



ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

2015



ສະໜັບສະໜູນການສ້າງຕັ້ງສະບັບ
ໂດຍ: ອົງການ UNICEF ປະຈຳລາວ
ສະໜັບສະໜູນການພິມໂດຍ: ງົບປະມານແຫ່ງລັດ
ທະບຽນພິມເລກທີ:
ຂະໜາດພິມ: 21x29,7 cm, ຈຳນວນ:..... ຫົວ
ພິມທີ່ ບໍລິສັດ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ
2015
ສະຫງວນລິຂະສິດ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
2015



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

1011- - - 3
ເລກທີ..... /ສສກ.ສວສ 20 MAR 2013
ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ.....

ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ
ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ເຫັນຕາມ: ລຳດັດຂອງນາຍົກລັດຖະມົນຕີວ່າດ້ວຍການຈັດຕັ້ງ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງກະຊວງ
ສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະບັບເລກທີ 282/ນຍ, ລົງວັນທີ 7 ກັນຍາ 2011.

ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

ມາດຕາ 1: ຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ
ປີທີ 2 ສະບັບປະຕິຮູບໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານທົ່ວປະເທດ ນັບແຕ່ສົກຮຽນ 2014-2015
ເປັນຕົ້ນໄປ.

ມາດຕາ 2: ໃຫ້ກົມອະນຸບານ ແລະ ປະຖົມສຶກສາ, ກົມສ້າງຄູ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການ
ສຶກສາ, ພະແນກສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາແຂວງ, ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ແລະ ພາກສ່ວນ
ຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຈຶ່ງຮັບຮູ້, ໃຫ້ການຮ່ວມມື ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ຕາມ
ໜ້າທີ່ຂອງໃຜລາວໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ


ລິຕູ ບົວປາວ

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເຂັມທອງ
ພູມະລີ ແສງຈັນນະວົງ
ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນຸວົງ
ລັດສະໝີ ນາມເມືອງ
ມະນີວອນ ອາດຜາສຸກ
ພູມີ ພິມມະວົງສາ
ອາງຄຳ ບຸດສະດີ
ບົວວອນ ພົງລັດສະໝີ
ອຸດຕະມະ ປັດສຳພັນ
ຈັນທິ ສີສຸພັນ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ດຣ ອ່ອນແກ້ວ ນວນນະວົງ
ປາກຽນ ຫຼວງໄຊຊະນະ
ສົມບູນ ມາສຸວັນ
ເກດ ພັນລັກ
ສີພາພອນ ມະນີວັນ
ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2015

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາຮຽບຮຽງຂຶ້ນ 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 ດ້ານສະຕິປັນຍາກ່ອນເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມຢ່າງມີຄຸນນະພາບ.

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍມີຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຈາກສິ່ງໃກ້ຕົວ, ຈາກທັກສະທີ່ງ່າຍໄປສູ່ທັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບ ໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມ.
3. ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນແມ່ນໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໂຂບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບສິ່ງໃໝ່ໆດ້ວຍຕົນເອງ.
4. ການສົ່ງເສີມປະສົບການຊີວິດໄດ້ເນັ້ນເນື້ອໃນທີ່ເດັກຄວນຮຽນຮູ້ຈາກສັງຄົມ, 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.

ຄະນະຮຽບຮຽງປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ ມີຄວາມຍິນດີຮັບຕ້ອນທຸກຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມຕັ້ງກ່າວໃຫ້ນັບມືດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ຈຸດປະສົງລວມ

1-7

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1

8-10

1. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ວັນເດັກ	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ	12
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບນົກ	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ	15
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ເກມການສຶກສາ	16

2. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນເຝື້ອນຜົນ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມຕາມທາງທາງທີ່ຄູກຳນົດ	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນ	18
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນ ຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້	21
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ	22

3. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານເຄາະ	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສັດ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສ	24
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບກະປູ	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ	27
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	28

4. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຜັກ ແລະ ປະໂຫຍດ	20
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕຳ	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ	33
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ	34

5. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແມງໄມ້ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສ	36
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ	37
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແລນໄລຊ້ອນ	38
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ	39
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	40

6. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຜັກຂຽວງາມ	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ	44
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ	47
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	48

7. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບ	
ຄໍາຄອງສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ນ້ຳ	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນຮາຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ	53
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	54

8. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ແມງໄມ້	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຊາຍ	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້	59
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອານ	60

9. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽນສັນຍານຕົບກອງ	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ດິນ	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຕົວເລກ 3	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໄຮ່ນາ	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	65
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	66

10. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມທີ່ຄູ່ແນະນຳ	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫີນ	68
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົາ	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	71
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	72

11. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ດິນດີ	75
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ	76
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ	79
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	80

12. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນໍາ	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສະພາບອາກາດ	82
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຄ	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ອີ່ຕະລູດ	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ	85
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	86

13. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາງທີ່ຄູກຳນົດ	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດຂອງອາກາດ	88
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ	91
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ	92

14. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ລະດູການ	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ	94
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທວນຄືນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 4, 5 ແລະ ເລກ 6	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບກັບເງົາ	97
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	98

15. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານເປົ້າໝາກຫວິດ	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະຕິບັດຕົນທີ່ເໝາະສົມກັບສະພາບອາກາດ	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບຄັນຮົ່ມ	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ	103
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	104

16. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາງທີ່ຄຳນຶກ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເວລາໃນ 1 ມື້	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນ	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ	111
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	112

17. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວາຍຢູ່ໂຮງຮຽນ	117
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	118

18. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈົນຕະນາການປະກອບຄຳຄອງ ລະດູການ	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ວັນໃນ 1 ອາທິດ	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມນິ້ວມື້ດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຂີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ	123
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	124

19. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ສັງໝາກກະແຊັກ	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍທໍ່ດູດຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າຫຼັບກັນ	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ	129
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	130

20. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5

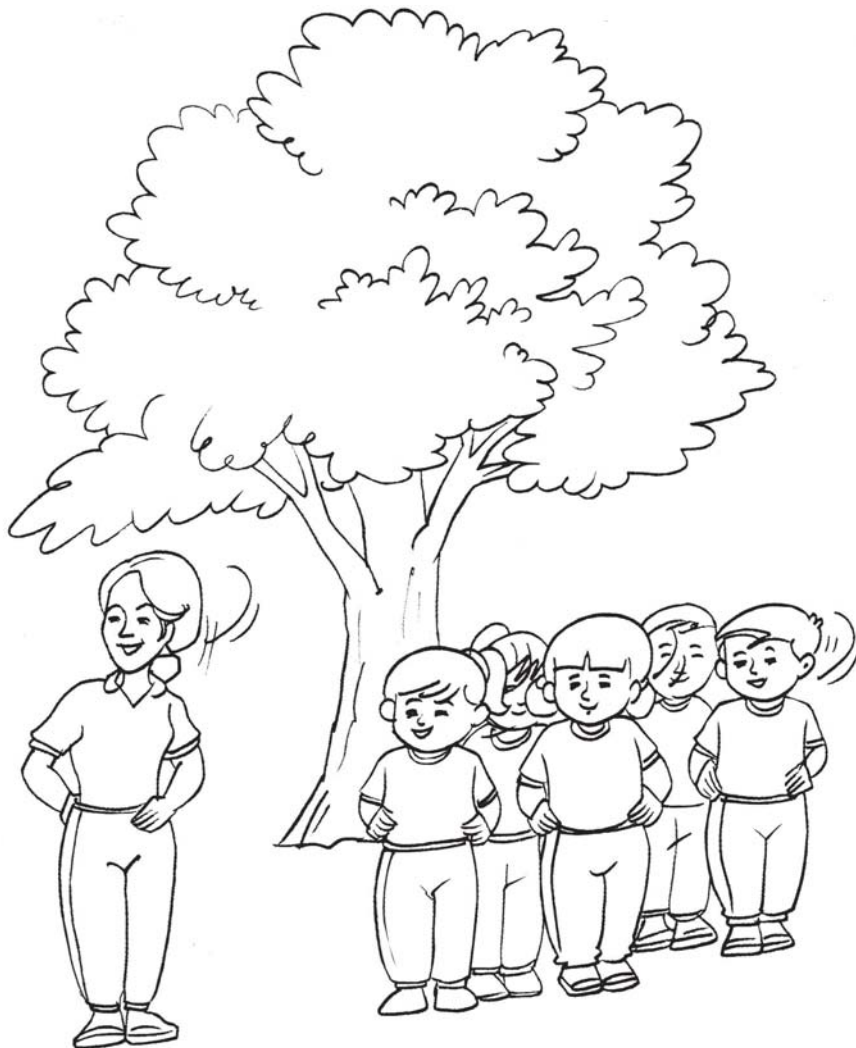
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກິດຈະກຳໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຕ	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ຄຳນຶກໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ	135
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	136

ເອກະສານອ້າງອີງ	137
----------------	-----

ຈຸດປະສົງລວມ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີປະສົບການຂັ້ນພື້ນຖານໃນການເຄື່ອນໄຫວແບບຕ່າງໆ.
2. ເພື່ອພັດທະນາອະໄວຍະວະທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາເຄື່ອນໄຫວ.
3. ເພື່ອສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຕາມທຳມະຊາດ, ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກ.
4. ເພື່ອສົ່ງເສີມຈົນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ ໃນການເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສັດ.
5. ເພື່ອເຝິກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ, ຮຽນຮູ້ຈັງຫວະ ແລະ ພາສາທ່າຕ່າງໆ.
6. ເພື່ອຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ, ພັດທະນາຄວາມກ້າຫານ ແລະ ກ້າສະແດງອອກ.
7. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສະແດງທ່າທາງປະກອບຈັງຫວະເພງ, ຄຳຄ່ອງ, ເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຖືກຕ້ອງ; ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ, ສຽງສັນຍານ, ຂໍ້ຕົກລົງ, ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

1. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ.
2. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ ແລະ ການອ່ານ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ.
4. ເພື່ອສ້າງໃຫ້ເດັກມີສະມາທິແກ່ຍາວຄວາມສົນໃຈເຂົ້າໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອສິ່ງເສີມຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການທົດລອງ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.
7. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄຸນນະທຳ, ຈະລິຍະທຳ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ດີ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຟັງນິທານ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ, ອາກາດບ້ານເຮົາ, ໄປທ່ຽວສວນສັດ, ພູເຂົາ ກັບກ່ອນແມກ; ບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ, ທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ແລະ ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄລຍະອາຍຸ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້ ແລະ ບອກການປ່ຽນແປງຂອງນ້ຳ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການກິນອາຫານທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍໃນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່, ບອກຕົວເລກ 1-10 ແລະ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ 1-7, ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ 7-1.
11. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເລົ່າຄຳຄ່ອງ: ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ, ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ແລະ ລະດູການ.
12. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ, ຂອງແມງໄມ້ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງດິນ.
13. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
14. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຮ້ອງເພງ: ຜັກຂຽວງາມ, ແມງໄມ້, ດິນດີ, ເວລາ 1 ມື້, ວັນໃນ 1 ອາທິດ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່, ປະໂຫຍດຂອງຜັກ, ບອກເວລາໃນ 1 ມື້ ແລະ ວັນໃນ 1 ອາທິດ.
15. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສີ, ວາງສີຕາມແບບ ແລະ ບອກຈຳນວນການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
16. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຝິກລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ ແລະ ການລ້າງມືດ້ວຍຕົນເອງ.
17. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ, ມ, ດ, ຕ, ລ, ກ.
18. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ, ທີນ.
19. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຝິກການລ້າງມື, ຕີນ ແລະ ໃສ່ເກີບເພື່ອປ້ອງກັນພະຍາດທີ່ມາຈາກດິນ.
20. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດມີສະຕິລະວັງໃນການຫຼິ້ນທີນ ແລະ ບອກປະໂຫຍດຂອງສະພາບອາກາດ.
21. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ຈຳນວນ 1-10.
22. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ, ການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ, ບອກຜົນສະທ້ອນຂອງສະພາບອາກາດ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
23. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ, ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ຍາມຮ້ອນ, ຍາມໜາວ ແລະ ຄຳຈຳນວນຂອງ ຮູບພາບ 10.
24. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ.

25. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ຂອງຮູບຈະຕຸ້ລັດ, ວາງຮູບເລຂາຄະນິດ ຕາມແບບ
ແລະ ບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ, ບອກກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ, ວັນອາທິດ.
26. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ປຽບທຽບຈຳນວນ 4 ຫຼາຍກ່ວາ, ໜ້ອຍກ່ວາ ແລະ ເທົ່າກັນ.



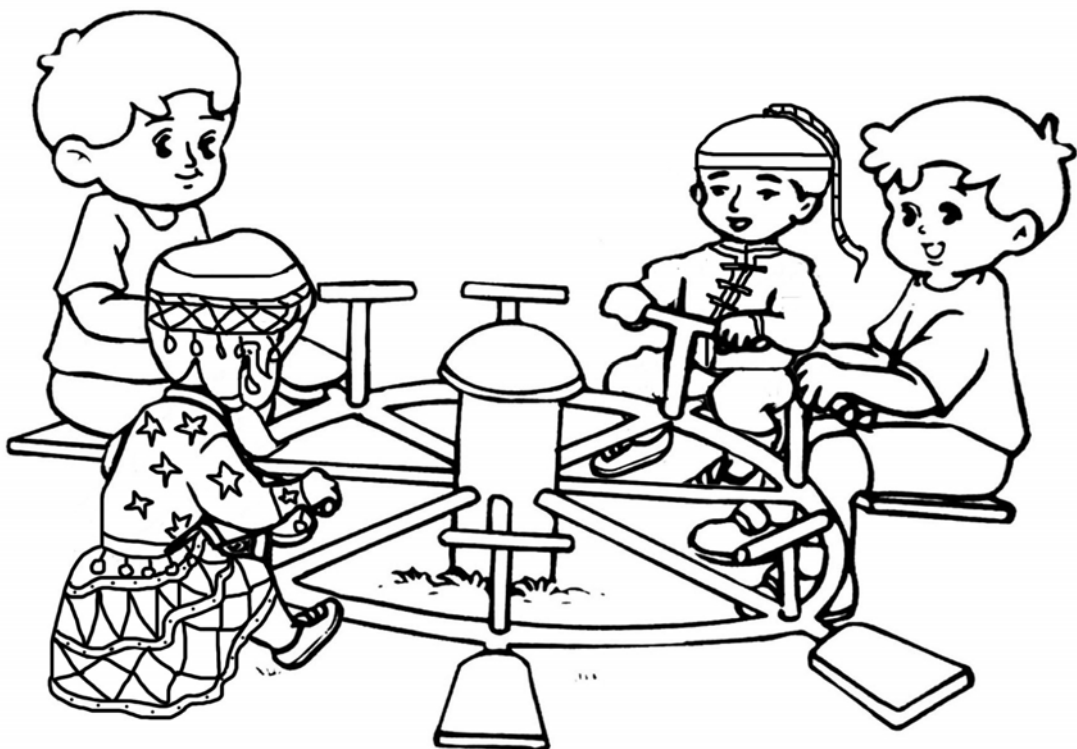
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ເພື່ອພັດທະນາການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການໃຊ້ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງກ້າມຊີ້ນມືກັບຕາ ໃນການອົດຂຽນ, ແຕ້ມ, ທາສີ, ປັ້ນ, ຮ້ອຍ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ເພື່ອເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນນີ້ວມີ ແລະ ອີ່ງມີ.
3. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
4. ສົ່ງເສີມຄຸນນະທຳໃນດ້ານຄວາມອົດທົນ, ຄວາມເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
5. ສົ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຢ່າງມີຄວາມສຸກ.
6. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈ.
7. ເຝິກທັກສະການສັງເກດ, ທັກສະການໃຊ້ກ້າມມື, ການຄິດ, ການແກ້ໄຂບັນຫາ, ພັດທະນາພາສາ ແລະ ອະທິບາຍຜົນງານຂອງຕົນໄດ້.
8. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ອາລົມດີ, ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ ແລະ ຊື່ນຊົມໃນສິ່ງທີ່ຈົບງາມ.



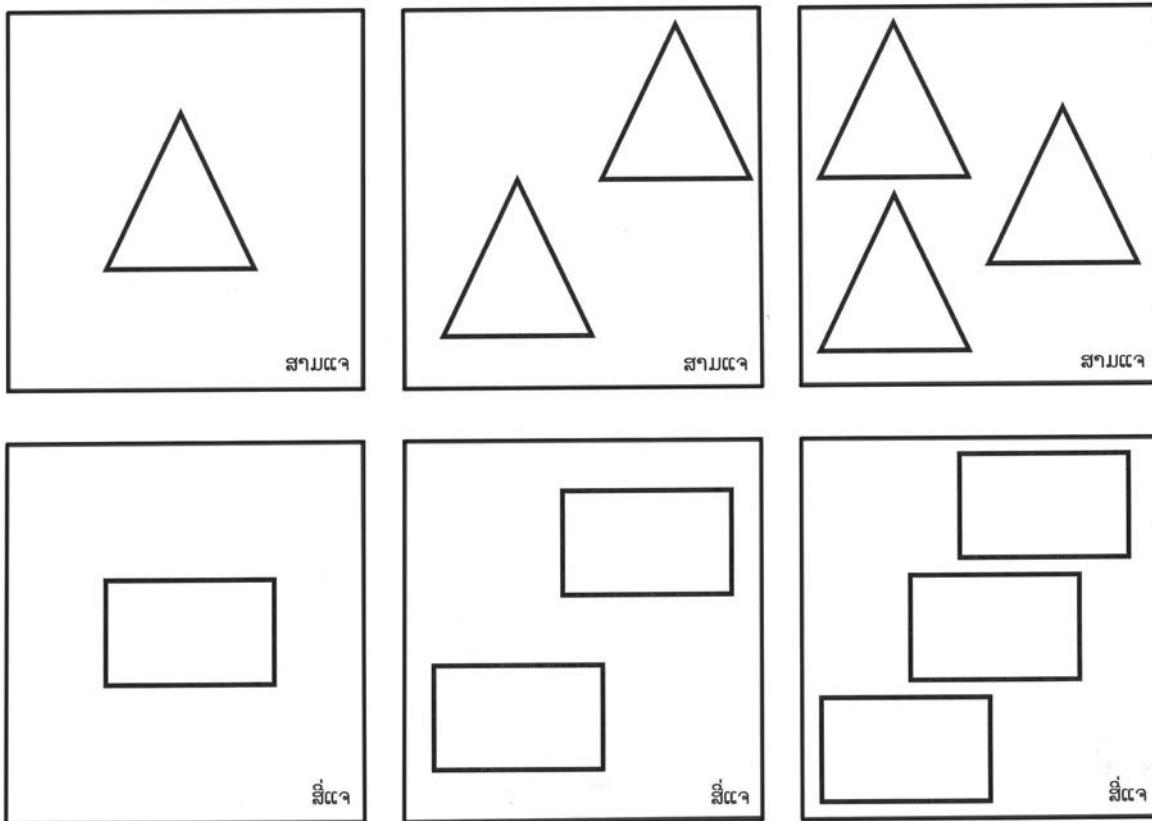
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ, ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການສັງເກດ ແລະ ຈື່ຈຳການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນ.
4. ເຝິກການຟັງ, ສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
5. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື, ຫູ ແລະ ສາຍຕາໃນການ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
6. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ
7. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ນິ້ວມື ໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ບັນດິນຊາຍ.
8. ເຝິກຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການບັນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ.
9. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນເວລາເກັບໃບໄມ້, ໂດດ, ເຕ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກຢ່າງມີເຫດຜົນ.
2. ພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາປະສານງານຢ່າງຄອງແຄ້ວ.
3. ພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.
4. ເພື່ອໃຫ້ເດັກຈຳແນກສີຮູບຮ່າງ, ລັກສະນະ, ຂະໜາດ, ຈຳນວນ ແລະ ຕົວເລກ.
5. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຕໍ່ຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບເລຂາຄະນິດ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.



ກິດຈະກຳທີ່ຕາມມຸມ

1. ສົ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍ ແລະ ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາ.
2. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
3. ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຮັບຜິດຊອບ, ມີຄວາມກ້າຫານ ສະແດງອອກໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
4. ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ແກ້ໄຂບັນຫາ, ມີລະບຽບວິໄນ, ຮູ້ຈັກຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ແລະ ການຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ.
5. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ ກ່ຽວກັບພື້ນຖານທາງດ້ານຄະນິດສາດ, ພາສາລາວ, ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ; ເພື່ອພັດທະນາທັກສະທາງດ້ານພາສາ ແລະ ມີນິດໄສຮັກການອ່ານ.
8. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການປັບຕົວໃນການຢູ່ຮ່ວມກັບຄົນອື່ນ, ຮູ້ຈັກການລໍຖ້າ, ເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່, ຮູ້ເສຍສະຫຼະ ແລະ ໃຫ້ຮູ້ອະໄພຜູ້ອື່ນ.
7. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
9. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.



ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກບຸນວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງວັນເດັກຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ, ບອກຊື່ທີ່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກການເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄວອະຍຸຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
8. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ, ບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ແລະ ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້.
2. ບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄລຍະອາຍຸ.
3. ບອກການກິນອາຫານທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍໃນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່.
4. ບອກຕົວເລກ 9-10 ແລະ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ 1-7, ແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ 7-1.
5. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ, ບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
6. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ ນົກ, ເປັດ, ຄວາຍ, ກະປູ່, ກຸ້ງ, ຫອຍ, ແມງເຜິ້ງ, ແມງກະເບື້ອ, ມົດສີ່ມ ແລະ ມົດແດງຊາຍ ; ບອກສີ, ວາງສີຕາມແບບ ແລະ ເຝິກລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ.
7. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ລ(ລົກ), ຄ(ຄອກ), ຂ(ຂີ້ຕົມ) ແລະ ມ(ມົດສີ່ມ, ມົດແດງຊາຍ, ແມງກະເບື້ອ, ແມງເຜິ້ງ).
8. ຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກ.
9. ຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້.
10. ເວົ້າຄໍາທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ: ຜ່ອນ ຜິ່ງ ຜ້າ ແລະ ຕົວ ມ: ແມວ ມຸມ ເມົ້າ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງນົກ, ກະປູ ແລະ ແມງກະເບື້ອ.
2. ບອກຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7; ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກປະໂຫຍດຂອງຜັກສະຫຼັດ; ຕິດເຈ້ຍຮູບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ ແລະ ຮູບນົກໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຕິດຮູບນົກຮ່ວມກັນ ແລະ ປະຕິບັດກິດຈະກຳອື່ນໆໃຫ້ສຳເລັດ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6, 7 ແລະ ຕິດຮູບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດໃຫ້ສຳເລັດ.
6. ປັ້ນໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບກະປູ; ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບແມງກະເບື້ອ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວ, ການສັງເກດ ແລະ ຈື່ຈຳການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມີຫຍັງຕ່າງ; ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
5. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ກະຕ່າ.
6. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
7. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນແມງໄມ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ1-6 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ວັນເດັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ ວັນເດັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ວັນເດັກ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າໝູນລຳຄໍ, ທ່າແກວ່ງຂາເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງແກວ່ງແຂນຊ້າໆ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ ວັນເດັກ.
5. ໃຫ້ ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ ເດັກນອນພັບແຂນ.
7. ໃຫ້ ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນທີ, ເດືອນທີ່ກົງກັບວັນເດັກນ້ອຍສາກົນ ແລະ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ.
2. ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດທີ່ອາໄສຢູ່ຮ່ວມກັນມີຄົນ, ສັດ, ແມງໄມ້ ແລະ ພືດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ ແລະ ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ຄົນ, ສັດ, ແມງໄມ້, ພືດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດຕາມເນື້ອໃນ ບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ແລະ ເດັກບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ບົດນິທານ, ຕົວະລຄອນໃນເລື່ອງ ແລະ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການອານຸລັກຮັກສາສັດ ແລະ ພືດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບນົກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງນົກ.
2. ຕິດຮູບພາບນົກໃຫ້ມີຄວາມສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຕິດຮູບພາບນົກຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດຮູບພາບນົກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແບບຮູບພາບນົກທີ່ຕິດແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບນົກ.
2. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
3. ເຈ້ຍຂາວ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງນົກ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດຮູບພາບນົກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດຮູບພາບນົກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ຄ່ອຍໆຕິດໃຫ້ຖືກ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງນົກ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດຮູບພາບນົກ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຕິດຮູບພາບນົກຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງມື, ແຂນ ແລະ ຂາ.
3. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ, ວ່ອງໄວຮູ້ຈັກຫຼັບຫຼີກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄອງ ງູກິນຂຽດ.
2. ບົດເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ບ້ານຂອງເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄົ້ນຄວ້າກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນ, ບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ. ລົບຫຼີກໃຫ້ດີ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ພ່ຽງຈັບກິນໄດ້.
6. ໃຫ້ເດັກເຄື່ອນໄຫວຊ້າໆຕາມສຽງສັນຍານ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼັບຫຼີກ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ: ຄົນ, ຄວາຍ, ນົກ, ແມງກະເບື້ອ, ຜັກກາດ ແລະ ດອກດາວເຮືອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ: ຄົນ, ຄວາຍ, ນົກ, ແມງກະເບື້ອ, ຜັກກາດ ແລະ ດອກດາວເຮືອງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງບຸນວັນເດັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດຮູບພາບນົກ ແລະ ຕັດ, ຕິດຮູບພາບປູມເປົ້າ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ: ຄົນ, ຄວາຍ, ນົກ, ແມງກະເບື້ອ, ຜັກກາດ, ດອກດາວເຮືອງ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ: ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ, ແລ່ນແຂ່ງຂັນ ແລະ ຮັບຂອງຂວັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ຮູບພາບນົກ, ຮູບພາບປູມເປົ້າ, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຮູບພາບນົກ, ຮູບພາບປູມເປົ້າທີ່ຕິດແລ້ວ ແລະ ມີດຕັດປາຍມືນ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ຄົນ, ຄວາຍ, ນົກ, ແມງກະເບື້ອ, ຜັກກາດ, ດອກດາວເຮືອງ; ເກມຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫຼອງວັນເດັກ: ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ, ແລ່ນແຂ່ງຂັນ ແລະ ຮັບຂອງຂວັນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງ ແມງໄມ້; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ຜູ້ເຖົ້າຢ່າງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຄານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າໝູນນີ້ວມື, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່ໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຄູ່ເຂົ້າກັມຫົວລົງ ແລະ ເງີຍຫົວຂຶ້ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄລຍະອາຍຸຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກການກິນອາຫານທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍໃນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຕົວເລກ ແລະ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ, ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄລຍະອາຍຸ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່, ຜູ້ເຖົ້າ.
2. ການກິນອາຫານທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍໃນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່: ນົມ, ເຂົ້າ, ຜັກ, ໝາກໄມ້, ໄຂ່, ຊີ້ນ ແລະ ປາ.
3. ຕົວເລກ 9-10 ແລະ ການລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ: 1-7 ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ: 7-1.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ.
2. ຮູບອາຫານ ຫຼື ຂອງຈິງ: ນົມ, ເຂົ້າ, ຜັກ, ໝາກໄມ້, ໄຂ່, ຊີ້ນ, ປາ ແລະ ບັດຕົວເລກ: 9-10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບຮ່ວມກັນກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ຂອງຈິງ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການກິນອາຫານທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍໃນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່, ໃຫ້ເດັກບອກການກິນອາຫານ ແລະ ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່.
4. ໃຫ້ເດັກບອກຕົວເລກ ແລະ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄລຍະອາຍຸ, ກິນອາຫານທີ່ມີປະໂຫຍດ, ຕົວເລກ, ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການກິນອາຫານທີ່ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ ແລະ ແຂງແຮງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນແຕ່ລະໄລຍະອາຍຸ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການກິນອາຫານທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍ ໃນການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກ ແລະ ການລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນ ຕົວເລກ 6 ແລະ 7

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.
2. ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນໂຟມ ຫຼື ເຈ້ຍແຂງທີ່ເຈາະຮູແລ້ວ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ແບບຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7 ທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທ່າທາງຮ້ອຍດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຮ້ອຍໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວ ເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ເລກ 7 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ, ເຄື່ອງແຕ່ງຕົວ, ໝວກ, ກິບ, ໂບມັດຜົມ, ດອກໄມ້ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງໄກ່ ຕົບປີກຂັນ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຈິ່ຈຳ ແລະ ສັງເກດການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນ, ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງ ນົກບິນໄປຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້ .
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນໃນນິທານເລື່ອງ ຕົ້ນໄມ້ກັບນົກນ້ອຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໝວກຮູບຕົວລະຄອນຕົ້ນໄມ້ ກັບ ນົກນ້ອຍ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ,

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີ ໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄວອະຍຸຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ເຄາະກະແຊັກ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງກະປູໄຕ້, ເຄາະ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງກູ້ງເຕັ້ນ ແລະ ເຄາະ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຫອຍໄຕ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ ຫຼື ກອງ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄວອະຍຸ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າແກວ່ງແຂນ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່ຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນພັບແຂນເຂົ້າ ແລະ ວາແຂນອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນຕາມໄວອາຍຸ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສັດ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ, ບອກປະເພດ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ ແລະ ສັດນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
2. ປະເພດສັດບົກ: ນົກ, ເປັດ, ຄວາຍ; ປະເພດສັດນ້ຳ: ກະປູ, ກຸ້ງ ແລະ ຫອຍ,
- ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ: ນົກອາໄສຢູ່ໃນຮັງ, ເປັດອາໄສຢູ່ໃນລົກ ແລະ ຄວາຍອາໄສຢູ່ໃນຄອກ.
- ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດນ້ຳ: ກະປູອາໄສໃນຮູ, ອີ່ຕົມ ແລະ ກຸ້ງ, ຫອຍ ອາໄສຢູ່ໃນນ້ຳ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ນົກ, ເປັດ, ຄວາຍ, ກະປູ, ກຸ້ງ ແລະ ຫອຍ.
4. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ລ(ລົກ), ຄ(ຄອກ), ຂ(ຂີ້ຕົມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ບົດຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ); ຮູບພາບ: ນົກ, ເປັດ, ຄວາຍ, ກະປູ, ກຸ້ງ, ຫອຍ; ບັດຄຳສັບ: ລົກ, ຄອກ, ຂີ້ຕົມ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ລ, ຄ, ຂ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຕາມໄລຍະອາຍຸຂອງຄົນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບປະເພດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ, ນ້ຳ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກສັດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມຮັກທີ່ມີຕໍ່ສັດ ໃຫ້ອາຫານສັດ, ຮັກສັດ ແລະ ບໍ່ຕີສັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ ແລະ ສັດນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບກະປູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງກະປູ.
2. ປັນໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບກະປູ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມາດໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບກະປູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ ຫຼື ແປ້ງສຳຫຼັບປັນ ແລະ ແບບກະປູທີ່ປັນແລ້ວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງກະປູ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການປັນເປັນຮູບກະປູ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການປັນເປັນຮູບກະປູ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງກະປູ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບກະປູທີ່ປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມາດໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍາລັບສຳລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດຄໍາຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ
ລະວັງບໍ່ແລ່ນຕຳກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕິນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກກຶ້ມລົງກິນນ້ຳ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ: ໄກ່, ເປັດ, ນົກ, ງົວ, ຄວາຍ. ໝູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ: ໄກ່, ເປັດ, ນົກ, ງົວ, ຄວາຍ. ໝູ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແມງໄມ້.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດຮູບຮ່າງຂອງສັດນ້ຳ ກະປູ, ຫອຍ, ກຸ້ງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຕົວເລກ 9 ເລກ 10 ແລະ ພິມໂຕກຸ້ງ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ອ່າງລ້ຽງສັດນ້ຳ, ຫອຍ, ກຸ້ງ, ກະປູ ແລະ ອາຫານສັດນ້ຳ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຮູບໂຕກຸ້ງຈຳລອງ, ອ່າງດິນຊາຍ, ບັດຕົວເລກ 9 ແລະ ເລກ 10 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດແລະທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະເພດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ ແລະ ສັດນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມໝາກອຶ, ໝາກແຕງ ແລະ ໝາກຖົ່ວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ໝາກອຶ, ໝາກແຕງ ແລະ ໝາກຖົ່ວ.
2. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະເພດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ ແລະ ສັດນ້ຳ.
2. ໃຫ້ ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ຂາ: ທ່າໝູນແອວ, ທ່າຢືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຂາດຽວ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມໝາກອຶ, ໝາກແຕງ ແລະ ໝາກຖົ່ວ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າວາແຂນອອກຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ ແລະ ສັດນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຜັກ ແລະ ປະໂຫຍດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ມີຄວາມສົນໃຈໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳໃນການເຝິກລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ.
2. ຊື່ຜັກ: ຜັກສະຫຼັດ, ຜັກຫົມ, ຜັກຕຳນິນ, ໝາກອີ, ໝາກຖົ່ວ, ດອກກະລໍ່າ ແລະ ດອກຜັກກາດ.
- ປະໂຫຍດຂອງຜັກ: ເປັນອາຫານຂອງຄົນ ແລະ ສັດ.
3. ສີ: ສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ, ວາງສີຕາມແບບ: ວາງຮູບໝາກອີສີເຫຼືອງ, ໝາກຖົ່ວສີຂຽວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
4. ການລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ: ລ້າງດ້ວຍນ້ຳສະອາດຫຼາຍໆຄັ້ງ ຫຼື ແສ່ນ້ຳເກືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຜັກຂຽວງາມ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ຜັກສະຫຼັດ, ຜັກຫົມ, ຜັກຕຳນິນ, ໝາກອີ, ໝາກຖົ່ວ, ດອກກະລໍ່າ, ດອກຜັກກາດ, ໝາກອີສີເຫຼືອງ ແລະ ໝາກຖົ່ວສີຂຽວ.
3. ແຜ່ນແບບການວາງສີ: ຮູບໝາກອີສີເຫຼືອງ, ໝາກຖົ່ວສີຂຽວ ວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່, ຮູບໝາກອີສີເຫຼືອງ 3 ແຜ່ນ, ໝາກຖົ່ວສີຂຽວ 3 ແຜ່ນ, ຊາມລ້າງຜັກ, ເກືອ ແລະ ຜັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະເພດ, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດບົກ ແລະ ສັດນ້ຳ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກຊື່ຜັກ, ປະໂຫຍດຂອງຜັກ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບການວາງສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກເຝິກປະຕິບັດການລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກຊື່, ປະໂຫຍດຂອງຜັກ, ບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການກິນຜັກທີ່ສຸກ ແລະ ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ ຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
3. ຄວາມສົນໃຈໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳໃນການເຝິກການລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຜັກສະຫຼັດ.
2. ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ.
2. ແບບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດທີ່ຕິດແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ ແລະ ເຈ້ຍຂາວສຳລັບຕິດ.
3. ບົດເພງ ຜັກຂຽວງາມ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຜັກສະຫຼັດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ກິນຜັກ, ຮູ້ຈັກປະໂຫຍດຂອງຜັກ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຜັກສະຫຼັດ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃບໄມ້ ແລະ ກະຕ່າ 2 ໜ່ວຍ.
2. ບົດເພງ ຜັກຂຽວງາມ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ລະມັດລະວັງໃນການຫຼິ້ນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນ ແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມ ຕົນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເຢັ່ງເຢັ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ວ່ອງໄວ ໃນເວລາເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດ.
3. ບົດເພງ ຜັກຂຽວງາມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບຕົ້ນຜັກສະຫຼັດ, ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 6 ແລະ ຕົວເລກ 7.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດແຜ່ນຮູບໂປສະເຕີຜັກ ຫຼື ຮູບພາບຜັກ, ເວົ້າຊື່ຜັກ: ຜັກສະຫຼັດ, ຜັກຫົມ, ຜັກຕຳນິນ, ໝາກອຶ, ໝາກຖົ່ວ, ດອກກະລໍ່າ ແລະ ດອກຜັກກາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍຮູບຜັກສະຫຼັດ, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຮູບຜັກສະຫຼັດທີ່ຕິດແລ້ວ, ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ ແຜ່ນຕົວເລກ 6, ຕົວເລກ 7 ທີ່ເຈາະຮູແລ້ວ, ແບບຕົວເລກ 6 ແລະ ຕົວເລກ 7 ທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ.
2. ມຸມອ່ານ: ແຜ່ນຮູບໂປສະເຕີຜັກ ຫຼື ຮູບພາບຜັກສະຫຼັດ, ຜັກຫົມ, ຜັກຕຳນິນ, ໝາກອຶ, ໝາກຖົ່ວ, ດອກກະລໍ່າ ແລະ ດອກຜັກກາດ.
3. ບົດເພງ ຜັກຂຽວງາມ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຜັກຂຽວງາມ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
2. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກ.
2. ໃຫ້ ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ; ທ່າແຍ່ງເຢັນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຮຽນແບບຄວາຍ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຊັ້ນຫົວເອົາມືຈັບປາຍຕີນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຜັກ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແມງໄມ້ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້ ແລະ ຂໍ້ຄວນລະວັງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ, ມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້; ແມງໄມ້: ມົດສີ່ມ, ມົດແດງຊາຍ, ແມງກະເບື້ອ, ແມງເຜິ້ງ; ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້: ມົດສີ່ມອາໄສຢູ່ໃນຮັງ, ມົດແດງຊາຍອາໄສຢູ່ຝັ່ນດິນ, ແມງກະເບື້ອອາໄສຢູ່ຕາມຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ແມງເຜິ້ງອາໄສຢູ່ໃນຮັງ; ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ຫ້າມຈັບ, ຫ້າມຢຽບ, ບໍ່ຢູ່ໄກ້ມົດ ແລະ ເຜິ້ງ.
- ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ແມງເຜິ້ງ, ແມງກະເບື້ອ, ມົດສີ່ມ ແລະ ມົດແດງຊາຍ.
- ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ມ (ມົດສີ່ມ, ມົດແດງຊາຍ, ແມງກະເບື້ອ, ແມງເຜິ້ງ).
- ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ: ຜ່ອນ ຜິ້ງ ຜ້າ ແລະ ຕົວ ມ: ແມວ ມຸມເມົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ບົດເພງ ແມງໄມ້, ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ; ຮູບພາບ: ແມງເຜິ້ງ, ແມງກະເບື້ອ, ມົດສີ່ມ, ມົດແດງຊາຍ; ບັດຄຳສັບ: ແມງເຜິ້ງ, ມົດສີ່ມ, ມົດແດງຊາຍ, ແມງກະເບື້ອ, ຜ່ອນຜິ້ງຜ້າ, ແມວມຸມເມົ້າ; ບັດພະຍັນຊະນະ ມ, ຜ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ, ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້; ຂໍ້ຄວນລະວັງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ, ມ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບແລ້ວເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ, ມ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການປ້ອງກັນຕົນເອງຈາກອັນຕະລາຍທີ່ເກີດຈາກແມງໄມ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້, ຂໍ້ຄວນລະວັງ; ການຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ຕາມຈັງຫວະ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ, ມ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງກະເບື້ອ.
2. ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບແມງກະເບື້ອ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ, ກ້ານກ້ວຍ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ແບບແມງກະເບື້ອທີ່ພິມແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດເພງ ແມງໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງກະເບື້ອ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ຄ່ອຍໆພິມ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ນ້ຳສີຖືກເຄື່ອງນຸ່ງ, ຮູ້ຈັກປະໂຫຍດຂອງແມງກະເບື້ອ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງກະເບື້ອ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພິມເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ ກັບແມງກະເບື້ອຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
3. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ, ວ່ອງໄວຮູ້ຈັກຫຼັກຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ແມງໄມ້.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ບໍ່ຍູ້ກັນ, ບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລົມຜັດໃບໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາ.
3. ຄວາມມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວ່ອງໄວຫຼັກຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ, ຕົ້ນພ້າວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ, ຕົ້ນພ້າວ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ.
3. ບົດເພງ ແມງໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ, ຕົ້ນພ້າວ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ.
2. ການມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວຂອງສັດນ້ຳ: ກະປູ, ຫອຍ, ປາ ແລະ ກຸ້ງ.

III ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ອ່າງລ້ຽງສັດນ້ຳ, ກະປູ, ຫອຍ, ກຸ້ງ ແລະ ອາຫານສັດ.
3. ບົດເພງ ແມງໄມ້; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້ ແລະ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຜັກຂຽວງາມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄໍາຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
5. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ແມງໄມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ, ດິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ແລະ ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມທີ່ຄູ່ແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ແລະ ບອກຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ: ເດັກ ດົມ ດອກ ດໍາ ດວນ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ.
3. ບອກການປ່ຽນແປງຂອງນ້ຳ ແລະ ບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
4. ບອກຕົວເລກ 1-10 ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບ 10.
5. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ກ(ກ້ອນຫີນຊາຍ), ນ(ນ້ຳເຢັນດີ), ດ(ດິນຊາຍ, ດິນຊຸ່ມ) ແລະ ບອກຈຳນວນການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
6. ຮ້ອງເພງ ດິນດີ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງດິນ.
7. ເຝິກການລ້າງມື, ຕີນ ແລະ ໃສ່ເກີບເພື່ອປ້ອງກັນພະຍາດທີ່ມາຈາກດິນ.
8. ບອກລັກສະນະຂອງຫີນ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນຫີນ.
9. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ອົມກ້ອນຫີນ ແລະ ບໍ່ແກວ່ງກ້ອນຫີນໃສ່ໝູ່.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ, ບອກຕົວເລກ 3, 5, 6; ບອກຮູບຮ່າງຂອງແມງເຜິ້ງ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ ແລະ ຕົວເລກ 5, 6 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ, ຕົວເລກ 5, 6 ໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ສະອາດຈົບງາມ.
4. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບແມງເຜິ້ງ, ຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ ແລະ ປັ້ນຕົວເລກ 3 ໃຫ້ຄ້າຍຄື ແລະ ສຳເລັດ.
5. ຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ ແລະ ຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊັ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ.
3. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
4. ເຝິກປະສາດສຳຜັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
5. ເຝິກກ້າມຊັ້ນມື, ນິ້ວມື ໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ປັ້ນດິນຊາຍ.
6. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ.
7. ເຝິກກ້າມຊັ້ນ, ແຄ່ງ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາເຕັ້ນ.
8. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນເວລາຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ້າ, ເຕັ້ນໄຮ່ນາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມອ່ານ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຜັກຂຽວງາມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຜັກຂຽວງາມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຜັກຂຽວງາມ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້.
2. ໃຫ້ ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າສະຫຼັບແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຜັກຂຽວງາມ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າຟັບແຂນເຂົ້າ ແລະ ຢຽດແຂນອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນ ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ ແລະ ທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງແມງໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງ ຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກປະເພດສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ປະເພດສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ: ນ້ຳ, ດິນ, ຫີນ ແລະ ຊາຍ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ກ (ກ້ອນຫີນຊາ), ນ (ນ້ຳເຢັນດີ) ແລະ ດ (ດິນຊຸ່ມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ວັດຖຸຈິງ: ນ້ຳ, ຊາຍ, ຫີນ ແລະ ດິນ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ ຜ, ມ; ບັດຄຳສັບ: ຜ່ອນຜຶງຜ້າ, ແມວມຸມເມົ້າ, ກ້ອນຫີນຊາ, ນ້ຳເຢັນດີ, ດິນຊຸ່ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຜ ແລະ ມ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄູສືບທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະເພດສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ; ໃຫ້ເດັກບອກສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ກ, ນ, ດ.
4. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອະນາໄມ ຖ້ຳຢ້ອນໃສ່ກະຖົງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ແລະ ການເລົ່າຄຳຄ່ອງສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຟາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂຽນໃຫ້ຖືກຮອຍຈຳ, ຮັກສາ ປຶ້ມໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວຄ່ອງແຄ້ວ ໃນການຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງ, ອະນາໄມຕົນ, ມື ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ: ກ້ອນຫີນ, ສໍດຳ, ປຶ້ມ, ໂຖນໍ້າ, ເສື້ອ, ລົດຖີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ຕາມປະເພດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ຕາມແບບ ແລະ ພິມກ້ານກ້ວຍ ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບແມງກະເບື້ອ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຊາຍແຫ້ງ, ຊາຍປຽກ, ພິມຝ່າມືໃສ່ອ່າງຊາຍ, ສັງເກດ ແລະ ສຳຜັດຕົວເລກ ແຕ່ 1 ເຖິງ 10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີ່ດຳ ຫຼື ສີ່ສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ທີ່ຂຽນແລ້ວ, ສີນ້ຳ, ກ້ານກ້ວຍ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ອ່າງຊາຍປຽກ, ອ່າງຊາຍແຫ້ງ ແລະ ບັດຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10 ທີ່ເຮັດດ້ວຍ ກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄຸແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງ ຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນມຸມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າບີບນິ້ວມື, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບີບບ່າໄຫຼ່.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນ ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກ ແລະ ຄ່າຈຳນວນ 9-10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ: ນ້ຳເຢັນ, ນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳຮ້ອນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.
2. ຕົວເລກ 1-10 ແລະ ຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບຈອກນ້ຳ 9-10 ຈອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ຈອກນ້ຳເຢັນ, ຈອກນ້ຳອຸ່ນ ແລະ ຈອກນ້ຳກ້ອນ.
2. ຮູບພາບ: ຈອກນ້ຳທີ່ມີຈຳນວນ 10 ຈອກ ແລະ ບັດຕົວເລກ 1-10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ; ໃຫ້ເດັກບອກການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກ 1-10.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບ: 9-10.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນ ຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ, ການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ, ຕົວເລກ ແລະ ຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບບອກຕົວເລກ ແລະ ຄ່າຈຳນວນ 9-10.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ 6

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ ຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ 5, ເລກ 6 ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ໜັ້ມ 1 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນ ຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທາງຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-4 ເທິງກາງຫາວ.
2. ຄູສື່ນທະນາກຽວກັບຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນ ຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ ຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ຖືກຕ້ອງໃນການຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃສ່ນ້ຳ, ແກ້ວ ແລະ ຈອກຕັກນ້ຳ.
2. ຜ້າກັນເປື້ອນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ກະໂດດ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຄື່ອງປຽກ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ລ້າງເຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງ, ຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ວ່ອງໄວ ໃນການຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ: ໝໍ້ດິນ, ເຫດິນ, ຮູບປັ້ນ, ໂຖດອກໄມ້, ດິນຈີ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ: ໝໍ້ດິນ, ເຫດິນ, ຮູບປັ້ນ, ໂຖດອກໄມ້, ດິນຈີ່ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ; ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ການມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ທົດລອງການປ່ຽນແປງຂອງນ້ຳ: ນ້ຳຮ້ອນ, ນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ; ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຊາມນ້ຳຮ້ອນ, ນ້ຳອຸ່ນ, ນ້ຳເຢັນ ແລະ ນ້ຳກ້ອນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ແມງໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ແມງໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ແມງໄມ້ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ ແລະ ເຊືອກ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍືນຂາດຽວ ເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ແມງໄມ້.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນປີບແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນ ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບ ຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປ່ຽນແປງສະພາບຂອງນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງຊາຍ: ເປັນດິນທີ່ບໍ່ລະອຽດ ແລະ ບໍ່ອົມນ້ຳ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ດິນບໍ່ອົມນ້ຳ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ດ (ດິນຊາຍ).
4. ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ: ເດັກ ດົມ ດອກ ດຳ ດວນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນຊາຍ, ບັດພະຍັນຊະນະ ດ, ບັດຄຳສັບ ເດັກ ດົມ ດອກ ດຳ ດວນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຊາຍ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຊາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ດ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະຂອງຊາຍ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບເວລາທີ່ດິນຊາຍ ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຂົ້າຕາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ, ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງແມງເຜິ້ງ.
2. ຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ແບບຕິດ (ໂຮຍ) ແມງເຜິ້ງ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບແມງເຜິ້ງ.
3. ດິນຊາຍ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງແມງເຜິ້ງ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເມັດຊາຍຖືກຕາ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງແມງເຜິ້ງ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດ (ໂຮຍ) ເມັດຊາຍໃສ່ຮູບພາບແມງເຜິ້ງໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມື ໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການກອງດິນຊາຍໃຫ້ເປັນພູເຂົາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຕົບນ້ຳ, ກອບນ້ຳ ແລະ ກອງດິນຊາຍເປັນພູເຂົາຫຼາຍໜ່ວຍຕິດກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳ, ດິນຊາຍ, ກະໂປະ, ກະປ໋ອງ, ຊວ້ານນ້ອຍ, ເຂິງນ້ອຍ ແລະ ແບບພິມຊາຍ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຽກ, ບໍ່ໃຫ້ຊາຍເຂົ້າຕາ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລອຍນ້ຳ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມືໃນເວລາຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການກອງດິນຊາຍໃຫ້ເປັນພູເຂົາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ຕຽງ, ພາເຂົ້າ, ຕິບເຂົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງທີ່ເຮັດດ້ວຍດິນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງມີແນວຄິດສ້າງສັນ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດເປັນແມ່ຄົວປຸງແຕ່ງອາຫານ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ອ່ານຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10, ສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ກ (ກ້ອນຫີນຊາ), ດ (ດິນຊຸ່ມ, ດິນຊາຍ), ນ (ນ້ຳເຢັນດີ), ມ (ມົດສີ້ມ, ມົດແດງຊາຍ, ແມງກະເບື້ອ ແລະ ແມງເຜີ້ງ), ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ແມງເຜີ້ງ, ແມງກະເບື້ອ, ມົດສີ້ມ ແລະ ມົດແດງຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບັດຕົວເລກ 1-10; ບັດພະຍັນຊະນະ ກ, ດ, ນ, ມ; ບັດຄຳສັບກ້ອນຫີນຊາ, ດິນຊຸ່ມ, ດິນຊາຍ, ນ້ຳເຢັນດີ, ມົດສີ້ມ, ມົດແດງຊາຍ, ແມງເຜີ້ງ; ຊຸດຫຼິ້ນແຕ່ງກິນ.
2. ບັດເຂົ້າມຸມຫຼິ້ນ; ບົດເພງ ແມງໄມ້; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແມງໄມ້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ແນວຄິດສ້າງສັນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງຊາຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ບາດສະແດງທ່າທາງຕັກຊາຍ, ຕົບກອງ 2 ບາດສະແດງທ່າທາງເກັບກ້ອນຫີນ ແລະ ຕົບກອງ 3 ບາດສະແດງທ່າທາງໃບໄມ້ປົວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ແອວ: ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຮຽນແບບເປັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຍົກແຂນຂຶ້ນ ແລະ ວາງແຂນລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນ ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະຂອງຊາຍ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ດິນດີ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງດິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຈຳນວນການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການລ້າງມື, ຕີນ ແລະ ໃສ່ເກີບເພື່ອປ້ອງກັນພະຍາດທີ່ມາ ຈາກດິນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ດິນດີ.
2. ລັກສະນະຂອງດິນ: ເປັນດິນທີ່ມີເສດມາຈາກໃບໄມ້, ຫີນ ແລະ ຊາຍປົນຢູ່ນຳ.
3. ການຮວມກຸ່ມດິນປັ້ນບໍ່ເກີນ 5: 3 ຕື່ມເຂົ້າ 2.
4. ການປ້ອງກັນພະຍາດທີ່ມາຈາກດິນ: ເວລາຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງລ້າງມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ຕ້ອງໃສ່ເກີບທີ່ສະອາດເວລາຢ່າງອອກນອກເຮືອນ ຫຼື ໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ດິນດີ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ດິນ, ດິນປັ້ນ 5 ກ້ອນ. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື ແລະ ເກີບຂອງເດັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຊາຍ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງດິນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງລ້າງມື, ຕີນ ແລະ ໃສ່ເກີບ.
4. ໃຫ້ເດັກຮວມກຸ່ມວັດຖຸ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກລັກສະນະຂອງດິນ ແລະ ການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນຈຳນວນ 5.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາດິນ ແລະ ການປ້ອງກັນພະຍາດທີ່ເກີດຈາກດິນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດເພງ ແລະ ບອກລັກສະນະຂອງດິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບ ການບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
3. ການລ້າງມື, ຕີນ ແລະ ໃສ່ເກີບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຕົວເລກ 3

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 3.
2. ປັນຕົວເລກ 3 ໃຫ້ມີຄວາມຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການປັນ ຕົວເລກ 3 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຕົວເລກ 3.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ, ແບບຕົວ ເລກ 3 ທີ່ປັນແລ້ວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
3. ຊາມນ້ຳ. ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດເພງ ດິນດີ.
5. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດິນດີ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວ ເລກ 3.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນຕົວ ເລກ 3.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການປັນເປັນຕົວ ເລກ 3.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວ ເລກ 3.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບ ເລກ 3 ທີ່ປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການປັນຕົວ ເລກ 3 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ, ແຄ່ງ ແລະ ຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
3. ເຕັ້ນໂຮ່ນາໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍຂາວ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດໂຮ່ນາ.
2. ບົດເພງ ດິນດີ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດິນດີ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ເຕັ້ນຖືກໂຮ່ນາ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ ຫຼິ້ນ ແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກສອງມືຂຶ້ນຫາຍໃຈເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
2. ຄວາມແຂງແຮງ ຂອງແຄ່ງ, ຂາໃນເວລາເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ໃນການເຕັ້ນໂຮ່ນາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຍ(ຍຸງ), ຢ(ຢາ), ເ(ເຜິ້ງ), ຝ(ຝົນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນເຄື່ອງທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້.
3. ບົດເພງ ດິນດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດິນດີ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ການອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ການອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ການອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຕົວເລກ 3, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 5 ແລະ ຕົວເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
2. ການຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຕົ້ນ: ຍ(ຍຸງ), ຢ(ຢາ), ເ(ເຜິ້ງ), ຝ(ຝົນ). ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ຜ້າຢາງ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6 ທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຟື້ນຖານການບວກໃນຂອບເຂດ 1-5: ຮູບພາບ ຫຼື ໃບໄມ້ຈິງທີ່ມີຈຳນວນ 1-5 ໃບ ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນດິນຊາຍ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງ ດິນດີ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດິນດີ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງດິນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ: ຍ່າງ, ແລ່ນ ແລະ ຄານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງດິນ.
2. ໃຫ້ ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ: ທ່າຍືນຢຽດຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍ່າເທົ່າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຕີບກະແຊັກ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນຫຼ່ຽງລຳຕົວໄປທາງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນ ການເຄື່ອນໄຫວຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະຂອງດິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ທຶນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງທຶນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນທຶນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງທຶນ: ແຂງ, ກ້ຽງ ແລະ ຊາ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ອົມກ້ອນທຶນ ແລະ ບໍ່ແກ່ວງກ້ອນທຶນໃສ່ໝູ່.
3. ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນທຶນ: ເວລາຫຼິ້ນບໍ່ແກ່ວງໃສ່ໝູ່ ແລະ ບໍ່ອົມກ້ອນທຶນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທຶນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງດິນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດທຶນ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງທຶນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະຂອງທຶນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດກ້ອນທຶນ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນການຫຼິ້ນທຶນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະຂອງທຶນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການລະມັດລະວັງໃນການຫຼິ້ນທຶນ: ບໍ່ແກ່ວງໃສ່ໝູ່ ແລະ ບໍ່ອົມກ້ອນທຶນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການບອກລັກສະນະຂອງທຶນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມ ກ່ຽວກັບການບອກການສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນທຶນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
2. ຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ນ.
2. ແບບຕິດພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
3. ເຈ້ຍຮູບພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດເພງ ດິນດີ.
6. ກ້ອນຫີນນ້ອຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດິນດີ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສື່ນທະນາກຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຕິດໃຫ້ຖືກ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ກາວຕິດເຄື່ອງນຸ່ງ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດກ້ອນຫີນນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວງ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດວົງມົນ.
2. ກ້ອນຫີນ 4-5 ກ້ອນສຳລັບເຮັດໄຂ່ເຕົ່າ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື. ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ຢ່າເທົ້າ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຕະ ຫຼື ຈັບໝູ່ແຮງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກລຸກຂຶ້ນ ແລະ ນັ່ງລົງຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບຍຸງກັບຕົວ ຍ(ຍຸງ), ຮູບຢາກັບຕົວ ຢ(ຢາ), ຮູບເຜິ້ງກັບຕົວ ເ(ເຜິ້ງ), ຮູບຝົນກັບຕົວ ຝ(ຝົນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບເລຂາຄະນິດ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດກ້ອນຫີນ, ແຂງ, ກ້ຽງ, ຊາ, ດິນອ່ອນ, ລຽນເປືອກ ຫອຍແຄງໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ ແລະ ລຽນບັອກມົນສີຂຽວ, ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດຮູບຮ່າງລັກສະນະຂອງມົດແດງ, ມົດສີ້ມ ແລະ ແມງເຜິ້ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ກ້ອນຫີນ, ດິນອ່ອນ, ເປືອກຫອຍແຄງ ແລະ ບັອກມົນສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ມົດແດງ, ມົດສີ້ມ ແລະ ແມງເຜິ້ງ (ຂອງຈິງ ຫຼື ຂອງຈຳລອງ).
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງຫີນ, ອາກາດໃນປະເທດລາວຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງດິນດີຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ
4. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງລະດູການ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກການຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ພູເຂົາກັບກ້ອນເມກ; ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ບອກລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ; ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ຈຳນວນ 1-10.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ມື້ນີ້ຝົນຕົກຫຼາຍ, ອ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງບາງ, ອ້ອຍກັງຄັນຮົ່ມ, ມື້ນີ້ອາກາດໜາວເຢັນ, ມື້ນີ້ອາກາດອົບເອົ້າ, ມື້ນີ້ລົມຜັດແຮງ, ອ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງກັນໜາວ, ຕາກເຄື່ອງແຫ້ງໄວ ແລະ ອ້ອຍນອນຫົ່ມຜ້າ; ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນໄມ້, ດິນຊຸ່ມ, ຄັນຮົ່ມ ແລະ ເສື້ອກັນຝົນ.
3. ຟັງນິທານ ອາກາດບ້ານເຮົາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ.
4. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບມີຕົວ ໕ (ຜັກຂຽວງາມ) ແລະ ສ (ແສງແດດ).
5. ເວົ້າຄໍາທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ: ແດງ ໄດ້ ດາວ, ຕ: ຕັກ ແຕນ ເຕ້ນ, ຫ: ຫົງ ເຫັນ ຫ່ານ, ຝ: ເຝື້ອ, ເຝົ້າ, ຝົນ, ຝອຍ; ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ລະດູການ ແລະ ບອກປະໂຫຍດສະພາບອາກາດ.
6. ບອກຜົນສະທ້ອນຂອງສະພາບອາກາດ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
7. ບອກການຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.
8. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ຍາມຮ້ອນ ແລະ ຍາມໜາວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ; ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ.
2. ບອກປະໂຫຍດຂອງໃບໄມ້, ງ່າໄມ້ ແລະ ຄັນຮົ່ມ; ບອກຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6.
3. ແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

4. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ, ເມັດຝົນ, ອິດຂຽນ 4, 5, 6 ແລະ ບັນທຶກ, ເຄິ່ງວົງ ມີປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມໃຫ້ສຳເລັດ; ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
5. ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈ້າງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
7. ອິດຂຽນຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈ້າງ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
8. ບັນທຶກ, ເຄິ່ງວົງມີປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມໃຫ້ຄ້າຍຄື.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນລົມວິເສດ.
3. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ ຂີ້ຕະລຸດ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
4. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກ.
5. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
6. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
7. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງອັນໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ.
8. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາເກັບ ແລະ ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ, ຄົນດຳນາ ແລະ ເດັກນ້ອຍກັງຄັນຮົ່ມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນມຸມ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ດິນດີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງຫີນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການເຮັດທ່າທາງຕາມຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ດິນດີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ດິນດີ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຫີນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ: ທ່າຈຸ່ມມືເຂົ້າ, ອອກ ແລະ ທ່າຍື່ນແກວ່ງແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວວົງມົນໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ດິນດີ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຍົກແຂນຂຶ້ນສັ່ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະຂອງຫີນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ພູເຂົາກັບກ້ອນເມກ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ, ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຝ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານ ພູເຂົາກັບກ້ອນເມກ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ພູເຂົາ ແລະ ກ້ອນເມກ.
2. ລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວມີ 3 ລັກສະນະ: ຮ້ອນ, ໜາວ ແລະ ຝົນຕົກ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຝ: ເຜື້ອ ເຜົ້າ ຝົນ ຝອຍ.
4. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ມື້ນີ້ຝົນຕົກຫຼາຍ, ຂ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງບາງ ແລະ ຂ້ອຍກັ່ງຄັນຮົ່ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ບົດນິທານເລື່ອງ ພູເຂົາກັບກ້ອນເມກ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ); ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເສື້ອກ້າມ, ນຸ່ງເສື້ອກັນໜາວ, ກັ່ງຄັນຮົ່ມ, ພູເຂົາ, ກ້ອນເມກ, ຟ້າແມບເຫຼື້ອມ; ບັດຕົວພະຍັນຊະນະ ຝ; ບັດຄຳສັບ: ເຜື້ອເຜົ້າຝົນຝອຍ ແລະ ບົດເພງ ດິນດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ດິນດີ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນນິທານ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຝ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ບົດນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ບອກລັກສະນະອາກາດ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງ ພະຍັນຊະນະຕົວ ຝ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການນຸ່ງເຄື່ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບສະພາບອາກາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ, ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງ ພະຍັນຊະນະ ຝ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບພາບຮ່າງຂອງກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນທີ່ແຕ້ມແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບຮອຍຈຳກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແຕ້ມກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການແຕ້ມຮູບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຮູ້ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຝົນຕົກ, ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ ແລະ ເມັດຝົນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວ ເຕັ້ນຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວ, ຄ່ອງແຄ້ວ ໃນການຫຼິ້ນ, ລະວັງບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລົມວິເສດ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ພູເຂົາກັບກ້ອນເມກ, ເວົ້າຄຳສັບ (ພູເຂົາ ແລະ ກ້ອນເມກ); ນັບຈຳນວນຮູບພາບ ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນ 1 ເຖິງ 10: ຮູບພາບ ຄົນຮົ່ມທີ່ມີຈຳນວນແຕ່ 1 ເຖິງ 10 ອັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບກ້ອນເມກ, ເມັດຝົນຕາມແບບ ແລະ ຕິດກ້ອນຫີນ ນ້ອຍໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບໃນບົດນິທານເລື່ອງ: ພູເຂົາກັບກ້ອນເມກ, ບັດຄຳສັບ (ພູເຂົາ ແລະ ກ້ອນເມກ), ຮູບພາບຄົນຮົ່ມທີ່ມີຈຳນວນ ແຕ່ 1 ເຖິງ 10 ອັນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີດຳ ຫຼື ສີສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບກ້ອນເມກ, ເມັດຝົນທີ່ແຕ້ມແລ້ວ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ກ້ອນຫີນ ແລະ ພະຍັນຊະນະຕົວ ດ ທີ່ຕິດກ້ອນຫີນແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະອາກາດ ໃນປະເທດລາວ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິນ ໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ສະແດງທ່າທາງລົມພັດ, ຝົນຕົກ ແລະ ຟ້າຮ້ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າຍົກແຂນແກວງເທິງຫົວ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປທາງໜ້າ ແລະ ທາງຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງເອົາມືແຕະຫົວ ແລະ ແຕະບ່າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສະພາບອາກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ອາກາດບ້ານເຮົາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານ ເລື່ອງ ອາກາດບ້ານເຮົາ.
2. ການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ: ຍາມຝົນກ່ອນຝົນຈະຕົກຟ້າມືດ, ມີລົມພັດແຮງ, ມີຟ້າຮ້ອງ ແລະ ຟ້າແມບເຫຼື້ອມ; ຍາມຮ້ອນ: ອາກາດຮ້ອນອົບເອົ້າ, ແດດກ້າ ຫຼື ບາງຄັ້ງອາດມີລົມພະຍຸ; ຍາມໜາວ: ອາກາດໜາວເຢັນ ແລະ ບາງຄັ້ງມີນ້ຳໝອກ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ມື້ນີ້ອາກາດໜາວເຢັນ ແລະ ມື້ນີ້ອາກາດຮ້ອນອົບເອົ້າ.
4. ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວຈຳນວນເລກ 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ອາກາດບ້ານເຮົາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ຝົນຕົກ, ລົມພັດຕົ້ນໄມ້, ຟ້າແມບເຫຼື້ອມ ແລະ ບັດຕົວເລກ: 1-10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະອາກາດໃນປະເທດລາວ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ, ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ ແລະ ເດັກເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ບົດນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດອາກາດ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການນຸ່ງເຄື່ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທ່າທາງຂຽນໜັງສືດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ອີ່ຕະລູດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຫຼິ້ນອີ່ຕະລູດ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາ, ແຂນໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຫຼິ້ນອີ່ຕະລູດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕະລູດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແກ່ວງແຂນທັງສອງເບື້ອງໄປທາງໜ້າ ແລະ ທາງຫຼັງສະຫຼັບກັນໄປ, ມາ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ອີ່ຕະລູດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ອີ່ຕະລູດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ຕະລູດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃນເວລາອີ່ຕະລູດໃຫ້ຂຶ້ນທາງຫຼັງຕະລູດລົງທາງໜ້າຄ່ອຍໆລະວັງ ບໍ່ໃຫ້ເຈັບ, ລໍຖ້າຕາມລຳດັບຈຶ່ງຂຶ້ນອີ່ຕະລູດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍືດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ຕະລູດ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ແຂງແຮງຂອງຂາ ແລະ ແຂນໃນເວລາຂຶ້ນຕະລູດ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບໃນການຂຶ້ນອີ່ຕະລູດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ: ທ້ອງຟ້າມືດ, ລົມພັດ ແລະ ຝົນຕົກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ: ທ້ອງຟ້າມືດ, ລົມພັດ ແລະ ຝົນຕົກ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສະພາບອາກາດ: ຍາມຮ້ອນ, ຍາມໜາວ ແລະ ຍາມຝົນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ: ທ້ອງຟ້າມືດ, ລົມພັດ, ຝົນຕົກ; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ ແລະ ວາງບັ້ງກ້ອນສາກ, ໜ່ວຍມົນສະຫຼັບກັນ; ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ດ, ຕົວ ຕ ໃນອ່າງດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ: ທ້ອງຟ້າມືດ, ລົມພັດ, ຝົນຕົກ; ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມຝົນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັ້ງກ້ອນສາກ, ບັ້ງກ້ອນໜ່ວຍມົນ ແລະ ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ສະພາບອາກາດໃນຍາມຝົນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອິດທິພົນກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນ ໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ກ່ຽວເຂົ້າ ແລະ ຕາກເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າທາງໝູ່ຄູ່ຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງເປັນແຖວວົງມົນໂດຍບໍ່ຈັບບ່າກັນ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນເບັດຕົວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດຂອງອາກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ. ບອກປະໂຫຍດຂອງອາກາດ; ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງອາກາດຍາມຝົນ: ຝົນຕົກເຮັດໃຫ້ດິນຊຸ່ມ, ຕົ້ນໄມ້ອອກດອກ ແລະ ຂຽວງາມ, ມີນ້ຳປູກເຂົ້າ, ປູກຜັກ, ມີນ້ຳກິນ ແລະ ໃຊ້; ຍາມຮ້ອນ: ອາກາດຮ້ອນມີແສງແດດໃຫ້ແສງສະຫວ່າງ, ໄປມາສະດວກ, ຕາກເຄື່ອງແຫ້ງໄວ; ຍາມໜາວ: ອາກາດໜາວເຢັນ, ມີລົມຜັດ, ປູກຜັກ ແລະ ດອກໄມ້ມີສີສັນຂຽວງາມ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ດິນຊຸ່ມ; ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ຕາກເຄື່ອງແຫ້ງໄວ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຕົວ ຜ(ຜັກຂຽວງາມ), ສ(ແສງແດດ).
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ: ແດງ ໄດ້ ດາວ ແລະ ຕ: ຕັກ ແຕນ ເຕ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ). ຮູບພາບ: ຊາວນາດຳນາ, ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງນຸ່ງ, ນຸ່ງເຄື່ອງກັນໜາວ ແລະ ຕາເວັນມີແສງແດດກ້າ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຕົ້ນໄມ້, ດິນຊຸ່ມ, ແດງໄດ້ດາວ, ຕັກແຕນເຕ້ນ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຕ, ດ, ຜ, ສ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງຂອງສະພາບອາກາດ.
2. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ແລະ ບອກປະໂຫຍດຂອງອາກາດຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບມີຕົວ ຜ, ສ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ດ, ຕ.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກປະໂຫຍດ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າປະໂຫຍກ ແລະ ເວົ້າຄຳອອກສຽງຕົວ ດ, ຕ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາສຸຂະພາບຕົນເອງໃນຍາມແດດກ້າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງສະພາບອາກາດ, ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ດ, ຕ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໃບໄມ້ ແລະ ງ່າໄມ້.
2. ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ ໃສ່ງ່າໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ແບບຕິດຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້. ຮູບງ່າໄມ້, ໃບໄມ້ ແລະ ເຈ້ຍຂາວສຳລັບຕິດ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເກັບໃບໄມ້.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງໃບໄມ້ ແລະ ງ່າໄມ້.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຮູ້ຈັກປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້, ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ກາວຖືກເຄື່ອງນຸ່ງເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງໃບໄມ້ ແລະ ງ່າໄມ້.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ ຫຼື ທໍ່ຢາງສຳລັບເຮັດຫຼັກ 4 ອັນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍ ວ່ອງໄວ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີໃຈສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວຍຶດຕົນຕົວຂຶ້ນ ແລະ ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
2. ຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກ່ອນຝົນຕົກ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດ ເປັນຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ: ຫຼີກກ້າ, ດຳນາ, ປູກຜັກ, ຫົດນ້ຳ ແລະ ຫາບຜັກໄປ ຂາຍຕະຫຼາດ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ; ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ຕົ້ນໄມ້, ດິນຊາຍ; ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີ ຕົວ: ຜ(ຜັກຂຽວງາມ), ສ(ແສງແດດ); ສັງເກດຕົວເລກ ແລ້ວບອກຕົວເລກທີ່ຂາດໄປ 3 ຕົວ 1 ເຖິງ10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ບົວຫົດນ້ຳ, ຕົ້ນຜັກຈຳລອງ, ກະຕ່າ 2 ໜ່ວຍ ແລະ ໄມ້ຄານສຳລັບຫາບ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດຮູບຕົ້ນໄມ້, ດິນຊາຍ; ບັດພະຍັນຊະນະ ຕົວ: ຜ, ສ; ບັດຕົວເລກ1 ເຖິງ10, ບັດຄຳສັບ: ຜັກຂຽວງາມ, ແສງແດດ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ,

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີ ໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ລະດູການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງອາກາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ ແລະ ເຊືອກ.
3. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດຂອງອາກາດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ຂາ: ທ່າໝູນແອວ, ທ່າຢືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງອາກາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກການປົກປັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ:
 - ຜົນສະທ້ອນໃນຍາມຝົນ: ນ້ຳຂັງ, ເປື້ອນເປີ, ໄປ, ມາບໍ່ສະດວກ ແລະ ຝົນຕົກຫຼາຍນ້ຳຖ້ວມ.
 - ຜົນສະທ້ອນໃນຍາມຮ້ອນ: ດິນແຫ້ງແລ້ງ, ຕົ້ນໄມ້ອອກດອກ, ຈຸ່ໝາກ, ຄົນເປັນພະຍາດຖອກທ້ອງ ແລະ ໄຂ້.
 - ຜົນສະທ້ອນໃນຍາມໜາວ: ໜາວຫຼາຍເຮັດໃຫ້ຕົ້ນໄມ້ໃບຫຼົ້ນ, ຄົນເປັນໄຂ້ຫວັດ ແລະ ເຈັບຄໍ.
2. ການແຍກກຸ່ມຮູບພາບຄົນຮົ່ມບໍ່ເກີນ 5: 4 ເອົາອອກ 3.
3. ການປົກປັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ ແລະ ປູກຕົ້ນໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຝົນຕົກ, ເສັ້ນທາງມີນ້ຳຂັງ, ນ້ຳຖ້ວມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ, ປູກຕົ້ນໄມ້.
2. ຮູບພາບຄົນຮົ່ມ 5 ແຜ່ນ ຫຼື ກ້ອນຫີນ 5 ກ້ອນ; ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສິນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ກ້ອນຫີນ ແລະ ແຍກກຸ່ມຈຳນວນບໍ່ເກີນ 5: 4 ເອົາອອກ 3.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບການຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ, ແຍກກຸ່ມຈຳນວນບໍ່ເກີນ 5, ການປົກປັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອາກາດ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ, ປູກຕົ້ນໄມ້ ແລະ ບໍ່ຈູດຂີ້ເຫຍື້ອ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຜົນສະທ້ອນຂອງອາກາດ ແລະ ການບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມ ທາງທຳມະຊາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທວນຄືນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 4, 5 ແລະ 6

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວ ເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສໍສີທຽນ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 4, 5 ແລະ ເລກ 6.
3. ບົດຄໍາຄອງ ລະດູການ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການການຂີດຂຽນຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ໂຕະຕັ້ງ ແລະ ຊ່ວຍກັນ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຂີດຂຽນຕົວເລກ: 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍຂາວ ຫຼື ໄມ້ສໍາລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດຄໍາຄ່ອງ ລະດູການ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ, ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ, ລະວັງບໍ່ແລ່ນຕໍາກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກກຶມລົງກິນນ້ຳ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຮູບພາບ ແລະ ເງົາທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ: ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ, ຄົນດຳນາ ແລະ ເດັກນ້ອຍກັງຄັນຮົ່ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບຍາມແລ້ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຜົນສະທ້ອນໃນຍາມຮ້ອນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ຮູບພາບ ແລະ ເງົາທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ຮູບພາບ, ເງົາໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຮູບພາບ ແລະ ເງົາທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 4, 5 ເລກ 6 ຕາມແບບ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບໃບໄມ້ໃສ່ງ່າໄມ້.
2. ການຫຼິ້ນເກມໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມເກມຕ່ຳຮູບພາບຍາມແລ້ງ; ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ: ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ, ຄົນດຳນາ, ເດັກນ້ອຍກັງຄັນຮົ່ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 4, 5, 6 ທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ; ໃບໄມ້, ງ່າໄມ້ ຫຼື ຮູບພາບງ່າໄມ້.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບຍາມແລ້ງ; ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ: ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ, ຄົນດຳນາ, ເດັກນ້ອຍກັງຄັນຮົ່ມ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາວິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ເປົ້າໝາກຫວີດ 1 ເທື່ອສະແດງທ່າທາງກັ້ງຄັນຮົ່ມ, ເປົ້າໝາກຫວີດ 2 ເທື່ອສະແດງທ່າທາງນຸ່ງເສື້ອກັນໜາວ ແລະ ເປົ້າໝາກຫວີດ 3 ເທື່ອສະແດງທ່າທາງຫົ່ມຜ້າຫົ່ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວີດ.
2. ການບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກການປົກປັກຮັກສາວິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ແຂນ: ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ, ທ່າແກວ່ງແຂນເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງກ້າວໄປທາງໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງສະມາທິ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາວິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນທີ່ເໝາະສົມກັບສະພາບອາກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ຍາມຮ້ອນ, ຍາມໜາວ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ: ກັ່ງຄັນຮົ່ມ ຫຼື ນຸ່ງເສື້ອກັນຝົນໃນການເດີນທາງໄປມາ, ບຸ່່ນຸ່ງເຄື່ອງປຽກຝົນ ແລະ ເວລາຝົນຕົກໃຫ້ຢູ່ໃນເຮືອນ; ຍາມຮ້ອນ: ນຸ່ງເຄື່ອງທີ່ບາງ, ອາບນ້ຳ, ຫຼິ້ນຢູ່ບ່ອນຮົ່ມ ແລະ ເດີນທາງໄປມາຕ້ອງກັ່ງຄັນຮົ່ມ; ຍາມໜາວ: ນຸ່ງເຄື່ອງກັນໜາວ ຫຼື ເຄື່ອງທີ່ໜາ ແລະ ຍາມນອນ ຕ້ອງຫົ່ມຜ້າ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຄັນຮົ່ມ ແລະ ເສື້ອກັນຝົນ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍກັ່ງຄັນຮົ່ມ, ມື້ນີ້ລົມພັດແຮງ. ຂ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງກັນໜາວ ແລະ ຂ້ອຍນອນຫົ່ມຜ້າ.
4. ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ: ຫົງ ເຫັນ ຫ່ານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍກັ່ງຄັນຮົ່ມ, ນຸ່ງເສື້ອກ້າມ, ນຸ່ງເສື້ອກັນໜາວ, ຫົ່ມຜ້າ, ນ້ຳຖ້ວມ, ຄັນຮົ່ມ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ ຫ; ບັດຄຳສັບ: ຫົງ ເຫັນ ຫ່ານ, ຄັນຮົ່ມ; ເສື້ອກັນຝົນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຜົນສະທ້ອນຂອງສະພາບອາກາດ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ຍາມຮ້ອນ, ຍາມໜາວ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າປະໂຫຍກ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງຕົວ ຫ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃຫ້ເໝາະສົມກັບຍາມໜາວ, ຍາມຮ້ອນ ແລະ ຍາມຝົນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ຍາມຮ້ອນ, ຍາມໜາວ ແລະ ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຫ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບຄັນຮົ່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຄັນຮົ່ມ.
2. ປັນທໍ່ກົມ, ເຄິ່ງວົງມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການປັນທໍ່ກົມ, ເຄິ່ງວົງມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ເຄິ່ງວົງມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ ຫຼື ແປ້ງສຳຫຼັບປັນ, ແບບຄັນຮົ່ມທີ່ປັນແລ້ວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າຊັດມື.
4. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມືຮ້ອນທັງນັບປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຄັນຮົ່ມ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການປັນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ເຄິ່ງວົງມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການປັນເປັນຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ເຄິ່ງວົງມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ ບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຄັນຮົ່ມ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບຄັນຮົ່ມທີ່ປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການປັນທໍ່ກົມ, ເຄິ່ງວົງມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານນ້ອຍ 2 ໜ່ວຍ.
2. ກະຕ່າ 2 ໜ່ວຍ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳກ່າປັ້ນເຮັດທ່າທາງຊົກມວຍ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນການເກັບບານ ແລະ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ, ຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໂຍນບານຖືກໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕີນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງວາແຂນ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການໂຍນບານເຂົ້າໃນກະຕ່າ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ: ເດັກນ້ອຍກັ່ງຄັນຮົ່ມ, ນຸ່ງເສື້ອກ້າມ, ອາບນ້ຳ, ນຸ່ງເສື້ອກັນໜາວ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອກັນຝົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ: ເດັກນ້ອຍກັ່ງຄັນຮົ່ມ, ນຸ່ງເສື້ອກ້າມ, ອາບນ້ຳ, ນຸ່ງເສື້ອກັນໜາວ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອກັນຝົນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ຮ້ອນ ແລະ ໜາວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ຄັນຮົ່ມ, ເສື້ອກັນຝົນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບັນເປັນທໍ່ກົມ, ເຄິ່ງໜ່ວຍມົນປະກອບເປັນຄັນຮົ່ມ; ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ບັດຄຳສັບຕາມຮູບພາບຄັນຮົ່ມ, ເສື້ອກັນຝົນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ຜ້າຢາງ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ສໍດຳຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ທີ່ອິດຂຽນແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສື່ນທະນາກຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມໜາວ ແລະ ຍາມຮ້ອນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ, ບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກເວລາໃນ 1 ມື້, ບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມເຊົ້າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄໍາຄ່ອງ ລະດູການ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເວລາໃນ 1 ມື້, ວັນໃນ 1 ອາທິດ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກເວລາໃນ 1 ມື້ ແລະ ວັນໃນ 1 ອາທິດ; ບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາ ເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ເວລາເຊົ້າ, ເວລາສວຍ ແລະ ເວລາແລງ.
3. ເວົ້າເປັນຄໍາທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ: ຕຸ້ມ ຕົກ ຕຽງ, ເຕົ່າ ຕົວ ເຕ້ຍ, ລ: ລົງ ລາກ ລີ້ ແລະ ກ: ກາ ກິນ ກ້ວຍ.
4. ບອກຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.
5. ເຝິກການລ້າງມືດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ.
6. ປຽບທຽບຈຳນວນ 4 ຫຼາຍກ່ວາ, ໜ້ອຍກ່ວາ ແລະ ເທົ່າກັນ.
7. ພັງນິທານເລື່ອງ ໄປທ່ຽວສວນສັດ; ບອກກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
8. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍຢູ່ເຮືອນນຳພໍ່ແມ່ ແລະ ຂ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຕາເວັນ; ແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນໃຫ້ມີຄວາມຄ້າຍຄື.
2. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບຊົງຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
3. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ ແລະ ຕ; ບອກສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ.
4. ຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດ ນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່; ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຕ, ພິມນ້ອມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ; ຮ້ອຍທ່ຽງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ຈົບງາມ; ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
6. ພິມນ້ອມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຮ້ອຍທ່ຽງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
8. ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈ້າງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຢ່າງຄືກະປູຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ຟັງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຕາມເນື້ອໃນຂອງຄຳຄ່ອງຈ້າງໝາກມີໝາກມົນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນ ລໍຖ້າ ເຂົ້າຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ.
6. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ; ສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດໃນເວລາຫຼິ້ນແຂ່ງເຮືອ.
7. ເຝິກປະສາດສຳພັດຂອງມື ແລະ ຫູ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໂພງພາງຕາບອດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວາຍ ຢູ່ໂຮງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່, ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ຮູບພາບ ແລະ ຊື່ເກມທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມອົດທົນຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ນອນ ແລະ ຕື່ນນອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າຈຸ້ມນີ້ວມີເຂົ້າ ແລະ ອອກ, ທ່າເຢັ່ງເຢັ່ງຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງເຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນວາແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຝົນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເວລາໃນ 1 ມື້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກເວລາໃນ 1 ມື້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ່າງໆຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.
- ເວລາໃນ 1 ມື້: ໃນໜຶ່ງມື້ມີ 3 ເວລາ: ເຊົ້າ, ສວາຍ, ແລງ.
- ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເວລາເຊົ້າ, ເວລາສວາຍ ແລະ ເວລາແລງ.
- ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ: ຕຸ້ມ ຕົກ ຕຽງ ແລະ ເຕົ່າ ຕົວ ເຕ້ຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ຮູບພາບ: ເວລາເຊົ້າ, ເວລາສວາຍ ແລະ ເວລາແລງ.
- ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມື) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
- ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຫ, ດ; ບັດຄຳສັບ: ຕຸ້ມຕົກຕຽງ, ເຕົ່າຕົວເຕ້ຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຫ, ດ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເວລາໃນ 1 ມື້ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກເວລາໃນ 1 ມື້.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກເວລາໃນ 1 ມື້, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຕ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນ 1 ມື້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກເວລາໃນ 1 ມື້; ຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຕ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຕາເວັນ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນໃຫ້ມີຄວາມຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບຕາເວັນຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ເຈ້ຍແບບຮູບພາບຕາເວັນ.
3. ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຕາເວັນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາແຕ່ລະກ້າ, ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດ ກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຕາເວັນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍວ່ອງໄວເວລາ ຫຼິ້ນບໍ່ຕຳກັນກັບໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ: ເດັກນ້ອຍຕື່ນນອນ, ຖູແຂ້ວ, ນຸ່ງເຄື່ອງ, ຫວີຜົມ, ກິນເຂົ້າເຊົ້າ, ໃສ່ເກີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນຍາມຮ້ອນ, ໜາວ, ຝົນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍ ໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນນັກສິລະປະ ຟ້ອນຢູ່ເທິງເວທີ, ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ, ຕົກກອງ ແລະ ສັນກະແຊັກ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດບູຮອກ, ລຽນບູຮອກກ້ອນສາກນ້ອຍ, ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ; ອິດຂຽນຕົວເລກ 4, 5 ແລະ ເລກ 6 ໃນອ່າງດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໄມໂຄໂຟນ, ກອງ ແລະ ກະແຊັກ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບູຮອກກ້ອນສາກນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບ ການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງໃນການຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກເວລາໃນ 1 ມື້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບເວລາໃນ 1 ມື້.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າສະຫຼັບແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊີກແຊັກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເປັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກເວລາໃນ 1 ມື້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ກ້າສະແດງອອກໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ ໃນການເຝິກການລ້າງມືດ້ວຍຕົນເອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ: ອະນາໄມຮ່າງກາຍ, ນຸ່ງເຄື່ອງ, ກິນເຂົ້າ ແລະ ໄປໂຮງຮຽນ; ເວລາສວາຍ: ກິນເຂົ້າທຽງ, ນອນພັກຜ່ອນ; ເວລາແລງ: ຮຽນໜັງສື ແລະ ກັບເມືອເຮືອນ.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດຂະໜາດ ນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່: ຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
3. ການວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ: ວາງຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
4. ການລ້າງມືດ້ວຍຕົນເອງ: ລ້າງມືໃສ່ສະບູ, ຖູຕາມຝ່າມື, ງ່າມມື, ຮອບມື ແລະ ລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຖູແຂ້ວ, ກິນເຂົ້າ, ໄປໂຮງຮຽນ, ນອນພັກຜ່ອນ, ອ່ານໜັງສື, ຮຽນໜັງສື.
2. ຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ 3 ແຜ່ນ, ໃຫຍ່ 3 ແຜ່ນ; ແຜ່ນແບບວາງຮູບເລຂາຄະນິດ: ຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່; ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ, ຄຸນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົມທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ, ແລງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບ, ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ, ແລງ; ຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
5. ໃຫ້ເດັກເຝິກປະຕິບັດການລ້າງມືດ້ວຍຕົນເອງກ່ອນ, ຫຼັງກິນເຂົ້າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.
3. ການກ້າສະແດງອອກໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳໃນການເຝິກການລ້າງມືດ້ວຍຕົນເອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດ ນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວ.
2. ມິດຕັດປາຍມົນ. ແບບຕັດ, ຕິດຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ.
3. ເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ເຈ້ຍຂາວສຳລັບຕິດ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສື່ນທະນາກ່ຽວກັບຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ຕິດສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ຕິດສະຫຼັບກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້, ໝາກມົນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຟັງ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄົນກຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມເນື້ອໃນຂອງຄຳຄ່ອງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຊ້າໆຕາມຫຼັງກັນເປັນຮູບວົງມົນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້ຳໝາກມື້ ໝາກມົນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວຍຢູ່ໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວຍຢູ່ໂຮງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວຍຢູ່ໂຮງຮຽນ: ເດັກນ້ອຍ ໄປໂຮງຮຽນ, ຟັງນິທານ, ແຕ້ມຮູບ, ຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວຍຢູ່ໂຮງຮຽນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ.
3. ບົດຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວຍຢູ່ໂຮງຮຽນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຈະຕຸ້ລດ້ນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບຕາເວັນຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວາຍຢູ່ໂຮງຮຽນ; ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ມີດຕັດປາຍມົນ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍຮູບຈະຕຸ້ລດ້ນ້ອຍ, ໃຫຍ່, ເຈ້ຍແບບຮູບຈະຕຸ້ລດ້ນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ທີ່ຕິດແລ້ວ, ເຈ້ຍຂາວ, ສີດຳ ຫຼື ສີສີເມັລະ ເຈ້ຍແບບຮູບຕາເວັນທີ່ແຕ້ມແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປາກົດການກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວາຍຢູ່ໂຮງຮຽນ; ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າຢູ່ເຮືອນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບ ການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງ ໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ລະດູການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເຊົ້າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງປະກອບຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ.
3. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເຊົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າໝູນແອວ ແລະ ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຮຽນແບບເປັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນເອົາຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເຊົ້າ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ວັນໃນ 1 ອາທິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຮ້ອງເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.
- ຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ: ວັນຈັນ, ວັນອັງຄານ, ວັນພຸດ, ວັນພະຫັດ, ວັນສຸກ, ວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
- ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ລ: ລົງ ລາກ ລັ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ບັດຄຳສັບຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ: ວັນຈັນ, ວັນອັງຄານ, ວັນພຸດ, ວັນພະຫັດ, ວັນສຸກ, ວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
- ບົດເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
- ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ລົງ ລາກ ລັ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນເວລາ: ເຊົ້າ, ສວາຍ ແລະ ແລງ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບຊື່ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດໃນບົດເພງ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງຕົວ ລ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ລ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນໃນມື້ມາໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ການຮ້ອງເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ລ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.
2. ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ, ແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ທີ່ພິມແລ້ວ.
2. ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ລ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ລ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນການໃຊ້ສີນ້ຳໃຫ້ຖືກເຄື່ອງນຸ່ງ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກ້ານກ້ວຍ 5 ກ້ານ, ເຊືອກ 5 ເສັ້ນ ແລະ ໄມ້ສຳລັບຄັດຫົວມ້າ 5 ອັນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງອາທິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນແກ່ວາງໄປແກ່ວາງມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກິດຈະກຳຂອງເດັກນ້ອຍໃນຕອນເຊົ້າ ແລະ ສວຍຢູ່ໂຮງຮຽນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຟ ໄຟ ເຖິງ ຮ ເຮືອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຟ ໄຟ ເຖິງ ຮ ເຮືອນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນນາຍຄູຜາເດັກລ້າງມື, ກິນເຂົ້າ ແລະ ນຸ່ງເຄື່ອງໄປໂຮງຮຽນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຖົງດິນ, ກ້ອນຫີນນ້ອຍ, ແກ່ນພືດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຍ ໃນອ່າງດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຄູ່ນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື, ໂສ້ງ, ເສື້ອ ແລະ ກະໂປງ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຖົງດິນ, ກ້ອນຫີນນ້ອຍ, ແກ່ນພືດ ແລະ ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບົດເພງ ວັນໃໝ່ໆອາທິດ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນໃໝ່ໆອາທິດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງ ໃນການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ສັນກະແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ສັນກະແຊັກ 1 ເທື່ອຈັບຄູ່ສອງຄົນ, ສັນກະແຊັກ 2 ເທື່ອຈັບຄູ່ສາມຄົນ ແລະ ສັນກະແຊັກ 3 ເທື່ອຈັບຄູ່ສີ່ຄົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງຕົວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍືນຂາດຮວກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ ຜັດປ່ຽນກັນ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມທາງແຄບ 20 ຊັງຕີແມັດ, ຍາວ 3 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນກັມລຳຕົວແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ວັນໃນ 1 ອາທິດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ, ໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ເທົ່າກັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ: ວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
2. ການປຽບທຽບຈຳນວນຮູບພາບກະປູ, ກຸ້ງຫຼາຍກວ່າ, ໜ້ອຍກວ່າ: 4 ຫຼາຍກວ່າ 2, 2 ໜ້ອຍກວ່າ 4 ແລະ ຈຳນວນເທົ່າກັນ: 4 ເທົ່າກັບ 4.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມື) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ຮູບພາບ: ກະປູ 4 ແຜ່ນ ແລະ ກຸ້ງ 4 ແຜ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ, ໜ້ອຍກວ່າ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນເທົ່າກັນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ, ປຽບທຽບຈຳນວນ ຫຼາຍກວ່າ, ໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ເທົ່າກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນວັນພັກຜ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ, ໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ເທົ່າກັນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າຫຼັບກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນໃຫ້ຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ແບບຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ ສະຫຼັບກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທາງສາວເຊືອກ ດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ ສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ ສະຫຼັບກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເອົາໝາກປັດໃສ່ຮູຫຼຸ, ຮູດັງ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍທໍ່ດູດ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນໃຫ້ຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຈື່ຈຳໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ວັນໃໝ່ໆອາທິດ.
2. ຜ້າມັດຕາ 1 ຜືນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນໃໝ່ໆອາທິດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ ແລະ ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືທັງສອງເບື້ອງຂຶ້ນສຸດແຂນຫັນໃຈເຂົ້າ, ຫາຍໃຈອອກແຮງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼີ້ຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຈື່ຈຳໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດກັບພໍ່ແມ່ໃນວັນພັກຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ທົດລອງ, ປຽບທຽບຖົງແກ່ນພືດ ຫຼາຍກ່ວາ, ໜ້ອຍກ່ວາ, ເທົ່າກັນ ແລະ ປຽບທຽບ ແກ່ນພືດຈຳນວນ 4 ຫຼາຍກ່ວາ 2.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍທ່ຽວ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ; ພິມນ້ຳມື ດ້ວຍສີນ້ຳໃສພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຖົງແກ່ນໝາກຖົ່ວ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີຢູ່ໃນຫ້ອງຖິ້ມ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທ່ຽວ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີຟ້າ, ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ, ສີນ້ຳ, ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ທີ່ພິມນ້ຳມືໃສ່ແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມເຮືອນ ແລະ ເຂົ້າມຸມສວນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເຮືອນ ແລະ ສວນຜັກ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າທຽງຍມືຂຶ້ນ ແລະ ລົງ; ທ່າຢ່າປາຍຕີນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຕາມສຽງເພງ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼັງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການ ເຄື່ອນໄຫວຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງທີ່ຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັນພັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ກິດຈະກຳໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ໄປທ່ຽວສວນສັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ໄປທ່ຽວສວນສັດ; ກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ, ວັນອາທິດ: ຢູ່ເຮືອນ ນຳພໍ່, ແມ່ ຫຼື ໄປທ່ຽວຫຼິ້ນນຳພໍ່ແມ່.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍຢູ່ເຮືອນນຳພໍ່ແມ່ ແລະ ຂ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ກ: ກາ ກິນ ກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ໄປທ່ຽວສວນສັດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ບັດຄຳສັບ: ກາ ກິນ ກ້ວຍ.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນຢູ່ເຮືອນກັບພໍ່, ແມ່ ແລະ ໄປທ່ຽວຫຼິ້ນນຳພໍ່ແມ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊີວິດຝັກຜ່ອນໃນ 1 ອາທິດ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບກິດຈະກຳໃນມື້ຝັກ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ກ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອວຽກງານຄອບຄົວໃນວັນຝັກຜ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ ບອກກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນ ວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າຄຳທີ່ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເວລາໃນໜຶ່ງມື້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຕ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຄົ້ນຄິດ, ມີພິກໄຫວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລະດູການ.
2. ກ້ອນຫີນນ້ອຍ, ແກ່ນພືດຕ່າງໆ, ໄມ້ສັ້ນ ແລະ ໄມ້ຍາວ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລະດູການ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນບໍ່ຢູ່ໝູ່ລື້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງ ເຮັດທ່າທາງລົມພັດໄປໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
2. ການຄົ້ນຄິດ, ມີພິກໄຫວ ແລະ ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ວົງມົນ, ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ.
3. ບົດເພງ ວັນໃໝ່ອາທິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ວັນໃໝ່ອາທິດ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດຖົງດິນຊາຍ, ຖົງແກ່ນພືດ, ຜ້າ ຫຼື ເຄື່ອງນຸ່ງຊະນິດ ໜາ-ບາງ ແລະ ອອນ-ແຂງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ແລະ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ກ້ອນສາກ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຖົງດິນຊາຍ, ຖົງແກ່ນພືດ, ຜ້າ ໜາ, ບາງ; ກ້ອນຫີນ ແລະ ສຳລິ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄູອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ອຸປະຖຳໂດຍອົງການພັດທະນາສາກົນ ປະເທດສະວີເດັນ (Sida) ພາຍໃຕ້ໂຄງການພັດທະນາການສ້າງຄູ ແລະ ຍົກຖານະຄູ (TTEST) ພິມຄັ້ງທີ 1 ພິມທີ່ Nhan Dan Printing House HCMC ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສ້າງຄູ, ສັນພັດທະນາຄູ ປີ 2009.
3. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
4. ຄູ່ມືຄູພະລະສຶກສາ, ຫັດຖະກຳ, ສິລະປະກຳ, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີ ໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.
5. ໜັງສືຮຽນລາຍວິຊາພື້ນຖານສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ກຸ່ມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຕາມຫຼັກສູດແຜນກາງການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ 2551.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

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

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

8. ຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳສ້າງສັນ (ສິລະປະສຶກສາ) ຊັ້ນອະນຸບານ ປີ 1992.
9. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນສຶກສາຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ 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. ປຶ້ມຄູ່ມື ກຽວກັບການພັດທະນາການສຶກສາເດັກອະນຸບານສະມາຄົມເອຊຽນ ອົບາຣາກິ ກອງທຶນເພື່ອການສຶກສາກະຊວງສຶກສາທິການ.
14. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ 11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).
15. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາ ສຳນັກງານຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ເອກະສານກອງວິຊາການອັນດັບທີ 74/2530 ISBN 974-8018-34-2.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

16. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ ຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1, ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ).
17. ປຶ້ມວິຊາ: ຫຼັກການສອນ 11 + 3 ສົກຮຽນ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).
18. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາ ສຳນັກງານຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ເອກະສານກອງວິຊາການອັນດັບທີ 74/2530 ISBN 974-8018-34-2.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

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