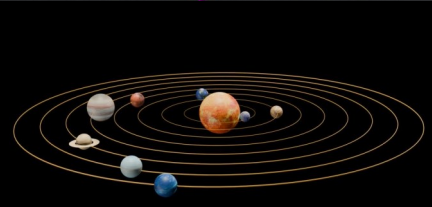


សមិទ្ធផលកម្មវិធី

- ការកែលម្អកម្មវិធីសិក្សា DVITSA បានបញ្ចប់ដោយជោគជ័យ១០០%។
- គ្រូបង្រៀនចំនួន ៩ រូបត្រូវបានជ្រើសរើស និងបណ្តុះបណ្តាលយ៉ាងម៉ត់ចត់។
- បន្ទប់សិក្សាហ្គេមចំនួន ៤ បានបំពាក់នូវកុំព្យូទ័រចំនួន ២០គ្រឿង។
- ការដំណើរបណ្តាញតភ្ជាប់ស្ថាប័នជាមួយដៃគូឯកជនយ៉ាងរលូន។
- ការបញ្ចប់ថ្នាក់សាកល្បងចំនួន ៣ បានសម្រេចជោគជ័យ។



ផលជ័យរបស់កម្មវិធី

កម្មវិធីនេះបានសម្រេចគោលដៅរបស់ខ្លួនជិតគ្រប់ជ្រុងជ្រោយក្នុងការបង្កើតគ្រូបណ្តុះបណ្តាលកម្មវិធីសិក្សា និងវិធីសាស្ត្របង្រៀននៅក្នុងប្រព័ន្ធសាលារៀនរដ្ឋ។ កម្មវិធីនេះបានបំប៉នជំនាញដល់សិស្សផ្នែកឧស្សាហកម្មបច្ចេកវិទ្យាហ្គេម និងបានបង្កើតឱកាសសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍអាជីពនៅក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងទូរគមនាគមន៍ (ICT)។



សកម្មភាពសំខាន់ៗ

- កែលម្អ និងពង្រីកកម្មវិធីសិក្សាស្តីពីការបង្កើតមាតិកាឌីជីថល។
- បណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្រៀនផ្នែក ICT។
- ដំឡើងបន្ទប់សិក្សាបច្ចេកវិទ្យាហ្គេមនៅសាលារៀនគោលដៅ។
- រៀបចំពិធីសម្ពោធនៅក្នុងឆ្នាំ២០២៥ ជាមួយក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ព្រមទាំងដៃគូអភិវឌ្ឍន៍។
- អនុវត្តវគ្គសិក្សាសម្រាប់សិស្សជាន់ ១៥០នាក់ក្នុងឆ្នាំ២០២៥ ដោយមានផែនការបន្ថែមសិស្សចំនួនជាង ១០០នាក់ទៀតនៅក្នុងឆ្នាំ២០២៦។



ទីតាំងអនុវត្តកម្មវិធី

- វិទ្យាល័យព្រះស៊ីសុវត្ថិ (សាលារៀនជំនាន់ថ្មី) រាជធានីភ្នំពេញ
- វិទ្យាល័យព្រែកលៀប (សាលារៀនជំនាន់ថ្មី) រាជធានីភ្នំពេញ
- វិទ្យាល័យយុគន្ទ (សាលារៀនជំនាន់ថ្មី) រាជធានីភ្នំពេញ
- វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន កំពង់ចាម (សាលារៀនជំនាន់ថ្មី) ក្រុងកំពង់ចាម។

**កាលបរិច្ឆេទចាប់ផ្តើមកម្មវិធី
ខែមករា ឆ្នាំ២០២៤**

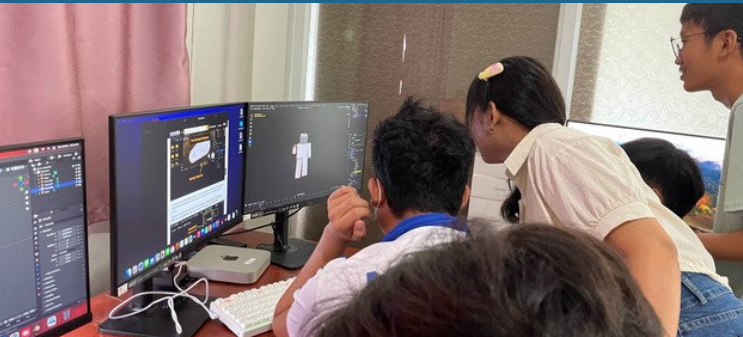
កម្មវិធីពន្លឿនជំនាញ បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល (DVITSA)



“ យុវជនកម្ពុជាគឺជាអនាគតនៃបរិវត្តន៍បច្ចេកវិទ្យា!
តាមរយៈកម្មវិធី DVITSA យើងបើកឱកាសឱ្យពួកគេចេះប្រើប្រាស់ ធ្វើនូវវត្ថុនិងជីវិតក្នុងពិភពបច្ចេកវិទ្យាហ្គេម។
ពួកគេត្រូវស្ថាប័នឱ្យធំ ហ៊ានសាកល្បងធ្វើអ្វីថ្មី និង
សិក្សាដោយឥតឈប់ឈរ ព្រោះពួកគេគឺជាអ្នក
ធ្វើការផ្លាស់ប្តូរទៅថ្ងៃអនាគត! ”

សេចក្តីសង្ខេប

កម្មវិធីជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល (DVITSA) គឺជាកម្មវិធីជំនាញថ្មី ដែលចម្លើយ ដែលត្រូវបានរៀបចំឡើងក្រោមការគាំទ្រនៃកម្មវិធីកំណែ ទម្រង់អប់រំសាលារៀនជំនាន់ថ្មី (NGS) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា។ កម្មវិធី DVITSA គឺជាគំរូវិធីបង្កើតរបស់កម្មវិធី NGS ដែលផ្តោតលើ កម្មវិធីសិក្សាជាក់ស្តែង ដោយផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ពីបច្ចេក វិទ្យាឌីជីថល (ឧ. វិស័យហ្គេម) នៅក្នុងបរិបទជាក់ស្តែង។ កម្មវិធីនេះ បានសាកល្បងលើកម្មវិធីសិក្សាបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលដ៏ទំនើបមួយ ដែល អាចប្រើប្រាស់នៅក្នុងកម្រិតអនុវិទ្យាល័យ។ គោលវិធីនេះគឺពិតជាពិសេស ព្រោះជាទូទៅកម្មវិធីបែបនេះត្រូវបានអភិវឌ្ឍ និងអនុវត្តនៅកម្រិតខ្ពស់សិក្សា។ យើងជឿជាក់ថា នវានុវត្តន៍អប់រំបែបនេះនឹងជួយឱ្យប្រទេសកម្ពុជា ពង្រឹងកិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងក្នុងការត្រៀមមនុស្សឈ្នះយុវជនឱ្យរួចរាល់ សម្រាប់បដិវត្តន៍បច្ចេកវិទ្យាហ្គេមដែលកំពុងរីកសាយភាយទូទាំងពិភព លោក។



គោលបំណង

គោលបំណងរួម (ផលជះ)៖ ដើម្បីជំរុញសក្តានុពលការអភិវឌ្ឍធនធាន មនុស្សរបស់កម្ពុជា ឱ្យអាចសម្របខ្លួន និងទទួលបានផលប្រយោជន៍ពី និន្នាការដែលកំពុងរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សនៅក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យា ព័ត៌មាន និងគមនាគមន៍សកល (ICT) ជាពិសេសនៅក្នុងវិស័យរង បង្កើតរូបភាពឌីជីថល (ឬហៅថាបច្ចេកវិទ្យាហ្គេម)។

គោលបំណងជាក់លាក់ (លទ្ធផល)៖ ដើម្បីបង្កើតក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សា និងវិធីសាស្ត្របង្រៀននៅក្នុងប្រព័ន្ធសាលារៀនរដ្ឋ ដែលនឹងផ្តល់សមត្ថ ភាពដល់យុវជនកម្ពុជា ឱ្យអាចចូលរួម និងទទួលបានផលប្រយោជន៍ ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពពីការពង្រីកនៅក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងគមនាគមន៍ (ICT) ជាពិសេសនៅក្នុងវិស័យរងនៃការបង្កើតរូបភាពឌី ជីថល/ហ្គេម។

លក្ខណៈពិសេសរបស់កម្មវិធី

ការបង្កើតកម្មវិធីនេះគឺជាការឆ្លើយតបផ្ទាល់ទៅនឹងសំណើរបស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដើម្បីស្វែងរកវិធីសាស្ត្រលើកកម្ពស់ការ ពង្រឹងជំនាញ ដែលឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការនៃសេដ្ឋកិច្ចសកលវិទ្យា ២១។ សំណើនេះបានមកពីបំណងប្រាថ្នារបស់កម្ពុជាក្នុងការបំពេញ កាតព្វកិច្ចរបស់ខ្លួនយ៉ាងឆាប់រហ័ស ជាផ្នែកមួយនៃការចូលជាសមា ជិកបណ្តាញពន្លឺនសកលរបស់វេទិកាសេដ្ឋកិច្ចពិភពលោក ដែល កម្ពុជាជាប្រទេសមួយក្នុងចំណោម២៣ប្រទេសដែលបានចូលរួម។



អ្នកទទួលបានផលផ្ទាល់

សិស្សនៅសាលារៀនជំនាន់ថ្មីទាំង៤បានកំពុងចូលសិក្សាកម្មវិធីស្តី ពីការបង្កើតរូបភាពឌីជីថលដ៏ទាក់ទាញ។



ទស្សនវិស័យសម្រាប់អនាគត

- អនុវត្តកម្មវិធីសិក្សានៅក្នុងសាលារៀនជំនាន់ថ្មីទាំងបួន។
- រៀបចំការប្រកួតប្រជែងសម្រាប់សិស្សានុសិស្ស។
- ពង្រីកការបណ្តុះបណ្តាលដល់គ្រូបង្រៀនឯកទេស។
- ពិចារណាជ្រើសរើសគ្រូបង្រៀនផ្នែក ICT ថ្មី និងបណ្តុះបណ្តាល បន្ថែម។

ផែនការប្រតិបត្តិ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា (MoEYS) និងអង្គការសកម្មភាព សម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា (ខេប) ដែលជាអង្គការក្នុងស្រុកមួយធំ ជាងគេបំផុតក្នុងចំណោមអង្គការ ធ្វើការងារក្នុងវិស័យអប់រំ។



ម្ចាស់ជំនួយ

ឧបត្ថម្ភហិរញ្ញប្បទានដោយ ក្រសួងអភិវឌ្ឍន៍សេដ្ឋកិច្ចនៃ ប្រទេស Liechtenstein (LED) និងគាំទ្រដោយកម្មវិធី សាលារៀនជំនាន់ថ្មី (NGS)។

LED LIECHTENSTEIN DEVELOPMENT SERVICE



ប្រសិនបើអ្នកមានចម្ងល់ សូមធ្វើការទំនាក់ទំនងមកកាន់៖
លោក ស សុផាណាក់

- ទូរសព្ទលេខ៖ +855 77 803 007
- អ៊ីម៉ែល៖ sophanak@kapekh.org
- គេហទំព័រ៖ www.kapekh.org