា ✎ មួយដែលផ្ដល់ភស្តុតាងនៃអាកប្បកិរិយាដែលរំពឹងទុក។ ចំណាំទាំងអាកប្បកិរិយាវិជ្ជមាន និងអវិជ្ជមាន)	
៤.៤ ការទំនាក់ទំនង និងការងារជាក្រុម	**កំណត់ចំណាំ ឆមាសទី១**	**កំណត់ចំណាំ ឆមាសទី២**
(ការទំនាក់ទំនង)។ កុមារអាចបង្ហាញពីតម្រូវការដោយពាក្យសំដីបានយ៉ាងងាយស្រួល ក៏ដូចជាមតិ និងការពិពណ៌នាអំពីស្ថានភាពជាក់លាក់។		
(ការទំនាក់ទំនង)។ កុមារស្ដាប់គ្រូ និងមិត្តភក្តិ		
(កិច្ចសហប្រតិបត្តិការ) ។ កុមារគឺជាផ្នែកមួយនៃក្រុម		
(កិច្ចសហប្រតិបត្តិការ) ។ កុមារគោរពមិត្តភក្តិដទៃទៀត		
៤.៥ ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត	**កំណត់ចំណាំ ឆមាសទី១**	**កំណត់ចំណាំ ឆមាសទី២**
(ការត្រិះរិះពិចារណា)។ កុមារអាចចាត់ប្រភេទវត្ថុផ្សេងៗគ្នាដោយប្រើលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យផ្សេងៗគ្នា។		
(ការត្រិះរិះពិចារណា)។ កុមារអាចកំណត់ទំនាក់ទំនងដោយសមហេតុសមផលរវាងវត្ថុ និងព្រឹត្តិការណ៍។		
(ដោះស្រាយបញ្ហា)។ កុមារប្រើបច្ចេកទេសដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញនៅពេលចាំបាច់ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា (ឧ. សួរសំណួរ សុំជំនួយ ស្ដាប់ ព្យាយាមធ្វើ ឈប់ និងគិត ។ល។)		
(ការច្នៃប្រឌិត) ។ កុមារអាចបង្ហាញពីគំនិត និងអារម្មណ៍តាមរយៈការគូរ ឬវិធីច្នៃប្រឌិតផ្សេងទៀត (ដូចជាការច្រៀង ឬរាំ) ។		
៤.៧ ការអភិវឌ្ឍន៍ផ្ទាល់ខ្លួន គ្រួសារ និង	**កំណត់ចំណាំ ឆមាសទី១**	**កំណត់ចំណាំ ឆមាសទី២**

សង្គម		
(ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង) ។ កុមារមានស្វ័យភាពក្នុងការធ្វើការងារបុគ្គល		
(ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង) ។ កុមារទទួលខុសត្រូវចំពោះសម្ភារៈផ្ទាល់ខ្លួនរបស់គាត់ និងរបស់ដែលប្រើជាទូទៅក្នុងថ្នាក់រៀន (មើលថែសម្ភារៈ សម្អាត យករបស់របរមកដាក់កន្លែងដើមវិញ)		
(ការយល់ចិត្ត) ។ កុមារផ្តល់ជំនួយនៅពេលឃើញមិត្តភ័ក្តិម្នាក់ទៀតយំ ឬសោកសៅ ឬមានបញ្ហា។		
(ការយល់ចិត្ត) ។ កុមារយល់ថាពួកគេអាចទទួលខុសត្រូវចំពោះភាពមិនសប្បាយចិត្តរបស់អ្នកដទៃ។		

ឧបសម្ព័ន្ធ ៤.២ លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យការវាយតម្លៃសមត្ថភាព

ផ្នែករបស់សមត្ថភាព	សេចក្ដីលម្អីសម្រាប់ការវាយតម្លៃ			
	១: ខ្សោយ	២: កម្រិតមធ្យមទាប	៣: កម្រិតមធ្យមខ្ពស់	៤: ខ្លាំង
៤.៤ ការទំនាក់ទំនង និងការងារជាក្រុម	**ជំនាញទំនាក់ទំនង**			
	កុមារមានការលំបាកក្នុងការបញ្ចេញមតិខ្លួនឯង។	កុមារបង្ហាញពីអារម្មណ៍ និងគំនិតនៅពេលគ្រូសួរ	កុមារប្រើភាសាខ្មែរបានច្បាស់ដើម្បីបញ្ចេញមតិ។	កុមារអាចប្រើភាសាត្រឹមត្រូវដើម្បីបង្កើតការពិភាក្សាតទល់ដែលសមហេតុផល សួរសំណួរ បង្កើតសម្មតិកម្ម
	ក្មេងមិនស្តាប់គ្រូ ឬមិត្តភ័ក្តិពេលគេនិយាយ។	ជាធម្មតាកុមារស្តាប់គ្រូ និងមិត្តភ័ក្តិ ហើយការរំខានមានកម្រិត។	កុមារស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះគ្រូ និងមិត្តភ័ក្តិ។	កុមារស្តាប់ និងឆ្លើយតបទៅកាន់គ្រូ និងមិត្តភក្តិ។
	ជំនាញសហប្រតិបត្តិការ			
	ជារឿយៗកុមារចូលចិត្តលេងតែម្នាក់ឯង ហើយនៅដាច់ដោយឡែកពីក្រុម	កុមារចូលរួមក្នុងសកម្មភាពជាក្រុម ប៉ុន្តែនៅតែមានអាកប្បកិរិយាអាត្មានិយម	កុមារស្គាល់ច្បាប់ក្រុម និងលេងតាមរបៀបស្ថាបនាក្នុងក្រុម។	កុមារដឹងពីច្បាប់ដែលបានអនុវត្តនៅក្នុងក្រុម ហើយសម្របឥរិយាបថរបស់គាត់ទៅតាមនោះ។ កុមារចូលរួមតាមរបៀបស្ថាបនា និងច្នៃប្រឌិត។
	កុមារមិនដឹងពីរបៀបលេងជាមួយអ្នកដទៃទេ។	កុមារមានរីករាយក្នុងការលេងជាគូ និងជាក្រុមតូចៗ	កុមាររីករាយក្នុងការលេងជាក្រុម និងស្តាប់សមាជិកក្រុមផ្សេងទៀត។	កុមាររីករាយក្នុងការលេងជាក្រុម ស្តាប់សមាជិកក្រុមផ្សេងទៀត និងបង្ហាញពីការគោរព។

ផ្នែករបស់សមត្ថភាព	សេចក្ដីលម្អិតសម្រាប់ការវាយតម្លៃ			
	១: ខ្សោយ	២: កម្រិតមធ្យមទាប	៣: កម្រិតមធ្យមខ្ពស់	៤: ខ្លាំង
	ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត			
៤.៥ ការវិភាគ និងការច្នៃប្រឌិត	កុមារពិបាកដាក់វត្ថុតាមក្រុមផ្សេងៗគ្នាក្នុងលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យ។	កុមារអាចដាក់វត្ថុជាក្រុមដោយប្រើលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យផ្សេងៗគ្នា ដោយមានជំនួយពីគ្រូ។	កុមារអាចដាក់វត្ថុជាក្រុមដែលមានលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យផ្សេងៗ។	កុមារងាយស្រួលដាក់ក្រុមវត្ថុនៅក្រោមលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យផ្សេងៗគ្នា ដោយប្រៀបធៀប និងពណ៌នាអំពីលក្ខណៈសម្បត្តិ។
	កុមារតស៊ូក្នុងការកំណត់ទំនាក់ទំនងដែលសមហេតុផលរវាងវត្ថុ និងព្រឹត្តិការណ៍	កុមារអាចកំណត់អត្តសញ្ញាណទំនាក់ទំនងសមហេតុផលជាមូលដ្ឋានរវាងវត្ថុ និងព្រឹត្តិការណ៍ នៅពេលទទួលបានការណែនាំដោយគ្រូ។	កុមារអាចកំណត់ទំនាក់ទំនងសមហេតុផលជាមូលដ្ឋានរវាងវត្ថុ និងព្រឹត្តិការណ៍។	កុមារងាយស្រួលក្នុងកំណត់ទំនាក់ទំនងសមហេតុផលជាមូលដ្ឋានរវាងវត្ថុ និងព្រឹត្តិការណ៍។
	ការវិភាគ (ការដោះស្រាយបញ្ហា)			
	កុមារមិនអាចដោះស្រាយបញ្ហាបានទេ ពេលជួបរឿងមួយ។	កុមារអាចដោះស្រាយបញ្ហាងាយៗក្រោមការណែនាំរបស់គ្រូ។	កុមារអាចអនុវត្តបច្ចេកទេសដោះស្រាយបញ្ហាមួយ ឬពីរនៅពេលប្រឈមមុខនឹងបញ្ហា។	កុមារអាចស្វែងរកដំណោះស្រាយនៅពេលប្រឈមមុខនឹងបញ្ហាដោយប្រើបច្ចេកទេសដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញៗដែលបានរៀននៅសាលា។
	ការច្នៃប្រឌិត			

ផ្នែករបស់សមត្ថភាព	សេចក្តីលម្អិតសម្រាប់ការវាយតម្លៃ			
	១: ខ្សោយ	២: កម្រិតមធ្យមទាប	៣: កម្រិតមធ្យមខ្ពស់	៤: ខ្លាំង
	កុមារមិនអាចយល់ពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារៈថ្មី ឬដោះស្រាយបញ្ហាសាមញ្ញជាមួយមិត្តភក្តិបានទេ។	កុមារអាចយល់ពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារៈថ្មីៗមួយចំនួន ដោយមានជំនួយពីគ្រូ។	កុមារអាចយល់ពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារៈថ្មីៗ និងស្វែងរកដំណោះស្រាយសម្រាប់បញ្ហាប្រចាំថ្ងៃនៅក្នុងថ្នាក់។ គាត់/នាងក៏សុំជំនួយពីគ្រូនៅពេលដែលចាំបាច់។	កុមារអាចយល់ពីរបៀបប្រើប្រាស់សម្ភារៈថ្មី ឬដោះស្រាយកិច្ចការថ្មីដោយស្វ័យភាព និងស្វែងរកដំណោះស្រាយសម្រាប់បញ្ហាប្រចាំថ្ងៃបាន។
	កុមារមិនបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍លើសកម្មភាពច្នៃប្រឌិតណាមួយឡើយ។	កុមារចូលរួមក្នុងសកម្មភាពច្នៃប្រឌិតមួយចំនួន លុះត្រាតែបានស្នើឡើងដោយគ្រូ ហើយប្រើតែពណ៌ជាក់ស្តែងនៅពេលកំពុងគូរ។	កុមារបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍លើសកម្មភាពច្នៃប្រឌិតផ្សេងៗ។ កុមារគូររូបដោយឯកឯង និងក្រោមការដឹកនាំរបស់គ្រូ។	កុមារអាចប្រើគំនូរជាមធ្យោបាយនៃការបញ្ចេញគំនិត ស្ថានភាព និងអារម្មណ៍ ដោយប្រើពណ៌ប្រាកដនិយម និងមិនប្រាកដនិយម។
	ផ្ទាល់ខ្លួន (ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង)			
៤.៧ ការអភិវឌ្ឍផ្ទាល់ខ្លួន គ្រួសារ និង	នាង/គាត់មិនដឹង ឬមិនគោរពច្បាប់ថ្នាក់រៀន និងមិនគោរពកន្លែង ឬសម្ភារៈរបស់អ្នកដទៃ។	កុមារដឹងពីច្បាប់ថ្នាក់រៀនមួយចំនួន ហើយគោរពកន្លែងរបស់អ្នកដទៃ និងសម្ភារៈរបស់អ្នកដទៃ។	កុមារចាប់អារម្មណ៍នឹងជីវិតក្នុងថ្នាក់រៀន ហើយបង្ហាញការគោរព និងយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះសម្ភារៈទាំងអស់។	កុមារមានទំនុកចិត្ត និងចង់ដឹងចង់ឃើញការមានចលនានៅក្នុងថ្នាក់រៀន និងគោរពច្បាប់ គោរពមិត្តភក្តិដទៃទៀត។
	កុមារមិនអាចដំណើរការដោយស្វ័យភាពបានទេ។.	កុមារអាចបំពេញកិច្ចការភាគច្រើនដែលបានចាត់តាំងជាលក្ខណៈបុគ្គល។	កុមារអាចធ្វើការដោយស្វ័យភាព។	កុមារមានទំនុកចិត្តលើខ្លួនឯង និងសមត្ថភាពរបស់គាត់។

ផ្នែករបស់សមត្ថភាព	សេចក្តីលម្អិតសម្រាប់ការវាយតម្លៃ			
	១: ខ្សោយ	២: កម្រិតមធ្យមទាប	៣: កម្រិតមធ្យមខ្ពស់	៤: ខ្លាំង
	ការអភិវឌ្ឍផ្នែកសង្គម (ការអាណិតអាសូរ)			
	កុមារមិនបង្ហាញការចាប់អារម្មណ៍ពេលមិត្តភក្តិម្នាក់ទៀតយំឡើយ។	កុមារបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍នៅពេលដែលមិត្តភក្តិម្នាក់ទៀតយំហើយនិងនៅពេលគ្រូនិយាយអំពីវា។	កុមារបង្ហាញចំណាប់អារម្មណ៍ហើយព្យាយាមជួយពេលមិត្តភក្តិម្នាក់ទៀតដែលយំ	កុមារជួយពេលឃើញមិត្តភក័ក្តិម្នាក់ទៀតយំដោយបង្ហាញអាកប្បកិរិយាយកចិត្តទុកដាក់។

ឯកសារយោង

- Amelia Peterson and all. (2018). Understanding innovative pedagogies: key themes to analyse new approaches to teaching and learning, OECD.
- ARNEC (2016), Innovative Pedagogical Approaches in Early Childhood Care and Education in the Asia-Pacific region-A resource pack.
- Barrett et al. (2019), The Impact of School Infrastructure on Learning: A Synthesis of the Evidence, World Bank Group.
- Barrett and al. (2015), Clever classrooms: Summary report of the HEAD project, University of Salford, Manchester.
- Bouguen, A. et al. (2019), Combining Supply- and Demand-side Interventions: Evidence from a Large Preschool Program in Cambodia, Washington, D.C., World Bank Group.
- Chasity L. Hardin, (2017), Flexible Seating in the Early Childhood Classroom.
- Eleni Zisopoulou (2019), Collaborative learning in kindergarten: Challenge or reality? Journal of Early Childhood Studies, p.335-351.
- Harvard University (2007), "The Science of Early Childhood Development", Centre on the Developing Child.
- Howard Gardner's (1983), Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences.
- Lia C. H. Fernald and all (2017), A Toolkit for Measuring Early Childhood Development in Low- and Middle-Income Countries, World Bank Group.
- Ministry of Education (2017), Early Childhood Curriculum Thailand.
- Ministry of Education of Singapore (2013) Nurturing Early Learners, A curriculum for Kindergartens in Singapore, Educators' Guide Overview.
- Yvonne Becher, Diana Lee (2017), Orientation on the East Asia-Pacific Early Child Development Scales (EAP-ECDS), ARNEC conference presentation.
- OECD (2004), Starting Strong Curricula and Pedagogies in Early Childhood Education and Care-FIVE CURRICULUM OUTLINES.
- Save the Children (2017), IDELA, Fostering Common Solutions for Young Children.
- Stephanie Wall et al. (2015), Early childhood education. and care, PEDAGOGY review, England. OECD.
- The Lego Foundation/UNICEF (2018). "Learning through Play, Strengthening learning through play in early childhood education programs.

CAMBODIA

- MoEYS (2020), School architecture for a new century: New Generation School Designs & Guidelines for Aesthetic Infrastructure Investment".
- DCD/MoEYS (2019). Local Life Skills Syllabus, Grade 4 to 6, "SUMMARY TABLE: SKILLS FOR LEARNING AND ACTIVITIES". UNICEF.
- MoEYS (2015) Curriculum Framework of General Education and Technical Education.
- ECED, MoEYS (2017), ECD Standard classroom.
- MoEYS (2019) Education Strategic Plan 2019-2023
- ECED, MoEYS (2018) Early Childhood Education Curriculum