ក្រសួងអប់រំ យុវជន និង កីឡា

៨ ការនិពន្ធរឿង

បញ្ឈប់ពលកម្មកុមារ

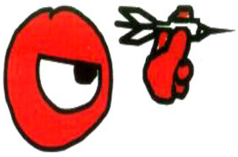
ការពារសិទ្ធិកុមារតាមរយៈការអប់រំ_សិល្បៈ និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ

នាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ

អង្គការពលកម្មអន្តរជាតិ

២០០៧

ទិស្តុបំណង ៖ តែងរឿងដែលនិយាយអំពីការគាំទ្រប្រធានបទងាយៗ រួចសម្តែងរឿងនោះ ចូរប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រធ្លាប់ប្រើ ដើម្បីសរសេររឿងដែលទាក់ទងនឹងពលកម្មកុមារ ។



លទ្ធផលរំពឹងទុក ៖ -បង្កើនចំណេះដឹងផ្នែកអក្សរសាស្ត្រ និងជំរុញការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ។

-ផ្តល់នូវមធ្យោបាយ ដើម្បីបង្ហាញពីអារម្មណ៍ផ្លូវចិត្តដែលចូលជ្រៅទៅក្នុងបញ្ហាពលកម្មកុមារ ។

-ជួយឱ្យសម្រេចការងារក្នុងជំពូកដទៃទៀត ដូចជាការសំដែងល្ខោនជាដើម ដែលតម្រូវឱ្យមានការតែងនិពន្ធនូវអត្ថបទនៃសាច់រឿង ។

ការកំណត់ពេលវេលា ៖

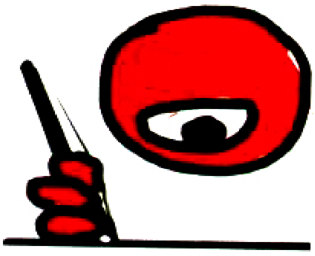
បង្រៀន ២ ពេលជាប់គ្នា

ហេតុផល ៖

បដិមតិ

វាជាបដិមតិ(មតិដែលមានគំនិតឱ្យផ្ទុយគ្នា) ដ៏ចម្លែកនៅក្នុងព័ត៌មានបច្ចុប្បន្ននេះ ដែលគេហៅថា ជាសេដ្ឋកិច្ចបែបចំណេះដឹងនោះដោយចំណេះអក្ខរកម្ម ត្រូវគេប្រើប្រាស់យ៉ាងឆាប់រហ័សតាមរយៈបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានដែលបន្សល់នៅដ៏តិចតួចក្នុងចំណេះដឹង ឬក្បួនវិន័យផ្នែកអក្សរសាស្ត្ររបស់មនុស្សដែលមានវ័យក្មេង ។ កម្មវិធីកុំព្យូទ័រខ្លះ ក៏អាចជួយសំរួលក្នុងការសរសេរអត្ថបទរឿង ដល់អ្នកប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ ដោយជួយក្នុងការបង្កើតលំដាប់ពាក្យដូចជា ៖ កិរិយាស័ព្ទ នាម គុណនាម គុណកិរិយា ស័ព្ទនាម ជាដើម ។ តើភាពរីករាយនៅក្នុងរឿងនោះស្ថិតនៅឯណា? តើជាការច្នៃប្រឌិតថ្មីដែលជាក្តីស្រមើស្រមៃរបស់កវីនិពន្ធស្ថិតនៅឯណា?

ចំពោះកុមារវិញយើងចង់ឱ្យពួកគេទទួលបាននូវសិទ្ធិសេរីភាពពេញលេញដើម្បីបង្ហាញនូវការច្នៃប្រឌិត និងក្តីស្រមើស្រមៃរបស់ខ្លួន ។ ជំពូកមួយចំនួននៅក្នុងភាគនេះជាចក្ខុវិស័យ ទោះបីយ៉ាងនេះក្តី ការបង្ហាញខ្លួន ឬសំដែងតាមរយៈការប្រើប្រាស់អក្សរសាស្ត្រជាគោលចំបងសំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍរបស់កុមារ ។



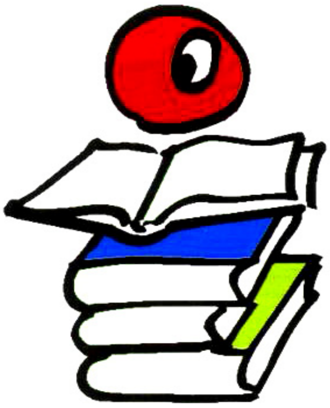
ពួកគេត្រូវការឧបករណ៍ជំនួយផ្សេងៗទៀតដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងអំពីខ្លួនគេ ហើយទាំងនេះ ឧបករណ៍ គឺមិនបានអះអាងថា ជួយធ្វើការងារសម្រាប់ពួកគេទេ ប៉ុន្តែជួយជំរុញនូវសមត្ថភាព ដែលមានស្រាប់ជាប់នៅក្នុងខ្លួនពួកគេផ្ទាល់។ ដោយពួកកុមារបានទទួលបរិយាកាសជុំវិញខ្លួន និងជំនួយដ៏ត្រឹមត្រូវនោះ ពួកគេអាចនិទានរឿងដែលទាក់ទងនឹងពលកម្មកុមារ ហើយ និងរាល់រឿងរ៉ាវអាក្រក់ទាំងឡាយតាមរូបភាពណាមួយដែលមនុស្សវ័យស្មើនឹងពួកគេក្នុងពិភពលោកទាំងមូលអាចយល់បាន ព្រមទាំងរួមគំនិតគ្នាបង្កើតឡើង។ ពួកគេអាចនិពន្ធរឿង សុំអំពាវនាវឱ្យមានជំនួយ និងសុំឱ្យអ្នកដទៃទៀត ចាត់វិធានការធ្វើសកម្មភាពដែលរាល់សកម្មភាពទាំងអស់ត្រូវធ្វើឡើង តាមរយៈពិភពនៃការតែងនិពន្ធ លទ្ធភាពក្នុងការសរសេរ និងការមានសេរីភាពពេញលេញ ដើម្បីរុករកនូវវិស័យនៃក្តីស្រមើស្រមៃរបស់ខ្លួន គឺជាឧបករណ៍រំដោះខ្លួនរបស់ក្មេងៗ ជំពូកដទៃផ្សេងទៀតនៅក្នុងភាគនេះនឹងពឹងផ្អែក ទៅលើពួកក្មេងៗក្នុងការសរសេរលំហាត់សំដែងតួ សាច់រឿងល្ខោន ចំរៀង និងលិខិតផ្សេងៗ ការអំពាវនាវសុំឱ្យមានសាមគ្គីភាព និងការផ្សព្វផ្សាយនូវសារព័ត៌មាន។ ក្នុងជំពូកនេះត្រូវ រៀបចំឡើងយ៉ាងជាក់លាក់ ដើម្បីយកសក្តានុពលរបស់ពួកក្មេងៗមកប្រើប្រាស់ក្នុងការ សរសេរ ហើយសរសេរដោយគំនិតច្នៃប្រឌិត។ យើងចង់ឱ្យពួកគេបង្ហាញនូវគំនិតដែលនៅក្នុងចិត្ត និងអារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ វិធីដែលល្អបំផុតសម្រាប់ពួកគេដើម្បីសំរេចកិច្ចការនេះ ក្នុងពេលកំពុងលាក់កំបាំងអារម្មណ៍របស់ខ្លួនគឺត្រូវសរសេរក្នុងទម្រង់មនុស្សទី៣ ដើម្បីនិទានរឿង និងកសាងនូវតួអង្គដែលត្រូវប្រឌិតឡើងដោយខ្លួនគេផ្ទាល់ ដែលតួអង្គទាំងនេះនឹងសម្តែងនូវអារម្មណ៍ពិតដែលពួកគេមាន។

ក្មេងៗភាគច្រើនមានទេពកោសល្យខាងសំណេរពីកំណើត ប៉ុន្តែមិនបានដឹង អំពីទេពកោសល្យទាំងនោះទេ។ យើងត្រូវរកវិធីដើម្បីឱ្យទេពកោសល្យរបស់ពួកគេបង្ហាញឡើង ដូច្នេះហើយមានតែបទពិសោធន៍

បទពិសោធន៍យ៉ាងអស្ចារ្យតាមរយៈការឱ្យសេរីភាព នៃការបញ្ចេញគំនិត ដែលមានលទ្ធភាពជួយពួកគេ មិនតែប៉ុណ្ណោះអាចជួយតម្រង់ទិសពួកគេ ឱ្យដើរតាមមាគ៌ានោះឆ្ពោះទៅរកការរំដោះកុមារទាំងនោះដែលកំពុងធ្វើពលកម្ម កំពុងស្ថិតនៅក្នុងទាសភាព ភាពក្រីក្រនិងគ្រោះថ្នាក់។ វាជាករណីកម្រនឹងកើតមានដែលគេអំពាវនាវឱ្យពួកក្មេងៗ ជាអ្នកទទួលខុសត្រូវលើរឿងសំខាន់ ដោយត្រូវបានផ្តល់ឱ្យសក្តានុពលក្នុងនាមជាភ្នាក់ងារសម្រាប់ការផ្លាស់ប្តូរក្នុងសង្គមនេះជាការទទួលខុសត្រូវដ៏អកុសលនៅក្នុងម៉ូឌុលនេះ ផ្តល់ប្រយោជន៍ពីរយ៉ាង។

ទីមួយគឺជាឱកាសសម្តែងចេញនូវអារម្មណ៍ដែលលាក់ទុកក្នុងជម្រៅចិត្តពួកគេ ដើម្បីយកមកវិភាគត្រិះរិះពិចារណា។ ទីពីរគឺជាឱកាសល្អមួយដែលពួកគេត្រូវទទួលខុសត្រូវ លើការពន្យល់រឿងសំខាន់ដល់ពួកក្មេងៗដែលមានវ័យស្របាលគ្នានឹងពួកគេ ឬពន្យល់ដល់អ្នកតំណាងមកពីសហគមន៍ផ្សេងទៀត តាមរយៈស្នាដៃនិពន្ធក្នុងអត្ថបទពួកគេ។ ជំពូកនេះ បានកែលំអនូវការយល់ដឹង អំពីដំណើរការអភិវឌ្ឍបុគ្គលិកលក្ខណៈ ហើយវានឹងបង្កើតនូវចំណងទំនាក់ទំនងដែលមានភាពជិតស្និទ្ធ នៅក្នុងក្រុម។ ការអនុវត្តសកម្មភាពនេះនឹងជួយសម្រួលដល់លោកអ្នក ក្នុងការប៉ាន់ប្រមាណនូវសក្តានុពល និងអាកប្បកិរិយារបស់ក្រុមក្មេងៗដែលអ្នកកំពុងធ្វើការជាមួយ។ វានឹងបង្កើតឱ្យមាននូវគុណសម្បត្តិ ក្នុងភាពជាអ្នកដឹកនាំបង្ហាញឱ្យឃើញនូវការប្រាស្រ័យទាក់ទង និងភាពអើពើចំពោះគ្នា។ វាក៏អាចក្លាយជាបទពិសោធន៍មួយរស់រវើក ដោយហេតុថា លោកអ្នកនឹងបានយល់នូវជម្រៅទឹកចិត្តដែលមាននៅក្នុងសំណោររបស់ពួកគេ។

ការរៀបចំ



នៅក្នុងការរៀបចំនេះ គ្រូត្រូវធ្វើការសម្រេចចិត្ត តើនឹងត្រូវអនុវត្តម៉ូឌុលនេះតែម្នាក់ឯង ឬក៏ទាមទារជំនួយពីអ្នកឯកទេសបន្ថែមទៀត។ ប្រសិនបើអ្នកសម្រេចចិត្តថាដំណើរការវគ្គនេះអាចបន្តធ្វើដោយម្នាក់ឯងបាន ដូច្នេះអ្នកត្រូវការបន្ថែមទៀត នូវឯកសារជំនួយដែលងាយស្រួលប្រើប្រាស់ ឬក៏ជាសៀវភៅណែនាំ ពីរបៀបសរសេរ ព្រោះសៀវភៅ ទាំងនេះអាចជួយសម្រួលដំណើរការបង្រៀនរបស់អ្នកថែមទៀត។ សៀវភៅទាំងអស់នេះភាគច្រើនមាននៅក្នុងបណ្ណាល័យ ឬស្ថាប័នអប់រំ ឬនៅតាមបណ្ណាគារនានា។

ជំហានដំបូងអ្នកត្រូវរកសៀវភៅរឿងនិទានខ្លីៗសម្រាប់កុមារ ឬនៅបណ្ណាល័យ ឬបណ្ណាគារលក់សៀវភៅ ព្រោះវាសំបូរសៀវភៅប្រភេទទាំងអស់នេះ ជាពិសេសនៅតាមកន្លែងដែលមានលក់សៀវភៅសម្រាប់កុមារ។ ចូរឆ្លៀតពេលវេលាដើម្បីអានសៀវភៅទាំងនោះត្រួសៗ ហើយជ្រើសរើសមួយក្បាលណាដែលមានពាក្យចុងចួនគ្នា ហើយដែលលោកអ្នកដឹងថា វានឹងធ្វើឱ្យក្រុមអ្នកចាប់ចិត្ត។

កំណត់សម្គាល់សម្រាប់អ្នកប្រើប្រាស់

យើងគួរស្វែងរកជំនួយឧបត្ថម្ភពីមជ្ឈដ្ឋានខាងក្រៅ ដើម្បីសម្រួលការអនុវត្តជំពូកនេះ។ វាគឺជាជំពូកដ៏សំខាន់ ព្រោះវាផ្តល់មធ្យោបាយ និងលទ្ធភាពដល់ក្មេងៗអាចចូលរួមទាំងស្រុងក្នុងជំពូកផ្សេងទៀតដែលទាមទារនូវលទ្ធភាពខាងសំណេរ។ ជំពូកនេះក៏មានសារៈសំខាន់ សម្រាប់អភិវឌ្ឍន៍បុគ្គលិកលក្ខណៈនៃបុគ្គលម្នាក់ៗ ដោយហេតុនេះវាគឺជាការប្រឹងប្រែង និងការវិនិយោគបន្ថែមដ៏មានតម្លៃប្រសិនបើអាចធ្វើទៅបាន។

ជំនួយខាងក្រៅ

ប្រសិនបើលោកអ្នកមានមិត្តភក្តិរួមការងារដែលមានបទពិសោធន៍ខាងបង្រៀនផ្នែកសំណេរប្រកបដោយប្រឌិតញាណ ឬក៏ស្គាល់ច្បាស់អំពីនរណាម្នាក់នៅក្នុងសហគមន៍ដែលសុខចិត្តផ្តល់នូវសេវាកម្មរបស់ខ្លួននោះ វាពិតជាមានតម្លៃជាខ្លាំងដែលលោកអ្នកគួរទទួលយកនូវជំនួយបែបនោះ។

ម្យ៉ាងទៀតប្រទេសមួយចំនួន បានចាប់ដំណើរការប្រព័ន្ធប្រតិបត្តិការរួមគ្នារវាងស្ថាប័នផ្សេងៗជាមួយនឹងសហគមន៍ផ្នែកអក្សរសាស្ត្រ។

ប្រព័ន្ធទាំងនេះចាំបាច់ត្រូវមានអ្នកនិពន្ធ និងកវីអញ្ជើញមកចូលរួមនៅក្នុងសាលារៀន និងក្នុងក្រុមយុវជន ដើម្បីពិភាក្សាអំពីការតែងនិពន្ធ និង ការអភិវឌ្ឍសិល្បៈនៃការសរសេរ និពន្ធប្រកបដោយប្រឌិតញាណ។ ប្រសិនបើប្រព័ន្ធប្រតិបត្តិការនេះកំពុងមានដំណើរការនៅក្នុងប្រទេសរបស់អ្នកនោះការពិនិត្យស៊ើបអង្កេតបន្តទៀត គឺជាប្រការមានតម្លៃដែលគួរនឹងធ្វើ។ តំលៃចំណាយជាទូទៅគឺមានចំនួនតិចតួចណាស់ ព្រោះថាប្រព័ន្ធនេះ ជារឿយៗតែងតែ ត្រូវបានគេផ្តល់ប្រាក់ជំនួយ ដែលបានមកពីបណ្តារដ្ឋនានា។ បន្ទាប់ពីត្រូវបានគេផ្តល់នូវក្រុម ដែលគិតតាមវ័យ ដែលលោកអ្នកកំពុងតែធ្វើការជាមួយពួកគេនោះមកជាការគប្បីគួរតែសាកសួរដល់ក្រុមនោះ ជាសំណួរដើម្បីរកឱ្យឃើញនូវអ្នកនិពន្ធម្នាក់ដែលនិពន្ធសៀវភៅ ឬតែងកំណាព្យឱ្យក្រុមនេះបាន។ អ្នកនិពន្ធនោះនឹងមានលទ្ធភាពផ្សារភ្ជាប់ឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើងថែមទៀត ជាមួយក្រុមតាមវ័យអាយុនេះ ហើយភាពស្វាហាប់ក៏នឹងកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាពថែមទៀត នៅក្នុងវគ្គបង្រៀន។

បុគ្គលទាំងនេះនឹងអាចជួយពួកក្មេងៗ ក្នុងការបញ្ចេញមតិតាមរយៈអក្សរសាស្ត្រដែលការបញ្ចេញមតិនេះ មានសារៈសំខាន់ជាខ្លាំងចំពោះលទ្ធផលនៃការអនុវត្តជំពូកនេះ។ ពួកក្មេងៗអាចជាអ្នកដែលគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងបាន ហើយការបញ្ចេញមតិប្រកបដោយសិល្បៈវិធីនឹងមិនងាយ ឱ្យពួកគេទទួលបានដោយស្រួលៗបានឡើយ។ ពួកគេត្រូវការឱ្យមានការជំរុញទឹកចិត្ត និងជួយគាំទ្រដល់ការបញ្ចេញ ឬបង្ហាញនូវអារម្មណ៍របស់ពួកគេ តាមរូបភាពប្រើប្រាស់ពាក្យសំដី។ ពួកក្មេងៗមានអារម្មណ៍មិនស្ងប់សុខស្រួលឡើយអំពីការរាំងស្ទះនូវដួងវិញ្ញាណរបស់គេ ចំពោះអ្វីៗគ្រប់យ៉ាង ហើយពួកគេត្រូវមានការធានាដោយប្រាកដថា កិច្ចខិតខំរបស់ពួកគេមិនត្រូវបានអ្នកដទៃសើចចំអក ឬមើលស្រាលឡើយ។

ដោយត្រូវបានគេផ្តល់នូវលក្ខណៈនៃគំរោងនោះ ភាគីទីបីហាក់ដូចជាបដិសេធន៍ជំនួយ និងការគាំទ្ររបស់ពួកគេ បើទោះបីជាអ្នកមិនអាចមានលទ្ធភាពល្មមគ្រប់គ្រាន់បង់ថ្លៃចំណាយឱ្យពួកគេ ដោយហេតុផលអ្វីក៏ដោយ។ ក្នុងករណីបែបនេះ ចូរឆ្លៀតពេលធ្វើការពិភាក្សាចរចារ ជាមួយនឹងអង្គភាពណាដែលធ្វើការសំរបសំរួលកម្មវិធីទាំងនេះ។ អ្នកប្រហែលជាអាចទទួលបាននូវការកាត់បន្ថយតម្លៃ ឬ ទទួលបានត្រឹមតែលិខិតបដិសេធន៍។ អ្នកនិពន្ធទាំងនោះ អាចជួយអ្នកដោយមិនគិតថ្លៃ ប៉ុន្តែក៏អាចជាប្រការលំបាក ព្រោះថា ពួកគេ ប្រើប្រាស់អាជីពរបស់គេ ដើម្បីផ្គត់ផ្គង់ជីវភាព។ វាជារឿងមិនល្អទេដែលត្រូវសួរពួកគេច្រើនពេក។ វិធីមួយទៀតអ្នកអាចស្វះស្វែងរកអ្នកដែលអាចជួយឧបត្ថម្ភថវិកាសម្រាប់អ្នកនិពន្ធដែលយើងចង់បានមក បង្រៀនកុមារពលកម្មក្នុងរយៈពេលខ្លី។ កិច្ចការនេះយើងធ្វើដើម្បីជួយកុមារ ហើយវាក៏មានសារៈប្រយោជន៍យ៉ាងច្រើនចំពោះកុមារ។ យើងត្រូវនិយាយបកស្រាយយ៉ាងណា ដើម្បីឱ្យអ្នកឧបត្ថម្ភគេបានយល់ច្បាស់ពីតម្លៃ ដែលគេគួរតែចំណាយថវិកាលើកិច្ចការនេះ។

អ្វីដែលអ្នកត្រូវការ :

✓ ក្រដាស ប៊ិច ខ្មៅដៃ

✓ សៀវភៅរឿងនិទានខ្លីៗ

✓ ក្ដារខៀន ឬក៏ផ្ទាំងក្រដាសផ្ទត់

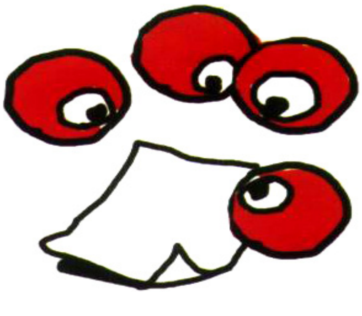
ការចាប់ផ្ដើម

នៅក្នុងដំណើរការបង្រៀនដែលអ្នកត្រូវទទួលយក គឺអាស្រ័យលើកត្តាមួយចំនួនខាងក្រោមនេះ :

- តើអ្នកមានបានអញ្ជើញឥស្សរជនដែលល្បីខាងអក្សរសាស្ត្រ ឬអញ្ជើញអ្នកឯកទេសណាម្នាក់ ឱ្យមកចូលរួមការពិភាក្សាក្នុងវគ្គនេះឬទេ?
- តើលោកអ្នកមានមិត្តរួមការងារម្នាក់ ឬក៏មានគ្រូម្នាក់ទៀតដែលមានគុណសម្បត្តិគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីដំណើរការវគ្គនេះ ហើយសុខចិត្តធ្វើការងារនោះឬទេ ។
- ទោះជាអ្នកពុំអាចរកឯកសារ ឬសៀវភៅល្អៗ ស្ដីពីរបៀបនិពន្ធអត្ថបទបាន ឬមិនបានក៏ដោយ ។

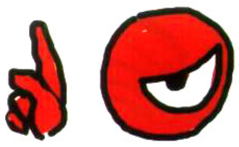
ដំណោះស្រាយដែលរៀបរាប់ខាងក្រោមនេះនឹងល្មមគ្រប់គ្រាន់អាចឱ្យអ្នកអនុវត្តសកម្មភាពដឹកនាំក្នុងការនិពន្ធជំពូកនេះ ទោះបីជាអ្នកពុំអាចរកបាននូវលក្ខខណ្ឌទាំងឡាយ ដែលរៀបរាប់ខាងលើក៏ដោយ ។ ជាពិសេសអនុវត្តកាន់តែប្រសើរទៅទៀត បើបន្ថែមនូវ លក្ខខ័ណ្ឌ ដែលរៀបរាប់នៅខាងលើផង ។

ការរៀបចំក្រុម



ជំហានដំបូង អ្នកត្រូវបំផុសលើកទឹកចិត្តកុមារ ឱ្យពួកគេណែនាំខ្លួនឯង និងសំដែងចេញពីមនោសញ្ចេតនារៀងៗខ្លួន ។ យ៉ាងហោចណាស់ លំហាត់ដំបូងនេះអាចជួយឱ្យក្រុមកុមារស្គាល់គ្នាកាន់តែច្បាស់ រួចហើយអ្នកត្រូវចែកក្រុម មិនឱ្យសមាជិកក្រុមលើសពីបួននាក់ឡើយ ។ លំហាត់នេះជួយក្មេងឱ្យមានភាពក្លាហាន ជឿជាក់លើខ្លួនឯង ហើយអ្នក ចេះតែបន្តសកម្មភាព ដើម្បីឈានទៅរកការសួរនាំលើលំហាត់ផ្នែកនិពន្ធអត្ថបទកំណាព្យ ឬរឿងនិទាន ខ្លីៗ ។

នៅពេលក្រុមកុមារត្រៀមខ្លួនធ្វើការរៀងៗខ្លួន ទីកន្លែង ដែលប្រសើរបំផុតនោះ គឺបន្ទប់រៀន ដែលជាកន្លែងកុមារម្នាក់ៗ ត្រូវមានផ្ទាំងរាបស្មើនៅពីមុខសម្រាប់ឱ្យពួកគេ សរសេរ ព្រមទាំង សម្ភារសម្រាប់សរសេរ ។ ពួកគេនឹងត្រូវការកន្លែងចន្លោះផ្ទាល់ខ្លួន សម្រាប់ធ្វើលំហាត់នេះ ។



កំណត់សម្គាល់សម្រាប់អ្នកប្រើប្រាស់

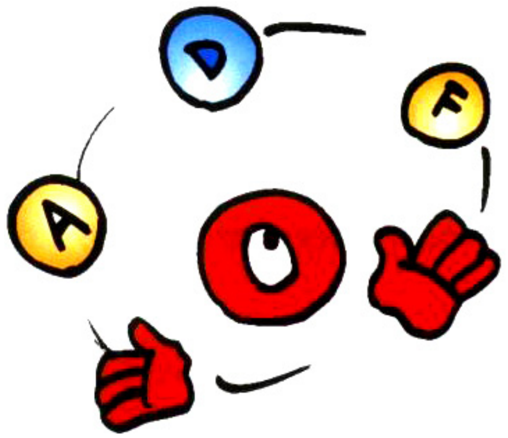
ប្រសិនបើអ្នកបានសម្រេចជោគជ័យក្នុងការជ្រើសរើសរកអ្នកជំនាញ ឬអ្នកនិពន្ធដែលមានបទពិសោធនោះ អ្នកមិនចាំបាច់ធ្វើតាមវិធីដោះទ័ល ដែលបានរៀបរាប់ ខាងលើនោះទេ ។ ទោះជាយ៉ាងនេះក្តី អ្នកប្រហែលជាត្រូវស្វែងរកសមាសភាគជាក់លាក់ទាំងឡាយណាដែលមានប្រយោជន៍ក្នុងការសរសេរ ។ ប្រសិនបើអ្នកពុំមានទេពកោសល្យ និងបទពិសោធន៍ ក្នុងការបង្រៀនសរសេរ ត្រូវពឹងផ្អែកទាំងស្រុង លើធនធានផ្ទាល់ខ្លួន អ្នកគួរតែសិក្សាស្វែងយល់អំពីវិធីដែលរៀបរាប់នៅទីនេះ ។ ផ្នែកដែលនិយាយអំពី "កំណាព្យកំប្លែង សម្រាប់កុមារ ឬវិធីនៃការទាំង៤ អាចត្រូវបានអនុវត្តរៀងៗខ្លួន ដោយឡែកពីគ្នា ឬបន្តបន្ទាប់គ្នាតាមលំដាប់ វាអាស្រ័យលើអ្នក និងពេលវេលាដែលអ្នកមាន ។

សកម្មភាព ១ : អត្ថបទកំណាព្យកំប្លែង

រយៈពេល ២០នាទី ឬបង្រៀនមួយពេល

សេចក្តីណែនាំដ៏ល្អបានឆ្ពោះទៅរកការនិពន្ធប្រកបដោយគំនិតច្នៃប្រឌិតគឺត្រូវទំលាយជំនះនូវជំនឿដែលថា ការសរសេរនិពន្ធជារឿងលំបាក ។ ក្មេងៗភាគច្រើន គិតថាខ្លួនគេអាចសរសេរបានត្រឹមតែជាលក្ខណៈសំបុត្រសួរសុខទុក្ខមិត្តភក្តិ និងសាច់ញាតិ របស់ពួកគេតែប៉ុណ្ណោះ ហើយមិនអាចលើសពីនេះទេ ។ ពួកគេពិតជា ពុំជឿខ្លួនឯងថាអាចសរសេរកំណាព្យ ឬរឿងនិទានខ្លីៗបានឡើយ ។

អត្ថបទកំណាព្យកំប្លែងរបស់ក្មេងៗ អាចជាវិធីដ៏ល្អលឿន និងផ្តល់ការកំសាន្ត ដើម្បីឆ្ពោះទៅរកការកាត់បន្ថយឧបសគ្គផ្នែកអារម្មណ៍ និងផ្លូវចិត្ត។ ការអានកំណាព្យកំប្លែងឡើងវិញឱ្យឮៗ និងជួយបន្ធូរបរិយាកាសឱ្យធូរស្រាល។ បរិយាកាសនៅពេលនោះនឹងពោរពេញដោយអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយ ហើយជំរុញឱ្យមានការចូលរួមរបស់ក្រុម។ ចូរពោលទៅកាន់ក្រុមនោះក្នុងចន្លោះពេល ដែលអានកំណាព្យឡើងវិញ ចូរចង្អុលបង្ហាញថា ភាសា និង ពាក្យពេចន៍មានលក្ខណៈសាមញ្ញយ៉ាងដូចម្តេច ហើយក្បួនច្បាប់គំរូដែលប្រើកន្លងមកត្រូវបានគេរំលោភបំពានយ៉ាងដូចម្តេច តាមរយៈកំណាព្យដែលកំប្លែង។ ពួកក្មេងមិនគួរគិតស្តែងតែរឿងក្បួនច្បាប់ នៅដំណាក់កាលនេះទេ អ្វីដែលសំខាន់នោះគឺ ចង្វាក់ និងពាក្យចុងចួន។



តាមរយៈការដកចោលខ្លះ នូវក្បួនច្បាប់មួយចំនួនធំនោះអត្ថបទកំណាព្យ និងចាប់ផ្តើមសំបូរជាងមុនភ្លាម។ ប្រសិនបើមានក្មេងណាម្នាក់ចង់បន្តទៅកំណាព្យបែបប្រពៃណីបុរាណ ដោយចេញពីកំណាព្យកំប្លុកកំប្លែងនោះ ក្បួនតម្រាទាំងនេះពិតជាអាចអនុវត្តបាន។ ប៉ុន្តែលំហាត់មួយនេះគ្រាន់តែជាការកំសាន្ត និងកើតឡើងដោយឯកឯងប៉ុណ្ណោះ។

ដោយបានណែនាំបង្ហាញគំនិតនៃគំនិតកំណាព្យកំប្លែង និងអាននូវឧទាហរណ៍នៃកំណាព្យនេះហើយពិភាក្សាអំពីប្រធានបទរួចហើយ ចូរលោកអ្នកប្រាប់ក្រុមនោះថា លោកអ្នក និងតាក់តែងកំណាព្យជាមួយពួកគេ ជាជាងទុកខ្លួនឯងបាត់បង់ភាពជឿជាក់ ចំពោះក្តីសង្ឃឹមនៃកំណាព្យ

ទាំងមូល ចូរលោកអ្នកធ្វើការពន្យល់ថា កំណាព្យច្រើន គឺតែងឡើង ពីផ្នែកដែលមានឃ្លាប្រហែលពីរ ឬបួនបន្ទាត់ ដោយមានបន្ទាត់ជួរទី១ និងជួរចុងក្រោយចួនគ្នានៅត្រង់ពាក្យចុងក្រោយគេ។ នៅក្នុងឧបសម្ព័ន្ធទីមួយវាផ្តល់នូវគំនិតមួយដល់អ្នក អំពីប្រភេទនៃកំណាព្យ ដែលអ្នកនឹងមើលដើម្បីសម្រេចបានជោគជ័យ និងបន្តការងារបែបណា ទាក់ទងនឹងកំណាព្យនេះ។ អំពីប្រភេទនៃកំណាព្យ ដែលអ្នកនឹងមើលដើម្បីសំរេចបានជោគជ័យ និងបន្តការងារបែបណា ទាក់ទងនឹងកំណាព្យនេះ។

នៅពេលលោកអ្នកឆ្លងកាត់ឆ្លងកាត់លំហាត់នេះ ជាមួយក្រុមទាំងមូល ចូរពិនិត្យមើលថាគេរៀនមេរៀនបានល្អកម្រិតណាតាមរយៈការសាកសួរក្រុមតូចនីមួយៗ ឱ្យបង្កើតកំណាព្យកំប្លែងផ្ទាល់ខ្លួន។ រក្សាវាទុកឱ្យនៅត្រឹមពីរបន្ទាត់ ព្រោះថា នេះ គឺជាទំរង់ដ៏សាមញ្ញបំផុត។ របៀបនេះអាចធ្វើបានពីរយ៉ាង:

- ស្នើឱ្យក្រុមនីមួយៗតែងបំពេញបន្ថែមនូវប្រយោគចុងក្រោយដែលលាក់ទុកដើម្បីឱ្យក្លាយជាកំណាព្យពេញលេញ។
- ឱ្យក្រុមទាំងមូលបង្កើត ឬស្វែងរកគំនិតដាក់ពាក្យចុងក្រោយសម្រាប់បញ្ចប់ឃ្លាដែលក្រុមនីមួយៗត្រូវប្រើប្រាស់វាសម្រាប់តែងបញ្ចប់កំណាព្យកំប្លែងរៀងៗខ្លួន។

អ្នកត្រូវដើរពិនិត្យតាមក្រុម ដើម្បីបំផុសគំនិតដល់ក្រុមណា ដែលគេត្រូវការរូបអ្នកឱ្យជួយ។ អ្នកក៏គួរតែប្រាប់ ឬបន្ថែមគំនិតរបស់អ្នក ដើម្បីអាចសម្រេចកិច្ចការនេះ។

ប្រសិនបើអ្នកមានលទ្ធភាព អ្នកគួរតែបញ្ចូលបរិយាកាសសប្បាយរីករាយថែមទៀតដោយរៀបចំ ឱ្យមានលក្ខណៈប្រលងប្រណាំងតាមក្រុម។ ឧទាហរណ៍ :

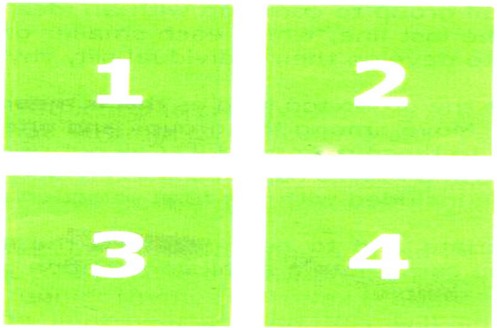
- រង្វាន់សម្រាប់ក្រុមណាដែលធ្វើរួចមុនគេ
- រង្វាន់សម្រាប់កំណាព្យណាដែលជាប់ចំណាត់ថ្នាក់ល្អជាងគេតាមរយៈ ការបោះឆ្នោតរបស់ក្រុមទាំងមូល។

សកម្មភាព២

វិធីសាស្ត្រការេទាំងបួន រយៈពេល ៦០ នាទី (ប្រូបង្រៀន១ពេលកន្លះ)

ថ្មីៗនេះមានវិធីសាស្ត្រជាច្រើនប្រើសម្រាប់បង្កើនបំណិនក្នុងការសរសេរអត្ថបទ។ វិធីសាស្ត្រការេទាំងបួន គឺជាវិធីមួយក្នុងចំណោមវិធីទាំងនេះ។ វិធីសាស្ត្រនេះងាយស្រួល និងសាមញ្ញបំផុត ហើយណែនាំបានល្អទៅលើជំនាញផ្នែកសរសេរតាមក្រុម ដោយឈរលើមូលដ្ឋាន ដែលអាចឱ្យ ពួកគេបន្តទៅផ្ដើមធ្វើរឿងថ្មីៗទៀតដែលពួកគេត្រូវការ។

វិធីសាស្ត្រការេទាំងបួន ត្រូវផ្អែកតាមលំដាប់លំដោយនៃការេ ខាងក្រោមនេះ :



នៅក្នុងការេនីមួយៗ បង្ហាញប្រាប់ពីអត្ថន័យនៅក្នុងអត្ថបទ។ ការេទី ១ គឺជាសេចក្ដីផ្ដើម ការេទី ២ និងការេទី ៣ គឺជាតួសេចក្ដី ហើយចុងក្រោយទី ៤ គឺជាសេចក្ដីបញ្ចប់។ ដំណើរការបន្តបន្ទាប់ពីការេទី ១ រហូតដល់ការេទី ៤ គឺបង្កើតបានជាអត្ថបទរឿងមួយ។ សូមបញ្ជាក់ថានៅក្នុងការបង្រៀនវិធីសាស្ត្រនេះ ត្រូវជំរុញឱ្យសិស្សទទួលបាននូវបរិយាកាសរីករាយ រួមជាមួយភាពកំប្លែង និងរហ័សរហួន។ ប៉ុន្តែមុននឹងឈានទៅឱ្យសិស្សសរសេរអត្ថបទរឿងដោយខ្លួនឯង អ្នកត្រូវដឹកនាំពួកគេធ្វើតាមរយៈឧទាហរណ៍នៅលើក្ដារខៀនសិន។ ដើម្បីឱ្យកាន់តែមានភាពងាយស្រួល ដូចដែលអាចធ្វើទៅបាន ដើម្បីរក្សាឱ្យបាននូវឧទាហរណ៍នោះការេទី១ ត្រូវសរសេរពីឈ្មោះតួអង្គរៀបរាប់ពីបុគ្គលិកលក្ខណៈ

និងពីអារម្មណ៍ ឬសញ្ចេតនានៃតួអង្គ។ ចំនុចទាំងបីនេះនូវតែជាពាក្យតែមួយប៉ុណ្ណោះ ហើយប្រការល្អបំផុត គឺត្រូវចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងអារម្មណ៍ គឺ "ទុក្ខព្រួយ" សម្រាប់ជាប្រយោជន៍ការហ្វឹកហាត់។ ដូច្នេះនៅក្នុងការេទី១ ចូរសរសេរលើក្តារខៀនតាម លំដាប់ លំដោយដូចជា ឈ្មោះតួអង្គ "Joe" វាគឺជា "ដំរី" ការរៀបរាប់វាជាដំរីដែលមានទុក្ខព្រួយនេះ គឺជាសេចក្តីផ្តើមនៃរឿងរបស់អ្នក។

ដំណាក់កាលបន្ទាប់គឺសរសេរសេចក្តីបញ្ចប់នៃរឿងនៅក្នុងការេទី៤។ នៅក្នុងលំហាត់នេះ ការេទី៤គួរតែមានតួអង្គដែលតួអង្គនោះនៅតែមានការរៀបរាប់ដូចគ្នា ប៉ុន្តែនៅពេលនេះអារម្មណ៍គួរជួយគ្នា ដោយការក្សាអ្វីៗគ្រប់យ៉ាងឱ្យនៅសាមញ្ញ និងគួរឱ្យសប្បាយរីករាយ អ្នកគួរតែសរសេរនៅក្នុងការេទី៤ដូចខាងក្រោម : រឿងនៅតែនិយាយអំពី "Joe" (ឈ្មោះតួអង្គ)។ វានៅតែជាដំរី (ពិពណ៌នា) ប៉ុន្តែពេលនេះវាមានអារម្មណ៍រីករាយ (អាយុផ្ទុយ) នេះជាការបញ្ចប់នៃរឿង។ ដូចអ្នក អាចដឹងហើយ ការេទី២ និងទី៣ ត្រូវដាក់បញ្ចូលព័ត៌មានលំអិតដែលស្រង់ចេញពីស្ថានភាពក្នុងការេទី១ ទៅការេទី៤។

ឧទាហរណ៍ក្នុងការេទី២ យើងគួររៀបរាប់អំពីមូលហេតុដែលដំរី "Joe" មានទុក្ខព្រួយ ដូច្នេះអ្នកត្រូវសួរទៅកាន់សិស្ស ដើម្បីយកចំលើយរបស់ពួកគេមកសរសេរលើក្តារខៀន។ អ្នកគួរសរសេរហេតុផលបានបីយ៉ាង។ ឧទាហរណ៍សិស្សអាចឆ្លើយថា Joe ព្រួយចិត្តព្រោះវាគ្មានមិត្តភក្តិ វាមានក្លិនអាក្រក់ វាឃ្លាន។

ជាបន្តទៀតតាមរយៈការប្រើប្រាស់នូវហេតុផលដ៏សមស្រប ដំណាក់កាលបន្ទាប់មកទៀតគឺ ត្រូវកំណត់ឱ្យឃើញនូវការឆ្លើយតបចំពោះហេតុផលទាំងបី ដែលធ្វើឱ្យវាមានទុក្ខព្រួយហើយជំរុញឱ្យដំរីកំសត់ក្លាយជា ដំរី "រីករាយ"។ ដូច្នេះនៅក្នុងការេទី៣ ត្រូវមានហេតុផលបី ដែលឆ្លើយទៅនឹងសំណួរថា : "ហេតុអ្វីបានជាដំរី Joe ប្រែទៅជាសប្បាយចិត្ត?" អ្នកត្រូវសួរទៅកាន់សិស្ស ហើយពួកគេប្រហែលជាអាចឆ្លើយថា : ដំរីបានឃើញមិត្តភក្តិ

ថ្មី ដឹរីលែងមានក្លិនអាក្រក់ទៀតហើយ និង ដឹរីឈប់ឃ្លានទៀតហើយ។ ទាំងអស់នេះគឺជា អារម្មណ៍ទាំង៣ ដែលផ្ទុយ និងអារម្មណ៍ក្នុងការទី២។

តាមរយៈការរៀបរាប់ខាងលើនេះនៅក្នុងការទី៤ Joe បានក្លាយជាដឹរីរីករាយ។ ឥឡូវនេះអ្នកក៏បានបង្កើតឡើងនូវគម្រោងមួយ ដែលអ្នកអាចបន្ថែមថែមទៀតនៅព័ត៌មានលំអិត។ តាមរយៈការបំពេញបន្ថែមយ៉ាងលំអិត អ្នកក៏បង្កើតបានរឿងមួយដ៏ក្បោះក្បាយ និងកាន់តែពេញលេញ ការបំពេញនេះ អ្នកត្រូវការប្រើប្រាស់សំណួរ ៦យ៉ាងដែលផ្ដើមដោយនរណា ឬ អ្នកណាអ្វីខ្លះ? នៅពេលណា? នៅឯណា? ហេតុអ្វី? ហេតុយ៉ាង ដូចម្ដេច? សំណួរទាំងនេះប្រើប្រាស់គ្រប់ការនីមួយៗ ព្រោះអ្នក និពន្ធចៀសមិនរួចត្រូវតែប្រើប្រាស់ដើម្បីភ្ជាប់ឃ្លានៅក្នុងអត្ថបទ ឱ្យកាន់តែល្អប្រសើរឡើងថែមទៀត។ ទាំងនេះគឺជាសិល្បៈវិធី ក្នុងការសរសេរអត្ថបទរឿង និងកាន់តែពេញលេញ។ ឧទាហរណ៍ ហេតុដូចម្ដេចបានជា Joe មានមិត្តភក្តិថ្មី? តើដឹរី Joe រកចំណីនៅ ឯណា? ហេតុអ្វីបានជាដឹរី Joe មានក្លិនមិនល្អ? ហេតុម្ដេចបានជា Joe លែងមានក្លិនអាក្រក់? តើ Joe ធ្វើដូចម្ដេចខ្លះទើបវាឈប់មានក្លិនអាក្រក់ទៀត? រាល់ពេលដែលទទួលបានលទ្ធផលគេអាចពង្រីកសាច់រឿងបន្ថែមទៀតបាន តាមរយៈការសួរសំណួរដដែល ដែលគួរចំលើយហើយ។

ប៉ុន្តែសំណួរដែលចោទសួរត្រូវមានលក្ខណៈសាមញ្ញ និងងាយៗ។ បន្ទាប់ពីបានត្រួតពិនិត្យយ៉ាងហ្មត់ចត់នូវវិធីសាស្ត្រការទាំង៤ ជាមួយក្រុមទាំងមូល រួចអ្នកត្រូវចែកសិស្សជាក្រុមតូចៗ ហើយឱ្យពួកគេសាកល្បងសរសេរអត្ថបទរឿង។ អ្នកគួរបញ្ជាក់ប្រាប់ពួកគេនូវអ្វី ដែលត្រូវសរសេរនៅក្នុងការទី១ និងទី៤។ ឧទាហរណ៍នៅក្នុងការទី១ សរសេរអំពីសត្វ "សេះ" ឈ្មោះ "Harriet" គឺជាសេះមានទុក្ខព្រួយ ការទី៤ សេះ Harriet ក្លាយជាសេះ "រីករាយ"។ នៅក្នុងការទី២ និងទី៣ សិស្សគ្រប់ក្រុម ធ្វើរឿងៗខ្លួន ដោយសុំឱ្យពួកគេ កសាងខ្សែរឿងបន្ថែមទៀត ដោយការប្រើប្រាស់នូវវិធីសាស្ត្រ ៥ W និង H (How) (អ្វី, ហេតុអ្វី? ទីណា, ពេលណា.....)

ឱ្យក្រុមកុមារសរសេរ កុំឱ្យយូរពេក រយៈពេលតែ ៥ទៅ១០នាទីប៉ុណ្ណោះ។ បើក្រុមកុមារប្រឹងប្រែង និងរីករាយក្នុងការសរសេរ យើងសង្ឃឹមថា លទ្ធផលដែលរំពឹងទុក ពិតជាល្អប្រសើរច្រើនឡើង។ នៅពេលគ្រប់ម៉ោងដែលបានកំណត់ទុក ហើយត្រូវឱ្យពួកគេអានសារឡើងវិញតាមក្រុម។

ដើម្បីបង្កើននូវភាពរំភើបរីករាយ និងល្បឿននៃវគ្គនេះ ចូរអ្នកប្រាប់ក្រុមនេះថា នឹងមានការប្រលងប្រណាំងដ៏តូចមួយរវាងក្រុម។ ឧទាហរណ៍ :

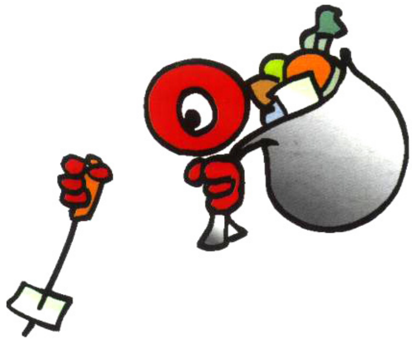
- រង្វាន់សម្រាប់អត្ថបទរឿងដែលគួរឱ្យអស់សំណើចជាងគេ ព្រមទាំងសរសេររួចតាម ការកំណត់។
- រង្វាន់សម្រាប់អត្ថបទរឿង ដែលសរសេរបានល្អជាងគេព្រមទាំងសរសេររួចតាមការកំណត់។

សកម្មភាព៣ រឿងនិទានស្តីពីពលកម្មកុមារ

បង្រៀនមួយពេល

ដោយបានឆ្លងកាត់ទាំងស្រុងនូវផ្នែកដ៏រីករាយនៃជំពូកនេះរួចមក ថែមទាំងបានដាស់ភ្ញោច និងទាក់ទាញពួកគេយល់ថា ការសរសេរមិនមែនជារឿងលំបាកទេ។ ពួកគេអាចសរសេរអត្ថបទ រឿងនិទានបាន ហើយនៅពេលបន្តទៅទៀត យើងនឹងនាំពួកគេត្រឡប់បែរមកសរសេរអំពីអត្ថបទ ស្តីពីកុមារពលកម្មវិញម្តង។ នៅក្នុងការសរសេរអត្ថបទនេះ អ្នកត្រូវចែកក្រុមឱ្យសមស្របធ្វើយ៉ាងណាដើម្បីមានលក្ខណៈងាយស្រួល ក្នុងការសរសេរ វគ្គក្រោយនេះ គឺជាការងារធ្វើបានល្អជាទីបំផុតទៅតាមបុគ្គលរៀងៗខ្លួននោះ ផ្ទុយនឹងការធ្វើការងារជាក្រុមតូចៗ។ ប៉ុន្តែចូរប្រើរបៀបការងារជាក្រុម បើវាអាចជួយយើងបាន ឧទាហរណ៍ បើមានសមាជិកក្រុមណាពុំមានសមត្ថភាព ពីផ្នែកសរសេរនោះ យើងឱ្យគេផ្តល់ជាយោបល់ផ្ទាល់មាត់ជំនួសវិញ។ គេធ្វើបែបនេះលុះត្រាតែយើងបង្កើតជាក្រុមតូចៗ ដូចនេះការបង្កើតជាក្រុមតូចៗក៏មានសារៈសំខាន់ក្នុងស្ថានភាពបែបនេះ។ ត្រូវយល់ដឹងនូវ ករណីទាំងនេះក្នុងចំណោមក្រុម។

ក្នុងពេលនេះ អ្នកមានតួនាទី ដឹកនាំក្រុមកុមារឱ្យសរសេរ រឿងខ្លីៗអំពីពលកម្មកុមារ។ អ្នកអាចជ្រើសរើស យកដំណើរការដឹកនាំណាមួយក្នុងចំណោមដំណឹកនាំទាំងបីខាងក្រោម :



- បុគ្គលម្នាក់ៗត្រូវជ្រើសរើស ណែនាំ អាយុ និងអារម្មណ៍សម្រាប់កុមារពលកម្មនៅក្នុងការទី ១ រួចរៀបចំគំនិតព្រំដែនសម្រាប់ការទី ៤ ផងដែរ។
- ដោយចូលរួមជាមួយក្រុមទាំងមូល អ្នកអាចសរសេរយ៉ាងលំអិតអំពីការទី ១ និងទី ៤ ដើម្បីឱ្យអ្នករាល់គ្នា សរសេរអំពីកុមារពលកម្មដូចគ្នាដែរ។
- អ្នកអាចអនុញ្ញាតឱ្យបុគ្គលម្នាក់ៗ បានជ្រើសរើសថា តើគួរធ្វើទៅតាមវិធីខ្លួនឯង ឬយកតាមការរៀបចំដែលអ្នកធ្វើឡើង ជាមួយក្រុមទាំងមូល។

អ្នកគួរបញ្ជាក់ផងដែរនូវខ្លឹមសាររបស់សេចក្តីបញ្ចប់នៃអត្ថបទ ស្តីពីកុមារពលកម្មនេះដោយពុំ

ចាំបាច់ឱ្យខ្លឹមសារនៅក្នុងការវេទី ៤ ត្រូវតែផ្ទុយនឹងខ្លឹមសារនៃការវេទី ១ ឡើយ។ ឧទាហរណ៍ កុមារអាចចាប់ផ្តើមពីដំបូងនូវខ្លឹមសារកំសត់ ហើយចុងក្រោយ កំសត់ក៏បានដែរ។ ទោះជាយ៉ាងណា ក៏ដោយ ជំពូកទាំងនេះអាស្រ័យទៅលើការសន្ទត ដែលយើងចង់កសាងនូវដំណឹងនៃក្តីសង្ឃឹមសម្រាប់ពិភពលោក និងជាពិសេសសម្រាប់កុមារពលកម្ម។ ដូច្នេះបើកុមារពលកម្មចាប់ផ្តើមនៅក្នុងសាច់រឿង ដោយទុក្ខព្រួយនោះ គួរមានការបន្ថែមភាពរីករាយផង។ ប្រសិនបើអាចបញ្ចប់រឿងបែបនេះបាន ទោះបីដោយសារហេតុផលអ្វីក៏ដោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធ២ ចូរលើកឧទាហរណ៍សាមញ្ញមួយនៃលទ្ធផលបែបនេះ ដែលអ្នកកំពុងរកប្រើប្រាស់ឧទាហរណ៍បែបនេះជាជំរើសចុងក្រោយ។

អ្នកត្រូវឱ្យពួកគេសរសេរអំពីជីវិតផ្ទាល់ខ្លួនរបស់គេ រៀបរាប់ពីទឹកចិត្ត ក្តីស្រមើស្រមៃ និងមនោសញ្ចេតន៍ផ្ទាល់របស់ពួកគេ។ ក្នុងខណៈពេលដែលកុមារកំពុងពិភាក្សារកគំនិតសរសេរ អ្នកត្រូវដើរជុំវិញ ដោយរំលឹកឱ្យពួកគេប្រើប្រាស់វិធីចោទឆ្លើយទាំង៦ បញ្ចូលទៅក្នុងអត្ថបទសំណេររបស់ពួកគេរហូតដល់ពេលមួយនោះ ពួកគេលែងត្រូវការប្រើសំណួរចោទ ឆ្លើយចំពោះរូបគេ ពោលគឺពាក្យពេចន៍សរសេរចេញមកតាមគំនិតរបស់ពួកគេដោយមិនដឹងខ្លួន។ នៅពេលដែលពួកគេឈានដល់ដំណាក់នេះហើយ មានន័យថា ពួកគេគឺជាអ្នកនិពន្ធដែលកំពុងតែមានការរីកចំរើន និង ជោគជ័យ។

ដោយដើរក្នុងចំណោមពួកគេ អ្នកអាចរកឃើញមនុស្សដែលងាយនឹងទទួលបាននូវពាក្យពេចន៍សម្រាប់អត្ថបទ និងអ្នកដែលកំពុងតស៊ូជាមួយអារម្មណ៍រាំងស្ទះ និងភាពភ័យព្រួយ ក្នុងការបញ្ចេញអារម្មណ៍។ ចូរអង្គុយជាមួយអ្នកដែលតស៊ូនឹងបញ្ហាទាំងនោះ។ ជួយជាយោបល់ និងការជំរុញទឹកចិត្ត។ ជួយពួកគេឱ្យកំណត់នូវតួអង្គនៅក្នុងសាច់រឿង ហើយខ្លឹមសារនៃរឿង គឺជារឿង ពិតរបស់តួអង្គ ហើយសញ្ចេតនា ដែលសំដែងចេញមកគឺជាមនោសញ្ចេតនារបស់តួអង្គហ្នឹងហើយ។ និយាយអំពីស្ថានភាពតួអង្គជាមួយពួកគេ។ ពួកកុមារច្បាស់ជារកនឹកយកតួអង្គជាកុមារា ឬក៏កុមារី

តើពួកគេបានទៅដល់កន្លែងធ្វើការ ដែលប្រកបដោយគ្រោះថ្នាក់របៀបណា? តើពួកគេមកពីប្រទេសណា? តើពួកគេកំពុងធ្វើការងារប្រភេទណា? សំណួរងាយៗទាំងនេះបង្កលក្ខណៈឱ្យក្មេងៗចាប់ផ្តើមមានជំនឿទឹកចិត្តខ្លួនឯង ហើយចោទសួរខ្លួនឯងនូវសំណួរលំអិត ដែលបណ្តាលឱ្យតួអង្គរបស់ខ្លួនមានការជឿនលឿននៅក្នុងអត្ថបទរឿង។

អ្នកនិពន្ធមួយចំនួនតែងពោលថា អ្នកគួរចូលជាតួអង្គខ្លួនឯង។ អ្នកនិពន្ធក្លាយខ្លួនជាម៉ាស៊ីនថតភាពយន្ត។ ចូរស្រមៃទៅដល់ការបើកឆាកខ្សែភាពយន្ត។ ដាក់តួអង្គចូលក្នុងការសំដែង ហើយដើរតួនាទីជាម៉ាស៊ីនថត ប៉ុន្តែចូរនិយាយឱ្យលំអិត ដើម្បីអភិវឌ្ឍខ្សែភាពយន្ត។ តើតួអង្គរបស់អ្នកឈរនៅទីណា?

អំពីពេលវេលា គួរយកពេលយប់ ឬក៏ពេលថ្ងៃ? តើទេសភាពដែលថតនេះ ត្រូវយកទេសភាពស្រុកស្រែ ឬទីក្រុង? បើថតទាំងងឹតពេកតើហេតុអ្វី? តើគួរជ្រើសរើសយកម៉ោងប៉ុន្មាននៅពេលថ្ងៃ ឬក៏យប់? បើឃុតសំដែងតួអង្គ ត្រូវដើរតួកំសត់ តើហេតុអ្វីបានជានាង ឬគាត់ត្រូវកំសត់ដូច្នេះ? តើកំសត់របៀបណាទៅ តើនាង ឬគាត់កំពុងយំមែនទេ? នាង ឬគាត់យំនៅក្នុងចិត្ត ឬយ៉ាងដូចម្តេចវិញ? តើនាង ឬគាត់ ឈឺចុកចាប់យ៉ាងដូចម្តេច? ។ល។

អ្នកនឹងដឹងនូវពេលដែលក្មេងម្នាក់ចូលខ្លួនទៅក្នុងផ្នែកនៃការសរសេរនេះ។ នៅពេលពួកកុមារសរសេរត្រូវចំណុចសាច់រឿង របស់ខ្លួនគេយើងនឹងឃើញពន្លឺភ្នែក របស់ពួកគេភ្លឺចិញ្ចាច ល្បឿនសរសេរក៏លឿនពួកគេសំលឹងមិនដាក់ភ្នែកលើទំព័រក្រដាសដែលលាតត្រដាងនៅពីមុខខ្លួនគេ វាហាក់បីដូចជាមានមន្តសណ្តំអ្វីម្យ៉ាង គ្របដណ្តប់មកលើខ្លួនរបស់គេ ការផ្តល់នូវភាពខ្លាំងរបស់គេ ជាការប៉ិនប្រសប់យ៉ាងខ្លាំង ដែលពួកគេមិនដឹងខ្លួន។ ប៉ុន្តែចំពោះអ្នកវិញនឹងមានការកត់សំគាល់។ អ្នកនឹងបានសង្កេតឃើញវា ហើយរីករាយជាមួយភាពប៉ិនប្រសប់នេះ។ អ្នកបាន

ជួយឱ្យពួកគេ រកឃើញនូវទេពកោសល្យមួយដ៏អស្ចារ្យ ដែលក្មេងម្នាក់អាចនឹងមាន ។

ប្រសិនបើចាំបាច់ ត្រូវអូសបន្លាយពេលវេលា ដើម្បីផ្តល់លទ្ធភាពឱ្យពួកគេបានបញ្ចប់ការងារ ប៉ុន្តែកុំឱ្យយូរពេក ។ ប្រសិនបើក្រុមនេះធ្វើការគោរពពេលវេលាកំណត់នោះការងារដែលធ្វើរួចនឹងកាន់តែមានភាពពិតប្រាកដ" ។

អ្វីដែលត្រូវធ្វើនិងមិនត្រូវធ្វើ

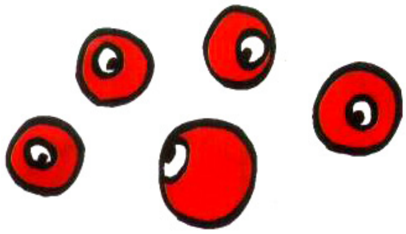
- ត្រូវតែពិនិត្យ និងប្រាកដច្បាស់ថា សមាជិកក្នុងក្រុមបានចូល រួមធ្វើសកម្មភាពគ្រប់ៗគ្នា ។ ធម្មតាមានកុមារខ្លះរារែក ឬស្ទាក់ស្ទើរ ដូច្នេះតាមរយៈសកម្មភាព ជាក្រុមក៏អាចជួយកាត់បន្ថយចរិត ស្ងប់ស្ងៀម រារែករបស់គេបានខ្លះដែរ ។ ពួកគេគ្រប់ៗគ្នាត្រូវតែចូល រួមសរសេរអត្ថបទទោះបីខ្លី ឬមិនសូវមានខ្លឹមសារពេញលេញ ក៏ដោយ ។

អ្នកត្រូវនិយាយលេងកំប្លែង និងបើកចំហឱ្យមានការលេងក៏ដោយ ។ អ្នកត្រូវនិយាយលេងកំប្លែង និងបើកចំហឱ្យមានការលេងសើចខ្លះៗ ដើម្បីជួយជំរុញដំណើរការវគ្គឱ្យរលូនទៅមុខ ។ ជំពូកនេះគឺជាជំពូកបង្កើតបរិយាកាសរីករាយប៉ុន្តែប្រកបដោយសារៈប្រយោជន៍ផងដែរ ។ ក្មេងៗពុំបានដឹងខ្លួនថា ពួកគេបានរៀនសូត្របានប៉ុន្មានទេ ។ រហូតដល់ពួកគេក្មេងៗចាប់ផ្តើមប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ទាំងនេះ នៅក្នុងជំពូកដទៃទៀត ឬផ្នែកផ្សេងៗទៀត នៃជីវិត និងការអប់រំរបស់ពួកគេ ។

- អ្នកមិនត្រូវអនុញ្ញាតឱ្យសមាជិកក្រុមណាមួយទិតៀនបន្ទះបង្ហាប់ចំអកឡុកឡើយមក លើក្រុមផ្សេងទៀត ដែលសរសេរមិនបានល្អ ឬក៏សរសេរយូរជាងគេ ។
- លើកទឹកចិត្តឱ្យក្រុមនីមួយៗអានអត្ថបទរបស់ខ្លួនខ្លាំងៗដើម្បីឱ្យក្រុមផ្សេងស្តាប់ ។ ប៉ុន្តែមិនត្រូវបង្ខំឡើយ បើក្រុមណាមិនចង់អានឮៗ ។ បើសិនក្រុមណាសំណូមពរចង់ឱ្យខ្លួនគេ នៅមានភាពម្ចាស់ការត្រូវធ្វើតាមសំណូមពរពួកគេផងដែរ ។ ចូររក្សាទុករឿងខ្លីៗទាំងអស់ដែលក្រុមបង្កើតឡើង ។

ការពិភាក្សាបញ្ចប់

បង្រៀនមួយពេល



ផ្នែកចុងក្រោយនៃម៉ូឌុលនេះ គឺជាឱកាសដ៏អស្ចារ្យ និងរំភើបមួយនៅពេលដែលមនុស្សទាំងឡាយសរសេរអត្ថបទស្តីពីជីវិតរបស់កុមារពលកម្ម។ ដំណើរការវគ្គសិក្សានៅផ្នែកនេះ អាចបណ្តាលឱ្យមានភាពនឿយហត់ខ្លះដែរ ឆ្លងកាត់បទពិសោធន៍ក្នុងការសរសេរអត្ថបទសោះ ដូច្នេះត្រូវទាមទារការជួយជំរុញ និងការគាំទ្រនៅពេលដែលពួកគេមកដល់ទីបញ្ចប់នៃលំហាត់នេះ។

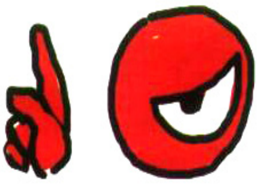
នៅពេលដែលអារម្មណ៍រំភើបបានចូលមកដល់ប្រកបដោយអំណាចដូចដែលអ្នកបានធ្វើវាឡើងតាមរយៈការនិពន្ធ ប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិតនោះ អ្នកស្ទើរតែត្រូវការពារពួកក្មេងៗដែលចេញផុតពីតំបន់អ្នកនិពន្ធ ហេតុដូច្នេះ អ្នកត្រូវនិយាយលួងលោមឱ្យពួកគេវិល ត្រឡប់មកស្ថានភាពធម្មតាវិញ។ អ្នកត្រូវអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេនិយាយប្រាប់នូវ ហេតុការណ៍ ដែលបណ្តាលឱ្យពួកគេរំជួលចិត្ត។ បើក្រុមផ្សេងៗទាមទារចង់ឱ្យ អាននូវអត្ថបទរបស់ពួកគេត្រូវសុំអនុញ្ញាតិ ប៉ុន្តែពុំចាំបាច់ងើបចេញពីកន្លែងអង្គុយឡើយ ធ្វើដូច្នេះទើបខ្លួនគេមានអារម្មណ៍ប្រាកដក្នុងចិត្តមិនខ្លាចរអា។ បន្ទាប់មកក្នុងក្រុមត្រូវពិភាក្សា លើអត្ថបទរឿងដែលបានអាន ត្រូវបើកចំហលើកទឹកចិត្តឱ្យគ្រប់ៗគ្នា ក្នុងក្រុមចោទសួរម្តងម្នាក់ៗ។ សមាជិកក្រុមត្រូវតែដឹងច្បាស់ថា ហេតុអ្វីបានជាគ្រប់ៗគ្នាសំរេចចិត្តជ្រើសរើសតួអង្គដ៏ជាក់លាក់មកសរសេរ តើតួអង្គនោះមាន បុគ្គលិកលក្ខណៈដូចម្តេចខ្លះ?។ អត្ថបទនឹងបង្ហាញយ៉ាងច្បាស់ពីបុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់អ្នកសរសេរ។ ត្រូវបន្តជជែកពិភាក្សាគ្រប់អត្ថបទរឿងនីមួយៗ របស់ពួកគេ បន្ទាប់ពីបានអានរួច ធ្វើបែបនេះរហូតដល់អ្នកយល់ថា ការពិភាក្សានេះបានទៅដល់កំរិតដែលវាអាចទៅដល់។ អត្ថបទរបស់កុមារមួយចំនួន ហាក់ដូចជាមានអត្ថន័យខ្លឹមសារល្អ និងទាក់ទាញអ្នកអានគ្រប់គ្នា ឱ្យចង់អានបន្តទៀត ប៉ុន្តែវាជាប្រការយ៉ាងសំខាន់ដែលគ្រប់រឿងទាំងអស់ ត្រូវបានគេត្រួតពិនិត្យ និងទទួលស្គាល់ចំពោះតម្លៃដ៏ស្មោះត្រង់របស់វា។ រឿងទាំងនេះគឺជាគំនិតយល់ដឹងយ៉ាងជ្រៅអំពីអ្វីៗដែលក្មេងម្នាក់បានគិតដល់យ៉ាងពិតប្រាកដ និងតើវាគិតយ៉ាងណាចំពោះពលកម្មកុមារ។

បន្ទាប់មកទៀតក្រុមទាំងមូល ត្រូវជជែកពិភាក្សា លើបញ្ហាផ្សព្វផ្សាយ

ស្តីពីអត្ថបទរបស់ពួកគេទៅតាមវិធីណាមួយ ឬតាមវិធីដទៃទៀត សូមអាននៅត្រង់ការវាយតម្លៃ និងសកម្មភាពបន្ត។ ចូរពិនិត្យមើលថា បុគ្គលម្នាក់ៗមានអារម្មណ៍យ៉ាងដូចម្តេច និងគោរពទៅតាមបំណងរបស់ខ្លួនយ៉ាងណា។ ប្រសិនបើក្រុមនេះចង់ឱ្យរឿងរបស់ខ្លួននៅត្រឹមតែជារបស់អ្នក ចូរកុំបោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយ។ វាជាការសំខាន់មួយដែលអ្នកមានភាពស្មោះត្រង់ជាមួយក្រុម ហើយក្រុមក៏ទទួលស្គាល់រឿងនេះព្រមទាំងជឿទុកចិត្តអ្នក។

ប្រសិនបើអ្នកពិនិត្យឃើញ សមាជិកក្រុមមួយចំនួនមានបំណិនប្រសប់ ក្នុងការនិពន្ធ ជាពិសេសក្នុងរឿងដែលពួកគេបានសរសេររួច។ នោះអ្នកអាចគិតដល់ការសួរសំណួរ ដល់ពួកគេថា តើពួកគេចង់និពន្ធរឿងនោះឱ្យកាន់តែពិស្តារថែមទៀតឬទេ។ រឿងខ្លីៗអាចវិវត្តទៅជារឿងនិទានកាន់តែវែងនឹងកាន់តែពិស្តារដែលទំនងពិតជា អាចទទួលបាននូវការចាប់អារម្មណ៍ពីសំណាក់សហគមន៍ដែលកាន់តែធំទូលាយ ហើយលើកកំពស់នូវគំរោង និងការងារស្តីពីពលកម្មកុមារ។

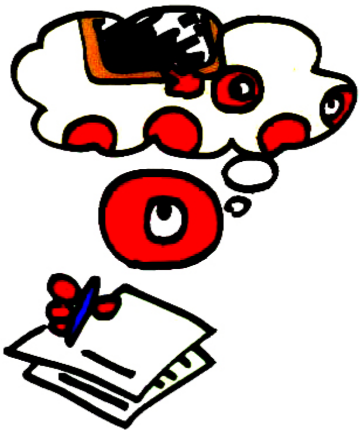
កំណត់សម្គាល់សំរាប់អ្នកប្រើប្រាស់



នឹងមានឱកាសនៅក្នុងដំណើរការអនុវត្តជំពូកពលកម្មកុមារទាំងនេះ នៅពេលណាដែលស្នាដៃសិល្បៈ និងអក្សរសាស្ត្រមានសារៈប្រយោជន៍ និងប្រសិទ្ធភាពដ៏ខ្លាំងក្លាសម្រាប់កែលំអបរិយាកាសផ្សេងឱ្យប្រសើរឡើង។ ឧទាហរណ៍ប្រសិនបើអ្នកត្រូវយកជំពូកនៃវគ្គសម្តែងល្ខោនមកអនុវត្ត អ្នកប្រហែលជាត្រូវកែលំអរឿងខ្លីៗខ្លះនៅជំពូកនេះ។ វានឹងជួយដល់មនុស្សទាំងឡាយ យល់ពីបញ្ហាដែលពាក់ព័ន្ធនឹងទទួលស្គាល់នូវជំរៅនៃការច្នៃប្រឌិតការស្រមើស្រមៃ និងការប្តេជ្ញាដែលអាចនឹងពង្រីកក្នុងចំណោមមនុស្សវ័យក្មេង ដោយត្រូវផ្តល់ឱ្យពួកគេទទួលបាននូវកាលៈទេសៈដ៏សមស្រប។ រឿងទាំងនេះនឹងផ្តល់លទ្ធភាព ឱ្យលោកអ្នកអាចបំពេញនូវចន្លោះក្នុងការសំដែងរឿងល្ខោនឱ្យបានពេញលេញ បើអាចធ្វើទៅបានហើយបង្កើតនូវប្រធានបទដែលទាក់ទងនឹងពលកម្មកុមារសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍នោះ។

អាស្រ័យហេតុនេះ លោកអ្នកត្រូវដឹងឱ្យច្បាស់ថា ត្រូវរក្សាទុករឿងទាំងអស់ដោយគង់វង្សសុវត្ថិភាពហើយប្រើប្រាស់រឿងទាំងនោះ ទៅតាមវិធីយ៉ាងច្រើនដែល លោកអ្នកអាចធ្វើទៅបាន។

ការវាយតម្លៃនិងសកម្មភាពបន្ត



តាមមធ្យោបាយអាំងឌីកាទ័រដែលអាចវាស់បានសម្រាប់ជំពូកនេះ លទ្ធផលដែលគេអាចវាស់បានពិតជាមានហើយមានលក្ខណៈជាក់លាក់ដែលអាចកើតឡើង និងមិនអាចកើតឡើង។ មនុស្សវ័យក្មេងម្នាក់ៗក្នុងក្រុមនឹងត្រូវបង្កើតរឿងខ្លីមួយនិយាយរៀបរាប់អំពីស្ថានភាពពលកម្មកុមារ។ តំលៃគុណភាពនៃសកម្មភាពនេះបង្ហាញឡើងតាមរយៈការយកចិត្តទុកដាក់របស់ពួកគេម្នាក់ៗរួមផ្សំជាមួយនឹងប្រសិទ្ធភាពនៃដំណើរការដឹកនាំវគ្គសិក្សាដែលអ្នកបានអនុវត្តព្រមទាំងទំនាក់ទំនងដែលលោកអ្នក ឬបុគ្គលណាម្នាក់ទៀតអាចបង្កើតឡើង ជាមួយក្រុមក្នុងករណីដែលមានជំនួយឧបត្ថម្ភពីខាងក្រៅ។

អ្វីដែលអ្នកត្រូវធ្វើបន្តទៀត គឺបញ្ហាបោះពុម្ពផ្សាយរឿងខ្លីៗ អ្នកត្រូវពិចារណាស្វែងយល់បន្ថែមជាមួយក្រុមការងារបច្ចេកទេស ដើម្បីគិតគូរថា តើគួរបោះពុម្ពអត្ថបទរឿងណាខ្លះ។ អត្ថបទទាំងនេះអាចបោះពុម្ពនៅក្នុងទស្សនាវដ្ដីសាលារៀន ឬអាចបិទលើក្ដារជូនដំណឹង ដែលសមាជិកសហគមន៍ផ្សេងៗគ្នាអាចអានបាន។ ប្រហែលជាទស្សនាវដ្ដី ឬសារព័ត៌មាននៅតាមតំបន់មូលដ្ឋានចាប់អារម្មណ៍ ចង់បោះពុម្ពផ្សព្វផ្សាយរឿងខ្លះៗ ត្រូវបញ្ជាក់ច្បាស់លាស់ជាមួយអ្នកត្រួតពិនិត្យ ផ្សេងផ្ទាត់អត្ថបទ គឺធ្វើយ៉ាងណាឱ្យពួកគេយកចិត្តទុកដាក់ សង្កត់ធ្ងន់លើពាក្យ ដែលជាឈ្មោះ ដោយពុំត្រូវសរសេរក្នុងអត្ថបទឡើយ ធ្វើដូច្នេះអ្នកអានពុំអាចដឹងឈ្មោះអ្នកនិពន្ធ ដោយមិនមានការយល់ព្រមពីអ្នកនិពន្ធខ្លួនឯងឡើយ។ រឿងខ្លីៗទាំងនេះជាច្រើនទំនងជាប្រសើរខ្លាំងហើយ ធ្វើឱ្យពួកដែលមានវ័យស្មើគ្នានឹងក្មេងៗមានការពេញចិត្ត។ ក៏ប្រហែលជាមនុស្សពេញវ័យត្រូវចាប់អារម្មណ៍ទៅលើគុណសម្បត្តិនៃរឿងទាំងនេះ។ ដូចនេះត្រូវយកវាចេញមកបញ្ចូលទៅក្នុងសហគមន៍នេះហើយជាការបញ្ចូលជាសហគមន៍ និងដំណើរការលើកកំពស់ការយល់ដឹង។ អ្នកត្រូវផ្ដល់យោបល់ធ្វើយ៉ាងណាឱ្យកុមារយល់ឃើញ និងជឿជាក់ថា មានតែពួកគេប៉ុណ្ណោះដែលជាអ្នកសំរេចចិត្ត រកវិធីដែលសមស្រប

ជាងគេដើម្បីផ្សព្វផ្សាយនូវអត្ថបទរបស់ពួកគេ។ ដោយហេតុថា រូបអ្នកគឺជាអ្នកសម្របសម្រួល និងធ្វើការជាក្រុមជាមួយពួកគេ ដូច្នេះហើយការសំរេចចិត្តឱ្យផ្សព្វផ្សាយអត្ថបទ ផ្អែកទៅលើស្ថានភាព និងលទ្ធភាពសមស្រប ឧទាហរណ៍ខាងសាលារៀនប្រហែលជាអាចស្វែងរកស្ថាប័នបោះពុម្ពផ្សាយនៅខាងក្រៅដូចជា កាសែត ទស្សនាវដ្ដី សហគមន៍ ឬព្រឹត្តិប័ត្រ។ល។ ទាំងអស់នេះគឺជាការចង្អុលបង្ហាញប្រាប់នូវភាពជោគជ័យ ក៏ដូចជាសារៈប្រយោជន៍ក្នុងការទ្រទ្រង់លើទិដ្ឋភាពនៃជំពូករបស់អ្នក។

នៅពេលដែលអ្នកបានបំពេញជំពូកនេះចប់សព្វគ្រប់តាមតម្រូវការរួច ចូរបន្តទៅរកជំពូកថ្មីមួយទៀត។ យើងសូមផ្តល់អនុសាសន៍ថា ក្នុងការឈានទៅរកម៉ូឌុលថ្មីទៀត អ្នកត្រូវត្រៀមពិនិត្យដោះស្រាយលើបញ្ហាសមត្ថភាពសរសេរដូចជា ៖ ការអភិវឌ្ឍ យុទ្ធនាការផ្សព្វផ្សាយ (ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសំដៅលើម៉ូឌុល)។

ឧបសម្ព័ន្ធ ១

លំហាត់អត្ថបទកំណាព្យកំប្លែង

វិធីដែលល្អក្នុងការសរសេរកំណាព្យកំប្លែង គឺត្រូវបង្កើតឃ្លាសាមញ្ញដែលមានពីរជួរសិន ទើបសម្រេចរកពាក្យបន្ត ចុងក្រោយគេ ដែលនៅជួរក្រោយគេ បន្ទាប់មកត្រូវធ្វើការត្រឡប់ក្រោយដូចដើមវិញ។

ដំណើរ :

នៅក្នុងឧទាហរណ៍នេះ, ពាក្យចុងក្រោយនៃជួរក្រោយបង្អស់គឺពាក្យ "Hippotamissus" ដែលជាពាក្យកម្រនឹង មានឃើញ ក៏ប៉ុន្តែងាយស្រួលធ្វើឱ្យចុងចួន និងបង្ហាញនូវគំនិតទូទៅនៃកំណាព្យតាំងពីដំបូង។ ពាក្យ "Hippotamissus" គឺជាប្រពន្ធរបស់ដំរីឈ្មោល "Hippotamissus"។

សរសេរពាក្យនេះនៅកណ្ដាលក្ដារខៀនដោយមានទុកកន្លែងគ្រប់គ្រាន់នូវខាងមុខវា ដើម្បីសរសេរនៅក្នុងជួរនៅសល់ នៅពេលវាកាន់តែល្អប្រសើរឡើង។ ក្រុមរបស់អ្នកនឹងកំពុងតែមានភាពញញឹមរួចជាស្រេចចំពោះពិភពនេះហើយ ហើយកំពុងតែគិតទៅដល់ពាក្យដទៃផ្សេងទៀតទាំងឡាយ ដែលជួននឹងវគ្គចុងក្រោយនៃពាក្យ "missus"។

តាមការពិតការងារបន្ទាប់គឺត្រូវគិតអំពីពាក្យដែលជួននឹងពាក្យ "missus" ហើយជ្រើសរើសយកពាក្យមួយធ្វើជាពាក្យក្រោយគេនៃបន្ទាត់ជួរទីមួយ ដើម្បីគោរពទៅតាមក្បួនជាមូលដ្ឋាន។ លើកទឹកចិត្តជំរុញឱ្យក្រុមស្រែកបន្លឺពាក្យដែលគេបានគិតដល់ រួចកត់ពាក្យទាំងនោះនៅក្នុងបញ្ជីមួយ។ ចូរធ្វើឱ្យបានលឿន និងមានភាពសប្បាយរីករាយ នោះវានឹងឆ្លើយតបមកវិញទៅតាមរបៀបនោះដែរ។ ពាក្យដែលច្បាស់បំផុត នឹងជាពាក្យដែលអ្នកសំដៅចង់បានដោយហេតុថា វាធ្វើឱ្យជីវិតរបស់អ្នកកាន់តែងាយស្រួលនៅពេលដែលអ្នកសរសេរកំណាព្យចុងចួន) គឺពាក្យថា "Kisses"។ ដូចនេះសរសេរពាក្យនេះនៅចុងបន្ទាត់ជួរទី១ឡើងវិញ។

នៅពេលដែលលោកអ្នកនឹងមានធាតុផ្សំសំខាន់បំផុតនៃកំណាព្យចំនួនបន្តនោះគឺ ពាក្យចុងក្រោយចំនួនពីរ នៃជួរទាំងពីរនោះ។ អ្វីៗទាំងអស់ដែលក្រុមត្រូវធ្វើនៅពេលនេះ គឺត្រូវស្វែងរកបង្កើតពាក្យផ្សេងទៀត ដើម្បីបំពេញជួរដទៃទៀត។ ការងាររបស់អ្នកគឺត្រូវដឹកនាំការពិភាក្សា ដើម្បីកុំឱ្យមានការលំបាកក្នុងការគ្រប់គ្រងនឹងត្រូវវិធានាថា ជួរបន្ទាត់នៃកំណាព្យមានអត្ថន័យសមហេតុផលព្រមគ្នា។ វាហាក់ដូចជាការបង្កើតរឿងខ្លីមួយដែលចេញពីពាក្យចុងចួនចូលទៅក្នុងបន្ទាត់ពីរជួរ។ ឧទាហរណ៍ ចូរសួរក្រុមថា ដំរីឈ្មោល "Hippotamissus" នឹងថើបរបៀបដូចម្ដេច។

តាមទំនង,ពួកគេគួរស្វែងរកបង្កើតពាក្យ "Sloppy" ឬពាក្យមួយណាដែលស្រដៀងគ្នា។ បន្តទៅតាមលក្ខណៈបែបនេះ ដើម្បីបង្កើតកំណាព្យឯទៀតដោយសួរសំណួរដូចជា "តើនរណាចូលចិត្តថើបតាមរបៀបឈ្លុស-

ឈ្មុល? "ហេតុអ្វី?" នរណាចូលចិត្តឱ្យគេថើបតាមរបៀបនេះ?" ។ល។

ឧទាហរណ៍ប្តីដំរីទឹកញី "Hippotamissus" អាចជាអ្នកដែលពាក់ព័ន្ធ ហើយឈ្មោះរបស់វាគឺ "Harry the hippo" នេះគ្រាន់តែជាឧទាហរណ៍មួយ ហើយនៅមានលទ្ធភាពដែលអាចនឹងកើតឡើងច្រើន ជាងនេះទៀត។ រឿងសំខាន់នោះគឺត្រូវមានភាពសប្បាយរីករាយឱ្យបានច្រើន ក្នុងពេលកំពុងធ្វើការនោះ ហើយនឹងនៅចុងបញ្ចប់ ដើម្បីបង្កើតឱ្យបានកំណាព្យចុងចួនមួយ ដែលក្រុមរបស់អ្នកនឹងយល់ឃើញថា ពួកគេគ្មាន បានបង្កើតចេញអ្វីទាំងអស់ក្រៅពីពាក្យមួយម៉ាត់។ ពាក្យចួន ឬកំណាព្យចុងក្រោយរបស់អ្នកអាចមើលទៅមានលក្ខណៈដូចខាងក្រោម :

ដំរីឈ្មោល Harry Hippo ចូលចិត្តថើបឈ្មុសឈ្មុល ប៉ុន្តែអ្នកដែលត្រូវបានថើបតិចបំផុតនោះគឺប្រពន្ធរបស់វា ឈ្មោះ Hippo potamissus ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ២

រឿងរបស់ ស៊ុលតាណា (Sultana)

រឿងខាងក្រោមនេះបង្កើតឡើងដោយប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រការទាំង ៤ :

- ការ ១ : Sultana មានអាយុ ៨ឆ្នាំ នាងជាកុមារពលកម្ម នាងមានទុក្ខព្រួយ
- ការ ២ : នាងមានទុក្ខព្រួយ ព្រោះគេយកនាងទៅឆ្ងាយបែកពីគ្រួសារ ហើយក៏ត្រូវគេទុកចោល ។ នាងក្រៀមក្រំព្រោះនាងមានជំងឺ ។
- ការ ៣ : Sultana ត្រូវបានគេជួយសង្គ្រោះ និងថែទាំ ។
- ការ ៤ : Sultana បានជួបជុំគ្រួសារវិញ នាងមានអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយ រឿងដែលនឹងត្រូវតែងឡើង ត្រូវបំពេញនូវព័ត៌មានលំអិតអំពីជីវិតរបស់នាង Sultana ដែលចាប់ផ្តើមពីពេល ដែលនាងត្រូវបាន គេបំបែកឆ្ងាយពីគ្រួសារ រួចបង្ខំឱ្យនាងធ្វើការជាទំងន់ រហូតដល់ពេលដែលគេជួយសង្គ្រោះនាង ហើយក៏ត្រូវបានបញ្ជូនទៅជួបជុំគ្រួសារវិញ ។ តាមការប្រើប្រាស់គោលការណ៍ ៥W និង How យើងអាចនិពន្ធរឿងមួយនិយាយអំពីភាពក្រីក្រនៅក្នុងប្រទេសណាមួយជាក់លាក់ ដែលជាកន្លែងកុមារី Sultana ត្រូវបានគេលក់បញ្ជូនទៅធ្វើការក្នុងរោងជាងមួយ ដែលមានទីតាំងនៅក្នុងរោងចក្រកាត់ដេរដ៏តូចមួយឆ្ងាយពីភូមិរបស់នាង ។ ដោយសារតែអំពើគាបសង្កត់ និងធ្វើបាបពីម្ចាស់រោងចក្រ និងគ្រួសារកុមារី Sultana ក៏ធ្លាក់ខ្លួនឈឺហើយសន្លប់នៅពេលកំពុងធ្វើការជាមួយម៉ាស៊ីនមួយគ្រឿង និងរងរបួសជាទំងន់ ។ កុមារី Sultana ព្យាយាមគេចខ្លួនជាច្រើនដង ។ នៅគ្រាមួយនោះ នាងគេចរហូតធ្វើដំណើរទៅដល់ភូមិរបស់នាងវិញ នៅមុនពេលដែលម្ចាស់រោងចក្របញ្ជូនជនពាលមួយក្រុមដែលប្រកបអាជីពនេះទៅតាមនាងមកវិញ ។ ពួកជនពាលនេះក៏វាយធ្វើបាបឪពុកម្តាយរបស់នាង រួចនាំនាងចេញទៅម្តងទៀត ។ នាងទទួលរងការវាយដំយ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរពីម្ចាស់រោងចក្រ ហើយធ្លាក់ខ្លួនឈឺយ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរ ស្ទើរបាត់បង់ជីវិត ។

ពេលវេលាកន្លងផុតទៅជាមួយការទទួលរងការធ្វើបាបធ្ងន់ធ្ងរឥតឈប់ឈរ ។ នៅទីបញ្ចប់ក្រុមសិទ្ធិមនុស្សដែលធ្វើការនៅក្នុងទីជនបទនោះបានមកហើយឮដំណឹងអំពីរោងចក្រនេះថាប្រើប្រាស់កម្លាំងកុមារតូចៗ ។ ក្រុមសិទ្ធិមនុស្សនេះ ក៏រៀបចំការលបឆ្មក់នៅតាមកន្លែងធ្វើការបែបនេះដោយបានរំដោះក្មេងៗ និងនាំម្ចាស់រោងចក្រទាំងនោះបញ្ជូនឡើងតុលាការ ។

នៅរាត្រីមួយ ការលបវាយឆ្មក់នេះ បានត្រូវធ្វើឡើងនៅឯរោងចក្រដែលនាង Sultana ធ្វើការ ។ នាងក៏ត្រូវបានគេរំដោះជាមួយនឹងក្មេងផ្សេងទៀតចំនួន១៥នាក់ ហើយជាច្រើនសប្តាហ៍ក្រោយមក ក្រោយពីបានទទួលការថែទាំនៅក្នុងមន្ទីរពេទ្យ ដើម្បីឱ្យបានជាសះស្បើយពីជំងឺរាំរ៉ៃ និងរបួសខ្លះនោះ នាងក៏បានជួបជុំគ្រួសារ ឡើងវិញ ។

ម្ចាស់រោងចក្រត្រូវបានបញ្ជូនទៅតុលាការ ហើយក្រោយមកក៏ត្រូវជាប់ពន្ធនាគារ ។ ក្រុមសិទ្ធិមនុស្សក៏បានជួយឪពុករបស់នាង Sultana ឱ្យអភិវឌ្ឍនូវមុខជំនួញផ្ទាល់ខ្លួនជាកសិករដាំបន្លែមួយរូប ហើយនៅពេលនេះ គាត់អាចទ្រទ្រង់គ្រួសារបាន ។

នាង Sultana ក៏បានជាសះស្បើយទាំងស្រុងពីជំងឺ ។

នាងពិតជាមានអារម្មណ៍សប្បាយរីករាយជាខ្លាំង ។

គណៈកម្មការដឹកនាំ និងគ្រប់គ្រង

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

គណៈកម្មការរៀបរៀង និងចងក្រង

១_លោក ភុង ហនស៊ីន	ប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
២_លោក តូច ជឿន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៣_លោក គួច គូលំអ	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៤_លោក ចាប គឹមជុន	អនុប្រធាននាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៥_លោក ណុប ទឹម	ជំនួយការនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៦_លោក ឡង់ សុផាត	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ

គណៈកម្មការបកប្រែ

១_លោកស្រី កង សុថាវី	ប្រធានការិយាល័យក្រោយអក្ខរកម្ម	២_លោកស្រី តុប ប៊ុនថា	ប្រធានការិយាល័យអក្ខរកម្ម
៣_លោក ញ៉ែម ភីណារ៉េត	អនុប្រធានការិយាល័យរដ្ឋបាល	៤_លោក តេះ ដារី	អនុប្រធានការិ.ផែនការនិងគ្រប់គ្រងទិន្នន័យ
៥_លោក ជិន និវត្តន៍	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៦_លោកស្រី ទី វត្តី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៧_លោក ភូ យន់	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៨_លោកស្រី ស្រ៊ុន 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 រង់ សូវង្ស	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៣_លោក ឈុំ ច័ន្ទមុនីរ៉េត	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៤_លោកស្រី ជា សុផល	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៥_លោក កែវ គង់	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ	៦_កញ្ញា ម៉ៅ ផល្លី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ
៧_លោកស្រី ស្រ៊ុន ម៉ាទី	មន្ត្រីនាយកដ្ឋានអប់រំក្រៅប្រព័ន្ធ		

គណៈកម្មការឌីហ្សាញ និងកុំព្យូទ័រ

១_លោក ឈិន រ៉ិត	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 យ៉ូសេហ្វ** ប្រធានទីប្រឹក្សាបច្ចេកទេស និងលោក **ថេង ឆវីរិទ្ធ** មន្ត្រីកម្មវិធីនៃ *អង្គការពលកម្មអន្តរជាតិ* (ILO) កម្មវិធីអន្តរជាតិស្តីពីការលុបបំបាត់ពលកម្មកុមារ (IPEC) គាំទ្រកម្មវិធីពេលវេលាកំណត់ (TBP SP) នៅកម្ពុជាដែលបានជួយផ្តល់ការណែនាំផ្សេងៗ និងការគាំទ្របច្ចេកទេស ព្រមទាំងសម្របសម្រួលកិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងនេះ ដើម្បី **ស្គ្រីម** (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

9 789995 088217