សមិទ្ធផលកម្មវិធី

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

ផលជះរបស់កម្មវិធី

កម្មវិធីនេះបានសម្រេចគោលដៅរបស់ខ្លួនជិតគ្រប់ជ្រុងជ្រោយក្នុងការបង្កើតក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សា និងវិធីសាស្ត្របង្រៀននៅក្នុងប្រព័ន្ធសាលារៀនរដ្ឋ។ កម្មវិធីនេះបានបំប៉នជំនាញដល់សិស្សផ្នែកឧស្សាហកម្មបច្ចេកវិទ្យាហ្គេម និងបានបង្កើតឱកាសសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍអាជីពនៅក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងទូរគមនាគមន៍ (ICT)។

សកម្មភាពសំខាន់ៗ

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

ទីតាំងអនុវត្តកម្មវិធី

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

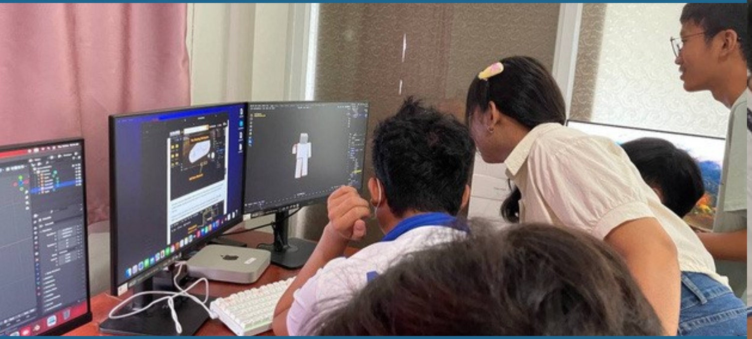
កាលបរិច្ឆេទចាប់ផ្តើមកម្មវិធី
ខែមករា ឆ្នាំ២០២៤

កម្មវិធីពន្លឿនបំណិនបច្ចេកវិទ្យាចក្ខុទស្សន៍ឌីជីថល (DViTSA)

" យុវជនកម្ពុជាគឺជាអនាគតនៃបរិវត្តន៍បច្ចេកវិទ្យា! តាមរយៈកម្មវិធី DVITSA យើងបើកឱកាសឱ្យពួកគេបេះដូងច្នៃប្រឌិត ធ្វើនវានុវត្តន៍ និងដឹកនាំក្នុងពិភពបច្ចេកវិទ្យាហ្គេម។ ពួកគេត្រូវសុបិនឱ្យធំ ហ៊ានសាកល្បងធ្វើអ្វីថ្មី និងសិក្សាដោយឥតឈប់ឈរ ព្រោះពួកគេគឺជាអ្នកធ្វើការផ្លាស់ប្តូរទៅថ្ងៃអនាគត! "

សេចក្តីសង្ខេប

កម្មវិធីពន្លឿនបំណិនបច្ចេកវិទ្យាចក្ខុទស្សន៍ឌីជីថល (DViTSA) គឺជាកម្មវិធីជំនាញថ្មីដ៏លេចធ្លោមួយ ដែលត្រូវបានរៀបចំឡើងក្រោមការគាំទ្រនៃកម្មវិធីកំណែទម្រង់អប់រំសាលារៀនជំនាន់ថ្មី (NGS) របស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា។ កម្មវិធី DViTSA គឺជាគំរូច្នៃប្រឌិតរបស់កម្មវិធី NGS ដែលផ្តោតលើកម្មវិធីសិក្សាជាក់ស្តែង ដោយផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវបទពិសោធន៍ផ្ទាល់ពីបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល (ឧ. វិស័យហ្គេម) នៅក្នុងបរិបទជាក់ស្តែង។ កម្មវិធីនេះបានសាកល្បងលើកម្មវិធីសិក្សាបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលដ៏ទំនើបមួយ ដែលអាចប្រើប្រាស់នៅក្នុងកម្រិតអនុវិទ្យាល័យ។ គោលវិធីនេះគឺពិតជាពិសេស ព្រោះជាទូទៅកម្មវិធីបែបនេះត្រូវបានអភិវឌ្ឍ និងអនុវត្តនៅកម្រិតឧត្តមសិក្សា។ យើងជឿជាក់ថា នវានុវត្តន៍អប់រំបែបនេះនឹងជួយឱ្យប្រទេសកម្ពុជាពន្លឿនកិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងក្នុងការត្រៀមលក្ខណៈយុវជនឱ្យរួចរាល់សម្រាប់បដិវត្តន៍បច្ចេកវិទ្យាហ្គេមដែលកំពុងរីកសាយភាយទូទាំងពិភពលោក។



គោលបំណង

គោលបំណងរួម (ផលជះ)៖ ដើម្បីជំរុញសក្តានុពលការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សរបស់កម្ពុជា ឱ្យអាចសម្របខ្លួន និងទទួលបានផលប្រយោជន៍ពីនិន្នាការដែលកំពុងរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សនៅក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងគមនាគមន៍សកល (ICT) ជាពិសេសនៅក្នុងវិស័យរងបង្កើតរូបភាពឌីជីថល (ឬហៅថាបច្ចេកវិទ្យាហ្គេម)។

គោលបំណងជាក់លាក់ (លទ្ធផល)៖ ដើម្បីបង្កើតក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សា និងវិធីសាស្ត្របង្រៀននៅក្នុងប្រព័ន្ធសាលារៀនរដ្ឋ ដែលនឹងផ្តល់សមត្ថភាពដល់យុវជនកម្ពុជា ឱ្យអាចចូលរួម និងទទួលបានផលប្រយោជន៍ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពពីការពង្រីកនៅក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងគមនាគមន៍ (ICT) ជាពិសេសនៅក្នុងវិស័យរងនៃការបង្កើតរូបភាពឌីជីថល/ហ្គេម។

លក្ខណៈពិសេសរបស់កម្មវិធី

ការបង្កើតកម្មវិធីនេះគឺជាការឆ្លើយតបផ្ទាល់ទៅនឹងសំណើរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដើម្បីស្វែងរកវិធីសាស្ត្រលើកកម្ពស់ការពន្លឿនជំនាញ ដែលឆ្លើយតបទៅនឹងតម្រូវការនៃសេដ្ឋកិច្ចសតវត្សរ៍ទី២១។ សំណើនេះបានមកពីបំណងប្រាថ្នារបស់កម្ពុជាក្នុងការបំពេញកាតព្វកិច្ចរបស់ខ្លួនយ៉ាងឆាប់រហ័ស ជាផ្នែកមួយនៃការចូលជាសមាជិកបណ្តាញពន្លឿនសកលរបស់វេទិកាសេដ្ឋកិច្ចពិភពលោក ដែលកម្ពុជាជាប្រទេសមួយក្នុងចំណោម២៣ប្រទេសដែលបានចូលរួម។

អ្នកទទួលផលផ្ទាល់

សិស្សនៅសាលារៀនជំនាន់ថ្មីទាំង៤បានកំពុងចូលសិក្សាកម្មវិធីស្តីពីការបង្កើតរូបភាពឌីជីថលដ៏ទាក់ទាញ។

ទស្សនវិស័យសម្រាប់អនាគត

- អនុវត្តកម្មវិធីសិក្សានៅក្នុងសាលារៀនជំនាន់ថ្មីទាំងបួន។
- រៀបចំការប្រកួតប្រជែងសម្រាប់សិស្សានុសិស្ស។
- ពង្រីកការបណ្តុះបណ្តាលដល់គ្រូបង្រៀនឯកទេស។
- ពិចារណាជ្រើសរើសគ្រូបង្រៀនផ្នែក ICT ថ្មី និងបណ្តុះបណ្តាលបន្ថែម។

ដៃគូប្រតិបត្តិ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា (MoEYS) និងអង្គការសកម្មភាពសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្ពុជា (ខេប) ដែលជាអង្គការក្នុងស្រុកមួយធំជាងគេបំផុតក្នុងចំណោមអង្គការធ្វើការងារក្នុងវិស័យអប់រំ។

ម្ចាស់ជំនួយ

ឧបត្ថម្ភហិរញ្ញប្បទានដោយក្រសួងអភិវឌ្ឍសេដ្ឋកិច្ចនៃប្រទេស **Liechtenstein (LED)** និងគាំទ្រដោយកម្មវិធីសាលារៀនជំនាន់ថ្មី **(NGS)**។

LED LIECHTENSTEIN DEVELOPMENT SERVICE

ប្រសិនបើអ្នកមានចម្ងល់ សូមធ្វើការទំនាក់ទំនងមកកាន់៖

លោក ស សុផាណាក់

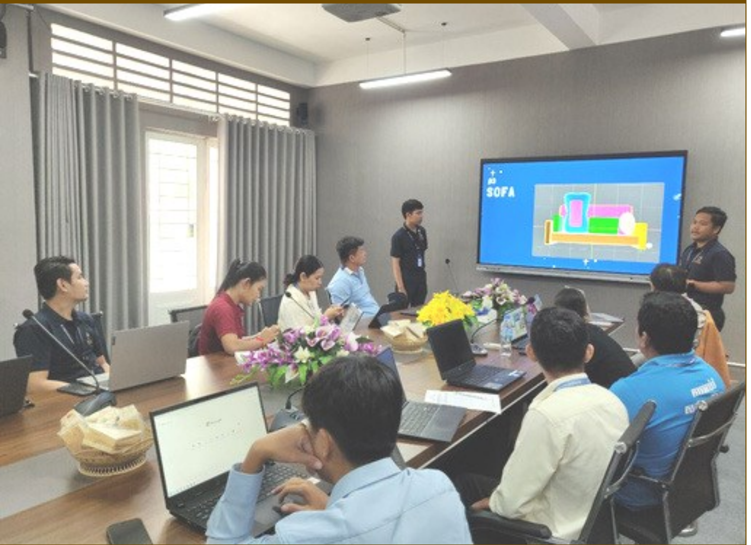
- *ទូរសព្ទលេខ:* ***+855 77 803 007***
- *អ៊ីមែល:* **sophanak@kapekh.org**
- *គេហទំព័រ:* **www.kapekh.org**

Program Achievements

- Refinement of DVITSA curriculum fully completed 100%.
- Nine teachers re-cruited and trained.
- Four labs equipped with 20 specialized workstations.
- Institutional net-working with pri-vate partners.
- Completion of 3 pilot classes.

Program Impact

The project has achieved nearly all its goals to establish a curricular and pedagogical framework in the public school system. It has equipped students with skills for the gaming technology industry and created opportunities for career development in the ICT sector.



Key Activities

- Refining and expanding the digital visualization curriculum.
- Training ICT teachers.
- Equipping gaming technology labs in target schools.
- Organizing a launch ceremony in 2025 with MoEYS and development partners.
- Implementing courses for almost 150 students with 100 more planned for 2026.

Program Locations

- Preah Sisowath High School—NGS (Phnom Penh)
- Prek Leap High School—NGS (Phnom Penh)
- Yukunthor High School—NGS (Phnom Penh)
- Hun Sen Kampong Cham High School—NGS (Kampong Cham)

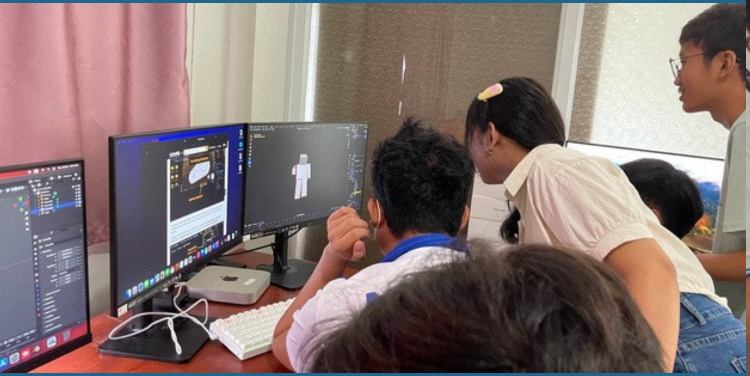
Program Start Date in January 2024

Digital Visualization Technology Skills Accelerator Program (DViTSA)

Cambodian youth are the future of the tech rev-olution! Through DVITSA, we open doors for you to create, innovate, and lead in the world of gaming technology. Dream big, dare to explore, and never stop learning—because you are the change-makers of tomorrow!

Program Description

The Digital Visualization Technology Skills Accelerator Program(DViTSA) is a new skills initiative undertaken under the auspices of New Generation School (NGS) educational reforms of the Ministry of Education, Youth, and Sport (MoEYS). DViTSA is an example of an NGS innovation that seeks to emplace a hands-on learning program focused on digital visualization technology (e.g., gaming) in practical contexts. The program has piloted a unique Digital Visualization Technology curriculum that can be used in a secondary school context. This approach is unusual in that such programming is usually developed and implemented at tertiary level; it is believed that configuring this educational innovation in this way will help Cambodia to better accelerate its efforts to prepare Cambodian youth for the gaming technology revolution that is sweeping the world.



Program Goals

Overall Objective (Impact): To enable Cambodia's human resource development potential to accommodate and benefit from accelerating trends in the expansion of the global ICT sector and in particular the subsector of digital visualization (also known as gaming technology).

Specific Objective (Outcomes): To emplace a curricular and pedagogical framework in the public school system that will equip Cambodian youth to effectively participate and benefit from anticipated expansion in the ICT Sector and in particular the Digital Visualization/Gaming Subsector.

Special features of the program

The design of the present program was in direct response to a request from the MoEYS to seek ways to promote accelerated skills acquisition that responds to the needs of a 21st Century Economy. This request stems from Cambodia's desire to quickly meet commitments as part of its induction into Global Accelerator Network of the World Economic Forum where Cambodia is one of 23 participating countries.

Direct Beneficiaries

Students across 4 New Generation Schools are participating in the digital visualization curriculum.

A Glance Into the Future

- Implement the curriculum in all four NGS schools.
- Organize student competitions.
- Expand specialized teacher training.
- Consider hiring new ICT teachers and additional training programs.

Implementing Partners

Ministry of Education, Youth and Sport (MoEYS) and **Kampuchea Action to Promote Education (KAPE),** One of Cambodia's largest Local NGOs working in the education sector

Donor

Funded by **LED Liechtenstein Development Service** and supported by **New Generation School Initiative (NGS)**.

LED LIECHTENSTEIN DEVELOPMENT SERVICE

If you have any questions, please contact:
Mr. Sar Sophanak
- *Phone:* ***+855 77 803 007***
- *Email:* **sophanak@kapekh.org**
- *Website:* **www.kapekh.org**