



# សៀវភៅណែនាំស្តីពី គម្រោងអាហ្វិលាប (AgriLab)

ការកសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត  
និងសហការកសាងគម្រោង ឆ្នាំ ២០១៩

សៀវភៅណែនាំនេះ បង្កើតដោយ៖  
*Andrew Andrew*  
វិស្វករគ្មានព្រំដែនអូស្ត្រាលី

**Virak Kheng & David Curtis**  
People's Action for Inclusive Development (PAfID)  
formerly LFTW

ការបង្កើតរួមគ្នានៃឧបរកណ៍បច្ចេកវិទ្យាភូមិសាស្ត្រ ជាមួយជនពិការ  
នៅអាស៊ីអាគ្នេយ៍



# សៀវភៅណែនាំ គម្រោងអាគ្រីលីប (AgriLab)

Andrew Drain, Virak Kheng & David Curtis

អ្នកនិពន្ធសៀវភៅណែនាំ AgriLab

អង្គការសកម្មភាពប្រជាជនដើម្បីការអភិវឌ្ឍបរិយាបន្ន (PAFID) គឺជាអង្គការមិនមែនរដ្ឋាភិបាលដែលទាញយក ចំណេះដឹងក្នុង តំបន់សម្រាប់ដំណោះស្រាយក្នុងស្រុក។ ចក្ខុវិស័យរបស់ PAFID គឺជាសង្គមមួយប្រកបដោយ បរិយាបន្ន ដែលបើកឱកាសក្នុង ការចូលរួមក្នុងបរិយាកាសវប្បធម៌ សង្គម និងសេដ្ឋកិច្ចសម្រាប់ទាំងអស់គ្នា។ គោលបំណងរបស់ PAFID គឺដើម្បីរួមចំណែកដល់ ការអភិវឌ្ឍនៃពិភពលោកដែល មនុស្សទាំងអស់រស់នៅ ក្នុងសេចក្តីថ្លៃថ្នូរ និងអនុវត្តសិទ្ធិរបស់ពួកគេយ៉ាងពេញលេញ ដើម្បី ឈានដល់សក្តានុពលរបស់ពួកគេ។

<https://www.facebook.com/PAFID.org>

LIGHT FOR THE WORLD លើកកម្ពស់បរិយាបន្នពិការភាពក្នុងការអប់រំនៅក្នុងទីផ្សារការងារ សុខភាព និងគ្រប់ផ្នែកទាំង អស់នៃសង្គមដោយផ្ដោតលើប្រទេសកំពុងអភិវឌ្ឍន៍។ យើងធ្វើការដើម្បីបង្កើតដំណោះស្រាយប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិត ដែលផ្តល់អំណាចដល់មានពិការភាព ដើម្បីចូលរួមក្នុងសង្គមកាន់តែទូលំទូលាយ និងមានឱកាសសម្រាប់ជីវិតដែលមាន អត្ថន័យ។

[www.lightfortheworld.nl](http://www.lightfortheworld.nl)

វិស្វករដែលគ្មានព្រំដែនអូស្ត្រាលី គឺជាសមាជិកសហគមន៍អង្គការដែលបង្កើតតម្លៃសង្គមតាមរយៈវិស្វកម្មមនុស្សធម៌។ តាមរយៈ ភាពជាដៃគូ និងសហការគ្នាយើងបានផ្ដោតលើការអភិវឌ្ឍជំនាញ ចំណេះដឹង និងដំណោះស្រាយវិស្វកម្មដែលសមស្រប អស់ រយៈពេលជាង ១៣ ឆ្នាំ។ ការចូលរួមចំណែករបស់យើង ត្រូវបានគាំទ្រដោយរដ្ឋាភិបាលអូស្ត្រាលីតាមរយៈកម្មវិធីសហប្រតិបត្តិ ការក្រៅរដ្ឋាភិបាលអូស្ត្រាលី (ANCP)។

[www.ewb.au](http://www.ewb.au)



© Andrew Drain, Virak Kheng and David Curtis, 2019

ការងារនេះត្រូវបានផ្តល់សិទ្ធិក្រោមអាជ្ញាប័ណ្ណបង្កើតទូទៅ - ឌីអាដូ ៤.០ (Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0) អាជ្ញាប័ណ្ណអន្តរជាតិ។ អ្នកអាចចែករំលែកឯកសារតាមទម្រង់ណាមួយហើយសម្របសម្រួលនោះក្នុង គោលបំណងណាមួយទោះយ៉ាងណាអ្នកត្រូវតែផ្តល់ឥណទានសមស្របចង្អុលបង្ហាញប្រសិនបើមានការផ្លាស់ប្តូរហើយ ចែករំលែកឯកសារក្រោមអាជ្ញាប័ណ្ណបង្កើតទូទៅ។

**មាតិកា**

សេចក្តីផ្តើម	១
គោលការណ៍ណែនាំ	១
ដំណាក់កាលរចនាដែលមានការចូលរួមឌីហ្សាញដំណើរការរចនាដ្យាក្រាម	៣
ការពន្យល់អំពីប្លង់ទំព័រសកម្មភាព	៤
ការកសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត	៦
មុនពេល ការកសាងគម្រោង	៩
លក្ខណៈទូទៅនៃការកសាងគម្រោង	២៥
ការវាយតម្លៃលើការកសាងគម្រោង	៣៧
ក្រោយពេល កសាងគម្រោង	៤៥
ល្បែងនិងល្បែងថាមពល	៥៣
ការត្រួតពិនិត្យនិងការវាយតម្លៃ	៥៩
សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ	៦៧
ឯកសារយោង	៨៣
តារាងវឌ្ឍនភាពគម្រោង	៨៤
បញ្ជីពិនិត្យតាមដាននិងវាយតម្លៃ	៨៦

**លេខយោងសម្រាប់សកម្មភាព**

**ការបង្កើតនៃ ការកសាងសមត្ថភាព**

វគ្គ ១ - តើការកសាងគម្រោងគឺជាអ្វី?

ផ្នែកទី ២ - ដំណើរការកសាងគម្រោង

ផ្នែកទី ៣ - ការកសាងគម្រោងខ្នាតតូច

ផ្នែកទី ៤ - ស្វែងយល់លម្អិត

**មុនការកសាងគម្រោង**

ការពិភាក្សាជាក្រុម

សំដែងតួ

លំហូរធនធាន

សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ

ពិនិត្យឡើងវិញនូវបញ្ហាប្រឈម

មគ្គុទេសទេសចរណ៍

ជ្រើសរើសគម្រោង

សកម្មភាពក្នុងស្រុក

សម្ភារនិងសំណង់

**លក្ខណៈទូទៅនៃការកសាងគម្រោង**

ការបំផុសគំនិត

ការបង្កើតគំរូ

ដំណោះស្រាយដែលមានស្រាប់

ការពិនិត្យមើលបំផុសគំនិតឡើងវិញ

ពិនិត្យលើគំនិតផ្សេងៗ

**ការវាយតម្លៃលើការកសាងគម្រោង**

ការបណ្តុះបណ្តាលបច្ចេកទេស

ការធ្វើផែនការគំរូ

ការធ្វើគំរូ

ការសាកល្បង

ការផ្តល់យោបល់ & ការវាយតម្លៃ

ការពិនិត្យមើលការកសាងគម្រោង

**ក្រោយពេល កសាងគម្រោង**

ផែនការអនុវត្ត

៩  
១០  
១២  
១៧  
២១  
២៥  
២៦  
២៧  
២៨  
៣០  
៣២  
៣៣  
៣៤  
៣៥  
៣៦  
៣៧  
៣៨  
៣៩  
៤០  
៤១  
៤២  
៤៥  
៤៦  
៤៧  
៤៨  
៤៩  
៥០  
៥១  
៥៣  
៥៤



**លេខយោងសម្រាប់សកម្មភាព  
ល្បែងនិងល្បែងថាមពល**

សភាវគ្គិសត្វ

៥៩

រាប់ពោតលឹង

៦០

ដើរតាមអ្នកដឹកនាំ

៦១

ហ្វឹប

៦២

ម៉ាកូប៊ូឡូ

៦៣

បោះបាល់

៦៤

តើនេះជាអ្វី?

៦៥

៦៦

**ការត្រួតពិនិត្យនិងការវាយតម្លៃ**

សម្ភាសន៍សម្រាប់ទិន្នន័យជាមូលដ្ឋាន

៦៧

មតិយោបល់ត្រឡប់ប្រចាំថ្ងៃ

៦៨

បទសម្ភាសន៍សិក្ខាសាលា

៧០

បញ្ចប់ការសម្ភាសន៍

៧១

កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល

៧៤

ការវាយតម្លៃបច្ចេកវិទ្យា

៧៧

៨០



ទំព័រនេះនឹងទុកទំនេរចោល

## សេចក្តីផ្តើម

សៀវភៅណែនាំនេះបានឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការដែលបានកំណត់ជាក់ស្តែង។ នៅពេលមនុស្សកាន់តែចាស់ឬមានការចុះខ្សោយមុខងារមុខងារ ការងារក្នុងវិស័យកសិកម្មដូចជាការដាំស្មៅ ការប្រមូលផល ការដឹកជញ្ជូន និងការធ្វើទីផ្សារអាចកាន់តែមានបញ្ហាប្រឈម។ ការរួមបញ្ចូលគ្នានេះទៅនឹងធ្វើឱ្យមានចំណាកស្រុកទៅទីជនបទទៅទីក្រុង របស់យុវជន ជាញឹកញាប់ បណ្តាលឱ្យមានបញ្ហាប្រឈមយ៉ាងខ្លាំងដល់ជីវភាពរស់នៅរបស់ក្រុមគ្រីក្រនិងងាយរងគ្រោះ។

សៀវភៅណែនាំនេះបង្ហាញពីដំណើរការអភិវឌ្ឍ ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យា ( assistive technologies ) ដើម្បីជួយផលិតភាពរបស់កសិករនៅជនបទ។ វាត្រូវបានបង្កើតឡើងសម្រាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងគម្រោង អាហ្វ្រិលប ( AgriLab ) ២០១៩ ។ អនុវត្តដោយវិស្វករគ្មានព្រំដែនអូស្ត្រាលី ( Engineers Without Borders Australia ) Light for the World, DDSP, CDMD and PRY ។ វាត្រូវបានគេប្រើជាឯកសារយោងដើម្បីជួយអ្នកសម្របសម្រួលក្នុងការអនុវត្តផែនការដែលមានការចូលរួមពីជនពិការ។

## គោលការណ៍ណែនាំ

ខាងក្រោមនេះជាបញ្ជីគោលការណ៍ដែលនឹងត្រូវប្រើដើម្បីណែនាំការធ្វើផែនការ ការងារគម្រោងនិងការសម្រេចចិត្ត។ គោលការណ៍នេះ ពន្យល់ពីរបៀបដែលយើងគួរចូលរួមជាមួយសហគមន៍ និងរបៀបដែលយើងគួរតែធ្វើការសម្រេចចិត្តសំខាន់ៗ។



### ធ្វើឱ្យស្មើភាពគ្នានូវទំនាក់ទំនងអំណាច

អ្នកសម្របសម្រួលនិងអ្នកចូលរួមត្រូវតែមានសុភាពក្នុងការនិយាយនូវគំនិតរបស់ពួកគេ ដែលធ្វើ ឱ្យអ្នកទាំងអស់អាចចែករំលែកគំនិតរបស់ពួកគេផងដែរ។ វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលអ្នកសម្របសម្រួលបង្ហាញការគោរពនិងមិនមើលងាយអ្នកចូលរួមឬធ្វើនូវអ្វីដែលអាចធ្វើឱ្យពួកគេមានអារម្មណ៍ថាត្រូវបានគេផាត់ចេញ បង្ខូចទឹកចិត្ត ឬមើលងាយ។



### ការអនុវត្តលទ្ធិប្រជាធិបតេយ្យ

រាល់ការសម្រេចចិត្តដែលត្រូវបានធ្វើឡើងក្នុងកំឡុងពេលគម្រោង ត្រូវអនុវត្តតាមបែបប្រជាធិបតេយ្យដោយមានបុគ្គលទាំងអស់ចូលរួមក្នុងការសម្រេចចិត្ត។ នេះអាចត្រូវបានធានាតាមរយៈការប្រើប្រាស់សកម្មភាពជ្រើសរើសជាប្រព័ន្ធ និងសម្រួលដល់ការសម្រេចចិត្តជាក្រុម។ នៅពេលដែលមានការសម្រេចចិត្តផ្នែកវិស្វកម្ម ( engineering ) លទ្ធផលគួរតែត្រូវបានពិភាក្សាជាមួយបុគ្គលទាំងអស់ដើម្បីធានាថាមានកិច្ចព្រមព្រៀង។ រាល់ការខ្វែងគំនិតគ្នានឹងត្រូវដោះស្រាយតាមករណីនីមួយៗ។

សេចក្តីសម្រេចចិត្ត នឹងត្រូវផ្តល់ជូនបុគ្គលម្នាក់ៗដែលនឹងត្រូវបានប៉ះពាល់ដោយផ្ទាល់ភាពស្មើគ្នា ឬមានការចូលរួមពីអ្នកជំនាញចាំបាច់។



### សកម្មភាពផ្អែកលើស្ថានភាព

ខណៈពេលដែលអ្នកសម្របសម្រួលអាចប្រើចំណេះដឹងពីគម្រោងមុន ៗ វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលការសម្រេចចិត្តត្រូវបានធ្វើឡើងដោយផ្អែកលើសហគមន៍ និងស្ថានភាពបច្ចុប្បន្ន។ នេះអាចមានន័យថាការសម្រប ( adapting ) សកម្មភាពឱ្យសមនឹងការចូលរួមរបស់បុគ្គលម្នាក់ៗឬប្រកួតប្រជែងនឹងការសន្មតរបស់យើងអំពីទិដ្ឋភាពនៃជីវិត

សហគមន៍។ អ្នកសម្របសម្រួលគួរខិតខំទប់ទល់នឹងការងាកទៅរកបទពិសោធន៍ពីមុន។



**ការរៀនសូត្រទៅវិញទៅមក**

វាមានសារៈសំខាន់ណាស់ដែលអ្នកសម្របសម្រួលផ្តល់ឱកាស ទាំងបង្រៀនដល់អ្នកចូលរួម និងរៀនសូត្រពីពួកគេផងដែរ។ អ្នកសម្របសម្រួលនឹងមានសកម្មភាពខ្លះដែលពួកគេបង្ហាញពីតំរូវការនិងកន្លែងខ្លះដែលពួកគេមានបំណងចង់រៀនអំពីសហគមន៍។ អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវការធានាថាពួកគេកំពុងផ្តល់តម្លៃដល់ការរៀនសូត្រនិងអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមផ្តល់ចំណេះដឹងប្រកបដោយអត្ថន័យអំពីខ្លួនពួកគេ ស្ថានភាព និងការសាងគម្រោង (designs) សក្តានុពល។



**ការយល់ចិត្ត**

អ្នកសម្របសម្រួលនឹងធ្វើការជាមួយបុគ្គលជាច្រើននាក់ បុរសខ្លះ ស្ត្រីខ្លះមានកាយសម្បទាគ្រប់គ្រាន់ អ្នកខ្លះមានកម្រោយ/ពិការភាព (impairments) ។ វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលពួកគេព្យាយាមស្វែងយល់អំពីជីវិតរបស់អ្នកចូលរួមទាំងអស់និងបញ្ហាប្រឈមដែលពួកគេអាចនឹងប្រឈម។ អ្នកសម្របសម្រួលអាចធ្វើបានតាមរយៈសកម្មភាពផ្លូវការក៏ដូចជាការធានានូវផ្នត់គំនិតរបស់ពួកគេផ្ដោតលើការបង្កើតទំនាក់ទំនងប្រកបដោយភាពកក់ក្តៅនិងការរៀនសូត្រពីមនុស្សគ្រប់គ្នាដែលពាក់ព័ន្ធ។



**ការរាប់បញ្ចូល (បរិយាបន្ន) អ្នកចូលរួមទាំងអស់**

វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលអ្នកសម្របសម្រួលផ្តល់អាទិភាពដល់**បរិយាបន្ន** (inclusion) យ៉ាងខ្លាំងហើយត្រូវបានរៀបចំដើម្បីសម្រប ឬផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពមួយដើម្បីធានាថាអ្នករាល់គ្នាអាចចូលរួមក្នុងន័យប្រកបដោយអត្ថន័យ។ អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវការលើកទឹកចិត្តឱ្យបានច្រើនបំផុតតាមដែលអាចធ្វើទៅបានដើម្បីធានាឱ្យមានការចូលរួមជាអតិបរមា ហើយ**គ្មាននរណាម្នាក់ទុកចោលឡើយ** (no-one is left behind) ។



**រដ្ឋាភិបាលមនុស្ស មិនមែនលើបច្ចេកវិទ្យា**

ធានាថាបច្ចេកវិទ្យាដែលកំពុងត្រូវបានបង្កើតមានប្រយោជន៍និងសមស្របសម្រាប់អ្នកចូលរួមជាក់លាក់ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងគម្រោង។ ប្រយ័ត្នកុំឱ្យយកទៅឆ្ងាយដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យា ដោយមិនភ្ជាប់វាយ៉ាងច្បាស់ទៅនឹងតម្រូវការនៅក្នុងសហគមន៍។



**សុវត្ថិភាព**

គម្រោងនេះនឹងតម្រូវឱ្យមានការងារធ្វើដោយប្រើឧបករណ៍និងសម្ភារៈ។ វាជាការសំខាន់ណាស់ដែលយើងមិនត្រូវដាក់នរណាម្នាក់នៅក្នុងស្ថានភាពគ្រោះថ្នាក់ដូចជាការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ថាមពលដោយគ្មានការបណ្តុះបណ្តាលត្រឹមត្រូវឬឧបករណ៍សុវត្ថិភាព។

អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវប្រាកដថាអ្នកចូលរួមទាំងអស់មានសុខភាពនិងអាចអនុវត្តការងារដែលបានបម្រុងទុកមុនពេលពួកគេចាប់ផ្តើមសកម្មភាពណាមួយ។ នេះអាចតម្រូវឱ្យមានការផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពឬផ្តល់ការបណ្តុះបណ្តាល។





**ការពង្រឹងអំណាចសង្គម (Social Empowerment)**

អ្នកសម្របសម្រួលគួរខិតខំផ្តល់ឱ្យអ្នកចូលរួមនូវឱកាសដូចគ្នានៅក្នុងបទពិសោធន៍គម្រោង។ មនុស្សមួយចំនួនដូចជាជនពិការចាស់ជរាឬស្ត្រីជាដើមអាចមានអារម្មណ៍ថាខ្លួនគេនៅសេសសល់ពីដំណើរការបែបនេះ។ អ្នកសម្របសម្រួលត្រូវតែធានាបាននូវឱកាសសម្រាប់មនុស្សគ្រប់គ្នាដើម្បីបង្ហាញជំនាញរបស់ពួកគេនិងផ្តល់អំណាចដល់ពួកគេដើម្បីចូលរួមចំណែកនិងដឹកនាំគម្រោង។ នេះអាចមានន័យថាពួកគេមិនធ្វើអ្វីមួយសម្រាប់អ្នកចូលរួមទេផ្ទុយទៅវិញត្រូវចំណាយពេលធ្វើការជាមួយពួកគេដើម្បីបំពេញភារកិច្ច។

**ការចូលរួមក្នុងដំណាក់កាលកសាងគម្រោង**

ដំណើរការកសាងគម្រោងត្រូវបានប្រើដើម្បីដឹកនាំគម្រោងនៅពេលវារីកចម្រើនតាមរយៈការកំណត់បញ្ហា / ឱកាសការអភិវឌ្ឍដំណោះស្រាយសក្តានុពលការធ្វើតេស្តនិងការជ្រើសរើសដំណោះស្រាយចុងក្រោយនិងការអនុវត្ត។ សៀវភៅណែនាំនេះនឹងប្រើប្រាស់ក្របខ័ណ្ឌនៃការបង្កើត “ដំណាក់កាល” ចំនួន ៤ ដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយ Sanders & Stappers (២០១៤) ។ វាក៏នឹងប្រើដំណាក់កាលកសាងសមត្ថភាពរចនាទៅដើមគម្រោង។

**ការកសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត (ទំព័រ ៩)**

ដំណាក់កាលនេះកើតឡើងមុនពេលចាប់ផ្តើមនៃការកសាងគម្រោងដែលមានការចូលរួមនិងផ្តោតលើការណែនាំគំនិតទាក់ទងនឹងការកសាងគម្រោងជាច្រើនដល់អ្នកចូលរួម។ ដំណាក់កាលនេះផ្តោតលើការបង្ហាញនៃដំណើរការកសាងគម្រោងនិងលំហាត់អនុវត្តតូចៗដើម្បីធ្វើឱ្យបរិបទដំណើរការ។

**មុនពេលនៃ ការកសាងគម្រោង (ទំព័រ ២៥)**

ដំណាក់កាលដំបូងនៃដំណើរការកសាងគម្រោងដែលមានការចូលរួមពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រើប្រាស់សកម្មភាពដែលស៊ើបអង្កេតព័ត៌មាននិងការយល់ដឹងអំពីអ្នកប្រើប្រាស់ស្ថានភាព និងបញ្ហាដែលមានសក្តានុពលដើម្បីដោះស្រាយ។ គោលដៅនៃដំណាក់កាលនេះគឺដើម្បីសហការគ្នាបង្កើតឱកាសដែលគម្រោងនឹងដោះស្រាយដើម្បីធានាការទិញពីសហគមន៍ដែលពាក់ព័ន្ធនិងដើម្បីទទួលបានការយល់ដឹងដើម្បីជួយជូនដំណឹងដល់គម្រោងដែលនៅសល់។

**លក្ខណៈទូទៅនៃការកសាងគម្រោង (ទំព័រ ៣៧)**

ដំណាក់កាលទីពីរនៃដំណើរការកសាងគម្រោងដែលមានការចូលរួមគឺផ្តោតលើការបង្កើតគំនិតដែលឆ្លើយតបទៅនឹងឱកាសដែលបានកំណត់នៅក្នុងដំណាក់កាលរចនាមុន។ នេះអាចធ្វើទៅបានតាមរយៈការស៊ើបអង្កេតដំណោះស្រាយដែលមានស្រាប់ទាំងក្នុងស្រុកនិងអន្តរជាតិស្វែងយល់ពីសេចក្តីប្រាថ្នារបស់អ្នកចូលរួមនិងធ្វើការជាមួយអ្នកចូលរួមដើម្បីបង្កើតគំនិតបង្កើតគំរូតូចៗដើម្បីពិសោធន៍និងផ្សំគំនិតបង្កើតជាគំនិតលម្អិតថ្មី។

**ការវាយតម្លៃនៃ ការកសាងគម្រោង (ទំព័រ ៤៥)**

ដំណាក់កាលទី ៣ នៃដំណើរការកសាងគម្រោងដែលមានការចូលរួមគឺផ្ដោតលើគំនិតសាកល្បងទទួលបានការឆ្លើយតបពីគំរូដើមនិងការជ្រើសរើសគំនិតដែលហាក់ដូចជាឆ្លើយតបបានល្អបំផុតទៅនឹងតម្រូវការរបស់សហគមន៍។ នេះអាចធ្វើទៅបានតាមរយៈគំរូស្ថាបនាការសាកល្បងនិងវាយតម្លៃមធ្យម។

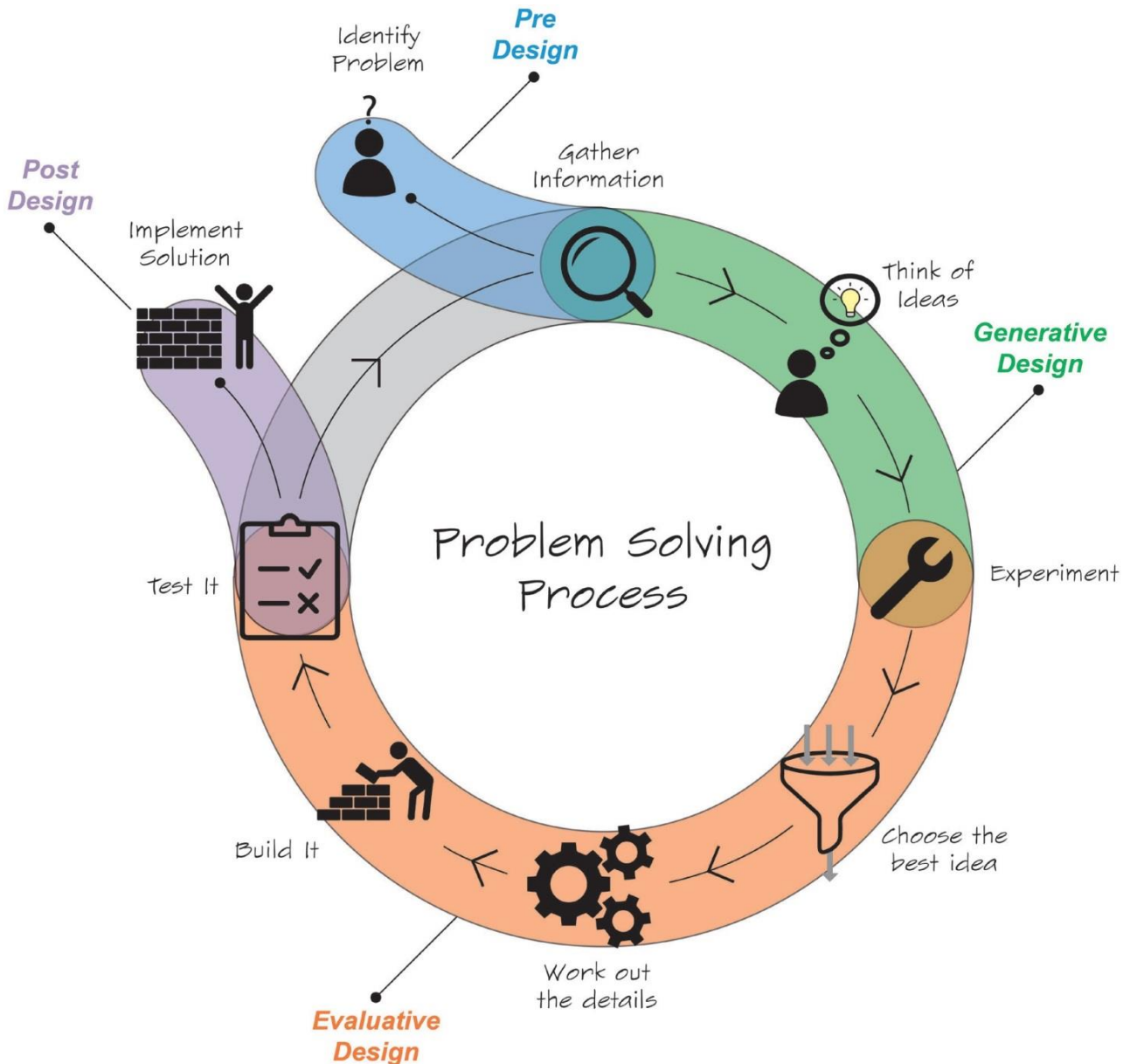
**ក្រោយពេលនៃការកសាងគម្រោង( ទំព័រ ៥៣ )**

ដំណាក់កាលចុងក្រោយនៃដំណើរការកសាងគម្រោងដែលមានការចូលរួមគឺផ្ដោតទៅលើការអនុវត្តដំណោះស្រាយការគាំទ្រនិងការកែលម្អបន្ទាប់ពីការអនុវត្តនិងការត្រួតពិនិត្យការអនុវត្តនិងប្រសិទ្ធភាពរយៈពេលវែង។ ការកសាងគម្រោងក្រោយការកសាងគម្រោងមិនមែនជាចំណុចផ្ដោតសំខាន់នៃសៀវភៅណែនាំនេះទេ។

**ដំណើរការកសាងគម្រោង**

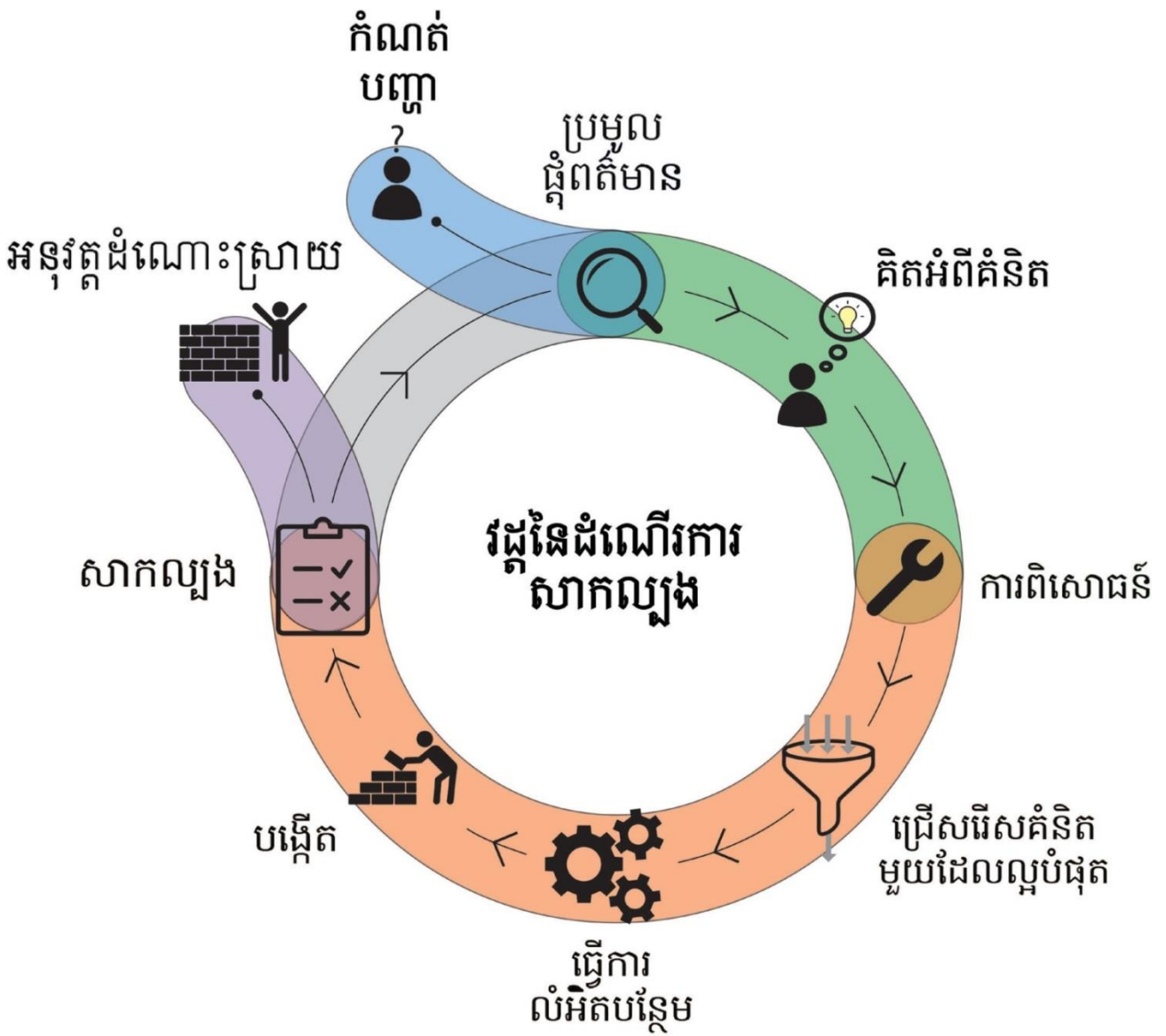
ដំណើរការកសាងគម្រោងដែលមានការពិពណ៌នាបន្ថែមនឹងត្រូវបានប្រើសម្រាប់ទំនាក់ទំនងវឌ្ឍនភាពដល់អ្នកចូលរួម។ ដំណើរការនេះត្រូវបានកែសម្រួលពី **តាហា (Taha)** (ឆ្នាំ ២០១១) និង "ការកសាងសមត្ថភាពច្នៃប្រឌិត" ដែលត្រូវបានអនុវត្តនៅអ៊ូហ្គង់ដា។ ដំណើរការកសាងគម្រោងរួមជាមួយនឹងដំណាក់កាលរចនាដែលមានការចូលរួមត្រូវបានបង្ហាញនៅទំព័របន្ទាប់។

**ដំណើរការកសាងគម្រោង - ដ្យាក្រាមនៃការចូលរួម កសាងគម្រោង**



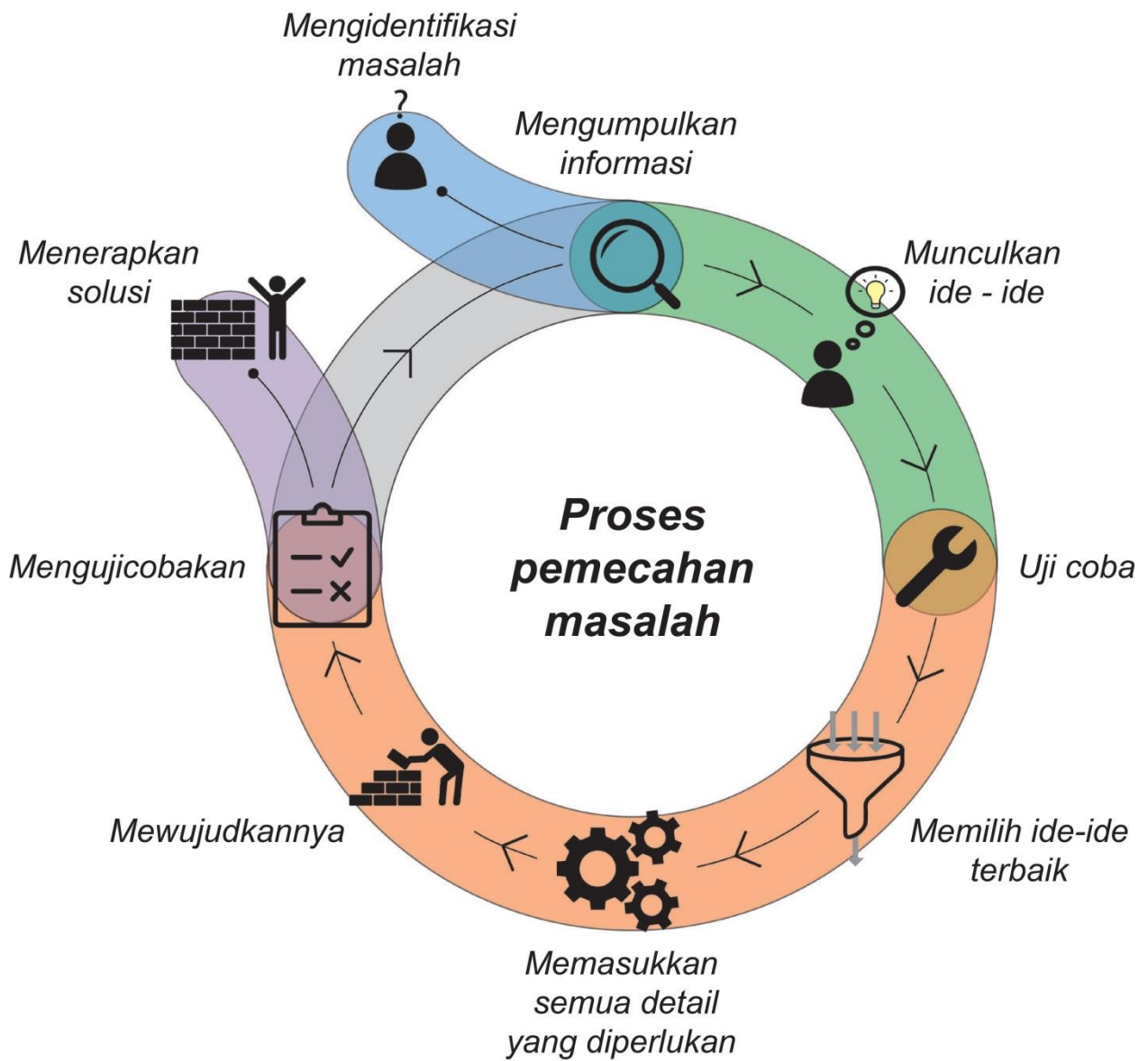
កែសម្រួលនៃក្របខ័ណ្ឌ 'ការធ្វើ' (Sanders & Stappers, ២០១៤) និងដំណើរការបង្កើតនៃការកសាងសមត្ថភាព (តាហា, ២០១១)

ដំណើរការកសាងគម្រោង - ដ្យាក្រាមនៃការចូលរួម កសាងគម្រោង- ខ្មែរ



កែសម្រួល នៃដំណើរការកសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត (Taha, ២០១១)

ដំណើរការកសាងគម្រោង - ដ្យាក្រាមនៃការចូលរួម កសាងគម្រោង- ឥណ្ឌូនេស៊ី



កែសម្រួល នៃដំណើរការកសាងសមត្ថភាពដោយវិទ្យាសាស្ត្រ (Taha, ២០១១)

ការពន្យល់អំពីប្លង់ទំព័រសកម្មភាព

គោលការណ៍ណែនាំសំខាន់ៗ      ចំណងជើងនៃសកម្មភាព      លេខសិក្ខាសាលា

**WORKSHOP 2**  
**ROLEPLAY**

គោលបំណងនៃសកម្មភាព



**Aims:**

This will help us to visually, and with movement, identify more challenges faced by people with a disability in the community



**Steps:**

1. Explain to participants that this activity is going to require them to pretend to be somebody else. We will hand out a piece of paper with the details of the person on it. The aim is to learn about the challenges that person might face in the community
2. Group the participants into small teams (if not already in small teams) and hand out one of the prepared pieces of paper per team
3. Ask the teams to think of the challenges this individual might face, and to create a short skit to present a situation to the rest of the group
4. Work with each team to ensure they are confident and happy with the activity
5. Ask each team to present back to the large group
6. Ask all participants for comments after each skit
  - Is this really what happens?
  - Are there any more challenges for people with this disability

ជំហានដើម្បីបញ្ចប់សកម្មភាព

We can use this information to lead us into identifying one important problem for each smaller group to work with, as chosen by the community

សម្ភារដែលត្រូវការដើម្បីបំពេញសកម្មភាព



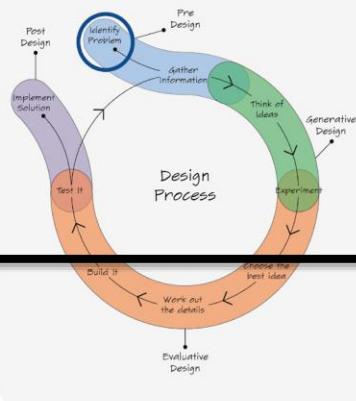
**Materials:**

- Piece of paper with different situations and disabilities

ដំណាក់កាលនៅក្នុងដំណើរការកសាងគម្រោង



**Design Process:**



រូបថតសកម្មភាព (បើមាន)



Participants acting out a roleplay

ព័ត៌មានជំនួយសម្រាប់ធានាសកម្មភាពដំណើរការល្អ



**Tips:**

Try and be energetic and fun during this activity. Be aware that some participants may be shy



**ទំព័រនេះនឹងទុកទំនេរចោល**



## ការកសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត

ផ្នែកនេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃវគ្គបណ្តុះបណ្តាលសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត និង  
ផែនការបង្រៀនដែលត្រូវការ។



ផ្នែកទី ១ - តើអ្វីជាការកសាងគម្រោង



គោលបំណង៖

កសាងទំនាក់ទំនងជាមួយសហគមន៍ បង្ហាញគម្រោងគម្រោងទាំងមូលណែនាំ គំនិត "ចុះហត្ថលេខា" និងភ្ជាប់ "ការកសាងគម្រោង" ទៅនឹងការអនុវត្តសហគមន៍។



សម្ភារៈ

- ផ្ទាំងផ្សព្វផ្សាយកាលវិភាគ
- បិទនិងក្រដាសសម្រាប់អ្នកចូលរួមកត់ចំណាំ
- ធាតុសម្រាប់ "តើនេះជាសកម្មភាពអ្វី?"



ជំហាន៖

១. ស្វាគមន៍និងស្វាគមន៍ (អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមទាំងអស់ណែនាំខ្លួនពួកគេប្រសិនបើសមរម្យ)
២. សេចក្តីណែនាំអំពីការកសាងគម្រោងពេញលេញ។ គូសបញ្ជាក់ពីគោលបំណងទូទៅសិក្ខាសាលាដែលត្រូវការសម្រាប់គម្រោងនិងតួនាទីនៃការកសាងសមត្ថភាពដោយច្នៃប្រឌិត។ ធានាថាពេលវេលាត្រូវបានយល់ច្បាស់ហើយការរំពឹងទុកត្រូវបានគ្រប់គ្រងបានល្អ
  - គម្រោងនេះមានគោលបំណងធ្វើការជាមួយអ្នកដើម្បីរៀបចំវិធីថ្មីងាយនិងងាយក្នុងការដាំដុះនិងប្រមូលផលបន្លែ។ យើងសង្ឃឹមថាយើងអាចជួយអ្នកបានដោយបង្រៀនអ្នកអំពីដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាហើយបន្ទាប់មកធ្វើការជាមួយអ្នកនៅពេលយើងឆ្លងកាត់ដំណើរការនិងបង្កើតដំណោះស្រាយថ្មីដែលនឹងជួយអ្នកឱ្យសម្រេចគោលដៅរបស់អ្នក។
៣. ណែនាំសកម្មភាពល្បែងថាមពល
  - មុនពេលយើងចាប់ផ្តើមយើងចង់ស្គាល់អ្នកនិងណែនាំខ្លួនយើងដល់អ្នក។ សូមឱ្យយើងដើរជុំវិញក្រុមនិងណែនាំឈ្មោះរបស់យើងនិងយើងមកពីណា។
  - អ្នកសម្របសម្រួលណែនាំខ្លួនមុនគេ។

៤. ណែនាំសកម្មភាព 'នេះជាអ្វី?'

- ដើម្បីបង្កើតដំណោះស្រាយថ្មីសម្រាប់អ្នកយើងទាំងអស់គ្នាចាំបាច់ត្រូវមានគំនិតច្នៃប្រឌិតនិងគិតអំពីអ្វីៗតាមវិធីផ្សេងៗគ្នា។ ដើម្បីអនុវត្តវាយើងនឹងលេងហ្គេមដែលហៅថា "នេះជាអ្វី?" ។ ខ្ញុំនឹងហុចធាតុនេះនៅជុំវិញក្រុមហើយមនុស្សម្នាក់ៗនឹងត្រូវគិតពីការប្រើប្រាស់ថ្មីសម្រាប់របស់របរ។ ការប្រើប្រាស់អាចធ្ងន់ធ្ងរបួនៗ វាអាស្រ័យលើអ្នក។
- អ្នកសម្របសម្រួលពិភាក្សាអំពីការប្រើប្រាស់របស់ពួកគេជាមុន។
- អ្នកសម្របសម្រួលពន្យល់ពីការប្រើប្រាស់ជាក់ស្តែងនៃផលិតផល។

៥. ចាប់ផ្តើមការពិភាក្សាអំពី " អ្វីដែលជាការកសាងគម្រោង។ " ប្រសិនបើគ្មានចម្លើយបន្ទាប់មកសូមសួរសំណួរដូចខាងក្រោម៖

- តើមានអ្នកណាធ្លាប់លឺ អំពីការកសាងគម្រោងពាក្យពីមុនទេ? តើអ្នកគិតថាវាមានន័យយ៉ាងដូចម្តេច?
- ការកសាងគម្រោងគឺជាដំណើរការនៃការកំណត់បញ្ហានិងបង្កើតដំណោះស្រាយឧទាហរណ៍៖



- តើអ្នកធ្លាប់បង្កើតឧបករណ៍ដើម្បីប្រើនៅលើកសិដ្ឋានតើឧបករណ៍សំខាន់បំផុតរបស់អ្នកគឺជាអ្វីហើយហេតុអ្វី?
- តើអ្នកធ្លាប់ជួសជុលអ្វីមួយពីមុនទេ?
- តើអ្នកធ្លាប់គិតថាមានអ្វីប្រសើរជាងនេះទេ?
- គំនិតសំខាន់គឺគំនិត "កំណត់បញ្ហា" និង "ព្យាយាមដោះស្រាយបញ្ហា" ។

៦. ពន្យល់ថានៅពេលអ្នកមានបញ្ហាច្រើន អ្នកត្រូវប្រើដំណើរការដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាឱ្យបានលឿន និងមានប្រសិទ្ធភាពនេះគឺជាដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហា!

- នៅពេលអ្នកមានបញ្ហាមួយហើយអ្នកដឹងចម្លើយពេលខ្លះអ្នកអាចរកដំណោះស្រាយបានភ្លាមៗ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយភាគច្រើននឹងមានបញ្ហានិងដំណោះស្រាយជាច្រើនដែលត្រូវជ្រើសរើស។ ដើម្បីជួយអ្នកក្នុងរឿងនេះអ្នកអាចប្រើដំណើរការដែលគេហៅថាដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហា។ នេះគឺជាជំហានដែលអ្នកអាចអនុវត្តតាមរាល់ពេលដែលអ្នកចាប់ផ្តើមគម្រោង។ យើងនឹងនិយាយលម្អិតអំពីរឿងនេះនៅក្នុងវគ្គបន្ទាប់រួមជាមួយឧទាហរណ៍អំពីរបៀបប្រើដំណើរការ។

៧. បង្ហាញឧទាហរណ៍ពីរ នៃការកសាងគម្រោងដោយផ្អែកលើបរិបទ

- ការដឹកទឹក (Water Wheel)
  - បញ្ហា៖ ពិបាកដឹកទឹកនៅឆ្ងាយ
  - ដំណោះស្រាយ៖ ធុងទឹករមៀលដែលមានដៃទាញ
- ជម្រាលអាគារ
  - បញ្ហា៖ វាពិបាកសម្រាប់អ្នកប្រើប្រាស់ទេរុញឡើងជណ្តើរ
  - ដំណោះស្រាយ៖ ផ្លូវឡើងត្រូវអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់ទេរុញចូលអាគារ



៨. បិទវគ្គហើយគូសបញ្ជាក់វគ្គបន្ទាប់ដែលនឹងផ្តល់នូវឧទាហរណ៍លម្អិតនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាចាប់ពីដំណាក់កាល "កំណត់បញ្ហា" ទៅ "ជ្រើសរើសយកគំនិតល្អបំផុត" ។

- អរគុណដែលបានចូលរួមវគ្គនេះ។ យើងមានវគ្គ ៣ បន្ថែមទៀតមុនពេលយើងចាប់ផ្តើមគម្រោងសំខាន់។ ក្តីសង្ឃឹមគឺថាយើងទាំងអស់គ្នាអាចរៀនអំពីគ្នាទៅវិញទៅមកនិងអំពីដំណើរការនៃការដោះស្រាយបញ្ហាហើយបន្ទាប់មកប្រើវាជួយដោះស្រាយបញ្ហារបស់អ្នក

**កំណត់ចំណាំការបង្រៀន៖**

- ត្រូវប្រាកដថាអ្នកទាំងអស់ប្តេជ្ញាចូលរួមសិក្ខាសាលាទាំង ៥ និងស្វែងយល់ពីរយៈពេលគម្រោង។ វានឹងមានចន្លោះរវាងសិក្ខាសាលានីមួយៗ។
- ព្យាយាមបង្កើតការពិភាក្សាឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាននៅក្នុងវគ្គនេះ។ កុំប្រញាប់ឆ្លងកាត់សំណួរ។



ផ្នែកទី ២ - ដំណើរការ



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យណែនាំអំពីដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហានិងអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមអនុវត្តឧទាហរណ៍គម្រោងគម្រោងតូចៗ។



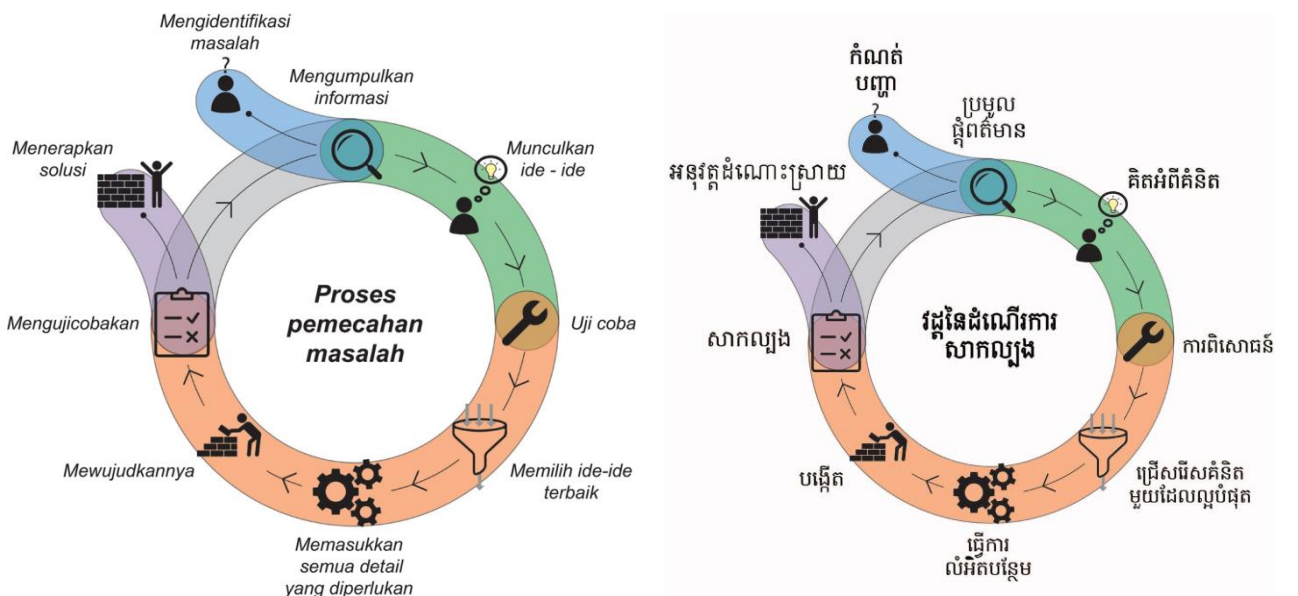
សម្ភារៈ

- ផ្ទាំងរូបភាពនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហា។
  - ក្រដាស (ប្រហែល ១២ សន្លឹកក្នុងមួយក្រុម ១០ ពណ៌ស ២ ពណ៌)។
  - ប៊ិច។
- ផ្លែចេកជាច្រើនឬស្នើ។



ជំហាន៖

- សូមស្វាគមន៍អ្នកចូលរួមនិងពន្យល់ពីគោលបំណងនៃវគ្គនេះ។
  - គោលបំណងនៃវគ្គនេះគឺដើម្បីណែនាំអ្នកទាំងអស់គ្នាអំពីដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហា។ នេះគឺជាជំហានមួយចំនួនដែលអ្នកគួរតែធ្វើតាមដើម្បីព្យាយាមនិងរកដំណោះស្រាយល្អបំផុតសម្រាប់បញ្ហាដែលអ្នកមាន។ វាត្រូវបានបង្កើតឡើងជាជំហាន ៗ ហើយពេលខ្លះអ្នកត្រូវឆ្លងកាត់ដំណើរការច្រើនជាងមួយដង។ ហេតុផលដែលយើងប្រើដំណើរការនេះគឺដើម្បីជួយរំលឹកយើងពីអ្វីដែលយើងគួរធ្វើបន្ទាប់ដូច្នោះយើងមិនខកខានអ្វីទាំងអស់។
- ណែនាំដំណាក់កាលនីមួយៗនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាដោយប្រើផ្ទាំងរូបភាព។
  - កំណត់បញ្ហា ប្រមូលព័ត៌មាន គិតពីគំនិតដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា ពិសោធន៍ ជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត បង្កើតព័ត៌មានលំអិតបង្កើតវាសាកល្បងធ្វើវាទទួលបានមតិប្រតិកម្មនិងធ្វើឡើងវិញ



- ចាប់ផ្តើមដោយការណែនាំដំណាក់កាល "កំណត់បញ្ហា"
  - នៅដំណាក់កាលដំបូងនៃដំណើរការអ្នកនឹងត្រូវរកបញ្ហាដែលអ្នកចង់ដោះស្រាយ។ អ្នកគួរតែរកមើលបញ្ហាជាច្រើនហើយបន្ទាប់មកសម្រេចចិត្តថាជាក្រុមមួយណាដែលជាបញ្ហាដែលល្អបំផុតដើម្បីដោះស្រាយមុន។ នេះគួរតែផ្អែកលើសមត្ថភាពរបស់អ្នកក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហានិងផលប៉ះពាល់ដែលដំណោះស្រាយនឹងមានលើសហគមន៍។

ផ្នែកទី ២ - ដំណើរការ

៤. 'ប្រមូលព័ត៌មាន'

- បន្ទាប់អ្នកនឹងត្រូវប្រមូលព័ត៌មានអំពីបញ្ហារបស់អ្នក។ ព័ត៌មាននេះនឹងជួយធ្វើឱ្យដំណោះស្រាយរបស់អ្នកកាន់តែមានប្រសិទ្ធភាពនិងកាន់តែជោគជ័យ។ អ្នកគួរតែសួរសំណួរដូចជា៖
  - តើបញ្ហានេះបានកើតឡើងយូរប៉ុណ្ណា?
  - តើមានដំណោះស្រាយបច្ចុប្បន្នទេ? បើដូច្នោះហេតុអ្វីពួកគេមិនធ្វើការ? តើអ្នកណាត្រូវដោះស្រាយបញ្ហាជាមួយនៅពេលនេះ?
  - តើបញ្ហាកើតឡើងនៅពេលណា? (ប្រចាំឆ្នាំប្រចាំខែប្រចាំថ្ងៃ?) ហេតុអ្វីបញ្ហាកើតឡើង?

៥. 'គិតពីគំនិត'

- នៅពេលអ្នកបានប្រមូលព័ត៌មានអ្នកនឹងត្រូវបង្កើតគំនិតជាច្រើនដែលអាចដោះស្រាយបញ្ហាបាន។ វាអាចជួយមើលអ្វីដែលបានធ្វើរួចហើយនៅកន្លែងផ្សេងទៀតឬនៅដំណោះស្រាយស្រដៀងគ្នានៃភូមិរបស់អ្នកដែលអាចមានប្រយោជន៍។ អ្នកគួរតែនិយាយអំពីគំនិត កត់ត្រាវា ហើយគួរវាដូច្នោះអ្នកអាចកត់ត្រាគំនិតទាំងអស់ដែលអ្នកគិត។

៦. ការពិសោធន៍'

- នៅពេលដែលអ្នកមានគំនិតជាច្រើនអ្នកគួរតែជ្រើសរើសគំនិតពីរបីដែលល្អបំផុតដើម្បីបង្កើត។ អ្នកគួរតែជ្រើសរើសគំនិតដោយពិភាក្សាឱ្យច្បាស់ថាតើដំណោះស្រាយត្រូវធ្វើអ្វីហើយអ្វីដែលងាយស្រួលបំផុតក្នុងការបង្កើតនិងអនុវត្ត។ កុំជ្រើសរើសគំនិតច្រើនពេកជាធម្មតាគំនិត ៣ នឹងគ្រប់គ្រាន់។ បន្ទាប់មកអ្នកគួរតែព្យាយាមនិងបង្កើតកុំនៃគំនិតនិងសាកល្បងវា។ អ្នកអាចប្រើពេលវេលានេះដើម្បីធ្វើការផ្លាស់ប្តូរគំនិតនិងស្វែងយល់បន្ថែមថាតើពួកគេនឹងដំណើរការឬប្រសិនបើមានអ្វីដែលត្រូវការផ្លាស់ប្តូរ។

៧. ជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត

- បន្ទាប់មក អ្នកគួរតែប្រើតេស្ត (សាកល្បង) ដែលអ្នកបានធ្វើដើម្បីសម្រេចថាតើគំនិតមួយណាល្អបំផុត។ ដើម្បីធ្វើដូចនេះអ្នកគួរតែពិភាក្សាពីផ្នែកល្អនិងអាក្រក់នៃគំនិតនីមួយៗនិងវិធីដែលគំនិតនេះនឹងផ្តល់ផលប្រយោជន៍ដល់សហគមន៍។ គិតអំពីថាតើគំនិតនីមួយៗមានតម្លៃប៉ុន្មានហើយថាតើវានឹងមានរយៈពេលប៉ុន្មាន។ ដូចគ្នានេះផងដែរគិតអំពីរបៀបដែលគំនិតនេះមានសុវត្ថិភាពនិងថាតើវាអាចធ្វើឱ្យនរណាម្នាក់ឈឺចាប់ដោយចៃដន្យ។





ខាងឆេង - អ្នកចលរមរៀបចំផែនការកសាងគម្រោង



ខាងសាំ - អ្នកចលរមដកពិសោធន៍ជាមួយគំនិតផ្សេងៗគ្នា

៨. ស្វែងយល់លម្អិត

- ឥឡូវនេះអ្នកមានគំនិតចុងក្រោយ ដែលបានជ្រើសរើសអ្នកនឹងត្រូវសម្រេចចិត្តលើព័ត៌មានលម្អិតទាំងអស់។ តើវាចាំបាច់ប៉ុណ្ណា? តើវាគួរតែផលិតចេញពីអ្វី? តើអ្នកណានឹងបង្កើតវា? តើវាធ្ងន់ប៉ុណ្ណា? តើវាដំណើរការលឿនប៉ុណ្ណា? តើវាត្រូវការថែរក្សាទេ? តើវាថ្លៃប៉ុន្មាន? អ្នកគួរតែគិតឱ្យច្បាស់ហើយធ្វើការផ្លាស់ប្តូរដែលចាំបាច់។ អ្នកអាចសាកល្បងនិងបង្កើតគំរូឬគំនូរបន្ថែមទៀតប្រសិនបើចាំបាច់។

៩. "បង្កើតវា"

- ឥឡូវអ្នកនឹងត្រូវបង្កើតនូវការកសាងគម្រោងចុងក្រោយដោយផ្អែកលើគំនិតដែលអ្នកបានបង្កើតឡើងនិងព័ត៌មានលម្អិតដែលអ្នកបានសម្រេចចិត្ត។ អ្នកប្រហែលជាអាចធ្វើឱ្យខ្លួនអ្នកចេញពីវត្ថុធាតុដើមនៅក្នុងសហគមន៍ឬអ្នកប្រហែលជាត្រូវស្នើសុំនរណាម្នាក់ធ្វើវាសម្រាប់អ្នក។

១០. "សាកល្បងវា"

- ប្រសិនបើអ្នកមិនបានសាកល្បងគំនិតទាល់តែសោះ អ្នកគួរតែសាកល្បងហើយសាកល្បងវាឥឡូវ។ នេះអាចជាការសាកល្បងផ្នែកតូចៗនៃដំណោះស្រាយឬសាកល្បងដំណោះស្រាយទាំងមូលជាមួយមនុស្សម្នាក់មុនពេលអនុវត្តវានៅក្នុងសហគមន៍។ ពិតជានឹងមានអ្វីដែលអាចត្រូវបានកែលម្អ! សាកល្បងប្រើវាតាមវិធីជាច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបានដូចជាជាមួយអ្នកប្រើប្រាស់ផ្សេងៗគ្នានៅក្នុងលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុផ្សេងៗគ្នាក្នុងពេលខុសគ្នានៃថ្ងៃនិងរយៈពេលវែងនិងខ្លី។ ប្រសិនបើវាមិនល្អ ឥតខ្ចោះដែលមិនអីទេអ្នកអាចធ្វើការផ្លាស់ប្តូរនាពេលអនាគត។

១១. ចាប់ផ្តើមម្តងទៀត!

- ឥឡូវនេះដល់ពេលដែលត្រូវប្រើព័ត៌មានដែលប្រមូលបានពីការធ្វើតេស្តដើម្បីកែលម្អដំណោះស្រាយ។ អ្នកគួរសួរសំណួរ៖ តើអ្វីដំណើរការបានល្អក្នុងពេលសាកល្បង? អ្វីដែលមិនដំណើរការល្អ? តើអ្វីអាចត្រូវបានកែលម្អ? ដោយឆ្លងកាត់ដំណើរការនេះច្រើនដងអ្នកអាចបង្កើតដំណោះស្រាយល្អ ៗ ចំពោះបញ្ហានិងកែលម្អសហគមន៍របស់អ្នកតាមវិធីដែលអ្នកចង់ធ្វើ។

១២. អនុវត្តដំណោះស្រាយ

- នៅពេលដែលអ្នកបានឆ្លងកាត់ដំណើរការនេះពីរបីដងហើយជឿជាក់ថាដំណោះស្រាយរបស់អ្នកគឺល្អ ដូចដែលវាអាចឱ្យអ្នកនឹងត្រូវអនុវត្ត ដំណោះស្រាយទៅក្នុងសហគមន៍។ នេះនឹងពាក់ព័ន្ធនឹងការ ធ្វើការជាមួយអ្នកដទៃទៀតដើម្បីបង្កើតដំណោះស្រាយពេញលេញរបស់អ្នក។

១៣. ណែនាំសកម្មភាពឧទាហរណ៍ ( ធ្វើចេក )

- ដើម្បីស្វែងយល់អំពីដំណើរការនេះយើងនឹងធ្វើការជាក្រុមតូចៗដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា។
- បញ្ហាគឺថានៅក្នុងសហគមន៍ខ្លះមានទឹកជំនន់នៅរដូវវស្សា។ នេះអាចធ្វើឱ្យបន្ថែមរបស់អ្នកត្រូវទឹក ហើយមិនល្អ។ ដើម្បីចៀសវាងបញ្ហានេះអ្នកត្រូវរកវិធីវាកំពស់ ១០ សមទី។ នោះគឺជាកម្មសររបស់ប៊ី ចនេះ។
- ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានេះអ្នកនឹងធ្វើការជាក្រុមដើម្បីបង្កើតវេទិកាតូចមួយដើម្បីទប់ចេកចេញពីដី។ វេទិកានេះនឹងត្រូវបានធ្វើពីក្រដាសហើយនឹងត្រូវការកាន់ចេកឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន ១០ មមទី។ អ្នកនឹងមានពេលវេលា។
- ដើម្បីគិតពីគំនិត, ពិសោធន៍ដោយប្រើក្រដាសហើយបន្ទាប់មកសម្រេចចិត្តលើគំនិតល្អបំផុតរបស់អ្នក។ អ្នកត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យប្រើក្រដាស ១ សន្លឹកក្នុងការកសាងគម្រោងមួយប៉ុន្តែអ្នកអាចកាត់វាជា បំណែកតូចៗប្រសិនបើចាំបាច់។ ព្យាយាមកាន់ចេកឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន!

១៤. សេចក្តីណែនាំ៖

- រំលឹកពីដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាដែលជាចំណុចចាប់ផ្តើមគឺត្រូវកំណត់បញ្ហា។ ក្នុងឧទាហរណ៍នេះ គឺទឹកជំនន់កំពុងបំផ្លាញចំណីអាហាររបស់អ្នក។ ដើម្បីបញ្ឈប់បញ្ហានេះអាហារចាំបាច់ត្រូវរំលឹកដី ១០ ស។ ម
- ចាប់ផ្តើមដោយគិតពីគំនិត។ អ្នកអាចនិយាយអំពីគំនិតឬសូម្បីតែគូរវានៅលើក្រដាស
- បន្ទាប់អ្នកមានក្រដាស ១០ សន្លឹកដើម្បីអនុវត្តនិងពិសោធន៍ជាមួយ។ គិតពីគំនិតប្លែកៗជាច្រើន តាមដែលអ្នកអាចធ្វើបានហើយសាកល្បងវាខ្លះ
- ក្នុងនាមជាក្រុមសូមក្រឡេកមើលគំនិតប្លែកៗដែលអ្នកបានបង្កើតហើយជ្រើសរើសយកអ្វីដែលល្អ បំផុត។ ពិភាក្សាអំពីរបៀបដែលអ្នកនឹងសាងសង់វា
- បន្ទាប់មកយើងនឹងផ្តល់ឱ្យអ្នកនូវក្រដាសបន្ថែមទៀត ( អាចមានពណ៌ដើម្បីធ្វើឱ្យវាខុសគ្នាពីសន្លឹក អនុវត្ត ) ហើយអ្នកនឹងបង្កើតឧបករណ៍របស់អ្នក
- ពេលវេលាដើម្បីសាកល្បង!
- បន្ទាប់មកអ្នកអាចពិភាក្សាពីអ្វីដែលអាចត្រូវបានធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនិងធ្វើកំណែមួយបន្ថែមទៀតនៃ ការចនារបស់អ្នក

១៥ ផ្តល់ឱ្យក្រុមនីមួយៗនូវក្រដាសដប់សន្លឹកនិងអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេបំផុសគំនិត ( 10 នាទី )

១៦. បន្ទាប់អនុញ្ញាតឱ្យក្រុមជ្រើសរើសការកសាងគម្រោងដែលពួកគេចូលចិត្តមួយចំនួនហើយចាប់ផ្តើមពិសោធន៍ ដោយបង្កើតគំរូដើមនិងសាកល្បងពួកវា ( ១០ នាទី )

១៧. ហៅក្រុមទាំងអស់ ហើយប្រាប់ពួកគេឱ្យជ្រើសរើសគំនិតល្អបំផុតរបស់ពួកគេហើយធ្វើវាចេញពីក្រដាសពណ៌ ( ១០ នាទី )

១៨. ហៅក្រុមទាំងអស់មកបង្ហាញការកសាងគម្រោងរបស់ពួកគេ។ មើលការកសាងគម្រោងណាដែលអាចមាន ស្បៀងអាហារ ( food ) បានច្រើនបំផុត។

១៩. ផ្តល់យោបល់លើអ្វីដែលល្អអំពីការកសាងគម្រោង និងអ្វីដែលអាចត្រូវបានកែលម្អ។ បង្កើតការពិភាក្សាទូទៅអំពីមូលហេតុដែលការកសាងគម្រោង ដំណើរការបានល្អជាងគម្រោងមួយទៀត



២០. ពិនិត្យឡើងវិញនូវដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហានិងរបៀបដែលវាត្រូវបានប្រើក្នុងសកម្មភាពនេះ

- បញ្ជាក់នូវអ្វីដែលយើងបានឆ្លងកាត់៖
  - កំណត់បញ្ហា - ទឹកជំនន់បំផ្លាញស្បៀងអាហាររបស់អ្នក។
  - ប្រមូលព័ត៌មាន - យើងបានដឹងថាការលើកកំពស់ ១០ សម ពីដីនឹងជួយដោះស្រាយបញ្ហា។
  - គិតអំពីគំនិត - យើងបានគិតពីគំនិតខុសៗគ្នាមួយចំនួនបានធ្វើការហើយខ្លះទៀតមិនបានធ្វើ។
  - ការពិសោធន៍ - យើងបានបង្កើតគំរូតូចៗចេញពីក្រដាសដើម្បីសាកល្បងគំនិតរបស់យើងនិងផ្លាស់ប្តូរវាឱ្យកាន់តែប្រសើរ។
  - ជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត - យើងបានសម្រេចចិត្តលើគំនិតល្អបំផុតរបស់យើងជាក្រុម។

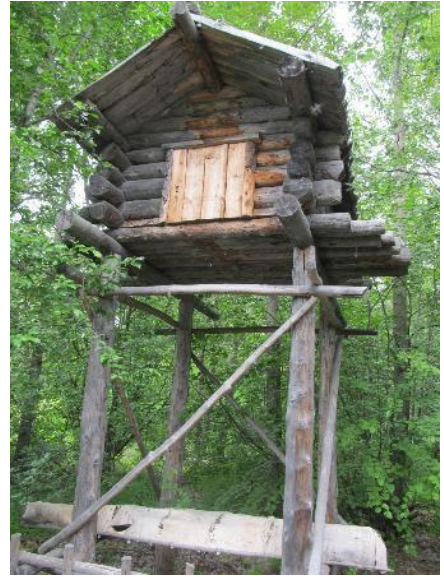
២១. គូសបញ្ជាក់ពីសារៈសំខាន់នៃជំហានទាំងបី៖

- លេចចេញនូវគំនិតជាច្រើន
- ពិសោធន៍និងជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត
- ឆ្លងកាត់វដ្តជាច្រើនដង

២២. បង្ហាញឧទាហរណ៍នៃរចនាសម្ព័ន្ធទំហំពេញ ដែលស្រដៀងនឹងអ្វីដែលពួកគេមានបានបង្កើត

- កន្លែងស្តុកស្បៀងអាហារនៅអាមេរិកខាងជើង - ត្រូវបានលើកឡើងដើម្បីបញ្ឈប់សត្វពីការបរិភោគអាហារ
- ការផ្ទុកគ្រាប់ធញ្ញជាតិនៅទ្វីបអាហ្វ្រិក - ចិញ្ចឹមដើម្បីបញ្ឈប់សត្វនិងទឹក





២៣. សួរប្រសិនបើមានសំណួរ។

២៤. តើអ្នករកឃើញវត្ថុនេះយ៉ាងដូចម្តេច?

- តើវាសប្បាយទេ?

- តើអ្នកបានរៀនអ្វីខ្លះ? មានអ្វីច្របូកច្របល់ទេ?

២៥. ណែនាំវគ្គបន្ទាប់ - លំហាត់ការកសាងគម្រោងខ្នាតតូច

**កំណត់ចំណាំការបង្រៀន៖**

- កុំប្រញាប់ប្រញាល់ឆ្លងកាត់ដំណាក់កាល; អនុញ្ញាតឱ្យការពិភាក្សាបើកចំហឱ្យបានច្រើនតាមតែអាចធ្វើទៅបានសាកល្បងនិងសាកល្បងការកសាងគម្រោងនីមួយៗនៅចុងបញ្ចប់នៃវេន។
- អនុវត្តធ្វើការជាមួយគ្នាអនុវត្តដំណាក់កាលទូទៅនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាបង្ហាញតម្លៃនៃគំរូដើមការធ្វើតេស្តនិងការបង្កើតឡើងវិញ



ផ្នែកទី ៣ - ការកសាងគម្រោងខ្នាតតូច



គោលបំណង៖

អនុវត្តធ្វើការជាមួយគ្នាអនុវត្តដំណាក់កាលទូទៅនៃដំណើរការនៃការដោះស្រាយបញ្ហាបង្ហាញតម្លៃនៃគំរូការធ្វើតេស្តនិងការបង្កើតឡើងវិញ



សម្ភារៈ

- ផ្ទាំងរូបភាពនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហា។
- បិទនិងក្រដាស។
- សម្ភារឧទាហរណ៍ (រូបថតនៃបញ្ហាឬគំនូរព្រាង)
- សម្ភារគំរូ (សម្រាប់អ្នកវេសស្វាយ)
- ចេកច្រើនឬស្នើ។



ជំហាន៖

- សូមស្វាគមន៍អ្នកចូលរួមនិងពន្យល់ពីគោលបំណងនៃវគ្គនេះ។

  - ដើម្បីចាប់ផ្តើម សូមគិតអំពីដំណាក់កាលនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហា៖
    - តើអ្នកអាចចងចាំពីអ្វីដែលយើងបាននិយាយនៅក្នុងវគ្គចុងក្រោយទេ?
    - តើអ្នកអាចចាំជំហានណាមួយនៃដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាបានទេ?
    - ហេតុអ្វីចាំបាច់ត្រូវមានគំនិតច្រើនជាងមួយ?
    - ហេតុអ្វីចាំបាច់ធ្វើគំរូដើមដើម្បីសាកល្បងគំនិតរបស់អ្នក?
    - ហេតុអ្វីចាំបាច់ត្រូវឆ្លងកាត់ដំណើរការច្រើនដង?
- សង្ខេបវគ្គមុន - បង្កើតការពិភាក្សាអំពីដំណាក់កាលដែលបានប្រើ។

  - កំណត់បញ្ហា
  - ប្រមូលព័ត៌មាន
  - សូមមករកគំនិត
  - ការពិសោធន៍
  - ជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត
  - ផ្សព្វផ្សាយលំអិត
  - សាងសង់វា
  - សាកល្បងវា
  - ការអនុវត្តដំណោះស្រាយ
- ណែនាំលំហាត់គម្រោងខ្នាតតូច - (អ្នកវេសស្វាយ)

  - ដើម្បីជួយអ្នកឱ្យយល់ពីដំណើរការនេះឥឡូវនេះយើងនឹងធ្វើការលើការកសាងគម្រោងថ្មី
  - គម្រោងនឹងផ្តោតលើអ្វីដែលអ្នកអាចប្រើនៅក្នុងសហគមន៍របស់អ្នក
- "កំណត់បញ្ហា"

  - បង្កើតការពិភាក្សា៖ តើមានបញ្ហាអ្វីក្នុងការយកបេះដូងស្វាយពីដើម?
  - ពិបាកព្រោះផ្លែស្វាយអាចខ្ពស់នៅលើដើម។ នេះមានន័យថាវាអាចជាការពិបាកនិងយឺតក្នុងការធ្វើឱ្យពួកគេធ្លាក់ចុះ។
  - បញ្ហាគឺវាពិបាកក្នុងការយកផ្លែស្វាយពីដើម

៥. 'ប្រមូលព័ត៌មាន'

- តើព័ត៌មានអ្វីខ្លះដែលអ្នកគិតថាអ្នកគួរតែរៀន ?
  - ទំហំដើមឈើ
  - ទំហំផ្លែស្វាយ
  - ចំនួនផ្លែស្វាយត្រូវការជារៀងរាល់ថ្ងៃ
  - ទីតាំងដើម

៦. 'គិតពីគំនិត "

- តើអ្នកអាចគិតពីវិធីណាមួយនៃការយកផ្លែស្វាយ ពីដើមបានទេ ?
  - តើអ្នកបានប្រើឧបករណ៍ណាមួយដើម្បីបេះផ្លែស្វាយបាន ?
- 
- សុំឱ្យអ្នកចូលរួមបង្កើតជាក្រុម មានមនុស្សចំនួន ៥ នាក់
  - សុំឱ្យពួកគេនិយាយហើយព្យាយាមនិងគិតពីគំនិតដើម្បីទទួលបានផ្លែស្វាយចេញពីដើមឈើ
  - បង្ហាញគំនិតនីមួយៗនៅលើសន្លឹកបៀបហើយពន្យល់គ្នាយ៉ាងខ្លី







អ្នកចូលរួមបង្កើតគំនិតជាក្រុមតូចៗ



៧. ពន្យល់ថាឥឡូវនេះក្រុមត្រូវការជ្រើសរើសគំនិតពីរដែលបំផុតរបស់ពួកគេសម្រាប់ការធ្វើគំរូនិងការធ្វើតេស្ត

- ការជ្រើសរើសគំនិតទាំងនេះអាចធ្វើបានតាមរយៈការពិភាក្សាជាក្រុម

៨. 'ពិសោធន៍'

- ឱ្យក្រុមនីមួយៗបង្កើតគំរូគំរូ២ របស់ពួកគេ
- ឱ្យក្រុមនីមួយៗសាកល្បងគំរូដើមទាំងពីររបស់ពួកគេហើយផ្តល់យោបល់។ បើអាចប្រើដើមស្វាយដើម្បីសាកល្បងគំនិត។ បើមិនដូច្នោះទេគ្រាន់តែសួរអ្នកចូលរួមធ្វើពុតដើម្បីប្រើវា។ អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមកែប្រែគម្រោងរបស់ពួកគេប្រសិនបើពួកគេចង់

៩. ជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត

- ក្នុងក្រុមធំ បង្កើតការពិភាក្សាអំពីគំរូណាដែលល្អបំផុត
  - តើមួយណាងាយស្រួលប្រើបំផុត?
  - តើមួយណាងាយស្រួលជាងគេ?
  - តើមួយណាវែងជាងគេ?
  - តើមួយណាលឿនជាងគេ?
  - តើមួយណាមានសុវត្ថិភាពបំផុត?
  - តើមួយណាគួរជ្រើសរើស?
- សុំឱ្យអ្នកចូលរួមសម្រេចចិត្តថាគំរូណាមួយនឹងត្រូវបានជ្រើសរើសសម្រាប់សកម្មភាពបន្ទាប់
- ពន្យល់ថានៅក្នុងវគ្គបន្ទាប់យើងនឹងអភិវឌ្ឍគំនិតល្អបំផុតតាមរយៈព្រះគម្ពីរមរមន “ស្វែងយល់ពីដំណាក់កាលលម្អិត

១០. គូសបញ្ជាក់ពីសារៈសំខាន់នៃជំហានពីរ៖

- លេចចេញនូវគំនិតជាច្រើន
- ពិសោធន៍និងជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត

១១. សួរប្រសិនបើមានសំណួរ

១២. សួរសំណួរឆ្លុះបញ្ចាំងមួយចំនួន

- តើអ្នករកឃើញវគ្គនេះយ៉ាងដូចម្តេច? តើវាសប្បាយទេ?

- តើអ្នកបានរៀនអ្វីខ្លះ? មានអ្វីច្របូកច្របល់ទេ?



អ្នកចូលរួមមួយចំនួនបានធ្វើតេស្តរចនាម៉ូដដើម្បីធានាថាអ្នករាល់គ្នាអាចប្រើប្រាស់បាន

១៣. ណែនាំវគ្គបន្ទាប់ - សិក្សាលំអិត (អ្នកវេសស្វាយ)

**កំណត់ចំណាំការបង្រៀន៖**

- ព្យាយាមនិងផ្សព្វផ្សាយក្រុមដើម្បីធានាថាពួកគេមិនចម្លងគ្នា
- ចេះបត់បែនតាមពេលវេលានិងទុកពេលវេលាឱ្យក្រុមច្រើនប្រសិនបើចាំបាច់។ ក្រុមក៏អាចផ្លាស់ប្តូរពីគំនិតបង្កើតគំនិតទៅជាការពិសោធន៍
- ក្រុមខ្លះនឹងតស៊ូក្នុងការសរសេរគំនិតរបស់ពួកគេត្រូវដឹងថានេះអាចបណ្តាលមកពីជំនាញនៃការសរសេរនៅលើកំពូលហើយមិនមែនជាកង្វះនៃការបង្កើតថ្មីទេ។ អនុញ្ញាតឱ្យក្រុមធ្វើគំរូនៅពេលណាដែលពួកគេត្រៀមខ្លួន



ផ្នែកទី ៤ - WORK OUT THE DETAILS



គោលបំណង៖

អនុវត្តធ្វើការជាមួយគ្នាអនុវត្ត ដំណាក់កាលវាយតម្លៃនៃការកសាងគម្រោងដំណើរការ, បង្ហាញដំណើរការនៃ ធ្វើការចេញសេចក្តីលំអិតចុងក្រោយសម្រាប់កំណោះស្រាយ



សម្ភារៈ

- ផ្ទាំងរូបភាពនៃដំណើរការកសាងគម្រោង
- បិទនិងក្រដាស
- គំរូដើមពីផ្នែកទី ៣



ជំហាន៖

- ស្វាគមន៍អ្នកចូលរួមនិងពន្យល់ពីគោលបំណងនៃវគ្គនេះ

  - គោលបំណងនៃវគ្គនេះគឺដើម្បីគិតពិចារណាអំពីគំនិតដែលយើងបានជ្រើសរើសក្នុងរយៈពេលយូរអង្វែងសម្រាប់ការជ្រើសរើសផ្លែស្វាយនិងសាកល្បងអនុវត្តគំនិតនេះដើម្បីយើងអាចធ្វើឱ្យវាកាន់តែប្រសើរនិងអាចអនុវត្តវានៅក្នុងសហគមន៍។
  - នៅក្នុងវគ្គនេះយើងនឹងពិភាក្សាអំពីបញ្ហាគំនិតដែលយើងបានជ្រើសរើសនិងវិធីដែលយើងអាចកែលំអ និងអនុវត្តវាបាន
  - នេះគឺជាសកម្មភាពអនុវត្តជាក់ស្តែងដូច្នោះយើងអាចរៀនពីការអនុវត្តគំនិត។ យើងនឹងអនុវត្តគំនិតក្នុងអំឡុងពេលគម្រោងសំខាន់ៗ
- សង្ខេបវគ្គមុន - បង្កើតការពិភាក្សាអំពីដំណាក់កាលដែលបានប្រើ

  - ដើម្បីចាប់ផ្តើមគិតអំពីដំណាក់កាលនៃដំណើរការកសាងគម្រោង៖
  - តើអ្នកអាចចាំបានទេនូវអ្វីដែលយើងបានធ្វើនៅក្នុងវគ្គចុងក្រោយ?
  - តើអ្នកអាចចងចាំជំហានណាមួយនៃដំណើរការកសាងគម្រោងទេ?
  - ហេតុអ្វីចាំបាច់ត្រូវមានគំនិតច្រើនជាងមួយ?
  - ហេតុអ្វីចាំបាច់ធ្វើគំរូដើមដើម្បីសាកល្បងគំនិតរបស់អ្នក?
  - ហេតុអ្វីចាំបាច់ឆ្លងកាត់ដំណើរការច្រើនដង?
- "ស្វែងយល់លម្អិត"

  - គំរូគំនិតចុងក្រោយត្រូវបានជ្រើសរើសយើងនឹងត្រូវស្វែងរកព័ត៌មានលំអិតដូច្នោះវាអាចត្រូវបានធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងហើយនឹងធ្វើការបានល្អនៅពេលដែលយើងសាងសង់វា។ បង្កើតការពិភាក្សាអំពី៖
    - តើផ្នែកអ្វីខ្លះនៃគំនិតចាំបាច់ត្រូវកែលំអ? សរសេរទាំងនេះ
  - បន្ទាប់ពីសិក្ខាកាមបានពិភាក្សារួចសូមសួរសំណួរដូចខាងក្រោម៖
    - តើបង្គោលគ្នាមានរយៈពេលប៉ុន្មាន? តើយើងអាចរកឃើញដោយរបៀបណា?
    - តើកន្ត្រកគ្នាមានទំហំប៉ុន្មានណា? តើយើងអាចរកឃើញដោយរបៀបណា?

- តើបង្គោលគួរធ្វើពីអ្វី? តើតើកស្រុកគួរធ្វើពីអ្វី??
- តើយើងគួរចូលរួមជាមួយ បង្គោលនិងកស្រុកយ៉ាងដូចម្តេច?
- ឥឡូវយើងត្រូវបង្កើតផែនការដូច្នោះយើងអាចបង្កើតផលិតផលចុងក្រោយ។ ដើម្បីធ្វើដូចនេះយើងត្រូវដឹងថាមានសម្ភារអ្វីខ្លះនិងជំនាញអ្វីខ្លះដែលយើងត្រូវធ្វើការជាមួយ។
- សុំឱ្យអ្នកចូលរួមត្រលប់ទៅក្រុមរបស់ពួកគេវិញហើយឆ្លើយសំណួរខាងក្រោមនេះ៖ តើសម្ភារ អ្វីខ្លះដែលអ្នកគិតថាអ្នកអាចរកបាននៅតាមមូលដ្ឋានដែលអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីផលិតវេសស្វាយ?
  - តើពួកគេមានតម្លៃថែទាំគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការប្រើប្រាស់ទេ?
  - តើពួកគេមានកម្លាំងគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការប្រើប្រាស់ទេ?
  - តើពួកគេមានពន្លឺគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីប្រើប្រាស់ទេ?
- តើយើងមានជំនាញអ្វីខ្លះនៅក្នុងក្រុមដែលអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីធ្វើឱ្យអ្នកវេសស្វាយ?
  - មានជំនាញខ្លះដែលយើងត្រូវការតែមិនមាន?
  - តើមាននរណាម្នាក់នៅក្បែរអាចជួយយើងធ្វើវាបានទេ?
  - តើយើងត្រូវការការបណ្តុះបណ្តាលដើម្បីធ្វើអ្វីមួយទេ?
- តើយើងមានជំនាញអ្វីខ្លះនៅក្នុងក្រុមដែលអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីធ្វើឱ្យអ្នកវេសស្វាយ?
  - មានជំនាញខ្លះដែលយើងត្រូវការតែមិនមាន?
  - តើមាននរណាម្នាក់នៅក្បែរអាចជួយយើងធ្វើវាបានទេ?
  - តើយើងត្រូវការការបណ្តុះបណ្តាលដើម្បីធ្វើអ្វីមួយទេ?
- តើយើងត្រូវឆ្លងកាត់ជំហានអ្វីខ្លះដើម្បីបង្កើតអ្នកវេសស្វាយ?
  - អ្វីដែលគួរត្រូវបានធ្វើឡើងជាលើកដំបូង?
  - តើបំណែកនីមួយៗត្រូវភ្ជាប់គ្នាយ៉ាងដូចម្តេច?

៤. "បង្កើតវា"

- នៅក្នុងដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាយើងនឹងបង្កើតផលិតផលចុងក្រោយដោយប្រើរបស់អ្នកគំនិត។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយដូចដែលយើងទើបតែអនុវត្តឥឡូវនេះយើងនឹងមិនបង្កើតផលិតផលឥឡូវនេះទេ

៥. "សាកល្បងវា"

- នៅក្នុងដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាឥឡូវនេះយើងនឹងសាកល្បងផលិតផលចុងក្រោយដើម្បីធានាថាវាដំណើរការបានត្រឹមត្រូវហើយអ្នករាល់គ្នាវឹកវយ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយដូចដែលយើងទើបតែអនុវត្តឥឡូវនេះយើងនឹងមិនសាកល្បងផលិតផលឥឡូវនេះទេ

៦. "អនុវត្តដំណោះស្រាយ"

- នៅក្នុងដំណើរការនៃការដោះស្រាយបញ្ហាយើងនឹងអនុវត្តផលិតផលនេះទៅសហគមន៍។ ដើម្បីធ្វើដូចនេះយើងត្រូវបង្កើតផែនការសម្រាប់របៀបដែលយើងនឹងអនុវត្តអ្នកវេសស្វាយ។ ឧទាហរណ៍តើអ្នកណានឹងសាងសង់វាតើអ្នកណានឹងចំណាយវាតើអ្នកណានឹងជួសជុលវាប្រសិនបើវាខូចតើអ្នកណានឹងប្រមូលមតិអ្នកប្រើដូច្នោះយើងអាចកែលម្អគម្រោង។
- ដើម្បីធ្វើដូចនេះយើងប្រឹងកសាងដែលគេហៅថាផែនទីអនុវត្ត។ ឯកសារនេះតម្រូវឱ្យយើងគិតអំពីព័ត៌មានខាងក្រោម៖
  - តើត្រូវការកែលម្អអ្វីខ្លះទៀត?

- តើជំហានអ្វីខ្លះដែលអ្នកនឹងឆ្លងកាត់ដើម្បីអនុវត្តនៅក្នុងសហគមន៍របស់អ្នក
- បន្ទាប់ពី ១ ខែតើអ្នកនឹងធ្វើអ្វីខ្លះហើយតើអ្នកត្រូវការជំនួយអ្វីខ្លះពីអង្គការ
- បន្ទាប់ពីរយៈពេល ៦ ខែតើអ្នកនឹងធ្វើអ្វីខ្លះហើយតើអ្នកត្រូវការជំនួយអ្វីខ្លះពីអង្គការនេះ
- សូមមេត្តាព្យាយាមបញ្ចប់ផែនទីអនុវត្តសម្រាប់អ្នករើសផ្លែស្វាយ

៧. បំពេញផែនទីអនុវត្តជាក្រុមធំ ( ទំព័រ X )

- បង្ហាញឧទាហរណ៍ផែនទីអនុវត្តស្របសិនបើចាំបាច់

៨. ពន្យល់ថាវាចាំបាច់ក្នុងការឆ្លងកាត់ដំណើរការម្តងហើយម្តងទៀតដើម្បីបន្តធ្វើឱ្យប្រសើរឡើង

- នៅពេលដែលអ្នកបានបញ្ចប់វគ្គអ្នកនឹងមានដំណោះស្រាយមួយដែលអាចដំណើរការបានល្អ។ ទោះបីជាវាដំណើរការល្អក៏ដោយក៏ចាំបាច់ត្រូវគិតអំពីរបៀបដែលវាអាចត្រូវបានកែលម្អនាពេលអនាគត។ វាអាចតាមរយៈការប្រើប្រាស់វាមួយរយៈហើយកត់ត្រារាល់បញ្ហាដែលអ្នកមាន។ ឬដំណើរការការធ្វើតេស្តមួយចំនួនដើម្បីមើលថាតើវាដំណើរការក៏ដូចជាគម្រោងមុនដែលអ្នកបានប្រើដែរឬទេ។ នេះជារបៀបដែលសហគមន៍របស់អ្នកអាចទទួលបានភាពប្រសើរនិងប្រសើរក្នុងការបង្កើតបច្ចេកវិទ្យាដោយខ្លួនឯង។

៩. ពិភាក្សាអំពីកាលវិភាគសម្រាប់ដំណើរទស្សនកិច្ចលើកក្រោយ

១០. សង្ខេបដំណើរគម្រោង៖

- កំណត់បញ្ហា
- ប្រមូលព័ត៌មាន
- បង្កើតគំនិត
- ការពិសោធន៍
- ជ្រើសរើសគំនិតដែលល្អបំផុត
- សិក្សាលម្អិត
- កសាងវា
- សាកល្បងវា

១១. សូមអរគុណនិងជំរាបលា

**កំណត់ចំណាំការបង្រៀន៖**

- វគ្គនេះអាចចំណាយពេលច្រើនជាងមួយម៉ោងដោយសារចំនួននៃការពិភាក្សាជាក្រុមដែលបានគ្រោងទុក។ ចេះបត់បែនតាមតម្រូវការរបស់ក្រុមនីមួយៗនិងទុកពេលវេលាបន្ថែមទៀតប្រសិនបើចាំបាច់
- ប្រសិនបើអាចសាងសង់គម្រោងចុងក្រោយបាននោះគេអាចធ្វើបាន។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយប្រសិនបើវាមិនអាចទៅរួចទេនោះវាមិនអីទេព្រោះវាមិនមែនជាអាទិភាពនៃវគ្គ (session)។
- វាមានប្រយោជន៍ក្នុងការពិភាក្សាអំពីការដាក់បញ្ចូលផងដែរ។ ឧ។ តើអ្នកណាខឹងអាចប្រើផលិតផលបាន? តើមាននរណាម្នាក់ត្រូវបានគេដកចេញទេ? តើភាពងាយស្រួលត្រូវបានគេគិតទេ?

**ទំព័រនេះទុកទំនេរចោល**





## មុនពេលកសាងគម្រោង

ផ្នែកនេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃដំណាក់កាលមុនដំណាក់កាលកសាងនៃគម្រោង និង  
សកម្មភាពដែលពាក់ព័ន្ធទាំងអស់



ការពិភាក្សាជាក្រុម



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យរៀនអំពីបញ្ហាប្រឈម ជាក់លាក់ដែលអ្នកចូលរួមបានជួបប្រទះ និងតើមានមនុស្សប៉ុន្មាននាក់ដែលជួបប្រទះនូវបញ្ហាប្រឈមដូចគ្នា

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីដឹកនាំយើង ឱ្យកំណត់បញ្ហាសំខាន់មួយសម្រាប់ក្រុមតូចៗនីមួយៗដើម្បីធ្វើការជាមួយដូចដែលបានជ្រើសរើសដោយសហគមន៍



សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- បិទឬខ្មៅដៃ

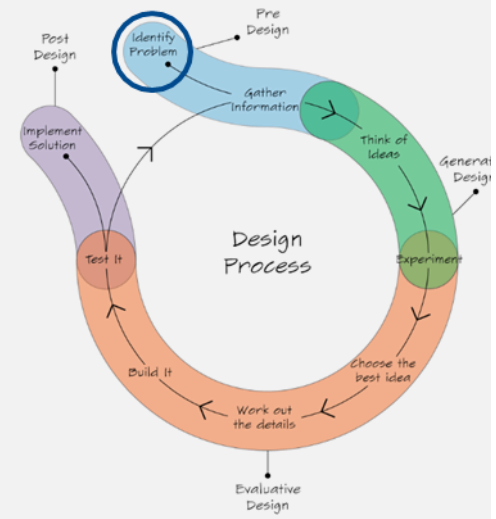


ជំហាន៖

១. ពន្យល់ក្រុមថាយើងនៅទីនេះដើម្បីកំណត់បញ្ហាប្រឈមដែលសហគមន៍បានអនុវត្ត ការងារកសិកម្មហើយព្យាយាមរកដំណោះស្រាយចំពោះបញ្ហាប្រឈមទាំងនេះ។ ដើម្បីជួយរឿងនេះយើងចង់មានការពិភាក្សាហើយសរសេររាល់បញ្ហាប្រឈមដែលអ្នកចូលរួមជួបប្រទះ។
២. ស្នើសុំឱ្យក្រុមទាំងមូលនិយាយពីបញ្ហាប្រឈមដែលពួកគេជួបនិងសរសេរវា។ ទុកពេលឱ្យបានច្រើនសម្រាប់រឿងនេះព្រោះអ្នកចូលរួមអាចនឹងរៀនខ្លះខាតក្នុងការចាប់ផ្តើម
៣. ចែកក្រុមធំជាក្រុមតូចៗហើយបន្តការពិភាក្សានេះដោយសរសេរនូវរាល់បញ្ហាប្រឈមដែលត្រូវបានកំណត់
៤. បន្ទាប់ផ្ដោតការពិភាក្សាជុំវិញកសិកម្មក្នុងសហគមន៍។
  - ចាប់ពីពេលចាប់ផ្តើមនៃវិស័យមួយគិតអំពីការងារទាំងអស់ដែលអ្នកត្រូវធ្វើ។ ខ្លះអាចមានម្តងក្នុងមួយថ្ងៃខ្លះម្តងក្នុងមួយឆ្នាំ។ តើអ្នកអាចគិតពីបញ្ហាប្រឈមណាមួយដែលទាក់ទងនឹងការងារទាំងនេះទេ?
៥. ពន្យល់ក្រុមថាឥឡូវនេះយើងនឹងផ្លាស់ទៅសកម្មភាពផ្សេងទៀតប៉ុន្តែយើងនឹងត្រលប់ទៅបញ្ជីនេះវិញនៅចុងបញ្ចប់នៃសិក្ខាសាលាដើម្បីព្យាយាមនិងកំណត់នូវបញ្ហាប្រឈមជាក់លាក់ដែលយើងនឹងផ្តោតលើគម្រោង។



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ការពិភាក្សាជាក្រុមអំពីបញ្ហាប្រឈមរបស់សហគមន៍

រួមបញ្ចូលអ្នកចូលរួមទាំងអស់នៅក្នុងការពិភាក្សា  
ដោយដឹកនាំសំណួរទៅកាន់មនុស្សស្ងប់ស្ងាត់  
និងពិនិត្យមើលថាអ្នករាល់គ្នាអាចស្តាប់។



ការសំដែងតួ



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យមើលឃើញនិងជាមួយ  
នឹងចលនាកំណត់អត្តសញ្ញាណបញ្ជា  
ប្រឈមកាន់តែច្រើនដែលប្រឈមនឹងជន  
ពិការនៅក្នុងសហគមន៍

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីដឹកនាំយើង  
ឱ្យកំណត់បញ្ហាសំខាន់មួយសម្រាប់ក្រុមតូចៗ  
នីមួយៗដើម្បីធ្វើការជាមួយដូចដែល  
បានជ្រើសរើសដោយសហគមន៍



សម្ភារៈ

បំណែកក្រដាសដែលមានស្ថាន  
ភាពនិងពិការភាពផ្សេងៗគ្នា



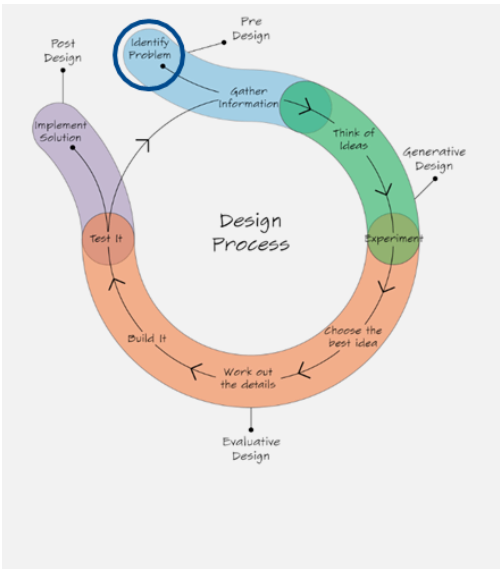
ដំណើរការកសាងគម្រោង



ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់អ្នកចូលរួមថាសកម្មភាពនេះនឹងតម្រូវឱ្យពួកគេធ្វើពុត  
ជានរណាម្នាក់ផ្សេងទៀត។  
យើងនឹងចែកក្រដាសមួយសន្លឹកដែលមានព័ត៌មានលម្អិតរបស់  
មនុស្សនៅលើនោះ។ គោលបំណងគឺដើម្បីស្វែងយល់អំពីបញ្ហា  
ប្រឈមដែលមនុស្សម្នាក់ៗអាចនឹងប្រឈមនៅក្នុងសហគមន៍
២. ដាក់ក្រុមអ្នកចូលរួមជាក្រុមតូចៗ (ប្រសិនបើមិនទាន់មានក្រុមតូចៗ)  
និងចែកក្រដាសមួយសន្លឹកដែលបានរៀបចំក្នុងមួយក្រុម
៣. សុំឱ្យក្រុមទាំងអស់គិតអំពីបញ្ហាដែលបុគ្គលនេះអាចនឹងប្រឈម  
មុខនិងបង្កើតការបង្ហាញខ្លីដើម្បីបង្ហាញពីស្ថានភាពដល់ក្រុមផ្សេង  
ទៀត
៤. ធ្វើការជាមួយក្រុមនីមួយៗដើម្បីធានាថាពួកគេមានទំនុកចិត្តនិង  
រីករាយជាមួយសកម្មភាព
៥. សុំឱ្យក្រុមនីមួយៗបង្ហាញគ្រលប់ទៅក្រុមជុំវិញ
៦. សួរអ្នកចូលរួមទាំងអស់ឱ្យផ្តល់យោបល់បន្ទាប់ពីការបង្ហាញ  
នីមួយៗ
  - តើនេះពិតជាមានអ្វីកើតឡើងមែនទេ?
  - តើមានបញ្ហាប្រឈមអ្វីទៀតសម្រាប់ជនពិការនេះ?
- ៧.





បន្ថែមរាល់បញ្ហាប្រឈមថ្មីៗទៅក្នុងបញ្ជីក្រុមនៃបញ្ហាប្រឈម / ឱកាស



អ្នកចូលរួមជាអ្នកសំដែងតួ

**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

ព្យាយាមនិងស្វាហាប់និងរីករាយក្នុងកំឡុងពេលសកម្មភាពនេះ។ ត្រូវដឹងថាអ្នកចូលរួមខ្លះប្រហែលជាខ្មាស់អៀន



**មុនពេលកសាងគម្រោង**

**លំហូរនៃប្រកាសធនធាន**

**គោលបំណង៖**

នេះនឹងជួយយើងឱ្យរៀនអំពីវិធីដែលសហគមន៍ចំណាយនិងរកលុយ

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីស្វែងយល់ពីការចំណាយឬប្រាក់ចំណូលណាមួយដែលមនុស្សអាចមាន។ ជាផ្នែកមួយនៃការប្រមូលព័ត៌មានអំពីបញ្ហា។ នេះអាចប៉ះពាល់ដល់សមត្ថភាពក្នុងការវិនិយោគលើដំណោះស្រាយ

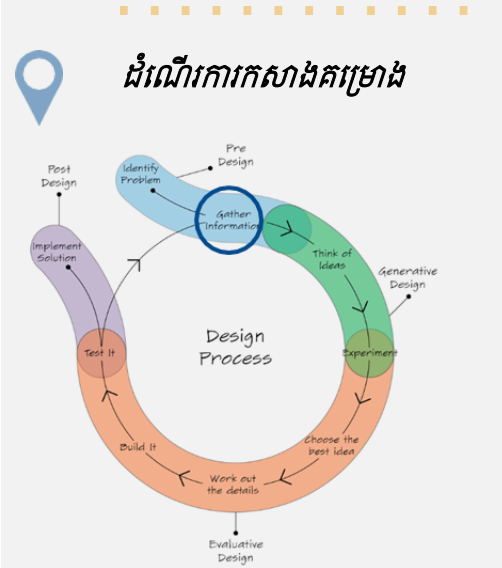
**សម្ភារៈ**

- បំណែកក្រដាសដែលមានស្ថានភាពនិងពិការភាពផ្សេងៗគ្នា

**ជំហាន៖**

១. ពន្យល់ថាគោលបំណងនៃសកម្មភាពគឺដើម្បីកំណត់អត្តសញ្ញាណទាំងអស់ នៃអ្វីដែលរកប្រាក់សម្រាប់គ្រួសាររបស់អ្នកនិង របស់ទាំងអស់ដែលអ្នកត្រូវចំណាយ
២. សុំឱ្យក្រុមទាំងអស់រាយនូវរាល់របស់ដែលរកបាន ប្រាក់សម្រាប់គ្រួសាររបស់ពួកគេ។ នេះអាចរួមបញ្ចូលទាំងការលក់ បន្លែឬសត្វ ឬការងារផ្សេងទៀតដែលពួកគេធ្វើឬ រដ្ឋាភិបាលនិងអង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាលផ្តល់ជំនួយឬអ្វីផ្សេងទៀត
៣. សុំឱ្យក្រុមទាំងអស់រាយនូវអ្វីដែលពួកគេមាន ត្រូវការចំណាយប្រាក់។ នេះអាចរួមបញ្ចូលថ្លៃសាលាការដឹកជញ្ជូនវិក្កយបត្រពេទ្យការធ្វើកសិកម្ម ឧបករណ៍, កម្លាំងពលកម្មឬអ្វីផ្សេងទៀត

- ៤. សួរក្រុមថាតើរឿងទាំងនេះកើតឡើងទាំងអស់ ពេលវេលាឬតែនៅពេលវេលាជាក់លាក់នៃឆ្នាំ។ ប្រើគំរូប្រតិទិននិងសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃដើម្បីរំលឹក អ្នកចូលរួមនូវអ្វីដែលពួកគេធ្វើក្នុងឆ្នាំ

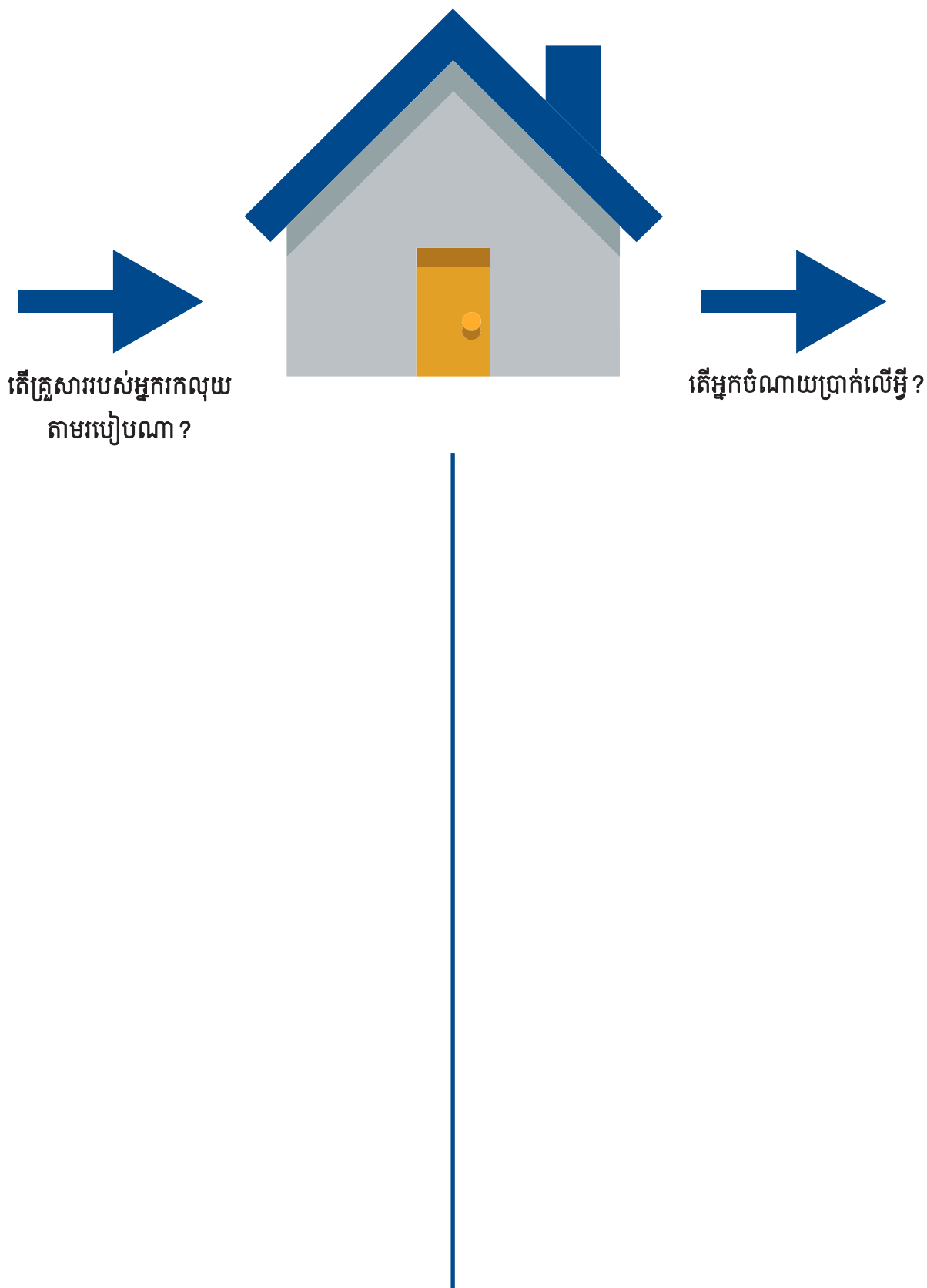


ឧទាហរណ៍នៃសកម្មភាពដែលបានបញ្ចប់

**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**  
 ប្រើគំរូសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃជាឯកសារយោងប្រសិនបើអ្នកចូលរួមត្រូវការការណែនាំខ្លះ



លំហូរនៃប្រភពធនធាន





សកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យយល់កាន់តែច្បាស់អំពីអ្នកចូលរួមក៏ដូចជាភាពស្រដៀងគ្នានិងភាពខុសគ្នានៃរបៀបដែលពួកគេចំណាយពេលរបស់ពួកគេ។ នេះអាចនាំឱ្យក្រុមកំណត់អត្តសញ្ញាណបញ្ហាប្រឈមកាន់តែច្រើន

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះទៅបង្កើតការយល់ដឹងស៊ីជម្រៅអំពីបញ្ហាប្រឈមរបស់អ្នកចូលរួមនិងនាំយើងឱ្យរកឃើញបញ្ហាសំខាន់មួយសម្រាប់ក្រុមនីមួយៗផ្ដោតលើ



សម្ភារៈ

- គំរូសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃ
- បិទប្រឡាក់ដៃ

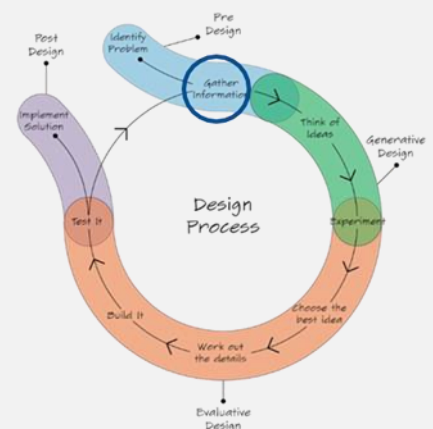


ជំហាន៖

១. បង្ហាញអ្នកចូលរួមអំពីគំរូសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃហើយសុំឱ្យពួកគេគិតអំពីថ្ងៃធម្មតានៅក្នុងជីវិតរបស់ពួកគេ
២. ចាប់ផ្ដើមពីពេលដែលពួកគេភ្ញាក់ពីព្រឹកហើយកត់ត្រារាល់ព្រឹត្តិការណ៍និងសកម្មភាពដែលកើតឡើងពេញមួយថ្ងៃ។ ប្រសិនបើមានកាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃខុសគ្នានៅពេលវេលាខុសគ្នានៃសប្តាហ៍ / ឆ្នាំ (ដូចជាចុងសប្តាហ៍ថ្ងៃឈប់សម្រាកឬរដូវវស្សា) បំពេញគំរូជាច្រើន។ ចាប់ផ្ដើមជាមួយកាលវិភាគបច្ចុប្បន្ន
៣. សួរអ្នកចូលរួមថាតើពួកគេគិតថាសកម្មភាពណាមួយឬផ្នែកខ្លះនៃថ្ងៃនឹងខុសគ្នាសម្រាប់មនុស្សដែលមានសមត្ថភាពឬសម្រាប់ជនពិការខុសៗគ្នា
៤. ពន្យល់ថាយើងនឹងប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីព្យាយាមនិងកំណត់បញ្ហាប្រឈមបន្ថែមទៀតនៅក្នុងបញ្ចប់នៃសិក្ខាសាលា។ យើងក៏នឹងព្យាយាមកំណត់បញ្ហាប្រឈមដែលមនុស្សជាច្រើនមានពីព្រោះពួកគេមានកាលវិភាគដូចគ្នា
៥. បន្ថែមបញ្ហាប្រឈមថ្មីៗទៅក្នុងបញ្ជីក្រុមនៃបញ្ហាប្រឈម / ឱកាស



ដំណើរការកសាងគម្រោង



អ្នកចូលរួមធ្វើការជាក្រុមដើម្បីបំពេញសកម្មភាព



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ផ្ដោតសកម្មភាពលើការកំណត់ភាពខុសគ្នានិងភាពស្រដៀងគ្នារវាងកាលវិភាគប្រចាំថ្ងៃផ្សេងៗគ្នា





ការពិនិត្យឡើងវិញនូវបញ្ហាប្រឈម



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងបន្ថែមទៅក្នុងបញ្ជីនៃបញ្ហាប្រឈមជាក់លាក់របស់អ្នកចូលរួមដែលបានចូលរួមពីសកម្មភាពមុន ៗ យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីបញ្ចប់បញ្ជីបញ្ហាប្រឈមសរុប។ បញ្ជីនេះនឹងត្រូវប្រើដើម្បីស្វែងរកបញ្ហាប្រឈមសំខាន់ៗសម្រាប់អ្នកចូលរួម



ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាឥឡូវនេះយើងចង់ពិនិត្យឡើងវិញនូវបញ្ហាប្រឈមចាប់ពីពេលចាប់ផ្តើមសិក្ខាសាលាហើយបន្ថែមទៀតប្រសិនបើអាច
  - ប្រើប្រយោគ " យើងពិបាកក្នុងការធ្វើ \_\_\_\_\_ (សកម្មភាព / សកម្មភាព) នៅ \_\_\_\_\_ (ទីតាំង) "
២. ប្រើប្រតិទិនសកម្មភាពប្រចាំថ្ងៃលំហូរធនធាននិងផែនទីកំណត់ធនធានសម្រាប់ការបំផុសគំនិតហើយព្យាយាមស៊ើបអង្កេតលើផ្នែកដែលអ្នកគិតថាអាចបង្កើតការយល់ដឹង
៣. អនុញ្ញាតឱ្យការពិភាក្សាបន្តរយៈពេលយូរតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ អ្នកចូលរួមខ្លះប្រហែលជាគិតយឺតយ៉ាវពេកក្នុងការនិយាយដំបូង
៤. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាឥឡូវនេះយើងនឹងផ្លាស់ទៅសកម្មភាពផ្សេងទៀតដែលក្នុងនោះយើងនឹងជ្រើសរើសការប្រកួតប្រជែងដែលយើងចង់ផ្តោតលើគម្រោងរបស់យើង។
  - ក្រុមតូចនីមួយៗនឹងជ្រើសរើសគម្រោងមួយហើយបន្ទាប់មកអ្នកចូលរួមនឹងត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យជ្រើសរើសយកគម្រោងដែលពួកគេគិតថាមានប្រយោជន៍បំផុតសម្រាប់ពួកគេ

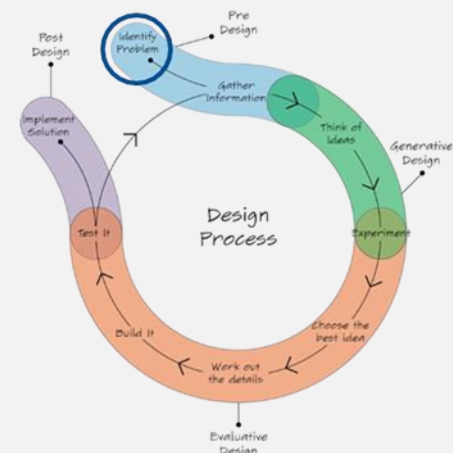


សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- បិទប្រខ្មៅដៃ



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ការពិភាក្សាជាក្រុមតូចៗអំពីបញ្ហាប្រឈម



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

នេះគឺស្រដៀងគ្នាទៅនឹងការពិភាក្សាជាក្រុមអំពីបញ្ហាប្រឈមប៉ុន្តែមានគោលបំណងបង្កើតបញ្ជីបញ្ហាប្រឈមនិងកំណត់អត្តសញ្ញាណបន្ថែមទៀត



ណែនាំទស្សនកិច្ច



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងធានាថាយើងយល់ច្បាស់ពីបញ្ហាប្រឈមដែលត្រូវបានស្នើដោយអ្នកចូលរួម

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីចាប់ផ្តើមប្រៀបធៀបភាពធ្ងន់ធ្ងរនិងសារៈសំខាន់នៃបញ្ហាប្រឈមដែលនាំឱ្យកំណត់បញ្ហាសំខាន់សម្រាប់ក្រុមនីមួយៗ



ជំហាន៖

- សួរសិក្ខាកាមថាតើអាចធ្វើដំណើរទៅផ្ទះឬកសិដ្ឋានមួយរបស់គេបានទេ?
  - នេះប្រហែលជាចាំបាច់ត្រូវរៀបចំផែនការទុកជាមុនឬគ្រោងទុកសម្រាប់ថ្ងៃចុងក្រោយ
  - ប្រសិនបើមានមនុស្សជាច្រើនណែនាំផ្ទះរបស់ពួកគេសូមសម្រេចថាតើអាចមើលផ្ទះបានច្រើនជាងមួយទេ
- ធ្វើដំណើរទៅផ្ទះឬកសិដ្ឋានរបស់អ្នកចូលរួម។ បើសមស្របសូមយកអ្នកចូលរួមជាច្រើននាក់ជាមួយអ្នក។
  - បើអាចក្រុមតូចនីមួយៗអាចទៅលេងផ្ទះដាច់ដោយឡែកមួយជាមួយអ្នកសម្របសម្រួល
- សុំឱ្យអ្នកចូលរួមនាំអ្នកទៅទស្សនាអចលនទ្រព្យ។ សុំឱ្យពួកគេបង្ហាញអ្នកដូចខាងក្រោម៖
  - កន្លែងដែលពួកគេធ្វើការ
  - កន្លែងដែលពួកគេមានបញ្ហា
  - កន្លែងដែលពួកគេពិតជាចូលចិត្ត
  - កន្លែងដែលពួកគេគិតថាសំខាន់សម្រាប់គម្រោង



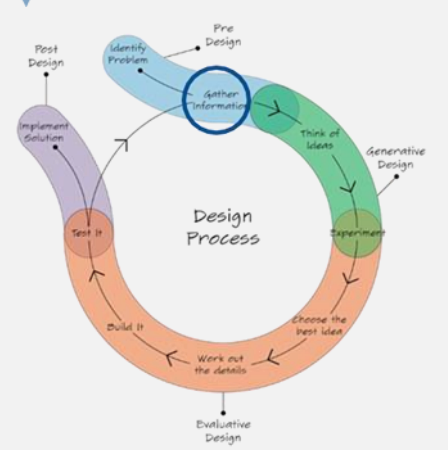
សម្ភារៈ

៤. ស្នើឱ្យអ្នកចូលរួមផ្សេងទៀតគិតអំពីបញ្ហាប្រឈមដែលត្រូវបានកំណត់រួចហើយនៅក្នុងការពិភាក្សាជាក្រុមនិងបង្ហាញអ្នកនូវព័ត៌មានលំអិតអំពីបញ្ហាប្រឈមនីមួយៗ

៥. ប្រើចំណេះដឹងថ្មីនេះដើម្បីបន្ថែមព័ត៌មានលម្អិតអំពីបញ្ហាប្រឈមដែលបានកំណត់ឬបន្ថែម / ដកបញ្ហាប្រឈមនានាតាមតម្រូវការ



ដំណើរការកសាងគម្រោង



អ្នកចូលរួមបង្ហាញអ្នកសម្របសម្រួលពីរបៀបរៀបចំវាល



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ប្រើដំណើរទស្សនកិច្ចដើម្បីស៊ើបអង្កេតបញ្ហាដែលបានកំណត់រួចហើយនិងព្យាយាមកម្ពុលហេតុនៃបញ្ហា



ការជ្រើសរើសគម្រោង



គោលបំណង៖

វានឹងជួយយើងក្នុងការកំណត់អត្តសញ្ញាណបញ្ហាដែលត្រូវប្រើនៅក្នុងឯកសារ

ដំណើរការដោះស្រាយបញ្ហាយើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីរក្សាទិសដៅក្រុមនិងផ្ដោតអារម្មណ៍នៅពេលពួកគេធ្វើសកម្មភាពនៅក្នុងសិក្ខាសាលា



សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- ប៊ិចប្លុកខ្មៅដៃ



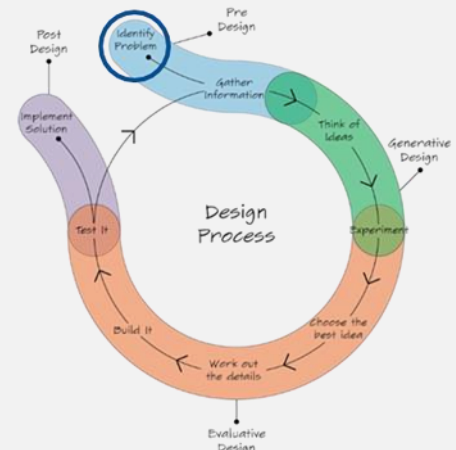
ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមដែលឥឡូវនេះយើងត្រូវការជ្រើសរើសយកបញ្ហាប្រឈមមួយដើម្បីព្យាយាមដោះស្រាយនៅក្នុងគម្រោងនេះ។
  - ក្រុមតូចនីមួយៗនឹងជ្រើសរើសការប្រកួតប្រជែងមួយបន្ទាប់មកពួកគេនឹងត្រូវបង្ហាញដល់អ្នកចូលរួមនៅសិក្ខាសាលាបន្ទាប់ហើយអ្នកចូលរួមអាចជ្រើសរើសយកមួយណាដែលពួកគេចង់ធ្វើការ។
២. សួរក្រុមថាតើមានបញ្ហាប្រឈមណាមួយដែលពួកគេជឿថាមានសារៈសំខាន់ខ្លាំងណាស់។ អនុញ្ញាតឱ្យក្រុមពិភាក្សាអំពីបញ្ហានេះដោយបើកចំហហើយដាក់សញ្ញាដឹកនៅជាប់នឹងបញ្ហាប្រឈមសំខាន់ៗ
៣. ដាក់ដឹកនៅជាប់នឹងបញ្ហាប្រឈមណាមួយដែលអ្នកជឿថាសំខាន់ផងដែរ
៤. អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមសម្រាក។ នៅពេលនេះពិនិត្យឡើងវិញនូវបញ្ជីនៃបញ្ហាប្រឈមសំខាន់ៗហើយសម្រេចថាតើមានអ្វីដែលមិនត្រូវគ្នានឹងសមត្ថភាពរបស់អង្គការដែរឬគោលដៅរបស់គម្រោង។ ទឹកនៃឆ្លងកាត់ជាប់នឹងបញ្ហាប្រឈមទាំងនេះ

៥. នៅពេលដែលក្រុមបានធ្វើកំណែទម្រង់សូមពន្យល់ដល់ពួកគេថាពួកគេត្រូវការជ្រើសរើសយកបញ្ហាប្រឈមមួយដែលនៅសល់ដើម្បីធ្វើការលើគម្រោងដែលនៅសល់។ អនុញ្ញាតឱ្យមានការពិភាក្សាបើកចំហនិងដកបញ្ហាប្រឈមចេញយឺតៗ នៅពេលក្រុមសម្រេចចិត្តថាពួកគេមិនសំខាន់



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

៦. ប្រសិនបើគ្មានការព្រមព្រៀងណាមួយអាចត្រូវបានសំរេចទេសូមពិចារណាលើជំរើសខាងក្រោម៖
  - ប្រើប្រព័ន្ធបោះឆ្នោតមួយបញ្ហាប្រឈមដែលមានសំឡេងគាំទ្រច្រើនបំផុតត្រូវបានជ្រើសរើស
  - ជ្រើសរើសការប្រកួតប្រជែងចំនួន ២ និងបង្កើតក្រុមចំនួន ២ ដាច់ដោយឡែកពីគ្នា
  - ចាត់ថ្នាក់ឧបសគ្គពីសំខាន់បំផុតទៅសំខាន់បំផុត
  - អនុញ្ញាតឱ្យការពិភាក្សាបញ្ចប់និងចាប់ផ្ដើម

ពិនិត្យមើលថាតើបញ្ហានេះអនុវត្តចំពោះមនុស្សភាគច្រើននៅក្នុងក្រុមហើយពិចារណាអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សផ្លាស់ប្តូរក្រុមនៅពេលដែលបញ្ហាទាំងអស់ត្រូវបានកំណត់អត្តសញ្ញាណ។ នេះធានាថាមនុស្សនៅតែចូលរួមហើយសិក្ខាសាលានៅតែពាក់ព័ន្ធ។

**មុនពេលកសាងគម្រោង**

**សកម្មភាពក្នុងមូលដ្ឋាន**



**គោលបំណង៖**

នេះនឹងជួយឱ្យយើងយល់ពីរបៀបដែលសកម្មភាពជាក់លាក់ត្រូវបានអនុវត្តនៅក្នុងសហគមន៍ជាពិសេសភាពខុសគ្នាណាមួយនៅក្នុងវិធីដែលមនុស្សនៅក្នុងក្រុមធ្វើសកម្មភាពដូចគ្នា។

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីរៀនអំពីបញ្ហាប្រឈមជាក់លាក់និងធានាថាដំណោះស្រាយនឹងសមនឹងសមាជិកក្រុមទាំងអស់និងដោះស្រាយបញ្ហា



**សម្ភារៈ**

- ក្រដាស
- បិទប្តូរខ្មៅដៃ

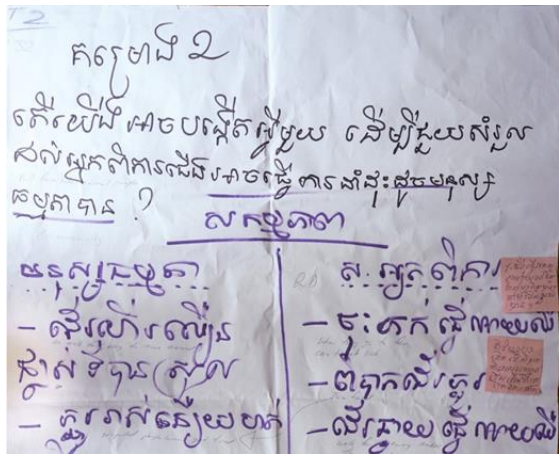
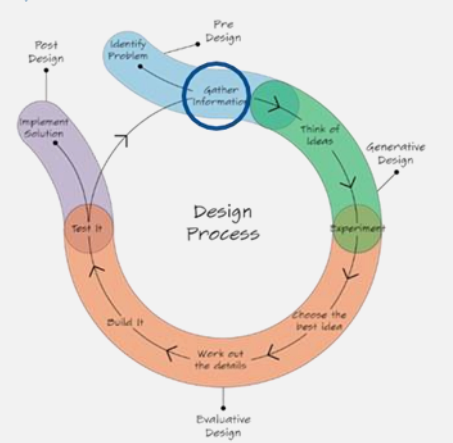


**ជំហាន៖**

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងរៀនសូត្រពីរបៀបដែលពួកគេធ្វើសកម្មភាពដែលអាចទាក់ទងទៅនឹងបញ្ហាប្រឈមដែលបានកំណត់និងវិធីដែលសកម្មភាពអាចធ្វើខុសគ្នាដោយមនុស្សផ្សេងគ្នា (ឧ។ មនុស្សនិងជនពិការ)
  - ឧទាហរណ៍ក្នុងស្រែ
២. ជាក្រុមសូមសម្រេចចិត្តលើសកម្មភាពជាក់លាក់ណាមួយដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការសង្ខេបគម្រោងរបស់អ្នក។ ប្រសិនបើមានសកម្មភាពសំខាន់ៗជាច្រើនសូមបំពេញសកម្មភាពនេះសម្រាប់សកម្មភាពនីមួយៗ
៣. សុំឱ្យក្រុមឆ្លងកាត់សកម្មភាពដែលបានជ្រើសរើសមួយជំហានម្តងៗ ដោយពន្យល់ពីរបៀបដែលបុគ្គលជាក់លាក់ម្នាក់អាចបំពេញវាបាន។ គួរបន្ទាប់បញ្ឈប់ចុះកណ្តាលក្រដាស។ សរសេរជំហានទាំងនេះនៅក្នុងជួរឈរខាងឆ្វេង (មនុស្សទី ១)
៤. ស្នើសុំឱ្យក្រុមឆ្លងកាត់សកម្មភាពដែលបានជ្រើសរើសមួយជំហានម្តងៗ ដោយពន្យល់ពីរបៀបដែលមនុស្សខុសគ្នាអាចបញ្ចប់វា។ សរសេរជំហានទាំងនេះនៅក្នុងជួរខាងស្តាំ
  - ប្រសិនបើមនុស្សខុសគ្នានឹងមានលទ្ធផលជាជំហាន ៗ សូមសរសេរប្រភេទនីមួយៗចុះក្រោមហើយគូសបញ្ជាក់ពីភាពខុសគ្នា
៥. សុំឱ្យក្រុមកំណត់ភាពខុសគ្នារវាងមនុស្សដែលបានពិភាក្សានិងពន្យល់ពីមូលហេតុដែលពួកគេគិតថាមានភាពខុសគ្នា



**ដំណើរការកសាងគម្រោង**



ឧទាហរណ៍នៃសន្លឹកកិច្ចការក្នុងតំបន់



**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

បើអាចធ្វើបានទៅមើលសកម្មភាពដែលកំពុងអនុវត្តនេះនឹងអនុញ្ញាតឱ្យមានការសង្កេតលំអិតបន្ថែមទៀត

សំភារៈនិងការកសាង



**គោលបំណង៖**

នេះនឹងជួយឱ្យយើងយល់ពីអ្វីដែលសម្ភាររូបវន្តមាននៅក្នុងមូលដ្ឋាន

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីដឹកនាំការបង្កើតគំនិតនិងគំរូដើមនិងធានាថាជំនួយស្រាយចុងក្រោយអាចត្រូវបានបង្កើតនិងថែរក្សាក្នុងស្រុក



**ជំហាន៖**

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងដើម្បីរៀនអំពីអ្វីដែលមាននៅក្នុងស្រុកនិងអ្វីដែលពួកគេមិនអាចទទួលបាន។ នេះគឺសំខាន់ណាស់ដែលយើងចង់រៀបចំដំណោះស្រាយដែលសហគមន៍អាចកសាងនិងថែរក្សាដោយខ្លួនឯង
២. នៅលើក្រដាសធំមួយគូរបន្ទាត់បញ្ជីរឿង។ ដើម្បីបង្កើតជួរឈររឿង (សូមមើលខាងក្រោម) ។ សរសេរចំណងជើងថា “ ខ្ញុំមាននេះ” “ ខ្ញុំអាចទទួលបាននេះ” ខ្ញុំមិនអាចយកវាបានទេ” នៅក្នុងជួរឈរនីមួយៗ
៣. ឆ្លងកាត់សន្លឹកបៀវត្សនីមួយៗដែលធ្វើដូចខាងក្រោម៖
  - បង្ហាញកាតដល់ក្រុម
  - សុំឱ្យក្រុមពន្យល់ថាវាជាអ្វីហើយសរសេរវានៅខាងក្រោយកាតដើម្បី ឲ្យ ច្បាស់
  - សួរក្រុមថាតើពួកគេមានវាអាចទទួលបានឬមិនអាចទទួលបាន
  - ដាក់កាតចូលក្នុងជួរឈរសមស្រប
  - ប្រសិនបើពួកគេមានឬអាចទទួលបានសូមសួរថាតើវានឹងត្រូវចំណាយប៉ុន្មាន
  - ប្រសិនបើពួកគេមិនអាចទទួលបានសូមសួរហេតុអ្វីបានជាមិន
៤. នៅពេលសន្លឹកបៀវត្សទាំងអស់ត្រូវបានដាក់នៅលើទំព័រសូមសួរក្រុមថាតើពួកគេអាចគិតពីសម្ភារផ្សេងទៀតដែលគួរត្រូវបានកត់សំគាល់នៅលើទំព័រដៃឬទេ។ សរសេរទាំងនេះនៅលើកំណត់ចំណាំក្រោយវាហើយបិទវានៅក្នុងជួរឈរសមស្រប

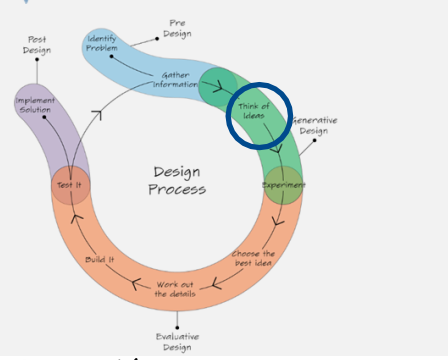


**សម្ភារៈ**

- ក្រដាស
- ប៊ិចឬខ្មៅដៃ



**ដំណើរការកសាងគម្រោង**



ឧទាហរណ៍នៃសកម្មភាពសម្ភារបញ្ចប់



**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

អ្នកក៏អាចសរសេរព័ត៌មាននៅផ្នែកខាងក្រោយដូចជាចំនួនសរុបនៃមនុស្សដែលនៅក្នុងក្រុម



## លក្ខណៈទូទៅនៃការកសាងគម្រោង

នេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃដំណាក់កាលកសាងគម្រោងទូទៅ និងសកម្មភាព  
កសាងគម្រោងដែល ពាក់ព័ន្ធទាំងអស់



**បំផុសគំនិត**



**គោលបំណង៖**

នេះនឹងជួយយើងឱ្យគិតអំពីគំនិតជាច្រើនដែលអាចដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈមរបស់សហគមន៍

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីធ្វើឱ្យប្រាកដថាយើងបានពិនិត្យមើលលទ្ធភាពផ្សេងៗដែលនាំឱ្យមានដំណោះស្រាយល្អបំផុត

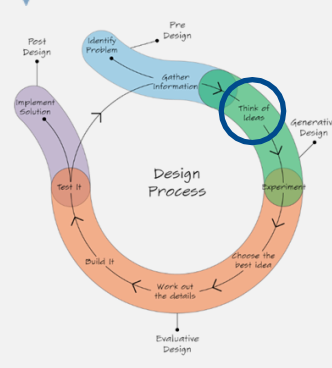


**សម្ភារៈ**

- ក្រដាស
- បិទឬខ្មៅដៃ



**ដំណើរការកសាងគម្រោង**



**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

ព្យាយាមនិងគិតពីគំនិតសក្តានុពលមួយចំនួនមុនពេលសកម្មភាពនោះវិធីដែលអ្នកអាចប្រើគំនិតទាំងនេះសម្រាប់ការបំផុសគំនិតប្រសិនបើចាំបាច់



**ជំហាន៖**

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងគិតពីដំណោះស្រាយឱ្យបានច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។ យើងចង់សរសេរវិធីជាច្រើនដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាមិនមែនត្រឹមតែមធ្យោបាយមួយទេ។ នេះនឹងអនុញ្ញាតឱ្យយើងពិភាក្សាបង្កើតនិងសាកល្បងគំនិតមួយចំនួនហើយបន្ទាប់មកជ្រើសរើសយកមួយណាដែលល្អបំផុត
២. ពន្យល់ថាវិធាននៃសកម្មភាពនេះគឺ៖
  - កុំរិះគន់គំនិតរបស់ប្រជាជនដទៃគំនិតទាំងអស់គឺល្អ!
  - សាកល្បងនិងគិតពីគំនិត ក៏ដូចជាគំនិតជាក់ស្តែងជាងនេះទៀត
  - ព្យាយាមប្រើគំនិតរបស់នរណាម្នាក់ហើយបន្ថែមលើវា
៣. សួរក្រុមថាតើពួកគេមានគំនិតសម្រាប់ដំណោះស្រាយដែរឬទេ។ ទុកពេលច្រើនសម្រាប់រឿងនេះហើយអត់ធ្មត់។ មនុស្សអាចខ្មាស់អៀនឬចំណាយពេលបន្តិចដើម្បីគិតអំពីគំនិត។
៤. នៅពេលគំនិតមួយត្រូវបានលើកឡើងចូរសរសេរវានៅលើក្រដាសហើយបើអាចធ្វើបានគួររូបព្រាងតូចដើម្បីតំណាងគំនិត។
៥. បន្តសកម្មភាពនេះរហូតទាល់តែគ្មានគំនិតបង្កើតថ្មីទៀត
៦. ពន្យល់ថាយើងនឹងពិនិត្យមើលសកម្មភាពនេះឡើងវិញនៅសិក្ខាសាលា



ឧទាហរណ៍នៃទំព័រនៃបំផុសគំនិត



ការបង្កើតម៉ូដែល



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យគិតអំពីគំនិតបន្ថែមទៀតនិងស្វែងរកព័ត៌មានលំអិតនៃជំនឿស្រាយសក្តានុពល

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីជួយយើងអភិវឌ្ឍគំនិតឬគិតពីគំនិតថ្មីៗដែលយើងប្រហែលជាមិនបានគិត។ វាអាចងាយស្រួលសម្រាប់មនុស្សក្នុងការបង្កើតអ្វីមួយជាជាងការពន្យល់ឬគូរវា



សម្ភារៈ

- សម្ភារសម្រាប់ផលិតគំរូ (ដំបង, ប្រៃសណីយ៍, ចំបើង, ម្តាងសិលា, ដប។ល។ )

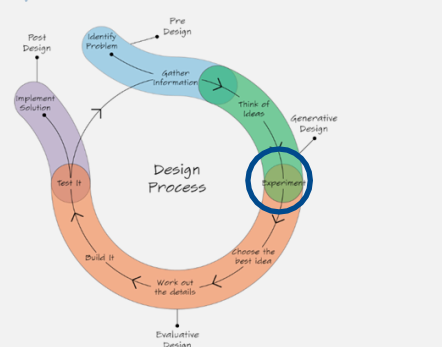


ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងបង្កើតគំរូតូចមួយនៃគំនិតមួយដែលអាចបង្ហាញដល់ក្រុមនិងពិភាក្សា
២. សុំឱ្យក្រុមជ្រើសរើសគំនិតដែលពួកគេចូលចិត្តពីសកម្មភាពខ្លួនរាល់ដែលពួកគេចង់បង្កើត
៣. សុំឱ្យក្រុមគិតអំពីរបៀបដែលវានឹងមើលទៅនិងរបៀបដែលវានឹងត្រូវបានធ្វើ
៤. ស្នើសុំឱ្យក្រុមធ្វើគំនិតនេះចេញពីសម្ភារដែលយើងបានផ្តល់។ វានឹងតូចជាងនិងសាមញ្ញជាងគំរូចុងក្រោយប៉ុន្តែការធ្វើវាឱ្យទៅនេះនឹងផ្តល់ឱ្យយើងនូវគំនិតនិងចំណេះដឹងបន្ថែមទៀតអំពីបញ្ហា
៥. ទុកពេលច្រើនសម្រាប់សកម្មភាពនេះមើលក្រុមនិងផ្តល់ជំនួយតាមតម្រូវការ
៦. នៅពេលដែលគំរូត្រូវបានបញ្ចប់សូមឱ្យក្រុមបង្ហាញវាទៅអ្នកផ្សេងទៀត។ សួរថាតើអ្នកផ្សេងទៀតចូលចិត្តគំនិតនេះហើយប្រសិនបើពួកគេមានវិធីណាមួយដើម្បីធ្វើឱ្យវាប្រសើរឡើង



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ដាក់ជាក្រុមធ្វើគំរូនៃទ្រុងមាន់



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ការកសាងគម្រោងទូទៅធានាថាអ្នកចូលរួមទាំងអស់ត្រូវបានបញ្ចូលទៅក្នុងសកម្មភាព។ បើចាំបាច់ផ្តល់ការណែនាំដល់ក្រុមអំពីវិធីទាំងអស់នេះ



ដំណោះស្រាយដែលមាន



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើង ឱ្យគិតអំពីគំនិត កាន់តែច្រើននិងរៀនអំពីចំណុចល្អនិង អាក្រក់នៃគំនិតនីមួយៗ យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីធានាថា យើងមានគំនិតជាច្រើនដែលត្រូវជ្រើស រើសនៅពេលជ្រើសរើសគំនិតចុងក្រោយ



សម្ភារៈ

- ក្រដា
- បិទឬខ្មៅដៃ
- កាតដំណោះស្រាយដែល មានស្រាប់

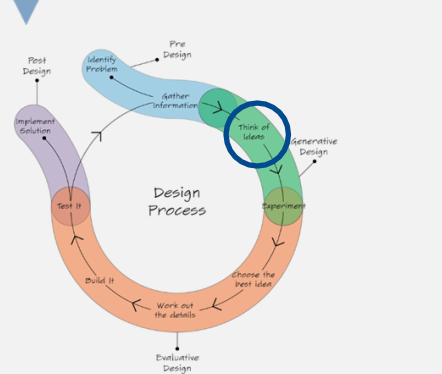


ជំហាន៖

១. ពន្យល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងពិនិត្យមើលដំណោះស្រាយដែលមានស្រាប់ពីកន្លែងផ្សេងទៀតហើយសម្រេចចិត្តថាតើពួកគេ អាចល្អនៅក្នុងសហគមន៍ដែរឬទេ
២. នៅលើក្រដាសធំមួយគូរបន្ទាត់បញ្ឈរដើម្បីបង្កើតជួរឈរពីរ ( សូមមើល ខាងក្រោម ) ។ សរសេរចំណងជើង “ ផ្នែកល្អ ៗ ” និង “ ផ្នែកមិនល្អ ” នៅក្នុងជួរឈរនីមួយៗ
៣. ឆ្លងកាត់កាតដំណោះស្រាយដែលមានស្រាប់នីមួយៗធ្វើដូចខាងក្រោម៖
  - បង្ហាញកាតដល់ក្រុមសួរក្រុមដើម្បីពន្យល់ថាវាជាអ្វីចូរសរសេរវានៅ ខាងក្រោយកាតដើម្បីភាពច្បាស់លាស់
  - សួរក្រុមថាតើពួកគេចូលចិត្តដំណោះស្រាយនេះ។ សរសេរចំណុច ល្អ ៗ នៅក្នុងជួរ “ ផ្នែកល្អ ៗ ”
  - សួរក្រុមថាតើអ្វីដែលមិនចូលចិត្តអំពីដំណោះស្រាយនេះ។ សរសេរ ចំណុចអាក្រក់ណាមួយនៅក្នុងជួរ “ ផ្នែកមិនល្អ ”
  - សួរក្រុមថាហេតុអ្វីបានជាផលិតផលមិនមាននៅក្នុងសហគមន៍ របស់ពួកគេ ?
  - សួរក្រុមថាតើពួកគេនឹងផ្លាស់ប្តូរអ្វីខ្លះអំពីដំណោះស្រាយនេះដើម្បី ធ្វើឱ្យសហគមន៍របស់ពួកគេកាន់តែប្រសើរឡើង



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ប្រសិនបើចាំបាច់សូមពន្យល់ពីវិធីដែលដំណោះស្រាយត្រូវបានប្រើជាជំហាន ៗ

ឧទាហរណ៍នៃការបណ្តុះដំណោះស្រាយដែលមានស្រាប់



ការពិនិត្យឡើងវិញការបំផុសគំនិត



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យគិតអំពីគំនិតជាច្រើនដែលអាចដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈមរបស់សហគមន៍

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីពិភាក្សាពីភាពសមស្របនៃគំនិតនីមួយៗអេក្រង់គំរូនិងការសាកល្បង

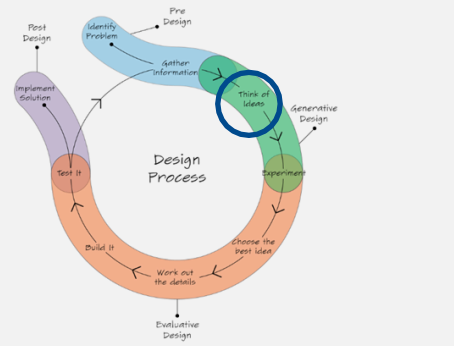


សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- ប៊ិចប្រឡៅដៃ



ដំណើរការកសាងគម្រោង



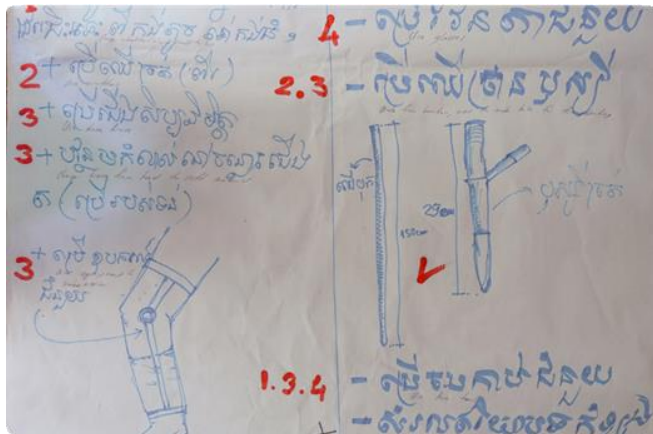
ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ព្យាយាមភ្ជាប់យោបល់នៅក្នុងសកម្មភាពដំណោះស្រាយដែលមានស្រាប់និងគំនិតថ្មីៗនៅក្នុងសកម្មភាពនេះ



ជំហាន៖

១. ត្រឡប់ទៅរកបំផុសគំនិត ដែលត្រូវបានបង្កើតមុននៅក្នុងវគ្គ
២. ប្រើគំនិតល្អនិងអាក្រក់ពីគំនិតដែលមានស្រាប់សកម្មភាពដំណោះស្រាយ ដែលជាការបំផុសគំនិតសម្រាប់គំនិតកាន់តែច្រើន
  - ព្យាយាមគិតគ្រប់វិធីដែលគំនិតអាក្រក់អាចត្រូវបានធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងសម្រាប់សហគមន៍នេះ
  - ព្យាយាមគិតអំពីរបៀបដែលគំនិតល្អអាចត្រូវបានបង្កើតនិងអនុវត្តនៅក្នុងសហគមន៍នេះ



ឧទាហរណ៍នៃទំព័រនៃបំផុសគំនិត



ពិនិត្យវាយតម្លៃលើគំនិត



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងជ្រើសរើសយកគំនិតល្អ ៗ ដើម្បីបន្តទៅមុខនៅក្នុងគម្រោង

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីធានាថាដំណោះស្រាយមានភាពពាក់ព័ន្ធសម្រាប់សហគមន៍និងបញ្ហាជាក់លាក់នៅទូទាំងគម្រោង

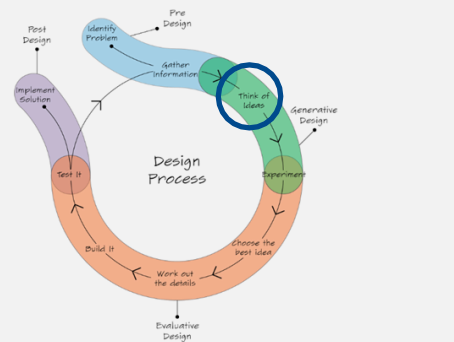


សម្ភារៈ

- ប៊ិចឬខ្នើដៃ
- ទម្រង់នៃការពិនិត្យនិងវាយតម្លៃ



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងជ្រើសរើសយកគំនិតមួយឬច្រើនដើម្បីបន្តនិងយកគំនិតដែលនៅសល់ចេញពីគម្រោង

២. ពន្យល់ពីលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យនីមួយៗដែលនឹងត្រូវប្រើដើម្បីប្រៀបធៀបគំនិតនីមួយៗ

៣. ទីមួយសុំឱ្យក្រុមទាំងអស់ជ្រើសរើសយកគំនិត ៥ ដែលពួកគេចូលចិត្តដោយការពិភាក្សា។ កុំប្រើគំរូបញ្ចាំងនៅឡើយ។ ផ្ទុយទៅវិញគ្រាន់តែមានការពិភាក្សាហើយជ្រើសរើសយកគំនិតចំនួន ៥ ដើម្បីប្រើគំរូបញ្ចាំងសម្រាប់

៤. ពន្យល់ថាក្រុមត្រូវការសំរេចថាតើគំនិតនោះអាក្រក់មធ្យមឬល្អនៅក្នុងលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យនីមួយៗ

ឧទាហរណ៍តើគំនិតនេះមានភាពងាយស្រួលក្នុងការកសាងទេ?

- បង្ហាញគំនិតមួយហើយអនុវត្តតាមលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យដែលជាក់ ៖ - (, : - | ឬ -) តាមភាពសមស្រប

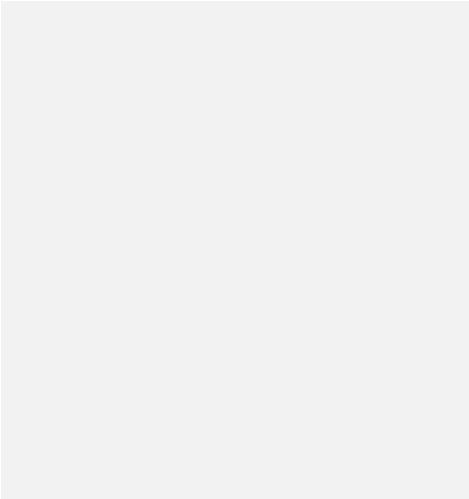
- ធ្វើម្តងទៀតសម្រាប់គំនិតនីមួយៗ

ពិន្ទុសរុបនៃគំនិតនីមួយៗមាន៖ - (= ១, - | = ២ ឬ -) = ៣

- ពិភាក្សាពិន្ទុជាមួយក្រុមហើយសំរេចថាតើគំនិតដែលមានចំណាត់ថ្នាក់ខ្ពស់ជាងគេគឺជាគំនិតល្អបំផុតរឺអត់។ ត្រៀមខ្លួនដើម្បីជ្រើសរើសគំនិតផ្សេងប្រសិនបើក្រុមសំរេចថាវាវាវាល្អប្រសើរ

៥. ពន្យល់ថាក្រុមកសាងគម្រោងនឹងចំណាយពេលមុនសិក្ខាសាលាបន្ទាប់គិតអំពីគម្រោង និងដំណើរការដែលត្រូវការដើម្បីផលិតផលិតផល។ នៅសិក្ខាសាលាបន្ទាប់ក្រុមកសាងគម្រោងនឹងចែករំលែកជំនាញរបស់យើងដូច្នេះអ្នករាល់គ្នាអាចជាផ្នែកមួយនៃការកសាងគំរូ





អ្នកចូលរួមធ្វើការតាមរយៈសកម្មភាពពិនិត្យវាយតម្លៃ



**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

ប្រសិនបើចាំបាច់ធ្វើកំរិតចម្បងនៃគំនិតជាច្រើនដើម្បីស៊ើបអង្កេតលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យពិនិត្យវាយតម្លៃ



ទំព័រនេះទុកទំនេរចោល



## ការវាយតម្លៃនៃការកសាងគម្រោង

ផ្នែកនេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃដំណាក់កាល វាយតម្លៃនៃការកសាងគម្រោងនិង សកម្មភាពនៃការកសាងគម្រោង ដែលពាក់ព័ន្ធទាំងអស់



ការបណ្តុះបណ្តាលបច្ចេកទេស



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងធានាថាអ្នកចូលរួមអាចដឹកនាំដំណាក់កាល“ សាងសង់វា” និងមានសុវត្ថិភាពនៅពេលប្រើឧបករណ៍



ជំហាន៖

១. មុនពេលវត្តចាប់ផ្តើមត្រូវសម្រេចចិត្តលើជំនាញជាក់លាក់ដែលត្រូវការដើម្បីអភិវឌ្ឍ។ ទាំងនេះអាចមកពីការសង្កេតការសន្ទនាជាមួយសហគមន៍ឬអង្គការដៃគូរឹមកពីជំនាញនិងសកម្មភាពបច្ចេកទេសសាងសង់
២. សម្រេចចិត្តលើវិធីល្អបំផុតក្នុងការបង្ហាញនិងអនុវត្តជំនាញទាំងនេះ។ ជំនាញខ្លះអាចមានលក្ខណៈសាមញ្ញហើយរហ័សពន្យល់ (ដូចជាប្រើឧបករណ៍ពង្រីក) ខណៈពេលដែលជំនាញផ្សេងទៀតអាចមានភាពស្មុគស្មាញជាងនេះ (ដូចជាការប្រើឧបករណ៍ទម្លាក់)
៣. បង្ហាញជំនាញបច្ចេកទេសជាមុននិងពន្យល់ពីជំហានសំខាន់ៗនិងក្តីបារម្ភអំពីសុវត្ថិភាព
៤. ស្នើសុំសមាជិកក្រុមដែលមានទំនុកចិត្តលើឧបករណ៍ប្រហែលជាអ្នកដែលធ្លាប់ប្រើវាពីមុនដើម្បីបង្ហាញឧបករណ៍ទាំងនោះ
៥. សួរសមាជិកក្រុមថាតើពួកគេចង់អនុវត្តជាមួយឧបករណ៍ដែរឬទេ។ ធានាថាមានតែបុគ្គលដែលចាប់អារម្មណ៍និងមានទំនុកចិត្តប៉ុណ្ណោះដែលនឹងប្រើឧបករណ៍នេះ។
  - អ្នកផ្សេងទៀតអាចធ្វើការជាមួយបុគ្គលម្នាក់ៗដើម្បីធានាថាពួកគេមិនត្រូវបានបង្ខំឱ្យស្ថិតក្នុងស្ថានភាពគ្រោះថ្នាក់
  - ត្រូវប្រាកដថាឧបករណ៍ត្រូវបានរៀបចំនៅឆ្ងាយពីគ្នាដូច្នោះមនុស្សមិនផ្លាស់ប្តូរក្រុមពាក់កណ្តាលទេ។ វិធីនេះមនុស្សក៏នឹងមិនត្រូវបានរំខានដោយការមើលក្រុមផ្សេងទៀត។
៦. ដំណើរការម្តងទៀតចំពោះជំនាញបច្ចេកទេសទាំងអស់ដែលត្រូវការ។ នៅពេលជំនាញមួយត្រូវបានបង្ហាញអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមបន្តអនុវត្តជំនាញនោះខណៈដែលអ្នកផ្សេងទៀតអនុវត្តជំនាញថ្មី។



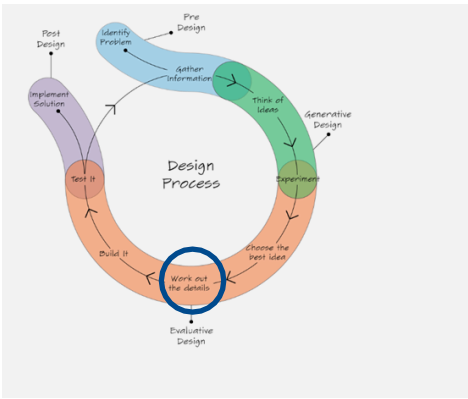
សម្ភារៈ

- តម្រូវការឧបករណ៍



ដំណើរការកសាងគម្រោង





អ្នកចូលរួមរៀនពីរបៀបប្រើខ្លួនដោយកំលាំង

**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

ធានាថាអ្នកចូលរួមជាស្រ្តីត្រូវបានផ្តល់ឱកាសដើម្បីរៀនអំពីឧបករណ៍ទាំងនេះ។ វាជារឿងធម្មតាសម្រាប់បុរសដែលត្រួតត្រាការងារនេះ



**ការវាយតម្លៃនៃការកសាងគម្រោង**

**ដំណើរការផែនទី**

**គោលបំណង៖**

នេះនឹងជួយឱ្យយើងរៀបចំផែនការជំហានដែលត្រូវការដើម្បីបង្កើតផលិតផលចុងក្រោយ យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីបង្កើតដំណោះស្រាយចុងក្រោយនិងទំនាក់ទំនងផែនការសមស្របទៅនឹងអ្នកដទៃ

**សម្ភារៈ**

- ក្រដាស
- បិទប្រខ្នាតដៃ
- គំរូដើមពីសិក្ខាសាលា
- ផ្ទាំងរូបភាពសម្ភារ

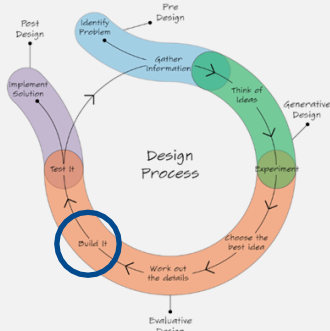
**ជំហាន៖**

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះគឺសម្រាប់រៀបចំផែនការជំហាននានានៅពេលសាងសង់ផលិតផលចុងក្រោយ។ ដោយគិតអំពីជំហានទាំងនេះនិងរៀបចំផែនការពួកគេយើងអាចធ្វើឱ្យផលិតផលកាន់តែលឿនហើយអ្នករាល់គ្នាអាចចូលរួមបាន
២. ដឹកនាំការពិភាក្សាអំពីការសាងសង់ផលិតផលនិងសរសេរនូវជំហាននីមួយៗដែលត្រូវការ។ ព្យាយាមកំណត់អត្តសញ្ញាណ៖
  - ជំហានដែលត្រូវធ្វើតាមលំដាប់ជាក់លាក់
  - ជំហានដែលអាចធ្វើទៅបានតាមលំដាប់លំដោយ
  - ជំហានដែលអាចធ្វើបានក្នុងពេលតែមួយ
  - ជំហានដែលទាមទារជំនាញជំនាញ
  - ជំហានដែលមានវិធីច្រើនក្នុងការធ្វើវា
៣. ពិភាក្សាអំពីជំហានទាំងនេះជាមួយក្រុមហើយសម្រេចចិត្តលើដំណើរការដើម្បីបង្កើតផលិតផល
៤. ចាត់តាំងសមាជិកក្រុមនីមួយៗនូវកិច្ចការឬសំណុំការកិច្ចដើម្បីបំពេញជាផ្នែកនៃដំណើរការនេះ។ ព្យាយាមរួមបញ្ចូលអ្នកចូលរួមទាំងអស់និងធានាថាអ្នករាល់គ្នាពេញចិត្តនឹងការកិច្ចដែលពួកគេបានប្រគល់ឱ្យ
៥. ប្រើប្រាស់ផែនទីដំណើរការ (process map) នេះក្នុងសកម្មភាពសាងសង់បន្ទាប់

ផ្ទាំងរូបភាពបច្ចេកទេស  
សំណង់



ដំណើរការកសាងគម្រោង



អ្នកចូលរួមពិភាក្សាអំពីវិធីបង្កើតគំរូដើម



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

កំណត់សម្គាល់ឧបករណ៍ណាមួយដែលអ្នកចូលរួមអាចយកមកបន្ទាប់ពីអាហារថ្ងៃត្រង់ឬថ្ងៃបន្ទាប់



ការវាយតម្លៃនៃការកសាងគម្រោង

គំរូដើម



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងបង្កើតនិងសាកល្បងគំនិតដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយសហគមន៍យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកែលម្អគំនិតនិងធ្វើឱ្យពួកគេកាន់តែសមស្របសម្រាប់សហគមន៍



ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមថាសកម្មភាពនេះមានគោលបំណងបង្កើតគំរូការងារដែលមានទំហំពេញ។
  - វានឹងមិនដំណើរការបានល្អទេហើយប្រហែលជាមិនត្រូវបានធ្វើឱ្យប្រាកដថាដំណោះស្រាយចុងក្រោយនឹងត្រូវដោះស្រាយនោះទេប៉ុន្តែវានឹងជួយយើងឱ្យរៀនអំពីគំនិតហើយអ្វីដែលត្រូវការកែលម្អ
  - យើងក៏អាចរៀនអំពីដំណើរការនិងសម្ភារដែលត្រូវការនិងទំហំនិងការប្រើប្រាស់គំរូដើម
  - នេះគឺជាផ្នែកសំខាន់នៃដំណើរការគម្រោង
២. អនុញ្ញាតឱ្យក្រុមដឹកនាំដំណើរការនេះវាទំនងជាថាក្រុមនេះនឹងពូកែហើយមិនត្រូវការការណែនាំច្រើនទេ។ ជៀសវាងការជ្រៀតជ្រែកច្រើនពេកជាមួយកសាងគម្រោង វានឹងមានពេលវេលាក្នុងកំឡុងពេលនិយាយឡើងវិញដើម្បីកែលម្អការកសាងគម្រោងនិងសាងសង់វាឡើងវិញ។



**សម្ភារៈ**

- សម្ភារធ្វើគំរូតាមតម្រូវការ
- ប័ណ្ណប្រកាសដែលមានគម្រោងនីមួយៗ
- ឧបករណ៍ដែលត្រូវការ

៣. ធានាថាក្រុមមានសម្ភារនិងឧបករណ៍ចាំបាច់។ ត្រៀមខ្លួនបញ្ជូនអ្នកណាម្នាក់ទៅកាន់ទីផ្សារក្នុងស្រុកដើម្បីទិញធនធានបន្ថែមតាមតម្រូវការ

៤. ក្នុងអំឡុងដំណើរការសាងសង់សូមសួរក្រុមថាហេតុអ្វីបានជាពួកគេធ្វើអ្វីៗតាមវិធីរបស់ពួកគេ។ ផ្នែកខ្លះនៃចំណាប់អារម្មណ៍គឺ៖

- បច្ចេកទេសសំណង់ក្នុងស្រុក
- ការសន្មតអំពីការកសាងគម្រោងនិងសម្ភារវិស្វកម្ម
- ការភ័ន្តច្រឡំអំពីទិដ្ឋភាពនៃការកសាងគម្រោង
- សម្ភារដែលបានយកចេញពីផ្ទះ
- ការខ្វែងគំនិតគ្នារវាងសមាជិកក្រុម

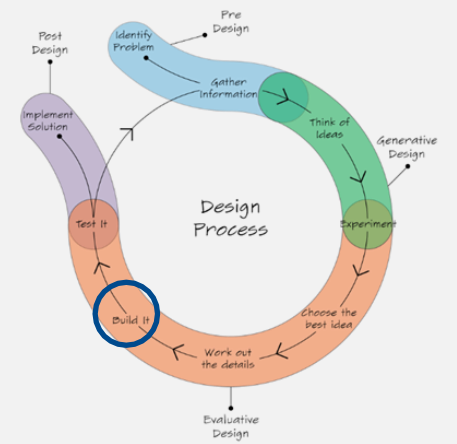
៥. បន្ទាប់ពីគំរូត្រូវបានបញ្ចប់សូមឱ្យក្រុមនីមួយៗបង្ហាញការកសាងគម្រោងរបស់ពួកគេទៅក្រុមផ្សេងទៀតដែលនៅសល់។ សួរក្រុមជំនួសនិយមឃើញពួកគេមានសំណួរអំពីការកសាងគម្រោង



អ្នកចូលរួមធ្វើការជាក្រុមដើម្បីបង្កើតគំរូដើម



**ដំណើរការកសាងគម្រោង**



**ព័ត៌មានបន្ថែម៖**

លើកទឹកចិត្តឱ្យអ្នកចូលរួមនាំយកឧបករណ៍និងសម្ភារផ្ទាល់ខ្លួនដូច្នេះពួកគេមានអារម្មណ៍ថាពួកគេមានកម្មសិទ្ធិនិងគ្រប់គ្រងផលិតផល



ការសាកល្បង



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យសាកល្បងគំនិតដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយសហគមន៍

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកែលម្អគំនិតនិងធ្វើឱ្យពួកគេកាន់តែសមស្របសម្រាប់សហគមន៍



ជំហាន៖

១. សកម្មភាពនេះអាចចាប់ផ្តើមដោយធម្មជាតិនៅពេលគំរូត្រូវបានបង្កើតឡើង។ ប្រសិនបើនេះជាករណីដូច្នោះកុំព្យាយាមធ្វើអន្តរាគមន៍ផ្ទុយទៅវិញគ្រាន់តែសង្កេតមើលវិធីដែលក្រុមសាកល្បងគំរូដើម
២. អនុញ្ញាតឱ្យក្រុមដឹកនាំដំណើរការនេះវាទំនងជាថាក្រុមនឹងដឹងពីស្ថានភាពប្រើប្រាស់ពិតប្រាកដសម្រាប់គំរូដើមហើយនឹងស្វែងរកទីតាំងរបស់ពួកគេនៅក្នុងតំបន់សមស្រប។ លើកទឹកចិត្តក្រុមឱ្យនៅជិតកន្លែងលើកលែងតែមានហេតុផលល្អក្នុងការចាកចេញ (ដូចជាការធ្វើតេស្តគំរូនៅកសិដ្ឋាន)
៣. ក្នុងដំណើរការធ្វើតេស្តសូមសួរក្រុមថាហេតុអ្វីបានជាពួកគេធ្វើដូច្នោះតាមបែបវា។ ផ្នែកខ្លះនៃចំណាប់អារម្មណ៍គឺ៖
  - តើវានឹងត្រូវប្រើនៅពេលណា?
  - តើវានឹងត្រូវប្រើនៅទីណា?
  - តើអ្នកណានឹងប្រើវា?
  - ហេតុអ្វីវាត្រូវប្រើ?
៤. អនុញ្ញាតឱ្យមានរយៈពេលយូរសម្រាប់ការសាកល្បងព្រោះនេះជាដំណាក់កាលដែលផ្តល់ការយល់ដឹងច្រើនបំផុត។ សរសេររាល់គំនិតនិងការយល់ឃើញថ្មីៗដែលបានលើកឡើង

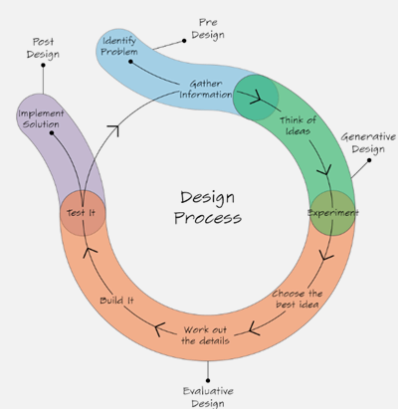


សម្ភារៈ

- គំរូដើម



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

គិតអំពីទីតាំងសម្រាប់ការសាកល្បងមុនសិក្ខាសាលា។ នេះអាចជះឥទ្ធិពលទៅលើភាពត្រឹមត្រូវនៃការធ្វើសាកល្បង



អ្នកចូលរួមសាកល្បងគំរូនៅកសិដ្ឋានក្នុងស្រុក





មតិគ្រលប់ និងធ្វើឡើងវិញ



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យរៀនពីគំរូដំបូងនិងកែលម្អការកសាងគម្រោង

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកែលម្អគំនិតនិងធ្វើឱ្យពួកគេកាន់តែសមស្របសម្រាប់សហគមន៍



ជំហាន៖

១. សកម្មភាពនេះអាចចាប់ផ្តើមដោយធម្មជាតិនៅពេលគំរូត្រូវបានសាកល្បង។ ក្រុមគួរធ្វើកំណែទម្រង់ហើយអង្គុយជាមួយគ្នាជាមួយគំរូដើម
២. ក្នុងពេលពិភាក្សាសូមសួរក្រុមឱ្យផ្តល់យោបល់អំពីការស្ថាបនានិងការសាកល្បងគំរូ។ ផ្នែកខ្លះនៃចំណាប់អារម្មណ៍គឺ៖
  - តើគំរូល្អជាអ្វី?
  - តើគំរូដើមមានអ្វីអាក្រក់?
  - តើគំរូដើមដំណើរការដូចអ្នករំពឹងទុកទេ?
  - តើមានអ្វីខុសគ្នាអំពីគំរូនេះជាងអ្វីដែលអ្នកបានរចនាដើម?
  - តើអ្នកបានរៀនអ្វីខ្លះពីការសាកល្បង?
  - តើគួរផ្លាស់ប្តូរអ្វី?
៣. សរសេររាល់ការយល់ដឹងនិងយោបល់។ បន្ទាប់ពីនេះសូមព្យាយាមសម្រេចចិត្តលើរឿងជាក់លាក់ដែលនឹងត្រូវផ្លាស់ប្តូរនិងបង្កើតផែនការសម្រាប់ការសាកល្បងផ្សេងទៀតដែលចាំបាច់ត្រូវបំពេញដើម្បីឆ្លើយសំណួរដែលនៅសល់។
  - អ្នកអាចប្រើផ្ទាំងរូបភាពសម្ភារបច្ចេកទេសសាងសង់និងផ្ទាំងរូបភាពខ្លួនក្បាលដើម្បីរកមើលវិធីផ្សេងៗដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា។

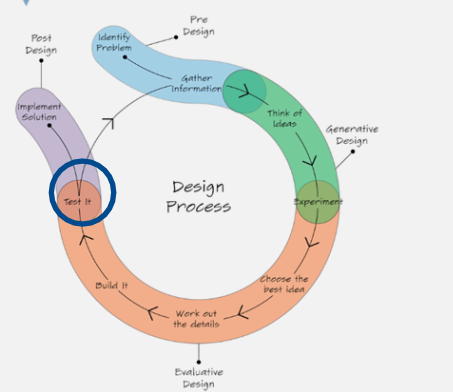


សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- បិទប្តូរខ្មៅដៃ
- គំរូដើម



ដំណើរការកសាងគម្រោង



អ្នកចូលរួមពិភាក្សាអំពីការកែលម្អគំរូដើម



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ប្រើបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ខ្លួនក៏ដូចជាបទពិសោធន៍របស់អ្នកចូលរួម។ ធានាថាអ្នកចូលរួមទាំងអស់ផ្តល់យោបល់





ការពិនិត្យឡើងវិញ ការកសាងគម្រោង



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យប្រាកដថាគំនិតដែលត្រូវបានជ្រើសរើសគឺសមរម្យហើយស្វែងយល់ថាតើសហគមន៍មានការយល់ដឹងថ្មីបន្ថែមឬអត់ យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកែលម្អគំនិតនិងធ្វើឱ្យពួកគេកាន់តែសមស្របសម្រាប់សហគមន៍



សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- បិទប្រឡាក់ដៃ
- កង់ដើម

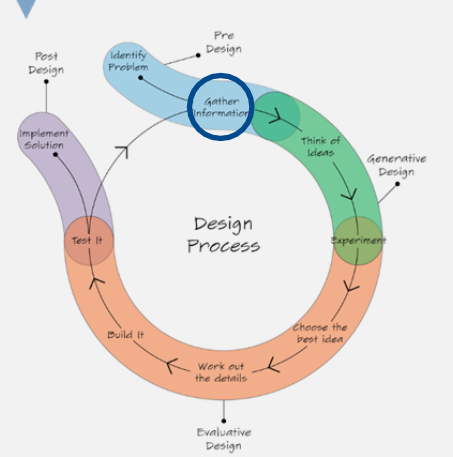


ជំហាន៖

១. ពន្យល់ដល់ក្រុមធំថាចាប់តាំងពីសិក្ខាសាលាចុងក្រោយយើងបានយកគំនិតរបស់ពួកគេហើយចាប់ផ្តើមអភិវឌ្ឍវាទៅជាដំណោះស្រាយដែលកាន់តែលម្អិត។ ឥឡូវនេះយើងចង់ទទួលបានការឆ្លើយតបអំពីការកសាងគម្រោងដូច្នោះ យើងអាចកែលម្អវាឱ្យល្អបំផុតសម្រាប់សហគមន៍របស់អ្នក
២. បង្ហាញការកសាងគម្រោងនីមួយៗម្តងមួយៗហើយពន្យល់ពីអ្វីដែលបានផ្លាស់ប្តូរហើយហេតុអ្វីតាំងពីសិក្ខាសាលាចុងក្រោយ
៣. សុំយោបល់ពីពួកគេពីក្រុម។ ចំណាំរាល់មតិប្រតិកម្មណាមួយនៅលើក្រដាសដើម្បីពិភាក្សានៅពេលក្រោយ
៤. ធ្វើកំណែទម្រង់ក្រុមរចនាតូចជាងមុនហើយផ្តោតលើក្រុមរចនាគម្រោងពិសេស។ សុំយោបល់បន្ថែមដូចជា៖
  - តើអ្នកគិតថាវាអាចដោះស្រាយបញ្ហាបានទេ?
  - តើអ្នកគិតថាយើងអាចធ្វើវាយ៉ាងដូចម្តេច?
  - តើអ្នកគិតថាងាយស្រួលប្រើទេ?
  - តើអ្នកគិតថាមនុស្សគ្រប់គ្នាអាចប្រើវាបានទេ?
  - តើយើងអាចធ្វើវាបានយ៉ាងដូចម្តេច?
៥. ប្រសិនបើមានការផ្លាស់ប្តូរណាមួយត្រូវបានស្នើសុំធ្វើការជាមួយក្រុមដើម្បីធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនូវការកសាងគម្រោងនេះ។ គំនិតនេះគួរតែត្រៀមខ្លួនជាស្រេចក្នុងការធ្វើគំរូនៅចុងបញ្ចប់នៃសកម្មភាពនេះ



ដំណើរការកសាងគម្រោង



អ្នកចូលរួមធ្វើការជាក្រុមដើម្បីពិនិត្យការរចនាឡើងវិញ



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

បង្ហាញការរចនាយីត ៗ ហើយធានាថាអ្នករាល់គ្នាយល់។ អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមពិពណ៌នាអំពីការរចនាប្រសិនបើពួកគេយល់ពីវា

ទំព័រនេះទុកទំនេរចោល





## ក្រោយពេលកសាងគម្រោង

ផ្នែកនេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃដំណាក់កាលវាយតម្លៃនិងក្រោយរចនា និងសកម្មភាពរចនាពាក់ព័ន្ធទាំងអស់



ផែនការអនុវត្ត



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យប្រាកដថាគម្រោងនេះនឹងត្រូវបានបន្តហើយពិតជាផ្តល់នូវផលប៉ះពាល់ដល់សហគមន៍

យើងអាចប្រើសកម្មភាពនេះដើម្បីសម្រេចចិត្តថាតើជំហានបន្ទាប់នៃគម្រោងត្រូវមានអ្វីខ្លះ

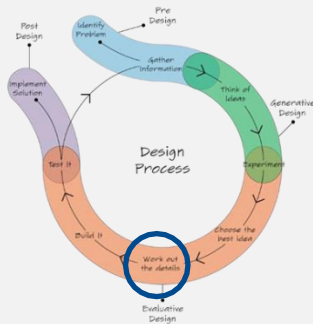


សម្ភារៈ

- ក្រដាស
- បិទប្តូរខ្មៅដៃ
- គំរូដើម



ដំណើរការកសាងគម្រោង



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ព្យាយាមណែនាំអ្នកចូលរួមឆ្ពោះទៅរកការសម្រេចចិត្តដែលផ្តល់ផលប្រយោជន៍ដល់មនុស្សភាគច្រើនមិនត្រឹមតែបុគ្គលដែលចាប់អារម្មណ៍បំផុតនោះទេ



ជំហាន៖

១. ឱ្យអ្នកចូលរួមអង្គុយជាក្រុមតូច
  - នេះអាចត្រូវបានបញ្ចប់ជាក្រុមធំប្រសិនបើចាំបាច់
២. ពន្យល់ដល់អ្នកចូលរួមថានេះជាសិក្ខាសាលាចុងក្រោយហើយឥឡូវនេះអ្នកចូលរួមចាំបាច់ត្រូវបន្តគម្រោងដោយខ្លួនឯង។ ដើម្បីធ្វើដូចនេះពួកគេត្រូវសំរេចដូចតទៅ៖
  - អ្នកណានឹងរក្សាផលិតផល?
  - តើអ្នកណានឹងជួយធ្វើឱ្យប្រសើរឡើងនិងផលិតផលនៅពេលដែលវាត្រូវបានសាកល្បង?
  - តើត្រូវការអ្វីខ្លះដើម្បីកែលម្អផលិតផលនិងធ្វើឱ្យវាល្អសម្រាប់សហគមន៍?
  - តើអ្នកគិតថាអ្នកនឹងត្រូវការជំនួយអ្វីខ្លះ?
៣. នៅចុងបញ្ចប់នៃការពិភាក្សានេះគួរតែសំរេចចិត្តដូចខាងក្រោម៖
  - អ្នកណានឹងរក្សាផលិតផល
  - ផែនការសម្រាប់ការសាកល្បងនិងកែលម្អការរចនា
  - បំពេញផ្ទាំងរូបភាពផែនការអនុវត្ត
៤. បញ្ចប់សិក្ខាសាលាដោយពន្យល់ពីអ្វីដែលអ្នកចូលរួមអាចរំពឹងពីក្រុមរចនាបន្ទាប់ពីសិក្ខាសាលា។ ឧទាហរណ៍៖
  - យើងនឹងគិតពីវិធីផ្សេងៗដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាទាំងនេះហើយធ្វើការផ្លាស់ប្តូរបន្ទាប់មកផ្តល់ឱ្យផលិតផលត្រឡប់មកវិញ
  - យើងនឹងត្រឡប់មកវិញក្នុងរយៈពេល ៣ សប្តាហ៍ហើយសួរសហគមន៍ថាតើពួកគេត្រូវការអ្វីខ្លះដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា
  - យើងនឹងមានសិក្ខាសាលាមួយបន្ថែមទៀតជាមួយប្រជាជនដែលមានគំនិតច្រើន
  - យើងនឹងត្រឡប់មកវិញហើយសម្ភាសអ្នកអំពីថាតើអ្នកមានប្រយោជន៍អ្វីខ្លះក្នុងការស្វែងរកសិក្ខាសាលាទាំងនេះ

ទំព័រនេះទុកទំនេរចោល



# ផែនការអនុវត្ត

តើផលិតផលរបស់អ្នកគឺជាអ្វី?

តើត្រូវការអ្វីខ្លះដែលត្រូវធ្វើ?  
ការកែលម្អ

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

ជំហានអនុវត្ត

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_





**បន្ទាប់ពី ៦ ខែ**

តើអ្នកនឹងធ្វើអ្វី?

តើអ្នកត្រូវការអ្វីខ្លះពីអង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល  
សម្រាប់ការគាំទ្រ?



**បន្ទាប់ ១ ខែ**

តើអ្នកនឹងធ្វើអ្វី?

តើអ្នកត្រូវការអ្វីខ្លះពីអង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល  
សម្រាប់ការគាំទ្រ?

**ទំព័រនេះទុកទំនេរចោល**



## ល្បែង & ល្បែងថាមពល

ផ្នែកនេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃល្បែងនិងសកម្មភាពល្បែងថាមពល ដែលអាចប្រើបាននៅ ទូទាំងគម្រោង

សកាវគ្គសិក្សា



គោលបំណង៖

សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ៗរកឃើញមនុស្សនៅក្នុងបន្ទប់ដែលកំពុងធ្វើសកម្មភាពដូចសត្វតែមួយ



ជំហាន៖

១. សរសេរសត្វមួយ (ដែលបង្កើតជាសំលេង) នៅលើក្រដាសតូចៗនីមួយៗ
  - គោ
  - ចៀម / ពពែ
  - ឆ្កា
  - ផ្លែ
  - ជ្រូក
  - ស្វា
២. សូមឱ្យអ្នកចូលរួមទាំងអស់ជ្រើសរើសយកឈ្មោះចេញពីម្នាក់ - ធានាថាពួកគេយល់និងអាចបញ្ចេញសូររបៀបដែលសំឡេងនិងសកម្មភាពរបស់សត្វ
៣. ប្រាប់ក្រុមថាគោលបំណងគឺថាដោយការធ្វើដូចជានិងធ្វើឱ្យសំឡេងដូចជាសត្វរបស់ពួកគេពួកគេត្រូវស្វែងរកមនុស្ស 1-2 នាក់ផ្សេងទៀតដែលកំពុងធ្វើសកម្មភាពដូចជាសត្វតែមួយ។ នៅពេលពួកគេរកដៃគូពួកគេលើកដៃឡើង
៤. នៅពេលណែនាំក្រុមផ្លាស់ទីនៅជុំវិញបន្ទប់ដើរតូដូចជាសត្វ
៥. នៅពេលក្រុមទី ១ លើកដៃមនុស្សគ្រប់គ្នាយប់ហើយក្រុមនេះធ្វើសកម្មភាពម្តងទៀត - ក្រុមត្រូវតែទាយសត្វបានត្រឹមត្រូវពីអ្នកឈ្នះធ្វើសកម្មភាព។



សម្ភារៈ

- ក្រដាសមួយសន្លឹកដែលមានសត្វមួយសរសេរលើគ្នា (ត្រូវរើសចេញពីម្នាក់)



ដំណើរការកសាងគម្រោង

**GAME TIME!**



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ប្រើល្បែងនេះនៅក្នុងសិក្ខាសាលាទី ២ ឬទី ៣ នៅពេលដែលអ្នកចូលរួមមានជាសុភាពជាមួយគ្នា



ការរាប់ពេតលីង (COUNTING POPCORN)



គោលបំណង៖

ដើម្បីឱ្យក្រុមទាំងមូលរាប់ដល់ ១០ ឬ ២០ សូមសាកល្បង ១០ សិនបើងាយ ស្រួលពេកសម្រាប់ក្រុមតូចជាពិសេសសាកល្បង ២០



សម្ភារៈ



ដំណើរការកសាងគម្រោង

**GAME  
TIME!**



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ចំណាយពេលរបស់អ្នកដើម្បីពន្យល់អំពីល្បែង អ្នករាល់គ្នាយល់ហើយចែកចេញជាតូចជាងមុន ក្រុមបើចាំបាច់



ជំហាន៖

១. រៀបចំក្រុមជាដង្កូវឬក្រុមជិតស្និទ្ធ
២. ណែនាំក្រុមឱ្យរាប់ពី ១ ដល់ ១០ មនុស្សម្នាក់និយាយលេខមួយនៅពេលណាមួយ
  - មិនត្រូវមានផែនការអីគុណាមួយដែលនឹងនិយាយលេខបន្ទាប់ទេវាជាការចៃដន្យទាំងស្រុង
  - នៅពេលមានមនុស្សច្រើនជាង ១ នាក់និយាយលេខនៅពេលណាមួយក្រុមត្រូវចាប់ផ្តើមពីលេខ ១ ម្តងទៀត
  - នៅពេលនណាម្នាក់និយាយលេខបន្តបន្ទាប់មិនត្រឹមត្រូវក្រុមក៏ត្រូវចាប់ផ្តើមពីលេខ ១ ម្តងទៀត
  - នៅពេលក្រុមហាក់ដូចជាធ្វើផែនការ / ផែនការដែលនឹងនិយាយលេខបន្ទាប់ក្រុមត្រូវចាប់ផ្តើមពីលេខ ១ ម្តងទៀត

ធ្វើតាមអ្នកដឹកនាំ



គោលបំណង៖

សម្រាប់មនុស្សដែលត្រូវបានចាត់តាំង ដើម្បីកំណត់អត្តសញ្ញាណអ្នកដែល កំពុងគ្រប់គ្រងសកម្មភាពរបស់ក្រុម



សម្ភារៈ



ដំណើរការកសាងគម្រោង

**GAME TIME!**



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

បញ្ជូនអ្នកសម្របសម្រួលម្នាក់ចេញពីបន្ទប់ជាមុនសិនដូច្នោះអ្នកចូលរួមមិនត្រូវដាក់សម្ភារៈខ្លាំងពេកទេ



ជំហាន៖

១. រៀបចំក្រុមនៅក្នុងរង្វង់មួយ
២. សុំឱ្យមនុស្សម្នាក់ចាកចេញពីបន្ទប់ ដូច្នោះពួកគេមិនអាចមើល) តំបន់ / ។ ពួកគេជាអ្នកទាយ (ឃើញឫលឺអ្វីដែលកំពុងកើតឡើងទេ)
៣. ជ្រើសរើសមនុស្សម្នាក់ក្នុងចំណោមមនុស្សដែលនៅសេសសល់ធ្វើជា "មេដឹកនាំ"
៤. ស្នើសុំឱ្យអ្នកដែលចាកចេញ ជួលបន្ទប់ហើ (អ្នកទាយ) យល់នៅ កណ្តាលរង្វង់
៥. ឥឡូវអ្នកដឹកនាំនឹងចាប់ផ្តើមធ្វើសកម្មភាពមួយរង្វង់នៅសល់នឹងចម្លង ពួកគេ។ នៅពេលអ្នកដឹកនាំផ្លាស់ប្តូរសកម្មភាពក្រុមក៏នឹងផ្លាស់ប្តូរ សកម្មភាពរបស់ពួកគេដើម្បីធ្វើតាម។ សកម្មភាពអាចរួមមាន៖
  - ទះដៃ
  - គ្រវីដៃ
  - លោត
  - មុខកំប្លែង
  - ការក្លែងបន្លំសត្វ
៦. គោលបំណងគឺដើម្បីឱ្យមនុស្សនៅកណ្តាល ដើម្បីកំណត់ (អ្នកទាយ) ថាតើនរណាជាមេដឹកនាំ



អ្នកចូលរួមលេងតាមអ្នកដឹកនាំ

វិទ្យុ



គោលបំណង៖

ដើម្បីឱ្យក្រុមហុចវិទ្យុពីរ នៅជុំវិញនៅ ក្នុងរង្វង់មួយហើយព្យាយាមចាប់គ្នា



សម្ភារៈ

- វិទ្យុឈើចំនួនពីរ



ដំណើរការកសាងគម្រោង

**GAME TIME!**



ជំហាន៖

១. រៀបចំក្រុមនៅក្នុងរង្វង់មួយ
២. ហុចរង្វិលជុំទៅមនុស្សម្នាក់និងរង្វិលជុំទីពីរទៅនរណាម្នាក់នៅម្ខាងទៀតនៃរង្វង់
៣. អ្នកចូលរួមឥឡូវត្រូវប្រណាំងដើម្បីបោះជំហានហើយបញ្ជូនវាទៅមនុស្សនៅខាងស្តាំរបស់ពួកគេ
៤. វិទ្យុទាំងពីរនឹងប្រណាំងនៅជុំវិញរង្វង់រហូតដល់មួយ វិទ្យុចាប់ វិទ្យុផ្សេងទៀត



អ្នកសម្របសម្រួលពន្យល់អំពីល្បែង វិទ្យុ



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ប្រសិនបើមាននរណាម្នាក់មានការពិបាកក្នុងការធ្វើដំណើរឆ្លងកាត់ (ឧទាហរណ៍អ្នកប្រើទេះរុញ) បន្ទាប់មកច្បាប់អាចត្រូវបានកែសម្រួលដើម្បីឱ្យមានលក្ខណៈកាន់តែទូលំទូលាយ។

ម៉ាកូលប៉ូឡូ ( MARCO POLO )



គោលបំណង៖

សម្រាប់មនុស្សពិការភ្នែកដើម្បីព្យាយាមរកទីតាំងមនុស្សផ្សេងទៀតតាមរយៈការស្រែកនិងលីសំលេងរបស់ពួកគេ



សម្ភារៈ

- ក្រណាត់ដើម្បីប្រើជាក្រម៉ារ៉ូបិទភ្នែក



ដំណើរការសាងសង់គម្រោង

**GAME TIME!**



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមដែលមានកម្រោយភ្នែក/ពិការភ្នែក អាចជួយដំណើរការសកម្មភាព។ នេះនឹងអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេបង្ហាញជំនាញរុករករបស់ពួកគេ



ជំហាន៖

១. រៀបចំក្រុមនៅក្នុងរង្វង់មួយដែលមនុស្សម្នាក់ៗកាន់ដៃគ្នាជាមួយមនុស្សដែលនៅក្បែរពួកគេ
២. ជ្រើសរើសមនុស្សម្នាក់ពាក់ក្រវ៉ាត់កពិការភ្នែកនិងម្នាក់ទៀតធ្វើជាអ្នកទូរស័ព្ទចូល។ សុំឱ្យពួកគេឈរនៅខាងក្នុងរង្វង់នៅជ្រុងម្ខាងទៀត
៣. ពន្យល់ថានៅពេលដែលមនុស្សពិការភ្នែកហៅទៅ “ម៉ាកូ” (ឬស្រដៀងគ្នា) មនុស្សម្នាក់ទៀតត្រូវតែឆ្លើយតប “ប៉ូឡូ” ។ អ្នកពិការភ្នែកនឹងព្យាយាមរុករករង្វង់ហើយរកមនុស្សម្នាក់ទៀត



អ្នកចូលរួមលេងម៉ាកូលប៉ូឡូ

បោះបាល់



គោលបំណង៖

សម្រាប់ក្រុមចំនួន ២ ចូលរួមប្រណាំងដោយឆ្លងកាត់បាល់ពីមនុស្សម្នាក់ទៅម្នាក់ទៀត



ជំហាន៖

១. ចែកក្រុមធំជាពីរក្រុម។ ព្យាយាមចែកចាយបុគ្គលម្នាក់ៗនូវភាពទន់ខ្សោយធ្ងន់ធ្ងរនិងធានាថាពួកគេនៅជាមួយនរណាម្នាក់ដែលអាចជួយពួកគេប្រសិនបើចាំបាច់។ ត្រូវដឹងអំពីការបែងចែកយេនឌ័រផងដែរ
២. រៀបចំក្រុមនីមួយៗតាមបន្ទាត់ត្រង់ទល់មុខនឹងក្រុមផ្សេងទៀត
៣. ផ្តល់បាល់ដល់មនុស្សម្នាក់ៗនៅជួរជួរមុខហើយពន្យល់៖
  - នៅពេលដែលអ្នកនិយាយថា “ ទៅ ” ពួកគេត្រូវតែបន្តទៅមុខហើយបញ្ជូនបាល់ទៅអ្នកដែលនៅពីក្រោយពួកគេរហូតដល់បាល់ទៅដល់ទីបញ្ចប់។
  - បន្ទាប់មកពួកគេត្រូវរហូតបាល់ដល់មុខម្តងទៀត។
  - ក្រុមដែលឈ្នះគឺជាក្រុមទី ១ ដែលអាចយកបាល់ទៅឱ្យអ្នកនៅជួរមុន។



សម្ភារៈ

- បាល់តូចពីរ



ដំណើរការកសាងគម្រោង

**GAME TIME!**



អ្នកចូលរួមលេងបោះបាល់



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ដាក់មនុស្សណាម្នាក់ដែលមានបញ្ហាខ្សោយធ្ងន់ធ្ងរនៅជួរជួរមុខដើម្បីធានាថាពួកគេមានការគាំទ្រនិងពេលវេលាគ្រប់គ្រាន់



តើនេះជាអ្វី?



គោលបំណង៖

សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ៗព្យាយាមទាយនូវប្រើប្រាស់វត្ថុ គួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍មិនស្គាល់



សម្ភារៈ

- វត្ថុដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ដើម្បីពិភាក្សា



ដំណើរការកសាងគម្រោង

**GAME TIME!**



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ព្យាយាមនិងស្វែងរកវត្ថុដែលមិនមាននៅក្នុងមូលដ្ឋាន។ នេះនឹងធ្វើឱ្យល្បែងកាន់តែពិបាកនិងគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍



ជំហាន៖

១. រៀបចំក្រុមនៅក្នុងរង្វង់ធំ
២. បង្ហាញវត្ថុដែលអ្នកបានជ្រើសរើសហើយពន្យល់ថាគោលបំណងនៃសកម្មភាពនេះគឺដើម្បីសាកល្បងនិងទាយថាវត្ថុនោះត្រូវបានប្រើសម្រាប់អ្វីឬគិតថាវិធីផ្សេងទៀតដែលវាអាចត្រូវបានប្រើ
៣. ប្រើឧទាហរណ៍មួយឧទាហរណ៍បន្ទាប់មកហុចវត្ថុនៅជុំវិញរង្វង់ដែលអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សម្នាក់ៗនិយាយអ្វីដែលពួកគេគិតថាជា។ ធានាថាអ្នកពិការភ្នែកអាចប៉ះវត្ថុបាន
៤. បន្ទាប់ពីក្រុមបាននិយាយអ្វីដែលពួកគេគិតថាវាគឺជាសូមពន្យល់ពីការប្រើប្រាស់វត្ថុវត្ថុឧទាហរណ៍មួយចំនួនរួមមាន៖
  - អ្នកកាត់ផ្លែប៉ោម
  - ដបអាយលីង
  - ការភ្ញៀវលើ
  - ដុំទឹកកកកញ្ចាស្ទិច



អ្នកចូលរួមទាយថាវត្ថុនោះជាអ្វី



# ការគ្រួតពិនិត្យ & ការវាយតម្លៃ

ផ្នែកនេះនឹងផ្តល់នូវទិដ្ឋភាពទូទៅនៃសកម្មភាពគ្រួតពិនិត្យនិងវាយតម្លៃគំរូនិងក្របខ័ណ្ឌ

ការសម្ភាសន៍សម្រាប់ទិន្នន័យមូលដ្ឋាន



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងរៀនអំពីអ្នកចូលរួមអំពីស្ថានភាពបច្ចុប្បន្ននិងបច្ចេកវិទ្យាអ្វីដែលមានរួចហើយនៅខេត្តពោធិ៍សាត់

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីផ្លាស់ប្តូរការផ្តោតអារម្មណ៍លើសិក្ខាសាលាដើម្បីឱ្យកាន់តែសមស្របនិងរៀបចំឯកសារផលប៉ះពាល់នៃគម្រោងបន្ទាប់ពីការបញ្ចប់



សម្ភារៈ

- ទម្រង់សម្ភាសន៍សម្រាប់ទិន្នន័យមូលដ្ឋាន
- ឧបករណ៍ចិតសំឡេង
- សៀវភៅសរសេរនិងបិទ



នរណា

អ្នកសម្របសម្រួលខ្មែរនឹងត្រូវធ្វើការសម្ភាសន៍ទាំងនេះជាមួយអ្នកចូលរួម ២ - ៣ នាក់



ពេលណា

នេះគួរតែត្រូវបានធ្វើនៅថ្ងៃទី 1 នៃសិក្ខាសាលាថ្ងៃទី 1 ឬឱ្យបានឆាប់តាមដែលអាចធ្វើទៅបាន



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ជ្រើសរើសទីតាំងដែលស្ងាត់និងឯកជនដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យសម្ភាសន៍ជាមួយអ្នកចូលរួម



ជំហាន៖

១. អង្គុយជាមួយអ្នកចូលរួមម្នាក់ក្នុងពេលតែមួយ។ ព្យាយាមរកកន្លែងសម្រាកដ៏ស្ងប់ស្ងាត់ដើម្បីអង្គុយ
២. សួរអ្នកចូលរួមនូវឈ្មោះរបស់ពួកគេហើយនិយាយជាមួយពួកគេមួយនាទីដើម្បីធានាថាពួកគេមានផ្ទះស្តុកភាពនិងបន្ទុកអារម្មណ៍
៣. ពន្យល់ថាបទសម្ភាសន៍នេះគឺដើម្បីជួយយើងឱ្យរៀនសហគមន៍មុនពេលគម្រោងចាប់ផ្តើម។ សូមឆ្លើយដោយស្មោះត្រង់; យើងមិនប្រកាន់នូវអ្វីដែលអ្នកនិយាយទេ វានឹងមានប្រយោជន៍ខ្លាំងណាស់សម្រាប់ពួកយើងនាពេលអនាគត។
៤. សួរប្រសិនបើវាមិនអីទេក្នុងការចិតសំលេងសម្ភាសន៍
  - បើមិនអីទេចាប់ផ្តើមចិត
  - បើមិនដូច្នោះទេកត់ចំណាំចម្លើយនីមួយៗដែលបានផ្តល់ឱ្យចាប់ផ្តើមសម្ភាសន៍ហើយសួរសំណួរនៅក្នុងពុម្ព។ អ្នកអាចប្រើគម្រូនៅទំព័របន្ទាប់ដើម្បីកត់ត្រាចម្លើយរបស់អ្នកចូលរួម

**ការសម្ភាសន៍សម្រាប់ទិន្នន័យមូលដ្ឋាន**

កាលបរិច្ឆេទ៖	ឈ្មោះ៖	អ្នកសម្ភាសន៍៖
តើអ្នកធ្លាប់ចូលរួមក្នុងគម្រោងរចនាជាមួយអង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាលពីមុនទេ? តើអ្នកអាចពន្យល់បានទេ?		
តើអ្នកជាអ្នកដឹកនាំរបស់អ្នកសម្រាប់គម្រោងនេះ? តើអ្នកចង់ទទួលបានអ្វីខ្លះពីការចូលរួមសិក្ខាសាលានេះ?		
តើអ្នកធ្លាប់គិតពីអ្វីដែលអាចធ្វើឱ្យកិច្ចការកសិកម្មមានភាពងាយស្រួលទេ? តើអ្នកបានបង្កើតវាទេ? បើមិនដូច្នោះទេហេតុអ្វី?		
តើអ្នកធ្លាប់ប្រើឧបករណ៍សម្រាប់សាងសង់របស់របរពីមុនទេ? បើមានតើអ្នកបានប្រើឧបករណ៍អ្វីខ្លះ?  តើអ្នកនឹងប្រើឧបករណ៍ទេប្រសិនបើយើងមានឧបករណ៍សម្រាប់ប្រើនិងមនុស្សដើម្បីបង្រៀនអ្នកពីរបៀបប្រើវា?		
តើមានឧបករណ៍ប្រើសម្រាប់ធ្វើកសិកម្មនៅជុំវិញខេត្តពោធិ៍សាត់ដែលអ្នកងាយស្រួលប្រើទេ? បើមែនតើអ្នកគិតថាពួកគេងាយស្រួលសម្រាប់អ្នករាល់គ្នាក្នុងការប្រើប្រាស់រួមទាំងមនុស្សនៅសិក្ខាសាលានេះដែរឬទេ?		
តើមានឧបករណ៍នៅជុំវិញខេត្តពោធិ៍សាត់ដែលត្រូវបានរចនាឡើងដើម្បីប្រើប្រាស់ដោយជនពិការទេ? បើបាទ / ចាសតើអ្នកគិតថាអាចត្រូវបានកែលម្អអ្វីខ្លះ?  តើឧបករណ៍ទាំងនោះមកពីណា?		
តើមានអ្វីផ្សេងទៀតដែលអ្នកចង់និយាយមុនពេលយើងបញ្ចប់ទេ?		

ការផ្តល់ព័ត៌មានត្រឡប់ប្រចាំថ្ងៃ



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយយើងឱ្យរៀនអំពីរបៀបដែលថ្ងៃសិក្ខាសាលាបានរីករាយ

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកំណត់សមាសធាតុសិក្ខាសាលាណាមួយដែលគួរឱ្យរីករាយឬអត់រីករាយសម្រាប់អ្នកចូលរួមនិងកែសម្រួលសកម្មភាពទៅតាមនោះ



សម្ភារៈ

- ពាងផ្តល់យោបល់ចំនួន ៥
- កាបូបអង្ករ (ឬប្រហាក់ប្រហែល)



នរណា

អ្នកចូលរួមម្នាក់ៗនឹងត្រូវការបំពេញការកិច្ចនេះ



ពេលណា

នេះនឹងត្រូវបញ្ចប់នៅចុងបញ្ចប់នៃថ្ងៃសិក្ខាសាលានីមួយៗ



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ការឆ្លើយតបនេះចាំបាច់ត្រូវបញ្ជាក់តាមរយៈវិធីសាស្ត្រទី ២ ឧទាហរណ៍ការសម្ភាសឬការពិនិត្យឡើងវិញជាមួយដៃគូ



ជំហាន៖

១. ពន្យល់ក្រុមធំថាយើងចង់ឱ្យពួកគេផ្តល់ឱ្យយើងនូវមតិយោបល់អំពីរបៀបដែលពួកគេចូលចិត្តថ្ងៃ។ មតិនេះនឹងមិនបញ្ចេញឈ្មោះទេហើយយើងចង់អោយអ្នកនិយាយដោយស្មោះត្រង់។ ប្រសិនបើមានអ្វីមួយខុសយើងចង់ដឹងដូច្នោះយើងអាចព្យាយាមធ្វើឱ្យថ្ងៃក្រោយកាន់តែប្រសើរសម្រាប់អ្នក
២. យើងនឹងឱ្យអ្នកនូវអង្ករនីមួយៗ (ឬស្រដៀងគ្នា) ហើយនៅពេលអ្នកចាកចេញសូមដាក់វានៅក្នុងពាងដែលត្រូវនឹងអារម្មណ៍របស់អ្នក។ ពាងមាន៖
  - ក្រៀមក្រំណាស់
  - ក្រៀមក្រំ
  - មធ្យម
  - រីករាយ
  - រីករាយណាស់
៣. ចែកអង្ករ។ នេះអាចធ្វើទៅបានខណៈពេលដែលអ្នកសម្របសម្រួលខុសគ្នាកំពុងនិយាយជាមួយក្រុមនៅចុងបញ្ចប់នៃថ្ងៃ
៤. អ្នកសម្របសម្រួលទាំងអស់គ្នាតែចាកចេញពីបន្ទប់ដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចូលរួមផ្តល់នូវមតិត្រឡប់របស់ពួកគេហើយបន្ទាប់មកចាកចេញពីមួយថ្ងៃ



ពាងផ្តល់យោបល់ចំនួន ៥ រៀបចំនៅលើកៅអីក្បែរប្រកបចេញ



សម្ភាសន៍ក្រោយសិក្ខាសាលា



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងយល់ពីអារម្មណ៍របស់អ្នកចូលរួមអំពីសិក្ខាសាលានិងអ្វីដែលបានរៀន

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកំណត់ថាតើគោលបំណងនិងគោលបំណងនៃសិក្ខាសាលាត្រូវបានបំពេញហើយតើមានអ្វីដែលត្រូវការផ្លាស់ប្តូរសម្រាប់សិក្ខាសាលាបន្ទាប់



សម្ភារៈ

- ទម្រង់គំរូបទសម្ភាសន៍ក្រោយសិក្ខាសាលា
- ឧបករណ៍ថតសំឡេង
- សៀវភៅសរសេរនិងបិទ



នរណា

អ្នកសម្របសម្រួលខ្មែរនឹងត្រូវធ្វើការសម្ភាសន៍ទាំងនេះជាមួយអ្នកចូលរួម ២ - ៣ នាក់



ពេលណា

នេះគួរតែត្រូវបានបញ្ចប់នៅពេលរសៀលថ្ងៃទី ២ នៃថ្ងៃនីមួយៗសិក្ខាសាលាបន្ទាប់ពីសិក្ខាសាលាត្រូវបានបញ្ចប់



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ព្យាយាមធ្វើឱ្យអ្នកចូលរួមមានអារម្មណ៍ជាសុភកភាពពន្យល់ពីសារៈសំខាន់នៃការបើកចំហនិងស្នោះត្រង់នៅក្នុងចម្លើយរបស់ពួកគេ



ជំហាន៖

១. អង្គុយជាមួយអ្នកចូលរួមម្នាក់ក្នុងពេលតែមួយ។ ព្យាយាមរកកន្លែងសម្រាកដ៏ស្ងប់ស្ងាត់ដើម្បីអង្គុយ
២. សួរឈ្មោះអ្នកចូលរួមនិងនិយាយជាមួយពួកគេមួយនាទីដើម្បីធានាថាពួកគេមានសុភកភាពនិងបន្តអារម្មណ៍
៣. ពន្យល់ថាបទសម្ភាសន៍នេះគឺដើម្បីជួយយើងឱ្យរៀនអំពីអ្វីដែលអ្នកចូលចិត្តនិងមិនពេញចិត្តនិងរបៀបដែលវាអាចមានឥទ្ធិពលលើជីវិតរបស់អ្នក។ សូមឆ្លើយដោយស្មោះត្រង់; យើងមិនប្រកាន់នូវអ្វីដែលអ្នកនិយាយទេព្រោះវានឹងមានប្រយោជន៍ដល់យើងនៅពេលអនាគត
៤. សួរប្រសិនបើមានអ្វីទេក្នុងការថតសំលេងសម្ភាសន៍
  - បើមិនអីទេចាប់ផ្តើមថត
  - បើមិនដូច្នោះទេកាត់ចំណាំចម្លើយនីមួយៗដែលបានផ្តល់ឱ្យ
- 5 ចាប់ផ្តើមសម្ភាសន៍ហើយសួរសំណួរនៅក្នុងពុម្ព។ អ្នកអាចប្រើគម្រូនៅទំព័របន្ទាប់ដើម្បីកត់ត្រាចម្លើយរបស់អ្នកចូលរួម
៦. សូមអរគុណពួកគេសម្រាប់ពេលវេលារបស់ពួកគេ

## ការសម្ភាសន៍ក្រោយសិក្ខាសាលា

### សិក្ខាសាលា ទី១

តើអ្នកគិតថាអ្នកបានអនុវត្តដំណើរការនៅក្នុងសិក្ខាសាលានេះដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាពីមុនដែរឬទេ ?  
បើមែនតើអ្នកអាចលើកជាឧទាហរណ៍បានទេ ?

បន្ទាប់ពីសិក្ខាសាលានេះ តើអ្នកគិតថាអ្នកនឹងធ្វើអ្វីមួយផ្សេង ( ខុសពីមុន ) នៅពេលដោះស្រាយបញ្ហាដែលអ្នកគិតថាមានមនុស្សជាច្រើនផ្សេងទៀតប្រឈមមុខដែរ ?  
បើមែន តើអ្នកនឹងធ្វើអ្វីដែលខុសពីមុន ?

### សិក្ខាសាលា ទី២

តើក្រុមរបស់អ្នកបានកំណត់បញ្ហាដែលយើងនឹងព្យាយាមហើយធ្វើការជាមួយគ្នានៅក្នុងសិក្ខាសាលានេះដែរឬទេ ?  
បើមែនតើបញ្ហានោះជាអ្វី ?

តើបញ្ហានេះជាអ្វីដែលអ្នកយល់ថាពិបាកនោះមែនទេ ?  
បើមែនតើអ្នកបានព្យាយាមដោះស្រាយបញ្ហានេះពីមុនដែរឬទេ ? តើអ្នកដោយស្រាយយ៉ាងដូចម្តេច ?

ប្រសិនបើយើងអាចធ្វើអ្វីមួយដែលនឹងដោះស្រាយបញ្ហានេះតើវានឹងធ្វើឱ្យ [បញ្ចូលសកម្មភាពពីសេចក្តីថ្លែងបញ្ហា]  
កាន់តែងាយស្រួលសម្រាប់អ្នកដែរឬទេរឺក៏តែដូចគ្នា ?

### សិក្ខាសាលា ទី៣

តើបញ្ហាអ្វីខ្លះដែលក្រុមរបស់អ្នកកំពុងតែព្យាយាមដោះស្រាយនៅក្នុងសិក្ខាសាលាទាំងនេះ ?

តើក្រុមរបស់អ្នកបានគិតពីវិធីផ្សេងៗដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហានេះនៅក្នុងសិក្ខាសាលានេះដែរឬទេ ?

តើអ្នកមានអារម្មណ៍ថាអ្នកអាចផ្តល់គំនិតឬយោបល់របស់អ្នកអំពីវិធីដោះស្រាយបញ្ហានេះនៅក្នុងក្រុមរបស់អ្នកដែរ  
ឬទេ ?  
បើបាន តើអ្នកមានឧទាហរណ៍អ្វីដែលអ្នកបានប្រាប់ក្រុមអំពីវិធីដោះស្រាយបញ្ហា ?

តើក្រុមរបស់អ្នកបានជ្រើសរើសយកដំណោះស្រាយល្អបំផុតដើម្បីបន្តអភិវឌ្ឍដែរឬទេ ?

តើអ្នកអាចប្រាប់ខ្ញុំបានទេថាអ្វីដែលធ្វើអោយដំណោះស្រាយដែលបានជ្រើសរើសប្រសើរជាងដំណោះស្រាយផ្សេង  
ទៀតដែលក្រុមរបស់អ្នកធ្លាប់បានគិត ?

### សិក្ខាសាលា ទី៤ ( បើសិនត្រូវការ )

តើអ្នកបានធ្វើអ្វីនៅក្នុងសិក្ខាសាលានេះដែលអ្នកមិនធ្លាប់បានធ្វើពីមុនមកដែរឬទេ ?  
បើមែនតើអ្វីថ្មីដែលបានធ្វើ ?

តើអ្នកគិតថាអ្នកអាចធ្វើវាម្តងទៀតដោយខ្លួនឯងបានទេនាពេលឥឡូវ ?

តើអ្នកមានអារម្មណ៍ថាអ្នកបានជួយអ្នកដទៃរៀនអ្វីថ្មីនៅក្នុងសិក្ខាសាលានេះដែរឬទេ ?  
បើមាន តើអ្នកបានជួយនរណាម្នាក់អោយរៀននិងដោយរបៀបណា ?

តើអ្នកគិតយ៉ាងណាចំពោះផលិតផលដែលយើងបានផលិតជាមួយគ្នា ?  
អាចធ្វើឱ្យផលិតផលកាន់តែប្រសើរដែរឬទេ ?

**សិក្ខាសាលា ទី៤ បន្ត**

ប្រសិនបើយើងចង់បង្កើតមួយផ្សេងទៀតជាមួយគ្នា តើអ្នកគិតថាផ្នែកណាមួយគួរតែត្រូវបានធ្វើឱ្យខុសគ្នាទេ ?  
បើមែនតើផ្នែកណាដែលអ្នកនឹងធ្វើខុសគ្នា ?

ប្រសិនបើយើងចង់បង្កើតមួយផ្សេងទៀតជាមួយគ្នា តើអ្នកគិតថាផ្នែកណាមួយគួរតែត្រូវបានធ្វើឱ្យខុសគ្នាទេ ?  
បើមែនតើផ្នែកណាដែលអ្នកនឹងធ្វើខុសគ្នា ?

តើអ្នកគិតថាសហគមន៍នៅទីនេះនឹងធ្វើការផ្លាស់ប្តូរផលិតផលថ្មីដោយគ្មានក្រុមការងារគម្រោងរបស់យើង ?  
បើមិនអាចធ្វើបានទេ តើអ្វីដែលពិបាកបំផុត ? តើអ្នកគិតថាសហគមន៍ត្រូវការអ្វីខ្លះពីក្រុមគម្រោងដើម្បីអាចធ្វើអោយ  
ផលិតផលប្រសើរឡើង ?

តើមានផ្នែកណាខ្លះដែលអ្នកគិតថាល្អហើយនាពេលបច្ចុប្បន្ន និងមិនត្រូវការការផ្លាស់ប្តូរ ?

បញ្ចប់ការសម្ភាសន៍



គោលបំណង៖

នេះនឹងជួយឱ្យយើងឱ្យយល់ពីរបៀបដែលសកម្មភាពសិក្ខាសាលា និងផលិតផលចុងក្រោយបានជះឥទ្ធិពលដល់អ្នកចូលរួមយ៉ាង ដូចម្តេច។

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីកំណត់ថាតើគោលបំណងនិងគោលដៅនៃគម្រោងទាំងមូលត្រូវបានសំរេចដែរឬទេ?



សម្ភារៈ

- គំរូសម្ភាសន៍បញ្ចប់
- ឧបករណ៍ថតសំឡេង
- សៀវភៅសរសេរនិងបិទ



នរណា

អ្នកសម្របសម្រួលខ្មែរនឹងត្រូវធ្វើការសម្ភាសន៍ទាំងនេះជាមួយអ្នកចូលរួម ២ - ៣ នាក់។



ពេលណា

ការសម្ភាសន៍នេះគួរតែត្រូវបានបញ្ចប់នៅពីរបីសប្តាហ៍បន្ទាប់ពីសិក្ខាសាលាចុងក្រោយឬនៅពេលណាដែលអាចធ្វើទៅបាន។



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ព្យាយាមធ្វើឱ្យអ្នកចូលរួមមានអារម្មណ៍សុខស្រួល។ ពន្យល់ពីសារៈសំខាន់នៃការបើកចិត្តនិងភាពស្មោះត្រង់ក្នុងចម្លើយរបស់ពួកគេ។



ជំហាន៖

១. អង្គុយជាមួយអ្នកចូលរួមម្នាក់ក្នុងពេលតែមួយ។ ព្យាយាមរកកន្លែងផ្តាសាយដែលស្ងប់ស្ងាត់ដើម្បីអង្គុយ។
២. សួរឈ្មោះអ្នកចូលរួមហើយនិយាយជាមួយពួកគេមួយនាទីដើម្បីធានាថាពួកគេមានផ្តាសាយភាពនិងបានបន្តអារម្មណ៍ស្រួលបួល។
៣. ពន្យល់ថាបទសម្ភាសន៍នេះគឺដើម្បីជួយយើងឱ្យរៀនពីគម្រោង នូវអ្វីដែលអ្នកពេញចិត្តនិងមិនពេញចិត្ត ហើយថាតើគម្រោងនេះអាចជះឥទ្ធិពលលើជីវិតរបស់អ្នកយ៉ាងដូចម្តេច។ សូមឆ្លើយដោយស្មោះត្រង់យើងមិនប្រកាន់នូវអ្វីដែលអ្នកនិយាយនោះទេ ព្រោះថាចម្លើយនេះនឹងជួយយើងក្នុងពេលអនាគត។
៤. សួរប្រសិនបើមិនអីទេក្នុងការសុំថតសំលេងពេលសម្ភាសន៍
  - ប្រសិនបើមិនអីទេចាប់ផ្តើមថត
  - បើមិនបានទេ កត់ចំណាំចម្លើយនីមួយៗដែលបានឆ្លើយ
- 5 ចាប់ផ្តើមសម្ភាសន៍ហើយសួរសំណួរនៅក្នុងទំរង់។ អ្នកអាចប្រើទំរង់នៅទំព័របន្ទាប់ដើម្បីកត់ត្រាចម្លើយរបស់អ្នកចូលរួម។
៦. សម្រាប់បុគ្គលដែលមានលទ្ធផល សូមសួរសំណួរដែលបានរាយនៅទំព័រទី២ នៃទំរង់។
៧. អរគុណពួកគាត់ចំពោះការចំណាយចូលរួម

**បញ្ចប់ការសម្ភាសន៍**

កាលបរិច្ឆេទ៖	ឈ្មោះ៖	អ្នកសម្ភាសន៍៖
តើអ្នកបានចូលរួមសិក្ខាសាលាចំនួនប៉ុន្មានហើយ ?		
តើគម្រោងមួយណាដែលក្រុមរបស់អ្នកកំពុងធ្វើការ ?		
តើអ្នករីករាយដែលបានចូលរួមជាផ្នែកមួយនៃគម្រោងនេះទេ ? ហេតុអ្វី ?		
តើអ្វីដែលសំខាន់បំផុតដែលអ្នកចង់ចាំអំពីសិក្ខាសាលា ? ហេតុអ្វី ?		
តើអ្នកមិនចូលចិត្តអ្វីអំពីគម្រោងនេះ ? ហេតុអ្វី ?		
តើជីវិតរបស់អ្នកបានផ្លាស់ប្តូរយ៉ាងដូចម្តេចចាប់តាំងពីចូលរួមសិក្ខាសាលាទាំងអស់នេះ ?		
តើអ្នកមានអារម្មណ៍ថាអ្នកអាចចេញផលិតផលដោយខ្លួនឯងបានទេឥឡូវនេះ ?		
តើអ្នកនឹងចូលរួមសិក្ខាសាលាទាំងនេះម្តងទៀតទេនាពេលអនាគត ?		
តើអ្នកបានប្រើផលិតផលនេះហើយឬនៅ ?		
ប៉ុន្មានដងហើយ ?		
តើអ្នកគួរប្រើវាម្តងទៀតឬ ?		
តើអ្នកបានរៀនអ្វីខ្លះពីការប្រើប្រាស់ផលិតផលនេះ ដែលអ្នកមិនធ្លាប់បានដឹងពីមុនមក ?		



កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល



គោលបំណង៖

គោលបំណងនេះនឹងជួយយើងក្នុងការចងក្រងឯកសារឆ្លើយតបអំពីសកម្មភាពនីមួយៗ។

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីវាយតម្លៃប្រសិទ្ធភាពនៃសកម្មភាពគម្រោងទាក់ទងទៅនឹងថាអ្នកចូលរួមត្រូវបានផ្តល់អំណាចនិងផ្តល់ការយល់ដឹងអំពីសកម្មភាពនីមួយៗយ៉ាងដូចម្តេច។



សម្ភារៈ

- គំរូកំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃ



នរណា

អ្នកសម្របសម្រួលម្នាក់ៗមានវត្តមានក្នុងសកម្មភាព



ពេលណា

បន្ទាប់ពីសកម្មភាពនីមួយៗ ឬ ក្រុមសកម្មភាពទាំងឡាយ។ ទាំងនេះគួរតែត្រូវបានបញ្ចប់ក្នុង រយៈពេល ១ សប្តាហ៍នៃសិក្ខាសាលា



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

បំពេញកំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃនៅចុងបញ្ចប់នៃថ្ងៃនីមួយៗដើម្បីធានាថាអ្នកអាចចងចាំការសហការទាំងអស់។



ជំហាន៖

១. សូមអានតារាងពិពណ៌នាការដាក់ពិន្ទុសម្រាប់ការពិពណ៌នាលើសមត្ថភាពសហការគ្នា។
២. បន្ទាប់ពីសកម្មភាពមួយត្រូវបានបញ្ចប់សូមបំពេញកំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃ។ នេះអាចត្រូវបានធ្វើនៅពេលថ្ងៃ ក្រោយពេលល្ងាចឬបន្ទាប់ពីសិក្ខាសាលាត្រូវបានបញ្ចប់។
៣. អានសមត្ថភាពនីមួយៗហើយគូសរង្វង់លើផ្នែកកម្រិតដែលបង្ហាញលើមតិរបស់អ្នក។ ប្រសិនបើអ្នកមិនបានឃើញកស្តុតាងណាមួយនៃសមត្ថភាពនោះទេសូមគូសរង្វង់លើ “ គ្មានកស្តុតាង ” ។ សូមពិនិត្យមើលឧទាហរណ៍ខាងក្រោម៖

Ability to express opinions about project					
Very poor	Poor	Fair	Good	Very good	No Evidence

សមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតគំនិតដ៏ល្អ					
ខ្សោយណាស់	ខ្សោយ	មធ្យម	ល្អ	ល្អណាស់	ពុំមានតម្រុយ

៤. បន្ថែមមតិយោបល់ដើម្បីពន្យល់ចម្លើយរបស់អ្នកឬផ្តល់ឧទាហរណ៍ប្រសិនបើអ្នកចង់។
- 5 បន្ថែមមតិយោបល់ដើម្បីចងក្រងឯកសារអ្វីដែលបាន "ធ្វើល្អ" និងអ្វីដែល "ធ្វើមិនបានល្អ" ក្នុងកំឡុងពេលសកម្មភាពនេះ។ យោបល់ទាំងនេះគឺសំខាន់ណាស់ព្រោះវានឹងត្រូវប្រើដើម្បីកែលម្អគម្រោងនាពេលអនាគត។
៦. បន្ថែមមតិយោបល់ណាមួយផ្សេងទៀត ប្រសិនបើអ្នកចង់។

Facilitator Field Diary Template			
Facilitator:	Date:	Session/activity:	Design project:
			Motivation to contribute
			Very poor   Poor   Fair   Good   Very good   No Evidence
Comment:			
Please select one of the answers on each scale based on perception of the participant group and add a comment if appropriate.			
What has worked well this session?			
What has not worked well this session?			
Any additional comments:			

អ្នកចូលរួមធ្វើការជាក្រុមដើម្បីបំពេញប្រតិទិន

# កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល

## ការពិពណ៌នាការដាក់ពិន្ទុអ្នកសម្របសម្រួល

សូមពិនិត្យក្នុងតារាងខាងក្រោមលើការពិពណ៌នានៃម្រិតនីមួយៗនៃសមត្ថភាព

សមត្ថភាពក្នុងការបញ្ចេញគំនិតយោល់លើគម្រោង				
ខ្សោយខ្លាំង គ្មានភស្តុតាងបង្ហាញ ថាអ្នកចូលរួមអាច បញ្ចេញមតិយោបល់ សង្ខេបអំពីធាតុផ្សំនៃ គម្រោង	ខ្សោយ ភស្តុតាងតិចតួចដែល អ្នកចូលរួមអាច បញ្ចេញមតិយោបល់ សង្ខេបអំពីធាតុផ្សំនៃ គម្រោង	មធ្យម អ្នកចូលរួមអាច បញ្ចេញមតិយោបល់ សង្ខេបអំពីធាតុផ្សំនៃ គម្រោងនៅពេលមាន ការណែនាំពីអ្នក សម្របសម្រួល	ល្អ អ្នកចូលរួមអាច បញ្ចេញមតិយោបល់ លម្អិតអំពីធាតុផ្សំនៃ គម្រោងនៅពេលមាន ការណែនាំពីអ្នក សម្របសម្រួល	ល្អណាស់ អ្នកចូលរួមអាច បញ្ចេញមតិ យោបល់លម្អិតអំពី ធាតុផ្សំនៃគម្រោង ដោយមិនត្រូវការ ការណែនាំពីអ្នក សម្របសម្រួល
សមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតគំនិតទូលំទូលាយ				
ខ្សោយខ្លាំង គ្មានភស្តុតាងបង្ហាញ ថាអ្នកចូលរួមអាច ពង្រីកគំនិតដែល បង្ហាញដោយអ្នក សម្របសម្រួលឬ បង្កើតគំនិត ឯករាជ្យ	ខ្សោយ មានភស្តុតាងតិចតួច ដែលអ្នកចូលរួមអាច ពង្រីកលើគំនិតដែល បង្ហាញដោយអ្នក សម្របសម្រួលឬ បង្កើតគំនិត	មធ្យម អ្នកចូលរួមអាចពង្រីក គំនិតដែលបានបង្ហាញ ដោយអ្នកសម្រប សម្រួលនៅពេល ណែនាំយ៉ាងជិតស្និទ្ធ	ល្អ អ្នកចូលរួមអាចពង្រីក គំនិតដែលបង្ហាញ ដោយអ្នកសម្រប សម្រួលនិងបង្កើត គំនិតផ្ទាល់ខ្លួននៅ ពេលណែនាំយ៉ាងជិត ស្និទ្ធ	ល្អណាស់ អ្នកចូលរួមអាច ពង្រីកលើគំនិត ដែលបង្ហាញដោយ អ្នកសម្របសម្រួល និងបង្កើតគំនិត ផ្ទាល់ខ្លួនដោយឯក រាជ្យ
សមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតគំរូ ឬឧទាហរណ៍ដែលអាចយល់បាន				
ខ្សោយខ្លាំង គ្មានភស្តុតាងបង្ហាញ ថាអ្នកចូលរួមអាច បង្កើតគំរូជាមូលដ្ឋានឬ មានភាពលម្អិត	ខ្សោយ មានភស្តុតាងតិចតួច បង្ហាញថាអ្នកចូលរួម អាចបង្កើតគំរូជាមូល ដ្ឋានឬមានភាពលម្អិត	មធ្យម អ្នកចូលរួមអាចបង្កើត គំរូមូលដ្ឋាននៅពេល មានការជួយនិង ណែនាំដោយអ្នក សម្របសម្រួល	ល្អ អ្នកចូលរួមអាចបង្កើត គំរូមូលដ្ឋាននៅពេល ណែនាំដោយអ្នក សម្របសម្រួល	ល្អណាស់ អ្នកចូលរួមអាច បង្កើតគំរូមូលដ្ឋាន ដោយឯករាជ្យនិង គំរូយ៉ាងលម្អិតនៅ ពេលទទួលបានការ ណែនាំ
ការយល់ដឹងលើដំណើររចនា/សកម្មភាព				
ខ្សោយខ្លាំង គ្មានភស្តុតាងបង្ហាញ ថាអ្នកចូលរួមអាច	ខ្សោយ មានភស្តុតាងបង្ហាញ ថាអ្នកចូលរួមអាច	មធ្យម អ្នកចូលរួមអាចកំណត់ ដំណាក់កាលបច្ចុប្បន្ន	ល្អ អ្នកចូលរួមអាច ពិពណ៌នាពីដំណាក់	ល្អណាស់ អ្នកចូលរួមអាច ពិពណ៌នាពីដំណាក់

<p>កំណត់ដំណាក់កាល បច្ចុប្បន្ននៃដំណើរការ ឬពន្យល់ពីហេតុផល នៅពីក្រោយការអនុវត្ត សកម្មភាពរចនា</p>	<p>កំណត់ដំណាក់កាល បច្ចុប្បន្ននៃដំណើរការ ឬពន្យល់ពីហេតុផល នៅពីក្រោយការអនុវត្ត សកម្មភាពរចនា</p>	<p>នៃដំណើរការនៅពេល ទទួលបានការពន្យល់ (រំលឹក)ដោយអ្នក សម្របសម្រួល</p>	<p>កាលបច្ចុប្បន្ននៃ ដំណើរការនៅពេល ទទួលបានការពន្យល់ (រំលឹក) ពីអ្នកសម្រប សម្រួល។ អ្នកចូលរួម ដឹងពីហេតុផលនៅពី ក្រោយការ អនុវត្ត សកម្មភាពរចនាភាគ ច្រើន</p>	<p>កាលបច្ចុប្បន្ននៃ ដំណើរការ ដោយ ឯករាជ្យ។ អ្នកចូល រួមដឹងពីហេតុផល នៅពីក្រោយការអនុ វត្តសកម្មភាពរចនា នីមួយៗ</p>
--	--	--	--	--

**ឆន្ទៈក្នុងការចែករំលែក**

<p><b>ខ្សោយខ្លាំង</b> គ្មានភស្តុតាងដែលអ្នក ចូលរួមត្រូវបានពាក់ ព័ន្ធក្នុងដំណើរការ ឬ ថាពួកគេទំនងជាបន្ត ការចូលរួមតាម រ យៈគម្រោង</p>	<p><b>ខ្សោយ</b> មានភស្តុតាងតិចតួច ដែលអ្នកចូលរួមត្រូវ បានពាក់ព័ន្ធក្នុង ដំណើរការ ឬថាពួកគេ ទំនងជាបន្តការចូលរួម តាម រយៈគម្រោង</p>	<p><b>មធ្យម</b> អ្នកចូលរួមទាមទារ អ្នកសម្របសម្រួលឱ្យ រក្សាបានការពាក់ព័ន្ធ ក្នុងដំណើរការ និង ហាក់ដូចជាបន្តការ ចូលរួមតាមរយៈ គម្រោង</p>	<p><b>ល្អ</b> អ្នកចូលរួមហាក់ដូចជា ពាក់ព័ន្ធក្នុងដំណើរការ និងទំនងបន្តការចូល រួមតាម រយៈគម្រោង</p>	<p><b>ល្អណាស់</b> អ្នកចូលរួមហាក់ដូច ជាពាក់ព័ន្ធក្នុង ដំណើរការច្រើន និងទំនងបន្តការ ចូលរួមតាមរយៈ គម្រោង</p>
--	--	---	---	---

# FACILITATOR FIELD DIARY

Motivation to contribute				
Very poor	Poor	Fair	Good	Very good
No Evidence				
Comment:				

What has worked well this session?

What has not worked well this session?

Any additional comments:

Facilitator:	Date:	Session/activity:	Design project:
--------------	-------	-------------------	-----------------

Please select one of the answers on each scale based on perception of the participant group and add a comment if appropriate.

Ability to express opinions about project				
Very poor	Poor	Fair	Good	Very good
No Evidence				
Comment:				
Ability to generate insightful ideas				
Very poor	Poor	Fair	Good	Very good
No Evidence				
Comment:				
Ability to create insightful prototypes				
Very poor	Poor	Fair	Good	Very good
No Evidence				
Comment:				
Understanding of the design process/ activity				
Very poor	Poor	Fair	Good	Very good
No Evidence				
Comment:				

កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល



គោលបំណង៖

គោលបំណងនឹងជួយយើងកត់ត្រានូវ ដំណោះស្រាយចុងក្រោយ ហើយថាតើ វាឆ្លើយតម្រូវការជាក់លាក់នានា បានល្អយ៉ាងដូចម្តេច។

យើងអាចប្រើព័ត៌មាននេះដើម្បីឱ្យ ប្រាកដថា ដំណោះស្រាយត្រូវបានជួយ ឱ្យប្រសើរឡើង បន្ទាប់ពីគម្រោងបាន បញ្ចប់ ក៏ដូចជា រកឱ្យឃើញនូវចំណុចសំខាន់ៗសម្រាប់គម្រោងបន្ទាប់នាពេល ខាងមុខ។



សម្ភារៈ

- បិច ឬ ខ្មៅដៃ
- ទំរង់វាយតម្លៃបច្ចេកវិជ្ជា



នរណា

ប្រធានគម្រោងទាំងអស់ រួមទាំងអ្នក សម្របសម្រួលទាំងអស់ដែលអាចមាន វត្តមាន



ពេលណា

នេះគួរបំពេញនៅចុងបញ្ចប់នៃគម្រោង ពេលដែលការសម្ភាសន៍និងតេស្តទាំង អស់បានបំពេញអស់



ព័ត៌មានបន្ថែម៖

ភ្ជាប់នូវរូបថត គំនូរ ឬគំរូសម្ភាសន៍ សម្រាប់ជាកស្តុតាង



ជំហាន៖

**សម្គាល់៖** បំពេញសកម្មភាពនេះបន្ទាប់ពីសិក្ខាសាលាចុងក្រោយត្រូវ បានបញ្ចប់។ នេះអាចត្រូវបានធ្វើនៅទីតាំងណាមួយប៉ុន្តែគួរតែមានការ ចូលរួមពីក្រុមគម្រោងជាច្រើនតាមដែលអាចធ្វើ។

១. សរសេរឈ្មោះគម្រោង គោលបំណងចុងក្រោយនៃអ្នកប្រើប្រាស់ និង កំណត់តម្រូវការនៅលើគំរូ។
  - តម្រូវការភាគច្រើនទំនងជាត្រូវបានកំណត់នៅក្នុងសិក្ខា សាលាទី ២ និងទី ៣។ ប្រសិនបើមិនមានតម្រូវការជាផ្លូវការ សូមឆ្លុះបញ្ចាំងលើគោលបំណងរបស់គម្រោងដែលត្រូវបាន ប្រើប្រាស់ដើម្បីដឹកនាំការបង្កើតគំនិតនិងការជ្រើសរើស។
- ២ ចំពោះតម្រូវការនីមួយៗ សូមឆ្លុះបញ្ចាំងថាតើដំណោះស្រាយចុង ក្រោយឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការអីត្រូវបានសម្រាប់តម្រូវការនីមួយៗ បន្ថែមឯកសារយោងដើម្បីជាកស្តុតាងនិងអនុសាសន៍សម្រាប់ការងារ នាពេលអនាគត។
៣. ផ្អែកលើអ្វីដែលបានដឹងអំពីគម្រោងនិងសហគមន៍ សូមឆ្លុះបញ្ចាំងថា តើ សហគមន៍ពេញចិត្តនឹងដំណោះស្រាយចុងក្រោយដែរឬទេ។ បន្ថែមព័ត៌មានលម្អិតដូចជាគំនិតផ្សេងៗនិងក៏ស្តុតាង។
៤. ផ្អែកលើអ្វីដែលបានដឹងអំពីគម្រោងនិងសហគមន៍ សូមឆ្លុះបញ្ចាំងថា តើសហគមន៍ដំណោះស្រាយបានអនុម័តដោយសហគមន៍។ បន្ថែម ព័ត៌មានលម្អិតដូចជាគំនិតផ្សេងៗនិងក៏ស្តុតាង។
៥. ឆ្លុះបញ្ចាំងថាតើដំណោះស្រាយចុងក្រោយអាចសាយភាយទៅខាង ក្រៅពីក្រុមអ្នកចូលរួមជាក់លាក់ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងគម្រោងនេះដែរឬ ទេ។



# TECHNOLOGY EVALUATION

Project name:			
End-user of solution:			
<b>Effectiveness of solution (to meet identified requirements)</b>			
Requirement	Achieved? (yes/no/unsure)	Evidence (if available)	Recommendations (if required)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
Product improves universal design characteristics of the environment			

# TECHNOLOGY EVALUATION

Community satisfaction with solution		
<i>Satisfaction rating (circle one)</i>	<i>Details/Evidence (if available)</i>	
Very dissatisfied		
Dissatisfied		
Neither		
Satisfied		
Very satisfied		
Adoption of solution		
<i>Timeframe</i>	<i>Achieved? (yes/no/unsure)</i>	<i>Details/Evidence (if available)</i>
End of project transfer of ownership		
Short-term adoption		
Long-term adoption		
Generalizability of solution		
<i>Areas of importance</i>	<i>Appropriateness of solution</i>	<i>Evidence (if available)</i>
Local		<i>Recommendations (if required)</i>
National		
Other:		
Additional comments		

# សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ

# ការវិវឌ្ឍន៍គម្រោង

យើងខ្ញុំសូមថ្លែងអំណរគុណចំពោះអ្នកអនុវត្តនិងអ្នកសិក្សាទាំងអស់នៅក្នុងប្រទេសឥណ្ឌូនេស៊ី កម្ពុជា នូវវិលហ្សឺឡង់ អូស្ត្រាលី និងហូល្លង់ ដែលបានផ្តល់យោបល់ក្នុងកំឡុងពេលរចនាសៀវភៅណែនាំនេះ។

ជាចុងក្រោយ សកម្មភាពជាច្រើនដែលបានបង្ហាញនៅក្នុងសៀវភៅណែនាំនេះបានជំរុញទឹកចិត្ត ដោយអ្នកនិពន្ធផ្សេងទៀត។ យើងខ្ញុំថ្លែងអំណរគុណចំពោះការលះបង់នេះ ហើយក៏សូមអំណរគុណចំពោះការចូលរួមចំណែករបស់ពួកគាត់ក្នុងវិស័យស្រាវជ្រាវ។ សកម្មភាពទាំងអស់ត្រូវបានប្រើចំពោះការបំផុសទឹកចិត្តដូចបានបង្ហាញខាងក្រោម។

ឯកសារនេះគឺសម្រាប់ប្រើប្រាស់ផ្ទៃក្នុងតែប៉ុណ្ណោះហើយមិនគួរចែកចាយក្រៅក្រុមការងារគម្រោងនោះឡើយ។

## ឯកសារយោង

*Chevalier, J. M., & Buckles, D. J. (2008). SAS2 social analysis systems: A guide to collaborative inquiry and social engagement: IDRC.*

### Activities:

Option Domain

*Ferguson, K., & Candy, S. (2014). Participatory Design Handbook. Retrieved from Melbourne, Australia.*

Materials  
Precedents

### Activities:

Construction process Expectations  
Getting to know each other Knowledge exchange

*Freudenberger, K. (1999). Rapid rural appraisal and participatory rural appraisal manual: Catholic Relief Services.*

### Activities:

Calendars

*IDEO. (2015). The Field Guide to Human-Centered Design (Vol. 1). Canada.*

### Activities:

Brainstorm	Bundle ideas	Integrate feedback	Live
Collage		prototyping	Rapid Prototyping
Determine what to prototype	Frame	Resource assessment	Resource fl w
your design challenge	Get feedback	Role Playing	
Guided tour			

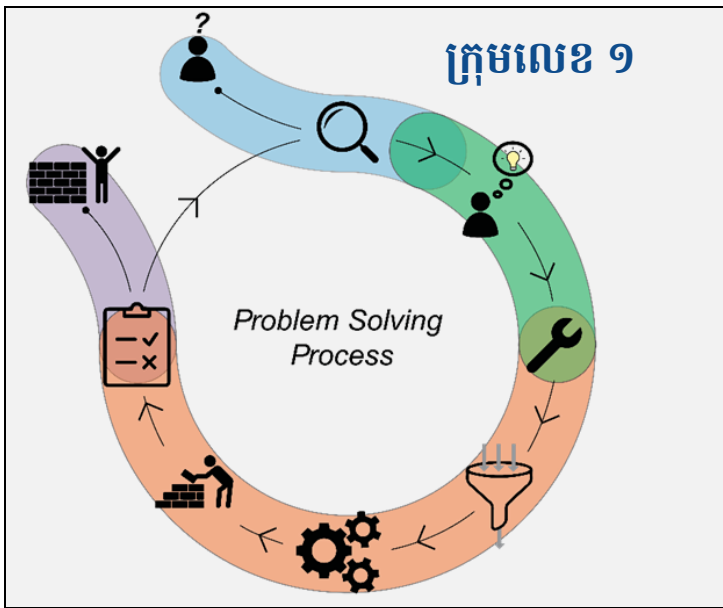
*PeaceCorps. (2007). Participatory Analysis for Community Action (PACA) Training Manual: Information Collection and Exchange.*

### Activities:

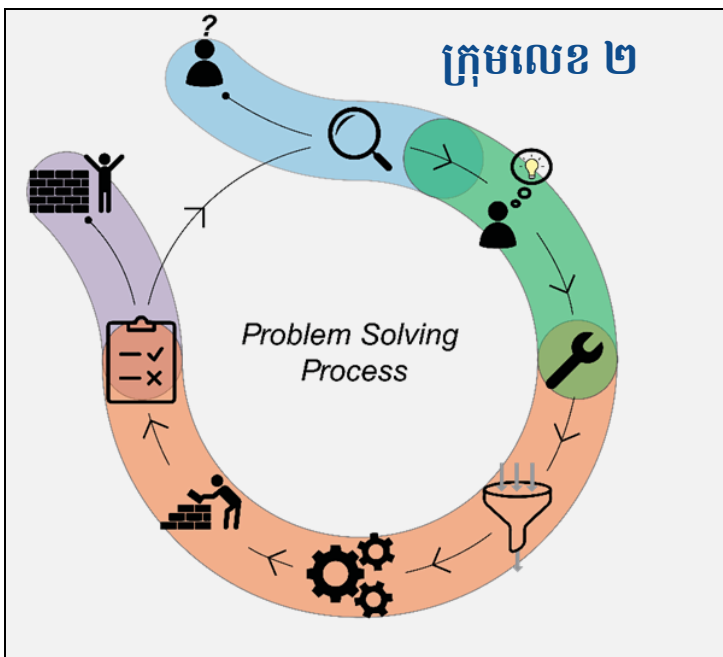
Community mapping	Needs assessment
Daily activities	

<p style="text-align: center;"><b>ក្រុមលេខ ១</b></p> <p style="text-align: center;">Problem Solving Process</p>	ដំណាក់កាល គម្រោង	ព័ត៌មាន
	មុនពេលកសាង គម្រោង	គម្រោងផ្ដោតលើ...
	លក្ខណៈទូទៅនៃក សាងគម្រោង	គំនិតដែលជ្រើសរើស...
	វាយតម្លៃការកសាង គម្រោង	គំរូដំបូង...
	ក្រោយពេលកសាង គម្រោង	ការរចនាចុងក្រោយ...

<p style="text-align: center;"><b>ក្រុមលេខ ២</b></p> <p style="text-align: center;">Problem Solving Process</p>	ដំណាក់កាលគម្រោង	ព័ត៌មាន
	មុនពេលកសាងគម្រោង	គម្រោងផ្ដោតលើ...
	លក្ខណៈទូទៅនៃកសាង គម្រោង	គំនិតដែលជ្រើស រើស...
	វាយតម្លៃការកសាងគម្រោង	គំរូដំបូង...
	ក្រោយពេលកសាងគម្រោង	ការរចនាចុងក្រោយ ...



ដំណាក់កាល គម្រោង	ព័ត៌មាន
មុនពេលកសាង គម្រោង	គម្រោងផ្ដោតលើ...
លក្ខណៈទូទៅនៃក សាងគម្រោង	គំនិតដែលជ្រើសរើស...
វាយតម្លៃការកសាង គម្រោង	គំរូដំបូង...
ក្រោយពេលកសាង គម្រោង	ការរចនាចុងក្រោយ...



ដំណាក់កាលគម្រោង	ព័ត៌មាន
មុនពេលកសាងគម្រោង	គម្រោងផ្ដោតលើ...
លក្ខណៈទូទៅនៃកសាង គម្រោង	គំនិតដែលជ្រើស រើស...
វាយតម្លៃការកសាងគម្រោង	គំរូដំបូង...
ក្រោយពេលកសាងគម្រោង	ការរចនាចុងក្រោយ ...



# បញ្ជីតាមដាន និងវាយតម្លៃ

សិក្ខាសាលា      ការប្រមូលទិន្នន័យ

សិក្ខាសាលា ១      ការសម្ភាសន៍លើកដំបូង  
យោលបល់ត្រឡប់ប្រចាំថ្ងៃ  
សិក្ខាសាលា ១ សម្ភាសន៍  
កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល

សិក្ខាសាលា ២      យោលបល់ត្រឡប់ប្រចាំថ្ងៃ  
សិក្ខាសាលា ២ សម្ភាសន៍  
កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល

សិក្ខាសាលា ៣      យោលបល់ត្រឡប់ប្រចាំថ្ងៃ  
សិក្ខាសាលា ៣ សម្ភាសន៍  
កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល

សិក្ខាសាលា ៤  
(បើសិនជាត្រូវការ)      យោលបល់ត្រឡប់ប្រចាំថ្ងៃ  
សិក្ខាសាលា ៤ សម្ភាសន៍  
កំណត់ហេតុប្រចាំថ្ងៃរបស់អ្នកសម្របសម្រួល

ការទស្សនៈកិច្ចសហ      សម្ភាសន៍បញ្ចប់  
គម្រោងម្តងទៀត      ការវាយតម្លៃបច្ចេកវិទ្យា

## កំណត់សម្គាល់

Ruled area for notes with horizontal dashed lines.

# កំណត់សម្គាល់

A series of horizontal dashed lines for taking notes.

**ទំនាក់ទំនង៖**

**អង្គការសកម្មភាពប្រជាជន ដើម្បីការអភិវឌ្ឍបរិយាមន្ត (PAFID)**

David Curtis, Director International/ Advisor: [david.curtis@pafid.org](mailto:david.curtis@pafid.org)  
Virak Kheng, Director-Cambodia: [virak.kheng@pafid.org](mailto:virak.kheng@pafid.org)



**Pusat Rehabilitasi YAKKUM**  
YAKKUM Rehabilitation Center

