ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្ដីប និពន្ធ

២០២៣

ឯកសារបោះពុម្ពនេះ ត្រូវបានរៀបចំចងក្រងឡើងដោយគម្រោងអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំមធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិទី២ (USESDP-2) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា និងក្រោមកិច្ចសហការជាមួយអង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា ដើម្បីចងក្រងជាឯកសារនវានុវត្តន៍ក្នុងការបង្កើត និងការដឹកនាំក្លឹប។

រូបភាពក្របសៀវភៅ: រចនាដោយលោក អឿ សារីន អង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា

© ក្រសួង អ.យ.ក ២០២៣

មាតិកា

១. សេចក្តីផ្តើម 1
២. លទ្ធផលសិក្សា 1
២.១. វត្ថុបំណង 1
២.២. លទ្ធផល 1
៣. សម្ភារៈ 2
៤. ដំណើរការអនុវត្ត 2
៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ 2
៤.១.១ ការស្ម័គ្រចិត្តៈ 2
៤.១.២ ទំហំៈ 3
៤.១.៣ កម្រិតថ្នាក់គោលដៅៈ 3
៤.១.៤ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិសៈ 3
៤.១.៥ ការបែងចែកភារកិច្ច 4
៤.១.៦ ការកំណត់ផែនការៈ 4
៤.១.៧ ការកំណត់ធនធានៈ 5
៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង 6
៤.២.១ សំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋៈ 6
៤.២.២ កំណាព្យៈ 12
៤.២.៣ ទិនានុប្បវត្តិ 14
៤.២.៤ សំបុត្រៈ 15
៤.២.៥ ការបោះពុម្ពៈ 15
៤.២.៦ ការប្រជុំឱ្យតម្លៃស្នាដៃនិពន្ធៈ 15
៤.២.៧ ការឆ្លុះបញ្ចាំងពីដំណើរទស្សនកិច្ចៈ 17
៤.២.៨ ការទំនាក់ទំនងរោងពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋានសម្រាប់បោះពុម្ពអត្ថបទរឿងរបស់សិស្ស 17
៤.៣ ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំៈ 17
ឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស 17
ឧបសម្ព័ន្ធទី ២. ការបែងចែកភារកិច្ច 18
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៣ ការកំណត់ផែនការ 20
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤ៈ ការកំណត់ធនធាន 21

បុព្វកថា

ការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្ស គឺជាកត្តាសំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ច និងសង្គម។ ការអប់រំបានបណ្តុះនូវមូលធនមនុស្សប្រកបដោយវិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា កាយសម្បទា និងមនសិការវិជ្ជាជីវៈសម្រាប់សង្គមជាតិ។ ក្នុងបរិការណ៍នេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា មានសេចក្តីសោមនស្សរីករាយក្នុងការចេញផ្សាយនូវសៀវភៅក្លឹបសិក្សាបន្ថែម សម្រាប់ប្រើប្រាស់នៅតាមសាលាមធ្យមសិក្សាសាធារណៈ។

សៀវភៅនេះ មានកម្មវត្ថុសំខាន់ គឺផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពថ្មីៗដល់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់ ដែលមានតម្រូវការសិក្សាបន្ថែមក្រៅពីការរៀននៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការបង្កើតក្លឹបសិក្សាបន្ថែម គឺជាការងារស្ម័គ្រចិត្ត ដែលនឹងត្រូវជ្រើសរើសយកទៅអនុវត្តតាមតម្រូវការរបស់សាលាមធ្យមសិក្សាសាធារណៈ ក្នុងការផ្តល់សេវាផ្នែកអភិវឌ្ឍបុគ្គលឱ្យកាន់តែសម្បូរបែបដល់សិស្សតាមប្រធានបទ ដែលសិស្សចាប់អារម្មណ៍។ ការផ្តល់សេវាផ្នែកនេះនឹងមានផលជះដល់ការផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបថ និងអាកប្បកិរិយារបស់យុវជនកម្ពុជាឱ្យរស់នៅទាន់សម័យកាលជឿនលឿន និងការឈានឡើងរបស់កម្ពុជាជាទៅកាន់ដំណាក់កាលថ្មីនៃការអភិវឌ្ឍ។

ទន្ទឹមនេះ ការបង្កើតក្លឹបនេះ ទាមទារឱ្យមានក្របខណ្ឌច្បាស់លាស់សម្រាប់ការណែនាំសិស្សរចនាសម្ព័ន្ធប្រតិបត្តិការ តួនាទី និងភារកិច្ច សម្រាប់គ្រូសម្របសម្រួល និងសកម្មភាពគំរូជាក់ស្តែង ដែលពាក់ព័ន្ធទៅនឹងប្រធានបទដែលមាន។ សៀវភៅនេះ បានផ្តល់នូវរចនាសម្ព័ន្ធច្បាស់លាស់ ដល់គ្រូបង្រៀននិងអ្នកគ្រប់គ្រងសាលារៀន ផ្តល់ឱកាសសិក្សាបន្ថែមដល់សិស្ស ដែលចាប់អារម្មណ៍ពិសេសទៅលើជំនាញបន្ថែមណាមួយ។

ក្រសួង សង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា សៀវភៅនេះនឹងផ្តល់នូវប្រយោជន៍ដល់មន្ត្រីអប់រំ និងគ្រូបង្រៀននៅមូលដ្ឋានក្នុងការរៀបចំក្លឹបសិក្សាសម្រាប់សិស្ស ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពតាមជំនាញបន្ថែមនីមួយៗ និងតាមប្រធានបទជាច្រើនដទៃទៀតក្នុងការរួមចំណែកកសាង និងអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សនៅកម្ពុជា។

ថ្ងៃ ខែ ឆ្នាំខាល ចត្វាស័ក ព.ស.២៥៦៦

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ខែ ឆ្នាំ២០២៣

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

១. សេចក្តីផ្តើម

ឯកសារនេះរៀបចំឡើងដើម្បីជួយសិស្សមធ្យមសិក្សាក្នុងការរៀបចំក្លឹប និងផ្តល់ឱកាសសម្រាប់ពួកគេចូលរួមសកម្មភាពក្លឹបនិពន្ធប្រកបដោយភាពច្នៃប្រតិដ្ឋ។ ឱកាសទាំងអស់នេះ មានបំណងផ្តល់នូវបរិយាកាសសិក្សាដល់សិស្ស ដែលមិនទាន់មានការអភិវឌ្ឍផ្នែកបំណិនសំណេរល្អនៅឡើយ។ បញ្ហាទាំងនោះរួមមានកង្វះខាតគំរូសំណេរល្អៗ អ្នកនិពន្ធគំរូ និងបច្ចេកទេសសំណេរដែលផ្តោតលើខ្លឹមសារជាងផ្តោតតែទៅលើអក្ខរាវិរុទ្ធ និងវេយ្យាករណ៍តែមួយផ្នែក។ គេជឿជាក់ថាបរិយាកាសអប់រំនៅក្នុងសាលារៀនបែបនេះ មិនសូវធ្វើឱ្យសិស្សមានការចាប់អារម្មណ៍លើការអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរទេ។ ការបង្កើតក្លឹបនិពន្ធគឺជាវិធីមួយឆ្លើយតបនឹងបញ្ហាខាងលើទាំងនេះ។ ហេតុនេះហើយ ក្លឹបនេះមានគោលបំណងជួយលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យមានការសរសេរក្នុងបរិយាកាសវិជ្ជមាន។ គេគួរតែលើកទឹកចិត្ត និងជំរុញសមាជិកក្លឹបទាំងអស់ឱ្យចេះពិភាក្សាពីសំណេររបស់ពួកគេប្រកបដោយការស្តាបនា ដែលខុសពីការវាយតម្លៃតាមទម្លាប់ធម្មតានៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់គួរធ្វើឡើងដោយមិត្តភក្តិ និងគ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប ដែលចុងក្រោយនឹងជួយឱ្យសិស្សចេះស្វ័យវាយតម្លៃដោយខ្លួនឯង។ សកម្មភាពក្លឹបសិក្សាក៏នឹងជួយគាំទ្រ ផ្តល់តម្លៃដល់សំណេររបស់សិស្សតាមរយៈការបោះពុម្ពស្នាដៃសំណេរ ការរៀបចំកម្មវិធីប្រកួតប្រជែង និងការស្វែងរកការបោះពុម្ពតាមសារព័ត៌មាន និងទិនានុប្បវត្តិ។ ជាចុងក្រោយ ក្លឹបនេះនឹងបង្កបរិយាកាសសប្បាយរីករាយដល់សិស្សក្នុងការនិពន្ធនូវអ្វីដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ដូចជា រឿងប្រលោមលោកថ្មីៗ ការពិភាក្សាឱ្យតម្លៃអំណានជាមួយមិត្តភក្តិ និងមានឱកាសជួបជាមួយអ្នកនិពន្ធនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា។ គេសង្ឃឹមថា ឱកាសរៀនសូត្របន្ថែមទាំងនេះនឹងធ្វើឱ្យការសិក្សាកាន់តែគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ស្របតាមបញ្ញត្តិទូទៅនៃកម្មវិធីសាលាកុមារមេត្រី។

★ក្លឹប៖ គឺជាការរួបរួមនៃមនុស្សមួយក្រុមដោយមានគោលដៅរួម ឬមានចំណង់ចំនូលចិត្តដូចគ្នា ដើម្បីធ្វើកិច្ចការរួម និងផលប្រយោជន៍រួមមួយ។

២. លទ្ធផលសិក្សា

២.១. វត្ថុបំណង

តាមរយៈការពិភាក្សាបញ្ហាពាក់ព័ន្ធខាងលើ សកម្មភាពក្លឹបនិពន្ធមានវត្ថុបំណងដូចខាងក្រោម៖

- សិស្សមានឱកាសបន្ថែមដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរក្រោមបរិយាកាសបែបស្ថាបនា ដោយគ្មានការស្តីបន្ទោស និងគំរាមកំហែង។
- គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបអាចប្រើឯកសារនេះដើម្បីជួយសិស្សឱ្យចេះរៀបចំសកម្មភាព ដែលផ្តល់បរិយាកាសឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរ។

២.២. លទ្ធផល

ដើម្បីសម្រេចនូវវត្ថុបំណងខាងលើ កម្មវិធីត្រូវអនុវត្តតាមសកម្មភាពដូចខាងក្រោម៖

- អភិវឌ្ឍយន្តការដែលនឹងជំរុញឱ្យសិស្សពង្រឹងនូវសមត្ថភាពសរសេររបស់ពួកគេ
- បង្កើនឱកាសសម្រាប់សិស្សក្នុងការឱ្យតម្លៃអំណានរបស់ពួកគេ
- ជួយសិស្សឱ្យចេះពិភាក្សាអំពីសំណេរ ការបង្ហាញមតិយោបល់ បង្កើតនូវភាពច្នៃប្រតិដ្ឋដែលឆ្លោះ

ទៅរកការបង្កើនចំណេះដឹងផ្ទាល់ខ្លួន។

៣. សម្ភារៈ

សម្ភារៈដែលបានរៀបរាប់នៅខាងក្រោមមិនទាន់មានភាពច្បាស់លាស់នៅឡើយទេ វាអាស្រ័យលើសកម្មភាពដែលសិស្សអនុវត្ត។

- ធនធានឯកសារ (ឧ. រឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ឯកសារទាក់ទងនឹងមេកាព្យ សិល្បៈនៃការតែងនិពន្ធប្រលោមលោក ឬកំណាព្យ...។)
- សម្ភារៈសិក្សា ប៊ិក សៀវភៅកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ/សៀវភៅសរសេរ
- ថវិកាដំណើរការក្លឹបសិក្សា (ប្រសិនមាន) ដើម្បីសម្របសម្រួលសកម្មភាពដែលបានជ្រើសរើស (ឧ. ទស្សនកិច្ចសិក្សា ការថតចម្លងឯកសាររបស់សិស្ស។ល។)
- ប្រាក់ឧបត្ថម្ភសម្រាប់គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប ប្រសិនបើចាំបាច់។

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ

ការបង្កើតក្លឹបនិពន្ធសម្រាប់សិស្ស ត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួន ដែលមានពន្យល់ដូចខាងក្រោម៖

៤.១.១ ការស្ម័គ្រចិត្ត៖

ការចូលរួមក្នុងក្លឹបនិពន្ធ មិនមែនសម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នានោះទេ ហើយអ្នកសម្របសម្រួលក្លឹបទាំងអស់ត្រូវយល់ថា មិនមានការបង្ខិតបង្ខំសិស្សឱ្យចូលរួមក្នុងក្លឹបនេះដែរ។ ពួកគេអាចមានចំណាប់អារម្មណ៍លើក្លឹបផ្សេងៗទៀតដែរ ហើយទាំងអស់នេះគួរអនុវត្តតាមបញ្ញត្តិនៃសាលាកុមារមេត្រី។ ឧទាហរណ៍ ការរៀបចំក្លឹបនិពន្ធអាចត្រូវបានធ្វើឡើង នៅពេលតែមួយដែលក្លឹបផ្សេងទៀតកំពុងត្រូវបានបង្កើតឡើង ពោលគឺប្រហែលជាមានគ្រូណាម្នាក់កំពុងតែបង្កើតក្លឹបសម្រាប់មុខវិជ្ជាផ្សេងៗទៀតដែរ ដូចជាក្លឹបប្រវត្តិសាស្ត្រ ឬក្លឹបសិល្បៈ។ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យជ្រើសរើសដោយខ្លួនឯងនូវប្រភេទមុខវិជ្ជាដែលពួកគេចង់សិក្សាស៊ីជម្រៅ និងសម្រេចថាតើពួកគេមានពេលវេលា និងចំណាប់អារម្មណ៍យ៉ាងណាក្នុងការចូលរួមក្លឹបនេះ។

ស្រដៀងគ្នានេះដែរ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូមិនត្រូវបង្ខំចាត់តាំងឱ្យរៀបចំដឹកនាំក្លឹបនេះទេ។ សេចក្ដីពេញចិត្ត និងការចាប់អារម្មណ៍របស់គ្រូចំពោះការនិពន្ធ ជាប្រការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប។ យើងគួរគិតថា សេចក្ដីពេញចិត្តនោះពិបាកនឹងធានាថាទទួលបាន ប្រសិនបើបង្ខំគ្រូឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពនោះ។ ព្រមជាមួយគ្នានេះដែរ គ្រូស្ម័គ្រចិត្តអាចចំណាយពេលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជា ការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងក្នុងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន។ សាលារៀន ត្រូវពិចារណាលើបែបបទនៃការផ្ដល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូបង្រៀនដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងទម្រង់ថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗទៀតដូចជា ការបំប៉នសិស្សរៀនយឺត និងកម្មវិធីគេហកិច្ចជាដើម។

៤.១.២ ទំហំ៖

ក្លឹបនិពន្ធនេះមានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ពេលធ្វើក្នុងសាលារៀនតែមួយ ដោយសារសិស្សនិងគ្រូទាំងអស់ស្ថិតនៅកន្លែងជាមួយគ្នា។ ក្នុងករណីខ្លះសាលារៀនមួយចំនួន ដែលនៅក្បែរគ្នាក្នុងតំបន់គោលដៅក៏អាចចូលរួមក្នុងក្លឹបនិពន្ធនេះបានដែរ ដោយសាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធានដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល។ ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបនិពន្ធ នាយកសាលាទាំងអស់ដែលពាក់ព័ន្ធអាចសម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នាធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ពិព័រណ៍ ស្នាដៃសំណេរ ជាដើមដើម្បីបញ្ចៀសការធ្វើសកម្មភាពជាន់គ្នា។ នាយកសាលាដែលពាក់ព័ន្ធគួរពិនិត្យមើលកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបនិពន្ធតាមសាលារៀន ចម្ងាយរវាងសាលារៀន និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូសម្របសម្រួលនៅពេលសម្រេចចិត្តថា តើត្រូវរៀបចំក្លឹបរួមគ្នា ឬធ្វើដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ ក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា ត្រូវចាត់ចែងថវិកាមួយចំនួនដែលចាំបាច់សម្រាប់ធ្វើដំណើរសម្របសម្រួលកិច្ចប្រជុំអន្តរសាលារៀន។

៤.១.៣ កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ៖

ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបនិពន្ធ គឺជាសកម្មភាពមួយដែលមានភាពល្អប្រសើរ គួរជ្រើសរើសសិស្សដែលមានភាពពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធច្រើនក្នុងការរៀបចំក្លឹបនេះហើយ គ្រូប្រហែលជាអាចធ្វើការសាកល្បងរៀបចំសកម្មភាពទាំងឡាយដែលសមស្របទៅនឹងអាយុរបស់សិស្ស។ ទោះជាយ៉ាងក៏ដោយ ជាជំហានដំបូងគេបានណែនាំថាក្លឹបនិពន្ធ ផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី ១០ ឬទី ១១ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស៖

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការផ្តល់ព័ត៌មានច្បាស់លាស់ជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សចូលរួមក្នុងក្លឹប ជាដំបូងគ្រូត្រូវផ្តល់នូវព័ត៌មានណែនាំ ដើម្បីឱ្យសិស្សដឹងថា តើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី។ ការតម្រង់ទិសនេះអាចធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ផ្ទាល់មាត់តាមថ្នាក់ ឬការពន្យល់ជាលាយលក្ខណ៍អក្សរដែលបិទផ្សាយជាសាធារណៈ ឬរៀបចំទាំងពីរក៏បាន។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវលើកឡើងនៅក្នុងការណែនាំ គួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចសំខាន់ៗដូចខាងក្រោម៖

- ***<u>វត្ថុបំណង៖</u>*** ផ្តល់បរិយាកាសជាវិជ្ជមាន និងគ្មានការគំរាមកំហែងចំពោះការអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរ។
- ***<u>សកម្មភាព៖</u>*** ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ការសរសេរកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ ការពិភាក្សាក្រុមអំពីរឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ការបោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទការសែត ការនិពន្ធកំណាព្យ។ល។
- ***<u>ការវាយតម្លៃ៖</u>*** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។
- ***<u>ការចូលរួម៖</u>*** សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។
- ***<u>ការប្រជុំ៖</u>*** ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (អាច២ដង/សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។

ផ្អែកតាមសេចក្តីណែនាំនេះ យើងត្រូវសួរសិស្សអំពីចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេក្នុងការចូលរួមក្លឹប តាមរយៈការវាយតម្លៃកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ នៅពេលវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស យើងប្រើទម្រង់នៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានសារៈប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងត្រូវប្រើជំនួសឱ្យការនិយាយពាក្យ ព្រម ឬ មិនព្រម។ គួរទុកពេលឱ្យសិស្ស ១០ ទៅ ១៥នាទី ដើម្បីពួកគេពិភាក្សា និងសម្រេចចិត្តមុនពេលបំពេញទម្រង់ចំណាប់អារម្មណ៍ និងជូនទម្រង់នោះមកឱ្យគ្រូវិញ។

៤.១.៥ ការបែងចែកភារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវសម្របសម្រួលក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកក្លឹបមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវទៅតាមភារកិច្ច។ គ្រូត្រូវរៀបចំបង្កើតរចនាសម្ព័ន្ធក្លឹបតាមរយៈការបោះឆ្នោតជាសម្ងាត់ ឬដោយវិធីលើកដៃ ដើម្បីជ្រើសរើស (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហិរញ្ញិក។ ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) រៀបចំបន្ថែមឱ្យមានក្រុមតូចៗក្នុងនោះទៀត ដែលអាចមានសមាជិកពី ៣ ទៅ ៥ នាក់ រួមទាំងប្រធានក្រុមម្នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវក្នុងតួនាទីនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិកក្លឹបទាំងអស់នូវការទទួលខុសត្រូវរបស់ពួកគេម្នាក់ៗ។ ក្នុងជំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប គ្រូត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អក្នុងការចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើសរើស និងជួយដល់ការបំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូសម្របសម្រួលត្រូវបេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើនដល់សិស្ស នៅពេលដែលពួកគេមានបទពិសោធកាន់តែច្រើនក្នុងការបំពេញភារកិច្ច។

៤.១.៦ ការកំណត់ផែនការ

កិច្ចការមួយក្នុងចំណោមការងារដំបូងគេដែលក្លឹបត្រូវធ្វើគឺ ការរៀបចំផែនការសកម្មភាពក្លឹបក្នុងរយៈពេល ១ ត្រីមាសម្តង និងលម្អិតផែនការប្រចាំសប្តាហ៍ ដូចត្រូវបានបង្ហាញក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី៣**។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបត្រូវពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយចំនួនដែលអាច ធ្វើទៅបាន ហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងធ្វើនៅក្នុងពេល១ត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍មួយចំនួន ត្រូវបានផ្តល់ឱ្យជាគំរូនៅផ្នែកខាងក្រោម។ ឧទាហរណ៍ ក្លឹបប្រហែលជាចង់សរសេរអត្ថបទខ្លីបែបច្នៃប្រតិដ្ឋពីរមណីយដ្ឋានណាមួយនៅក្នុងតំបន់។ គ្រូត្រូវជួយសម្របសម្រួលសកម្មភាពអំពីរបៀបសរសេរប្រភេទផ្សេងៗនៃអត្ថបទដូចជា ការសរសេរអត្ថបទស្រាវជ្រាវ អត្ថបទកំណាព្យជាដើម មុនពេលរៀបចំទស្សនកិច្ចទៅកាន់រមណីយដ្ឋាននោះ។ គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបត្រូវសម្របសម្រួលសកម្មភាពទាំងឡាយរហូតទាល់តែសិស្សយល់ច្បាស់ពីរបៀបសរសេរ និងអាចអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេសរសេរអត្ថបទដោយខ្លួនឯងបាន។ ប្រភេទនៃសកម្មភាពសំណេរត្រូវបានភ្ជាប់ជូននៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៥** នៃឯកសារនេះ។ នៅពេលពួកគេបានសរសេរអត្ថបទរួចរាល់ ក្លឹបត្រូវរៀបចំការតាំងពិព័រណ៍នៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬក្នុងថ្នាក់រៀន ព្រមទាំងធ្វើបទបង្ហាញដល់សិស្សផ្សេងទៀត ដែលមិនមែនជាសមាជិកក្លឹប។ សកម្មភាពទាំងអស់នេះត្រូវបានសរសេរឡើងក្នុងផែនការផងដែរ។ ឧទាហរណ៍មួយត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅក្នុងតារាងខាងក្រោម៖

តារាងទី១៖ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី១

សកម្មភាព	វិច្ឆិកា				ធ្នូ				មករា			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. ការប្រជុំលើកទី ១៖ ការបោះឆ្នោត និងសកម្មភាពនិពន្ធ	x											
2. ការប្រជុំលើកទី ២៖ សកម្មភាពនិពន្ធ		X										
3. ការប្រជុំលើកទី ៣៖ សកម្មភាពនិពន្ធ			x									
4. ដំណើរការទស្សនៈកិច្ច				x								
5. សកម្មភាពនិពន្ធ					x							
6. ផែនការតាំងពិព័រណ៌						x						
7. រៀបចំការតាំងពិព័រណ៌							x					
8. ការតាំងពិព័រណ៌បង្ហាញ								x				

៤.១.៧ ការកំណត់ធនធាន៖

ដើម្បីឱ្យក្លឹបមានដំណើរការដោយប្រសិទ្ធភាព ក្លឹបត្រូវមានធនធានគាំទ្រ។ ធនធានទាំងនេះ រួមមាន សម្ភាររូបវន្តដូចជា កន្លែងប្រជុំ (ឧ. បណ្ណាល័យ ថ្នាក់រៀនដែលទំនេរ ឬទីធ្លាណាមួយ) សៀវភៅរឿងប្រលោមលោក ក្បួនមេកាព្យ ឬទស្សនាវដ្តី បន្ទប់កុំព្យូទ័រសម្រាប់វាយសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ ឬធនធានថវិកា។ ធនធានថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេររបាយការណ៍ (គ្រប់ក្រុម)
- ក្រដាសផ្ទាំងធំសម្រាប់បង្កើតការតាំងពិព័រណ៌
- ហ្វឹតសម្រាប់រៀបចំការតាំងពិព័រណ៌
- ថវិកាសម្រាប់ការធ្វើដំណើរទស្សនៈកិច្ច
- ម៉ាស៊ីនថតរូបសម្រាប់ថតរូប (អាចប្រើទូរសព្ទឆ្លាតវៃជំនួសតាមស្ថានភាពជាក់ស្តែង)
- ថវិកាផ្សេងៗសម្រាប់គោលបំណងពិសេសផ្សេងៗទៀត
- ផ្សេងៗ

ការផ្តល់ថវិកាគួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការសាលា ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកាមាននៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤**។

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង

គេអាចរៀបចំសកម្មភាពច្រើនប្រភេទ ដើម្បីបង្កើនការរៀនសូត្ររបស់សិស្ស ដោយមិនចាំបាច់ទាមទារពេលវេលារបស់ពួកគេក្នុងការបំពេញកិច្ចការ ឬពេលវេលារបស់គ្រូសម្របសម្រួលក្នុងការប្រជុំ និងការដាក់ពិន្ទុសិស្សឡើយ។ តាមការពិតអ្នកជំនាញផ្នែកនិពន្ធជាច្រើននាក់យល់ថា សិស្សចេះពីរបៀបនៃការតែងនិពន្ធតាមរយៈការហ្វឹកហ្វាត់សរសេរអត្ថបទវែងៗ ដោយគោរពតាមក្បួនខ្នាតច្បាស់លាស់ ជាជាងការសរសេរអត្ថបទរឿងខ្លីៗ។ ការសរសេរ គឺជាវិធីមួយនៃការរៀនសូត្រ ដែលធ្វើឱ្យសិស្សគិតស្រាវជ្រាវ និងបង្កើតក្តីស្រមៃ។

មានសកម្មភាពសំណេរដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ជាច្រើនដែលក្លឹបអាចរៀបចំ ហើយធានាថាវាជាសកម្មភាពដ៏ល្អ មានលក្ខណៈវិភាគសម្រាប់សិស្សរៀន។ សកម្មភាពដែលត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនៅផ្នែកខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូសម្របសម្រួល និងសមាជិកក្លឹប អាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្វីដែលពួកគេចង់ធ្វើប្រកបដោយលក្ខណៈច្នៃប្រតិដ្ឋតាមរយៈការនិពន្ធ។

៤.២.១ សំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋ៖

សំណេរដែលមានលក្ខណៈប្រតិដ្ឋ ជាទម្រង់ប្រើដើម្បីបែងចែកការស្រមើស្រម៉ៃជាក់លាក់ ឬសកម្មភាពខុសគ្នានៃការសរសេរដែលមានលក្ខណៈបច្ចេកទេស។ ការប្រើប្រាស់ភាពជាក់លាក់នៃទម្រង់នេះគឺមានចេតនាមួយ ដែលបានរចនាឡើងដើម្បីធ្វើឱ្យការសរសេរ ជាដំណើរការសម្រាប់មនុស្សគ្រប់រូប (គ្រប់វ័យ) និងដើម្បីធានាថាការសរសេរនោះមិនមែនជាទម្រង់សំណេរបែបប្រពៃណី ឬតាមបែបប្រពៃណីកម្រិតទាប (ឧទាហរណ៍ ការសរសេរដោយក្រុមមួយដែលនៅមានកម្រិតការសរសេរពីការពិសោធ ការសរសេរអំពីរឿងប្រតិដ្ឋ) មិនបានដកចេញ ឬត្រូវបានច្រានចោលថាជារឿងតូចតាច ឬមិនសំខាន់នោះទេ។ ដូច្នេះ ការសរសេរប្រកបដោយគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋត្រូវបានរួមបញ្ចូលហើយមិនត្រូវបានកំណត់ថាជារឿងប្រតិដ្ឋ រឿងល្ខោន (សម្រាប់ឆាត ឬអេក្រង់) កំណាព្យ ការសរសេរពីអនុស្សាវរីយ៍ រឿងប្រតិដ្ឋ ឬរឿងមិនប្រតិដ្ឋឡើយ។

សម្រាប់សិស្សដែលមិនមានចំណេះដឹងក្នុងការពិសោធ ការស្វែងរកទិន្នន័យក្នុងការសរសេរប្រកបដោយគំនិតច្នៃប្រតិដ្ឋ នឹងដឹងថាត្រូវចាប់ផ្តើមពីកន្លែងណានោះគឺជាបញ្ហាប្រឈម។ មានសារៈសម្រាប់គ្រូសម្របសម្រួលក្នុងការយល់ដឹងអំពីបញ្ហានេះ។ សូមមើលសកម្មភាពខាងក្រោម

<u>សកម្មភាពសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ</u>

សម្គាល់៖ ផែនការសកម្មភាពនីមួយៗមានកំណត់ពេលរួចជាស្រេច ប៉ុន្តែត្រូវធានាថាផ្តល់ពេលវេលាឱ្យសិស្សតាមតម្រូវការ។ សិស្សមួយចំនួនអាចត្រូវការពេលវេលាយូរក្នុងការគិត និងបង្ហាញគំនិតរបស់ពួកគេ។ សកម្មភាពទាំងនេះគឺជាមធ្យោបាយរីករាយមួយសម្រាប់បង្កឱ្យសិស្សបញ្ចេញនូវភាពច្នៃប្រតិដ្ឋ ហើយបន្តសកម្មភាពនិពន្ធដោយខ្លួនឯងក្នុងពេលទំនេររបស់ពួកគេ។

<u>1. **ការនិពន្ធពីកំណាប់ដែលបានរកឃើញ**</u>

វត្ថុបំណង ៖ សកម្មភាពនេះគឺជាវិធីដ៏ល្អមួយឱ្យសិស្សយល់កាន់តែច្បាស់អំពីដំណើរការសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ។

សម្ភារ ៖ ហិបដាក់វត្ថុផ្សេងៗ

ពេលវេលា ៖ ១ – ២ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ប្រមូលរបស់កំប៉ិចកំប៉ុក ហើយរៀបដាក់ក្នុងថង់ក្រដាសតូចៗ។ អ្នកអាចដាក់អ្វីៗផ្សេងទៀតដូចជាដុំថ្ម ក្រដាសចោលមួយសន្លឹក រោមសត្វមួយ រូបថតរបស់ក្មេងស្រីណាមួយ និងរូបឆ្មៃរបស់នាង ឡេវអាវ និងអ្វីៗផ្សេងៗទៀត។ អ្នកត្រូវមានថង់សម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នា ហើយថង់មួយសម្រាប់សិស្សមួយក្រុម ឬថង់មួយសម្រាប់សិស្សមួយថ្នាក់។

កិច្ចការ ៖ ហិបមួយដែលអ្នកបានទទួល មានផ្ទុកគ្រឿងរតនសម្បត្តិជាច្រើនដែលត្រូវបានគេទុកឱ្យ។ កិច្ចការរបស់អ្នក គឺត្រូវសរសេររឿងខ្លីមួយដែលពណ៌នាអំពីតួអង្គដែលបានប្រមូលវត្ថុទាំងនោះ ហើយបង្ហាញថាតើហេតុអ្វីបានជាវត្ថុទាំងនោះសំខាន់សម្រាប់តួអង្គនោះ។ តើវត្ថុទាំងនោះមានដំណើររឿងដូចម្ដេច? ហេតុអ្វីបានជាតួអង្គនោះថែរក្សាទុកនូវវត្ថុទាំងនោះ? តើវត្ថុនោះអាចប្រាប់អ្នកអំពីអ្វីខ្លះពីតួអង្គនោះ? តើតួអង្គនោះមានអាយុប៉ុន្មានឥឡូវនេះ ហើយតើគាត់មានអាយុប៉ុន្មានកាលពេលគាត់រើសបានវត្ថុទាំងនោះ? តើអ្នកគិតថាវត្ថុទាំងនោះគឺជារបស់ដែលតួអង្គបានទុកចោលនៅក្នុងជំនាន់របស់គាត់ដែរឬទេ? ចូរសរសេររឿងមួយអំពីវត្ថុទាំងនេះដែលតួអង្គទុកចោល?

២. ដំណើររឿងមិនតាមលំដាប់លំដោយ

វត្ថុបំណង ៖ សកម្មភាពនេះគឺជាវិធីដ៏ល្អមួយឱ្យសិស្សយល់កាន់តែច្បាស់អំពីដំណើរការសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ។

សម្ភារ ៖ បញ្ជីតួអង្គ/ទីកន្លែង/ពេលវេលា/ស្ថានភាព និងបញ្ហាប្រឈម សម្រាប់ជាឯកសារយោងរបស់គ្រូ

ពេលវេលា ៖១ - ២ ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ឱ្យសិស្សជ្រើសរើស៣លេខ (ពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០)។ លេខនីមួយៗត្រូវគ្នានឹងវត្ថុមួយនៅក្នុងបញ្ជីខាងក្រោម។ លេខទី១ គឺជាតួអង្គសំខាន់នៅក្នុងរឿង លេខទី២ គឺជាទីកន្លែង ។ល។

កិច្ចការ៖ ចូរសរសេររឿងមួយដោយប្រើតួអង្គ ទីកន្លែង ពេលវេលា និងស្ថានភាពដែលអ្នកបានជ្រើសរើស។ តួអង្គដែលអ្នកបានជ្រើសរើសគួរតែជាតួអង្គឯកនៅក្នុងរឿង ប៉ុន្តែមិនមែនចាំបាច់តែតួអង្គនៅក្នុងរឿងនោះទេ។ ដូចគ្នានេះដែរ ទិដ្ឋភាពភាគច្រើននៃសាច់រឿងកើតនៅកន្លែងដែលអ្នកបានជ្រើសរើស ប៉ុន្តែអ្នកអាចរាប់បញ្ចូលទីកន្លែងផ្សេងៗ ឬបកស្រាយរៀបរាប់ពីទីកន្លែងដែលបានជ្រើសរើសនោះ (ឧ. បំបែកសាច់រឿងទៅជាផ្នែកតូចៗ)។ ស្ថានភាព ឬបញ្ហាប្រឈមដែលអ្នកបានជ្រើសរើសអាចទាក់ទងនឹងតួអង្គឯក ឬតួអង្គឯកអាចសង្កេតនរណាម្នាក់ផ្សេងទៀតដែលមានទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងស្ថានភាព ឬបញ្ហាប្រឈមនោះ។ មួយវិញទៀត អ្នកអាចបញ្ចូលជាតុទាំងនេះតាមវិធីណាក៏បាន ដែលអ្នកចង់បាន ឱ្យតែបញ្ចូលចំណុចទាំង៤ខាងលើ។

ឧទាហរណ៍នៃបញ្ជីលេខ សម្រាប់ជាឯកសារគ្រូ

តួអង្គ

1. ម្ដាយថ្មីម្នាក់
2. អ្នកថតរូបម្នាក់
3. សិស្សដែលទើបបញ្ចប់ថ្នាក់វិទ្យាល័យម្នាក់
4. ម្ចាស់ភោជនីយដ្ឋាន ឬអ្នកគ្រប់គ្រងម្នាក់
5. មនុស្សចម្លែកមកពីអវកាស
6. ក្មេងអនាថាម្នាក់
7. ស្ត្រីអាយុ៩៣ឆ្នាំម្នាក់
8. អ្នកបរិស្ថាននិយមម្នាក់
9. និស្សិតមហាវិទ្យាល័យម្នាក់
10. តន្ត្រីករ Jazz ម្នាក់

ទីកន្លែង

1. នៅជិតព្រៃ
2. កន្លែងទទួលភ្ញៀវនៅពិធីមង្គលការ
3. ពិធីជប់លៀងមួយកន្លែង
4. ភោជនីយដ្ឋានមួយកន្លែង
5. ហាងលក់ឥវ៉ាន់
6. ឧទ្យានទីក្រុង
7. យ៉ផ្ទះកសិដ្ឋានចាស់មួយ
8. ប្រឡាយបង្ហូរជាតិពុល
9. បណ្ណាល័យរបស់មហាវិទ្យាល័យ

10. សាលមហោស្រពតន្ត្រី
ពេលវេលា 1. អំឡុងពេលភ្លើងឆេះព្រៃ 2. បន្ទាប់ពីវាយគ្នា 3. នៅយប់ថ្ងៃប្រលងបញ្ចប់ថ្នាក់វិទ្យាល័យ 4. បន្ទាប់ពីហូបអាហាររួច 5. ពេលណាមួយក្នុងខែធ្នូ 6. យប់ជ្រៅ 7. បន្ទាប់ពីមានព្យុះផ្គររន្ទះកើតឡើង 8. នៅដើមរដូវរំហើយ 9. សប្ដាហ៍ទីមួយនៃឆ្នាំសិក្សា 10. នៅពេលប្រគំតន្ត្រី
ស្ថានភាព/បញ្ហាប្រឈម 1. ត្រូវការធ្វើការសម្រេចចិត្តឱ្យបានត្រឹមត្រូវ 2. សារភាពអាថ៌កំបាំងដល់នរណាម្នាក់ 3. មោទនភាពរបស់នរណាម្នាក់បានបង្កឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ 4. ការស្លាប់បានកើតឡើង 5. មាននរណាម្នាក់បានរកឃើញ ឬបាត់អ្វីមួយ 6. មនុស្សម្នាក់ជំរុញឱ្យមនុស្សម្នាក់ទៀតធ្វើខុស 7. រំលឹកឡើងនូវមធ្យោបាយដែលធ្វើឱ្យអ្វីៗបានផ្លាស់ប្ដូរ 8. មនុស្សម្នាក់មានអារម្មណ៍ថាចង់លះបង់ 9. រឿងគួរឱ្យអាម៉ាស់បានកើតឡើង 10. មាននរណាម្នាក់បានឈានដល់គោលដៅដ៏សំខាន់មួយ

៣. សំបុត្រនៅក្នុងដប (A Message in a Bottle)

វត្ថុបំណង ៖ សិស្សម្នាក់ៗនឹងបង្កើតសំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋពីការធ្វើដំណើរផ្សងព្រេង។

សម្ភារ ៖ ផែនទីពិភពលោក សៀវភៅផែនទី ដបដ៏មានគម្រប (មួយសម្រាប់សិស្សម្នាក់ ឬមួយក្រុម សម្រាប់សរសេររឿង ធុងចិញ្ចឹមត្រី ឬអាងទឹក (ប្រសិនបើមាន)

រយៈពេល ៖ ១ - ២ ម៉ោង

ដំណើរការ ៖

1. ប្រាប់សិស្សថា ពួកគេម្នាក់ៗនឹងសរសេររឿងពីការធ្វើដំណើរផ្សងព្រេងបែបស្រមើស្រមៃមួយ ឬការធ្វើដំណើរមួយដែលបានធ្វើឱ្យគេជាប់នៅលើកោះខ្សាច់។ ចូរពន្យល់ថា ឱកាសតែមួយគត់សម្រាប់ការជួយសង្គ្រោះគឺ សរសេរសារមួយដាក់ចូលក្នុងដប ហើយដាក់ដបបណ្តែតទឹកដោយសង្ឃឹមថានឹងមាននរណាម្នាក់ឃើញវា។
2. បំផុសគំនិតទៅកាន់សិស្សអំពីប្រភេទនៃព័ត៌មាន ដែលពួកគេគួរតែសរសេរបញ្ចូលនៅក្នុងរឿងរបស់ពួកគេ។ ឧទាហរណ៍ ពួកគេអាចចង់ពន្យល់ថាតើពួកគេជានរណា ពួកគេនឹងទៅកន្លែងណា ពួកគេជាប់គាំងនៅពេលណា ពួកគេមកពីណា ហើយតើពួកគេធ្វើដំណើរយ៉ាងដូចម្តេច។ សិស្សគួរតែសរសេរផងដែរនូវព័ត៌មានអំពីថាតើពួកគេនៅឯណា តើកោះនោះយ៉ាងដូចម្តេចដែរ អាកាសធាតុយ៉ាងណា តើសត្វ និងរុក្ខជាតិអ្វីដែលពួកគេបានឃើញ ហើយតើពួកគេរួចផុតជីវិតដោយរបៀបណា។ ចូរកត់ត្រានូវសំណូមពររបស់ពួកគេនៅលើក្តារខៀន ឬនៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ។
3. នៅពេលសិស្សរៀបចំខ្លួនក្នុងការសរសេររួចរាល់ហើយ បង្កើតជាផែនទី ឬសៀវភៅផែនទី ដែលឱ្យពួកគេអាចប្រើប្រាស់បាន។ សិស្សអាចមើលផែនទី ប្រសិនបើពួកគេត្រូវប្រើជាជំនួយក្នុងការធ្វើផែនការពីការធ្វើដំណើររបស់ពួកគេ ឬប្រកបឈ្មោះទីកន្លែងដែលពួកគេចង់សរសេរនៅក្នុងរឿងនោះ។
4. នៅពេលសិស្សសរសេររួច ឱ្យពួកគេដាក់រឿងចូលទៅក្នុងដប ហើយប្រមៀលដបលើតុប្រៀបបីដូចជាទឹកហូរ (ឬធុងអ្វីផ្សេងទៀតដែលអាចប្រើប្រាស់បាន)។
5. បន្ទាប់មកទៀត ឱ្យសិស្សម្នាក់ៗស្ទូច(ចាប់)ដប (មិនមែនជាដប របស់ពួកគេ)ពីក្នុងទឹកហើយអានវាឱ្យលឺៗ។ បន្ទាប់ពីអានចប់រឿងនីមួយៗ សិស្សអាចសង្គ្រោះអ្នកសរសេរសំបុត្របាន ដោយប្រើផែនទី និងព័ត៌មានលម្អិតនៃសាច់រឿងដើម្បីស្វែងរកឱ្យឃើញថា តើមនុស្សនោះបានជាប់គាំងនៅឯណា។

<u>៤. ទស្សនាវដ្តីអស្ចារ្យ</u>

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សចេះបង្កើតរឿងដោយប្រើប្រាស់បំណែកអត្ថបទរឿងប្រើទស្សនាវដ្តីជាជំនួយ

សម្ភារ ៖

- ទស្សនាវដ្តីចាស់ៗដែលមានរូបភាព/ប្រធានបទផ្សេងៗ
- កាវ ឬស្កុត
- ក្រដាសផ្ទាំងធំ ឬតូចទំហំប៉ុនខិតប័ណ្ណផ្សព្វផ្សាយ
- កន្ត្រៃ

រយៈពេល ៖ ១ - ២ម៉ោង

ដំណើរការ ៖

1. សិស្សអាចធ្វើការម្នាក់ឯង ជាដៃគូ ឬជាក្រុមតូចៗ

2. អ្នកនិពន្ធ/ក្រុមអ្នកនិពន្ធទទួលសឺមីមួយដែលមានរូបភាពទស្សនាវដ្តីមួយឈុត។ សាច់រឿងមួយត្រូវបង្កើតឡើងដោយប្រើរូបភាពយ៉ាងហោច ៥ (តួអង្គលាយបញ្ចូលគ្នា) ឧ. បុរសវ័យក្មេងទាំងអស់នៅក្នុងរឿង គឺឈ្មោះ វេតនៈ ទោះបីជាពួកគេមានមុខមាត់ខុសគ្នាក៏ដោយ)។
3. ប្រសិនបើមានអ្នកនិពន្ធច្រើន ត្រូវតែចែករំលែកការនិទានរឿងឱ្យបានស្មើៗគ្នា។

ជម្រើសមួយផ្សេងទៀត

1. សិស្សអាចធ្វើការម្នាក់ឯង ជាដៃគូ ឬជាក្រុមតូចៗ
2. អ្នកនិពន្ធ/ក្រុមអ្នកនិពន្ធទទួលសឺមីមួយដែលមានរូបភាពទស្សនាវដ្តីមួយឈុត ហើយជ្រើសរើសយករូបភាពគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ចំនួន ៤-៥ សម្រាប់ប្រើជាការនិទានរឿង។

៥. ការនិទានពីទីកន្លែងកាលពីនៅកុមារភាព

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សចេះបញ្ចូលសំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋជាមួយការសរសេរឆ្លុះបញ្ចាំង

សម្ភារ ៖ ខ្មៅដៃ និងក្រដាស

រយៈពេល ៖ តាមតម្រូវការ

ដំណើរការ ៖ ណែនាំឱ្យសិស្សគិតអំពីទីកន្លែងសំខាន់មួយ ឬព្រឹត្តការណ៍មួយកាលនៅកុមារភាព។ សរសេររឿងប្រតិដ្ឋមួយស្តីពី កុមារម្នាក់ដែលតែងទៅកន្លែងនោះ ឬចូលរួមក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នេះ ដោយយកគំរូតាម**សៀវភៅកុមារ** ដែលនិយាយពីមនុស្សម្នាក់មានអាយុប្រហាក់ប្រហែលគ្នានៅពេលពួកគេនៅកន្លែងនោះឬក៏ពាក់ពន្ធនឹងព្រឹត្តិការណ៍នោះ។

ដោយសារពួកគេកំពុងសរសេរកំណត់ត្រាពីទីកន្លែង ឬព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយនោះ រាល់ព័ត៌មានលម្អិតរបស់គេមិនចាំបាច់ឱ្យដូចគ្នាទៅនឹងការពិតជាក់ស្តែងទេ។ ពួកគេអាចបញ្ចូលព័ត៌មានដែលគេចងចាំ ២ ឬ ៣ (ឬច្រើន) ដាក់បញ្ចូលនៅក្នុងរឿងបាន។ ពួកគេអាចច្នៃប្រតិដ្ឋឡើងពីទីកន្លែងដែលពួកគេមិនបានចាំច្បាស់ ឬអ្វីដែលគេសង្ឃឹមថាអាចកើតឡើង។ រឿងរបស់ពួកគេគួរបង្ហាញអំពីការគិត និងអារម្មណ៍ចំពោះទីកន្លែង ឬព្រឹត្តិការណ៍នោះកាលពីនៅវ័យកុមារ។ អ្នកអានមិនដែលធ្លាប់បានទៅកន្លែងនោះទេកាលពីមុនមក ដូច្នេះពួកគេនឹងត្រូវប្រើព័ត៌មានលម្អិត ហើយច្បាស់លាស់ ដែលធ្វើឱ្យគេស្គាល់កន្លែងនោះកាន់តែច្បាស់លាស់។

គ្រូបញ្ជាក់ប្រាប់សិស្សថា ពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសទីកន្លែងមួយដែលពួកគេចង់និយាយ ហើយចែករំលែកព័ត៌មានពីកន្លែងនោះជាមួយអ្នកដទៃ។ ពួកគេមិនគួរជ្រើសរើសយកព័ត៌មានអ្វីដែលខ្លួនមិនចូលចិត្ត ឬមិនដឹងច្បាស់មកសរសេរនោះទេ។

៤.២.២ កំណាព្យ៖

កំណាព្យ គឺជាប្រភេទអត្ថបទអក្សរសិល្ប៍ដែលមានជាយូរលង់ណាស់មកហើយក្នុងប្រវត្តិអក្សរសិល្ប៍មនុស្សជាតិ។ កំណាព្យ មានចំណាប់ចុងចួនត្រឹមត្រូវទៅតាមក្បួនខ្នាត និងតាមចង្វាក់បទរបស់កំណាព្យនីមួយៗ។ អ្នកធ្លាប់សិក្សារួចមកហើយអំពីប្រភេទផ្សេងៗនៃបទកាព្យមូលដ្ឋានទាំង១៣របស់ខ្មែរយើងដូចជា បទកាកគតិ ព្រហ្មគីតិ ពំនោល បទពាក្យ៧ បទពាក្យ៨ ជាដើម។ ពេលនេះ អ្នកនឹងសិក្សាបន្ថែមទៀតអំពីកំណាព្យបទទ្វេមាត្រ។

កំណាព្យបទទ្វេមាត្រ គឺជាបទដែលកវីប្រើកាព្យមាត្រ២ ដែលមួយជាកាព្យមាត្របទមូលដ្ឋាន និងបន្ថែមកាព្យមាត្រថ្មីមួយទៀតលើបទមូលដ្ឋានទាំងអស់នោះ។

អត្ថប្រយោជន៍មួយទៀតនៃការនិពន្ធកំណាព្យ គឺសិស្សមានសេរីភាពបង្ហាញគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ប្រភេទកំណាព្យមានច្រើនសម្រាប់សិស្សជ្រើសរើស ហើយគ្រូគួរបង្ហាញនូវប្រភេទកំណាព្យទាំងអស់នោះ ដើម្បីឱ្យសិស្សបានជ្រើសរើសតាមតម្រូវការផ្ទាល់ខ្លួន។ ឧទាហរណ៍គំរូសម្រាប់សកម្មភាពនិពន្ធកំណាព្យសូមមើលនៅក្នុងការតែងកំណាព្យដូចខាងក្រោម៖

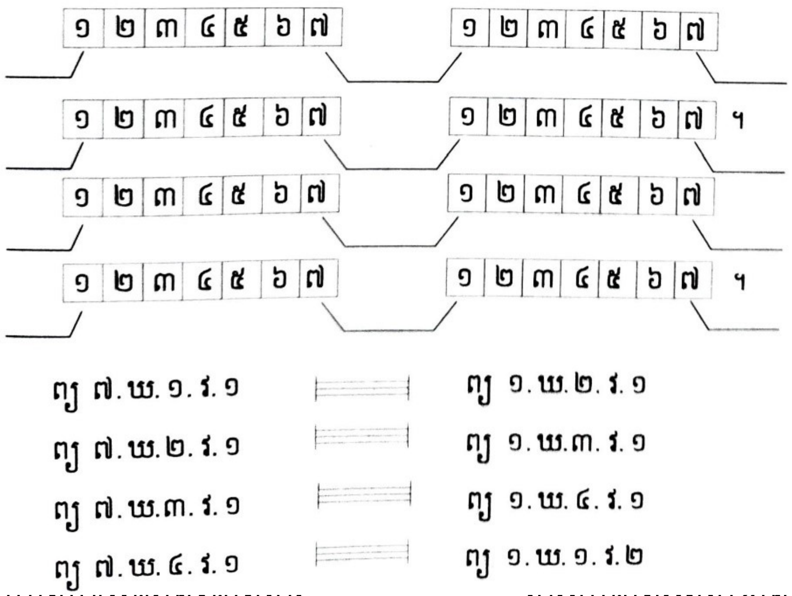
ការតែងកំណាព្យបទទ្វេមាត្រ គោព័ទ្ធស្ទឹងពាក្យ៧

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សរៀនសរសេរកំណាព្យបទទ្វេមាត្រ គោព័ទ្ធស្ទឹងពាក្យ៧

សម្ភារ ៖ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

រយៈពេល ៖ ១ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ពន្យល់សិស្សអំពីរង្វាស់កាព្យ ចំណាប់ចុងចួន ចង្វាក់ដូចបទពាក្យ៧ដែរ តែខុសពីបទពាក្យ៧ត្រង់ប្រើពាក្យផ្ទួន។



ឧទាហរណ៍

គង់កេរដំណែលតផៅពង្ស ពង្សយើងជាវង្សសាងប្រាង្គប្រា។
ប្រាសាទរាប់ពាន់លោកសាងទុក ទុកតទៅមុខតាងសារតារ

ដាដាក់ដាប់ធ្លាក់ល្អថ្លៃថ្លា ថ្លាថ្កើងអស្ចារ្យជូនតាយើង។

របៀបចាប់ផ្ដើម
បំផុសគំនិតទាក់ទងនឹងធម្មជាតិ បរិស្ថាន វប្បធម៌ សាលារៀន...។
ជ្រើសរើសប្រធានបទដែលអ្នកចូលចិត្តរួចបំផុសគំនិត
រាប់ចំនួនព្យាង្គនៃឃ្លានីមួយៗ
ប្រមូលគំនិតសំខាន់ទាំងនោះមករំលេចជាព្យាង្គនិងបញ្ចូលក្នុងឃ្លាដោយគោរពតាមកាព្យមាត្រខាងលើ

ចំណងជើង________________________________

ល្បះទី១

____

ល្បះទី២

____

សកម្មភាពអនុវត្តបន្ថែម៖ តែងកំណាព្យដោយប្រើចំណងជើងកាសែត

វត្ថុបំណង ៖ លើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យស្វែងរកការបំផុសគំនិតពីប្រភពផ្សេងៗ

សម្ភារ ៖ កាសែត កន្ត្រៃ ការបិត

ពេលវេលា ៖ ១ម៉ោង

ដំណើរការ ៖

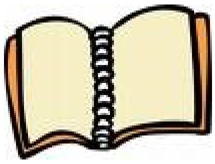
1. ឱ្យសិស្សធ្វើការជាបុគ្គល ជាគូ ឬជាក្រុម។
2. សូមប្រើប្រាស់អត្ថបទកាសែតដែលគ្រូផ្ដល់ឱ្យ សិស្សត្រូវអានចំណងជើងកាសែតទាំងនោះ។ តើពួកគេរកឃើញគំនិត ឬប្រធានបទណាមួយទេ នៅក្នុងចំណោមចំណងជើងកាសែតទាំងអស់នោះ?

   ឧ. នយោបាយ ឧក្រិដ្ឋកម្ម ស្នេហា គ្រោះធម្មជាតិ បរិស្ថាន។ល។ ចំណងជើងទាំងនេះអាចប្រើដើម្បីបញ្ចូលន័យរួមគ្នាសម្រាប់បង្កើតជាឃ្លាមួយ ដែលកើតឡើងនៅក្នុងពិភពលោកសព្វថ្ងៃ។
3. សិស្សជ្រើសរើសប្រធានបទ ឬគំនិតមួយ។
4. សិស្សជ្រើសរើសចំណងជើងកាសែតចំនួន ១០ ទៅ ១៥ ចំណងជើង។
5. សិស្សរៀបចំចំណងជើងតាមលំដាប់លំដោយបង្កើតឱ្យមានន័យ ឬល្បះពេញលេញមួយ។ សិស្សអាចប្រើចំណងជើងទាំងអស់ដែលពួកគេបានជ្រើសរើស ឬគ្រាន់តែយកចំណងជើងខ្លះមកប្រើតែប៉ុណ្ណោះ។ ពួកគេអាចបញ្ចូលគំនិតផ្សេងទៀតដែលគេរកបាន។

6. សិស្សសរសេរឬកាត់ចំណងជើងបិទនៅលើផ្ទាំងធំមួយ។
អត្ថបទនៅលើសន្លឹកក្រដាស ឬកាត់ជាបំណែកហើយបិតភ្ជាប់គ្នា។ បន្ថែមសញ្ញាវណ្ណយុត្តនៅចុងបញ្ចប់ នៃបន្ទាត់នីមួយៗដែលអ្នកគិតថាត្រឹមត្រូវ ដូចជា សញ្ញាខណ្ឌ សញ្ញាក្បៀស សញ្ញាសួរ ជាដើម។
7. ប្រសិនបើសិស្សច្រើនជាងម្នាក់ចង់កាត់បន្លយអត្ថបទចំណងជើងកាសែត សិស្សម្នាក់ក្នុងចំណោមពួកគេត្រូវសរសេរចូលនូវចំណងជើងទាំងនោះដាក់នៅលើក្រដាសសិន។
8. ប្រសិនបើពួកគេកាត់ហើយបិតភ្ជាប់គ្នារួច ពួកគេអាចបន្ថែមរូបថត គំនូរ ឬបំណកស្រាយផ្សេងៗពីកាសែត ឬតាមការច្នៃប្រតិដ្ឋរបស់ពួកគេ។
9. ដាក់ចំណងជើងនៃការបង្កើតរបស់ពួកគេ ហើយចែកឱ្យសមាជិកក្លឹបមើលទាំងអស់គ្នា។

៤.២.៣ ទិនានុប្បវត្តិ

សិស្សភាគច្រើនចង់សរសេរសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ក្រោមបរិយាកាសគ្មានការគំរាមកំហែង។ សំណេរបែបទិនានុប្បវត្តិគេអាចធ្វើបានទាំងក្នុង និងក្រៅម៉ោងសិក្សា ហើយវាមិនចាំបាច់ត្រូវការរចនាសម្ព័ន្ធច្បាស់លាស់ឡើយ។ ជាការពិតណាស់សិស្សអាចជ្រើសរើសប្រធានបទសរសេរដោយសេរីដែលគេអាចបកស្រាយ ឬឆ្លុះបញ្ចាំងផ្តែកលើបទពិសោធក្នុងជីវិត ដើម្បីពង្រីកបទពិសោធយល់ដឹងរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើអ្នកចង់មើលសំណេរបែបទិនានុប្បវត្តិដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធ សូមមើលគំរូនៅក្នុងសៀវភៅទិនានុប្បវត្តិ។



- បង្កើតទិនានុប្បវត្តិទៅជាកំណត់ហេតុការអាន – ឱ្យសិស្សបង្កើតសំណួរពីការអាន កត់ត្រាពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេ ឬប្រតិកម្មចំពោះការជ្រើសរើស ឆ្លើយសំណួរដែលគ្រូសម្របសម្រួលបានដាក់ឱ្យ។ល។
- សួរសំណួរគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ពីព្រឹត្តិការណ៍បច្ចុប្បន្ន ជីវិតនៅក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ ឬជីវិតសាមញ្ញឱ្យសិស្សឆ្លើយ។ សូមឱ្យសិស្សបានគិតដោយការពិចារណា។
- ឱ្យសិស្សសរសេរត្រឡប់មកអ្នកវិញ ឬសរសេរឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក នៅពេលពួកគេទទួលបានការផ្តល់មតិយោបល់កែសម្រួលពីការងាររបស់គេ។
- ឱ្យសិស្សមានភាពសប្បាយរីករាយតាមរយៈការប្រៀបធៀប។ ឱ្យសិស្សបំពេញល្បះដូចខាងក្រោម៖ «ជីវិតប្រៀបដូចជា _________, ព្រោះ ___________.»
- លើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យសរសេរកំណាព្យ។

៤.២.៤ សំបុត៖

សិស្សសរសេរសំបុត្រជាលក្ខណៈក្រៅផ្លូវការទៅកាន់មិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ ហើយសំបុត្រទាំងនោះអាចសរសេរពីប្រធានបទណាមួយក៏បាន។ អ្នកអាចបង្កើតជាសំណួរអំពីអំណាន ឬអំពីការនិពន្ធរបស់សិស្ស (ឧ. ប្រសិនបើពួកគេកំពុងសរសេររឿងខ្លីណាមួយ) ដើម្បីឱ្យយល់អំពីគំនិតរបស់សិស្សក្នុងការសរសេរ។ សិស្សអាចផ្លាស់ប្តូរសំបុត្រគ្នាទៅវិញទៅមក (អាចប្តូរជាមួយសិស្សនៅក្នុងថ្នាក់ ឬ សិស្សដទៃទៀត) អំពីប្រធានបទពាក់ព័ន្ធនឹងការរៀនក្នុងថ្នាក់ ឬពាក់ព័ន្ធនឹងជីវិតរស់នៅជាក់ស្តែងរបស់ពួកគេ ឬពាក់ព័ន្ធនឹងសាលារៀន។

៤.២.៥ ការបោះពុម្ព៖

សិស្សអាចចូលរួមជាមួយមិត្តភក្តិធ្វើកិច្ចការបោះពុម្ពស្នាដៃតែងនិពន្ធរបស់ពួកគេ ក្នុងព្រឹត្តិបត្រសាលារៀន។ ព្រឹត្តិបត្រគួរបញ្ចូលស្នាដៃនិពន្ធបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ បំណកស្រាយបែបរូបភាព ឬសេចក្តីជូនដំណឹងពីព្រឹត្តិការណ៍សហគមន៍ដែលនឹងគ្រោងធ្វើនាពេលខាងមុខ។ ការបង្កើតព្រឹត្តិបត្រ គឺជាការផ្តល់ឱកាសឱ្យសិស្សមានភាពច្នៃប្រតិដ្ឋក្នុងការរៀបចំស្នាដៃតែងនិពន្ធរបស់ពួកគេ។ ការបង្កើតចំណងជើង និងប្លង់ព្រឹត្តិបត្រដោយខ្លួនឯង ជំរុញឱ្យពួកគេមានភាពម្ចាស់ការ។ ព្រឹត្តិបត្រសាលារៀន ផ្តល់ជាវេទិកាសម្រាប់សិស្សផ្សព្វផ្សាយការងាររបស់ពួកគេយ៉ាងទៀងទាត់ពេញមួយឆ្នាំសិក្សា។

ជម្រើសមួយទៀតក្នុងការបោះពុម្ពព្រឹត្តិបត្រ គឺការបោះពុម្ពសំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋរបស់សមាជិកក្លឹបនៅចុងបញ្ចប់ត្រីមាស។ សិស្សអាចជ្រើសរើសលទ្ធផលកិច្ចការដែលពួកគេមានមោទនភាពបំផុត ដែលចង់ចែករំលែកទៅឱ្យមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ។ លទ្ធផលចុងក្រោយអាចរក្សាទុកនៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬបន្ទប់ក្លឹបមុខវិជ្ជាដើម្បីឱ្យសិស្សផ្សេងទៀតបានយល់ពីតម្លៃស្នាដៃ។

៤.២.៦ ការប្រជុំឱ្យតម្លៃស្នាដៃនិពន្ធ៖

កិច្ចប្រជុំនេះមានសារៈសំខាន់ដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យចូលចិត្តអាន មិនមែនត្រឹមតែការឱ្យតម្លៃស្នាដៃរបស់អ្នកដទៃទេ ប៉ុន្តែជាការបណ្តុះទឹកចិត្តផងដែរ។ គ្រូអាចជ្រើសរើសអត្ថបទរឿងខ្លីៗឱ្យសិស្សអានដោយខ្លួនឯងនៅពេលណាមួយ ហើយបន្ទាប់មកទៀតពិភាក្សាគ្នានៅពេលជួបគ្នាក្នុងការប្រជុំក្លឹប ឬមួយក៏គ្រូអាចជ្រើសរើសរឿងខ្លីមួយ ឬកម្រងកំណាព្យមួយ ហើយសិស្សអាចផ្លាស់វេនគ្នាអានអត្ថបទនោះឱ្យលឺៗ ហើយពិភាក្សារួមគ្នា។ គំនិតសម្រាប់សំណួរពិភាក្សាមាននៅក្នុង**ទំព័រខាងក្រោម។** ម៉្យាងវិញទៀត គ្រូអាចជ្រើសរើសរឿងប្រលោមលោកបែបទំនើបមួយសម្រាប់សិស្សអាននៅជំពូកណាមួយ ហើយពិភាក្សានៅពេលជួបគ្នានៅក្នុងការរៀនក្លឹប។ វាក៏ជាគំនិតល្អផងដែរ ក្នុងការឱ្យសិស្សអានកិច្ចការរបស់សមាជិកក្លឹប បន្ទាប់មកផ្តល់ឱកាសឱ្យពួកគេផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់។

ការអានសំណួរពិភាក្សាបង្កើនការយល់ដឹង

សំណួរខាងក្រោម អាចត្រូវបានដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងរឿង ឬអត្ថបទប្រលោមលោកខ្លីៗ ហើយវាអាចឱ្យអ្នកចាប់ផ្តើមបង្កើតសំនួរពិភាក្សាបានយ៉ាងល្អសម្រាប់ការងារដែលបានដាក់ឱ្យធ្វើ។

- តើអ្វីជាលក្ខណៈដាច់ដោយឡែកពីគ្នាក្នុងការសរសេររឿង ឬសៀវភៅ ហើយតើលក្ខណៈនោះធ្វើឱ្យរឿងប្រសើរឡើងដូចម្តេច?

- តើគំនិតសំខាន់អ្វីដែលអ្នកនិពន្ធចង់បញ្ជាក់នៅក្នុងសាច់រឿងប្រលោមលោក? តើអ្នកគិតថា អ្នកនិពន្ធចង់ឱ្យអ្នកអានពីអ្វី?
- តើតួអង្គទំនងជាតួអង្គពិត និងគួរឱ្យជឿជាក់បានទេ? តើអ្នកអាចភ្ជាប់ទៅនឹងស្ថានភាពរបស់តួអង្គក្នុងរឿងបានទេ? តើរឿងនោះរំឭកពីខ្លួនអ្នក ឬអ្នកដទៃដែលអ្នកស្គាល់កម្រិតណា?
- តើតួអង្គបានផ្លាស់ប្តូរយ៉ាងដូចម្តេចនៅក្នុងរឿង? តើព្រឹត្តិការណ៍អ្វីដែលផ្តើមឱ្យមានការផ្លាស់ប្តូរទាំងនោះ?
- តើព្រឹត្តិការណ៍នៅក្នុងសៀវភៅទាំងនោះបានបង្ហាញភស្តុតាងអ្វីខ្លះអំពីទស្សនៈរបស់អ្នកនិពន្ធ?
- តើផ្នែកខ្លះនៃសៀវភៅធ្វើឱ្យអ្នកមិនយល់ស្របដែរឬទេ? ប្រសិនបើមាន ហេតុអ្វីបានជាអ្នកមានអារម្មណ៍បែបនេះ? តើរឿងនេះបានធ្វើឱ្យអ្នកទទួលចំណេះដឹងថ្មីៗ ដែលអ្នកមិនធ្លាប់គិតដល់ស្តីពីទិដ្ឋភាពជីវិតរស់នៅរបស់អ្នក ឬទេ?
- តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យអ្នកសប្បាយរីករាយពីការអានរឿង ឬសៀវភៅនេះទេ?
- តើអ្នកធ្លាប់បានអានពីអ្វីនៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅដែលស្រដៀងសាច់រឿងនេះទេ?
- តើគំនិតសំខាន់ក្នុងរឿង ឬសៀវភៅនោះមានអ្វីខ្លះ?
- តើអ្នកគិតថាអ្នកនិពន្ធព្យាយាមបង្ហាញអ្វីនៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅនោះ?
- តើនរណាជាតួអង្គដែលអ្នកពេញចិត្ត? តើអ្នកមានការកោតសរសើរអ្វីខ្លះពីតួអង្គនោះ?
- ចូរពិចារណាលើតួអង្គសំខាន់ តើតួអង្គនោះជឿលើអ្វី? តើតួអង្គនោះចង់បានអ្វី?
- នៅចុងបញ្ចប់របស់រឿង ឬសៀវភៅ តើអ្នកមានសង្ឃឹមចំពោះតួអង្គ ឬទេ?
- តើអ្វីជាចំណុចខ្លាំងជាងគេនៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅនេះ៖ សាច់រឿង ឬការអភិវឌ្ឍតួអង្គក្នុងរឿង? ហេតុអ្វី? តើអ្នកគិតថា វាជាចេតនារបស់អ្នកនិពន្ធ ឬទេ?
- តើអ្នកធ្លាប់បានជួបប្រទះនឹងបញ្ហាអ្វីមួយដែលប្រហាក់ប្រហែលនឹងសាច់រឿងឬសៀវភៅនោះឬទេ?
- តើមានអ្វីខ្លះអំពីរឿង/សៀវភៅនេះ?
- តើអ្នកមានអារម្មណ៍យ៉ាងណាចំពោះតួអង្គឯក?
- តើអ្វីជាទំនាក់ទំនងសំខាន់ជាងគេបំផុតនៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅនេះ?
- តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យតួអង្គរងមានការចងចាំ?
- តើសាច់រឿងផ្នែកណាខ្លះដែលមានលក្ខណៈអប់រំល្អបំផុត?
- តើព្រឹត្តិការណ៍នៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅមានទំនាក់ទំនងទៅនឹងជីវិតពិតរបស់អ្នកឬទេ?
- តើគិតយ៉ាងដូចម្តេចចំពោះវិធីសរសេររបស់អ្នកនិពន្ធ?
- តើរឿងនោះវាអាចគួរឱ្យជឿជាក់បានទេ? តួអង្គគួរឱ្យជឿទុកចិត្តបានឬទេ?
- តើអ្នកឃើញកំហុស ឬគុណវិបត្តិនៅក្នុងសៀវភៅនេះដែរឬទេ?

៤.២.៧ ការឆ្លុះបញ្ចាំងពីដំណើរទស្សនកិច្ច៖

ក្លឹបនិពន្ធអាចធ្វើដំណើរទៅកាន់ទីកន្លែង ដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ណាមួយនៅក្នុងមូលដ្ឋាន ដើម្បីជាសកម្មភាពរស់រវើកមួយបណ្ដុះគំនិតសំណេរបែបច្នៃប្រតិដ្ឋ (ឧ. ប្រាសាទបុរាណ ទឹកជ្រោះ ឆ្នេរសមុទ្រ វាលខ្សាច់ ព្រៃភ្នំ) សិស្សអាចសរសេរអំពីបទពិសោធន៍ ដែលពួកគេជួបប្រទះជាទម្រង់បែបទិនានុប្បវត្តិ កំណាព្យ ប្រវត្តិផ្ទាល់ខ្លួន។ល។

៤.២.៨ ការទំនាក់ទំនងរោងពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋានសម្រាប់បោះពុម្ពអត្ថបទរឿងរបស់សិស្ស

គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបអាចទំនាក់ទំនងជាមួយរោងពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋាន ដើម្បីបោះពុម្ពសំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋរបស់សិស្ស។

៤.៣ ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ៖

ការប្រជុំនេះអាចធ្វើឡើងបែបជាការធ្វើទស្សនកិច្ចទៅកាន់មូលដ្ឋាន ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងនូវបរិយាកាសល្អពីអ្វីដែលបានកើតឡើងនៅក្នុងក្លឹបរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ សិស្សអាចចំណាយពេលដើម្បីអាននូវអ្វីដែលពួកគេពេញចិត្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ក្នុងរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបអាចចំណាយពេលដើម្បីរៀបចំការវាយតម្លៃខ្លីៗទៅលើក្លឹប ដើម្បីកែលម្អសម្រាប់ឆ្នាំក្រោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស

សេចក្ដីផ្ដើម

ការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធគឺជាឱកាសមួយក្នុងការគិតតាមរយៈសកម្មភាពសំណេរច្នៃប្រតិដ្ឋ។ នេះគឺជាចំណុចមួយចំនួនដែលអ្នកគួរតែដឹង នៅមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវចូលរួមក្លឹប ឬមិនចូលរួម៖

- ***វត្ថុបំណង៖*** ផ្តល់បរិយាកាសជាវិជ្ជមាន និងគ្មានការគំរាមកំហែងចំពោះការអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរ។
- ***សកម្មភាព៖*** ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ការសរសេរកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ ការពិភាក្សាក្រុមអំពីរឿងប្រលោមលោកទំនើប ការបោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទតែងនិពន្ធ ការនិពន្ធកំណាព្យ។ល។
- ***ការវាយតម្លៃ៖*** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។
- ***ការចូលរួម៖*** សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត ដោយស្ថិតក្នុងរង្វង់យ៉ាងច្រើនត្រឹម ១៥នាក់/ក្លឹប។
- ***ការប្រជុំ៖*** ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (២សប្តាហ៍ម្តង) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។

សំណួរ

សូមបញ្ជាក់ពីកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នកក្នុងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធ ដោយគូសសញ្ញា (✓) នៅក្នុងប្រអប់ខាងក្រោមនេះ៖

☐ ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធនេះទេ។

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនប្រាកដថាមានពេលចូលរួមនោះទេ។

☐ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្លឹបនិពន្ធខ្លាំងណាស់ ហើយខ្ញុំប្រាកដថាមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ចូលរួម។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ២. ការបែងចែកភារកិច្ច

១. ប្រធាន

- រៀបចំការប្រជុំក្លឹប
- សម្របសម្រួលរៀបចំរបៀបវារៈសម្រាប់ការប្រជុំនីមួយៗ

- សម្របសម្រួលការប្រជុំ
- ជានាថាកន្លែងប្រជុំអាចប្រើប្រាស់បាន ដោយធ្វើការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងសមាជិកក្លឹប និងគណកម្មការសាលារៀន
- តាមដានការអនុវត្តផែនការសកម្មភាពក្រុម
- រាយការណ៍ពីបញ្ហានានាដល់គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប ប្រសិនបើមាន

២. អនុប្រធាន

- បំពេញតួនាទីជាប្រធានស្ដីទី នៅពេលប្រធានអវត្តមាន
- ជួយសម្របសម្រួលការប្រជុំ
- សរសេរកំណត់ហេតុប្រជុំ

៣. ហិរញ្ញិក

- ទទួលខុសត្រូវចំពោះថវិកាដែលបានផ្ដល់ឱ្យដោយសាលារៀន ឬទទួលបានពីប្រភពស្របច្បាប់ផ្សេងទៀត សម្រាប់ដំណើរការសកម្មភាពផ្សេងៗរបស់ក្លឹប។
- ថែរក្សាទុកកំណត់បញ្ជីចំណូលចំណាយថវិកាក្លឹប
- រៀបចំសំណើសុំថវិកា ឬចំណាយតាមការណែនាំរបស់គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប។

៤. ប្រធានក្រុម

- ផ្ដល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំដល់ក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមតំណាងក្រុមជូនដល់ប្រធានក្លឹប ឬគ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប
- ផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធានក្លឹប ឬគ្រូសម្របសម្រួលក្លឹបដល់សមាជិកក្រុម

៥. គ្រូសម្របសម្រួលក្លឹប

- ផ្ដល់ការណែនាំទូទៅពីគោលការណ៍ក្លឹបក្នុងការរៀបចំផែនការប្រជុំ ដឹកនាំការប្រជុំ ជ្រើសរើសប្រធានផ្នែកក្លឹប ជានាថាប្រធានក្លឹបអាចធ្វើការងារជាច្រើនបានដោយខ្លួនរបស់ពួកគេ។
- ផ្ដល់ការគាំទ្របច្ចេកទេសពីបញ្ហាទាក់ទងនឹងក្លឹបនិពន្ធ (សម្របសម្រួលសម្ភាររូបវន្ត តាមដានដំណើរការប្រើប្រាស់សម្ភារ។ល។)
- តំណាងឱ្យក្លឹបក្នុងពេលដំណើរការរៀបចំថវិកា និងត្រួតពិនិត្យការប្រើប្រាស់ថវិកាក្លឹប។
- សម្របសម្រួលសកម្មភាពផ្សេងៗដូចជា ការរៀបចំផែនការ និងការធ្វើដំណើរចុះមូលដ្ឋាន។
- សម្របសម្រួលការទំនាក់ទំនងរវាងក្លឹប និងរដ្ឋបាលសាលាសម្រាប់គោលបំណងផ្សេងៗ ដូចជាការប្រើប្រាស់បណ្ណាល័យសម្រាប់ការប្រជុំជាដើម

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៣ ការកំណត់ផែនការ

ត្រីមាសទី ១៖

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.												

ត្រីមាសទី ២៖

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

11.												
12.												
13.												
14.												

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤៖ ការកំណត់ថវិកា

ការចំណាយ	ឯកត្តា	ចំនួន
1. ក្រដាសផ្ទាំងធំ	១ kg x ៨,០០០៛/kg	៨,០០០៛
2. ហ្វឺតសរសេរក្ដារខៀន	១ ប្រអប់ x ១០,០០០៛/ប្រអប់	២០,០០០៛
3. ក្រដាសពណ៌	២ រ៉ាម x ១៦,០០០៛/រ៉ាម	៣២,០០០៛
4. ការបោះពុម្ពសំណេរ	--	៤០,០០០៛
5. <u>ទស្សនកិច្ចសិក្សា</u> អាហារថ្ងៃត្រង់៖ រថយន្តឈ្នួល៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប៖	 ១៥ នាក់ x ៤,០០០៛/ នាក់ ១០០,០០០៛/ថ្ងៃ x ១ ថ្ងៃ ម៉ាស៊ីនថតផ្ទាល់ខ្លួន ឬទូរស័ព្ទដៃ	 ៦០,០០០៛ ១០០,០០០៛ -------------- ១៦០,០០០៛
6. <u>ការចុះមូលដ្ឋាន #</u>2៖ អាហារថ្ងៃត្រង់៖ រថយន្តឈ្នួល៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប៖	 15 នាក់ x $1/នាក់ $25/ ថ្ងៃ x 1 ថ្ងៃ ម៉ាស៊ីនថតផ្ទាល់ខ្លួន ឬទូរស័ព្ទដៃ	 ៦០,០០០៛ ១០០,០០០៛ -------------- ១៦០,០០០៛
សរុប		៤២០,០០០ រៀល