



ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2



2015

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

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
 ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
 2015



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

1011- - - 3
ເລກທີ..... /ສສກ.ສວສ 120 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
ໜ້າທີ່ຂອງຝ່າຍລາວໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ລິຕູ ບົວປາວ

ແຜນຈັດປະສົບການ
ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ
ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເອັມທອງ
ພູມະລິ ແສງຈັນນະວົງ
ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນຸວົງ
ລັດສະໝີ ນາມເມືອງ
ມະນີວອນ ອາດຜາສຸກ
ພູມິ ພິມມະວົງສາ
ອາງຄຳ ບຸດສະດີ
ອຸດຕະມະ ປັດສຳພັນ
ບົວວອນ ພົງລັດສະໝີ
ຈັນທິ ສີສຸພັນ

ກວດແກ້ໂດຍ:

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

ເອົ້າໜ້າໂດຍ:

ຈັນທະໄລ ເກີດຫຼ້າ
ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2015

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍຮຽບຮຽງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສານຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ ແລະ ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງບົດສອນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໃນແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

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

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍມີຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຈາກສິ່ງໃກ້ຕົວ, ຈາກທັກສະທີ່ງ່າຍໄປສູ່ທັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມ.
3. ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນແມ່ນໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໄຂບັນຫາ 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.

ຄະນະຮຽບຮຽງປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ມີຄວາມຍິນດີຮັບຕ້ອນທຸກຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມດັ່ງກ່າວໃຫ້ນັບມືດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ຈຸດປະສົງລວມ	1-7
ຈຸດປະສົງ ສຳລັບອາທິດທີ 1	8-10
1. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ມາລະຍາດທີ່ດີ	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ໂຮງຮຽນ ແລະ ຫ້ອງຮຽນ	12
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ	15
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ	16
2. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນ ຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໙-໙ ເຖິງ ໑-ເຮືອນ	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຜູ້ອ່ານວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງຮຽນ	18
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ	21
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	22
3. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນ ຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານ ອະນາໄມ	24
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈ ໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນຂີ່ມ້າໝູນ	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະເຕັ້ນ	27
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	28
4. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່	
ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ	30
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດແກ່ນພິດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ຕົວເລກ 4	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະເຕັ້ນ	33
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	34
5. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ ...	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ	36
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບດອກໄມ້	37

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ	38
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ	39
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	40
6. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1	
ຈຸດປະສົງ ສຳລັບອາທິດທີ 2	41-42
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງໃນໂຮງຮຽນ	
ອະນຸບານ	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫ້ອງຕ່າງໆ ແລະ ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ	44
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ພ	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ	47
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	48
7. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫ້ອງຮຽນ	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ	53
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	54
8. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນ ຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວ ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ມຸມອ່ານ ຫຼື ຫ້ອງອ່ານ	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມີ ໝາກມົນ	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5	59
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	60
9. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫ້ອງອາຫານ	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຈອກ	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ	65
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	66
10. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານຍົກບັດຕາມສີ	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫ້ອງນ້ຳ	68

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບ ຄູ່	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕຸກນ້ຳຕື້ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ	71
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	72

11. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ຈຸດປະສົງ ສຳລັບອາທິດທີ 3	73-74
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ..	75
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເດິນໂຮງຮຽນ	76
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ຮູບທຸງຊາດ	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ແລະ ຍາດທຸງ	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ	79
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	80

12. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການບົວລະບັດ	
ເດິນໂຮງຮຽນ	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດິນໂຮງຮຽນ	82
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຕັງອີ່ເຫຍື້ອ	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນອີ່ມ້າໝູນ	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5	85
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ	86

13. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ ຕາມຄູແນະນຳ	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ	88
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບຕ່າງໆລະດັບ	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຕຶກປາ	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ	91
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	92

14. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງຫຼິ້ນໃນເດິນ	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເວທີການສະແດງ	94
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ	97
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ	98

15. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

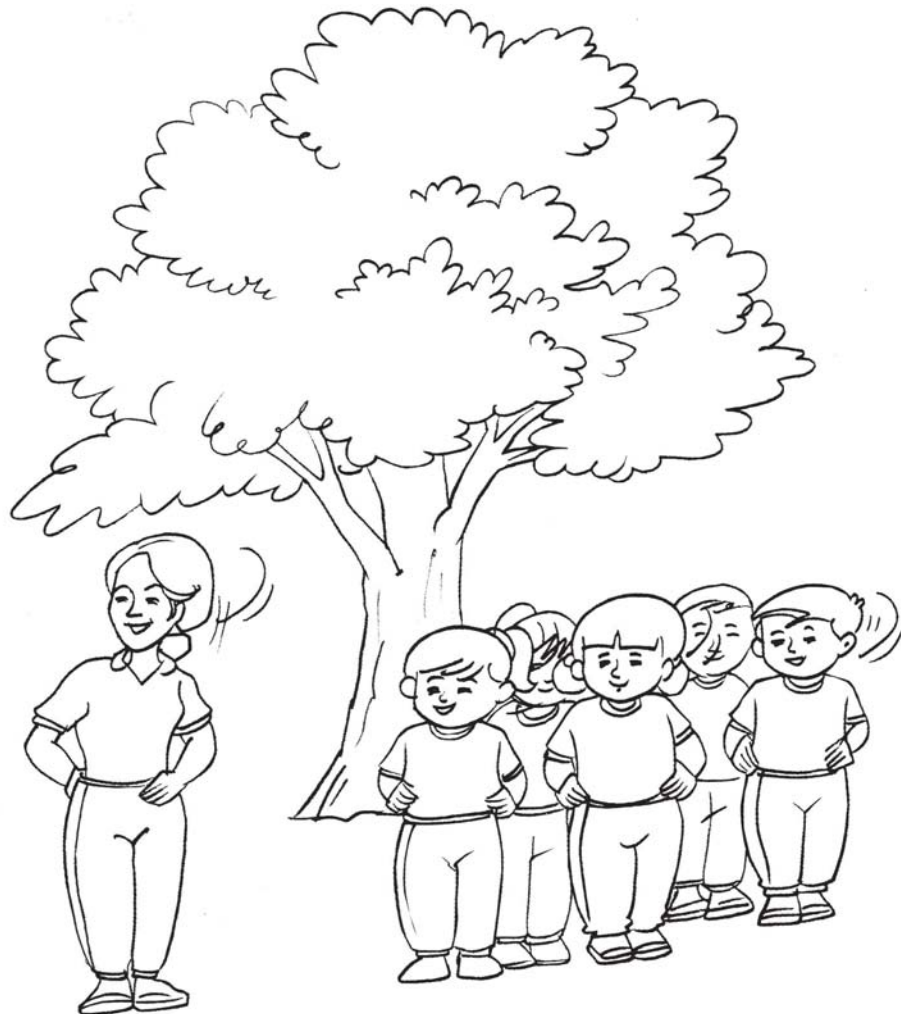
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ..	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ບົວລະບັດຮັກສາເດິນໂຮງຮຽນ	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍຕ່ຳກັນເປັນຕ່ອງໂສ້	101

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5	103
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	104
16. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1	
ຈຸດປະສົງ ສຳລັບອາທິດທີ 4	105-106
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ມາໂຮງຮຽນ	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບເສື້ອ	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນຸ່ງເຄື່ອງ	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ	111
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	112
17. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມີຫຍັງຕ່າງ	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ	117
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	118
18. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງສັດ	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ	123
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	124
19. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມສຽງສັນຍານເປົ່າໝາກຫວິດ	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກິນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທວນຄືນການປັ້ນເປັນຮູບຈານ ແລະ ບ່ວງ	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ກິນກ້ວຍ	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບສາມແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່	129
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	130
20. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ພັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ນາຍຄູ.	135
ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ	136
ເອກະສານອ້າງອີງ	137

ຈຸດປະສົງລວມ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີປະສົບການອັນພື້ນຖານໃນການເຄື່ອນໄຫວແບບຕ່າງໆ.
2. ເພື່ອພັດທະນາອະໄວຍະວະທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງຄອງແຄ້ວໃນ ເວລາເຄື່ອນໄຫວ.
3. ເພື່ອສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຕາມທຳມະຊາດ, ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກ.
4. ເພື່ອສົ່ງເສີມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ໃນການເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສັດ ເພື່ອເຝິກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ, ຮຽນຮູ້ຈັງຫວະ ແລະ ພາສາທ່າຕ່າງໆ.
5. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມກ້າຫານ, ກ້າສະແດງອອກ ແລະ ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
6. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມວນຊື່ນໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສະແດງທ່າທາງປະກອບຈັງຫວະເພງ, ຄຳຄອງ ແລະ ເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ, ສຽງສັນຍານ, ຂໍ້ຕົກລົງ, ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

1. ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ.
2. ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ ແລະ ການອ່ານ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ.
4. ເພື່ອສ້າງໃຫ້ເດັກມີສະມະທິແກ່ຍາວຄວາມສົນໃຈເຂົ້າໃຈເຂົ້າໃນການຮ່ວມກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອສົ່ງເສີມຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການທົດລອງ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.
7. ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄຸນນະທຳ, ຈະລິຍະທຳ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ດີ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເລົ່າຄຳຄ່ອງ: ໂຮງຮຽນອະນຸບານ, ເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່, ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ປະກອບທາທາງ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ, ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຢ ແລະ ອ.
11. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ, ແມ່ລ້ຽງ, ພະນັກງານອະນາໄມ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
12. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
13. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ແມ່ລ້ຽງ, ພະນັກງານອະນາໄມ, ດອກໄມ້, ຄູນ້ຳ, ສະບູ, ຢາກູແຂ້ວ, ແປງກູແຂ້ວ, ຟອຍກູແຂ້ວ, ຫຼັກຫຼງ, ຮົ່ວ, ເດີ່ນຫຼີ້ນ, ສວນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ດິນຊາຍ, ປົວນ້ອຍ, ຊວານນ້ອຍ, ເຂົງນ້ອຍ, ມ້າໝູນ, ຮາວໂທນ, ຕຳຕາງລະດັບ, ປຶ້ມຂຽນ, ປຶ້ມນິທານ, ສີດຳ.
14. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
15. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບ 5-6 ແລະ ບອກຕົວເລກ 5-6, ລຽນລຳດັບ ຕົວເລກແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ ແລະ ແຕ່ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ.
16. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຮ້ອງເພງ: ເຮົາມາໂຮງຮຽນ, ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ, ພະຍັນຊະນະລາວ, ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຕາມຈັງຫວະ.
17. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ, ບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
18. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ, ເວທີການສະແດງ, ຫ້ອງອ່ານ, ຫ້ອງອາຫານ, ຫ້ອງນ້ຳ; ບອກເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
19. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຂະໜາດ: ເທົ່າກັນ, ສັ້ນກ່ວາ, ຍາວກ່ວາ, ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
20. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະໂດຍບໍ່ມີຮູບພາບ: ກ-ຮ.
21. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຟັງນິທານເລື່ອງ: ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວ, ນາງເຜິ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

22. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາ; ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
23. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຮູບເລຂາຄະນິດຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ, ວາງຮູບຕາມແບບ ປຽບທຽບ ຈຳນວນເທົ່າກັນ 3 ຕໍ່ 3, ບອກທິດທາງ ແລະ ບອກໄລຍະທາງ.
24. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກການຮຽນ, ການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
25. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການ, ຝັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ, ການກິນອາຫານ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການມາໂຮງຮຽນ.



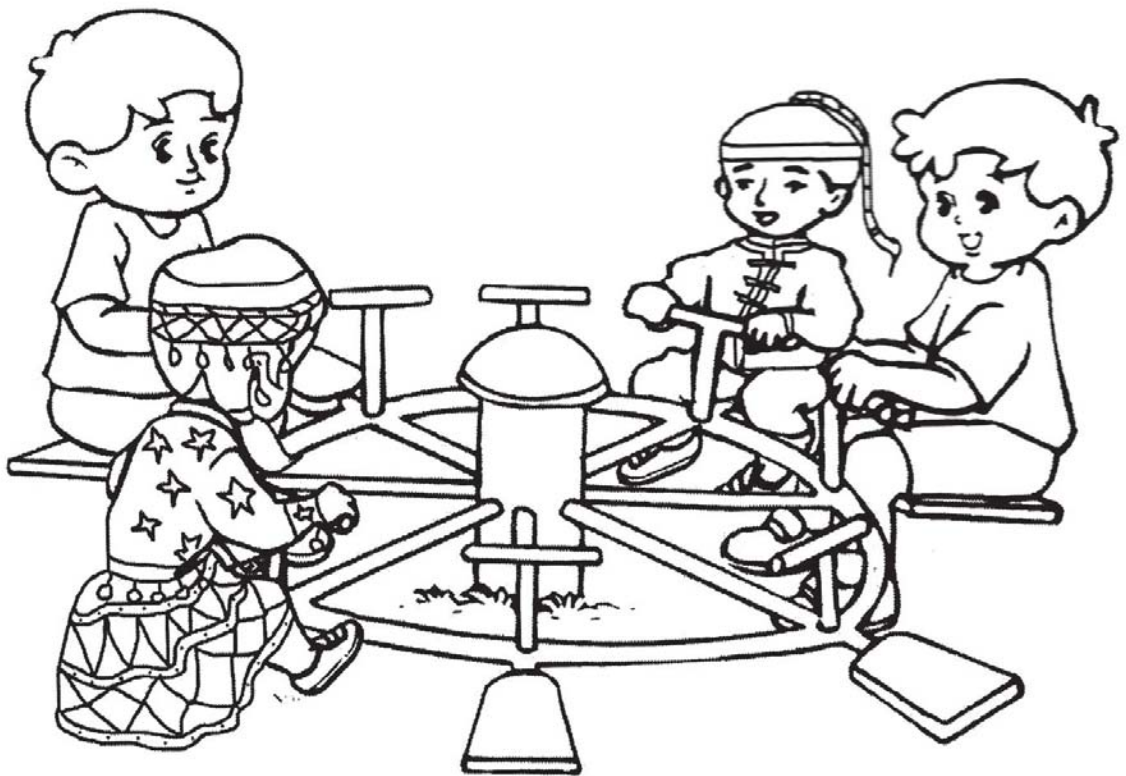
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ເພື່ອພັດທະນາການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການໃຊ້ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງກ້າມຊີ້ນມືກັບຕາ ໃນການຂີດຂຽນ, ແຕ້ມ, ທາສີ, ປັ້ນ, ຮ້ອຍ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນ ມື ແລະ ອີງມື.
3. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
4. ສົ່ງເສີມຄຸນນະທຳໃນດ້ານຄວາມອົດທົນ, ຄວາມເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
5. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີອາລົມດີ ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
6. ສົ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຢ່າງມີຄວາມສຸກ.
7. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈ.
8. ເຝິກທັກສະການສັງເກດ, ທັກສະການໃຊ້ກ້າມມື, ການຄິດ, ການແກ້ໄຂບັນຫາ, ພັດທະນາ ພາສາ ແລະ ອະທິບາຍຜົນງານຂອງຕົນໄດ້.
9. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຊື່ນຊົມໃນສິ່ງທີ່ຈົບງາມ.



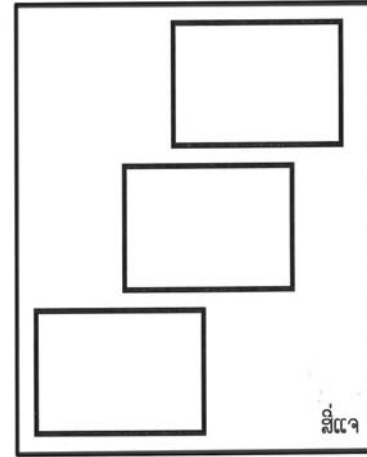
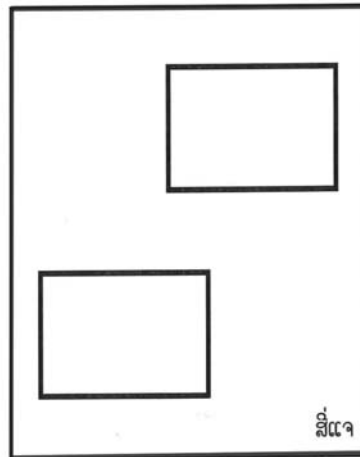
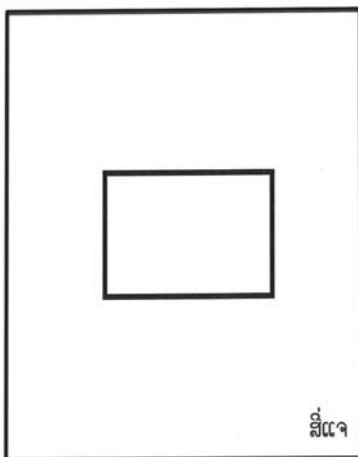
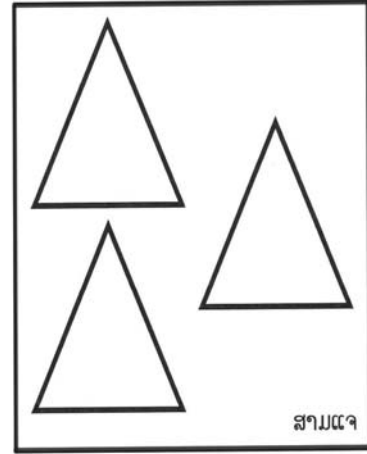
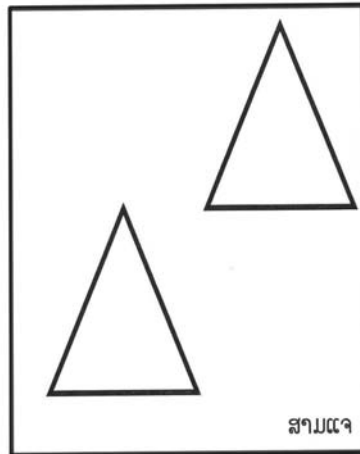
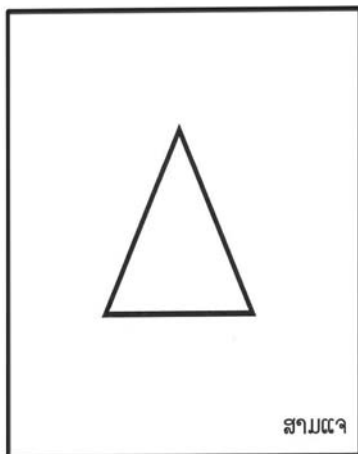
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ບອກຊື່ຕົນເອງ ແລະ ຈື່ຈຳຊື່ຂອງໝູ່.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
3. ເຝິກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
4. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວ່ອງໄວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກການສັງເກດ ແລະ ການຄົ້ນຄິດ.
6. ແຂ່ງຂັນແກ້ຄຳຫວາຍຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
8. ປະຕິບັດຕົນ ຕາມໄຟອຳນາດໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
9. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
10. ເຝິກການຟັງ ແລະ ການຈຳແນກສຽງຕ່າງໆ.
11. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາ ແລະ ລຳຕົວໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ.
12. ເຝິກຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າ.
13. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
14. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກຢ່າງມີເຫດຜົນ.
2. ພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາປະສານງານຢ່າງຄອງແຄ້ວ.
3. ພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນກ້າຫານ, ກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
4. ເພື່ອໃຫ້ເດັກຈຳແນກສີຮູບຮ່າງ, ລັກສະນະ, ຂະໜາດ, ຈຳນວນ ແລະ ຕົວເລກ.
5. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.
6. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.
7. ເຝິກການເກັບມ້ຽນເກມ.
8. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມ, ຕົວເລກ, ເງົາຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ: ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ, ຕໍ່ຮູບພາບຕາມຂັ້ນຕອນໃຫ້ເປັນຮູບ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບ, ຕໍ່ຮູບພາບ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.



ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນມຸມ.
5. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
6. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
8. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
9. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
10. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.



ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດ 1

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກມາລະຍາດໃນການນິບໄຫ້ວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທາທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ມາລະຍາດທີ່ດີ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຟ ໄຟ ເຖິງ ຮ ເຮືອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທາທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທາທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
9. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສໍາຄັນໃນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
10. ສະແດງທາທາງເປັນຜູ້ນໍາພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
11. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ: ໂຮງຮຽນອະນຸບານ, ບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜນຕົວອັກສອນ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ ແລະ ຫ.
3. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ, ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.
4. ບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
5. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ແມ່ລ້ຽງ, ພະນັກງານອະນາໄມ, ດອກໄມ້.
6. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ແຕ່ງອາຫານໃຫ້ເດັກກິນ, ອະນາໄມເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ຂ້ອຍມາໂຮງຮຽນ, ຂ້ອຍຮ້ອງເພງ, ຂ້ອຍປູກດອກໄມ້, ຂ້ອຍຫົດນ້ຳດອກໄມ້ ແລະ ຂ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ.
7. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສໍາຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
8. ບອກຕົວເລກ 5-6, ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ຫຼາຍ ຫາ ໜ້ອຍ ແລະ ແຕ່ໜ້ອຍ ຫາ ຫຼາຍ.
9. ຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ.
10. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ດ (ດອກໄມ້).

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຂອງໂຮງຮຽນ.
2. ບອກຕົວເລກ: 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
3. ບອກສ່ວນປະກອບຂອງດອກໄມ້.
4. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບໂຮງຮຽນ, ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ, ການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈ ໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ, ການຕິດແຖນພືດໃສ່ຕົວເລກ: 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4 ໃຫ້ສຳເລັດ.
5. ບອກສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ, ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ, ການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້ ແລະ ໂຮງຮຽນ.
7. ຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈ ໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມສະອາດຈົບງາມ.
8. ຕິດແຖນພືດໃສ່ຕົວເລກ: 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ທາສີຮູບດອກໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຕົນເອງ ແລະ ຈື່ຈຳຊື່ຂອງໝູ່ເພື່ອນ.
2. ເຝິກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
3. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຕາມຈັງຫວະ ແລະ ສຽງເພງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
4. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວອງໄວ.
5. ເຝິກການສັງເກດ ແລະ ຄົ້ນຄິດ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ແສງຕາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
7. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແນະນຳຊື່ຕົນເອງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
8. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໄລ່ຊ້ອນ ຮ່ວມກັບໝູ່ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
9. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນແກ້ຄຳທວາຍຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
10. ປະຕິບັດຕົນຕາມໄຟອຳນາດ ໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
11. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສົ່ງບານຂ້າມຫົວ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບຕາມໂຮງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼີ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼີ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼີ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼີ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼີ້ນສຳຜັດ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມອ່ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ມີຄວາມສາມັກຄີ ໃນເວລາຫຼີ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼີ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼີ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ມາລະຍາດທີ່ດີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກມາລະຍາດໃນການນິບໄຫ້ວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ ມາລະຍາດທີ່ດີ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ມາລະຍາດທີ່ດີ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການນິບໄຫ້ວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າໝູນລຳຄໍ, ທ່າຫງ່ຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງແກວ່ງແຂນຊ້າງ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ ມາລະຍາດທີ່ດີ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນພັບແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກມາລະຍາດໃນການນິບໄຫ້ວ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ໂຮງຮຽນ ແລະ ຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.
2. ຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ຫ້ອງຮຽນ.
2. ແຜ່ນໂປສະເຕີຕົວອັກສອນລາວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການມາໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ; ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນໂປສະເຕີຕົວອັກສອນລາວ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ການຊ່ວຍເຫຼືອຄູ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຂອງໂຮງຮຽນ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບໂຮງຮຽນ

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີ່ສີໄມ້ ຫຼື ສີ່ທຽນ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບໂຮງຮຽນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ຂອງໂຮງຮຽນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມຕັ້ງໃຈທາສີຮູບພາບໃຫ້ສຳເລັດຈົບງາມ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ຂອງໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການທາສີ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາຮ່ວມກັບໝູ່ຜູ້ອື່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍຂາວ ຫຼື ຖ່ານໄຟ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດເສັ້ນເປັນໂຮ່ນາ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນ ຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນ, ລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມເດັກນ້ອຍຊາຍນັ່ງຂັດສະໝາດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຕໍ່ຮູບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕົວຜະຍັນຊະນະທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ແລະ ຕໍ່ປຸ້ນກະດາດຕ່າງໆຕາມໃຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ອ່ານອອກສຽງຜະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ, ສັງເກດ ຮູບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ເວົ້າຊີ້ໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕົວຜະຍັນຊະນະທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ; ຊຸດປຸ້ນກະດາດ.
2. ມຸມອ່ານ: ຕົວອັກສອນປະກອບຮູບພາບຕົວ: ຂ-ໄຂ່, ສ-ເສືອ, ຖ-ຖົງ, ຜ-ຜີ້ງ, ຝ-ຝົນ ແລະ ຫ-ຫານ; ຮູບພາບໂຮງຮຽນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໙ ໄຟ ເຖິງ ໑ ເຮືອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໙ ໄຟ ເຖິງ ໑ ເຮືອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ໙ ໄຟ ເຖິງ ໑ ເຮືອນ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ .
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າໝູນນີ້ວມີ, ທ່າຍືນເດ່ຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່ ໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໙ ໄຟ ເຖິງ ໑ ເຮືອນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຄູ່ເຂົ້າກັມຫົວລົງ ແລະ ເງີຍຫົວຂຶ້ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ໂຮງຮຽນ, ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ .
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ... ມີໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບ: ນຳພາ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອນາຍຄູ, ເດັກ, ທຸກຄົນໃນໂຮງຮຽນ ໃນການເຄື່ອນໄຫວ ຫຼິ້ນ, ກິນ, ນອນ ແລະ ຮຽນ.
- ຊື່ຄູປະຈຳຫ້ອງ... ມີໜ້າທີ່ສິດສອນ ແລະ ເບິ່ງແຍງລ້ຽງດູ, ນຳພາເດັກຫຼິ້ນ, ກິນ, ນອນ ແລະ ຮຽນ.
2. ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ: ວາງຮູບພາບສີເຫຼືອງ, ສີແດງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ; ບົດຄຳຄ່ອງໂຮງຮຽນອະນຸບານ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ສີເຫຼືອງ 3 ກ້ານ, ສີແດງ 3 ກ້ານ, ແຜ່ນແບບການວາງສີ: ຮູບພາບສີເຫຼືອງ ແລະ ສີແດງວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່,

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປພົບຜູ້ອຳນວຍການ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ ແລະ ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບຊື່ຜູ້ອຳນວຍການ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ ແລະ ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ບອກສີ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບການວາງຮູບ, ວາງຮູບພາບສີເຫຼືອງ ແລະ ສີແດງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບ, ບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເຄົາລົບນັບຖືຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ, ຄູປະຈຳຫ້ອງ ແລະ ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີ ແລະ ການວາງສີຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ແບບຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຫຍິບເຄື່ອງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບໝາກປັດ ຫຼື ໄມ້ປ່ອງສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສະຫຼັບສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ເອົາໝາກປັດ ຫຍັດໃສ່ຮູຫຼື ຮູດັງ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊັ້ນແຄ່ງ, ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ຄວາມວ່ອງໄວ, ຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຮູ້ຈັກຫຼັກຫຼີກສິ່ງກົດຂວາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ ຫຼື ເຫຼັກ ຫຼື ທ່ຳຢາງສຳລັບເຮັດຫຼັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື ແລະ ໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ແລ່ນຊິກແຊັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງແລ່ນຫຼັກຫຼີກສິ່ງກົດຂວາງຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເບັດຕື່ນຕົວໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ, ທາງຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຄ່ງ, ຂາໃນເວລາແລ່ນ.
3. ຄວາມວ່ອງໄວ, ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼັກຫຼີກສິ່ງກົດຂວາງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ,

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ເດັກນ້ອຍຍິງນຶ່ງພັບແພບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຕ່ຽບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍສີໄມ້, ສໍສີທຽນ, ເຈ້ຍຮູບພາບໂຮງຮຽນ, ເດັກນ້ອຍຍິງນຶ່ງພັບແພບ ແລະ ເຈ້ຍຮູບເດັກນ້ອຍຍິງນຶ່ງພັບແພບທີ່ທາສີແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຽບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນເຂົ້າມຸມໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຄົ້ນແປ້ງ, ຕົບກອງ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຕັກອາຫານໃສ່ຖ້ວຍ ແລະ ຕົບກອງ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງລ້າງຖ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ: ທ່າແກວ່ງແຂນ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນພັບແຂນເຂົ້າ ແລະ ວາແຂນອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູປະຈຳຫ້ອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ແມ່ລ້ຽງ... ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບແຕ່ງອາຫານໃຫ້ເດັກກິນ.
 - ຊື່ພະນັກງານອະນາໄມ... ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບທຳຄວາມສະອາດໃນບໍລິເວນໂຮງຮຽນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ແຕ່ງອາຫານໃຫ້ເດັກກິນ, ອະນາໄມເດີມໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຮູບພາບ: ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່, ຜູ້ອຳນວຍການ ແລະ ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປພົບແມ່ລ້ຽງ, ພະນັກງານອະນາໄມ, ຄູ່ສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກຈັບຮູບພາບ ແລ້ວບອກຄືນຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ, ພະນັກງານອະນາໄມ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເຄົາລົບນັບຖືແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈ ໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບສີ່ແຈ.
2. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ.
3. ຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວຕົ້ມເຂົ້າໜຽວ.
2. ແບບຕິດຮູບໂຮງຮຽນ.
3. ເຈ້ຍຮູບໂຮງຮຽນ, ເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທ່າທາງທາກາວໃສ່ເຈ້ຍ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບສີ່ແຈ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈ ໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງໃນການໃຊ້ກາວ, ການອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບສີ່ແຈ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມໃຫ້ສຳເລັດ.
3. ຄວາມສະອາດຂອງການຕິດເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈໃສ່ຮູບໂຮງຮຽນໃຫ້ເປັນປ່ອງຢ້ຽມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການນັ່ງຊົງຕົວໃນການອີ່ມ້າໝູນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ລໍຖ້າຕາມລຳດັບໃນການອີ່ມ້າໝູນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.

III. ສຳນຶກ-ການສອນ

1. ມ້າໝູນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວກະໂດດຢູ່ກັບບ່ອນ.
2. ຄູສະເໜີ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນອີ່ມ້າໝູນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃນເວລາອີ່ມ້າໝູນໃຫ້ຈັບຮາວໃຫ້ແໜ້ນ, ລໍຖ້າຮອດລຳດັບຕົນເອງຈຶ່ງຂຶ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍືດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
2. ການນັ່ງຊົງຕົວໃນເວລາອີ່ມ້າໝູນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບໃນການອີ່ມ້າໝູນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຕົວ ຫ(ໄຫ), ພ(ພູ), ຟ(ໄຟ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນາຍຄູ, ແມ່ລ້ຽງ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນແມ່ລ້ຽງປຸງແຕ່ງອາຫານ ແລະ ເສີບອາຫານ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ວາງສໍ່ສີເຫຼືອງ, ສີແດງສະຫຼັບກັນ ແລະ ສຳຜັດຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ທີ່ຕິດດ້ວຍແຖ່ນພິດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍຈຳລອງ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສໍ່ສີເຫຼືອງ, ສີແດງ, ຕົວເລກ1, 2, 3, 4 ທີ່ຕິດດ້ວຍແຖ່ນພິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນ ສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນ
ສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ: ທ່າຢືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ, ທ່າຢ່າເທົ້າຂັ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າ, ວາແຂນອອກ ແລະ ຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ
ປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບຂອງແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກ 5-6, ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ຫຼາຍຫນ້ອຍ ແລະ ແຕ່ຫນ້ອຍຫຼາຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ:

- ເວົ້າຈາກສຸພາບເມື່ອຜູ້ໃຫຍ່ຖາມ ຫຼື ເອີ້ນ, ໃຊ້ຄຳເວົ້າ ຂານຕອບໂດຍ, ເຈົ້າ.
 - ນຳໃຊ້ຄຳແທນຊື່ຕົນເອງ ຂ້ານ້ອຍ, ຫຼານ, ລູກ ແທນຊື່ຕົນເອງ.
 - ເວລາໄດ້ຮັບສິ່ງຂອງກ່າວ ຂອບໃຈ ທຸກໆຄັ້ງ, ເວລາຝັບຜູ້ໃຫຍ່ຍິນຍອມ ກ່າວຄຳສະບາຍດີ.
 - ນຳໃຊ້ຄຳສຸພາບ ແລະ ສະແດງທ່າທາງສຸພາບອ່ອນໄຫວເວລາຕົນເອງຕ້ອງການສິ່ງຂອງຈາກຜູ້ອື່ນຕ້ອງກ່າວຄຳຂໍອະນຸຍາດ.
 - ເວລາກະທຳຜິດ ຕ້ອງກ່າວຄຳຂໍໂທດ, ເວລາຢ່າງກາຍຜູ້ໃຫຍ່ ຕ້ອງກັມຫົວ.
2. ຕົວເລກ 5-6, ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ຫຼາຍຫນ້ອຍ ແລະ ແຕ່ຫນ້ອຍຫຼາຍ: 1-3 ແລະ 3-1.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນິບຜູ້ໃຫຍ່, ຢ່າງກາຍຜູ້ໃຫຍ່ກັມຫົວ ແລະ ບັດຕົວເລກ 5-6,

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບບຸກຄົນຕ່າງໆໃນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ ແລະ ເດັກເຝິກປະຕິບັດການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນໃນໂຮງຮຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ 5-6 ແລະ ບອກຕົວເລກ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕົວເລກ ແລະ ລຽນລຳດັບແຕ່ຫຼາຍຫນ້ອຍ ແລະ ແຕ່ຫນ້ອຍຫຼາຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນິບຄູ, ຢ່າງກາຍຄູ, ເວົ້າກັບຄູ ແລະ ເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ, ບອກຕົວເລກ ແລະ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ຫຼາຍຫນ້ອຍ ແລະ ແຕ່ ຫນ້ອຍຫຼາຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເຄົາລົບນັບຖືບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກ, ການລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ຫຼາຍ ຫນ້ອຍ ແລະ ແຕ່ຫນ້ອຍ ຫຼາຍ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3, 4

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ: 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
2. ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ: 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ: 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວຕົ້ມເຂົ້າໜຽວ.
2. ແບບຕິດແກ່ນພືດ.
3. ແກ່ນພືດ, ເຈ້ຍຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເອົາມືສານໃສ່ກັນ ແລ້ວໝູນຄໍ່ມື.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວເລກ: 1, 2, 3, ແລະ ເລກ 4.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີ, ແບ່ງປັນແກ່ນພືດ, ກາວໃຫ້ກັນ, ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເພື່ອນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ການຈຳແນກສຽງຕ່າງໆ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ນັບປາກເບົາ 1-10.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຕັ້ງໃຈຟັງ ຈຳແນກສຽງ ແລະ ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.
2. ການຟັງ ແລະ ການຈຳແນກສຽງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບໄຫວ້ກັບ ຫ(ໄຫ), ຮູບພູກັບຕົວ ພ(ພູ), ຮູບໄຟກັບຕົວ ຟ(ໄຟ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບໄຫວ້ກັບ ຫ(ໄຫ), ຮູບພູກັບຕົວ ພ(ພູ), ຮູບໄຟກັບຕົວ ຟ(ໄຟ) (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມລຽນລຳດັບ.
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. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ອ່ານຕົວເລກແຕ່ 1-6; ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ, ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ, ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ບັດຕົວເລກແຕ່ 1-6, ຮູບພາບ: ແມ່ລ້ຽງ ແລະ ພະນັກງານອະນາໄມໃນ ໂຮງຮຽນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ, ສີເຫຼືອງ; ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ແກ່ນພືດ, ບັດຕົວເລກ 1, 2, 3 ແລະ ເລກ 4.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເພື່ອນ ແລະ ການອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ: ປູກດອກໄມ້ ແລະ ຫິດນ້ຳດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າໂຢະຂາຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເປັນ 2 ແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຊັນຫົວເຂົ້າ, ເອົາມືຈັບປາຍຕີນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການ ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການບອກການປະຕິບັດຕົນຕໍ່ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ: ຮ້ອງເພງ, ຟ້ອນ, ຫຼິ້ນກິລາ, ປູກດອກໄມ້ ແລະ ຫິດນ້ຳດອກໄມ້.
3. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ດອກໄມ້; ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ດ (ດອກໄມ້).
5. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍມາໂຮງຮຽນ, ຂ້ອຍຮ້ອງເພງ, ຂ້ອຍປູກດອກໄມ້, ຂ້ອຍຫິດນ້ຳດອກໄມ້ ແລະ ຂ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ບັດຄຳສັບ: ດອກໄມ້ ແລະ ພະຍັນຊະນະ ດ.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ, ຟ້ອນ, ປູກດອກໄມ້, ຫຼິ້ນກິລາ ແລະ ຫິດນ້ຳດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ່າ 1-10 ບໍ່ໃຫ້ຂ້າມ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດເພງ; ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນຮ່ວມກັບຄູ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳ, ບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ດ.
6. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ຈັບຮູບພາບແລ້ວບອກຊື່ໃຫ້ຖືກ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫິດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນປະກອບຂອງດອກໄມ້.
2. ທາສີຮູບພາບດອກໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍຮູບດອກໄມ້ ແລະ ເຈ້ຍແບບທາສີຮູບພາບດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດອກໄມ້ຈຸມ, ດອກໄມ້ບານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບຂອງດອກໄມ້.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສ່ວນປະກອບຂອງດອກໄມ້.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບດອກໄມ້ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກປະສາດສຳພັນ ລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ 2 ໜ່ວຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ຍູ້ໝູ່ລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນໝາກບານໄວ້.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງ ດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການສິ່ງບານລອດຫວ່າງຂາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບໄຫວ້ກັບ ຫ(ໄຫ), ຮູບພູກັບຕົວ ພ(ພູ), ຮູບໄຟກັບຕົວ ຟ(ໄຟ).
3. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຊ່ວຍຄູອະນາໄມທ້ອງ, ປູກດອກໄມ້, ສະແດງເປັນນັກສິລະປະ ຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ; ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງຈຳລອງການອະນາໄມ, ໄມໂຄໂຟນ, ກອງ, ແຄນ ແລະ ລະນາດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ - ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄໍາຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈັງຫວະເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນໍາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ແລະ ຕາມການສັນຍານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
2. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ: ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຢ ແລະ ອ; ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ.
3. ບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ, ຫ້ອງອ່ານ, ຫ້ອງອາຫານ, ຫ້ອງນ້ຳ; ການບົວລະບັດ ຮັກສາ; ບອກຂະໜາດ: ເທົ່າກັນ, ສັ້ນກວ່າ, ຍາວກວ່າ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
4. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ເວົ້າຄໍາສັບໃນບົດຄໍາຄ່ອງຕາມຮູບພາບ: ປຶ້ມຂຽນ, ປຶ້ມນິທານ, ສໍດໍາ, ຫ້ອງອ່ານ. .
5. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ: ສ (ສໍດໍາ), ຫ (ຫ້ອງອ່ານ), ປ (ປຶ້ມຂຽນ, ປຶ້ມນິທານ), ຄ (ຄູ່ນ້ຳ), ສ (ສະບູ), ຢ (ຢາກູແຂ້ວ), ປ (ແປງກູແຂ້ວ) ແລະ ຟ (ຟອຍກູແຂ້ວ).
6. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຄູ່ນ້ຳ, ສະບູ, ຢາກູແຂ້ວ, ແປງກູແຂ້ວ ແລະ ຟອຍກູພື້ນ.
7. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ອ້ອຍຖ່າຍໝັກ, ອ້ອຍຖ່າຍເບົາ, ອ້ອຍລ້າງຫິວວິດ ແລະ ອ້ອຍປິດກ້ອງນ້ຳ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ, ຟ, ປຶ້ມ ແລະ ສໍດໍາ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ, ຟ ຕາມຮອຍຈໍ້າໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມດຸໝັ່ນໃນການຂີດຂຽນ; ບອກຮູບຮ່າງຂອງຈອກ ແລະ ຄູ.
5. ເຝິກປະສາດສໍາພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການທາສີຮູບພາບສໍດໍາ ແລະ ປຶ້ມ.ຈອກ
6. ທາສີຮູບສໍດໍາ ແລະ ປຶ້ມໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ; ແຕ້ມຮູບພາບຄູຕາມຮອຍຈໍ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຂີດຂຽນ.
8. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຈອກໃຫ້ສໍາເລັດ.
9. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
3. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.
4. ຟັງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຕາມເນື້ອໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈ້າໝາກມື້ ໝາກມືນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
5. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ໃນເວລາຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກ ຢ່າງປອດໄພ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາເຄື່ອນໄຫວຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືກະປູຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີ ໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
4. ມີຄວາມສາມັກຄີຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງ ຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.
2. ກະແຊັກ.
3. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ, ທ່າຢຽດແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າພັບຂາເຂົ້າ ແລະ ຢຽດຂາອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຈິນຕະນາການປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຫ້ອງຕ່າງໆ ແລະ ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ຫ້ອງຕ່າງໆ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
2. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບ ໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຢ ແລະ ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ ແລະ ຄູ.
2. ແຜ່ນຕົວອັກສອນລາວ: ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຢ ແລະ ອ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານປະກອບທຳທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປຫ້ອງຂ້າງຄຽງ, ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ; ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນໂປສະເຕີຕົວອັກສອນລາວ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ຫ້ອງ, ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ ແລະ ຈັບພະຍັນຊະນະ ແລ້ວອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເຄົາລົບນັບຖືຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະກອບຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມດຸໝັ່ນໃນການຂີດຂຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ແຫຼ່ງທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດຂຽນດ້ວຍມືເປົ່າຢູ່ກັບໂຕະ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມດຸໝັ່ນ, ອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ແອບຂີດຂຽນໃຫ້ເກັ່ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມດຸໝັ່ນໃນການຂີດຂຽນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວ ເທິງແປ້ນມ້າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາ, ແຂນໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແປ້ນມ້າ 1 ແຜ່ນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໂຮງຮຽນອະນຸບານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກຈາກແປ້ນມ້າ, ອິດທິນລໍຖ້າເວົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເບັດໄປຂ້າງຊ້າຍ ແລະ ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວເທິງແປ້ນມ້າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບດອກໄມ້, ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຕໍ່ຮູບພາບ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົວ ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຢ, ອ ປະກອບຮູບພາບ, ສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕາມຄຳສັບ: ດ (ດອກໄມ້) ແລະ ພ (ເພງ).
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ພ ຕາມແບບ ແລະ ທາສີຮູບດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຕົວອັກສອນ ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຢ ປະກອບຮູບພາບ; ບັດຄຳສັບ: ດອກໄມ້, ເພງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍສິດຳ ຫຼື ສໍສິໄມ້, ເຈ້ຍຮູບດອກໄມ້, ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ພ ທີ່ຂຽນແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງໂຮງຮຽນອະນຸບານ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງໂຮງຮຽນອະນຸບານປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ຕາມມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າບິບນິ້ວມື, ທ່າຢືນເດຊາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບິບບ່າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊື່ຄູ່ຫ້ອງຂ້າງຄຽງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຂະໜາດ: ເທົາກັນ, ສັ້ນກວ່າ, ຍາວກວ່າ ແລະ ວາງຮູບພາບຕາມຂະໜາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ: ຫ້ອງຮຽນເປັນບ່ອນທີ່ເດັກ ແລະ ຄູ່ຮ່ວມເຮັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ຕ່າງໆໃນແຕ່ລະວັນ.
2. ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັງ, ກະດານ, ສ່ວງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຂຽນ, ສໍດຳ, ສີສິ ແລະ ອື່ນໆ.
3. ການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງຮຽນ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບ່ອນ, ເຊັດ, ຖູ ແລະ ກວາດຫ້ອງໃຫ້ສະອາດ.
- ການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້: ເຊັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງໃຊ້ຕ່າງໆໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
4. ຂະໜາດ: ສໍດຳຍາວເທົາກັນ, ສັ້ນກວ່າ, ຍາວກວ່າ ແລະ ວາງຮູບພາບຕາມຂະໜາດ: ວາງຮູບສໍດຳສັ້ນ, ຍາວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ໂຕະ, ຕັງ, ກະດານ, ສ່ວງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຂຽນ, ສໍດຳສັ້ນ-ຍາວ ແລະ ສີສິ.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ສໍດຳສັ້ນ 3 ກ້ານ ແລະ ຍາວ 3 ກ້ານ.
3. ແຜນແບບການວາງຮູບພາບ: ສໍດຳສັ້ນ ແລະ ຍາວວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຫ້ອງຮຽນ, ຄູ່ສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ, ການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ, ບອກຂະໜາດ: ຍາວເທົາກັນ, ສັ້ນກວ່າ ແລະ ຍາວກວ່າ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜນແບບການວາງຮູບ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ວາງຮູບສໍດຳສັ້ນ, ຍາວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນເຄື່ອງໃຊ້, ປະໂຫຍດຫ້ອງຮຽນ, ການບົວລະບັດຮັກສາ, ຈັບສໍດຳສັ້ນຍາວ ແລ້ວບອກຂະໜາດ ແລະ ວາງຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການ ບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂະໜາດ: ເທົາກັນ, ສັ້ນກວ່າ, ຍາວກວ່າ ແລະ ການວາງຮູບພາບຕາມຂະໜາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.
2. ທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບສໍດຳ, ປຶ້ມ, ເຈ້ຍຮູບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທາທາງກຳມີ, ແບມີ ແລະ ສັນມີ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ພະຍາຍາມທາສີບໍ່ໃຫ້ອອກນອກເສັ້ນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບຖືກບ່ອນກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວ.

II. ເນື້ອໃນດັ້ນຕໍ່

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕ່າງໆຈຳນວນ 10 ອັນ, ກະຕ່າ 2 ໜ່ວຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມື, ແບມື ແລະ ໝູນແຂນໄປທາງໜ້າ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕົນມື້ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເຢັ່ງເຢັ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິໃນການຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ປຶ້ມ, ສໍດຳ, ກະດານ ແລະ ສີ່ສີ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ປຶ້ມ, ສໍດໍາ, ກະດານ ແລະ ສີ່ສິ; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດປູກ ແລະ ວາງປູກທໍ່ກົມສັ້ນ, ຍາວສະຫຼັບກັນ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ພ ໃນອ່າງດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ປຶ້ມ, ສໍດໍາ, ກະດານ ແລະ ສີ່ສິ; ເກມຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ປູກທໍ່ກົມສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ,
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ, ບອກເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມໂຕະ, ແລ່ນເຂົ້າມຸມຕັ້ງ ແລະ ແລ່ນເຂົ້າມຸມປື້ມນິທານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ້ງ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງຮຽນ, ບອກເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ແອວ: ທ່າແກວ່ງແຂນໄປທາງເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນບົບແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ, ເຄື່ອງໃຊ້ຂອງຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ຫຼື ຫ້ອງອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ; ບອກປະໂຫຍດຫ້ອງອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ສ, ຫ, ປ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເວົ້າຄຳສັບໃນຄຳຄ່ອງຕາມຮູບພາບ: ປຶ້ມຂຽນ, ປຶ້ມນິທານ, ສໍດຳ, ຫ້ອງອ່ານ ແລະ ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ປະໂຫຍດຫ້ອງອ່ານ: ເປັນບ່ອນໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ຈາກການອ່ານປຶ້ມ ແລະ ເບິ່ງຮູບພາບຕ່າງໆ. ເຄື່ອງໃຊ້: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ປຶ້ມອ່ານ ແລະ ປຶ້ມນິທານ; ການບົວລະບັດຮັກສາ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບອນ, ເຊັດ, ຖູ, ກວາດຫ້ອງໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງໃຊ້ຕ່າງໆ ຫຼັງຈາກອ່ານ ຫຼື ເບິ່ງແລ້ວໃຫ້ຖືກບອນ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ສ (ສໍດຳ), ຫ (ຫ້ອງອ່ານ), ປ (ປຶ້ມຂຽນ, ປຶ້ມນິທານ).

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ຫ້ອງອ່ານ ຫຼື ມຸມອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມອ່ານ; ບົດຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ: ປຶ້ມຂຽນ, ປຶ້ມນິທານ, ສໍດຳ ແລະ ຫ້ອງອ່ານ.
2. ບົດພະຍັນຊະນະ: ສ, ປ, ຫ; ບົດຄຳສັບ: ສໍດຳ, ຫ້ອງອ່ານ, ປຶ້ມຂຽນ ແລະ ປຶ້ມນິທານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄຸສິນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ຄູ່ສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດຫ້ອງອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບົດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີ ຕົວ ສ, ຫ, ປ .
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກປະໂຫຍດ, ເຄື່ອງໃຊ້, ການບົວລະບັດຮັກສາ, ເວົ້າຄຳສັບ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອ່ານ ຫຼື ມຸມອ່ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ການເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ, ການບອກປະໂຫຍດຫ້ອງອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຟ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ແຫຼ່ງທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍ ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມດຸໝັ່ນ, ອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ແອບຂີດຂຽນໃຫ້ເກັ່ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຟ ຕາມຮອຍຈຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ໝາກມົນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຈ້າໝາກມື້, ໝາກມົນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຊ້າໆຕາມຫຼັງກັນເປັນຮູບວົງມົນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ໝາກມົນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ)
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນຄູ່ພາເດັກອ່ານໜັງສື ແລະ ເລົ່ານິທານໃຫ້ເດັກຟັງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຟ, ທາສີຮູບພາບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ນາງພອຍຄຳຮູ້ ແລະ ນາງເຜີ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຂາວ, ສໍດຳ ຫຼື ສີເມີ, ແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ຟ ທີ່ຂຽນແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບສໍດຳ, ປຶ້ມ, ເຈ້ຍແບບຮູບສໍດຳ ແລະ ປຶ້ມທີ່ທາສີແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງຫ້ອງອ່ານສະອາດ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳ ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີເຂົ້າຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງອ່ານ, ບອກເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ລ້າງຖ້ວຍ, ລ້າງຈອກ ແລະ ເຊັດໂຕະ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານຫ້ອງ, ຫຼັງ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຫ້ອງ, ຫຼັງ ແລະ ຕີນ: ທ່າຫ້ອງ, ຫຼັງ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່ຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຍົກແຂນຂຶ້ນ ແລະ ວາງແຂນລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງອ່ານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຫ້ອງອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຫ້ອງອາຫານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຫ້ອງອາຫານ: ເປັນບ່ອນສຳລັບກິນເຂົ້າຮ່ວມກັນຂອງເດັກ.
 - ເຄື່ອງໃຊ້: ໂຕະ, ຕັງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ ແລະ ອື່ນໆ.
 - ການບົວລະບັດຮັກສາ: ລ້າງຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ຈອກ ໃຫ້ສະອາດເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ, ເຊັດໂຕະ, ຕັງໃຫ້ສະອາດ ແລະ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
2. ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ: ເລກ 1-4.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ຫ້ອງອາຫານໃນໂຮງຮຽນ ແລະ ບັດຕົວເລກ: 1-4.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອາຫານ: ໂຕະ, ຕັງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ ແລະ ອື່ນໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຫ້ອງອາຫານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ໄປຫ້ອງອາຫານໃນໂຮງຮຽນ, ຄູ່ສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງອາຫານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ: ເລກ 1-4.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ເຄື່ອງໃຊ້, ການບົວລະບັດຮັກສາ ແລະ ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອາຫານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຫ້ອງອາຫານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 1 ຕົວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບຈອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງຈອກ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື້ກັບສາຍຕາ ໂດຍການທາສີຮູບພາບຈອກ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຈອກໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບຈອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສິ່ງໄມ້ ຫຼື ສິ່ງທຽມ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບຈອກ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບຈອກ.
3. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງຈອກ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບຈອກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການທາສີຮູບພາບຈອກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ບໍ່ທາສີໃສ່ໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງຈອກ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການທາສີຮູບພາບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຈອກໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການເຄື່ອນໄຫວທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກຄວາມສາມາດຄືຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ ຫຼື ທໍ່ຢາງສຳລັບເຮັດຫຼັກ ຈຳນວນ 5 ຫຼັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ແລ່ນຢູ່ກັບບ່ອນ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມາດຄື, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຈສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວ ຍຶດຕົນຕົວຂຶ້ນລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ແຂງແຮງຂອງຮ່າງກາຍໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມາດຄືຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ໝ່ວຍມືນຈຳນວນ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ໝ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຈອກ, ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ປຶ້ມ; ເກມຈັບຄູ່ໝ່ວຍມົນຈຳນວນ 1-5; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີສີທຽນ, ເຈ້ຍຮູບຈອກ, ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ, ໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ເຈ້ຍຮູບຈອກທີ່ທາສີແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອາຫານ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ການມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມການສັນຍານ ຍົກບັດຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງອາຫານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ: ຍົກບັດສີແດງ ສະແດງທ່າທາງອາບນ້ຳ, ຍົກບັດສີຟ້າ ສະແດງທ່າທາງຖູແຂ້ວ ແລະ ຍົກບັດສີເຫຼືອງ ສະແດງທ່າທາງເຊັດຕົວ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ບັດສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງອາຫານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າຜັບນິ້ວມືລົງຂຶ້ນເທື່ອລະນິ້ວ, ທ່າຢຽດຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຕາມສຽງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນຫຼັງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງອາຫານ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຫ້ອງນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຫ້ອງນ້ຳ, ເຄື່ອງໃຊ້, ການບົວລະບັດຮັກສາ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຫ້ອງນ້ຳ: ເປັນບ່ອນສຳລັບລ້າງໜ້າ, ຖູແຂ້ວ, ຖ່າຍ ແລະ ອາບນ້ຳ.
 - ເຄື່ອງໃຊ້: ຄູນ້ຳ, ໂອ, ສະບູ, ຢາຖູແຂ້ວ, ແປງຖູແຂ້ວ ແລະ ຟອຍຖູຟື້ນ; ການບົວລະບັດຮັກສາ: ຖ່າຍໃຫ້ຖືກບອນ, ຫຼັງຈາກຖ່າຍແລ້ວລ້າງຫົວວິດ ຫຼື ຊັກໂຄກ, ແລະ ປິດກັອກນ້ຳທຸກຄັ້ງກ່ອນອອກຈາກຫ້ອງນ້ຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງໃຊ້ເປັນລະບຽບ, ຖິ້ມຂີ້ເຫຼືອຖືກບອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຄູນ້ຳ, ສະບູ, ຢາຖູແຂ້ວ, ແປງຖູແຂ້ວ ແລະ ຟອຍຖູຟື້ນ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຄ (ຄູນ້ຳ), ສ (ສະບູ), ຢ (ຢາຖູແຂ້ວ), ປ (ແປງຖູແຂ້ວ), ຟ (ຟອຍຖູຟື້ນ) ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍຖ່າຍໜັກ, ຂ້ອຍຖ່າຍເບົາ, ຂ້ອຍລ້າງຫົວວິດ ແລະ ຂ້ອຍປິດກັອກນ້ຳ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ຫ້ອງນ້ຳໃນໂຮງຮຽນ, ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍລ້າງມື, ຄູນ້ຳ, ຕຸກນ້ຳ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຄ, ສ, ຢ, ປ, ຟ; ບັດຄຳສັບ: ຄູນ້ຳ, ສະບູ, ຢາຖູແຂ້ວ, ແປງຖູແຂ້ວ ແລະ ຟອຍຖູຟື້ນ.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ: ຄູນ້ຳ, ໂອ, ສະບູ, ຢາຖູແຂ້ວ, ແປງຖູແຂ້ວ ແລະ ຟອຍຖູຟື້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການອະນາໄມຮ່າງກາຍຂອງເດັກ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປສັງເກດຫ້ອງນ້ຳ, ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດຫ້ອງນ້ຳ. ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການບົວລະບັດຮັກສາ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງນ້ຳ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງນ້ຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຫ້ອງນ້ຳ, ເຄື່ອງໃຊ້, ການບົວລະບັດ ຮັກສາ ແລະ ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ,
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບຄູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງຄູ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບຄູຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ ໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບຄູຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພາບຄູ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມີ ແລະ ສັນມີ
2. ຄູສິນທະນາກຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງຄູ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບຄູ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການແຕ້ມຮູບພາບຄູ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງຄູ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການແຕ້ມຮູບພາບຄູ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື ແລະ ໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເວລາຫຼິ້ນບໍ່ຕຳກັນກັບໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືກະປູ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດໂຕະ, ຕັ່ງ ແລະ ປຶ້ມ.
3. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ຄຸນ້ຳ, ສະບູ, ຢາກູແຂ້ວ, ແປງກູແຂ້ວ ແລະ ຟອຍກູພື້ນ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ຄ-ຄຸນ້ຳ, ສ-ສະບູ, ຢ-ຢາກູແຂ້ວ, ປ-ແປງກູແຂ້ວ ແລະ ຟ-ຟອຍກູພື້ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດເປັນພໍ່, ແມ່ອາບນ້ຳ, ທາແປ້ງ ແລະ ນຸ່ງເຄື່ອງໃຫ້ລູກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ຄຸນ້ຳ, ສະບູ, ຢາກູແຂ້ວ, ແປງກູແຂ້ວ, ແລະ ຟອຍກູພື້ນ; ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ, ສ, ຝ, ຢ, ຟ; ບັດຄຳສັບ: ຄຸນ້ຳ, ສະບູ, ຢາກູແຂ້ວ, ແປງກູແຂ້ວ, ຟອຍກູພື້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼືຕິດ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຕຸກກະຕາ, ຊາມນ້ຳ, ເຂົ້າແປ້ງ, ຫວີ, ໂສ້ງ ແລະ ເສື້ອ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາຫ້ອງນ້ຳ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງນ້ຳ, ບອກເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທາທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ ແລະ ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທາທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ປະກອບທາທາງ; ບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຫຼັກທຸງ, ຮີ້ວ, ເດີ່ນຫຼິ້ນ, ສວນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ດິນຊາຍ, ບົວນ້ອຍ, ຊວ້ານ ນ້ອຍ ແລະ ເຂີງນ້ອຍ; ບອກຄຳຈຳນວນ 5-6 ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
3. ຟັງນິທານເລື່ອງ ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບໃນບົດເພງ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ ແລະ ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ.
5. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
6. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ຮ (ຮາວໂຫນ), ດ (ເດີ່ນຫຼິ້ນ), ສ (ສວນດອກໄມ້) ແລະ ຕ (ຕົ້ນໄມ້).
7. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
8. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງ.
9. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຮູບຊົງຂອງຫຼັກທຸງ, ທໍ່ກົມສັ້ນ, ຍາວ, ຮູບຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ, ບ່ອນຖິ້ມອີ່ເຫຍື້ອ, ບອກການຕິດເຈ້ຍ ເປັນຕ່ອງໂສ້; ເຝິກຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕິດຮູບພາບ.
2. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ, ກະຖັງອີ່ເຫຍື້ອ ແລະ ການຕິດເຈ້ຍຕໍ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້ໃຫ້ສຳເລັດ; ເຝິກການຮັກສາຄວາມສະອາດໃນການປັ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.
4. ປັ້ນເປັນທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວລຽນເປັນຕ່າງລະດັບໃຫ້ຄ້າຍຄື.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ຄໍ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການແຕ້ມຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳ.
6. ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງອີ່ເຫຍື້ອ ແລະ ຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ, ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນຍາດທຸງ.
3. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຂີ່ມ້າໝູນ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
5. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ນິ້ວມື ໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ປັ້ນດິນຊາຍ.
7. ເຝິກຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ.
8. ເຝິກແນວສະມາທິໃນການຟັງ ແລະ ວ່ອງໄວ, ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລຳວົງດອກໄມ້.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5; ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂທນ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ; ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ.
4. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຮູບພາບເງົາ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງນ້ຳ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບ ປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງນ້ຳ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າເບັດນ້ຳມື, ທ່າຫຼ່ຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວວົງມົນ ໂດຍບໍ່ແຕກແຖວ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຫ້ອງອ່ານສະອາດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຍົກແຂນຂຶ້ນ ແລະ ສັ່ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບ ປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງຫ້ອງນ້ຳ, ເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເດີ່ນໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ການນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ສ່ວນປະກອບ: ຫຼັກທຸງ, ເດີ່ນຫຼິ້ນ, ຮົ່ວ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ສ່ວນດອກໄມ້ ແລະ ຕົ້ນໄມ້; ປະໂຫຍດ: ເປັນບ່ອນໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວກິດຈະກຳການຮຽນນອກຫ້ອງ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຫຼັກທຸງ, ຮົ່ວ, ເດີ່ນຫຼິ້ນ, ສ່ວນດອກໄມ້ ແລະ ຕົ້ນໄມ້.
4. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຣ (ຮົ່ວ), ດ (ເດີ່ນຫຼິ້ນ), ສ (ສ່ວນດອກໄມ້), ຕ (ຕົ້ນໄມ້).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ: ຫຼັກທຸງ, ຮົ່ວ, ສ່ວນ ດອກໄມ້, ເດີ່ນຫຼິ້ນ; ບົດຄຳສັບ: ຫຼັກທຸງ, ຮົ່ວ, ເດີ່ນຫຼິ້ນ, ສ່ວນດອກໄມ້ ແລະ ຕົ້ນໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ຫ້ອງຕ່າງໆໃນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປສັງເກດເດີ່ນໃນໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູສົນທະນາໃຫ້ເດັກບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
3. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເດັກນັບປາກເປົ່າ 1-10.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຣ, ດ, ສ, ຕ.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກສິ່ງທີ່ມີຢູ່ໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ນັບ 1-10, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ, ເວົ້າຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອະນາໄມເດີ່ນໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ທຸງຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກ:

1. ບອກຮູບຊົງຂອງຫຼັກທຸງ.
2. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ທຸງຊາດໃຫ້ສຳເລັດ.
3. ເຝິກຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕິດຮູບພາບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ທຸງຊາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວຕົ້ມເຂົ້າໜຽວ.
2. ຮູບຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
3. ແບບຕິດຮູບພາບທຸງຊາດໃສ່ຫຼັກທຸງ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
5. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຊົງຂອງຫຼັກທຸງ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ທຸງຊາດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ທຸງຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ກາວຕິດເຄື່ອງນຸ່ງ, ການອະນາໄມມື ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຊົງຫຼັກທຸງ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ ແລະ ທຸງຊາດໃຫ້ສຳເລັດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕິດຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນຍາດທຸງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນຍາດທຸງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິໃນການປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນຍາດທຸງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຫຼັກທຸງ, ກະປ໋ອງໃສ່ດິນຊາຍ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຍາດທຸງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຍາດທຸງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຍາດທຸງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ດິນ, ມີໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືທັງສອງເບື້ອງຂຶ້ນສູດແຂນເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຍາດທຸງ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິໃນການປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ: ປູອກ, ລົດນ້ອຍ, ເຮືອບິນ, ຕຸກກະຕາຄົນ, ສັດ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕຸກນ້ຳຕື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ວາງສໍດຳສັນ, ຍາວສະຫຼັບກັນ; ລຽນຮູບຊົງເລຂາຄະນິດຕາມຂະໜາດ: ຮູບກັບສາກນ້ອຍ, ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນເປັນຮິ້ວໂຮງຮຽນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສໍດຳສັນ, ຍາວ, ປູກກັບສາກນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ, ຈອກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ; ເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການບົວລະບັດເດີ່ນ ໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການບົວລະບັດເດີ່ນໂຮງຮຽນ: ເກັບອີ້ເຫຍື້ອ, ຫົດນ້ຳດອກໄມ້ ແລະ ບັດກວາດເດີ່ນໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການບົວລະບັດເດີ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນ .
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າແກວ່ງແຂນ, ທ່າໂຢະຂາຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປໜ້າ ແລະ ຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການບົວລະບັດເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງເອົາມືແຕະຫົວ ແລະ ແຕະບ່າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນ .
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນ ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເວົ້າຄຳສັບໃນບົດເພງຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ, ຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບໃນບົດເພງ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ; ການຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ ແລະ ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ອື່ນໆ.
 - ການນຳໃຊ້: ຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳແນະນຳຂອງຄູ.
 - ການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ເກັບ, ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບອນ, ຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ ບໍ່ໃຫ້ແປ່ແພ ແລະ ລະວັງຕົນເອງໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຮ (ຮາວໂຫນ) ຕ (ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ), ມ (ມ້າໝູນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ ແລະ ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ.
2. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ ແລະ ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ.
3. ບັດພະຍັນຊະນະ: ຮ, ຕ, ມ, ບັດຄຳສັບ; ຮາວໂຫນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ມ້າໝູນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ເວົ້າຄຳສັບໃນບົດເພງຕາມຮູບພາບ, ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບຫຼືເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ການປົກປັກຮັກສາ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ການຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກບ່ອນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອົດທົນຕິດຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ, ເຈ້ຍຂາວ, ແບບຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອທີ່ຕິດແລ້ວ.
2. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຕົບມື ພ້ອມທັງນັບ 1-5.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຕິດການຕິດຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ຂີດຂຽນໃຫ້ຖືກຕາມຮອຍ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກບ່ອນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍຮູບພາບກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນອີ່ມ້າໝູນ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການນັ່ງຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການອີ່ມ້າໝູນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ມ້າໝູນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວກະໂດດຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃນເວລາອີ່ມ້າໝູນໃຫ້ຈັບຮາວໃຫ້ແໜ້ນ ລໍຖ້າຕາມລຳດັບຕົນເອງຈຶ່ງຂຶ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຢຶດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
2. ການນັ່ງຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາອີ່ມ້າໝູນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເດີນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ, ການແບ່ງປັນເກມ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດຮູບພາບຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ ແລະ ຮູບຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຮູບພາບໃນບົດເລື່ອງ ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວ; ອ່ານຕົວເລກ 5 ແລະ ເລກ 6.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຮູບພາບຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ, ຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ; ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ; ແບບຮູບພາບຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ, ຖັງຂີ້ເຫຍື້ອທີ່ຕິດແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານບົດເລື່ອງ ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວ; ບົດຕົວເລກ 5, 6; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ສະແດງທ່າທາງຂີ້ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ໄຕ່ຂອນໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າຍົກແຂນແກວ່ງເທິງຫົວ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງເປັນວົງມົນໂດຍບໍ່ຈັບບ່າກັນ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ສະແດງທ່າທາງຂີ້ຕະລູດ, ໂອ້ນຊາ ແລະ ໄຕ່ຂອນໄມ້.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນເບັດຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ອ່າງ, ນ້ຳ, ດິນຊາຍ, ຄູ່, ບົວ, ກະໂປະ, ກະປ່ອງ, ຊວ້ານ ແລະ ເຂິງ.
 - ການນຳໃຊ້: ໃຊ້ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳແນະນຳຂອງຄູ.
 - ການບົວລະບັດຮັກສາ: ລ້າງໃຫ້ສະອາດ, ຕາກ, ເຊັດໃຫ້ແຫ້ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ດິນຊາຍ, ບົວນ້ອຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ ແລະ ເຂິງນ້ອຍ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ບ (ບົວນ້ອຍ), ຊ (ຊວ້ານນ້ອຍ), ຂ (ເຂິງນ້ອຍ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ອ່າງ, ນ້ຳ, ດິນຊາຍ, ຄູ່, ບົວນ້ອຍ, ກະໂປະ, ກະປ່ອງ, ຊວ້ານນ້ອຍ ແລະ ເຂິງນ້ອຍ.
3. ຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ດິນຊາຍ, ບົວນ້ອຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ, ເຂິງນ້ອຍ; ບັດພະຍັນຊະນະ ບ, ຊ, ຂ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ຄູສົນທະນາ; ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມ ຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ແລະ ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍທີ່ປອດໄພ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນອ່າງຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບຕ່າງລະດັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ.
2. ປັນເປັນທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວລຽນເປັນຕ່າງລະດັບໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ປັນທໍ່ກົມສັ້ນ, ຍາວໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບຕ່າງລະດັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ, ແບບທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື
4. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
5. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນທໍ່ກົມສັ້ນ, ຍາວລຽນເປັນຕ່າງລະດັບ.
4. ໃຫ້ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການປັນເປັນທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ ລຽນເປັນຕ່າງລະດັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ, ແບ່ງປັນດິນປັນໃຫ້ກັນ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການປັນທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ ລຽນເປັນຕ່າງລະດັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນ ຕຶກປາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກສຳລັບຕຶກປາຈຳນວນ 5 ເສັ້ນ.
2. ປາຈຳລອງທີ່ມີບ້ວງຕິດປາກຈຳນວນ 5 ໂຕ.
3. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
4. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນເກມຕາມລຳດັບ.
6. ໃຫ້ເດັກຕົບມື, ນັບປາກເປົ່າ 1-10, ຫຼັງຈາກນັ້ນໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຕຶກປາ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ຕາມລຳດັບ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຮູບພາບເງົາ ທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂທນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂທນ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂທນ.
(ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5.
3. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ຮູບພາບ, ຮູບເງົາທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ຮູບພາບ, ຮູບພາບເງົາ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ, ການແບ່ງປັນເກມ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຮູບພາບ, ຮູບພາບເງົາທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂທນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດບັ້ງກ, ຕໍ່ບັ້ງກຫໍ່ກົມ, ທໍ່ສີ່ລ່ຽມສະຫຼັບກັນເປັນຮົ່ວໂຮງຮຽນ, ຜັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມຕາມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂຫນ; ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັ້ງກ, ທໍ່ກົມ, ທໍ່ສີ່ລ່ຽມ ແລະ ຜ້າ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂຫນ, ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-5; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.

III. ສຳນຶກ-ການສອນ

1. ກອງ ແລະ ເຊືອກ.
2. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກເຄື່ອນໄຫວລຳຕົວ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ: ທ່າທາງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບ ປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເວທີການສະແດງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດເວທີການສະແດງ: ເປັນບ່ອນສະແດງສິລະປະ, ຕອບຄຳຖາມ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວອື່ນໆ; ການບົວລະບັດຮັກສາ: ຖິ້ມອີ່ເຫຍື້ອໃສ່ກະຕຸ້ງ, ບໍ່ອິດແຕ້ມໃສ່ຟາ, ຊ່ວຍຄູບັດກວາດ, ເຊັດຕູ.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ; ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ: ວາງຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ ສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ເວທີການສະແດງສິລະປະໃນໂຮງຮຽນ.
2. ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍສະແດງສິລະປະ.
3. ຮູບຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ; ແຜນແບບການວາງຮູບ: ວາງຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປເວທີການສະແດງໃນໂຮງຮຽນ, ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກັບປະໂຫຍດຂອງເວທີການສະແດງ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜນແບບການວາງຮູບ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ: ວາງຮູບຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ ສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງ, ຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ຄໍ້າໃຈໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຮູບຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ, ເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ.
3. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການແຕ້ມຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບຕາມບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມືໃນການແຕ້ມຮູບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການ ແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ນິ້ວມື ໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ, ປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳ, ຊາຍ, ກະປ໋ອງ, ຊີ້ວານ ແລະ ແບບພິມຊາຍ.
2. ບົດເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ, ສາທິດວິທີ ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ, ປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຽກ, ບໍ່ໃຫ້ຊາຍເຂົ້າຕາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລອຍນ້ຳ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມືໃນການຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ປັ້ນດິນຊາຍ.
3. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການປັ້ນດິນຊາຍໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ: ຊາມ, ຈອກ, ແກ້ວນ້ຳ, ຄູ, ຊວ້ານ ແລະ ເຂິງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບເງົາມ້າໝູນ, ຕຳຕ່າງລະດັບ ແລະ ຮາວໂຫນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ, ການແບ່ງປັນເກມ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

I. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນທໍ່ກົມສັ້ນ, ຍາວລຽນເປັນຕ່າງລະດັບ; ແຕ້ມຮູບພາບຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈສາກ ຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ດິນຊາຍ, ປົວນ້ອຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ ແລະ ເຂີງນ້ອຍ; ສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ບ (ປົວນ້ອຍ), ຊ (ຊວ້ານນ້ອຍ) ແລະ ຂ (ເຂີງນ້ອຍ).

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ຜ້າຢາງ, ສີ່ດຳ ຫຼື ສີ່ສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຮູບ ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈສາກທີ່ແຕ້ມແລ້ວ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
2. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບປົວນ້ອຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ, ເຂີງນ້ອຍ; ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ: ບ, ຊ, ຂ; ບັດຄຳສັບ: ປົວນ້ອຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ, ເຂີງນ້ອຍ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນໃນເດີ່ນປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ການອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ຫົດນ້ຳ ດອກໄມ້, ເກັບໃບໄມ້ ແລະ ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ ເວທີການສະແດງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ: ທ່າຢືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ, ທ່າຢ່າງເຢັ້ອ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງກ້າວໄປທາງໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງສະມາທິ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ .

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາ ເວທີການສະແດງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດເວທີການສະແດງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຄ່າຈຳນວນ 5-6 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວ.
2. ການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ: ເກັບ, ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບ່ອນ, ທົດນ້ຳຕົ້ນດອກໄມ້.
3. ຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບປຶ້ມ 5 ຫົວ ແລະ ກະເບົ້າ 6 ໜ່ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ບ້ານຫຼານມີໂຮງຮຽນແລ້ວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບປະກອບບົດເລື່ອງ, ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອະນາໄມເດີ່ນໂຮງຮຽນ,
2. ຮູບພາບ ຫຼື ປຶ້ມ 5 ຫົວ, ກະເບົ້າ 6 ໜ່ວຍ ແລະ ບັດຕົວເລກ: 5-6.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາ ຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ 5-6.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ການອະນາໄມເດີ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອະນາໄມເດີ່ນໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄ່າຈຳນວນ 5-6.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍຕໍ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກວິທີຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້.
2. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍຕໍ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້ໃຫ້ສຳເລັດ.
3. ຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍຕໍ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວຕົ້ມເຂົ້າໜຽວ.
2. ເຈ້ຍທີ່ຕັດເປັນຕ່ອນ.
3. ແບບເຈ້ຍທີ່ຕິດຕໍ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເອົານິ້ວມືເກາະໃສ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ເປັນລະບຽບຖືກບ່ອນກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກວິທີຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້.
2. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້ໃຫ້ສຳເລັດ.
3. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດເຈ້ຍຕໍ່ກັນເປັນຕ່ອງໂສ້.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກສະມາທິໃນການຟັງ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັດເຟງ, ກອງ ແລະ ດອກໄມ້.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳກ່າປັ້ນເຮັດທ່າທາງຊົກມວຍ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຕີບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
2. ການຟັງ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນນັກສິລະປະພ້ອນ ແລະ ຮ້ອງເພງຢູ່ເທິງເວທີ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ອິດແຕ້ມຮູບຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ, ສຳຜັດຕົວເລກ 5 ແລະ 6 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໄມໂຄໂຟນ, ກອງ, ໝາກກະແຊັກ ແລະ ແຄນ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕົວເລກ 5, 6 ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ, ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນມຸມ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ບົວລະບັດຮັກສາເວທີການສະແດງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງເດີນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທາທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ ແລະ ຕາມສຽງສັນຍານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກການຫຼິ້ນຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທາທາງເປັນຜູ້ນຸ່ງຜູ້ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນມາໂຮງຮຽນ; ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ນຸ່ງເຄື່ອງສະອາດ, ມາໂຮງຮຽນປົກກະຕິ, ຕັ້ງໃຈຟັງຄູ່ເວົ້າ, ບໍ່ຢອກໝູ່ໃນເວລາຮຽນ.
2. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຫຼື ຮ່ວມໝູ່ ປະກອບທາທາງ ແລະ ບອກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ປຽບທຽບຈຳນວນເທົ່າກັນ 3 ຕໍ່ 3, ບອກທິດທາງ ແລະ ບອກໄລຍະທາງ.
4. ຟັງນິທານເລື່ອງ ນາງເຜິ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ, ການຝັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ຮ້ອງເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະໂດຍບໍ່ມີຮູບພາບ: ກ-ຮ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່, ບອກຕົວເລກ 3, ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ທ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນອ້ຽງມື, ຄໍ່ມືໃຫ້ແຂງແຮງ ໂດຍການປັ້ນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
3. ປັ້ນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອໃຫ້ຄ້າຍຄື.
4. ປັ້ນຈານ ແລະ ບ່ວງໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3 ໃຫ້ສໍາເລັດ.

6. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈ້າໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນຜົນງານຊ່ວຍກັນ ແລະ ເວລາເຮັດກິດຈະກຳ.
8. ເຝິກປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາໂດຍການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
4. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ຈື່ຈຳການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເພື່ອນມີ ຫຍັງຕ່າງ.
5. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາ ຫວາຍສຽງຂອງສັດ.
6. ເຝິກປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາເວລາປອກກ້ວຍໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ; ເຝິກຄາງກະໄຕໃນເວລາຫຍ້າກ້ວຍ.
8. ເຝິກປະສານສຳຜັດຂອງມື ແລະ ຫູ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໂພງພາງຕາບອດ.
9. ເຝິກຄວາມຈື່ຈຳສຽງ ແລະ ຈື່ຈຳການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ກັບນາຍຄູ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມ ການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວ ຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

I. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າຈຸ່ມນີ້ວມີເຂົ້າ, ອອກ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນວາແຂນຂັ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການບົວລະບັດຮັກສາເດີ່ນໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ມາໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.
2. ການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ: ມາໂຮງຮຽນທຸກມື້ໃຫ້ທັນເວລາ, ນຸ່ງເຄື່ອງແຕ່ງຕົວໃຫ້ສະອາດ ແລະ ປະຕິບັດຕາມລະບຽບຂອງຫ້ອງຮຽນ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ນຸ່ງເຄື່ອງສະອາດ ແລະ ມາໂຮງຮຽນປົກກະຕິ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງນັກຮຽນ ແລະ ມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ; ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບເສື້ອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ໃຫ້ແຂງແຮງໂດຍການປັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ.
3. ປັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອໃຫ້ຄ້າຍຄື.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ.
2. ແບບຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ທີ່ປັນປະກອບເປັນເສື້ອ.
3. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການປັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການປັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມືໃນການປັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ.
3. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບທີ່ປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.
2. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນບໍ່ຢູ່ກັນລັ່ມ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງກາຍຫົວ, ເຮັດທ່າທາງລົມພັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ພາຍກະເບົ້າ, ມາໂຮງຮຽນ, ນົບຄູ, ຮຽນຫັງສີ ແລະ ຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ພາຍກະເບົ້າ, ມາໂຮງຮຽນ, ນົບຄູ, ຮຽນຫັງສີ ແລະ ຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-5.
3. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ແຕ່ງຕັ້ງມາໂຮງຮຽນ, ເປັນນາຍຄູ່ຕ້ອນຮັບເດັກເຂົ້າຫ້ອງຮຽນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບັນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ ແລະ ຕິດເຈ້ຍເປັນຕ່ອງໂສ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ກະເປົ້າ, ປຶ້ມ, ສີ່, ເສື້ອຂາວ, ໂສ້ງ ແລະ ກະໂປງ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ຜ້າຢາງ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໝຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍຕັດເປັນເສັ້ນ ແລະ ເຈ້ຍແບບທີ່ຕິດເປັນຕ່ອງໂສ້ແລ້ວ.
4. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ຢ່າງເປັນລະບົບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ, ທ່າຢ່າເທົ້າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊິກແຊັກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເປັດແອວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການມາໂຮງຮຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປຽບທຽບຈຳນວນເທົ່າກັນ 3 ຕໍ່ 3 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.
2. ການປະຕິບັດຕົນໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ: ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ປອດໄພ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ລ້າງມື ແລະ ຕົນໃຫ້ສະອາດ.
3. ການປຽບທຽບຈຳນວນວັດຖຸເທົ່າກັນ 3 ຕໍ່ 3: ລົດນ້ອຍ 3 ຄັນຕໍ່ໝາກບານ 3 ໜ່ວຍ ແລະ ໝາກບານ 3 ໜ່ວຍ ຕໍ່ຕຸກກະຕາ 3 ຕົວ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ ເດັກຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງທີ່ມີຈຳນວນ 3: ລົດນ້ອຍ, ໝາກບານ ແລະ ຕຸກກະຕາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງເດັກ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ; ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນເທົ່າກັນ: 3 ຕໍ່ 3.
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນເທົ່າກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ, ການແບ່ງປັນ, ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ບໍ່ໃຫ້ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຂອງໂຮງຮຽນເມື່ອເຮືອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ ຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປຽບທຽບຈຳນວນເທົ່າກັນ 3 ຕໍ່ 3.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 3.
2. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ເຈ້ຍຂາວ ຫຼື ເຈ້ຍສີ.
3. ແບບຕົວເລກ 3.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼື ນຶ່ງຮ່ວມໝູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼື ນຶ່ງຮ່ວມໝູ່ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຕົວເລກ 3.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດເຈ້ຍຕົວເລກ 3.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດເຈ້ຍຕົວເລກ 3.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ກາວຕິດເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 3.
2. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ.

IV. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຈິ່ຈຳ, ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນຶກບິນໄປຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເພື່ອນມິຫຍັງຕ່າງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ ແລະ ໝາກບານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ ແລະ ໝາກບານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂທນ, ໝາກບານ; ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ພາຍກະເປົ້າ, ມາໂຮງຮຽນ, ນົບຄູ, ຮຽນໜັງສື ແລະ ຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍເປັນຕົວເລກ 3, ປັ້ນເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ ປະກອບເປັນຮູບເສື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂທນ, ໝາກບານ ແລະ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການໄປໂຮງຮຽນ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ພາຍກະເປົ້າ, ມາໂຮງຮຽນ, ນົບຄູ, ຮຽນໜັງສື, ຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຕິດເປັນເສັ້ນ, ແບບຕ່ອງໂສ້, ຕົວເລກ 3 ທີ່ຕິດແລ້ວ ແລະ ກາວສຳເລັດຮູບ, ດິນສຳລັບປັ້ນ, ຜ້າຢາງ ແລະ ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ກອດເອິກ, ຂຽນໜັງສື ແລະ ທາສີຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ທ້ອງ, ຫຼັງ: ທ່າໝູນແອວ, ທ່າທ້ອງ, ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ກອດເອິກ, ຂຽນໜັງສື ແລະ ທາສີຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນເອົາຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ .
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ນາງເຜິ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກການປິດຕົນໃນການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ນາງເຜິ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຕັ້ງໃຈຟັງຄູເວົ້າ, ບໍ່ຢອກໝູ່ໃນເວລາຮຽນ.
3. ການປະຕິບັດຕົນໃນການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ: ຕັ້ງໃຈຟັງຄູເວົ້າ, ບໍ່ຢອກໝູ່ໃນເວລາຮຽນ, ແບ່ງປັນເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ນາງເຜິ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ)
2. ຮູບພາບປະກອບບົດເລື່ອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການມາໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຂອງບົດນິທານ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ບອກການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບຄູ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຢູ່ໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານເລື່ອງ ນາງເຜິ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ທ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈຳ້ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນຜົນງານຊ່ວຍກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈຳ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ
3. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈຳ້.
4. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ທ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈຳ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈຳ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ທ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມຮອຍຈຳ້.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນຜົນງານຊ່ວຍກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ: ສຽງໝູ, ແມວ, ໝາ, ໄກ່, ງົວ ແລະ ສຽງຂອງສັດອື່ນໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຈັບມືກັນເຮັດທ່າທາງ ດອກໄມ້ຈູມ, ດອກໄມ້ບານ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ.
2. ການຟັງ ແລະ ການຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເພດເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ມ້າໝູນ, ຮາວໂຫນ, ໝາກບານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຮູບພາບນິທານເລື່ອງ ນາງເຜີ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່, ສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຈຳນວນເທົ່າກັນ 3 ເທົ່າກັບ 3.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ທ ຕາມແບບ ແລະ ຕິດເມັດພິດໃສ່ຕົວພະຍັນຊະນະ ພ, ຟ ແລະ ທ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ນາງເຜີ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່, ບັດຕົວເລກ 3; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີ່ສີໄມ້, ສີ່ດຳ, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະທີ່ຕົວ ທ ຫຼື ປຶ້ມແບບເຝິກຫັດ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ ແລະ ແກ່ນພິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ການມີສະມາທິໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານເປົ້າໝາກຫວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ເປົ້າໝາກຫວິດ 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງເຊັດຖ້ວຍ, ເປົ້າໝາກຫວິດ 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຕັກອາຫານມາກິນ ແລະ ເປົ້າໝາກຫວິດ 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງມ້ຽນຖ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ໝາກຫວິດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍືນ ຂາດຽວກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມທາງແຄບ 20 ຊັງຕີແມັດ, ຍາວ 3 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນກັມລຳຕົວພ້ອມທັງແກວ່ງແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດ ຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ກິນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກທິດທາງ ແລະ ໄລຍະທາງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ: ແບ່ງປັນ, ບໍ່ຍາດເຄື່ອງກິນໝູ່, ກິນອາຫານ ບໍ່ໃຫ້ມີສຽງດັງໃນການຫຍ້າ, ບໍ່ຢອກ, ບໍ່ລົມໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາກິນອາຫານຢູ່ໃນປາກ, ຫຼັງຈາກ ທີ່ກິນອີ່ມແລ້ວເກັບມ້ຽນຖ້ວຍ, ບ່ວງໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
2. ທິດທາງ: ການລຽນແຖວຂອງເດັກ(ທາງໜ້າ, ທາງຫຼັງ, ທາງກາງ); ໄລຍະທາງ: ບ່ວງຢູ່ໃກ້ຖ້ວຍ ແລະ ບ່ວງຢູ່ໄກຖ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຕົວເຕັກ, ຖ້ວຍ ແລະ ບ່ວງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສິນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ໃຫ້ເດັກລຽນແຖວ ແລະ ບອກທິດທາງ: ທາງໜ້າ, ທາງຫຼັງ ແລະ ທາງກາງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ບອກໄລຍະທາງ: ໃກ້ ແລະ ໄກ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການກິນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ, ບອກທິດທາງ ແລະ ບອກໄລຍະທາງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທິດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກທິດທາງ ແລະ ໄລຍະທາງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທວນຄືນການປັ້ນເປັນຮູບຈານ ແລະ ບ່ວງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງຈານ ແລະ ບ່ວງ.
2. ປັ້ນເປັນຈານ, ບ່ວງໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາເຮັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັ້ນເປັນຈານ ແລະ ບ່ວງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັ້ນ, ແບບປັ້ນຈານ ແລະ ບ່ວງ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັ້ນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
5. ບົດເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮົາມາໂຮງຮຽນປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງຈານ ແລະ ບ່ວງ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັ້ນເປັນຈານ ແລະ ບ່ວງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການປັ້ນເປັນຈານ ແລະ ບ່ວງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການປັ້ນ, ແບ່ງປັນດິນປັ້ນໃຫ້ກັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງຈານ ແລະ ບ່ວງ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບປັ້ນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາເຮັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳລັບລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການປອກກ້ວຍ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂຕະ, ຈານ ແລະ ໝາກກ້ວຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເປັດຊ້າຍ, ເປັດຂວາ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃນເວລາກິນກ້ວຍໃຫ້ກິນຊ້າໆ, ຫຍ້າໃຫ້ແຫຼກແລ້ວຄ່ອຍໆກິນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນເກົ່າ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍຶດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກ້ວຍ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການປອກກ້ວຍ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ ບ່ວງ, ຖ້ວຍ, ວາງບ່ວງຢູ່ເກຖ້ວຍ ແລະ ໃກ້ຖ້ວຍ, ຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ພ, ຟ ແລະ ຕົວ ທ ໃນອ່າງດິນຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບ່ວງ, ຖ້ວຍ ແລະ ອ່າງດິນຊາຍ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່; ເກມຕໍ່ຮູບພາບການຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາກິນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ປູບ່ອນ, ນອນ ແລະ ຕື່ນນອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ບົດເພງ ໄປໂຮງຮຽນໃຫ້ທັນເວລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ໃຫ້ເດັກເຄື່ອນໄຫວມື ແລະ ຕີນ: ທ່າເບັດນີ້ວມື, ທ່າຢ່າເທົ້າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຕາມສຽງເພງ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼັງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ພັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການພັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຮ້ອງເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະໂດຍບໍ່ມີຮູບພາບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການພັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ: ໃນເວລາພັກຜ່ອນ ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນ ບໍ່ລົມກັນ, ບໍ່ຢອກກັນໃນເວລາຮຽນໃນເວລານອນ, ຈຶ່ງເຄື່ອງໃຊ້ ແລະ ບ່ອນນອນຕົນເອງ, ຫຼັງຈາກຕື່ນນອນເກັບມ້ຽນບ່ອນນອນຕົນເອງໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
2. ການຮ້ອງເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ແລະ ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະໂດຍບໍ່ມີຮູບພາບ: ກ, ຂ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຊ, ຍ, ດ, ຕ, ຖ, ທ, ນ, ບ, ປ, ຜ, ຝ, ພ, ຟ, ມ, ຢ, ຣ, ລ, ວ, ຫ, ອ, ຮ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນອນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງ.
2. ບົດເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະລາວ: ກ, ຂ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຊ, ຍ, ດ, ຕ, ຖ, ທ, ນ, ບ, ປ, ຜ, ຝ, ພ, ຟ, ມ, ຢ, ຣ, ລ, ວ, ຫ, ອ, ຮ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກິດຈະກຳຂອງເດັກຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການພັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ; ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການພັກຜ່ອນ.
3. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະບໍ່ມີຮູບພາບ: ກ-ຣ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາພັກຜ່ອນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນເວລາພັກຜ່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການພັກຜ່ອນຢູ່ໃນ ໂຮງຮຽນ.
2. ການຮ້ອງເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະໂດຍບໍ່ມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກ :

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງໝອນ.
2. ເຝິກປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ໂດຍການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນ ແລະ ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບໝອນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ.
2. ແບບຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບໝອນ ແລະ ເຈ້ຍຂາວສຳລັບຕິດ.
4. ບົດເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ແລະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງໝອນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງໝອນ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບໝອນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ຮ່ວມກັບໝູ່ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ພະຍັນຊະນະລາວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ .
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຈັບໝູ່ຄ່ອຍໆ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ ແລະ ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືທັງສອງເບື້ອງຂຶ້ນສູດແຂນເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນແລ້ວປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໂພງພາງຕາບອດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ກັບນາຍຄູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ກັບນາຍຄູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ກັບນາຍຄູ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບສາມນ້ອຍ, ໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການຝັກຜ່ອນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະແດງຄວາມເຄົາລົບຕໍ່ກັບນາຍຄູ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບັນເປັນຮູບຈານ, ຮູບບ່ວງ ແລະ ຈີກ, ຕິດຮູບພາບໝອນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະ ຕົວ ກ-ຮ ໂດຍບໍ່ມີຮູບພາບ; ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຮູບພາບໃນບົດນິທານເລື່ອງ ນາງເຜີ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ຜ້າຢາງ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວ ຕົ້ມ, ເຈ້ຍຮູບໝອນ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບໝອນທີ່ຕິດແລ້ວ.
2. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງນາງເຜີ້ງນ້ອຍຢາກມີໝູ່; ບັດພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງພະຍັນຊະນະລາວ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງພະຍັນຊະນະລາວປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕິດຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄອບຄຸມອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ອຸປະຖຳໂດຍອົງການພັດທະນາສາກົນ ປະເທດສະວິເຕີນ (Sida) ພາຍໃຕ້ໂຄງການພັດທະນາການສ້າງຄູ ແລະ ຍົກຖານະຄູ (TTEST) ພິມຄັ້ງທີ 1 ພິມທີ່ Nhan Dan Printing House HCMC ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສ້າງຄູ, ສູນພັດທະນາຄູ ປີ 2009.
3. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
4. ຄູ່ມືຄູພະລະສຶກສາ, ຫັດຖະກຳ, ສິລະປະກຳ, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີ ໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.
5. ຫຼັກສູດຮຽນລາຍວິຊາພື້ນຖານສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ກຸ່ມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຕາມຫຼັກສູດແຜນກາງການສຶກສາອັນພື້ນຖານ 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 ກ່ຽວກັບການພັດທະນາການສຶກສາເດັກອະນຸບານສະມາຄົມເອຊຽນ ອົບາຣາກິ ກອງທຶນເພື່ອການສຶກສາກະຊວງສຶກສາທິການ.
14. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).
15. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາ ສຳນັກງານ ຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ 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 ສຳນັກງານ ຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ 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).