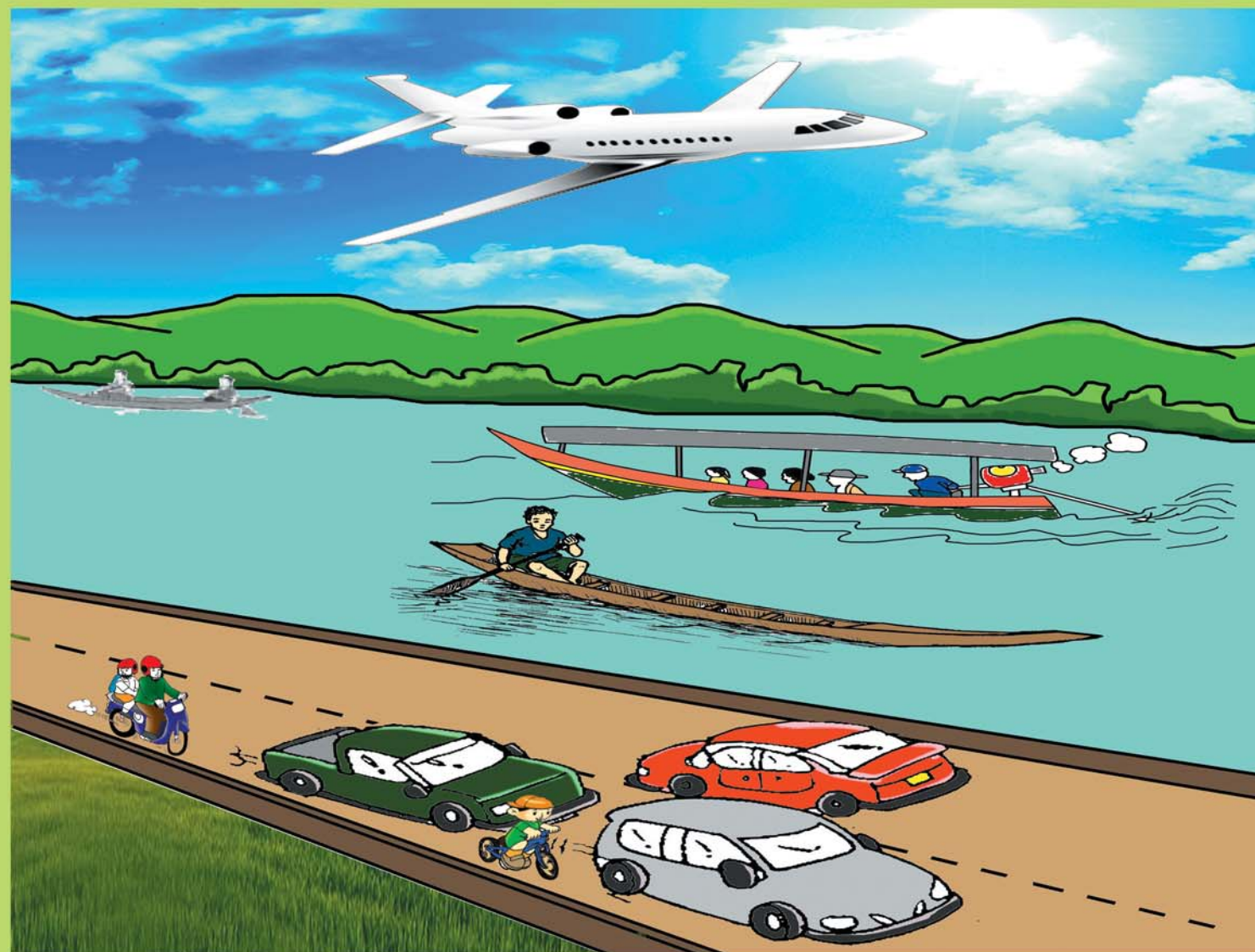




ແຜນຈັດປະສົບການ ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2



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

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
2015



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

1011- - - 1
ເລກທີ..... /ສສກ.ສວສ 120 MAR 2013
ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ.....

ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ
ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

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

ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

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

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

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ລິຕູ ບົວປາວ

ແຜນຈັດປະສົບການ
ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ
ການສື່ສານ
ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເອັມທອງ
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

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານຮຽບຮຽງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສານຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ 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 ເພື່ອນຳໄປປັບປຸງປຶ້ມດັ່ງກ່າວໃຫ້ນັບມືດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ຈຸດປະສົງລວມ

1-7

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1

9-10

1. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຝູງສັດ	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະເພດຂອງການເດີນທາງ	12
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູຜະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ	15
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	16

2. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ່າໝາກຫວິດ	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງບົກ	18
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 8	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ລູລື້ເຂົ້າສານ	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ	21
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	22

3. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ	24
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນລົດ	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນອັບລົດໃສ່ໝວກກັນກະທົບ	27
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	28

4. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນໍາພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລົດໃຫຍ່	30
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອໍານາດ	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງຜະຍັນຊະນະຕົ້ນ	33
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	34

5. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນໍາ	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່	36
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ	37
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ລອດກົງລົດ	38
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວຜະຍັນຊະນະຕົ້ນ	39
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	40

6. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນໍ້າ	40
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນເຮືອຄູ່	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ	47
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	48

7. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານເປົ່າໝາກຫວິດ	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍ	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 9	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9	53
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ	54

8. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອ	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ມ	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງເຮືອ	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ	59
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	60

9. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບເຮືອບິນ	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ	65
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	66

10. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເຮືອບິນ	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ	68
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ກ	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ	71
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	72

11. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ 75	
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ	76
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ປະກອບໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລນສິ່ງໜັງສືພິມ	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສື່ສານ	79
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	80

12. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ການສື່ສານ	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສົນທະນາ	82
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9	85
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	86

13. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມທີ່ຄູ່ແນະນຳ	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຟັງ	88
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ວ	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສື່ສານ	91
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອານ	92

14. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ	
ຕາມທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເບິ່ງ	94
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບ	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ	97
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	98

15. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບມື	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ	103
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	104

16. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນໍາ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອ່ານ	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນສະຫຼະ ວິ	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂຢນໝາກຄອນ	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ	111
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ	112

17. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອ່ານ (ຕໍ່)	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	117
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	118

18. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ການສື່ສານ	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແຕ້ມ	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ 8	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນໂຢນບານເວົ້າກະຕ່າ	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	123
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	124

19. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແຕ້ມ (ຕໍ່)	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນແລນສິ່ງໜັງສືພິມ	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ	129
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	130

20. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5

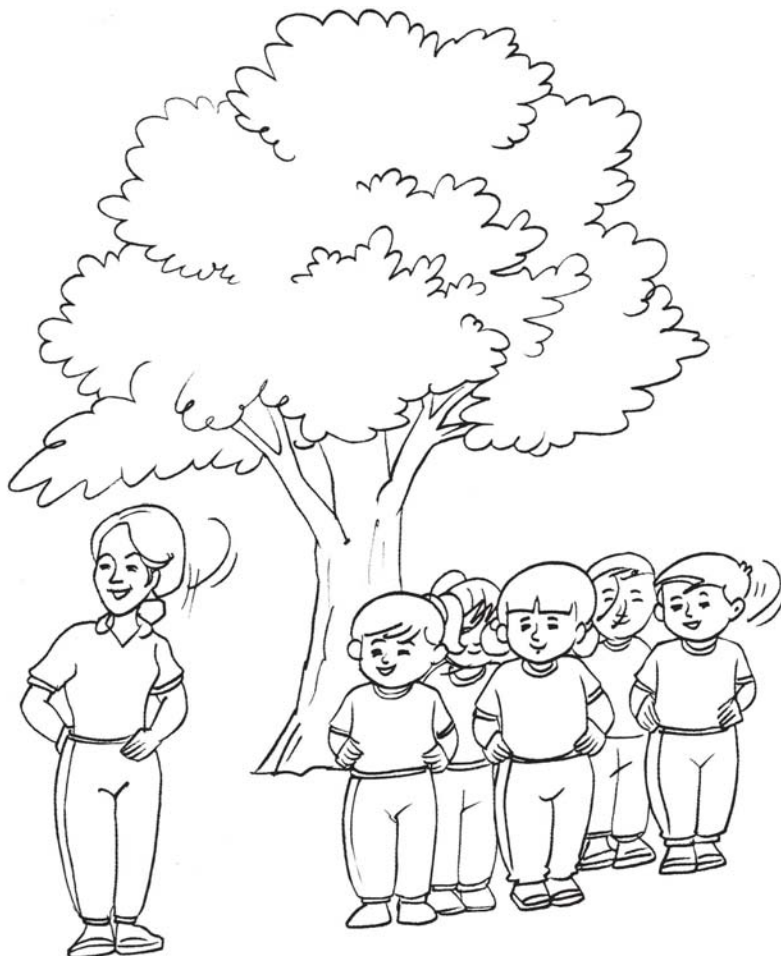
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຂຽນ	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ 8	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື	135
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	136

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

ຈຸດປະສົງລວມ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີປະສົບການຂັ້ນພື້ນຖານໃນການເຄື່ອນໄຫວແບບຕ່າງໆ.
2. ເພື່ອພັດທະນາອະໄວຍະວະທຸກພາກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາເຄື່ອນໄຫວ.
3. ເພື່ອສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຕາມທຳມະຊາດ, ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກ.
4. ເພື່ອສົ່ງເສີມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ ໃນການເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສັດ.
5. ເພື່ອເຝິກຄວາມມີລະບຽບວິໄນ, ຮຽນຮູ້ຈັງຫວະ ແລະ ພາສາທ່າຕ່າງໆ.
6. ເພື່ອຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
7. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມກ້າຫານ ແລະ ກ້າສະແດງອອກ.
8. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສະແດງທ່າທາງປະກອບຈັງຫວະເພງ, ຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ, ສຽງສັນຍານ, ຂໍ້ຕົກລົງ, ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

1. ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ.
2. ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ ແລະ ການອ່ານ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ.
4. ເພື່ອສ້າງໃຫ້ເດັກມີສະມະທິແກ່ຍາວຄວາມສົນໃຈເຂົ້າໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອສົ່ງເສີມຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການທົດລອງ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.
7. ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄຸນນະທຳ, ຈະລິຍະທຳ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ດີ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຟັງນິທານເລື່ອງ: ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ, ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ ແລະ ບອກຊື່ພາຫະນະທີ່ໃຊ້ໃນການເດີນທາງ ທາງບົກ, ທາງນ້ຳ ແລະ ທາງອາກາດ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ິປະກອບຮູບພາບ: ສີ: ສ ິ ສີ, ວີ: ວ ິ ວີ, ປີ: ປ ິ ປີ, ບອກຕົວເລກ 6, 7, 8, 9, 10, ບອກທິດທາງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
11. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບ ແລະ ບອກສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
12. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ບອກການຟັງ, ເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ, ເບິ່ງ.
13. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດໃຫຍ່, ລົດຈັກ ແລະ ລົດຖີບ.
14. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
15. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ: ເສັ້ນທາງ, ຍານພາຫະນະ, ໄຟອຳນາດ, ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ, ບອກຕົວເລກ: 6-10, ນັບປາກເປົ້າ 1-10, ຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບເຮືອຈັກ: 6-10.
16. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳ, ສ່ວນຕ່າງໆຂອງ ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ.
17. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກພາຫະນະທີ່ໃຊ້ໃນການເດີນທາງ ທາງອາກາດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆຂອງ ເຮືອບິນ ແລະ ຮ້ອງເພງ: ນັກບິນລາວ, ການສື່ສານ ຕາມຈັງຫວະ.
18. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ິ ບໍ່ມີຮູບພາບ: ລີ: ລ ິ ລີ, ທີ: ທ ິ ທີ, ຟີ ິ ຟີ.
19. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກສື່ສານ, ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ.
20. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຮູບ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.
21. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̄ ເປັນສຽງດົນຕີ, ບອກປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ ແລະ ບອກປະໂຫຍດຂອງການອ່ານ, ການຂຽນ ແລະ ແຕ້ມ.

22. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກການສື່ສານດ້ວຍການອ່ານ, ແຕ້ມ, ຂຽນ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນ.
23. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ເປັນຄຳ: ທາສີ, ຕີຄີ ແລະ ຕາດີ.
24. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຈຳນວນທີ່ຍັງເຫຼືອຈາກການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ແລະ ປຽບທຽບໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ຫຼາຍກວ່າ, ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.



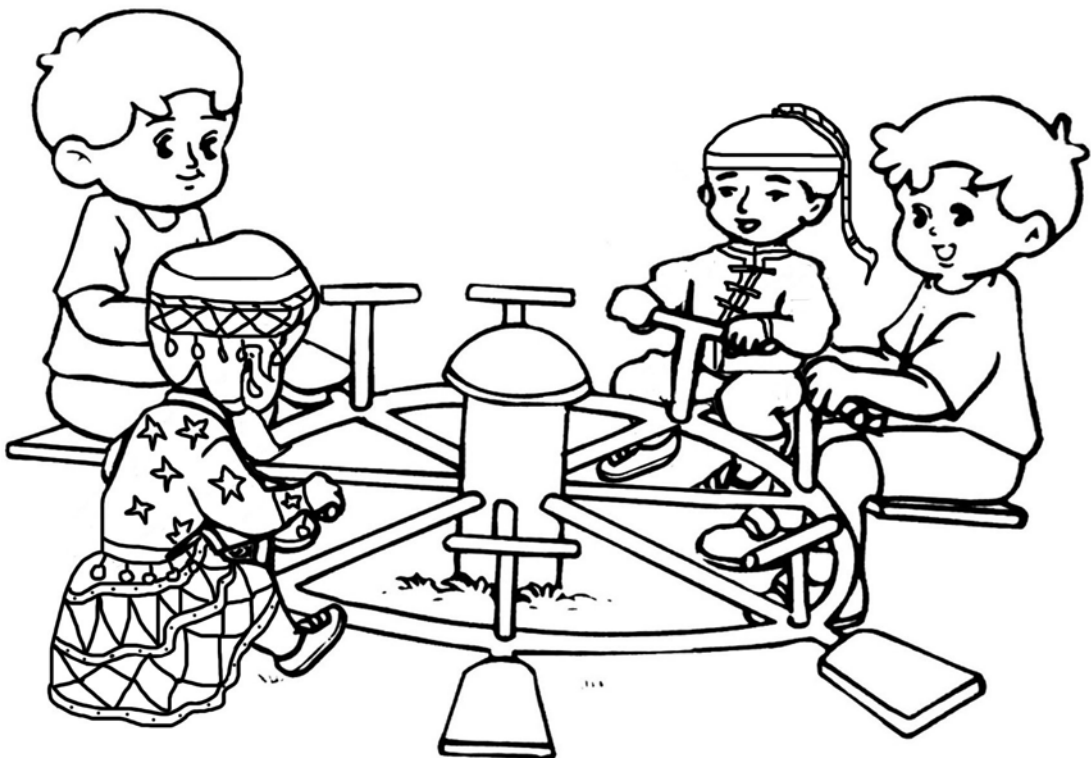
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ເພື່ອພັດທະນາການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການໃຊ້ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງກ້າມຊີ້ນມືກັບຕາໃນການຂີດຂຽນ, ແຕ້ມ, ທາສີ, ປັ້ນ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນນີ້ມື ແລະ ອີງມື.
3. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
4. ສົ່ງເສີມຄຸນນະທຳໃນດ້ານຄວາມອົດທົນ, ຄວາມເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
5. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີອາລົມດີ ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ.
6. ສົ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຢ່າງມີຄວາມສຸກ.
7. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈ.
8. ເຝິກທັກສະການສັງເກດ, ທັກສະການໃຊ້ກ້າມມື, ການຄິດ, ການແກ້ໄຂບັນຫາ, ພັດທະນາພາສາ ແລະ ອະທິບາຍຜົນງານຂອງຕົນໄດ້.
9. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຊື່ນຊົມໃນສິ່ງທີ່ຈົບງາມ.



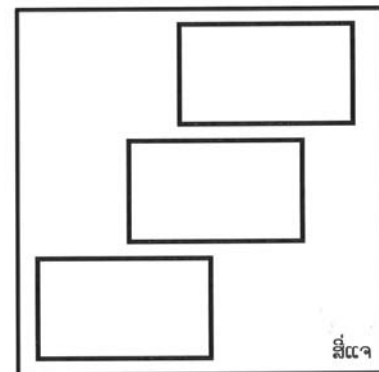
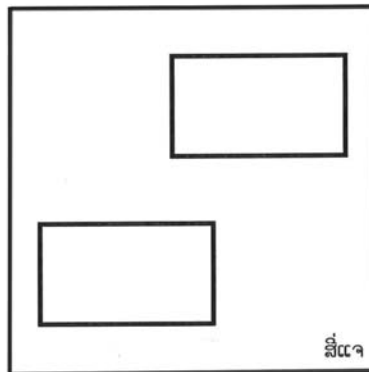
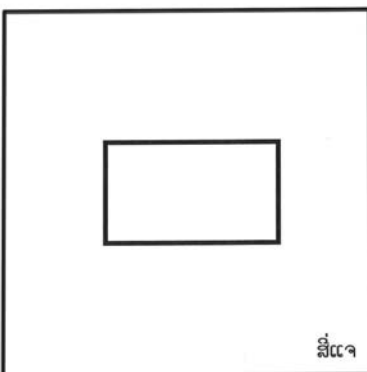
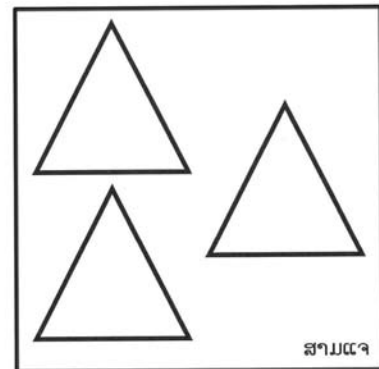
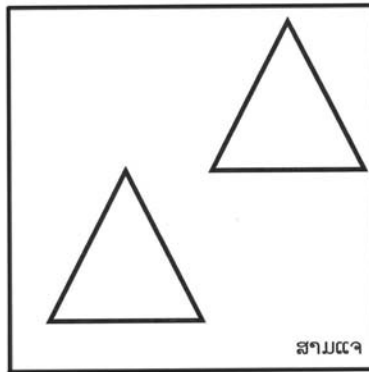
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.
3. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັນກັບໝູ່.
4. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາ, ລຳຕົວ ໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
6. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.
7. ປະຕິບັດຕົນຕາມໄຟອຳນາດ ໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
8. ເຝິກຄ່ອງແຄ້ວຂອງຮ່າງກາຍ ໃນເວລາກັ້ມ ແລະ ລອດກົງລົດ.
9. ເຝິກການຟັງ, ສັງເກດ, ຈຳແນກສຽງ, ຄົ້ນຄິດວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
10. ເຝິກການປະສານງານກັນລະຫວ່າງ ສາຍຕາ, ມື, ແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ .
11. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າໂຕຕ່າງລະດັບ ຕາມລຳດັບ.
12. ເຝິກປະສາດສຳຜັດຂອງມື ແລະ ຫູ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກຢ່າງມີເຫດຜົນ.
2. ພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາປະສານງານຢ່າງຄອງແຄ້ວ.
3. ພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
4. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມັກຄີ.
5. ເຝິກການແກ້ບັນຫາ ແລະ ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
7. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມສີ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ, ຕໍ່ຮູບພາບສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.



ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

1. ສົ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍ ແລະ ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາ.
2. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
3. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີລະບຽບວິໄນ, ຮູ້ຈັກຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.
4. ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຮັບຜິດຊອບ, ມີຄວາມກ້າຫານ ສະແດງອອກໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ການຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ.
6. ເພື່ອພັດທະນາທັກສະທາງດ້ານພາສາ ແລະ ມີນິດໄສຮັກການອ່ານ.
7. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ ກ່ຽວກັບພື້ນຖານທາງດ້ານຄະນິດສາດ, ພາສາລາວ, ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ.
8. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການປັບຕົວໃນການຢູ່ຮ່ວມກັບຄົນອື່ນ, ຮູ້ຈັກການລໍຖ້າ, ເອື້ອເພື່ອເຜື່ອແຜ່, ຮູ້ເສຍສະຫຼະ ແລະ ໃຫ້ຮູ້ອະໄພຜູ້ອື່ນ.
9. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມ, ມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ສົ່ງແວດລ້ອມອອ້ມຕົວເດັກ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.
11. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມອົດທົນກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.



ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຝູງສັດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງບົກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນໍາພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອື່ນໆໃຫຍ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
10. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນໍາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
11. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ ແລະ ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ອ່ານອອກສຽງຄໍາທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ິ ປະກອບຮູບພາບ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ.
3. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ແລະ ບອກຊື່ພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງບົກ.
4. ບອກຕົວເລກ6, 7, 8, 9, 10 ແລະ ບອກທິດທາງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
5. ບອກສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບ, ບອກປະໂຫຍດ, ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອື່ນໆລົດຈັກ ແລະ ລົດຖີບ.
6. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ເຂົາລົດ, ກະດິ່ງ, ຂາໄຊ, ຕີນລົດ, ດິ້ວລົດ, ໂສ້, ໂກບ, ອານນັ່ງ, ຜາງຕີນລົດ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕື້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ຂ(ເຂົາລົດ), ກ(ໂກບ), ຕ(ຕີນລົດ), ດ(ດິ້ວລົດ), ສ(ໂສ້), ອ(ອານນັ່ງ) ແລະ ຜ(ຜາງຕີນລົດ).
7. ບອກປະໂຫຍດ , ສ່ວນຕ່າງໆ, ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອື່ນໆໃຫຍ່, ລົດຈັກ ແລະ ລົດຖີບ.
8. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ; ບອກສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
9. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ , ລົດໃຫຍ່ ແລະ ໝວກກັນກະທົບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງ ພະຍັນຊະ ນະຕື້ນຕາມ ຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ລ(ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່).

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ ແລະ ຕົວ ຊ.
2. ບອກຕົວ ເລກ 8 ແລະ ຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງບົກ ໃນທາງບົກ.
4. ບອກສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ; ບອກປະໂຫຍດຂອງໝວກກັນກະທົບ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ ແລະ ຕົວ ຊ ໃຫ້ສຳເລັດ.
6. ປັບເປັນແຜ່ນມົນ, ສີ່ແຈ ນ້ອຍ ແລະ ສີ່ແຈໃຫຍ່ປະກອບໃສ່ກັນໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບລົດ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.
8. ຮ້ອຍໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ, ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ ແລະ ຕົວ ຊ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.
10. ແຕ້ມໝວກກັນກະທົບ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ .
2. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາຈັບຫຼັກ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ , ຂາ, ລຳຕົວ ໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນ ລູລື້ເຂົ້າສານ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
5. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາໂດດ ແລະ ເຕັ້ນ.
6. ປະຕິບັດຕົນຕາມໄຟອຳນາດ ໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
7. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວຂອງຮ່າງກາຍໃນເວລາກັ້ມ ແລະ ລອດກົງລົດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປເພດຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
5. ຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບຂີ່ລົດຈັກ ໃສ່ໝວດກັນກະທົບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະ, ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ.
8. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຝູງສັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຝູງສັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ຝູງສັດ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສື່ນທະນາກ່ຽວກັບການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາສວນສັດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງແກວ່ງແຂນຊ້າໆ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຝູງສັດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນພັບແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະເພດຂອງການເດີນທາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ພັງນິທານເລື່ອງ ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຈິ ປະກອບຮູບພາບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການພັງນິທານເລື່ອງ ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ, ປະເພດຂອງການເດີນທາງ: ທາງບົກ, ທາງອາກາດ ແລະ ທາງນ້ຳ.
2. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຈິ ປະກອບຮູບພາບ: ຝາຊີ, ໝາກບີ, ຕີຄີ, ສາລີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ຮູບພາບປະກອບເລື່ອງ, ລົດ, ເຮືອບິນ, ເຮືອ.
2. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ຝາຊີ, ໝາກບີ, ຕີຄີ, ສາລີ; ບັດຄຳສັບ: ຝາຊີ, ໝາກບີ, ຕີຄີ, ສາລີ, ສະຫຼະ ຈິ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການເດີນທາງມາໂຮງຮຽນ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ເດັກພັງນິທານ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະເພດຂອງການເດີນທາງຕາມເນື້ອໃນນິທານ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບັດຄຳສັບ, ສະຫຼະ ຈິ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມ ກັບສະຫຼະ ຈິ ປະກອບຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ປະເພດຂອງການເດີນທາງ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຈິ ຕາມຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການພັງນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຈິ ປະກອບຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
2. ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
2. ແບບຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
3. ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒ ທີ່ເຈາະຮູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຈັບເຊືອກຮ້ອຍດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ໑ ແລະ ຕົວ ໒ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໂດຍສະເພາະແມ່ນຂາ.
3. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ ຫຼື ທ່ຳຢາງສຳລັບເຮັດຫຼັກ 4 ອັນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແກ່ວງແຂນໄປທາງໜ້າ, ຢ່າເທົ້າຢູ່ກັບບ່ອນ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍ ວ່ອງໄວ, ບໍ່ດຶງກັນແຮງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີໃຈສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວຍຶດຕົນຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ກາຈັບຫຼັກ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວຂອງການໃຊ້ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ: ລົດກະບະ, ລົດເມ, ລົດຈັກ, ລົດຕຸກໆ, ລົດຖີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບສ່ວນສັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບລົດປະເພດຕ່າງໆ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ.

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງ: ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄຟ, ສັງເກດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຈິ ປະກອບຮູບພາບ: ຝາຊີ, ໝາກບີ, ຕີຄີ, ສາລີ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ, ຊ ແລະ ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ, ຕົວ ສ ຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ນິທານເລື່ອງ: ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄຟ; ປັດສະຫຼະ ຈິ, ຮູບພາບ: ຝາຊີ, ໝາກບີ, ຕີຄີ, ສາລີ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ແຜນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ ແລະ ຊ ທີ່ເຈາະຮູແລ້ວ, ເຊື່ອກສຳລັບຮ້ອຍ, ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ຕົວ ລ, ສ ແລະ ສີດຳ ຫຼື ສີສີໄມ້.
3. ປັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງການອອກກຳລັງກາຍ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກປັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ເປົ້າໝາກຫວິດ 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຖີບລົດ, ເປົ້າໝາກຫວິດ 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຂັບລົດຈັກ, ເປົ້າໝາກຫວິດ 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຂັ້ນລົດເມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວິດ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າຕົບມືກ້ອງຂາເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຫງ່ຽງລຳຕົວ ເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບປຸ່ມກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງຄູ່ເຂົ້າ, ກັ້ມຫົວລົງ ແລະ ເງີຍຫົວຂຶ້ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງບົກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກຊື່ພາຫະນະ ການເດີນທາງໃນທາງບົກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກ ແລະ ບອກທິດທາງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ; ບອກພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງບົກ: ລົດຕຸກໆ, ລົດກະບະ, ລົດເມ, ລົດຈັກ ແລະ ລົດຖີບ.
2. ຕົວເລກ 6, 7, 8, 9, 10; ທິດທາງ: ເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ລົດຕຸກໆ, ລົດກະບະ, ລົດເມ, ລົດຈັກ, ລົດຖີບ, ເດັກນ້ອຍຍິງຍົກແຂນຂວາ ແລະ ຊາຍຍົກແຂນຊ້າຍ ຫຼື ຕົວເດັກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ບັດຕົວເລກ 6, 7, 8, 9, 10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງບົກ ຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກບອກພາຫະນະໃນທາງບົກ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກ: 6, 7, 8, 9, 10.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ຕົວເດັກ ແລະ ບອກທິດທາງ: ເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ເລືອກຮູບພາບ ລົດ, ເຮືອບິນ, ເຮືອ ແລ້ວບອກພາຫະນະທີ່ໃຊ້ໃນ ການເດີນທາງໃນທາງບົກ, ຕົວເລກ ແລະ ທິດທາງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການມີສະຕິໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ເວລາຂີ່ລົດໄຫຍ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງບົກ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກ ແລະ ການບອກທິດທາງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 8

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 8.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ 8.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 8.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາ, ລຳຕົວ ໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລູລິເຂົ້າສານ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງຕົວບໍ່ຕຳກັນລື້ມ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ແລ້ວ ນຶ່ງລົງ ແລະ ລຸກຂຶ້ນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ລູລິເຂົ້າສານ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາ ແລະ ລຳຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກສີແດງ, ສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ສີບົວ, ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫານະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫານະ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, 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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ; ຫຼິ້ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດບັ້ງກ ແລະ ຕໍ່ໄມ້ບັ້ງກໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາກ, ກັບສາກ ແລະ ສາມແຈປະກອບເປັນ ຮູບລົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ; ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບລົດປະເພດຕ່າງໆ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັ້ງກໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາກ, ກັບສາກ ແລະ ສາມແຈ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ ແລະ ບົດເພງ ຍານພາຫະນະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງບົກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງບົກ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າແກວ່ງແຂນ ແລະ ທ່າໃນໝູນຄໍ່ຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນພັບແຂນເຂົ້າ ແລະ ວາແຂນອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບມີ ເຂົາລົດ, ກະດິ່ງ, ຂາໄຊ, ຕີນລົດ, ດີ້ວລົດ, ໂສ້, ອານນັ່ງ ແລະ ຜາງຕີນລົດ; ລົດຈັກມີເຂົາລົດ, ແກ, ຂາໄຊ, ດີ້ວລົດ, ໂສ້, ໂກບ, ອານລົດ ແລະ ເບກ; ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກໄປ, ມາສະດວກ ແລະ ວ່ອງໄວ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເຂົາລົດ, ກະດິ່ງ, ຂາໄຊ, ຕີນລົດ, ດີ້ວລົດ, ໂສ້, ໂກບ, ອານນັ່ງ ແລະ ຜາງຕີນລົດ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຂ(ເຂົາລົດ), ກ(ໂກບ), ຕ(ຕີນລົດ), ດ(ດີ້ວລົດ), ສ(ໂສ້), ອ(ອານນັ່ງ) ແລະ ຜ(ຜາງຕີນລົດ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບລົດຖີບ, ບັດພະຍັນຊະນະ: ຂ, ກ, ຕ, ດ, ສ, ອ, ຜ; ບັດຄຳສັບ: ເຂົາລົດ, ຕີນລົດ, ດີ້ວລົດ, ໂສ້, ໂກບ, ອານນັ່ງ, ຜາງຕີນລົດ ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພະຫະນະ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູມີຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພະຫະນະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບ, ສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນ ແລ້ວຊີ້ບອກສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບຈາກຮູບພາບ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ, ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການບິວລະບັດຮັກສາລົດຖີບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງບົກ.
2. ປັນເປັນແຜ່ນມົນ, ສີ່ແຈ ນ້ອຍ ແລະ ສີ່ແຈໃຫຍ່ປະກອບໃສ່ກັນໃຫ້ຄ້າຍຄືຮູບລົດ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບແຜ່ນມົນ, ສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ສີ່ແຈໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບລົດຈັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ ແລະ ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງຟື້ນ.
2. ແບບຮູບລົດທີ່ປັນແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂັບລົດຈັກ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງບົກ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນຮູບແຜ່ນມົນ, ສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ສີ່ແຈໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບລົດຈັກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການປັນເປັນຮູບແຜ່ນມົນ, ສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ສີ່ແຈໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບລົດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງໃນການຂີ່ລົດ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ລ້າງມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງບົກ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບລົດທີ່ປັນ ກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນ ອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວຂອງຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກ້ານກ້ວຍ, ເຊືອກ ແລະ ໄມ້ສຳລັບຄັດຫົວມ້າຢ່າງລະ 5 ອັນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ເຕັ້ນຂຶ້ນ, ເຕັ້ນລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວຍຶດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ນັ່ງລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວບລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນອີ່ມ້າກ້ານກ້ວຍ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວຂອງຂາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃສ່ໝວກກັນກະທົບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃສ່ໝວກກັນກະທົບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃສ່ໝວກກັນກະທົບ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບລົດຖີບ, ລົດຈັກຕາມສີ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຖ ຖົງ ເຖົງ ພ ພູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດອິດທິພົນໄປຕະຫຼາດຊື້ອາຫານມາແຕ່ງກິນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ລຽນປຸ້ນສະຫຼັບສີ: ວາງປຸ້ນສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ ສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ກະຕ່າ, ເງິນເຈ້ຍ ແລະ ເຄື່ອງເຮືອນນ້ອຍຈຳລອງ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດປຸ້ນ, ປຸ້ນສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ

1. ການປະດິດສ້າງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ພາຍເຮືອ ແລະ ຂັບເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ພາຍເຮືອ ແລະ ຂັບເຮືອ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວັ້າ, ວາແຂນອອກ ແລະ ຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລົດໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນຕ່າງໆ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງລົດໃຫຍ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການ; ບອກສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງລົດໃຫຍ່: ໄປ, ມາສະດວກ, ວ່ອງໄວ ແລະ ບັນທຸກ ຫຼື ຕ່າງເຄື່ອງຂອງໄດ້ຫຼາຍ.
- ສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດໃຫຍ່ ມີພວງມະໄລ, ແກ, ຕີນລົດ, ຕາໄຟລົດ...
2. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ; ສີຂຽວ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ: ວາງຮູບລົດ ຈັກສີເຫຼືອງ, ລົດຖີບສີຂຽວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຄົນຂີ່ລົດໃຫຍ່ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ລົດຈັກສີເຫຼືອງ 3 ແຜ່ນ, ລົດຖີບສີຂຽວ 3 ແຜ່ນ.
2. ແຜ່ນແບບການວາງສີ: ຮູບລົດຈັກສີເຫຼືອງ ແລະ ລົດຖີບສີຂຽວວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດໃຫຍ່; ໃຫ້ເດັກ ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດໃຫຍ່.
3. ຄູ່ສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກສີ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບການວາງສີ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກປະໂຫຍດ, ສ່ວນຕ່າງໆຂອງລົດໃຫຍ່, ບອກສີ ແລະ ວາງສີ ຕາມແບບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດໃຫຍ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງລົດໃຫຍ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ, ການບອກສີ ແລະ ການວາງຮູບຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ.
2. ຮ້ອຍໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວສະຫຼັບກັນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍໝາກປັດ ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ແບບໝາກປັດທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ.
3. ຄູແນະນຳ, ສາທິດການຮ້ອຍໝາກປັດ ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຮ້ອຍ ໝາກປັດ ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ເອົາໝາກປັດຫຍັດ ໃສ່ຮູຫຼື ຮູດັງ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍໝາກປັດສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ປະຕິບັດຕາມ ຕາມໄຟອຳນາດ ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປ້າຍ ໄຟແດງ, ໄຟເຫຼືອງ ແລະ ໄຟຂຽວ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຮູ້ກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ມື, ຕີນ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກສອງມືຂຶ້ນເຮັດທ່າທາງລົມພັດໄປ, ພັດມາຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຕາມໄຟອຳນາດ ໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບວັດກັບ ວ(ວັດ), ໂອກັບ ອ(ໂອ), ຣາດາກັບ ຣ(ຣາດາ), ເຮືອນກັບ ຮ(ເຮືອນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃສ່ໝວກກັນກະທົບ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດຈັກໃສ່ໝວດກັນກະທົບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໝາກປັດສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວສະຫຼັບກັນ ແລະ ຂີດຂຽນຕົວເລກ 8 ຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດຈັກໃສ່ໝວດກັນກະທົບ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ, ໝາກປັດສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ; ສີສີໄມ້, ສີດຳ, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 8 ທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆລົດໃຫຍ່.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າຕິດນິ້ວມືໄປຂ້າງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າເດ່ຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງເປັນ 2 ແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຊັ້ນຫົວເຂົ້າເອົາມືຈັບປາຍຕີນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ: ກອດແອວ ຫຼື ຈັບໃຫ້ແໜ້ນ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົນເຂົ້າຕົວລົດ ແລະ ລົ້ມ; ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂີ່ ລົດຈັກ: ກອດແອວ ຫຼື ຈັບໃຫ້ແໜ້ນ, ຂີ່ລົດຈັກໃສ່ໝວກກັນກະທົບ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົນເຂົ້າຕົວລົດ ແລະ ດາດທີ່ລົດຈັກ; ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດໃຫຍ່: ນັ່ງຢູ່ກັບບ່ອນ, ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ບໍ່ແຕ່ແຂນອອກນອນລົດ, ເວລາຂຶ້ນ, ລົງຕ້ອງໃຫ້ລົດຈອດກ່ອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່ ແລະ ໝວກກັນກະທົບ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ລ (ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຄົນຂີ່ລົດຈັກໃສ່ໝວກກັນກະທົບ, ຂີ່ລົດຖີບ, ຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ໝວກກັນກະທົບ ແລະ ລົດໃຫຍ່.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ລ, ບັດຄຳສັບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່ ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາ, ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ, ລົດໃຫຍ່; ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບມີຕົວ ລ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄົນການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ, ລົດໃຫຍ່, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃຫ້ປອດໄພໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ ແລະ ລົດຈັກ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ລ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໝວກກັນກະທົບ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍ່ດໍາ ຫຼື ສໍ່ສີ.
2. ແບບຮູບໝວກກັນກະທົບທີ່ແຕ້ມແລ້ວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບໝວກກັນກະທົບ ທີ່ມີຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງໝວກກັນກະທົບ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມໝວກກັນກະທົບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມໝວກກັນກະທົບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຕັ້ງໃຈແຕ້ມໃຫ້ງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງໝວກກັນກະທົບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ລອດກົງລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ລອດກົງລົດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ແຂງແຮງຂອງຮ່າງກາຍໃນເວລາກັ້ມ ແລະ ລອດໂດຍສະເພາະແມ່ນ ກະດູກສັນຫຼັງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ລອດກົງລົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກົງລົດ ຫຼື ບັ້ວງ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປັ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ລອດກົງລົດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ລອດກົງລົດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ລອດກົງລົດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງເວລາກັ້ມລອດ ບໍ່ໃຫ້ຫົວຕຳກົງລົດ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ດ້ວຍຄວາມ ສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງລົມຜັດໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ລອດກົງລົດ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ແຂງແຮງຂອງກະດູກສັນຫຼັງໃນເວລາກັ້ມລອດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບວັດກັບ ວ(ວັດ), ຮູບໂອກັບ ອ(ໂອ), ຮູບຣາດາກັບ ຣ(ຣາດາ), ຮູບເຮືອນກັບ ຮ(ເຮືອນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອີ່ລົດຖີບ, ລົດຈັກ ແລະ ລົດໃຫຍ່.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ໝວກກັນກະທົບ; ສັງເກດ ບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ລ (ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່), ຂ (ເຂົາລົດ), ຕ (ຕີນລົດ), ດ (ດ້ວລົດ), ສ (ໂສ້), ກ (ໂກບ), ອ (ອານນັງ) ແລະ ຜ (ຜາງຕີນລົດ).
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບໝວກກັນກະທົບຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປັ້ນເປັນ ແຜ່ນມົນ, ສີ່ແຈນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ ປະກອບເປັນຮູບລົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ໝວກກັນກະທົບ, ລົດໃຫຍ່; ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ: ລ, ຂ, ຕ, ດ, ສ, ຜ, ອ, ກ; ບັດຄຳສັບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ເຂົາລົດ, ຕີນລົດ, ດ້ວລົດ, ໂສ້, ໂກບ, ອານນັງ, ຜາງຕີນ ລົດ ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຮູບໝວກກັນກະທົບ, ດິນສຳລັບປັ້ນ, ຜ້າຢາງຮອງ ແລະ ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່, ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍລົດຈັກ ແລະ ລົດຖີບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳ, ທາງອາກາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອຈັກ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຮືອຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຮືອບິນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
8. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳ, ສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອພາຍ ແລະ ເຮືອຈັກ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ເສື້ອຊູຊິບ, ບ່ອນນັ່ງ, ຫົວເຮືອ, ທ້າຍເຮືອ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະຕິນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ: ຮ(ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ), ຫ(ຫົວເຮືອ), ບ(ບ່ອນນັ່ງ), ຫ(ທ້າຍເຮືອ) ແລະ ສ(ເສື້ອຊູຊິບ); ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ ປະກອບທ່າທາງ.
3. ຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ຕາມຈັງຫວະ.
4. ບອກຕົວເລກ: 6-10, ນັບປາກເປົ້າ 1-10 ແລະ ຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບເຮືອຈັກ: 6-10.
5. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງອາກາດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອບິນ.
6. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ແລະ ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຮືອບິນ.
7. ອ່ານອອກສຽງຄໍາທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຈີ ບໍ່ມີຮູບພາບ: ລີ: ລ ຈີ ລີ, ທີ: ທ ຈີ ທີ ແລະ ຟີ ຈີ ຟີ.
8. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ຖືມື້ເຫຍື້ອລົງແມ່ນ້ຳ, ນັ່ງຢູ່ກັບບ່ອນບໍ່ຢອກກັນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳ ແລະ ທາງອາກາດ
2. ບອກຕົວເລກ 9 ແລະ ອິດຂຽນຕົວເລກ 9 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ມ, ກ ແລະ ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ກ, ມ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອຄູ່ໃຫ້ຄ້າຍຄື: ພິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບເຮືອບິນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນເຮືອຄູ່, ອິດຂຽນຕົວ ເລກ 9, ພິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບເຮືອບິນ ແລະ ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ກໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ສະອາດຈົບງາມ.
6. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມາດມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການສັງເກດຈຳແນກສຽງ; ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບ້ກິນໝາກເຂືອ.
3. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ການປະສານງານກັນລະຫວ່າງສາຍຕາ, ແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາໄຕຕ່າງລະດັບ.
4. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າໄຕຕ່າງລະດັບ ຕາມລຳດັບ.
5. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ, ສັງເກດ ແລະ ມີພິກໄຫວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງເຮືອ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນດຶງເຊືອກ, ໄຕ່ຮາວດຽວ ແລະ ຮາວຄູ່.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນ ແຕ່ 1 ເຖິງ 9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ໃນຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມອົດທົນຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນນິ້ວມື ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່ຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປໝ້າ ແລະ ກັບຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າພັບຂາເຂົ້າ ແລະ ຢຽດຂາອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໃຫຍ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ; ພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຮ (ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຄົນຂີ່ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ; ບົດຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ.
2. ບົດຄຳສັບ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ; ບົດພະຍັນຊະນະ: ຮ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການອີ່ລົດຈັກ, ລົດຖີບ ແລະ ລົດໄທຍ໌.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບອກກ່ຽວກັບພາຫະນະທາງນ້ຳ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບົດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກພາຫະນະ, ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ, ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນທີ່ປອດໄພໃນເວລາຂີ່ເຮືອ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງນ້ຳ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍເປັນເຮືອຄູ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນີ້.
2. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອຄູ່ໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນເຮືອຄູ່ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດ.
2. ແບບເຮືອຄູ່ທີ່ພັບແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນີ້.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອຄູ່.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພັບເຈ້ຍເປັນເຮືອຄູ່.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຮູ້ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອີ່ເຮືອ ແລະ ສາມັກຄີກັນເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນີ້.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອຄູ່ ກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນເຮືອຄູ່ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງ.
3. ເຝິກຄວາມວ່ອງໄວໃນການໄລ່ຈັບ ແລະ ການຫຼົບຫຼີກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ 1 ຜືນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຈັບແຂ້ວກັນຢ່າງໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ, ຢ່າງໄປທາງຂ້າງຂວາ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວ ໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍຶດຕົວຂຶ້ນຫາຍໃຈເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາກເຂືອ.
2. ການຟັງ ແລະ ການຈຳແນກສຽງໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມວ່ອງໄວໃນການໄລ່ຈັບ ແລະ ການຫຼົບຫຼີກໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຮືອ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຈັບຄູ່.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນຄົນຂັບເຮືອຂົນສົ່ງສິນຄ້າ, ຂີ່ລົດຖີບ ໄປຕະຫຼາດ ຊື້ອາຫານມາແຕ່ງກິນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ພວງມະໄລເຮືອຈຳລອງ, ກະຕ່າ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍຈຳລອງ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ, ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານເປົ້າໝາກຫວີດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພາຫະນະການເດີນທາງ ໃນທາງນ້ຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ເປົ້າໝາກຫວີດ 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງສະນ້ຳ, ເປົ້າໝາກຫວີດ 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຂັບເຮືອ, ເປົ້າໝາກຫວີດ 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງ ພາຍເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວີດ.
2. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບພາຫະນະການເດີນທາງໃນທາງນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າແກວ່ງຂາ ເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບິບບ່າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກ, ນັບປາກເປົ້າ 1-10 ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ 6-10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມລຳດັບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອຈັກປະກອບມີ: ຫົວເຮືອຈັກ, ບ່ອນນັ່ງ, ທ້າຍເຮືອ; ເຮືອພາຍປະກອບມີຫົວເຮືອພາຍ, ບ່ອນນັ່ງ, ທ້າຍເຮືອພາຍ; ປະໂຫຍດ ໄປ, ມາສະດວກ ແລະ ວ່ອງໄວ.
2. ຕົວເລກ: 6-10, ການນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1-10 ແລະ ຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບເຮືອຈັກ: 6-10.
3. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຫົວເຮືອ, ບ່ອນນັ່ງ ແລະ ທ້າຍເຮືອ ; ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມລຳດັບທີ່ມີຕົວ ຫ (ຫົວເຮືອ), ບ (ບ່ອນນັ່ງ), ທ (ທ້າຍເຮືອ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຄົນຂີ່ເຮືອຈັກ, ຂີ່ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ເຮືອພາຍ ແລະ ບົດຄຳຄອງ ຍານພາຫະນະ (ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ບັດຮູບເຮືອຈັກທີ່ມີຄ່າຈຳນວນ 6, 7, 8, 9, 10 ແລະ ບັດເລກ 6, 7, 8, 9, 10.
3. ບັດຄຳສັບ ບ່ອນນັ່ງ, ຫົວເຮືອ, ທ້າຍເຮືອ; ບັດພະຍັນຊະນະ ບ, ທ, ຫ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທຸກໆ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ, ເຮືອພາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ, ບອກຕົວເລກ ແລະ ນັບປາກເປົ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມລຳດັບ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ, ເຮືອພາຍ, ບອກຕົວເລກ, ນັບປາກເປົ້າ, ບອກຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມລຳດັບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນທີ່ປອດໄພໃນເວລາຂີ່ເຮືອຈັກ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກ່ຽວກັບສ່ວນຕ່າງໆ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກ, ການນັບປາກເປົ້າ 1-10 ແລະ ການບອກຄ່າຈຳນວນ 6-10.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມລຳດັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 9.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 9 ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 9 ໃຫ້ສຳເລັດ ສະອາດຈົບງາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນ ຕົວເລກ 9 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນຕົວເລກ 9 ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ເຫຼັ້ມທີ 1 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນຕົວເລກ 9 ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-5 ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ 9.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນຕົວເລກ 9 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 9 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ສາມາດຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຕົວ ເລກ 9.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 9.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວ ເລກ 9 ໃຫ້ສຳເລັດສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ການປະສານງານກັນລະຫວ່າງສາຍຕາ ກັບ ແຂນ, ຂາ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດຄຳຄອງ ຍານພາຫະນະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ໄຕ່ຕ່າງລະດັບລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກ, ອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕີນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງວາແຂນ ແລະ ຜັບແຂນເຂົ້າຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ການປະສານງານກັນລະຫວ່າງຕາກັບແຂນ, ຂາ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອປະເພດຕ່າງໆ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-9.
2. ຄູສອນທະນາຄູກຽວກັບຊື່ເກມ, 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 ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ ແລະ ລຽນລຳດັບເຄື່ອງຈຳລອງ: ລົດ, ເຮືອ, ເຮືອບິນຕາມແບບ, ສຳຜັດປ້ອກ, ຕໍ່ປ້ອກໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາກ, ກັບສາກ ແລະ ສາມແຈ ປະກອບເປັນຮູບລົດ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຫົວເຮືອ, ບ່ອນນັ່ງ ແລະ ທ້າຍເຮືອ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນ ຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຕົວ: ຫ(ຫົວເຮືອ), ບ(ບ່ອນນັ່ງ), ທ(ທ້າຍເຮືອ) ແລະ ສັງເກດ, ອ່ານຕົວເລກ 6 ເຖິງ 10 ແລະ ນັບຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບ ເຮືອຈັກ 6 ເຖິງ 10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ລົດ, ເຮືອ, ເຮືອບິນຈຳລອງ, ປ້ອກໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາກ, ກັບສາກ ແລະ ສາມແຈ.
2. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ຫົວເຮືອ, ທ້າຍເຮືອ, ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ: ຫ, ບ, ທ ບັດຄຳສັບຕົວ: ຫົວເຮືອ, ບ່ອນນັ່ງ, ທ້າຍເຮືອ; ບັດຕົວເລກ 6 ເຖິງ 10 ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ລຽນແຖວ, ຂຶ້ນເຮືອ ແລະ ນັ່ງລົງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າແກວ່ງແຂນເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກສູງ 1 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ລຽນແຖວ, ຂຶ້ນເຮືອ ແລະ ນັ່ງລົງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນບົບແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຣືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຣືອ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຣືອ: ນັ່ງຢູ່ກັບບ່ອນ, ບໍ່ເດີນໄປຫຼິ້ນນ້ຳ, ບໍ່ຢອກກັນ, ໃສ່ເສື້ອຊຸບ, ບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອລົງນ້ຳ; ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເສື້ອຊຸບ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອລົງແມ່ນ້ຳ, ນັ່ງຢູ່ກັບບ່ອນບໍ່ຢອກກັນ; ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ສ(ເສື້ອຊຸບ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຄົນອໍເຣືອຈັກ, ເສື້ອຊຸບ; ບັດຄຳສັບ: ເສື້ອຊຸບ ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະ: ສ,
2. ບົດນິທານເລື່ອງ ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຟັງເລົ່ານິທານເລື່ອງ ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ ປະກອບຮູບພາບ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຣືອ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ສ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຣືອ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອໍເຣືອ ແລະ ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ມ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ແລະ ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການສັງເກດ, ຄົ້ນຄິດວ່າໄວຕອບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແກວ່ງກ້ອນຫີນ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍວ່ອງໄວ ເວລາ
ຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ໝູ່ລົ້ມ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ເປັດຕົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງເຮືອ.
2. ການຄົ້ນຄິດວ່າໄວຕອບໄດ້ຖືກຕ້ອງໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ, ອິດຂຽນຕົວເລກ 9 ຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ມ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 9 ທີ່ຂຽນແລ້ວ ສໍາລັບ ຫຼື ສໍາລັບ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ໜ່ວຍມົນແຕ່ 1 ເຖິງ 9; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການຂີ່ເຮືອ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ, ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດເຮືອບິນກຳລັງບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າຈຸ້ມນີ້ວມີເຂົ້າ ແລະ ອອກ, ທ່າແກວ່ງຂາເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຍົກແຂນຂຶ້ນ ແລະ ວາງແຂນລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ບອກການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ, ປະໂຫຍດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອບິນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ: ເຮືອບິນນ້ອຍ, ເຮືອບິນໃຫຍ່; ປະໂຫຍດເດີນທາງໄປ, ມາສະດວກ ແລະ ວ່ອງໄວ.

- ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອບິນ: ສ່ວນຫົວມີປະຕູທາງເຂົ້າ ແລະ ທາງອອກຂອງຜູ້ໂດຍສານ.
- ສ່ວນກາງ: ຢູ່ເທິງມີປົກ, ໃບປິ່ນ ຫຼື ໃບຜັດ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມມີບ່ອນນັ່ງຂອງຜູ້ໂດຍສານ.
- ສ່ວນທ້າຍມີທາງເຮືອບິນ; ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: ເລກ 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍໄປສະໜາມບິນກັບພໍ່, ແມ່ ແລະ ເຮືອບິນ.
2. ບັດຕົວເລກ 1-10, ບົດເພງ ເຮືອບິນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ, ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອບິນ; ໃຫ້ເດັກບອກການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກຈຳນວນທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ, ຊັບອກສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອບິນ ແລະ ຈຳນວນທີ່ຂາດຫາຍໄປ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃຫ້ປອດໄພໃນເວລາເດີນທາງໃນທາງອາກາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ຕາມຈັງຫວະ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ, ປະໂຫຍດ ແລະ ສ່ວນຕ່າງໆຂອງເຮືອບິນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບເຮືອບິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການເດີນທາງ ໃນທາງອາກາດ.
2. ພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບເຮືອບິນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບເຮືອບິນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບເຮືອບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ ແລະ ແບບພິມຮູບເຮືອບິນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບເຮືອບິນ.
3. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການເດີນທາງໃນທາງອາກາດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບເຮືອບິນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບເຮືອບິນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ສີເປື້ອນເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກການເດີນທາງ ໃນທາງອາກາດ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບເຮືອບິນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບພາບເຮືອບິນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກສຳລັບດຶງຄວາມຍາວ 5-7 ແມັດ 1 ເສັ້ນ.
2. ສ່ອງ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດເສັ້ນ, ໝາກຫວິດ ແລະ ຜ້າ.
3. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.
4. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມ ຕີນ, ມື ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມື, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ດຶງເຊືອກ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ: ເຮືອກັບໄມ້ພາຍ, ລົດຈັກກັບໝວກກັນກະທົບ, ເຮືອບິນກັບເສື້ອຊຸຊິບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ: ເຮືອກັບໄມ້ພາຍ, ລົດຈັກກັບໝວກກັນກະທົບ, ເຮືອບິນກັບເສື້ອຊຸຊິບ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ.

III. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດປູອກ ແລະ ຕໍ່ປູອກເປັນທາງລົດໄຟ, ສຳຜັດຕົວເລກ ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ: ຕົວເລກ 1 ເຖິງ 10.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນນັກບິນຂັບເຮືອບິນ ແລະ ຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນ ໃນບົດນິທານເລື່ອງ: ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄຟ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດປູອກ ແລະ ຕົວເລກທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ: ຕົວເລກ 1 ເຖິງ 10.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ພວງມະໄລເຮືອບິນຈຳລອງ, ໝວກຂຽດນ້ອຍ, ໝອງນ້ຳຈຳລອງ, ເຮືອຈຳລອງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ ແລະ ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເຮືອບິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການເດີນທາງ ໃນທາງອາກາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຮືອບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຮືອບິນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການເດີນທາງ ໃນທາງອາກາດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນແອວ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່າຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຮືອບິນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນຫຼ່ຽງລຳຕົວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການເດີນທາງ ໃນທາງອາກາດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ: ນັ່ງຢູ່ກັບບ່ອນ, ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອຖືກບ່ອນ ແລະ ປະຕິບັດຕາມ ຄຳແນະນຳຂອງການບິນ.
2. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ: ລີ: ລ ຍີ: ລີ; ທີ: ທ ຍີ: ທີ ແລະ ຟີ: ຟ ຍີ: ຟີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບຄົນຂີ່ເຮືອບິນ; ບົດເພງ ເຮືອບິນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບັດສະຫຼະ ຄື, ບັດພະຍັນຊະນະ ລ, ທ, ຟ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ລີ, ທີ, ຟີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ; ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ ແລະ ອ່ານຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍ ພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ກ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນ ພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ຮາວໂທນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນ ຮາວໂທນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊັ້ນແຂນ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ ໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຮາວໂທນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.
2. ຮາວໂທນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຮາວໂທນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຮາວໂທນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຮາວໂທນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າແຂວນ ຮາວໂທນ ຕາມລຳດັບ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມ ຕີນ ແລະ ມື ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມື, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຮາວໂທນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາ.
3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມາດໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຮູບໝວຍມົນ, ກ້ອນສາກ, ທໍ່ສີ່ແຈ, ທໍ່ສາມແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ.
3. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ 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 ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ຄວາມສາມາດໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ມ, ກ ຕາມແບບ ແລະ ພິມນິວມີ ດ້ວຍສີນ້ຳໃສ່ຮູບເຮືອບິນ.
2. ການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ ແລະ ທົດລອງການຈົມຂອງວັດຖຸ ທີ່ໜັກ ແລະ ເບົາ; ສັງເກດ, ຈຳແນກສຽງແຮງ, ສຽງຄ່ອຍຂອງວິທະຍຸ ແລະ ໂທລະສັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວມ, ກ ທີ່ຂຽນແລ້ວ, ເຈ້ຍຂາວ, ຮູບເຮືອບິນ, ສີນ້ຳ, ສີດຳ, ສີນ້ຳ, ກະປ໋ອງໃສ່ສີນ້ຳ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ກ້ອນຫີນ, ໂຟມ, ຊິງ (ຊິງ 2 ຜາງ), ວິທະຍຸ ແລະ ໂທລະສັບ (ເຄື່ອງຈຳລອງ).
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມພາຍຫຼັງຫຼິ້ນແລ້ວໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ, ຈັງຫວະເພງ ການສື່ສານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມທີ່ຄູ່ແນະນຳ, ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ບອກການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຈົດໝາຍ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໜັງສືພິມ, ໂປສະເຕີ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ: ຈ(ຈົດໝາຍ), ວ(ວິທະຍຸ), ທ(ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ) ແລະ ປ(ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໂປສະເຕີ); ບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ.
3. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.
4. ຟັງນິທານເລື່ອງ ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ; ບອກການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ.
5. ອ່າພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̣ ເປັນສຽງດິນຕີ: ກິ ກີ ກີ້, ອີ ອີ ອີ້.
6. ບອກການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ; ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
7. ບອກປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເຂົ້າໃຈສິ່ງທີ່ໄດ້ສົນທະນາ, ເບິ່ງການສະແດງຕ່າງໆ.
8. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̣ ເປັນສຽງດິນຕີ: ຕີ ຕີ ຕີ້, ນີ ນີ ນີ້.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ: 1, 3, 5 ແລະ ເລກ 7; ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໒ ແລະ ໑.
2. ບອກປະໂຫຍດຂອງຊອງຈິດໝາຍ; ພັບເຈ້ຍໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຊອງຈິດໝາຍ.
3. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງໂທລະພາບ.
4. ຕິດຕົວເລກ: 1, 3, 5 ແລະ ເລກ 7 ໃສ່ຮູບໂທລະສັບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5 ແລະ ເລກ 7 ໃສ່ຮູບໂທລະສັບ, ພັບເຈ້ຍໃຫ້ເປັນຊອງຈິດໝາຍ, ແຕ້ມຮູບໂທລະພາບຕາມແບບ, ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໑ ໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ຖືກຕ້ອງ; ແຕ້ມຮູບໂທລະພາບຕາມແບບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ໒ ແລະ ໑ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ ແລະ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນ ແຄ່ງ, ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຈຳໝາກມ້ືໝາກມົນ.
4. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຶ່ງຈຳແນກສຽງຂອງໝູ່ເພື່ອນມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.
5. ເຝິກປະສາດສຳພັດຂອງມື ແລະ ຫູ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໂພງພາງຕາບອດ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນເຄື່ອງສີ່ສານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກ 1 ເຖິງ 9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສີ່ສານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອງເບິ່ງໂທລະພາບ, ເບິ່ງປຶ້ມນິທານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຕໍ່ຮູບພາບເວົ້າທາງໂທລະສັບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ ໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າຈຸມນິ້ວມືເຂົ້າ-ອອກ, ທ່າຢ່າເທົ້າຂັ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງເຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເສັ້ນທາງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຍົກແຂນຂຶ້ນ ແລະ ສັ່ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ; ການສື່ສານປະກອບມີສື່ສານດ້ວຍການສົນທະນາ, ການຟັງ ແລະ ການເບິ່ງ; ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຈິດໝາຍ, ວິທະຍ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໜັງສືພິມ, ໂປສະເຕີ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ຈ(ຈິດໝາຍ), ວ(ວິທະຍ), ທ(ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ), ປ(ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໂປສະເຕີ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ: ຈິດໝາຍ, ວິທະຍ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໜັງສືພິມ; ແຜນໂປສະເຕີ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຈ, ວ, ທ, ປ; ບັດຄຳສັບ: ຈິດໝາຍ, ວິທະຍ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໂປສະເຕີ; ບົດເພງ ການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການຂີ່ເຮືອບິນ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນເພງ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ.
- ໃຫ້ເດັກບອກການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມື; ສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືສື່ສານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ການຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ຕາມຈັງຫວະ; ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ປະກອບໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ: 1, 3, 5, 7.
2. ຕິດຕົວເລກ: 1, 3, 5, 7 ໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດຕົວເລກ: 1, 3, 5, 7 ປະກອບໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ໂທລະສັບທີ່ຕິດສຳເລັດ, ເຈ້ຍຮູບໂທລະສັບທີ່ຕິດບໍ່ທັນສຳເລັດ, ບັດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ 1, 3, 5, 7.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງໃນການທາກາວ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ: 1, 3, 5, 7.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດຕົວເລກ 1, 3, 5, 7 ໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນເວລາຫຼິ້ນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍໜັງສືພິມ, ສໍາຂາວ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດເພງ ການສື່ສານ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາ ຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ອະນາໄມຕືນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍຶດຕົວຂຶ້ນຫັນໃຈເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາແລ່ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ: ຈົດໝາຍ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຈິດໝາຍ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ໂປສະເຕີ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ທີ່ມີຕົວ: ຈ(ຈິດໝາຍ), ວ(ວິທະຍຸ), ທ (ໂທລະໂຄງ, ໂທລະພາບ, ໂທລະສັບ), ປ (ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ໂປສະເຕີ).
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ, ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ຈິດໝາຍ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ໂປສະເຕີ (ແຜນພາບ); ບັດຄຳສັບ: ຈິດໝາຍ, ວິທະຍຸ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະພາບ, ໂທລະສັບ, ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ, ໂປສະເຕີ; ບັດພະຍັນຊະນະ ຈ, ວ, ທ, ປ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ, ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຮູບພາບທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ການສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ການສື່ສານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ການສື່ສານ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ, ທ່າຍືນຂາດຽວ ກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ການສື່ສານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເອົາມືແຕະຫົວ ແລະ ແຕະບ່າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການສື່ສານ ແລະ ເຄື່ອງມືໃນການສື່ສານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສົນທະນາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການສົນທະນາ: ແມ່ນການ ໂອ້ລົມ, ຖາມ, ຕອບລະຫວ່າງຄົນກັບຄົນ.
 - ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ: ເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ, ຜູ້ໃຫຍ່ດ້ວຍການ ເວົ້າຈາສຸພາບ ແລະ ເວົ້າເທື່ອລະຄົນ.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ວົງມົນ, ສາມແຈ; ການວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ: ວາງຮູບວົງມົນ, ສາມແຈສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍເວົ້າກັນກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຜູ້ໃຫຍ່.
2. ບົດເພງ ການສື່ສານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
3. ຮູບເລຂາຄະນິດສາດ: ວົງມົນ, ສາມແຈ; ແຜນແບບການວາງຮູບ: ວົງມົນ, ສາມແຈ ວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ; ໃຫ້ເດັກບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຮູບເລຂາຄະນິດ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜນແບບ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການສົນທະນາ, ການປະຕິບັດຕົນ, ແລ້ວປະຕິບັດຕົວຈິງເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ, ຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສົນທະນາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບເລຂາຄະນິດ ແລະ ການວາງຮູບເລຂາຄະນິດຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຊອງຈິດໝາຍ.
2. ພັບເຈ້ຍໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຊອງຈິດໝາຍ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍໃຫ້ເປັນຊອງຈິດໝາຍ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຮູບຈະຕຸລັດ.
2. ແບບຊອງຈິດໝາຍທີ່ພັບແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງຊອງຈິດໝາຍ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ບໍ່ຖືກຂັດຂວາງ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຊອງຈິດໝາຍ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ ກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ການສື່ສານ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມເນື້ອໃນຂອງຄຳຄ່ອງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍ່າງຊ້າໆຕາມຫຼັງກັນເປັນຮູບວົງມົນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຈ້າໝາກມື້ ໝາກມົນ.
2. ການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກົດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງສີ່ສານ.

IV. ກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ 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 ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເຮັດດ້ວຍເຈ້ຍ, ຢາງ, ຈຳແນກ ອ່ອນ, ແຂງ, ສຳຜັດຮູບວົງມົນ ແລະ ສາມແຈ ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍດິນຊາຍ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ ແລະ ຕິດຕົວເລກ 0 ເຖິງ 9 ປະກອບໃສ່ຮູບພາບໂທລະສັບຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເຮັດດ້ວຍເຈ້ຍ, ຢາງ, ຮູບວົງມົນ ແລະ ຮູບສາມແຈທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດ້ວຍເມັດຊາຍ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍສຳລັບພັບ, ເຈ້ຍປັດຕົວເລກ 0 ເຖິງ 9 ແລະ ຮູບພາບໂທລະສັບທີ່ຕິດຕົວເລກແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມວິທະຍຸ, ໂທລະພາບ ແລະ ໂທລະໂຄງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ວິທະຍຸ, ໂທລະພາບ ແລະ ໂທລະໂຄງ.
2. ການບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນແອວ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່າຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງໄປໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມວິທະຍຸ, ໂທລະພາບ ແລະ ໂທລະໂຄງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍື່ນເບັດຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການສົນທະນາ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມທີ່ຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຟັງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ບອກການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ ແລະ ການຟັງ: ຟັງວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ, ໂທລະໂຄງ.
- ການປະຕິບັດຕົນ: ຕັ້ງໃຈຟັງຜູ້ອື່ນເວົ້າ, ບໍ່ຢອກກັນ ແລະ ບໍ່ລົບກວນຜູ້ອື່ນໃນເວລາຟັງ.
2. ການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ: ກິ ກີ່ ກີ່, ອີ ອີ ອີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຟັງວິທະຍຸ, ຟັງໂທລະສັບ, ໂທລະໂຄງ ແລະ ຮູບພາບເດັກນັ່ງຟັງວິທະຍຸ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ກ, ຂ, ບັດວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ແລະ ບັດສະຫຼະ ວິ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການສົນທະນາ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຂອງນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ; ໃຫ້ເດັກບອນການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ, ວັນນະຍຸດ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ບອກການຟັງ, ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຟັງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານເລື່ອງ ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ, ຄວາມຖືກຕ້ອງ ໃນການບອກການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີ ວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ວ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ຕົວ ວ ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູສືບທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບ ພະຍັນຊະນະຕົວ ວ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ວ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ຈຳແນກສຽງຂອງໝູ່ເພື່ອນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ 1 ຜືນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກະໂດດເອົາໝາກໄມ້.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ, ຈື່ຈຳສຽງຂອງເພື່ອນ ແລະ ອະນາໄມມື, ຕີນ ໃຫ້ສະອາດຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນບ່ອນຫຼິ້ນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກ ຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ມັດຕາທວາຍສຽງເພື່ອນ.
2. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈຳແນກສຽງຂອງເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສື່ສານ: ຮູບເດັກນ້ອຍຟັງວິທະຍຸ, ເວົ້າທາງ
ຟັງໂທລະສັບ ແລະ ຟັງໂທລະໂຄງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສື່ສານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 9.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງ
ຕາມປະເພດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນພໍ່ຄ້າ, ລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງ, ຂາຍເຄື່ອງ: ປຶ້ມນິທານ, ບັດເຕີມເງິນໂທລະສັບ, ໂທລະສັບ, ວິທະຍຸ ແລະ ໂທລະພາບ; ເປັນຕົວລະຄອນໃນບົດນິທານເລື່ອງຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຄຳປະສົມກັບສະຫຼະ ິ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ, ລີ: ລ ິ ລີ, ທີ: ທ ິ ທີ, ຟີ: ຟ ິ ຟີ; ສັງເກດ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̄ ເປັນສຽງດົນຕີ: ກິ ກີ່ ກີ້, ອີ ອີ່ ອີ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ປຶ້ມນິທານ, ບັດເຕີມເງິນໂທລະສັບ, ໂທລະສັບ, ວິທະຍຸ ແລະ ໂທລະພາບຂອງຈິງ ຫຼື ຈຳລອງ ແລະ ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດສະຫຼະ ິ : ບັດຄຳສັບ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ, ລີ, ທີ, ຟີ, ພີ, ບັດພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̄ ເປັນສຽງດົນຕີ: ກິ ກີ່ ກີ້, ອີ ອີ່ ອີ້; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ, ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ເປີດໂທລະພາບ, ແຕ້ມຮູບພາບ ແລະ ເປີດປຶ້ມນິທານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍຶດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ໂຢະຕົວລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຟັງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຟັງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເບິ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເບິ່ງ: ເບິ່ງໂທລະພາບ, ເບິ່ງຮູບພາບ, ເບິ່ງປຶ້ມນິທານ ແລະ ເບິ່ງໂປສະເຕີ.
 - ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ: ນັ່ງເບິ່ງເປັນລະບຽບ, ບໍ່ນັ່ງບັງກັນ, ຕັ້ງໃຈເບິ່ງ, ຫຼັງຈາກເບິ່ງໂທລະພາບແລ້ວປິດໄວ້, ເກັບມ້ຽນຮູບພາບ ແລະ ປຶ້ມນິທານໄວ້ໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
2. ຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມຮູບພາບເຮືອບິນບໍ່ເກີນ 5: 4 ຕື່ມເຂົ້າ 1.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ເບິ່ງຮູບພາບ, ເບິ່ງປຶ້ມນິທານ, ເບິ່ງແຜ່ນໂປສະເຕີ ແລະ ເຮືອບິນ 5 ແຜ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຫຼັບຕານັ່ງສະມາທິ ແລະ ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການນັ່ງສະມາທິ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການເບິ່ງ, ການປະຕິບັດຕົນ ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການເບິ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງໂທລະພາບ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບຕາມແບບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບຕາມແບບ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບໂທລະພາບຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍ້ດຳ ຫຼື ສໍ້ສີ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ເຈ້ຍແບບຮູບໂທລະພາບ.
3. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງໂທລະພາບ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ແຕ້ມໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງໂທລະພາບ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການແຕ້ມຮູບໂທລະພາບຕາມແບບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບໂທລະພາບຕາມແບບໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ເຝິກປະສານສຳພັນຂອງມື ກັບ ຫູ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ໂພງພາງຕາບອດ.
2. ຜ້າມັດຕາ 1 ຜືນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຍົກສອງແຂນຂຶ້ນແກວ່ງໄປ, ແກວ່ງມາ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຈື່ຈຳສຽງຂອງໝູ່ເພື່ອນ, ຈື່ຈຳການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ ແລະ ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.
2. ການຟັງ ແລະ ປະສານສຳພັນຂອງມືກັບຫູ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເບິ່ງ ແລະ ຟັງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ ແລະ ທົດລອງ: ເປີດວິທະຍຸ, ເປີດໂທລະສັບສຽງຄອຍ ແລະ ສຽງດັງ; ສັງເກດ ແລະ ທົດລອງການຮ່ວມກຸ່ມຂອງກ້ອນຫີນ ຫຼື ເມັດພືດບໍ່ເກີນ 5: 4 ຕື່ມເຂົ້າ 1.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ເບິ່ງຮູບພາບ, ເບິ່ງປຶ້ມນິທານ; ຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບການຟັງຕາມປະເພດເຄື່ອງສີ່ສານ: ເດັກນ້ອຍຟັງວິທະຍຸ, ເວົ້າທາງໂທລະສັບ ແລະ ຟັງໂທລະໂຄງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ ຂອງຈິງ, ກ້ອນຫີນ ຫຼື ເມັດພືດຕ່າງໆ
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ຮູບພາບ, ປຶ້ມນິທານ; ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຟັງວິທະຍຸ, ເວົ້າທາງໂທລະສັບ, ຟັງໂທລະໂຄງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບມື

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບມື 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງໂທລະສັບ, ຕົບມື 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງ ຍື່ມໃສ່ໝູ່ ແລະ ຕົບມື 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງນົບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທາງຮຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າທາງຢືດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ໂຢະຕົວລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກສູງກວ່າ 1 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງສະມາທິ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການເບິ່ງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ເປັນສຽງດິນຕີຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ: ໄດ້ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ, ເຂົ້າໃຈສິ່ງທີ່ໄດ້ສົນທະນາ, ໄດ້ຟັງ, ໄດ້ເບິ່ງຂ່າວ ແລະ ເບິ່ງການສະແດງຕ່າງໆ .
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເຂົ້າໃຈສິ່ງທີ່ໄດ້ສົນທະນາ, ເບິ່ງການສະແດງຕ່າງໆ.
3. ການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ: ຕິ ຕີ່ ຕີ່, ນິ ນີ່ ນີ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຶ່ງເບິ່ງໂທລະພາບ ແລະ ບົດເພງ ການສື່ສານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ຕ, ນ; ບັດວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ແລະ ບັດສະຫຼະ ວິ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກ, ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ, ວັນນະຍຸດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບ ສະຫຼະ ວິ ທີ່ມີ ວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິທີ່ມີ ວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການເບິ່ງໂທລະພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ ແລະ ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະວິທີ່ມີ ວັນນະຍຸດ ຂ, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ອ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ຕາມຮອຍຈຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ອ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນໃສ່ປຶ້ມໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ອ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການສິ່ງຖືງເຄື່ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຖືງເຄື່ອງ.
2. ບົດເພງ ການສື່ສານ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍ ແນະນຳເດັກ.
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 ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການສິ່ງຖືງເຄື່ອງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບ, ເບິ່ງຮູບພາບ, ເບິ່ງປຶ້ມນິທານ.
3. ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຕໍ່ຮູບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ອົດອຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ອ, ວ ຕາມແບບ ແລະ ແຕ້ມຮູບ ໂທລະພາບຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນນັກດົນຕີ, ເສບດົນຕີ, ຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດ, ເຈ້ຍແບບພະຍັນຊະນະຕົວ ອ, ຕົວ ວ, ເຈ້ຍແບບຮູບ ໂທລະພາບແຕ້ມແລ້ວ ແລະ ສິ່ງໃໝ່ ຫຼື ສິ່ງເກົ່າ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໄມໂຄຊໂຟນ, ກອງ, ແຄນ, ລະນາດ, ຊໍ ແລະ ສິ່ງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ, ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກການອ່ານ, ປະໂຫຍດໃນການອ່ານ ແລະ ການສື່ສານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ການສື່ສານ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ບອກການແຕ້ມ, ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຂຽນໃຫ້ງາມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກການຂຽນ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການສື່ສານດ້ວຍການອ່ານ, ການແຕ້ມ ແລະ ການຂຽນ.
2. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ, ການແຕ້ມ ແລະ ການຂຽນ.
3. ບອກປະໂຫຍດຂອງການອ່ານ, ການຂຽນ ແລະ ການແຕ້ມ.
4. ຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
5. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ປ-ປຶ້ມ.
6. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ັ ເປັນຄຳ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ.
7. ເວົ້າຄຳສັບເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຈາກການແຕ້ມ, ໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຈາກການຂຽນ, ຂຽນຕາມຮອຍຈຳຄ່ອງ, ເຝິກໃຫ້ມີສະມາທິ ແລະ ເຂົ້າໃຈເລື່ອງທີ່ອ່ານ.
8. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ປຶ້ມ ແລະ ສໍດຳ.
9. ບອກຈຳນວນທີ່ຍັງເຫຼືອຈາກການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5: 5 ເອົາອອກ 2.
10. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມກັບສະຫຼະ ັ ບໍ່ມີຮູບພາບ: ລີ: ລ ັ ລີ, ທີ: ທ ັ ທີ, ຟີ: ຟ ັ ຟີ.
11. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
12. ປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ: 7 ຫຼາຍກວ່າ 5 ແລະ 5 ໜ້ອຍກວ່າ 7.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະຫຼະ ສີ, ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ແລະ ຣ.
2. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງນິ້ວມື; ບອກປະໂຫຍດຂອງບັດອວຍພອນ.
3. ປັ້ນເປັນຮູບສະຫຼະ ສີ ໃຫ້ຄ້າຍຄື; ຕິດເຈ້ຍໃສ່ບັດອວຍພອນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
5. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຕິດເຈ້ຍໃສ່ບັດອວຍພອນ.
6. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ແລະ ຣ ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ, ຣ ແລະ ພິມນິ້ວມື ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆ ໃຫ້ສຳເລັດ; ພິມນິ້ວມື ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນ ລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາ ໂຢນ ແລະ ຮັບໝາກຄອນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃນເວລາຢືນ ໂຢນ ແລະ ຮັບໝາກຄອນ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ໂຢນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
5. ເຝິກການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂ່ງ ແລະ ຂາ ໃນເວລາຢ່າງ ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາແລ່ນສົ່ງໜັງສືພິມ ແລະ ຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ; ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື.
5. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມ, ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ອອກສຽງຄຳສັບ ທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
6. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ອ່ານໜັງສືພິມ, ແຕ້ມຮູບ ແລະ ຂຽນໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າຕິດນີ້ວມີໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍືນຢ່າເທົ່າ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊິກແຊັກ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນຍົກແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການອ່ານ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການອ່ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ເປັນຄຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການສື່ສານດ້ວຍການອ່ານ: ອ່ານປຶ້ມນິທານ, ຫຼັກສູດ, ວາລະສານ, ຮູບພາບ ແລະ ຈົດໝາຍ.
- ປະໂຫຍດຂອງການອ່ານ: ເຝິກໃຫ້ມີສະມາທິ, ມີນິດໃຈຮັກການອ່ານ, ມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງທີ່ອ່ານ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເຝິກໃຫ້ມີສາມາທິ, ເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງທີ່ອ່ານ.
3. ການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ເປັນຄຳ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ການສື່ສານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບັດຄຳສັບ: ປຶ້ມນິທານ, ຈົດໝາຍ, ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ ; ສະຫຼະ ວິ.
3. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິງ, ຊາຍຊົນເຜົ່າມົ້ງອ່ານປຶ້ມ, ເບິ່ງຮູບພາບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບອກການການອ່ານ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການອ່ານ, ປະໂຫຍດໃນການອ່ານ, ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ເປັນຄຳ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການອ່ານ, ປະໂຫຍດ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ເປັນຄຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການອ່ານປຶ້ມ ແລະ ການບົວລະບັດຮັກສາປຶ້ມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການອ່ານ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການອ່ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ວິ ເປັນຄຳ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນສະຫຼະ ວິ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະຫຼະ ວິ.
2. ປັນເປັນຮູບສະຫຼະ ວິ ໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບສະຫຼະ ວິ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ ແລະ ແບບສະຫຼະ ວິ ທີ່ປັນແລ້ວ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
5. ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສະຫຼະ ວິ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນຮູບສະຫຼະ ວິ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການປັນເປັນຮູບສະຫຼະ ວິ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຕັ້ງໃຈປັນໃຫ້ງາມ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານ ໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສະຫຼະ ວິ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບສະຫຼະ ວິ ທີ່ປັນກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບສາຍຕາໃນເວລາໂຍນ ແລະ ຮັບໝາກຄອນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງມື ແລະ ຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຄອນ ຫຼື ໝາກບານຢ່າງນ້ອຍ ຫຼື ຜ້າ.
2. ບົດເພງ ການສື່ສານ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໂຍນໝາກຄອນຖືກ ໝູ່ເພື່ອນ, ມີສະມາທິໃນການຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ຕື່ນ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເບັດຕົນຕົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການໂຍນ ແລະ ຮັບໝາກຄອນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມື, ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ: ສີດຳ, ບັດອວຍພອນ, ປຶ້ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ, ຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ປ(ປຶ້ມນິທານ, ຈ(ຈົດໝາຍ); ສັງເກດ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະປະສົມກັບສະຫະ ິ ເປັນຄຳ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບການເວົ້າທາງໂທລະສັບ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ; ກະດານຕິດ ຫຼື ສຽບ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດຄຳສັບ ປຶ້ມນິທານ, ຈົດໝາຍ, ບັດພະຍັນຊະນະ ປ,ຈ; ບັດສະຫະ ິ ບັດຄຳ: ໝາກບີ, ຕີຄີ, ຝາຊີ, ສາລີ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການອ່ານ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການອ່ານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງແຕ້ມຮູບພາບ, ຕົບກອງ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງທາສີຮູບພາບ, ຕົບກອງ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງມ້ຽນສໍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການອ່ານ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການອ່ານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂກເຂົ້າ, ທ່າແກວ່ງຂາເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເປັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການອ່ານ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການອ່ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອ່ານ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຈຳນວນທີ່ຍັງເຫຼືອຈາກການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ: ເວລາຢູ່ໃນຫ້ອງອ່ານໃຫ້ອ່ານສຽງຄ່ອຍໆ ບໍ່ລົບກວນຜູ້ອື່ນ, ແບ່ງປັນປຶ້ມໃຫ້ໝູ່ອ່ານ, ເປີດປຶ້ມໃຫ້ຖືກວິທີ.
2. ຈຳນວນວັດຖຸທີ່ຍັງເຫຼືອຈາກການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5: 5 ເອົາອອກ 2.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອ່ານປຶ້ມ.
2. ຮູບພາບສີດໍາ 5 ແຜ່ນ ຫຼື ສີດໍາ 5 ກ້ານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບກ່ຽວກັບປະໂຫຍດໃນການອ່ານ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດວັດຖຸ ແລະ ບອກຈຳນວນທີ່ຍັງເຫຼືອຈາກການແຍກກຸ່ມ 5.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ, ແລ້ວອ່ານຕົວຈິງ; ຈຳນວນທີ່ຍັງເຫຼືອ ຈາກການແຍກກຸ່ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການອ່ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄໍາຖາມ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຈຳນວນທີ່ຍັງເຫຼືອຈາກການແຍກກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງບັດອວຍພອນ.
2. ຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ.
2. ບັດອວຍພອນທີ່ຕິດແລ້ວ, ບັດອວຍພອນ ແລະ ເຈັຍສີ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທາງທາງກາວໃສ່ເຈັຍ.
2. ຄູສື່ນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງບັດອວຍພອນ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຕິດ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ, ລະມັດລະວັງໃນການທາກາວ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ການອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງບັດອວຍພອນ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ.
3. ແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການຕິດເຈັຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນສຳລັບຂີດເສັ້ນ ຫຼື ເຊືອກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະມັດລະວັງໃນເວລາຍ່າງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວ ນັ່ງລົງ, ລຸກຂຶ້ນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຍ່າງຕາມເສັ້ນຊື່.
2. ຄວາມຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ ໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ມ(ແມວ), ລ(ລີງ), ຈ(ຈອກ), ສ(ເສືອ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມປະເພດ: ສີດຳ, ບັດອວຍພອນ, ປຶ້ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດປຼອກ ແລະ ວາງປຼອກທໍ່ກົມ, ໜ່ວຍມົນສະຫຼັບກັນ ແລະ ຕໍ່ປຼອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍສີໃສ່ບັດອວຍພອນ ແລະ ປັ້ນເປັນສະຫຼະ ຯ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດປຼອກ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍສີ, ບັດອວຍພອນ, ດິນສຳລັບປັ້ນ, ຜ້າຢາງຮອງປັ້ນ ແລະ ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການຂີດຂຽນໃຫ້ສະອາດ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ການສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ການສື່ສານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງ ການສື່ສານ.
3. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທາງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າໝູນຄໍຕີນ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນວົງມົນ ໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ການສື່ສານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນເອົາຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການແຕ້ມ: ເຝິກແຕ້ມຮູບພາບ ແລະ ແຕ້ມບັດອວຍພອນ.
 - ປະໂຫຍດຂອງການແຕ້ມ: ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື; ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງຕາ ແລະ ມື; ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນໃນການແຕ້ມ ແລະ ໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຈາກການແຕ້ມ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຂ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຈາກການແຕ້ມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ.
2. ສີດຳ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການອ່ານ.
2. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກການແຕ້ມ ແລ້ວແຕ້ມຕົວຈິງ, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການມີນ້ຳໃຈແບ່ງປັນສິ່ງຂອງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຣ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຣ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ແບ່ງປັນສໍ້ໄຫ້ກັນ, ຂີດຂຽນຄ່ອຍໆຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກກຳກຳປັ້ນເຮັດທ່າທາງຊົກມວຍ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນການເກັບບານ ແລະ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ, ຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໂຍນບານຖືກໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕົນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງວາແຂນ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການໂຍນບານເຂົ້າໃນກະຕ່າ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາ ໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ຮູບລົງກັບ ລ(ລົງ), ຮູບຈອກກັບ ຈ(ຈອກ), ຮູບເສືອກັບ ສ(ເສືອ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ(ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຍານພາຫະນະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນນັກຂ່າວ ແລະ ນັກຖ່າຍຮູບ, ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຄູສອນເດັກຂຽນ: ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ຕົວເລກ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ກ້ອງຖ່າຍຮູບຈຳລອງ, ໄມໂຄຼໄຟນຈຳລອງ, ກະດານນ້ອຍ, ຊຸດນາຍຄູຈຳລອງ, ສີ ແລະ ປຶ້ມ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ເກມຈັບຄູຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງ່າຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງ່າຍ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນກັນໃນເວລາຫຼິ້ນແລ້ວ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຂາ: ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ, ທ່າຍືນຂາດຮຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາວາແຂນອອກ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນກັມລຳຕົວພ້ອມທັງແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການແຕ້ມ ແລະ ປະໂຫຍດໃນການແຕ້ມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ຫຼາຍກວ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ: ແຕ້ມຄ່ອຍໆບໍ່ໃຫ້ເຈັຍຂາດ, ບໍ່ຍ່ອງເຈັຍ, ແບ່ງປັນສີໃຫ້ໝູ່ ແລະ ຮັກສາຮູບແຕ້ມໃຫ້ສະອາດ.
2. ການປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ: 7 ຫຼາຍກວ່າ 5 ແລະ 5 ໜ້ອຍກວ່າ 7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ສີດຳຈຳນວນ 7 ກ້ານ/ແຜ່ນ ແລະ ຮູບປຶ້ມຈຳນວນ 5 ຫົວ/ແຜ່ນ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ການສື່ສານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູມີຄູ) ແລະ ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນ ແລະ ການປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ຫຼາຍກວ່າ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງນິວມີ.
2. ພົມນິວມີ ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງສ້າງສັນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການ ພົມນິວມີ ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພົມນິວມີ ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຄວາມແຕກຕ່າງຂອງນິວມີ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພົມນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ນ້ຳສີຖືກເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງນິວມີ.
2. ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງການພົມນິວມີ ດ້ວຍສີນ້ຳຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພົມ ນິວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍໜັງສືພິມ, ສໍາວາງ ຫຼື ໄມ້ສໍາລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດເພງ ການສື່ສານ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ອະນາໄມຕືນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍຶດຕົວຂຶ້ນສູບລົມຫາຍໃຈເຂົ້າເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາແລ່ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ 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 ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ສີດຳ ແລະ ເຈ້ຍ; ສັງເກດ, ອ່ານຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດໄປ 3 ຕົວ ແຕ່ 1 ເຖິງ 10.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 0 ເຖິງ 9 ໃນອ່າງດິນຊາຍ, ສຳຜັດ, ປຽບທຽບ ຈຳນວນຂອງກ້ອນຫີນໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ: 7 ຫຼາຍກວ່າ 5 ແລະ 5 ໜ້ອຍກວ່າ 7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ສີດຳ, ເຈ້ຍ, ບັດຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ອ່າງດິນຊາຍ ແລະ ກ້ອນຫີນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ການສື່ສານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ການສື່ສານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນເວລາຫຼິ້ນໃນມຸມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ຂຽນໜັງສື, ແຕ້ມຮູບ ແລະ ທາສີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າໝູນລຳຄໍ, ທ່າຍືນຂາດຽວ ແລະ ກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຕາມສຽງເພງ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼັງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການແຕ້ມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຂຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກການຂຽນ, ບອກປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.
2. ການຂຽນ: ເຝິກຂຽນຕາມຮອຍຈຳພະຍັນຊະນະ: ສະຫຼະ ແລະ ຕົວເລກ ; ປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ: ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງຕາ, ມື, ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນໃນການຂຽນ, ແລະ ໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຈາກການຂຽນ ; ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ: ຂຽນຕາມຮອຍຈຳພະຍັນຊະນະ ບໍ່ໃຫ້ເຈັຍຂາດ, ບໍ່ຍ່ອງເຈັຍ, ແບ່ງປັນສ່ວນໃຫ້ໝູ່ ແລະ ຮັກສາເຈັຍຂຽນໃຫ້ສະອາດ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກ: ໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຈາກການຂຽນ, ຂຽນຕາມຮອຍຈຳພະຍັນຊະນະ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ສີດຳ, ເຈັຍຮອຍຈຳພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການແຕ້ມ.
2. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການຂຽນປະໂຫຍດຂອງ ການຂຽນ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກການຂຽນ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການຂຽນ, ປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ, ການປະຕິບັດຕົນ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນການຂຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຂຽນ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ຕາມຮອຍຈໍ້າສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ໃຫ້ສໍາເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ.
2. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນໃຫ້ຖືກຕ້ອງສະອາດຈົບງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ຕາມຮອຍຈໍ້າ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຮ ໃຫ້ສໍາເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຍ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືກະປູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍວ່ອງໄວ, ລະວັງເວລາຫຼິ້ນບໍ່ໃຫ້ຕຳກັນກັບໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວຍືດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືກະປູ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຕໍ່ຮູບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຫຼິ້ນເປັນໂຄສິກ (ນັກອ່ານຂ່າວ) ຢູ່ໂທລະພາບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື ແລະ ຫຼິ້ນເກມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໄມໂຄຊໂຟນ, ປຶ້ມນ້ອຍ, ບິກ(ສຳລັບບັນທຶກ), ໂທລະພາບ ແລະ ກ້ອງຖ່າຍຮູບ, ວີດີໂອ (ເຄື່ອງຈຳລອງ ຫຼື ຂອງຈິງ).
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື, ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄອບຄົວອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ອຸປະຖາໂດຍອົງການພັດທະນາສາກົນ ປະເທດສະວິເຕັນ (Sida) ພາຍໃຕ້ໂຄງການພັດທະນາການສ້າງຄູ ແລະ ຍົກຖານະຄູ (TTEST) ພິມຄັ້ງທີ 1 ພິມທີ່ Nhan Dan Printing House HCMC ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສ້າງຄູ, ສັນພັດທະນາຄູ ປີ 2009.
3. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ກະຊວງສຶກສາທິການ ກົມສາມັນ ເດືອນມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
4. ຄູ່ມືຄູພະລະສຶກສາ, ຫັດຖະກຳ, ສິລະປະກຳ, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີ ໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.
5. ຫຼັກສູດລາຍວິຊາພື້ນຖານສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ກຸ່ມ ແລະ ການຮຽນ ຮູ້ສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຕາມຫຼັກສູດແຜນກາງການສຶກສາຊັ້ນພື້ນຖານ 2551.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

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

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

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