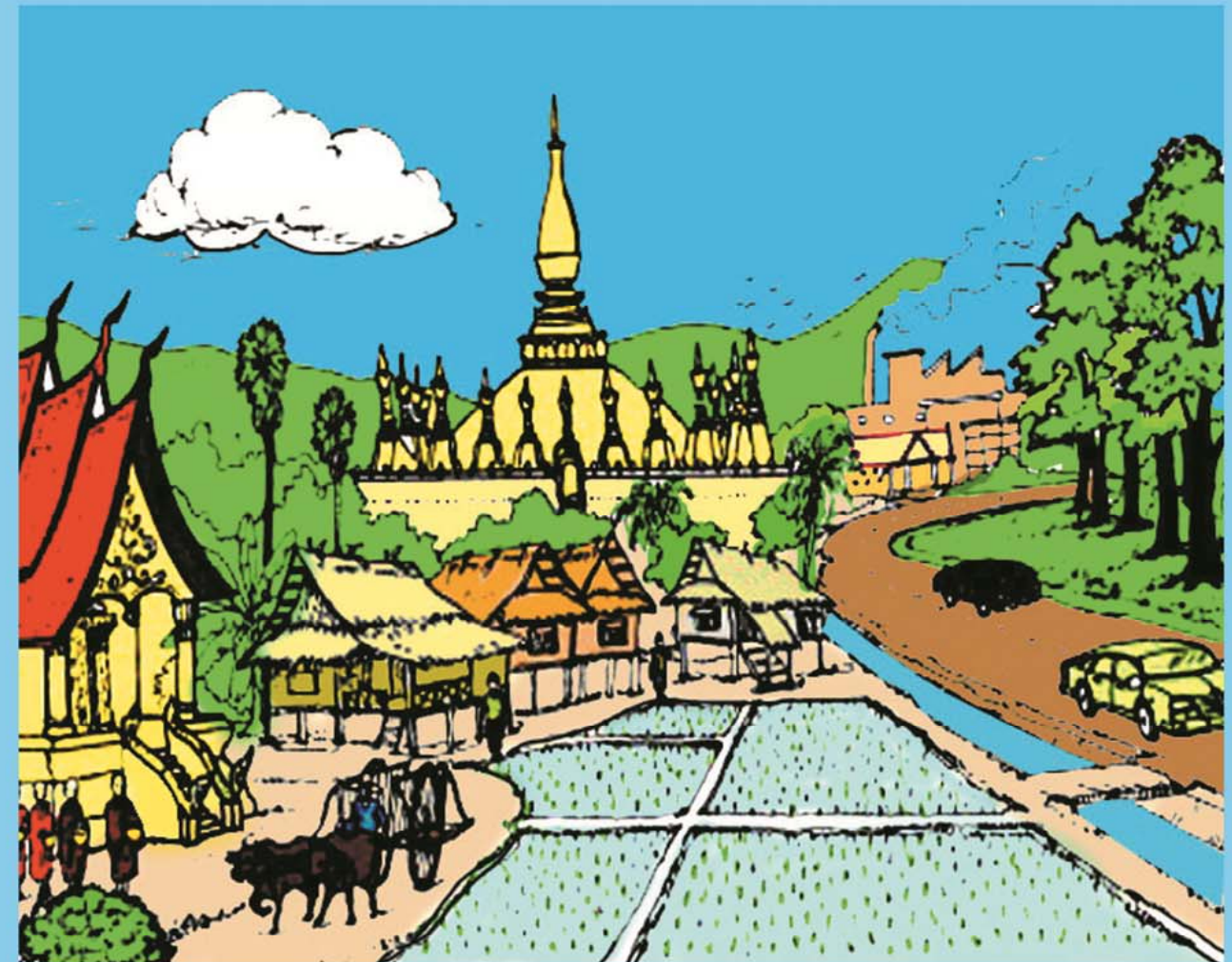




# ແຜນຈັດປະສົບການ ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1



ສະໜັບສະໜູນໂດຍ: ອົງການຮ່ວມມືສາກົນ UNICEF

ທະບຽນພິມເລກທີ : .....

ຂະໜາດພິມ: 21x29,7 cm, ຈຳນວນ:.....

ພິມທີ່: .....

2012

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1

2012

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ  
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ  
2012



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ  
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ

2421  
ເລກທີ.../ສສກ.ສວສ/2012

ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ: 16 ມີນາ 2012

### ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ຫຼັກສູດ ແລະ ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ  
ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1

- ເຫັນຕາມ: ດຳລັດຂອງນາຍົກລັດຖະມົນຕີວ່າດ້ວຍການຈັດຕັ້ງ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະບັບເລກທີ 282/ນຍ, ລົງວັນທີ 7 ກັນຍາ 2011;
- ເຫັນຕາມ: ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີວ່າດ້ວຍການຈັດຕັ້ງ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ ສະບັບເລກທີ 1124/ ສສກ.ຈຕ, ລົງວັນທີ 20 ເມສາ 2012.
- ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

### ລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

- ມາດຕາ 1: ຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ຫຼັກສູດ ແລະ ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1 ສະບັບປະຕິຮູບ ໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານ ທົ່ວປະເທດ ນັບແຕ່ ສົກຮຽນ 2012-2013 ເປັນຕົ້ນໄປ.
- ມາດຕາ 2: ໃຫ້ກົມອະນຸບານປະຖົມສຶກສາ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ, ກົມຄຸ້ມຄອງການສຶກສາພາກເອກະຊົນ, ພະແນກສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາແຂວງ, ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ແລະ ພາກສ່ວນຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຈົ່ງຮັບຮູ້, ໃຫ້ການຮ່ວມມື ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ຕາມໜ້າທີ່ຂອງໃຜລາວໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.
- ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.



ລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ດຣ.ພັນຄຳ ວິພາວັນ

## ແຜນຈັດປະສົບການ

# ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

## ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທລົບ  
ຈຸນລາ ເອັມທອງ  
ພູມະລິ ແສງຈັນນະວົງ  
ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ  
ສຸກສະຫວັນ ວິມານ  
ຈັນທອມ ສຸວັນນະວົງ  
ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນຸວົງ  
ລັດສະໝີ ນາມເມືອງ  
ມະນີວອນ ອາດຜາສຸກ  
ພູມິ ພິມມະວົງສາ  
ອາງຄຳ ບຸດສະດີ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ພວງຄຳ ສົມສະນິດ  
ທອງແກ້ວ ອາສາ  
ປາກຽນ ຫຼວງໄຊຊະນະ  
ສົມບູນ ມາສຸວັນ  
ເກດ ພັນລັກ  
ສີພາພອນ ມະນີວັນ

ເອົ້າໜ້າໂດຍ:

ຈັນທະໄລ ເກີດຫຼ້າ  
ທອງດຳ ທອງສິນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ  
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າ ວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2012

## ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ ຮຽບຮຽງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສາ ນຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ ແລະ ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງບົດສອນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກົດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໃນແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການ ຄວາມຮູ້ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

ກົດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນທີ່ນຳມາກຳນົດໃນແຜນການສອນສະບັບນີ້ປະກອບມີ 6 ກົດຈະກຳ ເຊັ່ນ: ກົດຈະກຳວົງມົນ, ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ເກມການສຶກສາ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມມຸມ. ກົດຈະກຳເລົ່ານີ້ສ້າງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາຕາມສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ ແລະ ຈິດໃຈ, ດ້ານສັງຄົມ, ດ້ານພາສາ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາກ່ອນເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມຢ່າງມີຄຸນນະພາບ.

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍມີຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຈາກສິ່ງໃກ້ຕົວ, ຈາກຫັກສະທີ່ງ່າຍໄປສູ່ຫັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມ.
3. ການຈັດກົດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນແມ່ນໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງໂດຍເປີດໂອກາດ ໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບສິ່ງໃໝ່ ໆ ດ້ວຍຕົນເອງ.
4. ການສົ່ງເສີມປະສົບການຊີວິດໄດ້ເນັ້ນເນື້ອໃນທີ່ເດັກຄວາມຮຽນຮູ້ຈາກສັງຄົມ, ວັດທະນາທຳ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ໃນນັ້ນໃຫ້ແຕ່ລະໂຮງຮຽນຄຳນຶງເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

ນອກນັ້ນການນຳໃຊ້ຕົວຈິງໃນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ແລະ ປະຈຳວັນ ແລະ ການແຕ່ງບົດສອນຂອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນ. ຈຳເປັນທີ່ຄູສອນຕ້ອງສຶກສາເນື້ອໃນທີ່ມີໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ 6 ກົດຈະກຳເຊັ່ນ: ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ເກມການສຶກສາ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມມຸມ. ສຶກສາວິທີການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ວິທີສ້າງຄຳຖາມ ແລະ ການບັນທຶກຂໍ້ມູນການຕິດຕາມພັດທະນາ ການຈາກປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການຕິດຕາມປະເມີນຜົນ.

ຄະນະຮຽບຮຽງປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ມີຄວາມຍິນດີຮັບຮັອນທຸກຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມດັ່ງກ່າວໃຫ້ນັບມືດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

# ສາລະບານ

|                                                                    |            |
|--------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1</b>                                     | <b>1-2</b> |
| <b>1. ໝ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1</b>               | <b>3</b>   |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ                | 3          |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ                                      | 4          |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນຊື່                                  | 5          |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ລູ່ລີ່ເຂົ້າສານ                       | 6          |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 7          |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ | 8          |
| <b>2. ໝ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2</b>              | <b>9</b>   |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ            | 9          |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຕາມອາຍຸຂອງຄົນ                      | 10         |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ                                 | 11         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ມັດຕາ ຟັງສຽງ                         | 12         |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 13         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ         | 14         |
| <b>3. ໝ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3</b>              | <b>15</b>  |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຮຽນແບບຂອງສັດ             | 15         |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສັດ                                                 | 16         |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີ ຮູບພາບ                                  | 17         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ                    | 18         |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດ ກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ               | 19         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ         | 20         |
| <b>4. ໝ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4</b>              | <b>21</b>  |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ                | 21         |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຜັກ                                                 | 22         |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນກົງ                                  | 23         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ              | 24         |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 25         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ        | 26         |
| <b>5. ໝ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5</b>              | <b>27</b>  |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ             | 27         |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແມງໄມ້                                              | 28         |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນ                                      | 29         |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ                         | 30         |

|                                                                      |              |
|----------------------------------------------------------------------|--------------|
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ                                | 31           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ | 32           |
| <b>ຈຸດປະສົງສຳລັບອາທິດທີ 2</b>                                        | <b>33-34</b> |
| <b>6. ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1</b>                | <b>35</b>    |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ                  | 35           |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ                                     | 36           |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບ ແລະ ປັ້ນດິນ                         | 37           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ                           | 38           |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                          | 39           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ   | 40           |
| <b>7. ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2</b>                | <b>41</b>    |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ              | 41           |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ນ້ຳ                                                   | 42           |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນກິ່ງ                                   | 43           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ                           | 44           |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບ ຕົວເລກ             | 45           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ        | 46           |
| <b>8. ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3</b>                | <b>47</b>    |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ                  | 47           |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຊາຍ                                                   | 48           |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດເຈ້ຍ                                   | 49           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ                        | 50           |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບຊົງເລຂາຄະນິດທີ່ຄືກັນ           | 51           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ           | 52           |
| <b>9. ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4</b>                | <b>53</b>    |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ               | 53           |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ດິນ                                                   | 54           |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບ                                     | 55           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ                              | 56           |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບ ພະຍັນຊະນະ                    | 57           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ        | 58           |
| <b>10. ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5</b>               | <b>59</b>    |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ                  | 59           |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫິນ                                                   | 60           |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນ ຕົວເລກ                                  | 61           |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ                      | 62           |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ                                | 63           |

|                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ    | 64        |
| <b>ຈຸດປະສົງສຳລັບອາທິດທີ 3</b>                                      | 65-66     |
| <b>11.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1</b>              | <b>67</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ                | 67        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ                                | 68        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນກົງ                                  | 69        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ                         | 70        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ                                   | 71        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ | 72        |
| <b>12.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2</b>              | <b>73</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ            | 73        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ                              | 74        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນກົງ                                  | 75        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ລູລື້ເຂົ້າສານ                        | 76        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 77        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ      | 78        |
| <b>13.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3</b>              | <b>79</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ                | 79        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ                                 | 80        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບ                                   | 81        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ                      | 82        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 83        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ         | 84        |
| <b>14.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4</b>              | <b>85</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ                | 85        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ                                  | 86        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ                                 | 87        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ                         | 88        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 89        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ         | 90        |
| <b>15.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5</b>              | <b>91</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ            | 91        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ                          | 92        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍ                                      | 93        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ                               | 94        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ                                   | 95        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ                | 96        |

**ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 4**

97-98

|                                                                    |            |
|--------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>16.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1</b>              | <b>99</b>  |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ        | 99         |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກາງເວັນ                                             | 100        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນກິ່ງ                                 | 101        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ                            | 102        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ                                   | 103        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ | 104        |
| <b>17.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2</b>              | <b>105</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ                | 105        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກາງຄືນ                                              | 106        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍ                                      | 107        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ                    | 108        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ                              | 109        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ      | 110        |
| <b>18.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3</b>              | <b>111</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ            | 111        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ                                     | 112        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນກິ່ງ                                 | 113        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ສິ່ງບານ                              | 114        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ                                   | 115        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ         | 116        |
| <b>19.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4</b>              | <b>117</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ                | 117        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຜົນສະທ້ອນແສງແດດ                                     | 118        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໃບໄມ້                                    | 119        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເຕີ້ນ                         | 120        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ                        | 121        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ      | 122        |
| <b>20.ໜ່ວຍ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5</b>              | <b>123</b> |
| ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ            | 123        |
| ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກິດຈະວັດປະຈຳວັນ                                     | 124        |
| ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ບັນດິນ                                       | 125        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ                         | 126        |
| ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ                              | 127        |
| ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ                  | 128        |
| - ເອກະສານອ້າງອີງ                                                   | 129        |

# ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດ ທີ 1

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ວັນທີ 1 ມີຖູນາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ເຮັດທ່າທາງຜູ້ເຖົ້າຢ່າງ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຮັດທ່າທາງຮຽນແບບຂອງສັດ ເປັດຢ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງ ປູກຜັກ, ຫິດຜັກ ແລະ ໃສ່ຝຸ່ນຜັກ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ຕົບມື 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງແມງມຸມໄຕ້ ແລະ ຕົບມື 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງລອຍ ນ້ຳ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິ່ງທີ່ມີ ຊີວິດ.
2. ບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມອາຍຸ.
3. ນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1-6.
4. ບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ ແລະ ແມງໄມ້.
5. ເວົ້າເປັນຄໍາຕາມຮູບພາບ ປາ, ຜັກ ແລະ ບອກຊື່ຜັກ.
6. ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈສັນ, ຍາວຕາມລໍາດັບ.
7. ຟັງການເລົ່າເລື່ອງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອິດເສັ້ນຊື່ແຕ່ ລຸ່ມຂຶ້ນເທິງ ແລະ ເສັ້ນຊື່ນອນແຕ່ ຂວາຫາຊ້າຍ ຕາມຮອຍຈໍ້າຖືກຕ້ອງ.
2. ອິດຂຽນຕາມຮອຍຈໍ້າ ຕົວເລກ 5 ຖືກຕ້ອງ.
3. ທາສີ ໃສ່ຮູບພາບໃບໄມ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ອິດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ ຊ້າຍຫາຂວາ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈໍ້າຖືກຕ້ອງ.
5. ປັ້ນດິນເປັນວົງມົນ, ທໍ່ກົມ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລູ່ລີ້ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ, ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ, ເຄື່ອງຕ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ຄົນ, ປາ, ຍຸງ, ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ, ຮູບພາບ: ຜັກກາດ, ຜັກບັ້ງ, ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອຖືກຕ້ອງ.
2. ນຳຮູບພາບສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກ່ ກັບລົກ, ໝູກັບຄອກຖືກຕ້ອງ.
3. ລຽນລຳດັບຮູບພາບແມງມຸມແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ວັນທີ 1 ມີດຸນາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ວັນທີ 1 ມີດຸນາ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢ່າງຢື ເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
3. ຄູ່ແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ວັນທີ 1 ມີດຸນາ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນິກບິນຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ: ຄົນ, ສັດ, ແມງໄມ້ ແລະ ພືດ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຄົນ, ໝູ ແລະ ຍູງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ ຄົນ, ໝູ, ຍູງ ແລະ ຜັກບັ້ງ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບຜັກ ທີ່ເດັກເຄີຍເຫັນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ: ຄົນ, ໝູ, ຍູງ ແລະ ຜັກບັ້ງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຄົນ, ໝູ ແລະ ຍູງ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການນອນບໍ່ໃຫ້ຍຸງກັດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນຊື່

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ: ຂີດເສັ້ນຊື່ ແຕ່ລ່ຽມຂຶ້ນເທິງ ແລະ ເສັ້ນຊື່ນອນແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ຕາມຮອຍຈຳຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຊື່ ແຕ່ລ່ຽມຂຶ້ນເທິງ ແລະ ເສັ້ນຊື່ນອນແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຊື່ແຕ່ລ່ຽມຂຶ້ນເທິງ ແລະ ເສັ້ນຊື່ນອນແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ຕາມຮອຍຈຳ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແຕ້ມຮູບຢູ່ກາງຫາວດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູ່ ແນະນຳສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ບໍ່ອົດສໍ່ໃສ່ກັນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມື.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຊື່ ແຕ່ລ່ຽມຂຶ້ນເທິງ ແລະ ເສັ້ນຊື່ນອນແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ຕາມຮອຍຈຳ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ບົດຄຳຄ່ອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວເປັນສອງແຖວ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຄົນ, ປາ ແລະ ຍູງ.

#### III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ບ້ານຂອງຂ້ອຍ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຄົນ, ປາ ແລະ ຍູງ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ, ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ ແລະ ຮັບຂອງຂວັນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງຂ້ອຍ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ ປາ, ຕົ້ນໄມ້, ຜັກ, ແມງໄມ້.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ: ຄົນ, ປາ, ຍຸງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ອ່າງປາ, ຕົ້ນໄມ້, ຜັກ, ແມງໄມ້ (ຂອງຈິງ ຫຼື ຮູບພາບ).
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ: ຄົນ, ປາ, ຍຸງ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຊື່ຂອງມຸມທີ່ໄດ້ຫຼິ້ນຜ່ານມາ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເກມການສຶກສາ. ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີ ກັບ ໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຜູ້ເຖົ້າຢ່າງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແອວ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານແອວ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຕາມອາຍຸ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມອາຍຸ.
2. ນັບເລກປາກເປົ້າແຕ່ 1-6.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມອາຍຸ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່, ຜູ້ເຖົ້າ.
2. ການນັບເລກປາກເປົ້າແຕ່ 1-6.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຄົນເຖົ້າ.
2. ບົດເພງ ວັນທີ 8 ເດືອນ 3.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນທີ 8 ເດືອນ 3 ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສັນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຕາມອາຍຸ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຕາມອາຍຸ.
4. ໃຫ້ເດັກນັບເລກປາກເປົ້າແຕ່ 1-6.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມອາຍຸ ແລະ ນັບປາກເປົ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການກິນອາຫານທີ່ມີປະໂຫຍດ ແລະ ການຝັກຜ່ອນພຽງພໍ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມອາຍຸ.
2. ການນັບເລກປາກເປົ້າ 1-6.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 5 ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 5.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 5.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂຽນຕົວເລກ 5 ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດຂຽນຕົວເລກ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ, ການເກັບມ້ຽນ ອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມື.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມພະຍາຍາມໃນການຂີດຂຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນ.

## ກິດຈະກຳກາງຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ 1 ຜືນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນໃນມື້ຜ່ານມາ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຄົນ, ປາ ແລະ ຍູງ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມໃໝ່.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມເດັກແຕ່ລະຄົນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຕາມອາຍຸຂອງຄົນ ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 5.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 5.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຮຽນແບບຂອງສັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຮຽນແບບຂອງສັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຮຽນແບບຂອງເປັດຢ່າງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຄໍ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຄໍ.
2. ໃຫ້ເດັກແລ່ນເປັນວົງມົນ ມີທັງສອງ ຈັບດອກໄມ້ສັນຕາມສຽງເຄາະ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງເປັດຢ່າງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດສຽງເປັດຮ້ອງຄ່ອຍໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຢ່າງ ແລະ ແລ່ນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຮຽນແບບຂອງສັດຢ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ສັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ປາ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ: ປາ, ໄກ່ ແລະ ໝູ. ປາອາໄສຢູ່ໃນນ້ຳ, ໄກ່ອາໄສຢູ່ໃນລົກ ແລະ ໝູອາໄສຢູ່ໃນຄອກ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ປາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບປາຢູ່ໃນນ້ຳ, ໄກ່ຢູ່ລົກ ແລະ ໝູຢູ່ໃນຄອກ.
2. ຮູບພາບ ປາ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບສັດທີ່ເດັກເຄີຍເຫັນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງປາ, ໄກ່ ແລະ ໝູ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ປາ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງປາ, ໄກ່, ໝູ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການອະນາໄມຕົນ, ມືໃນເວລາຈັບບາຍສັດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ປາ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ທາສີໃສ່ຮູບພາບໃບໄມ້ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີໃສ່ຮູບພາບໃບໄມ້.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມີ ແລະ ແບມີ.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີທາສີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນໃນເວລາທາສີ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທາສີໃສ່ຮູບພາບໃບໄມ້.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ ຫຼື ໝາກກະຕໍ້ ຫຼື ໝາກບານຜະລິດຂຶ້ນເອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢືນສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນເຂົ້າ ແລະ ເບັດແອວ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຮູບພາບສັດ ກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກ່ກັບລົກ ແລະ ໝູກັບຄອກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດ ກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກ່ກັບລົກ, ໝູກັບຄອກ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບ ການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບ ສັດ ກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ.
- ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຈິກເຈ້ຍ, ແຕ້ມຮູບ ແລະ ປັ້ນຕາມໃຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກ່ກັບລົກໄກ່ ແລະ ໝູກັບຄອກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍ, ສີດຳ, ດິນໝຽວ ຫຼື ດິນນ້ຳມັນ ຫຼື ແປ້ງໄດ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍສຳລັບຮອງດິນ.
3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດ, ກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກ່, ກັບລົກໄກ່ ແລະ ໝູ ກັບຄອກ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
5. ບົດເພງ 2 ຫັນວາ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ 2 ຫັນວາ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ປູກຜັກ, ຫິດຜັກ ແລະ ໃສ່ຝຸ່ນຜັກ

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຂ້າງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປທາງໜ້າ ແລະ ເຕັ້ນໄປທາງຫຼັງ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ປູກຜັກ, ຫິດຜັກ ແລະ ໃສ່ຝຸ່ນຜັກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງເຮັດທ່າທາງແມງມຸມໃຕ້ຕາມແຂນຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຕັ້ນ ແລະ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ຜັກ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຜັກ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຜັກ.
3. ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈສີ່ນ, ຍາວຕາມລຳດັບ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ຜັກ: ຫົວຜັກກາດຂາວ, ຜັກບັ້ງ, ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອ
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຜັກ.
3. ການຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີ່ນ, ຍາວ ຕາມລຳດັບ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຈິງ ຫົວຜັກກາດຂາວ, ຜັກບັ້ງ, ດອກແຄ, ໝາກເຂືອ ຫຼື ຮູບພາບ.
2. ຮູບພາບ ຜັກ.
3. ບົດເພງ ອາຫານດີມີປະໂຫຍດ.
4. ປູ້ອກ ສີ່ແຈ ສີ່ນ, ຍາວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານດີມີປະໂຫຍດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ຂອງຈິງຊະນິດຕ່າງໆ ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຜັກ ແລະ ເດັກບອກຊື່ຜັກ.
3. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຜັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີ່ນ, ຍາວ ຕາມລຳດັບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ຂອງຜັກ, ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີ່ນ, ຍາວ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການກິນຜັກທຸກວັນ, ກ່ອນກິນຜັກຕ້ອງລ້າງໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຊື່ຜັກ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຜັກ.
3. ການຕໍ່ຮູບ ສີ່ແຈສີ່ນ, ຍາວຕາມລຳດັບ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນກົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອິດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈຳຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນ ຕາມຮອຍຈຳ.

#### III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ.
2. ເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈຳ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ເຮັດທ່າທາງອິດເສັ້ນຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການແບ່ງປັນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມື ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມພະຍາຍາມໃນການອິດເສັ້ນກົງລົງ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈຳ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ, ລົດນ້ອຍ, ຕຸກກະຕາ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວເປັນສອງແຖວຢ່າງເທົ່າກັບທີ່.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຜັກກາດ, ຜັກປັ້ງ, ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອ

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄືກັນ: ຜັກກາດ, ຜັກປັ້ງ, ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອ
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດ ກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກ່ກັບລົກໄກ່ ແລະ ໝູ ກັບຄອກ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຜັກທີ່ເດັກເຄີຍກິນ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ເບິ່ງປຶ້ມເລື່ອງ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຂອງໜ່ວຍການສອນທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດປາ, ຕົ້ນໄມ້, ຜັກ ແລະ ແມງໄມ້.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມນິທານ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຂອງໜ່ວຍການສອນທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ.
2. ວັດຖຸຈິງ: ອ່າງປາ, ຕົ້ນໄມ້, ຜັກ ແລະ ແມງໄມ້.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດເພງ ອາຫານດີມີປະໂຫຍດ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານດີມີປະໂຫຍດ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ຕົບມື 1 ບາດເຮັດທ່າທາງແມງມຸມໃຕ້ ແລະ ຕົບມື 2 ບາດເຮັດທ່າທາງປາລອຍນ້ຳ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
- ການບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
- ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕາມທາງແຄບ.
- ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ຕົບມື 1 ບາດເຮັດທ່າທາງແມງມຸມໃຕ້ ແລະ ຕົບມື 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງປາລອຍນ້ຳ.
- ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງເອົາມືວາງໃສ່ຂາແລ້ວຄ່ອຍຫຼັບຕາ (ນຶ່ງສະມາທິ).
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມກ້າຫານໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.
- ຄວາມເບີກບານຂອງເດັກ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການປະຕິບັດຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ແມງໄມ້

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ການຟັງເລົ່າເລື່ອງຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າເລື່ອງ ແມງມຸມ 3 ອ້າຍນ້ອງ.
2. ຊື່ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້: ແມງມຸມ, ຍຸງ, ແມງມຸມອາໄສຢູ່ຕາມເສັ້ນໄຍ ແລະ ຍຸງອາໄສຢູ່ໃນປ່າ ແລະ ຢູ່ບ່ອນມືດ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ແມງມຸມ 3 ອ້າຍນ້ອງ ແລະ ຮູບພາບ: ປະກອບບົດເລື່ອງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ຍຸງ.
3. ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງມຸມ ແລະ ຍຸງ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບແມງໄມ້ທີ່ເດັກເຄີຍເຫັນ.
2. ຄູເລົ່າເລື່ອງ ແມງມຸມ 3 ອ້າຍນ້ອງ ແລະ ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ເນື້ອໃນຂອງເລື່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງມຸມ ແລະ ຍຸງ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງມຸມ, ຍຸງ ແລະ ເນື້ອໃນເລື່ອງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການລະວັງບໍ່ໃຫ້ຍຸງກັດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຟັງ ເລົ່າເລື່ອງຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
2. ການບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ປັ້ນດິນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ປັ້ນດິນເປັນວົງມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັ້ນດິນເປັນວົງມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍສຳລັບຮອງ.
3. ຊາມນ້ຳ, ຈອກ ແລະ ສະບູ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
2. ຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີປັ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີ ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
2. ຄວາມສາມາດຄືກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັ້ນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ, ເຄື່ອງດ່າງ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ມ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເວົ້າກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນເດີ່ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕະລູດ ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລຽນລຳດັບຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແມ່ນມຸມແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ແມ່ນມຸມແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຜັກກາດ, ຜັກປຶ້ງ, ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແມ່ນມຸມໄຕ່ຊ້າໆ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການລຽນລຳດັບຮູບພາບ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນ, ແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບຕາມໃຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ ນ້ຳ, ດິນ, ຊາຍ ແລະ ຫີນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍ, ສໍດຳ, ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ດິນໝຽວ, ດິນນ້ຳມັນ ຫຼື ແປ້ງໂດ.
3. ຜ້າຢາງ.
4. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ຫີນ, ນ້ຳ, ດິນ ແລະ ຊາຍ.
5. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຊື່ແມງໄມ້ທີ່ເດັກເຄີຍເຫັນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 2

### ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ວັນທີ 1 ມີຖູນາ, ສາຍນ້ຳໄຫຼ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ຕົກອງ 1 ບາດເຮັດທ່າທາງຂຸດດິນ, ຕົກອງ 2 ບາດເຮັດທ່າທາງອາບນ້ຳ, ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຄົ້ນດິນ, ເຄາະ 2 ບາດເຮັດທ່າທາງຊ້ານດິນ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ເຮັດທ່າທາງລ້າງມື ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

### ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ເວົ້າເປັນຄໍາຕາມຮູບພາບ: ຫິນ, ຊາຍ ແລະ ນ້ຳ.
3. ບອກຕໍາແໜ່ງລຸ່ມ, ເທິງ ແລະ ບອກຕົວເລກ 2 ແລະຈຳນວນ 1-2 .
4. ຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
5. ສໍາຜັດ ແລະ ບອກນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.
6. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຊາຍແຫ້ງ ແລະ ປຽກ.
7. ບອກສີຂຽວ ແລະ ບອກດິນອ່ອນ, ດິນແຂງ ແລະ ສີຂອງດິນ.
8. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.
9. ປຽບທຽບນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ຂອງຫິນ ແລະ ສໍາຜັດ ຫິນໝື່ນ ແລະ ຊາ.

### ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ແຕ້ມຮູບພາບສີ່ແຈຕາມແບບ ແລະ ປັ້ນດິນໃຫ້ເປັນຮູບພາບເດືອນຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຫຼາຍເສັ້ນຕາມຮອຍຈໍ້າຖືກຕ້ອງ.
3. ຕັດ ແລະ ຕິດ ເຈ້ຍຮູບສາມແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນຖືກຕ້ອງ.
4. ທາສີແດງ, ເຫຼືອງ ແລະ ຟ້າໃສ່ຮູບພາບ ຕຸກກະຕາຖືກຕ້ອງ.
5. ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈໍ້າຕົວ ເລກ 5 ຖືກຕ້ອງ.

### ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ, ເຄື່ອງດ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ, ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
4. ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມື ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ ຈອກຢູ່ເທິງໂຕະ ແລະ ລຸ່ມໂຕະຖືກຕ້ອງ.
2. ນຳຈຳນວນຮູບພາບຈັບຄູ່ກັບຕົວເລກ 1-2 ຮູບພາບ: ຈອກ 1 ໜ່ວຍເລກ 1, ຈອກ 2 ໜ່ວຍເລກ 2 ຖືກຕ້ອງ.
3. ນຳຮູບຊົງເລຂາຄະນິດທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນ ຖືກຕ້ອງ.
4. ນຳຮູບພາບມາຈັບຄູ່ກັບພະຍັນຊະນະ: ປາ ປ, ຍູງ ຍ ແລະ ຫິນ ຫ ຖືກຕ້ອງ.
5. ລຽນລຳດັບຮູບພາບກ້ອນຫິນແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ວັນທີ 1 ມີຖູນາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ວັນທີ 1 ມີຖູນາ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູ່ແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ວັນທີ 1 ມີຖູນາ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຢຽດຂາອອກກັ້ມຫົວລົງເອົາສອງມືແປະປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມປອດໄພໃນການຢ່າງແກວ່ງແຂນ ແລະ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
3. ບອກຕຳແໜ່ງ ລຸ່ມ ແລະ ເທິງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ: ນ້ຳ, ຫີນ, ດິນ ແລະ ຊາຍ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
3. ຕຳແໜ່ງ ລຸ່ມ ແລະ ເທິງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ນ້ຳ, ຫີນ, ດິນ ແລະ ຊາຍ.
2. ຮູບພາບ ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
3. ໂຕະ ແລະ ຈອກ.
4. ບົດເພງ ຊົມເຊີຍອາວທະຫານ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຊົມເຊີຍອາວທະຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດວັດຖຸຕົວຈິງ ນ້ຳ, ຫີນ, ດິນ, ຊາຍ, ຄູສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ແລະ ເດັກບອກສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຫີນ, ຊາຍ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບວັດຖຸທີ່ຢູ່ເທິງ, ລຸ່ມໂຕະ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ, ເວົ້າເປັນຄຳ ແລະ ວັດຖຸທີ່ຢູ່ເທິງ ແລະ ລຸ່ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການລະມັດລະວັງໃນການຫຼິ້ນ, ດິນ, ນ້ຳ ແລະ ຊາຍ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
3. ການບອກຕຳແໜ່ງ ເທິງ ແລະ ລຸ່ມ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບ ແລະ ປັ້ນດິນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ແຕ້ມຮູບພາບສີ່ແຈຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.
2. ປັ້ນດິນໃຫ້ເປັນຮູບພາບເດືອນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການແຕ້ມຮູບພາບສີ່ແຈຕາມແບບ.
2. ການປັ້ນດິນເປັນຮູບພາບເດືອນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແບບຮູບສີ່ແຈ.
2. ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ສີດຳ.
3. ດິນໜຽວ, ດິນນ້ຳມັນ ຫຼື ແປ້ງໂດ.
4. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍສຳລັບຮອງ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງປັ້ນດິນ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບສີ່ແຈຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີແຕ້ມຮູບ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເດືອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການແບ່ງປັນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມ ມືໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການແຕ້ມຮູບພາບສີ່ແຈຕາມແບບ ແລະ ການປັ້ນດິນໃຫ້ເປັນຮູບພາບເດືອນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

#### III. ສຳຄັນຮຽນ-ການສອນ

ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມຫຼັງກັນເປັນວົງມົນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ຈອກທີ່ຢູ່ເທິງ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມໂຕະ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມ ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ຈອກຢູ່ເທິງໂຕະ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມໂຕະ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແມງມຸມແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິຫຼິ້ນເກມ ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ການສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫິນ, ດິນ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍຕາມໃຈ
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ຈອກຢູ່ເທິງໂຕະ ແລະ ລຸ່ມໂຕະ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ນ້ຳ, ຫິນ, ດິນ ແລະ ຊາຍ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ຈອກຢູ່ເທິງໂຕະ ແລະ ລຸ່ມໂຕະ.
3. ບົດເພງ ຄ. ຄູ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຄ. ຄູ.
2. ຄູ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກປັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ຕົກອງ 1 ບາດ, ເຮັດທ່າທາງຂຸດດິນ, ຕົກອງ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງ ອາບນ້ຳ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ ຫຼື ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຫົວເຂົ້າ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ບໍລິຫານຫົວເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງເຢ້ຕາມເສັ້ນວົງມົນ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ຕົກອງ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຂຸດດິນ ຕົກອງ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງອາບນ້ຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢຽດຂາຊື່ຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າງ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມກ້າຫານໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.
2. ຄວາມເບີກບານຂອງເດັກ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການປະຕິບັດຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ນ້ຳ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ສຳຜັດ ແລະ ບອກນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.
3. ບອກເລກ 2 ແລະ ຈຳນວນ 1-2.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການສຳຜັດ: ນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.
3. ຕົວເລກ 2 ແລະ ຈຳນວນ 1-2.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ຈອກໃສ່ນ້ຳອຸ່ນ, ຈອກໃສ່ນ້ຳເຢັນ ແລະ ຈອກໃສ່ນ້ຳກ້ອນ.
2. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສຳຜັດຕົວຈິງ ນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ, ນ້ຳກ້ອນ ແລະ ບອກສິ່ງທີ່ໄດ້ສຳຜັດ.
4. ໃຫ້ເດັກ ບອກເລກ 2 ແລະ ຈຳນວນ 1-2.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ໄດ້ສຳຜັດ, ນັບຈຳນວນ 1-2 ແລະ ຮ້ອງເພງປະກອບທ່າທາງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນການດື່ມນ້ຳ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການສຳຜັດ ແລະ ບອກນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.
3. ການບອກເລກ 2 ແລະ ຈຳນວນ 1-2.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນກົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຂີດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ຫຼາຍເສັ້ນຕາມຮອຍຈ້າງຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈ້າງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຟາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນກົງລົງ ແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ຫຼາຍເສັ້ນຕາມຮອຍຈ້າງ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ດິດນິ້ວມື.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການ ອະນາໄມມື ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມພະຍາຍາມໃນການຂີດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈ້າງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນກົງລົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຫຼາຍເສັ້ນຕໍ່ກັນຕາມຮອຍຈ້າງ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມື ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ນ້ຳ, ແກ້ວ ຫຼື ກະຕູກຢາງ ອ່າງຊາຍ ແລະ ຈອກ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ຄູສາທິດວິທີຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມື ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມື ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມື ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຈຳນວນຮູບພາບມາຈັບຄູ່ກັບຕົວເລກຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-2: ຮູບຈອກ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1, ຈອກ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-2: ຮູບຈອກ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1, ຈອກ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2.
2. ບັດຕົວເລກ 1-2.
3. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
4. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ຈອກຢູ່ເທິງໂຕະ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມໂຕະ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-2 ຈອກ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1, ຈອກ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຫຼິ້ນຕໍ່ໄມ້ປູອກເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ, ສຳຜັດກັບຖົງຊາຍ, ຖົງຫີນ ແລະ ຖົງແກ່ນພືດໝັກ, ເປົາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຈຳນວນກັບຕົວເລກ: ຮູບຈອກ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1, ຮູບຈອກ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2 ແລະ ບັດ ຕົວເລກ 1-2.
2. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ໄມ້ປູອກ, ຖົງຊາຍ, ຖົງຫີນ ແລະ ຖົງແກ່ນພືດ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.

#### II. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
3. ການບໍລິຫານມື (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ບໍລິຫານມື.
2. ໃຫ້ເດັກແລ່ນໃນບໍລິເວນຫ້ອງຕາມບາດເຄາະຊ້າ, ໄວ.
3. ຄູ່ແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປົ່າປຸ່ມເປົ່າຄ່ອຍໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບ ການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ຊາຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

1. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຊາຍປຽກ ແລະ ແຫ້ງ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ນ້ຳ.
3. ບອກ ສີຂຽວ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຊາຍປຽກ ແລະ ແຫ້ງ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ນ້ຳ.
3. ສີຂຽວ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຈິງ: ຊາຍປຽກ, ຊາຍແຫ້ງ.
2. ຮູບພາບ ນ້ຳ.
3. ປຶ້ງກ ສີຂຽວ ຫຼື ໃບໄມ້ສີຂຽວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ທີ່ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຊາຍ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຊາຍປຽກ ແລະ ແຫ້ງ.
3. ໃຫ້ເດັກສຳຜັດຊາຍປຽກ, ແຫ້ງ ແລະ ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຊາຍປຽກ ແລະ ແຫ້ງ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ນ້ຳ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ ປຶ້ງກ ແລະ ບອກສີຂຽວ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຊາຍປຽກ, ແຫ້ງ, ເວົ້າເປັນຄຳ ແລະ ບອກສີຂຽວ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຊາຍປຽກ ແລະ ແຫ້ງ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ນ້ຳ.
3. ການບອກສີຂຽວ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຕັດ ແລະ ຕິດເຈ້ຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕັດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳ້ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເຮືອນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳ້ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ມືດຕັດ, ເຈ້ຍ ແບບຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ກາວ ແລະ ໄມ້ທາກາວ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ເຮັດທ່າທາງເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກ ປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມ ມືໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕັດ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນ ຫຼື ເຊືອກຟາງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຍົກມືທັງສອງຂຶ້ນ, ລົງ, ເປັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ, ຂວາ, ແກວ່ງແອນຊ້າຍ ແລະ ຂວາ.
2. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຮູບ ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ: ຈອກ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1, ຮູບຈອກ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຊື່ເກມທີ່ເຄີຍຫຼິ້ນມາແລ້ວ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລ່ອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດຮູບສີ່ແຈ, ສາມແຈຕາມຮອຍຈໍ້າ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ປະກອບເປັນຮູບເຮືອນ, ແຕ້ມຮູບພາບສີ່ແຈ ແລະ ທາສີຮູບພາບໃບໄມ້.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ຄືກັນ: ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມິດຕັດ, ເຈ້ຍແບບຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ກາວ ແລະ ໄມ້ທາກາວ.
2. ເຈ້ຍ, ສີດຳ, ສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ, ຮູບພາບໃບໄມ້.
3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບທີ່ຄືກັນ: ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
5. ບົດເພງ ວັນທີ 8 ເດືອນ 3.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນທີ 8 ເດືອນ 3.
2. ຄູ່ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຄັ້ນດິນ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຊວ້ານດິນ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ເຮັດທ່າທາງລ້າງມື.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແອວ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ.
2. ໃຫ້ເດັກນັບ 1-2 ຍ່າງແກວ່ງແຂນ (ຍ່າງແບບທະຫານ).
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຄັ້ນດິນ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຊວ້ານດິນ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ເຮັດທ່າທາງລ້າງມື.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນການຍ່າງ ແລະ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມກ້າຫານໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.
2. ຄວາມເບີກບານຂອງເດັກ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການປະຕິບັດຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ດິນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກດິນອ່ອນ, ແຂງ ແລະ ສີຂອງດິນ.
2. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ດິນອ່ອນ, ແຂງ ແລະ ສີຂອງດິນ ສີແດງ ແລະ ສີດຳ.
2. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ດິນອ່ອນ, ດິນແຂງສີແດງ ແລະ ສີດຳ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ດິນທີ່ເຄີຍເຫັນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດດິນ ແລະ ສຳຜັດດິນຕົວຈິງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກດິນອ່ອນ, ແຂງ ແລະ ສີຂອງດິນ.
4. ໃຫ້ເດັກອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບດິນອ່ອນ, ແຂງ, ສີຂອງດິນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນດິນ ແລະ ການອະນາໄມມື.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກດິນອ່ອນ, ແຂງ ແລະ ສີຂອງດິນ.
2. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ,

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ທາສີ ຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ທາສີແດງ, ເຫຼືອງ ແລະ ຟ້າໃສ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີແດງ, ເຫຼືອງ ແລະ ຟ້າໃສ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ສໍສິໄມ້ ຫຼື ສີທຽນສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ.
- ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກ ສັ່ນຄໍ່ມື, ກຳມື ແລະ ແບມື.
- ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີທາສີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
- ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມ ມືໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທາສີແດງ, ເຫຼືອງ ແລະ ຟ້າໃສ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ 1 ຜືນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຊື່ອງຜ້າ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຊ້າໆຕາມສຽງຕົບມື.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບ ພະຍັນຊະນະ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຮູບພາບມາຈັບຄູ່ ກັບພະຍັນຊະນະຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບພະຍັນຊະນະ: ປາ ປ, ຍຸງ ຍ ແລະ ຫິນ ຫ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບພະຍັນຊະນະ ປາ ປ, ຍຸງ ຍ ແລະ ຫິນ ຫ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູ່ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ. ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກວິທີ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບພະຍັນຊະນະ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ປາ ປ, ຍຸງ ຍ, ຫິນ ຫ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຫຼິ້ນກໍ່ໄມ້ບັອກເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ, ສຳຜັດຖົງຊາຍ, ຖົງຫິນ, ຖົງແກ່ນຟິດ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ປາ ປ, ຍຸງ ຍ, ຫິນ ຫ.
2. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ໄມ້ບັອກ, ຖົງຫິນ, ຖົງດິນ, ຖົງຊາຍ, ຖົງແກ່ນຟິດ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບເລກປາກເປົ່າ 1-6.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ.
2. ໃຫ້ເດັກຈັບມືກັນຢ່າງເປັນຄູ່ຕາມບາດເຄາະ.
3. ຄູ່ແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງໃບໄມ້ຫຼິ້ນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ຫິນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ປຽບທຽບນ້ອຍ, ໃຫຍ່ຂອງຫິນ.
2. ສຳຜັດຫິນມື້ນ, ຊາ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປຽບທຽບຫິນນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
2. ການສຳຜັດມື້ນ, ຊາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ຫິນນ້ອຍ, ໃຫຍ່
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສຳຜັດຫິນຕົວຈິງ ແລະ ປຽບທຽບຂະໜາດຂອງຫິນນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
3. ໃຫ້ເດັກ ບອກກ່ຽວກັບ ກ້ອນຫິນມື້ນ, ຊາ.
4. ໃຫ້ເດັກປຽບທຽບຄືນຫິນນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ການສຳຜັດກ້ອນຫິນມື້ນ, ຊາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຫິນ, ການອະນາໄມມື ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການປຽບທຽບນ້ອຍ, ໃຫຍ່ຂອງຫິນ.
2. ການສຳຜັດຫິນມື້ນ, ຊາ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 5 ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 5.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 5.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂຽນຕົວເລກ 5 ຢູ່ກາງຫາວດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 5.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ ຫຼື ກະຕໍ້ ຫຼື ໝາກບານທີ່ຜະລິດຂຶ້ນເອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບ 1-2 ຍ່າເທົ່າກັບທີ່.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສົ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລຽນລຳດັບຮູບພາບກ້ອນຫີນແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກ້ອນຫີນແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກ້ອນຫີນ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ ກ້ອນຫີນນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ປາ ປ, ຍູງ ຍ, ຫີນ ຫ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບເລກປາກເປົ່າ 1-5.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມ ລຽນລຳດັບແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເກມໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ແລະ ຟົມຝາມືໃສ່ອ່າງຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 5.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຮອຍຈຳຕົວເລກ 5.
2. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ນ້ຳ, ອ່າງຊາຍ, ແກ້ວ ແລະ ຈອກ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ຮັກບ້ານເກີດ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຮັກບ້ານເກີດ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 3

### ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງ ໜາວ, ຮ້ອນ ແລະ ຝົນຕົກ, ຕັກຊາຍ, ຖອກຊາຍ ແລະ ກອງຊາຍ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄໍາຄ່ອງ ຮັກບ້ານເກີດ, ລະດູໜາວ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ເຄາະ 1 ບາດເຮັດທ່າທາງກັງຄັນຮົ່ມ ແລະ ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຈັບວີ ມາວີ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

### ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ບອກຕົວເລກ 2 ແລະ ຄຳຈຳນວນ 1-2.
3. ຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ ປະກອບທ່າທາງ.
4. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກໃນຍາມຮ້ອນ ແລະ ຍາມໜາວ.
5. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ເດືອນ ແລະ ດາວ.
6. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ, ຝົນຕົກ ປະກອບທ່າທາງ.
7. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ.

### ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອີດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາຕາມຮອຍຈ້າ ໃສ່ຮູບພາບ ຜັກຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈ້າ ໃສ່ຮູບພາບ ງົວ, ໝູ ຖືກຕ້ອງ.
3. ທາສີເຫຼືອງໃສ່ຮູບພາບ ໄຂ່ ຖືກຕ້ອງ.
4. ອີດຂຽນຕາມຮອຍຈ້າຕົວ ເລກ 6 ຖືກຕ້ອງ.
5. ພິມເຈ້ຍສີຂຽວເປັນຮູບ ສາມແຈ, ສີແດງ ຖືກຕ້ອງ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ, ເຄື່ອງດ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ,
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍູງ, ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເວົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
4. ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມື ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ ຮູບພາບ: ຝົນຕົກ, ຮູບພາບ: ນ້ຳຖ້ວມເຮືອນຖືກຕ້ອງ.
2. ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນຮົ່ມ, ກູບ ແລະ ເກີບໂບກ; ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ດື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນອາຫານ, ຮູບພາບ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ໝວກ, ຖົງຕີນ ແລະ ຖົງມືຖືກຕ້ອງ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ໝາວ, ຮ້ອນ ແລະ ຝົນຕົກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຂ້າງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມທ່ອນໄມ້ ຫຼື ທໍ່ປູາສຕິກ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ໝາວ, ຮ້ອນ ແລະ ຝົນຕົກ .
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງ ປາລອຍນ້ຳຊ້າງ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມປອດໄພໃນການເຕັ້ນ ແລະ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ບອກຕົວເລກ 2 ແລະ ຄຳຈຳນວນ 1-2.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວໜາວ, ຮ້ອນ ແລະ ຝົນ.
2. ຕົວເລກ 2 ແລະ ຄຳຈຳນວນ 1-2.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຍາມໜາວ, ຍາມຮ້ອນ ແລະ ຝົນຕົກ.
2. ບັດຕົວເລກ 2, ໄມ້ປູ້ອກ 3 ກ້ອນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສິນທະນາກ່ຽວກັບສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ: ໜາວ, ຮ້ອນ ແລະ ຝົນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຕົວເລກ 2 ແລະ ຄຳຈຳນວນ 1-2.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ, ບອກຕົວເລກ 2 ແລະ ຄຳຈຳນວນ 1-2.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ, ແດດຮ້ອນ ແລະ ໜາວ: ບໍ່ຕາກຝົນ, ບໍ່ຕາກແດດ ແລະ ຍາມໜາວຕ້ອງນຸ່ງ ເສື້ອກັນໜາວ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກສະພາບອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ການບອກຕົວເລກ 2 ແລະ ຄຳຈຳນວນ 1-2.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນກົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຂີດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບຜັກຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບຜັກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນກົງຂຶ້ນ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບຜັກ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ເຮັດທ່າທາງຂີດເສັ້ນຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດການຂີດເສັ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກ ປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບຜັກ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແກ້ວ ຫຼື ກະຕຸກຢາງ, ນ້ຳ, ຈອກ, ກອງຊາຍ ຫຼື ອ່າງຊາຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວຊື່ຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າໆ.
2. ຄູ່ແນະນຳການຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.
4. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຝົນຕົກ

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຝົນຕົກ
2. ເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ກ້ອນຫີນແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສະພາບອາກາດທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເກມໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ສຳຜັດ: ກົບ, ຂຽດ, ແມງໄມ້
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ເກມຕໍ່ຮູບພາບຝົນຕົກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ສິ່ງຈຳລອງ: ກົບ, ຂຽດ, ແມງໄມ້.
2. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຝົນຕົກ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ້ານຂອງເຮົາ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຮັກບ້ານເກີດ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຮັກບ້ານເກີດ.
3. ການບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງເຕີນຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຮັກບ້ານເກີດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢຽດຂາຊື່ຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າງ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການຍ່າງ ແລະ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງປອດໄພ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ: ກັງຄັນຮົ່ມ, ນຸ່ງເສື້ອກັນຝົນ ແລະ ບ່ອອກຈາກເຮືອນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສຽງຝົນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ຄົນກັງຄັນຮົ່ມ, ຄົນນຸ່ງເສື້ອກັນຝົນ ແລະ ຄົນຢູ່ໃນເຮືອນໃນເວລາຝົນຕົກ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຝົນຕົກ.
2. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ ແລະ ຮ້ອງເພງຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນ ໃນເວລາຝົນຕົກກັງຄັນຮົ່ມ, ນຸ່ງເສື້ອກັນຝົນ ແລະ ບ່ອອກຈາກເຮືອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນກົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອິດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບງົວ ແລະ ໝູ ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນກົງຂຶ້ນ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ງົວ ແລະ ໝູ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ ພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຕາມ ຮອຍຈຳ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕິດນິ້ວມື.
2. ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີ ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນກົງຂຶ້ນແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ງົວ ແລະ ໝູ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳກາງຫຼັກກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼັກ ລຸ້ນເຂົ້າສານ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼັກແບບຫຼັກພື້ນເມືອງ ລຸ້ນເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼັກແບບຫຼັກພື້ນເມືອງ ລຸ້ນເຂົ້າສານ.

#### III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ລຸ້ນເຂົ້າສານ ແລະ ວິທີຫຼັກ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼັກແບບຫຼັກ ລຸ້ນເຂົ້າສານ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼັກຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼັກແບບຫຼັກ ລຸ້ນເຂົ້າສານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼັກແບບຫຼັກ ລຸ້ນເຂົ້າສານ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼັກແບບຫຼັກພື້ນເມືອງ ລຸ້ນເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນຮົ່ມ, ກູບ ແລະ ເກີບໂບກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສຽງຝົນ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນຮົ່ມ, ກູບ ແລະ ເກີບໂບກ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຝົນຕົກ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນຮົ່ມ, ກູບ ແລະ ເກີບໂບກ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຫຼິ້ນຕໍ່ໄມ້ບັອກເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ, ສຳຜັດກັບຖົງຊາຍ, ຖົງຫີນ, ຖົງແກ່ນຟິດ ໜັກ, ເບົາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນຮົ່ມ, ກູບ ແລະ ເກີບໂບກ.
2. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ໄມ້ບັອກ, ຖົງຊາຍ, ຖົງຫີນ, ຖົງແກ່ນຟິດ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດເພງ ສຽງຝົນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ຕັກຊາຍ, ຖອກຊາຍ ແລະ ກອງຊາຍ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານມື (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ບໍລິຫານມື.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງດ້ວຍສິ້ນນ່ອງຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ຕັກຊາຍ, ຖອກຊາຍ, ກອງຊາຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງກັບຜືນ ຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ເດືອນ ແລະ ດາວ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ: ນຸ່ງເຄື່ອງບາງ, ຕື່ມນ້ຳຫຼາຍໆ, ກິນອາຫານທີ່ສຸກດີ ແລະ ສະອາດ, ບ່ອກຕາກແດດ ຖ້າອອກຈາກເຮືອນຕ້ອງກັງຄັນຮົ່ມ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ເດືອນ ແລະ ດາວ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສຽງຝົນ.
2. ຮູບພາບຄົນນຸ່ງເຄື່ອງບາງ, ຕື່ມນ້ຳ, ກິນອາຫານທີ່ສຸກດີ, ສະອາດ ແລະ ຮູບຄົນກັງຄັນຮົ່ມ ຍາມແດດ.
3. ຮູບພາບ: ເດືອນ ແລະ ດາວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ເດືອນ ແລະ ດາວ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ ບ່ອກໄປຫຼິ້ນຕາກແດດ ແລະ ບໍ່ຕາກລົມ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ເດືອນ ແລະ ດາວ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດທາສີເຫຼືອງໃສ່ຮູບພາບໄຂ່ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີເຫຼືອງໃສ່ຮູບພາບໄຂ່.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ (ສີເຫຼືອງ).
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ ພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຮູບພາບໄຂ່.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ເຮັດທ່າທາງທາສີຮູບຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີທາສີຮູບພາບໄຂ່ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີ ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທາສີເຫຼືອງໃສ່ຮູບພາບໄຂ່.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນ ຫຼື ເຊືອກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຍົກມືທັງສອງຂຶ້ນ, ລົງ, ເປັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
2. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນ້ຳຂຶ້ນ, ນ້ຳລົງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນອາຫານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນອາຫານ.
- ບົດເພງ ສຽງຝົນ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນຮົ່ມ, ກຸບ ແລະ ເກີບໂບກ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ທາສີເຫຼືອງໃສ່ຮູບພາບໄຂ່.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ເດັກນ້ອຍຕື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນອາຫານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຮູບພາບໄຂ່.
3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍຕື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນອາຫານ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ການນຸ່ງຖືໃນລະດູຮ້ອນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງກັງຄັນຮົ່ມ ແລະ ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງ ຈັບວີມາວີ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
- ການບໍລິຫານແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານ ແຂນ.
- ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງຕາມເສັ້ນຊື່.
- ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງກັງຄັນຮົ່ມ ແລະ ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຈັບວີມາວີ.
- ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຢຽດຂາອອກ, ເອົາສອງມືບີບຂາຄ່ອຍໆ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການປະຕິບັດຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.
- ຄວາມເບີກບານຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ: ນຸ່ງເສື້ອໜາ, ໂສ້ງໜາ, ໃສ່ໝວກ, ໃສ່ຖົງຕີນ, ຖົງມື ແລະ ຕື່ມນ້ຳອຸ່ນ,

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເສື້ອ, ໂສ້ງຂາຍາວ, ໝວກ, ຖົງຕີນ, ຖົງມື, ນ້ຳອຸ່ນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ອາກາດໃນລະດູໜາວ.
2. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຂອງຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກປະການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ: ຕ້ອງນຸ່ງເສື້ອໜາ, ໂສ້ງຂາຍາວໜາ, ໃສ່ໝວກ, ໃສ່ຖົງຕີນ, ຖົງມື ແລະ ຕື່ມນ້ຳອຸ່ນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 6 ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 6.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 6.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 6.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ມ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເວົ້າກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນເດີ່ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳການຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ໝວກ, ຖົງຕີນ ແລະ ຖົງມື.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ໝວກ, ຖົງຕີນ ແລະ ຖົງມື.
- ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນອາຫານ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ໝວກ, ຖົງຕີນ ແລະ ຖົງມື.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 6.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ຖົງຕີນ, ໝວກ ແລະ ຖົງມື.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍອິດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ 6.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ, ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
3. ການບໍລິຫານແອວ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ.
2. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢ່າງຢື ເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງປາລອຍນ້ຳຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ປະໂຫຍດຂອງຝົນ: ມີນ້ຳໃຊ້, ນ້ຳກິນ ພຶດຈະເລີນເຕີບໂຕ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ ນ້ຳຖ້ວມ, ເດີນທາງບໍ່ສະດວກ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ນ້ຳໃຊ້, ນ້ຳກິນ, ພຶດຈະເລີນເຕີບໂຕ, ນ້ຳຖ້ວມ ແລະ ການເດີນທາງບໍ່ສະດວກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ບັດພະຍັນຊະນະ ປ. ຍ. ຫ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ທ້ອງຟ້າກ່ອນຝົນຈະຕົກ.
2. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ ແລະ ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ.
4. ໃຫ້ເດັກອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການລະມັດລະວັງໃນເວລາຝົນຕົກ, ບໍ່ອອກຕາກຝົນ ແລະ ບໍ່ຫຼິ້ນນ້ຳຝົນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງຝົນ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ພັບເຈ້ຍສີຂຽວເປັນຮູບ ສາມແຈ, ສີ່ແຈຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການ ພັບເຈ້ຍສີຂຽວເປັນຮູບ ສາມແຈ, ສີ່ແຈ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ເຈ້ຍສີຂຽວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຕົບມື.
2. ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີພັບ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອິດທິນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການພັບເຈ້ຍສີຂຽວເປັນຮູບ ສາມແຈ, ສີ່ແຈ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍຸງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍຸງ.

#### III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

ວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຊ້າໆອ້ອມຫ້ອງ.
2. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍຸງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ນ້ຳຖ້ວມເຮືອນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ.
2. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ນ້ຳຖ້ວມເຮືອນ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ໝວກ, ຖົງຕີນ ແລະ ຖົງມື.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ພັບເຈ້ຍສີຂຽວເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍສີຂຽວ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ ປ, ຍ, ຫ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຝົນຕົກ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມອ່ານ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 4

### ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທາທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ຝົນຕົກ ແລະ ຟ້າຮ້ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທາທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຊົມເຊີຍອາວທະຫານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຮັດທາທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຊັກເຄື່ອງ, ຕາກເຄື່ອງ ແລະ ພັບເຄື່ອງ, ອາບນ້ຳ, ກິນເຂົ້າ ແລະ ນອນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເຮັດທາທາງຕາມຄໍາສັ່ງ ຕູແຂ້ວ, ອາບນ້ຳ ແລະ ລ້າງໜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

### ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ ແລະ ກາງຄືນ.
2. ເວົ້າເປັນຄໍາຕາມຮູບພາບ: ຕາເວັນ ແລະ ແມງມຸມ.
3. ຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ, ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທາທາງ.
4. ບອກຊື່ວັນ ໃນ 1 ອາທິດ.
5. ບອກປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ ແລະ ຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ.
6. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ, ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.
7. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນກິດຈະວັດປະຈຳວັນ.

### ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ກະຕ່າຍຂ້າມນ້ຳຖືກຕ້ອງ.
2. ຕິດເຈ້ຍຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ, ສາມແຈລຽນກັນໂດຍ ສະຫຼັບສີແດງ, ຂຽວຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດເສັ້ນກົງລົງ, ກົງຂຶ້ນ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນຖືກຕ້ອງ.
4. ຮ້ອຍໃບໄມ້ຕາມໃຈ ແລະ ປັ້ນດິນເປັນຮູບທີ່ກົມຮູບຊົງຕ່າງໆ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ, ສົ່ງບານໄປເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ: ລອດບ້ວງ, ໂອ້ນຊາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ ຮູບພາບ: ຕາເວັນ, ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບດາວແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.
3. ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ເດັກກັງຄັນຮົ່ມ, ຕົ້ນໄມ້ຕາຍຖືກຕ້ອງ.
4. ລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະວັດປະຈຳວັນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ໄປໂຮງຮຽນ ແລະ ກັບບ້ານຖືກຕ້ອງ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ຝືນຕົກ ແລະ ຟ້າຮ້ອງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຫົວເຂົ້າ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ບໍລິຫານແອວ ແລະ ຫົວເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮູວຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ຝືນຕົກ ແລະ ຟ້າຮ້ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຕັ້ນ ແລະ ຢ່າງໃນເວລາເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ກາງເວັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຕາເວັນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ: ແຈ້ງ, ມີດວງອາທິດ (ຕາເວັນ).
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຕາເວັນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ: ແຈ້ງ ແລະ ມີດວງອາທິດ (ຕາເວັນ).
2. ຮູບພາບ ຕາເວັນ.
3. ບົດເພງ ບ້ານຂອງຂ້ອຍ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສັນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຕາເວັນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ, ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບຕາເວັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາແຕດອອກ, ບ່ອນຕາກແຕດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຕາເວັນ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນກົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ກະຕ່າຍຂ້າມນ້ຳຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ກະຕ່າຍຂ້າມນ້ຳ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຮຽນ ພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບກະຕ່າຍຂ້າມນ້ຳ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງອິດເສັ້ນຢູ່ກາງຫາວ
2. ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກ ນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ, ແລະ ການອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນກົງແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບກະຕ່າຍຂ້າມນ້ຳ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ 1 ຜືນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຊື່ອງຜ້າ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແລ່ນເປັນວົງມົນ 1 ຮອບ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຕາເວັນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຕາເວັນ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ນ້ຳຖ້ວມເຮືອນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບທ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູ່ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ສຳຜັດກົບ, ຂຽດ, ແມງໄມ້.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຫຼິ້ນເກມຕ່ຽບພາບ: ຕາເວັນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ສິ່ງຈຳລອງ: ກົບ, ຂຽດ, ແມງໄມ້.
2. ເກມຕ່ຽບພາບ: ຕາເວັນ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດເພງ ສຽງຝົນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຊົມເຊີຍອາວທະຫານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ຊົມເຊີຍອາວທະຫານ.
3. ການບໍລິຫານຂ້າງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງເຢ້ຕີນຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູ່ແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຊົມເຊີຍອາວທະຫານ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຢຽດອາອອກຄ່ອຍໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງ ທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ກາງຄືນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງຄືນ.
3. ບອກຊື່ວັນ ໃນ 1 ອາທິດ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງຄືນ: ຫ້ອງຟ້າມືດ, ມີເດືອນ ແລະ ດາວ.
3. ຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ, ຊື່ວັນ: ວັນຈັນ, ວັນອັງຄານ, ວັນພຸດ, ວັນພະຫັດ, ວັນສຸກ, ວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງຄືນ: ຫ້ອງຟ້າມືດ, ມີເດືອນ ແລະ ດາວ.
2. ບັດຊື່ວັນ: ວັນຈັນ, ວັນອັງຄານ, ວັນພຸດ, ວັນພະຫັດ, ວັນສຸກ, ວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
3. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງກາງເວັນ ແລະ ກາງຄືນ.
2. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງຄືນ ແລະ ເດັກບອກ ຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງຄືນ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ວັນ ໃນ 1 ອາທິດ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງຄືນ, ບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ ແລະ ຮ້ອງເພງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາກາງຄືນ ບໍ່ໄປຫຼິ້ນກາງຄືນ ແລະ ເຂົ້າ ນອນແຕ່ຫົວຄ່ຳ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກຫ້ອງຟ້າໃນຍາມກາງເວັນ.
3. ການບອກຊື່ວັນ ໃນ 1 ອາທິດ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕິດເຈ້ຍຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ລຽນກັນໂດຍສະຫຼັບ ສີແດງ ສີຂຽວຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ, ສາມແຈ ລຽນກັນໂດຍສະຫຼັບສີແດງ ແລະ ສີຂຽວ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບ ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ສີແດງ ແລະ ສີຂຽວ.
2. ກາວ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍ ແລະ ໄມ້ທາກາວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ເຮັດທ່າທາງດິດນີ້ວມື.
2. ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຕິດເຈ້ຍຮູບ ສີ່ແຈ, ສາມແຈ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມື ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ, ສາມແຈ ລຽນກັນໂດຍສະຫຼັບສີແດງ ແລະ ສີຂຽວ.
2. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕິດເຈ້ຍ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະຕ່າ ຫຼື ແກ້ດ ແລະ ໃບໄມ້.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລຽນລຳດັບຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ດາວແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ດາວແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ຕາເວັນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການລຽນລຳດັບຮູບພາບ ດາວ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບດາວ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ກໍ່ໄມ້ປຸກໃຫ້ເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບດາວ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ວັດຖຸຕົວຈິງ ໄມ້ປຸກ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກ ເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ຊັກເຄື່ອງ, ຕາກເຄື່ອງ ແລະ ພັບເຄື່ອງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງ ເຮັດທ່າທາງກຳມື ແລະ ແບມື.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ຊັກເຄື່ອງ, ຕາກເຄື່ອງ, ພັບເຄື່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ.
2. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ, ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ: ໃຫ້ແສງສະຫວ່າງ, ຕາກເຄື່ອງແທ້ງ
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ, ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຄົນຕາກເຄື່ອງ.
2. ປຶ້ງກ ສີ່ແຈ, ສີແດງ, ສີຂຽວ.
3. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
4. ຮູບພາບ: ຕາເວັນ, ເດືອນ, ດາວ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ ແລະ ເດັກບອກປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ, ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕາເວັນ, ເດືອນ ແລະ ດາວ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ, ຮູບສີ່ແຈ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ, ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາແດດອອກ ບໍ່ອອກຕາກແດດ, ຖ້າອອກ ຕ້ອງກັ່ງຄັນຮົ່ມ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງແສງແດດ.
2. ການບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ ແລະ ຕໍ່ຮູບສີ່ແຈສີຂຽວ, ສີແດງສະຫຼັບກັນ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນກົງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອິດເສັ້ນກົງລົງ, ກົງຂຶ້ນ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນ ຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນກົງລົງ ແລະ ກົງຂຶ້ນ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນກົງລົງ, ກົງຂຶ້ນຕາມຮອຍ ຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງອິດເສັ້ນວົງມົນຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນກົງລົງ, ກົງຂຶ້ນ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ, ແມງວັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມືໃຫ້ ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນກົງລົງ, ກົງຂຶ້ນ ຕາມຮອຍຈຳໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງບານ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສິ່ງບານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສິ່ງບານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ ຫຼື ກະຕໍ້ ຫຼື ບານທີ່ເຜະລິດຂຶ້ນເອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຈັດແຖວເປັນວົງມົນແລ່ນຊ້າໆ 1 ຮອບ.
2. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງບານ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງບານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມລະມັດລະວັງ, ບໍ່ຍາດກັນ, ບໍ່ຍູ້ກັນ, ລ້າງມື ແລະ ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ສິ່ງບານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບດາວ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດເສັ້ນກິ່ງລົງ, ກິ່ງຂຶ້ນຕາມຮອຍຈ້າໃສ່ຮູບພາບ ແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ເກມຕ່ຳຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.

#### III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
2. ສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ ພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍອິດເສັ້ນກິ່ງລົງ, ກິ່ງຂຶ້ນຕາມ ຮອຍຈ້າໃສ່ຮູບພາບແມງມຸມ ແລະ ແມງວັນ.
3. ເກມຕ່ຳຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູໜາວ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ຖູແຂ້ວ, ອາບນ້ຳ ແລະ ລ້າງໜ້າ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮູວຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ຖູແຂ້ວ, ອາບນ້ຳ ແລະ ລ້າງໜ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຄ່ອຍໆຢຽດຂາອອກກັ້ມໂຕລົງເອົາສອງມືແຕະປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການ ເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມຕັ້ງໃຈຟັງຄຳສັ່ງ ແລະ ມາລະຍາດໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ຜົນສະທ້ອນແສງແດດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ: ແດດຫຼາຍເຮັດໃຫ້ອາກາດຮ້ອນ, ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ ແລະ ນ້ຳແຫ້ງ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ ແລະ ເດັກນ້ອຍກຶ້ງຄັນຮົ່ມ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຕາເວັນ.
2. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ສົນທະນາກ່ຽວກັບຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາແດດ, ບ່ອນຕາກແດດ, ເວລາແດດຮ້ອນອອກຈາກເຮືອນຕ້ອງກຶ້ງຄັນຮົ່ມ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກຜົນສະທ້ອນຂອງແສງແດດ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍໃບໄມ້

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຮ້ອຍໃບໄມ້ຕາມໃຈ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍໃບໄມ້ຕາມໃຈ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກ ແລະ ໄມ້.
2. ໃບໄມ້.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກ ເຮັດທ່າທາງສິ້ນຄໍ່ມື.
2. ຄູ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຮ້ອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການອະນາ ໄມ້ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກໃນການຮ້ອຍໃບໄມ້ຕາມໃຈ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຫຼິ້ນລອດບ້ວງ ແລະ ໂອ້ນຊາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສຽງຝົນ.
2. ບ້ວງ ແລະ ໂອ້ນຊາ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢືນເປັນວົງມົນຮ້ອງເພງ ສຽງຝົນ.
2. ຄູ່ແນະນຳ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ ລອດບ້ວງ ແລະ ໂອ້ນຊາ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນລອດບ້ວງ ແລະ ໂອ້ນຊາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ລອດບ້ວງ ແລະ ໂອ້ນຊາ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ເດັກນ້ອຍກຶ້ງຄັນຮີ່ມ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ເດັກນ້ອຍກຶ້ງຄັນຮີ່ມ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍກຶ້ງຄັນຮົ່ມ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕໍ່ໄມ້ບັອກເປັນຮູບຕ່າງໆ ແລະ ສຳຜັດກັບຖົງຊາຍ ແລະ ຖົງຫີນ, ຖົງແກ່ນພືດໝັກ, ເປົາ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍກຶ້ງຄັນຮົ່ມ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ.
2. ວັດຖຸຕົວຈິງ: ໄມ້ບັອກ, ຖົງຊາຍ, ຖົງຫີນ ແລະ ຖົງແກ່ນພືດ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ບົດເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດວງອາທິດ, ດວງຈັນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

### ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ອາບນ້ຳ, ກິນເຂົ້າ ແລະ ນອນ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຫົວເຂົ້າ ແລະ ແອວ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຫົວເຂົ້າ ແລະ ແອວ.
2. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດບ້ວງ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນເຂົ້າ, ນອນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງ ເຮັດທ່າທາງນອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## ກິດຈະກຳວົງມົນ

### ຫົວຂໍ້: ກິດຈະວັດປະຈຳວັນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນກິດຈະວັດປະຈຳວັນ
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ແມງມຸມ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນກິດຈະວັດປະຈຳວັນ: ຕອນເຊົ້າ: ອາບນ້ຳ, ຖູແຂ້ວ, ກິນເຂົ້າ; ຕອນທ່ຽງ: ຮຽນ, ຫຼິ້ນ ແລະ ກິນເຂົ້າທ່ຽງ; ຕອນແລງ: ຮຽນ, ກັບບ້ານ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນເຂົ້າ, ຕອນຄ່ຳ: ເບິ່ງປຶ້ມ ແລະ ນອນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ແມງມຸມ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍອາບນ້ຳ, ຖູແຂ້ວ, ກິນເຂົ້າ, ຮຽນ, ຫຼິ້ນ, ກິນເຂົ້າທ່ຽງ ແລະ ນອນ
2. ຮູບພາບ ແມງມຸມ
3. ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ.
4. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ, ສີຂຽວ ຕໍ່ສະຫຼັບກັນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດກ່ຽວກັບຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ກິດຈະວັດປະຈຳວັນ ຂອງເດັກ ແລະ ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນກິດຈະວັດປະຈຳວັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ແມງມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຮູບ ເລຂາຄະນິດ ຮູບສີ່ແຈ ສີແດງ ແລະ ສີຂຽວຕໍ່ສະຫຼັບກັນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນກິດຈະວັດປະຈຳວັນ ແລະ ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມ ຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການຕື່ນນອນຕ້ອງອະນາໄມຮ່າງກາຍ ແລະ ຍາມຮຽນບໍ່ຢອກໝູ່.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກກິດຈະວັດປະຈຳວັນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ແມງມຸມ.

## ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

### ຫົວຂໍ້: ປັ້ນດິນ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ປັ້ນດິນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບຊົງຕ່າງໆ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັ້ນດິນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບຊົງຕ່າງໆ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍສຳລັບຮອງ.
3. ຄຸນ້ຳ, ໂອ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ ແລະ ແບມື.
2. ຄູ່ ແນະນຳ, ສາທິດວິທີປັ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກ ປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກ ນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ການອະນາໄມມີ ໃຫ້ສະອາດ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກໃນການປັ້ນດິນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບຊົງຕ່າງໆ.
2. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັ້ນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

### ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ການພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ນ້ຳ, ແກ້ວ, ຈອກ.
2. ອ່າງຊາຍ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເວົ້າກ່ຽວກັບອຸປະກອນໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຮ່າຍນ້ຳ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ພິມຝາມີ ແລະ ຂີດເສັ້ນໃສ່ອ່າງຊາຍ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

## ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

### ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະວັດປະຈຳວັນຖືກຕ້ອງ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະວັດປະຈຳວັນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ໄປໂຮງຮຽນ ແລະ ກັບບ້ານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ໄປໂຮງຮຽນ ແລະ ກັບບ້ານ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ເດັກນ້ອຍກັ່ງຄັນຮົ່ມ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບກິດຈະກຳໃນໜຶ່ງວັນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການລຽນລຳດັບຮູບພາບ ກິດຈະວັດປະຈຳວັນ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

## ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

### ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

#### I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

#### II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ເປີດປຶ້ມແຕ່ຂວາ ຫາ ຊ້າຍ ແລະ ເບິ່ງຮູບພາບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະວັດປະຈຳວັນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ໄປໂຮງຮຽນ ແລະ ກັບບ້ານ.

#### III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບ.
2. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະວັດປະຈຳວັນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ໄປໂຮງຮຽນ ແລະ ກັບບ້ານ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

#### IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການມາໂຮງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກ ເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີ ຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຄອຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ.

#### V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

## **ເອກະສານອ້າງອີງ**

### **ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ**

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ກຸ່ມວິຊາຄູ່ທົ່ວໄປ ສາຍສ້າງຄູອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 1 ປີ 2008.
3. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄູອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ປີ 2009.
4. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ1 ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນ ເດືອນມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
5. ຄູ່ມືຄູພະລະສຶກສາ, ຫັດຖະກຳ, ສິລະປະກຳ, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມ ປີທີໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

### **ກິດຈະກຳວົງມົນ**

6. ຄູ່ມືຄູການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານກົມສາມັນສຶກສາ ກະຊວງສຶກສາທິການ.
7. ຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+3 ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2008.

### **ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ**

8. ຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳສ້າງສັນ (ສິລະປະສຶກສາ) ຊັ້ນອະນຸບານ ປີ 1992.
9. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນສຶກສາຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານ ປີ 2005.
10. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ລະບົບ 11+2 ປີ 2008 (ໜ້າ 93).

### **ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ**

11. ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990.
12. ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990 ໜ້າທີ 102,105,106,131.
13. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ, ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ 11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).

### **ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ**

14. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ ຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1, ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ).
15. ປຶ້ມວິຊາ: ຫຼັກການສອນ 11+3 ສົກຮຽນ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).

### **ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ**

16. ປຶ້ມ ວິຊາຊອກຮູ້ສະພາບແວດລ້ອມ 11+3 ປີ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).
17. ປຶ້ມ ແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1 ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ).
18. ປຶ້ມ ການພັດທະນາໂຮງຮຽນຄຸນນະພາບ, ຄູ່ມື ຄູສອນຫ້ອງກຽມປະຖົມ (ກະຊວງສຶກສາ 2010).