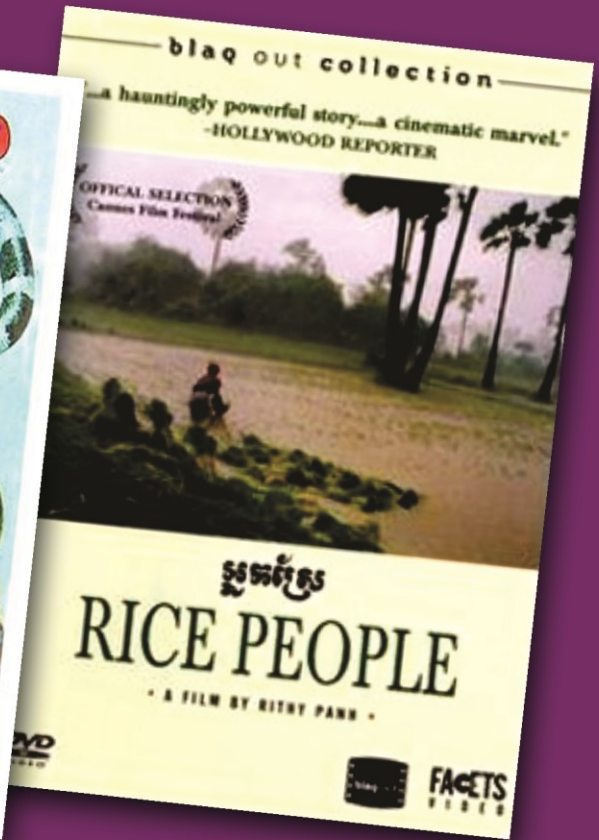
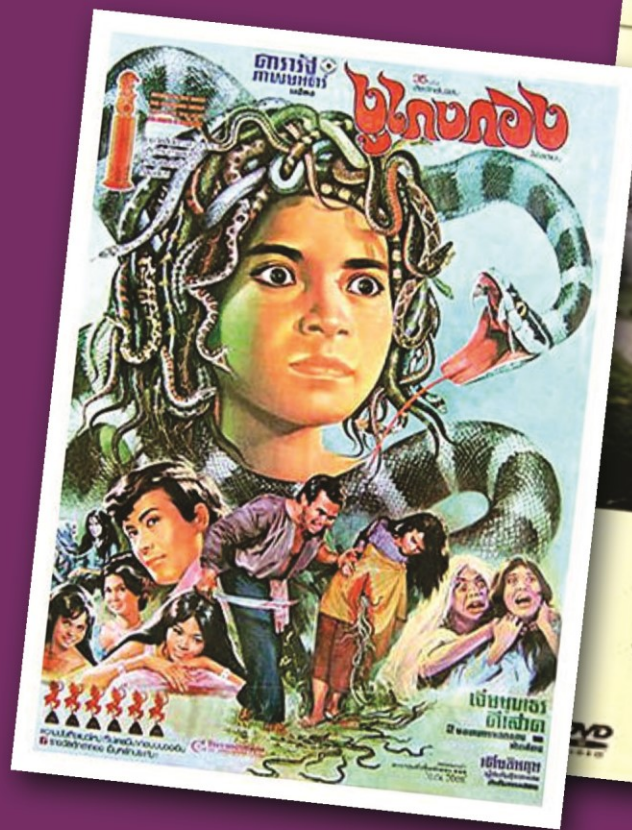




ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា



ឯកសារយោង

២០២៣

ឯកសារបោះពុម្ពនេះត្រូវបានរៀបចំចងក្រងឡើងដោយគម្រោងអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំមធ្យមសិក្សា ទុតិយភូមិទី២)USE-SDP2) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា និងក្រោមកិច្ចសហការជាមួយអង្គការ សកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា ដើម្បីចងក្រងជាឯកសារនាំទូទៅក្នុងការបង្កើត និងការដឹកនាំក្លឹប។

រូបភាពក្របសៀវភៅ: រចនាដោយលោក អឿ សារីន អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា

© ក្រសួង អ.យ.ក ២០២២

មាតិកា

មុព្វកថា..... Error! Bookmark not defined.

១. សេចក្តីផ្តើម..... 1

២. លទ្ធផលសិក្សា..... 2

 ២.១ វត្ថុបំណង..... 2

 ២.២ លទ្ធផល..... 2

៣. សម្ភារៈ..... 2

៤. ដំណើរការអនុវត្ត..... 3

 ៤.១ គោលការណ៍រៀបចំ..... 3

 ៤.១.១ ការស្ម័គ្រចិត្ត..... 3

 ៤ ២.១.ទំហំ..... 3

 ៤ ៣.១.កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ..... 3

 ៤ ៤.១.ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សនិងការតម្រង់ទិស..... 4

 ៤៥ ការបែងចែកការកិច្ច.១..... Error! Bookmark not defined.

 ៤៦ ការកំណត់ផែនការ.១..... 5

 ៤៧ ធនធាន.១..... 6

 ៤.២ សកម្មភាពស្ទើរឡើង..... 6

 ៤.២.១ ការឱ្យតម្លៃភាពយន្តខ្មែរ..... 6

 ៤.២.២ ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា..... 8

 ៤.២.៣ ការពិភាក្សារបស់សិស្ស..... 10

 ៤.២.៤ មតិប្រតិកម្មក្រោយទស្សនាខ្សែភាពយន្ត..... 15

 ៤.២.៥ ការបញ្ចាំងមើលភាពយន្តរួមគ្នា និងការផ្តល់រង្វាន់..... 17

 ៤.២.៦ ទស្សនកិច្ចសិក្សា..... 17

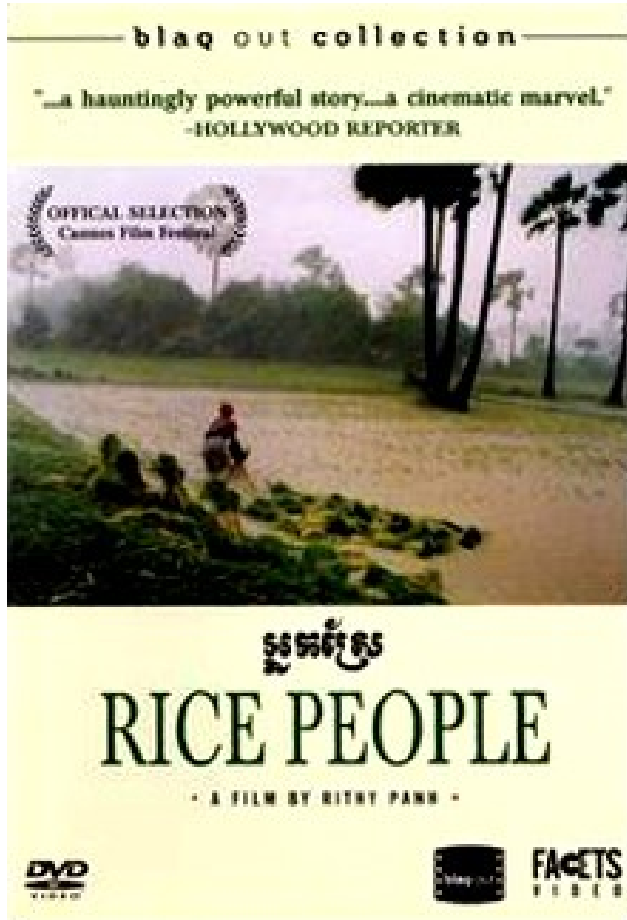
 ៤.២.៧ ការប្រជុំព្រះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ..... 17

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស..... 18

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកតារាងកិច្ច..... 19

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ ការកំណត់ផែនការ..... 20

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ធនធាន..... 21



បុព្វកថា

ការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្ស គឺជាកត្តាសំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ចនិងសង្គម។ ការអប់រំ បានបណ្តុះនូវមូលធនមនុស្សប្រកបដោយវិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា កាយសម្បទា និងមនសិការវិជ្ជា ជីវៈសម្រាប់សង្គមជាតិ។ ក្នុងបរិការណ៍នេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា មានសេចក្តីសោមនស្ស រីករាយក្នុងការចេញផ្សាយ នូវសៀវភៅក្លឹបសិក្សាបន្ថែមសម្រាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងសាលាមធ្យមសិក្សាសា ធារណៈ។

សៀវភៅនេះ មានកម្មវត្ថុសំខាន់ គឺផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពថ្មីៗ ដល់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់ ដែលត្រូវ ការសិក្សាបន្ថែមក្រៅពីការរៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការបង្កើតក្លឹបសិក្សាបន្ថែម គឺជាការងារស្ម័គ្រចិត្ត ដែលនឹងត្រូវជ្រើសរើសយកទៅអនុវត្តតាមតម្រូវការរបស់សាលាមធ្យមសិក្សាសាធារណៈ ក្នុងការផ្តល់ សេវាផ្នែកអភិវឌ្ឍបុគ្គលឱ្យកាន់តែសម្បូរបែបដល់សិស្សតាមប្រធានបទ ដែលសិស្សចាប់អារម្មណ៍។ ការផ្តល់សេវាផ្នែកនេះនឹងមានផលជះដល់ការផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបថ និងអាកប្បកិរិយារបស់យុវជនកម្ពុជា ឱ្យរស់នៅទាន់សម័យកាលរៀនល្បឿន និងការឈានឡើងរបស់កម្ពុជាជាទៅកាន់ដំណាក់កាលថ្មីនៃ ការអភិវឌ្ឍ។

ទន្ទឹមនេះ ការបង្កើតក្លឹបនេះ ទាមទារឱ្យមានក្របខណ្ឌច្បាស់លាស់សម្រាប់ការណែនាំសិស្ស រចនាសម្ព័ន្ធប្រតិបត្តិការ តួនាទី និងភារកិច្ច សម្រាប់គ្រូជីកនាំ និងសកម្មភាពគំរូជាក់ស្តែង ដែលពាក់ ព័ន្ធនឹងប្រធានបទដែលមាន។ សៀវភៅនេះ បានផ្តល់នូវរចនាសម្ព័ន្ធច្បាស់លាស់ ដល់គ្រូបង្រៀន និងអ្នកគ្រប់គ្រងសាលារៀនផ្តល់ឱកាសសិក្សាបន្ថែមដល់សិស្ស ដែលចាប់អារម្មណ៍ពិសេសទៅលើ ជំនាញបន្ថែមណាមួយ។

ក្រសួង សង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា សៀវភៅនេះនឹងផ្តល់នូវប្រយោជន៍ដល់មន្ត្រីអប់រំ និងគ្រូ បង្រៀននៅមូលដ្ឋានក្នុងការរៀបចំក្លឹបសិក្សាសម្រាប់សិស្ស ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពតាមជំនាញ បន្ថែមនីមួយៗនិងតាមប្រធានបទជាច្រើនដទៃទៀតក្នុងការរួមចំណែកកសាងនិងអភិវឌ្ឍធនធាន មនុស្សនៅកម្ពុជា។

ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស. ២៥៦៦
រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ខែ ឆ្នាំ២០២២
រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

១. សេចក្តីផ្តើម

ខ្សែភាពយន្តបានក្លាយជាផ្នែកមួយដ៏សំខាន់ក្នុងសង្គមដែលកំពុងពេញនិយមពាសពេញពិភពលោក។ វិស័យភាពយន្តនេះបានផ្តល់ឱកាសឱ្យមនុស្សក្លាយជាតារា ឬជាកំពូលតារាល្បីក្នុងការសម្តែងដែលធ្វើឱ្យអ្នកមើលអាចឆ្លុះបញ្ចាំងទៅលើបុគ្គលិកលក្ខណៈបុគ្គល និងស្ថានភាពសង្គមបន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្តនេះ។

ឯកសារណែនាំនេះ ត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងបញ្ចូលក្លឹបភាពយន្តទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាបន្ថែមរបស់សាលារៀន។ នៅប្រទេសកម្ពុជា ការដាក់បញ្ចាំងខ្សែភាពយន្ត ពិសេសភាពយន្តក្នុងស្រុក នៅតាមរោង ឬពិព័រណ៍ភាពយន្ត មិនសូវមានការគាំទ្រពីមហាជននៅឡើយ បណ្តាមកពីគុណភាពភាពយន្ត សេដ្ឋកិច្ច ទឹកនៃដី អំណោយផល និងសម្ភារៈបច្ចេកទេសមិនសូវទំនើបកម្ម ជាដើម។ លើសពីនេះទៀតសម្រាប់ជីវិតរស់នៅរបស់សិស្សគេជឿជាក់ថាពួកគេមានឱកាសតិចតួចក្នុងការមើលខ្សែភាពយន្តដែលអាចឱ្យពួកគេពិភាក្សាឆ្លុះបញ្ចាំង និងធ្វើការវិភាគសាច់រឿងបាន។

ក្លឹបភាពយន្តនេះ មានចេតនាជួយសិស្សមធ្យមសិក្សាដែលខ្វះលទ្ធភាព និងឱកាសបានទស្សនា ខ្សែភាពយន្តខ្មែរ និងបរទេសដែលធ្វើឱ្យការអប់រំកាន់តែប្រសើរឡើង។ ក្នុងដំណើរការអនុវត្តការក្លឹបនេះ បានជ្រើសរើសខ្សែភាពយន្ត ឬភាពយន្តឯកសារ ដើម្បីដឹកនាំសិស្សពិភាក្សាទៅលើតួអង្គ និងសាច់រឿង និងធ្វើការវិភាគទៅលើភាពដូចគ្នារវាងសាច់រឿង និងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស ដែលជាផលជះដល់ការអភិវឌ្ឍគុណសម្បទារបស់សិស្សឱ្យក្លាយជាពលរដ្ឋពេញលេញរបស់សង្គមជាតិ។

តាមរយៈខ្សែភាពយន្ត អ្នកនិពន្ធបានបង្ហាញឱ្យឃើញពិភពលោកផ្សេងៗគ្នា ដើម្បីពង្រីកចំណេះដឹងរបស់សិស្សកាន់តែទូលំទូលាយ និងយល់ពីបញ្ហាសំខាន់ផ្សេងៗដែលកើតមានឡើងនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា និងតំបន់ ដែលត្រូវបានលើកកម្ពស់។ ខ្សែភាពយន្តដែលមានការសហការជាមួយប្រទេសសមាជិកអាស៊ី ជាប្រធានបទសំខាន់មួយត្រូវបានដាក់បញ្ចូលក្នុងសកម្មភាពក្លឹបភាពយន្ត ដើម្បីផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវចំណេះដឹងបន្ថែមអំពីវប្បធម៌ អរិយធម៌ សិល្បៈ សាសនា ទំនៀមទំលាប់ ប្រពៃណី សេដ្ឋកិច្ច ប្រវត្តិសាស្ត្រ...របស់ប្រទេសជិតខាង និងបណ្តាប្រទេសក្នុងតំបន់។ ម៉្យាងវិញទៀត ក្លឹបភាពយន្តនឹងជួយជំរុញបរិយាកាសវិករាយ និងផ្តល់នូវទំនុកចិត្តក្នុងការឆ្លើយតបចំពោះអ្វីដែលពួកគេបានឃើញពីការគាំទ្រ និងការវិនិច្ឆ័យផ្ដេសផ្ដាស។ ទម្រង់ និងសកម្មភាពជាច្រើនដែលបានរៀបរាប់ខាងក្រោមនេះ បង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងអភិវឌ្ឍជំនាញការគិត ការសរសេរ ការនិយាយជាសាធារណៈ និងការបណ្តុះគំនិតច្នៃប្រឌិតនិងការបង្កើតថ្មីរបស់សិស្ស។ ក្លឹបនេះ បានផ្តល់នូវសកម្មភាពគាំទ្រ ដែលផ្តល់តម្លៃដល់ការងាររបស់សិស្ស រួមបញ្ចូលទាំងការបោះពុម្ពផ្សាយ ការប្រកួតប្រជែង និងការតស៊ូមតិសម្រាប់ការសរសេរផ្សព្វផ្សាយជាសាធារណៈនៅលើទស្សនាដ្ឋី និងការសែត។

នៅក្នុងឯកសារឧបសម្ព័ន្ធ មានសកម្មភាពដែលធ្វើឱ្យសិស្សគិតអំពីឧបករណ៍ដែលអ្នកដឹកនាំរឿងប្រើ ដើម្បីប្រាប់រឿងរបស់ពួកគេនៅលើកញ្ចក់ទូរទស្សន៍។ វាក៏អាចជាឱកាសសម្រាប់សិស្សផលិតគំនូរដ៏រចល និងខ្សែភាពយន្តដោយខ្លួនឯងបានដែរ។ ពួកគេអាចទទួលបានគំនិតបំផុសផ្សេងៗ តាមរយៈការទស្សនារឿងក្នុងរោងភាពយន្តក្នុងស្រុក ការធ្វើដំណើរទៅកាន់មហាស្រពភាពយន្ត និងការសម្ភាសន៍ ឬការប្រជុំជាមួយសមាជិកដែលធ្វើការក្នុងផលិតកម្មភាពយន្តកម្ពុជា។ យើងសង្ឃឹមថា ក្លឹបភាពយន្តនេះ នឹងជួយជំរុញសិស្សឱ្យមានការគិតកាន់តែទូលំទូលាយពីបញ្ហាសង្គម និងសេដ្ឋកិច្ច រួមបញ្ចូលទាំងភាពក្រីក្រ និងការរើសអើង។

★ ក្លឹបគឺ៖ ការរួមរួមនៃមនុស្សមួយក្រុមដោយមានគោលដៅរួម ឬមានចំណង់ចំនូលចិត្តដូចគ្នាដើម្បីធ្វើកិច្ចការរួម និងផលប្រយោជន៍រួមមួយ ។

២. លទ្ធផលសិក្សា

២.១ វត្ថុបំណង

ដោយផ្អែកលើការពិភាក្សាខាងលើ សកម្មភាពក្លឹបភាពយន្តនេះមានគោលបំណងដូចខាងក្រោម៖

- សិស្សអាចពង្រីកឱកាសមើលខ្សែភាពយន្តជាច្រើនប្រភេទ មិនត្រឹមតែទទួលបានភាពរីករាយប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏អាចជួយឱ្យមានការពិភាក្សាប្រកបដោយគុណភាព ពីបញ្ហាដែលជះឥទ្ធិពលដល់ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃរបស់ពួកគេ
- ត្រូវអាចប្រើឯកសារណែនាំនេះ ដើម្បីជួយសិស្សឱ្យរៀបចំសកម្មភាពដែលមានលក្ខណៈជាចនាសម្ព័ន្ធ ដើម្បីឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍន៍ការសរសេរ ការត្រិះរិះពិចារណា ការធ្វើបទបង្ហាញ និងជំនាញចនា។

២.២ លទ្ធផល

ដើម្បីសម្រេចបាននូវគោលបំណងខាងលើនេះ ត្រូវអនុវត្តសកម្មភាពខាងក្រោមនេះ៖

- ផ្សព្វផ្សាយដល់សិស្សឱ្យស្គាល់ពីខ្សែភាពយន្តដែលមានគុណភាពជាពិសេសភាពយន្តរបស់ខ្មែរ
- បង្កើនឱកាសដល់សិស្សបានឆ្លុះបញ្ចាំងពីខ្លឹមសាររបស់ខ្សែភាពយន្ត ដោយបញ្ចូលសាររបស់អ្នកដឹកនាំរឿងចង់បង្ហាញដល់ទស្សនិកជន និងចំណង់ជើងខ្សែភាពយន្តទាក់ទងនឹងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស។
- ជ្រើសរើសប្រធានបទអទិភាព និងវិធីសាស្ត្រ ដែលជួយសិស្សអភិវឌ្ឍការគិតស៊ីជម្រៅ ការធ្វើបទបង្ហាញ ការចនា និងជំនាញសរសេរតាមរយៈសកម្មភាពច្នៃប្រឌិត

៣. សម្ភារ

ខាងក្រោមគឺជាសម្ភារដែលសិស្សប្រើប្រាស់ជាផ្នែកមួយដ៏ធំសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាព។

- ទូរទស្សន៍
- ប្រកបភាពយន្ត (DVD ឬទាញយកមកពីអ៊ីនធឺណេត)
- សម្ភារ បិច សៀវភៅកត់ត្រា សៀវភៅសម្រាប់សរសេរ
- សម្ភារ ផ្ទាំងរូបភាពនៃសកម្មភាព
- គ្រឿងបរិក្ខារកុំព្យូទ័រ
- ថវិកាសម្រាប់មួយក្លឹបដើម្បីអនុវត្តសកម្មភាព(ឧទាហរណ៍ការធ្វើដំណើរទៅរោងភាពយន្ត ថតចម្លងឯកសារស្នាដៃសិស្ស។ ល។)
- ប្រាក់ឧបត្ថម្ភសម្រាប់គ្រូបើចាំបាច់។

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១ គោលការណ៍រៀបចំ

គោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនសម្រាប់សិស្សដើម្បីគ្រប់គ្រងការបង្កើតក្លឹបភាពយន្តបានពន្យល់ និងណែនាំដូចខាងក្រោមនេះ៖

៤.១.១ ការស្ម័គ្រចិត្ត

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្ត គឺមិនមែនសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលសាលារៀនទាំងអស់ត្រូវយល់ថាមិនមានការបង្ខិតបង្ខំសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹបនេះទេ។ ពួកគេអាចមានចំណាប់អារម្មណ៍លើក្លឹបផ្សេងៗទៀតដែរ ហើយទាំងអស់នេះគួរអនុវត្តតាមបញ្ញត្តិនៃសាលាកុមារមេត្រី។ ឧទាហរណ៍ ការរៀបចំក្លឹបភាពយន្តអាចត្រូវបានបង្កើតឡើងនៅពេលតំណាលគ្នាជាមួយនឹងក្លឹបផ្សេងទៀត ដូចជាក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ក្លឹបរូបវិទ្យា ឬក្លឹបសិល្បៈ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯងដោយមិនមានការបង្ខិតបង្ខំ ដោយផ្អែកទៅលើនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាស៊ីជម្រៅ ពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួមក្លឹបនេះ។ ចំពោះលោកគ្រូ អ្នកគ្រូ សេចក្តីពេញចិត្ត និងការចាប់អារម្មណ៍របស់ក្នុងការដឹកនាំក្លឹបនីមួយៗ ជាប្រការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប ប៉ុន្តែគណៈគ្រប់គ្រងសាលា តែងតែជួបនូវបញ្ហាប្រឈមក្នុងការជ្រើសរើសគ្រូដឹកនាំក្លឹបនីមួយៗដោយការស្ម័គ្រចិត្ត ព្រោះពួកគាត់ត្រូវចំណាយពេលវេលាខ្លួន ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជា ការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងក្នុងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន។ សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើបែបបទការផ្តល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូបង្រៀន ដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗ ដូចជាការបង្កើនម៉ោង និងបន្ថែមកម្មវិធីសិក្សា។

៤.១.២ ទំហំ

ក្លឹបភាពយន្តនេះ មានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ព្រោះសិស្ស និងគ្រូ ស្ថិតនៅក្នុងសាលារៀនមួយពេលអនុវត្តសកម្មភាពក្លឹប។ ក្នុងករណីខ្លះ សាលារៀនមួយចំនួនដែលនៅក្បែរគ្នានៅក្នុងតំបន់គោលដៅ ក៏អាចចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្តនេះបានដែរ ដោយសាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធានដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបភាពយន្ត នាយកសាលាបណ្តាញ អាចសម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នាសម្រាប់ធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ពិពណ៌នាភាពយន្ត។ល។ ការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា ផ្តល់អត្ថប្រយោជន៍ដូចជា កាត់បន្ថយការចំណាយ កាត់បន្ថយការទទួលខុសត្រូវ កាត់បន្ថយកង្វះធនធាន និងបង្កើនកិច្ចសហការប្រតិបត្តិការ ... ទោះបីយ៉ាងណាក៏ដោយការសម្របសម្រួលក្នុងករណីនេះ អាចជួបបញ្ហាប្រឈម មួយចំនួនដូចជាចម្ងាយរវាងសាលារៀន ការធានាបាននូវតម្លាភាព គណនេយ្យភាព និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូដឹកនាំក្លឹប ។ ដូចនេះ គណៈគ្រប់គ្រងសាលា គួរពិនិត្យ និងពិចារណាឱ្យបានល្អិតល្អន់ ក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នានេះ។

៤.១.៣ កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបភាពយន្តនេះ គឺជាសកម្មភាពមួយដែលមានភាពល្អប្រសើរ ចំពោះសិស្សពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធន៍ច្រើននៅក្នុងការដឹកនាំក្លឹបភាពយន្តនេះហើយ គ្រូអាចធ្វើការសាកល្បងប្រើប្រាស់

ធនធាន និងរៀបចំសកម្មភាពតាមក្រុមអាយុ និងខ្សែភាពយន្តសម្រាប់សិស្សដែលមានអាយុតិចឆ្នាំ។ សិស្សគោលដៅដំបូងនៃក្លឹបភាពយន្តផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី៩ ឬទី១០ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្សនិងការតម្រង់ទិស

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹបគួរតែផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តដែលមានព័ត៌មានច្បាស់លាស់ជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប ជាដំបូងគ្រូត្រូវផ្តល់ព័ត៌មានណែនាំអំពីនិយមន័យក្លឹប តាមរយៈការពន្យល់ដោយមាត់ទទេរទៅកាន់សិស្សក្នុងថ្នាក់ ឬការពន្យល់ដោយសរសេរដែលបិទនៅតាមទីសាធារណៈ ឬទាំងពីរបៀបតែម្តង។ ចំនុចមួយចំនួនដែលត្រូវបានរៀបរាប់នៅក្នុងការណែនាំ គួររួមបញ្ចូលនូវចំនុចខាងក្រោម៖

វត្ថុបំណង៖ ផ្សព្វផ្សាយដល់សិស្សពីខ្សែភាពយន្តផ្សេងៗ ដើម្បីពិភាក្សាអំពីប្រធានបទមាតិកា និងភាពស្របឬភាពខុសគ្នាដែលកើតមានរវាងខ្សែភាពយន្ត និងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស ដើម្បីស្វែងយល់បន្ថែមអំពីសិល្បៈនៃការផលិតភាពយន្តប្រវត្តិសាស្ត្រ និងផលជះរបស់វានៅក្នុងសង្គមកម្ពុជា។

សកម្មភាព៖ ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅតាមរោងភាពយន្ត ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅពិព័រណ៍ខ្សែភាពយន្ត ការពិភាក្សាក្រុម ការប្រជុំ ឬការសម្ភាសជាមួយសមាជិកក្នុងផលិតកម្មភាពយន្តនៅប្រទេសកម្ពុជា ការងារច្នៃប្រឌិតរួមមាន ការនិពន្ធ សិល្បៈ ការផលិតខ្សែភាពយន្ត ការប្រកួតភាពយន្ត ការបោះពុម្ពផ្សាយ ការវិនិច្ឆ័យខ្សែភាពយន្ត។ល។

ការវាយតម្លៃ៖ ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ សិស្សធ្វើសកម្មភាពណាដែលពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។

ការចូលរួម៖ សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។

ការប្រជុំ៖ ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (ប្រហែល២ដង/សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាយប់សម្រាក។ ផ្អែកតាមសេចក្តីណែនាំនេះ យើងត្រូវសួរសិស្សអំពីចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេក្នុងការចូលរួមក្លឹប តាមរយៈការវាយតម្លៃកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ នៅពេលវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស យើងប្រើទម្រង់នៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងជួយឱ្យសិស្សចូលរួមក្នុងសកម្មភាព ក្លឹបដោយមិនមានការបង្ខំ ជាពិសេសនៅពេលពួកគេមិនចាប់អារម្មណ៍ដែលអាចប៉ះពាល់ដល់ការគោរពគ្រូដឹកនាំ។ ចូរទុកពេលឱ្យសិស្សប្រហែល១០ ឬ១៥នាទី ដើម្បីពិភាក្សាពីការសម្រេចចិត្តរបស់ពួកគេដោយខ្លួនឯងមុនពេលបំពេញឧបករណ៍វាយតម្លៃដើម្បីប្រគល់ទៅឱ្យគ្រូវិញ។

១.៤.៥. ការមេឡៃចែកគារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលមានភារកិច្ចដឹកនាំក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវភារកិច្ចមួយចំនួន។ ការជ្រើសរើសនេះ អាចធ្វើឡើងដោយការបោះឆ្នោត ឬដោយការស្រែកលើកដៃ។ តួនាទីគឺមិនទៀងទាត់ទេ រួមមាន (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហិរញ្ញិក ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (២.១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) ចាំបាច់ត្រូវមានប្រធានក្រុមមួយសម្រាប់សមាជិក ៣ ទៅ ៤ នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវសម្រាប់តួនាទីនីមួយៗត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ ទំនួលខុសត្រូវទាំងនេះត្រូវបង្ហាញដល់

សមាជិកក្លឹបទាំងអស់ ត្រូវពន្យល់ដោយគ្រូដឹកនាំក្លឹប។ ក្នុងជំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប ត្រូវដែលមានការកិច្ច ទទួលខុសត្រូវលើការងារនេះ ត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អក្នុងការចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើស រើស បំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូដឹកនាំត្រូវចេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើន ដល់សិស្ស ពេលពួកគេមានបទពិសោធន៍កាន់តែច្រើនក្នុងការបំពេញភារកិច្ចផ្សេងៗនៅអំឡុងឆ្នាំសិក្សានេះ។

៤.១.៦ ការកំណត់ផែនការ

ជំហានដំបូងនៃការអនុវត្តសកម្មភាពក្លឹប ត្រូវធ្វើការកំណត់ផែនការសកម្មភាពដែលបានស្នើសុំអនុវត្តក្នុង រយៈពេល១ត្រីមាស។ ទម្រង់ផែនការដែលអាចជួយក្លឹបស្របតាមសកម្មភាពប្រចាំសប្តាហ៍នៃខែនីមួយៗ ត្រូវបាន បង្ហាញក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី៣។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវព្យាយាមពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយ ចំនួនដែលអាចធ្វើទៅបាន ហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងធ្វើនៅក្នុងពេលមួយត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍ មួយចំនួនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យជាគំរូនៅផ្នែកខាងក្រោម។ ឧទាហរណ៍ ការសរសេរឡើងវិញនៃសាច់រឿងដែលបានបង្ហាញ ក្នុងទស្សនីយភាពភាយន្ត ដែលសិស្សបានទស្សនាតាមរោងភាពយន្តក្នុងស្រុក។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយមុនពេល ទៅទស្សនាភាពយន្តក្នុងរោងភាពយន្ត គ្រូត្រូវរៀបចំសកម្មភាពមួយចំនួនរួមមានការផ្តល់គំរូនៃការសរសេរសាច់រឿង ឡើងវិញ ឬអនុវត្តការសរសេរឡើងវិញតែម្តង។ នៅពេលការងាររបស់ពួកគេចប់ ក្លឹបត្រូវរៀបចំការតាំងពិព័រណ៍នៅ ក្នុងបណ្ណាល័យឬក្នុងថ្នាក់រៀនព្រមទាំងធ្វើបទបង្ហាញដល់សិស្សដទៃទៀតដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹប សកម្មភាព ទាំងអស់នេះគួរតែត្រូវបានកំណត់ក្នុងផែនការ។ ឧទាហរណ៍មួយត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

តារាងទី ១៖ គំរូផែនការសកម្មភាពក្លឹប ត្រីមាសទី១

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤	១	២	៣	៤
សកម្មភាពទី១៖ បោះឆ្នោត ការ ពិភាក្សាជ្រើសរើសភាពយន្ត និង សកម្មភាពផ្សេងៗ	X											
សកម្មភាពទី២៖ មើលខ្សែភាពយន្ត ពិភាក្សា ឬ ធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗ		X										
សកម្មភាពទី៣៖ មើលខ្សែភាពយន្ត ពិភាក្សា ឬធ្វើសកម្មភាពផ្សេងៗ			X									
សកម្មភាពទី៤៖ ទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅ រោងភាពយន្តក្នុងស្រុក				X								
សកម្មភាពទី៥៖ សរសេរសង្ខេបខ្សែ ភាពយន្តឡើងវិញ ឬបង្កើតផ្ទាំងរូប ភាពខ្សែភាពយន្ត					X							

សកម្មភាពទី៦៖ រៀបចំផែនការ ពិព័រណ៍						X						
សកម្មភាពទី៧៖ រៀបចំការតាំង ពិព័រណ៍							X					
សកម្មភាពទី៨៖ តាំងពិព័រណ៍								X				

៤.១.៧ ធនធាន

ការអនុវត្តសកម្មភាពក្លឹបប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព ត្រូវមានធនធានគាំទ្រ រួមមានសម្ភាររូបវន្ត ដូចជាទីកន្លែងសម្រាប់ប្រជុំនិងមើលខ្សែភាពយន្ត កន្លែងចាក់ឌីជីថល ឬ ជោនឡូដិភាពយន្ត ការចូលមើលខ្សែភាពយន្ត ការប្រើប្រាស់បន្ទប់កុំព្យូទ័រសម្រាប់វាយសំណេររបបច្នៃប្រឌិត និងធនធានថវិកា។

ធនធានថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬ សរសេររបាយការណ៍ (សម្រាប់ក្រុមទាំងអស់)
- ក្រដាសផ្ទាំងរូបភាពសម្រាប់ធ្វើពិព័រណ៍
- ហ្វឺតសម្រាប់ធ្វើពិព័រណ៍
- ថវិកាសម្រាប់ការធ្វើដំណើរចុះមូលដ្ឋាន
- ម៉ាស៊ីនថតរូបសម្រាប់ថតរូប
- កញ្ចប់ថវិកាសម្រាប់គោលបំណងពិសេសនានា
- ផ្សេងៗ

ការផ្តល់ថវិកាគួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការសាលា ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ ការពន្យល់បកស្រាយ អំពីថវិកានៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៤។

៤.២ សកម្មភាពស្ទើរទៀត

មានខ្សែភាពយន្តជាច្រើនដែលអាចជំរុញឱ្យមានការឆ្លុះបញ្ចាំង និងការពិភាក្សាដ៏ហ្មត់ចត់។ ប្រសិនបើជ្រើសរើសប្រធានបទដែលមានសារៈប្រយោជន៍ និងលើកឡើងអំពីត្រូវការសម្ភារៈគាំទ្រដល់ដំណើរការក្លឹប អាចសម្រួលដល់សិស្សក្នុងកិច្ចការតែងនិពន្ធ បទបង្ហាញផ្ទាល់មាត់ និងសកម្មភាពច្នៃប្រឌិតមួយចំនួនទៀត។ ការមើលខ្សែភាពយន្តមួយដែលមានគុណភាពល្អនាំឱ្យសិស្សមានរបៀបរស់នៅល្អ និងការគិតផ្សេងៗ ក៏ដូចជាដើរតួជាឧបករណ៍ដ៏មានប្រយោជន៍ក្នុងការលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យគិតអំពីជីវិតផ្ទាល់ខ្លួន និងអនាគតរបស់ពួកគេ។ សកម្មភាពមួយចំនួន ត្រូវអនុវត្តមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ខណៈពេលដែលសកម្មភាពផ្សេងទៀតត្រូវឱ្យសិស្សមើលភាពយន្តទាំងមូលរួចហើយទើបអនុវត្តជាក្រោយ។ សកម្មភាពខ្លះទៀតប្រើឈុតខ្លឹមរបស់រឿង រឿងអុក្ខីៗ ឬផ្ទាំងផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ក៏អាចជាចំណុចចាប់ផ្តើមសម្រាប់ការពិភាក្សា ការធ្វើបទបង្ហាញបានដែរ។ ល។

មានសកម្មភាពជាច្រើនទៀតដែលក្លឹបអាចរៀបចំដើម្បីបង្ហាញការទាក់ទាញការចាប់អារម្មណ៍ទៅកាន់សិស្សដទៃទៀត។ សកម្មភាពដែលបានផ្តល់ជូនខាងក្រោមនេះ គ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍គំរូតែប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូ និងសមាជិកក្លឹបអាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្វីដែលពួកគេចង់ធ្វើដើម្បីអនុវត្តការច្នៃប្រឌិតរបស់ពួកគេ។

៤.២.១ ការឱ្យតម្លៃភាពយន្តខ្មែរ

សកម្មភាពនេះ ផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សដើម្បីលេចឡើងនូវគំនិតចូលរួមផ្តួចផ្តើម ធ្វើឱ្យមានភាពប្រសើរឡើងនៃ ទម្រង់សិល្បៈភាពយន្តខ្មែរនាពេលបច្ចុប្បន្ន គឺធ្វើយ៉ាងណាឱ្យទម្រង់សិល្បៈមួយនេះមានប្រជាប្រិយភាពប្រហាក់ ប្រហែលខ្សែភាពយន្តបរទេស តាមរយៈទូរទស្សន៍ និងអ៊ីនធឺណែតផងដែរ។ ការស្វែងយល់បន្ថែមអំពីខ្សែភាពយន្ត ដែលផលិតនៅប្រទេសកម្ពុជា សិស្សនឹងអាចឆ្លុះបញ្ចាំងពីកន្លែងដែលរោងភាពយន្តបាន និងបន្តចាក់បញ្ចាំង នៅក្នុង ប្រទេសរបស់ពួកគេទាំងអតីតកាល និងបច្ចុប្បន្ន។

ខ្សែភាពយន្តរឿង *Golden Slumbers* ដែលដឹកនាំរឿងដោយលោក **ជូ ជាវី** អាចដើរតួជាចំណុចចាប់ផ្តើមនៃ ការពិភាក្សានេះ។ តាមរយៈបទសម្ភាសន៍ជាមួយអតីតអ្នកដឹកនាំរឿង និងអ្នកសម្តែង សិស្សនឹងស្វែងយល់ផងដែរពី ប្រវត្តិខ្សែភាពយន្តនៅកម្ពុជា។

ការឱ្យតម្លៃខ្សែភាពយន្តខ្មែរ

១. ភាពយន្តខ្មែរ៖

- ត្រុំបំណង៖ សិស្សយល់អំពីតួនាទី និងសារៈប្រយោជន៍ខ្សែភាពយន្តកម្ពុជា។
- សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណែត ទូរទស្សន៍ ប៊ិច និងក្រដាស
- រយៈពេល៖ ២០ - ៣០ នាទី
- ដំណើរការ៖ ធ្វើការរៀងៗខ្លួន សិស្សម្នាក់ៗមានពេល១នាទីដើម្បីធ្វើបញ្ជីភាពយន្តខ្មែរឱ្យបានច្រើនតាម តែអាចធ្វើទៅបាន។

សិស្សធ្វើការជាគូរយៈពេល១នាទី ដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីខ្សែភាពយន្តដែលមាន និងបន្ថែមចំណងជើងរឿង ផ្សេងដែលពួកគេអាចគិតឃើញ។ ដៃគូសិស្សនីមួយៗធ្វើការជាមួយដៃគូមួយផ្សេងទៀតរយៈពេល ២ នាទីដើម្បី ប្រៀបធៀបបញ្ជីគ្នាទៅវិញទៅមក។

ក្នុងថ្នាក់ សូមរាយចំណងជើងរឿងទាំងអស់ដែលសិស្សបានរកឃើញ។ ពិភាក្សារករឿងណាដែលបាត់។ សរសេរ ឈ្មោះលាយបញ្ចូលគ្នា នៃអ្នកដឹកនាំ និងតារាសម្តែងល្បីៗ នៅកម្ពុជានៅលើក្តារខៀន។ ឱ្យសិស្សធ្វើ ការជាក្រុម រួចមើលថាតើពួកគេអាចផ្តួចផ្តងឈ្មោះចូលបានត្រឹមត្រូវដែរឬទេ។

នៅពេលដែលពួកគេមានមតិត្រលប់ទៅនឹងចម្លើយ សូមឱ្យសិស្សផ្តួចផ្តងរឿងមានក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី៣ ទៅ និងឈ្មោះដែលមានក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទី ៥ ។

ទស្សនាឈុតខ្លីៗនៃខ្សែភាពយន្តដែលផលិតនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាក្នុងរយៈពេល ១០ ឆ្នាំចុងក្រោយនេះ រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។

- សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទទូទៅនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ ?
- មើលឈុតខ្លីៗ ឬអានការពិពណ៌នានៃខ្សែភាពយន្តដែលផលិតនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជាក្នុងឆ្នាំ១៩៦០ រួច ឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។
- សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទទូទៅនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ ?
- ឱ្យសិស្សប្រៀបធៀបប្រធានបទសម័យមុននិងសម័យបច្ចុប្បន្ននៃខ្សែភាពយន្តខ្មែរ។ តើមានភាពខុសគ្នា និង ភាពស្រដៀងគ្នាដែរទេ ?

ឱ្យសិស្សព្យាយាមពន្យល់ពីមូលហេតុភាពដូចគ្នា ឬខុសគ្នានេះអាចកើតឡើងរួចឱ្យសិស្សឆ្លុះបញ្ចាំង ទំនាក់ទំនងរវាងខ្សែភាពយន្ត និងសង្គម។

២- បញ្ហាប្រឈមចំពោះវិស័យភាពយន្តខ្មែរ

វត្ថុបំណង៖ សិស្សដឹងពីចំនួនខ្សែភាពយន្តបរទេស និងការកើនឡើងនៃការហូរចូលកម្មវិធីទូរទស្សន៍ ផ្កាយរណប និងអ៊ិនធឺណែតដែលបានជះឥទ្ធិពលដល់វិស័យភាពយន្តនៅប្រទេសកម្ពុជា។

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ិនធឺណិត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ២០-៣០ នាទី

ដំណើរការ៖

ចែកកម្រងសំណួរដែលភ្ជាប់មកខាងក្រោមទៅសិស្ស ហើយឱ្យពួកគេសម្ភាសសមាជិកផ្សេងទៀតនៃក្លឹប ភាពយន្ត អំពីទម្លាប់ការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ពួកគេ។

ដាក់ក្រុមសិស្សជាមួយគ្នា ហើយឱ្យពួកគេចែករំលែកលទ្ធផលទៅវិញទៅមក។

ឱ្យសិស្សក្នុងក្រុមនីមួយៗចែករំលែកគ្នាទៅវិញទៅមក។

ពិតជាគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ណាស់សម្រាប់សិស្សដែលព្យាយាមទាក់ទងអ្នកនាង សៅ សុភ័ក្រ ដែលជាផលិត ករភាពយន្ត និងអ្នកដឹកនាំរឿងមានដើមកំណើតនៅខេត្តកំពង់ចាម។ អ្នកនាង សៅ សុភ័ក្រ បានដឹកនាំផលិតរឿងខ្លី មួយដែលមានចំណងជើងថា “ភាពព្រឺញចនៃជីវិត” (A Blurred Way of Life) ស្តីអំពីអ្នកលក់កាសែតវ័យក្មេងនៅ ក្រុងភ្នំពេញ។ គាត់បានផលិតខ្សែភាពយន្តនេះបន្ទាប់ពីចូលរួមសិក្ខាសាលាដែលរៀបចំដោយ លោក ប៉ាន់ វិថី។

ព័ត៌មានលម្អិតអាចទំនាក់ទំនងអ្នកនាង សៅ សុភ័ក្រ តាមរយៈ៖

E-mail: sopheakfilmmaker@gmail.com

ទូរស័ព្ទចល័តលេខ៖ ០១០ ៥២ ៩៥ ៥២

គេហទំព័រ៖ www.sopheaksao.com

៤.២.២ ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា

វាជាចំណាប់អារម្មណ៍មួយសម្រាប់សិស្សក្នុងការគិតពីរបៀបដែលប្រទេសរបស់ពួកគេត្រូវបានបង្ហាញនៅ ក្នុងខ្សែភាពយន្តដែលផលិតដោយជនបរទេស។ នេះអាចជំរុញឱ្យមានការពិភាក្សាអំពីទំហំដែលយើងអាចពឹងផ្អែក លើខ្សែភាពយន្ត ឬភាពយន្តឯកសារដើម្បីប្រាប់ការពិតអំពីព្រឹត្តិការណ៍ និងមនុស្សជាក់លាក់។ ទាំងនេះក៏អាចលើក ទឹកចិត្តសិស្សឱ្យដឹងដែកវែកព្រែករកអត្ថន័យតាមហេតុផលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ឧទាហរណ៍ តើមនុស្សម្នាក់ពិតជា ដូចគ្នាទេ/មានសារៈសំខាន់ស្មើគ្នាដូចអ្នកដទៃដែរឬទេ ?

ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា

១. ខ្សែភាពយន្តបរទេសផលិតអំពីប្រទេសកម្ពុជា៖

វត្ថុបំណង៖ សិស្សបង្ហាញពីចំណុចសំខាន់ៗដែលបង្ហាញអំពីប្រទេសកម្ពុជា នៅក្នុងខ្សែភាពយន្តដែល ផលិតដោយជនបរទេស

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ិនធឺណិត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ២០-៣០ នាទី

ដំណើរការ៖

ធ្វើការរៀងៗខ្លួន សិស្សមានពេល ១ នាទី ដើម្បីរៀបបញ្ជីភាពយន្តបរទេសអំពីប្រទេសកម្ពុជា។

សិស្សធ្វើការជាគូរយៈពេល ១នាទី ដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីខ្សែភាពយន្តដែលមាន និងបន្ថែមចំណងជើងរឿងផ្សេងដែលពួកគេអាចគិតឃើញ។

ដៃគូនីមួយៗធ្វើការជាមួយដៃគូមួយផ្សេងទៀតរយៈ ២ នាទីដើម្បីប្រៀបធៀបបញ្ជីគ្នា។

ក្នុងថ្នាក់ រាយឈ្មោះខ្សែភាពយន្តទាំងអស់ដែលសិស្សបានរកឃើញរួចពិភាក្សារករឿងដែលបាត់។

មើលខ្សែភាពយន្តបរទេសខ្លីៗ ដែលផលិតក្នុងប្រទេសកម្ពុជា នៅក្នុងសតវត្សរ៍ទី២១រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។

សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទសំខាន់បំផុតនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ?

មើលឈុតខ្លីៗ ឬអានការពិពណ៌នា ខ្សែភាពយន្តដែលផលិតដោយជនបរទេសពីប្រទេសកម្ពុជានៅស.តទី ២០ រួចឱ្យសិស្សកំណត់ប្រធានបទនៃខ្សែភាពយន្តនីមួយៗ។

សួរសិស្ស - តើអ្វីទៅជាប្រធានបទទូទៅនៃខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ?

ឱ្យសិស្សប្រៀបធៀបប្រធានបទខ្សែភាពយន្តពីសម័យបច្ចុប្បន្នអំពីជនជាតិខ្មែរ តើមានភាពខុសគ្នា មានភាពស្រដៀងគ្នាដែរឬទេ?

ឱ្យសិស្សព្យាយាមពន្យល់ពីមូលហេតុដែលអាចកើតឡើង។

២. ខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រទេសកម្ពុជា ជាការពិត ឬកុហក

វត្ថុបំណង៖ សិស្សគិតអំពីភាពខុសគ្នារវាងបទពិសោធន៍ ចំណេះដឹងរបស់ពួកគេអំពីប្រទេសកម្ពុជា និងសាររូបភាព ដែលបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្តផលិតដោយបរទេស។

សម្ភារៈ៖ DVD ការទាញយកខ្សែភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណិត ទូរទស្សន៍ ប៊ិក និងក្រដាស

រយៈពេល៖ ១ ម៉ោង

ដំណើរការ៖

សិស្សទស្សនាឈុតខ្លីៗពីខ្សែភាពយន្តផលិតដោយបរទេសអំពីប្រទេសកម្ពុជា។

ពេលកំពុងមើលឈុតដើម្បី សិស្សកត់ចំណាំផ្នែកសំខាន់ៗនៃរឿង។

បន្ទាប់ពីមើលឈុតនីមួយៗ សិស្សអាចពិភាក្សាអំពីអ្វីដែលពួកគេគិតថាជាផ្នែកសំខាន់បំផុតនៃរឿង។

បន្ទាប់មកពួកគេពិភាក្សាគ្នាក្រុម ឬជាដៃគូអំពីភាពខុសគ្នា រវាងប្រទេសកម្ពុជាដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្តទាំងនេះ និងប្រទេសកម្ពុជាដែលពួកគេស្គាល់។

ជាក្រុម ដៃគូ ចូរផ្តល់យោបល់របស់ពួកគេទៅកាន់ក្លឹប។

ជារួម សម្រេចក្លឹបពិភាក្សាពីមូលហេតុដែលភាពខុសគ្នា ភាពស្រដៀងគ្នានៃខ្សែភាពយន្តនេះ។

សិស្សពិភាក្សាពីបញ្ហា ដូចជាបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួន ចំណុចទូទៅ។ ល។ ធ្វើឱ្យមានការផ្លាស់ប្តូរ និងការជះឥទ្ធិពលនៃរឿងរ៉ាវដែលបានមើល។

ខាងក្រោមនេះគឺជាខ្សែភាពយន្តដែលបង្កើតនៅក្នុង និងនិយាយពីប្រទេសកម្ពុជា៖

វាលពិឃាត(Killing Field) ឆ្នាំ ១៩៨៤ ដឹកនាំដោយលោក Roland Joffé

Lara Croft: Tomb Raider ផលិតនៅឆ្នាំ ២០០១ ដឹកនាំដោយលោក Simon West

Lord Jim ឆ្នាំ ១៩៦៥ ដឹកនាំដោយលោក Richard Brooks

Holly ឆ្នាំ ២០០៦ ដឹកនាំដោយលោក Guy Moshe

Beyond Borders ឆ្នាំ ២០០៣ ដឹកនាំដោយលោក Martin Campbell

បងប្អូនពីរនាក់ Two Brothers (Deux Frères) - ឆ្នាំ ២០០៤ ដឹកនាំដោយលោក Jean-Jacques Annaud (ជាភាសាបារាំង)

Dogora - Ouvrons les yeux ឆ្នាំ ២០០៤ ដឹកនាំដោយលោក Partice Leconte (គ្មានសម្លេងអ្វីទេ គ្រាន់តែ មានរូបភាព និងតន្ត្រី)

Same same but different ឆ្នាំ២០០៩ ដឹកនាំដោយលោក Detlev Buck (ជាភាសាអាល្លឺម៉ង់)

L'oiseau de paradis ឆ្នាំ ១៩៦២/១៩៦៣ ដឹកនាំដោយលោក Marcel Camus (ជាភាសាបារាំង)

Revolt of the Zombies ឆ្នាំ ១៩៣៦ ដឹកនាំដោយលោក Victor Halperin

ទីក្រុងខ្មៅ City of Ghosts - ឆ្នាំ ២០០២ ដឹកនាំដោយលោក Matt Dillon

L'empire du tigre (កម្មវិធីទូរទស្សន៍) ឆ្នាំ ២០០៥ ដឹកនាំដោយលោក Gérard Marx (ជាភាសាបារាំង)

Small Voice: រឿងរ៉ាវរបស់កុមារកម្ពុជា - ឆ្នាំ ២០០៨ ដឹកនាំដោយលោក Heather Connell.

Apocalypse Now ឆ្នាំ ១៩៧៩ ដឹកនាំដោយលោក Francis Ford Coppola

សម្គាល់៖ គ្រូដឹកនាំគួរតែយកចិត្តទុកដាក់នៅពេលជ្រើសរើសឈុត ខ្សែភាពយន្តដើម្បីបង្ហាញដល់សិស្ស។ ខ្សែភាពយន្តមួយចំនួនខាងលើនេះទាក់ទងនឹងមតិកាដែលមិនសមស្របសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ។ ទាំងនេះរួមមាន អំពើហិង្សា ពេស្យាចារកុមារ និងគ្រឿងញៀនជាដើម។ ខ្សែភាពយន្តទាំងអស់អាចរកបាននៅលើ Youtube ជាឈុតខ្លីៗ ឬក៏ខ្សែភាពយន្តទាំងមូលក៏មាន។

ទោះបីជាខ្សែភាពយន្តទាំងនេះមិនមែនជាភាសាខ្មែរក៏ដោយ ក៏សិស្សអាចសិក្សារូបភាពដើម្បីព្យាយាមស្វែងយល់ពីចំណុចសំខាន់ៗនៃសាច់រឿង។ ទាំងនេះ វានឹងកាន់តែងាយស្រួលប្រសិនបើគ្រូជ្រើសរើសឈុតតាក់តែងដើម្បីបង្ហាញដល់សិស្សដោយយកចិត្តទុកដាក់។

៤.២.៣ ការពិភាក្សារបស់សិស្ស

ដូចដែលបានបញ្ជាក់ពីមុនមក ខ្សែភាពយន្តអាចផ្តល់នូវព្រឹត្តិការណ៍ដ៏ពិសេសសម្រាប់ការពិភាក្សារបស់សិស្សលើបញ្ហាជាច្រើន។ សិស្សអាចបត់បែន និងជ្រើសរើសប្រធានបទដ៏ល្អបំផុតដើម្បីយកមកពិភាក្សានូវសំណួរដែលបានផ្តល់ជូនក្នុងអត្ថបទខាងក្រោម សម្រាប់ប្រើមុនពេល កំឡុងពេល និងក្រោយពេលមើលភាពយន្ត ឈុតខ្លីៗ រឺដើម្បីខ្លីៗ។

សិស្សពិភាក្សាសំណួរ និងគំនិត

១. មុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត៖

វត្ថុបំណង៖ សិស្សយល់ពីភាពយន្តដែលមានលក្ខណៈច្បាស់លាស់ និងមានលក្ខណៈរិះគន់។

សម្ភារៈ៖ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ (ប្រសិនបើសិស្សចង់កំណត់ត្រា)

រយៈពេល៖ ១៥ - ២០ នាទី

ដំណើរការ៖ ពន្យល់សិស្សថាខ្សែភាពយន្តអាចជាការកម្សាន្ត វាគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការមើលរឿង

ទាំងនោះដោយស្វែងយល់ពីទស្សនៈខុសៗគ្នារបស់រឿង។ គ្រូអាចចែកសិស្សជាក្រុមតូច ឬជាដៃគូហើយពិភាក្សាពី

គំនិតចម្លើយរបស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកក្រុមទាំងនេះអាចផ្តល់យោបល់ដល់ក្លឹបទាំងមូល វាចាំបាច់ណាស់មុនពេលសកម្មភាព ត្រួតត្រូវចាប់ផ្តើមពិនិត្យមើលថាសិស្សដឹង និងយល់ច្បាស់ពីវាក្យស័ព្ទនៅក្នុងរឿងដែរឬយ៉ាងណា។

ចូរលេងល្បែងផ្លូវផ្តងពាក្យទៅនឹងនិយមន័យបែបល្បឿនៗ។

សំណួរ៖

ជាទូទៅ តើអ្វីដែលទាក់ទាញយើងឱ្យមើលភាពយន្ត? (សិស្សអាចពិចារណាពីរឿងភាពយន្តដូចជា តួសម្តែង ប្រធានបទ ប្រភេទ ការនិយាយពីមាត់មួយទៅមាត់មួយ) ។

តើខ្សែភាពយន្តទាក់ទងទាក់ទាញទស្សនិកជនយ៉ាងដូចម្តេច?

លើកឡើងពីខ្សែភាពយន្តដែលអ្នកបានមើលថ្មីៗនេះយ៉ាងរីករាយ តើមូលហេតុអ្វីបានអ្នកមានចង់មើលខ្សែភាពយន្តនេះ? តើខ្សែភាពយន្តនេះឆ្លើយតបទៅនឹងការរំពឹងទុករបស់អ្នកដែរទេ? (បង្ហាញហេតុផលសម្រាប់ចម្លើយរបស់អ្នក។)

តើអ្វីជាគុណភាពដែលមានភាពស្រដៀងជាក់លាក់នៅក្នុងសាច់រឿង ការរៀបចំ បរិស្ថាន រូបភាព ស្ថានភាព ព្រឹត្តិការណ៍ ប្រភេទតួសម្តែង ប្រធានបទ អារម្មណ៍ និងបរិយាកាស?

២. ពេលមើលភាពយន្តទាំងមូល

ក. សំណួរជាក់លាក់ទាក់ទងនឹងខ្សែភាពយន្ត

គោលបំណង៖ សិស្សយល់ពីឧបករណ៍តន្ត្រី និងការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពតួអង្គ ដើម្បីទាក់ទាញអារម្មណ៍ទស្សនិកជន។

សម្ភារៈ ៖ DVD / ភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណេត ទូរទស្សន៍ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល ៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ចែកសំណួរឱ្យសិស្សមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ដើម្បីឱ្យពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលខ្សែភាពយន្ត។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូចៗ ដើម្បីពិភាក្សាពីគំនិតរបស់ពួកគេ មុនពេលផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ទៅកាន់ក្រុមធំវិញ។

សម្រាយរឿង និងដំណើររឿង

ពិចារណាខ្លឹមសារដំបូង៖ តើខ្សែភាពយន្តមានគោលបំណងអ្វី? តើគំនិតសំខាន់អ្វីខ្លះដែលបាននិពន្ធចេញមក? តើអ្នកណាជាទស្សនិកជនសម្រាប់ខ្សែភាពយន្តនេះ? តើនេះជាប្រភេទខ្សែភាពយន្តអ្វី?

តើសាច់រឿងមានគោលបំណងអ្វី? តើវាធ្វើឱ្យអារម្មណ៍ទស្សនិកជនតានតឹងដែរឬទេ? តើមានចំណុចណាមួយត្រូវបានបង្កើតឡើងទេ? តើខ្សែភាពយន្តនេះមានគោលបំណងធ្វើឱ្យទស្សនិកជនជឿលើតម្លៃ ឬបុព្វហេតុណាមួយដែរឬទេ?

តើមានកត្តាអ្វីខ្លះដែលបានរួមចំណែកដល់ភាពពិតនៃរឿង ឬព្រឹត្តិការណ៍ជាក់លាក់ណាមួយនៅក្នុងសាច់រឿង? តើអ្នកអាចដកស្រង់ព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយដែលមើលទៅដូចជាពិតប្រាកដក្នុងកំឡុងពេលនៃរឿងនោះបានដែរឬទេ? ប៉ុន្តែមិនយកការគិតអំពីអតីតកាល អ្វីដែលមិនគួរឱ្យជឿ ឬមិនសមហេតុផលនោះទេ?

តើរឿងនេះមានអត្ថន័យយ៉ាងដូចម្តេចខ្លះ? តើវាមានការចាប់ផ្តើមច្បាស់លាស់ការចូលសាច់រឿង និងការបញ្ចប់ចាស់រឿង ឬ ទៅតាមដំណើរចាស់រឿង ឬត្រលប់ទៅត្រឡប់មក មានទំនាក់ទំនងគ្នា មានភាពទាក់ទាញទៅតាមព្រឹត្តិការណ៍ដែរទេ?

តើអ្នកអាចកែលម្អខ្សែភាពយន្តនេះបានដែរឬទេ ?

តើមានអ្វីអាចកើតឡើងនៅក្នុងវគ្គមុន វគ្គបន្ទាប់ ហេតុអ្វី ?

តួសម្តែង

តើតួឯកត្រូវបានបង្ហាញទៅទស្សនិកជនយ៉ាងដូចម្តេច ? តើអ្នកគាំទ្របានរកឃើញចំណុចសំខាន់ៗរបស់
តួឯកនៅក្នុងសាច់រឿងនោះដែរឬទេ ? តើព័ត៌មានលម្អិតអ្វីខ្លះដែលត្រូវបានផ្តល់នៅក្នុងរូបភាពដែលជួយកំណត់
បុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់តួឯក ?

តើអ្វីខ្លះដែលធ្វើឱ្យតួឯករបស់ខ្សែភាពយន្តគឺស្រដៀងគ្នាឬខុសគ្នាពីអ្នក ?

តើអ្នកចូលចិត្ត មិនចូលចិត្តតួឯកមួយក្នុងរឿងដែរឬទេ ?

តើមានតួអង្គណា ស្រដៀងគ្នា ដូចជា “ប្រភេទ” និងឧទាហរណ៍ ក្នុងរឿង ដូចជា រ៉ឺបុរសបែបឯកោ រ៉ឺបុរស
បែបឯករាជ្យ គួប្រឆាំងនឹងរ៉ឺបុរស ឧក្រិដ្ឋជន ឧក្រិដ្ឋជនអ្នកមាន ឬជាមនុស្សអាក្រក់ឃោរឃៅ ឬជាប្រភេទស្រ្តីធម្ម
តាដែលជាម្តាយ ភរិយា ឬអ្នកល្ងង់លោម ?

តើការរើសតួអង្គត្រូវបានគេគិតទុកជាមុនដែរឬទេ ?

តើប្រភេទនៃការសម្តែងរបស់តារារូបនេះដូចតារាផ្សេងៗឬទេ ?

តើអត្ថបទរឿងរបស់តារានេះ ដូចតាមការរំពឹងទុករបស់ទស្សនិកជនដោយផ្អែកលើតួអង្គមុនៗ ដែរឬទេ ? ឬតើ
តារានេះកំពុងលេងផ្ទុយពីតារាមុនឬយ៉ាងណា ?

តើភាពទាក់ទាញរបស់តារានេះមានឥទ្ធិពលលើប្រតិកម្មរបស់ទស្សនិកជនដែលឬទេ ?

ប្រធានបទ

តើខ្សែភាពយន្តនេះមានប្រធានបទអ្វីខ្លះ ?

តើប្រធានបទទាំងនេះទាក់ទងនឹងរឿងផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នកយ៉ាងដូចម្តេច ?

តើខ្សែភាពយន្តបង្ហាញពីប្រធានបទយ៉ាងដូចម្តេច ?

តើប្រធានបទ និងបច្ចេកទេសអ្វី ដែលបានបង្ហាញក្នុងរឿងនេះដែលអ្នក ធ្លាប់បានសិក្សាពីអត្ថបទផ្សេង
ទៀតមុនមក ? តើមានលក្ខណៈដូចគ្នាឬខុសគ្នាយ៉ាងដូចម្តេច ?

តើខ្សែភាពយន្តបានផ្លាស់ប្តូរគំនិតរបស់អ្នក បញ្ហាប្រឈមណាមួយដែលអ្នកមានពីមុនមក ?

តន្ត្រី

តើតន្ត្រីបង្កើត បរិយាកាស អារម្មណ៍ និងធាកមួយយ៉ាងដូចម្តេច ?

តើតន្ត្រីបង្ហាញពីលក្ខណៈរបស់តួអង្គដែរឬទេ ?

តើតន្ត្រីកំណត់ ឬបញ្ជាក់ពីតួអង្គ ឬរួមចំណែកដល់ការលេងសើច ឬអារម្មណ៍ភ័យខ្លាចដែរឬទេ ?

ខ. សកម្មភាពស្វែងយល់ពីរឿង

វត្ថុបំណង៖ ដើម្បីឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពយល់ដឹងនិងព្យាករណ៍ព្រឹការណ៍ក្នុងរឿង។

សម្ភារៈ៖ DVD ភាពយន្តបានពីអ៊ីនធឺណេត ទូរទស្សន៍ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ៖ ចែកសំណួរឱ្យសិស្សមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ដូច្នោះ ពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលភាពយន្ត។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬក្រុមតូចៗ ដើម្បីពិភាក្សាពីគំនិតរបស់ពួកគេមុនពេលព័ត៌មានត្រឡប់ទៅកាន់ក្លឹបវិញ។ សកម្មភាពទាំងនេះអាចធ្វើ បន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្ត ឬ កំឡុង ពេលលមើលរឿងក៏បាន។

សកម្មភាពស្វែងយល់

សិស្សទទួលបានរូបភាពនៃតួអង្គនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត ពួកគេត្រូវដាក់ឈ្មោះតួអង្គនោះ និងកំណត់តួនាទីរបស់ពួកគេ។

ត្រូវរៀបចំការពិពណ៌នាអំពីតួអង្គសំខាន់ៗជាមុនហើយអានវាចេញ ផ្តល់ដល់សិស្ស។ សិស្សស្តាប់ អានការពិពណ៌នាហើយត្រូវដាក់ឈ្មោះតួអង្គ។

ត្រូវរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនដែលបានកើតឡើងនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។ ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះត្រូវបានផ្តល់ទៅឱ្យសិស្សក្នុងលំដាប់មិនត្រឹមត្រូវ ហើយសិស្សត្រូវព្យាយាមរៀបលំដាប់ដោយនៃរឿងទាំងនេះឱ្យបានត្រឹមត្រូវបានសាច់រឿង។

ត្រូវត្រៀមការរៀបរាប់មួយចំនួនអំពីឈុតទាំងនេះ។ ការរៀបរាប់ទាំងនេះ ខ្លះជាការពិត ហើយខ្លះទៀតមិនពិត។ សិស្សត្រូវកំណត់ថា ពិត ឬមិនពិត រួចកែតម្រូវ។

បន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្តរួច សិស្សឆ្លើយសំណួរដែលអាចយល់បានជាច្រើន (តើអ្នកណា កន្លែងណា ពេលណា ហេតុអ្វី របៀបណា។ ល។) ដែលគ្រូបានរៀបចំ។

សិស្សទទួលបានការសង្ខេបនៃខ្សែភាពយន្តដែលមានចន្លោះប្រហោង មិនពេញលេញ។ សិស្សត្រូវបំពេញចន្លោះដោយពាក្យត្រឹមត្រូវ។ គ្រូអាចជ្រើសរើសបង្ហាញតួដែលបានបាត់ខ្លះៗដល់សិស្ស ឬអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេធ្វើការងារដោយគ្មានជំនួយពីគ្រូក៏បាន។

សិស្សរចនាមែកធាងគ្រួសារ ឬបណ្តាញទំនាក់ទំនង ដើម្បីបង្ហាញពីលក្ខណៈដែលតួអង្គមានទំនាក់ទំនងភ្ជាប់គ្នា។

សិស្សរចនាផ្ទាំងរូបភាពសម្រាប់តួមួយដែលរៀបរាប់លម្អិតអំពីពួកគេដូចជា រូបរាង បុគ្គលិកលក្ខណៈ ការចូលចិត្ត និងការមិនចូលចិត្ត។ ល។

សិស្សដើរតួ និងធ្វើសកម្មភាពសំខាន់ៗដើម្បីប្រាប់ដំណើររឿង។ រឿងនេះក៏អាចធ្វើតំណាងបានតាមរយៈរបាំ សិល្បៈ របាំត្រាប់តាម ។ល។

- សិស្សសរសេរសង្ខេបរឿង។ ពួកគេត្រូវសរសេរដោយប្រើតែ ៥ បន្ទាត់ ១០ ពាក្យ ៣០ វិនាទី។ ល។
- សិស្សង្កើត ឬ រចនាឈុតខ្លី ប្រៀបធៀបស្នាដៃរបស់ពួកគេជាមួយឈុតខ្លីរបស់រឿង
- សិស្សសង្ខេបសាច់រឿង តែមួយឃ្លា ពីរឃ្លា ឬក៏កាត់សាច់រឿងមិនឱ្យលើសពីប្រាំមួយពាក្យទេ។

សកម្មភាពព្យាករណ៍

គ្រូបញ្ឈប់ខ្សែភាពយន្តនៅចំណុចមួយក្នុងរឿង សិស្សមើល ពីរ ឬបី ឈុត បន្ទាប់ហើយគ្រូបិទសំឡេងរឿង។ នៅក្នុងក្រុម ឬជាលក្ខណៈបុគ្គល ពួកគេត្រូវសរសេរការសន្ទនា ពិពណ៌នាអំពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើង។ ពួកគេអាចប្រៀបធៀបការងាររបស់ពួកគេជាមួយអ្នកដទៃ ហើយបន្ទាប់មក មើលឈុតឆាកជាមួយនឹងសម្លេងដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

គ្រូបញ្ឈប់ខ្សែភាពយន្តនៅចំណុចមួយក្នុងរឿង។ សិស្សធ្វើការរៀងៗខ្លួន ឬ ជាក្រុមតូចៗ ដើម្បីព្យាករណ៍ពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងបន្ទាប់។ ពួកគេគួរតែអាចផ្តល់នូវភាពត្រឹមត្រូវសម្រាប់ការព្យាករណ៍របស់ពួកគេ។ បន្ទាប់មកសិស្សបន្តមើលខ្សែភាពយន្តដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

គ. មើលឈុតខ្លីៗ

វត្ថុបំណង៖ ដើម្បីឱ្យសិស្សអភិវឌ្ឍន៍សមត្ថភាពយល់ដឹងនិងព្យាករណ៍។

សម្ភារៈ៖ ភាពយន្តទូរទស្សន៍ក្រដាសនិងខ្មៅដៃ

រយៈពេល៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ៖ សកម្មភាពទាំងនេះអាចកើតឡើងបន្ទាប់ពីមើលឈុតខ្លីនៃខ្សែភាពយន្ត។ មួយឈុតត្រូវ

ចាក់តែរយៈពេល១៥ នាទី ឬអាស្រ័យលើគ្រូ។ ចែកសំណួរទៅសិស្ស មុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត ដើម្បីឱ្យពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលខ្សែភាពយន្ត។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬ ក្រុមតូចៗ ដើម្បីពិភាក្សាពីគំនិតរបស់ពួកគេមុនពេលផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ទៅកាន់ក្លឹបវិញ។ សិស្សអាចសរសេរចម្លើយរបស់ពួកគេ ឬពិភាក្សាដោយផ្ទាល់មាត់ក៏បាន។

សកម្មភាពព្យាករណ៍

សិស្សមើលឃ្លីបមួយដែលបិទសម្លេង នៅក្នុងក្រុម ឬជាលក្ខណៈបុគ្គល សិស្សត្រូវសរសេរការសន្ទនាពិពណ៌នាអំពីអ្វីដែលកំពុងកើតឡើង។ ពួកគេអាចប្រៀបធៀបការងាររបស់ពួកគេជាមួយអ្នកដទៃ បន្ទាប់មកមើលខ្សែភាពយន្តជាមួយសម្លេងដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

សិស្សមើលឃ្លីបខ្លីហើយធ្វើការរៀងៗខ្លួន ឬ ជាក្រុមតូចៗ ដើម្បីព្យាករណ៍ពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងបន្ទាប់។ ពួកគេអាចកែសម្រួលសម្រាប់ការព្យាករណ៍របស់ពួកគេ បន្ទាប់មកនិស្សិតនឹងមើលឈុតបន្ទាប់ ដើម្បីមើលថាតើនរណាម្នាក់ត្រឹមត្រូវ។

ដោយមិនប្រាប់ពីចំណងជើងរឿង សិស្សមើលឈុតខ្លីមួយដែលត្រូវបានថតតាំងពីដំបូងនៃខ្សែភាពយន្ត។ ពួកគេព្យាយាមទាយថា តើប្រជាជនជានរណា ដើរតួជាអ្វី។ សិស្សអាចបង្ហាញអំពីទស្សនៈ ការសន្និដ្ឋានរបស់ពួកគេ។

សិស្សមើលឈុតចុងក្រោយនៃខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេមិនធ្លាប់បានឃើញពីមុន។ ពួកគេព្យាយាមព្យាករណ៍ ទាញសម្មតិកម្ម អំពីអ្វីដែលបានកើតឡើងរួចហើយ។ ពួកគេអាចបង្ហាញអំពីទស្សនៈរបស់ពួកគេ បន្ទាប់មកសិស្សមើលខ្សែភាពយន្តតាំងពីដំបូងដើម្បីពិនិត្យមើលថាតើហេតុផលរបស់ពួកគេត្រឹមត្រូវឬអត់។

សិស្សមើលឈុតខ្លីនៃខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេមិនធ្លាប់បានឃើញ(នេះអាចរកបានយ៉ាងងាយស្រួលនៅលើ You tube)។ បន្ទាប់មកពួកគេព្យាយាមទាយថាខ្សែភាពយន្តនេះនិយាយអំពីអ្វី។ ពួកគេអាចមើលខ្សែភាពយន្តទាំងមូលដើម្បីមើលថាពួកគេត្រឹមត្រូវដែរឬទេ។

ការស្វែងយល់

សិស្សមើលឈុតខ្លីៗរយៈពេល ១៥ នាទី។ គ្រូបានរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួនដែលកើតឡើងនៅក្នុងសាច់រឿង។ ព្រឹត្តិការណ៍ទាំងនេះត្រូវផ្តល់ទៅឱ្យសិស្សក្នុងលំដាប់មិនត្រឹមត្រូវ ហើយពួកគេត្រូវរៀប ឱ្យត្រឹមត្រូវតាមលំដាប់ដែលកើតឡើងនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។

សិស្សមើលឈុតខ្លីរយៈពេល ១៥ នាទី ត្រូវបានរៀបចំឈ្នះមួយចំនួនអំពីឈុតខ្លីនេះ ដោយល្អៗខ្លះពិត និង ខ្លះទៀតមិនពិត។ សិស្សត្រូវកំណត់ថាឈ្នះណាពិត និងកែសម្រួលឈ្នះណាមិនពិត។

បន្ទាប់ពីមើលឈុតខ្លីរយៈពេល ១៥ នាទី សិស្សឆ្លើយសំណួររយល់ដឹងផ្សេងៗ (តើអ្នកណា កន្លែងណា ពេលណា ហេតុអ្វី របៀបណា ?) ដែលត្រូវបានរៀបចំ។

បន្ទាប់ពីមើលឈុតខ្លីរយៈពេល ១៥ នាទី សិស្សទទួលបានការសង្ខេបសាច់រឿងដែលខ្លះចន្លោះទទេ ចន្លោះប្រហោង។ សិស្សត្រូវបំពេញចន្លោះទាំងនោះដោយពាក្យដែលត្រឹមត្រូវ ត្រូវអាចបង្ហាញចម្លើយត្រឹមត្រូវខ្លះៗ ទៅសិស្ស ឬឱ្យសិស្សធ្វើដោយខ្លួនឯង។

សំណួរមួយចំនួនអាចផ្តោតលើផ្នែកមួយចំនួន។ លក្ខណៈពិសេសទូទៅសម្រាប់ខ្សែភាពយន្តទាំងអស់ដូច ជាប្រធានបទ តួអង្គ និងការប្រើប្រាស់តន្ត្រី ក៏អាចត្រូវយកមកពិភាក្សាផងដែរ។ ការពិភាក្សាលើប្រធានបទទាំងនេះ អាចជំរុញឱ្យសិស្សគិតវិភាគអំពីសិល្បៈនៃការផលិតភាពយន្ត និងពិភពភាពយន្តជាទូទៅ។ សកម្មភាពខ្លះតម្រូវ ឱ្យសិស្សឆ្លុះបញ្ចាំងពីរូបភាព និងបញ្ហាដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងខ្សែភាពយន្ត។ ទាំងនេះត្រូវធ្វើឡើងស្របជាមួយនឹង គំនិតផ្តួចផ្តើមកាន់តែទូលំទូលាយដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យគិតកាន់តែស៊ីជម្រៅថាបញ្ហាដែលបានលើកឡើង នៅ សាច់រឿងជាប់ទាក់ទងនឹងបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេយ៉ាងដូចម្តេច។ ការប្រើប្រាស់ឈុត ឬរីឯអង្គីៗក៏ជួយ ជំរុញឱ្យសិស្សបានអនុវត្តជំនាញការត្រិះរិះពិចារណារបស់ពួកគេតាមរយៈការទស្សន៍ទាយឬការទាញសេចក្តី សន្និដ្ឋាន។

៤.២.៤ មតិប្រតិកម្មក្រោយទស្សនាខ្សែភាពយន្ត

សកម្មភាពដែលមានក្នុងសាច់រឿងខាងក្រោម បានរៀបចំឡើងដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យមានមតិប្រតិកម្ម ក្រោយ មើលខ្សែភាពយន្តតាមរយៈការសរសេរសិល្បៈ និងល្ខោន។

មតិប្រតិកម្មទៅលើខ្សែភាពយន្ត

វត្ថុបំណង៖ សិស្សអភិវឌ្ឍន៍សមត្ថភាពច្នៃប្រឌិត ការនិពន្ធ និងការផលិតខ្សែភាពយន្តរបស់ពួកគេផ្ទាល់។

សម្ភារ ៖ DVD / ការទាញភាពយន្តពីអ៊ីនធឺណែត ទូរទស្សន៍ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល៖ ១-២ ម៉ោង

ដំណើរការ៖ សកម្មភាពទាំងនេះអាចកើតឡើងបន្ទាប់ពីមើលខ្សែភាពយន្តទាំងមូល ឬឈុតខ្លី។
ឈុតខ្លី ដែល ល្អបំផុតគឺរយៈពេល ១៥ នាទី ប៉ុន្តែក៏អាស្រ័យលើការ សម្រេចចិត្តចុងក្រោយ របស់គ្រូ ផងដែរ។

ការរៀបចំសកម្មភាពសិស្សមុនពេលមើលខ្សែភាពយន្ត នាំឱ្យពួកគេចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងការមើលរឿង។ សិស្សអាចធ្វើការជាក្រុមធំ ឬ ក្រុមតូចៗ មុនពេលផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ទៅក្លឹបវិញ។

១. សំណៅច្នៃប្រឌិត

សិស្សជ្រើសរើសឈុតឆាកពីខ្សែភាពយន្ត ហើយសរសេរអ្វីដែលពួកគេនឹងធ្វើក្នុងស្ថានភាពដូចគ្នានោះ។ សិស្សសរសេរពីការសម្ភាសន៍ប្រឌិតមួយ ជាមួយតួអង្គ តួសម្តែង ឬអ្នកដឹកនាំរឿង ។ សិស្សសរសេររបាយការណ៍ឱ្យសាលាពីតួសម្តែងណាមួយ។

សិស្សសរសេរអត្ថបទការសែតបែបស្រមើលស្រមៃដែលរៀបរាប់លម្អិតពីព្រឹត្តិការណ៍ដែលបានបង្ហាញក្នុង រឿង។

- សិស្សសរសេរកំណត់ហេតុស្តីពីលក្ខណៈរួមរបស់តួសម្តែងណាម្នាក់។
- សិស្សសរសេរសំបុត្រទៅតួសម្តែងណាម្នាក់ដើម្បីផ្តល់ដំបូន្មាន ឬប្រាប់ពីអ្វីដែលពួកគេគួរធ្វើ។ ល។
- សិស្សសរសេរសំបុត្រមួយពីតួសម្តែងណាម្នាក់ ទៅមនុស្សម្នាក់ទៀត មិនមែនជាតួក្នុងរឿង។
- សិស្សបង្កើតប្រវត្តិរូប និងអត្តសញ្ញាណរបស់តួអង្គណាម្នាក់។
- សិស្សសរសេរសេចក្តីបញ្ចប់នៃខ្សែរឿងភាពយន្តឡើងវិញ។

២. ការនិពន្ធបែបការពិត និងការនិពន្ធបែបកស្រាយវិនិច្ឆ័យ

សិស្សសរសេរប្រវត្តិរូប អត្ថបទរបស់ផលិតករខ្សែភាពយន្តខ្មែរដ៏ល្បីល្បាញម្នាក់។

សិស្សសរសេរអត្ថបទការសែតបកស្រាយវិនិច្ឆ័យអំពីខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេបានឃើញ នៅក្នុងក្លឹបភាព យន្តរោងភាពយន្តទូរទស្សន៍។ល។

៣. គម្រោងបែបសិល្បៈ

សិស្សរចនាផ្ទាំងរូបភាពផ្សាយពាណិជ្ជកម្មអំពីខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេបានមើល។

សិស្សនិយាយសាច់រឿងឡើងវិញតាមរយៈការគូររូបភាព(ផ្ទាំងរឿង) ។

សិស្សបង្កើតគំនូរដ៏រស់រវើកផ្ទាល់ខ្លួន ដោយប្រើរូបចងខ្សែ Thaumatrope ឬ ស្រមោល អាយ៉ង។ ពួកគេអាចប្រើរឿង ព្រេងនិទានខ្មែរឬព្រឹត្តិការណ៍ជីវិតពិតជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃសាច់រឿង។

សម្រាប់ Thaumatrope សូមចូលគេហទំព័រនេះ: <https://www.youtube.com/watch?v=vypEOfWjzv8>

៤. ល្ខោន

សិស្សរើសតួអង្គណាមួយចេញពីសៀវភៅ ដើម្បីសម្តែង (ដោយមិននិយាយ)។ សិស្សដទៃទៀតត្រូវទាយ ថាតួអង្គនេះជាអ្វី ហើយពន្យល់ពីហេតុផលរបស់ពួកគេផង។

សិស្សធ្វើសកម្មភាពធម្មតា សកម្មភាពជាកលាក់ណាមួយរបស់តួអង្គម្នាក់។

សិស្សសម្តែងល្បតតាកណាមួយពីខ្សែភាពយន្ត ជីវិតពិត (អាចប្រើឈើ ស្រោមតុក្កតា) ។

៥. ការផលិតខ្សែភាពយន្ត

សិស្សបង្កើតខ្សែភាពយន្តដែលពួកគេបានមើលដោយខ្លួនឯង ដោយប្រើទូរស័ព្ទដៃ កុំព្យូទ័របន្ទះស្តើង។

សិស្សនិពន្ធ ដឹកនាំ និងសម្តែងដោយផ្ទាល់ ដើម្បីផលិតខ្សែភាពយន្តដើម ដោយប្រើទូរស័ព្ទដៃ កុំព្យូទ័របន្ទះ ស្តើង។ សិស្សតែងបទភ្លេង ចម្រៀងសម្រាប់ខ្សែភាពយន្ត។

ខ្សែភាពយន្តអាចជំរុញទឹកចិត្តសិស្សឱ្យធ្វើគម្រោងតែងនិពន្ធបែបច្នៃប្រឌិត។ សំណេរបែបច្នៃប្រឌិតគឺជា ពាក្យមួយដែលប្រើដើម្បីព្រាករវាងនិពន្ធបែបស្រមើលស្រមៃ និងនិពន្ធបែបបច្ចេកទេស។ សំណេរបែបច្នៃប្រឌិតរួមមាន រឿងប្រឌិត រឿងល្ខោន កំណាព្យ សំណេរប្រវត្តិផ្ទាល់ខ្លួន សំណេរពិត។ល។ ឧទាហរណ៍ សិស្សអាចសរសេរ អត្ថបទ ទិនានុប្បវត្តិទស្សនៈរបស់តួអង្គមួយ ឬ សិស្សអាចសរសេរឡើងវិញអំពីការបញ្ចប់នៃខ្សែភាពយន្តមួយ។សកម្មភាព ចុងក្រោយនេះអាចយកទៅធ្វើការប្រកួតប្រជែង (ដែលបានបោះឆ្នោតដោយសមាជិកក្លឹប) ដើម្បីទទួលរង្វាន់។

សកម្មភាពបញ្ចេញមតិប្រតិកម្មក្រោយមើលភាពយន្តក៏ផ្តល់ឱកាសដល់សិស្សក្នុងការអនុវត្តបណ្ឌិតសរសេរ បែបការពិត (Factual Writing) និងការសរសេរបកស្រាយបែបវិនិច្ឆ័យ (Review Writing) ផងដែរ។ ការសរសេរ ប្រភេទនេះខុសពីសំណើបែបច្នៃប្រឌិតដែលជាទូទៅផ្អែកលើការពិត។

ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ សំណើបែបច្នៃប្រឌិត និងស្រមើលស្រមៃនៅតែមានសារៈសំខាន់។ សំណើបែប ការពិតអាចមានលក្ខណៈជាការឆ្លើយសំណួរយល់ដឹងអំពីសាច់រឿង ឬក៏ប្លង់សាច់រឿង។ ចំពោះសំណើបែបបក ស្រាយវិនិច្ឆ័យបង្កឱ្យសិស្សមានឱកាសអភិវឌ្ឍរបៀបសរសេរផ្ទាល់ខ្លួន។ ពួកគេអាចសរសេរបកស្រាយវិនិច្ឆ័យលើ ខ្សែភាពយន្តមួយដែលពួកគេបានមើល។

សិស្សអាចស្វែងរកគ្រឹះស្ថានបោះពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋានថាតើមានចំណាប់អារម្មណ៍បោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទដែល ពួកគេបានសរសេរ។ ជម្រើសផ្សេងទៀត សិស្សអាចបង្កើតក្លឹបប្រតិបត្តិដើម្បីបោះពុម្ពស្នាដៃរបស់ខ្លួន។

នៅក្នុងសាច់រឿងខាងលើ មានឧទាហរណ៍មួយចំនួនអំពី គម្រោងបែបសិល្បៈ ល្ខោន និងការផលិតភាព យន្ត។ សូមបញ្ជាក់ម្តងទៀត គំរូនេះមិនបានគ្របដណ្តប់ទូលំទូលាយលើសកម្មភាពទាំងអស់នោះទេ ពោលគឺគ្រូ បង្រៀន និងសិស្សអាចបន្ថែមគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេបាន។

៤.២.៥ ការបញ្ចាំងមើលភាពយន្តរួមគ្នា និងការផ្តល់រង្វាន់

បើសិនសិស្សបានផលិតគំនូរដ៏រិចរិល ឬខ្សែភាពយន្តបានជោគជ័យរួចហើយសាលាអាចរៀបចំព្រឹត្តិការណ៍ បញ្ចាំងខ្សែភាពយន្តដែលមានការចូលរួមទស្សនាពីមាតាបិតា សិស្សានុសិស្ស និងសមាជិកសហគមន៍។ ព្រឹត្តិការណ៍ នេះអាចជាការប្រកួតប្រជែងជ្រើសរើសខ្សែភាពយន្តល្អបំផុតដែលបង្កើតដោយសិស្ស តាមរយៈគណៈកម្មការណា មួយ។ ចំណុចផ្សេងៗដែលត្រូវវិនិច្ឆ័យជ្រើសរើសក្នុងការផ្តល់រង្វាន់ ដូចជាតារាសម្តែងឆ្នើម បទភ្លេងល្អបំផុត។

៤.២.៦ ទស្សនកិច្ចសិក្សា

សិស្សអាចមើលភាពយន្តនៅរោងភាពយន្តក្នុងមូលដ្ឋាន និងមានសកម្មភាពមួយចំនួនបានប្រើជាគំរូមូល ដ្ឋានដូចជា ការបកស្រាយវិនិច្ឆ័យខ្សែភាពយន្ត។

ម៉្យាងវិញទៀត មហោស្រពភាពយន្តអន្តរជាតិកម្ពុជាប្រចាំឆ្នាំ (CIFF) ត្រូវរៀបចំឡើងក្នុងរយៈពេល ៥ទៅ ៦ ថ្ងៃនៅរាជធានីភ្នំពេញ ដោយសហការជាមួយក្រសួងវប្បធម៌ និងវិចិត្រសិល្បៈ និងអង្គការយូនីសេហ្វ(UNICEF)។ មហោស្រពភាពយន្តនេះមានទាំងខ្សែភាពយន្តអន្តរជាតិ និងភាពយន្តខ្មែរ ភាពយន្តឯកសារ គំនូរដ៏រិចរិល និង ភាពយន្តខ្លីៗផងដែរ។ អ្វីដែលសំខាន់បំផុតនោះគឺការចូលមើលខ្សែភាពយន្តគឺមិនគិតថ្លៃទេ។ សិស្សក៏អាចមាន ឱកាសជួបជាមួយផលិតករខ្សែភាពយន្តល្អៗផងដែរ។

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

៤.២.៧ ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ

ការប្រជុំនេះអាចធ្វើឡើងបែបជាការធ្វើទស្សនកិច្ចទៅកាន់មូលដ្ឋាន ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងនូវវិឃាកាសល្អពីអ្វី ដែលបាន កើតឡើងនៅក្នុងក្លឹបរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ សិស្សអាចចំណាយពេលដើម្បីអាននូវអ្វីដែលពួកគេពេញចិត្តពី ម្នាក់ទៅម្នាក់ក្នុងរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចចំណាយពេលដើម្បីរៀបចំការវាយតម្លៃខ្លីៗទៅលើក្លឹប ដើម្បី កែលម្អសម្រាប់ឆ្នាំក្រោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី១៖ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស

សេចក្តីផ្តើម៖

ការចូលរួមជាមួយក្លឹបភាពយន្ត គឺជាឱកាសមួយដើម្បីឱ្យសិស្សសិក្សាបន្ថែមពីពិភពលោកតាមរយៈភាពយន្តខ្នាតមធ្យមនេះ។ អ្នកនឹងមានឱកាសមើលរឿងជាច្រើន និងឆ្លើយតបទៅនឹងរឿងទាំងនោះតាមវិធីច្នៃប្រឌិត។

នេះគឺជារឿងខ្លះដែលអ្នកគួរតែដឹងមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថា តើត្រូវចូលរួមក្លឹបនេះដែរឬទេ៖

វត្ថុបំណង៖ ផ្សព្វផ្សាយដល់សិស្សពីខ្សែភាពយន្ត ដើម្បីពិភាក្សា អំពីប្រធានបទ មាតិកា និងភាពស្រប ឬភាពខុសគ្នាដែលអាចកើតមានរវាងភាពយន្តនិងជីវភាពប្រចាំថ្ងៃរបស់សិស្ស។ ដើម្បីស្វែងយល់បន្ថែមអំពីសិល្បៈនៃការផលិតភាពយន្ត ប្រវត្តិនិងផលប៉ះពាល់របស់វានៅក្នុងសង្គមកម្ពុជា។

សកម្មភាព៖ ដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សាទៅតាមរោងភាពយន្ត រោងមហោស្រព ពិភាក្សាក្រុម ការប្រជុំ សម្ភាសន៍ជាមួយសមាជិកក្នុងឧស្សាហកម្មផលិតភាពយន្តនៅកម្ពុជាការងារច្នៃប្រឌិត រួមមានសិល្បៈក្នុងការសរសេរ ការបង្កើតខ្សែភាពយន្ត ការប្រលងភាពយន្ត ការបោះពុម្ពផ្សាយខ្សែភាពយន្ត។ល។

ការវាយតម្លៃ៖ នឹងមិនមានការវាយតម្លៃឬការដាក់ពិន្ទុជាផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានឱ្យចូលរួមធ្វើសកម្មភាពព្រោះគេចង់ និងពុំមានការបង្ខំនោះទេ។

ការចូលរួម៖ សមាជិកនៃក្លឹបនីមួយៗគឺធ្វើឡើងតាមការស្ម័គ្រចិត្ត។

ការប្រជុំ៖ មានការប្រជុំទៀងទាត់ (ប្រហែលជារៀងរាល់២សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាពីសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ សកម្មភាពទាំងនេះនឹងត្រូវរៀបចំឡើងបន្ទាប់ពីម៉ោងសិក្សា ឬនៅថ្ងៃសម្រាក។

កម្រងសំណួរ៖

សូមបញ្ជាក់ពីកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នក ក្នុងការចូលរួមក្លឹបភាពយន្តដោយគូសសញ្ញា ✓ ក្នុងប្រអប់ខាងក្រោមនេះ៖

- ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការចូលរួមក្លឹបភាពយន្ត។
- ខ្ញុំប្រហែលជាចាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្លឹបភាពយន្ត ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនប្រាកដថាខ្ញុំមានពេលចូលរួមនោះទេ។
- ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្លឹបភាពយន្តនេះ ហើយខ្ញុំប្រាកដថាមានពេលចូលរួម។

ឧបសម្ព័ន្ធទី២៖ ការបែងចែកធនធាន

១. ប្រធាន៖

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

២. អនុប្រធាន៖

- បំពេញមុខងាររបស់ប្រធាននៅពេលដែលប្រធានមិននៅ
- ជួយសម្រួលកិច្ចប្រជុំ
- កត់ត្រាកំណត់ហេតុកិច្ចប្រជុំ

៣. ហិរញ្ញិក៖

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

៤. ប្រធានក្រុម៖

- ផ្តល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំក្នុងក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមក្រុមទៅប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំ
- បញ្ជូនសារ ឬព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធាន ឬគ្រូដឹកនាំទៅកាន់សមាជិកដទៃទៀតនៃក្រុម។

គ្រូដឹកនាំក្លឹប៖

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

ឧបសម្ព័ន្ធទី៣៖ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី១៖

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													

ត្រីមាសទី២៖

សកម្មភាព	កុម្ភៈ				មីនា				មេសា				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													

14.												
15.												

ឧបសម្ព័ន្ធទី៤៖ ការកំណត់ចំណាយ

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