



ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិត

មុខវិជ្ជា

កុំព្យូទ័រ

សម្រាប់

កម្រិតបឋមសិក្សា

២០១៨



ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

លេខ: ២៩ អយក. ២៤

ប្រកាស

ស្តីពី

**ការដាក់ឱ្យប្រើប្រាស់កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតគ្រប់មុខវិជ្ជា
កម្រិតមធ្យមសិក្សា**

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

- បានឃើញរដ្ឋធម្មនុញ្ញនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រឹត្យលេខ នស/រកត/០៩១៣/៩០៣ ចុះថ្ងៃទី២៤ ខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០១៣ ស្តីពីការកែតម្រូវរាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រឹត្យលេខ នស/រកត/១២១៣/១៣៩៣ ចុះថ្ងៃទី២១ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០១៣ ស្តីពីការកែសម្រួលនិងបំពេញបន្ថែមសមាសភាពរាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រឹត្យលេខ នស/រកត/០៤១៦/៣៦៨ ចុះថ្ងៃទី០៤ ខែមេសា ឆ្នាំ២០១៦ ស្តីពីការកែសម្រួលនិងបំពេញបន្ថែមសមាសភាពរាជរដ្ឋាភិបាលនៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ០២/នស/៩៤ ចុះថ្ងៃទី២០ ខែកក្កដា ឆ្នាំ១៩៩៤ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្តីពីការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅនៃគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/០១៦៩/០១ ចុះថ្ងៃទី២៤ ខែមករា ឆ្នាំ១៩៩៦ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្តីពីការបង្កើតក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញព្រះរាជក្រមលេខ នស/រកម/១២០៧/០៣២ ចុះថ្ងៃទី០៨ ខែធ្នូ ឆ្នាំ២០០៧ ដែលប្រកាសឱ្យប្រើច្បាប់ស្តីពីការអប់រំ
- បានឃើញអនុក្រឹត្យលេខ១៥៦ អនក្រ.បក ចុះថ្ងៃទី១៨ ខែកក្កដា ឆ្នាំ២០១៦ ស្តីពីការរៀបចំនិងការប្រព្រឹត្តទៅរបស់ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- បានឃើញប្រកាសលេខ៣០២ អយក.ប្រក ចុះថ្ងៃទី៩ ខែមីនា ឆ្នាំ២០១៧ ស្តីពីការដាក់ឱ្យអនុវត្តក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅនិងអប់រំបច្ចេកទេស
- តាមសំណើរបស់គណៈកម្មការនិងអនុគណៈកម្មការកែលម្អកម្មវិធីសិក្សានិងសៀវភៅសិក្សាគោល

សម្រេច

ប្រការ១ .-

ប្រកាសដាក់ឱ្យប្រើជាផ្លូវការ “កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតគ្រប់មុខវិជ្ជាកម្រិតមធ្យមសិក្សា” ។

ទំព័រ ១ នៃ ២

ប្រការ២ ..

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតគ្រប់មុខវិជ្ជាកម្រិតបឋមសិក្សានេះ មានមាតិកាសំខាន់ៗ ដូចខាងក្រោម៖

- សេចក្តីផ្តើម
- គោលបំណង
- គោលគំនិតសំខាន់ៗ
- របាយម៉ោងសិក្សា
- ការណែនាំអនុវត្ត
- ការវាយតម្លៃ
- តារាងកម្មវិធីសិក្សា

ខ្លឹមសារលម្អិតនៃកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតគ្រប់មុខវិជ្ជាកម្រិតបឋមសិក្សាជាឧបសម្ព័ន្ធនៃប្រកាសនេះ។

ប្រការ៣ .-

បទបញ្ញត្តិទាំងឡាយណាដែលមានខ្លឹមសារផ្ទុយនឹងប្រកាសនេះត្រូវទុកជានិរាករណ៍។

ប្រការ៤ ..

អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានរដ្ឋបាលនិងហិរញ្ញវត្ថុ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានអប់រំ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានឧត្តមសិក្សា អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានគោលនយោបាយនិងផែនការ អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានកីឡា អគ្គនាយកនៃអគ្គនាយកដ្ឋានប្រធាននាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា ប្រធាននាយកដ្ឋានបឋមសិក្សា ប្រធាននាយកដ្ឋានបណ្តុះបណ្តាលនិងវិក្រឹតការ និងអ្នកពាក់ព័ន្ធត្រូវទទួលបន្ទុកអនុវត្តប្រកាសនេះឱ្យមានប្រសិទ្ធភាពតាមភារកិច្ចរៀងៗខ្លួនចាប់ពីថ្ងៃចុះហត្ថលេខាតទៅ។

ថ្ងៃពុធ ១៧ ខែ វិច្ឆិកា ឆ្នាំ ២០១២ សំរេច ស្តីពី ព.ស.២៥៦២

រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ០៩ ខែ វិច្ឆិកា ឆ្នាំ ២០១២

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា



[Handwritten signature in blue ink]

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ ជួន ណារ៉ុន

កន្លែងទទួល :

- ទីស្តីការគណៈរដ្ឋមន្ត្រី
- អគ្គលេខាធិការរាជរដ្ឋាភិបាល
- ឧទ្ធរណ៍យុវជនក្រសួង អយក
“ដើម្បីជូនប្រជាពលរដ្ឋមាន”
- អង្គភាពក្រោមឱវាទក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
- មន្ទីរអប់រំ យុវជន និងកីឡា រាជធានី ខេត្ត
- ដូចប្រការ៤ “ដើម្បីអនុវត្ត”
- ឯកសារ កាលប្បវត្តិ អគ.អ

មុព្វកថា

ការអប់រំជាវិស័យគន្លឹះមួយក្នុងការរួមចំណែកអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្ស សំដៅជំរុញឱ្យសង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ច រីកចម្រើន។ បច្ចុប្បន្ននេះ សង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ចមានការអភិវឌ្ឍនិងការរីកចម្រើនដែលជាកម្លាំងចលករជំរុញឱ្យមាន ការកែលម្អការអប់រំ ដើម្បីអាចឆ្លើយតបទៅនឹងការវិវត្តថ្មីៗរបស់សង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ច។ ប៉ុន្មានទសវត្សរ៍ចុងក្រោយនៃ សតវត្សរ៍ទី២០និងដើមសតវត្សរ៍ទី២១នេះ សង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ចឈានដល់បរិបទថ្មីដែលមិនធ្លាប់មានកន្លងមកដោយ ពិភពលោកកាន់តែបើកចំហ ការប្រកួតប្រជែងកាន់តែស្រួចស្រាលជាងមុន វិស័យបច្ចេកវិទ្យា និងវិទ្យាសាស្ត្រកាន់តែ ទំនើបនិងប្រសើរឡើង។ កត្តាទាំងនេះនាំឱ្យប្រទេសឬជាតិសាសន៍នានាខិតខំពង្រឹងធនធានមនុស្សរបស់ខ្លួន ដើម្បី តាមឱ្យទាន់និងអាចឈរជើងប្រកបដោយឧត្តមភាពក្នុងបរិបទថ្មីនៃសង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ចរបស់ពិភពលោក។

ដើម្បីឆ្លើយតបនឹងតម្រូវការរីកចម្រើនរបស់សង្គមនិងសេដ្ឋកិច្ចថ្មី ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានដាក់ចេញនូវការកែទម្រង់កម្មវិធីសិក្សាអប់រំចំណេះទូទៅដែលជាមូលដ្ឋានសម្រាប់ឱ្យអ្នកសិក្សាអាចបន្តការសិក្សា និងទទួលបានការបណ្តុះបណ្តាលផ្សេងៗទៀត សំដៅលើកកម្ពស់គុណភាពធនធានមនុស្សប្រកបដោយវិជ្ជាសម្បទា បំណិនសម្បទា ចរិយាសម្បទា និងកាយសម្បទា ដែលជាធាតុសំខាន់ក្នុងកម្មវិធីសិក្សា។ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតនេះ ចែកជាបីភូមិសិក្សាដាច់ដោយឡែកពីគ្នាតែប្រទាក់ក្រឡា និងគាំទ្រគ្នា។ កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតកម្រិតបឋមសិក្សា បាន បន្ថែមម៉ោងសិក្សាច្រើនជាងមុនទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សា។ ការកែទម្រង់កម្មវិធីសិក្សានៅកម្រិតបឋមសិក្សា សំដៅ បណ្តុះបណ្តាលបុគ្គលិកលក្ខណៈពេញលេញរបស់អ្នកសិក្សាលើផ្នែករាងកាយ បញ្ញា សីលធម៌ តម្លៃ និងបំណិន មូលដ្ឋានសម្រាប់ការអប់រំនៅកម្រិតបន្ត ដើម្បីឱ្យក្លាយខ្លួនជាបុគ្គលល្អដែលមានប្រយោជន៍សម្រាប់ខ្លួនឯង គ្រួសារ សហគមន៍ ប្រទេសជាតិ និងពិភពលោក។

ក្រសួង សង្ឃឹមយ៉ាងមុតមាំថា កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតនេះនឹងបម្រើជាប្រយោជន៍ដ៏មានប្រសិទ្ធភាពក្នុង ការអភិវឌ្ឍសៀវភៅសិក្សាគោល សម្ភារៈឧបទេស ឯកសារជំនួយនានាក្នុងការរៀននិងបង្រៀន និងឧបករណ៍ពិនិត្យ តាមដាន វាយតម្លៃផ្សេងៗ។

ក្រសួង សូមថ្លែងអំណរគុណយ៉ាងជ្រាលជ្រៅបំផុតចំពោះអនុគណៈកម្មការមុខវិជ្ជាឯកទេសទាំងអស់ លេខាធិការដ្ឋានកែលម្អកម្មវិធីសិក្សានិងសៀវភៅសិក្សាគោល នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីសិក្សា និងអ្នកពាក់ព័ន្ធ ទាំងអស់ដែលបានចូលរួមនិងដើរតួនាទីស្នូលក្នុងការសម្របសម្រួល ព្រមទាំងដឹកនាំរៀបចំកាត់តែងកម្មវិធីសិក្សា លម្អិតនេះឱ្យបានសម្រេចជាផ្លូវការឡើងនាពេលនេះ។ *កសក/១៤*

ថ្ងៃ ព្រហស្បតិ៍ ១២ ខែ កុម្ភៈ ឆ្នាំច សំរឹទ្ធិស័ក ព.ស. ២៥៦២
រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ០៩ ខែ ២២០១៨
រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

បណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ ជួន ណារ៉ុន

ពេលវេលា

ស្របពេលការវិវឌ្ឍជឿនលឿននៃវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានលើសកលលោក និងបដិវត្តឧស្សាហកម្មទំនើបក្នុងសម័យឌីជីថល ប្រទេសកម្ពុជាចាំបាច់ត្រូវមានកំណែទម្រង់ស្តង់ដារកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត និងវិធីសាស្ត្របង្រៀនសិស្សដើម្បីអាចបង្កើតធនធានមនុស្សដែលមានជំនាញ ចំណេះដឹង និងការគិតកម្រិតខ្ពស់ក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហា ដែលជាសក្តានុពល ជំរុញដំណើរការផលិតកម្មក្នុងវិស័យផ្សេងៗ។ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា យល់ឃើញពីតម្រូវការចាំបាច់ក្នុងការអភិវឌ្ឍធនធានមនុស្សប្រកបដោយពុទ្ធិ ដែលអាចបម្រើឱ្យទីផ្សារផលិតកម្ម ក្រុមហ៊ុនឧស្សាហកម្ម និងអាជីវកម្មទាំងឡាយ ដែលប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាសម្រាប់ការងារ និងជីវភាពរស់នៅ។ នៅឆ្នាំ ២០១៨ នេះ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានអភិវឌ្ឍគោលនយោបាយ និងយុទ្ធសាស្ត្រស្តីពីបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ ក្នុងវិស័យអប់រំ ព្រមទាំងក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត និងសៀវភៅសិក្សាគោលថ្មីសម្រាប់គ្រប់មុខវិជ្ជាដោយបញ្ចូលមុខវិជ្ជាកុំព្យូទ័រសម្រាប់សិស្សចាប់ពីថ្នាក់ទី៤ ដល់ថ្នាក់ទី១២ ដើម្បីផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវបំណិនចាំបាច់ក្នុងការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាននៅក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ និងអាចប្រកួតប្រជែងនៅក្នុងតំបន់ និងលើសកលលោក។

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតកុំព្យូទ័រសម្រាប់បឋមសិក្សា ថ្នាក់ទី ៤ ទី៥ និងទី៦ នេះ ច្រងក្រងឡើងសម្រាប់ជាជំនួយដល់ការបង្រៀន និងរៀនមុខវិជ្ជាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ ដោយបញ្ចូលនូវវិធីសាស្ត្របង្រៀន និងបំណិនចាំបាច់សម្រាប់សិស្សានុសិស្ស ជាមូលដ្ឋានគ្រឹះចម្បងក្នុងការសិក្សា និងដើម្បីអាចប្រកួតប្រជែងនៅក្នុងតំបន់និងលើសកលលោក។ កម្មវិធីសិក្សាថ្មីនេះ បានបញ្ចូលនូវគោលគំនិតអំពីមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃកុំព្យូទ័រ ការវិវឌ្ឍនៃបច្ចេកវិទ្យាបច្ចុប្បន្នមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃទំនាក់ទំនង ព័ត៌មាន អក្ខរកម្មមេឌៀ ការព្រឹះវិះគិត ក្បួនដោះស្រាយបញ្ហា គំនូរ និងការរចនា។

អនុគណៈកម្មការមុខវិជ្ជាឯកទេសកុំព្យូទ័រ សង្ឃឹមថា កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតនេះ នឹងជាឯកសារដ៏មានប្រយោជន៍សម្រាប់ផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវបំណិនចាំបាច់ គំនិតច្នៃប្រឌិត ការព្រឹះវិះ ក្បួនដោះស្រាយបញ្ហា និងប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័របានត្រឹមត្រូវប្រកបដោយក្រមសីលធម៌នៅក្នុងជីវភាពរស់នៅ។ ឯកសារនេះ ក៏ជាវិភាគទានក្នុងការបង្រៀននិងរៀនឱ្យកាន់តែមានសុក្រឹតភាព និងប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ផងដែរ។

អនុគណៈកម្មការមុខវិជ្ជាឯកទេសកុំព្យូទ័រ

មាតិកា

ប្រកាស.....	i
បុព្វកថា.....	iii
អារម្ភកថា.....	iv
មាតិកា.....	v
១- សេចក្តីផ្តើម.....	1
២- គោលបំណង.....	1
៣- គោលគំនិតៗសំខាន់ៗ.....	2
៤- របាយម៉ោងសិក្សា.....	3
៥- ការណែនាំអនុវត្ត.....	3
៦- ការវាយតម្លៃ.....	4
៧- តារាងកម្មវិធីសិក្សា.....	5
៧.១- កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្នាក់ទី៤.....	5
៧.១- កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្នាក់ទី៥.....	11
៧.១- កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្នាក់ទី៦.....	17
៨- ឯកសារយោង.....	22
៩- បញ្ជីឈ្មោះគណៈកម្មការ.....	23

១- សេចក្តីផ្តើម

នៅក្នុងក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្មី ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានសម្រេចដាក់បញ្ចូលមុខវិជ្ជាសិក្សា បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍សម្រាប់ការ បង្រៀន និងរៀន ទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាចាប់ពីថ្នាក់ទី៤ ដល់ថ្នាក់ទី ១២ ដោយចាប់ផ្តើមបង្កើតឱ្យមានកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត និងសៀវភៅសិក្សាគោល ដើម្បីអាចយកទៅអនុវត្តបានសម្រាប់ គ្រប់សាលាទាំងអស់នៅក្នុងប្រទេសកម្ពុជា។

គោលគំនិតនៃការច្នៃប្រឌិត ទំនាក់ទំនង ក្បួនដោះស្រាយបញ្ហា ការរចនា ដែលកសាងសមត្ថភាពសិស្សពីថ្នាក់ បឋមសិក្សា ពិតជាមានសារៈសំខាន់ខ្លាំងណាស់ និងជាមូលដ្ឋានគ្រឹះចម្បងមួយ ដែលជាដើមទន់គំនិតសម្រាប់ជួយ សិស្ស អាចបន្តការសិក្សាមានគំនិតច្នៃប្រឌិតខ្ពស់ ចេះដោះស្រាយបញ្ហា និងអាចអនុវត្តបំណិនវិជ្ជាជីវៈចាំបាច់ប្រកប ដោយពុទ្ធិ។

មុខវិជ្ជាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានសម្រាប់សិស្សបឋមសិក្សានេះ ត្រូវបានចងក្រងឡើង ដើម្បីផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវ គោលគំនិតសំខាន់ៗ អំពីពិភពបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន ក្រមសីលធម៌នៃការប្រើប្រាស់ អក្ខរកម្មមេឌៀ ទំនាក់ទំនង ការរចនា ច្នៃប្រឌិត និងគោលគំនិតមូលដ្ឋានអំពីការសរសេរកូដ ដែលជំរុញលើកទឹកចិត្តសិស្សឱ្យមានការចាប់អារម្មណ៍នឹង បច្ចេកវិទ្យា ការច្នៃប្រឌិត ដោះស្រាយបញ្ហា និងបន្តការសិក្សាសម្រាប់អាជីពក្នុងវិស័យបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានដែលអាច បំពេញតម្រូវការទីផ្សារនៅថ្ងៃអនាគត។

គោលគំនិតជាមូលដ្ឋានគ្រឹះទាក់ទងនឹងការវិវឌ្ឍនៃបច្ចេកវិទ្យា ទំនាក់ទំនង ការរចនា និងសរសេរកូដកម្មវិធី ត្រូវ បានបញ្ចូលទៅក្នុងកម្មវិធីសិក្សាថ្មីនេះ ជាចំណេះដឹងមូលដ្ឋាន និងដើម្បីឱ្យសិស្សមើលឃើញការវិវឌ្ឍឧស្សាហកម្ម ដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យា នៅលើពិភពលោក ដើម្បីបណ្តុះស្មារតីសិស្ស ឈានទៅបន្តការសិក្សាថ្នាក់បន្ទាប់បានដោយ ជោគជ័យ ស្របតាមសម័យកាលរីកចម្រើននៃបច្ចេកវិទ្យាបច្ចុប្បន្ន។

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានយកចិត្តទុកដាក់ខ្ពស់ និងមើលឃើញពីតម្រូវការទីផ្សារសម្រាប់វិស័យប ច្ចេកវិទ្យា នៅពេលអនាគត ដោយដាក់បញ្ចូលមុខវិជ្ជាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងកំណត់បំណិនចាំបាច់សម្រាប់សិស្សអាច ប្រកួតប្រជែងក្នុងតំបន់ និងលើសកលលោក។

២- គោលបំណង

មុខវិជ្ជាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានសម្រាប់សិស្សបឋមសិក្សានេះ ត្រូវបានរៀបចំឡើងក្នុងគោលបំណងផ្តល់ឱ្យសិស្ស នូវគោលគំនិតច្បាស់លាស់អំពីសង្គមព័ត៌មានវិទ្យា ការរីកចម្រើននៃឧស្សាហកម្មពិភពលោក បំណិនទំនាក់ទំនង ការរចនារូបភាព និងគោលគំនិតច្នៃប្រឌិតមូលដ្ឋានចាំបាច់ ដើម្បីឈានទៅរកការគិតបែបច្នៃប្រឌិតកម្រិតខ្ពស់ក្នុង ការដោះស្រាយបញ្ហា។ មុខវិជ្ជានេះ ត្រូវបានរៀបចំឡើង ដោយបែងចែកបំណិនជាបីផ្នែកដូចខាងក្រោម៖

វិជ្ជាសម្បទា

- កំណត់អត្តសញ្ញាណកុំព្យូទ័រ ឧបករណ៍ ICT និងអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ប្រកបដោយសីលធម៌ និង សុវត្ថិភាព
- រៀបរាប់ប្រវត្តិ និងការវិវឌ្ឍផ្នែកបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍
- យល់ដឹងមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃទំនាក់ទំនងទូទៅក្នុងជីវិតប្រចាំថ្ងៃ និងដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យា
- មានសញ្ញាណអំពីការសរសេរកូដ និងគោលគំនិតសំខាន់ៗ ជាមូលដ្ឋានគ្រឹះទាក់ទងនឹងក្បួនដោះស្រាយតាម លំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវ សមហេតុផល
- ពណ៌នាអំពីសិល្បៈនៃការរចនារូបភាព និងការច្នៃប្រឌិតដោយប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រជាជំនួយ។

បំណិនសម្បទា

- ចង្អុលបង្ហាញអំពីកុំព្យូទ័រ និងឧបករណ៍ ICT សម្រាប់ជីវភាពប្រចាំថ្ងៃ
- ប្រើប្រាស់បំណិនទំនាក់ទំនងមូលដ្ឋានបានត្រឹមត្រូវក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងនៅក្នុងថ្នាក់រៀន និងការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ
- ពណ៌នាអំពីការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ ICT និងបកស្រាយអំពីការវិវឌ្ឍន៍ផ្នែកឧស្សាហកម្ម និងបច្ចេកវិទ្យាទំនើប
- មានគំនិតច្នៃប្រឌិតជាមូលដ្ឋានក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង (ឧ. អំពីរូបគំនូរច្នៃប្រឌិតអំពីអ្វីមួយ ដែលមានឥទ្ធិពលដល់ការរស់នៅរបស់មនុស្ស ដូចជា គំនូរហាមមនុស្សមិនឱ្យស្អប់ចិត្ត ហាមដើរឆ្លងផ្លូវ... ជាដើម)
- ដោះស្រាយបញ្ហាជាជំហានតាមលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវ និងសមហេតុសមផល ដើម្បីយល់ខ្លឹមសារនៃគោលគំនិតច្នៃប្រឌិតនានានៅក្នុងមេរៀន។

ចរិយាសម្បទា

- ស្រឡាញ់មុខវិជ្ជា ICT ក្នុងការសិក្សាបន្ត និងប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ ប្រកបដោយក្រមសីលធម៌ និងឥរិយាបថវិជ្ជមាន ដោយការទទួលខុសត្រូវ។

៣- គោលគំនិតសំខាន់ៗ

កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតមុខវិជ្ជាកុំព្យូទ័រ សម្រាប់បឋមសិក្សាចាប់ពីថ្នាក់ទី៤ ដល់ទី៦ នេះ ត្រូវបានរៀបចំឡើង ដើម្បីផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវគោលគំនិតសំខាន់ៗ ដូចខាងក្រោម៖

- ណែនាំអំពីការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ សង្គមព័ត៌មានវិទ្យា និងការរីកចម្រើននៃវិស័យ ICT ក្នុងសតវត្សទី២១
- យល់ដឹងអំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ ICT ជួយសម្រួលដល់ការរស់នៅ និងការងាររបស់មនុស្ស
- ណែនាំអំពីការវិវត្តបច្ចុប្បន្ននៃវិស័យ ICT ក្នុងបដិវត្តឧស្សាហកម្មថ្មី
- ផ្តល់ឱ្យសិស្សគោលគំនិតមូលដ្ឋានអំពីទំនាក់ទំនង ដើម្បីជួយសិស្សមានមូលដ្ឋានគ្រឹះក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងតាមរយៈ ការសរសេរ ស្តាប់ កាយវិការ អង្កេត សួរសំណួរ ផ្តល់មតិកែលម្អ ធ្វើបទបង្ហាញជាដើម មុនពេលពួកគេអាចប្រើប្រាស់ ឧបករណ៍បច្ចេកទេស ឬកុំព្យូទ័រដើម្បីទំនាក់ទំនងប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងមានទំនួលខុសត្រូវ
- ផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវគោលគំនិតជាមូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការច្នៃប្រឌិត ក្បួនដោះស្រាយតាមលំដាប់លំដោយសមហេតុសមផល ដែលអាចជួយពួកគេមានមូលដ្ឋានគ្រឹះក្នុងការសរសេរកូដ នៅថ្នាក់បន្ទាប់
- សិស្សទទួលបានចំណេះដឹងអំពីគោលគំនិតនៃការរចនា ការប្រើប្រាស់ពណ៌ ប្លង់ ភាពល្អប្រណិត និងការច្នៃប្រឌិតនៃការរចនាតាមរយៈកុំព្យូទ័រ ដែលជំរុញទឹកចិត្តឱ្យពួកគេស្រឡាញ់ និងចូលចិត្តការរចនាបែបច្នៃប្រឌិត និងមានគំនិតច្នៃប្រឌិតខ្ពស់
- ផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវគោលគំនិតអំពីក្រមសីលធម៌ និងទំនួលខុសត្រូវនៃការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ ICT និងកម្មវិធីកុំព្យូទ័រ ទូរសព្ទ ឬថេប្លេត នៅក្នុងការរស់នៅ និងការសិក្សា
- ផ្តល់ឱ្យសិស្សនូវការយល់ដឹងអំពីសន្តិសុខ និងសុវត្ថិភាពនៅលើអ៊ីនធឺណិត ការចែករំលែកព័ត៌មាន និងឯកជនភាពរបស់អ្នកប្រើប្រាស់។

៤- របាយម៉ោងសិក្សា

របាយម៉ោងសិក្សាមុខវិជ្ជាកុំព្យូទ័រ បានបែងចែកដូចក្នុងតារាងខាងក្រោម ៖

ថ្នាក់	មុខវិជ្ជាកុំព្យូទ័រ
៤	១សប្តាហ៍៖ សិក្សា ១ម៉ោង $១ម៉ោង \times ៣៥ \text{ សប្តាហ៍} = ៣៥ម៉ោង / ១ឆ្នាំសិក្សា$
៥	១សប្តាហ៍៖ សិក្សា ១ម៉ោង $១ម៉ោង \times ៣៥ \text{ សប្តាហ៍} = ៣៥ម៉ោង / ១ឆ្នាំសិក្សា$
៦	១សប្តាហ៍៖ សិក្សា ១ម៉ោង $១ម៉ោង \times ៣៥ \text{ សប្តាហ៍} = ៣៥ម៉ោង / ១ឆ្នាំសិក្សា$

៥- ការណែនាំអនុវត្ត

៥.១- វិធីសាស្ត្របង្រៀន

ការសិក្សាមុខវិជ្ជាកុំព្យូទ័រ តម្រូវឱ្យសិស្សសិក្សាទ្រឹស្តី គោលគំនិតជាមុន ដោយគ្រូប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រផ្សេងៗ បង្ហាញរូបភាពជំនួយ អនុវត្តសកម្មភាព ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាដែលបានណែនាំ នៅក្នុងសៀវភៅសិក្សាគោល ដើម្បីឱ្យសិស្សយល់ខ្លឹមសារមេរៀន មានគំនិតច្នៃប្រឌិត និងអាចដោះស្រាយបញ្ហាបានតាមលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវសមហេតុសមផល។ វិធីសាស្ត្រ ដែលគួរប្រើសម្រាប់ក្នុងការបង្រៀននៅក្នុងថ្នាក់បឋមសិក្សា មានដូចជា៖

- ប្រើប្រាស់គោលវិធីសិស្សមជ្ឈមណ្ឌលក្នុងការបង្រៀន និងរៀន ដើម្បីបង្ហាញគោលគំនិត កសាងសមត្ថភាព និងពង្រឹងចំណេះដឹងរបស់សិស្សដែលមានស្រាប់ ជំរុញការសិក្សាបែបសកម្ម ដោយធ្វើការងារជាបុគ្គល ការងារជាដៃគូ ការងារជាក្រុម និងការស្រាវជ្រាវតាមរយៈឯកសារជំនួយផ្សេងៗ
- បើអាច គ្រូគួរប្រើប្រាស់ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយតាមរយៈកុំព្យូទ័រ ដើម្បីពន្យល់សិស្សអំពីគោលគំនិតផ្សេងៗ តាមរយៈរូបភាពជំនួយ ឬវីដេអូចូលនា។

៥.២- ដំណើរការបង្រៀន

ការបង្រៀនមុខវិជ្ជានេះមានពីរផ្នែក គឺការបង្រៀនទ្រឹស្តី និងការអនុវត្ត។

ក- ការបង្រៀនទ្រឹស្តី

គ្រូគួរប្រើសម្របសម្រួលសិស្សក្នុងការបង្រៀនខ្លឹមសារមេរៀនដោយបង្កលក្ខណៈឱ្យសិស្សគិត វិភាគ ពិភាក្សា រកដំណោះស្រាយបានច្រើន។ គោលគំនិតសំខាន់ៗ ដែលនឹងលើកយកមកបង្រៀនមានដូចជា៖

- គោលគំនិតមូលដ្ឋាននៃកុំព្យូទ័រ បច្ចេកវិទ្យា ព័ត៌មាន និងការវិវត្តនៃបច្ចេកវិទ្យាក្នុងជីវភាពរស់នៅ
- គោលគំនិតនៃទំនាក់ទំនង អក្ខរកម្មមេរៀនជាមូលដ្ឋានគ្រឹះដែលសិស្សត្រូវមាននៅក្នុងថ្នាក់រៀន និងការរស់នៅ
- គោលគំនិតនៃការច្នៃប្រឌិតផ្សេងៗ ក្បួនដោះស្រាយតាមលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវសមហេតុសមផល និងបំណិនបច្ចេកទេសជាមូលដ្ឋានគ្រឹះក្នុងការសរសេរកូដ និងរចនារូបភាព។

ខ- សកម្មភាពបង្រៀន

- សួរសំណួរ
- បំផុសគំនិតឱ្យសិស្សត្រិះរិះ
- ពន្យល់ខ្លឹមសារដោយប្រើប្រាស់រូបភាពជំនួយក្នុងសៀវភៅសិក្សា ឬបញ្ចាំងស្លាយ បើមាន
- ស្រាវជ្រាវតាមរយៈមគ្គុទ្ទេសក៍ជំនួយ
- អានអត្ថបទក្នុងសៀវភៅសិក្សាគោល (គោលគំនិតសំខាន់ៗ និងសកម្មភាពអនុវត្ត)
- ពិភាក្សាក្រុម (ក្រុមតូច ឬក្រុមធំ)
- សន្និដ្ឋាន
- ធ្វើផែនការ ឬគម្រោង

គ- ការអនុវត្ត

សិស្សអនុវត្តសកម្មភាពតាមការណែនាំរបស់គ្រូ ដែលបានកំណត់ និងចង្អុលបង្ហាញ នៅក្នុងសៀវភៅសិក្សាគោល។ សិស្សអាចត្រូវបានបែងចែកជាក្រុម ដែលនឹងជួយឱ្យពួកគេទទួលបានចំណេះដឹងបន្ថែម ដោយការរៀនសូត្រពីគ្នាទៅវិញទៅមក និងជួយគ្នាគិតពិចារណា ដោះស្រាយបញ្ហារួម និងអនុវត្តលំហាត់បានត្រឹមត្រូវ។ នៅពេលបញ្ចប់ផ្នែកនីមួយៗនៃមេរៀន សិស្សត្រូវអនុវត្តលំហាត់ ដើម្បីវាយតម្លៃ។

ឃ- សម្ភារៈឧបទេស

- សៀវភៅសិក្សាគោលសម្រាប់សិស្ស ដែលមានរូបភាពច្រើនចម្រុះពណ៌ និងសកម្មភាពត្រូវអនុវត្ត
- ឯកសារជំនួយក្នុងការបង្រៀន
- ឯកសារស្លាយបង្រៀនសម្រាប់គ្រូ (ឯកសារបោះពុម្ព ឬឯកសារផ្នែកទន់)
- កុំព្យូទ័រសម្រាប់គ្រូ បើពុំមាន អាចប្រើឯកសារបោះពុម្ពជាជំនួយ
- ឧបករណ៍បញ្ចាំងស្លាយ បើអាចមាន
- សម្ភារៈជំនួយសម្រាប់លំហាត់៖ ឯកសារ រូបភាព និងសម្ភារៈឧបទេសផ្សេងៗ

៦- ការវាយតម្លៃ

កម្មវិធីសិក្សាកំណត់យ៉ាងច្បាស់ អំពីលក្ខខណ្ឌនៃការវាយតម្លៃ សម្រាប់មេរៀននីមួយៗ ដោយកំណត់នូវកម្រិតចំណេះដឹង និងបំណិន ដែលពួកគេទទួលបានបន្ទាប់ពីបានសិក្សា ។

- ការវាយតម្លៃសិស្សលើចំណេះដឹង (តេស្តសំណេរ) និងបំណិនអនុវត្តជាក់ស្តែង សកម្មភាពចូលរួមក្នុងថ្នាក់រៀន ។
- ការវាយតម្លៃអាចធ្វើជាក្រុម ឬជាបុគ្គល តាមការអនុវត្តជាក់ស្តែងរបស់សិស្សក្នុងថ្នាក់រៀន៖
 - សិស្សទទួលបានវិជ្ជាសម្បទា និងបំណិនសម្បទាកម្រិតទាប ដោយផ្អែកលើការចូលរួមរបស់សិស្សនៅក្នុងថ្នាក់ និងការអនុវត្តលំហាត់មិនបានល្អ ត្រូវវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់សិស្សដោយឱ្យនិទ្ទេសខ្សោយ និងត្រូវដាក់លក្ខខណ្ឌឱ្យសិស្សស្រាវជ្រាវបំពេញបន្ថែមលើចំណុចខ្វះខាតរបស់ពួកគេ ។
 - សិស្សទទួលបានវិជ្ជាសម្បទា និងបំណិនសម្បទា កម្រិតមធ្យម ដោយផ្អែកលើការចូលរួមរបស់សិស្ស នៅក្នុងថ្នាក់ និងការអនុវត្តលំហាត់បានល្អ ត្រូវវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់សិស្សដោយឱ្យនិទ្ទេសមធ្យម និងត្រូវដាក់លក្ខខណ្ឌឱ្យសិស្សស្រាវជ្រាវ ដោះស្រាយបញ្ហា ដើម្បីបំពេញបន្ថែមលើចំណុចខ្វះខាតរបស់ពួកគេ ។

- សិស្សទទួលបានវិជ្ជាសម្បទា និងបំណិនសម្បទាកម្រិតខ្ពស់ ដោយផ្អែកលើការចូលរួមរបស់សិស្ស សកម្មនៅក្នុងថ្នាក់ មានការចាប់អារម្មណ៍ ឬការចង់ដឹង សួរសំណួរ ចង់យល់នូវហេតុផល និងការអនុវត្តលំហាត់បានល្អប្រសើរ គ្រួសារវាយតម្លៃលទ្ធផលសិក្សារបស់សិស្សដោយឱ្យនិទ្ទេសល្អប្រសើរ។

៧- តារាងកម្មវិធីសិក្សា

៧.១- កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្នាក់ទី៤

ខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	រៀង
ជំពូកទី១៖ បច្ចេកវិទ្យាគមនាគមន៍និងព័ត៌មាន (ICT)		៦
មេរៀនទី១៖ អំពីកុំព្យូទ័រ ១- ប្រវត្តិកុំព្យូទ័រ ២- ធាតុផ្សំសំខាន់ៗរបស់កុំព្យូទ័រ ៣- អត្ថប្រយោជន៍របស់កុំព្យូទ័រ	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាបានក្លាយអំពីប្រវត្តិកុំព្យូទ័រ - រៀបរាប់អំពីសមាសភាគរបស់កុំព្យូទ័រ - រៀបរាប់អំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រក្នុងជីវភាពរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ ។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់បានត្រឹមត្រូវអំពីប្រវត្តិកុំព្យូទ័រ - កំណត់បានត្រឹមត្រូវអំពីសមាសភាគកុំព្យូទ័រ - បង្ហាញអំពីអត្ថប្រយោជន៍របស់កុំព្យូទ័រ ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រក្នុងការសិក្សាស្រាវជ្រាវ ។	២
មេរៀនទី២៖ ណែនាំអំពី ICT ១- ប្រវត្តិ ICT ២- ឧបករណ៍ ICT ៣- ការប្រើប្រាស់ ICT និងអត្ថប្រយោជន៍នៅក្នុងការរស់នៅ និងសិក្សា	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាបានត្រឹមត្រូវអំពីប្រវត្តិ ICT - រៀបរាប់អំពីឧបករណ៍ ICT - រៀបរាប់អំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ ICT ក្នុងការរស់នៅ និងការសិក្សា ។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីប្រវត្តិ ICT និងឧបករណ៍ ICT - កំណត់សម្គាល់ឧបករណ៍ ICT - បកស្រាយពីការប្រើប្រាស់ និងអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ ICT ក្នុងសង្គម និងការសិក្សា ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តប្រើប្រាស់ ICT ក្នុងការសិក្សាស្រាវជ្រាវ ។	២
មេរៀនទី៣៖ ព័ត៌មាន ទំនាក់ទំនង និងបច្ចេកវិទ្យា ១- សញ្ញាណទិន្នន័យនិងព័ត៌មាន	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់បានពីសញ្ញាណទិន្នន័យនិងព័ត៌មាន - ពណ៌នាអំពីទិន្នន័យ ព័ត៌មាននិងទំនាក់ទំនង - ពណ៌នាអំពីបច្ចេកវិទ្យាសម្រាប់ទំនាក់ទំនង ។	២

២- ទំនាក់ទំនងនិងបច្ចេកវិទ្យា	បំណិនសម្បទា - ឧទាហរណ៍បានពីទិន្នន័យនិងព័ត៌មាន - បកស្រាយភាពខុសគ្នារវាងទិន្នន័យ និងព័ត៌មាន - ពន្យល់អំពីព័ត៌មាន ទំនាក់ទំនង និងបច្ចេកវិទ្យា - ពន្យល់អំពីការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាសម្រាប់ទំនាក់ទំនង ។ ចរិយាសម្បទា - ចាប់អារម្មណ៍ប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាសម្រាប់ការរស់នៅ និងទំនាក់ទំនង ។	
ជំពូកទី២៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃទំនាក់ទំនង		៨
មេរៀនទី១៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃទំនាក់ទំនង ១- ធាតុនៃទំនាក់ទំនង ២- ទំនាក់ទំនងសម័យមុន និងបច្ចុប្បន្ន ៣- មធ្យោបាយទំនាក់ទំនង ៤- បំណិនទទួលសម្រាប់បុគ្គល ៤.១- បំណិននិយាយ ៤.២- បំណិនស្តាប់ ៤.៣- បំណិនអន្តរបុគ្គល	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់បានពីធាតុសំខាន់ៗនៃទំនាក់ទំនងដូចជា អ្នកនិយាយ អ្នកស្តាប់ មធ្យោបាយ កូដ និងខ្លឹមសារ - រៀបរាប់អំពីទំនាក់ទំនងសម័យមុន និងបច្ចុប្បន្ន - ពណ៌នាអំពីមធ្យោបាយទំនាក់ទំនង - បកស្រាយអំពីបំណិនទទួលសម្រាប់បុគ្គល ។ បំណិនសម្បទា - បកស្រាយអំពីធាតុនៃទំនាក់ទំនង - ប្រៀបធៀបការប្រើប្រាស់មធ្យោបាយក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាក្នុងសម័យមុន និងបច្ចុប្បន្ន - ពន្យល់អំពីបំណិនចាំបាច់សម្រាប់បុគ្គលនីមួយៗក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង ដូចជាបំណិនក្នុងការនិយាយ ស្តាប់ និងបំណិនអន្តរបុគ្គល ។ ចរិយាសម្បទា - មានអត្ថចរិតល្អក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងនៅក្នុងថ្នាក់រៀនគ្រួសារ និងសង្គម ។	២
មេរៀនទី២៖ ទំនាក់ទំនងជាបុគ្គល ១- ប្រភេទទំនាក់ទំនង ១.១- ទំនាក់ទំនងដោយការសរសេរ ១.២- ទំនាក់ទំនងផ្ទាល់មាត់ ១.៣- ទំនាក់ទំនងដោយប្រើកាយវិការ ២- ឧបករណ៍ទំនាក់ទំនង ២.១- ទូរសព្ទ ២.២- ថេប្លេត ២.៣- កុំព្យូទ័រ	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីប្រភេទទំនាក់ទំនងតាមរយៈការសរសេរ ផ្ទាល់មាត់ និងកាយវិការ - ពណ៌នាបានត្រឹមត្រូវអំពីឧបករណ៍ទំនាក់ទំនងដូចជា ទូរសព្ទ ថេប្លេត និងកុំព្យូទ័រ ។ បំណិនសម្បទា - ប្រើប្រាស់ប្រភេទទំនាក់ទំនងបានត្រឹមត្រូវតាមបរិបទក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង - ពន្យល់អំពីអត្ថប្រយោជន៍ជាមូលដ្ឋាននៃការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ទំនាក់ទំនង ។	២

	ចរិយាសម្បទា - មានអត្ថបទក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងនៅក្នុងថ្នាក់រៀនគ្រួសារ និងសង្គម ។	
មេរៀនទី៣៖ ប្រព័ន្ធទំនាក់ទំនងទូលំទូលាយ ១- ការវិវឌ្ឍផ្នែកប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ២- មធ្យោបាយផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មាន ៣- មេរៀន និងប្រភេទប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ៣.១- កាសែត ទស្សនាវដ្តី ៣.២- វិទ្យុ ៣.៣- ទូរទស្សន៍	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់អំពីប្រភេទមេរៀនសម្រាប់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ - ពណ៌នាអំពីការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ សម្រាប់ផ្តល់ព័ត៌មានដល់មនុស្សច្រើន - រៀបរាប់អំពីការវិវឌ្ឍផ្នែកប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ និងអត្ថប្រយោជន៍នៅក្នុងការសិក្សា និងរស់នៅ - កំណត់អត្តសញ្ញាណឧបករណ៍ផ្សព្វផ្សាយផ្សេងៗដូចជាកាសែត ទស្សនាវដ្តី វិទ្យុ និងទូរទស្សន៍ ។ បំណិនសម្បទា - ពណ៌នាអំពីប្រភេទមេរៀន - ពន្យល់អំពីការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មាន - ប្រៀបធៀបអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ផ្សព្វផ្សាយផ្សេងៗ ។ ចរិយាសម្បទា - មានទម្លាប់ស្តាប់ព័ត៌មានពីប្រភពផ្សេងៗនៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ។	២
មេរៀនទី៤៖ អ៊ីនធឺណិតនិងចំណេះដឹងមេរៀន ១- ណែនាំអំពីអ៊ីនធឺណិតនិងសេវាកម្មផ្សេងៗ ២- បណ្តាញសង្គម ៣- សន្តិសុខនិងសុវត្ថិភាព ៣.១- ពាក្យសម្ងាត់ ៣.២- ឯកជនភាព ៣.៣- ការផ្សព្វផ្សាយព័ត៌មានលើអ៊ីនធឺណិត ៣.៤- ក្រមសីលធម៌និងការទទួលខុសត្រូវ	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីអ៊ីនធឺណិត អត្ថប្រយោជន៍ និងសេវាកម្មនៅលើអ៊ីនធឺណិតបានក្បោះក្បាយ - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍ និងក្រមសីលធម៌នៃការប្រើប្រាស់បណ្តាញសង្គម ។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតនិងបណ្តាញសង្គមបានត្រឹមត្រូវ - បកស្រាយអំពីសន្តិសុខនិងសុវត្ថិភាពនៅលើអ៊ីនធឺណិតនិងការប្រើប្រាស់បណ្តាញសង្គមក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង - ជៀសវាងបញ្ហាដែលអាចកើតមានទាក់ទងនឹងឯកជនភាព ក្រមសីលធម៌ និងការទទួលចំពោះការប្រើប្រាស់បានសមរម្យតាមច្បាប់ប្រទេស ។	២

	ចរិយាសម្បទា - មានការទទួលខុសត្រូវចំពោះព័ត៌មានដែលបានចែករំលែកនៅលើអ៊ីនធឺណិត និងការពារឯកជនភាពរបស់ខ្លួន ។	
ជំពូកទី៣៖ គោលគំនិតជាមូលដ្ឋាននៃការសរសេរកូដ		១៣
មេរៀនទី១៖ ប្រភេទទិន្នន័យ ១- ចំនួន (ចំនួនគត់ ចំនួនទសភាគ) ២- ប្រព័ន្ធគោលនៃចំនួន ៣- អក្សរ (តួអក្សរ ឃ្លា) ៤- និមិត្តសញ្ញា	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់សញ្ញាណនៃចំនួនគត់ ចំនួនទសភាគ ប្រព័ន្ធគោលនៃចំនួន ទិន្នន័យជាអក្សរ និងនិមិត្តសញ្ញាផ្សេងៗ (ទៅមុខ ទៅក្រោយ ឆ្វេង ស្តាំ...) - យល់ដឹងប្រព័ន្ធគោលដប់ និងគោលពីរនៃចំនួន និងការប្រើប្រាស់ ។ បំណិនសម្បទា - ពណ៌នាអំពីចំនួនគត់ ចំនួនទសភាគ និងប្រភេទទិន្នន័យផ្សេងៗ - បំប្លែងប្រព័ន្ធគោលនៃចំនួនបានត្រឹមត្រូវ ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តសិក្សាអំពីប្រភេទទិន្នន័យ ។	២
មេរៀនទី២៖ សញ្ញាប្រមាណវិធី ១- សញ្ញានៃប្រមាណវិធី ២- ប្រមាណវិធីប្រៀបធៀប	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីសញ្ញាប្រមាណវិធីសម្រាប់គណនា (+, -, *, / , %, =) - សម្គាល់សញ្ញាប្រមាណវិធីប្រៀបធៀប (> , < , >= , <=) និងសារៈសំខាន់របស់វា ។ បំណិនសម្បទា - បកស្រាយអំពីសញ្ញាប្រមាណវិធីនិងប្រមាណវិធីប្រៀបធៀប - ពន្យល់អំពីសារៈសំខាន់នៃសញ្ញាប្រមាណវិធីប្រៀបធៀប - ប្រើប្រាស់សញ្ញាប្រមាណវិធីក្នុងការគណនាតម្លៃសាមញ្ញៗ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តប្រើប្រាស់សញ្ញាប្រមាណវិធីសម្រាប់ការគណនា ។	២
មេរៀនទី៣៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃភាពសមហេតុផល លំដាប់លំដោយ និងក្បួនដោះស្រាយ	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់បានពីនិយមន័យអំពីភាពសមហេតុផល (Logic) លំដាប់លំដោយ (Sequence) និងក្បួនដោះស្រាយ - កំណត់លំដាប់លំដោយនៃសកម្មភាពបានត្រឹមត្រូវ	៣

១- គោលគំនិតអំពីភាពសមហេតុផល លំដាប់លំដោយ និងក្បួនដោះស្រាយ ២- ពាក្យបញ្ជាតាមលំដាប់លំដោយ ៣- ការប្រើប្រាស់ភាពសមហេតុផល លំដាប់លំដោយ និងក្បួនដោះស្រាយ ៤- ការអនុវត្តលើភាពសមហេតុផលតាម លំដាប់លំដោយ	- រៀបរាប់ជំហាននៃដំណើរការសកម្មភាពមានលក្ខណៈ សមហេតុផល (Logic) លំដាប់លំដោយ (Sequencing) និងក្បួនដោះស្រាយ (Algorithm) ។ បំណិនសម្បទា - ពណ៌នាអំពីភាពសមហេតុផល (Logic) លំដាប់លំដោយ (Sequence) និងក្បួនដោះស្រាយ (Algorithm) បាន ត្រឹមត្រូវ - ឧទាហរណ៍ងាយៗអំពីសកម្មភាពដែលប្រើប្រាស់ អំពីភាព សមហេតុផល (Logic) លំដាប់លំដោយ (Sequence) និងក្បួនដោះស្រាយនៅក្នុងការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ - រៀបរាប់សកម្មភាពតាមជំហានបានត្រឹមត្រូវ ដោយប្រើ ប្រាស់ អំណានតាមលំដាប់ព្រឹត្តិការណ៍ ។ ចរិយាសម្បទា - មានទម្លាប់គិតតាមលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវដើម្បី ដោះស្រាយបញ្ហា ។	
មេរៀនទី៤៖ គំនូសតាងលំហូរ ១- គំនូសតាងលំហូរ ២- លក្ខខណ្ឌ និងពាក្យបញ្ជា ៣- ការប្រើប្រាស់គំនូសតាងលំហូរ សាមញ្ញ	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់បានពីសញ្ញាគំនូសតាងលំហូរ (flowchart) - រៀបរាប់អំពីការប្រើប្រាស់គំនូសតាងលំហូរសម្រាប់ សកម្មភាពអ្វីមួយ - កំណត់លក្ខខណ្ឌ និងពាក្យបញ្ជាសកម្មភាពនៅក្នុងគំនូស តាងបានត្រឹមត្រូវ ។ បំណិនសម្បទា - តាងសកម្មភាពដោយប្រើគំនូសតាងងាយយល់។ ចរិយាសម្បទា - មានទម្លាប់គិតតាមលំដាប់លំដោយដើម្បីដោះស្រាយ បញ្ហា។	៣
មេរៀនទី៥៖ ការប្រើប្រាស់ពាក្យបញ្ជា សម្ងាត់ ១- ណែនាំអំពីពាក្យបញ្ជាសម្ងាត់ ២- ដំណើរការរបស់ពាក្យបញ្ជាសម្ងាត់ ៣- អនុវត្តសរសេរ និងដំណើរការពាក្យ បញ្ជាសម្ងាត់	វិជ្ជាសម្បទា - ពន្យល់បានត្រឹមត្រូវពីពាក្យបញ្ជាសម្ងាត់ និងគោលបំណង នៃការប្រើប្រាស់ពាក្យបញ្ជាសម្ងាត់ (secret language) - រៀបរាប់ដំណើរការនៃពាក្យបញ្ជាសម្ងាត់បានត្រឹមត្រូវ។ បំណិនសម្បទា - បកស្រាយបានត្រឹមត្រូវ និងច្បាស់លាស់អំពីពាក្យបញ្ជា សម្ងាត់ - អាននិងសរសេរកូដបានត្រឹមត្រូវតាមការណែនាំនិង លក្ខណៈរបស់ពាក្យបញ្ជាសម្ងាត់។	៣

	ចរិយាសម្បទា - ចាប់អារម្មណ៍រៀនកូដនិងចងចេះអភិវឌ្ឍកម្មវិធីកូដ។	
ជំពូកទី៤៖ គំនូរនិងការរចនា		៨
មេរៀនទី១៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃគំនូរ ១- និយមន័យ ២- មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃគំនូរ ៣- ធាតុសំខាន់ៗនៃគំនូរ	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាអំពីគំនូរនិងធាតុសំខាន់ៗបានត្រឹមត្រូវ - កំណត់ធាតុសំខាន់ៗនៃគំនូរដូចជា ពណ៌ អក្សរ វត្ថុ រូបភាព និងផ្ទៃ។ បំណិនសម្បទា - គូររូបដែលបកស្រាយអំពីសកម្មភាពអ្វីមួយដែលមានភាពទាក់ទាញ ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តការគូរ ការរចនា និងការលាយពណ៌។	២
មេរៀនទី២៖ ការរចនាដោយប្រើកុំព្យូទ័រ ១- ណែនាំអំពីការរចនា ២- ធាតុ និងប្លង់រចនា ៣- ភាពល្អប្រណីតនៃការរចនា	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់ពីនិយមន័យនៃការរចនា - កំណត់ធាតុសំខាន់ៗនៃការរចនាតាមប្រធានបទ និងរៀបចំប្លង់បានស្អាតគួរឱ្យទាក់ទាញអ្នកមើល។ បំណិនសម្បទា - បង្កើតគំនូរតាមប្រធានបទបានត្រឹមត្រូវ ស្អាត និងទាក់ទាញអ្នកមើល ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តប្រើប្រាស់ឧបករណ៍គំនូរដែលរចនាដោយកុំព្យូទ័រ។	៣
មេរៀនទី៣៖ ពណ៌ ១- សារៈសំខាន់នៃពណ៌ ២- អំពីមេពណ៌ ៣- ការលាយពណ៌ ៤- ការបន្ស៊ីពណ៌ ៥- ការប្រើប្រាស់ពណ៌ត្រឹមត្រូវ	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់ពីអត្ថន័យ និងសារៈសំខាន់នៃពណ៌នីមួយៗ - ប្រាប់បានពីមេពណ៌ (CMYK) សម្រាប់ប្រើប្រាស់ក្នុងការរចនា - បកស្រាយពីការលាយមេពណ៌ទៅជាពណ៌ផ្សេងៗ។ បំណិនសម្បទា - ប្រើប្រាស់ឧបករណ៍លាយមេពណ៌សម្រាប់ការរចនារូបភាព និងគំនូរ ក្នុងកម្មវិធីរចនាផ្សេងៗ - បង្ហាញពីរបៀបនៃការលាយពណ៌ និងការបន្ស៊ីពណ៌ដោយដៃ និងកម្មវិធីរចនាផ្សេងៗ។ ចរិយាសម្បទា - មានទម្លាប់ប្រើប្រាស់ពណ៌ដើម្បីរចនាគំនូរ និងរូបភាពឱ្យមានភាពទាក់ទាញ។	៣

៧.២- កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្នាក់ទី៥

ខ្លឹមសារ	លទ្ធផលរំពឹងទុក	ម៉ោង
ជំពូកទី១៖ បដិវត្តឧស្សាហកម្មបច្ចេកវិទ្យាគមនាគមន៍និងព័ត៌មាន (ICT)		៦
មេរៀនទី១៖ ការវិវត្តបច្ចេកវិទ្យាគមនាគមន៍និងព័ត៌មាន (ICT) ១- ការវិវត្តឧស្សាហកម្ម ២- ការវិវត្តប្រព័ន្ធផ្នែក ICT ក្នុងបដិវត្តឧស្សាហកម្មថ្មី និងគោលដៅអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាព	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់អំពីការវិវត្តវិស័យ ICT នៅក្នុងបដិវត្តឧស្សាហកម្ម និងក្នុងបរិបទគោលដៅអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាព។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់បានក្បោះក្បាយអំពីការវិវត្តវិស័យ ICT នៅក្នុងបដិវត្តឧស្សាហកម្ម និងក្នុងបរិបទគោលដៅអភិវឌ្ឍប្រកបដោយចីរភាព។ ចរិយាសម្បទា - ចាប់អារម្មណ៍លើវិស័យ ICT សម្រាប់អភិវឌ្ឍជីវភាពរស់នៅ ការងារ និងសង្គម។	២
មេរៀនទី២៖ ការវិវត្តប្រព័ន្ធ បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ (ICT) ១- អត្ថិភាពនៃ ICT ២- បច្ចុប្បន្ននៃ ICT ៣- ICT នាថ្ងៃអនាគត	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់បានត្រឹមត្រូវពីការវិវឌ្ឍនៃការប្រើប្រាស់ ICT កាលពីអតីតកាល បច្ចុប្បន្នកាល និងអនាគតកាល។ បំណិនសម្បទា - រៀបរាប់បានពីតម្រូវការក្នុងការប្រើប្រាស់ ICT នៅក្នុងជីវិតរស់នៅ - ស្វែងរកបច្ចេកវិទ្យា ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា ប្រកបដោយការច្នៃប្រឌិត។ ចរិយាសម្បទា - ចាប់អារម្មណ៍លើវិស័យ ICT សម្រាប់អភិវឌ្ឍជីវភាពរស់នៅ ការងារ និងសង្គមនាពេលបច្ចុប្បន្ននិងអនាគត។	២
ជំពូកទី២៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃទំនាក់ទំនង		៦
មេរៀនទី១៖ ការសន្ទនា ១- ការសន្ទនារវាងបុគ្គល ២- ការសន្ទនាជាក្រុម ៣- ការសន្ទនាវិជ្ជាជីវៈ	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់និយមន័យការសន្ទនារវាងបុគ្គល ក្រុម និងវិជ្ជាជីវៈ - រៀបរាប់អំពីអត្ថប្រយោជន៍រវាងការសន្ទនារវាងបុគ្គល ក្រុម និងការងារ។ បំណិនសម្បទា - បង្ហាញពីការសន្ទនារវាងបុគ្គល ក្រុម និងការងារ - ប្រៀបធៀបអត្ថប្រយោជន៍រវាងការសន្ទនារវាងបុគ្គល ក្រុម និងការងារ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តការសន្ទនាតាមបែបផ្សេងៗ ដើម្បីទំនាក់ទំនង	២

	ប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។	
មេរៀនទី២៖ ការផ្តល់ហេតុផល និងអំណះអំណាង ១- ហេតុផល និងអំណះអំណាង ២- ការនិយាយដោយមានហេតុផល និងអំណះអំណាង	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីហេតុផល និងអំណះអំណាងក្នុងការនិយាយ។ បំណិនសម្បទា - និយាយដោយមានហេតុផល និងអំណះអំណាងបានត្រឹមត្រូវ និងទាក់ទាញអ្នកស្តាប់ឱ្យយល់អំពីអ្វីដែលចង់និយាយ - លើកឧទាហរណ៍នៃការនិយាយដោយមានហេតុផល និងអំណះអំណាងត្រឹមត្រូវ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់និយាយរីករាយ និងសន្ទនាដោយមានហេតុផល និងអំណះអំណាងបានត្រឹមត្រូវ។	២
មេរៀនទី៣៖ ការអង្កេត ១- សារៈសំខាន់នៃការអង្កេត ២- វិធីសាស្ត្រនៃការអង្កេត ៣- ករណីសិក្សានៃការអង្កេត	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាអំពីសារៈសំខាន់នៃការអង្កេត និងចំណុចសំខាន់ៗ ដើម្បីអង្កេត - រៀបរាប់អំពីវិធីសាស្ត្រនៃការអង្កេតបានត្រឹមត្រូវ និងសមហេតុសមផល។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីសារៈសំខាន់ និងវិធីសាស្ត្រនៃការអង្កេតបានត្រឹមត្រូវ និងសមហេតុសមផល - លើកឧទាហរណ៍អំពីការអង្កេត(ការសន្ទនា ការធ្វើបទបង្ហាញ...) ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ក្នុងការអង្កេតឱ្យបានត្រឹមត្រូវនិងសមហេតុផល។	២
មេរៀនទី៤៖ អ៊ីនធឺណិតនិងចំណេះដឹងមេឌៀ ១- អ៊ីនធឺណិត ២- ចំណេះដឹងមេឌៀ ៣- បណ្តាញសង្គម ៤- សន្តិសុខ និងសុវត្ថិភាព ៥- ក្រមសីលធម៌ និងការទទួលខុសត្រូវ	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់អំពីនិយមន័យនៃអ៊ីនធឺណិតនិងមេឌៀ (Media literacy) - រៀបរាប់អំពីអ៊ីនធឺណិត អត្ថប្រយោជន៍ និងសេវាកម្មនៅលើអ៊ីនធឺណិតបានក្បោះក្បាយ - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍ និងក្រមសីលធម៌នៃការប្រើប្រាស់បណ្តាញសង្គម។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីការប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិត និងបណ្តាញសង្គមបានត្រឹមត្រូវ	៣

	- បកស្រាយអំពីសន្តិសុខ និងសុវត្ថិភាពនៅលើអ៊ីនធឺណិត និងការប្រើប្រាស់បណ្តាញសង្គមក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង - ប្រើប្រាស់បណ្តាញសង្គមប្រកបដោយក្រមសីលធម៌ ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ទទួលខុសត្រូវចំពោះព័ត៌មានដែលបានចែកចាយ លើអ៊ីនធឺណិតនិងការពារឯកជនភាពរបស់ខ្លួន។	
ជំពូកទី៣៖ ទិន្នន័យបែបបច្ចេកទេស		៥
មេរៀនទី១៖ អំពីប្លង់ ១- ប្លង់ ២- ធាតុសំខាន់ៗក្នុងប្លង់	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីប្លង់បានច្បាស់លាស់ - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ប្លង់ - កំណត់ធាតុសំខាន់ៗនៅក្នុងប្លង់។ បំណិនសម្បទា - គូរប្លង់(ផ្ទះ សាលារៀន ផ្លូវនៅក្នុងភូមិរបស់សិស្ស...) - បកស្រាយប្លង់បានច្បាស់លាស់។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ប្រើប្រាស់ប្លង់ ដើម្បីពន្យល់អំពីភូមិសាស្ត្រ។	២
មេរៀនទី២៖ អំពីផែនទី ១- ធាតុសំខាន់ៗក្នុងផែនទី ១.១- គ្រោងទិន្នន័យ ១.២- ចំណងជើង ១.៣- កំណត់សម្គាល់ ១.៤- ទិស ១.៥- មាត្រដ្ឋាន ២- ប្រព័ន្ធកំណត់ទីតាំង	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់អំពីអត្ថសញ្ញាណធាតុសំខាន់ៗនៅក្នុងផែនទី - ពណ៌នាអំពីផែនទី និងអត្ថប្រយោជន៍នៃការប្រើប្រាស់ផែនទី - ប្រាប់អំពីការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធកំណត់ទីតាំង (GPS) សម្គាល់ទីតាំងនៅក្នុងផែនទី។ បំណិនសម្បទា - ដៅធាតុសំខាន់ៗបានត្រឹមត្រូវនៅក្នុងផែនទី ដើម្បីបង្កើតជាផែនទី - ប្រើប្រាស់ផែនទីដើម្បីផ្តល់ព័ត៌មាន និងកំណត់សម្គាល់ប្រព័ន្ធកំណត់ទីតាំង (GPS)។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់គូរផែនទីសាមញ្ញ និងមើលភូមិសាស្ត្រតាមរយៈផែនទីដែលមានស្រាប់បច្ចុប្បន្ន (ដូចជាផែនទី Google ជាដើម)។	៣
ជំពូកទី៤៖ គោលគំនិតជាមូលដ្ឋាននៃការសរសេរកូដ		១២
មេរៀនទី១៖ កូដដោះស្រាយ ១- និយមន័យ	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់និយមន័យនៃកូដដោះស្រាយ (Algorithm) - ប្រាប់បានពីរបៀបដោះស្រាយបញ្ហាដោយការគិតតាម	២

២- ការប្រើក្បួនដោះស្រាយ ៣- រចនាសម្ព័ន្ធទិន្នន័យ ៣.១- ទិន្នន័យ ៣.២- ពាក្យបញ្ជា ៤- ការធ្វើតេស្តសាកល្បង	ជំហាន និងលំដាប់លំដោយ - ប្រាប់ពីការប្រើប្រាស់ក្បួនដោះស្រាយ (Algorithm) ក្នុងការដោះស្រាយ។ បំណិនសម្បទា - រៀបពាក្យបញ្ជាតាមជំហាន និងលំដាប់លំដោយត្រឹមត្រូវដើម្បីសម្រេចបានអ្វីមួយតាមរយៈការប្រើប្រាស់ Algorithm - បំបែកបញ្ហាធំមកតូចៗដើម្បីងាយស្រួលធ្វើដំណោះស្រាយ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ស្វែងរកវិធីដោះស្រាយបញ្ហា។	
មេរៀនទី២៖ ទិន្នន័យនិងអក្សរតាង ១- ទិន្នន័យ ២- ប្រភេទទិន្នន័យ ៣- អក្សរតាង	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់និយមន័យអំពីទិន្នន័យនិងអក្សរតាង - កំណត់ភាពខុសគ្នារវាងទិន្នន័យនិងអក្សរតាង។ បំណិនសម្បទា - បកស្រាយអំពីភាពខុសគ្នារវាងទិន្នន័យនិងអក្សរតាង - តាងអញ្ញាតនៅក្នុងទម្រង់ទិន្នន័យមួយ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ប្រើប្រាស់ទិន្នន័យនិងអក្សរតាង	២
មេរៀនទី៣៖ ការគិតបែបសមហេតុផល ១- ភាពសមហេតុផលតាមលំដាប់លំដោយ ២- ឃ្លាប្រតិបត្តិតាមលក្ខខណ្ឌ ២.១- ប្រសិនបើ...បើមិនដូច្នោះទេ ២.២- ករណី ២.៣- ប្រតិបត្តិដដែលៗ	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីការគិតបែបសមហេតុផលតាមលំដាប់លំដោយ - យល់ដឹងអំពីការប្រើប្រាស់ ប្រសិនបើ...បើមិនដូច្នោះទេ ករណី ប្រតិបត្តិដដែលៗ (IF...IF/Else, Case, Loop)។ បំណិនសម្បទា - ដោះស្រាយបញ្ហាដោយគិតអំពីភាពសមហេតុផលតាមលំដាប់លំដោយ - ពន្យល់អំពីភាពខុសគ្នានៃការប្រើប្រាស់ ប្រសិនបើ...បើមិនដូច្នោះទេ ករណី ប្រតិបត្តិដដែលៗ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់គិតដោយសមហេតុផលតាមលំដាប់លំដោយ ក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហា។	២
មេរៀនទី៤៖ ល្បាប់ ១- តម្លៃពិតនិងមិនពិត	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់ពីតម្លៃពិតនិងមិនពិតនិង ល្បាប់និង ល្បាប់ឬ និង ល្បាប់មិន (AND, OR, NOT)	២

២- ប្លង់ដែលមានអក្សរ និងរូបភាព ៣- ប្លង់ដែលមានធាតុផ្សេងៗ (អក្សរ រូបភាព ផ្ទៃ តារាង) ៤- ប្លង់ដែលមានច្រើនសណ្ឋាន	- កំណត់ប្លង់គ្រោងដែលមានអក្សរសុទ្ធ អក្សរនិងរូបភាព និងប្លង់ដែលមានធាតុផ្សេងៗទៀតច្រើនសណ្ឋាន (Shape)។ បំណិនសម្បទា - បង្ហាញប្លង់ដែលមានសណ្ឋានច្រើនទម្រង់ - ផ្អែកប្លង់គ្រោងដែលមានអក្សរសុទ្ធ អក្សរនិងរូបភាព និងប្លង់ដែលមានធាតុផ្សេងៗទៀត - បង្កើតប្លង់គ្រោង ដែលមានអក្សរសុទ្ធ អក្សរនិងរូបភាព និងប្លង់ដែលមានធាតុផ្សេងៗទៀត ចរិយាសម្បទា - ចាប់អារម្មណ៍ទៅលើសណ្ឋានផ្សេងៗ នៃការបង្ហាញទិន្នន័យជារូបភាព។	
មេរៀនទី២៖ គុណភាពរូបភាព ១- ប្រភេទរូបភាព ១.១- រូបភាពវ៉ិចទ័រ ១.២- រូបភាព Bitmap ២- គុណភាពរូបភាព ៣- ប្រៀបធៀបគុណភាពរូបភាព	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់ប្រភេទនិងគុណភាពរូបភាពបែប Bitmap វ៉ិចទ័រ - បង្ហាញអំពីភាពខុសគ្នារវាងរូបភាព Bitmap និងវ៉ិចទ័រ - បែងចែកក្រុមរូបភាពបែប Bitmap និង វ៉ិចទ័រ។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីគុណភាពបង្ហាញជាក្រឹកសែល - ជ្រើសរើសគុណភាពរូបភាពរវាង Bitmap និង វ៉ិចទ័រ ចរិយាសម្បទា - ចាប់អារម្មណ៍គុណភាពរូបភាព។	២
មេរៀនទី៣៖ គំនូរច្នៃប្រឌិត ១- គំនូរនៃការរចនាល្បីៗ ២- វិធីសាស្ត្រ និងគំនិតសំខាន់ៗនៃការបង្កើតរូបភាពច្នៃប្រឌិត ៣- ធាតុ និងជំហានក្នុងការបង្កើតរចនារូបភាពច្នៃប្រឌិត ៣- កម្មវិធីកុំព្យូទ័រសម្រាប់ការរចនា	វិជ្ជាសម្បទា - ជ្រើសរើសរូបភាពនៃការរចនាល្បីៗ - កំណត់កម្មវិធីកុំព្យូទ័រដែលត្រឹមត្រូវសម្រាប់ការបង្កើតគំនូរច្នៃប្រឌិត - អធិប្បាយអំពីដំណើរការបង្កើតរូបភាពច្នៃប្រឌិត - ប្រាប់ពីវិធីសាស្ត្រ និងធាតុផ្សំនៃគំនូរច្នៃប្រឌិត ។ បំណិនសម្បទា - បង្ហាញពីវិធីសាស្ត្រសំខាន់ៗ និងធាតុនៃការបង្កើតគំនូរច្នៃប្រឌិត - ប្រៀបធៀបភាពគុណភាពរូបភាព និងភាពស្អាតរបស់គំនូរច្នៃប្រឌិតនីមួយៗ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ការគិតបែបច្នៃប្រឌិតក្នុងការរចនាគំនូរ។	២

៧.៣- កម្មវិធីសិក្សាលម្អិតថ្នាក់ទី៦

ខ្លឹមសារមេរៀន	លទ្ធផលសិក្សា	រៀង
ជំពូកទី១៖ ការបំប្លែងជាឌីជីថល		៩
មេរៀនទី១៖ ការបំប្លែងជាឌីជីថល ១- ការបំប្លែងជាឌីជីថល ២- ការបំប្លែងជាឌីជីថលនៅសតវត្សទី២១ ៣- ករណីសិក្សាពីការបំប្លែងជាឌីជីថល ៤- ការអនុវត្តបំប្លែងជាឌីជីថល	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់ពីការបំប្លែងជាឌីជីថលរបស់ក្រុមហ៊ុន Facebook, Google Uber, Grab, PassApp Alibaba, eBay, Amazon AirBNB - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃសេវាកម្មនៃការបំប្លែងជាឌីជីថលលើវិស័យផ្សេងៗ។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីសេវាកម្មផ្សេងៗរបស់ក្រុមហ៊ុន Facebook, Google Uber, Grab, PassApp Alibaba, eBay, Amazon, AirBNB - រៀបរាប់ពីប្រវត្តិជោគជ័យរបស់ក្រុមហ៊ុនមួយចំនួនក្នុងការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលក្នុងការផ្តល់សេវាកម្ម - ច្នៃប្រឌិតថ្មី ក្នុងការបំប្លែងជាឌីជីថលជួយសម្រួលដល់ការរស់នៅប្រចាំថ្ងៃ។ ចរិយាសម្បទា - ជឿជាក់ថាការបំប្លែងជាឌីជីថលជួយសម្រួលការរស់នៅរបស់មនុស្សឱ្យប្រសើរឡើង	៦
មេរៀនទី២៖ បញ្ហានិម្មិត ១- បញ្ហានិម្មិត ២- បញ្ហានិម្មិតក្នុងវិស័យនានា ៣- ការប្រើប្រាស់បញ្ហានិម្មិត	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីបញ្ហានិម្មិត (AI) និងការប្រើប្រាស់នៅពេលបច្ចុប្បន្ន - ពណ៌នាអំពីការប្រើប្រាស់បញ្ហានិម្មិតដែលអាចជំនួសការងាររបស់មនុស្ស បំណិនសម្បទា - បកស្រាយអំពីការប្រើប្រាស់បញ្ហានិម្មិតក្នុងការច្នៃប្រឌិតអ្វីមួយឱ្យមានភាពទំនើបនិងឆ្លាតវៃ - ប្រើប្រាស់បញ្ហានិម្មិតដែលអាចជំនួសការងាររបស់មនុស្ស។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តសិក្សាអំពីបញ្ហានិម្មិត។	៣

ជំពូកទី២៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃទំនាក់ទំនង		៩
មេរៀនទី១៖ ការផ្តល់មតិត្រឡប់និងកែលម្អ ១- មតិត្រឡប់ ២- មតិត្រឡប់វិជ្ជមាន និងអវិជ្ជមាន ៣- មូលហេតុ និងផលប៉ះពាល់	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការផ្តល់មតិត្រឡប់ក្នុងការសន្ទនានិងកែលម្អស្ថាបនា - រៀបរាប់អំពីផលប៉ះពាល់នៃការផ្តល់មតិត្រឡប់ដែលមិនជួយដល់ការស្ថាបនា។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីការផ្តល់មតិត្រឡប់ដែលជួយដល់ការស្ថាបនា និងធ្វើឱ្យប្រសើរចំពោះការសន្ទនា។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ផ្តល់មតិត្រឡប់ក្នុងន័យស្ថាបនាចំពោះបញ្ហាអ្វីមួយ។	៣
មេរៀនទី២៖ ការចរចានិងបញ្ចុះបញ្ចូល ១- ការចរចា និងបញ្ចុះបញ្ចូល ២- ប្រភេទនៃការចរចា ៣- យុទ្ធសាស្ត្រនៃការចរចា ៤- អារម្មណ៍ ៥- ដៃគូចរចា	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់និយមន័យអំពីការចរចា និងបញ្ចុះបញ្ចូលបានត្រឹមត្រូវ - រៀបរាប់អំពីប្រភេទនៃការចរចា និងយុទ្ធសាស្ត្រចរចាប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងទទួលផល។ បំណិនសម្បទា - សង្កេតអារម្មណ៍ដៃគូចរចា និងផ្លាស់ប្តូរយុទ្ធសាស្ត្រតាមស្ថានភាព - ប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្របញ្ចុះបញ្ចូលបានត្រឹមត្រូវ និងតាមកាលៈទេសៈ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់ក្នុងការចរចា និងបញ្ចុះបញ្ចូលដៃគូរបស់ខ្លួន។	២
មេរៀនទី៣៖ ការចែករំលែកនិងបទបង្ហាញ ១- ការចែករំលែក ២- ការធ្វើបទបង្ហាញ ៣- ទិដ្ឋភាពជំនួយ ៤- ភស្តុតាង ឬអំណះអំណាង ៥- ប្រភេទអ្នកចូលរួម	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការចែករំលែកនិងការធ្វើបទបង្ហាញដល់ក្រុមគោលដៅ - រៀបរាប់អំពីវិធីសាស្ត្រក្នុងការធ្វើបទបង្ហាញបានត្រឹមត្រូវ និងមានប្រសិទ្ធភាព ដោយផ្អែកលើភស្តុតាង និងអំណះអំណាង - កំណត់ប្រភេទអ្នកចូលរួមដើម្បីអាចធ្វើបទបង្ហាញបានល្អ។ បំណិនសម្បទា - ប្រើប្រាស់វិធីសាស្ត្រចែករំលែកដើម្បីផ្តល់ព័ត៌មានដល់អ្នកស្តាប់ - ធ្វើបទបង្ហាញដល់ក្រុមគោលដៅបានស្ទាត់ជំនាញ។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តធ្វើបទបង្ហាញដោយផ្អែកលើភស្តុតាង និង	២

	អំណះអំណាងត្រឹមត្រូវ។	
មេរៀនទី៤៖ ចំណេះដឹងមេរៀន ១- ការប្រើប្រាស់មេរៀន ២- ការវិភាគនិងវាយតម្លៃខ្លឹមសារ ៣- ការប្រើប្រាស់មេរៀនសម្រាប់ការបញ្ចេញមតិនិងទំនាក់ទំនង ៤- សន្តិសុខនិងសុវត្ថិភាព ៥- ក្រមសីលធម៌ និងការទទួលខុសត្រូវ	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់អំពីការប្រើប្រាស់សេវាកម្មមេរៀន - រៀបរាប់ពីវិធីវាយតម្លៃព័ត៌មានដែលចែករំលែកនៅលើមេរៀន - ប្រាប់ពីផលប៉ះពាល់នៃសន្តិសុខនិងសុវត្ថិភាពក្នុងការប្រើប្រាស់មេរៀន - ពណ៌នាអំពីអត្ថប្រយោជន៍និងក្រមសីលធម៌នៃការប្រើប្រាស់មេរៀន។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់ពីការប្រើប្រាស់មេរៀន - បកស្រាយអំពីសន្តិសុខនិងសុវត្ថិភាពនៅលើបណ្តាញសង្គមក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទង - បង្ហាញពីទំនួលខុសត្រូវ និងក្រមសីលធម៌ក្នុងការប្រើប្រាស់មេរៀន។ ចរិយាសម្បទា - មានស្មារតីទទួលខុសត្រូវក្នុងការប្រើប្រាស់មេរៀនប្រកបដោយក្រមសីលធម៌។	២
ជំពូកទី៣៖ មូលដ្ឋានគ្រឹះនៃការសរសេរកូដ		៩
មេរៀនទី១៖ ការគិតដោះស្រាយបញ្ហា ១- ការបំបែកបញ្ហា ២- សង្ខេបបញ្ហា ៣- សម្គាល់សណ្ឋាន ៤- ការគិតដោយប្រើកូដដោះស្រាយ	វិជ្ជាសម្បទា - រៀបរាប់ពីការគិតដោះស្រាយបញ្ហា (Computational Thinking and problem solving) ដោយប្រើ ការបំបែកបញ្ហា(Decomposition) សង្ខេបបញ្ហា (Abstraction) សម្គាល់សណ្ឋាន (Pattern recognition) និងការគិតដោយប្រើកូដដោះស្រាយ (Algorithm design)។ បំណិនសម្បទា - ពន្យល់អំពីអត្ថប្រយោជន៍នៃការគិតដោះស្រាយបញ្ហា ដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហា - បកស្រាយអំពីការប្រើប្រាស់ ការបំបែកបញ្ហា(Decomposition) សង្ខេបបញ្ហា (Abstraction) សម្គាល់សណ្ឋាន (Pattern recognition) និងការគិតដោយប្រើកូដដោះស្រាយ (Algorithm design)។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តគិតគូរវែងឆ្ងាយ និងរកដំណោះស្រាយត្រឹមត្រូវ មុននឹង	៣

	ដោះស្រាយបញ្ហាអ្វីមួយ។	
មេរៀនទី២៖ រចនាសម្ព័ន្ធទិន្នន័យ ១- ប្រភេទទិន្នន័យសាមញ្ញ ២- ប្រភេទទិន្នន័យស្មុគស្មាញ ៣- ប្រភេទនៃរចនាសម្ព័ន្ធទិន្នន័យ	វិជ្ជាសម្បទា - ពណ៌នាអំពីភាពខុសគ្នារវាងប្រភេទទិន្នន័យសាមញ្ញ និងទិន្នន័យស្មុគស្មាញ - រៀបរាប់អំពីប្រភេទនៃរចនាសម្ព័ន្ធទិន្នន័យ ដូចជាបញ្ជី (List) បណ្តុំ(Array) កំណត់ត្រា(Record)។ បំណិនសម្បទា - វែកញែកភាពខុសគ្នារវាងប្រភេទទិន្នន័យសាមញ្ញ និងទិន្នន័យស្មុគស្មាញ - ពន្យល់អំពីប្រភេទទិន្នន័យ និងអត្ថប្រយោជន៍នៃការរៀបចំទិន្នន័យជារចនាសម្ព័ន្ធត្រឹមត្រូវ - រៀបចំទិន្នន័យជារចនាសម្ព័ន្ធបានត្រឹមត្រូវនៅក្នុងបញ្ជី។ ចរិយាសម្បទា - មានទម្លាប់រៀបចំទិន្នន័យជារចនាសម្ព័ន្ធដោយយល់ និងត្រឹមត្រូវតាមបរិបទ។	២
មេរៀនទី៣៖ ការដោះស្រាយបញ្ហាស្មុគស្មាញ ១- ប្រភេទនៃបញ្ហា ២- វិធីដោះស្រាយបញ្ហា ៣- ភាពអត់ធ្មត់ក្នុងការដោះស្រាយ ៤- ណែនាំវិធីដោះស្រាយតាមកុំព្យូទ័រ	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់អំពីបញ្ហាដែលត្រូវដោះស្រាយ - រៀបរាប់វិធីដោះស្រាយបញ្ហាតាមបែបផ្សេងៗប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព និងប្រសិទ្ធផល។ បំណិនសម្បទា - ដោះស្រាយបញ្ហាបានដោយខ្លួនឯងតាមរយៈស្រាវជ្រាវផ្សេងៗតាមលទ្ធភាព។ ចរិយាសម្បទា - មានភាពអត់ធ្មត់ក្នុងការដោះស្រាយបញ្ហា។	២
មេរៀនទី៤៖ ការគិតច្នៃប្រឌិត ១- គំនិតរៀបចំ ២- ជំហាននៃគំនិតរៀបចំ	វិជ្ជាសម្បទា - យល់ដឹងអំពីដំណើរការនៃជំហានគំនិតរៀបចំ (Design Thinking) - រៀបរាប់ជំហាននៃដំណើរការគំនិតរៀបចំ។ បំណិនសម្បទា - កំណត់ជំហាននៃដំណើរការគំនិតរៀបចំបានត្រឹមត្រូវ។ ចរិយាសម្បទា - ទម្លាប់គិតបែបច្នៃប្រឌិតក្នុងការបង្កើតអ្វីដែលថ្មី។	២

ជំពូកទី៤៖ គំនិតច្នៃប្រឌិតក្នុងការរចនា		៨
មេរៀនទី១៖ ការរចនាបែបច្នៃប្រឌិត ១- និយមន័យ ២- រូបផ្គុំពីភាពច្នៃប្រឌិត ៣- អនុវត្តសាកល្បង ៤- ណែនាំកម្មវិធីកុំព្យូទ័រសម្រាប់ការរចនា និងមុខងារ	វិជ្ជាសម្បទា - កំណត់និយមន័យការច្នៃប្រឌិត (Creative design) និងការរចនា - ពណ៌នារូបផ្គុំពីភាពច្នៃប្រឌិត។ បំណិនសម្បទា - អនុវត្តការរចនាបែបច្នៃប្រឌិត (ច្បាប់ចរាចរណ៍, គ្រឿងញៀន)។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តបង្កើតគំនិតច្នៃប្រឌិត។	៤
មេរៀនទី២៖ គម្រោងពីការរចនា ១- និយមន័យ ២- ដំណើរការផែនការសកម្មភាព ៣- ការវាយតម្លៃលើការរចនា ៤- ណែនាំកម្មវិធីកុំព្យូទ័រសម្រាប់ការរចនា និងមុខងារសំខាន់ៗ	វិជ្ជាសម្បទា - ប្រាប់និយមន័យពីកិច្ចការគម្រោង (PBL) - រៀបរាប់ពីដំណើរការគម្រោង (បរិស្ថាន, វិស្វកម្ម សង្គម,...) - ជ្រើសរើសប្រធានបទនៃកិច្ចការគម្រោងសម្រាប់ការរចនា។ បំណិនសម្បទា - បង្ហាញពីដំណើរការគម្រោង - វាយតម្លៃលទ្ធផលគម្រោង។ ចរិយាសម្បទា - ចូលចិត្តក្នុងការអនុវត្តគម្រោង។	៤

៨- ឯកសារយោង

- ក្របខណ្ឌកម្មវិធីសិក្សាចំណេះទូទៅ និងអប់រំបច្ចេកទេស ២០១៥
- សៀវភៅបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ ថ្នាក់ទី១១ និងថ្នាក់ទី១២ បោះពុម្ពឆ្នាំ២០១៦
- សៀវភៅសិក្សាគោលភាសាខ្មែរ គណិតវិទ្យា សិក្សាសង្គម និងវិទ្យាសាស្ត្រអនុវត្ត ថ្នាក់ទី៤-ទី៦
- កម្មវិធីសិក្សាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ ប្រទេសសិង្ហបុរី
(www.moe.gov.sg/education/syllabuses)
- កម្មវិធីសិក្សាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ ប្រទេសឥណ្ឌា (www.ictcurriculum.gov.in)
- កម្មវិធីសិក្សាបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ របស់ Cambridge Assessment International Education (www.cambridgeinternational.org)
- សៀវភៅ Hello Ruby, Adventure in coding (www.helloruby.com/books)
- កម្មវិធីប្រកួតប្រជែងបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍អន្តរជាតិ (www.bebbras.org)
- កម្មវិធីបង្រៀនបច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាន និងសារគមនាគមន៍ (www.code.org)
- សៀវភៅសិក្សាកុំព្យូទ័រ Computer Science without a computer
(www.classic.csunplugged.org/books)

៩- បញ្ជីឈ្មោះគណៈកម្មការ

គណៈកម្មការគ្រប់គ្រង

- ១- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ហង់ ជួន ណារ៉ុន
- ២- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ណាត ប៊ុនរឿន
- ៣- លោកជំទាវ គឹម សេដ្ឋានី
- ៤- ឯកឧត្តម ពុត សាមិត្ត
- ៥- លោកបណ្ឌិត ម៉ុក សារ៉ុម
- ៦- លោក សុក ថា
- ៧- លោក អោ សៀម

គណៈកម្មការរៀបចំកម្មវិធីសិក្សាលម្អិត

- ១- លោក សុក ថា
- ២- លោកបណ្ឌិត សំ សិទ្ធិសេរី
- ៣- លោក ហ៊ាន សារឿន
- ៤- លោកបណ្ឌិត នាយ ផាង
- ៥- លោក កៀន តាក
- ៦- លោក កែល ភារុណ
- ៧- កញ្ញា សេង ស៊ីណេត
- ៨- លោក ជី គួង
- ៩- លោក លឹម សុត្តាវិទូ
- ១០- លោក អ៊ិត ជេដ្ឋា

- ១១- កញ្ញា ឃឹម ចរិយា
- ១២- លោក ខេង ពិសិទ្ធ
- ១៣- លោក អ៊ុក សម្បស្ស
- ១៤- លោក ហាបៀវ សុឡា
- ១៥- លោក អ៊ុំ ច័ន្ទតារា
- ១៦- លោក ហួត ស៊ាងហៃ
- ១៧- លោក អាំង ម៉ូនីកា
- ១៨- លោក ស្រុន ប៊ុននាង
- ១៩- លោក ឆន ឆៃយុទ្ធ
- ២០- លោកបណ្ឌិត ឈូក ច័ន្ទនាយា

គណៈកម្មការត្រួតពិនិត្យ

- ១- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ណាត ប៊ុនរឿន
- ២- ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យ ច័ន្ទ សំណាញ
- ៣- ឯកឧត្តមបណ្ឌិត ជេត ជាលី
- ៤- លោកបណ្ឌិត ម៉ុក សារ៉ុម
- ៥- លោក យិន ជី
- ៦- លោក ឃឹម សារិន
- ៧- លោក ស៊ិន ប៊ុណ្ណា
- ៨- លោក វ៉ា រុទ្ធី

លេខាធិការដ្ឋាន

- ១- លោកបណ្ឌិត ម៉ុក សារ៉ុម
- ២- លោកបណ្ឌិត ជ័យ ចាន់រឿន
- ៣- លោកបណ្ឌិត យុន គឹមលាង
- ៤- លោកបណ្ឌិត ម៉ម សុជាតិ
- ៥- លោក អុន ស៊ីវុធហា
- ៦- លោក យិន ជី
- ៧- លោក ឃឹម សារិន
- ៨- លោក ហាក់ ធម្មតា
- ៩- លោកស្រី វ៉ាន់ លីណា

ជំនួយការបច្ចេកទេសកុំព្យូទ័រ

- ១- លោក លឹម សុត្តាវិទូ
- ២- លោក អេង វណ្ណាវិទូ
- ៣- លោក មឿន លិនណា
- ៤- លោក ជួន ចៅ

បរិយាសម្បទា

អភិវឌ្ឍបុគ្គល គ្រួសារ និងសង្គម
សហគ្រិនភាពនិងភាពជាអ្នកដឹកនាំ
ការទទួលខុសត្រូវ
កាយសុខភាព
ចិត្តសុខភាព

វិទ្យាសម្បទា

អក្ខរសាស្ត្រ
លេខសាស្ត្រ
ភាសាបរទេស
បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មាននិងទូរគមនាគមន៍

មូលនិធិសម្បទា

បំណិនពិចារណានិងការបង្កើតថ្មី
ប្រាស្រ័យទាក់ទងនិងធ្វើការងារជាក្រុម
អនុវត្តចំណេះដឹងនិងជំនាញ