



ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

សេចក្តីប្រកាសព័ត៌មាន
ស្តីពី
ប្រធានបទជាអាទិភាពនៃ
មូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ឆ្នាំ២០២០
នៃក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

ដើម្បីចាប់យកកាលានុវត្តភាពពីបដិវត្តន៍ឧស្សាហកម្មទី៤និងសេដ្ឋកិច្ចឌីជីថល ដែលកំពុងរីកដុះ
ផុលឡើង រាជរដ្ឋាភិបាលបានជំរុញឱ្យមានការបង្កើតប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ី ដែលបង្កលក្ខណៈអំណោយផល
ដល់ការស្រាវជ្រាវ និងអភិវឌ្ឍន៍ ការបង្កើតថ្មី និងនវានុវត្តន៍។ នៅឆ្នាំ២០២០នេះ ដោយមានការគាំទ្រពី
ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា បានបង្កើត**មូលនិធិស្រាវជ្រាវ គំនិត
ច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ (មូលនិធិ ស.គ.ន)** ឬ The Research Creativity and Innovation
Fund (RCI Fund)។ គោលដៅចម្បងនៃមូលនិធិនេះ គឺរួមចំណែកលើកកម្ពស់វប្បធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ
បំផុសគំនិតច្នៃប្រឌិត និងជំរុញការធ្វើនវានុវត្ត ដើម្បីជាប្រយោជន៍ដល់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា ដែល
ឆ្លើយតបទៅនឹងទីផ្សារពលកម្ម និងសាកលកាតព្វកម្ម។ ស្ថិតក្នុងស្ថានភាពចំពោះមុខនៃការគ្រប់គ្រង
បង្ការ និងទប់ស្កាត់ការរីករាលដាលនៃជំងឺកូវីដ-១៩ ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា តាមរយៈមូលនិធិ
ស.គ.ន បានបញ្ចូលការកែលម្អក្របខណ្ឌម៉ាក្រូសេដ្ឋកិច្ចក្នុងបរិការណ៍កូវីដ-១៩នេះ ជាកត្តាចម្បងមួយ
សម្រាប់រៀបចំកំណត់ប្រធានបទជាអាទិភាពនៃការស្រាវជ្រាវ និងអភិវឌ្ឍន៍ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍។

លទ្ធផលដែលគម្រោងសំណើទាំងឡាយត្រូវសម្រេចបាន ដើម្បីដាក់ជូនមកមូលនិធិ ស.គ.ន គឺ
ត្រូវតែជាលទ្ធផលរូបីយ៍ (Tangible result) ដែលអាចយកទៅប្រើប្រាស់បានភ្លាមៗ អាចដោះស្រាយ
បញ្ហាដែលកំពុងជួបប្រទះ ផ្សារភ្ជាប់ជាមួយតម្រូវការអភិវឌ្ឍក្នុងវិស័យឧស្សាហកម្ម សម្រាប់បរិបទកម្ពុជា។

នៅឆ្នាំ២០២០នេះ មូលនិធិ ស.គ.ន នឹងផ្តល់ការគាំទ្រជាថវិកាដល់ប្រធានបទ ជាអាទិភាពចំនួន
៣ ដែលមានលក្ខខណ្ឌ ថវិកាគ្រោងទុក និងលទ្ធផលរំពឹងទុកដូចខាងក្រោម ៖

ល.រ	ប្រធានបទ ពេទ្យភាព	លទ្ធផលរំពឹងទុក	ស្ថាប័នស្នើសុំ គម្រោង	ថវិកា អគមហេ (លានរៀល)
១. ខ្លឹមសារនីយកម្មសម្រាប់បដិវត្តឧស្សាហកម្ម ៤.០ (Digitalization for IR.4.0)				
១.១	ការអប់រំឌីជីថល (Digital education)	ការស្រាវជ្រាវពីឧត្តមានុវត្តនៃ "កម្មវិធីការគ្រប់គ្រងសាលារៀន" (School-Based Management) និងសាលាជំនាន់ថ្មី ដើម្បី បង្កើតជាកម្មវិធី App សម្រាប់ការគ្រប់គ្រងសាលារៀនទូទៅ	អង្គការចំណុះ ក្រសួង ស្ថាប័នដៃគូ ស្ថាប័នបច្ចេកវិទ្យា	៤០០
១.២	សេដ្ឋកិច្ចឌីជីថល (Digital economy)	ការបង្កើតគម្រោងស្រាវជ្រាវ Descriptive Research ពាក់ព័ន្ធ នឹងសេដ្ឋកិច្ចនិងបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថល ហើយ ផ្តល់ឱកាសដល់ និស្សិតចូលសិក្សានិងស្រាវជ្រាវ ទៅតាមកម្មវិធីសិក្សាដែល ផ្តោតលើសមត្ថភាព (Competency-Based Curriculum)	គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា រដ្ឋ និងឯកជន	៤០០
១.៣	ការអនុវត្តបច្ចេកវិទ្យា ឌីជីថល (Digital application)	ការស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍន៍ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍លើ បច្ចេកវិទ្យា AI, Mechatronics, Machine Learning, Robotics, Computer Sciences, ឬបច្ចេកវិទ្យាឌីជីថលផ្សេង ទៀតជាពិសេសសម្រាប់វិស័យកសិកម្ម និងវិស័យដទៃទៀតដែល ជាអាទិភាពសម្រាប់ការទ្រទ្រង់កំណើនសេដ្ឋកិច្ច។ ប្រធានបទ សម្រាប់ការស្រាវជ្រាវនិងអភិវឌ្ឍន៍នេះ ជាផ្នែកធំជាងគេនៃមូល និធិ ស.គ.ន ហើយដែលជាការចូលរួមចំណែកដល់ការ កសាងមជ្ឈមណ្ឌលឧត្តមភាព (Center of Excellence) សម្រាប់ការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍នៅកម្ពុជា	គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា រដ្ឋ និងឯកជន វិស័យ ឯកជន ស្ថាប័នបច្ចេក វិទ្យា	១៥០០
២. ការស្រាវជ្រាវអនុវត្តលើវិស័យកសិកម្ម (Applied Agricultural Research)				
២.១	ការពិសោធស្រាវជ្រាវ អនុវត្តជាក់ស្តែង (Applied research)	ការផលិតចេញជាម៉ូដែល Prototype ឬប្រព័ន្ធផលិតកម្មជាក់ លាក់ (Aquaponic, ការគ្រប់គ្រងទឹកស្វ័យប្រវត្តិ ផ្ទះកញ្ចក់...)) ដែលអាចផ្សព្វផ្សាយទៅកាន់សហគមន៍	គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា រដ្ឋ និងឯកជន វិទ្យាស្ថានបច្ចេកទេស វិទ្យាល័យចំណេះ ទូទៅនិងបច្ចេកទេស	៤០០
៣. ការស្រាវជ្រាវគណនេយ្យសតវត្សទី២១ (21st Century Pedagogy Research)				
៣.១	ថ្នាក់រៀននិម្មិត (Virtual Classroom)	ការស្រាវជ្រាវ ដើម្បីបង្កើតជាប្រព័ន្ធថ្នាក់រៀននិម្មិត (Virtual Classroom) រួមជាមួយវិធីសាស្ត្របង្រៀនតាមបែបចម្រុះ (Blended Learning) និងការបង្កើតមន្ទីរពិសោធន៍និម្មិត (Virtual Lab) ដែលអាចគាំទ្រដល់ការរៀន តាមបែប Inquiry Based Learning។ ជាលទ្ធផល គឺក្រសួងនឹងទទួលបានប្រព័ន្ធ គ្រប់គ្រងការបង្រៀន (Learning Management System) ដែលអាចផ្តល់ជម្រើសមុខវិជ្ជានៃការរៀនសម្រាប់សិស្ស អោយ បានកាន់តែច្រើនជាងមុន។	គ្រឹះស្ថានឧត្តមសិក្សា រដ្ឋនិងឯកជន ស្ថាប័នបច្ចេកវិទ្យា	៣០០
៣.២	ការឆ្លើយតបនៃ វិស័យអប់រំចំពោះ កូរ៉េ-១៩	ការស្រាវជ្រាវផ្នែកគោលនយោបាយ ការវាយតម្លៃ ឬការដាក់ ចេញឧត្តមានុវត្តសម្រាប់វិស័យអប់រំ ពាក់ព័ន្ធជាមួយនឹងកម្មវិធី សំខាន់ៗដែលកំពុងអនុវត្តដោយនាយកដ្ឋានជំនាញនៃក្រសួង អប់រំ យុវជន និងកីឡា ឬក៏ជាផ្នែកមួយនៃរបៀបវារៈកំណែទម្រង់	អង្គការចំណុះ ក្រសួង ស្ថាប័នដៃគូ អ្នកស្រាវជ្រាវ អ្នកជំនាញការ	២០០

4

	(Education response to Covid-19)	ក្នុងវិស័យអប់រំ។ លទ្ធផលនៃការស្រាវជ្រាវនេះ នឹងត្រូវប្រើប្រាស់ជាមូលដ្ឋាននៃការសម្រេចចិត្តដោយផ្អែកលើភស្តុតាង ដើម្បីការអនុវត្តកម្មវិធី ក៏ដូចជារបៀបវារៈនៃកំណែទម្រង់វិស័យអប់រំ។		
៣.៣	ការស្រាវជ្រាវខ្នាតតូចសម្រាប់សិស្ស-និស្សិត (Small Research Grant for Students)	ការផ្តល់ឱកាសពិសេសក្នុងភាពជាអប់រំតាមបែបការប្រកួតប្រជែងគម្រោង (Project-Based Learning) សម្រាប់អ្នកសិក្សាដែលមានទេពកោសល្យ និងចំណង់ចំណូលចិត្តក្នុងការស្រាវជ្រាវ មានគំនិតច្នៃប្រឌិត និងអាចបង្កើតនវានុវត្តន៍ ហើយគម្រោង ខ្នាតតូចទាំងនោះអាចទទួលបានឱកាសគាំទ្រជាថវិកាសម្រាប់អនុវត្ត។	ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ផ្តល់ជូនអ្នកសិក្សានៅកម្រិតមធ្យមសិក្សា និងឧត្តមសិក្សា	៤០០
៣.៤	រង្វាន់ជ័យលាភីសម្រាប់បុគ្គលដែលមានស្នាដៃក្នុងការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ (RCI Award)	ការផ្តល់ជូនជាពានរង្វាន់ “ការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍” អមដោយពានរង្វាន់កិត្តិយសមួយចំនួន ដល់បុគ្គលសាស្ត្រាចារ្យ ឬប្រតិបត្តិករ ដែលមានស្នាដៃ សមិទ្ធផល និងសកម្មភាពនាពេលកន្លងមក ក្នុងការស្រាវជ្រាវ គំនិតច្នៃប្រឌិត និងនវានុវត្តន៍ ហើយដែលអាចវាស់វែងតាមរយៈផលប៉ះពាល់នៃលទ្ធផលរបស់ពួកគាត់ ទៅលើប្រជាជនសង្គមមួយ។	ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា ផ្តល់ជូនបុគ្គលដែលមានស្នាដៃ សាស្ត្រាចារ្យ ឬប្រតិបត្តិករ	២០០

មូលនិធិ ស.គ.ន សូមប្រកាសជូនជាព័ត៌មានដល់ស្ថាប័ន ឬអ្នកស្រាវជ្រាវដែលមានចំណាប់អារម្មណ៍ចំពោះប្រធានបទជាអាទិភាពខាងលើ ហើយមានបំណងចូលរួមដល់ការលើកកម្ពស់វប្បធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ បំផុសគំនិតច្នៃប្រឌិត និងជំរុញការធ្វើនវានុវត្ត ដើម្បីជាប្រយោជន៍ដល់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា សូមមេត្តាកត់សម្គាល់លើចំណុចដូចខាងក្រោម ៖

១. រៀបចំដាក់សំណុំលិខិត “ពាក្យស្នើសុំ” (Application Form) ដែលរួមមាន
 ១. លិខិតស្នើសុំចូលរួមប្រកួតប្រជែងថវិកាមូលនិធិ (Cover Letter)
 ២. ប្រវត្តិរូបសង្ខេបនៃអ្នកស្នើសុំ (CV of Applicants/Researchers)
 ៣. ការសង្ខេបព័ត៌មានស្តីពីស្ថាប័ន ឬក្រុមហ៊ុន (Profile of the Company/Organization)
 - និង ៤. ឯកសារទស្សនាទាន (២-៥ទំព័រ) ដោយបកស្រាយពី ៖
 - ១.១ សនិទានកម្ម និងបញ្ហាដែលត្រូវដោះស្រាយ (Rationale, problem statement)
 - ១.២ គោលដៅនៃការស្រាវជ្រាវ (Purpose of the research)
 - ១.៣ លទ្ធផលរំពឹងទុក (Expected results)
 - ១.៤ វិធីសាស្ត្រស្រាវជ្រាវ (ដោយសង្ខេបបំផុត) និងដំណើរការស្រាវជ្រាវ (Methodology and research plan)
 - ១.៥ ការប៉ាន់ស្មានថវិកាចំណាយ (Costing)
២. សំណុំលិខិតពាក្យស្នើសុំ ដែលភ្ជាប់ជាមួយឯកសារទាំងអស់ ត្រូវបញ្ចូលគ្នាជាឯកសារតែមួយ (Combined as single file) ហើយផ្លាស់ប្តូរជាទម្រង់ឯកសារ PDF (Convert into PDF file) និងផ្ញើមកកាន់អ៊ីម៉ែល event@moeys.gov.kh ដោយសរសេរ Subject: RCI

Application of (name of applicant/company) for (name of the priority topics as stated in the table above)

- ៣. ក្នុងករណីស្ថាប័ន ឬអ្នកស្រាវជ្រាវមានចម្ងល់ពីនីតិវិធី ឬព័ត៌មានបន្ថែមស្តីពីមូលនិធិ ស.គ.ន សូមមេត្តាទាក់ទងមកកាន់អ៊ីម៉ែល event@moeys.gov.kh ដោយសរសេរ Subject: RCI Inquiry of (name of applicant/company) for (name of the priority topics as stated in the table above)
- ៤. ការដាក់សំណុំលិខិតស្នើសុំ នឹងមិនមានកាលបរិច្ឆេទឈប់ទទួលទេ ហើយលេខាធិការ ដ្ឋាននៃមូលនិធិ ស.គ.ន នឹងពិនិត្យលើសំណុំលិខិតមួយករណីម្តងៗ និងដាក់ជូនការពិនិត្យ និងសម្រេចពីគណៈកម្មាធិការមូលនិធិ ស.គ.ន
- ៥. គម្រោងសំណើដែលមានសក្តានុពល (Potential Applications) នឹងទទួលបានមតិកែលម្អបន្ថែមពីសំណាក់គណៈកម្មាធិការមូលនិធិ ស.គ.ន សម្រាប់ផ្តល់ព័ត៌មានកាន់តែពិស្តារ
- ៦. មូលនិធិ ស.គ.ន សម្រាប់ឆ្នាំ២០២០ ពុំកំណត់អោយមាន Template សម្រាប់សរសេរលិខិតស្នើសុំ ឬឯកសារទស្សនាទានទេ ដូច្នេះស្ថាប័ន ឬអ្នកស្រាវជ្រាវទាំងអស់ត្រូវមានគំនិតច្នៃប្រឌិតខ្ពស់បំផុត ក្នុងការរៀបចំឯកសារ

អាស្រ័យហេតុនេះ សូមគ្រឹះស្ថានសិក្សារដ្ឋនិងឯកជន ស្ថាប័នដៃគូ ស្ថាប័នបច្ចេកវិទ្យា ស្ថាប័នស្រាវជ្រាវ និងអ្នកស្រាវជ្រាវទាំងអស់ មេត្តាជ្រាបជាព័ត៌មាន និងចូលរួមក្នុងការលើកកម្ពស់វប្បធម៌នៃការស្រាវជ្រាវ បំផុសគំនិតច្នៃប្រឌិត និងជំរុញការធ្វើនវានុវត្ត ដើម្បីជាប្រយោជន៍ដល់វិស័យអប់រំ យុវជន និងកីឡា តាមរយៈមូលនិធិ ស.គ.ន ចាប់ពីថ្ងៃប្រកាសព័ត៌មាននេះតទៅ។

ថ្ងៃ ២៣ វិច័ក្ក ខែកុម្ភៈ ឆ្នាំជូត ទាស័ក ព.ស២៥៦៤
រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ២៤ ខែសីហា ឆ្នាំ២០២០



[Handwritten signature]