



ແຜນຈັດປະສົບການ ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2



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

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2015

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2

2015



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

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

ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ
ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

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

ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

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

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

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ


ລິຕູ ບົວປາວ

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 2

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ

ຈຸນລາ ເອັມທອງ

ພູມະລິ ແສງຈັນນະວົງ

ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນຸວົງ

ລັດສະໝີ ນາມເມືອງ

ມະນີວອນ ອາດຜາສຸກ

ພູມິ ພິມມະວົງສາ

ອາງຄໍາ ບຸດສະດີ

ບົວວອນ ພົງລັດສະໝີ

ອຸດຕະມະ ປັດສໍາພັນ

ຈັນທິ ສີສຸພັນ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ດຣ ອ່ອນແກ້ວ ນວນນະວົງ

ປາກຽນ ຫຼວງໄຊຊະນະ

ສິມບູນ ມາສຸວັນ

ເກດ ພັນລັກ

ສີພາພອນ ມະນີວັນ

ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2015

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາຮຽບຮຽງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສານຳໃຊ້ໃນການສ້າງເປັນແຜນການສອນ ແລະ ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງບົດສອນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໃນແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

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

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ຈຸດປະສົງລວມ

1-7

ຈຸດປະສົງ ສຳລັບອາທິດທີ 1

8-10

1. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວິດ	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	12
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຕາມປະເພດ	15
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	16

2. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ເດີນໂຮງຮຽນ	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປັອກ	18
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 9	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຊີ້ມ້າໝູນ	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດຮູບພາບຈອກຕາມສີ	21
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ	22

3. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຕຸກກະຕາ	24
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ິ	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ໄຕຕ່າງລະດັບ	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບຕຸກກະຕາ	27
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	28

4. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ	30
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າ	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນຍາດທຸງ	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ	33
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ	34

5. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອງໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່	35
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ	37
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ	38
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ	39
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	40

6. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ນັບເລກຮວມກັນ	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ ແລະ ໂຮງໝໍ	44
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບຕຽງນອນ	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ້າ	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ	47
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ	48

7. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ສຸກສາລາ	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຕຽງນອນຄົນເຈັບ	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູບຕົວເລກ 7	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9	53
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	54

8. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງມືການແຜດ	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບສະເຕ	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ	59
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	60

9. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດ ຕາມທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຢາ	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາ	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9	65
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ	66

10. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຢື່ຢາ	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຢາ (ຕໍ່)	68
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍຕາມຮູບພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຢ	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9	71
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ	72

11. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບມື	75
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອາຫານຫວານ	76
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນເປັນຮູບເຂົ້າໜົມຄົກ	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນຕຶກປາ	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຫວານ	79
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	80

12. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບເພງ ອາຫານ	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອາຫານຫວານ (ຕໍ່)	82
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດເຈ້ຍເປັນກ້ອນຂະໜົມຊັ້ນ	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນກັນກິນກ້ວຍ	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕຸ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ	85
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ	86

13. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອາຫານຄາວ	88
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນສະຫຼະ xາ	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5	91
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	92

14. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ອາຫານຄາວ (ຕໍ່)	94
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບຖ້ວຍ	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕາ	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9	97
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	98

15. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນສະຫຼະ ົ	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຕາມລຳດັບຕົວພະບັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ	103
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	104

16. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ອາຫານ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງນຸ່ງ	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບຕີນສິ້ນ ດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ	111
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ	112

17. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ໂສ້ງ	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນ	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມບວກຮູບພາບເສື້ອ ໃນຂອບເຂດ 1-5	117
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ	118

18. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທາງທີ່ຄູກຳນົດ	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບກະໂປງ	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕຸ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ	123
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ	124

19. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເສື້ອ	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ເກມພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສິ້ນ	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	129
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ	130

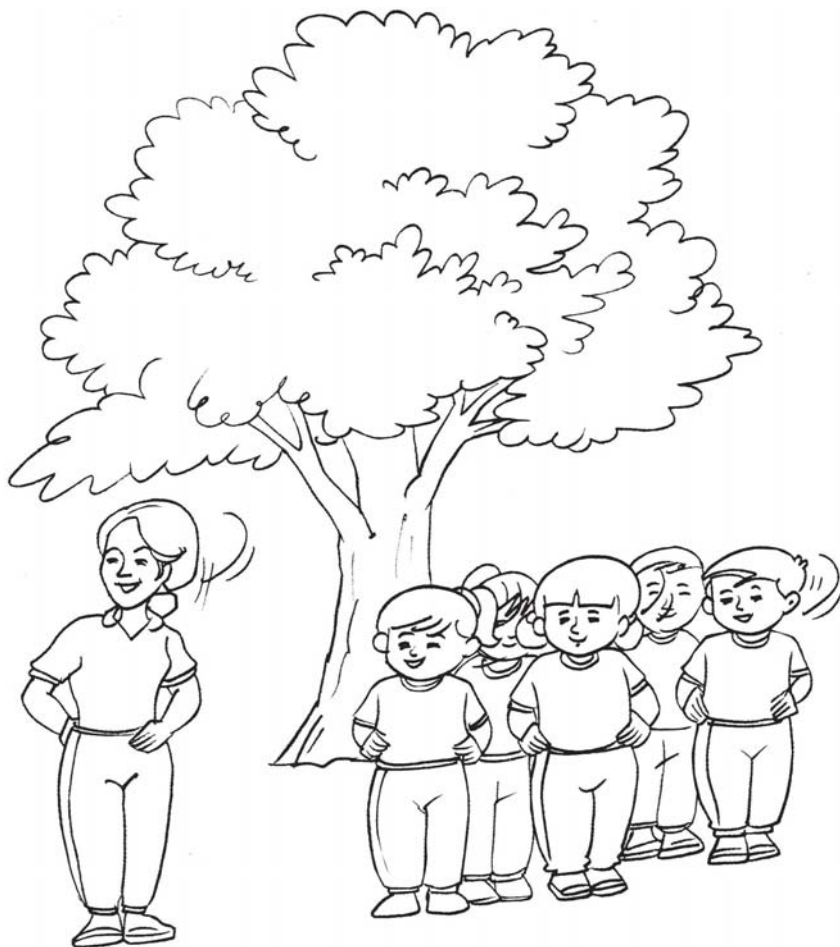
20. ໜ່ວຍທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປົກປັກຮັກສາ	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທວນຄືນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ ແລະ ຕົວ ຫ	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖືງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ	135
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອານ 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. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມວ່ນຊື່ນໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສະແດງທ່າທາງປະກອບຈັງຫວະເພງ, ຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ, ສຽງສັນຍານ, ອັດຕະໂນມັດ, ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

1. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ.
2. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ ແລະ ການອ່ານ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ.
4. ເພື່ອສ້າງໃຫ້ເດັກມີສະມາທິແກ່ຍາວຄວາມສົນໃຈເຂົ້າໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.
5. ເພື່ອສິ່ງເສີມຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເດັກ.
6. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການທົດລອງ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.
7. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄຸນນະທຳ, ຈະລິຍະທຳ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ດີ.
8. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ: ນັບເລກຮ່ວມກັນ, ຢຢາ ປະກອບທ່າທາງ.
9. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ສ, ຂ, ຢ, ນ, ຈ, ອ, ຝ, ກ, ບ, ຕ ແລະ ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
11. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກຕົວເລກ 1-10 ແລະ ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
12. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຮ້ອງເພງ: ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ສຸກສາລາ, ອາຫານ, ເຄື່ອງນຸ່ງ ຕາມຈັງຫວະ.
13. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຈື່ ມີຮູບພາບມື, ຖືໂອ, ບັງກີ, ຖືໂມງ.
14. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຊີ້ນຳ, ຕຸກກະຕາ; ບອກຂະໜາດຫຼັກທຸງສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
15. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດບອກປະເພດເຄື່ອງນຸ່ງ, ການປົກປັກຮັກສາ, ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ; ການນຳໃຊ້ຕຽງນອນ, ໂສ້ງ, ສັ້ນ, ກະໂປງ, ເສື້ອ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: 1-10.
16. ບອກສີແດງ, ຟ້າ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ ແລະ ບອກປະເພດຂອງອາຫານ.
17. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ອ່ານພະຍັນຊະນະ ປະສົມກັບສະຫຼະ ຈື່ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x ເປັນສຽງດົນຕີ.
18. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກປະໂຫຍດ, ອັດວນລະວັງ, ການນຳໃຊ້ຢາ ; ການປົກປັກຮັກສາອຸປະກອນການແພດ, ບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ ແລະ ບອກຊື່ຢາ.
19. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລົດຊາດ, ບອກກິ່ນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງອາຫານຫວານ ແລະ ຄາວ.
20. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ນັບປາກເປົ່າແຕ່ 1-10 ແລະ ບອກຄຳຈຳນວນຂອງຮູບພາບ.
21. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ຟັງນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ, ລົດຊາດອາຫານ.

22. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ປຽບທຽບຈຳນວນ: ໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ; ປຽບທຽບນ້ຳໜັກ: ໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າ.
23. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາອາຫານ.
24. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.



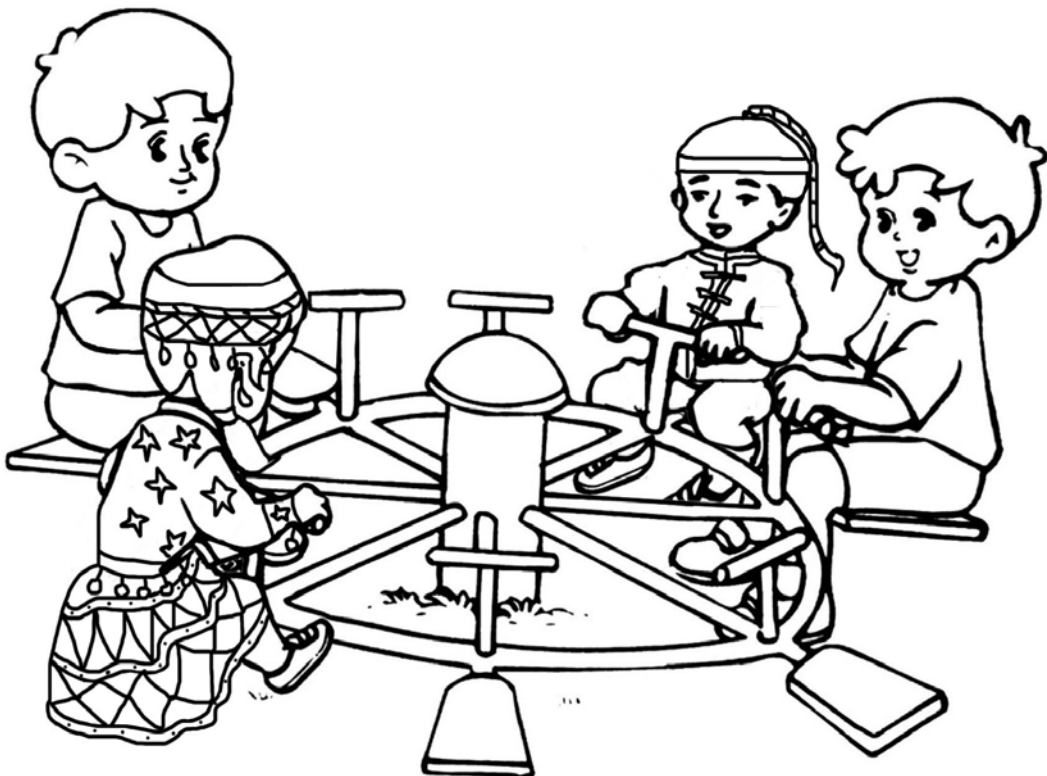
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ເພື່ອພັດທະນາການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການໃຊ້ປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງກ້າມຊີ້ນມືກັບຕາ ໃນການຂີດຂຽນ, ແຕ້ມ, ທາສີ, ປັ້ນ, ຮ້ອຍ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ເພື່ອເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນນີ້ວມີ ແລະ ອີງມື.
3. ເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ຈິນຕະນາການ.
4. ສົ່ງເສີມຄຸນນະທຳໃນດ້ານຄວາມອົດທົນ, ຄວາມເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
5. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີອາລົມດີ ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ, ກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈ.
6. ສົ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຢ່າງມີຄວາມສຸກ.
7. ເຝິກທັກສະການສັງເກດ, ທັກສະການໃຊ້ກ້າມມື, ການຄິດ, ການແກ້ໄຂບັນຫາ, ພັດທະນາພາສາ ແລະ ອະທິບາຍຜົນງານຂອງຕົນໄດ້ ; ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຊື່ນຊົມໃນສິ່ງທີ່ຈົບງາມ.



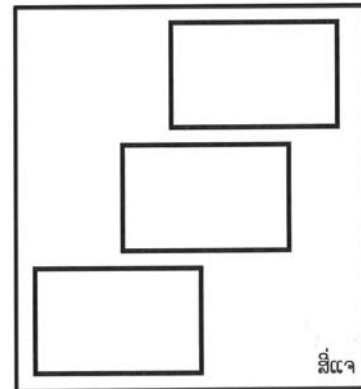
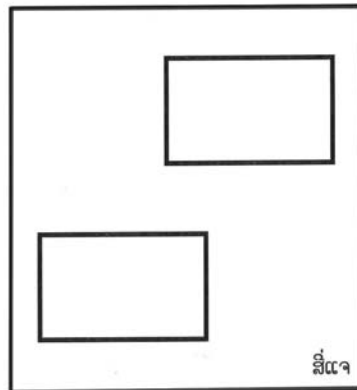
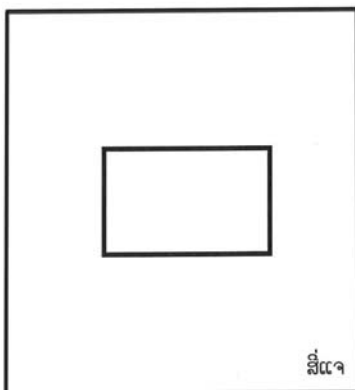
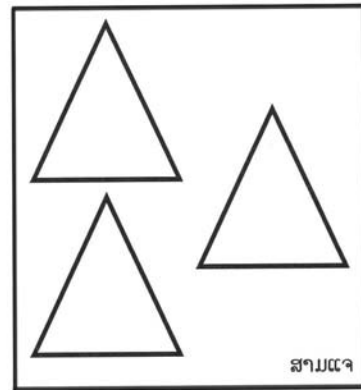
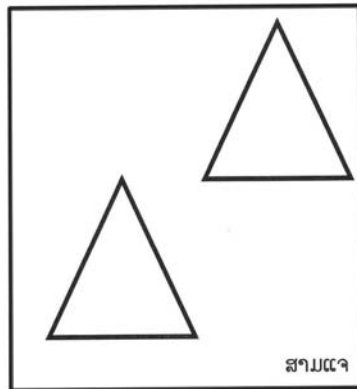
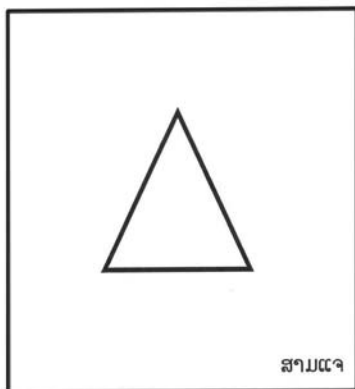
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັດ ລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາ, ຫູ ໃນເວລາ ໂຍນ, ຮັບ ແລະ ແຂ່ງຂັນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນ ແຂນ, ຂາໃນເວລາ ຍືນ ໂຍນ ແລະ ຮັບ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຄ່ງ, ຊີ້ນແຂນ ແລະ ຂາ ໃນເວລາຫຼິ້ນຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາເກັບ ແລະ ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
6. ເຝິກການຊົງຕົວ, ການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າໄຕຕໍ່ຕ່າງລະດັບ ຕາມລຳດັບ.
8. ເຝິກຄາງກະໄຕໃນເວລາຫຍ້າ ແລະ ເຝິກການສັງເກດຈຳແນກສຽງ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກຢ່າງມີເຫດຜົນ.
2. ພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາປະສານງານຢ່າງຄອງແຄ້ວ.
3. ເພື່ອໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນໃນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ບອກຊື່ຮູບຟາບ, ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
5. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບຟາບ, ຈັບຄູ່ຮູບຟາບທີ່ຄືກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບຟາບຕາມສີ, ຕ່ຽບຟາບ, ຈັບຄູ່ຮູບຟາບກັບຮູບຟາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ, ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ, ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບຟາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ, ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມືນກັບຕົວເລກ 1-9, ການບວກຮູບຟາບໃນຂອບເຂດ 1-5, ຈັບຄູ່ ຮູບຟາບທີ່ເທົ່າກັນ.



ກິດຈະກຳຫຼັ້ນຕາມມຸມ

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, ເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່, ຮູ້ເສຍສະຫຼະ ແລະ ໃຫ້ຮູ້ອະໄພຜູ້ອື່ນ; ມີຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
9. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.
10. ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ, ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ມ່ວນຊື່ນ.



ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ ແລະ ແຕ້ມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ, ລັກສະນະບູຮານ, ຕຸກກະຕາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບ ປະກອບຄໍາຄ່ອງ ເດີມໂຮງຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ: ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ; ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ບູຮານ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ, ລົດນັ້ນຍ.
3. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ຮ(ເຮືອບິນ), ຕ(ຕຸກກະຕາ), ລ(ລົດນັ້ນຍ).
4. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຕຸກກະຕາ.
5. ບອກຕົວເລກ 1-10 ແລະ ຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ຕາມຈັງຫວະ.
6. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າປາກ, ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື ແລະ ສາຍຕາ.
7. ເວົ້າອອກສຽງຄໍາທີ່ປະສົມສະຫຼະ ວິ ມີຮູບພາບ: ມື, ຖືໂອ, ບັງກີ, ຖືໂມງ.
8. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາບູຮານ, ຕຸກກະຕາ.
9. ບອກຂະໜາດຫຼັກທຸງສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
10. ເວົ້າອອກສຽງຄໍາທີ່ປະສົມສະຫຼະ ວິ ບໍ່ມີຮູບພາບ: ກີ: ກ ວິ ກີ, ຊີ: ຊ ວິ ຊີ, ສີ: ສ ວິ ສີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບທໍ່ກົມກັບຮູບກັບສາກ, ໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.
2. ບອກຕົວເລກ 9 ແລະ ບອກສະຫຼະ ຂີ; ອິດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ
3. ທາສີຕຸກກະຕາ, ຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສະອາດ.
4. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວເລກ 9 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວ ເລກ 9, ໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ຂີ, ທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂງ; ຂາ ໃນເວລາຢ່າງເທິງຂອນໄມ້ ແລະ ມ້າໝູນ.
3. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ການປະສານງານກັນລະຫວ່າງສາຍຕາ, ແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງຄ່ອງແຄ້ວ ໃນເວລາໄຕຕ່າງລະດັບ ແລະ ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າໄຕຕ່າງລະດັບ ຕາມລຳດັບ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ, ກ້າມຊີ້ນແຂງ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.
5. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໄຕ່ຮາວດ່ຽວ ແລະ ຮາວຄູ່ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄຕ່ຮາວດ່ຽວ ແລະ ຮາວຄູ່.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
5. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມ, ສີ, ພະຍັນຊະນະ ທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບແຜ່ນມ້ຽນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມອົດທົນກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ເປົ້າໝາກຫວີດ 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຂີ້ມ້າໝູນ, ເປົ້າໝາກຫວີດ 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງຍ່າງຂຶ້ນຕໍ່ໄມ້ ແລະ ເປົ້າໝາກຫວີດ 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງເຄົາລົບທຸງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວີດ.
2. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າທຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຊຶກແຊັກ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງການຂຽນ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການຂຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ປູອກ, ດິນນ້ຳມັນ, ນ້ຳ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ຕຸກກະຕາ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດຕ່າງໆ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່ (ລົດນ້ອຍ, ເຮືອບິນ, ໝາກປິ່ນ).
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ປູອກ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ, ລົດນ້ອຍ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ຕ-ຕຸກກະຕາ, ຮ-ເຮືອບິນ, ລ-ລົດນ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ປູອກ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ, ລົດນ້ອຍ ແລະ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ.
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ປູອກ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ, ລົດນ້ອຍ ແລະ ພະຍັນຊະນະ: ຕ, ຮ, ລ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
2. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກປ່ອນກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ, ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຂອນໄມ້ 5 ອັນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຂອນໄມ້.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະມັດລະວັງໃນເວລາ ຍ່າງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້າແອວນັ່ງລົງ, ລຸກຂຶ້ນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຍ່າງເທິງຂອນໄມ້ຊິກແຊັກ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ ໃນເວລາຍ່າງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ: ປູອກ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ, ລົດນ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ: ປຼອກ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ; ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ: ປຼອກ, ຕຸກກະຕາ, ເຮືອບິນ; ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສໍສີທຽນ, ເຈ້ຍຮູບພາບຕຸກກະຕາ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບພາບຕຸກກະຕາລະດັບທີ່ທາສີແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດ ໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບ ປະກອບຄຳຄ່ອງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າໝູນນິ້ວມື ແລະ ທ່າຢືນເດ່ຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນເຂົ້າວົງມົນ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ໄຟອຳນາດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງປິບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ບູຮອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາບູຮອກຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ບອກຕົວເລກ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະບູຮອກ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເຮັດດ້ວຍໄມ້ ຫຼື ຢາງປາສະຕິກມີ 5 ສີ ແດງ, ຟ້າ, ເຫຼືອງ, ຂຽວ, ບົວມີຮູບຊົງທ່ອນ ຫຼື ກ້ອນກົມ, ມົນ, ສີ່ແຈ ແລະ ສາມແຈ.
 - ການປະໂຫຍດ: ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ສາຍຕາ, ຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ຫຼິ້ນມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີ.
 - ການນຳໃຊ້: ໃຊ້ສຳລັບຕໍ່ເປັນຮູບເຮືອນ, ລົດ, ສັດ, ຕົ້ນໄມ້ຕ່າງໆ; ຂໍ້ຄວນລະວັງບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າປາກ; ການປົກປັກຮັກສາ ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງເກັບມ້ຽນ ແລະ ບໍ່ນຳເອົາບູຮອກໄປຫຼິ້ນໄລ່.
2. ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ແລະ ບອກຕົວເລກ 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ບູຮອກ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ ແລະ ບັດຕົວເລກ 1-10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາບູຮອກ.
3. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄ່ອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາບູຮອກ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກ.
5. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງຄືນ, ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາ ແລະ ບອກຕົວເລກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການຫຼິ້ນບູຮອກ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາບູຮອກ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ການບອກຕົວເລກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 9.
2. ຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວເລກ 9 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວເລກ 9 ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນໄຟມ ຫຼື ເຈ້ຍແຂງທີ່ຈະຈະຮູເປັນຫຼາຍຮູ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ແບບຕົວເລກ 9 ທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ 9.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຮ້ອຍຕາມຮູໃຫ້ເປັນຕົວເລກ 9.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວເລກ 9.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຊືອກທັງຕາ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 9.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວເລກ 9.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູເປັນຕົວເລກ 9 ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາຫຼິ້ນອີ່ມ້າໝູນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບໃນເວລາຂຶ້ນອີ່ມ້າໝູນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃນເວລາອີ່ມ້າໝູນໃຫ້ຈັບຮາວໃຫ້ແໜ້ນ, ລໍຖ້າຮອດລຳດັບຕົນເອງຈຶ່ງຂຶ້ນອີ່ມ້າໝູນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍຶດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ອີ່ມ້າໝູນ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນເວລາອີ່ມ້າໝູນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບຂອງຕົນໃນເວລາຂຶ້ນອີ່ມ້າໝູນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ: ຈອກສີແດງ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ປົວ, ເຫຼືອງ, ຂຽວ, ຟ້າ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດຕາມປະເພດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ສີ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ ແລະ ຕໍ່ບັ້ງກໍ່ກົມ, ສາມລ່ຽມ, ກັບສາກສະຫຼັບກັນ ເປັນປະຕູໂຂງເຂົ້າໂຮງຮຽນ, ສຳຜັດ ແລະ ຕໍ່ໄມ້ບັ້ງກໍ່ເປັນຮູບຮ່າງຕາມໃຈ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕົວເລກ 1 ເຖິງ 10, ສັງເກດບັດຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າ ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ: ຕ(ຕຸກກະຕາ), ຮ(ເຮືອບິນ), ລ(ລົດນ້ອຍ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດບັ້ງກໍ່.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດຕົວເລກ 1 ເຖິງ 10, ບັດຄຳສັບ: ຕຸກກະຕາ, ຮເຮືອບິນ, ລົດນ້ອຍ; ບັດພະຍັນຊະນະ ຕ, ຮ, ລ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ; ບົດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ການເກັບ ຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງບັ້ງກ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າແກວ່ງແຂນ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດວາແຂນອອກ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນສັ່ນຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຕຸກກະຕາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ຫຼັກເຄື່ອງຫຼັກ ຕາມຈັງຫວະ, ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຕຸກກະຕາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ, ເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ມີຮູບພາບ ແລະ ບໍ່ມີຮູບພາບ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຮ້ອງເພງ ຫຼັກເຄື່ອງຫຼັກ; ລັກສະນະຕຸກກະຕາ, ເຄື່ອງຫຼັກທີ່ເຮັດດ້ວຍຢາງປາສະຕິກ, ເຄື່ອງນຸ່ງເຮັດດ້ວຍຝ້າຍ, ໄໝ, ແລນ, ມີຕຸກກະຕາຮູບຄືນ, ສັດຊະນິດຕ່າງໆ; ປະໂຫຍດ: ເຝິກກ້າມຊີ້ນມີໃນການສຳຜັດອອນ, ແຂງ, ໜາ, ບາງ; ການນຳໃຊ້: ການຫຼິ້ນໃຊ້ເປັນຕົວລະຄອນໃນການເລົ່ານິທານ; ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ບໍ່ໃຫ້ເອົາເຄື່ອງຫຼັກເຂົ້າປາກ; ການປົກປັກຮັກສາ: ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວແປງເຄື່ອງນຸ່ງ, ໝວກ, ເກີບ, ຜົມໃຫ້ຮຽບຮ້ອຍ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃນບ່ອນມ້ຽນ; ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼັກເຂົ້າປາກ, ເຝິກກ້າມຊີ້ນມີ ແລະ ສາຍຕາ.
- ການເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ມີຮູບພາບ: ມີ, ຖືໂອ, ບັ້ງກີ, ຖືໂມງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ຕຸກກະຕາ, ຮູບພາບມີ, ຖືໂອ, ບັ້ງກີ, ຖືໂມງ, ບັດພະຍັນຊະນະ: ຖ, ບ, ມ ແລະ ບັດສະຫຼະ ຄື.
- ບົດເພງ ຫຼັກເຄື່ອງຫຼັກ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຕຸກກະຕາ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດເພງ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ, ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ມີຮູບພາບ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາ, ເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນ, ອ່ານອອກສຽງຄຳປະສົມສະຫຼະ ຄື ມີຮູບພາບ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕຸກກະຕາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ການຮ້ອງເພງ ຫຼັກເຄື່ອງຫຼັກ ຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາຕຸກກະຕາ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະຫຼະ ຂີ.
2. ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຟາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສະຫຼະ ຂີ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນ ສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນໃຫ້ຖືກຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສະຫຼະ ຂີ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ແຂນ, ຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

II. ເນື້ອໃນດົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

VI. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ໄຕ່ຕ່າງລະດັບລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງວາແຂນ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ໃນເວລາຫຼິ້ນ ໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າຕາມລຳດັບ ໃນເວລາຂຶ້ນໄຕ່ຕ່າງລະດັບ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຈອກຕາມສີ.
3. ບົດເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ສົມມຸດເປັນແພດຂາຍຢາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ິ ແລະ ທາສີຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ຊຸດນຸ່ງຂອງແພດຈຳລອງ, ຮ້ານຂາຍຢາຈຳລອງ ແລະ ກ່ອງຢາຈຳລອງ ຊະນິດຕ່າງໆ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສໍສີທຽນ, ເຈ້ຍຂາວ, ເຈ້ຍຮູບພາບຕຸກກະຕາ, ເຈ້ຍແບບ ຂີດຂຽນສະຫຼະ ິ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບຕຸກກະຕາທີ່ທາສີແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນພາຍຫຼັງຫຼິ້ນສຳເລັດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ.
2. ບົດເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຕຸກກະຕາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ: ທ່າຢືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ, ທ່າຢ່າເທົ່າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນມື.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ຂໍ້ຄວນລະວັງ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຂະໜາດສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ: ຂຸດແຕ່ງກິນ, ຂຸດເສີມສວຍ, ຂຸດພະຍາບານ, ຂຸດຊີ້ຂາຍເຮັດດ້ວຍໄມ້, ເຫຼັກ, ປູາສະຕິກ, ຜ້າ, ຝ້າຍ, ໄໝ.
 - ປະໂຫຍດ: ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃນການສຳຜັດ ອ່ອນ, ແຂງ, ໜາ, ບາງ.
 - ການນຳໃຊ້: ໃຊ້ຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນບຸກຄົນອາຊີບຕ່າງໆ ແລະ ວຽກງານຄອບຄົວ; ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າປາກ.
 - ການປົກປັກຮັກສາ: ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວທຳຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
2. ຂະໜາດຮູບຫຼັກທຸງສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ວາງຮູບຫຼັກທຸງສັ້ນ, ຍາວສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບຫຼັກທຸງສັ້ນ 3 ອັນ ແລະ ຍາວ 3 ອັນ; ແຜນແບບການວາງຮູບຕາມຂະໜາດ: ຮູບຫຼັກທຸງສັ້ນ, ຍາວວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກໄປສັງເກດຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ປົກປັກຮັກສາຫຼັກທຸງ, ທຸງຊາດ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບອກຂະໜາດສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດສັ້ນ, ຍາວສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາ ແລະ ວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ຂໍ້ຄວນລະວັງ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂະໜາດສັ້ນ, ຍາວ ແລະ ການວາງຮູບຕາມຂະໜາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກ.
2. ທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສະອາດ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການການທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກ ດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີໄມ້ ຫຼື ສີສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍແບບຮູບທໍ່ກົມ, ກັບສາກທີ່ທາດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
3. ເຈ້ຍແບບຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກສະຫຼັບກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທາທາງແກວ່ງມີສະຫຼັບກັນໄປມາ.
2. ຄູ່ສື່ນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຄ່ອຍທາສີ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຮູບທໍ່ກົມ ແລະ ຮູບກັບສາກ.
2. ຄວາມສະອາດຂອງການທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບທໍ່ກົມ, ຮູບກັບສາກດ້ວຍສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຫຼັກທຸງ, ກະປ໋ອງຊາຍ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງຕົວບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ ໃນເວລາແລ່ນຍາດທຸງ, ອິດທິນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນໄປຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຍາດທຸງ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ: ໝີ່, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ຫວີ, ແວ່ນ, ມິດຕັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບຕຸກກະຕາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ້ ມີຮູບພາບ: ມື, ຖືໂອ, ບັງກີ, ຖືໂມງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເກມຕໍ່ຮູບພາບຕຸກກະຕາ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດສະຫຼະ ຂີ້, ຮູບພາບມື, ຖືໂອ, ບັງກີ, ຖືໂມງ; ບັດສະຫຼະ ຂີ້; ບັດຄຳສັບ ມື, ຖືໂອ, ບັງກີ, ຖືໂມງ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຕົບມື, ຈັບມືກັນ ແລະ ຢ່າເທົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກ.
2. ການບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ຂາ: ທ່າຫງ່ຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍຶດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ໂຢະຕົວລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຕົບມື, ຈັບມືກັນ ແລະ ຢ່າເທົ້າ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງລູບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ຂໍ້ຄວນລະວັງ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່: ລົດ, ເຮືອບິນ, ໝາກປິ່ນ ເຊິ່ງເຮັດດ້ວຍໄມ້, ເຫຼັກ, ປຼາສະຕິກ.
 - ປະໂຫຍດ: ເຝິກກ້າມຊັ້ນມືໃນການສຳຜັດອ່ອນ, ແຂງ, ໝາ, ບາງ ແລະ ການຟັງສຽງ.
 - ການນຳໃຊ້: ໃຊ້ຫຼິ້ນສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວດ້ວຍການໃຊ້ມືຢູ່ແຮງ, ຄ່ອຍ, ຟັງສຽງເຄື່ອງ ຈັກ, ສຳຜັດສ່ວນປະກອບຕ່າງໆ; ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າປາກ; ການປົກປັກຮັກສາ: ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວທຳຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ບໍ່ເອົາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າປາກ, ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ: ກີ: ກ ວິ ກີ, ຊີ: ຊ ວິ ຊີ, ສີ: ສ ວິ ສີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່; ບັດພະຍັນຊະນະ: ກ, ຊ, ສ ແລະ ບັດສະຫຼະ ວິ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່.
3. ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້, ລັກສະນະ ; ການປົກປັກຮັກສາ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີ ຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນທີ່ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຄື ບໍ່ມີຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.
2. ຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນຕາມແບບຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.
2. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
3. ແບບຮ້ອຍໝາກປັດ ໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນ.
4. ບົດເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.
3. ຄູ່ແນະນຳ, ສາທິດການຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະມັດລະວັງບໍ່ໃຫ້ເອົາໝາກປັດຍັດໃສ່ຮູຫຼື ຮູດັງ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນຕາມແບບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ ແລະ ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຮາວໂຫນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊັ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນດົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຮາວໂຫນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮາວໂຫນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກແກ່ວງແຂນທັງສອງເບື້ອງໄປທາງໜ້າ ແລະ ທາງຫຼັງສະຫຼັບກັນໄປ, ມາ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າຫຼິ້ນຮາວໂຫນຕາມລຳດັບລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມ ຕີນ ແລະ ມື ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບບມື, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຫ, ຍ, ຝ, ດ, ປ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ກ ໄກ່ ເຖິງ ຕ ຕາ.

V. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ກ ໄກ່ ເຖິງ ຕ ຕາ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວພະຍັນຊະນະໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດໄມ້ບຼັອກທໍ່ກົມສັ້ນ, ທໍ່ກົມຍາວ, ລຽນໄມ້ບຼັອກທໍ່ກົມສີແດງ ແລະ ສີຟ້າສະຫຼັບກັນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍໝາກປັດໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນ ແລະ ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂຶ້ນຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ໄມ້ບຼັອກທໍ່ກົມສັ້ນ, ທໍ່ກົມຍາວ, ສີແດງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ໝາກປັດໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມສະຫຼັບກັນ, ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີໄມ້, ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ເຈ້ຍແບບສະຫຼະ ຂຶ້ນທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເດີ່ນໂຮງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ ແລະ ການຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປົກປັກຮັກສາຮາວໂທນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ ແລະ ລັກສະນະຂອງຕຽງນອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ສຸກສາລາຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ຢາ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາອຸປະກອນການແພດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄໍາຄ່ອງ ຢຢາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
9. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ ຫຼື ໂຮງໝໍ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ຕຽງນອນ, ສຸກສາລາ, ເຂັມສັກຢາ, ຢາແດງ, ຢາດຶມ, ຢາມ່ອງ, ສະແດງ ແລະ ສະເຕ; ບອກປະໂຫຍດ, ຂໍ້ຄວນລະວັງ ແລະ ການນຳໃຊ້ຢາ.
3. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ຕ(ຕຽງນອນຄົນເຈັບ), ສ(ສຸກສາລາ), ຂ(ເຂັມສັກຢາ), ສ(ສະແດງ ແລະ ສະເຕ), ຢ(ຢາດຶມ, ຢາມ່ອງ ແລະ ຢາແດງ).
4. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ຕຽງນອນ ແລະ ເຄື່ອງມືການແພດ.
5. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: 1-10 ແລະ ບອກສີແດງ, ຟ້າ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
6. ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຢຢາ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ບອກຊື່ຢາ.
7. ອ່ານພະຍັນຊະນະ ປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ້ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ: ກີ ກີ້ ກີ້.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຕຽງນອນ ແລະ ສະເຕ.
2. ບອກຕົວເລກ 7, ຮູບຮ່າງຂອງເມັດຢາ ແລະ ພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
3. ທາສີຮູບຕຽງນອນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບຕຽງນອນ, ແຕ້ມຮູບສະເຕ, ພິມນິ້ວມື ດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາ ແລະ ຮ້ອຍຕາມຮູບພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຢ ໃຫ້ສຳເລັດ.

5. ຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7 ແລະ ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຢ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
7. ແຕ້ມຮູບສະເຕຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
8. ພິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ່າ.
3. ເຝິກປະສາດສຳຜັດຂອງມື ແລະ ຫູ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄພງພາງຕາບອດຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
4. ເຝິກການຊົງຕົວ, ກ້າມຊີ້ນແຄ່ງ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນຂ້າມຢ່າງ.
5. ເຝິກຄວາມອົດທົນລໍຖ້າ ເຂົ້າເຕັ້ນຢ່າງຕາມລຳດັບ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຫາງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.
7. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນເວລາ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມືນກັບຕົວເລກ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວເລກ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີ, ການເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນເຄື່ອນທີ່.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າແກວ່ງແຂນໄປເບື້ອງເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປໜ້າ ແລະ ກັບຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນນວດຫຼັງກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງໃຊ້ສຸກສາລາ ຫຼື ໂຮງໝໍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ຕາມຈັງຫວະ.
 - ເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ ຫຼື ໂຮງໝໍ: ຕຽງນອນຄົນເຈັບ, ສະແລງ, ເຂັມສັກຢາ, ສະເຕ, ຢາ;
 - ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕຽງນອນ, ສຸກສາລາ ແລະ ເຂັມສັກຢາ.
2. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຕ(ຕຽງນອນຄົນເຈັບ), ສ(ສຸກສາລາ) ແລະ ຂ(ເຂັມສັກຢາ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈຳລອງ: ສະແລງ, ເຂັມສັກຢາ, ຢາ, ສະເຕ ແລະ ຮູບພາບຕຽງນອນ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ຕ, ສ, ຂ; ບັດຄຳສັບ: ຕຽງນອນ, ສຸກສາລາ, ເຂັມສັກຢາ.
3. ບົດເພງ ສຸກສາລາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງທີ່ເຄື່ອນທີ່.
2. ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ; ໃຫ້ເດັກບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຕ, ສ, ຂ.
5. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ. ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາຮ່າງກາຍໃຫ້ສະອາດ ແລະ ແຂງແຮງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາຕາມຈັງຫວະ, ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບຕຽງນອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຕຽງນອນ.
2. ທາສີຮູບພາບຕຽງນອນໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບຕຽງນອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີ່ສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບທາສີຮູບພາບຕຽງນອນ ແລະ ເຈ້ຍຮູບຕຽງນອນ.
3. ບົດເພງ ສຸກສາລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຕຽງນອນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບຕຽງນອນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບຕຽງນອນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ການແບ່ງປັນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຕຽງນອນ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບຕຽງນອນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຕຽງນອນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກ້ອນຫີນ ຫຼື ແກ່ນໝາກໄມ້ຈຳນວນ 5 ກ້ອນ.
2. ບົດເພງ ສຸກສາລາ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນ, ບໍ່ຕະໝຸ່ມແຮງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມີໃຈສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທາທາງປາລອຍນ້ຳຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ ແລະ ຂາ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ: ສະແລງ, ສະເຕ, ເຂັມສັກຢາ, ຢາ ແລະ ຕຽງນອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຫ, ຍ, ຝ, ດ, ປ.
3. ບົດເພງ ສຸກສາລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ຮູບພາບ, ຊື່ເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ: ສະແລງ, ສະເຕ, ເຂັມສັກຢາ, ຢາ, ຕຽງນອນ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນ ຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຫ, ຍ, ຝ, ດ, ປ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ວິ ບໍ່ມີຮູບພາບ: ກິ: ກ ວິ ກິ, ຊິ: ຊ ວິ ຊິ, ສິ: ສ ວິ ສິ; ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຕົວ: ຕ-ຕຽງນອນ ຄົນເຈັບ, ສ-ສຸກສາລາ ແລະ ຂ-ເຂັມສັກຢາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ: ສະແລງ, ສະເຕ, ເຂັມສັກຢາ, ຢາ, ຕຽງນອນ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງ ຫວ່າງ: ຫ, ຍ, ຝ, ດ, ປ; ບັດພະຍັນຊະນະ: ຫ, ຍ, ຝ, ດ, ປ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມອ່ານ: ບັດສະຫຼະ ວິ, ບັດພະຍັນຊະນະ ຕົວ: ກ, ສ, ຊ; ບັດຄຳສັບ: ຕຽງນອນຄົນເຈັບ, ສຸກສາລາ, ເຂັມສັກຢາ.
3. ບົດເພງ ສຸກສາລາ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່ຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ສຸກສາລາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ສຸກສາລາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ສຸກສາລາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າບິບນິ້ວມື ແລະ ທ່າຢືນແຕ່ຂາເບື້ອງຊ້າຍອອກ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງກ້າວໄປທາງໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ສຸກສາລາ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນສັ່ນແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຕຽງນອນຄົນເຈັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ ແລະ ການນຳໃຊ້ຕຽງນອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງຕຽງນອນຄົນເຈັບ: ເປັນຮູບສີ່ຫຼ່ຽມຍາວ, ມີ 4 ຂາ, ມີຜືນເຮັດດ້ວຍເຫຼັກ ຫຼື ໄມ້.
- ການນຳໃຊ້: ໃຊ້ສະເພາະແຕ່ຄົນເຈັບ ແລະ ນອນຕຽງລະຄົນໃນເວລາປິ່ນປົວ.
2. ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຕຽງນອນຄົນເຈັບ ແລະ ຄົນນອນຕຽງລະຄົນ.
2. ບັດຕົວເລກ: 1-10 ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ຕຽງນອນ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະ ແລະ ການນຳໃຊ້ຕຽງນອນ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຕົວເລກ ແລະ ບອກເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: 1-10.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະ; ການນຳໃຊ້ຕຽງນອນ ແລະ ຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາສິ່ງຂອງສ່ວນລວມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບລັກສະນະການນຳໃຊ້ຕຽງນອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຕົວເລກ 7.
2. ຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7 ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
2. ແບບຮ້ອຍຕົວເລກ 7 ແລະ ຕົວເລກ 7 ທີ່ເຈາະຮູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຮ້ອຍດ້ວຍມືເປົ່າ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຕົວເລກ 7.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັນ, ຄ່ອຍໆຮ້ອຍໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຕົວເລກ 7.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍຕາມຮູຕົວເລກ 7.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນຂອງມື ແລະ ຫູ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍ ແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຈື່ຈຳສຽງ, ຈື່ຈຳການແຕ່ງກາຍຂອງໝູ່ເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງດົມດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂພງພາງຕາບອດ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ຈື່ຈຳໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນສຸກສາລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຕຽງນອນຄົນເຈັບ ແລະ ຮ້ອຍຕາມ ຮູຕົວເລກ 7.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ລຽນລຳດັບຕົວເລກ ແລະ ບອກຕົວເລກທີ່ຂາດຫາຍໄປ 3 ຕົວ: 1 ເຖິງ 10 ທີ່ ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສໍສີທຽນ, ເຈ້ຍຮູບພາບຕຽງນອນຄົນເຈັບ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບ ພາບຕຽງນອນທີ່ທາສີແລ້ວ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັດຕົວເລກ 1 ເຖິງ 10 ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມຢາ ແລະ ເຂັມສັກຢາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ຢາ ແລະ ເຂັມສັກຢາ.
2. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ເຊືອກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງຕຽງນອນຄົນເຈັບ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ແອວ: ທ່າຢືນແກວ່ງແຂນ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກສູງກວ່າ 1 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ແລ່ນເຂົ້າມຸມຢາ ແລະ ເຂັມສັກຢາ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນຶ່ງເອົາມືແຕະປາຍຕີນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງມືການແພດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ອັດຕະໂນລະວັງໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະເຄື່ອງມືການແພດ: ສະແດງເປັນທໍ່ກົມ, ເຂັ້ມສັກຢາແຫຼມ ແລະ ສະເຕມີສາຍຍາວ.
 - ການນຳໃຊ້ ແລະ ອັດຕະໂນລະວັງ: ເຂັ້ມສັກຢາເອົາໄວ້ສັກຢາ, ເວລາໃຊ້ແລ້ວຖິ້ມໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ; ສະເຕມີໃຊ້ໄວ້ຟັງສຽງເຕັ້ນຂອງຫົວໃຈຄົນເຈັບ, ເວລາໃຊ້ແລ້ວເກັບມ້ຽນໄວ້ຖືກປ່ອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ສະແດງ ແລະ ສະເຕ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ສ(ສະແດງ, ສະເຕ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈຳລອງ: ສະແດງ, ເຂັ້ມສັກຢາ, ສະເຕ ແລະ ຮູບພາບແພດສັກຢາໃຫ້ເດັກນ້ອຍ.
2. ບົດເພງ ສຸກສາລາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບຫຼື ວັດຖຸຈຳລອງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ອັດຕະໂນລະວັງ, ການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະ, ອັດຕະໂນລະວັງໃນການນຳໃຊ້ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບມີຕົວ ສ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການໄປກວດສອບພາບຢູ່ສຸກສາລາ ຫຼື ໂຮງໝໍທີ່ຢູ່ໃກ້ບ້ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ອັດຕະໂນລະວັງໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບສະເຕ

I. ຈຸດປະສົງ

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງສະເຕ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບສະເຕຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບສະເຕໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບສະເຕຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບທາສີຮູບສະເຕ ແລະ ເຈ້ຍຮູບສະເຕ.
3. ບົດເພງ ສຸກສາລາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບົດເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງສະເຕ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການແຕ້ມຮູບສະເຕຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການແຕ້ມຮູບສະເຕຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃນການແບ່ງປັນສໍສີກັນ, ຄ່ອຍໆ ແຕ້ມຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກບ່ອນກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງສະເຕ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການແຕ້ມຮູບສະເຕຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບສະເຕໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຊົງຕົວ, ກ້າມຊັ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຢາງ ຫຼື ເຊືອກ ຍາວ 5 ແມັດ.
2. ບົດເພງ ສຸກສາລາ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງຕົວບໍ່ໃຫ້ລົ້ມໃນເວລາ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ, ອົດທົນລໍຖ້າເຕັ້ນຂ້າມຢາງຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍືດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຕັ້ນຂ້າມຢາງ.
2. ການຊົງຕົວ, ຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຕ, ສ, ຣ, ຖ, ດ, ຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຕ, ສ, ຣ, ຖ, ດ, ຈ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9.
3. ບົດເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ຄູ່ສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນແຜນດຣາຍຢາ ແລະ ປິ່ນປົວຄົນເຈັບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງ
ຫວ່າງ: ຕ, ສ, ຣ, ຖ, ດ, ຈ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ກ່ອງຢາເປົ່າ, ກັບຢາເປົ່າ, ເຈ້ຍບັດເງິນ, ສະເຕ, ຂຸດເຄື່ອງນຸ່ງແຜດ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ; ເກມຈັບ
ຄູ່ຈຳນວນໜ່ວຍມົນກັບຕົວເລກ 1-9; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດເພງ ສຸກສາລາ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ສຸກສາລາ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການ
ສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ
ໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ຂໍ້ຄວນລະວັງໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ທາຢາ ແລະ ດົມຢາດົມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ຂໍ້ຄວນລະວັງໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດ.
2. ໃຫ້ ເດັກບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຕີນ: ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ ແລະ ທ່າໝູນຄໍ່າຕີນ.
3. ໃຫ້ ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນໄລຍະທ່າໆ 30 ຊມ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ທາຢາ ແລະ ດົມຢາດົມ.
5. ໃຫ້ ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ ເດັກຍືນເອົາມືປະສານກັນເບັດແອວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງ ເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະ, ຂໍ້ຄວນລະວັງໃນການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືການແພດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຢາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ເລົ່າຄຳຄອງ ຢຢ່າ ປະກອບທ່າທາງ, ບອກປະເພດຢາປະຈຳບ້ານ ແລະ ປະໂຫຍດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກສີ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̣ ເປັນສຽງດິນຕີຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການເລົ່າຄຳຄອງ ຢຢ່າ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ປະເພດຢາປະຈຳບ້ານ: ຢາແດງ, ຢາດົມ (ເປັນນ້ຳ, ຂີ້ເຜິ້ງ) ແລະ ຢາທາ (ຢາມອງ, ຢາແດງ); ປະໂຫຍດ: ຢາແດງແມ່ນທາປົວບາດແຜ ທີ່ເກີດຈາກການລົ້ມ, ມີດບາດ, ແກ້ວ, ເຫຼັກບາດ; ຢາມອງແມ່ນທາຕຸ່ມຄັນທີ່ເກີດຈາກຍູງ, ມີດ, ແມງໄມ້ອື່ນໆຕອດ ຫຼື ກັດ; ຢາດົມແມ່ນດົມແກ້ວິນວຽນ, ເຈັບຫົວ...
2. ສີ: ສີແດງ, ສີຟ້າ ແລະ ການວາງຮູບຕາມແບບ: ວາງຮູບຈອກສີແດງ, ແກ້ວສີຟ້າສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
3. ການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̣ ເປັນສຽງດິນຕີ: ກິ ກິ ກິ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ຢາແດງ, ຢາດົມ ແລະ ຢາມອງ.
2. ບົດຄຳຄອງ ຢຢ່າ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ຮູບພາບຈອກສີແດງ 3 ແຜ່ນ, ແກ້ວສີຟ້າ 3 ແຜ່ນ ແລະ ແຜ່ນແບບການວາງຮູບຕາມ ສີ: ຈອກສີແດງ, ແກ້ວສີຟ້າວາງສະຫຼັບກັນ 3 ຄູ່.
4. ບັດສະຫຼະ ຂີ, ບັດພະຍັນຊະນະ ກ, ບັດວັນນະຍຸດ: x, x̣ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ກິ ກິ ກິ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືການແພດ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ຄຳຄອງ, ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄອງ ປະກອບທ່າທາງ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະເພດຢາ, ປະໂຫຍດຂອງຢາ ແລະ ເດັກບອກປະເພດຢາ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ບອກສີ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດແຜ່ນແບບ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
5. ໃຫ້ເດັກອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̣ ເປັນສຽງດິນຕີ.
6. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄອງຄືນ, ບອກຊື່ຢາ. ບອກສີ ແລະ ວາງຮູບຕາມແບບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ຢາຢ່າງລະມັດລະວັງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການເລົ່າຄຳຄອງ ຢຢ່າ ປະກອບທ່າທາງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຢາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີ ແລະ ການວາງຮູບຕາມແບບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̣ ເປັນສຽງດິນຕີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງຂອງເມັດຢາ.
2. ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພົມນິ້ວມື ດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ ເປັນເມັດຢາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ.
2. ເຈ້ຍແບບພົມເປັນເມັດຢາ ແລະ ເຈ້ຍຂາວສຳລັບພົມ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຢຢາ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຢຢາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂອງເມັດຢາ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ ເປັນເມັດຢາ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ ເປັນເມັດຢາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນການນຳໃຊ້ສີ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງຂອງເມັດຢາ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນເມັດຢາ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການຫຼີບຫຼີກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຢຢ່າ.
2. ບົດຄໍາຄ່ອງ ງູກິນຂຽດ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຢຢ່າ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນ, ບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ລົບຫຼີກບໍ່ໃຫ້ຜ່ຽງຈັບກິນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວໝູນໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ງູກິນຂຽດ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ການມີສະວະວັງຕົວໃນການຫຼີບຫຼີກ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ແລະ ຊື່ເກມ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ: ຕ, ສ, ຣ, ຖ, ດ, ຈ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວເຄື່ອງໃຊ້.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າ ຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳໃຫ້ເປັນເມັດຢາຢູ່ໃນແຜງ ແລະ ແຕ້ມຮູບສະເຕຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ຕ່ຕ່າງລະດັບ, ຫຼັກທຸງ, ສະແດງ, ສະເຕ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̄, x̂ ເປັນສຽງດິນຕີ: ກີ, ກີ່, ກີ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີນ້ຳ, ຮູບແຜງຢາ, ເຈ້ຍແບບຮູບເມັດຢາທີ່ພິມແລ້ວ, ເຈ້ຍຮູບສະເຕ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບສະເຕທີ່ແຕ້ມແລ້ວ, ສີດຳ ຫຼື ສີສີໄມ້.
2. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ຕ່ຕ່າງລະດັບ, ຫຼັກທຸງ, ສະແດງ, ສະເຕ ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x̄, x̂, ກີ, ກີ່, ກີ້; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຢຢາ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຢຢາ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຢຢາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງປະກອບຄຳຄ່ອງ ຢຢາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ຢຢາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກະແຊັກ.
3. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການບອກຊື່ຢາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຂາ: ທ່າຜັບນັ້ວມີລົງຂຶ້ນເທື່ອລະນັ້ວ, ທ່າຢຽດຂາອອກເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກຢ່າງເຢັ່ງເຢັນແຖວວົງມົນ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ຢຢາ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງບິບຂາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຢາ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການນຳໃຊ້ຢາ ແລະ ອໍ້ຄວນລະວັງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການນຳໃຊ້ຢາ ແລະ ອໍ້ຄວນລະວັງ: ກ່ອນໃຊ້ຢາທຸກຄັ້ງຕ້ອງອ່ານຄຳແນະນຳການນຳໃຊ້; ນອກຈາກຢາປະຈຳບ້ານປະເພດຢາແດງ, ຢາມ່ອງ, ຢາດົມທີ່ໃຊ້ກັນທົ່ວໄປແລ້ວ, ຢາກິນຕ້ອງຜ່ານການກວດ ແລະ ມີໃບສັງຢາຈາກນາຍແພດ ຈຶ່ງກິນຕາມຄຳແນະນຳ.
3. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຢ(ຢາດົມ, ຢາມ່ອງ, ຢາແດງ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ຢາແດງ, ຢາດົມ ແລະ ຢາມ່ອງ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຢາແດງ, ຢາດົມ, ຢາມ່ອງ ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະ ຢ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຊື່ຢາທີ່ເດັກເຄີຍໄດ້ກິນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ຢາ, ອໍ້ຄວນລະວັງ, ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກການນຳໃຊ້ຢາ ແລະ ອໍ້ຄວນລະວັງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບມີຕົວ ຢ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການນຳໃຊ້ຢາ, ອໍ້ຄວນລະວັງ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການລະມັດລະວັງໃນການກິນຢາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ຢາ ແລະ ອໍ້ຄວນລະວັງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
2. ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຟາງ ຫຼື ເສັ້ນແລນ.
2. ແບບຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ ແລະ ພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ ທີ່ເຈາະຮູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງຕົບມືນັບ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຕັ້ງໃຈຮ້ອຍໃຫ້ຈົບງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະຕົວ ຢ ໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍໜັງສືພິມ, ສ່ວນໆ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂັດເສັ້ນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ຢ່າງຢ່າເທົ່າຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນແລ່ນສິ່ງໜັງສືພິມ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ອະນາໄມຕົນ, ມີໃຈສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍຶດຕົວຂຶ້ນຫາຍໃຈເຂົ້າເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຢຢາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຢຢາ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ, ລຽນບັ້ງກໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມສີຟ້າ, ສີແດງສະຫຼັບກັນຕາມແບບ ແລະ ສຳຜັດ, ລຽນຕົວພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ເຖິງຕົວ ຮ ທີ່ ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9; ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9; ກະດາດສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັ້ງກໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມສີຟ້າ, ສີແດງ ແລະ ບັດພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ເຖິງຕົວ ຮ ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ ຫຼື ໂຮຍດິນຊາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາກິນອາຫານ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບອາທິດທີ 3 ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຢາປະຈຳບ້ານ ແລະ ປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ນັບໜຶ່ງຮອດ 10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກປະເພດ, ກິ່ນ, ລົດຊາດຂອງອາຫານຄາວ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາອາຫານຄາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
8. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ອາຫານ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າໜົມ, ໝາກໄມ້ ແລະ ນ້ຳຫວານ.
3. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕື່ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ນ(ນ້ຳຫວານ), ຂ(ເຂົ້າໜົມ).
4. ລົດຊາດ, ບອກກິ່ນ, ປະໂຫຍດຂອງອາຫານຫວານ ແລະ ຄາວ.
5. ບັບປາກເປົ່າແຕ່ 1-10, ບອກຄຳຈຳນວນ 1-10 ແລະ ຟັງນິທານເລື່ອງ ລົດຊາດອາຫານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
6. ບອກການຮັກສາອາຫານ, ປະໂຫຍດອາຫານ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕື່ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ຝ(ຝາຊີ).
7. ປຽບທຽບຈຳນວນ: ໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ ແລະ ປຽບທຽບນ້ຳໜັກ: ໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າ.
8. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ.
9. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ກິນອາຫານບໍ່ລົມກັນ, ແບ່ງປັນກັນກິນ ແລະ ຄ່ອຍໆຫຍ້າອາຫານ.
10. ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ: ກີ ກີ້ ກີ້, ຈີຈີ ຈີ້, ຊີ ຊີ້ຊີ້.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງເຂົ້າໜົມຄົກ ແລະ ບອກລົດຊາດຂອງເຂົ້າໜົມຊື້ນ.
2. ບອກສະຫຼະxາ ແລະ ັ ແລະ ບອກປະໂຫຍດຂອງຖ້ວຍ.
3. ບັນເປັນຮູບເຂົ້າໜົມຄົກໃຫ້ຄ້າຍຄື.
4. ຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊື້ນ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.

5. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໝີມຸ້ນ, ອິດຂຽນສະຫຼະ xາ, ອິດຂຽນ ສະຫຼະ ວິຕາມຮອຍຈ້າໃຫ້ສຳເລັດ.
6. ຂຽນສະຫຼະ xາ ແລະ ວິ ຕາມຮອຍຈ້າ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບຖ້ວຍໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
8. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນ ລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຕຶກປາ, ແຂ່ງຂັນກິນກ້ວຍ, ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ; ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າ ແລະ ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບ້ກິນໝາກເຂືອ.
4. ເຝິກການສັງເກດ, ຈຳແນກສຽງ ແບ້ ແລະ ໝາກເຂືອ ໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບ້ກິນໝາກເຂືອ.
5. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນໂຍນບານກະຕ່າ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ຂາ ໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາເກັບ ແລະ ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ, ໄຕ່ຮາວໂຫນໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຫວານ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ: ພ, ຜ, ບ, ຕ, ມ, ຫ, ຢ, ຝ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
4. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບມື

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບມື 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງດິ່ມນ້ຳຫວານ, ຕົບມື 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງກິນເຂົ້າໜົມ ແລະ ຕົບມື 3 ເທື່ອສະແດງທ່າທາງລ້າງໜາກໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຢາ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ລຳຕົວ: ທ່າເບັດນີ້ວມີ, ທ່າຫງ່ຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນຊິກແຊັກ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຢືນສັນມືຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອາຫານຫວານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ອາຫານ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ຮ້ອງເພງ ອາຫານ ຕາມຈັງຫວະ; ປະເພດລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານມີນ້ຳຫວານ ກ້ວຍ, ນ້ຳຫວານຖົ່ວຂຽວ, ຂາວ, ດຳ, ລອດຊອງ; ເຂົ້າໜົມໄຂ່, ໜົມອົມ, ໜົມຊື່ນ, ເຂົ້າປາດ, ເຂົ້າຕົ້ມ, ເຂົ້າໜົມແໜບ, ເຂົ້າໜົມຄົກ; ໝາກກ້ວຍ, ໝາກກ້ຽງ, ໝາກມວງ, ໝາກແຕງຫວານ; ລົດຊາດ, ກິ່ນ: ລົດຊາດຫວານ, ກິ່ນຫອມກະທິໝາກຜ້າວ, ໃບເຕີຍ, ອາຫານຫວານມີກິ່ນຫອມ; ເຂົ້າໜົມລົດຊາດຫວານ, ບາງຊະນິດຫວານປົນສົ້ມ, ກິ່ນຫອມໄດ້ຈາກໃບໄມ້, ໝາກໄມ້ທີ່ນຳມາ ປະສົມ; ໝາກໄມ້ລົດຊາດ ຫວານ, ບາງຊະນິດຫວານປົນສົ້ມ, ກິ່ນຫອມ, ບາງຊະນິດອົວ.
- ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເຂົ້າໜົມ, ໝາກໄມ້ ແລະ ນ້ຳຫວານ.
- ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບມີຕົວ ນ(ນ້ຳຫວານ), ອ(ເຂົ້າໜົມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ຮູບພາບ ຫຼື ອາຫານຈິງ: ເຂົ້າໜົມ, ໝາກໄມ້, ນ້ຳຫວານ.
- ບົດເພງ ອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ; ບັດຄຳສັບ: ນ້ຳຫວານ, ເຂົ້າໜົມ ແລະ ບັດພະຍັນ ຊະນະ: ນ, ຈ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບຂໍ້ຄວນລະວັງ ແລະ ການນຳໃຊ້ຢ່າ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານ ຫວານ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບ ຫຼື ອາຫານຈິງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບໃນບົດຄຳຂອງຕາມຮູບພາບ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ບັດພະຍັນຊະນະ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກປະເພດຂອງອາຫານຫວານ. ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການກິນອາຫານທີ່ມີປະໂຫຍດຕໍ່ຮ່າງກາຍ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ການຮ້ອງເພງ ອາຫານ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກ່ຽວກັບ ປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນເປັນຮູບເຂົ້າໝົມຄົກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບຮ່າງເຂົ້າໝົມຄົກ.
2. ປັນເປັນຮູບເຂົ້າໝົມຄົກໃຫ້ຄ້າຍຄື.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນເປັນຮູບຮ່າງເຂົ້າໝົມຄົກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ, ແບບປັນຮູບເຂົ້າໝົມຄົກ.
2. ຜ້າຢາງ ຫຼື ເຈ້ຍຮອງປັນ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ຜ້າ ຫຼື ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
5. ບົດເພງ ອາຫານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບຮ່າງຂະໜົມຄົກ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປັນເປັນຮູບຂະໜົມຄົກ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການປັນເປັນຮູບຂະໜົມຄົກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຕັ້ງໃຈປັນໃຫ້ງາມ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຮູບຮ່າງເຂົ້າໝົມຄົກ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງຮູບທີ່ປັນ ກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ຮ່ວມກັນກັບເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳຜັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ອາຫານ.
2. ປາຈຳລອງທີ່ມີບ້ວງຕິດປາກ, ເຊືອກສຳລັບສາຍຕຶກປາ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນ ຕາມລຳດັບ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວແລ້ວໝູນໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ ແລະ ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນຕຶກປາ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຫວານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຫວານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຫວານ: ຂະໜົມຊີ້ນ, ໝາກກ້ວຍຫອມ ແລະ ນ້ຳຫວານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.
3. ບົດເພງ ອາຫານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບັນເປັນເຂົ້າໜົມຄົກ, ຮ້ອຍຕາມຮູພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຢ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນອ້າຍລ້ຽງ ຫຼື ເອື້ອຍລ້ຽງປຸງແຕ່ງອາຫານ (ຕົ້ມໄກ່, ເຮັດເຂົ້າໜົມ); ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນແພດຂາຍຢາ ແລະ ປິ່ນປົວຄົນເຈັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ, ແຜ່ນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຢ ທີ່ເຈາະຮູແລ້ວ, ດິນປັ້ນ, ຜ້າຢາງຮອງ ແລະ ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງຈຳລອງຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ ຫຼື ໝໍ້, ຈອງ, ຊາມຂອງຈິງ, ເຄື່ອງມືຈຳລອງຂອງແພດ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງຂອງແພດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ອາຫານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ອາຫານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ອາຫານ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ກອງ ແລະ ເຊືອກ.
3. ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າແກວ່ງແຂນ ແລະ ທ່າຢຶດຕົວຂຶ້ນ ແລະ ໂຢະຕົວລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 30 ຊມ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ອາຫານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນພັບແຂນຂຶ້ນ ແລະ ຢຽດແຂນລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກ່ຽວກັບປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຫວານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອາຫານຫວານ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1-10 ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ 1-10 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດ: ອາຫານຫວານຊ່ວຍໃຫ້ຮ່າງກາຍເຕີບໃຫຍ່ ແລະ ແຂງແຮງ; ການຮັກສາອາຫານ: ເກັບມ້ຽນໄວ້ບ່ອນທີ່ມີອາກາດເຢັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນໄວ້ໃນຖ້ຳທີ່ມີຝາອັດ.
2. ການນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1-10.
3. ຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບໝາກກ້ວຍ: 1-10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ), ບັດຮູບພາບໝາກກ້ວຍຈຳນວນ 10 ແຜ່ນ ແລະ ບັດຕົວເລກ 1-10.
2. ຮູບພາບອາຫານຢູ່ໃນຖ້ຳທີ່ມີຝາອັດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດ, ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ການຮັກສາອາຫານ; ໃຫ້ເດັກບອກ ປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.
3. ໃຫ້ເດັກນັບປາກເປົ້າແຕ່ 1-10.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ບັດເລກ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນຂອງຮູບພາບ: 1-10.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ, ນັບປາກເປົ້າ ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ ຂອງຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການກິນອາຫານໃຫ້ຖືກຫຼັກອະນາໄມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການນັບປາກເປົ້າ ແຕ່ 1-10 ແລະ ບອກຄ່າຈຳນວນ 1-10.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດເຈ້ຍເປັນກ້ອນຂະໜົມຊັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລົດຊາດຂອງເຂົ້າໜົມຊັ້ນ.
2. ຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນຂະໜົມຊັ້ນ.

III. ສຳລັບການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ.
2. ແບບຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນທີ່ຕິດແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ເຈ້ຍສີຂາວ, ສີແດງ ແລະ ສີຂຽວ.
5. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບລົດຊາດຂອງເຂົ້າໜົມຊັ້ນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີຊ່ວຍເຫຼືອກັນ, ລະມັດລະວັງໃນການທາກາວ, ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້ໃຫ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ການອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກລົດຊາດຂອງເຂົ້າໜົມຊັ້ນ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດເຈ້ຍເປັນຮູບກ້ອນເຂົ້າໜົມຊັ້ນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳລັບລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການປອກກ້ວຍ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂຕະ, ຈານ ແລະ ໝາກກ້ວຍ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃນເວລາກິນກ້ວຍໃຫ້ກິນຊ້າໆ, ຫຍ້າໃຫ້ແຫຼກຄ່ອຍໆກິນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າໆ ມືໃຫ້ສະອາດ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນເກົ່າ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວ ຍຶດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນກິນກ້ວຍ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການປອກກ້ວຍ, ຫຍ້າກ້ວຍ ແລະ ກິນກ້ວຍ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຄາງກະໂຕໃນເວລາຫຍ້າກ້ວຍ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຫວານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ, ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ນັບຈຳນວນຮູບພາບ ໝາກກ້ວຍທີ່ມີຄ່າຈຳນວນ ແຕ່ 1 ເຖິງ 10 ແລະ ອ່ານຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ທົດລອງຄົ້ນແບ່ງເຮັດເຂົ້າໝີມຸ້ງ; ສັງເກດ, ທົດລອງເຮັດນ້ຳໝາກນາວ ແລະ ຊົມລົດຊາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ ໝາກກ້ວຍ, ບັດຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 10 ແລະ ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ເຄື່ອງປັ່ນນ້ຳໝາກໄມ້, ໝາກນາວ, ຈອກ, ໂຖນ້ຳ ແບ່ງເຂົ້າຈ້າວ, ແບ່ງເຂົ້າໝຽວ, ນ້ຳຕານ, ກະທົບໝາກຝ້າວ, ເກືອ, ຊາມ, ໝໍ້ໜຶ່ງເຂົ້າໝີມຸ້ງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການອະນາໄມເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບກິນ, ລົດຊາດ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງອາຫານຫວານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າຍົກແຂນແກວ່ງເທິງຫົວ.
3. ໃຫ້ເດັກຈັບບ່າກັນແລ່ນເປັນວົງມົນ ໂດຍບໍ່ໃຫ້ແຕກແຖວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຄູ່ເຂົ້າ, ກັ້ມຫົວລົງ ແລະ ເງີຍຫົວຂຶ້ນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຄຳຄ່ອງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອາຫານຄາວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

- ຟັງນິທານເລື່ອງ ລົດຊາດອາຫານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິນອາຫານຄາວຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້. ເປັນສຽງດົນຕີຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຟັງນິທານເລື່ອງ ລົດຊາດອາຫານ; ປະເພດອາຫານຄາວ: ແກງຈິດ, ແກງສີ່ມ, ແກງເຜັດ; ຂົ້ວ: ຂົ້ວຊີ້ນ, ຂົ້ວຜັກ, ຂົ້ວຜັກປະສົມຊີ້ນ; ເອາະ: ເອາະປາ, ເອາະຫຼາມຊີ້ນ; ແຈວ: ແຈວບອງ, ແຈວປາແດກ, ແຈວໝາກເຜັດນ້ອຍ ຫຼື ໃຫຍ່; ໝົກ: ໝົກຊີ້ນ (ໝູ, ໄກ, ເປັດ, ນົກ), ໝົກປາ, ໝົກຊີ້ນປະສົມຜັກ; ລົດຊາດອາຫານຄາວມີຫຼາຍລົດຊາດ (ເຜັດ, ເຄັມ, ຂົ້ມ, ສີ່ມ); ກິນອາຫານຄາວແຕ່ລະປະເພດມີກິ່ນຫອມ, ຂົ້ວ ແລະ ເໝັນ.
- ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ: ຈີ ຈີ ຈີ, ຊີ ຊີ ຊີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ວັດຖຸຈິງ: ແກງ, ຂົ້ວ, ເອາະ, ແຈວ, ບັດພະຍັນຊະນະ ຈ, ຊ, ສະຫຼະ ຂີ ແລະ ວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້.
- ບົດນິທານເລື່ອງ ລົດຊາດອາຫານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບປະເພດ, ກິ່ນ, ລົດຊາດຂອງອາຫານຫວານ.
- ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດອາຫານ, ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຄາວ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຄາວ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດພະຍັນຊະນະ, ບັດສະຫຼະ, ວັນນະຍຸດ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີ ວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ.
- ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ບົດນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຄາວ, ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການກິນອາຫານທີ່ສຸກ ແລະ ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານເລື່ອງ ລົດຊາດອາຫານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດ, ລົດຊາດ, ກິ່ນຂອງອາຫານຄາວ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ ຂ, ຂ້ ເປັນສຽງດົນຕີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະຫຼະຂາ.
2. ຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບົດເພງ ອາຫານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສະຫຼະ ຂາ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຂີດຂຽນຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ, ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສະຫຼະ ຂາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂາ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການສັງເກດ ແລະ ຈຳແນກສຽງໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າມັດຕາ 1 ຜືນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງ ແລະ ອະນາໄມຕິນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກຍຶດຕົວຂຶ້ນຫາຍໃຈເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບ້ກິນໝາກເຂືອ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຈຳແນກສຽງຂອງແບ້.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼົບຫຼີກ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5: ໃບໄມ້ 1 ໃບ, 2 ໃບ, 3 ໃບ, 4 ໃບ, 5 ໃບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍກິນອາຫານຮ່ວມກັນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ຟ ໄຟ ເຖິງ ໑ ເຮືອນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ ຟ ໄຟ ເຖິງ ໑ ເຮືອນ.
2. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ, ອ່ານຮູບພາບປະກອບປຶ້ມນິທານເລື່ອງ: ລົດຊາດອາຫານ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະຊີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x ເປັນສຽງດົນຕີ: ຈີ ຈີ ຈີ, ຊີ ຊີ ຊີ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນພໍ່ຄ້າ ຫຼື ແມ່ຄ້າ ແລະ ລູກຄ້າ: ຊີ, ຂາຍນ້ຳຫວານ, ເຂົ້າໜົມ, ໝາກໄມ້ ແລະ ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນອ້າຍລ້ຽງ ຫຼື ເອື້ອຍລ້ຽງປຸງແຕ່ງອາຫານ (ນ້ຳໝາກໄມ້, ປັ້ນເຂົ້າໜົມ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ: ລົດຊາດອາຫານ, ບັດພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະຊີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, x, ຈີ ຈີ ຈີ, ຊີ ຊີ ຊີ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໝໍ້ນ້ຳຫວານ, ຖາດຂະໜົມ, ໝາກໄມ້ຊະນິດຕ່າງໆ, ກະຕ່າ, ເຄື່ອງປັ້ນນ້ຳໝາກໄມ້ຈຳລອງ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍຈຳລອງ ແລະ ເຈ້ຍບັດເງິນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລົດຊາດ ແລະ ກິນຂອງອາຫານ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານຄາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ: ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງລ້າງມື, ຕົບກອງ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງກິນອາຫານ ແລະ ຕົບກອງ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງມ້ຽນອາຫານໄວ້ໃນຕູ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບປະເພດ, ກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານຄາວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຕົວ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າທາງຮຽງລຳຕົວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນຂາດຮວ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນພັບແຂນເຂົ້າ ແລະ ວາແຂນອອກ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກກ່ຽວກັບປະເພດ, ກິ່ນ ແລະ ລົດຊາດຂອງອາຫານຄາວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ອາຫານຄາວ (ຕໍ່)

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານຄາວຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປຽບທຽບຈຳນວນ: ໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ, ໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະໂຫຍດ: ຊ່ວຍໃຫ້ຮ່າງກາຍເຕີບໃຫຍ່ ແລະ ແຂງແຮງ.
ການຮັກສາອາຫານຄາວ: ເກັບມ້ຽນໄວ້ບ່ອນທີ່ມີອາກາດເຢັນ ແລະ ເກັບມ້ຽນໄວ້ໃນຕູ້ທີ່ມີຝາອັດ.
2. ການປຽບທຽບຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ຫຼາຍກວ່າ: 8 ໜ້ອຍກວ່າ 10 ແລະ 10 ຫຼາຍກວ່າ 8.
3. ການປຽບທຽບໜັກກວ່າ ແລະ ເບົາກວ່າ: ຖ້ວຍ ໜັກກວ່າ ບ່ວງ ແລະ ບ່ວງ ເບົາກວ່າຖ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບອາຫານ ຫຼື ອາຫານຈິງ: ແກງ, ຂົ້ວ, ແຈ່ວ.
2. ຮູບພາບ: ຖ້ວຍຈຳນວນ 8 ແຜ່ນ ແລະ ຈານ 10 ແຜ່ນ.
3. ຖ້ວຍ, ບ່ວງ ແລະ ບົດເພງ ອາຫານ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສິນທະນາກຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານ; ໃຫ້ເດັກບອກປະໂຫຍດ ແລະ ການຮັກສາອາຫານຄາວ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຈຳນວນຮູບພາບ ແລະ ປຽບທຽບໜ້ອຍກວ່າ ແລະ ຫຼາຍກວ່າ: 8 ໜ້ອຍກວ່າ 10 ແລະ 10 ຫຼາຍກວ່າ 8.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດ, ສຳຜັດວັດຖຸ, ຊຶ່ງນ້ຳໜັກ ແລະ ປຽບທຽບໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າ: ຖ້ວຍໜັກກວ່າ ບ່ວງ ແລະ ບ່ວງ ເບົາກວ່າຖ້ວຍ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນປະໂຫຍດອາຫານຄາວ ແລະ ການຮັກສາ; ການປຽບທຽບໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ, ໜັກກວ່າ ແລະ ເບົາກວ່າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອາຫານໃຫ້ສະອາດ ແລະ ບໍ່ບຸດເນົາ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະໂຫຍດຂອງອາຫານຄາວ ແລະ ການຮັກສາ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປຽບທຽບຈຳນວນ: ໜ້ອຍກວ່າ, ຫຼາຍກວ່າ, ໜັກກວ່າ, ເບົາກວ່າ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບພາບຖ້ວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງຖ້ວຍ.
2. ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບພາບຖ້ວຍໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບພາບຖ້ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ ແລະ ແບບຖ້ວຍທີ່ພົມແລ້ວ
2. ເຈ້ຍຮູບຖ້ວຍ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື
4. ບົດເພງ ອາຫານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງຖ້ວຍ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບພາບຖ້ວຍ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພົມນິ້ວມື ດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບພາບຖ້ວຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ນ້ຳສີຖືກເຄື່ອງນຸ່ງ, ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ ແລະ ອະນາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງຖ້ວຍ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບພາບຖ້ວຍ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາເກັບ ແລະ ໂຍນບານ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານນ້ອຍ ແລະ ກະຕ່າຢ່າງລະ 2 ໜ່ວຍ.
2. ບົດເພງ ອາຫານ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ອາຫານ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນການເກັບ ແລະ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໂຍນບານຖືກໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕົນ, ມີໃຈສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງວາແຂນ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.
2. ຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການໂຍນບານເຂົ້າໃນກະຕ່າ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງແຂນ, ຂາ ໃນເວລາເກັບ ແລະ ໂຍນບານເຂົ້າກະຕ່າ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຮູບເລຂາຄະນິດ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບໃນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກປ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳເປັນດອກໄມ້ໃສ່ຮູບຖ້ວຍ ແລະ ອິດຂຽນສະຫຼະ ຯຕາມແບບ.
2. ການຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9, ຫຼິ້ນເກມບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮູບຖ້ວຍ, ສີນ້ຳ, ກະປ໋ອງສຳລັບໃສ່ສີນ້ຳ, ສີດຳ, ສີສີໄມ້ ແລະ ເຈ້ຍແບບສະຫຼະ ຯຕາມທີ່ຂຽນແລ້ວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9, ເກມບວກຮູບພາບໃບໄມ້ໃນຂອບເຂດ 1-5; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ອາຫານ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ຕັກອາຫານ, ຫຍ້າອາຫານ ແລະ ດື່ມນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາອາຫານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ: ທ່າຍືນຂາດຽວເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ວາແຂນອອກ, ທ່າເຢັ່ງເຢັ້ອນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນເປັນວົງມົນ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນຂວ້າ, ວາແຂນອອກ ແລະ ຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, ັ ເປັນສຽງດິນຕີຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ: ໃນເວລາກິນອາຫານບໍ່ລົມກັນ, ແບ່ງປັນກັນກິນ, ຄ່ອຍໆ ຫຍ້າ ແລະ ເວລາດື່ມນ້ຳຄ່ອຍໆກິນ.
2. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ກິນອາຫານບໍ່ລົມກັນ, ແບ່ງປັນກັນກິນ ແລະ ຄ່ອຍໆຫຍ້າອາຫານ.
3. ການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີວັນນະຍຸດ x, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ: ກິ ກີ ກີ້, ຈີ ຈີ້ ຈຸ, ຊຸ ຊີ້ ຊຸ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນຶ່ງກິນອາຫານຮ່ວມກັນ.
2. ບັດພະຍັນຊະນະ: ກ, ຈ, ຊ, ບັດສະຫຼະ ຂີ ແລະ ບັດວັນນະຍຸດ x, ັ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບອາຫານທີ່ເດັກເຄີຍໄດ້ກິນ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ, ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນ ອາຫານ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາກິນອາຫານ.
3. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ແລະ ວັນນະຍຸດ x, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການກິນອາຫານຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ ແລະ ການອ່ານພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ຂີ ທີ່ມີ ວັນນະຍຸດx, ັ ເປັນສຽງດິນຕີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສະຫຼະ ວິ.
2. ຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ ສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນ ສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ເຫຼັ້ມທີ 2 ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືເຮັດທາງຂີດຂຽນໜັງສືເທິງກາງຫາວ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສະຫຼະ ວິ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດ ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ມີຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສະຫຼະ ວິ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນ ສະຫຼະ ວິ ຕາມຮອຍຈຳໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຮາວໂຫນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກກ້າມຊັ້ນ ແຂນ ແລະ ຂາໃຫ້ແຂງແຮງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ.

II. ເນື້ອໃນດົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຮາວໂຫນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮາວໂຫນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງແກ່ວງກ້ອນຫີນ ແລະ ແລ່ນຢູ່ກັບທີ່.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອິດທິນລໍຖ້າ ເຂົ້າຫຼິ້ນຮາວໂຫນຕາມລຳດັບ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕົກ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມ ຕີນ ແລະ ມື ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບບມື, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ຮາວໂຫນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງ, ຄ່ອງແຄ້ວໃນຂອງແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ແລະ ຊື່ເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ: ຕົວ ພ, ຜ, ບ, ຕ, ມ, ຫ, ຢ, ຟ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກທີ່ເທົ່າກັນຈຳນວນ 1-9.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຕ່ຽບພາບ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວພະຍັນຊະນະໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການລໍຖ້າຕາມລຳດັບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໃສ່ຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ: ສັງເກດ, ທົດລອງຄົ້ນແປ້ງເຮັດເຂົ້າໝີມຸ້ນ, ສັງເກດ, ທົດລອງເຮັດນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ຊີມລົດຊາດ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດໄມ້ບັ້ງກ ແລະ ວາງສີຕາມແບບ: ວາງທີ່ກົມສີແດງ, ສີຟ້າສະຫຼັບກັນຕາມແບບ ແລະ ຈັດວາງໄມ້ບັ້ງກທີ່ກົມສີແດງຈຳນວນ 8 ອັນ ແລະ ສີຟ້າຈຳນວນ 10.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ເຄື່ອງປັ່ນນ້ຳໝາກໄມ້, ໝາກກ້ຽງ, ຈອກ, ໂຖນ້ຳ, ແປ້ງເຂົ້າຈ້າວ, ແປ້ງເຂົ້າໝຽວ, ນ້ຳຕານ, ກະທົບໝາກຝ້າວ, ເກືອ, ຊາມ ແລະ ໝໍ້ໜຶ່ງເຂົ້າໝີມ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດໄມ້ບັ້ງກ; ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາກິນອາຫານ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ, ທຳມະຊາດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ອາຫານຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກລັກສະນະຂອງເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ, ແມ່ຍິງລາວ ແລະ ລັກສະນະຂາໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເສື້ອຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມຄູ່ແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ; ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
5. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູ່ກຳນົດຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ນຸ່ງເຄື່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
7. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈົນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູ່ເລົ່າຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.
3. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເສື້ອ ແລະ ກະໂປງ.
4. ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.
5. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄໍາສັບທີ່ມີຕົວ ກ(ກະໂປງ) ແລະ ສ(ສິ້ນ).
6. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເວລາເກາະຂໍສິນໃຫ້ຖືກທາງ, ນຸ່ງເຄື່ອງຖືກຕາມລະດູ, ຕາກເຄື່ອງໃຫ້ແທ້ງ, ຊັກເຄື່ອງໃຫ້ສະອາດ.
7. ບອກຈຳນວນຂອງການຮ່ວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ແລະ ບອກການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
8. ຟັງນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ເວົ້າຄໍາສັບຕາມຮູບພາບໃນບົດນິທານ: ໂສ້ງຂາຍາວ ແລະ ເສື້ອຂາວ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໂສ້ງຂາສິ້ນ ແລະ ເສື້ອແຂນສິ້ນ; ບອກລັກສະນະຂອງກະໂປງ.
2. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ ແລະ ຕົວ ຫ; ບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
3. ທາສີຮູບຕົ້ນສິ້ນດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນສິ້ນ ດ້ວຍສີແດງ, ເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບ ໂສ້ງຂາສິ້ນ, ເສື້ອແຂນສິ້ນ, ທາສີຮູບພາບກະໂປງໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ຈົບງາມ.

5. ພັບເຈ້ຍໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຮູບໂສ້ງຂາສັນ ແລະ ເສື້ອແຂນສັນ.
6. ອິດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ ແລະ ຕົວ ຫ ຕາມຮອຍຈ້າ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
7. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
3. ເຝິກການມີສະຕິລະວັງຕົວ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຊື່ອງຜ້າ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນ ລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາໂຍນ, ຮັບໝາກຄອນ ແລະ ສົ່ງຖິງເຄື່ອງ.
5. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ, ຂາໃນເວລາຍືນໂຍນ ແລະ ຮັບໝາກຄອນ.
6. ເຝິກການຊົງຕົວ ແລະ ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
7. ເຝິກການຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບວກຮູບພາບເສື້ອ ໃນຂອບເຂດ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ພະຍັນຊະນະອອກສຽງຄຳສັບ, ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
7. ເຝິກຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ, ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນຫຼິ້ນໃນມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
3. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
4. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ອາຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ອາຫານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການກິນອາຫານ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າຈຸ່ມນ້ຳມືເຂົ້າ ແລະ ອອກ ແລະ ທ່າໝູນແອວ.
3. ໃຫ້ເດັກເຕັ້ນໄປໜ້າ ແລະ ກັບຫຼັງຕາມສຽງເຄາະ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ອາຫານ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນວາແຂນຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- ຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ບອກລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

- ການຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ຜ້າບ່ຽງເຮັດດ້ວຍຝ້າຍ, ໄໝ, ຜ້າ; ລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງຂອງແມ່ຍິງໝາວ: ສິ້ນ, ເສື້ອ, ຜ້າບ່ຽງເຮັດດ້ວຍຝ້າຍ, ໄໝ, ຜ້າ, ກະໂປງມີລັກສະນະຄ້າຍຄືສິ້ນ ຕ່າງແຕ່ສິ້ນ ຫຼື ຍາວ.
- ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ກະໂປງ, ໂສ້ງ, ເສື້ອ ແລະ ສິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

- ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ: ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ເສື້ອ.
- ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

- ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບການແຕ່ງຕົວ.
- ຄູສະເໜີຊື່ເພງ, ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບປະເພດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງຕາມເນື້ອໃນຂອງບົດເພງ.
- ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ກະໂປງ, ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ.
- ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງຄືນ, ບອກລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບແລ້ວເວົ້າຄຳສັບ.
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອະນາໄມເຄື່ອງນຸ່ງໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

- ການຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ຕາມຈັງຫວະ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມ ກ່ຽວກັບລັກສະນະເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ.
- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນ ດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນ ດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນ ດ້ວຍສີ ແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ (ສີ ແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ).
2. ແບບຮູບພາບຕີນສິ້ນທີ່ທາສີແລ້ວ.
3. ເຈ້ຍຮູບຕີນສິ້ນ.
4. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນດ້ວຍສີ ແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ການແບ່ງປັນສໍສີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກປອນກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນ ດ້ວຍສີ ແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ ແລະ ສີຟ້າໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການນຸ່ງເຄື່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ວ່ອງໄວໃນການນຸ່ງເຄື່ອງ, ບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວໂຍກຕົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແຂ່ງຂັນກັນນຸ່ງເຄື່ອງ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນການນຸ່ງເຄື່ອງຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ: ຮູບໂສ້ງ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ເສື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ: ຮູບໂສ້ງ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ເສື້ອ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ.
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງ ຫວ່າງ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັດ ໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດ: ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ເສື້ອ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຕີນສິ້ນດ້ວຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ຂີດຂຽນ ສະຫຼະ x ແລະ ສະຫຼະ y.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຕາມລຳດັບຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫ້ອງຫວ່າງ, ເກມ ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງ ນຸ່ງຕາມປະເພດ: ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ກະໂປງ, ເສື້ອ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ຮູບພາບຕີນສິ້ນ, ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ ແລະ ເຈ້ຍແບບຮູບຕີນສິ້ນທີ່ທາສີແລ້ວ, ເຈ້ຍສະຫຼະ x ແລະ y ທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ການຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ນຸ່ງໂສ້ງ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ການບໍລິຫານແຂນ ແລະ ແອວ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າສະຫຼັບແຂນ ແລະ ທ່າຢ່າເທົ້າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງກ້າວໄປໜ້າ ແລະ ຖອຍຫຼັງ.
4. ຄູສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ: ນຸ່ງໂສ້ງ ແລະ ນຸ່ງເສື້ອ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງເບັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະຂອງເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ ແລະ ແມ່ຍິງລາວ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມຄູແນະນຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ໂສ້ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳລັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງໂສ້ງ: ໂສ້ງຂາສັ້ນ, ໂສ້ງຂາຍາວ, ໜາ, ບາງ ແລະ ອ່ອນ.
 - ປະໂຫຍດ: ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍອົບອຸ່ນ ແລະ ສວຍງາມ.
 - ການນຳໃຊ້ ແລະ ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ນຸ່ງໃຫ້ຖືກຕາມລະດູການ, ນຸ່ງໃຫ້ເໝາະກັບຮ່າງກາຍຂອງຕົນເອງ ແລະ ເວລານຸ່ງໂສ້ງ ຫຼື ແກ້ໂສ້ງ ຄ່ອຍໆຮີດຊີບ.
2. ການລຽນລຳລັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ: 1-10 ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ: 10-1.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ, ໂສ້ງຂາສັ້ນ, ໂສ້ງຂາຍາວ.
2. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ບົດເລກ 1-10.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບົດເລກ ແລະ ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງ; ການລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ, ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ ແລະ ປະຕິບັດການນຸ່ງໂສ້ງຕົວຈິງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງນຸ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳລັບຕົວເລກແຕ່ ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຕ່ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງໂສ້ງຂາສັນ.
2. ພັບເຈ້ຍໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຮູບໂສ້ງຂາສັນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈຈະຕຸລັດ.
2. ແບບຮູບໂສ້ງຂາສັນທີ່ພັບແລ້ວ
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງໂສ້ງຂາສັນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພັບເຈ້ຍເປັນໂສ້ງຂາສັນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນກັບຕົວຈິງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງໃຫ້ສະອາດ, ບໍ່ຖິ້ມ ອີ່ເຫຍື້ອຊະຊາຍ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງໂສ້ງຂາສັນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນກັບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກການຟັງ ແລະ ມີສະຕິລະວັງຕົວ.
3. ເຝິກຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕຸກະຕາຜ້າ ຫຼື ຜ້າ 1 ຜືນ.
2. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຊື່ອງຜ້າ.
4. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວ, ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນຄ່ອຍໆ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼັບຕາສະມາທິ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ເຊື່ອງຜ້າ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ການຟັງ ແລະ ການມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ແຂງແຮງຂອງຂາໃນເວລາແລ່ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມບວກຮູບພາບເສື້ອໃນຂອບເຂດ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບວກຮູບພາບເສື້ອໃນຂອບເຂດ 1-5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການບວກຮູບພາບເສື້ອ ໃນຂອບເຂດ 1-5: ຮູບພາບເສື້ອ 1 ໂຕ, 2 ໂຕ, 3 ໂຕ, 4 ໂຕ, 5 ໂຕ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມບວກຮູບພາບເສື້ອ ໃນຂອບເຂດ 1-5 (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິ່ງ-ຊາຍ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກບົດຄຳຄ່ອງ ນັບເລກຮ່ວມກັນ.
2. ຄູສອນທະນາຄຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຄຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບເສື້ອໃນຂອບເຂດ 1-5.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ຢ່າງປະດິດສ້າງ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດເຄື່ອງນຸ່ງ ຫຼື ຜ້າ ອ່ອນ, ໜາ, ບາງ, ສຳຜັດເສື້ອ, ໃສ່ດູມເສື້ອ ແລະ ແກ້ດູມເສື້ອ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເປັນພໍ່ຄ້າ ຫຼື ແມ່ຄ້າ ແລະ ລູກຄ້າຊື້ຂາຍເຄື່ອງນຸ່ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຄື່ອງນຸ່ງ ຫຼື ຜ້າປະເພດ: ອ່ອນ, ໜາ, ບາງ ແລະ ເສື້ອທີ່ມີດູມເສື້ອ
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງນຸ່ງປະເພດຕ່າງໆ, ກັງ(ເຫຼັກ)ຫ້ອຍເຄື່ອງ, ກະຕ່າ, ໂຕະນ້ອຍ, ເຈ້ຍບັດເງິນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ການອະນາໄມເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການປະດິດສ້າງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ: ນຸ່ງກະໂປງ, ນຸ່ງສິ້ນ ແລະ ໃສ່ເກີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງໂສ້ງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານແອວ ແລະ ທ້ອງ-ຫຼັງ: ທ່າໝູນແອວ ແລະ ທ່າທ້ອງ ແລະ ຫຼັງ.
3. ໃຫ້ເດັກແລ່ນລອດເຊືອກສູງກວ່າ 1 ແມັດ.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນອນເອົາຂາໄຂວ່ກັນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການບອກລັກສະນະຂອງໂສ້ງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳພາ ແລະ ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມທ່າທາງທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິນ ແລະ ກະໂປງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ສິນ ແລະ ກະໂປງຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງສິນ: ມີຫົວ, ມີຕີນຈົກທີ່ມີຫຼາຍສີ, ຫຼາຍລວດລາຍເຮັດດ້ວຍຜ້າ ຫຼື ໄໝ, ໜາ ຫຼື ບາງ; ລັກສະນະກະໂປງ: ມີຫົວ, ບໍ່ມີຕີນ, ສິນ, ຍາວເຮັດດ້ວຍຜ້າບາງທີ່ມີຫຼາຍສີ.
 - ປະໂຫຍດ: ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍອົບອຸ່ນ ແລະ ສວຍງາມ.
 - ການນຳໃຊ້ ແລະ ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ການນຸ່ງສິນ ສິນແມ່ນເຄື່ອງນຸ່ງຂອງແມ່ຍິງລາວໃຊ້ນຸ່ງຢູ່ໃນເຮືອນ, ໄປໂຮງຮຽນ, ໄປວັດ ແລະ ງານບຸນຕ່າງໆ ເວລາເກາະຂໍສິນໃຫ້ຖືກທາງ, ນຸ່ງຖືກຕາມລະດູການ, ນຸ່ງເໝາະສົມກັບຮ່າງກາຍຂອງຕົນເອງ, ກະໂປງທີ່ມີຊີບເວລານຸ່ງ ແລະ ແກ້ຄອຍໆຮີດຊີບ.
2. ການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບທີ່ມີຕົວ ກ (ກະໂປງ), ສ(ສິນ).
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ເວລາເກາະຂໍສິນໃຫ້ຖືກທາງ, ນຸ່ງເຄື່ອງຖືກຕາມລະດູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ເຄື່ອງນຸ່ງໜາ, ບາງ, ສິນ, ກະໂປງ, ເດັກນ້ອຍຍິງນຸ່ງສິນ.
2. ບັດຄຳສັບ: ກະໂປງ ແລະ ສິນ; ບັດພະຍັນຊະນະ ກ, ສ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໂສ້ງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ, ຄູ່ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ສິນ, ກະໂປງ ແລະ ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ສິນ, ກະໂປງ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດບັດຄຳສັບ, ບັດພະຍັນຊະນະ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ສິນ, ກະໂປງ; ປະຕິບັດການນຸ່ງສິນ ແລະ ກະໂປງຕົວຈິງ ແລະ ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມ ຄຳສັບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຮັກສາອະນາໄມເຄື່ອງນຸ່ງໃຫ້ສະອາດ ແລະ ແກ້ບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ສິນ ແລະ ກະໂປງ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບກະໂປງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງກະໂປງ.
2. ທາສີຮູບພາບກະໂປງ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບກະໂປງໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບກະໂປງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສິ່ງໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ແບບຮູບພາບກະໂປງທີ່ທາສີແລ້ວ.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບກະໂປງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງທາສີດ້ວຍມືເປົ່າ ຢູ່ກາງຫາວ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງກະໂປງ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການທາສີຮູບພາບກະໂປງ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການທາສີຮູບພາບກະໂປງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ການແບ່ງປັນສິ່ງ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານໃຫ້ຖືກປ່ອນກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກລັກສະນະຂອງກະໂປງ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມຂອງການທາສີຮູບພາບກະໂປງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການທາສີຮູບພາບກະໂປງໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ ຮ່ວມກັນກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກສາມະທິ ແລະ ປະສາດສຳຜັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ ແລະ ຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຄອນ ຫຼື ຜ້າ ຫຼື ບານຢາງນ້ອຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງບໍ່ໂຍນໝາກຄອນ ຖືກໝູ່ເພື່ອນ, ມີສະມາທິໃນການຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ຕີນ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຄ້ຳແອວເບັດຕົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ໂຍນໝາກຄອນ.
2. ການມີສາມະທິ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມື, ແຂນ ແລະ ຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມບວກຮູບພາບເລື້ອ ໃນຂອບເຂດ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ກະໂປງ ແລະ ສິ້ນ, ເວົ້າອອກສຽງພະຍັນ ຊະນະຕື້ນຕາມຄຳສັບຕົວ: ກ (ກະໂປງ), ສ (ສິ້ນ).
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ, ຫຼິ້ນເກມບວກຮູບພາບເສື້ອ ໃນຂອບເຂດ 1-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ: ກະໂປງ, ສິ້ນ, ບັດພະຍັນຊະນະ: ກ, ສ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ; ເກມບວກຮູບພາບເສື້ອໃນຂອບເຂດ 1-5.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບ ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມ ແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ການບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
3. ກະແຊັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງສິ່ງ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ, ທ່າຍືນຂາດຽວ ແລະ ກອດເຂົ້າເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
3. ໃຫ້ເດັກໂດດຂາດຽວ.
4. ຄູ່ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກຍືນກັມພ້ອມທັງແກວ່ງແຂນ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມທີ່ຄູ່ອອກແບບປະກອບຈັງຫວະເພງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເສື້ອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ເສື້ອຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະຂອງເສື້ອ: ເສື້ອແຂນສັ້ນ. ເສື້ອແຂນຍາວ, ຄໍມົນ, ຄໍຕັ້ງ, ກະດູມແຕ່ບ, ກະດູມມີຮູ; ຜ້າທີ່ນຳມາຕັດເສື້ອມີຜ້າໜາ, ບາງ.
 - ປະໂຫຍດ: ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍອົບອຸ່ນ ແລະ ສວຍງາມ.
 - ການນຳໃຊ້ ແລະ ຂໍ້ຄວນລະວັງ: ນຸ່ງໃຫ້ຖືກຕາມລະດູການ ແລະ ນຸ່ງໃຫ້ເໝາະສົມກັບຮ່າງກາຍຂອງຕົນເອງ, ເວລານຸ່ງເສື້ອ, ແກ້ເສື້ອ ຕ້ອງລະມັດລະວັງ, ນຸ່ງ ແລະ ແກ້ໃຫ້ຖືກວິທີ.
2. ຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມຮູບພາບເສື້ອແຂນສັ້ນບໍ່ເກີນ 5: 3 ຕື່ມເຂົ້າ 2.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ: ເສື້ອແຂນສັ້ນ, ເສື້ອແຂນຍາວ ແລະ ບັດຮູບພາບເສື້ອແຂນສັ້ນຈຳນວນ 5 ແຜ່ນ.
2. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ) ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ວັດຖຸຈິງ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ເສື້ອ.
3. ໃຫ້ເດັກບອກລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ເສື້ອ.
4. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຮ່ວມກຸ່ມຂອງສອງກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ, ການນຳໃຊ້ເສື້ອ, ຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5 ແລະ ປະຕິບັດການນຸ່ງເສື້ອຕົວຈິງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການນຸ່ງເສື້ອໃຫ້ຖືກວິທີ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕອບຄຳຖາມກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ເສື້ອ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຈຳນວນຂອງການຮວມກຸ່ມບໍ່ເກີນ 5.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ເກມພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກປະໂຫຍດຂອງເສື້ອແຂນສັ້ນ.
2. ພັບເຈ້ຍໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ.
3. ເຝິກຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍໃຫ້ເປັນເສື້ອແຂນສັ້ນໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຮູບສີ່ແຈຈະຕຸລັດ.
2. ແບບຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນທີ່ພັບແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງເສື້ອແຂນສັ້ນ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານ ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງໃຫ້ສະອາດ, ບໍ່ຖິ້ມ ອີ້ເຫຍື້ອຊະຊາຍ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກບ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກປະໂຫຍດຂອງເສື້ອແຂນສັ້ນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືຂອງການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ ກັບຮູບຕົວຈິງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນໃຫ້ສຳເລັດ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສ່ວນ ຫຼື ໄມ້ ສໍາລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ ລະວັງບໍ່ແລ່ນຕໍາກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກເຮັດທ່າທາງນົກບິນໄປຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຝົນຕົກ, ແດດອອກຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.
2. ການຊົງຕົວ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການຟັງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ: ກ(ໄກ່), ເຖິງ ຮ(ເຮືອນ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຳຮູບພາບສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນສິ້ນ ແລະ ກະໂປງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຕົບມື ແລະ ນັບປາກເປົ່າ 1-10.
2. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ອອກສຽງຄຳສັບ, ສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມສິລະປະສ້າງ: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂສ້ງຂາສັ້ນ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ສຳຜັດ ຜ້າ ໜາ, ບາງ ແລະ ອ່ອນ; ສຳຜັດ ປຸ້ນກທາດສາມລ່ຽມ, ໜ່ວຍມົນ ແລະ ວາງລຽນສະຫຼັບກັນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍສີ ຫຼື ເຈ້ຍ ສຳລັບພັບ, ແບບເສື້ອແຂນສັ້ນ ແລະ ໂສ້ງຂາສັ້ນ ທີ່ພັບແລ້ວ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຜ້າ ຫຼື ເຄື່ອງນຸ່ງ: ໜາ, ບາງ, ອ່ອນ, ປຸ້ນກທາດສາມລ່ຽມ ແລະ ໜ່ວຍມົນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ; ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄູ່ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມ ສິລະປະສ້າງ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການອະນາໄມເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງການປົກປັກຮັກສາ ເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະຂອງເສື້ອຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງປອດໄພ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເລື່ອງ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ການບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງເສື້ອ.
2. ໃຫ້ເດັກບໍລິຫານມື ແລະ ຕີນ: ທ່າເປັດນີ້ວມີ ແລະ ທ່າຢ່າເທົ່າຂຶ້ນ ແລະ ລົງ.
3. ໃຫ້ເດັກຍ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
4. ຄູສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
5. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
6. ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼ່ຽງລຳຄໍເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາ.
7. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
8. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສະນະຂອງເສື້ອ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ຄູເລົ່າ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຟັງນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບໃນບົດນິທານ: ໂສ້ງຂາຍາວ, ເສື້ອຂາວ.
2. ການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ: ຊັກໃຫ້ສະອາດ, ຕາກໃຫ້ແຫ້ງ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ: ຕາກເຄື່ອງໃຫ້ແຫ້ງ ແລະ ຊັກເຄື່ອງໃຫ້ສະອາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ໂສ້ງຂາຍາວ, ເສື້ອຂາວ, ເດັກນ້ອຍຕາດເຄື່ອງ.
2. ບົດນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການນຳໃຊ້ເສື້ອ.
2. ຄູສະເໜີຊື່ນິທານ, ໃຫ້ເດັກຟັງນິທານ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ຄູສົນທະນາຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
4. ໃຫ້ເດັກບອກການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນຊື່ບົດນິທານ, ຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ, ການປົກປັກຮັກສາ, ຈັບຮູບພາບໃຫ້ຖືກກັບຄຳສັບ ແລ້ວເວົ້າຄຳສັບຕາມ ຮູບພາບ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນໃຫ້ຖືກບ່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບໃນບົດນິທານ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບົວລະບັດຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ການເວົ້າເປັນ ປະໂຫຍກສັ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທວນຄືນການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກພະຍັນຊະນະ ຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ.
2. ຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕົວ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້ ໃຫ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ຫຼື ສໍສີ.
2. ແບບຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ຂຽນໃຫ້ງາມ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້.
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ, ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນຂຽນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ, ສະອາດ ແລະ ເກັບຜົນງານໄວ້ຖືກປ່ອນທີ່ຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຂີດຂຽນພະຍັນຊະນະຕົວ ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ຝ, ຫ ຕາມຮອຍຈຳ້.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ ຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ກັບ ສາຍຕາ.
3. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ຂາ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຖົງເຄື່ອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນແຂນ ແລະ ໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນບໍ່ເຮັດຖົງເຄື່ອງຫຼຸດມື, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນການສິ່ງຖົງເຄື່ອງ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກຍົກມືຂຶ້ນສູງກາຍຫົວເຮັດທ່າທາງລົມພັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ ສິ່ງຖົງເຄື່ອງເປັນວົງມົນ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວ ໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ຂາເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ເຝິກການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ-ຮ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ-ຮ (ເກມສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະລາວ.
2. ຄູ່ສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູ່ແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວພະຍັນຊະນະໃນເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນຕາມມຸມຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມອ່ານ: ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຮູບພາບປະກອບນິທານເລື່ອງ: ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ.
2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມເກມການສຶກສາ: ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ-ຮ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ(ໄກ)-ຮ(ເຮືອນ).

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ແມວນ້ອຍຊອກເຄື່ອງ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ແຕ່ ກ-ຮ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນເຂົ້າມຸມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ 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 ອຸປະຖຳໂດຍອົງການພັດທະນາສາກົນ ປະເທດສະວິເດັນ (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, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.
5. ໜັງສືຮຽນລາຍວິຊາພື້ນຖານສຸຂະສຶກສາ ແລະ ພະລະສຶກສາຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ກຸ່ມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສຸຂະສຶກສາ 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. ຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990.
12. ຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990 ໜ້າທີ 102,105,106,131.
13. ປຶ້ມຄູ່ມືກ່ຽວກັບການພັດທະນາການສຶກສາເດັກອະນຸບານສະມາຄົມເອຊຽນ ອົບາຣາກິ ກອງທຶນເພື່ອການສຶກສາກະຊວງສຶກສາທິການ.
14. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ 11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).
15. ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມ ແລະ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກລະດັບກ່ອນໄວປະຖົມສຶກສາ ສຳນັກງານຄະນະກຳມະການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ ກະຊວງສຶກສາທິການ ເອກະສານກອງວິຊາການອັນດັບທີ 74/2530 ISBN 974-8018-34-2.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

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