



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល

 <http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>



<http://sala.moeys.gov.kh>



<http://t.me/moeysnews>



នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល



អំពីខ្ញុំ

មុខវិជ្ជាបង្រៀន

- បង្រៀន ICT-អង់គ្លេស
- បង្រៀនបំណិនជីវិត

ព័ត៌មានសិក្សា

- ចប់បាក់ឌុប ២០១៦
- គ្រូកម្រិតមូលដ្ឋាន ICT-ENGLISH
- បរិញ្ញាប័ត្រ IT ២០១៩-២០២១
- បរិញ្ញាប័ត្រជាន់ខ្ពស់គ្រប់គ្រងអប់រំ ២០២១-២០២២
- សិក្ខាកាម BUSAN TRAINING ២០២៣
- សិក្ខាកាម KLIC ២០២៤
- គ្រូបង្គោល GCC
- គ្រូបង្គោល AI READY ASEAN
- MENTOR: TECHNOVATION GIRL
- គ្រូបង្គោល ICT គម្រោង GEIP

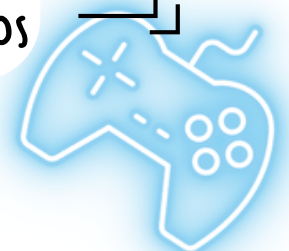
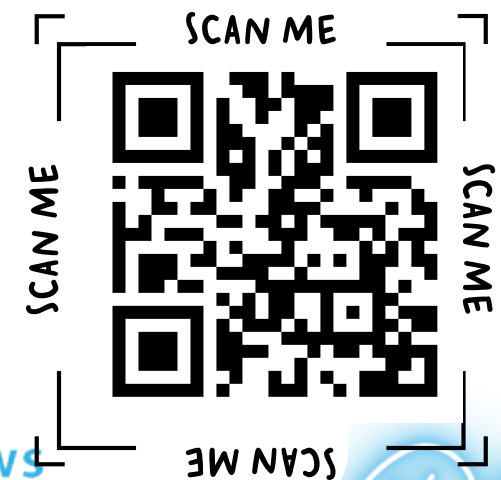
Engage



បច្ចុប្បន្នបង្រៀននៅ អនុវិទ្យាល័យខ្នាចរមាស ខេត្តបាត់ដំបង



បណ្តាញសង្គមរបស់ខ្ញុំ
<https://linktr.ee/Sokkear>



មេរៀន

ការប្រើប្រាស់ល្បែងសិក្សាក្នុងការអប់រំ

 <http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>

 <http://sala.moeys.gov.kh>

 <http://t.me/moeysnews>



នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល



មាតិកា

១.សេចក្តីផ្តើម

១.១ និយមន័យ ល្បែងសិក្សា

១.២ បង្ហាញភាពខុសគ្នារវាងល្បែងនិងហ្គេម

២ ការអប់រំដោយប្រើប្រាស់មូលដ្ឋានគ្រឹះហ្គេមក្នុងការបង្រៀន (Gamification)

៣. សមាសភាពនៃល្បែងសិក្សា

៤. អត្ថប្រយោជន៍នៃល្បែងសិក្សា

៤. ការអនុវត្ត

៥.សន្និដ្ឋាន



វត្ថុបំណងមេរៀន

- ពន្យល់អត្ថន័យ Gamification និងបង្ហាញពីរបៀបដែលវាត្រូវបានប្រើក្នុងការរៀន។
- រៀបរាប់អត្ថប្រយោជន៍របស់ Gamification ដូចជា ការចូលរួមកាន់តែខ្ពស់, ការលើកទឹកចិត្ត, ការអភិវឌ្ឍជំនាញ និងការចងចាំល្អ។
- បង្ហាញការចូលរួមយ៉ាងសកម្មក្នុងសកម្មភាពរៀននៅក្នុងថ្នាក់តាមរយៈ Gamification ក្នុងថ្នាក់។



តើហ្គេម និងល្បែងខុសគ្នាដូចម្តេច ?



GAMIFICATION



នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល



១. សេចក្តីផ្តើម

អភិវឌ្ឍន៍ហ្គេម ជាដំណើរការនៃការបង្កើតវីដេអូហ្គេម រួមបញ្ចូលគ្នានូវភាពច្នៃប្រឌិត បច្ចេកវិទ្យា និងការនិទាន រឿង។ វាគ្របដណ្តប់លើវិន័យផ្សេងៗ ចាប់ពីការសរសេរកម្មវិធី និងការរចនាហូតដល់សិល្បៈ និងសំឡេង ទាំងអស់ធ្វើការរួមគ្នាដើម្បីបង្កើតបទពិសោធន៍អន្តរកម្មដែលគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍។ នៅក្នុងឧត្តមសិក្សាខណៈ ពេលដែលសិក្សាប្រុសមានចំនួន៤៦% ត្រូវបានចុះឈ្មោះក្នុង STEM មានតែចំនួន ១៨% នៃសិស្ស ស្រីបន្ត សិក្សាផ្នែក STEM (ក្នុងឆ្នាំ 2020 / 2021)ដែលបញ្ជាក់ថាការចូលរួមរបស់ស្ត្រីមានចំនួនតិចជាងក្មេងប្រុស ។

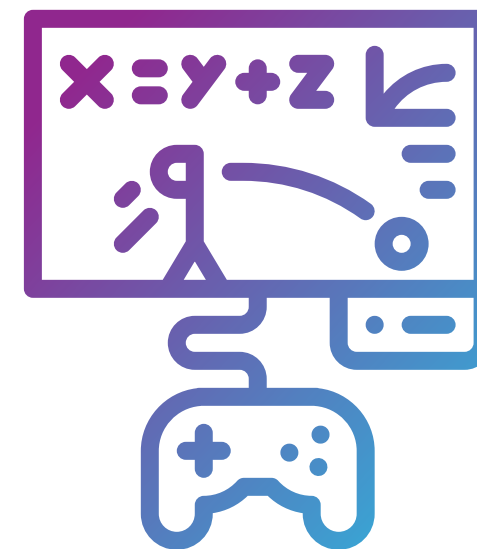
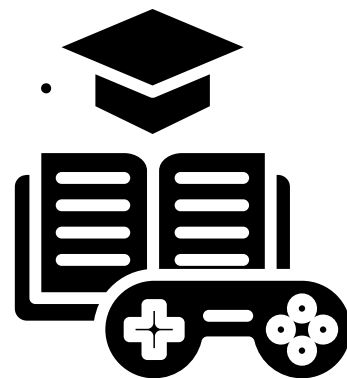
<http://fb.me/krou.moeys.gov.kh><http://sala.moeys.gov.kh><http://t.me/moeysnews>

នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល



១. សេចក្តីផ្តើម

- បើការរៀនមានពិន្ទុ ឬ រង្វាន់ តើអ្នកចង់រៀនជាងមុនទេ? ហេតុអ្វី?
- តើល្បែងសិក្សាណាមួយដែលអ្នកចូលចិត្ត ហើយគិតថាអាចយកមកប្រើក្នុងម៉ោងរៀនបាន?
- តើការលេងល្បែងសិក្សាអាចជួយឱ្យអ្នកចង់ចាំមេរៀនបានល្អជាងមុនយ៉ាងដូចម្តេច?



<http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>



<http://sala.moeys.gov.kh>



<http://t.me/moeysnews>



នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល



ក.ការប្រៀបធៀបរវាង GAMIFICATION និង GAME-BASED LEARNING

GAMIFICATION (ការរៀនតាមរយៈល្បែងសិក្សា) គឺជាប្រភេទនៃបទពិសោធន៍សិក្សាសកម្មមួយ ដែលស្ថិតនៅក្នុងក្របខ័ណ្ឌនៃល្បែង។ វាត្រូវបានរចនាឡើងជាមួយនឹងគោលបំណងសិក្សាច្បាស់លាស់ និងអាចវាស់វែងលទ្ធផលបាន។

GAME-BASED LEARNING (ការសិក្សាផ្អែកលើល្បែងសិក្សា) គឺជាបទពិសោធន៍នៃការរៀនផ្ទាល់តែម្តង។ រីឯនៅក្នុង GAMIFICATION វិញ្ញាបនបត្រនៃល្បែងត្រូវបានបន្ថែមទៅលើវិធីសាស្ត្របង្រៀនបែបប្រពៃណីប៉ុណ្ណោះ។



ខ.សកម្មភាពក្រុមអំពីឃ្លាមួយល្បែងសិក្សា

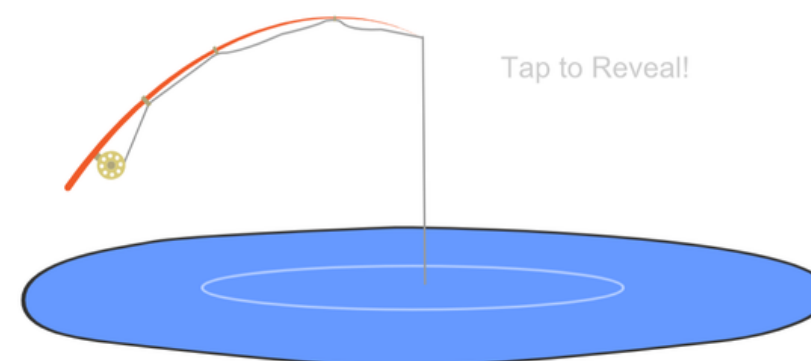
ក្រុមទី១

លេងល្បែងកាយវិការសត្វ



ក្រុមទី២

លេងស្ទូចត្រី



គ.បច្ចាញាតាពខុសគ្នារវាងល្បែងនិងហ្គេម

ហ្គេម	ល្បែង
- យុទ្ធសាស្ត្រ - ជំនាញ	ពឹងផ្អែកលើ ឱកាស សុទ្ធសាធ



ឃ. អ្វីទៅដែលហៅថាហ្គេម ?

លេង



រកប្រាក់ចំណូល

រៀន



ឃ. អ្វីទៅដែលហៅថាហ្គេម ?

ហ្គេមគឺជាល្បែងដែលទាក់ទង រៀន លេង និងរកប្រាក់ចំណូលបាន។

- រៀន ៖ មានចំណេះដឹង ក្នុងការបង្កើតវា ចេះធ្វើផែនការ ឌីសាញហ្គេម មានគំនិត ឆ្លើបប្រឆាំងខ្លួន។
- លេង ៖ សប្បាយរីករាយ មានការសហការគ្នា មានការអត់ធ្មត់ ចេះដោះស្រាយ បញ្ហា ឆ្លាតនិងពូកែសរសេរកូដ ក្នុងការបង្កើតហ្គេមបានយ៉ាងល្អ ។
- រកប្រាក់ចំណូល ៖ ពេលដែលយើងបានបង្កើតហ្គេមបានយ៉ាងល្អហើយយើង អាចបញ្ចូលតាមវេបសាយ។



២ ការអប់រំដោយប្រើប្រាស់មូលដ្ឋានគ្រឹះហ្គេមក្នុងការបង្រៀន (Gamification)

ល្បែងសិក្សា (Gamification) គឺជាវិធីធ្វើឱ្យការរៀនកាន់តែ
សប្បាយ និងចាប់អារម្មណ៍។ គ្រូនឹងប្រើ ពិន្ទុ ឬ រង្វាន់តូចៗ ជាមួយ
មេរៀន ដើម្បីឱ្យសិស្សចូលរួមសកម្ម និងរៀនបានយ៉ាងរីករាយ។



២ ការអប់រំដោយប្រើប្រាស់មូលដ្ឋានគ្រឹះហ្គេមក្នុងការបង្រៀន (Gamafication)

- គោលបំណងចម្បងនៃការប្រើប្រាស់ ធាតុផ្សំនៃហ្គេម៖
- ជំរុញទឹកចិត្ត (Motivate): បង្កើនឆន្ទៈរបស់សិស្សក្នុងការចូលរួម និងបញ្ចប់កិច្ចការ។
- បង្កើនការចូលរួម (Engage): ធ្វើឲ្យសិស្សមានអារម្មណ៍រំភើប និងជាប់ចិត្តនឹងមេរៀន។
- ជះឥទ្ធិពលលើឥរិយាបថ (Influence Behavior): លើកទឹកចិត្តសិស្សឲ្យអនុវត្តទម្លាប់សិក្សាវិជ្ជមាន និងដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈម។



២ ការអប់រំដោយប្រើប្រាស់មូលដ្ឋានគ្រឹះហ្គេមក្នុងការបង្រៀន (Gamafication)

- ពិន្ទុ (Points): ដូចជាពិន្ទុ EXP ដែលអ្នកទទួលបានពេលរៀន។
- រង្វាន់ (Badges/Awards): ដូចជាមេដាយដែលបានពេលបញ្ចប់បេសកកម្ម។
- ឡើង Level: ពេលចេះមេរៀនមួយចប់ យើងអាចឡើង Level ទៅមេរៀនបន្ទាប់។
- តារាងអ្នកពូកែ (Leaderboard): បង្ហាញឈ្មោះអ្នកណាដែលខំរៀនជាងគេ!



២ ការអប់រំដោយប្រើប្រាស់មូលដ្ឋានគ្រឹះហ្គេមក្នុងការបង្រៀន (Gamafication)

GAMIFICATION គឺជាការរៀនសូត្រដែលមានលក្ខណៈដូចជាការលេងហ្គេម!

យើងយកវិធីសាស្ត្រសប្បាយៗពីក្នុងហ្គេមមកដាក់ក្នុងថ្នាក់រៀន។

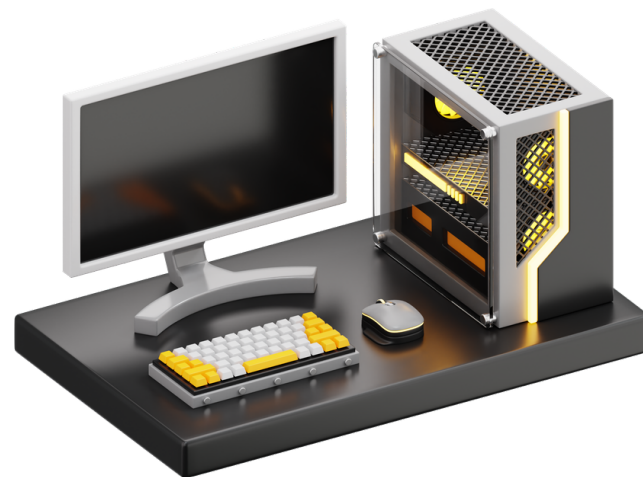
ធ្វើឱ្យសិស្ស ៖

- ចូលចិត្តរៀន (FUN!)
- ចេះចាំបានយូរ
- ពូកែគិត



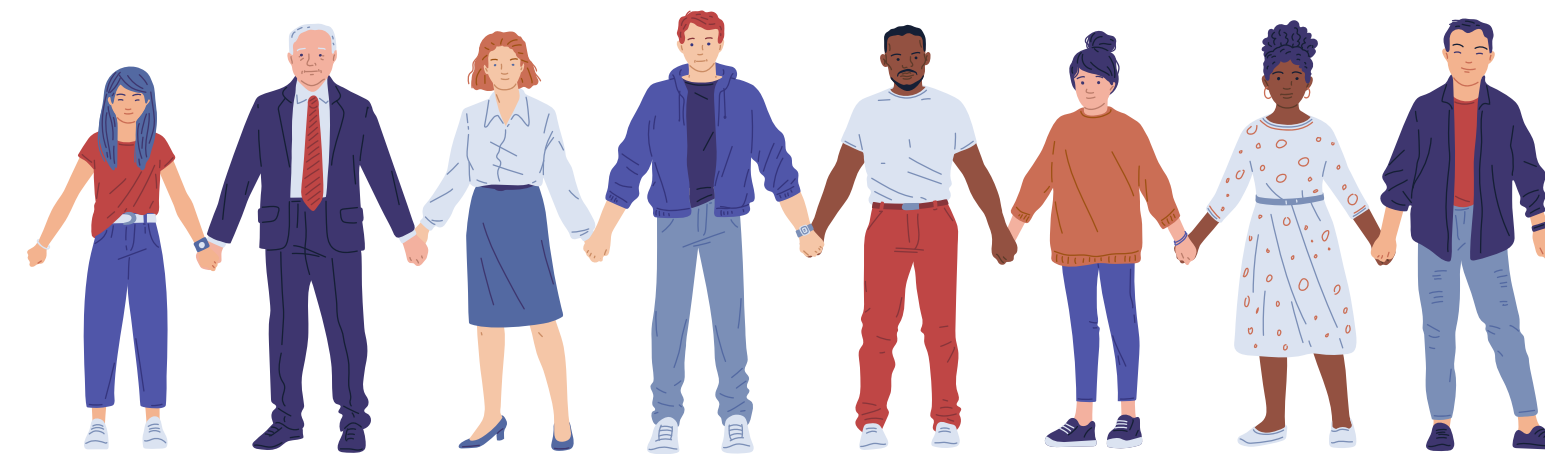
តើគេបង្កើតហ្គេមដោយរបៀបណា ?

- ១.ឧបករណ៍ ៖ មានកុំព្យូទ័រ មានទូរសព្ទដៃ ។
- ២.ចងក្រងជាក្រុម ៖ ដោយមានចំនួន ៤ រឺ ៥ នាក់
(អ្នកគូររូបចំនួន ២នាក់ , អ្នកបច្ចេកវិទ្យាចំនួន២ នាក់)



តើគេបង្កើតឃ្លោងដោយរបៀបណា ?

៣. ស្វែងរកបញ្ហានៅក្នុងសហគមន៍
ពិភាក្សាតាមក្រុមរបស់ខ្លួនដោយជ្រើសរើសបញ្ហាតែមួយ ។



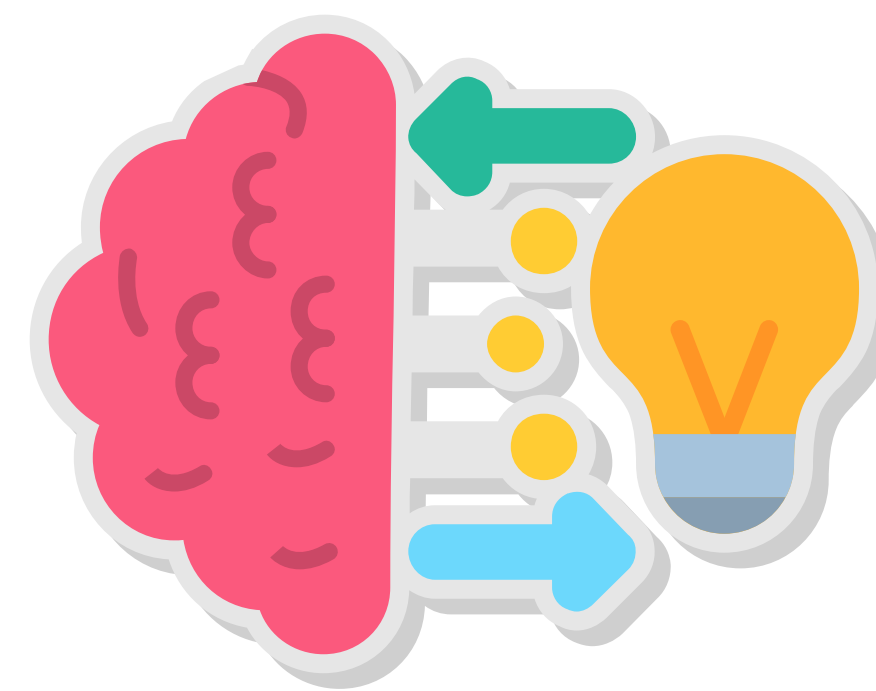
៤. ការគ្រប់គ្រងគម្រោង
សិស្សរៀនធ្វើការជាមួយគ្នាប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព ។



តើគេបង្កើតហ្គេមដោយរបៀបណា ?

៥. ការអភិវឌ្ឍន៍គំនិត

ការបំផុសគំនិតប្រភេទនៃប្រធានបទក្នុងការបង្កើតហ្គេម និង
ស្រាវជ្រាវទីផ្សារដោយមានវិភាគហ្គេមដែលមានស្រាប់។



៦. Design game

ត្រូវគិតលម្អិតនៃសាច់រឿងនៃ តួអង្គ ក្នុងការបង្កើតហ្គេម។



<http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>

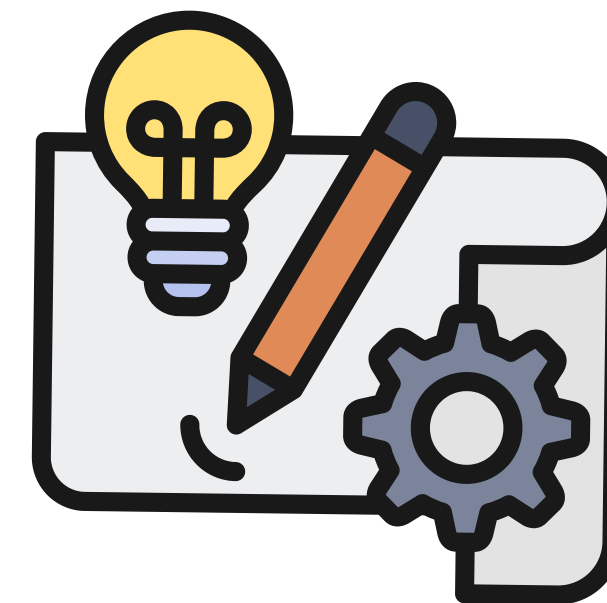
<http://sala.moeys.gov.kh>

<http://t.me/moeysnews>

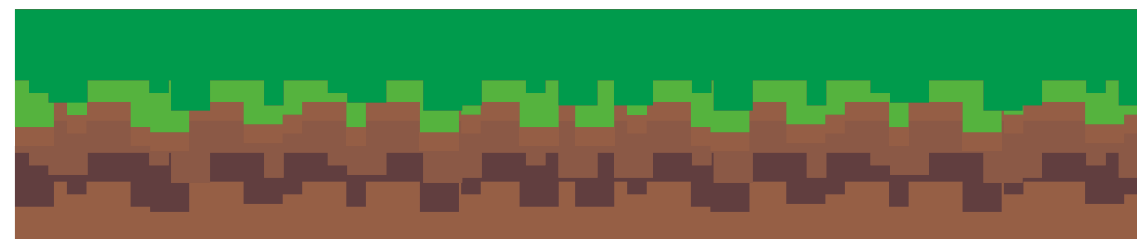


តើគេបង្កើតហ្គេមដោយរបៀបណា ?

៧. Prototyping ធ្វើគម្រោងផែនការ ដោយគូរពីជំហាននៃហ្គេម ។



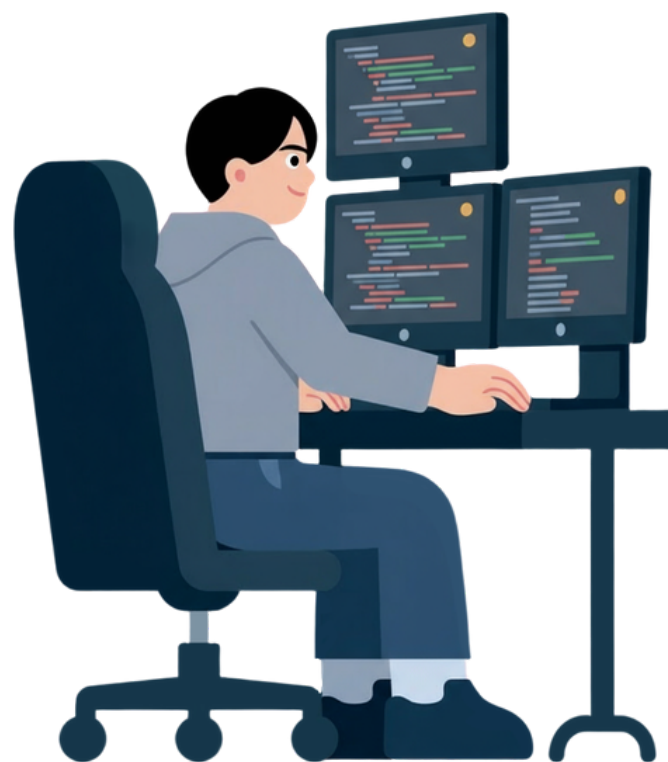
៨. Production ត្រូវមាន សិល្បៈ និងការរចនា ការបង្កើតរូបភាព រួមទាំងគំរូតួអង្គ បរិស្ថាន



តើគេបង្កើតហ្គេមដោយរបៀបណា ?

៩. ការសរសេរកម្មវិធី

ដោយមានការសរសេរកូដ ដោយផ្តល់ថាមពលនៃហ្គេម និង ការរចនា សំឡេង និងពន្លឺ បង្កើតបែបផែនសំឡេង និងថតសំឡេង។



១០. ការធ្វើតេស្តសាកល្បង

ការធ្វើតេស្តហ្គេមដោយធ្វើសំណួរ ទៅកាន់អ្នកប្រើប្រាស់។

<http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>

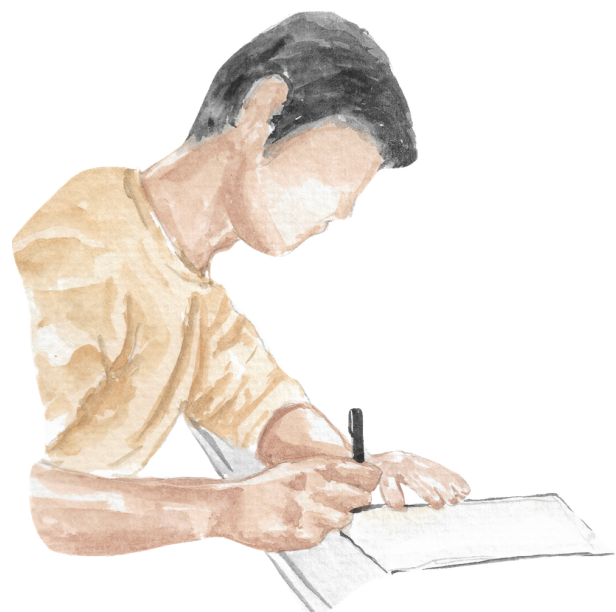
<http://sala.moeys.gov.kh>

<http://t.me/moeysnews>



តើគេបង្កើតហ្គេមដោយរបៀបណា ?

១១. ទីផ្សារ ៖ ផ្សព្វផ្សាយហ្គេមតាមរយៈឈុតខ្លីៗ ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសង្គម និងព្រឹត្តិការណ៍នានា។
១២. ការអភិវឌ្ឍន៍ហ្គេមជាធម្មតាពាក់ព័ន្ធ ៖ អ្នករចនាហ្គេម , អ្នកសរសេរកម្មវិធី , សិល្បករ
អ្នករចនាសំឡេង , អ្នកនិពន្ធ និង អ្នកផលិត ។
១៣. ការដាក់ឱ្យដំណើរការ



៣. សមាសភាពនៃល្បែងសិក្សា

- ពិន្ទុ (Points)
- រង្វាន់តូចៗ
- កម្រិត (Levels) ការដាក់ពិន្ទុសិស្ស ឬ កិច្ចការសិស្ស
- តារាងចំណាត់ថ្នាក់ (សិស្សដែលរៀនល្អក្នុងថ្នាក់)
- ផ្តល់រង្វាន់ផ្លូវចិត្ត (ការសរសើរសិស្ស)



៤. អត្ថប្រយោជន៍នៃល្បែងសិក្សា

- បង្កើនការចូលរួមសកម្ម គឺជាគោលដៅចម្បងមួយនៃការបង្កើតថ្នាក់បែបល្បែងសិក្សា (Gamification) ជំរុញកម្លាំងចង់រៀន ។
- (ឧទាហរណ៍)តាមរយៈការប្រើប្រាស់ពិន្ទុ និងរង្វាន់
- ការសហការរួមគ្នាជាក្រុម និងធ្វើការជាក្រុម



៤. អត្ថប្រយោជន៍នៃល្បែងសិក្សា

- បង្កើតបទពិសោធន៍រៀនដោយការសាកល្បង ដោយដឹងពីចំណុចខ្លួន ខុស ឬត្រូវ
- ជួយការចងចាំបានយូរ និងការយល់ដឹងស៊ីជម្រៅនៃមេរៀន
- អាចប្តូរតាមសមត្ថភាពសិស្ស ម្នាក់ៗ ឬហៅថា ការរៀនសូត្រផ្ទាល់ខ្លួន។



<http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>



<http://sala.moeys.gov.kh>



<http://t.me/moeysnews>



នាយកដ្ឋានបរិវត្តកម្មឌីជីថល



៤. ការអនុវត្ត

ក. ការអនុវត្តបែប (Game-based learning)

ការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ល្បែងសិក្សាដូចជា៖

Interactive Quiz

Kahoot!

WAYGROUND
formerly Quizizz

Hand-on Engament

HOUR
OF
CODE

GO-LAB
The Go-Lab Initiative

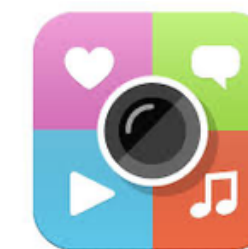
 Google Labs

Interactive storytelling

SCRATCH


thinglink

 genially



 <http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>

 <http://sala.moeys.gov.kh>

 <http://t.me/moeysnews>



៤. ការអនុវត្ត

ខ. ការអនុវត្តបែប (Gamification)

- ផ្តល់កម្លាំងសិស្សចង់រៀន (សប្បាយ និងចូលរួម សកម្ម) កុំឱ្យសិស្សរៀនមានការធុញទ្រាន់។
- ផ្តល់រង្វាន់ និង ពិន្ទុ ជួយជំរុញទឹកចិត្តសិស្សមួយផ្នែកសម្រាប់ការរៀនសូត្រ ។
- សិស្សរៀនដោយការធ្វើ (learning by doing ពេលសិស្សបានរៀនទ្រឹស្តី បន្ទាប់មកអនុវត្តជាក់ស្តែង។



៥. សន្និដ្ឋាន

Gamification គឺជាវិធីសាស្ត្រមានប្រសិទ្ធភាពខ្លាំង សមស្របសម្រាប់ការបង្កើតថ្នាក់សកម្ម មានការចូលរួមខ្ពស់ និងធ្វើឱ្យសិស្សចូលចិត្តការរៀនកាន់តែច្រើន។ ការបង្កើតថ្នាក់បែបល្បែងសិក្សា (Gamification) បានបង្ហាញយ៉ាងច្បាស់ថា ការបញ្ចូលធាតុនៃហ្គេមសិក្សាអប់រំទៅក្នុងថ្នាក់រៀនអាចជួយផ្លាស់ប្តូរឋានភាពសិក្សាធម្មតាឱ្យក្លាយជាការរៀនដែលសប្បាយ រីករាយ និងមានន័យជាងមុន។ Gamification គឺជាវិធីសាស្ត្រដែលប្រើពិន្ទុ, រង្វាន់, តារាងចំណាត់ថ្នាក់ និងបេសកកម្ម ដើម្បីជំរុញទឹកចិត្តសិស្ស និងធ្វើឱ្យមានអ្នកចូលរួមយ៉ាងសកម្ម។



សំណួរ និងចម្លើយ

 <http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>

 <http://sala.moeys.gov.kh>

 <http://t.me/moeysnews>



សូមអរគុណ

 <http://fb.me/krou.moeys.gov.kh>

 <http://sala.moeys.gov.kh>

 <http://t.me/moeysnews>

