ក្រសួងអប់រំ យុវជន និង កីឡា

៦ ការសំដែងតួ

បញ្ឈប់ពលកម្មកុមារ

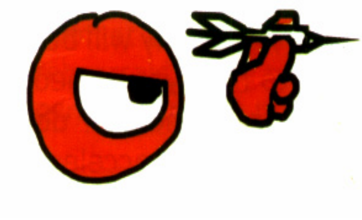
ការពារសិទ្ធិកុមារតាមរយៈការអប់រំ_សិល្បៈ និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ

នាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ

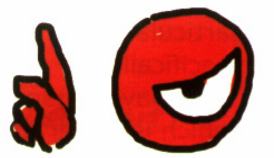
អង្គការពលកម្មអន្តរជាតិ

២០០៧

វត្ថុបំណង : សំដែងជាតួកុមារពលកម្ម និងជាអ្នកដែលមានទំនាក់ទំនងជាមួយពួកគេ (ឪពុក ម្តាយ) ជានិយោជក ជាមន្ត្រីដែលធ្វើការជាមួយពួកគេ.....)



លទ្ធផលរំពឹងទុក : នាំក្រុមយុវវ័យឱ្យស្គាល់ការប្រើប្រាស់សិល្បៈល្ខោននៅក្នុងការអប់រំ ។ ប្រើប្រាស់លំហាត់ល្ខោនដើម្បីលុបបំបាត់របាំង ដែលរារាំងមិនឱ្យមានមនសិការយល់ដឹងដោយខ្លួនឯង ។



ការកំណត់ពេលវេលា

បង្រៀន២ពេលជាប់គ្នា ឬដាច់ពីគ្នា

ហេតុផល

ការសំដែងតួបង្កើតនូវបរិយាកាសមួយដែលក្នុងនោះក្រុមយុវវ័យចាប់ផ្តើមធ្វើការពិសោធន៍យ៉ាងជិតដល់ថាតើកុមារពលកម្មរស់ក្នុងស្ថានភាពបែបណាមានអារម្មណ៍យ៉ាងណា ។ នៅក្នុងនេះក្រុមត្រូវបង្កើតនូវមនោសញ្ចេតនារំភើបចំពោះកុមារដែលពួកគេបានសិក្សានៅក្នុងរូបថតដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងការប្រជុំវគ្គមុន ។ ពួកគេត្រូវចូលឱ្យកៀកជិតស្និទ្ធនិងកុមារ ត្រូវដឹងថាតើកុមារទាំងនោះមានអារម្មណ៍យ៉ាងណា ការបាត់បង់គ្រួសារ គ្មានឱកាសសិក្សា បាត់បង់ឱកាសលេងកំសាន្តក្នុងភាពជាកុមារ ការឈឺចាប់ការភ័យខ្លាច ការហេវហត់អស់កម្លាំង និងភាពបាត់បង់ក្តីសង្ឃឹម ។ នេះគឺជាទស្សនៈវិស័យនៃក្តីអស់សង្ឃឹមប្រកបដោយគ្រោះថ្នាក់ និងការរំជួលចិត្តដែលមានឥទ្ធិពលខ្លាំងក្លា ស្វែងចេញពីវគ្គទាំងនេះ ហើយត្រូវលើកយកមកបង្ហាញពិភាក្សា និងដាក់បញ្ចូលក្នុងបរិបទ ។

កំណត់សម្គាល់សំរាប់អ្នកប្រើប្រាស់

ម៉ូឌុលនេះជាម៉ូឌុលបន្ទាប់ពីម៉ូឌុលបង្កើតរូបភាព (រូបភាពមានលក្ខណៈជារូបារម្មណ៍) ។ ជាសៀវភៅផលិតឡើង បន្ទាប់ពីម៉ូឌុលទីមួយ ហើយធ្វើឱ្យក្រុមមានការយល់ដឹង កាន់តែមានកំរិតខ្ពស់ជាងមុនអំពីសិល្បៈល្ខោន ។

សូមបញ្ជាក់ថាអ្នកមិនអាចចូលដោយផ្ទាល់ទៅដល់ម៉ូឌុលសំដែងតួតែម្តង ដោយមិនបានឆ្លងកាត់ឱ្យបានត្រឹមត្រូវជាដំបូងនូវម៉ូឌុលបង្កើតរូបភាពឡើយ ។ ការសំដែងតួអាចពិបាកខ្លាំងចំពោះយុវវ័យណាដែលមិនបានចូលរួមក្នុងសិល្បៈ ល្ខោនពីមុនមក ហើយគេត្រូវធ្វើការណែនាំប្រកបដោយភាពសុភនិច្ឆ័យ ។ នេះគឺជាការសម្របសម្រួលដោយប្រើរូបារម្មណ៍ជាជំហានដំបូងក្នុងការជួយយុវវ័យឱ្យគេធ្វើការនឹកគិតក្នុងចិត្តស្រមើស្រមៃពីរូបភាព ស្ថានភាពនិងបុគ្គលិកលក្ខណៈនៃកុមារពលកម្ម ។ ប្រសិនបើក្នុងករណីណាមួយដែលអ្នកចាំបាច់ត្រូវតែឱ្យគេយល់ដឹង ធ្វើការពិភាក្សា និងដាក់បញ្ចូលទៅក្នុងបរិបទ ។

មិនបានឆ្លងកាត់ម៉ូឌុលបង្កើតជារូបភាពយ៉ាងហោចណាស់ក៏អ្នកត្រូវធ្វើតាមការណែនាំការសិក្សាស្វែងយល់ ពីឯកសារផ្សេងៗនៅទីណាដែលអាចរកឃើញនូវរូបភាពនៃកុមារពលកម្ម ។ អ្នកនឹងត្រូវចំណាយពេលវេលាប្រហែល ពី ១៥-២០ នាទី ក្នុងដំណើរការបកស្រាយយ៉ាងសង្ខេបពីម៉ូឌុលបង្កើតជារូបភាព ហើយជាពេលសំខាន់ដែលក្រុមត្រូវចាប់ផ្តើមចូលឱ្យដល់ក្នុងអារម្មណ៍ព្រលឹងនៃកុមារពលកម្មទាំងនោះ ។ ប្រសិនបើដំណើរការនេះមិនអាចសម្រេចទេនោះ លំហាត់សំដែងតួនឹងអាចជាការលំបាកបំផុតសំរាប់យុវវ័យ ។ ជួនកាលប្រហែលនឹងមិនអាចសំដែងបានឡើយ ។

> **ការសំដែងតួ**
>
> "ការសំដែងតួ" មានអត្ថន័យដូចជា "ការបង្ហាញ នូវលក្ខណៈពិសេសនៃតួណាមួយ" ។ ឱ្យកាន់តែជាក់ លាក់គឺ "ល្បែងដើរតួ" (ដែលមានលក្ខណៈដូចការប្រើនៅក្នុងម៉ូឌុលនេះ) គឺជា "ល្បែងដែលក្នុងនោះ អ្នកដើរតួមានលក្ខណៈ បង្កប់ដោយរូបបារម្មណ៍" ។ សព្វ ថ្ងៃនេះត្រូវបានប្រើនៅក្នុងបរិបទជា ច្រើនខុសៗគ្នាជាអាទិភាព ដូចជា ឧបករណ៍ ឬជាមធ្យោបាយក្នុងការបណ្តុះបណ្តាល និង អប់រំ ។ គឺជាវិធីបង្រៀន ដែល ពេញនិយមនិងមានប្រសិទ្ធភាព ។

វត្ថុបំណងនៃការសំដែងតួ និង សិល្បៈល្ខោន គឺធ្វើឱ្យយុវវ័យមានការយល់ដឹងថ្មី និងមានកំរិតកាន់តែស៊ីជម្រៅពីបញ្ហាដ៏ស្មុគស្មាញនៃស្ថានភាពពលកម្មកុមារ ។ ដោយសារការសំដែងបង្ហាញនូវស្ថានភាពពលកម្មកុមារ យុវវ័យត្រូវតែចូលឱ្យដល់បុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់កុមារទាំងនោះ យល់ពីស្ថានភាពរបស់ពួកគេហើយអាចបង្កើតបាននូវអារម្មណ៍ និងសកម្មភាពរបស់ពួកគេ ។ នេះគឺជាវិធីសិក្សាដ៏មានថាមពល ហើយនិងមានឥទ្ធិពលខ្លាំងទៅលើយុវវ័យ ។

ជាមួយអញ្ញត្រកម្មនៃនាដកម្មដែលត្រឹមត្រូវការសំដែងតួគឺជាវិធីប្រើប្រាស់ដែលមានប្រសិទ្ធភាពបំផុតនាពេលនេះ ដើម្បីជួយយុវវ័យឱ្យយល់ដឹងថា តើពលកម្មកុមារគឺជាអ្វី ហើយអ្វីដែលធ្វើឱ្យកុមារទាំងនោះស្ថិតក្នុងស្ថានភាពងាយរងគ្រោះ ។ បន្ថែមពីលើនោះទៀតវាអាចបង្កើនឥទ្ធិពលនៃដំណើរការសំដែង ។ ពួកគេបានធ្វើការអភិវឌ្ឍជាច្រើននូវគំនិតនៃភាពជាម្ចាស់ការ លើបញ្ហានៅពេលដែលពួកគេបានបញ្ចប់ម៉ូឌុលម្តងៗ ។ ហើយដោយសារការសំដែងនេះ ពួកគេដោយក្តីសង្ឃឹមថានឹងមានការចាប់ផ្តើមយល់ដឹងថា ពលកម្មកុមារគឺជាបញ្ហាដែលគ្រប់ៗគ្នានៅលើពិភពលោកជាអ្នកទទួលខុសត្រូវ និង គ្រប់ៗគ្នាជាអ្នកមានតួនាទី

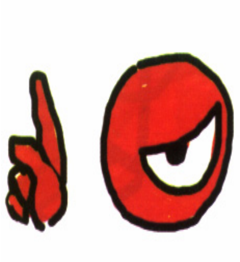
បញ្ឈប់បញ្ហានេះ ។ លើសពីនេះទៅទៀតពួកគេត្រូវយល់ពីឥទ្ធិពលនៃសិល្បៈល្ខោន ក្នុងការជូនដំណឹងដល់សមាជិកដទៃៗទៀតនៃសង្គម ។

ការរៀបចំ

ទំនងដូចជាការទទួលខុសត្រូវរបស់អ្នកមិនមានច្រើនទេប្រសិនបើគ្មានបទពិសោធន៍អំពីសិល្បៈល្ខោននេះពីមុនមក ។ អ្នកគួរដឹងតាំងពីដើមដំបូងថាយុវវ័យនិងមានផលប្រយោជន៍យ៉ាងច្រើនពីការងារដែលបានត្រៀមរៀបចំជាមុនក្នុងការជួយពួកគេឱ្យយកឈ្នះលើភាពរារាំង (ភាពដែលមានខាងក្នុងខ្លួនគេ) ដែលមានពីកំណើត និងមនសិការរបស់គេផ្ទាល់ ។ មានលំហាត់រាប់ពាន់ខុសៗគ្នាតែទាំងអស់មានតំលៃដូចគ្នា ។ អ្នកអាចរកមើលតាមអ៊ិនធើណែត ឬរកមើលសៀវភៅឯកសារស្តីពីសិល្បៈល្ខោន នៅតាមបណ្ណាល័យក្នុងតំបន់របស់អ្នក ។

កំណត់សម្គាល់សំរាប់អ្នកប្រើប្រាស់

ម៉ូឌុលពិសេសនេះអាចប្រើពេលវែងបន្តិច ។ សំរាប់ការហាត់កំណត់ទម្រង់រូបភាព (ដោយប្រើរូបារម្មណ៍) តែងកងងអាចត្រូវការពេលវេលាពីមួយម៉ោង អាស្រ័យដោយចំនួនយុវវ័យដែលបានចូលរួម និងរយៈពេលដែលពួកគេត្រូវការក្នុងការរៀបចំបង្កើតនូវរូបភាពរបស់ពួកគេ ។ លំហាត់សំដែងតួក៏អាចត្រូវការពេលវេលាយូរដែរ ។ ហេតុដូច្នេះអ្នកគួររៀបចំផែនការហ្វឹកហ្វឺនរបស់អ្នកដោយប្រយ័ត្នប្រយែង ដើម្បីជៀសវាងការបោះបង់ការហ្វឹកហាត់នៅពេលដែលអ្នកនៅមានការឆ្លាំឆ្លងនៅឡើយ ។ ឧទាហរណ៍អ្នកអាចធ្វើការសម (ការហ្វឹកហាត់) ក្នុងវគ្គបង្រៀនមួយ រួចហើយក៏ទៅដល់ការរៀនសាឡើងវិញ និងបន្ទាប់ មកទៀតដល់ការសំដែងបង្ហាញរួចបន្តដោយការជជែកពិភាក្សា ។



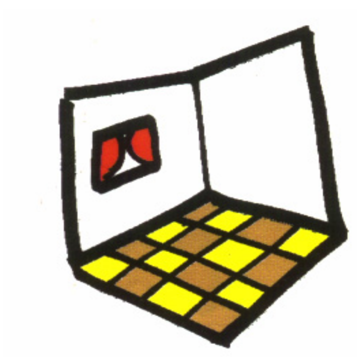
ការគាំទ្រពីខាងក្រៅ

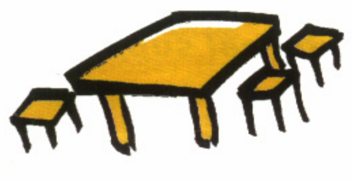
អ្នកអាចរកឃើញប្រយោជន៍ពីការចូលរួមគាំទ្រពីខាងក្រៅ ដើម្បីជួយបំពេញបន្ថែមនៅក្នុងម៉ូឌុលនេះ ។ មិនតែប៉ុណ្ណោះវានឹងជួយអ្នកក្នុងការនិយាយជាមួយនរណាម្នាក់អំពីសិល្បៈល្ខោន ឬបទពិសោធន៍នៃការសំដែងតួ ឬទទួលការណែនាំខាងជំនាញវិជ្ជាជីវៈ ទោះបីជាអ្នកមានអារម្មណ៍ជឿជាក់ទៅលើទំនាក់ទំនងជាមួយសៀវភៅនេះក៏ដោយ ។

ការសំដែងតួគឺជាមធ្យោបាយដ៏ល្អក្នុងការធ្វើឱ្យយុវវ័យយល់ដឹងពីសារសំខាន់នៃសិល្បៈល្ខោន។ ពួកគេអាចមានមនសិការផ្ទាល់ខ្លួនរបស់គេ ហើយទទួលនូវសម្ពាធដូចគ្នា ហើយការប្រើអារម្មណ៍មានប្រយោជន៍ខ្លាំងណាស់។ វាអាចជាការពិបាកខ្លាំងណាស់ក្នុងការធ្វើឱ្យយុវវ័យបង្ហាញនូវអារម្មណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេតាមរយៈសិល្បៈល្ខោន ហើយអ្នកជំនាញដែលមានបទពិសោធន៍ខាងសិល្បៈល្ខោន តួសំដែង ចាងហ្វាងល្ខោន ឬគ្រូបង្រៀនខាងសិល្បៈល្ខោន នឹងមានលទ្ធភាពជួយអ្នកក្នុងការវិភាគដោះស្រាយបញ្ហា ដើម្បីចេញផុតពីឧបសគ្គទាំងនេះបានខ្លះ។ សូមកុំធ្វើឱ្យខ្លួនអ្នកចំណាយទោះជាប្រាក់កាស ឬក៏ចំណែកណាមួយនៃពេលវេលា ដើម្បីស្វែងរកការគាំទ្រដូចនេះ។ ប្រសិនបើនរណាម្នាក់បានអ្វីមកយ៉ាងងាយស្រួលរបស់ដែលបានមកនោះវាពិតជាពុំមានតំលៃ ឬមានសារៈសំខាន់អ្វីទាល់តែសោះ។ ប្រហែលជាឪពុកម្តាយនរណាម្នាក់នៃក្រុម អាចជាអ្នកជួយអ្នកក្នុងបញ្ហានេះ។ សូមកុំស្ទាក់ស្ទើររារែកក្នុងការសុំឱ្យក្រុម ផ្តល់គំនិត និង យោបល់ផ្សេងៗ។

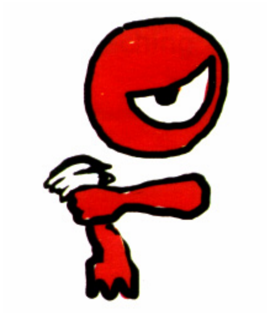
អ្វីដែលត្រូវការ

តំរូវការសម្ភារៈសំរាប់ម៉ូឌុលនេះគឺតិចតួចណាស់។ ការសំដែងតួមិនតំរូវឱ្យមានប្រដាប់ប្រដាតុបតែងឆាកដ៏ច្រើនសម្បើមនោះឡើយ គឺចរិតលក្ខណៈនៃតួដែលយើងត្រូវសំដែងនោះទេ ដែលយើងត្រូវយកចិត្តទុកដាក់បំផុត។ គ្រឿងតុបតែងឆាកនាំមកនូវក្តីរំខាន តែប៉ុណ្ណោះចំពោះទស្សនិកជន និងតួសំដែង។





មែនហើយអ្នកត្រូវការសម្ភារៈតិចតួចដែរ។ ក្រុមរបស់អ្នកត្រូវលៃលកទៅតាមអ្វីដែលមាន អ្វីដែលអាចរកបាន។ ដូច្នេះប្រសិនបើក្នុងបន្ទប់ដែលអ្នកធ្វើការ មានតុ កៅអី និង គ្រឿងសង្ហារឹមដទៃទៀត គឺក្រុមអាចប្រើប្រាស់របស់ទាំងនោះ នៅពេលខ្លះដែលត្រូវការ។ ដោយក្តីសង្ឃឹមអ្នកនឹងមានបន្ទប់ មួយដែលអ្នកត្រូវធ្វើការនៅក្នុងនោះជាមួយក្រុមរបស់អ្នក។ ប្រសិនបើក្រុមធំពេក អ្នកអាចបំបែកជាក្រុមតូចៗ ហើយទុកកន្លែងដោយឡែកសំរាប់ក្រុមនីមួយៗ ឬប្រសិនបើមានលទ្ធភាព ចូររកកន្លែងក្នុងបន្ទប់ផ្សេងទៀតនៃអគារនេះ ប៉ុន្តែទាល់តែបន្ទប់ទាំងនោះនៅជិតគ្នា។ មានសារសំខាន់ណាស់ ការដាក់បន្ទប់ឱ្យស្ថិតនៅក្រោមក្រសែភ្នែកនៃការទទួលខុសត្រូវរបស់អ្នក ហើយដែលចន្លោះពីក្រុមមួយទៅក្រុមមួយអ្នកអាចទៅមក ដើម្បីផ្តល់ជាដំបូន្មាន ការលើកទឹកចិត្ត និង ការគាំទ្រ។

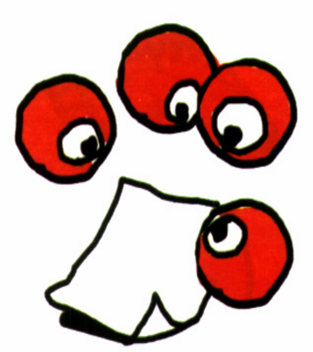


ការចាប់ផ្តើម

ចំណាយពេលប្រហែលជា ១០ នាទី នៅក្នុងការចាប់ផ្តើមវគ្គ ទីមួយរបស់អ្នក ដើម្បីមើលមួយត្រួសនូវទម្រង់នៃកុមារពលកម្ម ដែលត្រូវបានលេចឡើងនៅក្នុងម៉ូឌុលបង្កើតជារូបភាពតាមរូបារម្មណ៍។

ធ្វើឱ្យក្រុមមានអារម្មណ៍ល្អឡើងវិញជាមួយបរិយាកាសរបស់ពួកគេ ហើយនឹកឡើងវិញនូវទម្រង់ និង ប្រវត្តិនៃកុមារពលកម្មទាំងនោះដែលពួកគេ "ចូលចិត្ត និងបានជ្រើសរើស" (ដែលពួកគេត្រូវប្រើនៅពេល សំដែង)។ ត្រូវខិតខំ និងបង្កើតឡើងវិញនូវភាពជាម្ចាស់លើគំនិត និងវិញ្ញាណរបស់ខ្លួន និងការទទួលខុសត្រូវរបស់ពួកគេ។ ពួកគេត្រូវធ្វើដូច្នេះនៅក្នុងក្រុម។ សូមរក្សាបរិយាកាសទូទៅឱ្យស្ងប់ស្ងៀមតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន ហើយដើរក្នុងចំណោមក្រុម និយាយជាមួយពួកគេ លួងលោមពួកគេជួយពួកគេឱ្យបង្កើតឡើងវិញនូវរូបភាពតាមរូបារម្មណ៍នៅក្នុងដួងចិត្តរបស់ពួកគេ។

ការរៀបចំក្រុម



ពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថាក្រុមរបស់អ្នកម្នាក់ៗធ្វើឡើងវិញបានដូចគ្នា ដូចជានៅក្នុងម៉ូឌុលរូបភាពដែរ។ ពួកគេត្រូវធ្វើឱ្យក្រុមមានភាពស្វាហាប់ឡើង និងពុះពារចាប់ពីពេលនេះតទៅ ហើយអ្នកត្រូវខិតខំ និងផ្តួចផ្តើមធ្វើអ្វីៗទាំងអស់នេះ។

ក្នុងករណីណាក៏ដោយ ដើម្បីប្រសិទ្ធភាពល្អបំផុតអ្នកគួររៀបចំក្រុមពី ៤-៥ នាក់ សំរាប់ក្រុមនីមួយៗ ប៉ុន្តែមិនឱ្យលើសពីនេះទេ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយអ្នកត្រូវចៀសវាងប្រការដែលធ្វើឱ្យក្រុមធំពេកដែលនាំឱ្យម្នាក់ៗអាច "បាំងពួន" ។ យុវវ័យត្រូវខិតខំ និងរកមធ្យោបាយដើម្បីចេញឱ្យផុតពីបញ្ហាទាំងនេះប្រសិនបើអាច។ ការទុកចំនួនសមាជិកក្រុមតិចពេកធ្វើឱ្យរិតតែពិបាកសំរាប់ពួកគេក្នុងការធ្វើកិច្ចការនេះ។

ត្រូវចាំថាការរៀបចំក្រុមឱ្យមានយេនឌ័រនឹងជួយជំរុញកំលាំងចិត្ត ក្រុមការងារ ជាពិសេសនៅក្នុងលំហាត់ សំដែងតួ។

សកម្មភាព ១ :

ល្បែងល្ខោន ឬ លំហាត់

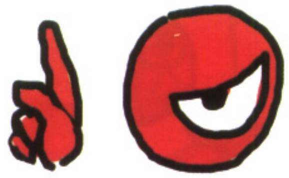
បង្រៀនមួយពេល

ជាអនុសាសន៏ គឺថាយ៉ាងហោចណាស់ក៏គួរមានពេលវេលាមួយសំរាប់ការបង្រៀនមួយវគ្គអំពីលំហាត់វិនាដកម្ម មុននឹងទៅដល់ការអនុវត្តលំហាត់សំដែងតួ។ ទោះយ៉ាងនេះក្តី វាអាស្រ័យទៅលើកាលៈទេសៈ ហើយវាមិនអាចធ្វើរបៀបនេះជានិច្ចនោះទេ។ សូមកុំឱ្យមូលហេតុនេះធ្វើឱ្យអ្នកអាក់ខានក្នុងការធ្វើឱ្យសំរេចការសំដែងតួរបស់អ្នកឱ្យសោះ ប៉ុន្តែវាអាចធ្វើឱ្យថយចុះនូវប្រសិទ្ធភាពនៃសក្តានុពលក្នុងការសំដែង បន្ទាប់ពីម៉ូឌុលនេះមានលំហាត់វិនាដកម្មមួយចំនួនធំដែលអ្នកអាចប្រើប្រាស់បាន ប៉ុន្តែនៅមានលំហាត់រាប់ពាន់ផ្សេងទៀត ក្នុងនោះលំហាត់ខ្លះអាចសមស្របទៅនឹងវប្បធម៌របស់អ្នក។

ការណែនាំដ៏ល្អមួយផ្សេងទៀតនឹងនាំអ្នកឱ្យស្គាល់ពិភពនៃសិល្បៈល្ខោន គឺការប្រើប្រាស់ល្បែងជាច្រើន ដូចជាល្ខោនកាយវិការ ការពិពណ៌នាអំពីល្បែងនេះមានភ្ជាប់នៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធស្តីពីលំហាត់វិនាដកម្ម។ ទិសដៅជាមូលដ្ឋានគឺធ្វើឱ្យយុវវ័យមានការបន្ធូរអារម្មណ៍ ធ្វើឱ្យថយចុះនូវការប្រកាន់គំនិតផ្ទាល់ខ្លួនហួសហេតុអំពីសកម្មភាពរបស់ពួកគេ អំពីប្រតិកម្ម ឬអំពីទស្សនៈរបស់អ្នកដទៃ ហើយធ្វើឱ្យការជឿជាក់លើខ្លួនឯងរបស់ពួកគេ មានកំរិតខ្ពស់បំផុត។

សកម្មភាព ២ : ការកំណត់ទម្រង់រូបភាព

បង្រៀនមួយពេល



កំណត់សម្គាល់សំរាប់អ្នកប្រើប្រាស់

"ការកំណត់ទម្រង់រូបភាព" គឺជាការចាប់ផ្ដើមដ៏ល្អនៃការសំដែងតួ និង សិល្បៈល្ខោន។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្ដី ជាយថាហេតុពួកគេបានរៀននៅពេលខ្លះ ជាមួយនឹងក្រុមខ្លះប៉ុណ្ណោះ។ ដូច្នេះប្រសិនបើអ្នកមានពេលទំនេរអ្នកអាចចាប់ផ្ដើមការកំណត់ទម្រង់រូបភាព រួចហើយចូលដល់ការសំដែងតួនាវគ្គបន្តបន្ទាប់។ ទោះយ៉ាងនេះក្ដី ប្រសិនបើពេលវេលាត្រូវបាន កំណត់អ្នកអាចរំលងចោលការកំណត់ទម្រង់រូបភាពទាំងអស់ ។ ជាអនុសាសន៍អ្នកមិនត្រូវប្រឹងដាក់ប្រជ្រៀតអ្វីៗទាំងអស់ទៅក្នុងវគ្គតែមួយនោះទេ។ អ្នកនឹងបាត់បង់សេចក្ដីទុកចិត្តនិងកិច្ចសហប្រតិបត្តិការ អំពីក្រុមរបស់អ្នក ប្រសិនបើប្រឹងប្រែងធ្វើច្រើនហួសហេតុពេក។

ប្រសិនបើមានពេលសូមចាប់ផ្ដើមពីការកំណត់ទម្រង់រូបភាព។ សិល្បៈល្ខោនគឺជាការសប្បាយរីករាយ ហើយមិនយូរមិនឆាប់យុវវ័យនឹងមានអារម្មណ៏កក់ក្ដៅចំពោះវា។ កាលបើពួកគេមានការជឿជាក់លើខ្លួនឯង (រឿងនេះអាចត្រូវការពេលវេលាយូរ) ពួកគេចូលទៅដល់ព្រលឹង ឬអារម្មណ៏ (អត្ថន័យ) នៃល្ខោន។ អ្នកនឹងប្រាកដជារកឃើញតួសំដែងខ្លះ ដែលកំពុងលូតលាស់នៅក្នុងចំណោមការទទួលខុសត្រូវរបស់អ្នក ហើយនោះគឺជាអារម្មណ៏ល្អដែលអ្នកត្រូវតែផ្ដល់ថាមពល និងមហិច្ឆិតារបស់ពួកគេ។ លើកទឹកចិត្តពួកគេពង្រឹងពួកគេ ឱ្យរឹងមាំគ្រប់ពេល និងស្ថាបនាភាពជឿជាក់របស់គេ ។ ទាំងអស់នេះគឺជាកត្តាដែលនាំឱ្យមានការអភិវឌ្ឍន៍បុគ្គលិកលក្ខណៈ។

មុនណែនាំក្រុមឱ្យទៅដល់ការសំដែងតួពេញលេញវិធីល្អក្នុងការធ្វើឱ្យ ទស្សនិកជនស្ថិតក្នុងអារម្មណ៏មួយល្អ និងមានភាពកក់ក្ដៅចំពោះអត្ថន័យនៃល្ខោន គឺការកំណត់ទម្រង់រូបភាព។ ការកំណត់ ទម្រង់រូបភាពគឺជាទ្រង់ទ្រាយនៃការ រចនាបង្កើតជារូបភាពមនុស្ស ឬការពិពណ៌នាអំពីរូបភាពមនុស្ស (ដែលធ្វើឱ្យឃើញហាក់ដូចជានៅច្បាស់នឹងភ្នែក) ក្រុមនីមួយៗត្រូវបានប្រគល់បញ្ជីប្រធានបទដែលមាន ២ ឬ ៣ប្រធានបទដែលពួកគេត្រូវរៀបចំទម្រង់រូបភាព។ ពួកគេត្រូវតែធ្វើឱ្យបានល្អឥតខ្ចោះតទៅទៀតនូវការរៀបចំរូបភាពនីមួយៗ ដូច្នេះជាការចាំបាច់ត្រូវគិតពិចារណាឱ្យបានហ្មត់ចត់ និងធ្វើការពិពណ៌នា ដើម្បីឱ្យអ្នកដទៃអាចយល់បានភ្លាមអំពីអ្វីដែលពួកគេខិតខំប្រឹងប្រែងបង្ហាញឱ្យមើល។

ចំនួននៃប្រធានបទសំរាប់ការកំណត់ទម្រង់រូបភាពវានឹងអាស្រ័យទៅលើពេលវេលាដែលអាចធ្វើទៅបាន។ យ៉ាងហោចណាស់ត្រូវមានចំណងជើងទូទៅមួយ

(ឧទាហរណ៍ដូចជាការរៀបអាពាហ៍ពិពាហ៍ ពិធីបុណ្យសព សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ ហេតុការណ៍ដែលមិននឹកស្មានដល់....) និង ចំណងជើងមួយស្តីពីសាច់រឿងកុមារ។ ដោយប្រើមធ្យោបាយជាច្រើន ការកំណត់ទម្រង់រូបភាពមានលក្ខណៈប្រហាក់ប្រហែលទៅនឹងរបៀបដែលគេ ប្រើក្នុងម៉ូឌុលរចនារូបភាពលើកលែងតែយុវវ័យខ្លួនគេផ្ទាល់ដែលជាអ្នកកាត់រូបភាពចេញពីទស្សនាវដ្តី។

ការដាក់ចំណងជើងត្រូវស្នើយោបល់ដល់ក្រុមទាំងអស់ ដើម្បីឱ្យមានលក្ខណៈជិតស្និទ្ធ (ដែលគេធ្លាប់ដឹងពូច្បាស់) និងពេញចិត្ត និងដើម្បីបានគំនិតថ្មីៗរបស់ក្រុមសំរាប់ចំណងជើងនៃ "ទម្រង់រូបភាព"។ អ្វីក៏ដោយដែលត្រូវបានជ្រើសរើស ត្រូវតែមានទំនាក់ទំនងទៅនឹងក្រុម ឬបើមិនដូច្នោះទេពួកគេមិនអាចចូលទៅដល់គំនិត (អត្ថន័យ) នៃលំហាត់ទាំងស្រុងបានឡើយ។ ការចូលរួមរបស់ពួកគេគឺជាការសំខាន់។ ចំណងជើងផ្សេងៗ ទៀតត្រូវតែទាក់ទងទៅនឹងបញ្ហាពលកម្មកុមារ ឬកុមាររងគ្រោះ។ ឧទាហរណ៍កុមារធ្វើការក្នុងឃ្លាំងទំនិញ កុមារក្នុងការងារកសិកម្ម កុមារក្នុងមុខរបរពេស្យាចារ កុមាររងគ្រោះក្នុងគ្រួសារ....។

ខិតខំប្រកបដោយភាពសុភនិច្ឆ័យក្នុងការធ្វើជំរើសប្រធានបទ។ សូមពិនិត្យមើលទៅរូបភាពដែលពួកគេបានបង្កើតឡើង និងខិតខំរកឱ្យឃើញភាពទូទៅនៃផ្ទៃរឿង។ សូមគិតអំពីក្រុមរបស់អ្នកតើពួកគេជានរណា និងសាវតារបស់ពួកគេ ប្រសិនបើអ្នកស្គាល់។ ប្រើប្រាស់សិល្បៈ (ភាពប៉ិនប្រសប់) ក្នុងការបង្កើនការយល់ដឹង អំពីពលកម្មកុមារ អាចនាំឱ្យទៅដល់ប្រតិកម្មនៃសញ្ចេតនាដ៏ខ្លាំងក្លា។ អ្នកខ្លះក្នុងចំណោមយុវវ័យក្នុងក្រុមរបស់អ្នកអាចជាអ្នកធ្លាប់បានរងគ្រោះផ្ទាល់ និងអាចរកឃើញរបៀបសម្តែងនូវការឈឺចាប់ និងការរំលោភបំពាន។ អ្នកខ្លះក្នុងចំណោមពួកគេធ្លាប់ជាកុមារពលកម្ម ឬអាចបន្តធ្វើការងារនេះនៅឡើយក្នុងស្ថានភាពមួយមិនសមរម្យ។ អ្នកត្រូវខិតខំ និងរកឱ្យឃើញនូវស្ថានភាពបែបហ្នឹង ហើយត្រូវរៀបចំមេរៀនសំរាប់បង្រៀនប្រកបដោយសុភនិច្ឆ័យ។ រកបានចំណង ជើងទម្រង់រូបភាព ហើយសូមចំណាយពេលប៉ុន្តែកុំឱ្យអស់ច្រើននាទីពេកក្នុងការដាក់ចំណងជើងទាំងអស់នេះ ទៅក្នុងបរិបទជាមួយក្រុមទាំងមូល។ ពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថាពួកគេពិតជាយល់ត្រឹម

ត្រូវហើយអំពីអ្វីដែលពួកគេត្រូវធ្វើ។ ពេលអ្នកមានអារម្មណ៍ថាពួកគេពេញចិត្តជាមួយការងាររបស់គេហើយ ត្រូវបំបែកពួកគេទៅតាមក្រុម និងឱ្យពេលដល់ពួកគេប្រហែលជា ១០ នាទី (អាចច្រើនជាងនេះ ប៉ុន្តែមិនឱ្យយូរពេកទេ នេះគ្រាន់តែជាការរំលឹកពីលំហាត់ឡើងវិញប៉ុណ្ណោះ) ក្នុងការរៀបចំកំណត់ទម្រង់នៃរូបភាពរបស់ពួកគេ។ ពេលអ្នកដើរកាត់ ក្រុមក្នុងកំឡុងពេលនៃការរៀបចំរបស់ពួកគេ សូមផ្តល់ជាជំនួយ និងការណែនាំដល់គេ។ ប្រសិនបើអ្នកមានការគាំទ្រពីខាងក្រៅក្នុងឋានៈជាគ្រូបង្រៀនផ្នែកសិល្បៈល្ខោន ឬអ្នកជំនាញវិជ្ជាជីវៈ សូមរកអ្នកគាំទ្រឱ្យបានច្រើន ក្នុងចំណោមមនុស្សបែបនេះ ហើយសុំឱ្យគាត់បានចូលតាមក្រុម និងជួយបង្កើតរូបភាពរបស់ពួកគេ។ ពិនិត្យមើលតើរូបភាពបែបណាដែលពួកគេចង់បង្កើតឡើង និងត្រូវដឹងថា តើទំនាក់ទំនងពួកគេយ៉ាងដូចម្តេច ឬប្រសិនបើចាំបាច់សូមផ្តល់ឱ្យគេនូវជំរើសផ្សេងទៀត។ នៅពេលអ្នកដឹងថាពួកគេបានរៀបចំផ្ទាំងរូបភាពរួចរាល់គ្រប់គ្នា ហើយប្រមូលគ្រប់ក្រុមមករួមគ្នាវិញ ហើយឱ្យពួកគេឡើងបង្ហាញទម្រង់រូបភាពរបស់ពួកគេម្នាក់ម្តងៗ។

នៅចុងបញ្ចប់នៃការបង្ហាញរបស់ក្រុមនីមួយៗ ត្រូវរៀបចំឱ្យមានការជជែកពិភាក្សានៅក្នុងក្រុម តើក្រុមយល់ឬទេថាតើវាជាអ្វី ? តើត្រូវធ្វើដូចម្តេចដើម្បីឱ្យបានល្អជាងនេះ ? តើក្រុមធ្វើបានល្អតាមលទ្ធភាព ដែលគេមានឬទេ ? ព្យាយាមផ្តើមឱ្យមានការរិះគន់ទិតៀនបែបស្ថាបនា ទៅលើការសំដែងបង្ហាញរបស់ក្រុមនីមួយៗ។ ពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថាការកំណត់ទម្រង់រូបភាពបន្តពីម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀតយ៉ាងរហ័ស ដើម្បីរក្សានូវកិរិតនៃការចាប់អារម្មណ៍ និងលំហាត់មិនមានការបង្អាក់ ឬមិនធ្វើឱ្យធុញទ្រាន់ គ្រាន់តែបន្ថែមការសប្បាយរីករាយ ការប្រកួតប្រជែងបន្តិចក្នុងការធ្វើលំហាត់ ការផ្តល់រង្វាន់យ៉ាងសាមញ្ញដល់អ្នកដែលធ្វើការកំណត់ទម្រង់ជារូបភាពបានល្អជាងគេ។
អាជ្ញាកណ្តាលអាចជាក្រុមរបស់ពួកគេផ្ទាល់ (ឬក្រុមមួយទៀតដែល ស្ថិតនៅក្នុងវ័យស្មើគ្នា)។ ប្រសិនបើមានអ្នកទីបីចូលរួមការងារនេះ ឧទាហរណ៍ដូចជាអ្នកជំនាញខាងវិនាដកម្ម សុំឱ្យអ្នកនោះធ្វើការសង្កេត និងធ្វើការពន្យល់លើការកំណត់ទម្រង់រូបភាព។ អាចបន្ថែមលំហាត់ក្នុងការកំណត់ទម្រង់រូបភាពឱ្យ

បានច្រើនថែមទៀតប្រសិនបើអ្នកមានពេល និងមានការចាប់អារម្មណ៍ពីបញ្ហានេះ។ សុំឱ្យក្រុមជ្រើសរើសចំណាងជើងរបស់ពួកគេផ្ទាល់នៅពេលនេះ និងរក្សាវាទុកដោយខ្លួនឯង។ នៅពេលនោះពួកគេត្រូវចំណាយពេលប្រហែលជា ៥ នាទីក្នុងការរៀបចំ។ ហៅក្រុមទាំងអស់ត្រឡប់មករួមគ្នាវិញ និងមើលថាតើក្រុមណាអាចបង្កើតទម្រង់រូបភាពដែលធ្វើឱ្យគេអាចទាយត្រូវបានរហ័សជាងគេ។ តាមរយៈលំហាត់នេះ ក្រុម អាចចាប់ផ្តើមយល់ពីសារសំខាន់នៃភាពសាមញ្ញ និងភាពបញ្ចេញបញ្ចូលនៅក្នុងសិល្បៈល្ខោន។ ការរៀបចំ (តាំងខ្លួនជាតួអ្វីមួយ) អាចធ្វើហួសពីមធ្យោបាយដែលអ្នកសង្កេតអាចយល់បានថាតើអ្វីដែលកំពុងប្រព្រឹត្តទៅនោះ។ ហេតុដូច្នេះអ្នកត្រូវប្រើលំហាត់ក្នុងការបង្កើតទម្រង់រូបភាព។ នៅពេលនេះត្រូវការណែនាំឱ្យស្គាល់ពីវិន័យជាមូលដ្ឋាននៃសិល្បៈល្ខោន។

សកម្មភាព ៣ : ការសំដែងតួ

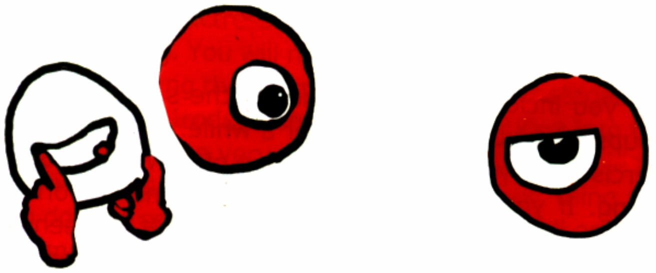
បង្រៀន២ពេលជាប់គ្នា

ការរៀបចំក្រុម គឺធ្វើដូចរៀបរាប់រួចហើយពីមុនមករួចហើយណែនាំគោលការណ៍នៃការសំដែងតួដល់ពួកគេ។ ផ្តល់ពេលវេលាដល់ពួកគេប្រហែល ២០ នាទី (មិនត្រូវឱ្យច្រើនជាងនេះពេកទេ)។ ដើម្បីរៀបចំការសំដែងតួខ្លីមួយ ដោយផ្អែកលើរូបភាពនៃកុមារពលកម្ម ដែលពួកគេបានជ្រើសរើសយកសម្រាប់ការសំដែងរបស់ខ្លួនក្នុងពេលបង្កើតជារូបភាព។ ពួកគេនឹងមានការជឿជាក់ក្នុងការសំដែងពីស្ថានភាពមួយដែលក្នុងនោះកុមារអាច ឃើញខ្លួនគេផ្ទាល់ដែលកំពុងធ្វើការងារពលកម្មរបស់គេ (នៅក្នុងរូបថត)។ ត្រូវបង្ហាញឱ្យឃើញនូវការអស់សង្ឃឹម និងភាពខ្វះខាតរបស់កុមារ និងត្រូវបង្ហាញផងដែរពីលក្ខណៈរបស់តួដទៃទៀត ដែលកុមារនឹងចូលទៅទាក់ទង ឧទាហរណ៍ និយោជក ឪពុក ម្តាយ អ្នកធ្វើការងារពលកម្មដទៃទៀត ប៉ូលិស អតិថិជន (ករណីនៃពេស្យាចារ)...។ នេះគឺជាឱកាសល្អមួយក្នុងការ បង្ហាញពីទិដ្ឋភាពយេនឌ័រនៃពលកម្មកុមារ ឧទាហរណ៍ប្រសិន បើកុមារក្នុងរូបភាពជាក្មេងស្រី តើផលប៉ះពាល់អ្វីខ្លះនឹងកើតមានពីប្រភេទនៃការងារដែលនាងកំពុងធ្វើ និងចំពោះការអប់រំរបស់នាង? ប្រសិនបើគិតដល់ប្រពៃណីវប្បធម៌របស់អ្នក អ្នកអាចនឹងជួបប្រទះបញ្ហារំលោភ

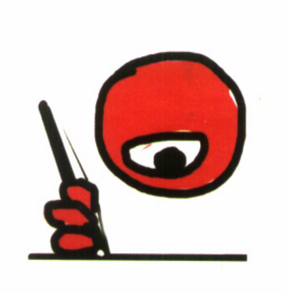
ផ្លូវភេទ និងការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទ ហើយផលប៉ះពាល់ទាំងនេះ អាចនឹងមានទៅលើកុមារីទាំងនោះ។ អាចមានបញ្ហាដូចគ្នាដែរ ចំពោះក្មេងប្រុសអាចរងនូវការរំលោភបំពានបែបផ្សេង។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្តី ការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទមិនមែនកើតមានតែចំពោះក្មេងស្រីនោះទេ។ សូមឱ្យក្រុមគិតអំពីបញ្ហាទាំងនេះ ហើយបញ្ចូលបញ្ហានេះទៅក្នុងការសំដែងតួរបស់ពួកគេ។ ការសំដែងតួអាចបង្ហាញនៅពេលល្អណាមួយ ឬមិនល្អក្នុងទិវាកុមារពលកម្មមានចំណុចមួយចំនួន ដែលក្រុមគួរយល់ដឹងក្នុងការរៀបចំការសំដែងរបស់គេ :

- ពួកគេរៀបចំការសំដែងតួនេះសំរាប់ទស្សនិកជន
- ពួកគេត្រូវនិយាយឱ្យឮ ឱ្យច្បាស់ និងយឺតៗ
- ពួកគេត្រូវអនុវត្តបច្ចេកទេសល្ខោនជាមូលដ្ឋានដូចជា មិនត្រូវបែរខ្នងទៅទស្សនិកជន
- ពួកគេត្រូវចេះបញ្ចេញបញ្ចូលគ្រប់កាយវិការ និង សកម្មភាព
- ពួកគេត្រូវចូលឱ្យដល់ចរិកលក្ខណៈនៃតួដែលត្រូវសំដែង និងលេងឱ្យបានល្អ ឱ្យអស់ពីលទ្ធភាពរបស់ពួកគេ
- គ្រប់ៗគ្នាត្រូវរួមចំណែក និងត្រូវទទួលសំដែងជាតួមួយ

ក្រុមខ្លះអាចចូលចិត្តបង្កើតនាដកថា ទោះយ៉ាងនេះក្តី ត្រូវសាមញ្ញ ហើយវាមានសារសំខាន់ណាស់ដែល ស្ថានការណ៍ធ្វើឱ្យ "ដឹង" (ដឹងដោយវិញ្ញាណ) ថានេះគឺជាការចាប់ផ្តើម និង ជាការបញ្ចប់ យ៉ាងណាមិញការបញ្ចប់ គឺជាការចាកចេញនៃមនោគតិទស្សនិកជន មានគំនិតជាច្រើនដែរ ដែលចាត់ទុកនាដកថាដូចជាការរារាំងនៃប្រឌិតញាណ។ ទោះធ្វើតាមបែបណាក៏ដោយ ត្រូវមានអារម្មណ៍ល្អបំផុតសំរាប់ក្រុមអ្នក។



ការរៀបចំ



ដោយឱ្យក្រុមបំបែកគ្នានៅក្នុងបន្ទប់តែមួយ ឬនៅក្នុងបន្ទប់ផ្សេងទៀត ប្រសិនបើអាចរកបាន អ្នកត្រូវចូលរួមឱ្យបានគ្រប់ក្រុម ធ្វើយ៉ាងណាវិលជុំឱ្យបានគ្រប់ក្រុម។ បើមានអ្នកជំនួយពីខាងក្រៅនៅជាមួយអ្នក ចូរសុំឱ្យអ្នកនោះចូលតាមក្រុមដោយធ្វើការវិលជុំឱ្យបានគ្រប់ក្រុម និងស្នើផ្ដល់ជាជំនួយដល់ពួកគេ។ ចូរអង្គុយជាមួយក្រុមនីមួយៗ និងពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថាពួកគេបានជ្រើសរើស យកស្ថានភាពមួយដែលពួកគេអាចធ្វើបាន ក្នុងការសំដែងតួ។ ពួកគេមិនត្រូវមានមហិច្ឆិតាហួសហេតុពេកទេ នៅពេលផលិតការសំដែងនេះ។ ចូលជួយពួកគេក្នុងការជ្រើសរើសប្រធានបទ រួចហើយធ្វើឱ្យវាប្រសើរឡើង។ តើពួកគេនឹងពណ៌នាពីបទពិសោធន៍ល្អ ឬអាក្រក់? តើគេកំពុងខិតខំបង្ហាញអ្វីទៅទស្សនិកជនរបស់ពួកគេ ? សូមជួយពួកគេសំរាប់តួដោយឡែកៗ និងធ្វើនាដកថាឱ្យបានល្អប្រសើរ ប្រសិនបើពួកគេចង់ធ្វើ។ ពួកគេមិនត្រូវមានមហិច្ឆិតាហួសហេតុពេកទេ ជាមួយអត្ថបទក្នុងការសំដែងនេះ។ តើសញ្ចេតនាប្រភេទណានឹងត្រូវបង្កើតនៅក្នុងចរិកលក្ខណៈនៃតួនីមួយៗ? តើពួកគេនឹងមានប្រតិកម្មយ៉ាងដូចម្ដេចនៅក្នុងស្ថានភាព (ជាតួ) នេះ? តើអ្នកណានឹងដើរតួជាកុមារ ហើយអ្នកណាជាតួអ្នកប្រឆាំងនឹង កុមារ។ សូមជួយរៀបចំចរិតលក្ខណៈរបស់ពួកគេឱ្យបានរៀបរយ និងត្រូវដឹងថាពួកគេនឹងប្រព្រឹត្តខ្លួនដូចម្ដេច ហើយសំដែងឬកពាររបៀបណា។ សូមជួយពួកគេឱ្យ ចូលដល់ចរិតនៃតួអង្គដែលត្រូវសំដែង។

សូមលើកទឹកចិត្តបុគ្គលក្នុងក្រុម អ្នកខ្លះអាចនឹងមានការខ្មាស់អៀនច្រើន និងមានការប្រកាន់គំនិតខ្លួន។ សូមជួយពួកគេឱ្យពុះពារបានលើភាពរារាំងពីធម្មជាតិរបស់ពួកគេ។ បង្ហាត់បង្រៀនពួកគេកុំឱ្យសំឡឹងមើលទៅទស្សនិកជន ប៉ុន្តែមិនត្រូវមានអារម្មណ៍គិតព្រួយពីការសំឡឹងមើលរបស់ទស្សនិកជនមកលើខ្លួនឡើយ។ ការខ្លាច ក្រែងពីការឃ្លាំមើល និងការចំអក ជាហេតុធ្វើឱ្យយុវវ័យមានបញ្ហាជាច្រើន។ កាលណាពួកគេយកឈ្នះ លើភាព បារម្ភ ឬភាពខ្លាចក្រែងទាំងនេះបាននោះពួកគេនឹងមានសេរីភាពក្នុងការសំដែង។ គឺមុខជានឹងមានការកំប្លែង លេងសើចខ្លះ និងការមិនសប្បាយចិត្តខ្លះនៅក្នុងបន្ទប់ នៅពេលដែលគេមើលការសម (ការហ្វឹកហាត់) របស់ក្រុមផ្សេងៗទៀត។

សូមវិនិច្ឆ័យតើក្រុមមានការរីកចំរើនដូចម្តេច នៅពេលដែលអ្នកចូលទៅតាមគ្រប់ក្រុម។ ពិគ្រោះយោបល់ និងជំនួយការរបស់អ្នកប្រសិនបើអាចធ្វើបានជជែកពិភាក្សាពីភាពរីកចំរើន និងធ្វើការត្រៀមជាស្រេចសំរាប់ការសំដែង។ បញ្ហានៃការប្រើពេលប៉ុន្មានទុកសំរាប់ការហ្វឹកហាត់ និងសំរាប់ការសំដែង គឺអាស្រ័យទៅលើការបង្រៀន វគ្គនីមួយៗត្រូវការពេលយូរប៉ុណ្ណា ហើយនឹងកំរិតនៃការហ្វឹកហាត់អស់កម្លាំងរបស់ក្រុម។

ប្រសិនបើអ្នកបញ្ចូលការរៀបចំទម្រង់រូបភាព(មានលក្ខណៈរូបារម្មណ៍) ទៅក្នុងវគ្គតែមួយដូចគ្នា ក្រុមអាចនឹងចាប់ផ្តើមអន់ថយមួយរយៈពេលក្រោយមក។ ទាំងអស់នេះគឺជាលំហាត់ថាមពល ដូច្នេះអ្នកគឺជា អ្នករកដំណោះស្រាយ និងវិនិច្ឆ័យថា តើក្រុមនឹងលៃលកដោះស្រាយដោយរបៀបណាដើម្បីបានល្អ។ ប្រសិនបើអ្នកអាចយកការរៀបចំ និងការសំដែងធ្វើនៅក្នុងវគ្គតែមួយនោះរឹតតែប្រសើរ។ ប្រសិនបើអ្នកគិតថាក្រុមមានការអស់កម្លាំង ធុញថប់ដូច្នេះអ្នកគ្រាន់តែធ្វើការហ្វឹកហាត់ ហើយទុកការសំដែងរហូតទៅដល់ពេលបន្ទាប់ទៀត។ យ៉ាងណាមិញត្រូវពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថា ការហ្វឹកហាត់បានធ្វើត្រឹមត្រូវ ហើយគ្រប់គ្នានៅក្នុងក្រុមនីមួយៗ ពេញចិត្តនឹងតួដែលគេត្រូវសំដែង។

ការសំដែង

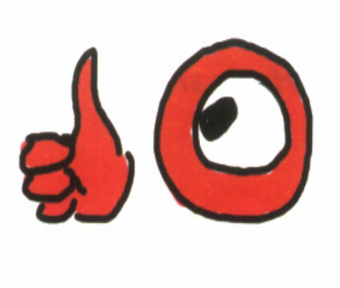
នៅពេលដែលក្រុមបានរៀបចំរួចរាល់សម្រាប់ការសំដែង ហើយគ្រប់ គ្នាត្រូវប្រមូលផ្តុំទាំងអស់នៅក្នុងបន្ទប់ដដែល ហើយរៀបចំកៅអីដាក់ទៅចុង ម្ខាងនៃបន្ទប់ ធ្វើឱ្យមានសភាពដូចរោងល្ខោន ដែលមានក្រុមអ្នកអង្គុយ (នៅលើកម្រាលប្រសិនបើចាំបាច់) ។ បង្កើតជាបញ្ជីតារាងនៃការសំដែងជាហូរហែ ឱ្យមានលក្ខណៈជាប្រជាធិបតេយ្យតាមដែលអាចធ្វើបាន។ អ្នកអាចនឹងឃើញក្រុមខ្លះនឹងទាមទារធ្វើមុនដើម្បីទទួលយកនូវចំណុចខ្វះខាតសម្រាប់ជាបទពិសោធន៍ជៀសវាងមិនឱ្យមានតទៅទៀត។ សូមយកតារាងបញ្ជី ហើយពិនិត្យសង្កេតមើលការសំដែង។ ពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថា អ្នកបានត្រួតពិនិត្យយ៉ាងយកចិត្តទុកដាក់ទៅលើក្រុមទាំងអស់គ្រប់វគ្គនៃការសំដែង ឬទេ។ ត្រូវបំពាក់បំប៉នសតិអារម្មណ៍ ស្មារតីនៃការគោរពគ្នាទៅវិញទៅមកនៅក្នុងក្រុម ដូច្នេះគេនឹង រក្សានូវភាពស្ងប់ស្ងាត់នៅពេលដែលក្រុមដទៃទៀត

សំដែង។ អ្នកត្រូវធ្វើកំណត់សម្គាល់នៅពេលក្រុមនីមួយៗឡើងសំដែង ធ្វើដូច្នេះអ្នកអាចនឹងធ្វើការពន្យល់ណែនាំទៅលើបុគ្គលម្នាក់ៗ ក្នុងចំណោមពួកគេនៅពេលជជែកពិភាក្សាបញ្ចប់។ យ៉ាងណាមិញក៏ដូចជាការជជែកពិភាក្សាបញ្ចប់ដែរ អ្នកត្រូវទុកពេលប៉ុន្មាននាទីនៅចុងបញ្ចប់នៃការសំដែងនីមួយៗ សុំឱ្យមានការអធិប្បាយពន្យល់ជាទូទៅ និងធ្វើការពិភាក្សាក្នុងចំណោមក្រុមទាំងមូល។ នេះគឺជាបទពិសោធន៍នៃការសិក្សា ហើយអ្នកត្រូវការឱ្យក្រុមសិក្សាពីគ្នាទៅវិញទៅមក។ សូមសួរពីទស្សនទូទៅនៃការសំដែង និងនាដកថា សូមសួរថាតើក្រុមដឹង ឬមានអារម្មណ៍ថាអាចធ្វើអ្វីបានផ្សេងពីនេះទៀត ឬអាចធ្វើអ្វីបានប្រសើរជាងនេះទៅទៀតដែរឬទេ។ សុំឱ្យក្រុមធ្វើការវិភាគពីគំរិតនៃការសំដែង ហើយស្នើផ្តល់នូវការពន្យល់ដែលមានប្រយោជន៍អំពីបញ្ហាស្មុគស្មាញទាំងនោះនៅក្នុងការសំដែងតួ។ ដោយការជំរុញលើកទឹកចិត្តឱ្យមានសាមគ្គីភាព និងការជួយគាំទ្រគ្នាទៅវិញទៅមក អ្នកធ្វើឱ្យថាមវន្តក្រុមប្រសើរជាងនេះទៅទៀត និងពង្រឹងបាននូវភាពជាម្ចាស់ការ និងភាពទទួលខុសត្រូវរបស់យុវវ័យ គឺធ្វើឱ្យពួកគេអភិវឌ្ឍន៍ភាពជឿជាក់លើខ្លួនឯង។ ប្រសិនបើអ្នកមានជំនួយការពីខាងក្រៅសំរាប់ម៉ូឌុលនេះ ទស្សនៈ និងការប្រឹក្សាយោបល់ពីអ្នកទាំងនោះ គឺវាមានសារៈសំខាន់ណាស់ ជាពិសេសចំពោះក្រុមយុវវ័យ។ សូមឃ្លាំមើលតួសំដែងប្រុសស្រីដែលកំពុងមានការលូតលាស់ កុំឱ្យផុតពីក្រសែភ្នែកនៅពេលអ្នកធ្វើការសង្កេត និងធ្វើកំណត់ត្រា សូមចាំស្តាប់ដែរពីនាដកថាដែលសរសេរបានល្អ។ ប្រសិនបើអ្នកបំរុងនឹងអនុវត្តរឿងល្ខោននៅដំណាក់ការក្រោយទៀត អ្នកនឹងត្រូវការទេពកោសល្យទាំងពីរនេះ។ ការដើរតួ គឺជាលក្ខណៈបុគ្គល (ផ្ទាល់ខ្លួន) យុវវ័យនឹងខិតខំពុះពារភាពរាំងខ្ទប់ដែលមាននៅក្នុងខ្លួនគេ ហើយជាចុងក្រោយអ្វីដែលអ្នកត្រូវការគឺប្រាប់ថា នរណាបានធ្វើល្អ នរណាធ្វើមិនបានល្អនៅពេលធ្វើការប្រៀបធៀបជាមួយអ្នកផ្សេងទៀត ដោយសង្កេតទៅលើរបៀបដែលគេបកស្រាយក្នុងការសំដែង សូមរក្សាទុកនូវលំហាត់ និងបរិយាកាសក្នុងភាពរិជ្ជមានជានិច្ច។

កំណត់សម្គាល់សម្រាប់អ្នកប្រើប្រាស់

មិនត្រូវធ្វើឱ្យការវិភាគរបស់អ្នកអំពីការសំដែងតួផ្សេងៗក្លាយទៅជាអវិជ្ជមាន ឬក៏ធ្វើឱ្យមានការឈឺចាប់ឡើយ។ គ្មាននរណាម្នាក់ក្នុងក្រុមនឹងក្លាយទៅជាមុខសញ្ញាសំរាប់ទិះតៀនដែលមិនប្រកបដោយសុភនិច្ឆ័យឡើយ។ នៅចុងបញ្ចប់នៃការសំដែងនីមួយៗ អ្នកត្រូវទះដៃអបអរសាទរភ្លាម និងសូមផ្តល់នូវពាក្យលើកទឹកចិត្ត។ ចំណែកឯទស្សនិកជនពេញចិត្តនឹងធ្វើតាម ហើយនៅពេលនោះក្រុមនីមួយៗត្រូវការ អបអរសាទរ។

អ្វីដែលត្រូវធ្វើ និងមិនត្រូវធ្វើ



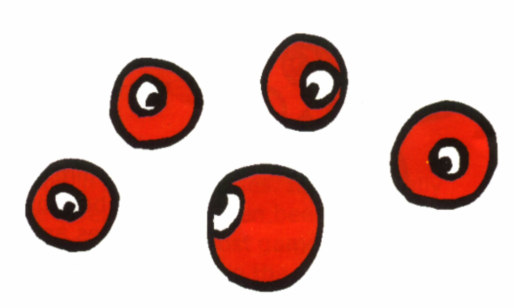
- សូមដឹងឱ្យច្បាស់ប្រាកដថាក្រុមមានថាមពលស្ទាត់ជំនាញល្អ និងធ្វើការប្រកបដោយភាពវិជ្ជមាន ចំពោះលំហាត់។
- ចូរធ្វើការប្រយ័ត្នប្រយែង កាលណាទាក់ទងទៅនឹងបញ្ហាយេនឌ័រ។ ជាពិសេសត្រូវបង្ហាញឱ្យឃើញការរំលោភ និងការកេងប្រវ័ញ្ចផ្លូវភេទ និងស្ថានភាពជាពលកម្មកុមារ។ យ៉ាងណាមិញនៅក្នុងបរិបទដែលបានកំណត់រួចហើយ វាអាចមានការពិបាកក្នុងការដោះស្រាយ ញែកដោយមានការពន្យល់ត្រឹមត្រូវគ្រប់គ្រាន់ ហើយអ្នកអប់រំចាំបាច់ត្រូវមានសុភនិច្ឆ័យចំពោះកិច្ចការនេះ។
- ពិនិត្យឱ្យបានច្បាស់ថាគ្រប់ៗគ្នាបានចូលរួម យុវវ័យអាចមានការរារែកក្នុងការចូលរួម ហើយអ្នកត្រូវប្រើលំហាត់នេះដើម្បីបំបាត់ភាពរារាំងទាំងនេះចេញ។
- ពិនិត្យឱ្យប្រាកដថាការធ្វើអោយជក់ចិត្ត មានលំនឹងល្អ បើមិនដូច្នោះទេទស្សនិកជននឹងបាត់បង់ការចាប់អារម្មណ៍ភ្លាម។

- ពិនិត្យឱ្យប្រាកដថា មិនមានការស៊កសៀតសំដីតបតទៅវាងក្រុមនឹងក្រុម នៅពេលដែលពួកគេធ្វើការបង្ហាញការកំណត់ទម្រង់នៃរូបភាព ការសំដែងតួនៅតែមានសភាពសប្បាយរីករាយ និងមានលក្ខណៈល្អប្រសើរ ។ គោលបំណងគឺបង្កើតនូវភាពជឿជាក់លើខ្លួនឯងរបស់បុគ្គល ម្នាក់ៗ ។
- មិនអនុញ្ញាតឱ្យមានការរិះគន់ ឬក៏សំដីធ្ងន់ៗក្នុងពេលប្រជុំគ្នាធ្វើការហ្វឹកហាត់ឡើយ ។ ទិដ្ឋភាពនៃការប្រកួតប្រជែង ការកំណត់ទម្រង់រូបភាព មិនត្រូវអនុញ្ញាតឱ្យមានឡើយនៅក្នុងគ្រប់វគ្គ ដែលធ្វើឱ្យខូចខាតដល់គោលបំណង និងអត្ថន័យនៃការសំដែង ។ ប្រសិនបើអ្នកបារម្ភខ្លាចក្រែងអ្វីទាំងនេះនឹងកើតមានឡើងសូមកុំណែនាំ សញ្ញាណណាមួយដល់ការប្រកួតប្រជែង ។

- មិនត្រូវឱ្យក្រុមធ្វើឱ្យខ្លួនឯងអាម៉ាស់នោះទេ ។ ប្រសិនបើអ្នកមានអារម្មណ៍ថា ក្រុមមានការប្រឹងប្រែងក្នុងសិល្បៈល្ខោននោះសូមជួយពួកគេដោយចូលរួមក្នុងការកំណត់ទម្រង់រូបភាព និង ការសំដែងតួរបស់ពួកគេ ។ ប្រសិនបើពួកគេមានការភ័យខ្លាច នៅពេលឡើងធ្វើការបង្ហាញ ឬនៅពេលធ្វើការសំដែង សូមចូលទៅជិតដើម្បីតាមជួយពួកគេ ឬគ្រាន់តែអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេលំឱនខ្លួនចាកចេញដោយសេចក្តីថ្លៃថ្នូរ ។ ជាធម្មតាយុវវ័យតែងតែស្ទុះរត់ចេញពីការសំដែង ។
- សូមប្រើកាមេរ៉ាវីដេអូ ប្រសិនបើអ្នកអាចរកបាន ។ វាអាចជួយក្នុងដំណើរការវាយតម្លៃ ហើយយុវវ័យនឹងសប្បាយដោយឃើញខ្លួនឯងនៅក្នុងវីដេអូ ។
- សូមប្រើសំណួរខ្លីៗ អំពីលំហាត់ទាំងនេះ ថាតើគេធ្វើបានត្រឹមត្រូវឬទេ ហើយទុកឱ្យទស្សនិកជនសំដែងយោបល់ផ្ទាល់ខ្លួនគេដោយចំហ និងសេរី ។ ទុកឱ្យពួកគេសម្រាក និងសប្បាយរីករាយដោយអស់សំណើចនឹងខ្លួនឯង ហើយទុកឱ្យការសិក្សាមានដំណើរការទៅតាមរបៀបរបស់ពួកគេចុះ ។

ការពិភាក្សាបញ្ចប់

បង្រៀនមួយពេល



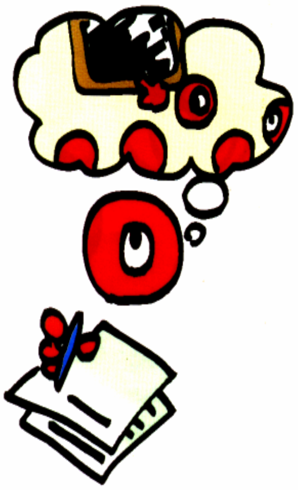
ការប្រជុំពិភាក្សា សម្រាប់ម៉ូឌុលនេះ គឺមានសារសំខាន់ ហើយប្រសិនបើមានលទ្ធភាព ត្រូវតែធ្វើភ្លាម បន្ទាប់ពីការសំដែង។ រៀបចំក្រុមឱ្យទៅតាមកន្លែងអង្គុយរបស់ពួកគេនៅក្នុងបន្ទប់ និងប្រជុំពិភាក្សា អំពីអ្វីដែលអ្នកបានធ្វើការកត់សម្គាល់។ ប្រសិនបើអ្នកមានជំនួយការពីខាងក្រៅសុំឱ្យគេចូលរួមក្នុងការប្រជុំនេះ។

លើកទឹកចិត្តក្រុមឱ្យនិយាយអំពីបទពិសោធន៍ និងអារម្មណ៍ដែលពួកគេមាន។ សុំឱ្យពួកគេអធិប្បាយ តើមានអារម្មណ៍ដូចម្តេចសំរាប់ខ្លួនគេក្នុងលក្ខណៈជាបុគ្គល ក្នុងការសំដែងនៅចំពោះមុខទស្សនិកជន។ តើពួកគេច្រួលច្របល់ក្នុងចិត្តរំភើបភ័យស្លន់ឬទេ? តើលំហាត់នេះបានជួយពួកគេឱ្យយល់ច្បាស់ឬទេ អំពីស្ថានភាពរបស់កុមារពលកម្ម? តើវាបានធ្វើឱ្យពួកគេចង់ជួយកុមារទាំងនោះឬទេ? ដឹកនាំក្រុមឱ្យធ្វើការបកស្រាយពន្យល់អំពីការសំដែងតួផ្សេងៗទៀត ចោទជាសំណួរ និងធ្វើឱ្យពិស្តារអំពីអ្វីដែលពួកគេបានឃើញ។

ប្រសិនបើអ្នកបានថតជាវីដេអូក្នុងពេលសំដែង សូមបញ្ចាំងបង្ហាញឡើងវិញនៅពេលនេះ ដោយបញ្ឈប់ការបញ្ចាំងម្តងៗដើម្បីទុកពេលបន្តិចសំរាប់ការផ្តល់មតិយោបល់របស់អ្នក ឬជាពតិមានត្រឡប់ទៅពួកគេ និងលើកទឹកចិត្តឱ្យមានការពិភាក្សាក្នុងក្រុម។ វានឹងធ្វើឱ្យយុវវ័យសប្បាយរីករាយក្នុងការដែលបានឃើញខ្លួនគេផ្ទាល់នៅក្នុងវីដេអូ ហើយវាក៏នឹងជួយឱ្យពួកគេបានរៀនសូត្រស្វែងយល់អំពីជំនាញសិល្បៈល្ខោននេះដែរ។ តាមរយៈការយកចិត្តទុកដាក់លើបច្ចេកទេស និងរបៀបនៃការសំដែង អ្នកនិងជំនួយការរបស់អ្នកអាចធ្វើឱ្យគុណភាពនៃសិល្បៈល្ខោន ប្រសើរឡើង។

ដើម្បីនឹងលុបបំបាត់ពលកម្មកុមារ យើងត្រូវធ្វើការផ្លាស់ប្តូរអាកប្ប-កិរិយា និងឥរិយាបថមនុស្ស។ យើងធ្វើកិច្ចការនេះតាមរយៈការអប់រំ ហើយយុវវ័យអាចជួយតាមរយៈការអភិវឌ្ឍតួនាទីរបស់ពួកគេជាអ្នកអប់រំ មិនមែនបានន័យថាមានឋានៈស្មើនឹងអ្នកអប់រំនោះទេ ប៉ុន្តែជាអ្នកអប់រំសហគមន៍។

ការវាយតម្លៃ និងសកម្មភាពបន្ត



អាំងឌីការទ័រសំខាន់ដែលអាចឱ្យអ្នកធ្វើការវាយតំលៃទៅលើផលប៉ះពាល់នៃម៉ូឌុលនេះ គឺកំរិតនៃការចូលរួមនៅក្នុងលំហាត់គុណភាពនៃការកំណត់ទម្រង់រូបភាព និងឈុតឆាកសំដែងតួរបស់ពួកគេ។

អ្នកត្រូវរក្សាទុកនូវកំណត់ត្រាអំពីវគ្គទាំងនេះនិង ហ្វីលវីដេអូខ្លះ ដែលអ្នកបានថតទុកសំរាប់ជាគំនិតខ្លះៗ ហើយទាំងអស់នេះនឹងផ្តល់ជាប្រយោជន៏យ៉ាងសំខាន់នៅក្នុងម៉ូឌុល និងសកម្មភាពផ្សេងៗទៀត។

ដូចមានការពន្យល់ពីដើមដំបូងរួចហើយ សិល្បៈល្ខោន គឺជាឧបករណ៏ឬជាមធ្យោបាយដែលមានឥទ្ធិពល។ វាជួយក្នុងការអភិវឌ្ឍបុគ្គលិកលក្ខណៈយុវវ័យ និងជួយធ្វើឱ្យការគិតរបស់ពួកគេប្រសើរជាងមុន ថាតើពួកគេមានអារម្មណ៏យ៉ាងដូចម្តេចអំពីពលកម្មកុមារ តើពួកគេអាចជួយធ្វើយុទ្ធនាការជាទូទៅយ៉ាងដូចម្តេច ដើម្បីលុបបំបាត់ពលកម្មកុមារទាំងនេះ។ តាមរយៈការសំដែងសិល្បៈ ពួកគេអាចធ្វើឱ្យមានការយល់ដឹងទៅដល់គ្រប់វណ្ណៈសង្គម ហើយធ្វើការផ្សព្វផ្សាយអំពីបញ្ហានេះ។ ម៉ូឌុលនេះបង្កើននូវការគាំទ្រចំណុចសំខាន់នៃកម្មវិធីឆ្ពោះទៅរកសកម្មភាព។

ម៉ូឌុលសំដែងតួជាធម្មតានាំឆ្ពោះទៅរកម៉ូឌុលវិនាដកម្ម ប៉ុន្តែមុននឹងទៅដល់ការអភិវឌ្ឍផ្នែកវិនាដកម្មដល់កំរិតពេញលេញ គឺមានម៉ូឌុលជាច្រើនផ្សេងទៀត ដែលនឹងជួយពង្រីកការយល់ដឹងរបស់ក្រុមអំពីភាពស្មុគ្រស្មាញនៃពលកម្មកុមារ (ឧ.ម៉ូឌុលពិភាក្សាស្រាវជ្រាវ និង ម៉ូឌុលផ្តល់ពត៌មាន) និងជួយអភិវឌ្ឍជំនាញចាំបាច់ក្នុងការសរសេរនាដកថារបស់ពួកគេប្រកបដោយគំនិតច្នៃប្រឌិត។

ឧបសម្ព័ន្ធ ១

ល្បែងនិងលំហាត់វិនោទកម្ម

ល្បែងដោះប្រស្នា (Charades)

នៅក្នុងប្រទេសខ្លះ ល្បែងដោះប្រស្នា (Charades) គឺជាល្បែងដែលគេស្គាល់ជាទូទៅ គេអាចលេងបានជាច្រើនរបៀប និងអាចមានលក្ខណៈជាការប្រកួតប្រជែង ហើយថែមទាំងធ្លាប់បានប្រើជាល្បែងសម្រាប់បង្ហាញតាមទូរទស្សន៍ទៀតផង ដូចជាល្បែងដទៃទៀតដែរ ក្រឹតក្រមនៃការលេង និងវិធីលេងគឺខុសគ្នាពីប្រទេសមួយទៅប្រទេសមួយ ហើយអ្នកអាចប្រើវាតាមរបៀបណាមួយក៏បានដែលអ្នកស្គាល់ច្បាស់ (ធ្លាប់លេង) ។ សម្រាប់ជាជំនួយដល់អ្នកដែលមិនធ្លាប់បានឮ ឬបានឃើញល្បែងនេះ យើងបានធ្វើការបកស្រាយយ៉ាងសាមញ្ញដូចមាននៅខាងក្រោមនេះ ។ ជាពិសេសវាគឺជាល្បែងដែលធ្វើការទស្សន៍ទាយទៅលើការធ្វើកាយវិការបង្ហាញអំពីខ្លឹមសារ (សាច់រឿង) អ្វីមួយដោយបុគ្គលម្នាក់ៗ ឬ ជាក្រុម ។

បំបែកក្រុមឱ្យទៅជាពួកឬក្រុមតូចៗពី ២-៣ នាក់ និងកំណត់លេខរៀងរបស់ក្រុម ។ សុំឱ្យក្រុមនីមួយៗសរសេរនៅលើក្រដាស់តូចនូវចំណងជើងនៃបទចំរៀង ឬចំណងជើងសៀវភៅ កុន ឬល្បែង។ ពួកគេត្រូវបត់ក្រដាស់នេះ ហើយសរសេរលេខរៀងក្រុមរបស់ពួកគេនៅលើក្រដាស់នោះ ហើយកាន់នៅក្នុងដៃរៀងៗខ្លួន។ នៅពេលទាំងអស់គ្នាធ្វើរួចរាល់ហើយ សូមដាក់វាច្របល់លាយគ្នាទាំងអស់នៅក្នុងប្រអប់មួយ ឧទាហរណ៍អាចជាកំប៉ុង ឬមួក រួច ហើយសុំឱ្យមនុស្សម្នាក់ពីក្រុមតូចនីមួយៗ ចាប់យកក្រដាស់មួយសន្លឹក។ ប្រសិនបើគេចាប់យកចេញមកចំក្រដាស់ របស់ក្រុមពួកគេ គេត្រូវដាក់វាចូលទៅវិញ ហើយចាប់យកមួយផ្សេងទៀត ។

បន្ទាប់មកក្រុមនីមួយៗ ថយចេញទៅជ្រុងម្ខាងនៃបន្ទប់ ឬ បន្ទប់ផ្សេងទៀត ប្រសិនបើមានលទ្ធភាព បន្ទាប់មកពួកគេត្រូវចំណាយពេលមិនឱ្យលើសពី ៣-៥នាទី ក្នុងការរៀបចំធ្វើកាយវិការបង្ហាញលើឈ្មោះចំណងជើងដែល ពួកគេបានទទួល ។ ក្រុមដទៃទៀតត្រូវទាយថាចំណងជើងនោះគឺជាអ្វី ។

ក្រិតក្រមល្បែង

- ហាមមិនឱ្យនិយាយ
- មិនអាច "ប្រកបចេញជាពាក្យដោយប្រើលេខ ឬតួអក្សរ"
- អាចបង្ហាញប្រាប់ចំនួនពាក្យនៅក្នុងចំណងជើង
- អាចបង្ហាញប្រាប់ចំនួនព្យាង្គក្នុងពាក្យ និងអាចធ្វើត្រាប់ព្យាង្គផ្សេងៗ
- អាចបង្ហាញប្រាប់ពីចំណងជើងថាតើជាបទចំរៀង ជាកុន ជាសៀវភៅ ឬល្បែង ឬចម្រុះនៃរឿងទាំងអស់នេះ ។

ក្រុមតូច (ឬពួក) ត្រូវរៀបចំការធ្វើកាយវិការរបស់ពួកគេជាមួយគ្នា ហើយត្រូវរៀបចំសកម្មភាពធ្វើកាយវិការបង្ហាញនេះនៅចំពោះមុខក្រុមទាំងមូល។ គោលបំណងគឺក្រុមតូចៗ (ឬពួក) ត្រូវទាយពីចំណងជើងឱ្យបានលឿនតាមដែលអាចធ្វើបាន។ ក្រុមដែលជាម្ចាស់ដើមដែលបានសរសេរចំណងជើងនោះ មិនត្រូវធ្វើការទស្សន៍ទាយទេនៅក្នុងពេលដែលក្រុមដទៃកំពុងធ្វើកាយវិការបង្ហាញ។ ក្រុមនីមួយៗមានពេលប្រហែលពី ១-៣ នាទី សម្រាប់ការសំដែងការធ្វើកាយវិការបង្ហាញរបស់ពួកគេ។

នៅពេលក្រុមបំបែកគ្នាដើម្បីធ្វើកាយវិការបង្ហាញរបស់ពួកគេ សូមចូលទៅក្នុងចំណោមពួកគេ និង ជួយគេកន្លែងណាដែលអ្នកជួយបាន បង្ហាញពួកគេពីរបៀបធ្វើកាយវិការត្រាប់តាមពាក្យណាមួយ។ ពិនិត្យឱ្យច្បាស់ថា ក្រុមបានយល់ដឹងថាអ្វីជាភាពមិនសំខាន់សំរាប់សកម្មភាពនេះ ហើយដែលធ្វើឱ្យទៅជាមិនមានប្រពលភាពក្នុងកិច្ចការរបស់ពួកគេ។ នៅពេលអ្នកចូលទៅតាមក្រុមនីមួយៗ សូមធ្វើការកត់សម្គាល់ថាតើក្រុមមានការរីកចំរើនដូចម្ដេចខ្លះ និង ជួយរំឭកពួកគេអំពីពេលវេលាថាតើយូរប៉ុណ្ណា ហើយដែលពួកគេបានធ្វើ។ ប្រសិនបើកិច្ចការទាំងអស់នេះធ្វើបានល្អ ការសប្បាយរីករាយនឹងមានតាំងពីដំបូងក្នុងកំឡុងពេលនៃការរៀបចំ។ Charader ....អាចប្រព្រឹត្តទៅយ៉ាងរហ័សមានសកម្មភាពរស់រវើក និងជាល្បែងដែលសប្បាយរីករាយបំផុតប្រសិនបើបានរៀបចំចាត់ចែងបានត្រឹមត្រូវ។ សូមកុំធ្វើឱ្យការបង្ហាញមានភាពរអាក់រអួល សូមជំរុញឱ្យទស្សនិកជនស្រែកប្រាប់ពីគំនិត និងពាក្យទស្សន៍ទាយរបស់ពួកគេ។ ធ្វើឱ្យមានសកម្មភាពអ៊ូរអរ និងមានសំណើចសប្បាយរីករាយ គោលបំណងគឺធ្វើឱ្យមានការចាប់ផ្ដើមរកដំណោះស្រាយ ដើម្បីចេញឱ្យផុតពីឧបសគ្គនៃភាពប្រកាន់គំនិតខ្លួនឯងហួសហេតុពេក។ សូមណែនាំពីចំណុចសំខាន់នៃការប្រកួតប្រជែង ឧទាហរណ៍ដូចជាអ្នកឈ្នះគឺជាក្រុមដែលចលនាបង្ហាញបានត្រូវគេធ្វើការទស្សន៍ទាយយ៉ាងលឿនបំផុត ឬក៏ជាអ្នកដែលទាយត្រូវពីចលនាបង្ហាញបានយ៉ាងរហ័ស...។ ចូរអ្នកចូលរួមក្នុងការទស្សន៍ទាយដោយផ្ទាល់ និងប្រាប់ពីគំនិត និងពាក្យសំដីរបស់អ្នក។ បន្ទាប់ពីចលនាបង្ហាញមួយត្រូវបានទស្សន៍ទាយ ត្រូវធ្វើចលនា បន្ទាប់ទៀតភ្លាមនៅចំពោះមុខទស្សនិកជន និងបន្តធ្វើលំហាត់នេះតទៅទៀតរហូតចប់។

ជួនកាលអ្នកដែលស្គាល់ Charades នេះច្បាស់នឹងមិនធ្វើការទោះទាយនូវចលនាបង្ហាញនេះដោយចេតនា ឬ ពុតធ្វើជាមិនយល់ ដើម្បីឱ្យការធ្វើចលនាបង្ហាញប្រព្រឹត្តទៅក្នុងថេរវេលាពេញលេញដូចគ្នា។ ទាំងអស់នេះគឺជាការចូលរួមធ្វើឱ្យមានការសប្បាយរីករាយ និងបង្កើតជាបរិយាកាសវិជ្ជមាននៅក្នុងក្រុម។ ទុកឱ្យក្រុមចាត់ចែងដំណើរការនេះទៅតាមរបៀបរបស់គេផ្ទាល់ ហើយអ្នកមិនត្រូវ "ទាយ" ពីប្រធានបទ ឬចំណងជើងនោះឡើយ។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្ដី ពេលខ្លះអ្នកត្រូវតែធ្វើឱ្យក្រុម "ចេញផុតពីភាពខ្វល់ខ្វាយ" ដោយទាយពីចំណងជើង ឬប្រធានបទនេះដោយខ្លួនឯង ជាពិសេសប្រសិនបើចំណងជើង ឬប្រធានបទនោះ ពិបាកខ្លាំងក្នុងការធ្វើសកម្មភាពបង្ហាញ។

លំហាត់វិនោទកម្ម

គោលបំណងសំខាន់នៃលំហាត់ទាំងនេះគឺបង្កើតឱ្យមានបរិយាកាសការងារល្អជាមូលដ្ឋានសំរាប់យុវវ័យ ដែលធ្វើឱ្យពួកគេរៀនធ្វើខ្លួនឱ្យចេះធ្វើការជាមួយអ្នកដទៃបានដោយចុះសម្រុង និងមានអារម្មណ៍ថាអាចទទួលបាននូវបទពិសោធន៍ និងក៏អាចរកឃើញនូវចំណុចខ្វះខាត។ នេះគឺជាចំណុចសំខាន់ដែលពួកគេត្រូវការកម្មវិធីនេះ ដើម្បីបង្កើតនូវភាពជឿជាក់លើខ្លួនឯងមុននឹងពួកគេអាចធ្វើខ្លួនឱ្យចូលរួមយ៉ាងពិតប្រាកដនៅក្នុងបរិបទនៃការសំដែងតួ ឬ សិល្បៈល្ខោន។ ដូច្នេះអ្វីជាច្រើនដែលកើតមានជាដំបូងនៅក្នុងវគ្គនេះគឺសំណើច ការសប្បាយរីករាយ ហើយបន្តិចម្តងៗក៏ទៅជា "លក្ខណៈនៃល្ខោន" នៅពេលនេះវាទៅជាចំណុចសំខាន់នៃគោលបំណងសិល្បៈល្ខោន។ សូមប្រាប់ទៅក្រុម ថា នេះគឺជាសកម្មភាពសប្បាយរីករាយ និង ត្រូវតែបំពេញ ប៉ុន្តែត្រូវធ្វើឱ្យប្រាកដថាពួកគេបានចូលរួមឱ្យបានពេញលេញតាមដែលអាចធ្វើបានក្នុងលំហាត់ផ្សេងៗ។

មានលំហាត់វិនោទកម្មជាច្រើនខុសៗគ្នា ត្រូវបានប្រើក្នុងគ្រប់ប្រភេទនៃសិក្ខាសាលា និងសំរាប់មនុស្សគ្រប់វ័យ មានល្បែងខ្លះយុវវ័យនៅក្នុងក្រុមអាចនឹងធ្លាប់លេងតាំងពីនៅជាកុមារ ដែលមានន័យថាពួកគេអាចនឹងស្ទាក់ស្ទើរក្នុងការលេងនៅពេលបច្ចុប្បន្ននេះដែលពួកគេធំហើយជាពិសេសក្នុងវ័យជាយុវជន។ ប៉ុន្តែចូរខិតខំព្យាយាមឱ្យពួកគេនឹងឈ្នះលើភាពរារាំងទាំងនេះ ហើយពួកគេនឹងចាប់ផ្តើមឃើញភាពសប្បាយរីករាយក្នុងការត្រឡប់ស្វែងរកភាពជា កុមារវិញ។

ល្បែងដណ្តើមកៅអី (Musical chairs)

អាស្រ័យទៅលើទំហំរបស់ក្រុម អ្នកអាចនឹងបំបែកទៅជាក្រុមតូចជាងនេះ។ អ្នកអាចនឹងត្រូវការស៊ីឌី ឬក៏ ការសែតចំរៀងខ្លះ ឬក៏នរណាម្នាក់អាចលេងឧបករណ៍ភ្លេង ឬក៏ច្រៀង។ ក្រុមត្រូវនៅកណ្តាលទីធ្លាដោយដាក់កៅអីជាពីរជួរទល់ខ្នងគ្នា។ អ្នកត្រូវការចំនួនកៅអីមួយតិចជាងចំនួនមនុស្ស។ ភ្លេងចាប់ផ្តើមក្រុមត្រូវរាំ (ដើរ ឬរត់) ជុំវិញកៅអី នៅពេលភ្លេងឈប់លេងភ្លាម ពួកគេត្រូវអង្គុយលើកៅអី។ អ្នកដែលគ្មានកៅអីអង្គុយត្រូវចេញក្រៅ។ ទាំងអស់គ្នាក្រោកឈរឡើង ហើយកៅអីមួយទៀតត្រូវយកចេញ ដើម្បីឱ្យមានកៅអីមួយតិចជាង ចំនួនមនុស្សជានិច្ច។ បន្តលេងរហូតទាល់តែនៅសល់មនុស្សតែម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ ដែលបានប្រកាសថាជាអ្នកឈ្នះ។

ល្បែងទប់កាយវិការ (Musical statues)

ក្រុមទាំងមូលដើរ ឬ រាំជុំវិញនៅក្នុងកណ្តាលទីធ្លានៅពេលភ្លេងបានលេង។ នៅពេលភ្លេងឈប់លេងភ្លាម ម្នាក់ៗត្រូវឈប់ដោយរក្សាស្ថានភាពឱ្យមានលំនឹង (ឧ.បើកំពុងតែលើកដៃរាំ ឬលើកជើង ហើយភ្លេងឈប់លេង

អ្នកទាំងនោះត្រូវរក្សាស្ថានភាពបែបនេះឱ្យនៅនឹងថ្កល់មិនត្រូវកម្រើកឡើយ)។ គ្រូ ឬសមាជិកនៃក្រុមម្នាក់ត្រូវបានជ្រើសរើសជាអ្នកសង្កេត។ ត្រូវសង្កេតមើលគ្រប់ៗគ្នាថាតើមាននរណាម្នាក់បានកម្រើក ឬធ្វើចលនា ក្រោយពេលភ្លេងឈប់លេងឬទេ? "អ្នកលេង" ត្រូវរក្សាភាពឥតខ្ចោះនៃស្ថានភាពឱ្យនៅរហូត មិនត្រូវសើច ឬក៏ព្រិចភ្នែក....។ អ្នកណាម្នាក់កម្រើកឬធ្វើចលនាត្រូវដកចេញពីការលេង ហើយដំណើរការល្បែងបន្តរហូតនៅសល់តែមនុស្សម្នាក់ជាអ្នកឈ្នះ។

ល្បែងប្រមាញ់ដោយក្រសែភ្នែក (Eye shoot)

ក្រុមត្រូវឈរនៅកណ្តាលទីធ្លាជារង្វង់មួយធំទូលាយ។ សំខាន់គឺធ្វើយ៉ាងណាឱ្យគ្រប់គ្នាអាចមើលឃើញគ្នាទៅវិញទៅមក។ មនុស្សម្នាក់ត្រូវបានជ្រើសរើសទុកជាមុនសំរាប់ជាអ្នកចាប់ផ្តើម ហើយគោលបំណងគឺចាប់យកក្រសែភ្នែកនរណាម្នាក់ ដោយការសម្លឹងមិនដាក់ភ្នែក រួចផ្លាស់ប្តូរទៅកាន់កន្លែងអ្នកនោះភ្លាម។ នៅពេលអ្នកដទៃដើរទៅរកអ្នកដែលបានជ្រើសរើសជា " អ្នករងគ្រោះ" អ្នករងគ្រោះនោះ ពេលនោះត្រូវមើលជុំវិញរង្វង់ហើយសម្លឹងឱ្យចំក្រសែភ្នែកអ្នកណាម្នាក់ទៀតដោយមិនដាក់ភ្នែក រួចហើយផ្លាស់ទីទៅកាន់កន្លែងអ្នកនោះ។ គេត្រូវផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងរបស់គេទៅកាន់កន្លែងរបស់អ្នកដែលជា "ជនរងគ្រោះ" មុននឹងអ្នកដទៃទៅដល់ និងយកកន្លែងនោះ។ អ្វីដែលកើតឡើងគឺថាគ្រប់ៗគ្នាធ្វើចលនាជាដរាបឆ្លងកាត់រង្វង់ នៅពេលធ្វើការសម្លឹងចាប់យកក្រសែភ្នែកអ្នកដទៃ និងផ្លាស់ប្តូរទីកន្លែងមកកាន់កន្លែងរបស់គេ។ សូមបញ្ជាក់ថាទាំងអស់គ្នាមិនត្រូវនិយាយអ្វីទាំងអស់ និងមិនត្រូវសើច (ដែលនេះ ជាការពិបាកខ្លាំងណាស់)។ លំហាត់នេះមានការសប្បាយរីករាយណាស់ ហើយអ្នកគួរទុកឱ្យវាប្រព្រឹត្តទៅគឺជាការចំណាយពេលដែលមានប្រយោជន៍។

ល្បែងចងចាំ

បំបែកជាក្រុមតូចៗមានគ្នា ២ នាក់។ មនុស្សម្នាក់ត្រូវបានជ្រើសរើសធ្វើជារូបចម្លាក់។ ពួកគេឈរដោយរក្សាស្ថានភាពឱ្យមានលំនឹងយូរ។ ចំណែកអ្នកឯទៀតដើរជុំវិញពួកគេ និងធ្វើការកត់សម្គាល់លើសំលៀកបំពាក់ និង សភាពតុបតែងខ្លួនខាងក្រៅ ទុកពេល ១ នាទី ឱ្យគេធ្វើការសង្កេត រួចហើយឱ្យពួកគេបិទភ្នែករយៈពេល ១នាទី នៅពេលនោះរូបចម្លាក់ធ្វើការផ្លាស់ប្តូរ ៦ ចំណុចនៅលើសំលៀកបំពាក់ ឬលើការតុបតែងខ្លួនខាងក្រៅរបស់គេ ឧទាហរណ៍ដូចជាដោះចិញ្ចៀនចេញ ដោះឡេវអាវណាមួយផ្សេងទៀត ដោះខ្សែចងស្បែកជើង... រួចហើយពួកគេត្រូវឈរដោយរក្សាស្ថានភាពជារូបចម្លាក់ដូចមុន។ ទុកពេល១នាទីឱ្យអ្នកឯទៀតរកឱ្យឃើញនូវការផ្លាស់ទាំងនេះ បន្ទាប់មកពួកគេត្រូវប្តូរតួនាទីគ្នា។

ល្បែងកន្ត្រកផ្លែឈើ

រៀបចំក្រុមឱ្យអង្គុយជារង្វង់ធំបែរមុខចូលក្នុងឱ្យគ្រប់ៗគ្នា អាចមើលឃើញគ្នាទៅវិញទៅមក។ អ្នកត្រូវកំណត់ឱ្យមនុស្សម្នាក់ៗមានឈ្មោះជាផ្លែឈើមួយ។ ចាប់ផ្ដើមរាប់ឈ្មោះ (ជាផ្លែឈើ) ពីឆ្វេងទៅស្ដាំ ឬក៏ផ្ទុយមកវិញ ពីស្ដាំទៅឆ្វេង។ គឺមានឈ្មោះផ្លែឈើ ៤ ដែលត្រូវកំណត់ ប៉ោម ក្រូច ចេក សណ្ដែក។ អ្នកទី១នឹងមានឈ្មោះជា ផ្លែប៉ោម អ្នកទី២ ក្រូច អ្នកទី៣ ចេក និងអ្នកទី៤ គឺសណ្ដែក។ អ្នកទី៥នឹងចាប់ផ្ដើមជាផ្លែប៉ោមម្ដងទៀត បន្ទាប់មក ក្រូច ចេក និង សណ្ដែក ហើយធ្វើដូច្នេះរហូតទាល់តែគ្រប់គ្នាបានទទួលឈ្មោះជាផ្លែឈើមួយ។ អ្នកត្រូវឈរនៅខាងក្រៅរង្វង់ ហើយហៅឈ្មោះមួយក្នុងចំណោមឈ្មោះផ្លែឈើទាំង៤ នៅពេលនោះមនុស្សម្នាក់ៗ ដែលមានឈ្មោះផ្លែឈើនោះ ត្រូវប្រញាប់រត់ឆ្លងកាត់រង្វង់ទៅរកកន្លែងអង្គុយផ្សេងទៀត។ គេអាចរត់ទៅតាមទិសណាក៏បាន (ពីឆ្វេងទៅស្ដាំ ឬពីស្ដាំទៅឆ្វេង) ប៉ុន្តែគេត្រូវរកកន្លែងអង្គុយឱ្យបានលឿនតាមដែលអាចធ្វើបាន។ នៅពេលអ្នកហៅឈ្មោះផ្លែឈើណាមួយនោះ អ្នកត្រូវឈរពីខាងក្រោយនរណាម្នាក់ ហើយដកកៅអីគេចេញភ្លាម នៅពេលពួកគេរត់រក កន្លែងផ្សេងទៀត។

គឺមានន័យថានឹងមានកៅអីមួយតិចជាងចំនួនមនុស្សជាដរាបនិងមានមនុស្សម្នាក់នឹងត្រូវឈរគ្មានកៅអីអង្គុយ ដូច្នេះអ្នកនោះត្រូវដកចេញពីរង្វង់ល្បែង។ ក៏ដូចជាការហៅឈ្មោះជាផ្លែឈើដែរ អ្នកក៏អាចហៅ "កន្ត្រកផ្លែឈើ" ដែលមានន័យថានៅពេលនេះគ្រប់ៗគ្នាទាំងអស់ត្រូវតែក្រោកឡើងរត់រកកៅអីផ្សេងទៀតអង្គុយ។ អ្នកលេងទាំងអស់មិនត្រូវអង្គុយនៅកន្លែងដដែលនោះទេ គ្រប់ៗគ្នាត្រូវតែងើបឡើង ហើយរកកន្លែងអង្គុយថ្មីទៀត អ្នកដែលគ្មានកៅអីអង្គុយទុកជាអ្នកចាញ់។

ល្បែងធ្វើតាមបញ្ជា (Point Leggah)

ក្រុមដើរជុំវិញទីធ្លាហើយអ្នកណាម្នាក់អាចជាគ្រូ ឬជាអ្នកដែលបានជ្រើសរើសក្នុងចំណោមសមាជិកក្រុមក៏បានជាអ្នកស្រែកបញ្ជា ដូចជា "លោត" "អង្គុយ" "ចង្អុល" ....។ នៅពេលដែលបញ្ជាទាំងនេះត្រូវបានស្រែកឡើង ក្រុមត្រូវធ្វើតាមដោយធ្វើសកម្មភាពផង និងស្រែកតាមបញ្ជាផង។ បន្ទាប់មកអ្នកស្រែកបញ្ជាអាចចាប់ផ្ដើមបញ្ជាប្លែកឡើងៗ និងកាន់តែសាំញ៉ាំឡើង។ វានឹងអាចទៅជាឮសំលេងកងរំពង អ៊ូអរ និងរក់រីបន្តិច ហើយជាការល្អត្រូវធ្វើនៅក្នុងបន្ទប់ដែលមានទីធ្លាធំទូលាយ ឬអាចនៅខាងក្រៅ។ ការបញ្ជាត្រូវធ្វើទៅយ៉ាងលឿន និងរីករាយហើយយុវវ័យជាធម្មតាសប្បាយក្នុងការចូលរួមលេងល្បែងនេះ។ ប្ដូរអ្នកបញ្ជាទៅឱ្យអ្នកឯទៀតៗធ្វើ ដើម្បីឱ្យគ្រប់ៗគ្នាបានបំពេញ តួនាទីនេះ។

ល្បែងសំដែងជា........ (Make a....)

អ្នកអប់រំហៅឈ្មោះវត្ថុដូចជាវ៉ៃនតា ម៉ាន់តែ ឬទូរស័ព្ទ ហើយសមាជិកក្រុមនៅពេលនោះមានពេល ៣០ វិនាទី បង្កើតជាក្រុមដែលមានគ្នា ៥ នាក់ ហើយធ្វើជាវត្ថុនោះ ។ នៅពេលវត្ថុនោះត្រូវបានធ្វើហើយ អ្នកអប់រំដឹកនាំក្រុមដើរពិនិត្យមើលរូបចម្លាក់ខុសៗគ្នាធ្វើអំពីមនុស្ស រួចហើយចាប់ផ្តើមហៅឈ្មោះវត្ថុថ្មីផ្សេងទៀត ។

ល្បែងតែងបទចំរៀង (Name chants)

ក្រុមទាំងមូលត្រូវចែកទៅជាក្រុមមាន ៤ នាក់ៗ ហើយក្រុមនីមួយៗមានពេល ៥នាទី ដើម្បីរៀបចំធ្វើជាបទចំរៀងខ្លីមួយ ច្រៀង និង គោះជាចង្វាក់ដោយប្រើឈ្មោះរបស់ពួកគេ ។ រួចហើយពួកគេសំដែងបង្ហាញទៅក្រុមផ្សេង ។

ល្បែងបោះបាល់ប្រាប់ឈ្មោះ (Name throwing)

រៀបក្រុមឱ្យឈរជារង្វង់ធំមួយ ឬប្រសិនបើក្រុមរបស់អ្នកធំពេក អាចបំបែកទៅជាក្រុមតូចៗដែលមានសមាជិកប្រហែល៦នាក់ក្នុងក្រុមត្រូវបោះបាល់ឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក ។នៅពេលដែលគេបោះបាល់ទៅឱ្យម្នាក់ទៀតនៅក្នុងក្រុមនោះគេត្រូវស្រែកប្រាប់ឈ្មោះរបស់គេ គឺឈ្មោះរបស់អ្នកដែលបានបោះបាល់ទៅឱ្យគេព្រមទាំងឈ្មោះអ្នកដែលបានបោះបាល់ពីមុនពួកគេ ។ ល្បែងនេះអាចលេងផ្សេងៗគ្នាដោយបន្ថែមការអធិប្បាយមួយឃ្លា អំពីអ្នកដែលបោះបាល់ ឬក៏អ្នកចាប់បាល់ ។

ល្បែងប្រាប់ឈ្មោះអាហារ (Names and meal circle)

រៀបក្រុមទាំងមូលឱ្យឈរជារាងពាក់កណ្តាលរង្វង់បែរមុខចូលក្នុងដើម្បីឱ្យគ្រប់គ្នាអាចមើលឃើញគ្នាទៅវិញទៅមក ។ ចាប់ផ្តើមពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឱ្យម្នាក់ៗនិយាយប្រាប់ពីឈ្មោះរបស់គេ និងអាហារដែលគេចូលចិត្តឱ្យបានឮ និង ច្បាស់ ។ នៅពេលដែលមនុស្សម្នាក់បាននិយាយប្រាប់ហើយ អ្នកបន្ទាប់និយាយតាមឡើងវិញអំពីឈ្មោះ និងអាហារ ដែលអ្នកនោះចូលចិត្ត ហើយនិយាយប្រាប់អំពីខ្លួនឯងវិញ (ឈ្មោះ និងអាហារដែលខ្លួនឯងចូលចិត្ត) ម្នាក់ៗត្រូវចងចាំនូវអ្វីៗទាំងអស់ដែលគេពីមុនបាននិយាយ រួចថាតាមឡើងវិញទាំងអស់ និងប្រាប់ពីឈ្មោះខ្លួនឯង និងអាហារដែល ខ្លួនឯងចូលចិត្ត ។

ប្រេត (Vampires)

សមាជិកក្រុមដើរជុំវិញ (ពាសពេញមិនបាច់ជាជួរទេ) ដោយបិទភ្នែក។ នៅពេលអ្នកដែលត្រូវបានជ្រើសរើសធ្វើជា "ប្រេត" ប៉ះកពួកគេពីខាងក្រោយគេត្រូវ "ស្លាប់" ដោយបញ្ចេញជាសម្រែក ហើយក្លាយទៅជាប្រេត។ ប្រសិនបើ ប្រេត "ខាំ " (ប៉ះ កពីខាងក្រោយ) ប្រេតផ្សេងទៀតពួកគេនឹងក្លាយទៅជាមនុស្សវិញដោយធ្វើជាស្រែក (និងភ្នែក ត្រូវបិទជានិច្ច)។

ល្បែងត្រាប់តាមម៉ាស៊ីន (Mime machines)

សមាជិកម្នាក់ក្នុងក្រុមត្រូវបានជ្រើសរើសឱ្យឈរនៅកណ្តាលទីធ្លា ហើយចាប់ផ្តើមធ្វើត្រាប់តាមចលនា និង សំឡេងម៉ាស៊ីនអ្វីមួយដែលមាននៅក្នុងរូបារម្មណ៍របស់គេ (ឧ.រថភ្លើង រថយន្ត យន្តហោះ...) សមាជិកដទៃទៀតនៃក្រុមនឹងត្រូវបានចុចឈ្មោះហៅដោយអ្នកអប់រំម្តងមួយៗឱ្យចូលរួមលេង ហើយត្រូវធ្វើតាមចង្វាក់ទាំងអស់គ្នា។ នៅពេលសមាជិកក្រុមទាំងអស់បានចូលរួមលេង ហើយពួកគេអាចបន្ថែមល្បឿនឱ្យកាន់តែលឿនឡើង ឬយឺតដើម្បី បញ្ឈប់ម៉ាស៊ីន ប៉ុន្តែជានិច្ចត្រូវធ្វើទាំងអស់គ្នា។

ល្បែងសណ្តំរបស់ជនជាតិកូឡុំបី (Colombian hypnotism)

ចាប់ជាដៃគូដោយម្នាក់ៗកាន់ដៃ (ប្រអប់បាតដៃ) ដៃគូរបស់ខ្លួន រក្សាផ្ទៃមុខឱ្យនៅក្នុងលក្ខណៈនឹងនរមិនប្រែប្រួល ហើយក្នុងស្ថានភាពបញ្ច្រៀងគ្នា។ ពួកគេត្រូវដើរដោយបង្កើតជាចង្វាក់មួយឱ្យត្រូវគ្នាទាំងពីរនាក់ ហើយយូរៗម្តងធ្វើការប្តូរចង្វាក់ម្តង។

ល្បែងដកដង្ហើមព្រមៗគ្នា (Breathing together)

ក្រុមទាំងមូលត្រូវឈរជារង្វង់ដែលគ្រប់គ្នាអាចមើលឃើញគ្នាទៅវិញទៅមក។ ដោយមិននិយាយអ្វីទាំងអស់ ពួកគេត្រូវធ្វើការបង្កើតជាចង្វាក់នៃការដកដង្ហើមរបស់ពួកគេក្នុងពេលតែមួយ។

ល្បែងកញ្ចក់ផ្ទះ (Tableau moving tableaux)

បំបែកជាក្រុមតូចៗ ឬចាប់ជាដៃគូ។ ក្រុមម្ខាងបង្កើតជាទម្រង់នៃរូបភាពពលកម្មកុមារ។ ពាក់កណ្តាលក្រុមទៀតឈរបែរមុខទល់នឹងពួកគេ និងធ្វើជាកញ្ចក់សំរាប់ផ្ទះ។ ក្រុមទី១ ចាប់ផ្តើមធ្វើចលនាយឺតៗ បង្កើតជាចលនាទៅតាមរូបារម្មណ៍ដែលពួកគេបានបង្កើតឡើង ហើយក្រុមដែលធ្វើជាកញ្ចក់ត្រូវធ្វើតាមឱ្យត្រូវនឹងចលនាដែលក្រុមទីមួយបានធ្វើ។ ទស្សនិកជនត្រូវធ្វើការកត់សម្គាល់ប្រៀបធៀបអ្វីដែលក្រុមឬដៃគូបានខិតខំបង្ហាញ។

ល្បែងអក្សរ (Story to script)

អង្គុយជាដៃគូ អ្នកទី១ឈ្មោះ "ក" និយាយរឿងប្រាប់ទៅឈ្មោះ "ខ " ៣ឃ្លាអំពីការងារពលកម្មកុមារ ។ គឺត្រូវមានសេចក្ដីផ្ដើម តួសេចក្ដី និងសេចក្ដីបញ្ចប់ ។ ឈ្មោះ " ខ" ស្ដាប់ឈ្មោះ "ក" និយាយយ៉ាងយកចិត្តទុកដាក់ រួចនិយាយរឿងត្រឡប់ប្រាប់ទៅឈ្មោះ "ក" វិញដោយបន្ថែមគុណនាមទៅក្នុងឃ្លានៅកន្លែងណាដែលអាចបញ្ចូលបាន ។ បន្ទាប់មកឈ្មោះ "ក" និយាយប្រាប់ទៅឈ្មោះ "ខ" វិញដោយរក្សាឃ្លាដដែល ដែលមានគុណនាមនោះ ហើយបញ្ចូល បន្ថែមនូវកិរិយាវិសេស ។ ពួកគេនិយាយរឿងប្រាប់គ្នាត្រឡប់ទៅត្រឡប់មកដោយបន្តិចម្ដងៗបន្ថែមសម្លេងកាយវិការ ទឹកមុខ និងចលនាឱ្យកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាព ។ រួចហើយពួកគេងើបឈរចាប់ផ្ដើមបង្ហៃរឿងនេះទៅក្នុង ការសំដែងជារឿងខ្លីដោយមានអ្នកនិទាន និងអ្នកសំដែងម្នាក់ ឬ២នាក់ ។

គណៈកម្មការដឹកនាំ និងគ្រប់គ្រង

១_លោក ភុង ហនស៊ីន	ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
២_លោក តូច ជឿន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៣_លោក គួច គួលំអ	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៤_លោក ចាប គីមជុន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៥_លោក ណុប ទឹម	ជំនួយការនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ

គណៈកម្មការរៀបរៀង និងចងក្រង

១_លោក ភុង ហនស៊ីន	ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
២_លោក តូច ជឿន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៣_លោក គួច គួលំអ	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៤_លោក ចាប គីមជុន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៥_លោក ណុប ទឹម	ជំនួយការនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៦_លោក ឡុង សុផាត	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ

គណៈកម្មការបកប្រែ

១_លោកស្រី កង សុថាវី	ប្រធានការិយាល័យក្រោយអក្ខរកម្ម	២_លោកស្រី តុប ប៊ុនថា	ប្រធានការិយាល័យអក្ខរកម្ម
៣_លោក ញ៉ែម ភីណារ៉េត	អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល	៤_លោក តេះ ដាវី	អនុប្រធានការិ.ផែនការនិងគ្រប់គ្រងទិន្នន័យ
៥_លោក ជិន និវត្តន៍	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៦_លោកស្រី ទី វត្តី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៧_លោក ភូ យន់	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៨_លោកស្រី ស៊្រុន ម៉ាទី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៩_កញ្ញា អ៊ុក ធារី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	១០_លោក គ្រួច លក្ខិណា	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
១១_លោកស្រី លី ខេង	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ		

គណៈកម្មការផ្ទៀងផ្ទាត់

១_លោក សំ ចាន់ទិត	អនុប្រធានការិយាល័យអក្ខរកម្ម	២_លោក វង់ សូវង្ស	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៣_លោក ឈុំ ច័ន្ទមុនីរ៉េត	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៤_លោកស្រី ជា សុផល	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៥_លោក កែវ គង់	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៦_កញ្ញា ម៉ៅ ផល្លី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៧_លោកស្រី ស៊្រុន ម៉ាទី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ		

គណៈកម្មការឌីហ្សាញ និងកុំព្យូទ័រ

១_លោក ឈិន វ៉ិត	ប្រធានការិយាល័យផែនការ គ្រប់គ្រងទិន្នន័យព័ត៌មាន
២_លោក ពេជ្រ និពន្ធ	មន្ត្រីការិយាល័យផែនការ គ្រប់គ្រងទិន្នន័យព័ត៌មាន
៣_លោកស្រី ឈុំ សោភ័ណ	មន្ត្រីការិយាល័យផែនការ គ្រប់គ្រងទិន្នន័យព័ត៌មាន
៤_លោកស្រី សួច ផាន់ណា	មន្ត្រីការិយាល័យផែនការ គ្រប់គ្រងទិន្នន័យព័ត៌មាន
៥_លោកស្រី ទី រ៉ាដា	មន្ត្រីការិយាល័យផែនការ គ្រប់គ្រងទិន្នន័យព័ត៌មាន
៦_កញ្ញា សន សុម៉ាលី	មន្ត្រីការិយាល័យផែនការ គ្រប់គ្រងទិន្នន័យព័ត៌មាន

បញ្ឈប់ពលកម្មកុមារ

Stop Child Labour

Supporting Children's Rights through Education, the Arts and the Media (SCREAM)

សូមថ្លែងអំណរគុណ

- ដល់អង្គការពលកម្មអន្តរជាតិ (ILO) ដែលបានជួយឧបត្ថម្ភថវិកា ក្នុងការបកប្រែ រៀបរៀង និងបោះពុម្ព។
- ចំពោះលោក **មេនណាធីរ ប៉ូល យូសេហ្វ** ប្រធានទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស និងលោក **ថេង ឆវីរិទ្ធ** មន្ត្រីកម្មវិធីនៃ *អង្គការពលកម្មអន្តរជាតិ* (ILO) កម្មវិធីអន្តរជាតិស្តីពីការលុបបំបាត់ពលកម្មកុមារ (IPEC) គាំទ្រកម្មវិធីពេលវេលាកំណត់(TBP SP) នៅកម្ពុជាដែលបានជួយផ្តល់ការណែនាំផ្សេងៗ និងការគាំទ្របច្ចេកទេស ព្រមទាំងសម្របសម្រួលកិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងនេះ ដើម្បី **ស្រ្គីម** (SCREAM) កើតមានឡើងនៅកម្ពុជា។

បានទទួលការអនុញ្ញាតឱ្យបោះពុម្ពផ្សាយពីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា តាមសេចក្តីប្រកាស
លេខ 101 អយក ប្រក ចុះថ្ងៃទី ២៣ ខែ មករា ឆ្នាំ ២០០៦

នាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ : លេខ ១៦៨ មហាវិថីព្រះនរោត្តម សង្កាត់បឹងកេងកង១
ខណ្ឌ ចំការមន រាជធានីភ្នំពេញ

ទូរស័ព្ទលេខ : **(០២៣) ៧២៦ ៥៦៣ / ២១៩ ២៥៨**

Email : **nfe@camnet.com.kh**

ISBN-9789995088217