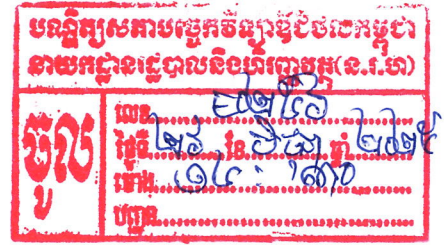




ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

លេខ: ៣០៤៤ អយក. រក ៤៤

ថ្ងៃ ២២ ៣១ ខែ សីហា ឆ្នាំម្សាញ់ សប្តស័ក ព.ស. ២៥៦៩
រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ១៣ ខែ មេសា ឆ្នាំ ២០២៥

ឧបនាយករដ្ឋមន្ត្រី រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
ជម្រាបជូន

ឯកឧត្តម លោកជំទាវ លោក លោកស្រីសាកលវិទ្យាធិការ នាយកវិទ្យាស្ថាន

កម្មវត្ថុ: សំណើសុំចាត់តាំងនិស្សិតចំនួន ០៥រូប និងគ្រូជីកនាំ ០១រូប ចូលរួមកម្មវិធី “យុវជនអឺរ៉ុប” ឆ្នាំ២០២៥។
យោង: ចំណាត់ការជាគោលការណ៍របស់ឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យឧបនាយករដ្ឋមន្ត្រី រដ្ឋមន្ត្រី ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ចុះថ្ងៃទី១៤ ខែមីនា ឆ្នាំ២០២៥។

តបតាមកម្មវត្ថុ ដូចយោងខាងលើ ខ្ញុំសូមជម្រាបជូន ឯកឧត្តម លោកជំទាវ លោក លោកស្រី ជ្រាបថា: ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា នឹងរៀបចំកម្មវិធី “យុវជនអឺរ៉ុប” ឆ្នាំ២០២៥ ក្នុងគោលបំណងអភិវឌ្ឍសមត្ថភាព បំណិន និងភាពច្នៃប្រឌិតដល់យុវជនកម្ពុជា ក្នុងការបង្កើតឧបករណ៍ស្វ័យប្រវត្តិឆ្លាតវៃ ដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យា អាយអូអិចស៊ី (IoT) ដើម្បីជួយបង្កើនប្រសិទ្ធភាព និងលទ្ធភាពក្នុងវិស័យអប់រំ និងផ្តល់ឱកាសឱ្យយុវជនយក ឧបករណ៍ស្វ័យប្រវត្តិនេះ ចូលរួមប្រកួតប្រជែងដណ្តើមជ័យលាភីប្រចាំឆ្នាំ២០២៥ផងដែរ។ អាស្រ័យដូចនេះ សូម ឯកឧត្តម លោកជំទាវ លោក លោកស្រី ជ្រើសរើស និងឧទ្ទេសនាមនិស្សិតចំនួន ០៥រូប និងគ្រូជីកនាំ ០១រូប ដើម្បីចូលរួមកម្មវិធីអឺរ៉ុប តាមដំណាក់កាល និងផែនការលម្អិត ដូចមានឯកសារជូនភ្ជាប់។ សូមបញ្ជូន លិខិតឧទ្ទេសនាមមកនាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីយុវជន នៃអគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា តាមរយៈលោក គី សុត្រា តេឡេក្រាមលេខ ០៩៦ ៩៩៩ ២៩៧៤ ឱ្យបានមុនថ្ងៃទី១០ ខែកក្កដា ឆ្នាំ ២០២៥។

សេចក្តីដូចបានជម្រាបជូនខាងលើ សូម ឯកឧត្តម លោកជំទាវ លោក លោកស្រី សាកលវិទ្យាធិការ នាយកវិទ្យាស្ថាន ពិនិត្យ និងជ្រើសរើសនិស្សិត ០៥រូប និងគ្រូជីកនាំ ០១រូប ចូលរួមកម្មវិធីខាងលើតាមការគួរ។

សូម ឯកឧត្តម លោកជំទាវ លោក លោកស្រី ទទួលនូវការគោរពអរគុណពីខ្ញុំ។

រដ្ឋមន្ត្រីក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា



រដ្ឋលេខាធិការ

បណ្ឌិត ស៊ីវិន មូលិត

- ចម្លងជូន :**
- អគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន
 - ឧទ្ធកាល័យឯកឧត្តមបណ្ឌិតសភាចារ្យឧបនាយករដ្ឋមន្ត្រី រដ្ឋមន្ត្រី ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
“ដើម្បីជូនជ្រាបជាព័ត៌មាន”
 - អង្គភាព-នាយកដ្ឋានពាក់ព័ន្ធ
 - កាលប្បវត្តិ
 - ឯកសារ-នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីយុវជន

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា
អគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន
នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីយុវជន

តារាងកម្មវិធី
កម្មវិធីយុវជនអ៊ីជីន (E-Gen)

ពេលវេលា	សកម្មភាព
ថ្ងៃទី ២៤-២៦ កក្កដា ឆ្នាំ២០២៥	សិក្ខាសាលាលើកទី១៖ បំប៉នសមត្ថភាពស្តីពីការគ្រប់គ្រង ដឹកនាំ ការងារក្រុម ការសរសេរនិងគ្រប់គ្រងគម្រោង
ថ្ងៃទី៣០ សីហា ឆ្នាំ២០២៥	វាយតម្លៃគម្រោងវគ្គទី១
ថ្ងៃទី ១១-១៣ កញ្ញា ឆ្នាំ២០២៥	សិក្ខាសាលាលើកទី២៖ បំប៉នសមត្ថភាពលើជំនាញការបង្កើតឧបករណ៍ងាយៗ ដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យាIoT
ខែកញ្ញា ដល់ខែធ្នូ ២០២៥	សកម្មភាពចុះសហគមន៍សិក្សាស្វែងយល់បន្ថែមពីគម្រោង
ថ្ងៃទី ២១ ធ្នូ ឆ្នាំ២០២៥	ប្រកួតប្រជែងជ្រើសរើសគម្រោង និងផ្តល់រង្វាន់ជ័យលាភី

❖ សូមរក្សាសិទ្ធិកែប្រែកម្មវិធីក្នុងករណីចាំបាច់

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា **ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ**
អគ្គនាយកដ្ឋានយុវជន
នាយកដ្ឋានអភិវឌ្ឍកម្មវិធីយុវជន

ទស្សនទានស្តីពី
កម្មវិធីយុវជនអ៊ីជីន

សារបាន

ប្រទេសកម្ពុជាជាប្រទេសដែលមានប្រជាជនវ័យក្មេងជាងគេក្នុងតំបន់ ដែលមានអាយុចន្លោះ១៥ឆ្នាំទៅ ៣០ឆ្នាំ ចំនួន៣០ភាគរយនៃប្រជាជនទាំងមូល (យោងតាមគោលនយោបាយជាតិសម្រាប់អភិវឌ្ឍយុវជន) ហើយក៏ជាប្រទេសមួយប្រកបដោយសក្តានុពលក្នុងការអភិវឌ្ឍឌីជីថល ស្ទើរតែគ្រប់សាកលវិទ្យាល័យក្នុង ប្រទេស មានការបណ្តុះបណ្តាលជំនាញឌីជីថល ជាក់ស្តែងនិស្សិតយើងដែលចូលរួមប្រកួតកម្មវិធីអភិវឌ្ឍបច្ចេក វិទ្យាភាគច្រើនទទួលបានជ័យលាភីត្រលប់មកវិញ។

ម្យ៉ាងវិញទៀតប្រទេសកម្ពុជា ជាប្រទេសដែលមានការអភិវឌ្ឍគ្រប់វិស័យ ដែលចាំបាច់តម្រូវឲ្យមាន ទំនើបកម្មក្នុងវិស័យនីមួយៗ ដើម្បីបង្កើនប្រសិទ្ធិភាព និងប្រសិទ្ធផល និងដើម្បីបង្កើនគុណភាពសម្រាប់ការនាំ ចេញទៅទីផ្សារពិភពលោក។

តាមរយៈកម្មវិធីអ៊ីជីន យុវជនត្រូវបានផ្តល់ឱកាស លើកទឹកចិត្ត និងផ្តល់ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសបន្ថែម ទៀតលើការអភិវឌ្ឍឧបករណ៍ឌីជីថលស្វ័យប្រវត្តិងាយៗ ដើម្បីជាចំណុចចាប់ផ្តើមសម្រាប់យុវជនក្នុងការអភិវឌ្ឍ ឧបករណ៍ស្វ័យប្រវត្តិ សម្រាប់ជួយបង្កើនប្រសិទ្ធិភាព និងប្រសិទ្ធផលក្នុងការងារប្រចាំថ្ងៃ ជាពិសេសក្នុងវិស័យ អប់រំ កសិកម្ម សិប្បកម្ម បរិស្ថាន និងផ្ទះវ័យឆ្លាតជាដើម។

គោលបំណង

- ❖ បង្កើតថ្នាលសម្រាប់យុវជនប្រើប្រាស់ចំណេះដឹងរបស់ខ្លួនបង្កើតឧបករណ៍ស្វ័យប្រវត្តិងាយៗដោយប្រើ បច្ចេកវិទ្យាអាយអូធី (IoT)
- ❖ បង្កើតថ្នាលសម្រាប់យុវជនសម្រាប់ទទួលបានចំណេះដឹងថ្មីៗសម្រាប់បង្កើតឧបករណ៍ស្វ័យប្រវត្តិងាយៗ ដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យាអាយអូធី (IoT)
- ❖ បណ្តុះគំនិតបង្កើតថ្មីដោយប្រើបច្ចេកវិទ្យាIoT និង Machine Learning
- ❖ ចេះកំណត់បញ្ហា និងបង្កើតដំណោះស្រាយថ្មីបែបទំនើបសម្រាប់សហគមន៍ ជាពិសេសលើវិស័យអប់រំ កសិកម្ម បរិស្ថាន ស្មាតហូមជាដើម

វិធីសាស្ត្រនៃការធ្វើសិក្ខាសាលា

ដើម្បីសម្រេចបាននូវគោលបំណងខាងលើ កម្មវិធីយុវជនអ៊ីជីន (E-Gen) ត្រូវអនុវត្តតាមវិធីសាស្ត្រដូច ខាងក្រោម៖

១. សិក្ខាកាមៈ យ៉ាងហោចជានិស្សិតកំពុងរៀនឆ្នាំទី៣ ជំនាញ បច្ចេកវិទ្យាព័ត៌មានវិទ្យា អេឡិចត្រូនិក និងពាណិជ្ជកម្ម។ និស្សិតត្រូវបង្កើតក្រុមដោយខ្លួនឯង ដែលមានគ្នា៧រូប ក្នុងនោះ និស្សិតជានារីភេទយ៉ាងតិច ចំនួន ២រូប

២. បំប៉នបន្ថែមនូវជំនាញចាំបាច់៖ និស្សិតដែលត្រូវបានជ្រើសរើសចូលក្នុងកម្មវិធីអ៊ីជីន ត្រូវចូលរួមវគ្គ បណ្តុះបណ្តាលជំនាញបន្ថែមចំនួន២លើកដូចជា៖ លើកទី១៖ បណ្តុះបណ្តាលជំនាញចំនួន៤ ដូចជា មូលដ្ឋាន គ្រឹះនៃការសិក្សាស្រាវជ្រាវ ជំនាញទំនាក់ទំនងនិងធ្វើការជាក្រុម ជំនាញក្នុងការគិតបែបគ្រឹះវិះពិចារណា និង ជំនាញក្នុងការសរសេរនិងគ្រប់គ្រងគម្រោង។ លើកទី២៖ បណ្តុះបណ្តាលជំនាញក្នុងការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍ បច្ចេកវិទ្យា និងសរសេរកូដ សម្រាប់ផលិត ឧបករណ៍ស្វ័យប្រវត្តិកម្ម

៣. ជម្រុះលើកទី១៖ ក្រោយពីទទួលបានវគ្គបណ្តុះបណ្តាល លើកទី១រួច ក្រុមនីមួយៗត្រូវបង្កើតគម្រោង សង្ខេបមួយ ដែលរួមមាន ឈ្មោះ គោលបំណង ផលជះ និងតម្រូវការឧបករណ៍ចាំបាច់ក្នុងការអភិវឌ្ឍន៍គម្រោង រួចធ្វើ មកគណកម្មការរៀបចំ ដើម្បីជ្រើសរើសគម្រោងដែលល្អ និងសមរម្យអាចធ្វើបាន។ គម្រោងដែលជ្រើស រើសក្នុងវគ្គជម្រុះនេះ មិនឲ្យលើសពី៥០%នៃចំនួនគម្រោងសរុប។

៤. បង្កើតឧបករណ៍គម្រុះ ក្រុមដែលត្រូវបានជ្រើសរើស បន្ទាប់ពីជម្រុះលើកទី១ នឹងត្រូវចូលរួមវគ្គបណ្តុះ បណ្តាលមួយទៀត ទាក់ទងនឹង ការប្រើប្រាស់ឧបករណ៍បច្ចេកវិទ្យាIoT ដូចជា Controller, Sensors, Relay ជា ដើម និងការសរសេរកូដ។ ក្រោយពីបញ្ចប់វគ្គសិក្សានេះ ក្រុមនីមួយៗត្រូវបន្តអភិវឌ្ឍគម្រោងរបស់ខ្លួន ឲ្យចេញជា ឧបករណ៍គម្រុះ ដែលអាចប្រើសាកល្បងក្នុងទ្រង់ទ្រាយតូចបាន។

៥. វគ្គផ្តាច់ព្រាត់៖ គណៈកម្មការជ្រើសរើស និងវាយតម្លៃគម្រោង នឹងធ្វើការជ្រើសរើសគម្រោងដែលល្អ ជាងគេ(គុណភាពគម្រោង និងផលជះ) តាមរយៈការធ្វើបទបង្ហាញផ្ទាល់ ចំនួន៣ សម្រាប់ប្រកាសជ័យលាភី។

លទ្ធផលរំពឹងទុក

សិក្ខាកាមទាំងអស់ ដែលបានចូលរួមក្នុងកម្មវិធីអ៊ីជីន អាចប្រើចំណេះ ជំនាញ បទពិសោធន៍ដែលបាន សិក្សាក្នុងសាលា រួមផ្សំនិងការបំប៉នជំនាញបន្ថែម បង្កើតដំណោះស្រាយល្អៗបែបបច្ចេកវិទ្យាសម្រាប់សហគមន៍ តាមរយៈ ១.ការសិក្សាស្វែងយល់ពីតម្រូវការ ក៏ដូចជាបញ្ហាដែលមានក្នុងសហគមន៍ ២. ស្វែងរកដំណោះស្រាយ ក៏ដូចជាវិធីសាស្ត្រតាមបែបបច្ចេកវិទ្យា ៣. បង្កើតជាគម្រោង ៤. ផលិតបានជាឧបករណ៍គម្រុះ សម្រាប់ប្រើប្រាស់ សាកល្បង។ តាមរយៈអ៊ីជីន នឹងអាចជ្រើសរើសបានគម្រោងចំនួន៣ ដែលប្រកបដោយសក្តានុពលនិងផលជះ ខ្លាំងដល់សហគមន៍ និងអាចមានឱកាសសម្រាប់ទាក់ទាញវិនិយោគិន ដើម្បីវិនិយោគលើគម្រោងនេះ។ ជាចុងក្រោយអ៊ីជីន នឹងចូលរួមចំណែកជំរុញ លើកទឹកចិត្តយុវជន ឲ្យបង្កើតផលិតផលបច្ចេកវិទ្យាស្វ័យប្រវត្តិ ងាយៗ ដូចជាប្រព័ន្ធថវិកាមាន់ស្វ័យប្រវត្តិ ប្រព័ន្ធស្រោចស្រពដំណាំស្វ័យប្រវត្តិទៅតាមតម្រូវការរបស់ដំណាំ ប្រព័ន្ធបិទបើកអំពូលភ្លើងស្វ័យប្រវត្តិ។ល។ សម្រាប់បំពេញសេចក្តីត្រូវការក្នុងសហគមន៍។