



ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

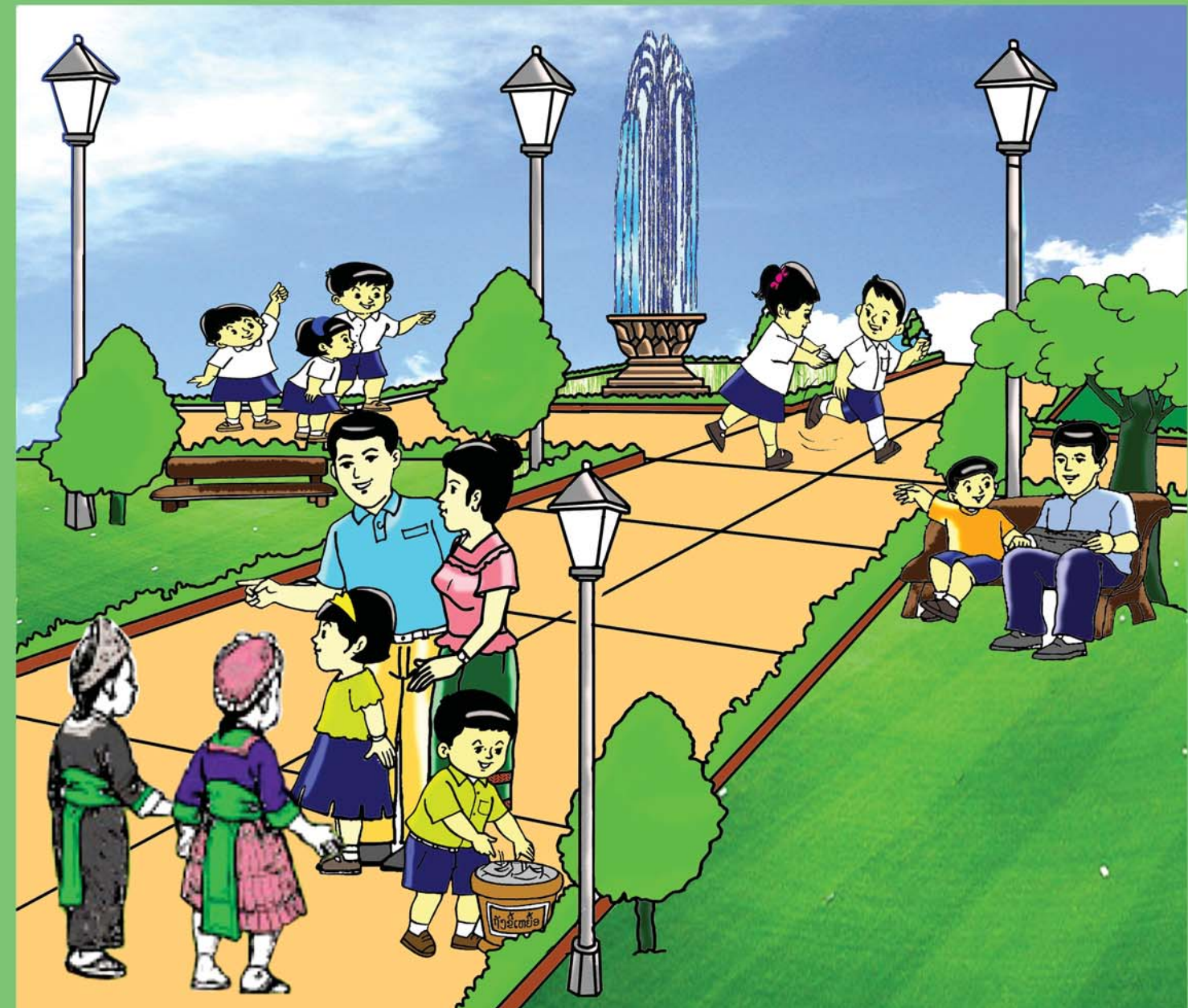
ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

2015



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

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
 ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
 2015



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

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

ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ
ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

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

ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

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

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

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ


ລິຕູ ບົວປາວ

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

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

ກວດແກ້ໂດຍ:

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

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2015

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາຮຽບຮຽງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສານຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ ແລະ ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງບົດສອນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໃນແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

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

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍມີຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

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

ຄະນະຮຽບຮຽງປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ ມີຄວາມຍິນດີຮັບຕ້ອນທຸກຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມຕັ້ງກ່າວໃຫ້ນັບມືດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ຈຸດປະສົງລວມ

1-7

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1

8-10

1. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ 11
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຄວາຍ, ງົວ 12
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຖ 13
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ພ້ອມລຳວົງດອກໄມ້ 14
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນ 15
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ 16
2. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ 17
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ໄກ, ເປັດ ແລະ ນົກ 18
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບເປັດ 19
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງສັດ 20
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດ 21
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ 22
3. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປົກປັກຮັກສາ 23
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ກະປູ, ກຸ້ງ ແລະ ຫອຍ 24
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບກຸ້ງ 25
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນກັນກິນກ້ວຍ 26
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ 27
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ 28
4. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ 29
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແມ່ນ້ຳ 30
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທວນຄືນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4, 5 31
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງເຮືອ 32
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບສັດກັບອາຫານ 33
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ 34
5. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ 35
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແມ່ນ້ຳ (ຕໍ່) 36
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ 37
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນຕຶກປາ 38
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ໜ້ອງຫວ່າງ 39
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ 40

6. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຕົ້ນດອກໄມ້	44
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາ	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້	47
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	48

7. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຕົ້ນດອກໄມ້ (ຕໍ່)	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ	53
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອານ	54

8. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຕົ້ນໄມ້	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຈິກ, ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນແລນຊິກແຊັກ	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	59
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	60

9. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຕົ້ນໄມ້ (ຕໍ່)	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນຍາດຟິດໄມ້	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບກັບຮູບພາບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	65
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	66

10. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປົກປັກຮັກສາດິນ	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ດິນ	68
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນເຕັ້ນໄຮນາ	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ	71
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອານ	72

11. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຕົ້ນໄມ້ 75
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ 76
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 7 77
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ 78
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ 79
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ 80
12. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄອງ ສິ່ງທີ່ສ້າງຂຶ້ນ 81
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຮືອນ 82
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບຜ້າເປັນຮູບຮ້ອນ 83
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ 84
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7 85
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ 86
13. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູ່ແນະນຳ 87
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ 88
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ 89
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ 90
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມເຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ ແລະ ເດັກນ້ອຍຖິ້ມອ້ອມໃສ່ກະຖັງ 91
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ 92
14. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ 93
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະຕູໄຊ 94
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ 95
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຂີ່ມ້າໝູນ 96
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບປະຕູໄຊ 97
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ 98
15. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5
 - ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ 99
 - ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ 100
 - ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ 101
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ 102
 - ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີ່ຕາມສີ 103
 - ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ສິລະປະສ້າງສັນ 104

16. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສະໜາມກິລາ	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບ ເດັກນ້ອຍເຕະບານ	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ	111
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	112

17. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສະໜາມບິນ	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມໃບໄມ້	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເສື້ອໄລ່ໝູ	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7	117
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	118

18. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນໍາ	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຂົວ	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ	123
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	124

19. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສວນສາທາລະນະ	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດຮູບດອກໄມ້	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7	129
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	130

20. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5

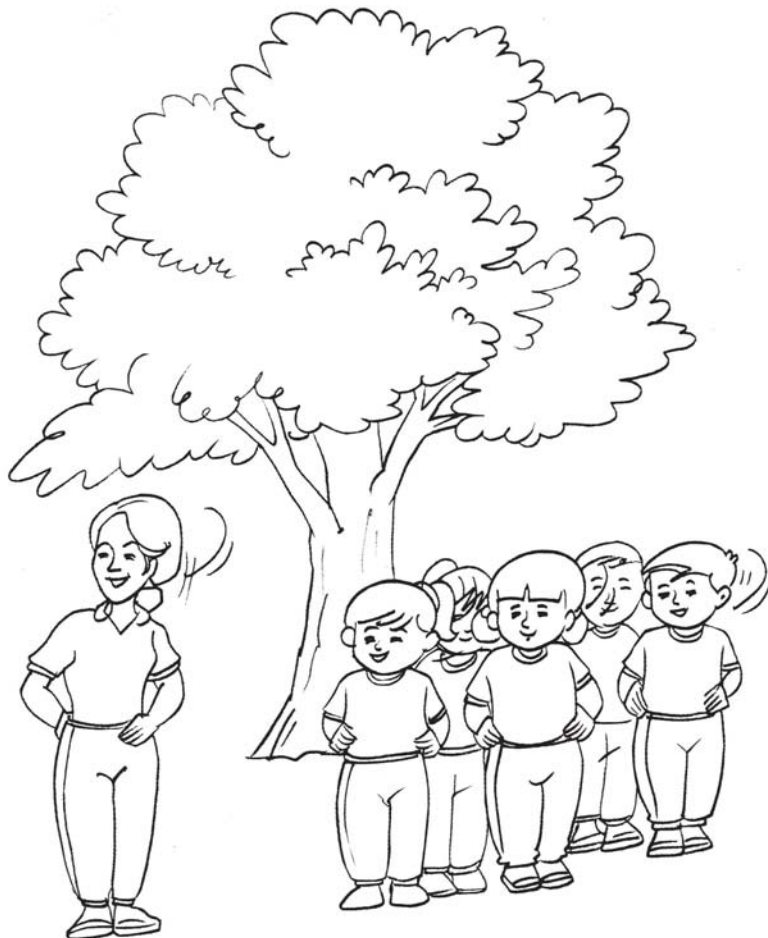
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ	
ປົກປັກຮັກສາສັດ	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສວນສັດ	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ສ	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ	135
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	136

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

ຈຸດປະສົງລວມ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີປະສົບການອັນພື້ນຖານໃນການເຄື່ອນໄຫວແບບຕ່າງໆ.
2. ເພື່ອພັດທະນາອະໄວຍະວະທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍ ໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ໃນເວລາເຄື່ອນໄຫວ.
3. ເພື່ອສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຕາມທຳມະຊາດ, ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກ.
4. ເພື່ອສົ່ງເສີມຈົນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ ໃນການເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສັດ.
5. ເພື່ອເຝິກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ, ຮຽນຮູ້ຈັງຫວະ ແລະ ພາສາທ່າຕ່າງໆ.
6. ເພື່ອຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
7. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມກ້າຫານ ແລະ ກ້າສະແດງອອກ.
8. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສະແດງທ່າທາງປະກອບຈັງຫວະເພງ, ຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ, ສຽງສັນຍານ, ຂໍ້ຕົກລົງ, ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

1. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ.
2. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ ແລະ ການອ່ານ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ.
4. ເພື່ອສ້າງໃຫ້ເດັກມີສະມາທິແກ່ຍາວຄວາມສົນໃຈເຂົ້າໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອສິ່ງເສີມຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການທົດລອງ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.
7. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄຸນນະທຳ, ຈະລິຍະທຳ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ດີ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຟັງນິທານ ສະໜາມກິລາ, ນົກນ້ອຍໃນປ່າໃຫຍ່, ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ, ການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງ ສັດ, ຕົ້ນໄມ້, ແມ່ນ້ຳ, ດິນ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
11. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ຕາມຈັງຫວະ.
12. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສັດ, ປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສັດ ແລະ ການເພິ່ງພາອາໄສກັນສັດກັບຕົ້ນໄມ້.
13. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກຕົວເລກ 1-5 ແລະ ນັບປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.
14. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຕ.
15. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
16. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເລົ່າຄຳຄ່ອງ: ແມ່ນ້ຳ, ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່, ບ່ອນລໍຖ້າລົດ, ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນປະກອບທຳທາງ; ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ຕົ້ນໄມ້.
17. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກແມ່ນ້ຳ, ປະໂຫຍດ ແລະ ບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
18. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກຄຳຈຳນວນ 1-5 ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
19. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ ປາ.
20. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບຊົງເລຂາຄະນິດຕາມແບບ; ປຽບທຽບໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ.
21. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ ຫົດນ້ຳຕົ້ນດອກໄມ້ໃນບໍລິເວນໂຮງຮຽນ.

22. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.
23. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ x າ ມີວັນນະຍຸດ x, x̣, x̤ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ; ບອກຂະໜາດສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
24. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ, ສະໜາມບິນ, ສະໜາມກິລາ, ເຮືອນ, ຂົວ, ສວນສາທາລະນະ, ສວນສັດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ ແລະ ປະຕູໄຊ.



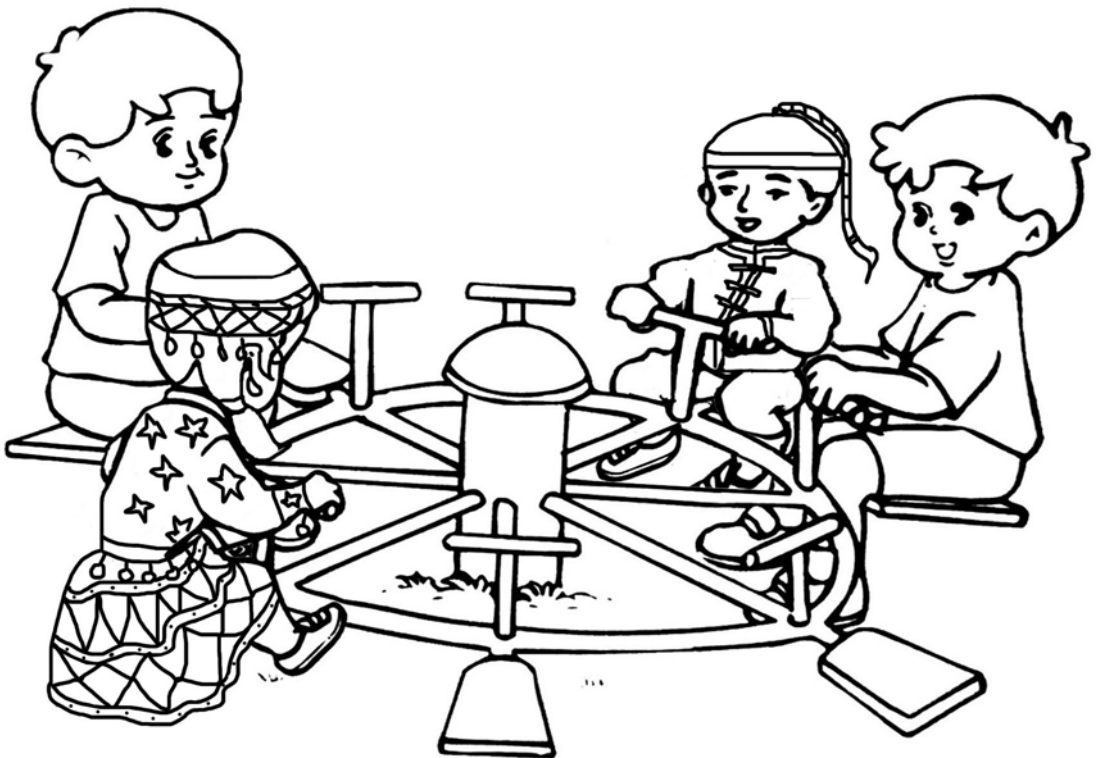
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ເພື່ອພັດທະນາການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການໃຊ້ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງກ້າມຊີ້ນມືກັບຕາ ໃນການຂີດຂຽນ, ແຕ້ມ, ທາສີ, ປັ້ນ, ຮ້ອຍ; ພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
2. ສົ່ງເສີມຄວາມອົດທົນ, ຄວາມເອື້ອເຟື້ອເພື່ອແຜ່ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
3. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີອາລົມດີ ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
4. ສົ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຢ່າງມີຄວາມສຸກ.
5. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈ.
6. ເຝິກຫັກສະການສັງເກດ, ຫັກສະການໃຊ້ກ້າມມື, ອີງມື, ການຄິດ, ການແກ້ໄຂບັນຫາ, ພັດທະນາພາສາ ແລະ ອະທິບາຍຜົນງານຂອງຕົນໄດ້; ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຊື່ນຊົມໃນສິ່ງທີ່ຈົບງາມ.



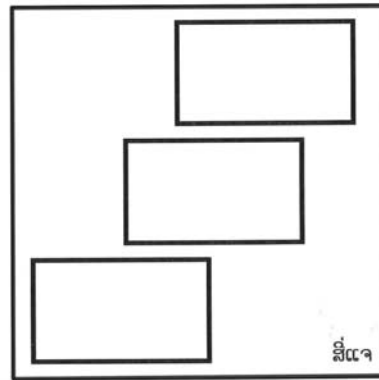
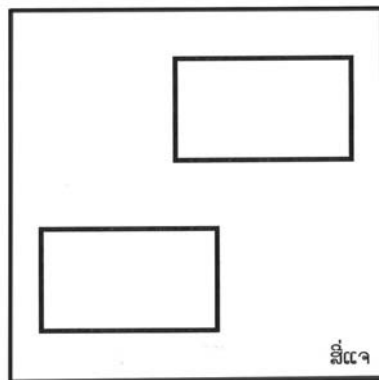
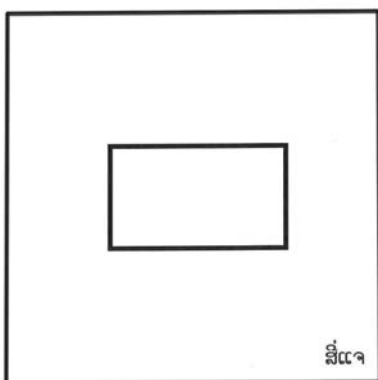
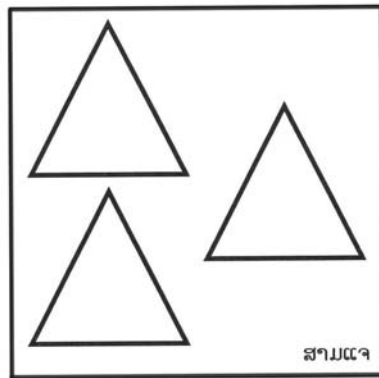
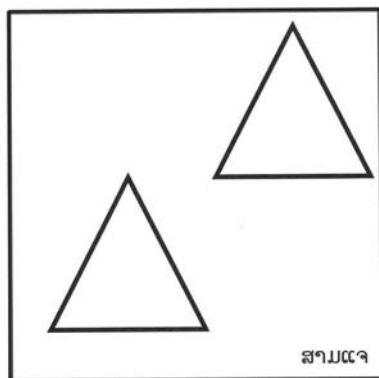
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ປອດໄພ ແລະ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
2. ເຝິກປະສາດສຳຜັນລະຫວ່າງມື ແລະ ແສງຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຄ່ງ ແລະ ຂາ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.
6. ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມຄິດສ້າງສັນ ໃນການຫຼິ້ນຄວັດຊາຍ.
8. ເຝິກການຈີ່ຈຳ ແລະ ສັງເກດໃນການເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
9. ເຝິກສະມາທິໃນການຟັງ ແລະ ວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
10. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດ; ເຝິກຄາງກະໄຕໃນເວລາຫຍ້າ.
11. ເຝິກການສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກຢ່າງມີເຫດຜົນ.
2. ພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາປະສານງານຢ່າງຄອງແຄ້ວ.
3. ພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມກ້າຫານ, ກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
4. ເພື່ອໃຫ້ເດັກຈຳແນກສີ, ຮູບຮ່າງ, ລັກສະນະ, ຂະໜາດ, ຈຳນວນ ແລະ ຕົວເລກ.
5. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ ແລະ ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວເລກ, ເງົາ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບເງົາ, ຕໍ່ຮູບພາບ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ, ຈັບຄູ່ໝວຍມົນກັບຕົວເລກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.



ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

1. ສົ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍ ແລະ ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາ.
2. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
3. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີລະບຽບວິໄນ, ຮູ້ຈັກຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.
4. ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຮັບຜິດຊອບ, ມີຄວາມກ້າຫານ ສະແດງອອກໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
5. ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ການຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ.
6. ເພື່ອພັດທະນາທັກສະທາງດ້ານພາສາ ແລະ ມີນິດໄສຮັກການອ່ານ.
7. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ ກ່ຽວກັບພື້ນຖານທາງດ້ານຄະນິດສາດ, ພາສາລາວ, ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ.
8. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການປັບຕົວໃນການຢູ່ຮ່ວມກັບຄົນອື່ນ, ຮູ້ຈັກການລໍຖ້າ, ເອື້ອເພື່ອເຜື່ອແຜ່, ຮູ້ເສຍສະຫຼະ ແລະ ໃຫ້ຮູ້ອະໄພຜູ້ອື່ນ.
9. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ສົ່ງແວດລ້ອມອອ້ມຕົວເດັກ ດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີຄວາມອົດທົນ, ສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
- 10 ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.



ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳມິດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາກະປູ, ກູ້ງ, ຫອຍ, ເປັດ, ໄກ່, ນົກ, ຄວາມ, ງົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
7. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
10. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ; ການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງສັດ, ຕົ້ນໄມ້, ແມ່ນ້ຳ ແລະ ດິນ.
3. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ແມ່ນ້ຳ, ດິນ.
4. ຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກສັດ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງສັດ (ໄກ່, ເປັດ, ນົກ).
5. ບອກຕົວເລກ 1-5 ແລະ ນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1-10.
6. ຟັງນິທານເລື່ອງ ນົກນ້ອຍໃນປ່າໃຫຍ່, ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສັດ (ກະປູ, ກູ້ງ, ຫອຍ) ແລະ ບອກການ ເພິ່ງພາອາ ໄສກັນລະຫວ່າງສັດກັບ ຕົ້ນໄມ້.
7. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນໄມ້, ນົກນ້ອຍ ແລະ ຮັງນົກ.
8. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງ; ບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳ.
9. ບອກຄໍາຈຳນວນຂອງຮູບພາບ 1-5 ແລະ ບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
10. ອ່ານອອກສຽງຄໍາທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ ປາ: ປ ຂາ ປາ, ກາ: ກ ຂາ ກາ ແລະ ນ ຂາ ນາ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງກຸ້ງ ແລະ ປັ້ນໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບກຸ້ງ.
2. ບອກຕົວເລກ 1, 2, 3, 4, 5 ແລະ ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
3. ບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງເປັດ.
4. ອິດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4, 5 ແລະ ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4, 5 ແລະ ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຖ ໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ສະອາດຈົບງາມ.
6. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບເປັດ ແລະ ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ, ຖໃຫ້ສຳເລັດ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ ແລະ ທາສີຮູບພາບເປັດໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
8. ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຕົວ ຖ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ປອດໄພ ແລະ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
2. ເຝິກສະມາທິໃນການຟັງ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວວ່າງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
3. ເຝິກການຟັງ, ຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດໃນເວລາ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື, ສາຍຕາໃນການປອກກ້ວຍເວລາ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນ ກິນກ້ວຍ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນ, ເຝິກຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າ.
5. ເຝິກການສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດວ່າງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງເຮືອຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມ ຊີ້ນແຂນ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕຶກປາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບອາຫານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

6. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ, ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ ແລະ ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າຍືນແກວ່ງແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຊິກແຊັກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນວັນເສົາ ແລະ ວັນອາທິດ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຄວາຍ, ງົວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ, ການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ດິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານ ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້.
2. ປະໂຫຍດ: ໃຫ້ນົມ ແລະ ຊີ້ນເປັນອາຫານ; ຊາວນາໃຊ້ຄວາຍໄຖນາ; ການປົກປັກຮັກສາ: ໃຫ້ຢູ່ໃນຄອກ, ທົ່ງຫຍ້າ, ໃຫ້ອາຫານຈຳນວນຫຍ້າ, ນ້ຳ, ບໍ່ຕິສັດ ແລະ ບໍ່ນຳມາເປັນອາຫານຫຼາຍເກີນໄປ.
3. ການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ດິນ: ດິນເປັນບ່ອນຢູ່ອາໄສຂອງຄົນ, ສັດ, ພືດ.
- ຕົ້ນດອກໄມ້ເປັນບ່ອນຢູ່ອາໄສຂອງສັດ, ແມງໄມ້ ແລະ ແມງໄມ້ຊ່ວຍປະສົມພັນເກສອນດອກໄມ້.
4. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ດິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານ ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ດິນ, ແມງໄມ້ຕອມດອກໄມ້; ບັດຄຳສັບ: ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ດິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໃນວັນເສົາ ແລະ ອາທິດ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ, ບອກການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ດິນ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນ, ປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ, ການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງສັດ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ຮັກສາດອກໄມ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງ ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ດິນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ແຫຼ່ງ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນ ພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທ່າທາງຂຽນໜັງສືຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ດູໝັ່ນຂີດຂຽນ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກສະມາທິໃນການຟັງ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແກວ່ງກ້ອນຫີນໄປທາງໜ້າ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍ ແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຕືບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ພ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
2. ການມີສະຕິໃນການຟັງ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນ: ຄົນຂີ່ເຮືອ, ຄົນອາບນ້ຳ, ຄົນດື່ມນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນ: ຄົນຂີ່ເຮືອ, ຄົນອາບນ້ຳ, ຄົນດື່ມນ້ຳ.
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຄວາຍ ແລະ ງົວ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນ: ຄົນຂີ່ເຮືອ, ຄົນອາບນ້ຳ, ຄົນດື່ມນ້ຳ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້; ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ດິນ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ຄົນ: ຄົນຂີ່ເຮືອ, ຄົນອາບນ້ຳ, ຄົນດື່ມນ້ຳ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ດອກໄມ້ກັບແມງໄມ້; ຮູບພາບ: ສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ດິນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຄວາຍ ແລະ ງົວ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນ, ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ນົກບິນ, ເປັດຍ່າງ ແລະ ກະປູໄຕ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າຜັບນິ້ວມືລົງ; ຂຶ້ນເທື່ອລະນິ້ວ, ທ່າຫງ່ຽງຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງປີບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ຄວາຍ, ງົວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ນົກນ້ອຍໃນປ່າໃຫຍ່ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ໄກ່, ເປັດ, ນົກ ແລະ ການເພິ່ງພາອາໄສນົກກັບຕົ້ນໄມ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ນົກນ້ອຍໃນປ່າໃຫຍ່.
2. ປະໂຫຍດ: ໃຫ້ໄຂ່, ໃຫ້ຊີ້ນເປັນອາຫານ ແລະ ຂົນໃຊ້ເຮັດເຄື່ອງປະດັບ.
 - ການປົກປັກຮັກສາ: ໃຫ້ຢູ່ໃນລົກ, ກົງ, ຮັງ, ໃຫ້ອາຫານເຂົ້າ, ສາລີ, ຫົວອາຫານ, ນ້ຳ, ບໍ່ຕີສັດ ແລະ ບໍ່ນຳມາເປັນອາຫານຫຼາຍເກີນໄປ; ການເພິ່ງພາອາໄສກັນຂອງນົກກັບຕົ້ນໄມ້: ນົກເຮັດຮັງຢູ່ເທິງຕົ້ນໄມ້, ກິນໝາກໄມ້ເປັນອາຫານ, ຕົ້ນໄມ້ໄດ້ອຳນວຍເປັນຝູ່ນ, ຕົ້ນໄມ້ຊ່ວຍໃຫ້ມີອາກາດຫາຍໃຈ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນໄມ້, ນົກນ້ອຍ, ຮັງນົກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ນົກນ້ອຍໃນປ່າໃຫຍ່ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມື).
2. ຮູບພາບ: ໄກ່, ເປັດ, ນົກ, ຕົ້ນໄມ້, ຮັງນົກ; ເດັກນ້ອຍໃຫ້ອາຫານເປັດ, ໄກ່, ນົກ.
3. ບັດພະຍັນຊະນະ ຕ, ນ, ຮ; ບັດຄຳສັບ: ຕົ້ນໄມ້, ນົກນ້ອຍ, ຮັງນົກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຢູ່ຮ່ວມກັນຂອງສັດ, ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໄມ້, ແມ່ນ້ຳ ແລະ ດິນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກກ່ຽວກັບສັດ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງສັດ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກການເພິ່ງພາອາໄສກັນລະຫວ່າງສັດກັບຕົ້ນໄມ້ ແລະ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນສັດ, ປະໂຫຍດຂອງສັດ, ຄູເວົ້າຊື່ສັດ ແລ້ວເດັກຈັບຮູບພາບສັດ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກແພງສັດ, ລ້ຽງດູ ແລະ ໃຫ້ອາຫານສັດທີ່ຕົນລ້ຽງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ໄກ່, ເປັດ, ນົກ ແລະ ການເພິ່ງພາອາໄສກັນລະຫວ່າງສັດກັບຕົ້ນໄມ້.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສືບພາບປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສືບພາບເປັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງເປັດ.
2. ທາສືບພາບເປັດໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສືບພາບເປັດໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສືບພາບເປັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີເມັ ຫຼື ລໍ່ສີທຽນ.
2. ແບບຮູບພາບເປັດທີ່ທາສີແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບເປັດ.
3. ບົດເພງ ຝູງສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງເປັດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສືບພາບເປັດ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການທາສືບພາບເປັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ທາສີໃຫ້ຈົບງາມ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງເປັດ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການທາສືບພາບເປັດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສືບພາບເປັດໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ ສຽງໝູ, ແມວ, ໝາ, ໄກ່, ງົວ ແລະ ເປັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ.
2. ບົດເພງ ຝູງສັດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ອະນາໄມມີ, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນຫ້ອງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງຂອງສັດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຟັງສຽງ ແລະ ຈຳແນກສຽງຮ້ອງຂອງສັດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດ: ປູຢູ່ໃນນ້ຳ, ກູ່ຢູ່ໃນນ້ຳ, ຄວາຍກິນຫຍ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດ.
3. ບົດເພງ ຝູງສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ລຽນໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ (ຂອງຈຳລອງ) ສະຫຼັບກັນ; ຕໍ່ບັ້ງເຄື່ອງວົງມົນ, ທໍ່ກົມ ແລະ ກັບສາກເປັນບ່ອນນັ່ງຫຼິ້ນ (ຕັ້ງ ແລະ ຄົ້ນຄົ້ນ).
1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດຄວາມແຕກຕ່າງອາຫານຂອງສັດ: ເປັດ, ຄວາຍ ແລະ ນົກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ (ເຄື່ອງຈຳລອງ); ບັ້ງເຄື່ອງວົງມົນ, ທໍ່ກົມ ແລະ ກັບສາກ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ອາຫານຂອງສັດ: ຫຍ້າ, ຫົວອາຫານນົກ, ເຂົ້າເປືອກ, ຮຳ.
3. ບົດເພງ ຝູງສັດ; ບົດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການໃຫ້ອາຫານສັດ, ການຮັກສາສັດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປົກປັກຮັກສາສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາສັດ: ໃຫ້ ອາຫານ, ໃຫ້ທີ່ຢູ່ອາໄສ ແລະ ບໍ່ຕິສັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາສັດ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າຍືນແກວ່ງແຂນ ແລະ ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊຶ່ງໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາ ໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນສິ່ນຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ໄກ່, ເປັດ ແລະ ນົກ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ກະປູ, ກຸ້ງ ແລະ ຫອຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາກະປູ, ກຸ້ງ, ຫອຍ.
2. ບອກຕົວເລກ ແລະ ນັບປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ.
2. ປະໂຫຍດ: ໃຫ້ຊື່ນເປັນອາຫານ ແລະ ເປືອກຫອຍບາງຊະນິດເປັນເຄື່ອງປະດັບ; ການປົກປັກຮັກສາ: ໃຫ້ຢູ່ໃນແມ່ນ້ຳ, ໃຫ້ອາຫານມີຫຍ້າ, ແໝ, ເທົາ, ຫົວອາຫານ, ນ້ຳ ແລະ ບໍ່ນຳມາເປັນອາຫານຫຼາຍເກີນໄປ.
3. ຕົວເລກ 1-5 ແລະ ການນັບປາກເປົ່າ ແຕ່ 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຝູງສັດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມື).
2. ບັດຕົວເລກ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສັດ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ, ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ ກະປູ, ກຸ້ງ, ຫອຍ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກ.
4. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ເພງ, ຮ້ອງເພງ, ບອກປະໂຫຍດ, ບອກການປົກປັກຮັກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາສັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາກະປູ, ກຸ້ງ, ຫອຍ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກ ແລະ ນັບປາກເປົ່າແຕ່ 1-10.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບກຸ້ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງກຸ້ງ.
2. ປັນໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຮູບກຸ້ງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບກຸ້ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ ຫຼື ແປ້ງສຳຫຼັບປັນ ແລະ ແບບກຸ້ງທີ່ປັນແລ້ວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດເພງ ຝູງສັດ.
5. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງກຸ້ງ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນຮູບກຸ້ງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການປັນເປັນຮູບກຸ້ງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງກຸ້ງ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບກຸ້ງທີ່ປັນ ກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການປອກກ້ວຍ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຄາງກະໄຕໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳມື, ແບບມື.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃນເວລາກິນກ້ວຍໃຫ້ກິນຊ້າໆ, ຫຍ້າໃຫ້ແຫຼກຄ່ອຍໆກິນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນເກົ່າ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍືດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວໃນການປອກກ້ວຍ.
3. ຄວາມແຂງແຮງແຂງຂອງຄາງກະໄຕໃນການກິນກ້ວຍ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ນົກກັບຮັງ, ເດັກກັບລົດ, ຄວາຍກັບຄອກ, ກະປູກັບຮູ, ຫອຍ-ກຸ້ງກັບນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດແມ່ນ້ຳຕໍ່ສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາສັດ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບັນເປັນຮູບກຸ້ງ ແລະ ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນໄມ້, ນົກນ້ອຍ, ຮັງນົກ, ສັງເກດ ແລະ ອ່ານອອກ ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ຕ(ຕົ້ນໄມ້), ນ(ນົກນ້ອຍ), ຮ(ຮັງນົກ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ດິນປັ້ນ, ແບບກຸ້ງທີ່ປັ້ນແລ້ວ, ຜ້າຢາງຮອງ, ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຖ ຫຼື ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຕ, ນ, ຮ; ບັດຄຳສັບ: ຕົ້ນໄມ້, ນົກນ້ອຍ, ຮັງນົກ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາ ກະປູ, ກຸ້ງ ແລະ ຫອຍ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາ ກະປູ, ກູ້ງ ແລະ ຫອຍ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ອາບນ້ຳ, ລ້າງມື ແລະ ດື່ມນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາ ກະປູ, ກູ້ງ ແລະ ຫອຍ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍືນແກວ່ງແຂນ, ທ່າຍືດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ໂຢະຕົວລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ອາບນ້ຳ, ລ້າງມື ແລະ ດື່ມນ້ຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນມື.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາ ກະປູ, ກູ້ງ ແລະ ຫອຍ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແມ່ນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຄ່າຈຳນວນ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.
2. ແມ່ນ້ຳ: ແມ່ນ້ຳຂອງ, ແມ່ນ້ຳອື່ນໆທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳ: ຄົນເຮົາໃຊ້ນ້ຳໄວ້ເພື່ອອາບ, ລ້າງ, ດື່ມ, ສັດໃຊ້ໄວ້ກິນ ແລະ ຢູ່ອາໄສ.
3. ຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບນົກໃສ່ຕົວເລກ: 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ແມ່ນ້ຳຂອງ, ເດັກນ້ອຍອາບນ້ຳ, ງົວ, ຄວາຍກິນນ້ຳຢູ່ແມ່ນ້ຳ.
3. ຮູບພາບ: ນົກຈຳນວນ ແຕ່ 1-5; ບັດຕົວເລກ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບອກຕົວເລກ 1-5.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ສິນທະນາກ່ຽວກັບແມ່ນ້ຳ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະກອບທ່າທາງ, ບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ບອກປະໂຫຍດ ຂອງແມ່ນ້ຳ ຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບນົກໃສ່ຕົວເລກ: 1-5.
4. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກແມ່ນ້ຳ, ປະໂຫຍດ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງການບອກຄ່າຈຳນວນ 1-5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທວນຄືນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ 5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທວນຄືນການຂີດຂຽນຕົວເລກ: 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ: 1, 2, 3, 4, 5; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ທີ່ມີຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ, ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ ໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 1, 2, 3, 4 ແລະ ເລກ 5 ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດວ່າງໄວ, ຕອບໄດ້ຖືກຕ້ອງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.
2. ກ້ອນຫີນນ້ອຍ ຫຼື ແກ່ນໝາກໄມ້ຕ່າງໆ, ໄມ້ສັ້ນ ແລະ ໄມ້ຍາວ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ໝູ່ລັ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
2. ການຄົ້ນຄິດວ່າງໄວ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບອາຫານ: ນົກກັບກ້ວຍ, ແກ່ກັບເຂົ້າເປືອກ, ງົວກັບຫຍ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບອາຫານ: ນົກກັບກ້ວຍ, ແກ່ກັບເຂົ້າເປືອກ, ງົວກັບຫຍ້າ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບອາຫານ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງສ້າງສັນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕໍ່ບັ້ງກໍ່ກົມ, ທາດສາມລ່ຽມ, ວາງທໍ່ສາມລ່ຽມ ສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ ສະຫຼັບກັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ອາບນ້ຳ, ລ້າງໜ້າ, ດື່ມນ້ຳ ແລະ ອາບນ້ຳໃຫ້ໂຕສັດຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຂຸດບັ້ງກໍ່ ຫຼື ບັ້ງກໍ່ກົມ, ທາດສາມລ່ຽມ, ສາມລ່ຽມ ສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຊາມນ້ອຍ, ຈອກນ້ອຍ, ຜ້າເຊັດໜ້າ, ສະບູຈຳລອງ ແລະ ໂຕສັດຈຳລອງ ຊະນິດຕ່າງໆ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າບີບນ້ຳມື, ທ່າຢ່າງເຢັນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລູບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກແມ່ນ້ຳ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແມ່ນ້ຳ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ: ບໍ່ປ່ອຍນ້ຳເປື້ອນລົງໃນແມ່ນ້ຳ, ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອ, ສິ່ງເປື້ອນໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ ປາ: ປ ຂາ ປາ, ກາ: ກ ຂາ ກາ ແລະ ນາ: ນ ຂາ ນາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ແມ່ນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍແກ້ບຂີ້ເຫຍື້ອ ແລະ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ.
2. ຮູບພາບ: ປາ, ກາ, ນາ, ບັດຕົວພະຍັນຊະນະ: ປ, ກ, ນ ແລະ ບັດສະຫຼະ: ຂາ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳໃຫ້ສະອາດ; ໃຫ້ເດັກບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ ຕົວພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳໃຫ້ສະອາດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມ ກັບ ສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
2. ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
2. ແບບຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
3. ພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ ທີ່ເຈາະຮູ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຮ້ອຍໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຄ ແລະ ຖ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບກ່ອນ, ຫຼັງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກ ສຳລັບຕຶກປາ.
2. ປາຈຳລອງທີ່ມີບ້ວງຕິດປາກ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ.
4. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຕຶກປາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວແລ້ວໝູນໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ; ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ຕາມລຳດັບກ່ອນ, ຫຼັງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງຕົວເລກ 1 2 3 4 5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດກັບອາຫານ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຖ ຖົງ ເຖິງ ພ ພູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຖ ຖົງ ເຖິງ ພ ພູ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ: ປາ: ປ ຂາ ປາ, ກາ: ກ ຂາ ກາ, ນາ: ນ ຂາ ນາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູບຕົວພະຍັນຊະນະ ຄ ແລະ ຕົວ ຖ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ: ປ, ກ, ນ; ຮູບພາບ: ປາ, ກາ, ນາ; ບັດສະຫຼະ ຂາ ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຄ ແລະ ຕົວ ຖ ທີ່ເຈາະເປັນຮູ; ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ, ແບບພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຄ ແລະ ຕົວ ຖ ທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແມ່ນ້ຳ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນໍາ, ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຕົ້ນດອກໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້, ປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
8. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່ຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ໝາກ, ຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ຮົ່ມເຢັນ, ເອົາດອກໄມ້ໄວ້ບູຊາ; ເວົ້າອອກສຽງ ພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບ ໓ (ຕົ້ນດອກຈຳປາ ແລະ ຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ).
3. ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້, ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
4. ບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ວາງສີຕາມແບບ, ປຽບທຽບໝັກກວ່າ ແລະ ເບົາກວ່າ.
5. ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງຫົດນ້ຳຕົ້ນດອກໄມ້ໃນບໍລິເວນໂຮງຮຽນ.
6. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່, ບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ບອກປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
7. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ, ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ເຮືອນ.
8. ຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້.
9. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງດອກຈຳປາ ແລະ ຕົ້ນໄມ້; ບອກສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ບອກຮູບຮ່າງຂອງຜ້າແພມົນ ແລະ ພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ.
3. ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
5. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ; ຈົກ, ຕິດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

6. ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ເຫຼືອງ ແລະ ພ້າສະຫຼັບກັນຕາມແບບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
8. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຈົກ, ຕິດເຈ້ຍຮູບຕົ້ນໄມ້, ພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ ແລະ ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ປອດໄພ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ເຝິກຄວາມອົດທົນ ລໍຖ້າ ການເຂົ້າຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ.
2. ເຝິກສະມາທິໃນການຟັງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ພ້ອມລຳວົງດອກໄມ້.
3. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນແຄ້ງ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
4. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຄ້ງ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ ໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນຊິກແຊັກ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຄ້ງ, ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ ໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດຟິດໄມ້.
6. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
7. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ; ເຝິກການຈີ່ຈຳ ແລະ ສັງເກດໃນການເຕັ້ນໂຮ່ນາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ເກມຮູບພາບ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມອ່ານ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຫົດດອກໄມ້ ແລະ ເກັບດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າຫງຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າແກວ່ງແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປທາງໜ້າ ແລະ ຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຫົດດອກໄມ້ ແລະ ເກັບດອກໄມ້.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນນວດຫຼັງກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາແມ່ນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຕົ້ນດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກຊື່, ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- 2 ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຊື່ຕົ້ນດອກໄມ້: ຕົ້ນດອກຈຳປາ, ຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ ແລະ ຕົ້ນດອກໄມ້ທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.
- ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້: ເອົາດອກໄມ້ໄວ້ບູຊາ, ປະດັບປະດາ ແລະ ໃຫ້ຄວາມສວຍງາມ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເອົາດອກໄມ້ໄວ້ບູຊາ.
4. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຕ (ຕົ້ນດອກຈຳປາ, ຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ດອກຈຳປາ, ດອກດາວເຮືອງ ແລະ ພາຂວັນ(ຂັນໝາກເບັງ).
2. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້, ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ບັດຄຳສັບ: ຕົ້ນດອກຈຳປາ, ຕົ້ນດອກດາວເຮືອງ; ບັດພະຍັນຊະນະ ຕ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງແມ່ນ້ຳ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບຊື່, ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້; ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຕ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ຕົ້ນດອກໄມ້; ປະໂຫຍດ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງດອກຈຳປາ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດໍາ ຫຼື ສີສີ.
2. ແບບແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບດອກຈຳປາທີ່ມີຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສື່ນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງດອກຈຳປາ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ຜືນຫ້ອງ, ຝາຫ້ອງ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງດອກຈຳປາ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັດເຟງ ແລະ ດອກໄມ້.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເຟງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເຟງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດິນດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຟ້ອນລຳວົງດອກໄມ້.
2. ການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້: ເດັກນ້ອຍປູກຕົ້ນດອກໄມ້, ໃສ່ຝຸ່ນ, ຫິດນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງສີ ແລະ ກິ່ນຂອງດອກໄມ້: ດອກຈຳປາ ແລະ ດອກດາວເຮືອງ; ທິດລອງປູກດອກໄມ້: ດອກດາວເຮືອງ ຫຼື ດອກໄມ້ທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້; ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ດອກຈຳປາ, ດອກດາວເຮືອງ ຫຼື ດອກໄມ້ທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ນ, ແກ່ນ, ເບ້ຍ, ງ່າດອກໄມ້ທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ນ, ສຽມ, ບົວນ້ອຍ ແລະ ຄູນ້ຳ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ1ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທິດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແຂນ: ທ່າຕົບມືກ້ອງຂາເບື້ອງເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຢຽດ ແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງກ້າວໄປທາງໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຊັ້ນຫົວເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບ ຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຕົ້ນດອກໄມ້ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງຫົດນ້ຳຕົ້ນດອກໄມ້ ໃນບໍລິເວນໂຮງຮຽນດ້ວຍຄວາມສົນໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້: ປູກຕົ້ນດອກໄມ້, ໃສ່ຝຸ່ນ ແລະ ຫົດນ້ຳຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ; ວາງສີຕາມແບບ: ວາງຮູບດອກໄມ້ສີແດງ ແລະ ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
3. ການຫົດນ້ຳຕົ້ນດອກໄມ້ໃນໂຮງຮຽນ ຫົດນ້ຳໃສ່ຕົ້ນດອກໄມ້ແຕ່ລະຕົ້ນໃຫ້ປຽກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍປູກຕົ້ນດອກໄມ້, ໃສ່ຝຸ່ນ ແລະ ຫົດນ້ຳດອກໄມ້.
3. ແຜນແບບການວາງສີ: ດອກໄມ້ສີແດງ, ສີເຫຼືອງວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
4. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ: ດອກໄມ້ສີແດງ 3 ແຜ່ນ/ດອກ ແລະ ດອກໄມ້ສີເຫຼືອງ 3 ແຜ່ນ/ດອກ
5. ບົວຫົດນ້ຳນ້ອຍ ຫຼື ຄຸ້ນນ້ອຍ, ນ້ຳ ແລະ ໂອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້ຕາມຮູບພາບ; ໃຫ້ເດັກບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
5. ໃຫ້ເດັກຫົດນ້ຳດອກໄມ້ໃນບໍລິເວນໂຮງຮຽນ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ.
3. ຄວາມສົນໃຈໃນການເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງຫົດນ້ຳດອກໄມ້ໃນບໍລິເວນໂຮງຮຽນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ຟ້າສະຫຼັບກັນຕາມແບບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດ ສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດ ສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ ແລະ ແບບຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນການຮ້ອຍໝາກປັດ, ມີຄວາມອິດທິນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີ ຟ້າສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນ ຫຼື ໄມ້ສໍາລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.
3. ວິທີຫຼິ້ນເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ແລ່ນຕໍາກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກກັມລົງກິນນ້ຳ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.
3. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄໍາສັ່ງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ: ສີເຫຼືອງ, ສີແດງ, ສີບົວ, ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປູກຕົ້ນດອກໄມ້.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບດອກຈຳປາ ຕາມແບບ, ຮ້ອຍໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງສະຫຼັບກັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມສີ: ດອກໄມ້ສີແດງ ແລະ ດອກໄມ້ສີເຫຼືອງ; ການສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຊື່ດອກໄມ້ຕາມຮູບພາບ: ດອກຈຳປາ ແລະ ດອກດາວເຮືອງ ຫຼື ດອກໄມ້ທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຮູບພາບດອກຈຳປາ, ໄມ້ປ່ອງ ຫຼື ໝາກປັດສີຂຽວ ແລະ ສີເຫຼືອງ; ເຊືອກ ສຳລັບຮ້ອຍ, ສີໄມ້ ຫຼື ສີດຳ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບພາບດອກຈຳປາທີ່ແຕ້ມແລ້ວ.
2. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບດອກຈຳປາ, ດອກດາວເຮືອງ ຫຼື ດອກໄມ້ທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ ຫຼື ດອກໄມ້ຂອງຈິງສີແດງ, ສີເຫຼືອງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ມຸມໃຫ້ເປັນລະບົບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ບາດສະແດງທ່າທາງຂຸດດິນ, ຕົບກອງ 2 ບາດສະແດງທ່າທາງປູກຕົ້ນໄມ້ ແລະ ຕົບກອງ 3 ບາດສະແດງທ່າທາງຫົດນ້ຳດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຄູ່ບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍືນແກວ່ງແຂນ, ທ່າຍືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງເອົາມືແຕະປາຍຕີນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນດອກໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຕົ້ນໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.
2. ບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ບອກປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.
2. ຊື່ຕົ້ນໄມ້: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ທີ່ມີຢູ່ໃນທ້ອງຖິ່ນ.
- ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້: ຕົ້ນໄມ້ຊ່ວຍໃຫ້ຄົນ, ສັດ ມີອາກາດຫາຍໃຈ, ໃຫ້ໝາກເປັນອາຫານຂອງຄົນ, ສັດ; ໃຫ້ຮົ່ມເຢັນ ແລະ ເປັນທີ່ຢູ່ອາໄສຂອງສັດ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ; ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ໝາກ ແລະ ຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ຮົ່ມເຢັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.
2. ຮູບພາບ: ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ ຫຼື ຕົ້ນໄມ້ທີ່ມີຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງດອກໄມ້.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່, ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້ຕາມ ເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ; ໃຫ້ເດັກບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້, ປະໂຫຍດ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າ ຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຈິກ, ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
2. ຈິກ, ຕິດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຈິກ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈິກ, ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ແບບຈິກ, ຕິດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ ແລະ ເຈ້ຍຂາວສຳລັບຕິດ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລື່ອາຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຈິກ, ຕິດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຈິກ, ຕິດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຈິກ ແລະ ຕິດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຈິກ ແລະ ຕິດເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ, ຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼິບຫຼີກສິ່ງກົດຂວາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ແລ່ນຊິກແຊັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ ຫຼື ທໍ່ປຸກສຕິກສຳລັບເຮັດຫຼັກ 5 ອັນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງແລ່ນຫຼິບຫຼີກສິ່ງກົດຂວາງ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເບັດຕົນຕົວໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ, ທາງຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນຊິກແຊັກ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາ, ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນການຫຼິບຫຼີກສິ່ງກົດຂວາງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຕົວ ດ(ເດັກ), ຕ(ຕາ), ຄ(ຄວາຍ), ຖ(ຖົງ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ທົດລອງກ້າແກ່ນໝາກມ່ວງ ແລະ ແກ່ນໝາກຂາມ ຫຼື ແກ່ນໝາກໄມ້ທີ່ມີໃນ ທ້ອງຖິ່ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ລຽນປູກກັບສາກນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ສະຫຼັບກັນ; ວາງທໍ່ກົມສັ້ນ ຫາຍາວ ເປັນຕໍ່ຕ່າງລະດັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ແກ່ນໝາກມ່ວງ, ແກ່ນໝາກຂາມ, ດິນ, ຖົງຢາງ, ກະໂປະ ແລະ ກະປ່ອງ ຫຼື ແກ່ນໝາກໄມ້ທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ປູກກັບສາກນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່; ທໍ່ກົມສັ້ນ ແລະ ຍາວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ; ເຊືອກ ຫຼື ສໍຂາວ.
3. ການບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຕີນ: ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ, ທ່າເຢັ່ງເຢັ່ງ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນໄລຍະທ່າງ 30 ຊັງຕີແມັດ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນເອົາມືປະສານກັນເບັດແອວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຕົ້ນໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຕົ້ນໄມ້ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປຽບທຽບໜັກກວ່າ ແລະ ເບົາກວ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້; ການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້: ປູກຕົ້ນໄມ້, ຫົດນ້ຳ ແລະ ໃສ່ຝຸ່ນ.
2. ການປຽບທຽບໜັກກວ່າ ແລະ ເບົາກວ່າ: ກະຕຸກນ້ຳເຕັມໜັກກວ່າກະຕຸກນ້ຳເປົ່າ ແລະ ກະຕຸກນ້ຳເປົ່າເບົາກວ່າກະຕຸກນ້ຳເຕັມ.
3. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ: ວາງສາມແຈ, ສີ່ແຈ ສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍປູກຕົ້ນໄມ້, ຫົດນ້ຳ ແລະ ໃສ່ຝຸ່ນຕົ້ນໄມ້.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ 3 ແຜ່ນ, ສີ່ແຈ 3 ແຜ່ນ; ແຜ່ນແບບການວາງຮູບເລຂາຄະນິດ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່; ຕຸກນ້ຳເຕັມ, ຕຸກນ້ຳເປົ່າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃຊ້ຄຳຫວາຍກັບເດັກ ແມ່ນຫຍັງນີ້ ເປັນຕົ້ນສູງໃຫຍ່ທັງມີໃບຂຽວງາມອຸ່ມທຸ່ມ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້, ໃຫ້ເດັກບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດກະຕຸກນ້ຳ ແລະ ປຽບທຽບໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບ, ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ ແລະ ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້, ຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ການປຽບທຽບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້: ປູກຕົ້ນໄມ້ ແລະ ບໍ່ຕັດຕົ້ນໄມ້ໃຫຍ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນປຽບທຽບໜັກເບົາ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງຜ້າ.
2. ພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ.
2. ແບບຜ້າທີ່ພັບແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງຜ້າ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນ ອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງຜ້າ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດພືດໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດພືດໄມ້ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດພືດໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ພືດໄມ້.
2. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດພືດໄມ້ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດພືດໄມ້, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດພືດໄມ້.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ຍູ້ໝູ່, ບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງແລ້ວເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຍາດພືດໄມ້.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບພາບຕາກັບ ຕ(ຕາ), ຮູບພາບຄວາຍກັບ ຄ(ຄວາຍ), ຮູບພາບຖົງກັບ ຖ(ຖົງ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຕ(ເຕັກ), ຕ(ຕາ), ຄ(ຄວາຍ), ຖ(ຖົງ).
3. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຈິກ, ຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບຕົ້ນໄມ້, ຜັບຜ້າເປັນຮູບສາມແຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ກາວ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ຜ້າ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ເກມເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາດິນໄມ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາດິນໄມ້.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນແກວ່ງເທິງຫົວ ແລະ ທ່າຢຽດຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບິບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປົກປັກຮັກສາດິນໄມ້.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ດິນ: ດິນໜຽວ, ດິນຊາຍ ແລະ ດິນອື່ນໆ ທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ; ປະໂຫຍດຂອງດິນ: ເຮັດເຄື່ອງໃຊ້, ປູກຝັງ, ປູກເຮືອນ; ການປົກປັກຮັກສາດິນ: ປູກຫຍ້າ, ປູກຕົ້ນໄມ້.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ເຮືອນ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ຕ(ຕົ້ນໄມ້) ແລະ ອ(ເຄື່ອງໃຊ້).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍປູກຫຍ້າ, ຜັກ, ຕົ້ນໄມ້, ໂຖດອກໄມ້ ແລະ ເຮືອນ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຕົ້ນໄມ້, ເຄື່ອງໃຊ້; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຕ, ອ; ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມື).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ຂອງຈິງ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ; ໃຫ້ເດັກບອກຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາດິນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງດິນ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ໑.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ທີ່ມີຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມືຕາມສຽງນັບ 1-10 ເປັນຈັງຫວະ.
2. ຄູສືບທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ໑.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ໑.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນ, ຖ່ານໄຟ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດໂຮ່ນາ.
2. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ອິດທິນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍືດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ເຕັ້ນໂຮ່ນາ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ປູກຫຍ້າ, ປູກຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປູກດອກໄມ້.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ, ຕົ້ນໄມ້; ການສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ຕ(ຕົ້ນໄມ້, ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຕົ້ນຫຍ້າ, ຕົ້ນໄມ້, ຕົ້ນດອກໄມ້ ຈຳລອງ.
2. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ຕົ້ນມ່ວງ, ຕົ້ນຂາມ, ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປູກເຮືອນ; ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ: ຕ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ, ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ໃຫ້ສຳເລັດ.
6. ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
7. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ປອດໄພ ແລະ ຝຶກການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
2. ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມຄວັດຊາຍເປັນອຸໂມງ.
4. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຫຼິ້ນຄວັດຊາຍ.
5. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
6. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຂີ່ມ້າໝູນ.
7. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
8. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ, ຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສະຖານທີ່ລຳຖ້ຳລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມອີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖົງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຕໍ່ຮູບພາບປະຕູໄຊ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍ່ຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ເງົາ, ຈຳນວນ, ສີ ທີ່ຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຕົ້ນໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຕົ້ນໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າທາງາຍມືຂຶ້ນ, ລົງ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຕົ້ນໄມ້.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນສັນມືຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາດິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຣ, ສ, ປ, ຂ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ; ສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເຮືອນ, ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ຂົວ, ສວນສາທາລະນະ, ສວນສັດ, ສະໜາມບິນ, ສະໜາມກິລາ.
2. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ຣ(ເຮືອນ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ), ປ(ປະຕູໄຊ), ຂ(ຂົວ), ສ(ສວນສັດ, ສວນສາທາລະນະ, ສະໜາມກິລາ, ສະໜາມບິນ, ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ).
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ: ຂາ: ຂ ຂາ ຂາ, ຢາ: ຢ ຂາ ຢາ, ງາ: ງ ຂາ ງາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ, ຮູບພາບ: ເຮືອນ, ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ສະໜາມບິນ, ຂົວ, ສວນສາທາລະນະ, ສວນສັດ, ສະໜາມບິນ; ຮູບພາບ: ຂາ, ຢາ, ງາ.
2. ບັດສະຫຼະ ຂາ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຂ, ຢ, ງ. ສ ປ; ບັດຄຳສັບ: ເຮືອນ, ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ສະໜາມບິນ, ຂົວ, ສວນສາທາລະນະ, ສວນສັດ ແລະ ສະໜາມບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງດິນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ, ໃຫ້ເດັກບອກສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ, ອ່ານຄຳມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບປົກປັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 7

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 7.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ທີ່ມີຮອຍຈຳ
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ 7.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ, ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ໂຕະ, ຕັ້ງ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 7.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຂີດຂຽນຕົວເລກ 7 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດໃນເວລາຫຼິ້ນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປ້າຍໄຟແດງ, ໄຟເຫຼືອງ ແລະ ໄຟຂຽວ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູແນະນຳແບບຫຼິ້ນປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃນເວລາຫຼິ້ນໃຫ້ລະວັງບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກສອງມືຂຶ້ນເຮັດທ່າທາງລົມພັດໄປ, ພັດມາຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ: ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ຂົວ, ສວນສັດ, ສວນສາທາລະນະ ແລະ ສະໜາມບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ: ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ຂົວ, ສວນສັດ, ສວນສາທາລະນະ ແລະ ສະໜາມບິນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ)
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ: ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ຂົວ, ສວນສັດ, ສວນສາທາລະນະ ແລະ ສະໜາມບິນ; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງດອກໄມ້, ຕົ້ນໝາກມ່ວງ ແລະ ຕົ້ນໝາກຂາມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ: ປະຕູໄຊ, ຮ້ານຂາຍ ເຄື່ອງ, ຂົວ, ສວນສັດ, ສວນສາທາລະນະ, ສະໜາມບິນ; ເກມຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນໝາກມ່ວງ, ຕົ້ນໝາກຂາມ ແລະ ແວ່ນຂະຫຍາຍ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມຢ່າງເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບປະກອບຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນເຮົາສ້າງຂຶ້ນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າທາງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າຍົກແຂນແກວງເທິງຫົວ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່ໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມປະກອບຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນພັບແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຮືອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງເຮືອນ ເປັນບ່ອນຝັກອາໄສຂອງຄົນ.
 - ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ: ປັດກວາດ, ເຊັດຖູ, ບໍ່ແຕ້ມ ແລະ ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ຝາເຮືອນ.
2. ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: ເລກ 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເຮືອນ, ເດັກນ້ອຍກວາດເຮືອນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອນນ້ອຍຫຼັງງາມ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ບັດຕົວເລກ 1-10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອນນ້ອຍຫຼັງງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກັບ ກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ; ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: ເລກ 1-10.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ ແລະ ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນທີ່ຕົນອາໄສຢູ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງເຮືອນ.
2. ພັບຜ້າໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບເຮືອນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ.
2. ຜ້າທີ່ພັບແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດິດນີ້ວມີ ແລະ ຕົບມື.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງເຮືອນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການ ພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ເດັກຮູ້ພັບເຄື່ອງນຸ່ງ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງເຮືອນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຄວັດດິນຊາຍເປັນອຸໂມງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນອີງມື, ນິ້ວມືໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຫຼິ້ນຄວັດຊາຍ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຄວັດຊາຍເປັນອຸໂມງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຊາຍ, ກະໂປະ, ກະປ໋ອງ, ຄູ່ໃສ່ນ້ຳ, ເຂິງນ້ອຍ, ຈອກ, ຕຸກຢາງ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອນນ້ອຍຫຼັງງາມ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອນນ້ອຍຫຼັງງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຄວັດຊາຍເປັນອຸໂມງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຄວັດຊາຍເປັນອຸໂມງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຄວັດຊາຍເປັນອຸໂມງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຄື່ອງນຸ່ງປຽກ, ບໍ່ຫວ່ານຊາຍໃສ່ໝູ່ເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນຢືດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ຫັນໃຈເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຄວັດດິນຊາຍເປັນອຸໂມງ.
2. ຄວາມແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວຂອງອີງມື ແລະ ນິ້ວມືໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຫຼິ້ນຄວັດດິນຊາຍ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕີບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຕໍ່ບັງກຽບທາດສາມລ່ຽມ, ກັບສາກ, ທໍ່ກົມເປັນຮູບເຮືອນ, ປະຕູໂຂງເຂົ້າເຮືອນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂຽນເລກ 7 ຕາມແບບ ແລະ ພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັງກຽບທາດສາມລ່ຽມ, ກັບສາກ, ທໍ່ກົມ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຕົວເລກ 7, ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີດຳ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 7 ແລະ ພັບຜ້າເປັນຮູບເຮືອນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອນນ້ອຍຫຼັງງາມ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອນນ້ອຍຫຼັງງາມ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ອັບລົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ: ທ່າຫງ່ຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍືນຂາດຽວ ກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປທາງໜ້າ ແລະ ທາງຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ອັບລົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຄູ່ເຂົ້າກັ້ມຫົວລົງ ແລະ ເງີຍຫົວຂຶ້ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາເຮືອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ .
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ ປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ; ປະໂຫຍດສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ: ເປັນບ່ອນລໍຖ້າຂັ້ນລົດ ແລະ ລົງລົດເມ ຫຼື ລົດໂດຍສານ; ການປົກປັກຮັກສາ: ບໍ່ປິ່ນຕົ່ງນັ່ງ, ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ; ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕັ່ງ, ລົດເມ ແລະ ຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ຕ(ຕັ່ງນັ່ງ), ລ(ລົດເມ), ຂ(ຂີ້ເຫຍື້ອ).
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍລົງລົດເມ ແລະ ຂ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ, ບັດພະຍັນຊະນະ: ຕ, ລ, ຂ; ບົດຄຳສັບ: ຕັ່ງ, ລົດເມ, ຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ຮູບພາບ: ຄົນລໍຖ້າຂັ້ນລົດ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ, ຕັ່ງ, ລົດເມ ແລະ ຂີ້ເຫຍື້ອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃຊ້ຄຳຫວາຍກັບເດັກ: ແມ່ນຫຍັງນັ້ນ! ຕິດຈັກແລ້ວຂີ້ເຫຍື້ອນັ້ນນີ້ອີ່ໄປໂຮງຮຽນ?
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາບ່ອນລໍຖ້າລົດ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບົດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການອະນາໄມ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທຳທາງຕາມຈິນຕະນາການ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງບ່ອນລໍຖ້າລົດ.
2. ພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ, ກ້ານກ້ວຍ.
2. ແບບຮູບລົດເມທີ່ພິມແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບລົດເມ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສືບທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງບ່ອນລໍຖ້າລົດເມ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງບ່ອນລໍຖ້າລົດ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.
3. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການພິມກ້ານກ້ວຍດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບລົດເມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ ແລະ ສາທິດແບບຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ບໍ່ຍູ້ກັນ ແລະ ບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ນັບ 1-10 ແລ້ວປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.
2. ການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມ ຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນຄົນຂັບລົດ ແລະ ພາຄົນໂດຍສານໄປທ່ຽວ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລ່ຽ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ລົດເມຈຳລອງ, ປີ້ລົດ, ປັກເລີ (ໂທລະໂຄງນ້ອຍ).
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ລ່ຽ້າລົດ, ລົດເມ, ເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ; ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ 1-7; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລ່ຽ້າລົດ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລ່ຽ້າລົດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ.
2. ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ແຂນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ແຂນ: ທ່າຍືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ ແລະ ທ່າສະຫຼັບແຂນ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຕາມທາງແຄບ 20 ຊມ, ຍາວ 3 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະຕູໄຊ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດປະຕູໄຊ: ເປັນບ່ອນທ່ອງທ່ຽວ ສັນຍາລັກທາງປະຫວັດສາດຂອງຊາດ.
 - ການປົກປັກຮັກສາ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ, ບໍ່ເດັດດອກໄມ້, ບໍ່ແຕ້ມ ແລະ ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ປະຕູໄຊ.
2. ຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມກ້ອນຫີນບໍ່ເກີນ 5: 5 ເອົາອອກ 2.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວປະຕູໄຊກັບພໍ່, ແມ່ ແລະ ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ກ້ອນຫີນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ; ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດວັດຖຸ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ ແລະ ແຍກກຸ່ມວັດຖຸບໍ່ເກີນ 5.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາສະຖານທີ່ທາງປະຫວັດສາດທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ປະຕູໄຊ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຈຳນວນຂອງການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຈອກ.
2. ພັບເຈ້ຍໃຫ້ມີຄວາມຄ້າຍຄືກັບຮູບຈອກ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດ.
2. ຈອກທີ່ພັບແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ຕົ້ນໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສື່ນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຈອກ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອິດທິນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອຊະຊາຍ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຈອກ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບຈອກໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຫຼິ້ນອີ່ມ້າໝູນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການນັ່ງຊົງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການອີ່ມ້າໝູນ.
3. ມີຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບໃນເວລາຫຼິ້ນອີ່ມ້າໝູນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມ້າໝູນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວກະໂດດຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃນເວລາຫຼິ້ນອີ່ມ້າໝູນໃຫ້ຈັບຮາວໃຫ້ແໜ້ນ, ລໍຖ້າຮອດລຳດັບຕົນເອງ ຈຶ່ງຂຶ້ນອີ່ມ້າໝູນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວຢຶດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
2. ການນັ່ງຊົງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບຂອງຕົນໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບປະຕູໄຊ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບປະຕູໄຊ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ປະຕູໄຊ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສະຖານທີ່ລໍຖ້າລົດ, ລົດເມ ແລະ ເດັກນ້ອຍຖິ້ມ ຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖົງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບປະຕູໄຊ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະxາ ຕາມຮູບພາບ:
ຂາ: ຂ xາ ຂາ; ຢາ: ຢ xາ ຢາ; ງາ: ງ xາ ງາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນຜູ້ນຳພາແຂກໄປທ່ຽວປະຕູໄຊ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ບັດພະຍັນຊະນະ ຂ, ຢ, ງ; ບັດສະຫຼະxາ, ຮູບພາບ: ຂາ, ຢາ, ງາ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ປັກເລີ (ໂທລະໂຄງນ້ອຍ), ບັດຄ້ອງຄໍ ສຳລັບນັກທ່ອງທ່ຽວ, ປະຕູໄຊຈຳລອງ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຍ່າງໄປຊື້ເຂົ້າໜົມ, ຕົບກອງ 2 ບາດສະແດງທ່າທາງຍ່າງເກັບອີ່ເຫຍື້ອ ແລະ ຕົບກອງ 3 ບາດສະແດງ ທ່າທາງລ້າງມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນຄໍ່າມື, ທ່າເຢັ່ງເຢັ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າວາແຂນອອກ, ຂາໄຂວກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາປະຕູໄຊ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຮ້ອງເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
- ປະໂຫຍດຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ: ເປັນບ່ອນຊື້, ຂາຍສິນຄ້າ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ, ບໍ່ແຕ້ມ ແລະ ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
- ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເປັນບ່ອນຊື້ຂາຍສິນຄ້າ.
- ການອ່ານອອກສຽງຄຳມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂ າ ຕາມຮູບພາບ: ຕາ: ຕ ຂ າ ຕ າ, ຝາ: ຝ ຂ າ ຝ າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ບົດເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ); ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
- ຮູບພາບ: ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ຄົນໄປຊື້ເຄື່ອງ, ຕາ, ຝາ; ບັດສະຫຼະ ຂ າ ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະ: ຕ, ຝ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູໃຊ້ຄຳທວາຍກັບເດັກ: ແມ່ນຫຍັງນັ້ນ! ມີເຄື່ອງຫຼາຍໆ ຄົນທັງຫຼາຍ ທັງຂາຍ, ທັງຊື້?
- ຄູສະເໜີຊື້ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ; ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ສັງເກດຮູບພາບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂ າ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂ າ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບເວລາໄປຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ການຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂ າ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ໜັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ທີ່ມີຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕີນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວເຢັ່ງເຢັ່ງ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເກັບໃບໄມ້ໃສ່ກະຕ່າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍາຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍາຕາມສີ: ແດງ, ບົວ, ຟ້າ, ຂຽວ, ເຫຼືອງ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍາຕາມສີ(ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ ປະຕູໄຊ.
3. ບົດເພງ ຮ້ານຂອງເຄື່ອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຮ້ານຂອງເຄື່ອງ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍາຕາມສີ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍາຕາມສີ: ແດງ, ບົວ, ຟ້າ, ຂຽວ, ເຫຼືອງ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບປະຕູໄຊ.
2. ການຫຼິ້ນໃນສິລະປະສ້າງສັນ: ອີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ ຕາມແບບ ແລະ ພັບເຈ້ຍເປັນຈອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍາຕາມສີ; ເກມຕໍ່ຮູບພາບປະຕູໄຊ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຊ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2, ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍສໍາລັບພັບ. ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຊ ທີ່ຂຽນແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍທີ່ພັບເປັນຈອກແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ສະໜາມກິລາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງບ່ອນລໍຖ້າລົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ, ສວນສາທາລະນະ, ສະໜາມບິນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານ ສະໜາມກິລາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ, ຂ້ອຍອອກກຳລັງກາຍ; ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ ປາ ປ່າ ປ້າ, ມາ ມ່າ ມ້າ.
3. ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ, ຂົວ, ສວນສາທາລະນະ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນ ຫຼາຍກວ່າ.
4. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ເດີນທາງໄປມາໄດ້ສະດວກ; ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ ນາ ນ່າ ນ້າ, ຊາ ຊ່າ ຊ້າ.
5. ບອກຂະໜາດສັ້ນ, ຍາວ; ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ; ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດ.
6. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ; ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ ມ້າ, ກາ, ງາ, ປ້າ, ຟ້າ, ຍ່າ, ບ່າໄຫຼ່, ໄກ່ປ່າ ແລະ ຢາດີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໝາກບານ, ດອກໄມ້ ແລະ ບອກຮູບຮ່າງຂອງໃບໄມ້.
2. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ລ, ສ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

4. ພົມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພົມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນ, ອົດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຕິດຮູບພາບດອກໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
6. ອົດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ແລະ ສ ຕາມຮອຍຈ້າງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການອົດຂຽນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ປອດໄພ ແລະ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການສົ່ງບານຂ້າມຫົວ.
3. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເສື້ອໄລ່ໝູ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຄ້ງ, ຂາ ໃນເວລາຫຼິ້ນຢ່າງຕາມເສັ້ນຊື່ ເຕັ້ນຂ້າມຢ່າງ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.
6. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາ ໃຫ້ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສົ່ງຖົງເຄື່ອງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ, ຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນເອົາໃຈໃສ່ໃນການຫຼິ້ນ.
7. ເຝິກໃຫ້ເດັກສາມາດເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ ແລະ ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ສາມັກຄີຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສືບທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຍາມືຂຶ້ນ, ລົງ, ທ່າຍືນເດ່ຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊິກແຊັກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນວາແຂນອອກ ແລະ ຜັບແຂນເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສະໜາມກິລາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຟັງນິທານ ສະໜາມກິລາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຟັງນິທານ ສະໜາມກິລາ; ປະໂຫຍດຂອງສະໜາມກິລາ: ເປັນບ່ອນຫຼິ້ນກິລາ ແລະ ອອກກຳລັງກາຍ; ການປົກປັກຮັກສາ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ, ບໍ່ແຕ້ມ ແລະ ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ບໍລິເວນສະໜາມກິລາ.
- ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ, ຂ້ອຍອອກກຳລັງກາຍ; ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ: ປາ ປ່າ ປ້າ, ມາ ມ່າ ມ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ບົດນິທານເລື່ອງ ສະໜາມກິລາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
- ຮູບພາບ: ສະໜາມກິລາ, ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ, ເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
- ບັດພະຍັນຊະນະ ປ, ມ; ວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ; ສະຫຼະ ຂາ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ປາ ປ່າ ປ້າ, ມາ ມ່າ ມ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບກິລາທີ່ເດັກເຄີຍຫຼິ້ນ.
- ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ການຮັກສາສະໜາມກິລາ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ ແລະ ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາ, ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການເອົາຊົມກິລາ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໝາກບານ.
2. ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍ່ສີໄມ້ ຫຼື ສໍ່ສີທຽນ.
2. ແບບຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານທີ່ທາສີແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ.
3. ບົດເພງ ຝູງສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຝູງສັດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງໝາກບານ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງໝາກບານ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາໃນການສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ 2 ໜ່ວຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກທຳທາງເຮັດຊົງກມວຍ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນການຫຼິ້ນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທຳທາງນິກົບນຳຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ: ເດັກນ້ອຍແລ່ນ, ເຕາະບານ, ຕີດອກ ປີກໄກ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ: ເດັກນ້ອຍແລ່ນ, ເຕາະບານ, ຕີດອກ ປີກໄກ່ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສ່ວນສີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງສະໜາມກິລາ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຮູບພາບປະກອບນິທານເລື່ອງ ສະໜາມກິລາ, ສັງເກດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ $\times$, ມີວັນນະຍຸດ $\times$, $\times$ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ: ປາ ປ່າ ປ້າ; ມາ ມ່າ ມ້າ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ: ເດັກນ້ອຍແລນ, ເຕະບານ, ຕິດອກປົກໄກ; ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍຕາມສີ: ແດງ, ປົວ, ຟ້າ, ຂຽວ, ເຫຼືອງ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ສະໜາມກິລາ; ບັດສະຫຼະ $\times$, ວັນນະຍຸດ $\times$, $\times$ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ: ປາ ປ່າ ປ້າ; ມາ ມ່າ ມ້າ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ: ເດັກນ້ອຍແລນ, ເຕະບານ, ຕິດອກປົກໄກ; ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສໍຕາມສີ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງການອອກກຳລັງກາຍ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ ແລະ ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮວດໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງເປັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມກິລາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສະໜາມບິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດສະໜາມບິນ: ເປັນສະຖານທີ່ຈອດ, ຂຶ້ນ ແລະ ລົງຂອງເຮືອບິນ; ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ການປຽບທຽບຈຳນວນຮູບພາບເຮືອບິນຫຼາຍກວ່າ: 5 ຫຼາຍກວ່າ 4.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ: ສະໜາມບິນ ແລະ ເຮືອບິນ (ເຮືອບິນ 9 ແຜ່ນ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃຊ້ຄຳຫວາຍກັບເດັກ: ແມ່ນຫຍັງນີ້! ບິນຢູ່ເທິງຟ້າ ຍາມບິນກາຍມາ ສຽງດັງຫຼິ້ນຫຼາຍ?
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ ແລະ ເວລາທີ່ເຮືອບິນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປຽບທຽບຈຳນວນຫຼາຍກວ່າ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພິມໃບໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງໃບໄມ້.
2. ພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີສີທຽນ, ໃບໄມ້ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ແບບໃບໄມ້ທີ່ພິມແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລົມພັດໃບໄມ້ຄ່ອຍ, ແຮງໄປມາ.
2. ຄູ່ສື່ນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງໃບໄມ້.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ບໍ່ຂີດຂຽນໃສ່ໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງໃບໄມ້.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ຄວາມມີສະຕິລະວັງຕົວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຍືນຢ່າເທົ້າຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວຢືດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ເສືອໄລ່ໝູ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດສະໜາມກິລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງສະໜາມບິນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ ແລະ ພິມໃບໄມ້ດ້ວຍສີທຽນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສັງເກດ, ປຽບທຽບ ແລະ ຈັດໝວດປ້ອກທີ່ມີຈຳນວນ ຫຼາຍກວ່າ, ໜ້ອຍກວ່າ 5 ຫຼາຍກວ່າ 4.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ, ໃບໄມ້, ສີທຽນ ຫຼື ສີໄມ້.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດປ້ອກ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ການຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມຮ້ານຄ້າ, ມຸມປະຕູໄຊ ແລະ ມຸມຂົວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຮ້ານຄ້າ, ປະຕູໄຊ ແລະ ຂົວ
2. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນແອວ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່າຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວວົງມົນໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມຮ້ານຄ້າ, ມຸມປະຕູໄຊ ແລະ ມຸມຂົວ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນເອົາຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສະໜາມບິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຂົວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງຂົວ ເດີນທາງໄປມາໄດ້ສະດວກ.
 - ການປົກປັກຮັກສາ ບໍ່ຖິ້ມອີ່ເຫຍື້ອໃສ່ບໍລິເວນຂົວ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ເດີນທາງໄປມາໄດ້ສະດວກ.
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້, ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ: ນານ່າ ນ້າ, ຊາຊ່າ ຊ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຍ່າງຂ້າມຂົວ, ລົດຂ້າມຂົວ, ຂົວ; ບັດຄຳສັບ: ນາ, ນ່າ, ນ້າ, ຊາ, ຊ່າ, ຊ້າ.
2. ບັດສະຫຼະ ຂາ ແລະ ວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ໃຊ້ຄຳຫວາຍກັບເດັກ: ແມ່ນຫຍັງນີ້! ມີຫຍັງເຫຼັກຫຼັງໄມ້ຄົນເຮົາໄຕ່ຂ້າມນ້ຳໄປ, ມາ?
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາຂົວ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ສະຫຼະ, ວັນນະຍຸດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາຂົວ, ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາໄຕ່ຂົວ ແລະ ການຮັກສາຂົວໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ລ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ ພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ໜັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ທີ່ມີຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງບົບນວດອ້ຽງມື ແລະ ນິ້ວມື.
2. ຄູສືບທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ລ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປຶ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຍ່າງຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍຂາວ ຫຼື ເຊືອກສຳລັບເຮັດເສັ້ນຊື່.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່.
5. ສຶກສາອົບຮົມໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະມັດລະວັງ ໃນເວລາຍ່າງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ
ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວ ນັ່ງລົງ, ລຸກຂຶ້ນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຍ່າງຊົງຕົວຕາມເສັ້ນຊື່.
2. ການຍ່າງຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1-7.
3. ບົດເພງ ຫຼາຍຮ້ອງກ່າວກຳມະກອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼາຍຮ້ອງກ່າວກຳມະກອນ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ລຽນປຸ້ນເປັນເສັ້ນທາງ ແລະ ເປັນຂົວ; ວາງທໍ່ສາມລ່ຽມສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດ ເປັນພໍ່ຄ້າ ຫຼື ແມ່ຄ້າ, ລູກຄ້າຊື້ ແລະ ຂາຍເຄື່ອງ; ຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນໃນບົດນິທານເລື່ອງ ນົກນ້ອຍໃນປ່າໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດປຸ້ນ, ປຸ້ນທໍ່ສາມລ່ຽມສີແດງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງຈຳລອງ ໝາກໄມ້ຊະນິດຕ່າງໆ, ຜັກຊະນິດຕ່າງໆ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕ່າງໆ, ເງິນເຈ້ຍ, ກະຕ່າ, ຊິງສຳລັບຊຶ່ງ, ໝວກນົກນ້ອຍ, ປ່າໄມ້ຈຳລອງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມືນັບປາກເປົ່າ 1 ເຖິງ 10.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ສັນກະແຊັກ 1 ເທື່ອຢ່າງເກັບຂີ້ເຫຍື້ອ, ສັນກະແຊັກ 2 ເທື່ອຢ່າງຫົດດອກໄມ້ ແລະ ສັນກະແຊັກ 3 ເທື່ອຢ່າງເກັບດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າຍືນຂາດຮວກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ, ເບື້ອງຂວາ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂ້າມເຊືອກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນກຶ້ມລຳຕົວແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຂົວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສວນສາທາລະນະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຂະໜາດສີ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງສວນສາທາລະນະ: ເປັນບ່ອນຫຼິ້ນ ແລະ ບ່ອນຝັກຜ່ອນ.
 - ການປົກປັກຮັກສາ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ, ບໍ່ເດັດດອກໄມ້ ແລະ ໃບໄມ້ໃນສວນ.
2. ຂະໜາດຮູບທໍ່ກົມສີ້ນ, ຍາວ; ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ທໍ່ກົມສີ້ນ ແລະ ຍາວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ: ທໍ່ກົມສີ້ນ 3 ອັນ, ຍາວ 3 ອັນ; ແຜ່ນແບບການວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ທໍ່ກົມສີ້ນ, ຍາວ ວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່; ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຫຼິ້ນສວນສາທາລະນະຮ່ວມກັບພໍ່ແມ່ ແລະ ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະ; ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ບອກຂະໜາດສີ້ນ ແລະ ຍາວ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບ, ວາງຮູບທໍ່ກົມສີ້ນ ແລະ ຍາວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ, ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະ, ບອກຂະໜາດສີ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາຄວາມສະອາດເວລາໄປຫຼິ້ນສວນສາທາລະນະ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ ສວນສາທາລະນະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂະໜາດສີ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດຮູບພາບດອກໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງດອກໄມ້.
2. ຕິດຮູບພາບດອກໄມ້ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດຮູບພາບດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວ.
2. ແບບຮູບພາບດອກໄມ້ທີ່ຕິດແລ້ວ, ເຈ້ຍຂາວສຳລັບໄວ້ຕິດ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕົ້ນດອກໄມ້ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງດອກໄມ້.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດຮູບພາບດອກໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດຮູບພາບດອກໄມ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ກາວຖືກເຄື່ອງນຸ່ງ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງດອກໄມ້.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດຮູບພາບດອກໄມ້.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການໂດດ ແລະ ການຊົງຕົວໃນເວລາເຕັ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຢາງ ຫຼື ເຊືອກ ຍາວ 5 ແມັດ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງຕົວບໍ່ໃຫ້ລົ້ມໃນເວລາເຕັ້ນຂ້າມຢາງ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຂ້າມຢາງຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ມື, ຕີນໃຫ້ ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຢຶດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.
2. ການໂດດ ແລະ ການຊົງຕົວໃນເວລາເຕັ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຂົວ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວເລກໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7 ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ ແລະ ຊ ຕາມແບບ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 6, ເລກ 7 ຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7 ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບສະໜາມບິນ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ, ຊ, ຕົວເລກ 6, 7; ສີດໍາ ຫຼື ສີສີເມັ້, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ, ຊ; ຕົວເລກ 6, ເລກ 7 ທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າໄວ້ມຸມຢ່າງເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ; ທ່າຢ່າເທົ້າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນເປັນວົງມົນ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງຫຼ່ຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳໃນວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສວນສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງສວນສັດ: ເປັນບ່ອນທ່ອງທ່ຽວ ແລະ ສຶກສາຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບສັດ.
 - ການປົກປັກຮັກສາ: ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ ແລະ ປະຕິບັດຕາມລະບຽບຂອງສວນສັດ.
2. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ: ມ້າ, ກາ, ງາ, ປ້າ, ຟ້າ, ຍ່າ, ບ່າໄຫຼ, ໄກ່ປ່າ, ຢາດີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດ ແລະ ເດັກນ້ອຍຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
2. ບັດຄຳສັບ: ມ້າ, ກາ, ງາ, ປ້າ, ຟ້າ, ຍ່າ, ບ່າໄຫຼ, ໄກ່ປ່າ, ບູຊາ ແລະ ຢາດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສິ່ງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະ; ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳ, ສະຫຼະ, ວັນນະຍຸດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສາທາລະນະ, ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນເວລາໄປທ່ຽວຫຼິ້ນຢູ່ສວນສັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂາ ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ສ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຂີດຂຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ທີ່ມີຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ບ່ອນລໍຖ້າລົດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ສ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ສຳເລັດ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ປີ້ມຂາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ສ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ສ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຂີດຂຽນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາໃຫ້ມີຄວາມວ່ອງໄວ.
3. ເຝິກການມີສະຕິ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຖືງເຄື່ອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນແຂນ ແລະ ໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນບໍ່ເຮັດຖືງເຄື່ອງຫຼຸດມື, ມີຄວາມວ່ອງໄວ ໃນການສິ່ງຖືງເຄື່ອງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງກາຍຫົວເຮັດທ່າທາງລົມພັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວໃນການສິ່ງຖືງເຄື່ອງ.
3. ການມີສະຕິ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ສວນສັດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງສວນສັດ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ, ຫຼິ້ນເກມເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ລ, ສ ຕາມແບບ ແລະ ຕິດຮູບດອກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມແບບເຝິກຫັດ, ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ລ, ສ; ຮູບພາບດອກໄມ້, ສີດຳ, ສີສີເມັ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສວນສັດ, ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-7; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການໄປທ່ຽວສວນສັດ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນມຸມຮ່ວມກັນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄອບຄົວອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ອຸປະຖຳໂດຍອົງການພັດທະນາສາກົນ ປະເທດສະວີເດັນ (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, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.
5. ໜັງສືຮຽນລາຍວິຊາພື້ນຖານສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ກຸ່ມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຕາມຫຼັກສູດແຜນກາງການສຶກສາອັນພື້ນຖານ 2551.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

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

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

11. ຄູ່ມືກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990.
12. ຄູ່ມືກິດຈະກຳການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990 ໜ້າທີ 102,105,106,131.
13. ປຶ້ມຄູ່ມືກ່ຽວກັບການພັດທະນາການສຶກສາເດັກອະນຸບານສະມາຄົມເອຊຽນ ອົບາຣາກິ ກອງທຶນເພື່ອການສຶກສາກະຊວງສຶກສາທິການ.
14. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ 11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).
15. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາ ສຳນັກງານຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ເອກະສານກອງວິຊາການອັນດັບທີ 74/2530 ISBN 974-8018-34-2.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

19. ປຶ້ມວິຊາຊອກຮູ້ສະພາບແວດລ້ອມ 11 + 3 ປີ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).
20. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1 ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ).
21. ປຶ້ມການພັດທະນາໂຮງຮຽນຄຸນນະພາບ, ຄູ່ມື ຄູສອນຫ້ອງກຽມປະຖົມ (ກະຊວງສຶກສາ 2010).