ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

MINISTRY OF EDUCATION YOUTH AND SPORTS

សាកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដា

VANDA UNIVERSITY

សារណាបញ្ចប់ថ្នាក់បរិញ្ញាបត្រ

ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

THE GROWTH OF DIGITAL SYSTEMS IN THE EDUCATON SECTOR IN CAMBORDIA

ជំនាញ គណនេយ្យ

រាជធានីភ្នំពេញ-ឆ្នាំ២០២៥

PHNOM PENH-2025

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
MINISTRY OF EDUCATION YOUTH AND SPORTS
សាកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដា
VANDA UNIVERSITY

សារណាបញ្ចប់ថ្នាក់បរិញ្ញាបត្រ

ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

THE GROWTH OF DIGITAL SYSTEMS IN THE EDUCATON SECTOR IN CAMBORDIA

គ្រូណែនាំ៖ ឯក វ៉ាន់ឌី

ជំនាញ គណនេយ្យ

រាជធានីភ្នំពេញ-ឆ្នាំ២០២៥
PHNOM PENH-2025

គណៈកម្មការត្រួតពិនិត្យសារណាបញ្ចប់ថ្នាក់បរិញ្ញាបត្រជំនាន់ទី២២

ប្រធានបទ៖ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

គណៈកម្មការវាយតម្លៃទី១

បេក្ខបណ្ឌិត មាស សំណាង

គ្រូណែនាំ

ឯក វ៉ាន់ឌី

គណៈកម្មការវាយតម្លៃទី៣

បេក្ខបណ្ឌិត យ៉ែម សុខហៀក

គណៈកម្មការវាយតម្លៃទី២

បេក្ខបណ្ឌិត យ៉ាក វុទ្ធី

ប្រធានគណៈកម្មការវាយតម្លៃ និងជានាយក
មជ្ឈមណ្ឌលស្រាវជ្រាវ

បណ្ឌិត សេង សំអឿន

អនុប្រធានគណៈកម្មការវាយតម្លៃ និងជានាយករង
មជ្ឈមណ្ឌលស្រាវជ្រាវ

បេក្ខបណ្ឌិត ស្រេង ផល្លា

សាកលវិទ្យាធិការ

បណ្ឌិត ហេង វ៉ាន់ដា

សាកលវិទ្យាធិការរងអចិន្ត្រៃយ៍

បណ្ឌិត ហ៊ូ គុជគន្ធលីនណា

អារម្ភកថា

សូមស្វាគមន៍មិត្តៗនិស្សិត ប្រិយមិត្ត អ្នកអាន អ្នកស្រាវជ្រាវ និងអ្នកដែលចង់ស្វែងយល់នូវឯកសារផ្សេងៗជាទីរាប់អាន យើងខ្ញុំជានិស្សិតដែលរៀននៅសកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដាគណនេយ្យ ជំនាន់ទី២២ ជំនាញគណនេយ្យ ហើយយើងខ្ញុំមានសេចក្តីសប្បាយរីករាយណាស់ចំពោះកាដាក់កិច្ចការស្រាវជ្រាវសារណាបញ្ចប់បរិញ្ញាបត្រ ដើម្បីពង្រីកចំណេះដឹង និងបទពិសោធន៍ទៅថ្ងៃក្រោយៗទៀត។ហើយយើងខ្ញុំក៏បានធ្វើការសិក្សាស្រាវជ្រាវនិងចងក្រងធ្វើជាសៀវភៅនេះឡើង។

ក្រោយពីបានសិក្សាថ្នាក់បរិញ្ញាបត្រជំនាញគណនេយ្យអស់រយះពេល២ឆ្នាំ៨ខែកន្លងមកក្រុមនាងខ្ញុំបានទទួលនៅចំណេះដឹងជាច្រើនពាក់ព័ន្ធនិងមុខវិជ្ជាគណនេយ្យជាពិសេសក្រុមនាងខ្ញុំយល់ច្បាស់ពីជំនាញគណនេយ្យ និងការសិក្សារតាមប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណិត ដូចជា កាប្រើប្រាស់ Telegram , Google classroom Zoom ។ល។ និងកម្មវិធីផ្សេងទៀតក្នុងកំឡុងពេលកូវីត១៩ ដែលជួយសម្រួលដល់ការសិក្សារបស់និស្សិតនៅតាមលំនៅដ្ឋានឱ្យកាន់តែមានភាពងាយស្រួល។

ប្រធានបទ " ការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៃសកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដា នៅកម្ពុជា" គឺជាគំនិតស្តួចស្តើងមួយដែលលេចចេញជារូបរាង ដោយសារការខិតខំប្រឹងប្រែង របស់ក្រុមនាងខ្ញុំដែលនឹងអាចជាទុនមួយសម្រាប់អោយនិស្សិតជំនាន់ក្រោយៗទុកជាគំរូឯកសារ ក្នុងការស្រាវជ្រាវបន្តទៀត។

ក្រុមនាងខ្ញុំជឿជាក់ថា របាយការណ៍ស្រាវជ្រាវបញ្ចប់កាសិក្សារថ្នាក់បរិញ្ញាបត្រនេះនៅពុំទាន់មានលក្ខណៈគ្រប់ជ្រុងជ្រោយនៅឡើងទេ តែទោះបីជាយ៉ាងណាក៏ដោយក្រុមនាងខ្ញុំសង្ឃឹមថានិស្សិតនិងមិត្តអ្នកអានទាំនអស់ពិតជាមានការអធ្យាស្រ័យ នូវរាល់កំហុសឆ្គងទាំងឡាយដែលបានកើតឡើងដោយអចេតនា។

ក្រុមនាងខ្ញុំរង់ចាំដោយក្តីរីករាយនូវរាល់មតិរិះគន់នានាក្នុងន័យស្ថាបនាកែលំអរនិងទទួលទុកជាបទពិសោធន៍នៅពេលក្រោយៗទៀត។

រចនាសម្ព័ន្ធក្រុម

ពៅ បញ្ញារស្មី

ID: B22/533

វ៉ាត់ ស្រីរដ្ឋ

ID: B22/525

ហេង ស្រីខួច

B22/528

រុន ស្រីនាត

ID: B22/969

សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ

ក្រុមយើងខ្ញុំជានិស្សិតនៃសាកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដា ថ្នាក់បរិញ្ញាបត្រ ជំនាន់ទី២២ ជំនាញគណនេយ្យ

សូមសំដែងនូវការគោរពដឹងគុណ និងថ្លែងអំណរគុណដ៏ជ្រាលជ្រៅចំពោះ

ក្រុមគ្រួសារដែលបានជួយឧបត្ថម្ភ គាំទ្រ ទាំងសម្ភារៈ ថវិកា និងស្មារតី ជំរុញលើកទឹកចិត្ត ដល់ក្រុមយើងខ្ញុំ ក្នុងការសិក្សារៀនសូត្រ ដើម្បីទទួលបានចំណេះដឹងរហូតមកដល់សព្វថ្ងៃនេះ។ ក្នុងនោះក្រុមយើងខ្ញុំសូមសំដែងនូវការគោរព និងកតញ្ញូធម៌យ៉ាងជ្រាលជ្រៅបំផុត ដល់អ្នកមានគុណ ដែលបានផ្តល់កំណើតដល់ខ្ញុំបាទ នាងខ្ញុំគ្រប់រូប និងសូមគោរពថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅ ដល់បណ្ឌាសាស្ត្រាចារ្យ លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ ទាំងអស់ដែលបានបណ្តុះបណ្តាលក្រុមយើងខ្ញុំនាពេលកន្លងមក។

ក្រុមយើងខ្ញុំ សូមសំដែងនូវការគោរពដឹងគុណដ៏ជ្រាលជ្រៅ ដល់ឯកឧត្តមបណ្ឌិត **ហេង វ៉ាន់ដា** នាយកនៃសាកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដា ដែលបានផ្តល់ទីកន្លែងបណ្តុះបណ្តាល ព្រមទាំងផ្តល់បទពិសោធន៍យ៉ាងច្រើនដល់យើងខ្ញុំ។

សូមគោរពថ្លែងអំណរគុណចំពោះលោក **ឯក វ៉ាន់ឌី** ដែលជាសាស្ត្រាចារ្យណែនាំ ដោយបានជួយជ្រោមជ្រែង បង្ហាត់បង្ហាញសព្វបែបយ៉ាង ដើម្បីជួយដល់ក្រុមយើងខ្ញុំបញ្ចប់កិច្ចការសារណានេះជាស្ថាពរ។

សូមគោរពថ្លែងអំណរគុណដល់សាស្ត្រាចារ្យ ព្រមទាំងបុគ្គលិកនៃសាកលវិទ្យាល័យវ៉ាន់ដាទាំងអស់ ដែលបានខិតខំប្រឹងប្រែងក្នុងការបង្ហាត់បង្ហាញ លើកទឹកចិត្ត អនុគ្រោះដល់ក្រុមយើងខ្ញុំ រហូតដល់ធ្វើឱ្យការសិក្សាបានបញ្ចប់ និងទទួលបានជោគជ័យគួរជាទីមោទនៈ។

ឆ្លៀតក្នុងឱកាសនេះដែរ ក្រុមយើងខ្ញុំសូមប្រសិទ្ធពរជ័យជូនដល់បុគ្គលទាំងអស់ខាងលើឱ្យជួបតែពុទ្ធពរបួនប្រការគឺអាយុ វណ្ណៈ សុខៈ ពលៈ កុំបីឃ្លៀងឃ្លាតឡើយ។

អំណះអំណាង

ក្រុមនាងខ្ញុំ ជានិស្សិតបរិញ្ញាបត្រ ជំនាញគណនេយ្យនៃសាកលវិទ្យាល័យ វ៉ាន់ដា ជំនាន់ទី២២។សូមធានា ថាខ្លឹមសារសារណាក្រោមប្រធានបទ“**ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា**” នេះគឺជាស្នាដៃក្រុមរបស់នាងខ្ញុំដោយគ្មានការពាក់ព័ន្ធនឹងរបាយការណ៍ស្រាវជ្រាវរបស់អ្នកផ្សេងឡើយ។ ទិន្នន័យ និងលទ្ធផលនៃការស្រាវជ្រាវ ដែលលើកឡើងនេះ ជាអត្ថបទស្រាវជ្រាវថ្មីសុទ្ធសាធ ដែលពុំធ្លាប់មាននរណាម្នាក់យកទៅប្រើប្រាស់ក្នុងការស្រាវជ្រាវពីមុនឡើយ។

ថ្ងៃទី.ពុធ..៨កើត...ខែ.កត្តិក..ឆ្នាំម្សាញ់ សប្តស័ក ព.ស.២៥៦៩

ថ្ងៃទី.២៩..ខែ.តុលា..ឆ្នាំ២០២៥

ហត្ថលេខាតំណាងក្រុម

សេចក្ដីសង្ខេបនៃការស្រាវជ្រាវ

វិស័យឌីជីថលគឺជាវិស័យមួយប្រភេទដែលកំពុងរីកចម្រើននាពេលបច្ចុប្បន្ននៅប្រទេសកម្ពុជា។ នៅសតវត្សទី២១ការអប់រំកម្ពុជាបានប្ដូរទិសដៅយ៉ាងខ្លាំងដោយការបញ្ចូលបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ដើម្បីពង្រឹងគុណភាពកាត់បន្ថយភាពខ្វះឱកាស និងធានាឱ្យមានការរៀនបានបន្តចន្លោះគ្រាធ្វើការបិទសាលាដូចជា វិបត្តិកូវីដ-១៩ ដូចជាការសិក្សាអនឡាញ និងប្រើប្រាស់វេទិកាឌីជីថល (online learning platforms)ការអភិវឌ្ឍកម្មវិធី និងគេហទំព័រ ដើម្បីផ្ដល់អត្ថប្រយោជន៍សិក្សាសម្រាប់គ្រប់មនុស្ស។

ចំពោះគោលបំណងនៃការស្រាវជ្រាវនេះ គឺដើម្បីស្វែងយល់អោយកាន់តែច្បាស់អំពីសារៈសំខាន់របស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅក្នុងកម្ពុជាដូចជាៈ ស្ថានភាពទូទៅ ទស្សនៈវិស័យ យុទ្ធសាស្ត្រ ដំណើរការ និងឥទ្ធិពលក្នុងការសិក្សាការបង្រៀនរបស់លោកគ្រូ អ្នកគ្រូ តាមយុគសម័យឌីជីថល។ឥទ្ធិពលរបស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលបានជម្រុញការផ្លាស់ប្ដូរបែបបទការអប់រំក្នុងប្រទេសកម្ពុជា។ ក្នុងរយៈពេលប៉ុន្មានទសវត្សរ៍ចុងក្រោយនេះ កម្ពុជាបាននាំចូលនិងអភិវឌ្ឍបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលទៅក្នុងវិស័យអប់រំ ដូចជា ការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត កុំព្យូទ័រ ស្មាតហ្វូន កម្មវិធីសិក្សាអនឡាញ និងវេទិកា E-learning ដែលជួយសម្រួលការរៀនបង្រៀន។ ប្រព័ន្ធឌីជីថលត្រូវបានគ្រប់គ្រង និងគាំទ្រដោយក្រសួងអប់រំ និងដៃគូអភិវឌ្ឍន៍ ដើម្បីបណ្ដុះគ្រូបង្រៀន កែលម្អសេវាកម្ម និងបង្កើនសមត្ថភាពសិស្ស។

ប្រព័ន្ធឌីជីថលកំពុងក្លាយជាឧបករណ៍សំខាន់ក្នុងការលើកកម្ពស់វិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា តែបន្តការវិនិយោគ និងគាំទ្រយ៉ាងចាំបាច់ ដើម្បីធានាបាននូវភាពស្មើរគ្នានិងប្រសិទ្ធភាព។ប្រព័ន្ធឌីជីថលបានក្លាយជាផ្នែកមួយសំខាន់នៃការអប់រំនៅកម្ពុជា ដោយជួយបង្រៀន និងរៀនឱ្យមានប្រសិទ្ធិភាព តែនៅតែត្រូវការការកែលម្អ និងជួយសម្រួលដល់បញ្ហាជាច្រើន ដើម្បីឱ្យអប់រំឌីជីថលកាន់តែសមធម៌ និងទូលំទូលាយជាងមុន។ ទន្ទឹមនឹងនេះតាមរយៈកិច្ចការស្រាវជ្រាវកន្លងមក ក្រុមយើងខ្ញុំបានសង្កេតឃើញពីកាចូលរួមយ៉ាង សកម្មរបស់ក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡា ដែលបានសហការជាមួយដៃគូអភិវឌ្ឍន៍អន្តរជាតិដូចជា UNESCO, UNICEF, KOICA, ADB ដើម្បីជំរុញការអប់រំឌីជីថលតាមរយៈការផ្ដល់ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យា បណ្ដុះបណ្ដាលគ្រូបង្រៀន និងបង្កើតវេទិកាសិក្សាអនឡាញជាច្រើន។ ការអភិវឌ្ឍទាំងនេះមិនត្រឹមតែធ្វើឲ្យការសិក្សារបស់សិស្សមានភាពងាយស្រួលនិងរហ័សប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងជួយកាត់បន្ថយភាពមិនស្មើគ្នានៃឱកាសអប់រំរវាងទីក្រុងនិងជនបទផងដែរ។ ប្រព័ន្ធឌីជីថលក៏ត្រូវបានប្រើសម្រាប់ការគ្រប់គ្រងសាលារៀន.....។

សេចក្ដីសន្និដ្ឋាន ក្រសួងអប់រំបានដំណើរការជំហានសំខាន់ៗក្នុងការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់វិស័យអប់រំ។ ទោះបីជាមានការកើនឡើងនៃប្រសិទ្ធភាព និងការចូលរួមបច្ចេកវិទ្យាក៏ដោយ ក៏នៅតែមានបញ្ហាដែលត្រូវបានដោះស្រាយបន្ថែមដូចជា៖ ភាពស្មើរគ្នានៃឧបករណ៍ អ៊ីនធឺណែត និងជំនាញគ្រូបង្រៀន។ ការធ្វើឱ្យប្រព័ន្ធឌីជីថលមានគុណភាព និងគ្រប់គ្រងស្មើគ្នាទូទាំងប្រទេស ត្រូវបានពិចារណាថាជាចំណុចសំខាន់ក្នុងគោលនយោបាយអប់រំបន្ត។ ការចូលរួមរបស់រដ្ឋាភិបាលតាមរយៈក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានអះអាងពីបំណងច្បាស់លាស់ក្នុងការផ្លាស់ប្ដូររបបអប់រំពីបែបបុរាណទៅកាន់បែបឌីជីថល។ ទោះបីជាមានជំហានជាច្រើនធ្វើបានល្អក៏ដោយ ក៏នៅតែមានអ្វីផ្សេងទៀតដែលត្រូវធ្វើបន្ថែម ដើម្បីធានាបាននូវប្រព័ន្ធឌីជីថលដែលសមស្រប ស្មើភាព និងមានប្រសិទ្ធភាព។

មាតិកា

ទំព័រ

អារម្ភកថា i
រចនាសម្ព័ន្ធក្រុម ii
សេចក្តីថ្លែងអំណរគុណ iii
អំណះអំណាង iv
សេចក្តីសង្ខេបនៃការស្រាវជ្រាវ v
មាតិកា vi

ជំពូកទី១
សេចក្តីផ្តើម

១.១ លំនាំបញ្ហានៃការស្រាវជ្រាវ ១
១.២ ចំណោទបញ្ហានៃការស្រាវជ្រាវ ២
១.៣ គោលបំណងនៃការស្រាវជ្រាវ ៣
១.៤ ដែនកំណត់និងវិសាលភាពនៃការស្រាវជ្រាវ ៤
១.៤.១ ទំហំនៃដែនកំណត់ ៥
១.៤.២ វិសាលភាពនៃការស្រាវជ្រាវ ៦
១.៥ វិធីសាស្រ្តស្រាវជ្រាវ ៧
១.៥.១ ការប្រមូលទិន្នន័យ ៨
១.៦ សារៈសំខាន់នៃការស្រាវជ្រាវ ៩
១.៧ រចនាសម្ព័ន្ធនៃការស្រាវជ្រាវ ១០

ជំពូកទី២

ប្រធានបទៈ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

២.១ លក្ខណៈទូទៅ ១១
២.១.១ និយមន័យ ១២
២.១.២ បរិវត្តន៍កម្មនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា ១៣
២.១.៣ ទ្រឹស្តី ១៤
២.២ យុទ្ធសាស្រ្តនៃការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំ ១៥
២.២.១ និយមន័យ ១៦
២.២.២ ប្រវត្តិនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា ១៧
២.២.៣ ទ្រឹស្តី ១៨
២.៣ ដំណើរការនៃការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំ ១៩
២.៣.១ និយមន័យ ២០

២.៣.២ ដំណើរកានៃការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា ២១
២.៣.៣ ទ្រឹស្តី ២២

ជំពូកទី៣

ប្រធានបទ៖ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

៣.១ ស្ថានភាពទូទៅរបស់វិស័យអប់រំ ២៣
៣.១.១ ប្រវត្តិរបស់ក្រសួងអប់រំ ២៤
៣.១.២ បេសកកម្ម ទស្សនវិស័យ និងគោលដៅរបស់ក្រសួងអប់រំ ២៥
៣.១.៣ រចនាសម្ព័ន្ធរបស់ក្រសួងអប់រំ ២៦
៣.២ ដំណើរការនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើអប់រំនៅកម្ពុជា ២៧
៣.២.១ .... ២៨
៣.២.២ .... ២៩
៣.២.៣ .... ៣០
៣.៣ លក្ខណៈនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលរបស់ក្រសួងអប់រំយ ៣១
៣.៣.១ .... ៣២
៣.៣.២ .... ៣៣
៣.៣.៣ .... ៣៤

ជំពូកទី៤: ការវិភាគលើចំណុចខ្លាំង និងចំណុចខ្សោយ

៤.១ ការវិភាគលើចំណុចខ្លាំង ៣៥
៤.២ ការវិភាគលើចំណុចខ្សោយ ៣៦

ជំពូកទី៥: សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និងការផ្តល់អនុសាសន៍

៥.១ សេចក្តីសន្និដ្ឋាន ៣៧
៥.២ ការផ្តល់អនុសាសន៍ ៣៨

ឯកសារយោង

ឧបសម្ព័ន

ជំពូកទី១
សេចក្តីផ្តើម

ជំពូកទី១
សេចក្តីផ្តើម

១.១ លំនាំបញ្ហានៃការស្រាវជ្រាវ

ការអប់រំមានសារៈសំខាន់ណាស់ចំពោះការអភិវឌ្ឍន៍ប្រទេសកម្ពុជា។ ការអភិវឌ្ឍន៍វិស័យអប់រំនាំឱ្យមានការអភិវឌ្ឍន៍ធនធានមនុស្ស កាត់បន្ថយភាពក្រីក្រ បង្កើនសេដ្ឋកិច្ច មានស្ថិរភាពសង្គម។ល។ យើងឃើញថានៅប៉ុន្មានទសវត្សក្រោយនេះមានការកើនឡើងគ្រឹះស្ថានសិក្សាជាបន្តបន្ទាប់គ្នា។ ទន្ទឹមនឹងនេះផងដែរការអភិវឌ្ឍន៍ ការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថល ត្រូវបានទទួលការចាប់អារម្មណ៍ និងការឱ្យតម្លៃក្នុងការផ្លាស់ប្តូរបែបបទ របៀបក្នុងការទំនាក់ទំនង ការសិក្សារ និងការទទួលបានព័ត៌មានផ្សេងៗ។ ប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់ការអប់រំត្រូវបានគេឱ្យនិយមន័យថាជាផ្នែករឹង ផ្នែកទន់និងមាតិកាឌីជីថល និងត្រូវបានបង្កើតឡើងសម្រាប់ការគាំទ្រការបង្រៀន ការរៀន និងការវាយតម្លៃនៅគ្រប់កម្រិត។ មុខងាររបស់ប្រព័ន្ធសាលារៀនមានតួនាទីគ្រប់គ្រងព័ត៌មានអំពីសិស្ស គ្រូ ថ្នាក់ និងការគ្រប់គ្រង ការអនុវត្តកម្មវិធីសិក្សា តារាងពេលវេលា ការតាមដានវត្តមានរបាយការណ៍ និងចំណាត់ថ្នាក់ ព្រមទាំងប្រព័ន្ធសិក្សាតាមបែបឌីជីថល។ បើគិតត្រឹមឆ្នាំ2023 ប្រទេសកម្ពុជាមាន ក្រុមហ៊ុនប្រមាណជា១០ក្រុមហ៊ុន ដែលកំពុងផ្តល់សេវាកម្មប្រព័ន្ធព័ត៌មានសាលារៀនដូចជា ប្រព័ន្ធរបស់ក្រសួងអប់រំ របស់ក្រុមហ៊ុន Metfone ក្រុមហ៊ុន Poscar Digital, ក្រុមហ៊ុន CAMIS Solution ក្រុមហ៊ុន one-click Solution ,ក្រុមហ៊ុន Cloud Net, ក្រុមហ៊ុន CLOSO ,ក្រុមហ៊ុន SALA Tecj Digital Solution ។ល។

ក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡាបានសហការជាមួយក្រុមការងារវិស័យអប់រំសម្រេចបាននូវសមិទ្ធផលគួរឱ្យកត់សម្គាល់តាមរយៈការអនុវត្តផែនការយុទ្ធសាស្ត្រក្នុងវិស័យអប់រំនៅឆ្នាំ២០១៣-២០២៣។ មានយុទ្ធសាស្ត្រអប់រំឌីជីថលសម្រាប់សាលារៀនពិតជាមានភាពចាំបាច់សម្រាប់ធានាឱ្យមានបរិវត្តកម្ម និងនវានុវត្តន៍ក្នុងវិស័យអប់រំ។ នាយកដ្ឋានគោលនយោបាយ ក៏បានរៀបចំសាក្ខាសាលាពិគ្រោះថ្នាក់ជាតិមួយល ដោយមានការចូលរួមពីតំណាងក្រសួងនានារបស់រាជរដ្ឋាភិបាល ដៃគូរអភិវឌ្ឍន៍ ក្រុមហ៊ុនឯកជន និងគ្រឹះស្ថានអប់រំផងដែរ។ បន្ថែមពីសិក្ខាសាលាពិគ្រោះយោបល់ និងកិច្ចប្រជុំនានារបស់នាយកដ្ឋាននយោបាយក៏បានទទួលយកយោបល់សំណេរពីសមាជិកនៃក្រុមការងារវិស័យអប់រំរបស់ដៃគូរអភិវឌ្ឍន៍ដូចជា តំណាងអង្គការ UNESCO, JICA, VVOB។

បច្ចុប្បន្នប្រព័ន្ធឌីជីថលជាឧបករណ៍ និងដំណោះស្រាយជួយគាំទ្រសិស្ស គ្រូបង្រៀន និងការអប់រំឱ្យអាចដោះស្រាយបញ្ហាជាច្រើន។ ជាពិសេសប្រព័ន្ធឌីជីថលលើកកម្ពស់នៃការរៀន និងបង្រៀន ជួយសិស្សឱ្យអភិវឌ្ឍន៍បំណិនសម្បូរបែប ជានាបរិយាបទក្នុងការអប់រំ...។ សាលារៀនអាចប្រើប្រាស់ទៅលើប្រព័ន្ធឌីជីថលដើម្បីពង្រឹងអនុភាពបន្ថែមទៀតក្នុងការកែប្រែការសិស្សឱ្យក្លាយជាអ្នកដោះស្រាយនូវបញ្ហាប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព គុណភាព និងសមត្ថភាព។

១.២ ចំណោទបញ្ហានៃការស្រាវជ្រាវ

ដើម្បីឱ្យជ្រាបកាន់តែច្បាស់អំពីការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា យើងបានលើកចំណុច និងសំនួរដែលពាក់ព័ន្ធទៅនឹងឥទ្ធិពល និងការកែលម្អគុណភាពអប់រំនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលដូចខាងក្រោម៖

១.តើការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលមានឥទ្ធិពលដូចម្តេចលើវិស័យអប់រំ?

២.តើការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលមានអត្ថប្រយោជន៍យ៉ាងដូចម្តេចចំពោះវិស័យអប់រំ?

១.៣ គោលបំណងនៃការស្រាវជ្រាវ

កិច្ចការស្រាវជ្រាវនេះធ្វើឡើងក្នុងគោលបំណង៖

- បង្កើនការយល់ដឹងពីឥទ្ធិពលនៃការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ ដើម្បីជំរុញនិងលើកទឹកចិត្តឱ្យមានភាពជឿនលឿនក្នុងវិស័យអប់រំ
- ស្វែងយល់ពីការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលប្រកបដោយភាពត្រឹមត្រូវ និងមានប្រសិទ្ធិភាព
- សិក្សាពីទំនាក់ទំនងនៃការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថល លើវិស័យអប់រំប្រទេស
- យល់ដឹងពីដំណើរការនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ
- ដើម្បីស្វែងយល់ពីសារៈសំខាន់នៃការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

១.៤ ដែនកំណត់ និងវិសាលភាពនៃការស្រាវជ្រាវ

១.៤.១ ដែនកំណត់

ដោយសារតែប្រធានបទ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជាមានលក្ខណៈជាក់លាក់ ដើម្បីឱ្យក្រុមនាងខ្ញុំធ្វើការសិក្សាស្រាវជ្រាវត្រឹមវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា ទើបក្រុមនាងខ្ញុំសម្រេចកំណត់វិសាលភាពនៃការស្រាវជ្រាវត្រឹមវិស័យអប់រំក្នុងកម្រិតមធ្យមសិក្សាក្នុងប្រទេសកម្ពុជាប៉ុណ្ណោះ។

១.៤.២ វិសាលភាព

ដើម្បីឱ្យការសិក្សាស្រាវជ្រាវលើប្រធានបទ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជាកាន់តែមានភាពច្បាស់លាស់ និងអាចសម្រេចបានទៅតាមពេលវេលាដែលបានកំណត់ទុកជាមុន ក្រុមនាងខ្ញុំក៏ដាក់ដែនកំណត់នៃការស្រាវជ្រាវត្រឹមឆ្នាំ ២០២៤ មកដល់បច្ចុប្បន្ន។

១.៥ វិធីសាស្ត្រនៃការស្រាវជ្រាវ

១.៥.១ ការប្រមូលទិន្នន័យ

ក្នុងការប្រមូលទិន្នន័យដែលយើងយកមកសរសេរ យើងខ្ញុំប្រមូលទិន្នន័យតាមបែប បរិមាណវិស័យគឺប្រមូលទៅលើឯកសារដែលមានស្រាប់ និងតាមវេបសាយនានា ជាពិសេសគឺវេបសាយរបស់ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងប្រធានបទដែលយើងចង់បាន។

១.៦ សារៈសំខាន់នៃការស្រាវជ្រាវ

ចំពោះកិច្ចការស្រាវជ្រាវមានសារៈសំខាន់ដូចខាងក្រោម៖

- <u>ចំពោះសិស្សានុសិស្ស</u>
  - ជួយសិស្សានុសិស្សឱ្យមានភាពងាយស្រួល និងឆាប់រហ័សក្នុងការសិក្សាស្វែងយល់ តាមរយៈប្រព័ន្ធឌីជីថលនៅកម្ពុជា

- ជួយបង្កើនប្រសិទ្ធិភាពនៃការសិក្សារបស់សិស្ស និស្សិតនៅកម្ពុជាឱ្យកាន់តែប្រសើរឡើង និងទទួលបានភាពជោគជ័យលើវិស័យអប់រំច្រើនឡើងបន្ថែមទៀត
- អភិវឌ្ឍន៍វិជ្ជាជីវៈជាប្រចាំដល់អ្នកសិក្សា

❖ ចំពោះសមាជិកស្រាវជ្រាវ

- ទទួលបានចំណេះដឹង និងបទពិសោធន៍ថ្មីៗក្នុងការស្រាវជ្រាវពីសំណាក់សាស្ត្រាចារ្យ
- យល់ដឹងបន្ថែមអំពីព័ត៌មានថ្មីៗដែលទាក់ទងទៅនឹងអត្ថប្រយោជន៍នៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ
- បង្កើនសមត្ថភាពក្នុងការធ្វើកិច្ចការស្រាវជ្រាវជាក្រុម
- ពង្រឹងសមត្ថភាពក្នុងការសរសេររបាយការណ៍
- បានផ្តល់ជាឯកសារដល់និស្សិតជំនាន់ក្រោយៗសម្រាប់ជាគំរូកិច្ចការស្រាវជ្រាវ។

១.៧ រចនាសម្ព័ន្ធ

ការសិក្សាស្រាវជ្រាវនេះគឺបានចែកជាប្រាំជំពូកដូចខាងក្រោម៖

ជំពូកទី១: សេចក្តីផ្តើម

១.១ លំនាំបញ្ហានៃការស្រាវជ្រាវ

១.២ ចំណោទបញ្ហានៃការស្រាវជ្រាវ

១.៣ គោលបំណងនៃការស្រាវជ្រាវ

១.៤ ដែនកំណត់និងវិសាលភាពនៃការស្រាវជ្រាវ

១.៥ វិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវ

១.៦ សារៈសំខាន់នៃការស្រាវជ្រាវ

១.៧ រចនាសម្ព័ន្ធនៃការស្រាវជ្រាវ

ជំពូកទី២: ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

២.១ លក្ខណៈទូទៅនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

២.២ យុទ្ធសាស្ត្រនៃការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

២.៣ ដំណើរការនៃការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

ជំពូកទី៣: ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

៣.១ ស្ថានភាពទូទៅរបស់វិស័យអប់រំ

៣.២ ដំណើរការនៃការអភិវឌ្ឍន៍ប្រព័ន្ធឌីជីថលរបស់ក្រសួងអប់រំ

៣.៣ លក្ខណៈនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលរបស់ក្រសួងអប់រំ

ជំពូកទី៤:ការវិភាគចំណុចខ្លាំងនិងចំណុចខ្សោយ

៤.១ ការវិភាគលើចំណុចខ្លាំង

៤.២ ការវិភាគលើចំណុចខ្សោយ

ជំពូកទី៥: សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និងការផ្តល់អនុសាសន៍

៥.១ សេចក្តីសន្និដ្ឋាន

៥.២ ការផ្តល់អនុសាសន៍

ឯកសារយោង

ឧបសម្ព័ន្ធ

ជំពូកទី២
រំលឹកទ្រឹស្ដី

ជំពូកទី២

លក្ខណៈទូទៅនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

២.១ លក្ខណៈទូទៅនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

២.១.១ និយមន័យនៃឌីជីថល

ឌីជីថល គឺចង់សំដៅលើបច្ចេកវិទ្យាដែលប្រើប្រាស់ដូចជាឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិក ឧបករណ៍ឆ្លាតវៃ ប្រព័ន្ធទូរគមនាគមន៍ ប្រព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងធនធានសម្រាប់បង្កើត ផ្ទុក បំប្លែង និងវិភាគទិន្នន័យ។

ឌីជីថល សំដៅដល់សមត្ថភាពក្នុងការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា និងឧបករណ៍ឌីជីថលដើម្បីស្វែងរក ប្រើប្រាស់ គ្រប់គ្រង វាយតម្លៃ បង្កើត និងចែករំលែកព័ត៌មាន ដោយសុវត្ថិភាព និងមានភាពត្រឹមត្រូវ ដែលទាមទារទាំងជំនាញបច្ចេកទេស និងការយល់ដឹងដល់ការធ្វើសកម្មភាពសេដ្ឋកិច្ច សង្គមឱ្យកាន់តែប្រសើរ។

ឌីជីថល ផ្តោតលើ ចំណុចសំខាន់ចំនួន ៤ គឺ៖

ទី១. ចេះស្វែងរកព័ត៌មានត្រឹមត្រូវលើបណ្តាញអ៊ីនធឺណែត

ទី២. ចេះប្រើប្រាស់ និងចែករំលែកព័ត៌មានតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ

ទី៣. យល់ដឹងពីសុវត្ថិភាពនៃបច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗ

ទី៤. បង្កើតមាតិកាឌីជីថល និងចែករំលែកប្រកបដោយក្រមសីលធម៌។

ឌីជីថល សំដៅលើអ្វីៗដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ ឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិក ឬបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល។

ទិដ្ឋភាពសំខាន់ៗនៃ "ឌីជីថល" រួមមាន៖

១. បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលដូច ជាឧបករណ៍ដូចជាកុំព្យូទ័រ ស្មាតហ្វូន ថេប្លេត និងទូរទស្សន៍ឆ្លាតវៃ។

២. ទំនាក់ទំនងឌីជីថលដូចជា អ៊ីមែល ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសង្គម កម្មវិធីផ្ញើសារ និងការហៅជាវីដេអូ។

៣. ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយឌីជីថល គឺជាមាតិកាលើបណ្តាញរួមទាំងគេហទំព័រសេវាកម្មផ្សព្វផ្សាយ និងសៀវភៅអេឡិចត្រូនិក។

៤. ទិន្នន័យឌីជីថលរួមមានព័ត៌មានត្រូវបានរក្សាទុក និងដំណើរការក្នុងទម្រង់ឌីជីថល ដូចជារូបភាព វីដេអូ និងឯកសារ[1]។

២.១.២ បរិវត្តកម្មនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

ពាក្យថា បរិវត្តកម្មឌីជីថល ឬ Digital Transformation សំដៅទៅលើរបត់នៃការផ្លាស់ប្តូររបៀបរបបនៃការរស់នៅ ការធ្វើការងារ និងការទាក់ទងគ្នាទៅកាន់បែបឌីជីថល ដោយការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាសម្រាប់ជួយសម្រួលដំណើរការ និងបង្កើនប្រសិទ្ធភាពនៃការងារ និងទំនាក់ទំនងរបស់មនុស្ស។

ចំណុចសំខាន់ៗនៃបរិវត្តកម្មឌីជីថលរួមមាន ការបញ្ជ្រៀបចំណេះដឹងផ្នែកបច្ចេកវិទ្យា ការបង្កើនប្រសិទ្ធភាពនៃបទពិសោធន៍ក្នុងការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យាដូចជា ប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណែត និងទូរស័ព្ទឆ្លាតវៃជាដើម ការវិភាគទិន្នន័យដើម្បីស្វែងយល់ពីចំណុចយុទ្ធសាស្ត្រ ដែលអាចជំរុញនៃការងារមកប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធប្រព័ន្ធឌីជីថល និងការបង្កើនការយល់ដឹងរបស់ប្រជាជនឱ្យកាន់តែច្បាស់លាស់អំពីគុណសម្បត្តិ និងគុណ

---

[1] ក្រសួងមហាផ្ទៃ. (2024, October 23). អ្វីទៅជាបរិវត្តកម្មឌីជីថល ឬ Digital Transformation? Retrieved from https://interior.gov.kh/news/gLvGyzTNdY7O

វិបត្តិរបស់បច្ចេកវិទ្យា ដែលភ្ជាប់ជាមួយប្រព័ន្ធឌីជីថល។ ក្រៅពីនេះការទទួលបានបទពិសោធន៍បែបឌីជីថលពីមជ្ឈដ្ឋានជុំវិញ ក៏បានជួយជំរុញឱ្យការផ្លាស់ប្តូរទៅកាន់ទំនោរដែលកំពុងទទួលបានការពេញនិយមខាងលើឌីជីថលនេះផងដែរ។ ជាក់ស្តែង ដូចជាការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងការទំនាក់ទំនង និងទទួលបានព័ត៌មានថ្មីៗ និងការផ្ទេរ ឬទទួលប្រាក់តាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិចជាដើម គឺសុទ្ធសឹងតែជាឧទាហរណ៍នៃបរិវត្តកម្មឌីជីថល ដែលកំពុងក្លាយជាវិធីសាស្ត្រដ៏ពេញនិយមសម្រាប់មនុស្សក្នុងពេលបច្ចុប្បន្ន ដោយសារភាពរហ័ស ជាក់លាក់ និងសន្សំសំចៃរបស់វា។

បន្ថែមពីលើនេះ ការផ្តល់នូវចំណេះដឹងទាក់ទងនឹងប្រព័ន្ធឌីជីថលថ្មីៗ និងការយល់ដឹងពីការសម្របខ្លួនទៅនឹងភាពជឿនលឿននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់បច្ចេកវិទ្យា ក៏ជាចំណុចសំខាន់មួយនៃដំណើរបរិវត្តកម្មឌីជីថលផងដែរ។ ដោយសារតែបច្ចេកវិទ្យាក្នុងពេលសព្វថ្ងៃនេះ កំពុងមានការវិវត្តឥតឈប់ឈរ ដែលតម្រូវឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់ត្រូវក្តាប់ឱ្យជាប់ បត់បែនឱ្យទាន់ និងមានភាពប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងការប្រើប្រាស់ ដើម្បីទាញយកផលប្រយោជន៍ និងការពារខ្លួនពីការប៉ុនប៉ងមិនល្អផ្សេងៗពីសំណាក់ជនទុច្ចរិត។

និយាយជារួម បរិវត្តកម្មឌីជីថល ឬ Digital Transformation គឺជាការបង្កើតវប្បធម៌ ដំណើរការ និងយុទ្ធសាស្ត្រ ដើម្បីធ្វើឱ្យសង្គមមួយមានភាពជឿនលឿនស្របទៅនឹងភាពរីកចម្រើននៃយុគសម័យបច្ចេកវិទ្យារបស់ឌីជីថល[2]។

[2] WhatIs. *Kinza Yasar.* (2023, December 01). *Digital.* Retrieved from https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital#

២.១.៣ មុខងារ ឬតួនាទីនៃឌីជីថល

បច្ចេកវិទ្យាកំពុងតែដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ នៅ ក្នុង ជីវិត រស់ នៅ ប្រចាំថ្ងៃ មិនថា ការធ្វើការងារ ឬការធ្វើអាជីវកម្មជាដើម។ ហើយក្នុងនោះ ការ ប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា ក្នុងវិស័យអប់រំ ក៏ កំពុង តែជួយ បង្កើនប្រសិទ្ធភាពក្នុងការបង្រៀនរបស់គ្រូ ក៏ ដូចជា ការ រៀន របស់សិស្ស ផងដែរ។

ជាការកត់សម្គាល់នៅ កម្ពុជា បច្ចេកវិទ្យា ក្នុងវិស័យ អប់រំ ក៏ កំពុង តែអភិវឌ្ឍន៍យ៉ាងលឿនផងដែរ ដោយ មានទាំងរដ្ឋ និង ឯកជន បានវិនិយោគ ក្នុងការ បង្កើត នូវ កម្មវិធីបច្ចេកវិទ្យា ដើម្បផ្តល់ភាពងាយស្រួល និង ទូលំទូលាយក្នុងការសិក្សា ដូចជា កម្មវិធីទូរសិក្សា ដែល បង្កើត ឡើង ដោយ មជ្ឈមណ្ឌល សម្រាប់ការ អប់រំឌីជីថល, TVET E-Learning ជាកម្មវិធីបង្រៀនជំនាញវិជ្ជាជីវៈតាមអនឡាញ បង្កើត ឡើង ដោយ ក្រសួងការងារ និង បណ្តុះបណ្តាលវិជ្ជាជីវៈ, កម្មវិធី E-School សម្រាប់សិស្សត្រៀមប្រឡង , កម្មវិធី Tesdopi សម្រាប់ជំនួយដល់ការ សិក្សារបស់សិស្សថ្នាក់មធ្យមសិក្សា និង កម្មវិធី Sangapac ដែលជា កម្មវិធី សម្រាប់ កុមារបឋមសិក្សា ជាដើម[3]។

២.២ យុទ្ធសាស្ត្រនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំ

២.២.១ និយមន័យ

យុទ្ធសាស្ត្រនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ គឺជាការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ដើម្បីពង្រីក និងពង្រឹងប្រព័ន្ធអប់រំ។ វាជារឿងសំខាន់ក្នុងការលើកស្ទួយការបង្រៀន និងការសិក្សាក្នុងការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធអប់រំដែលមានសាកលភាព និងមានសមត្ថភាពរឹងមាំសម្រាប់អ្នកសិក្សា។

២.២.២ ប្រវត្តិនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

ប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា មានប្រវត្តិប្រើប្រាស់តិចតួចនៅដើមសតវត្សរ៍ទី២១ ប៉ុន្តែមានការរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សក្នុងរយៈពេលប៉ុន្មានឆ្នាំមកនេះ។ ក្នុងអំឡុងពេលពីរបីឆ្នាំចុងក្រោយនេះត្រូវបានគេឃើញថាប្រព័ន្ធឌីជីថលមានការរីកចម្រើនយ៉ាងខ្លាំងលើវិល័យអប់រំ ខាងក្រោមគឺជាការរៀបរាប់ពីប្រវត្តិនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា៖

១. ដំណើរដំបូងនៃការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា (១៩៩០-២០០០)

នៅក្នុងសតវត្សរ៍ទី២០ ប្រទេសកម្ពុជា មានការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រសម្រាប់ការ គ្រប់គ្រងសាលាជាមួយប្រព័ន្ធកុំព្យូទ័រដែលមិនមានការចូលរួមជាមួយបណ្តាញអ៊ីនធឺណែតទេ។ ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា ត្រូវបានកំណត់នៅក្នុងប្រព័ន្ធសិក្សា ដោយមានការរៀនចូលរួមគ្នាក្នុងកម្មវិធីវីដេអូ និងការបង្ហាញតាមសុទិដ្ឋិនិយម។ ប៉ុន្តែមានការកំណត់ដោយគុណភាពនៃបច្ចេកវិទ្យា និងធនធាន។

២. ការកែលម្អ និងការអភិវឌ្ឍន៍បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល (២០១០s)

នៅក្នុងឆ្នាំ ២០១០ ដល់ ២០២០ កម្ពុជាបានរីកចម្រើនក្នុងការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់វិស័យអប់រំ។ អ្នកជំនាញខាងបច្ចេកវិទ្យាបានដាក់បញ្ចូលឧបករណ៍សិក្សាអនឡាញ និងការរៀនឌីជីថលផងដែរ។ ការបង្កើតគេហទំព័រ និងកម្មវិធីសិក្សាអនឡាញ (LMS) ដូចជា Moodle និងការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យានាំឱ្យមានការកែលម្អគុណភាពសិក្សា និងភាពអាចឱ្យសិស្សបានជួបប្រទះនូវការអប់រំទាន់សម័យ។

[3] AMS. (2023, August 07). *បច្ចេកវិទ្យាអប់រំឌីជីថល ជួយពង្រឹងចំណេះដឹង និងបង្កើនប្រសិទ្ធភាពរៀនរបស់សិស្ស.* Retrieved from https://education.ams.com.kh/education-update/national/news/digital-education-technology-enhances-students-knowledge-and-learning-efficiency

៣. ការបញ្ចូលបច្ចេកវិទ្យាអនឡាញទាំងមូល (២០២០s)

នៅក្នុងឆ្នាំ ២០២០ កម្ពុជាបានប្រឈមមុខនឹងវិបត្តិ COVID-១៩ ដែលធ្វើឱ្យសាលានានាត្រូវបិទ និងការរៀនត្រូវតែប្ដូរទៅជាការរៀនអនឡាញ។ សាលា និងស្ថាប័នអប់រំបានផ្លោះទៅរកការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ដូចជា កម្មវិធី Zoom, Google Meet, និងកម្មវិធីសិក្សាអនឡាញផ្សេងៗ។ ប្រព័ន្ធសិក្សាអនឡាញនេះបានជួយឱ្យសិស្សនៅតាមបណ្ដាញអ៊ីនធឺណិតអាចរៀនបាននៅពេលដែលមានវិបត្តិនៃការរក្សាសុខភាព។

៤. ការរៀបចំគម្រោងជាតិឌីជីថល (Digital Economy and Society Policy)

ប្រទេសកម្ពុជាក៏បានចូលរួមក្នុងគម្រោងបង្កើតបណ្ដាញប្រព័ន្ធឌីជីថលជាតិនៅក្នុងវិស័យអប់រំ។ គម្រោងប្រព័ន្ធឌីជីថលនេះរួមមានការដាក់បញ្ចូលការបណ្ដុះបណ្ដាលឌីជីថលសម្រាប់គ្រូបង្រៀន និងការផ្ដល់ជូនឧបករណ៍សម្រាប់ការរៀនតាមអនឡាញដល់សិស្សសនុសិស្សនៅក្នុងប្រទេស ។

៥. បច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗ (បច្ចុប្បន្ន)

តាំងពីឆ្នាំ២០២០ ប្រទេសកម្ពុជាបានរៀបចំការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្មការរៀន ជាមួយមុខវិជ្ជាជាច្រើនសម្រាប់ការសិក្សា និងស្រាវជ្រាវបន្ថែមទាំងសិស្ស និងគ្រូបង្រៀន។ ក៏មានការអភិវឌ្ឍន៍បច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗ ដូចជា AI, Virtual Reality (VR) និង Augmented Reality (AR) ដែលអាចប្រើប្រាស់ជាមួយប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងការបង្រៀន និងការរៀនក្នុងវិស័យអប់រំផងដែរ។

សរុបមកគឺប្រព័ន្ធឌីជីថលនៅក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជាកំពុងមានការរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័ស ហើយកាន់តែមានភាពទាន់សម័យប្រកបដោយបច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗជាច្រើន ដែលជួយជំរុញការអប់រំមានប្រសិទ្ធភាព និងអាចទទួលបាន ដែលអាចសិក្សាអប់រំបានគ្រប់ទីកន្លែង និងគ្រប់ពេលវេលា។

យោងតាមរបាយការណ៍របស់វេទិកាអប់រំជាតិ (ឆ្នាំ ២០២១) ការរៀនតាមប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណិតបានផ្លាស់ប្ដូរវិធីដែលសិស្សរៀន និងគ្រូបង្រៀនជាពិសេសនៅក្នុងថ្នាក់ឧត្តមសិក្សា ដោយអនុញ្ញាតឱ្យចូលប្រើប្រាស់ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យា វេទិកាឌីជីថល និងអ៊ីនធឺណែត។ ទំព័រហ្វេសប៊ុកផ្លូវការរបស់ MoEYS ប៉ុស្តិ៍ YouTube និងវេទិកាសិក្សាតាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិកផ្សេងទៀត ផ្ដល់ជូនមេរៀន វីដេអូជាង ២០០ ដែលអនុញ្ញាតឱ្យសិស្សចូលរៀនតាមប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណែតបានគ្រប់ពេលវេលា និងគ្រប់ទីកន្លែង។

វិធីសាស្ត្រនៃការរៀនសូត្រប្រកបដោយភាពច្នៃប្រឌិតនេះជួយសន្សំប្រាក់ និងពេលវេលា ធ្វើឱ្យការអប់រំថ្នាក់ឧត្តមសិក្សាកាន់តែមានលក្ខណៈចម្រុះ និងផ្លាស់ប្ដូរនៅលើមាត្រដ្ឋានសកល។ ការអប់រំឌីជីថលក៏បានគាំទ្រដល់ការអភិវឌ្ឍន៍យុទ្ធសាស្ត្របង្រៀនផ្អែកលើសមត្ថភាពផងដែរ ដូចដែលអង្គការយូណេស្កូចែងថា គ្រូបង្រៀនទទួលបានការគាំទ្រគុណភាពខ្ពស់រួមទាំងវិធីសាស្ត្របង្រៀនថ្មីៗ សកម្មភាពសិក្សា និងការផ្គត់ផ្គង់អនាម័យ ធានាបាននូវការអប់រំជាបន្តបន្ទាប់សម្រាប់អ្នកសិក្សា (Cambodia, ២០២០)[4] ។

២.២.៣ មុខងារនៃយុទ្ធសាស្ត្រប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

ការអប់រំបែបឌីជីថល គឺជាការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ និងបច្ចេកវិទ្យា ឌីជីថល ក្នុងការរៀន និងការបង្រៀន ក៏ដូចជាការគ្រប់គ្រងដែរ។ ចាប់តាំង ពីដើមសប្ដាហ៍ទី២ នៃខែមីនា ឆ្នាំ២០២០ បន្ទាប់ពីការរកឃើញ

[4] YIGF. (2023, July 29). *ការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតនៅកម្ពុជា.* Retrieved from https://yigfkh.org/internet-use-in-cambodia/

ករណីការ ឆ្លងជំងឺកូវីដ១៩ នៅខេត្តសៀមរាប ក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡា បានផ្អាក ដំណើរការគ្រឹះស្ថានសិក្សាជាបណ្តោះអាសន្ន និងបានរៀបចំការសិក្សាតាម បែបអេឡិចត្រូនិក ។

ការរៀបចំប្រព័ន្ធអប់រំអេឡិចត្រូនិក និងការផ្តល់សេវារៀនពីចម្ងាយ ដោយបានដាក់ចេញវិធានការជា ៣ ដំណាក់កាល រួមមាន ៖

ដំណាក់កាលបន្ទាន់៖ ការបង្កើតគណៈកម្មការពិសេសមួយ សម្រាប់ផលិតវីដេអូ បង្រៀនសម្រាប់មុខវិជ្ជាគោល និង សម្រាប់ថ្នាក់ប្រឡង ព្រមទាំងបង្ហោះ និងផ្សព្វផ្សាយ លើវេទិកា ឌីជីថលដែលមានស្រាប់

ដំណាក់កាលមធ្យម៖ ការកែលម្អវេទិកាឌីជីថលដែលមាន ស្រាប់របស់ក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡា ឱ្យបានកាន់តែប្រសើរ និងការផលិតវីដេអូបង្រៀនដែលចាំបាច់ បន្ថែមទៀត

ដំណាក់កាលវែង៖ ការរៀបចំកែលម្អ និងអភិវឌ្ឍវេទិកា ឌីជីថលសម្រាប់ផ្តល់សេវាអប់រំ តាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិកដែល មានលក្ខណៈសមរម្យ និងគ្រប់ជ្រុងជ្រោយ។

ក្នុងអំឡុងពេលនៃវិស្សមកាលមុនពេលកំណត់ ដើម្បីជាជំនួយដល់ ការសិក្សារបស់សិស្សានុសិស្សទាំងអស់នៅថ្នាក់មត្តេយ្យសិក្សា បឋមសិក្សា និងមធ្យមសិក្សាចំណោះទូទៅ ក្រសួងអប់រំយុវជន និងកីឡាបានរៀបចំ វិធានការមួយចំនួនជាបន្តបន្ទាប់ ដូចជាការបង្កើតកម្មវិធីសិក្សា «ការរៀនតាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិក» ដែលទទួលបានការគាំទ្រ និងការចូលប្រើប្រាស់ ពីសំណាក់សិស្សានុសិស្សជាច្រើន ដោយមានការសហការ និងការចូលរួម ពីសំណាក់វិស័យឯកជន និងអ្នកជំនាញបច្ចេកវិទ្យាមួយចំនួន សិស្សានុ សិស្សក៏អាចទទួលបានឱកាសពីការរៀនតាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិកនេះកាន់ តែសម្បូរបែប។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡាបានបង្កើតគណៈកម្មការតាមអនុវិស័យ និងបានជ្រើសរើសលោកគ្រូអ្នកគ្រូដែលមានបទពិសោធន៍ក្នុងការបង្រៀន មកថតវីដេអូបង្រៀន និងបានជ្រើសរើសបន្ទប់សម្រាប់ថតបណ្តោះអាសន្ន មួយចំនួនដូចជា៖ នៅវិទ្យាល័យព្រះស៊ីសុវត្ថិ សាកលវិទ្យាល័យភូមិន្ទភ្នំពេញ វិទ្យាស្ថានបច្ចេកវិទ្យាកម្ពុជា នាយកដ្ឋានបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន នាយកដ្ឋាន បឋមសិក្សា និងនាយកដ្ឋានអប់រំកុមារតូច។

ក្រសួងបានចេញសេចក្តីណែនាំស្តីពីការលើកកម្ពស់ការបង្រៀន និង រៀនពីចម្ងាយ ឬតាមប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិកដល់គ្រឹះស្ថានសិក្សាចំណោះទូទៅ មាតាបិតា អាណាព្យាបាល និងអ្នកពាក់ព័ន្ធដទៃទៀត ដើម្បីចូលរួមជំរុញ ការអនុវត្ត និងធានាបាននូវគុណភាព និងប្រសិទ្ធភាពក្នុងការបង្រៀននិង រៀន និងការវាយតម្លៃ។

ក្រសួងបានសម្រេចផលិតខ្សែវីដេអូលើមុខវិជ្ជាគោលចំនួន៦ រួមមាន ភាសាខ្មែរ គណិតវិទ្យា ប្រវត្តិវិទ្យា គីមីវិទ្យា រូបវិទ្យា និងជីវវិទ្យា សម្រាប់ថ្នាក់ ទី៩ និងថ្នាក់ទី១២ ដោយមានសាស្ត្រាចារ្យអញ្ជើញមកពីសាកលវិទ្យាល័យ ភូមិន្ទភ្នំពេញ វិទ្យាល័យបាក់ទូក វិទ្យាល័យបឹងត្របែក និងវិទ្យាល័យព្រះ ស៊ីសុវត្ថិ។

យុទ្ធសាស្ត្រនៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំអាចប្រើបានដើម្បីបង្ហាញពីការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលក្នុងការកែលម្អប្រព័ន្ធអប់រំ។ យុទ្ធសាស្ត្រនេះបានប្រើទ្រឹស្តីជាចម្បងខ្លះៗ ដើម្បីទទួលបានគោលបំណងដូចខាងក្រោម៖

១. ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា៖ ប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ឌីជីថលដូចជា កម្មវិធីរៀនអនឡាញ (online learning platforms), គេហទំព័រពិសោធន៍ (learning management systems), និងកម្មវិធីសិក្សាដែលអាចផ្តល់ជូននូវការរៀនក្នុងបរិបទបច្ចេកវិទ្យា។

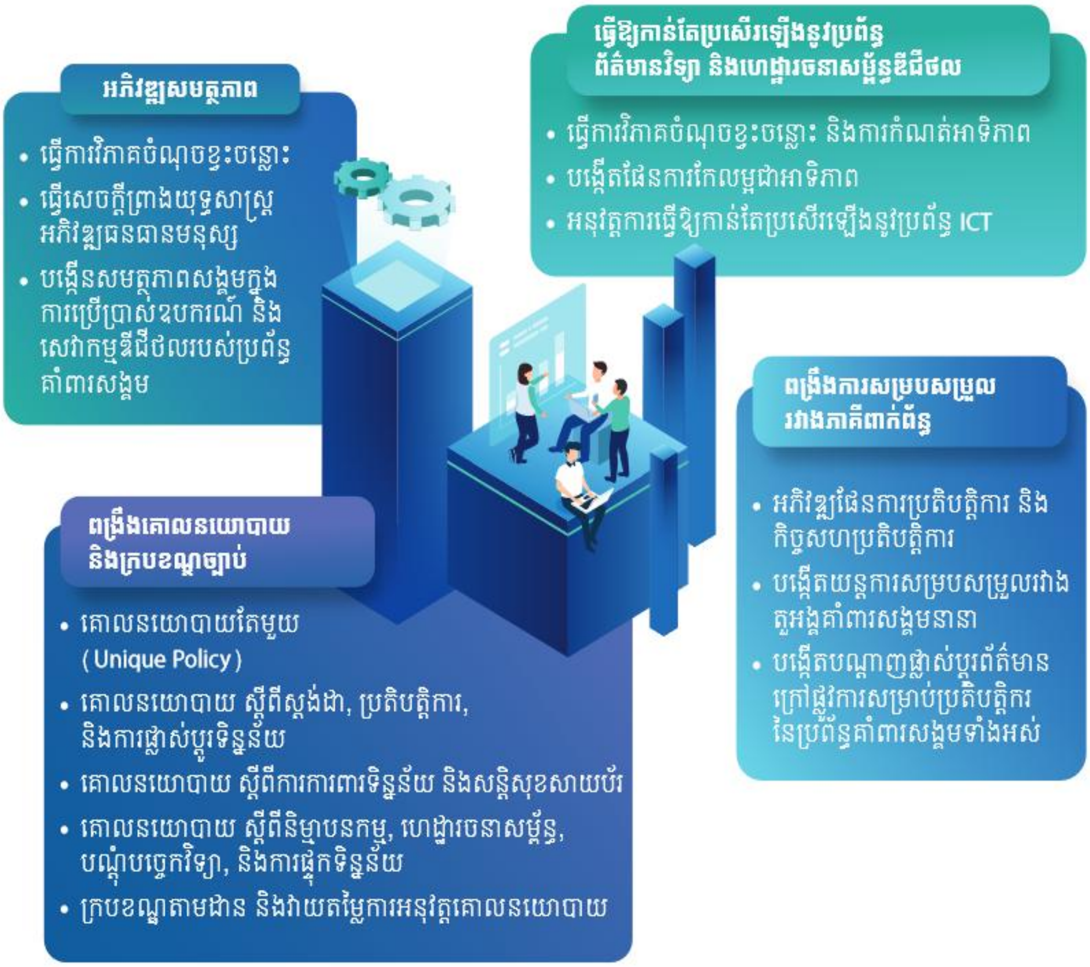
២. ការបង្កើតប្រព័ន្ធសិក្សាអនឡាញ៖ ការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធសិក្សាអនឡាញដើម្បីជួយឱ្យសិស្ស និងមន្ត្រីអប់រំអាចទទួលបានការបណ្តុះបណ្តាលពីគ្រប់កន្លែង។

៣. ការចូលរួមរបស់អ្នកសិក្សា៖ យុទ្ធសាស្ត្រនេះអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកសិក្សាមានការចូលរួមសកម្ម ក្នុងការរីកចម្រើនដោយការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ និងបច្ចេកវិទ្យាដើម្បីបង្កើនមូលដ្ឋាននៃការសិក្សា។

៤. ការផ្តល់ជូនការបណ្តុះបណ្តាលឌីជីថលសម្រាប់គ្រូបង្រៀន៖ ការផ្តល់ឱ្យគ្រូបង្រៀននូវឧបករណ៍ និង ការបណ្តុះបណ្តាលបច្ចេកវិទ្យាអនឡាញ ដើម្បីអាចប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងការបង្រៀនឱ្យមានប្រសិទ្ធភាព។ ការអនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្រនេះមានគោលបំណងសំខាន់ក្នុងការរួមបញ្ចូលបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលក្នុងការបង្កើត និងធ្វើឱ្យប្រព័ន្ធអប់រំមានភាពប្រសើរឡើង។

គោលដៅយុទ្ធសាស្ត្រនេះប្រកាន់ខ្ជាប់ និងក្រមខណ្ឌគោលនយោបាយសេដ្ឋកិច្ច និងសង្គមឌីជីថលកម្ពុជា ២០២១-២០៣៥ ដែលមានលក្ខណៈទូទៅ និងមានគោលបំណងបម្រើដល់សង្គមជាតិទាំងមូល ជាជាងសម្រាប់តែវិស័យជាក់លាក់ណាមួយ[5]។

នេះគឺជា ការអភិវឌ្ឍន៍តួអង្គស្នូលសម្រាប់ក្រមខណ្ឌគាំពារប្រព័ន្ធឌីជីថល៖



[5] ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ. រៀបចំដោយ ឧត្តមក្រុមប្រឹក្សាសេដ្ឋកិច្ចជាតិ. (ខែឧសភា ឆ្នាំ២០២១). *ក្របខណ្ឌគោលនិយោបាយសេដ្ឋកិច្ចកម្ពុជា និងឌីជីថលនៅកម្ពុជា ២០២១-២០៣៥*, Retrieved from https://nia.edu.kh/data/Digital%20Economy%20and%20Society%20Framework.pdf

២.៣ ដំណើរការនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

២.៣.១ និយមន័យរបស់វិស័យអប់រំ

វិស័យអប់រំ គឺជាកិច្ចដំណើរការអភិវឌ្ឍការសិក្សា ឬការបណ្ដុះបណ្ដាលកាយសម្បទា សតិបញ្ញា និងសីលធម៌តាមរយៈគ្រប់សកម្មភាពអប់រំ ការធ្វើឲ្យអ្នកសិក្សាទទួលបាននូវសំណុំចំណេះដឹង ជំនាញ សមត្ថភាព និងតម្លៃ ការធ្វើឲ្យមនុស្សក្លាយជាបុគ្គលល្អ ដែលមានប្រយោជន៍សប្រាប់ខ្លួនឯង គ្រួសារ សហគមន៍ សមាគម ប្រទេសជាតិ និងពិភពលោកទាំងមូល៕ ការអប់រំអាចត្រូវបានប្រព្រឹត្តទៅតាមបែបផែនផ្លូវការ(នៅក្នុងសាលារៀន និងគ្រឹះស្ថានការសិក្សា) និងអនាធិបតេយ្យ (ការរៀនដោយខ្លួនឯង ឬរៀនតាមបរិបទសង្គម) វាគឺជាអង្គធាតុមូលដ្ឋានសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ច និងការរីកចម្រើនរបស់ប្រទេស។

វិស័យអប់រំក៏ជាកិច្ចដំណើរការអភិវឌ្ឍការសិក្សា ឬការបណ្ដុះបណ្ដាលកាយសម្បទា សតិបញ្ញា និងសីលធម៌តាមរយៈគ្រប់សកម្មភាពអប់រំ។

ការធ្វើឱ្យអ្នកសិក្សាទទួលបាននូវសំណុំចំណេះដឹង ជំនាញ សមត្ថភាព និងតម្លៃ។

ការធ្វើឱ្យមនុស្សក្លាយជាបុគ្គលល្អ ដែលមានប្រយោជន៍សប្រាប់ខ្លួនឯង គ្រួសារ សហគមន៍ សមាគម ប្រទេសជាតិ និងពិភពលោកទាំងមូល[6]។

២.៣.២ ដំណើរការនៃការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា មានអ្វីជាចម្បង ជាពិសេសការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងការរៀន និងការបង្រៀន។ ការអភិវឌ្ឍន៍នេះអាចត្រូវសង្កេតបានពីការប្រែប្រួលនានា គួរញ្ញាក់ដែរថា សព្វថ្ងៃនេះគ្រឹះស្ថានសិក្សាមួយចំនួន ទាំងរដ្ឋ និងឯកជន បានប្រើប្រាស់នូវវិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវមួយចំនួនដូចខាងក្រោម៖

៣.១ ការជ្រើសរើសវិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវ

ការសិក្សានេះ បានប្រើវិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវចម្រុះ (Ivankova & Crewell, 2009; Than, 2021) ដែលរួមបញ្ចូលវិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវគុណវិស័យ (Denzin & Lincoln, 1994) និងបរិមាណវិស័យ (Lennon, 1990; Hsieh & Shannon, 2005) សម្រាប់ការប្រមូលនិងការវិភាគទិន្នន័យ។ ការសិក្សានេះ បានប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ប្រមូលទិន្នន័យដូចជា សម្ភាសន៍ផ្ទាល់(Masadeh, 2012) និងកម្រងសំណួរ (Graesser & McMahen,1993)។ វិធីសាស្ត្រវិភាគទិន្នន័យរួមមាន វិធីសាស្ត្រវិភាគពណ៌នាសម្រាប់វិធី សាស្ត្រវិភាគទិន្នន័យគុណវិស័យ និងវិធីសាស្ត្រវិភាគពណ៌នាស្ថិតិ (Biecek & Burzykowski, 2021) សម្រាប់វិធីសាស្ត្រវិភាគទិន្នន័យបរិមាណវិស័យ។

៣.២ ការជ្រើសរើសសំណាក

ការសិក្សានេះ បានជ្រើសរើសយកសំណាកចំនួន ៩០០ (គ្រូបង្រៀន ៣០០នាក់ និងសិស្ស ៦០០នាក់) នៃវិទ្យាល័យចំនួន២០ ក្នុងខេត្តចំនួន៥។ សំណាកទាំងនោះ ត្រូវបានជ្រើសរើសដោយការប្រើ ប្រាស់វិធីសាស្ត្រ កំណត់ចំនួន(Population)។ សំណាកសិស្សដែលត្រូវបានជ្រើសរើស គឺជាសិស្សថ្នាក់ទី ១០ ១១ និង១២ នៃវិទ្យាល័យសុខាផល្លី វិទ្យាល័យកំពង់ស្ពឺ វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន ចំបក់ វិទ្យាល័យឪប៉ុក វិទ្យាល័យ

[6] KHsearch. ចំណេះដឹងទូទៅ. (2017, September 19). *តើអ្វីទៅជាការអប់រំ?* Retrieved from https://www.khsearch.com/qna/1596

តេជោ ហ៊ុន សែន ត្បូងឃ្មុំ វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន ខ្នា វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន ពញាក្រែក វិទ្យាល័យ សម្ដេច ហេង សំរិន អន្លង់ជ្រៃ វិទ្យាល័យព្រះសីហនុ វិទ្យាល័យហ៊ុនសែនកំពង់ចាម វិទ្យាល័យសម្ដេច ជួនណាត វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន ស្គន់ វិទ្យាល័យមិត្តភាពកម្ពុជា-ជប៉ុនកំពតក្រុង វិទ្យាល័យព្រះ នរោត្តមរណឫទ្ធិ វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន ឈូក វិទ្យាល័យ ហ៊ុន សែន ត្រសេកកោង វិទ្យាល័យ ប៊ុនរ៉ានី ហ៊ុន សែនបាទី វិទ្យាល័យ ជា ស៊ីមតាកែវ វិទ្យាល័យសម្ដេចឪ វិទ្យាល័យហ៊ុនសែនឈើទាល និងវិទ្យាល័យ ក្រុងព្រះសីហនុ នៅក្នុងខេត្តកំពង់ស្ពឺ ត្បូងឃ្មុំ កំពង់ចាម កំពត តាកែវ និងព្រះសីហនុ។ គ្រូបង្រៀនគឺជា សំណាកចាំបាច់ដែលបានជ្រើសរើសចេញពីវិទ្យាល័យទាំង ២០ នៃខេត្តទាំង ៥ ខាងលើ ដើម្បីសិក្សាពី ទស្សនៈរបស់គ្រូបង្រៀនចំពោះបរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថល។ សំណាកទាំងនេះត្រូវបានជ្រើសរើសជា សំណាកគំរូដើម្បីសិក្សាអំពីទស្សនៈនិងបញ្ហាប្រឈមរបស់គ្រូបង្រៀន និងសិស្សចំពោះបរិវត្តកម្មនៃការ អប់រំឌីជីថលនិងផលជះនៃបរិវត្តកម្មការអប់រំឌីជីថលលើដំណើរការបង្រៀននិងរៀននៅកម្រិតវិទ្យាល័យ នៅកម្ពុជា។

៣.៣ ការប្រមូលទិន្នន័យ

សម្រាប់កម្រងសំណួរ អ្នកស្រាវជ្រាវបានធ្វើបទបង្ហាញពីគោលបំណង និងប្រធានបទនៃការស្រាវជ្រាវមុនពេលស្នើសុំឱ្យអ្នកចូលរួមបំពេញកម្រងសំណួរ។ បន្ទាប់មក អ្នកស្រាវជ្រាវបានចែកកម្រងសំណួរជូនដល់អ្នកចូលរួមចំនួន ៩០០ នាក់ ដើម្បីឆ្លើយសំណួរ។ ចម្លើយនៃកម្រងសំណួររបស់អ្នកចូលរួមទាំងនោះត្រូវបានប្រមូលសម្រាប់ទិន្នន័យស្រាវជ្រាវដើម្បីសិក្សាពីផលជះនៃបរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថល លើដំណើរការបង្រៀននិងរៀន។

សម្រាប់សម្ភាសន៍ផ្ទាល់ អ្នកស្រាវជ្រាវបានជ្រើសរើសយកសំណាកចំនួន ៩០ (គ្រូបង្រៀនចំនួន ៤០ នាក់ និងសិស្សចំនួន ៥០ នាក់) ដើម្បីសម្ភាសជាបុគ្គលម្នាក់ៗ ដោយការប្រើប្រាស់សំណួរសម្ភាសន៍ ដែលបានរៀបចំទុកជាស្រេច (Structured Interview)។ បន្ទាប់ពីការជ្រើសរើសអ្នកដែលត្រូវបានធ្វើការ សម្ភាសដោយលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យពីរយ៉ាង (ចំណេះដឹងឌីជីថល និងបទពិសោធនៃបច្ចេកវិទ្យា)រួចមក អ្នកស្រាវជ្រាវបានចាប់ផ្ដើមធ្វើការសម្ភាសអ្នកត្រូវសម្ភាសន៍ជាលក្ខណៈបុគ្គល។ ចម្លើយសម្ភាសន៍ របស់អ្នកចូលរួមទាំង៩០ នាក់ ត្រូវបានប្រមូលសម្រាប់ទិន្នន័យគុណវិស័យ ដើម្បីសិក្សាឈ្វេងយល់ ពីទស្សនៈនិងបញ្ហាប្រឈមរបស់គ្រូបង្រៀននិងសិស្សចំពោះបរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថល នៅកម្រិត វិទ្យាល័យនៅកម្ពុជា។

៣.៤ ការវិភាគទិន្នន័យ

កម្រងសំណួរនិងសម្ភាសន៍ផ្ទាល់ត្រូវបានធ្វើការវិភាគសម្រាប់ការបកស្រាយលទ្ធផលស្រាវជ្រាវ។ ការវិភាគនៃកម្រងសំណួរ ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយការវិភាគបែបពណ៌នាស្ថិតិ ដើម្បីសិក្សាឈ្វេងយល់ពី ផលជះនៃបរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថលលើដំណើរការបង្រៀននិងរៀននៅកម្រិតវិទ្យាល័យនៅកម្ពុជា។

ទិន្នន័យបរិមាណវិស័យត្រូវបានវិភាគដោយការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធ SPSS ដើម្បីសិក្សាពីកម្រិតមធ្យមពិន្ទុ នៃសម្មតិកម្មនីមួយៗ។ ផ្ទុយទៅវិញ ការវិភាគនៃសម្ភាសន៍ផ្ទាល់ ត្រូវបានប្រើប្រាស់ដោយការវិភាគបែប ពណ៌នា ដើម្បីសិក្សាឈ្វេងយល់ពីទស្សនៈ និងបញ្ហាប្រឈមរបស់គ្រូបង្រៀននិងសិស្សានុសិស្សចំពោះ បរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថល នៅកម្រិតវិទ្យាល័យក្នុងប្រទេសកម្ពុជា។

៣.៥ ក្រមសីលធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ

ក្រមសីលធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ ត្រូវបានបង្ហាញដោយការផ្តល់នូវសុវត្ថិភាពបុគ្គលលើបុគ្គលភាព និង អត្តសញ្ញាណរបស់អ្នកចូលរួមក្នុងការស្រាវជ្រាវនេះ។ ក្នុងន័យនេះ ក្រមសីលធម៌របស់អ្នកស្រាវជ្រាវ ត្រូវរក្សានូវសុវត្ថិភាពបុគ្គលដល់អ្នកចូលរួមប្រកបដោយគុណភាពនិងប្រសិទ្ធភាព។ ដូច្នេះ ការសិក្សា ស្រាវជ្រាវមួយប្រព្រឹត្តទៅបានល្អ ដែលតម្រូវឱ្យមានការបង្ហាញពីវិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវ ឧបករណ៍ ប្រមូល ទិន្នន័យច្បាស់លាស់ វិធីសាស្ត្រប្រមូលទិន្នន័យ និងវិធីសាស្ត្រវិភាគទិន្នន័យសមស្រប និងក្រមសីលធម៌ នៃការស្រាវជ្រាវ[7]។

២.៣.៣ អត្ថប្រយោជន៍ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

ការអប់រំដើរតួនាទីយ៉ាងសំខាន់ ក្នុងជីវិតរបស់មនុស្សគ្រប់ៗរូប ហើយត្រួសត្រាយផ្លូវដើម្បីឈានទៅដល់សក្តានុពលដែលចង់បានដូចជា ការទទួលបានចំណេះដឹង បង្កើនទំនុកចិត្ត សម្រេចចិត្តត្រឹមត្រូវ អភិវឌ្ឍផ្ទាល់ខ្លួននិងសង្គមជាតិ។វាបានផ្តល់ឱ្យនូវចំណេះដឹងជំនាញនិងសមត្ថភាពដែលយើងត្រូវការដើម្បីជោគជ័យក្នុងជីវិត។ខ្ញុំមាន៥ចំណុចសំខាន់ៗដើម្បីចូលរួមចែករំលែកអំពីសារៈសំខាន់នៃការអប់រំ៖

១. ការរីកចម្រើនសមត្ថភាពផ្ទាល់ខ្លួន :

ការអប់រំជួយបុគ្គលម្នាក់ៗអភិវឌ្ឍការគិតបែបត្រិះរិះពិចារណា ដោះស្រាយបញ្ហា និងជំនាញក្នុងការសម្រេចចិត្ត។ វាបង្ហាញនូវគំនិតថ្មីៗ ទស្សនៈល្អៗ ដើម្បីជំរុញការលូតលាស់ និងការអភិវឌ្ឍផ្ទាល់ខ្លួននាពេលបច្ចុប្បន្ន និងអនាគត។

២. ការលុបបំបាត់ភាពក្រីក្រ :

ការអប់រំគឺជាចំណុចសំខាន់ក្នុងការលុបបំបាត់ភាពក្រីក្រចេញពីសង្គម និងប្រទេសរបស់យើង។ ក្តាប់នៃភាពក្រីក្រគឺធ្ងន់ធ្ងរណាស់ ហើយជាកត្តាចម្បងមួយនៅពីក្រោយបញ្ហាទាំងអស់នៃសង្គមរបស់យើង។ បើមនុស្សមានការអប់រំល្អ គេអាចទទួលបានការងារល្អ រកប្រាក់ចិញ្ចឹមគ្រួសារបានយ៉ាងរីករាយ និងមានសុភមង្គល។

៣. ការផ្លាស់ប្តូរសង្គមជាតិ :

ការអប់រំគឺជាឧបករណ៍ដ៏មានឥទ្ធិពលសម្រាប់លើកកម្ពស់ការផ្លាស់ប្តូរសង្គម។ បុគ្គលដែលមានការអប់រំខ្ពង់ខ្ពស់អាចចូលរួមនៅក្នុងការអភិវឌ្ឍសហគមន៍ និងសង្គមជាតិឱ្យកាន់តែរីកចម្រើនកាន់តែល្អប្រសើរ។

៥. អភិវឌ្ឍជំនាញដោះស្រាយបញ្ហា :

អត្ថប្រយោជន៍មួយនៃការអប់រំ គឺប្រព័ន្ធអប់រំបង្រៀនយើងពីរបៀប វិធីសាស្ត្រដើម្បីទទួលបានការអភិវឌ្ឍក្នុងការគិតប្រកបដោយការត្រិះរិះពិចារណាឱ្យបានសមហេតុ សមផល និងធ្វើការសម្រេចចិត្តដោយឯករាជ្យ។ ការសម្រេចចិត្តបានត្រឹមត្រូវលើបញ្ហាផ្សេងៗគឺពិតជាសំខាន់ក្នុងការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ និងការងារ។ មនុស្សយើងមិនត្រឹមតែអាចបង្កើតគំនិតផ្ទាល់ខ្លួនប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែក៏អាចក្នុងការស្វែងរកអំណះអំណាង និងភស្តុតាងដែលអាចទុកចិត្តបានដើម្បីបម្រុងទុក និងបញ្ជាក់ពីការសម្រេចចិត្តរបស់ពួកគេដ៏ជាក់លាក់មួយ[8]។

---

[7] បណ្ឌិត ឈន ថន, បណ្ឌិត ថៅលិន, ម៉ៅស សារឿន, ឈូក ស្រីបណ្ឌិត. (កក្កដា ២០២៣). *បរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថល៖ ទស្សនៈគ្រូបង្រៀននៅកម្រិតវិទ្យាល័យនៅកម្ពុជា.* Retrieved from http://cer.dopomoeys.com/wp-content/uploads/2025/01/Final-CER-Vol-6-1-5-21.pdf

[8] AIS. (2024, June 26). *អត្ថប្រយោជន៍នៃការអប់រំ.* Retrieved from https://tak.ais.edu.kh/articles/-khmer--សារៈសំខាន់នៃការអប់រំ

ជំពូកទី ៣
លទ្ធផលនៃការស្រាវជ្រាវ

ជំពូកទី ៣

ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំ

៣.១ ស្ថានភាពទូទៅរបស់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា

៣.១.១ ប្រវត្តិរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ត្រូវបានបង្កើតឡើងនៅក្នុងឆ្នាំ១៩៩៦ ដោយច្បាប់។ ការរៀបចំ និង ការប្រព្រឹត្តទៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ត្រូវបានកំណត់ដោយអនុក្រឹត្យរបស់*រាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា*។ រដ្ឋមន្ត្រីទទួលបន្ទុកក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ត្រូវបានជ្រើសរើសដោយនាយករដ្ឋមន្ត្រី និងតែងតាំងដោយ*ព្រះមហាក្សត្រ*។ បន្ទាប់ពីទទួលបានការបោះឆ្នោតទុកចិត្តពីរដ្ឋសភា រដ្ឋមន្ត្រីត្រូវបានតែងតាំងជាមួយនឹងគណៈរដ្ឋមន្ត្រីទាំងមូល ដោយព្រះរាជក្រឹត្យ។ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា មានបេសកកម្មគ្រប់គ្រង និងអភិវឌ្ឍវិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការនៃការអភិវឌ្ឍខាងសេដ្ឋកិច្ច សង្គមកិច្ច និងវប្បធម៌ នៃប្រទេសកម្ពុជា។ រាប់បញ្ចូលទៅក្នុងសមត្ថកិច្ច និងការទទួលខុសត្រូវរបស់ក្រសួង រួមមានការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្ស និងគុណភាពធនធានមនុស្ស តាមរយៈគោលនយោបាយ និង ផែនការសកម្មភាពជាតិ និងការកសាងច្បាប់ និងបទបញ្ញាក្នុងវិស័យពាក់ព័ន្ធ។ ដើម្បីបំពេញភារកិច្ចនេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ត្រូវបានរៀងចំជាអគ្គនាយកដ្ឋានទៅតាមផ្នែកផ្សេងៗ និង គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សារដ្ឋ ព្រមទាំង មន្ទីរអប់រំយុវជន និងកីឡា នៅតាមបណ្តារាជធានី និងខេត្ត។

ឯកសារប្រវត្តិក្រសួងអប់រំ យុវជន និង កីឡា ចែកចេញជា ២ ផ្នែកគឺ :

-ផ្នែកទី ១៖ ការរៀបចំ និងប្រព្រឹត្តទៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និង កីឡា។

ផ្នែកនេះលើកឡើង ការងាររៀបចំនៅ ថ្នាក់កណ្តាល និង ថ្នាក់ខេត្ត-ក្រុង រហូតដល់ពេលចេញ អនុក្រឹត្យលេខ ២១ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី ២៣ ខែ មីនា ឆ្នាំ ១៩៩៨ និង ការអនុវត្តខ្លះ ១ នៅជំហានដំបូង ។

-ផ្នែកទី ២៖ ការងារបុគ្គលិកក្រសួងអប់រំ យុវជន និង កីឡា។

ផ្នែកនេះលើកឡើងអំពីការងារក្របខណ្ឌ និង បៀវត្ស ការងារគ្រប់គ្រងបុគ្គលិក នាយកដ្ឋានបុគ្គលិក និង វិជ្ជាជីវៈ គ្រូបង្រៀន ។

ផ្នែកនីមួយ ៗ មានភ្ជាប់ដោយតារាង រី ស្ថិតិ ដើម្បីបំពេញអោយខ្លឹមសារ ។ ឯកសារនេះជាការចងក្រងកត់ត្រា ដោយមានភ្ជាប់នូវទស្សនៈខ្លះៗ ផ្ទាល់ខ្លួនដែលយល់ឃើញតាមរយៈការឆ្លងកាត់ ក្រោមការងារគ្រប់គ្រងរបស់គេ និងកាន់ការគ្រប់គ្រងខ្លួនឯងឆ្លងកាត់ជំណាក់កាលប្រវត្តិសាស្ត្រទាំងអស់ ដែលខ្លួនធ្លាប់ទទួលចាប់ពីទសវត្ស ៦០ មក ។

នៅខាងចុងនៃឯកសារមានតារាងឧបសម្ពន្ធ័និយាយអំពីកាលបរិច្ឆេទនានានៃការងារអប់រំ យុវជន និង កីឡា និងកាលបរិច្ឆេទការងារពាក់ពន្ធ័ពីឆ្នាំ ១៩៧៩ ដល់ ១៩៩៨ ។

ឯកសារនេះអមដោយឯកសារឧបសម្ពន្ធ័៥ ផ្នែកទៀត ដែលចងក្រងឯកសារ និង លិខិតបទដ្ឋានផ្សេង មួយពាក់ពន្ធ័នឹងផ្នែកទាំងពីរនៃឯកសារ។ ប្រវត្តិទាំងអស់ក្នុងឯកសារនេះត្រូវបញ្ចប់ត្រឹម ខែ សីហា ឆ្នាំ ១៩៩៨ មុនអ្វី ១ ដែលនឹងត្រូវរៀបចំថ្មីទៀត ពេលដែល រាជរដ្ឋាភិបាល អាណត្តិទី ២ នឹងត្រូវបានបង្កើតឡើង ។

៣.១.៣ បេសកម្ម ទស្សនវិស័យ និងគោលដៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

+បេសកម្ម

យុទ្ធសាស្ត្រអប់រំឌីជីថលសម្រាប់សាលារៀន មានបេសកកម្មធ្វើបរិវត្តកម្មនិងនវានុវត្តន៍ក្នុងវិស័យអប់រំ ដើម្បីបង្កើតសង្គមពុទ្ធិជន។ យុទ្ធសាស្ត្រនេះនឹងរួបរួមគ្រប់ភាគីជានាឱ្យបាននូវ៖

- អ្នកសិក្សាអភិវឌ្ឍគុណសម្បទាក្លាយជាពលរដ្ឋពេញលេញគឺពុទ្ធិជន
- អ្នកសិក្សាប្រកាន់អាកប្បកិរិយាទទួលខុសត្រូវចំពោះសង្គម
- អ្នកសិក្សាមានសមត្ថភាពប្រើវិជ្ជាឌីជីថលដើម្បីរួមចំណែកដល់វឌ្ឍនភាពសង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ច
- អ្នកអប់រំក្លាយជាអ្នកដឹកនាំដែលមានចក្ខុវិស័យ និងឆន្ទៈ ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរឥរិយាបថសិស្ស
- អ្នកអប់រំក្លាយជាអ្នកដឹកនាំពូកែលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យក្លាយជាពុទ្ធិជន
- សាលារៀនមានបរិស្ថានមេត្រីភាពនិងសហការ ដើម្បីបង្កើតសង្គមពុទ្ធិជន
- កម្មវិធីសិក្សាឌីជីថលលើកកម្ពស់ការប្រតិបត្តិគុណសម្បទាសតវត្សរ៍ទី២១ សហគមន៍ និងមាតាបិតាក្លាយជាដៃគូរបស់សាលារៀន ដើម្បីបង្កើតសង្គមពុទ្ធិជន
- ភាគីពាក់ព័ន្ធ និងដៃគូបច្ចេកទេស គាំទ្រដល់សាលារៀន ដើម្បីបង្កើតសង្គមពុទ្ធិជន។

+ទស្សនវិស័យ

កសាងប្រព័ន្ធគាំទ្ររឹងមាំផ្នែកបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលសម្រាប់ការអប់រំ ដើម្បីបង្កើតបានវប្បធម៌រៀន ពេញមួយជីវិតនិងសង្គមពុទ្ធិជន។

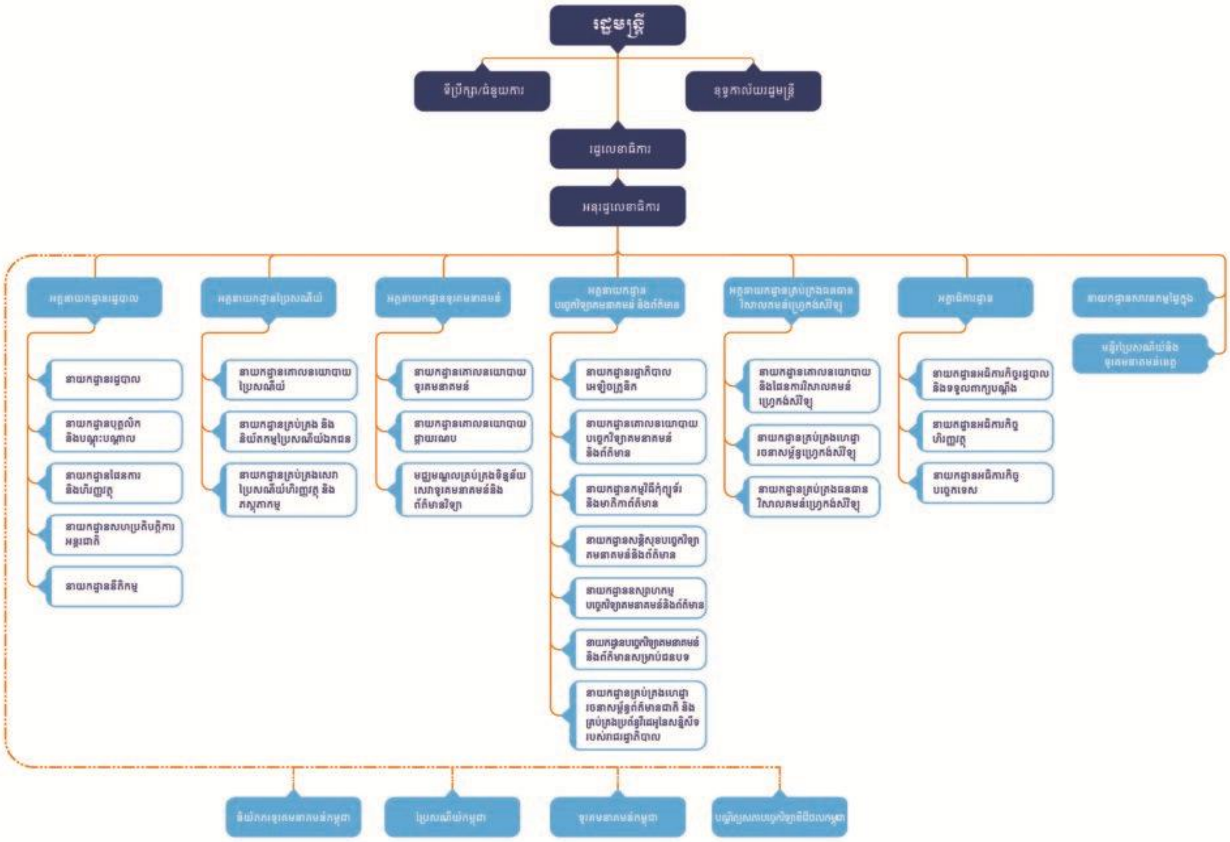
+គោលដៅ

ក្នុងយុគឌីជីថល បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលដើរតួនាទីសំខាន់ ជួយសិស្សឱ្យមានចំណងភ្ជាប់ជាមួយ សហគមន៍សកលលោកនិងស្វែងយល់ស៊ីជម្រៅអំពីអន្តរវប្បធម៌ នានាភាព និងពហុភាពនៃវប្បធម៌។ បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលមានឥទ្ធិពលជួយសិស្សឱ្យរៀនតាមទម្រង់និងលំនាំផ្សេងៗគ្នាជាច្រើនប្រភេទ។ សិស្ស អាចប្រើបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ដូចជា វីដេអូ សហការតាមអ៊ីនធឺណិត វេទិកាបណ្តាញសង្គម ChatGPT បញ្ញា សិប្បនិម្មិតបង្កើតរូបភាពនិងវីដេអូ និងបញ្ញាសិប្បនិម្មិតសរសេរអត្ថបទ។ សិស្សមានឱកាសបង្កើតអន្តរ ទំនាក់ទំនងជាមួយមិត្តភក្តិមកពីប្រទេស និងវប្បធម៌ផ្សេង និងចែករំលែកបទពិសោធជាមួយពិភពលោក យ៉ាងទូលំទូលាយ។

- ស្វែងយល់ពីកិច្ចសហការឆ្លងដែន ដើម្បីស្រាយបញ្ហាប្រឈមរួមគ្នា
- យល់ស៊ីជម្រៅអំពីទំនាក់ទំនង ទស្សនៈ និងគុណតម្លៃសកល
- ទទួលយកភាពចម្រុះ នានាភាព និងពហុភាពនៃវប្បធម៌ ទស្សនៈ និងគំនិត
- ស្នើជម្រើសនៃដំណោះស្រាយនៃបញ្ហា កម្រិតមូលដ្ឋាន តំបន់ និងពិភពលោក
- ប្រើបញ្ហាប្រឈមនិងការលំបាកជាមេរៀន និងឱកាសសម្រាប់ការផ្លាស់ប្តូរ
- ភ្ជាប់ការយល់ដឹងផ្ទាល់ខ្លួនអំពីបរិបទក្នុងស្រុកជាមួយព្រឹត្តិការណ៍សកល
- រួមជាមួយសហគមន៍ក្នុងស្រុក ជាតិ និងពិភពលោក ដើម្បីស្រាយបញ្ហាសកល
- លើកតម្កើងគុណតម្លៃនិងគុណសម្បត្តិផ្ទាល់ខ្លួនឱ្យមានឥទ្ធិពលជួយដល់មនុស្ស
- លើកកម្ពស់យុត្តិធម៌ សមធម៌ និងការអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាព។

៣.១.៣ រចនាសម្ព័ន្ធរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

យោងតាមអនុក្រឹត្យលេខ ៦៤ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី១០ ខែឧសភា ឆ្នាំ២០១៩ ស្តីពីការរៀបចំ និងការប្រព្រឹត្តទៅ នៃក្រសួងប្រៃសណីយ៍និងទូរគមនាគមន៍ និងអនុក្រឹត្យលេខ ២២៧ អនក្រ.បក ស្តីពីការរៀបចំ និងប្រព្រឹត្តទៅនៃបណ្ឌិតសភាបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលកម្ពុជា រចនាសម្ព័ន្ធក្រសួងត្រូវបានកំណត់ដោយអង្គការលេខខាងក្រោមនេះ៖



៣.២ ឥទ្ធិពលប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

ការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលមានឥទ្ធិពលយ៉ាងខ្លាំងលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា ជាពិសេសក្នុងសតវត្សទី២១ ដែលបច្ចេកវិទ្យាកំពុងឈានទៅមុខយ៉ាងរហ័ស។ ការអភិវឌ្ឍនេះបាននាំឱ្យប្រព័ន្ធអប់រំនៅកម្ពុជា មានការផ្លាស់ប្តូរយ៉ាងច្បាស់លាស់ ចាប់ពីរបៀបបង្រៀនរបស់គ្រូ រហូតដល់របៀបសិក្សារបស់សិស្ស។ ប្រព័ន្ធឌីជីថលបានអនុញ្ញាតឱ្យមានការរៀនសូត្របែបថ្មី ដោយសិស្សអាចសិក្សាបានគ្រប់ពេលគ្រប់ទីកន្លែង តាមរយៈបណ្តាញអ៊ីនធឺណិត និងឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិក ដូចជា ទូរស័ព្ទដៃ ឡេបថប់ និងកុំព្យូទ័រ។ ជាពិសេសនៅក្នុងអំឡុងពេលការរីករាលដាលជំងឺកូវីដ-១៩ ការបង្រៀន និងការសិក្សាតាមអនឡាញត្រូវបានអនុវត្តយ៉ាងទូលំទូលាយ ដើម្បីបន្តការអប់រំដោយមិនឱ្យផ្អាក។ វាបានបង្ហាញឱ្យឃើញថាបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលអាចជាជម្រើសដ៏សំខាន់មួយសម្រាប់ការបង្រៀននៅកម្ពុជា។ ក្រៅពីនេះ ប្រព័ន្ធឌីជីថលក៏បានជួយបង្កើនគុណភាពការបង្រៀនផងដែរ។ គ្រូអាចប្រើឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យាដូចជា PowerPoint, Google Classroom, Zoom និងវីដេអូសិក្សា ដើម្បីបង្កើតមេរៀនដែលមានភាពគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍ និងងាយស្រួលសម្រាប់សិស្សយល់ដឹង។ បន្ថែមទៀត សិស្សក៏អាចស្វែងយល់ពីមេរៀនបន្ថែមនៅលើវេបសាយផ្លូវការរបស់ក្រសួងអប់រំ ឬវេបសាយអប់រំផ្សេងៗ ដែលផ្តល់មាតិកាសិក្សាថ្នាក់នីមួយៗជារូបភាព វីដេអូ និងឯកសារ PDF។

ប្រព័ន្ធឌីជីថលក៏បានជួយអភិវឌ្ឍជំនាញរបស់សិស្ស និងគ្រូឱ្យកាន់តែទំនើបសម្រាប់ការអប់រំ។ ការអនុវត្តការប្រើប្រាស់កម្មវិធី Microsoft Office, ការស្វែងរកព័ត៌មានតាម Google, ការផ្ទុកឯកសារនៅលើ Cloud និងបច្ចេកទេសប្រើបណ្តាញសង្គមសម្រាប់សិក្សា។ ជំនាញទាំងនេះពិតជាមានតម្លៃសម្រាប់ការងារនាពេលអនាគត និងការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃនៅក្នុងសង្គមឌីជីថល។

អ្វីដែលគួរបញ្ជាក់ផងដែរ គឺប្រព័ន្ធឌីជីថលជួយសាលារៀន និងក្រសួងអប់រំ ក្នុងការគ្រប់គ្រងទិន្នន័យអប់រំឱ្យមានប្រសិទ្ធិភាព។ ព័ត៌មានសិស្សដូចជា ប្រវត្តិការសិក្សា ពិន្ទុ និងវត្តមាន ត្រូវបានរក្សាទុកក្នុងប្រព័ន្ធអេឡិចត្រូនិក ងាយស្រួលសម្រាប់ការវាយតម្លៃ និងត្រួតពិនិត្យ។

បើទោះបីយ៉ាងណាក៏ដោយ ការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធឌីជីថលនៅក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា ក៏ជួបប្រទះបញ្ហាប្រឈមមួយចំនួនផងដែរ។ នៅតំបន់ជនបទ ជាពិសេស សិស្សមិនទាន់មានឧបករណ៍ ឬសេវាអ៊ីនធឺណិតប្រើប្រាស់គ្រប់គ្រាន់។ គ្រូមួយចំនួនក៏មិនទាន់មានជំនាញឌីជីថលសមរម្យក្នុងការបង្រៀនតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ។ យ៉ាងណាមិញ ក្រសួងអប់រំ និងដៃគូអភិវឌ្ឍន៍ បានសហការគ្នាដើម្បីបង្កើនការចូលដំណើរការបច្ចេកវិទ្យា និងបណ្តុះបណ្តាលគ្រូក្នុងការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលឱ្យបានប្រសើរឡើង។

៣.២.១ការអភិវឌ្ឍន៍ប្រព័ន្ធឌីជីថលរបស់ក្រសួងអប់រំ

យោងតាមផែនការសកម្មភាពនៅក្នុងក្របខណ្ឌគោលនយោបាយសេដ្ឋកិច្ចនិងសង្គមឌីជីថលកម្ពុជា ២០២១-២០៣៥ មានវិធានការគោលនយោបាយគន្លឹះសម្រាប់អនុវត្តសរុបចំនួន១៣៩។ វិធានការគោលនយោបាយគន្លឹះ ទាំងនោះត្រូវបានរៀបចំតាមចង្កោមយុទ្ធសាស្ត្រផ្សេងៗគ្នា ដែលតម្រង់ទៅគោលដៅទាំង5

១- ការអភិវឌ្ឍហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធ

២-ការកសាងទំនុកចិត្តនិងភាពជឿជាក់លើប្រព័ន្ធឌីជីថល

៣-ការកសាងពលរដ្ឋឌីជីថល

៤-ការកសាងរដ្ឋាភិបាលឌីជីថល និង

៥- ការជំរុញធុរកិច្ចឌីជីថល។

ការទទួលបន្ទុកនៃការអនុវត្តវិធានការគោលនយោបាយគន្លឹះទាំងនេះ ត្រូវបានបែងចែកទៅគណៈកម្មាធិការទាំង៣ នៃក្រុមប្រឹក្សាជាតិសេដ្ឋកិច្ចនិងសង្គមឌីជីថល គឺគណៈកម្មាធិការរដ្ឋាភិបាលឌីជីថល គណៈកម្មាធិការសេដ្ឋកិច្ច និងធុរកិច្ចឌីជីថល និងគណៈកម្មាធិការសន្តិសុខឌីជីថល។ គណៈកម្មាធិការរដ្ឋាភិបាលឌីជីថលនិងគណៈកម្មាធិការ សេដ្ឋកិច្ចនិងធុរកិច្ចឌីជីថលទទួលបន្ទុករួមនិងដាច់ដោយឡែកលើការកសាងរដ្ឋាភិបាលឌីជីថលការកសាងពលរដ្ឋឌីជីថលនិងធុរកិច្ចឌីជីថលដោយមានកិច្ចសហការពីគណៈកម្មាធិការសន្តិសុខឌីជីល។ តាមរយៈការបែងចែកខាងលើគណៈកម្មាធិការរដ្ឋាភិបាលឌីជីថលទទួលបន្ទុកអនុវត្តវិធានការគោលនយោបាយ គន្លឹះចំនួន៦០ ក្រោមក្របខណ្ឌគោលនយោបាយសេដ្ឋកិច្ចនិងសង្គមឌីជីថលកម្ពុជា ២០២១-២០៣៥។ ឈរលើ មូលដ្ឋាននេះ ឯកសារគោលនយោបាយរដ្ឋាភិបាលឌីជីថលកម្ពុជា ២០២២-២០៣៥ កំណត់យុទ្ធសាស្ត្រចំនួន១០ និង សកម្មភាពអាទិភាពចំនួន៨៣ ដូចមានចែងនៅក្នុងបរិសិដ្ឋទី១។

៣.២.២ ការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំ

ក្រសួងអប់រំកំពុងសហការជាមួយមជ្ឈមណ្ឌលអន្តរជាតិសម្រាប់ការច្នៃប្រឌិតជាន់ខ្ពស់នៃយូណេស្កូ (Unesco-ICHEI) ដើម្បីធ្វើពិពិធកម្មឧត្តមសិក្សាជាមួយនឹងកម្មវិធីផ្តោតលើប្រព័ន្ធឌីជីថល។

កម្មវិធីអប់រំឌីជីថល គឺជាផ្នែកមួយនៃគោលនយោបាយរបស់រដ្ឋាភិបាលទាក់ទងនឹងទិសដៅនៃសេដ្ឋកិច្ចឌីជីថលកម្ពុជា។

គម្រោងនេះនឹងផ្តោតលើការលើកកម្ពស់ការអប់រំឌីជីថលតាមរយៈបណ្តាញ និងផ្លាស់ប្តូរចំណេះដឹងឌីជីថល។ ក្រសួងមានគោលបំណងសំរេចគោលដៅអភិវឌ្ឍន៍ប្រកបដោយចីរភាពទី៤ របស់ខ្លួនដើម្បីផ្តល់ការអប់រំប្រកបដោយគុណភាព។

អ្នកនាំពាក្យក្រសួងអប់រំ លោក រស់ សុវាចា បាននិយាយថា ក្រសួងមានផែនការលើកកម្ពស់ការអប់រំឌីជីថលតាមរយៈកម្មវិធីបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ដែលជាឧបករណ៍សម្រាប់បង្រៀន និងសិក្សា។ លោក សុវាចា បាននិយាយថា៖ «កម្មវិធីនេះមានគោលបំណងដើម្បីធានាថានិស្សិតកម្ពុជាទាំងអស់បញ្ចប់ការសិក្សាជាមួយនឹងចំណេះដឹង និងជំនាញដែលនឹងជួយពួកគេឱ្យបន្តការសិក្សា និងធ្វើការប្រកបដោយវិជ្ជាជីវៈ» លោកបានបន្ថែមថា៖ «ខ្ញុំជឿជាក់ថា អាទិភាពនៃការអប់រំឌីជីថលជាពិសេសនៅក្នុងបរិបទនៃកូវីដ១៩ នឹងជំរុញឱ្យក្រសួងស្ថាប័ន ដៃគូអភិវឌ្ឍន៍ និងអ្នកពាក់ព័ន្ធនានាអំពីកម្មវិធីបន្ថែមទៀតដើម្បីគាំទ្រគំនិតផ្តួចផ្តើមនេះ» ។

កិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងនេះក៏រួមបញ្ចូលទាំងការបង្កើតវិទ្យាស្ថានអន្តរជាតិនៃការអប់រំតាមអ៊ិនធឺណែតក្នុងភាពជាដៃគូជាមួយស្ថាប័នឧត្តមសិក្សាយ៉ាងតិចចំនួន ១០ នៅប្រទេសកម្ពុជា។

សាលារៀននៅទូទាំងប្រទេសបានទទួលយកការរៀនសូត្រតាមអ៊ិនធើណិតក្នុងកំឡុងពេលជំងឺរាតត្បាតកូវីដ១៩ ។

លោក ហេង វ៉ាន់ដា នាយកក្រុមប្រឹក្សាភិបាលនៃឧត្តមសិក្សាបាននិយាយថា កម្មវិធីនេះបានជួយបង្កើនចំណេះដឹងផ្នែកឌីជីថលយ៉ាងឆាប់រហ័សក្នុងចំណោមយុវជនជំនាន់ក្រោយ ព្រោះពីកាលពីមុនវា គឺជាមុខវិជ្ជាដែលសិក្សានៅថ្នាក់ឧត្តមសិក្សា។

ចាប់តាំងពីឆ្នាំ ២០១៦ មកក្រសួងអប់រំ និង UNISCO-ICHEI បាន និងកំពុងធ្វើការយ៉ាងជិតស្និទ្ធដើម្បីលើកកម្ពស់ការអប់រំនៅកម្ពុជា។

លោក **ហេង វ៉ាន់ដា** បាននិយាយថា៖ «ការណែនាំការអប់រំឌីជីថលដំបូងបង្កើតឱកាសកាន់តែច្រើនសម្រាប់និស្សិតវ័យក្មេងដើម្បីអនុវត្តចំណេះដឹងរបស់ពួកគេ និងចូលរួមការប្រកួតប្រជែង។ ប្រសិនបើមានកម្មវិធីទាំងនេះផ្តោតលើការសិក្សាឌីជីថលបន្ថែមទៀតពីក្រសួង នោះការប្រកួតប្រជែងឌីជីថលរបស់យើងនឹងមានការរីកចម្រើនយ៉ាងខ្លាំង» ។

លោកបានបន្ថែមថា៖ «សង្គមបានផ្លាស់ប្តូរ និងឆ្ពោះទៅរកអាជីវកម្ម ពាណិជ្ជកម្ម និងសេដ្ឋកិច្ចបែបឌីជីថល ដូច្នេះនិស្សិតដែលគ្មានចំណេះដឹងឌីជីថលអាចដើរយឺតក្នុងការចូលរួមចំណែកដល់សង្គម និងសេដ្ឋកិច្ចរបស់ប្រទេសយើង» ។លោក ហេង វ៉ាន់ដា បាននិយាយបន្ថែមថា៖ «ខ្ញុំគិតថា ការអប់រំឌីជីថលគួរតែត្រូវបានផ្តោតជាសំខាន់បន្ថែមទៀត ហើយថវិកាជាតិគួរតែបែងចែកឱ្យបានច្រើនសម្រាប់វិស័យនេះ។ ដូច្នេះមជ្ឈមណ្ឌលអប់រំ និងស្ថាប័នក៏ត្រូវមានការអប់រំផងដែរលើបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល និងបច្ចេកវិទ្យា» ។

៣.២.៣ ការកសាងសមត្ថភាពនិងធនធានខុទ្ទត្តន៍ឌីជីថល

+ការកសាងមូលធនមនុស្សឌីជីថល

ចាប់ផ្ដើមពីការកសាងសមត្ថភាពដល់ថ្នាក់ដឹកនាំ មន្ត្រីរាជការគ្រប់ក្រសួង ស្ថាប័ន ក្នុងការចាប់យកប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់បម្រើឱ្យការប្រើប្រាស់ ការគ្រប់គ្រង និងការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធរដ្ឋាភិបាល ឌីជីថល ឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការរបស់ប្រជាពលរដ្ឋ។ បន្ថែមលើនេះ ធនធានមនុស្សជំនាញប្រព័ន្ធឌីជីថលត្រូវទទួល បានការបណ្តុះបណ្តាល ដើម្បីជំរុញការអភិវឌ្ឍរដ្ឋាភិបាលឌីជីថលប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព គុណភាព និងបរិយាបន្ន។ ទន្ទឹមនឹងនេះ ការលើកកម្ពស់អក្ខរកម្មឌីជីថលដល់សិស្ស និស្សិត និងប្រជាពលរដ្ឋ ជាអាទិភាពភាពចាំបាច់សំដៅជំរុញការ ទទួលយក ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ការកាត់បន្ថយគម្លាតឌីជីថល ការបង្កើនភាពប្រកួតប្រជែង និងការប្រើប្រាស់សេវារដ្ឋាភិបាលឌីជីថល។ សកម្មភាពអាទិភាពនៃយុទ្ធសាស្ត្រនេះមានដូចខាងក្រោម៖

ជំរុញការបណ្តុះបណ្តាលភាពជាអ្នកដឹកនាំឌីជីថល ជាពិសេសដល់ស្ត្រីនៅតាមក្រសួងស្ថាប័ន ដើម្បីលើកកម្ពស់សមត្ថភាពអភិបាលកិច្ចឌីជីថល។

ជំរុញការបណ្តុះបណ្តាលអក្ខរកម្មឌីជីថល និងជំនាញឌីជីថលចាំបាច់នានាដល់ថ្នាក់ដឹកនាំ មន្ត្រីរាជការ និង បុគ្គលិកក្រសួង ស្ថាប័ន និងរដ្ឋបាលថ្នាក់ក្រោមជាតិ ជាពិសេស មន្ត្រីបង្គោលបច្ចេកវិទ្យា សម្រាប់បម្រើដល់ការ អភិវឌ្ឍ ការគ្រប់គ្រង ការប្រើប្រាស់ និងការបម្រើសេវាសាធារណៈ។

+ជំរុញការរៀបចំនិងកែលម្អកម្មវិធីសិក្សា

ដើម្បីលើកកម្ពស់អក្ខរកម្មឌីជីថលសម្រាប់សិស្ស និស្សិត ចាប់ពីកម្រិត ចំណេះដឹងទូទៅរហូតដល ឧត្តមសិក្សា និងវគ្គបណ្តុះបណ្តាលជំនាញវិជ្ជាជីវៈទូទៅ។

លើកកម្ពស់អក្ខរកម្មឌីជីថល និងវិធីសាស្ត្របង្រៀនឌីជីថលសម្រាប់គ្រូបង្រៀនគ្រប់កម្រិតសិក្សា និងការបណ្តុះបណ្តាល។

ជំរុញការធ្វើទំនើបកម្មហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធ និងប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់អប់រំនិងបណ្តុះបណ្តាល ដូចជា ការតភ្ជាប់អ៊ីនធឺណិត បន្ទប់ដែលបំពាក់សម្ភារបរិក្ខារឌីជីថល ថ្នាលអប់រំបណ្តុះបណ្តាល ការអភិវឌ្ឍមាតិកាអប់រំឌីជីថលជាដើម ដើម្បីគាំទ្រដល់ការអប់រំ ការបណ្តុះបណ្តាលអក្ខរកម្មឌីជីថលដល់គ្រឹះស្ថានអប់រំគ្រប់កម្រិត និងបណ្តុះបណ្តាល។

រៀបចំកម្មវិធីបណ្តុះបណ្តាល កម្មវិធីបញ្ជាបការយល់ដឹង និងការអប់រំអំពីចំណេះដឹងមូលដ្ឋានបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល និងការប្រើប្រាស់សេវាសាធារណៈឌីជីថល ដើម្បីលើកកម្ពស់អក្ខរកម្មឌីជីថលក្នុងចំណោមប្រជាពលរដ្ឋ ដោយសហការជាមួយស្ថានប័នពាក់ព័ន្ធ ពិសេស ស្ថាប័នផ្សព្វផ្សាយ និងអាជ្ញាធរមូលដ្ឋាន។ ជំរុញរៀបចំផ្ទាល់អប់រំបណ្តុះបណ្តាលជាតិ ដើម្បីផ្តល់មាតិកាអប់រំសម្រាប់កាត់បន្ថយគម្លាតឌីជីថលក្នុង ចំណោមប្រជាពលរដ្ឋ ជាពិសេស តាមតំបន់ជនបទដាច់ស្រយាល តាមរយៈប្រព័ន្ធអនឡាញ និងជំរុញការ សិក្សាពេញមួយជីវិត។

រៀបចំក្របខណ្ឌសមត្ថភាពឌីជីថលជាតិ ដែលកំណត់ស្តង់ដាគុណវុឌ្ឍ សមត្ថភាពនិងជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលសំខាន់ៗ ដើម្បីឆ្លើយតបនឹងតម្រូវការអភិវឌ្ឍរដ្ឋាភិបាលឌីជីថល សេដ្ឋកិច្ចនិងសង្គមឌីជីថល និងឧស្សាហកម្មជំនាន់ទី៤។

ពង្រឹងនិងពង្រីកគ្រឹះស្ថានបណ្តុះបណ្តាលជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល តាមរយៈការរៀបចំកម្មវិធីសិក្សា ការរៀបចំ មន្ទីរពិសោធ និងការបណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្គោល ដែលរួមមាន ការពង្រឹងសមត្ថភាពជំនាញ និងវិធី

សាស្ត្របង្រៀនបែបឌីជីថល ដើម្បីគាំទ្រដល់ការកសាងធនធានជំនាញឌីជីថលដែលមានសមត្ថភាព និងមានភាពប្រកួតប្រជែងខ្ពស់។

រៀបចំកម្មវិធីតម្រង់ទិស ផ្សព្វផ្សាយ ជំរុញ និងលើកទឹកចិត្ត ដល់យុវជន ជាពិសេសយុវនារីឱ្យចាប់យក និង ជ្រើសរើសការសិក្សាជំនាញបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលកាន់តែច្រើន ដើម្បីបង្កើនអ្នកជំនាញឌីជីថលក្នុងទីផ្សារការងារឱ្យបានគ្រប់គ្រាន់និងកាត់បន្ថយគម្លាតយេនឌ័រជំនាញឌីជីថល។

ជំរុញការបណ្តុះបណ្តាលជំនាញឌីជីថលសំខាន់ៗ ដូចជា ការអភិវឌ្ឍសុសវែរ ទូរគមនាគមន៍ និង បណ្តាញបញ្ញាសិប្បនិម្មិត វិទ្យាសាស្ត្រទិន្នន័យ និម្មាបនកម្មប្រព័ន្ធព័ត៌មាន និងសន្តិសុខឌីជីថល តាមរយៈដូចជា កម្មវិធីអាហារូបករណ៍ កម្មវិធីលើកទឹកចិត្តគ្រឹះស្ថានអប់រំ និងបណ្តុះបណ្តាល ជាដើមដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការជំនាញនៃការអភិវឌ្ឍឧស្សាហកម្មជំនាន់ទី៤។

+ការលើកកម្ពស់ការស្រាវជ្រាវនិងនវានុវត្តន៍ឌីជីថល

ការស្រាវជ្រាវនិងនវានុវត្តន៍ឌីជីថលជាយុទ្ធសាស្ត្រដ៏សំខាន់ ដើម្បីបង្កើនសមត្ថភាព ប្រសិទ្ធភាព និង ប្រសិទ្ធផលនៃ បរិវត្តកម្មឌីជីថល និងធានាការប្រកួតប្រជែងឌីជីថលក្នុងតំបន់។ សកម្មភាពអាទិភាពនៃយុទ្ធសាស្ត្រនេះមានដូចខាងក្រោម៖

+ជំរុញការកសាងប្រព័ន្ធជាតិស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធឌីជីថល តាមរយៈការរៀបចំផែនការមេ យន្តការនៃការលើកទឹកចិត្ត ការជំរុញភាពជាដៃគូរវាងគ្រឹះស្ថានស្រាវជ្រាវ សាកលវិទ្យាល័យ និងក្រុមហ៊ុនបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ដើម្បីលើកកម្ពស់សកម្មភាពស្រាវជ្រាវ និងអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធឌីជីថល។ ជំរុញការផ្ទេរបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលដែលជាលទ្ធផលពីការស្រាវជ្រាវដល់វិស័យសាធារណៈ និងឯកជន តាមរយៈ ការរៀបចំកិច្ចសហការជាមួយអ្នកវិនិយោគ និងការអនុវត្តគម្រោងរួមគ្នារវាងគ្រឹះស្ថានស្រាវជ្រាវ និងអប់រំជាមួយវិស័យ ឯកជន ដើម្បីផ្តល់ដំណោះស្រាយបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលឱ្យបានទូលំទូលាយ និងសម្បូរបែប។

៣.៣ សារៈប្រយោជន៍ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំក្នុងកម្ពុជា

ការចូលប្រើប្រាស់ធនធានឌីជីថលដូចជាវគ្គសិក្សាតាមប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណិត,គេហទំព័រអប់រំ និងសៀវភៅអេឡិចត្រូនិកអាចបង្កើនឱកាសអប់រំសម្រាប់បុគ្គលឬសិស្សានុសិស្សនៅក្នុងសហគមន៍ដើម្បី ពង្រឹងចំណេះដឹងឬជំនាញផ្សេងៗក្រៅពីជំនាញគោលរបស់ពួកគេទៀតផង ដែលនេះអាចនាំឱ្យអត្រាអក្ខរកម្ម និងលទ្ធផលអប់រំកាន់តែប្រសើរឡើង។

នៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា ក្រសួងអប់រំ យុវជននិងកីឡាជាស្ថាប័ន ត្រួតពិនិត្យលើការអប់រំនៅថ្នាក់ជាតិ និងធ្វើប្រតិភូកម្មអំណាចទៅឲ្យមន្ទីរអប់រំយុវជននិងកីឡាខេត្តដើម្បីចាត់ចែងការងារអប់រំនៅថ្នាក់ក្រោមជាតិ។ ក្រសួងអប់រំទទួលបន្ទុកអភិវឌ្ឍកម្មវិធី កីឡាការអប់រំ បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន ការអភិវឌ្ឍ ស្រាវជ្រាវ និង ការអប់រំផ្នែកបច្ចេកទេស។បច្ចុប្បន្នដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការដែលប្រែប្រួលយ៉ាងឆាប់រហ័សនៃឧស្សាហកម្ម សាកលលោកការអប់រំត្រូវតែធ្វើទំនើបកម្ម និងឌីជីថលូបនីយកម្ម។

ក្រសួងអប់រំ បានសហការគ្នាជាដៃគូ ជាមួយក្រុមហ៊ុនមិត្តហ្វូនដែលជាក្រុមហ៊ុនឈានមុខគេមួយនៅកម្ពុជានៅក្នុងវិស័យទូរគមនាគមន៍ និងបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលដើម្បីអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងព័ត៌មានសាលារៀន (SIS) និងធ្វើ ឌីជីថលូបនីយកម្មការអប់រំនៅកម្ពុជា។

ប្រព័ន្ធ SIS គឺជាគន្លឹះដ៏សំខាន់មួយនៃការធ្វើឌីជីថលូបនីយកម្មការអប់រំនៅកម្ពុជា។ ប្រព័ន្ធនេះមានលក្ខណៈងាយស្រួលប្រើ និងមានមុខងារឌីជីថលសម្បូរបែប។ ប្រព័ន្ធ SIS បើកទ្វារនាំសិស្សានុសិស្សឆ្ពោះទៅរកពិភពលោកឌីជីថល និងដើរតួនាទីជាកម្មវិធីដ៏ល្អបំផុតមួយដែលអនុញ្ញាតឲ្យសិស្សានុសិស្សអាចរៀនសូត្រពីផ្ទះបាន។ កម្មវិធី SIS Cambodia ត្រូវបានបង្កើតឡើងដើម្បីបណ្តុះបទពិសោធន៍សិក្សារបស់សិស្សជាមួយនឹងថ្នាក់រៀនអនឡាញការធ្វើកិច្ចការសាលា និង ថ្នាក់រៀនងាយស្រួលពិនិត្យមើលរៀនសាឡើងវិញប្រសិនបើពួកគេខកខាន ឬ រៀនមិនទាន់នៅក្នុងថ្នាក់រៀនមុនៗ។

អាណាព្យាបាលនិង នាយកសាលាអាចប្រើប្រាស់កម្មវិធី SIS ដើម្បីតាមដានវឌ្ឍនភាពសិក្សារបស់សិស្ស តាមដានវត្តមានសិស្សការធ្វើកិច្ចការសាលា របាយការណ៍គ្រូ និង ពិន្ទុសិស្សបានយ៉ាងងាយស្រួល។ កម្មវិធីទូរសព្ទដៃមួយនេះមានសារប្រយោជន៍ចំពោះការអភិវឌ្ឍរបស់សិស្សប៉ុន្តែគេក៏អាចប្រើប្រាស់វាដើម្បីគ្រប់គ្រងប្រព័ន្ធព័ត៌មានរបស់សាលារៀន និង រក្សាទុកព័ត៌មានពីផ្នែករដ្ឋបាលបានផងដែរ។

សរុបសេចក្តីមក ការធ្វើអន្តរកាលឆ្ពោះទៅរកកម្មវិធីអនឡាញ ឬឌីជីថលដូចជា SIS Cambodia នេះនឹងធ្វើឲ្យការអប់រំ កាន់តែមានសុវត្ថិភាពជាងមុន ងាយស្រួលជាងមុន និង មិនសូវអស់ការចំណាយច្រើនសម្រាប់ទាំងសិស្ស ទាំងអាណាព្យាបាល និង ទាំងសាលារៀន ផងដែរ។ ជាមួយនឹងអត្ថប្រយោជន៍ដូចបានរៀបរាប់ខាងលើ កម្មវិធីទូរសព្ទដៃ SIS Cambodia ទំនងនឹងក្លាយជាអនាគតនៃការអប់រំបែបឌីជីថលនៅក្នុង ប្រទេសកម្ពុជា។

៣.៣.១ សមត្ថភាពនិងលក្ខណៈពិសេសរបស់ប្រព័ន្ធឌីជីថល

ស្ថិតក្នុងដំណាក់កាលមួយដែលសមត្ថភាពឌីជីថលមានការរីកចម្រើនយ៉ាងលឿនរហ័សនោះចំណេះដឹងអំពីមូលដ្ឋានគ្រឹះឌីជីថល ឬអក្ខរកម្មឌីជីថល បានក្លាយជាចំណែកមួយជួយបង្កើនភាពងាយស្រួលក្នុងការរស់នៅ។ គិតត្រឹមសតវត្សរ៍ទី២១ ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព គឺជាតម្រូវការចាំបាច់ខ្លាំងហើយគេនឹងឈប់លើកយកសំណួរថា គួរ ឬ មិនគួរប្រើបច្ចេកវិទ្យាទៀតហើយ! ជំនួសមកវិញគេត្រូវ រកឱ្យឃើញថា តើប្រើបច្ចេកវិទ្យាបែបណាទើបអាចកាត់បន្ថយហានិភ័យ និងបង្កើនប្រសិទ្ធភាព? ព្រោះបច្ចេកវិទ្យាបានបង្ហិតគោលដៅទៅកាន់អ្នក ធ្វើការ និងអ្នកសិក្សាស្រាវជ្រាវ។

តាមរយៈគេហទំព័រ The Digital Skill Standard បានបង្ហាញអំពីមូលហេតុ ៣ ដែលចំណេះដឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះឌីជីថល មានសារៈសំខាន់សម្រាប់ពេលបច្ចុប្បន្ន និងអនាគត។

១. មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃឌីជីថល ជាគ្រឹះដ៏រឹងមាំសម្រាប់សតវត្សរ៍ទី២១ ៖ ពាក់ព័ន្ធនឹងជំនាញសតវត្សរ៍ទី២១ គេច្រើននិយាយជាទូទៅអំពីការគិតពិចារណាការគិតបែបស៊ីជម្រៅ ការច្នៃប្រឌិត កិច្ចសហការក្រុម និងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ហើយជំនាញទាំងនេះក៏ជាការនាំផ្លូវឱ្យចេះប្រើប្រាស់ឌីជីថលប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព ព្រោះជំនាញដែលបានរៀបរាប់នេះ គេអាចយកទៅវាយតម្លៃពីភាពជឿជាក់ទៅលើកម្មវិធីឌីជីថលណាមួយ។ បន្ថែមពីនោះនិយមន័យនៃអក្ខរកម្មឌីជីថលមានចម្រុះ និងមានជំនាញជាច្រើនដូចជា របៀបនៃការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រជាមូលដ្ឋាន ការប្រើប្រាស់ឌីជីថលប្រកបដោយសុវត្ថិភាពនិងប្រសិទ្ធភាព រួមទាំងការមានសមត្ថភាពប្រើប្រាស់ឌីជីថលជួយ ដោះស្រាយបញ្ហាដែលជួបប្រទះ។

២.ឱកាសជោគជ័យក្នុងការសិក្សា៖ គេអាចផ្លាស់ប្តូរបរិយាកាសសិក្សាបែបប្រពៃណីតាមរយៈការរួមបញ្ចូលពាក់ព័ន្ធនឹងបច្ចេកវិទ្យាទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សារបស់ប្រព័ន្ធអប់រំ។ នៅពេលដែលសិស្សមានភាពស្ទាត់

ជំនាញផ្នែកឌីជីថលនោះសិស្សអាចប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា ហើយក៏ជាឱកាសក្នុងការបង្កើនវិសាលភាពនៃការស្រូបយកបទពិសោធថ្មីៗតាមរយៈការសិក្សាស្រាវជ្រាវ និងការអភិវឌ្ឍសមត្ថភាពក្នុងល្បឿនលឿន។

៣.ការត្រៀមខ្លួនជាធនធានស្របនឹងតម្រូវការការងារនាពេលអនាគត ៖កន្លែងធ្វើការមួយចំនួន ពិសេសពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រើប្រាស់ឌីជីថល តម្រូវឱ្យធនធាននៅទីនោះមានចំណេះដឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះឌីជីថលក៏ពិតមែន ប៉ុន្តែនៅមិនទាន់គ្រប់គ្រាន់ទាំងស្រុងនោះទេ ក្រៅពីចំណេះដឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះ គឺត្រូវមានភាពបត់បែនសម្របខ្លួនទៅនឹងបច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗដែលកំពុងវិវឌ្ឍន៍ទៅមុខ។

គួរជម្រាបបន្ថែមថា អក្ខរកម្មឌីជីថលមិនមែនគ្រាន់តែជាជំនាញធម្មតាៗទេ ប៉ុន្តែគឺជាធាតុផ្សំដ៏សំខាន់នៃការបង្ហិតភាពជោគជ័យរបស់សិស្សក្នុងសតវត្សរ៍ចុងក្រោយ។ ដូច្នេះសាលារៀនគួរតែផ្តល់អាទិភាពដល់ចំណេះដឹងពាក់ព័ន្ធនឹងអក្ខរកម្មឌីជីថលដើម្បីជួយឱ្យសិស្សកាន់តែមានភាពសម្បូរបែបក្នុងការទទួលបានឱកាសត្រៀមខ្លួនជាធនធានស្របនឹងតម្រូវការការងារនាពេលខាងមុខ។

៣.៣.២ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា

ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលកំពុងរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សនៅក្នុងគ្រប់វិស័យនៃជីវិតហើយឥទ្ធិពលសម្រាប់ប្រព័ន្ធអប់រំមានសារៈសំខាន់ណាស់។ ការធ្វើសមាហរណកម្មប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពនៃបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល មានសក្តានុពលក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហាប្រឈមនៅក្នុងប្រព័ន្ធអប់រំរបស់ប្រទេសកម្ពុជា ក៏ដូចជាការផ្លាស់ប្តូរបទពិសោធន៍នៃការបង្រៀន និងការសិក្សាសម្រាប់អ្នកសិក្សាផងដែរ។ ជាឧទាហរណ៍ នៅពេលប្រើប្រាស់ដោយសុវត្ថិភាព និងប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព AI ជំនាន់ថ្មីអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីសម្របខ្លឹមសារអប់រំឱ្យសមស្របទៅនឹងចំណាប់អារម្មណ៍ ល្បឿន និងសមត្ថភាពសិក្សារបស់បុគ្គលម្នាក់ៗ ដើម្បីផ្តល់នូវបទពិសោធន៍សិក្សាប្រកបដោយថាមពល និងផ្ទាល់ខ្លួន និងបំពេញតម្រូវការសិក្សាចម្រុះ។ យុទ្ធសាស្ត្រមន្ទីរបញ្ញកោណរបស់រដ្ឋាភិបាលថ្មីបានសង្កត់ធ្ងន់យ៉ាងខ្លាំងលើការផ្លាស់ប្តូរឌីជីថលនៅទូទាំងក្រសួងរដ្ឋាភិបាល ហើយបានពង្រឹងការយកចិត្តទុកដាក់លើការរួមបញ្ចូលបច្ចេកវិទ្យាក្នុងការអប់រំ និងការអភិវឌ្ឍជំនាញ និងសមត្ថភាពឌីជីថល។ នេះតម្រូវឱ្យមានវិធីសាស្ត្ររួមមួយដើម្បីធានាថា ICT ត្រូវបានរួមបញ្ចូលប្រកបដោយនិរន្តរភាព និងសមធម៌នៅក្នុងវិស័យនេះ ហើយថាគ្រូបង្រៀនត្រូវបានរៀបចំយ៉ាងល្អ។ កម្មវិធីនេះនឹងគាំទ្រដល់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា (MoEYS) ក្នុងការធ្វើការស្រាវជ្រាវលើការប្រើប្រាស់ Generative AI បង្កើតក្របខ័ណ្ឌក្រមសីលធម៌ ដើម្បីណែនាំគំនិតផ្តួចផ្តើមថ្មីនៅក្នុងតំបន់នេះ និងជូនដំណឹងអំពីការអភិវឌ្ឍន៍វិជ្ជាជីវៈបន្ត (CPD) ផ្តល់ជូនគ្រូបង្រៀន និងគ្រូបង្រៀននៅក្នុងផ្នែក ICT ។ ការងារនេះនឹងបំពេញបន្ថែមការផ្តល់មូលនិធិដល់អង្គការយូណេស្កូភ្នំពេញកំពុងគ្រប់គ្រងក្នុងនាមជាភ្នាក់ងារជំនួយសម្រាប់ជំនួយបំរែបំរួលប្រព័ន្ធ GPE ដែលផ្នែកមួយគឺផ្តោតលើ ICT និងការផ្លាស់ប្តូរឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំ។

ជំពូកទី ៤
ការវិភាគលើចំណុចខ្លាំង និងចំណុចខ្សោយ

ជំពូកទី ៤
ការវិភាគលើចំណុចខ្លាំង និងចំណុចខ្សោយ

ជាធម្មតាការវិភាគលើចណុចខ្លាំង និងចំណុចខ្សោយកើតមានឡើងអាស្រ័យលើការអនុវត្តការងារ ឬច្បាប់ដែលបានកំណត់។ ការវាយតម្លៃមានសារៈសំខាន់ណាស់ដើម្បីឱ្យយើងដឹងពីចំណុចខ្លាំង និង ចំណុចខ្សោយដើម្បីយកមកកែតម្រូវបានធ្វើការស្រាវជ្រាវរយៈពេលកន្លងមកចំពោះ ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា។

យើងបានរកឃើញចំណុចខ្លាំង និងចំណុចខ្សោយដែលមានដូចតទៅៈ

៤.១ ការវិភាគលើចំណុចខ្លាំង

- ការរួមបញ្ចូលបច្ចេកវិទ្យាថ្មីៗ: ក្រសួងបានអភិវឌ្ឍវេទិកាឌីជីថលដូចជា MoEYS E-Learning Platform, TVK Education, និងកម្មវិធីផ្សេងៗដើម្បីគាំទ្រការសិក្សាតាមប្រព័ន្ធឌីជីថល ។
- ការឆ្លើយតបយ៉ាងឆាប់រហ័សក្នុងវិបត្តិ COVID-១៩: ការផលិតវីដេអូមេរៀន និងការចែកចាយតាមប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ជាជំហានឆ្លើយតបយ៉ាងឆាប់រហ័សសម្រាប់ការអប់រំនៅពេលសាលារៀនត្រូវបិទ។
- មានការបង្កើតមជ្ឈមណ្ឌលទិន្នន័យ (Data Center) ដើម្បីគ្រប់គ្រងព័ត៌មានអប់រំយ៉ាងមានប្រសិទ្ធភាព។
- ផលិតវីដេអូសិក្សា និងមាតិកាឌីជីថលជាភាសាខ្មែរដែលអាចប្រើប្រាស់បានយូរ និងងាយស្រួលសម្រាប់សិស្សនិស្សិត។
- ការប្រើប្រាស់ វេទិកាសិក្សាអនឡាញ ដូចជា LMS (Moodle), Zoom, Google Classroom ជួយឱ្យការសិក្សាបានបន្តបើទោះបីមានឧបសគ្គក្នុងការសិក្សាដោយផ្ទាល់។
- មានការបណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្រៀន ដើម្បីឱ្យមានការអភិវឌ្ឍជំនាញប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធឌីជីថលនៅក្នុងការបង្រៀន។

៤.២ ការវិភាគលើចំណុចខ្សោយ

- **ភាពខ្វះខាតឧបករណ៍ប្រព័ន្ធឌីជីថល និងអ៊ីនធឺណែត៖** សិស្ស និងគ្រូបង្រៀននៅតំបន់ជនបទមិនមានអ៊ីនធឺណែតគ្រប់គ្រាន់ ដើម្បីចូលដំណើរការឧបករណ៍ឌីជីថល (ស្មាតហ្វូន ឬកុំព្យូទ័រ) ឬគ្មានឧបករណ៍ឌីជីថលគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់សិក្សា។
- **ជំនាញឌីជីថលរបស់គ្រូបង្រៀនមិនស្មើគ្នា៖** គ្រូបង្រៀនមួយចំនួន នៅតែខ្វះជំនាញក្នុងការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ដោយសារខ្វះការបណ្តុះបណ្តាលជាប្រចាំ និងការសិក្សាស្រាវជ្រាវបន្ថែម។
- **បញ្ហាគុណភាពមាតិកាអប់រំ៖** មេរៀនខ្លះៗនៅលើវេទិកាឌីជីថលមិនមានការត្រួតពិនិត្យគុណភាពខ្ពស់ ឬមិនមានការអភិវឌ្ឍបន្តទៀងទាត់ឡើយ។ ការចែកចាយមាតិកាឌីជីថលមិនទាន់ទូលំទូលាយនិងមិនទាន់មានប្រសិទ្ធភាពគ្រប់មន្ទីរអប់រំនៅក្នុងប្រទេស។
- **ការអនុវត្តគម្រោងឌីជីថលមានការជួបបញ្ហា:** ខ្វះការសហការណ៍រវាងស្ថាប័នពាក់ព័ន្ធ និងគ្មានគោលនយោបាយសមរម្យជាប្រព័ន្ធ។

ជំពូកទី ៥

សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និងការផ្តល់អនុសាសន៍

ជំពូកទី ៥
សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និងការផ្តល់អនុសាសន៍

៥.១. សេចក្តីសន្និដ្ឋាន

ក្រសួងអប់រំបានដំណើរការជំហានសំខាន់ៗក្នុងការអភិវឌ្ឍប្រព័ន្ធឌីជីថលសម្រាប់វិស័យអប់រំ។ ទោះបីជាមានការកើនឡើងនៃប្រសិទ្ធភាព និងការចូលរួមបច្ចេកវិទ្យាក៏ដោយ ក៏នៅតែមានបញ្ហាដែលត្រូវបានដោះស្រាយបន្ថែមដូចជា៖ ភាពស្មើរគ្នានៃឧបករណ៍ អ៊ីនធឺណែត និងជំនាញគ្រូបង្រៀន។ ការធ្វើឱ្យប្រព័ន្ធឌីជីថលមានគុណភាព និងគ្រប់គ្រងស្មើគ្នាទូទាំងប្រទេស ត្រូវបានពិចារណាថាជាចំណុចសំខាន់ក្នុងគោលនយោបាយអប់រំបន្ត។ ការចូលរួមរបស់រដ្ឋាភិបាលតាមរយៈក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានអះអាងពីបំណងច្បាស់លាស់ក្នុងការផ្លាស់ប្តូររបបអប់រំពីបែបបុរាណទៅកាន់បែបឌីជីថល។ ទោះបីជាមានជំហានជាច្រើនធ្វើបានល្អក៏ដោយ ក៏នៅតែមានអ្វីផ្សេងទៀតដែលត្រូវធ្វើបន្ថែម ដើម្បីធានាបាននូវប្រព័ន្ធឌីជីថលដែលសមស្រប ស្មើភាព និងមានប្រសិទ្ធភាព។

៥.២ ការផ្តល់អនុសាសន៍

ការរីកចម្រើននៃប្រព័ន្ធឌីជីថលក្នុងវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា បានកើនឡើងយ៉ាងឆាប់រហ័សក្នុងរយៈពេលប៉ុន្មានឆ្នាំចុងក្រោយនេះ ជាពិសេសបន្ទាប់ពីស្ថានការណ៍ជំងឺកូវីដ-១៩។ ទោះជាយ៉ាងណា ក៏មានអាចមានបញ្ហានានាដែលត្រូវពិចារណាដើម្បីធានាថាការអភិវឌ្ឍនេះមានប្រសិទ្ធភាព និងគ្របដណ្តប់បានទូលំទូលាយ ជាហេតុធ្វើឱ្យក្រុមនាងខ្ញុំសូមធ្វើការផ្តល់អនុសាសន៍សម្រាប់ការរីកចម្រើនប្រព័ន្ធឌីជីថលលើវិស័យអប់រំនៅកម្ពុជា៖

១. បង្កើនឱ្យការប្រើប្រាស់របច្ចេកវិទ្យា

- បង្កើតឬពង្រឹងធន្ទះនយោបាយសម្រាប់ការផ្តល់អ៊ីនធឺណិតល្បឿនលឿននៅតាមភូមិឃុំ និងសាលារៀនជាយដាច់ស្រយាល។
- ផ្តល់ឧបករណ៍សម្រាប់ការសិក្សាដូចជា Tablet, Laptop , Smartphone ដល់សិស្ស គ្រូ និងអ្នកដឹកនាំសាលា។

២. អភិវឌ្ឍមាតិកាឌីជីថល

- បង្កើតមាតិកាសិក្សាឌីជីថលជាភាសាខ្មែរ ដែលមានគុណភាពខ្ពស់ និងអាចប្រើបានយូរ។
- ផ្តល់សេវា E-learning ដែលមានប្រភពគន្លឹះជាច្រើនសម្រាប់សិស្សគ្រប់កម្រិត។

៣. បណ្តុះបណ្តាលគ្រូបង្រៀន

- បណ្តុះបណ្តាលជាប្រចាំសម្រាប់គ្រូបង្រៀនអំពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យា និងបង្ហាត់អំពីការបង្រៀនតាមប្រព័ន្ធឌីជីថល។
- បង្កើតបណ្តាញគាំទ្រមូលដ្ឋាន ដើម្បីចែករំលែកបទពិសោធន៍ និងជួយគ្នារវាងគ្រូ។

៤. ធានានិងបង្កើនភាពសមប្រយោជន៍នៃប្រព័ន្ធឌីជីថល

- តាមដាន និងវាយតម្លៃប្រសិទ្ធភាពកម្មវិធីឌីជីថលនានាដើម្បីធ្វើការកែសម្រួល និងបង្កើនគុណភាព។
- ផ្តល់ជំនួយផ្នែកបច្ចេកទេសជាប្រចាំសម្រាប់គ្រូ និងសិស្ស។

៥. ដោះស្រាយបញ្ហាភាពមិនស្មើគ្នាក្នុងការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យា

- ជម្រុញគម្រោងសេដ្ឋកិច្ចសង្គមសម្រាប់ការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលក្នុងតំបន់ជនបទ។
- ជំរុញការចូលរួមរបស់ឯកជន និងអង្គការអន្តរជាតិ ដើម្បីគាំទ្រផ្នែកហិរញ្ញវត្ថុ និងបច្ចេកវិទ្យា។

ប្រព័ន្ធឌីជីថលលើអប់រំដែលរីកចម្រើនអាចជួយបង្កើនឱកាសសិក្សាសម្រាប់គ្រប់ក្រុមគ្រួសារ និងជាឧបករណ៍សំខាន់សម្រាប់ការអភិវឌ្ឍជាតិ។

ឯកសារយោង

ឯកសារយោង

១. ក្រសួងមហាផ្ទៃ. (2024, October 23). *អ្វីទៅជាបរិវត្តកម្មឌីជីថល ឬ Digital Transformation?* Retrieved from https://interior.gov.kh/news/gLvGyzTNdY7O

២. WhatIs. *Kinza Yasar.* (2023, December 01). *Digital.* Retrieved from https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital#

៣. AMS. (2023, August 07). *បច្ចេកវិទ្យាអប់រំឌីជីថល ជួយពង្រឹងចំណេះដឹង និងបង្កើនប្រសិទ្ធភាពរៀនរបស់សិស្ស.* Retrieved from https://education.ams.com.kh/education-update/national/news/digital-education-technology-enhances-students-knowledge-and-learning-efficiency

៤. YIGF. (2023, July 29). *ការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតនៅកម្ពុជា.* Retrieved from https://yigfkh.org/internet-use-in-cambodia/

៤. ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ. រៀបចំដោយ ឧត្តមក្រុមប្រឹក្សាសេដ្ឋកិច្ចជាតិ . (ខែឧសភា ឆ្នាំ២០២១). *ក្របខណ្ឌគោលនយោបាយសេដ្ឋកិច្ចកម្ពុជា និងឌីជីថលនៅកម្ពុជា ២០២១-២០៣៥,* Retrieved from https://nia.edu.kh/data/Digital%20Economy%20and%20Society%20Framework.pdf

៥. KHsearch. ចំណេះដឹងទូទៅ. (2017, September 19). *តើអ្វីទៅជាការអប់រំ?* Retrieved from https://www.khsearch.com/qna/1596

៦. បណ្ឌិត ឈន ថន, បណ្ឌិត ចៅលិន, ម៉ៅស សារឿន, ឈូក ស្រីបណ្ឌិត. (កក្កដា ២០២៣). *បរិវត្តកម្មនៃការអប់រំឌីជីថល៖ ទស្សនៈគ្រូបង្រៀននៅកម្រិតវិទ្យាល័យនៅកម្ពុជា.* Retrieved from http://cer.dopomoeys.com/wp-content/uploads/2025/01/Final-CER-Vol-6-1-5-21.pdf

៧. AIS. (2024, June 26). *អត្ថប្រយោជន៍នៃការអប់រំ.* Retrieved from https://tak.ais.edu.kh/articles/-khmer--សារៈសំខាន់នៃការអប់រំ

ឧបសម្ព័ន្ធ

ឧបសម្ព័ន្ធ

UNESCO Strengthens Distance-learning in Cambodian Education System during COVID-19

• June 15, 2020 at 7:03 AM

© MoEYS

In light of the nationwide school closure in Cambodia from 16 March 2020 due to the COVID-19 pandemic, UNESCO's Capacity Development for Education (CapED) Programme is working closely with the Ministry of Education, Youth and Sport (MoEYS) and relevant partners to ensure the continuity of education for learners in Cambodia.

The Organization is strengthening digital and distance learning for over 323,000 early grade students, lower secondary students, out-of-school youth and factory workers in Cambodia. This series of intervention includes the development and production of 200 video lessons, which are