ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្លឹបនិពន្ធ

គម្រោងអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំមធ្យមសិក្សាទុតិយភូមិទី២
សហការជាមួយកម្មវិធីសាលារៀនជំនាន់ថ្មី

ភ្នំពេញ ខែមករា ឆ្នាំ២០២១

មាតិកា

១. សនិទានភាព 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 ការស្ម័គ្រចិត្ត 2
៤.១.២ ទំហំ 2
៤.១.៣ កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ 3
៤.១.៤ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស 3
៤.១.៥ ការបែងចែកភារកិច្ច 4
៤.១.៦ ការកំណត់ផែនការ 4
៤.១.៧ ការកំណត់ធនធាន 5
៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង 5
៤.២.១. សំណេរច្នៃប្រឌិត (Creative Writing) 5
៤.២.២. កំណាព្យ (Poetry) 6
៤.២.៣. ទិនានុប្បវត្តិ (Journals) 6
៤.២.៤. សំបុត្រ (Letters) 6
៤.២.៥. ការបោះពុម្ព (Publications) 6
៤.២.៦. ការប្រជុំឱ្យតម្លៃស្នាដៃនិពន្ធ 7
៤.២.៧. ដំណើរទស្សនកិច្ចឆ្លុះបញ្ចាំង 7
៤.២.៨. ការទំនាក់ទំនងរោងពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋានសម្រាប់បោះពុម្ពអត្ថបទរឿងរបស់សិស្ស 7
៤.៣. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ 7
ឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស 8
ឧបសម្ព័ន្ធទី ២. ការបែងចែកភារកិច្ច 9
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៣ ការកំណត់ផែនការ 10
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤៖ ការកំណត់ធនធាន 11
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៥៖ សកម្មភាពសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត 12
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៦៖ ការតែងកំណាព្យ 16
ឧបសម្ព័ន្ធទី៧៖ សៀវភៅកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ 23
ឧបសម្ព័ន្ធទី ៨៖ ការអានសំណួរពិភាក្សាយល់ដឹង 24

១. សនិទានភាព

ឯកសារនេះរៀបចំឡើងដើម្បីជួយសិស្សមធ្យមសិក្សាក្នុងការរៀបចំក្លឹប និងផ្តល់ឱកាសសម្រាប់ពួកគេចូលរួមសកម្មភាពក្លឹបនិពន្ធប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត។ ឱកាសទាំងអស់នេះមានបំណងផ្តល់នូវបរិយាកាសសិក្សាដល់សិស្ស ដែលមិនទាន់មានការអភិវឌ្ឍផ្នែកបំណិនសំណេរល្អនៅឡើយ។ បញ្ហាទាំងនោះរួមមានកង្វះខាតគំរូសំណេរល្អៗ អ្នកនិពន្ធគំរូ និងបច្ចេកទេសសំណេរដែលផ្តោតលើខ្លឹមសារជាងផ្តោតតែទៅលើអក្ខរាវិរុទ្ធ និងវេយ្យាករណ៍តែមួយផ្នែក។ គេជឿជាក់ថាបរិយាកាសអប់រំនៅក្នុងសាលារៀនបែបនេះ មិនសូវធ្វើឱ្យសិស្សមានការចាប់អារម្មណ៍លើការអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរទេ។ *ការបង្កើតក្លឹបនិពន្ធគឺជាវិធីមួយឆ្លើយតបនឹងបញ្ហាខាងលើទាំងនេះ*។ ហេតុនេះហើយ ក្លឹបនេះមានគោលបំណងជួយលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យមានការសរសេរក្នុងបរិយាកាសវិជ្ជមាន។ គេគួរតែលើកទឹកចិត្ត និងជំរុញសមាជិកក្លឹបទាំងអស់ឱ្យចេះពិភាក្សាពីសំណេររបស់ពួកគេប្រកបដោយការស្ថាបនា ដែលខុសពីការវាយតម្លៃតាមទម្លាប់ធម្មតានៅក្នុងថ្នាក់រៀន។ ការផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់គួរធ្វើឡើងដោយមិត្តភក្តិ និងគ្រូដឹកនាំក្លឹប ដែលចុងក្រោយនឹងជួយឱ្យសិស្សចេះស្វ័យវាយតម្លៃដោយខ្លួនឯង។ សកម្មភាពក្លឹបសិក្សាក៏នឹងជួយគាំទ្រ ផ្តល់តម្លៃដល់សំណេររបស់សិស្សតាមរយៈការបោះពុម្ពស្នាដៃសំណេរ ការរៀបចំកម្មវិធីប្រកួតប្រជែង និងការស្វែងរកការបោះពុម្ពតាមសារព័ត៌មាន និងទិនានុប្បវត្តិ។ ជាចុងក្រោយ ក្លឹបនេះនឹងបង្កបរិយាកាសសប្បាយរីករាយដល់សិស្សក្នុងការនិពន្ធនូវអ្វីដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ដូចជា រឿងប្រលោមលោកថ្មីៗ ការពិភាក្សាឱ្យតម្លៃអំណានជាមួយមិត្តភក្តិ និងមានឱកាសជួបជាមួយអ្នកនិពន្ធនៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា។ គេសង្ឃឹមថា ឱកាសរៀនសូត្របន្ថែមទាំងនេះនឹងធ្វើឱ្យការរៀនកាន់តែគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ស្របតាមបញ្ញត្តិទូទៅនៃកម្មវិធីសាលាកុមារមេត្រី។

២. លទ្ធផលសិក្សា

២.១. វត្ថុបំណង

តាមរយៈការពិភាក្សាបញ្ហាពាក់ព័ន្ធខាងលើ សកម្មភាពក្លឹបនិពន្ធមានវត្ថុបំណងដូចខាងក្រោម៖

- សិស្សមានឱកាសបន្ថែមដើម្បីអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរក្រោមបរិយាកាសបែបស្ថាបនា ដោយគ្មានការស្តីបន្ទោស និងគំរាមកំហែង។
- គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចប្រើឯកសារនេះដើម្បីជួយសិស្សឱ្យចេះរៀបចំសកម្មភាព ដែលផ្តល់បរិយាកាសឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរ។

២.២ លទ្ធផល

ដើម្បីសម្រេចនូវវត្ថុបំណងខាងលើ កម្មវិធីត្រូវអនុវត្តតាមសកម្មភាពដូចខាងក្រោមៈ

- អភិវឌ្ឍយន្តការដែលនឹងជំរុញឱ្យសិស្សពង្រឹងនូវសមត្ថភាពសរសេររបស់ពួកគេ។
- បង្កើនឱកាសសម្រាប់សិស្សក្នុងការឱ្យតម្លៃអំណានរបស់ពួកគេ។
- ជួយសិស្សឱ្យចេះពិភាក្សាពីសំណេរ ការបង្ហាញមតិយោបល់ បង្កើតនូវភាពច្នៃប្រឌិតដែលឆ្ពោះទៅរកការបង្កើនចំណេះដឹងផ្ទាល់ខ្លួន។

៣. សម្ភារៈ

សម្ភារៈដែលបានរៀបរាប់នៅខាងក្រោមមិនទាន់មានភាពច្បាស់លាស់នៅឡើយទេ វាអាស្រ័យលើសកម្មភាពដែលសិស្សអនុវត្តក្លឹប។

- ធនធានឯកសារ (ឧ. រឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ការណែនាំការសរសេរ ការនិពន្ធកំណាព្យ ។ល។)
- សម្ភារៈរៀនសូត្រ ប៊ិក សៀវភៅកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ/សៀវភៅសរសេរ
- ថវិកាក្លឹបចំនួន ៦០០,០០០ រៀល ទៅ ៨០០,០០០ រៀល ដើម្បីសម្របសម្រួលសកម្មភាពដែលបានជ្រើសរើស (ឧ. ទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន ការថតចម្លងឯកសារឱ្យសិស្ស។ល។)
- ប្រាក់ឧបត្ថម្ភសម្រាប់គ្រូ ប្រសិនបើចាំបាច់។

៤. ដំណើរការអនុវត្ត

៤.១. គោលការណ៍រៀបចំ

ការបង្កើតក្លឹបនិពន្ធសម្រាប់សិស្ស ត្រូវអនុវត្តតាមគោលការណ៍សំខាន់ៗមួយចំនួន ដែលមានពន្យល់ដូចខាងក្រោម៖

៤.១.១ ការស្ម័គ្រចិត្ត

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

ស្រដៀងគ្នានេះដែរ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូមិនត្រូវបង្ខំចាត់តាំងឱ្យរៀបចំដឹកនាំក្លឹបនេះទេ។ សេចក្ដីពេញចិត្ត និងការចាប់អារម្មណ៍របស់គ្រូចំពោះការនិពន្ធ ជាប្រការចាំបាច់ណាស់ក្នុងការឈានទៅដល់ភាពជោគជ័យរបស់ក្លឹប។ ហើយយើងគួរគិតថាសេចក្ដីពេញចិត្តនោះពិបាកនឹងធានាថាទទួលបាន ប្រសិនបើបង្ខំគ្រូឱ្យអនុវត្តសកម្មភាពនោះ។ ព្រមជាមួយគ្នានេះដែរ គ្រូស្ម័គ្រចិត្តអាចចំណាយពេលផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ ដើម្បីធ្វើផែនការសកម្មភាពជាមួយសិស្សដូចជា ការចូលរួមប្រជុំក្រៅម៉ោងសិក្សា និងក្នុងសកម្មភាពទស្សនកិច្ចមូលដ្ឋាន។ សាលារៀនត្រូវពិចារណាលើបែបបទនៃការផ្ដល់ប្រាក់ឧបត្ថម្ភដល់គ្រូបង្រៀន ដែលមានលក្ខណៈស្រដៀងគ្នាទៅនឹងទម្រង់ថវិកាសកម្មភាពផ្សេងៗទៀតដូចជា ការបំប៉នសិស្សរៀនយឺត និងកម្មវិធីគេហកិច្ចជាដើម។

៤.១.២ ទំហំ

ក្លឹបនិពន្ធនេះមានភាពងាយស្រួលក្នុងការគ្រប់គ្រង ពេលធ្វើក្នុងសាលារៀនតែមួយ ដោយសារសិស្សនិងគ្រូទាំងអស់ស្ថិតនៅកន្លែងជាមួយគ្នា។ ក្នុងករណីខ្លះសាលារៀនមួយចំនួន ដែលនៅក្បែរគ្នាក្នុងតំបន់គោលដៅក៏អាចចូលរួមក្នុងក្លឹបនិពន្ធនេះបានដែរ។ ក្នុងករណីនោះសាលារៀនមធ្យមសិក្សាធនធាន ដើរតួជាអ្នកសម្របសម្រួល។ ប្រសិនបើមានសាលារៀនមួយចំនួនកំពុងអនុវត្តក្លឹបនិពន្ធ នាយកសាលាទាំងអស់ដែលពាក់ព័ន្ធអាចសម្រេចចិត្តដាក់ធនធានរួមគ្នាធ្វើសកម្មភាពដូចជា ទស្សនកិច្ចសិក្សា ពិព័រណ៍ស្នាដៃសំណេរ។ល។ ការអនុវត្ត

សកម្មភាពរួមគ្នាមានអត្ថប្រយោជន៍មួយចំនួនដូចជា ការធ្វើសកម្មភាពជាន់គ្នាជាពិសេសករណីដំណើរទស្សនកិច្ចសិក្សា។ ទោះបីជាយ៉ាងណាក៏ដោយការសម្របសម្រួលក្នុងកម្រិតនេះ ពេលខ្លះអាចជួបបញ្ហាប្រឈមមួយចំនួន។ នាយកសាលាដែលពាក់ព័ន្ធគួរពិនិត្យមើលកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្នុងក្លឹបនិពន្ធតាមសាលារៀន ចម្ងាយរវាងសាលារៀន និងការពេញចិត្តរបស់គ្រូដឹកនាំនៅពេលសម្រេចចិត្តថា តើត្រូវរៀបចំក្លឹបរួមគ្នា ឬធ្វើដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។ ក្នុងការអនុវត្តសកម្មភាពរួមគ្នា ត្រូវចាត់ចែងថវិកាមួយចំនួនដែលចាំបាច់សម្រាប់ធ្វើដំណើរសម្របសម្រួលកិច្ចប្រជុំអន្តរសាលារៀន។

៤.១.៣ កម្រិតថ្នាក់គោលដៅ

ការចូលរួមនៅក្នុងក្លឹបនិពន្ធ គឺជាសកម្មភាពមួយដែលមានភាពល្អប្រសើរ គួរជ្រើសរើសសិស្សដែលមានភាពពេញវ័យ។ នៅពេលសាលាមានបទពិសោធន៍ច្រើនក្នុងការរៀបចំក្លឹបនេះហើយ គ្រូប្រហែលជាអាចធ្វើការសាកល្បងរៀបចំ សកម្មភាពទាំងឡាយដែលសមស្របទៅអាយុរបស់សិស្ស។ ទោះជាយ៉ាងក៏ដោយ ជាជំហានដំបូងគេបានណែនាំថាក្លឹបនិពន្ធ ផ្តោតទៅលើសិស្សថ្នាក់ទី ៨ ឬទី ៩ អាស្រ័យទៅលើលទ្ធភាពរបស់គ្រូដែលចាប់អារម្មណ៍ក្នុងការធ្វើការជាមួយសិស្ស។

៤.១.៤ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស និងការតម្រង់ទិស

ការសម្រេចចិត្តរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួមក្លឹប គួរតែផ្អែកលើការផ្តល់ព័ត៌មានច្បាស់លាស់ជាមុន។ ក្នុងការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្សចូលរួមក្នុងក្លឹប ជាដំបូងគ្រូត្រូវផ្តល់នូវព័ត៌មានណែនាំថា តើក្លឹបនេះគឺជាអ្វី។ ការតម្រង់ទិសនេះអាចធ្វើឡើងតាមរយៈការពន្យល់ផ្ទាល់មាត់តាមថ្នាក់ ឬការពន្យល់ជាលាយលក្ខណ៍អក្សរដែលបិទផ្សាយជាសាធារណៈ ឬរៀបចំទាំងពីរក៏បាន។ ចំណុចមួយចំនួនដែលត្រូវលើកឡើងនៅក្នុងការណែនាំគួររួមបញ្ចូលនូវចំណុចសំខាន់ៗដូចខាងក្រោម៖

- ***<u>វត្ថុបំណង៖</u>*** ផ្តល់បរិយាកាសជាវិជ្ជមាន និងគ្មានការគំរាមកំហែងចំពោះការអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរ។
- ***<u>សកម្មភាព៖</u>*** ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ការសរសេរកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ ការពិភាក្សាក្រុមអំពីរឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ការបោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទការសែត ការនិពន្ធកំណាព្យ ។ល។
- ***<u>ការវាយតម្លៃ៖</u>*** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សត្រូវបានអញ្ជើញឱ្យធ្វើសកម្មភាព ពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។
- ***<u>ការចូលរួម៖</u>*** សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។
- ***<u>ការប្រជុំ៖</u>*** ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (ប្រហែល២ដង/សប្តាហ៍) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពដែលបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។

ផ្អែកតាមសេចក្តីណែនាំនេះ យើងត្រូវសួរសិស្សអំពីចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេក្នុងការចូលរួមក្លឹបតាមរយៈការវាយតម្លៃកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ នៅពេលវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍របស់សិស្ស យើងប្រើទម្រង់នៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី១**។ ទម្រង់នេះមានសារៈប្រយោជន៍ ពីព្រោះវានឹងទប់ស្កាត់មិនឱ្យសិស្សមានសម្ពាធចំពោះការនិយាយពាក្យព្រម ឬមិនព្រម ជាពិសេសនៅពេលគេមើលឃើញថា សិស្សបង្ហាញនូវភាពមិនចាប់អារម្មណ៍ អាចឆ្លុះបញ្ចាំងឃើញថាមិនគោរពគ្រូ។ ទុកពេលឱ្យសិស្ស ១០ ទៅ ១៥នាទី ដើម្បីពួកគេពិភាក្សា និងសម្រេចចិត្តមុនពេលបំពេញទម្រង់ចំណាប់អារម្មណ៍ និងជូនទម្រង់នោះមកឱ្យគ្រូវិញ។

៤.១.៥ ការបែងចែកភារកិច្ច

នៅក្នុងការប្រជុំក្លឹបលើកដំបូង គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវក្លឹប ត្រូវរៀបចំជ្រើសរើសសមាជិកក្លឹបមួយចំនួនដើម្បីទទួលខុសត្រូវទៅតាមភារកិច្ច។ ការជ្រើសរើសនេះ អាចធ្វើឡើងដោយការបោះឆ្នោត ឬដោយការស្រែកលើកដៃ។ តួនាទីគឺមិនទៀងទាត់ទេ រួមមាន (១)ប្រធាន (២)អនុប្រធាន និង(៣)ហិរញ្ញិក។ ប្រសិនបើមានសិស្សច្រើននៅក្នុងក្លឹប (ឧ. ១៥នាក់ ឬច្រើនជាងនេះ) ចាំបាច់ត្រូវមានប្រធានក្រុមម្នាក់សម្រាប់សមាជិក ៣ ទៅ ៤នាក់។ ការទទួលខុសត្រូវសម្រាប់តួនាទីនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី២**។ ទំនួលខុសត្រូវទាំងនេះត្រូវបង្ហាញដល់សមាជិកក្លឹបទាំងអស់ ត្រូវពន្យល់ដោយគ្រូដឹកនាំក្លឹប។ ក្នុងជំហានដំបូងនៃសកម្មភាពក្លឹប គ្រូដែលមានភារកិច្ចទទួលខុសត្រូវលើការងារនេះ ត្រូវមានទំនាក់ទំនងល្អក្នុងការចូលរួមចំណែកជួយដល់សមាជិកក្លឹបដែលបានជ្រើសរើស និងជួយដល់ការបំពេញតាមតួនាទីរបស់ពួកគេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ គ្រូដឹកនាំត្រូវបេះផ្ទេរការទទួលខុសត្រូវឱ្យបានច្រើនដល់សិស្ស ពេលពួកគេមានបទពិសោធន៍កាន់តែច្រើនក្នុងការបំពេញភារកិច្ចផ្សេងៗនៅអំឡុងឆ្នាំសិក្សានេះ។

៤.១.៦ ការកំណត់ផែនការ

កិច្ចការមួយក្នុងចំណោមការងារដំបូងគេដែលក្លឹបត្រូវធ្វើគឺ ការកំណត់ផែនការសកម្មភាពដែលបានស្នើសុំសម្រាប់អនុវត្តក្នុងរយៈពេល១ត្រីមាស។ ទម្រង់ផែនការដែលអាចជួយក្លឹបស្របតាមសកម្មភាពប្រចាំសប្តាហ៍នៃខែនីមួយៗ ត្រូវបានបង្ហាញក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី៣**។ មុនពេលបង្កើតផែនការ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវព្យាយាមពិនិត្យឡើងវិញនូវសកម្មភាពមួយចំនួនដែលអាចធ្វើទៅបាន ហើយបង្កើតគម្រោង ១ ឬ ២ ដែលក្លឹបនឹងធ្វើនៅក្នុងពេល១ត្រីមាស។ ឧទាហរណ៍មួយចំនួនត្រូវបានផ្តល់ឱ្យជាគំរូនៅផ្នែកខាងក្រោម។ ឧទាហរណ៍. ក្លឹបប្រហែលជាចង់សរសេរអត្ថបទខ្លីបែបច្នៃប្រឌិតពីប្រាសាទមួយនៅក្នុងតំបន់។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយគ្រូជួយសម្របសម្រួលសកម្មភាពអំពីរបៀបសរសេរប្រភេទផ្សេងៗរបស់អត្ថបទ មុនពេលចាប់ផ្តើមទស្សនកិច្ចប្រាសាទ។ សកម្មភាពនេះ រួមមានទាំងកំណាព្យ ឬអត្ថបទរឿងនិទានខ្លីៗ។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវដើរតួនាទីជាអ្នកសម្របសម្រួលសកម្មភាពទាំងឡាយ រហូតទាល់តែសិស្សយល់ច្បាស់ពីរបៀបសរសេរ និងអាចអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេសរសេរអត្ថបទដោយខ្លួនឯងបាន។ ប្រភេទនៃសកម្មភាពសំណេរត្រូវបានភ្ជាប់ជូននៅក្នុង **ឧបសម្ព័ន្ធទី៥** នៃឯកសារនេះ។ នៅពេលសំណេរអត្ថបទរបស់ពួកគេបានរួចរាល់ 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. <u>ការប្រជុំលើកទី ១៖</u> ការបោះឆ្នោត និងសកម្មភាពនិពន្ធ	x											
2. <u>ការប្រជុំលើកទី ២៖</u> សកម្មភាពនិពន្ធ		x										
3. <u>ការប្រជុំលើកទី ៣៖</u> សកម្មភាពនិពន្ធ			x									
4. ការចុះតាមមូលដ្ឋាន				x								

5. សកម្មភាពនិពន្ធ					x							
6. ផែនការតាំងពិព័រណ៍						x						
7. រៀបចំការតាំងពិព័រណ៍							x					
8. ការតាំងពិព័រណ៍បង្ហាញ								x				

៤.១.៧ ការកំណត់ធនធាន

ដើម្បីឱ្យក្លឹបមានដំណើរការដោយប្រសិទ្ធភាព ក្លឹបត្រូវមានធនធានគាំទ្រ។ ធនធានទាំងនេះ រួមមានសម្ភារៈរូបវន្តដូចជា កន្លែងប្រជុំ (ឧ. បណ្ណាល័យ ថ្នាក់រៀនដែលទំនេរ ឬទីធ្លាណាមួយ) សៀវភៅរឿងប្រលោមលោក ឬទស្សនាវដ្ដី បន្ទប់កុំព្យូទ័រសម្រាប់វាយសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត ឬធនធានថវិកា។ ធនធានថវិកាត្រូវប្រើសម្រាប់អនុវត្តសកម្មភាពជាក់លាក់ដូចខាងក្រោម៖

- ក្រដាសសម្រាប់កត់ត្រា ឬសរសេររបាយការណ៍ (គ្រប់ក្រុម)
- ក្រដាសផ្ទាំងធំសម្រាប់បង្កើតការតាំងពិព័រណ៍
- ហ្វឹតសម្រាប់រៀបចំការតាំងពិព័រណ៍
- ថវិកាសម្រាប់ការធ្វើដំណើរចុះមូលដ្ឋាន
- ម៉ាស៊ីនថតរូបសម្រាប់ថតរូប
- ថវិកាផ្សេងៗសម្រាប់គោលបំណងពិសេសផ្សេងៗទៀត
- ផ្សេងៗ

ការផ្ដល់ថវិកាគួរតែរៀបចំផែនការដោយគណៈកម្មការសាលា ដែលជាផ្នែកមួយនៃដំណើរការរៀបចំផែនការប្រចាំឆ្នាំ ដែលធ្វើឡើងនៅរៀងរាល់ដើមឆ្នាំ។ ការពន្យល់បកស្រាយអំពីថវិកាមាននៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤**។

៤.២. សកម្មភាពស្នើឡើង

គេអាចរៀបចំសកម្មភាពច្រើនប្រភេទ ដើម្បីបង្កើនការរៀនសូត្ររបស់សិស្ស ដោយមិនចាំបាច់ទាមទារពេលវេលារបស់ពួកគេក្នុងការបំពេញកិច្ចការ ឬពេលវេលារបស់គ្រូដឹកនាំ ក្នុងការប្រជុំនិងការដាក់ពិន្ទុសិស្សឡើយ។ តាមការពិតអ្នកជំនាញផ្នែកនិពន្ធជាច្រើននាក់មិនយល់ស្របថា សិស្សចេះពីការសរសេរ អត្ថបទរឿងខ្លីៗជាងការសរសេរអត្ថបទវែង។ ចូរគិតថា ការសរសេរគឺជាវិធីមួយនៃការរៀនសូត្រ។ ការសរសេរ ធ្វើឱ្យសិស្សគិតដែលជាហេតុធ្វើឱ្យសិស្សរៀន។

មានសកម្មភាពសំណេរដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ជាច្រើន ដែលក្លឹបអាចរៀបចំហើយធានាថាវាជាសកម្មភាពដែលល្អ មានលក្ខណៈគិតវិភាគសម្រាប់សិស្សរៀន។ សកម្មភាពដែលត្រូវបានផ្ដល់ឱ្យនៅផ្នែកខាងក្រោម គឺគ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍ប៉ុណ្ណោះ។ គ្រូដឹកនាំ និងសមាជិកក្លឹប អាចមានគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនអំពីអ្វីដែល ពួកគេចង់ធ្វើប្រកបដោយលក្ខណៈច្នៃប្រឌិតតាមរយៈការនិពន្ធ។

៤.២.១. សំណេរច្នៃប្រឌិត (Creative Writing)

ការនិពន្ធច្នៃប្រឌិតគឺជាទម្រង់បញ្ចេញ21ចំណុចដែលត្រូវចាប់ផ្ដើមសរសេរ។ ដូច្នេះគ្រូដឹកនាំក្លឹបត្រូវយល់ដឹងពីបញ្ហានេះ ហើយចាប់ផ្ដើមការប្រជុំក្លឹបដោយធ្វើសកម្មភាពសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត និងសប្បាយរីករាយ។ សិស្សនឹងមានអារម្មណ៍ល្អច្រើនដែលអាចបញ្ចេញនូវគំនិតបែបច្នៃប្រឌិតនៅក្នុងបរិយាកាសមួយដែលមានការគាំទ្រ ឧទាហរណ៍សំណេរបែបច្នៃប្រឌិត សូមមើលនៅ**ឧបសម្ព័ន្ធទី៥**។

៤.២.២. កំណាព្យ (Poetry)

កំណាព្យ គឺជាអត្ថបទនិពន្ធដែលបង្កើតអោយមានការយល់ដឹង បទពិសោធន៍បែបស្រមើស្រមៃតាមរយៈការប្រើប្រាស់ភាសា និងបញ្ចេញជាអារម្មណ៍ជាក់លាក់តាមរយៈអត្ថន័យ សំឡេង និងពាក្យចំណាប់ចុងជួន។ កំណាព្យមានលក្ខណៈខុសគ្នាពីភាសាដែលប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ តាមរយៈការបង្រួម ឬបង្គប់ន័យ បែបបទនៃការប្រើប្រាស់ព្យាង្គ និងចំណាប់ចុងជួន ការប្រើប្រាស់ឃ្លាបន្ទាត់ ការប្រើវាក្យសព្ទប្លែកៗ និងលំដាប់លំដោយពាក្យ (Syntax)។ ខ្លឹមសារកំណាព្យសម្តែងចេញតាមរយៈបច្ចេកទេសសម្បូរបែប ការបរិយាយដោយផ្ទាល់ទៅជានិមិត្តសញ្ញាតំណាង ដូចជាការប្រើប្រាស់ពាក្យប្រៀបធៀបដោយន័យត្រង់ (Metaphor) និងការប្រៀបធៀបដោយន័យធៀប (Simile)។

អត្ថប្រយោជន៍មួយទៀតនៃការនិពន្ធកំណាព្យ គឺសិស្សមានសេរីភាពបង្ហាញគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ប្រភេទកំណាព្យមានច្រើនសម្រាប់សិស្សជ្រើសរើស ហើយគ្រូគួរបង្ហាញនូវប្រភេទកំណាព្យទាំងអស់នោះ ដើម្បីឱ្យសិស្សបានជ្រើសរើសតាមតម្រូវការផ្ទាល់ខ្លួន។ ឧទាហរណ៍គំរូសម្រាប់សកម្មភាពនិពន្ធកំណាព្យសូមមើលនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី ៦**។

៤.២.៣. ទិនានុប្បវត្តិ (Journals)

សិស្សភាគច្រើនចង់សរសេរសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ក្រោមបរិយាកាសគ្មានការគំរាមកំហែង។ សំណេរបែបទិនានុប្បវត្តិគេអាចធ្វើបានទាំងក្នុង និងក្រៅម៉ោងសិក្សា ហើយវាមិនចាំបាច់ត្រូវការរចនាសម្ព័ន្ធច្បាស់លាស់ឡើយ។ ជាការពិតណាស់សិស្សអាចជ្រើសរើសប្រធានបទសរសេរដោយសេរី ដែលគេអាចបកស្រាយ ឬឆ្លុះបញ្ចាំងផ្អែកលើបទពិសោធន៍ក្នុងជីវិត ដើម្បីពង្រីកបទពិសោធន៍យល់ដឹងរបស់ពួកគេ។ ប្រសិនបើអ្នកចង់មើលសំណេរបែបទិនានុប្បវត្តិដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធ សូមមើលគំរូនៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី ៧** ។

៤.២.៤. សំបុត្រ (Letters)

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

៤.២.៥. ការបោះពុម្ព (Publications)

សិស្សអាចចូលរួមជាមួយមិត្តភក្តិធ្វើកិច្ចការបោះពុម្ពស្នាដៃនិពន្ធរបស់ពួកគេ ជាមួយក្លឹបព្រឹត្តិបត្រសាលារៀន។ ព្រឹត្តិបត្រគួរបញ្ចូលស្នាដៃនិពន្ធបែបច្នៃប្រឌិត បំណកស្រាយបែបរូបភាព ឬសេចក្តីជូនដំណឹងពីព្រឹត្តិការណ៍សហគមន៍ដែលនឹងគ្រោងធ្វើនាពេលខាងមុខ។ នៅពេលបង្កើតព្រឹត្តិបត្រ ការផ្តល់បរិយាកាសឱ្យសិស្សធ្វើការច្នៃប្រឌិតគឺមានសារៈសំខាន់ណាស់។ ការបង្កើតចំណងជើង និងប្លង់ព្រឹត្តិបត្រដោយខ្លួនឯងជំរុញឱ្យពួកគេមានភាពម្ចាស់ការ។ ព្រឹត្តិបត្រសាលារៀនផ្តល់ជាវេទិកាសម្រាប់សិស្សផ្សព្វផ្សាយការងាររបស់ពួកគេយ៉ាងទៀងទាត់ពេញមួយឆ្នាំសិក្សា។

ជម្រើសមួយទៀតក្នុងការបោះពុម្ពព្រឹត្តិបត្រ គឺការបោះពុម្ពសំណៅច្នៃប្រឌិតរបស់សមាជិកក្លឹបនៅចុងបញ្ចប់ត្រីមាស។ សិស្សអាចជ្រើសរើសលទ្ធផលកិច្ចការដែលពួកគេមានមោទនភាពបំផុត ដែលចង់ចែករំលែក

ទៅឱ្យមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ។ លទ្ធផលចុងក្រោយអាចរក្សាទុកនៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬបន្ទប់ក្លឹបមុខវិជ្ជាដើម្បីឱ្យសិស្សផ្សេងទៀតបានយល់ពីតម្លៃស្នាដៃ។

៤.២.៦. ការប្រជុំឱ្យតម្លៃស្នាដៃនិពន្ធ

កិច្ចប្រជុំនេះមានសារៈសំខាន់ដើម្បីលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យចូលចិត្តអាន ការឱ្យតម្លៃស្នាដៃរបស់អ្នកដទៃ និងការបណ្តុះទឹកចិត្តផងដែរ។ គ្រូអាចជ្រើសរើសអត្ថបទរឿងខ្លីៗអោយសិស្សអានដោយខ្លួនឯងនៅពេលណាមួយ ហើយបន្ទាប់មកទៀតពិភាក្សាគ្នានៅពេលជួបគ្នាក្នុងការប្រជុំក្លឹប។ ឬមួយក៏គ្រូអាចជ្រើសរើសរឿងខ្លីមួយ ឬកម្រងកំណាព្យមួយ ហើយសិស្សអាចផ្លាស់វេនគ្នាអានអត្ថបទនោះឱ្យលឺៗ ហើយពិភាក្សារួមគ្នា។ គំនិតសម្រាប់សំណួរពិភាក្សាមាននៅក្នុង**ឧបសម្ព័ន្ធទី ៨**។ ម៉្យាងវិញទៀត គ្រូអាចជ្រើសរើសរឿងប្រលោមលោកមួយសម្រាប់សិស្សអាននៅជំពូកណាមួយ ហើយពិភាក្សានៅពេលជួបគ្នានៅក្នុងការរៀនក្លឹប។ វាក៏ជាគំនិតល្អផងដែរ ក្នុងការឱ្យសិស្សអានកិច្ចការរបស់សមាជិកក្លឹប បន្ទាប់មកផ្តល់ឱកាសឱ្យពួកគេផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់។

៤.២.៧ ការឆ្លុះបញ្ចាំងពីដំណើរទស្សនកិច្ច

ក្លឹបនិពន្ធអាចធ្វើដំណើរទៅកាន់ទីកន្លែង ដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ណាមួយនៅក្នុងមូលដ្ឋាន ដើម្បីជាសកម្មភាពមួយបណ្តុះគំនិតសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត (ឧ. ប្រាសាទបុរាណ ទឹកជ្រោះ ឆ្នេរសមុទ្រ វាលខ្សាច់ ភ្នំ និងព្រៃ។ល។) សិស្សអាចសរសេរអំពីបទពិសោធន៍ ដែលពួកគេជួបប្រទះជាទម្រង់បែបទិនានុប្បវត្តិ កំណាព្យ ប្រវត្តផ្ទាល់ខ្លួន។ល។

៤.២.៨. ការទំនាក់ទំនងរោងពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋានសម្រាប់បោះពុម្ពអត្ថបទរឿងរបស់សិស្ស

គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចទំនាក់ទំនងជាមួយរោងពុម្ពក្នុងមូលដ្ឋាន (ឧ. ខេត្តកំពង់ចាម) និងទស្សនាវដ្តី (ឧ. ទស្សនាវដ្តី មុំ និងម៉ាប់) ដើម្បីបោះពុម្ពសំណេរច្នៃប្រឌិតរបស់សិស្ស។

៤.៣. ការប្រជុំឆ្លុះបញ្ចាំងដើម្បីវាយតម្លៃសកម្មភាពប្រចាំឆ្នាំ

ការប្រជុំនេះអាចធ្វើឡើងបែបជាការធ្វើទស្សនកិច្ចទៅកាន់មូលដ្ឋាន ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងនូវបរិយាកាសល្អពីអ្វីដែលបាន កើតឡើងនៅក្នុងក្លឹបរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ សិស្សអាចចំណាយពេលដើម្បីអាននូវអ្វីដែលពួកគេពេញចិត្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ក្នុងរយៈពេលមួយឆ្នាំ។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបអាចចំណាយពេលដើម្បីរៀបចំការវាយតម្លៃខ្លីៗទៅលើក្លឹប ដើម្បីកែលម្អសម្រាប់ឆ្នាំក្រោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ១ ការវាយតម្លៃចំណាប់អារម្មណ៍សិស្ស

សេចក្តីផ្តើម

ការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធគឺជាឱកាសមួយក្នុងការគិតតាមរយៈសកម្មភាពសំណេរច្នៃប្រឌិត។ នេះគឺជាចំនុចមួយចំនួនដែលអ្នកគួរតែដឹង នៅមុនពេលអ្នកសម្រេចចិត្តថាតើត្រូវចូលរួមក្លឹប ឬមិនចូលរួម៖

- ***វត្ថុបំណង៖*** ផ្តល់បរិយាកាសជាវិជ្ជមាន និងគ្មានការគំរាមកំហែងចំពោះការអភិវឌ្ឍបំណិនសរសេរ។
- ***សកម្មភាព៖*** ការចុះតាមមូលដ្ឋាន ការសរសេរកំណត់ត្រាប្រចាំថ្ងៃ ការពិភាក្សាក្រុមអំពីរឿងប្រលោមលោកទំនើបៗ ការបោះពុម្ពផ្សាយអត្ថបទការសែត ការនិពន្ធកំណាព្យ ។ល។
- ***ការវាយតម្លៃ៖*** ពុំមានការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ពិន្ទុជាលក្ខណៈផ្លូវការទេ។ សិស្សអនុញ្ញាតឱ្យធ្វើសកម្មភាពពីព្រោះពួកគេចង់ធ្វើ មិនមែនដោយសារតែគេបង្ខំឡើយ។
- ***ការចូលរួម៖*** សមាសភាពក្លឹបចូលរួមដោយស្ម័គ្រចិត្ត។
- ***ការប្រជុំ៖*** ការប្រជុំគួរធ្វើទៀងទាត់ (ប្រហែល២សប្តាហ៍ម្តង) ដើម្បីពិភាក្សាផែនការសកម្មភាពបានគ្រោងទុក។ ការប្រជុំត្រូវធ្វើឡើងនៅក្រៅម៉ោងសិក្សា ឬពេលសាលាឈប់សម្រាក។

សំណួរ

សូមបញ្ជាក់ពីកម្រិតចំណាប់អារម្មណ៍របស់អ្នកក្នុងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធ ដោយគូសសញ្ញា (✓) នៅក្នុងប្រអប់ខាងក្រោមនេះ៖

☐ ខ្ញុំមិនចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធនេះទេ។

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍នឹងការចូលរួមក្លឹបនិពន្ធ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនប្រាកដថាមានពេលចូលរួមនោះទេ។

☐ ខ្ញុំចាប់អារម្មណ៍ចូលរួមក្លឹបនិពន្ធខ្លាំងណាស់ ហើយខ្ញុំប្រាកដថាមានពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់ចូលរួម។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ២. ការបែងចែកភារកិច្ច

១. ប្រធាន

- រៀបចំការប្រជុំក្លឹប
- សម្របសម្រួលរៀបចំរបៀបវារៈសម្រាប់ការប្រជុំនីមួយៗ
- សម្របសម្រួលការប្រជុំ
- ធានាថាកន្លែងប្រជុំអាចប្រើប្រាស់បាន ដោយធ្វើការសម្របសម្រួលជាមួយនឹងនាយកសាលា
- ទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងសមាជិកក្លឹប និងគណកម្មការសាលាធនធាន
- តាមដានការអនុវត្តផែនការសកម្មភាពក្រុម
- រាយការណ៍ពីបញ្ហានានាដល់គ្រូដឹកនាំក្លឹប ប្រសិនបើមាន

២. អនុប្រធាន

- បំពេញតួនាទីជាប្រធាន នៅពេលប្រធានអវត្តមាន
- ជួយសម្របសម្រួលការប្រជុំ
- សរសេរកំណត់ហេតុប្រជុំ

៣. ហិរញ្ញិក

- ទទួលខុសត្រូវចំពោះថវិកា ដែលបានផ្តល់ឱ្យដោយគ្រូដឹកនាំក្លឹបសម្រាប់សកម្មភាពផ្សេងៗ រួមមានការស្នើរទិញសម្ភារៈសម្រាប់តាំងពិព័រណ៍ ការចុះតាមមូលដ្ឋាន។ល។
- ថែរក្សាទុកកំណត់ត្រាថវិកាទាំងអស់ពេលដែលទទួលបានពីគ្រូដឹកនាំក្លឹប។
- រៀបចំសំណើ ឬ ចំណាយតាមការណែនាំរបស់គ្រូដឹកនាំក្លឹប។

៤. ប្រធានក្រុម

- ផ្តល់ភាពជាអ្នកដឹកនាំដល់ក្រុម
- ធ្វើរបាយការណ៍ក្នុងនាមតំណាងក្រុមជូនដល់ប្រធានក្លឹប ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹប
- ផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានដែលទទួលបានពីប្រធានក្លឹប ឬគ្រូដឹកនាំក្លឹបដល់សមាជិកក្រុម

៥. គ្រូដឹកនាំក្លឹប

- ផ្តល់ការណែនាំទូទៅពីគោលការណ៍ក្លឹបក្នុងការរៀបចំផែនការប្រជុំ ដឹកនាំការប្រជុំ ជ្រើសរើសប្រធានផ្នែកក្លឹប ធានាថាប្រធានផ្នែកក្លឹបអាចធ្វើការងារជាច្រើនបានដោយខ្លួនរបស់ពួកគេ។
- ផ្តល់ការគាំទ្របច្ចេកទេសពីបញ្ហាទាក់ទងនឹងក្លឹបនិពន្ធ (សម្របសម្រួលសម្ភារៈរូបវន្ត តាមដានការប្រើប្រាស់ដំណើរការសម្ភារៈ។ល។)
- តំណាងឱ្យក្លឹបប្រចាំគណៈកម្មការទ្រទ្រង់សាលាក្នុងពេលដំណើរការរៀបចំថវិកា។
- សម្របសម្រួលសកម្មភាពផ្សេងៗដូចជា ការរៀបចំផែនការ និងការធ្វើដំណើរចុះមូលដ្ឋាន។
- សម្របសម្រួលការទំនាក់ទំនងរវាងក្លឹប និងរដ្ឋបាលសាលាសម្រាប់គោលបំណងផ្សេងៗ ដូចជាការប្រើប្រាស់បណ្ណាល័យសម្រាប់ការប្រជុំជាដើម។
- ត្រួតពិនិត្យការប្រើប្រាស់ធនធានថវិការបស់ក្លឹប។

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.												
15.												

ត្រីមាសទី ២៖

សកម្មភាព	កុម្ភៈ				មិនា				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.												

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៤៖ ការកំណត់ធនធាន

ការចំណាយ	ឯកត្តា	ចំនួន
1. ក្រដាសផ្ទាំងធំ	១ kg x ៨,០០០៛/kg	៨,០០០៛
2. ហ្វឺតសរសេរក្តារខៀន	១ ប្រអប់ x ១០,០០០៛/ប្រអប់	២០,០០០៛
3. ក្រដាសពណ៌	២ រ៉ាម x ១៦,០០០៛/រ៉ាម	៣២,០០០៛
4. ការបោះពុម្ពសំណេរ	--	៤០,០០០៛
5. ការចុះមូលដ្ឋាន #1៖ អាហារថ្ងៃត្រង់៖ រថយន្តឈ្នួល៖ ម៉ាស៊ីនថតរូប៖	 ១៥ នាក់ x ៤,០០០៛/ នាក់ ១០០,០០០៛/ថ្ងៃ x ១ ថ្ងៃ ម៉ាស៊ីនថតផ្ទាល់ខ្លួន ឬទូរស័ព្ទដៃ	 ៦០,០០០៛ ១០០,០០០៛ -------------- ១៦០,០០០៛
6. ការចុះមូលដ្ឋាន #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

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៥៖ សកម្មភាពសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត

<u>សម្គាល់៖</u> ផែនការសកម្មភាពនីមួយៗមានកំណត់ពេលរួចជាស្រេច ប៉ុន្តែត្រូវធានាថាផ្តល់ពេលវេលាឱ្យសិស្សតាមតម្រូវការ។ សិស្សមួយចំនួនអាចត្រូវការពេលវេលាយូរក្នុងការគិត និងបង្ហាញគំនិតរបស់ពួកគេ។ សកម្មភាពទាំងនេះគឺជាមធ្យោបាយរីករាយមួយសម្រាប់បង្កឱ្យសិស្សបញ្ចេញនូវភាពច្នៃប្រឌិត ហើយបន្តសកម្មភាពនិពន្ធដោយខ្លួនឯងក្នុងពេលទំនេររបស់ពួកគេ។

<u>1. ការនិពន្ធពីកំណប់ដែលបានរកឃើញ</u>

វត្ថុបំណង ៖ សកម្មភាពនេះគឺជាវិធីដ៏ល្អមួយឱ្យសិស្សយល់កាន់តែច្បាស់អំពីដំណើរការសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត។

សម្ភារៈ ៖ ហិបដាក់វត្ថុផ្សេងៗ

ពេលវេលា ៖ ១ – ២ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ប្រមូលរបស់កំប៉ិចកំប៉ុក ហើយរៀបដាក់ក្នុងថង់ក្រដាសតូចៗ។ អ្នកអាចដាក់អ្វីៗផ្សេងទៀត ដូចជាដុំថ្ម ក្រដាសចោលមួយសន្លឹក រោមសត្វមួយ រូបថតរបស់ក្មេងស្រីណាមួយ និងរូបផ្កែរបស់នាង ឡេវអាវ និងអ្វីៗផ្សេងៗទៀត។ អ្នកត្រូវមានថង់សម្រាប់សិស្សគ្រប់គ្នា ហើយថង់មួយសម្រាប់សិស្សមួយក្រុម ឬថង់មួយសម្រាប់សិស្សមួយថ្នាក់។

កិច្ចការ៖ ហិបមួយដែលអ្នកបានទទួល មានផ្ទុកគ្រឿងរតនសម្បត្តិជាច្រើនដែលត្រូវបានគេទុកឱ្យ។ កិច្ចការរបស់អ្នក គឺត្រូវសរសេររឿងខ្លីមួយដែលពណ៌នាអំពីតួអង្គដែលបានប្រមូលវត្ថុទាំងនោះ ហើយបង្ហាញថាតើហេតុអ្វីបានជាវត្ថុទាំងនោះសំខាន់សម្រាប់តួអង្គនោះ។ តើវត្ថុទាំងនោះមានដំណើររឿងដូចម្តេច? ហេតុអ្វីបានជាតួអង្គនោះថែរក្សាទុកនូវវត្ថុទាំងនោះ? តើវត្ថុនោះអាច ប្រាប់អ្នកអំពីអ្វីខ្លះពីតួអង្គនោះ? តើតួអង្គនោះមានអាយុប៉ុន្មានឥឡូវនេះ ហើយតើគាត់មានអាយុប៉ុន្មានកាលពេលគាត់រើសបានវត្ថុទាំងនោះ? តើអ្នកគិតថាវត្ថុទាំងនោះគឺជារបស់ដែលតួអង្គបានទុកចោលនៅក្នុងជំនាន់របស់គាត់ដែរឬទេ? ចូរសរសេររឿងមួយអំពីវត្ថុទាំងនេះ?

<u>២. ដំណើររឿងមិនតាមលំដាប់លំដោយ</u>

វត្ថុបំណង ៖ សកម្មភាពនេះគឺជាវិធីដ៏ល្អមួយឱ្យសិស្សយល់កាន់តែច្បាស់អំពីដំណើរការសំណេរបែបច្នៃប្រឌិត។

សម្ភារៈ ៖ បញ្ជីតួអង្គ/ទីកន្លែង/ពេលវេលា/ស្ថានភាព និងបញ្ហាប្រឈម សម្រាប់ជាឯកសារយោងរបស់គ្រូ

ពេលវេលា ៖ ១ - ២ ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ឱ្យសិស្សជ្រើសរើស៣លេខ (ពីលេខ ១ ដល់លេខ ១០)។ លេខនីមួយៗត្រូវគ្នានឹងវត្ថុមួយនៅក្នុងបញ្ជីខាងក្រោម។ លេខទី១គឺជាតួអង្គសំខាន់នៅក្នុងរឿង លេខទី២គឺជាទីកន្លែង ។ល។

កិច្ចការ៖ ចូរសរសេររឿងមួយដោយប្រើតួអង្គ ទីកន្លែង ពេលវេលា និងស្ថានភាពដែលអ្នកបានជ្រើសរើស។ តួដែលអ្នកបានជ្រើសរើសគួរតែជាតួអង្គឯកនៅក្នុងរឿង ប៉ុន្តែមិនមែនចាំបាច់តែតួអង្គនៅក្នុងរឿងនោះទេ។ ដូចគ្នានេះដែរ ទិដ្ឋិភាពភាគច្រើននៃសាច់រឿងកើតនៅកន្លែងដែលអ្នកបានជ្រើសរើស ប៉ុន្តែអ្នកអាចរាប់បញ្ចូលទីកន្លែងផ្សេងៗ ឬបកស្រាយរៀបរាប់ពីទីកន្លែងដែលបានជ្រើសរើសនោះ (ឧ. បំបែកសាច់រឿងទៅជាផ្នែកតូចៗ)។ ស្ថានភាព ឬបញ្ហាប្រឈមដែលអ្នកបានជ្រើសរើសអាចទាក់ទងនឹងតួអង្គឯក ឬតួអង្គឯកអាចសង្កេតនរណាម្នាក់ផ្សេងទៀតដែលមានទំនាក់ទំនងជាមួយនឹងស្ថានភាព ឬបញ្ហាប្រឈមនោះ។ មួយវិញទៀត អ្នកអាចបញ្ចូលធាតុទាំងនេះតាមវិធីណាក៏បាន ដែលអ្នកចង់បាន ឱ្យតែបញ្ចូលចំណុចទាំង៤ខាងលើ។

ឧទាហរណ៍នៃបញ្ជីលេខ សម្រាប់ជាឯកសារគ្រូ **តួអង្គ** 1. ម្តាយម្នាក់ 2. អ្នកថតរូបម្នាក់ 3. សិស្សដែលទើបបញ្ចប់ថ្នាក់វិទ្យាល័យម្នាក់ 4. ម្ចាស់ភោជនីដ្ឋាន ឬអ្នកគ្រប់គ្រងម្នាក់ 5. មនុស្សចម្លែកមកពីអវកាស 6. ក្មេងអនាថាម្នាក់ 7. ស្ត្រីអាយុ៩៣ឆ្នាំម្នាក់ 8. អ្នកបរិស្ថាននិយមម្នាក់ 9. សិស្សមហាវិទ្យាល័យម្នាក់ 10. តន្ត្រីករ Jazz ម្នាក់
ទីកន្លែង 1. នៅជិតព្រៃ 2. កន្លែងទទួលភ្ញៀវនៅពិធីមង្គលការ 3. ពិធីជប់លៀងមួយកន្លែង 4. ភោជនីយដ្ឋានមួយកន្លែង 5. ហាងលក់ឥវ៉ាន់ 6. ឧទ្យានទីក្រុង 7. យ៉ាផ្ទះកសិដ្ឋានចាស់មួយ 8. ប្រឡាយបង្ហូរជាតិពុល 9. បណ្ណាល័យរបស់មហាវិទ្យាល័យ 10. សាលមហោស្រពតន្ត្រី

ពេលវេលា 1. ពេលភ្លើងឆេះព្រៃ 2. បន្ទាប់ពីវាយគ្នា 3. នៅយប់ថ្ងៃប្រលងបញ្ចប់ថ្នាក់វិទ្យាល័យ 4. បន្ទាប់ពីហូបអាហាររួច 5. ពេលណាមួយក្នុងខែធ្នូ 6. យប់ជ្រៅ 7. បន្ទាប់ពីមានព្យុះផ្គររន្ទះកើតឡើង 8. នៅដើមរដូវរំហើយ 9. សប្តាហ៍ទីមួយនៃឆ្នាំសិក្សា 10. នៅពេលប្រគុំតន្ត្រី
ស្ថានភាព/បញ្ហាប្រឈម 1. ត្រូវការធ្វើការសម្រេចចិត្តឱ្យបានត្រឹមត្រូវ 2. សារភាពអាថ៌កំបាំងដល់នរណាម្នាក់ 3. មោទនភាពរបស់នរណាម្នាក់បានបង្កឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់ 4. ការស្លាប់បានកើតឡើង 5. មាននរណាម្នាក់បានរកឃើញ ឬបាត់អ្វីមួយ 6. មនុស្សម្នាក់ជំរុញឱ្យមនុស្សម្នាក់ទៀតធ្វើខុស 7. រំលឹកឡើងនូវមធ្យោបាយដែលធ្វើឱ្យអ្វីៗបានផ្លាស់ប្តូរ 8. មនុស្សម្នាក់មានអារម្មណ៍ថាចង់លះបង់ 9. រឿងគួរឱ្យអាម៉ាស់បានកើតឡើង 10. មាននរណាម្នាក់បានឈានដល់គោលដៅដ៏សំខាន់មួយ

៣. សំបុត្រនៅក្នុងដប (A Message in a Bottle)

វត្ថុបំណង ៖ សិស្សម្នាក់ៗនឹងបង្កើតសំណេរច្នៃប្រឌិតពីការធ្វើដំណើរផ្សងព្រេង។

សម្ភារៈ ៖ ផែនទីពិភពលោក សៀវភៅផែនទី ដបជ័រមានគម្រប (មួយសម្រាប់សិស្សម្នាក់ ឬមួយក្រុម សម្រាប់សរសេររឿង ធុងចិញ្ចឹមត្រី ឬអាងទឹក (ប្រសិនបើមាន)

ដំណើរការ ៖

1. ប្រាប់សិស្សថា ពួកគេម្នាក់ៗនឹងសរសេររឿងពីការធ្វើដំណើរផ្សងព្រេងបែបស្រមើស្រម៉ៃមួយ ឬការធ្វើដំណើរមួយដែលបានធ្វើឱ្យគេជាប់នៅលើកោះ។ ចូរពន្យល់ថា ឱកាសតែមួយគត់សម្រាប់ការជួយសង្គ្រោះគឺ សរសេរសារមួយដាក់ចូលក្នុងដប ហើយដាក់ដបបណ្តែតទឹកដោយសង្ឃឹមថានឹងមាននរណាម្នាក់ឃើញវា។

2. គិតជាមួយសិស្សអំពីប្រភេទនៃព័ត៌មាន ដែលពួកគេគួរតែសរសេរបញ្ចូលនៅក្នុងរឿងរបស់ពួកគេ។ ឧទាហរណ៍ ពួកគេអាចចង់ពន្យល់ថាតើពួកគេនៅកន្លែងណា ពួកគេនឹងទៅកន្លែងណា ពួកគេជាប់គាំងនៅពេលណា ពួកគេមកពីណា ហើយតើពួកគេធ្វើដំណើរយ៉ាងដូចម្តេច។ សិស្សគួរតែសរសេរផងដែរនូវព័ត៌មានអំពីថា តើពួកគេនៅឯណា តើកោះនោះយ៉ាងដូម្តេចដែរ អាកាសធាតុយ៉ាងណា តើសត្វ និងរុក្ខជាតិអ្វីដែលពួកគេបានឃើញ ហើយតើពួកគេរួចផុតជីវិតដោយរបៀបណា។ ចូរកត់ត្រានូវសំណូមពររបស់ពួកគេនៅលើក្តារខៀន ឬនៅលើក្រដាសផ្ទាំងធំ។
3. នៅពេលសិស្សរៀបចំខ្លួនក្នុងការសរសេររួចរាល់ហើយ បង្កើតជាផែនទី ឬសៀវភៅផែនទី ដែលឱ្យពួកគេអាចប្រើប្រាស់បាន។ សិស្សអាចមើលផែនទី ប្រសិនបើពួកគេត្រូវប្រើជាជំនួយក្នុងការធ្វើផែនការពីការធ្វើដំណើររបស់ពួកគេ ឬប្រកបឈ្មោះទីកន្លែងដែលពួកគេចង់សរសេរនៅក្នុងរឿងនោះ។
4. នៅពេលសិស្សសរសេររួច ឱ្យពួកគេដាក់រឿងចូលទៅក្នុងដប ហើយប្រមៀលដបលើគុប្រៀបបីដូចជាទឹកហូរ (ឬធុងអ្វីផ្សេងទៀតដែលអាចប្រើប្រាស់បាន)។
5. បន្ទាប់មកទៀត ឱ្យសិស្សម្នាក់ៗស្ទូចដប (មិនមែនជាកម្មសិទ្ធិរបស់ពួកគេ)ពីក្នុងទឹកហើយអានវាឱ្យលឺៗ។ បន្ទាប់ពីអានចប់រឿងនីមួយៗ សិស្សអាចសង្គ្រោះអ្នកសរសេរសំបុត្របាន ដោយប្រើផែនទី និងព័ត៌មានលម្អិតនៃសាច់រឿងដើម្បីស្វែងរកឱ្យឃើញថា តើមនុស្សនោះបានជាប់គាំងនៅឯណា។

<u>៤. ទស្សនាវដ្តីអស្ចារ្យ</u>

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សចេះបង្កើតរឿងដោយប្រើប្រាស់បំណែកអត្ថបទរឿងប្រើទស្សនាវដ្តីជាជំនួយ

សម្ភារៈ ៖

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

ពេលវេលា ៖ ១ - ២ម៉ោង

ដំណើរការ ៖

1. សិស្សអាចធ្វើការម្នាក់ឯង ជាដៃគូ ឬជាក្រុមតូចៗ
2. អ្នកនិពន្ធ/ក្រុមអ្នកនិពន្ធទទួលសឺមីមួយដែលមានរូបភាពទស្សនាវដ្តីមួយឈុត។ សាច់រឿងមួយត្រូវបង្កើតឡើងដោយប្រើរូបភាពយ៉ាងហោច ៥ (តួអង្គលាយបញ្ចូលគ្នា) ឧ. បុរសវ័យក្មេងទាំងអស់នៅក្នុងរឿង គឺឈ្មោះJohn ទោះបីជាពួកគេមានមុខមាត់ខុសគ្នាក៏ដោយ)។
3. ប្រសិនបើមានអ្នកនិពន្ធច្រើន ត្រូវតែចែករំលែកការនិទានរឿងឱ្យបានស្មើៗគ្នា។

ជម្រើសមួយផ្សេងទៀត

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

៥. ការនិទានពីទីកន្លែងកាលពីនៅកុមារភាព

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សចេះបញ្ចូលសំណេរច្នៃប្រឌិត

សម្ភារៈ ៖ ខ្មៅដៃ និងក្រដាស

ពេលវេលា ៖ តាមតម្រូវការ

ដំណើរការ ៖ ណែនាំឱ្យសិស្សគិតអំពីទីកន្លែងសំខាន់មួយ ឬព្រឹត្តការណ៍មួយកាលនៅកុមារភាព។ សរសេររឿងប្រឌិតមួយស្ដីពីកុមារម្នាក់ដែលតែងទៅកន្លែងនោះ ឬចូលរួមក្នុងព្រឹត្តការណ៍នេះ ដោយយកគំរូតាម**សៀវភៅកុមារ** ដែលនិយាយពីមនុស្សម្នាក់មានអាយុប្រហាក់ប្រហែលគ្នា។ ដោយសារពួកគេកំពុងសរសេរកំណត់ត្រាពីទីកន្លែង ឬព្រឹត្តការណ៍ណាមួយនោះ រាល់ព័ត៌មានលម្អិតរបស់គេមិនចាំបាច់ឱ្យដូចគ្នាទៅនឹងការពិតជាក់ស្ដែងទេ។ ពួកគេអាចបញ្ចូលព័ត៌មានដែលគេចងចាំ ២ ឬ ៣ (ឬច្រើន) ដាក់បញ្ចូលនៅក្នុងរឿងបាន។ ពួកគេអាចច្នៃប្រឌិតឡើងពីទីកន្លែងដែលពួកគេមិនបានចាំច្បាស់ ឬអ្វីដែលគេសង្ឃឹមថាអាចកើតឡើង។ រឿងរបស់ពួកគេគួរបង្ហាញអំពីការគិត និងអារម្មណ៍ចំពោះទីកន្លែង ឬព្រឹត្តការណ៍នោះកាលពីនៅវ័យកុមារ។ អ្នកអានមិនដែលធ្លាប់បានទៅកន្លែងនោះទេកាលពីមុនមក ដូច្នេះពួកគេនឹងត្រូវប្រើព័ត៌មានលម្អិត ហើយច្បាស់លាស់ ដែលធ្វើឱ្យគេស្គាល់កន្លែងនោះកាន់តែច្បាស់លាស់។

គ្រូបញ្ជាក់ប្រាប់សិស្សថា ពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសទីកន្លែងមួយដែលពួកគេចង់និយាយ ហើយចែករំលែកព័ត៌មានពីកន្លែងនោះជាមួយអ្នកដទៃ។ ពួកគេមិនគួរជ្រើសរើសយកព័ត៌មានអ្វីដែលខ្លួនមិនចូលចិត្ត ឬមិនដឹងច្បាស់មកសរសេរនោះទេ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៦៖ ការតែងកំណាព្យ

1. កំណាព្យ ហៃគូ (Haiku)

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សរៀនសរសេរកំណាព្យបែបជប៉ុន មានឈ្មោះថា ហៃគូ។

សម្ភារៈ ៖ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

ពេលវេលា ៖ ១ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ពន្យល់សិស្សថាកំណាព្យ ហៃគូ គឺជាទម្រង់មួយនៃកំណាព្យភាសាជប៉ុន។ ជាញឹកញាប់ វារៀបរាប់អំពីធម្មជាតិ និងវត្ថុទាំងឡាយនៃធម្មជាតិនៅក្នុងចក្រវាឡនេះ។

ទម្រង់កំណាព្យ ហៃគូ មានដូចខាងក្រោម៖

បន្ទាត់ទី 1៖ 5 ព្យាង្គ

បន្ទាត់ទី 2៖ 7 ព្យាង្គ

បន្ទាត់ទី 3៖ 5 ព្យាង្គ

របៀបចាប់ផ្តើម
បំផុសគំនិតរកពាក្យទាក់ទងនឹងធម្មជាតិ៖ ឧ. ភ្លៀង ពពក ខ្យល់រំភើយៗ
ជ្រើសរើសពាក្យដែលអ្នកចូលចិត្តពីតារាងបំផុសគំនិត
រាប់ចំនួនព្យាង្គ (វគ្គ) នៃពាក្យ
ដាក់ពាក្យទាំងនោះ ដូចក្នុងទម្រង់ខាងលើ
គូររូបភាពដែលសមនឹងកំណាព្យ ហៃគូ របស់អ្នក

ចំណងជើង________________________________

បន្ទាត់ទី 1 ____

បន្ទាត់ទី 2 ____

បន្ទាត់ទី 3 ____

២. កំណាព្យ ស៊ីនឃ្វីន (Cinquain)

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សរៀនសរសេរកំណាព្យ**ស៊ីនឃ្វីន**។

សម្ភារៈ ៖ ថតចម្លងគំរូឧទាហរណ៍កំណាព្យ (ជម្រើស)

ពេលវេលា ៖ ១ ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ ពន្យល់សិស្សថា **ស៊ីនឃ្វីន** គឺជាកំណាព្យមានរាងដូចគ្រាប់ពេជ្រ មាន៥ បន្ទាត់។

គំរូកំណាព្យ **ស៊ីនឃ្វីន**

សង្គ្រាម និពន្ធដោយ ពិសី សង្គ្រាម ដែលមានទុក្ខ ដែលបំផ្លិចបំផ្លាញ ការសម្លាប់រង្គាល ការរងរបួស ការធ្វើឱ្យវិនាស អំពើសម្លាប់ផ្តាច់ផ្តិលជីវិត ចម្បាំង	**War** by Pisey War Sad, destructive Killing, injuring, destroying A thing that kills life. Terminator

1. ឱ្យសិស្សធ្វើការក្រុមតូចពី ៣ ទៅ ៥នាក់។ ក្រុមនីមួយៗមានកំណាព្យគំរូមួយ កិច្ចការត្រូវបំពេញដូចតទៅ៖
   ក) កំណត់រចនាសម្ព័ន្ធ/ទម្រង់កំណាព្យ (តើថ្នាក់ពាក្យអ្វីនៅបន្ទាត់នីមួយៗ)
   ខ) រាយការណ៍ដោយផ្ទាល់មាត់ដល់សិស្សនៅក្នុងថ្នាក់ អំពីអារម្មណ៍/ការលើកដាក់សំឡេងកំណាព្យ
   គ) ឆ្លើយសំណួរ៖ តើបន្ទាត់ទីមួយមានទំនាក់ទំនងអ្វីជាមួយនឹងបន្ទាត់ចុងក្រោយ?
2. ទម្រង់រចនាសម្ព័ន្ធត្រូវសរសេរនៅលើក្តារខៀន ឬផ្ទាំងបញ្ចាំងស្លាយ ឬតាមរយៈសន្លឹកឯកសារដែលបានចែក

ឧទាហរណ៍

បន្ទាត់ទី ១៖ សង្គ្រាម (នាម ក-១)

បន្ទាត់ទី ២៖ ទុក្ខព្រួយ, វិនាស (គុណនាម ២ ដែលមានន័យទំនាក់ទំនងគ្នា)

បន្ទាត់ទី ៣៖ ការសម្លាប់រង្គាល , ការរងរបួស , ការបំផ្លិចបំផ្លាញ (នាមសព្ទដែលក្លាយមកពីកិរិយាសព្ទដែលប្រើសម្រាប់ពិពណ៌នាចំនួន ៣)

បន្ទាត់ទី ៤៖ អំពើសម្លាប់ផ្ដាច់ផ្តិលជីវិត (ឈ្លះមួយមានន័យពេញលេញ)

បន្ទាត់ទី ៥៖ ចម្បាំង (នាម ខ-១ ជាវេវចនៈសព្ទនឹងនាម ក)

3. ដឹកនាំសិស្សពិភាក្សា ត្រួតពិនិត្យមើលរចនាសម្ព័ន្ធកំណាព្យ ការអង្កេតផ្សេងៗទាក់ទងនឹងវេវចនៈសព្ទ ថ្នាក់ពាក្យតាមបន្ទាត់នីមួយៗ ពាក្យ/ការលើកដាក់សំឡេងបង្ហាញអារម្មណ៍។ល។
4. បន្ទាប់មកក្រុមនីមួយៗ "**ធ្វើសកម្មភាពបំផុសគំនិត**" រកពាក្យវេវចនៈសព្ទដែលគូនឹងគ្នាឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចរកបាន។ គ្រូដឹកនាំក្លឹបសរសេរពាក្យគូទាំងនោះនៅលើក្តារខៀន ឬផ្ទាំងបញ្ចាំងស្លាយ (ឧ. រិស្សមកាល-ថ្ងៃឈប់សម្រាក ហូប-ស៊ី សិល្បករ-អ្នកសម្តែង ...)។ សិស្សអាចប្រើវចនានុក្រមដើម្បីស្វែងរកវេវចនៈសព្ទទាំងនេះបាន។
5. សិស្ស និងគ្រូដឹកនាំជ្រើសរើសប្រធានបទមួយ ដែលបានពីសកម្មភាពបំផុសគំនិត ហើយតែងកំណាព្យ **ស៊ីនឃ្វីន** រួមគ្នានៅលើក្តារខៀន។ ជម្រើស៖ ចម្លងកំណាព្យ ហើយបន្ថែមទៅលើកម្រងកំណាព្យ ដែលបានកំពុងរៀបចំ ឬបោះពុម្ពក្នុងក្លឹបព្រឹត្តិបត្រ ឬដាក់តាំងលើក្តារខៀនព័ត៌មានក្លឹប។
6. សិស្សធ្វើការជាបុគ្គលប្រើទម្រង់ខាងក្រោម ដើម្បីតែងកំណាព្យ**ស៊ីនឃ្វីន** មួយ ឬច្រើន តាមមុខវិជ្ជាដែលពួកគេជ្រើសរើស។

គំរូកំណាព្យប្រើនៅក្នុងថ្នាក់

ទន្លេ	**River**
និពន្ធដោយ រដ្ឋា	by Ratha
ទន្លេ	River
ថ្លាយង់ ដ៏អស្ចារ្យ	Clear, wonderful
ការបោកបក់ ការក្តួច ការហូរ	Slapping, whirling, flowing
ទន្លេត្រជាក់ក្រៃ។	The river is cold.
ទឹក	Water

ធម្មជាតិ	**Nature**
និពន្ធដោយ គង់យូ	by Kongyu
ធម្មជាតិ	Nature
ស្រស់ស្អាត បរិសុទ្ធ	Beautiful, pure
ការសមាធិ ការសប្បាយ ការបន្ធូរអារម្មណ៍	Meditating, enjoying, relaxing
ធម្មជាតិនាំមកនូវសុខភាព។	Nature is healthy.
រីករាយ	Fun

សត្វព្រាប	**Dove**
និពន្ធដោយ ចាន់នី	by Channy
ព្រាប	Dove
សកម្ម មានសេរីភាព	Active, free
ការហោះហើរ ការទំ ការស្រែក	Flying, sitting, crying
ព្រាបតំណាងសេរីភាព។	A dove is free.
បក្សី	Bird

អន្ទង់	**Eel**
និពន្ធដោយ ស៊ីណាក់	by Sinak
អន្ទង់	Eel
រអិល វែង	Greasy, long
ការបត់បែន ការហែល ការផ្លាស់ទី	Winding, swimming, moving
អន្ទង់មានលក្ខណចម្លែក	An eel is strange.
ត្រី	Fish

ចូរតែងកំណាព្យខ្លួនឯងដោយប្រើវាក្យស័ព្ទ/ប្រធានបទសាមញ្ញ/ស្មុគស្មាញ សមស្របទៅនឹងសកម្មភាពទៅតាមកម្រិតសមត្ថភាពសិស្សរបស់អ្នក

គំរូកំណាព្យ

ចំណងជើងកំណាព្យ

ឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ

____

______________, ____________

________________, _______________, ________________

_____________________________ .

____

៣. តែងកំណាព្យដោយប្រើចំណងជើងកាសែត

វត្ថុបំណង ៖ លើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យស្វែងរកការបំផុសគំនិតពីប្រភពផ្សេងៗ

សម្ភារៈ ៖ កាសែត កន្ត្រៃ ការបិត

ពេលវេលា ៖ ១ម៉ោង

ដំណើរការ ៖

1. ឱ្យសិស្សធ្វើការជាបុគ្គល ជាគូ ឬជាក្រុម។
2. សូមប្រើប្រាស់អត្ថបទកាសែតដែលគ្រូផ្តល់ឱ្យ សិស្សត្រូវអានចំណងជើងកាសែតទាំងនោះ។ តើពួកគេរកឃើញគំនិត ឬប្រធានបទណាមួយទេ នៅក្នុងចំណោមចំណងជើងកាសែតទាំងអស់នោះ? ឧ. នយោបាយ ឧក្រិដ្ឋកម្ម ស្នេហា គ្រោះធម្មជាតិ បរិស្ថាន។ល។ ចំណងជើងទាំងនេះអាចប្រើដើម្បីបញ្ចូលន័យរួមគ្នាដើម្បីបង្កើតជាឃ្លាមួយ ដែលកើតឡើងនៅក្នុងពិភពលោកសព្វថ្ងៃ។
3. សិស្សជ្រើសរើសប្រធានបទ ឬគំនិតមួយ។
4. សិស្សជ្រើសរើសចំណងជើងកាសែតចំនួន ១០ ទៅ ១៥ ចំណងជើង។
5. សិស្សរៀបចំចំណងជើងតាមលំដាប់លំដោយបង្កើតឱ្យមានន័យ ឬឈ្មោះពេញលេញមួយ។ សិស្សអាចប្រើចំណងជើងទាំងអស់ដែលពួកគេបានជ្រើសរើស ឬគ្រាន់តែយកចំណងជើងខ្លះមកប្រើតែប៉ុណ្ណោះ។ ពួកគេអាចបញ្ចូលគំនិតផ្សេងទៀតដែលគេរកបាន។
6. សិស្សសរសេរឬកាត់ចំណងជើងបិទនៅលើផ្ទាំងធំមួយ។
   អត្ថបទនៅលើសន្លឹកក្រដាស ឬកាត់ជាបំណែកហើយបិតភ្ជាប់គ្នា។ បន្ថែមសញ្ញាវណ្ណយុត្តនៅចុងបញ្ចប់នៃបន្ទាត់នីមួយៗដែលអ្នកគិតថាត្រឹមត្រូវ ដូចជា សញ្ញាខណ្ឌ សញ្ញាក្បៀស សញ្ញាសួរ ជាដើម។
7. ប្រសិនបើសិស្សច្រើនជាងម្នាក់ចង់កាត់បន្ថយអត្ថបទចំណងជើងកាសែត សិស្សម្នាក់ក្នុងចំណោមពួកគេត្រូវសរសេរចូលនូវចំណងជើងទាំងនោះដាក់នៅលើក្រដាសសិន។
8. ប្រសិនបើពួកគេកាត់ហើយបិតភ្ជាប់គ្នារួច ពួកគេអាចបន្ថែមរូបថត គំនូរ ឬបំណាកស្រាយផ្សេងៗពីកាសែត ឬតាមការច្នៃប្រឌិតរបស់ពួកគេ។
9. ដាក់ចំណងជើងឱ្យការបង្កើតរបស់ពួកគេ ហើយចែកឱ្យសមាជិកក្លឹបមើលទាំងអស់គ្នា។

៤. កំណាព្យពៃសុនា (Persona)

វត្ថុបំណង ៖ ឱ្យសិស្សកាន់តែស្គាល់គ្នាទៅវិញទៅមកកាន់តែច្បាស់

សម្ភារៈ ៖ ក្រដាស និងខ្មៅដៃ

ពេលវេលា ៖ ១ម៉ោង

ដំណើរការ ៖ កំណាព្យពៃសុនា គឺជាកំណាព្យដែលមាន៨ជួរ ផ្តោតលើលក្ខណៈជីវសាស្ត្របែបធម្មជាតិ។ ដែលបានកែសម្រួលពីគំនិតរបស់លោក June B. White បច្ចុប្បន្នធ្វើការនៅមូលនិធីហ្គ្រេសប៉ូលីត (The Grace Polite Foundation) នៃទីក្រុងឃ្វីតតូ ប្រទេសអេក្វាឌ័រ។

គំរូកំណាព្យពៃសុនា

លោកស្រី មីលីហ្សា ដែលជម្រុញទឹកចិត្ត, ដែលមានថាមពល ដែលចេះទំនុកបំរុង ដែលចេះថែរក្សា កូនស្រីរបស់ជាអាណា ដែលចូលចិត្តការហែលទឹក ការអានសៀវភៅ និងស្តាប់ចំរៀង ដែលខ្លាចត្រីឆ្លាម សត្វពស់ និងដើរនៅកន្លែងងងឹតម្នាក់ឯង ដែលចង់ទៅលេងប្រទេសអាហ្វ្រិក ចាម៉ៃកា និងមហាវិទ្យាល័យដែលប្អូនប្រុសរបស់នាងបានរៀនចប់ គឺជាមនុស្សម្នាក់រស់នៅលើភពផែនដី ជាអ្នករស់នៅទីក្រុង ក្រាកូវ នៃប្រទេសប៉ូឡូញ

សកម្មភាពត្រៀម

កំណាព្យពៃសុនាជាកិច្ចការសំណេរល្អមួយនៅក្នុងថ្នាក់នៅពេលចាប់ផ្តើមត្រីមាសដំបូង នៅពេលដែលសិស្សជួបស្វាគមន៍គ្នា និងការស្គាល់គ្នា។ សិស្សយករូបថត ឬប្រមូលរូបភាពពីទស្សនាវដ្តី ឬគូររូបភាពដោយខ្លួនឯង ដែលរបស់ទាំងនេះនឹងក្លាយជាមូលដ្ឋានក្នុងការនិពន្ធកំណាព្យរបស់ពួកគេ។

ការណែនាំ

1. ធ្វើការជាក្រុមតូច ឬសិស្សក្នុងថ្នាក់ទាំងអស់ ហើយមើលទៅគំរូកំណាព្យអំពី "**ខេត**" ហើយពិភាក្សាពីការតែងកំណាព្យជា ៨ ជួរ។ តើថ្នាក់ពាក្យ ឬក្រុមនៃពាក្យតំណាងឱ្យអ្វីនៅក្នុងបន្ទាត់នីមួយៗ?
2. ដោយប្រើគំរូ (ខាងក្រោម) សិស្សធ្វើការងារជាបុគ្គល ហើយសរសេរអំពីខ្លួនពួកគេ ឬធ្វើការជាគូរ និងសរសេរពីដៃគូរបស់ពួកគេ។

គំរូវិភាគលើកំណាព្យ Persona

<u>**បន្ទាត់ទី ១៖**</u> ខេត ជាឈ្មោះ/ឈ្មោះហៅក្រៅរបស់មនុស្សម្នាក់នៅក្នុងកំណាព្យ

<u>**បន្ទាត់ទី ២៖**</u> ខ្ពស់ ស្វាហាប់ សប្បាយ ឆ្លាត ជាគុណនាម ៤ ដែលរៀបរាប់ពីបុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់មនុស្ស

<u>**បន្ទាត់ទី ៣៖**</u> ម្តាយរបស់ដេនី (Danny) ជារូបមន្ត X នៃ Y ពណ៌នាពីទំនាក់ទំនងរវាងមនុស្សម្នាក់ទៅនឹងមនុស្សម្នាក់ទៀត)

<u>**បន្ទាត់ទី ៤៖**</u> ដែលស្រលាញ់តន្ត្រី សៀវភៅ និងខ្យល់អាកាសបរិសុទ្ធ ជាវត្ថុទាំង ៣ យ៉ាងដែលគាត់ស្រលាញ់

<u>**បន្ទាត់ទី៥៖**</u> ដែលខ្លាចលោកប្រធានាធិបតី Bush សត្វពីងពាង និងឋានៈ ជាវត្ថុទាំង ៣ ដែលធ្វើឱ្យគាត់ខ្លាច

<u>**បន្ទាត់ទី៦៖**</u> ដែលចង់ឃើញ អាមេរិកឡាទីន ការបញ្ចប់ភាពក្រីក្រ និងរដូវក្តៅ ជាវត្ថុទាំង ៣ ដែលគាត់ចង់ឃើញ

<u>**បន្ទាត់ទី៧៖**</u> រស់នៅឯ... ជាអ្នករស់នៅនៃ + ទីកន្លែង/ពេលវេលា/ទស្សនៈ

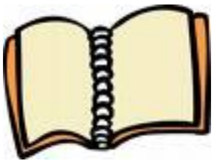
<u>**បន្ទាត់ទី៨៖**</u> ថមសុន (Thompson) ជាត្រកូលរបស់បុគ្គលនៅក្នុងកំណាព្យ

គំរូកំណាព្យ
(តម្រឹមស្តាំ កណ្តាល ឬឆ្វេង តាមការចូលចិត្តខុសៗគ្នា)
ចំណងជើងកំណាព្យ
ឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ

__________________ …..(ឈ្មោះ)
____________, ____________, _____________, ____________
____________ នៃ ____________
ដែលស្រលាញ់ ____________, ____________ និង ____________
ដែលខ្លាច ____________, ____________ និង ____________
ដែលចង់ឃើញ ____________, ____________ និង ____________
រស់នៅឯ ____________
…________________. (ត្រកូល)

សកម្មភាពតាមដាន
សិស្សបញ្ចប់ការបិតរូបភាពរបស់ពួកគេ រួមទាំងកំណាព្យផងដែរ។ កំណាព្យបែបពៃសុនា បង្កើតជាផ្ទាំងរូបភាពលើជញ្ជាំងល្អ ឬជាកម្រងស្នាដៃសម្រាប់តាំងក្នុងថ្នាក់ ទាំងអស់នេះជាវិធីល្អមួយជួយសិស្សស្វែងយល់ពីមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេកាន់តែច្បាស់ ហើយប្រើប្រាស់ជាការចាប់ផ្តើមការសន្ទនាដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍។

ឧបសម្ព័ន្ធទី៧៖ សៀវភៅទិនានុប្បវត្តិ



- បង្កើតទិនានុប្បវត្តិទៅជាកំណត់ហេតុការអាន – ឱ្យសិស្សបង្កើតសំណួរពីការអាន កត់ត្រាពីអារម្មណ៍របស់ពួកគេ ឬប្រតិកម្មចំពោះការជ្រើសរើស ឆ្លើយសំណួរដែលគ្រូដឹកនាំបានដាក់ឱ្យ។ល។
- សួរសំណួរគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ពីព្រឹត្តការណ៍បច្ចុប្បន្ន ជីវិតនៅក្នុងសហគមន៍របស់ពួកគេ ឬជីវិតសាមញ្ញឱ្យសិស្សឆ្លើយ។ សូមឱ្យសិស្សបានគិតដោយការពិចារណា។
- ឱ្យសិស្សសរសេរត្រឡប់មករកអ្នកវិញ ឬសរសេរឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក នៅពេលពួកគេទទួលបានការផ្តល់មតិយោបល់កែសម្រួលពីការងាររបស់គេ។
- ឱ្យសិស្សមានភាពសប្បាយរីករាយតាមរយៈការប្រៀបធៀប។ ឱ្យសិស្សបំពេញល្បះដូចខាងក្រោម៖ "ជីវិតប្រៀបដូចជា ________, ព្រោះ __________."
- លើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យសរសេរកំណាព្យ។

ឧបសម្ព័ន្ធទី ៨៖ ការអានសំណួរពិភាក្សាយល់ដឹង

សំណួរទូទៅខាងក្រោម អាចត្រូវបានដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងរឿង ឬអត្ថបទប្រលោមលោកខ្លីៗ ហើយវាអាចឱ្យអ្នកចាប់ផ្ដើមបង្កើតសំនួរពិភាក្សាបានយ៉ាងល្អសម្រាប់ការងារដែលបានដាក់ឱ្យធ្វើ។

- តើអ្វីជាលក្ខណដាច់ដោយឡែកពីគេក្នុងការសរសេររឿង ឬសៀវភៅ ហើយតើលក្ខណនោះធ្វើឱ្យរឿងប្រសើរឡើងដូចម្ដេច?
- តើគំនិតសំខាន់អ្វីដែលអ្នកនិពន្ធចង់បញ្ជាក់នៅក្នុងសាច់រឿងប្រលោមលោក? តើអ្នកគិតថា អ្នកនិពន្ធចង់ឱ្យអ្នកអានពីអ្វី?
- តើតួអង្គទំនងជាតួអង្គពិត និងជឿជាក់បានទេ? តើអ្នកអាចភ្ជាប់ទៅនឹងស្ថានភាពរបស់តួអង្គក្នុងរឿងបានទេ? តើរឿងនោះរំលឹកអ្នកពីខ្លួនអ្នក ឬអ្នកដទៃដែលអ្នកស្គាល់កម្រិតណា?
- តើតួអង្គបានផ្លាស់ប្ដូរយ៉ាងដូចម្ដេចនៅក្នុងរឿង? តើព្រឹត្តការណ៍អ្វីដែលផ្ដើមឱ្យមានការផ្លាស់ប្ដូរទាំងនោះ?
- តើព្រឹត្តការណ៍នៅក្នុងសៀវភៅទាំងនោះបានបង្ហាញកស្តុតាងអ្វីខ្លះអំពីទស្សនៈរបស់អ្នកនិពន្ធ?
- តើផ្នែកខ្លះនៃសៀវភៅធ្វើឱ្យអ្នកមិនយល់ស្របដែរឬទេ? ប្រសិនបើមាន ហេតុអ្វីបានជាអ្នកមានអារម្មណ៍បែបនេះ? តើរឿងនេះបានធ្វើឱ្យទទួលចំណេះដឹងថ្មីៗ ដែលអ្នកមិនធ្លាប់គិតដល់ស្ដីពីទិដ្ឋិភាពជីវិតរស់នៅរបស់អ្នកឬទេ?
- តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យអ្នកសប្បាយរីករាយពីការអានរឿងឬសៀវភៅនេះទេ?
- តើអ្នកបានអានពីអ្វីនៅក្នុងរឿងឬសៀវភៅដែលស្រដៀងសាច់រឿងនេះទេ?
- តើគំនិតសំខាន់ក្នុងរឿងឬសៀវភៅនោះមានអ្វីខ្លះ?
- តើអ្នកគិតថាអ្នកនិពន្ធព្យាយាមបង្ហាញអ្វីនៅក្នុងរឿងឬរឿងប្រលោមលោក?
- តើនរណាជាតួអង្គដែលអ្នកពេញចិត្ត? តើអ្នកបានកោតសរសើរអ្វីខ្លះពីតួអង្គនោះ?
- ចូរពិចារណាលើតួអង្គសំខាន់ តើតួអង្គនោះជឿលើអ្វី? តើតួអង្គនោះចង់បានអ្វី?
- នៅចុងបញ្ចប់របស់រឿងឬសៀវភៅ តើអ្នកមានសង្ឃឹមចំពោះតួអង្គឬទេ?
- តើអ្វីជាចំណុចខ្លាំងជាងគេនៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅនេះ៖ ខ្សែសាច់រឿង ឬការអភិវឌ្ឍតួអង្គក្នុងរឿង? ហេតុអ្វី? តើអ្នកគិតថា វាជាចេតនារបស់អ្នកនិពន្ធឬទេ?
- តើអ្នកធ្លាប់បានជួបប្រទះនឹងបញ្ហាអ្វីមួយដែលប្រហាក់ប្រហែលនឹងសាច់រឿងឬសៀវភៅនោះឬទេ?
- តើមានអ្វីខ្លះអំពីរឿង/សៀវភៅនេះ?
- តើអ្នកមានការព្រួយបារម្ភយ៉ាងណាចំពោះរឿង ឬសៀវភៅនេះ?
- តើអ្វីជាទំនាក់ទំនងសំខាន់ជាងគេបំផុតនៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅនេះ?
- តើអ្វីដែលធ្វើឱ្យតួអង្គបន្ទាប់បន្សំមានការចង់ចាំ?
- តើផ្នែកសាច់រឿងណាខ្លះដែលមានលក្ខណៈអប់រំល្អបំផុត?
- តើព្រឹត្តការណ៍នៅក្នុងរឿង ឬសៀវភៅមានទំនាក់ទំនងទៅនឹងជីវិតពិតរបស់អ្នកឬទេ?
- តើគិតយ៉ាងដូម្ដេចចំពោះវិធីសរសេររបស់អ្នកនិពន្ធ?
- តើរឿងនោះវាអាចគួរឱ្យជឿជាក់បានទេ? តួអង្គគួរឱ្យជឿទុកចិត្តបានឬទេ?
- តើអ្នកឃើញកំហុសឬគុណវនៅក្នុងសៀវភៅនេះទេ?