



ແຜນຈັດປະສົບການ

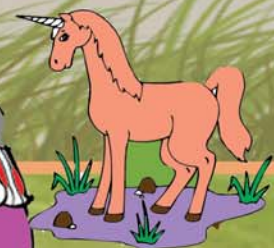
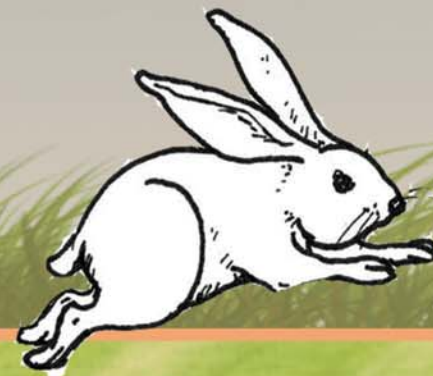
ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1



ສະໜັບສະໜູນການສ້າງຕັ້ງສະບັບ
 ໂດຍ: ອົງການ UNICEF ປະຈຳລາວ
 ສະໜັບສະໜູນການພິມໂດຍ: ງົບປະມານແຫ່ງລັດ (ບ້ວງນ້ຳເທີນ 2)
 ທະບຽນພິມເລກທີ:
 ຂະໜາດ 21x29,7 ຊມ ຈຳນວນ.....ຫົວ
 ພິມທີ່ ບໍລິສັດ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ
 2012

2012

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
 ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
 2012



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

2421
ເລກທີ.../ສສກ.ສວສ/2012

ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ: 16 Jun 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 ຈຶ່ງຮັບຮູ້, ໃຫ້ການຮ່ວມມື ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ ຕາມໜ້າທີ່ຂອງໃຜລາວໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.
- ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.



ລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ດຣ.ພັນຄຳ ວິພາວັນ

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເອັມທອງ
ພູມະລີ ແສງຈັນນະວົງ
ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ
ສຸກສະຫວັນ ວິມານ
ຈັນທອມ ສຸວັນນະວົງ
ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນະວົງ
ລັດສະໝີ ນາມເມືອງ
ມະນີວອນ ອາດຜາສຸກ
ພູມິ ພິມມະວົງສາ
ອ່າງຄຳ ບຸດສະດີ

ກວດແກ້ໂດຍ:

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

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ
ຫຸມພັນ ຂັນທະວີ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2012

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາຮຽບຮຽງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສານຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ ແລະ ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງບົດສອນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໃນແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນທີ່ນຳມາກຳນົດໃນແຜນການສອນສະບັບນີ້ປະກອບມີ 6 ກິດຈະກຳເຊັ່ນ: ກິດຈະກຳວົງມົນ, ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ເກມການສຶກສາ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມມຸມ. ກິດຈະກຳເລົ່ານີ້ສ້າງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາຕາມສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ ແລະ ຈິດໃຈ, ດ້ານສັງຄົມ, ດ້ານພາສາ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ ກ່ອນເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມຢ່າງມີຄຸນນະພາບ.

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍມີຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຢ່າງເບີກບານມວນຊື່ນ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຈາກສິ່ງໃກ້ຕົວ, ຈາກທັກສະທີ່ງ່າຍໄປສູ່ທັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມ.
3. ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນແມ່ນໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບສິ່ງໃໝ່ໆ ດ້ວຍຕົນເອງ.
4. ການສົ່ງເສີມປະສົບການຊີວິດໄດ້ເນັ້ນເນື້ອໃນທີ່ເດັກຄວາມຮຽນຮູ້ຈາກສັງຄົມ, ວັດທະນາທຳ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ໃນນັ້ນໃຫ້ແຕ່ລະໂຮງຮຽນຄຳນຶງເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

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

ຄະນະຮຽບຮຽງປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ມີຄວາມຍິນດີຮັບຮັກສາຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມດັ່ງກ່າວໃຫ້ນັບມືນິດຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ຫົວຂໍ້	ໜ້າ
ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1	1-2
1. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1	3
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ	3
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ	4
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ	5
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ	6
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ	7
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	8
2. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2	9
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ	9
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນ	10
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນ	11
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ	12
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	14
3. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3	15
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ	15
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງນຸ່ງ	16
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ ແລະ ຕິດເຈ້ຍ	17
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ	18
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	20
4. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4	21
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ	21
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອາຫານ	22
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ	23
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ	24
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	26
5. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5	27
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ	27
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຕື່ມ	28
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ	29
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ	30
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບ	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	32

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 2

33-34

6. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

35

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງ

35

ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຮູບຮ່າງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ

36

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ

37

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

38

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

39

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

40

7. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

41

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

41

ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າ

42

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໝາກປັດ

43

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ລຸ່ລື້ເຂົ້າສານ

44

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ

45

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

46

8. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

47

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

47

ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສຽງຂອງສິ່ງຕ່າງໆ

48

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ

49

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ

50

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

51

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

52

9. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

53

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

53

ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານ

54

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບຜ້າ

55

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ

56

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

57

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

58

10. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

59

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ

59

ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລົດຊາດຂອງເຄື່ອງດື່ມ

60

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນຊື່

61

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

62

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

63

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

64

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 3

65-66

11. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

67

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນຊື່
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ

67

68

69

70

71

72

12. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

73

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

73

74

75

76

77

78

13. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

79

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ພັບເຄື່ອງ
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ

79

80

81

82

83

84

14. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

85

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ

85

86

87

88

89

90

15. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

91

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງ
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຕື່ມ
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ

91

92

92

94

95

96

ຈຸດປະສົງ ສຳລັບອາທິດທີ 4	97-98
16. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1	99
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນຊື່	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ນຸ່ງເຄື່ອງ	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ	103
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	104
17. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2	105
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ	105
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງນຸ່ງ	106
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ	107
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ	108
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	110
18. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3	111
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈົນຕະນາການ	111
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນ	112
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນ	113
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ	114
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	116
19. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4	117
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ	117
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອາຫານ	118
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບຜ້າ	119
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່	120
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	122
20. ໜ່ວຍ ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5	123
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ	123
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຕື່ມ	124
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນຊື່	125
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ	126
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	128
ເອກະສານອ້າງອີງ	129

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຂຽນໜັງສື ແລະ ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງເປີດປຶ້ມເບິ່ງຮູບພາບ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າ ມ້ຽນປຶ້ມ ແລະ ມ້ຽນກະຕ່າອາຫານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ກິນໝາກກ້ວຍ ແລະ ຕົ້ມນ້ຳ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ບອກຕຳແໜ່ງເທິງ, ລຸ່ມ, ນອກ, ໃນ ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນ 1-5.
3. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
4. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ, ນ້ຳດື່ມ, ຊີ້ນ ແລະ ໄຂ່.
5. ບອກຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ, ຊື່ອາຫານ, ຊື່ເຄື່ອງດື່ມ.
6. ຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຂີດເສັ້ນ ຫົວ ຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາຖືກຕ້ອງ.
2. ປັ້ນດິນເປັນຮູບໝາກບານ ໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຂອງຈິງ.
3. ຕັດເຈ້ຍຮູບ ວົງມົນ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈເປັນຮູບສໍ້ດຳຖືກຕ້ອງ.
4. ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈ້າ ຕົວເລກ 0 ຖືກຕ້ອງ.
5. ຂີດເສັ້ນໃສ່ຕົວ ດ, ຕ ຕາມຮອຍຈ້າແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ, ເຄື່ອງດ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ
2. ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ພິມຝາມີ, ຝາຕີນໃສ່ອ່າງຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ
3. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ,
4. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕູ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ນຳຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ລົດເກງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີຂາວ, ໝາກບານສີເຫຼືອງຖືກຕ້ອງ.
3. ນຳເອົາຈຳນວນຮູບພາບມາຈັບຄູ່ກັບຕົວເລກ 1-5 ຮູບພາບໂສ້ງຂາຍາວ 1 ໂຕເລກ 1, ເສື້ອ 2 ໂຕເລກ 2, ສິ້ນ 3 ຜືນ ເລກ 3, ກະໂປ່ງ 4 ຜືນເລກ 4 ແລະ ໂສ້ງຂາສິ້ນ 5 ໂຕເລກ 5 ຖືກຕ້ອງ.
4. ນຳຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ໄຂ່, ປາ, ໝາກໄມ້ ແລະ ຜັກຖືກຕ້ອງ.
5. ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ ຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຂຽນໜັງສື ແລະ ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງເປີດປຶ້ມເບິ່ງຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຂາ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕໍ່ຕີນໄປທາງໜ້າຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຂຽນໜັງສື ແລະ ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງເປີດປຶ້ມເບິ່ງຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຢຽດຂາອອກກັ້ມຕົວລົງເອົາສອງມືແປະປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຍ່າງ ແລະ ການແລ່ນ ຢ່າງປອດໄພ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ບອກຕຳແໜ່ງເທິງ, ລຸ່ມ, ນອກ, ໃນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ກ່ອງເກັບຜົນງານ, ຕູ້ມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼື ກະຕ່າ, ກະບູງເປ້.
2. ຕຳແໜ່ງ ເທິງ, ລຸ່ມ, ນອກ, ໃນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ກ່ອງເກັບຜົນງານ, ຕູ້ມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼື ກະຕ່າ, ກະບູງ, ເປ້.
2. ບົດເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ປຶ້ມ ແລະ ຖົງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດເຄື່ອງໃຊ້, ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ ແລະ ບອກຕຳແໜ່ງປຶ້ມຢູ່ເທິງໂຕະ, ຢູ່ລຸ່ມໂຕະ, ປຶ້ມຢູ່ໃນຖົງ ແລະ ນອກຖົງ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ບອກຕຳແໜ່ງ: ເທິງ, ລຸ່ມ, ນອກ, ໃນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຮັກສາໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ບໍ່ປົນໂຕະ ແລະ ຕູ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ການບອກຕຳແໜ່ງເທິງ, ລຸ່ມ, ນອກ, ໃນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມີ ແລະ ແບມີ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ອະນາໄມມີ ໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊ້າໆ ເປັນວົງມົນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ: ຕັ້ງ, ໂຕະ ແລະ ຕູ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ: ຕັ້ງ, ໂຕະ ແລະ ຕູ້.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ປຶ້ມຂຽນ, ໜັງສືພິມ ແລະ ປຶ້ມນິທານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູ່ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັດໝວດໝູ່.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕໍ່ບັ້ງກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຟາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈ້າແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ບັ້ງກແປ, ບັ້ງກກ້ອນ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບມຸມທີ່ເຄີຍຫຼິ້ນຜ່ານມາ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກແລ່ນເປັນວົງມົນຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງເອົາມືວາງໃສ່ຂາ ແລ້ວຫຼັບຕາ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕຸກກະຕາ ແລະ ໝາກບານ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ລົດນ້ອຍ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນນ້ອຍ, ໝາກບານ, ໄມ້ປູອກ.
3. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕຸກກະຕາ ແລະ ໝາກບານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ: ລົດນ້ອຍ, ເຮືອບິນນ້ອຍ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ, ໄມ້ປູອກ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນອື່ນໆທີ່ມີໃນໂຮງຮຽນ (ສັດແມງໄມ້ທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້ຕອກ).
2. ຮູບພາບ: ຕຸກກະຕາ ແລະ ໝາກບານ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ (ປັ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງຕົນເອງ.
2. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເດັກບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕຸກກະຕາ ແລະ ໝາກບານ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ, ເວົ້າເປັນຄຳ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ ບໍ່ມ້າງເພ ແລະ ການເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕຸກກະຕາ ແລະ ໝາກບານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ປັນດິນເປັນຮູບໝາກບານ ໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຂອງຈິງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນດິນເປັນຮູບໝາກບານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງ.
3. ສະບູ, ຄຸນ້ຳ, ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ ແລະ ແບມື.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການປັນດິນເປັນຮູບໝາກບານ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນດິນ, ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ອະນາໄມ ມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
2. ຄວາມສາມາດຄືກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ: ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ, ໄມ້ປັ້ງກ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນອື່ນໆ.
2. ບົດເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
4. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ ແລະ ກະຕ່າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນ ຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ລົດເກງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີຂາວ ແລະ ໝາກບານສີເຫຼືອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ລົດເກງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີຂາວ ແລະ ໝາກບານສີເຫຼືອງ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ: ຕັ້ງ, ໂຕະ ແລະ ຕູ້.
3. ບົດເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນເປັນພໍ່, ແມ່ ແລະ ລູກ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ລົດເກງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີຂາວ ແລະ ໝາກບານສີເຫຼືອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຕຸກກະຕາ, ລົດນ້ອຍ, ເສື້ອ, ໂສ້ງ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນອື່ນໆ.
3. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ລົດເກງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີຂາວ ແລະ ໝາກບານສີເຫຼືອງ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ມ້ຽນປຶ້ມ ແລະ ມ້ຽນກະຕ່າອາຫານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແອວ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ມ້ຽນປຶ້ມ ແລະ ມ້ຽນກະຕ່າອາຫານ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຄ່ອຍໆເອົາສອງມືແປຂາແລ້ວຫຼັບຕາ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ບອກຄ່າຈຳນວນ ແຕ່ 1-5.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ.
2. ຄ່າຈຳນວນ ແຕ່ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງນຸ່ງ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼີ້ນ.
3. ກ້ອນຫີນ ຫຼື ໝາກໄມ້.
4. ບັດຕົວເລກ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼີ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ຄູ່ສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດການແທນຄ່າຈຳນວນ 1-5 ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ 1-5 ດ້ວຍການນັບກ້ອນຫີນ ຫຼື ໝາກໄມ້.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ຄ່າຈຳນວນ 1-5.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການນຸ່ງເຄື່ອງສະອາດ ແລະ ບໍ່ນຸ່ງເຄື່ອງປຽກຊຸ່ມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ການບອກຄ່າຈຳນວນ ແຕ່ 1-5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ ແລະ ຕິດເຈ້ຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕັດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ເປັນຮູບສໍດຳຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດເຈ້ຍເປັນຮູບວົງມົນ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈຕາມຮອຍຈ້າ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ເປັນຮູບສໍດຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມືດຕັດ.
2. ເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສີ່ແຈ ແລະ ສາມແຈ.
3. ກາວ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມື, ແບມື ແລະ ຕິດນິ້ວມື.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຕັດ, ຕິດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການຕັດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ການຕິດຮູບເຫຼົ່ານັ້ນ ເປັນຮູບສໍດຳ.
2. ຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມປອດໄພ ໃນການຕັດ ແລະ ຕິດ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕັດ ແລະ ຕິດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ພິມຝາຕີນ, ຝາມື ໃສ່ອ່າງຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳ, ຈອກ, ອ່າງຊາຍ, ແກ້ວ ຫຼື ກະຕຸກຢາງ.
2. ຜ້າເຊັດມື, ສະບູ, ນ້ຳລ້າງມື.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

VI. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢ່າເທົ້າຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຈຳນວນຮູບພາບ ມາຈັບຄູ່ກັບຕົວເລກຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ໂສ້ງຂາຍາວ 1 ໂຕ ເລກ 1, ເສື້ອ 2 ໂຕ ເລກ 2, ສິ້ນ 3 ຜືນ ເລກ 3, ກະໂປງ 4 ຜືນ ເລກ 4, ໂສ້ງຂາສັ້ນ 5 ໂຕ ເລກ 5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ໂສ້ງຂາຍາວ 1 ໂຕ ເລກ 1, ເສື້ອ 2 ໂຕ ເລກ 2, ສິ້ນ 3 ຜືນ ເລກ 3, ກະໂປງ 4 ຜືນ ເລກ 4, ໂສ້ງຂາສັ້ນ 5 ໂຕ ເລກ 5 ຫຼື ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ.
- ບັດຕົວເລກ 1-5.
- ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ລົດເກງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີສີຂາວ ແລະ ໝາກບານສີເຫຼືອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ.
- ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ການຕັດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈຕາມຮອຍຈ້າງ; ຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ເປັນຮູບສີ່ດໍາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນເປັນແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ, ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນອື່ນໆ.
2. ເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
3. ກາວ ແລະ ມີດຕັດນ້ອຍ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບນິ້ວມື 1-5.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ການບໍລິຫານມື (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕາມຮູບວົງມົນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ "ເຄື່ອງຫຼິ້ນ".
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງຢຽດຂາຊີ້ກັມຫົວລົງ ແລະ ເງິຍຫົວຂຶ້ນຊ້າໆ
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກຊື່ອາຫານ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຊື່ອາຫານ ໄຂ່, ຊີ້ນ, ຜັກ, ປາ, ເຂົ້າ, ໝາກໄມ້, ເຂົ້າໝົມ ແລະ ນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ ຫຼື ຂອງຈິງ: ໄຂ່, ຊີ້ນ, ຜັກ, ປາ, ເຂົ້າ, ໝາກໄມ້ ແລະ ເຂົ້າໝົມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບອາຫານທີ່ເຄີຍກິນ.
2. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ຂອງຈິງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ອາຫານ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ອາຫານ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ອາຫານ ແລະ ຮ້ອງເພງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການກິນອາຫານທີ່ສະອາດ, ການລ້າງມືກ່ອນກິນອາຫານ ແລະ ຫຼັງອາຫານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກຊື່ອາຫານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດຂຽນ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ຕົວເລກ 0 ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ຕົວເລກ 0.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈໍ້າ ຕົວເລກ 0.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈໍ້າ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈໍ້າ ຕົວເລກ 0 ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ບໍ່ອົດກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມພະຍາຍາມໃນການຂີດຂຽນ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ຕົວເລກ 0.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊ້າໆ ເປັນວົງມົນ 1 ຮອບ.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໄຂ່, ປາ, ໝາກໄມ້ ແລະ ຜັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໄຂ່, ປາ, ໝາກໄມ້ ແລະ ຜັກ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ໂສ້ງຂາຍາວ 1 ໂຕ ເລກ 1, ເສື້ອ 2 ໂຕ ເລກ 2, ສິ້ນ 3 ຜືນ ເລກ 3, ກະໂປງ 4 ຜືນ ເລກ 4 ແລະ ໂສ້ງຂາສັ້ນ 5 ຜືນ ເລກ 5.
- ບົດເພງ ພາຍເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ພາຍເຮືອ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ຄວາມເບີກບານໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳ ຕົວເລກ 0.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຕໍ່ປຼອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳຕົວເລກ.
3. ປຼອກແປ ແລະ ປຼອກກ້ອນ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ເກມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ: ກິນໝາກກ້ວຍ ແລະ ຕື່ມນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເປັນສອງແຖວຊື່ ໃນບໍລິເວນທ້ອງ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ: ກິນໝາກກ້ວຍ ແລະ ຕື່ມນ້ຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກຢືນເອົາມືຄ້ຳແອວຫາຍໃຈເອົ້າ, ອອກຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງດື່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງດື່ມ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ນ້ຳດື່ມ, ຊີ້ນ ແລະ ໄຂ່.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ນ້ຳໝາກຟ້າວ ແລະ ນົມ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ນ້ຳດື່ມ, ຊີ້ນ ແລະ ໄຂ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງດື່ມ ຫຼື ຮູບພາບ: ນ້ຳດື່ມ (ນ້ຳຕົ້ມ), ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກຟ້າວ, ນົມ.
2. ຮູບພາບ: ນ້ຳດື່ມ, ຊີ້ນ ແລະ ໄຂ່.
3. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດວັດຖຸຈິງ ຫຼື ຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງດື່ມ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ເຄື່ອງດື່ມ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ນ້ຳດື່ມ, ຊີ້ນ ແລະ ໄຂ່.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງດື່ມ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການດື່ມເຄື່ອງດື່ມທີ່ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງດື່ມ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ນ້ຳດື່ມ, ຊີ້ນ ແລະ ໄຂ່.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດເສັ້ນ ໃສ່ຕົວ ດ, ຕ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຕາມຮອຍຈ້າ ໃສ່ຕົວ ດ, ຕ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ສີດຳ.
- ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນ ໃສ່ຕົວ ດ, ຕ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂຽນພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ ຢູ່ກາງຫາວ.
- ຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນ ໃສ່ຕົວ ດ, ຕ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
- ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ບໍ່ຂີດກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດເສັ້ນ ໃສ່ຕົວ ດ, ຕ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
- ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ: ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ, ລົດນ້ອຍ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ ແລະ ກະຕ່າ ຫຼື ກະບຸງ, ຖົງ, ເປ້.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຊ້າໆເປັນວົງມົນ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດືບ.
2. ເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.
3. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໄຂ່, ປາ, ໝາກໄມ້ ແລະ ຜັກ.

V. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດືບ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ:
ເກມຕ່ຳຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ນ້ຳໝາກນາວ ແລະ ເກມຈັບ
ຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ຮູບພາບໂສ້ງຂາຍາວ 1 ໂຕ ເລກ 1, ເສື້ອ 2 ໂຕ ເລກ
2, ສິ້ນ 3 ຜືນ ເລກ 3, ກະໂປ່ງ 4 ຜືນ ເລກ 4 ແລະ ໂສ້ງຂາສັ້ນ 5 ໂຕ ເລກ 5.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນເປັນຜູ້ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງນຸ່ງ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອງດື່ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕ່ຳຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ນ້ຳໝາກນາວ ແລະ ເກມຈັບ
ຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ຮູບພາບໂສ້ງຂາຍາວ 11 ໂຕ ເລກ 1, ເສື້ອ 2 ໂຕ ເລກ
2, ສິ້ນ 3 ຜືນ ເລກ 3, ກະໂປ່ງ 4 ຜືນ ເລກ 4 ແລະ ໂສ້ງຂາສັ້ນ 5 ໂຕ ເລກ 5.
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ເຄື່ອງດື່ມ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງດື່ມ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລ່ອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ
ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງແລ່ນເຂົ້າວົງມົນໃຫຍ່, ແລ່ນເຂົ້າວົງມົນນ້ອຍ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ພາຍເຮືອ, ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
3. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ເປົ້າໝາກຫວິດ 1 ຄັ້ງ ເຮັດທ່າທາງດີ້ມນ້ຳ ແລະ ເປົ້າໝາກຫວິດ 2 ຄັ້ງເຮັດທ່າທາງລ້າງມື ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
4. ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ເກັບໝາກໄມ້ ແລະ ລ້າງໝາກໄມ້ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຂະໜາດ ນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
2. ນັບປາກເປົ້າ 1-10 ແລະ ປຽບທຽບ ຫັກ, ເປົ້າ.
3. ບອກລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າ ແລະ ບອກສຽງຂອງສິ່ງຕ່າງໆ.
4. ບອກສີຂອງສີ ແລະ ສີຂອງເຈ້ຍ.
5. ບອກກິນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງດື່ມ.
6. ເວົ້າເປັນຄໍາ: ເຜັດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຜ.
7. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ບໍ່ດີ້ມນ້ຳດິບ ປະກອບທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອິດເສັ້ນ ຫົວຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຖືກຕ້ອງ.
2. ຮ້ອຍໝາກປັດ ສະຫຼັບສີ ແດງ, ຟ້າ ແລະ ຂຽວຈຳນວນ 5 ຖືກຕ້ອງ.
3. ພັບຜ້າເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ (ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຫໍ່ກົມ) ຖືກຕ້ອງ.
4. ອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈ້າແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ, ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ໄລະ 3 ແມັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລູລືເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ, ເຄື່ອງດ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
4. ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ລຽນລຳດັບຮູບພາບ ໂຕະ, ຕັ່ງ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.
2. ນຳເອົາຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ: ຮູບວົງມົນສີແດງ, ສາມແຈສີເຫຼືອງ, ສີ່ແຈສີຂຽວ ແລະ ຮູບພາບຜ້າເຊັດໜ້າສີຂາວຖືກຕ້ອງ.
3. ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ ຮູບພາບ: ກອງ, ກະແຊັກ, ລະນາດ ແລະ ແຄນ, ຮູບພາບ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກມວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ, ຮູບພາບ: ນ້ຳຕົ້ມ, ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກ ກ້ຽງແລະ ນ້ຳໝາກນາວຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ແລ່ນເຂົ້າວົງມົນໃຫຍ່ ແລະ ແລ່ນເຂົ້າວົງມົນນ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ສີຂາວ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງວາແຂນຕາມເສັ້ນຊື່ທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ແລ່ນເຂົ້າວົງມົນໃຫຍ່ ແລະ ແລ່ນເຂົ້າວົງມົນນ້ອຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢຽດຂາຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຍ່າງ ແລະ ແລ່ນ ຢ່າງປອດໄພ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຮູບຮ່າງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຂະໜາດ: ນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
2. ນັບເລກປາກເປົ່າ 1-10.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຂະໜາດ ໂຕະ, ຕັ້ງ: ນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
2. ການນັບເລກປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂຕະ, ຕັ້ງ ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ບົດເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ ໂຕະ ແລະ ຕັ້ງ ທີ່ມີໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຄູສືບທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
4. ໃຫ້ເດັກນັບເລກປາກເປົ່າ 1-10.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງ: ບໍ່ປິ່ນໂຕະ ແລະ ຕັ້ງໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກຂະໜາດ ນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
2. ການນັບເລກປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດເສັ້ນ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ບໍ່ຂີດກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແກ້ວ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຈອກ, ຄູນ້ຳ ແລະ ແກ້ວ ຫຼື ກະຕຸກຢ່າງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ່ງ ແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ່ງ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ່ງ ແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນແມ່ຄ້າຊື້, ຂາຍອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ເກມລຽນລຳດັບໂຕະ, ຕັ່ງ ແຕ່ນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
3. ຮູບພາບອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ ຫຼື ຂອງຈິງບາງຢ່າງ (ຖ້າມີ).
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ການບໍລິຫານຫົວຂໍ້ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຫົວຂໍ້.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງເຢ້ຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງກັບຜືນຢຽດຂາອອກ ເອົານິ້ວຊີ້ ຈັດຕາມຂາຄ່ອຍໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າ.
2. ບອກສີຂອງສໍ່ ແລະ ສີຂອງເຈ້ຍ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າ: ໝາ, ບາງ, ອ່ອນ, ນຸ້່ມ ແລະ ແຂງ.
2. ສີຂອງສໍ່ ແລະ ເຈ້ຍ: ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຂຽວ ແລະ ຂາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ: ໝາ, ບາງ, ອ່ອນ, ນຸ້່ມ ແລະ ແຂງ.
2. ສໍ່ສີ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ ແລະ ສີຂາວ ຫຼື ວັດຖຸອື່ນ ທີ່ມີສີເຫຼືອງ, ຂຽວ, ຂາວ.
3. ເຈ້ຍສີ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ ແລະ ສີຂາວ ຫຼື ວັດຖຸອື່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດເນື້ອຜ້າ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອຜ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກຄວາມໝາ, ບາງ, ອ່ອນ, ນຸ້່ມ ແລະ ແຂງຂອງເນື້ອຜ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດສີສີ, ເຈ້ຍສີ ແລະ ບອກຊື່ສີ ແດງ, ເຫຼືອງ, ຂຽວ ແລະ ຂາວ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບເນື້ອຜ້າ, ສີຂອງສໍ່ ແລະ ເຈ້ຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການນຸ່ງເຄື່ອງທີ່ສະອາດ ແລະ ການຈັບສິ່ງຂອງແລ້ວລ້າງມື ໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າ.
2. ການບອກສີຂອງສໍ່ ແລະ ສີຂອງເຈ້ຍ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍໝາກປັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຮ້ອຍໝາກປັດສະຫຼັບສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີຂຽວ ຈຳນວນ 5 ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍໝາກປັດສະຫຼັບສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີຂຽວ ຈຳນວນ 5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ໝາກປັດສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີຂຽວ ຫຼື ວັດຖຸອື່ນໆ.
- ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງສັນຄໍມື.
- ຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີຮ້ອຍໝາກປັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
- ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຮ້ອຍໝາກປັດສະຫຼັບສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີຂຽວ ຈຳນວນ 5.
- ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມຫຼັກກັນ ເປັນແຖວຊື່.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນ: ວົງມົນສີແດງ, ສາມແຈສີເຫຼືອງ ແລະ ຮູບສີ່ແຈສີຂຽວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ຜ້າໝາ ແລະ ບາງ.
- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ວົງມົນສີແດງ, ສາມແຈສີເຫຼືອງ, ສີ່ແຈສີຂຽວ.
- ເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ້ງ ແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກສຳຜັດ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງເນື້ອຜ້າໝາ, ບາງ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ.
- ຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ.
- ຄວາມສາມາດຄືກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໝາກປັດສະຫຼັບສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີຂຽວ ຈຳນວນ 5.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕຶກອງ, ສັນກະແຊັກ, ເປົ່າແຄນ ແລະ ຕີລະນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກປັດສີແດງ, ຟ້າ, ຂຽວ ແລະ ເຊືອກ.
2. ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ ແລະ ລະນາດ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ມ.
3. ປັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບມຸມຕ່າງໆໃນຫ້ອງ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກປັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເປົ້າໝາກຫວິດ 1 ຄັ້ງ ເຮັດທ່າທາງດີ່ມນ້ຳ ແລະ ເປົ້າ 2 ຄັ້ງ ເຮັດທ່າທາງລ້າງມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຄໍ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຄໍ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕໍ່ຕີນໄປທາງໜ້າຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເປົ້າໝາກຫວິດ 1 ຄັ້ງ ເຮັດທ່າທາງດີ່ມນ້ຳ ແລະ ເປົ້າ 2 ຄັ້ງ ເຮັດທ່າທາງລ້າງມື.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງມືກບິນຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສຽງຂອງສິ່ງຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສຽງຂອງສິ່ງຕ່າງໆ.
2. ປຽບທຽບໝັກ, ເບົາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສຽງຂອງສິ່ງຕ່າງໆ: ຄ່ອຍ, ແຮງ.
2. ການປຽບທຽບປ່ອງຊາຍໝັກ, ເບົາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະປ໋ອງໃສ່ດິນຊາຍໝັກ, ເບົາ ຫຼື ອຸປະກອນອື່ນໆ.
2. ກອງໃຫຍ່ ແລະ ກອງນ້ອຍ ຫຼື ວັດຖຸອື່ນໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງດົນຕີ.
2. ໃຫ້ເດັກຟັງຂອງກອງ ຫຼື ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ໄດ້ຍິນ (ຄ່ອຍ, ແຮງ) ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສຽງ ທີ່ໄດ້ຍິນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກສຽງຄ່ອຍ, ແຮງ
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ ແລະ ປຽບທຽບໝັກ, ເບົາ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສຽງ ແລະ ປຽບທຽບໝັກ, ເບົາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການເວົ້າ: ບໍ່ເວົ້າສຽງດັງເກີນໄປ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກສຽງຂອງສິ່ງຕ່າງໆ.
2. ການປຽບທຽບໝັກ, ເບົາ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມີ, ແບມີ ແລະ ດິດນິ້ວມີ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ.
2. ກະປ໋ອງ, ກອງ, ກະແຊັກ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງນຸ່ງຂອງເດັກ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາຟັງສຽງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ມັດຕາຟັງສຽງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ກອງ, ກະແຊັກ, ລະນາດ ແລະ ແຄນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ກອງ, ກະແຊັກ, ລະນາດ ແລະ ແຄນ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ວົງມົນສີແດງ, ສາມແຈສີເຫຼືອງ ແລະ ສີ່ແຈສີຂຽວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງດົນຕີ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ.
- ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນແມ່ຄ້າ ຊື້, ຂາຍ ອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕົກກອງ, ສັ່ນກະແຊັກ, ເປົ່າແຄນ ແລະ ຕີລະນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ (ຈຳລອງ ຫຼື ຂອງຈິງ).
2. ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ ແລະ ລະນາດ ຫຼື ອຸປະກອນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງດົນຕີທີ່ເຄີຍເຫັນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກປ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
3. ການບໍລິຫານຂາ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມທໍ່ປູາສຕິກ ຫຼື ທ່ອນໄມ້
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳ: ເຜັດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ຜ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ກິ່ນຂອງອາຫານ: ຫອມ, ເໝັນ, ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານ: ເຜັດ, ເຄັມ, ສີ້ມ ແລະ ຫວານ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳ: ເຜັດ ແລະ ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ຜ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກກ້ວຍຫອມ, ປາແດກ, ໝາກເຜັດ, ເກືອ, ໝາກນາວ ແລະ ນ້ຳຕານ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ: ຜ, ບັດຄຳ: ເຜັດ.
3. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ດົມໝາກກ້ວຍຫອມ ຫຼື ໝາກນາວ ແລະ ບອກກິ່ນຂອງອາຫານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ຊົມເກືອ ຫຼື ນ້ຳຕານ ແລະ ບອກລົດຊາດຂອງອາຫານ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳ: ເຜັດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ຜ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບກິ່ນ, ລົດຊາດຂອງອາຫານ, ເວົ້າເປັນຄຳ: ເຜັດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ຜ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການກິນບໍ່ກິນອາຫານທີ່ສີ້ມຫຼາຍ, ຫວານຫຼາຍ ແລະ ບໍ່ກິນອາຫານທີ່ເຄັມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳ: ເຜັດ ແລະ ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ຜ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບຜ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ພັບຜ້າເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ (ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ທໍ່ກົມ) ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບຜ້າເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ (ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ທໍ່ກົມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຜ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມີ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີພັບຜ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການພັບຜ້າເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ (ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ທໍ່ກົມ).

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ ຍ່າງມ່ວນ ຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຍາວ 3 ແມັດ ຫຼື ໄມ້ ແລະ ສໍຂາວ ເພື່ອຂີດເສັ້ນ.
2. ສະກໍອດຕິດ (ກໍລະນີໃຊ້ເຊືອກ) ແລະ ໝາກຫວິດ ຫຼື ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວຊື່ວາແຂນ, ຍົກແຂນ ແລະ ເຕັ້ນກັບທີ່.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ ຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກມ່ວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກມ່ວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ ຫຼື ຂອງຈິງ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ກອງ, ກະແຊັກ, ລະນາດ ແລະ ແຄນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ ແລະ ລົດຊາດຂອງໝາກໄມ້ທີ່ເດັກເຄີຍໄດ້ກິນ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູ່ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກມ່ວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ການພັບຜ້າເປັນຮູບຊົງຕ່າງໆ (ສີແດງ, ສາມແຈ ທໍ່ກົມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກມ່ວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.
4. ຜ້າແພມືນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ: ເກັບໝາກໄມ້ ແລະ ລ້າງໝາກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕໍ່ຕີນຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ: ເກັບໝາກໄມ້ ແລະ ລ້າງໝາກໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງຢຽດຂາອອກ ສອງມືແປະປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລົດຊາດຂອງເຄື່ອງຕື່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກລົດຊາດຂອງເຄື່ອງຕື່ມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ລົດຊາດຂອງເຄື່ອງຕື່ມ ສົ້ມ ແລະ ຫວານ: ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຕື່ມ ທີ່ເຄີຍຕື່ມ.
2. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກຊົມເຄື່ອງຕື່ມ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບລົດຊາດຂອງເຄື່ອງຕື່ມ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກລົດຊາດ ຂອງເຄື່ອງຕື່ມ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບລົດຊາດຂອງເຄື່ອງຕື່ມ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຕື່ມເຄື່ອງຕື່ມບໍ່ໃຫ້ເຮ່ຍ, ບໍ່ຕື່ມເຄື່ອງຕື່ມຫວານຫຼາຍ ແລະ ສົ້ມຫຼາຍ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກລົດຊາດຂອງເຄື່ອງຕື່ມ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນຊື່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍ ຫາ ຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດເສັ້ນ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງຕ່າງໆ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວຢ່າງເທົ່າຢູ່ກັບທີ່ ແລະ ແລ່ນຊ້າໆ.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງຕ່າງໆ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເຄີນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງຕ່າງໆ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງຕ່າງໆ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮຸ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮຸ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.
- ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກມ່ວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ.
- ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດື່ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດື່ມ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
- ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
- ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
- ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ການຫຼິ້ນເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າ ຊື້, ຂາຍເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອົດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ.
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ລົດນ້ອຍ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກບານ.
3. ເຄື່ອງໃຊ້: ປ່ອງແປ້ງ, ນົມ, ກັບສະບູ, ກັບຢາກູແຂ້ວ.
4. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຟາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອົດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
5. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ ເຊັດໂຕະ ແລະ ມ້ຽນເຄື່ອງຮຽນ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຖູແຂ້ວ, ເຄາະ 2 ບາດເຮັດທ່າທາງນຸ່ງເຄື່ອງ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ເຮັດທ່າທາງກິນເຂົ້າ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ
4. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າ ລ້າງມືກ່ອນກິນເຂົ້າ ແລະ ມ້ຽນພາເຂົ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງ ກິນອາຫານ ແລະ ຕື່ມນ້ຳ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ.
3. ເວົ້າເປັນຄໍາຕາມຮູບພາບ: ສິ້ນ, ພັບເຄື່ອງ, ຮາດາ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ສ, ພ, ຣ.
4. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງຕື່ມ.
5. ຟັງການເລົ່າເລື່ອງດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
6. ເວົ້າເປັນຄໍາຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າ, ເຂົ້າໜົມ ແລະ ຕູ້.
7. ປະກອບຮູບຈະຕຸລັດ ເປັນຮູບກາແຜດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອິດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າງແຕ່ຊ້າຍ ຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.
2. ຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ຈະຕຸລັດ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.
3. ປັ້ນດິນເປັນຮູບໄຂ່ຈຳນວນ 5.
4. ອິດເສັ້ນຫົວ ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈ້າງ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ: ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ, ເຄື່ອງດ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດ ຕົບຍູງ, ຫາບເຄື່ອງ, ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື, ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຖືກຕ້ອງ.
2. ນຳເອົາຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະມາຈັບຄູ່ກັນ: ສິ້ນ ສ, ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ ຖືກຕ້ອງ.
3. ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນມາຈັບຄູ່ກັນ: ຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ການບໍລິຫານຂ້າງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງວາແຂນຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢຽດຂາ ຫາຍໃຈເຂົ້າ, ອອກຊ້າງ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ປະໂຫຍດ ໂຕະໃຊ້ໄວ້ຮອງຂຽນໜັງສື, ຕັ້ງໃຊ້ໄວ້ນັ່ງຮຽນ, ຕັ້ງໃຊ້ໄວ້ມ້ຽນ ເຄື່ອງ ແລະ ເອກະສານ
- ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ບໍ່ປິ່ນໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ (ປຶ້ມຄໍມືຄູ).
2. ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້ ຫຼື ກະຕ່າ, ກະບູງ, ເປ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ເຄີຍເຫັນ.
2. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ
ເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງຄວນລະວັງຂອງ
ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນ ກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຮ້ອງເພງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການລະມັດລະວັງຄວາມປອດໄພ: ບໍ່ແກ່ຕັ້ງ, ບໍ່ປິ່ນໂຕະ ແລະ ບໍ່ປິ່ນຕູ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ການບອກປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະມັດລະວັງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນຊີ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນຊີ້ ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ .

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນຊີ້ ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈຳ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນ ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ, ເຄື່ອງດ່າງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ, ເຄື່ອງດ່າງ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົ້າຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບເລກປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດເສັ້ນຊື່ ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ, ກ, ມ ໃສ່ອ່າງຊາຍ ດ້ວຍນິ້ວມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ, ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.
3. ອ່າງຊາຍ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ: ເຊັດໂຕະ ແລະ ມ້ຽນເຄື່ອງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຂາ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງເຢັນຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ: ເຊັດໂຕະ ແລະ ມ້ຽນເຄື່ອງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງຢຽດຂາຊື່ ເອົາສອງມືບີບຂາຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ, ຜູ້ຕາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ສິ້ນ, ພັບເຄື່ອງ ແລະ ຣາດາ.
3. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ສ, ພ, ຣ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ:
 - ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ: ພາໃຫ້ຮ່າງກາຍອົບອຸ່ນ.
 - ຂໍ້ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ: ບໍ່ນຸ່ງເຄື່ອງເປື້ອນ, ເຄື່ອງປຽກຊຸ່ມ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ສິ້ນ, ພັບເຄື່ອງ ແລະ ຣາດາ.
3. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ສ, ພ, ຣ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງນຸ່ງ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ.
2. ຮູບພາບ: ສິ້ນ, ຄົນພັບເຄື່ອງ ແລະ ຣາດາ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນຸ່ງເຄື່ອງ.
4. ບັດພະຍັນຊະນະ: ສ, ພ, ຣ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນຸ່ງເຄື່ອງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ສິ້ນ, ພັບເຄື່ອງ, ຣາດາ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ສ, ພ, ຣ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ, ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊັກເຄື່ອງ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ສິ້ນ, ພັບເຄື່ອງ ແລະ ຣາດາ.
3. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ: ສ, ພ, ຣ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ ຈະຕຸລັດ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນສີເຫຼືອງ, ຈະຕຸລັດສີເຫຼືອງ, ສາມແຈສີແດງ ແລະ ສີ່ແຈສີຟ້າຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບວົງມົນສີເຫຼືອງ, ຈະຕຸລັດສີເຫຼືອງ, ສາມແຈສີແດງ ແລະ ສີ່ແຈສີຟ້າ.
2. ເຈ້ຍ, ກາວ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໝູນຄໍ່ມື, ຕິດນິ້ວມື.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນສີເຫຼືອງ, ຈະຕຸລັດສີເຫຼືອງ, ສາມແຈສີແດງ, ສີ່ແຈສີຟ້າ ຕາມແບບ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕິດເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ຈະຕຸລັດ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍຸງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍຸງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເດັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຈັດແຖວ, ໝູນໄຫຼ່, ໝູນແອວ ແລະ ເຕັ້ນກັບທີ່.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຕົບຍຸງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຕົບຍຸງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ, ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ອ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ, ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ພ້ອມທັງນັບເລກປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງເດັກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ເປີດປຶ້ມແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ, ເບິ່ງປຶ້ມເລື່ອງ, ເບິ່ງຮູບອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ, ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມເລື່ອງ, ເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ຮູບພາບອາຫານ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ, ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການແຕ່ງຕົວຂອງເດັກ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຖູແຂ້ວ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງນຸ່ງເຄື່ອງ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດເຮັດທ່າທາງກິນເຂົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານຂ້າງ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຂ້າມທ່ອນໄມ້ ຫຼື ທໍ່ປູາສຕິກ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງຖູແຂ້ວ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງນຸ່ງເຄື່ອງ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດເຮັດທ່າທາງກິນເຂົ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລົງຢຽດຂາອອກຄ່ອຍໆກັ້ມຕົວລົງເອົາສອງມືແປະປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕູ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ:
 - ປະໂຫຍດ: ຫຼິ້ນມ່ວນຊື່ນ, ຫຼິ້ນເພື່ອຮຽນຮູ້.
 - ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງ: ບໍ່ແກວ່ງໃສ່ກັນ, ບໍ່ອົມ, ບໍ່ຍັດໃສ່ຮູດັງ, ບໍ່ຍັດໃສ່ຮູຫູ ແລະ ບໍ່ເອົາໃສ່ຕາ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ຕູ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ໂຮງຮຽນ: ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໄມ້ປຸ້ອກ, ກະຕຶ້ ແລະ ໝາກຄອນ, ສັດຕ່າງໆ ທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້ ຫຼື ສັດປະເພດຕ່າງໆ ທີ່ເຮັດດ້ວຍໃບຟ້າວ ແລະ ໃບໄມ້.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ຮູບພາບ ຕູ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຕູ້.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນແກວ່ງໃສ່ກັນ, ບໍ່ອົມ, ບໍ່ຍັດໃສ່ຮູດັງ, ບໍ່ຍັດໃສ່ຮູຫູ ແລະ ບໍ່ເອົາໃສ່ຕາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ຕູ້.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ປັນດິນໃຫ້ເປັນຮູບໄຂ່ ຈຳນວນ 5 ໜ່ວຍ ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນດິນໃຫ້ເປັນຮູບໄຂ່ ຈຳນວນ 5 ໜ່ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງ.
3. ຊາມ, ນ້ຳລ້າງມື ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມື ແລະ ຍົກແຂນຂຶ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີປັນຮູບໄຂ່ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນ, ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັນ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການປັນໄຂ່.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຫາບເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຫາບເຄື່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຫາບເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະຕ່າໜ້ອຍ 4 ໜ່ວຍ, ໝາກຫວິດ, ໄມ້ຄານຫາບ 2 ອັນ.
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນຫ້ອງຮຽນ: ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໄມ້ບັອກ ແລະ ອື່ນໆ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວເປັນ 4 ແຖວ ໂດຍຈັດຈຳນວນເດັກເທົ່າກັນ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຫາບເຄື່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຫາບເຄື່ອງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຫາບເຄື່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຫາບເຄື່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ, ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຂຽນພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ, ກ, ມ ໃສ່ອ່າງຊາຍ ດ້ວຍການໃຊ້ນິ້ວມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບເລກປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ລ້າງມືກ່ອນກິນເຂົ້າ, ກິນອາຫານ ແລະ ມ້ຽນພາເຂົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕາມຮູບວົງມົນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ: ລ້າງມືກ່ອນກິນເຂົ້າ, ກິນອາຫານ ແລະ ມ້ຽນພາເຂົ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງເລົ່າເລື່ອງ ດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ.
3. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າ ແລະ ເຂົ້າໜົມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງເລົ່າເລື່ອງ ເຂົ້າໜົມສີງາມ.
2. ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ:
 - ປະໂຫຍດ: ກິນອາຫານເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍແຂງແຮງ.
 - ຂໍ້ຄວນລະວັງການກິນອາຫານ: ບໍ່ກິນອາຫານບູດ, ມີແມງວັນຕອມ, ມີສີຫຼາຍ.
3. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າ ແລະ ເຂົ້າໜົມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ອາຫານສະອາດບໍ່ມີແມງວັນຕອມ ແລະ ອາຫານທີ່ມີແມງວັນຕອມ ຫຼື ອາຫານຈິງ.
2. ບົດເລື່ອງ ເຂົ້າໜົມສີງາມ ແລະ ຮູບພາບປະກອບ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ຮູບພາບ: ເຂົ້າ, ເຂົ້າໜົມ.
4. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ເລົ່າເລື່ອງ ເຂົ້າໜົມສີງາມ ແລະ ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເລື່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດຂອງອາຫານ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າ, ເຂົ້າໜົມ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບອາຫານ, ເນື້ອໃນເລື່ອງ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳ ຕາມຮູບພາບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການກິນອາຫານ: ຄວນກິນອາຫານທີ່ສະອາດ ແລະ ບໍ່ມີແມງວັນຕອມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຟັງເລົ່າເລື່ອງ ດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
2. ການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງອາຫານ.
3. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າ ແລະ ເຂົ້າໜົມ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດເສັ້ນ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຍ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມພະຍາຍາມຂອງເດັກ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ ໄລຍະ 1 ແມັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານຢາງ ຫຼື ໝາກບານທີ່ຜະລິດຂຶ້ນເອງ.
2. ໝາກຫວິດ, ກະຕ່າ ຫຼື ແກ້ດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວເອົາມືຄ້ຳແອວກົມຕົວລົງໄປທາງໜ້າ, ແອນຕົວໄປທາງຫຼັງ ແລະ ຢ່າເທົ້າຢູ່ກັບບ່ອນ.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ ໄລຍະ 1 ແມັດ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ ໄລຍະ 1 ແມັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ "ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ ໄລຍະ 1 ແມັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ໂຢນບານໃສ່ກະຕ່າ ໄລຍະ 1 ແມັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ອ່ານປຶ້ມຮູບນິທານ ແລະ ຮູບອາຫານ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ການຂຽນຕົວເລກໃສ່ອ່າງດິນຊາຍຕາມໃຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ປຶ້ມຮູບນິທານ ແລະ ຮູບພາບອາຫານ.
3. ອ່າງຊາຍ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ກິນອາຫານ ແລະ ດື່ມນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ຮູບອາຫານ ແລະ ຮູບຕຸກນ້ຳດື່ມ.
3. ການບໍລິຫານຄໍ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຄໍ.
2. ໃຫ້ເດັກຈັບແຂນກັນຍ່າງເປັນວົງມົນ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ກິນອາຫານ ແລະ ດື່ມນ້ຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງກັບຜືນຢຽດຂາຊື່ເຮັດທ່າທາງດື່ມນ້ຳ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ.
2. ປະກອບຮູບຈະຕຸລັດ ເປັນຮູບກາແຜດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ.
 - ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງດື່ມ ຕື່ມແລ້ວເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍແຂງແຮງ.
 - ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ບໍ່ດື່ມນ້ຳດິບ, ນ້ຳອັດລົມ, ເຄື່ອງດື່ມທີ່ມີລົດຫວານຫຼາຍ, ເຢັນຫຼາຍ ແລະ ຮ້ອນຫຼາຍ.
2. ການປະກອບຮູບຈະຕຸລັດ ເປັນຮູບກາແຜດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດິບ.
2. ເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳສະອາດ, ນ້ຳບໍ່ສະອາດ, ນ້ຳເຢັນ, ນ້ຳອັດລົມ ແລະ ນ້ຳຮ້ອນ.
3. ປຶ້ອກ, ຈະຕຸລັດ 5 ອັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດິບ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດເຄື່ອງດື່ມ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ.
4. ໃຫ້ເດັກປະກອບຮູບຈະຕຸລັດ ເປັນຮູບກາແຜດ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ ແລະ ປະກອບຮູບຈະຕຸລັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມໃຫ້ເດັກ ກ່ຽວກັບການດື່ມເຄື່ອງດື່ມ: ບໍ່ດື່ມນ້ຳດິບ, ເຄື່ອງດື່ມທີ່ຫວານຫຼາຍ ແລະ ເວລາດື່ມບໍ່ໃຫ້ເຮັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນລະວັງຂອງເຄື່ອງດື່ມ.
2. ການປະກອບຮູບຈະຕຸລັດ ເປັນຮູບກາແຜດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຢ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຢ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຢ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຢ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຢ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມປອດໄພ ໃນເລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເຊື່ອງຜ້າ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນຳເອົາຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ມາຈັບຄູ່ກັນຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດິບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດິບ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
2. ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຂຽນພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ, ກ, ມ ໃສ່ອ່າງຊາຍ ດ້ວຍການໃຊ້ນິ້ວມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
3. ອ່າງຊາຍ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດິບ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກຂ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງອາຫານຂອງຂ້ອຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຮັດທ່າທາງຕາມຄໍາສັ່ງ ຊັກເຄື່ອງ, ນຸ່ງໂສ້ງ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຮັດທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງໂຂງຕຸກນ້ຳ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງດື່ມນ້ຳ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດເຮັດທ່າທາງລ້າງຈອກ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການເກັບມ້ຽນ, ປົວລະບັດຮັກສາ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງຕື່ມ.
2. ຟັງການເລົ່າເລື່ອງດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
3. ເວົ້າເປັນຄໍາຕາມຮູບພາບ: ໄມ້ປັອກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອິດເສັ້ນຊື່ໃສ່ ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.
2. ອິດເສັ້ນຫົວ ຕົວ ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.
3. ພັບຜ້າ ແລະ ເສື້ອຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ, ເຄື່ອງດ່າງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນຸ່ງເຄື່ອງ, ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ໄລຍະ 3 ແມັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລູລືເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫ້ອງຮຽນ, ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ, ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຮູບພາບ: ພາເຂົ້າທີ່ມີຝາປິດຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບໝໍ້ການນ້ຳ ແລະ ແກ້ວນ້ຳດື່ມ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕໍ່ຕີນໄປຕາມເສັ້ນຊື່.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງລົງເອົາສອງມືແປະໃສ່ຂາ ແລະ ຫຼັບຕາ (ນຶ່ງສາມະທິ).
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ບໍ່ເຮັດເປື້ອນ, ບໍ່ໃຫ້ແປ່ເພ, ເຊັດຖູໃຫ້ສະອາດ, ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້ ຫຼື ກະຕ່າ, ກະບູງ, ເປ້.
2. ບັດຕົວເລກ 1-5, ກ້ອນຫີນ ຫຼື ໃບໄມ້, ໝາກບານ ແລະ ອື່ນໆ.
3. ຜ້າ, ຄຸນ້ຳ.
4. ບົດເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກບອກການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຕູ້.
3. ໃຫ້ເດັກທົດລອງອະນາໄມໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຕູ້.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຄຳຈຳນວນ 1-5 ດ້ວຍການໃຊ້ກ້ອນຫີນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້ ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການອະນາໄມໂຕະ, ຕັ້ງ, ການລ້າງມື ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການບອກການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນຊີ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຊີ້ ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມີ ແລະ ແບມີ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອິດທິນ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ນຸ່ງເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນຸ່ງເຄື່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນຸ່ງເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງນຸ່ງ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ ແລະ ສິ້ນ.
2. ບົດເພງ ໂຮງຮຽນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ໂຮງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ນຸ່ງເຄື່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ນຸ່ງເຄື່ອງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ນຸ່ງເຄື່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ນຸ່ງເຄື່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມທ້ອງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມທ້ອງຮຽນ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບເລກປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ (ຊັກເຄື່ອງ, ຕາກເຄື່ອງ ແລະ ພັບເຄື່ອງ).
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ຍ, ຢ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ເຄື່ອງນຸ່ງ, ຊາມນ້ອຍ, ຄຸ້ນນ້ອຍ (ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເສື້ອ ...).
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຊື່ໃສ່ຕົວ ຢ, ຍ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ຊັກເຄື່ອງ, ນຸ່ງໂສ້ງ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປທາງໜ້າ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ: ຊັກເຄື່ອງ, ນຸ່ງໂສ້ງ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດິນດອກໄມ້.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຄຳສັ່ງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງເລົ່າເລື່ອງດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງເລົ່າເລື່ອງ ບຸນມີມັກສະອາດ.
2. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງນຸ່ງ: ພັບ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
- ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ: ຊັກໃຫ້ສະອາດ, ຕາກໃຫ້ແຫ້ງ, ພັບ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງນຸ່ງ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.
2. ຮູບພາບປະກອບເລື່ອງ ບຸນມີມັກສະອາດ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນຸ່ງເຄື່ອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນຸ່ງເຄື່ອງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ເລົ່າເລື່ອງ ບຸນມີມັກສະອາດ ແລະ ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເລື່ອງ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພັບເຄື່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກພັບເຄື່ອງ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃສ່ກະເປົາ.
5. ໃຫ້ເດັກບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ, ບົວລະບັດເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເນື້ອໃນຂອງບົດເລື່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ: ບໍ່ເຮັດເຄື່ອງນຸ່ງເປື້ອນ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຟັງເລົ່າເລື່ອງດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
2. ການບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດເສັ້ນ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວຍົກມືຂຶ້ນ, ລົງ ແລະ ໝູນຫົວເຂົ້າ ໄປທາງຊ້າຍ ແລະ ຂວາ.
2. ຄູ່ແນະນຳການຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ..
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມປອດໄພ ໃນເລາຫຼິ້ນໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ເຄື່ອງດ່າງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫ້ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູ່ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດເສັ້ນຫົວຕົວ ຜ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ: ເຄື່ອງຫຸ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເຢັ່ງເຢ້ຍຕາມຫຼັງກັນ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຸ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງໄກ່ຟີປີກຊ້າໆ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການເຮັດທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ໄມ້ປູອກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນແລ້ວ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ, ບໍ່ຖິ້ມ, ບໍ່ມ້າງເຜ, ບໍ່ເຮັດເປື້ອນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ໄມ້ປູອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງ: ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໄມ້ປູອກ ຫຼື ກະຕໍ້, ໝາກຄອນ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ຮູບພາບ ໄມ້ປູອກ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ໄມ້ປູອກ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາບໍ່ມ້າງເຜເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ ໄມ້ປູອກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ໔ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ໔ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ໔ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງອິດເສັ້ນ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ໔ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບອິດທິນ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນຫົວຕົວ ໔ ຕາມຮອຍຈໍ້າ ແຕ່ຊ້າຍຫາຂວາ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງເດັກ.
2. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ລຸ່ລີ່ເຂົ້າສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ.
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຕົວເລກ 8-9.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຕົວເລກ 8, 9 ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ.
3. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
3. ການບໍລິຫານຫົວເຂົ້າ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຫົວເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກແລ່ນ ແລະ ຢ່າງຕາມບາດເຄາະຊ້າ, ໄວ.
3. ຄູແນະນຳການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລ້າງມື.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການເຮັດທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເກັບມ້ຽນອາຫານໃຫ້ຖືກບ່ອນ, ກິນແລ້ວບໍ່ຕ້ອງຖິ້ມຊະຊາຍ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ ເກັບມ້ຽນໃນຕູ້, ມີຝາອັດ ບໍ່ໃຫ້ແມງວັນຕອມ ແລະ ມິດຕອມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຕູ້ໃສ່ອາຫານ, ອາຫານທີ່ມີຝາປິດ ຫຼື ເຄື່ອງໃຊ້ອື່ນໆປິດໄວ້.
2. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການກິນອາຫານທີ່ສະອາດ, ກິນອາຫານແລ້ວມ້ຽນຖ້ວຍ, ບ່ວງ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ການພັບຜ້າ ແລະ ເສື້ອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ພັບຜ້າ ແລະ ເສື້ອຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບຜ້າ ແລະ ເສື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ເສື້ອ ແລະ ຜ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມີ ແລະ ດິດນິ້ວມື.
2. ຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີພັບຜ້າ ແລະ ເສື້ອ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການພັບຜ້າ ແລະ ເສື້ອ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ໄລຍະ 3 ແມັດ ຍ່າງມ່ວນ ຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ໄລຍະ 3 ແມັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຍາວ 3 ແມັດ, ໄມ້ ຫຼື ສໍຂາວ ເພື່ອຂີດເສັ້ນ.
2. ໝາກຫວິດ ແລະ ສະກັອດຕິດ (ກໍລະນີໃຊ້ເຊືອກ).
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມື).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວວາແຂນ, ຍົກແຂນ ແລະ ຍ່າງເປັນວົງມົນ.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ ໄລຍະ 3 ແມັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງເສັ້ນຊື່ໄລຍະ 3 ແມັດ ຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ພາເຂົ້າທີ່ມີຝາປິດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ພາເຂົ້າທີ່ມີຝາປິດ.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ພ້ອມທັງນັບເລກປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການການຕໍ່ຮູບພາບ ຕາມແບບ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ເປີດປຶ້ມແຕ່ຂວາ, ຊ້າຍ, ອ່ານປຶ້ມນິທານ ແລະ ເບິ່ງຮູບອາຫານ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຕົວເລກ 8-9, ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ, ກ, ມ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍດ້ວຍການໃຊ້ນິ້ວມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ປຶ້ມຮູບນິທານ, ຮູບອາຫານ ...
3. ອ່າງຊາຍ, ຕົວເລກ 8-9, ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານຂອງຂ້ອຍ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງໄຂຕຸກນ້ຳ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງດື່ມນ້ຳ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ເຮັດທ່າທາງລ້າງຈອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ.
2. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮູວໃນບໍລິເວນທ້ອງ.
3. ຄູສາທິດການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ: ເຄາະ 1 ບາດ ເຮັດທ່າທາງໄຂຕຸກນ້ຳ, ເຄາະ 2 ບາດ ເຮັດທ່າທາງດື່ມນ້ຳ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ເຮັດທ່າທາງລ້າງຈອກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຮັດທ່າທາງທີ່ເດັກໄດ້ເຮັດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພ ໃນເວລາເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ສັງເກດຄວາມກ້າຫານໃນການເຮັດທ່າທາງຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.
2. ຄວາມເບີກບານຂອງເດັກ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການປະຕິບັດຕາມຂໍ້ຕົກລົງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງດື່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການເກັບມ້ຽນ ແລະ ຮັກສາເຄື່ອງດື່ມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ການຮັກສາເຄື່ອງດື່ມ: ອັດຟາ, ມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ຕື່ມແລ້ວບໍ່ຖິ້ມ
ຊະຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕຸກນ້ຳດື່ມ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດື່ມ.
3. ຮູບພາບ: ສິນ, ຜັບເຄື່ອງ ແລະ ອາດາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳດື່ມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕຸກນ້ຳ ແລະ ຄູສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ຮັກສາເຄື່ອງດື່ມ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ຮັກສາເຄື່ອງດື່ມ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ: ສິນ, ຜັບເຄື່ອງ ແລະ ອາດາ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຮັກສາເຄື່ອງດື່ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຕື່ມເຄື່ອງດື່ມບໍ່ໃຫ້ເຮ່ຍ ແລະ ມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ການບອກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນ ແລະ ຮັກສາເຄື່ອງດື່ມ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດເສັ້ນຊີ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕິດນິ້ວມື, ກຳມື ແລະ ແບມື.
2. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດວິທີອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອິດເສັ້ນຊີ້ໃສ່ຕົວ ຜ, ຝ ຕາມຮອຍຈ້າ ແຕ່ຂວາຫາຊ້າຍ.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃສ່ນ້ຳ 2 ຄູ່, ແກ້ວ ຫຼື ກະຕຸກຢ່າງ 2 ໜ່ວຍ, ຈອກ 2 ໜ່ວຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວຢ່າງເທົ່າຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ຄວາມປອດໄພຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລຽນລຳດັບຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໝໍ້ກຳນ້ຳ ແລະ ແກ້ວນ້ຳຕື່ມແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໝໍ້ກຳນ້ຳ ແລະ ແກ້ວນ້ຳຕື່ມ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່.
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ພາເຂົ້າ ທີ່ມີຝາປິດ.
3. ປັດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳຕົບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລື່ອຄຳຄ່ອງ ບໍ່ຕື່ມນ້ຳຕົບ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເກມ.
3. ຄູສາທິດວິທີຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມ ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່.
2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຕົວເລກເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍເລກ 8-9.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໝັ້ນນ້ຳ ແລະ ແກ້ວນ້ຳດື່ມ ແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດືບ.
2. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໝັ້ນນ້ຳ ແລະ ແກ້ວນ້ຳດື່ມ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່.
3. ບັດເລກ 8-9 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ.
4. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ດື່ມນ້ຳດືບ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ການລໍຄອຍ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ກຸ່ມວິຊາຄູທົ່ວໄປ 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).