



ແຜນຈັດປະສົບການ ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ

ແລະ ການສື່ສານ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2016

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3

2016

ສະໜັບສະໜູນການສ້າງຕັ້ງສະບັບ
ໂດຍ: ອົງການຮ່ວມມືສາກົນ UNICEF ປະຈຳລາວ
ສະໜັບສະໜູນການພິມໂດຍ: ງົບປະມານແຫ່ງລັດ (ບ້ວງນ້ຳເທີນ 2)
ທະບຽນພິມເລກທີ:
ຂະໜາດ 21x29,7 ຊມ ຈຳນວນ.....ຫົວ
ພິມທີ່ ບໍລິສັດ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ

2016

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 3

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ບຸນຜົງ ສິລາເດດ
ທອນແກ້ວ ຄຳມະວົງ
ລັດຕາວັນ ຈິດຕະວົງ
ຊຸ່ເນັງ ຍິງເນັງຊົງ
ສຸກສາຄອນ ພົງອຸດົມ
ອຳພາພອນ ລັດທະຍອດ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ດຣ ອອນແກ້ວ ນວນນະວົງ
ປາກຽນ ຫຼວງໄຊຊະນະ
ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເຂັມທອງ
ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ສິວິໄລ ແກ້ວມະນີວັນ
ທອງດຳ ທອງສິນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

2016



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ

ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

-----000-----



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ເລກທີ

ສສກ.ສວສ

ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ 09 DEC 2015

ຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ຫຼັກສູດ ແລະ ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ

ສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 3

ເຫັນຕາມ: ດຳລັດຂອງນາຍົກລັດຖະມົນຕີ ວ່າດ້ວຍການຈັດຕັ້ງ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງກະຊວງ
ສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະບັບເລກທີ 282/ນຍ, ລົງວັນທີ 7 ກັນຍາ 2011;

ເຫັນຕາມ: ການສະເໜີຂອງສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

ມາດຕາ 1: ຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນຳໃຊ້ຫຼັກສູດ ແລະ ປຶ້ມປະກອບການຮຽນ-ການສອນ ສຳລັບຊັ້ນ
ອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 3 ສະບັບປະຕິຮູບ ໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານທົ່ວປະເທດ ນັບແຕ່ສົກຮຽນ
2016-2017 ເປັນຕົ້ນໄປ.

ມາດຕາ 2: ໃຫ້ກົມອະນຸບານ ແລະ ປະຖົມສຶກສາ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ, ກົມຄຸ້ມ
ຄອງການສຶກສາພາກເອກະຊົນ, ພະແນກສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາແຂວງ, ນະຄອນຫຼວງ
ວຽງຈັນ ແລະ ພາກສ່ວນຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຈົ່ງຮັບຮູ້, ໃຫ້ການຮ່ວມມື ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດ
ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ຕາມໜ້າທີ່ຂອງໃຜລາວ ໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.

ມາດຕາ 3: ຂໍ້ຕົກລົງສະບັບນີ້ ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ໂ. ລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

ລັດຖະມົນຕີ

ຄຳນຳ

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ຮຽບຮຽງຂຶ້ນ ເພື່ອເປັນບ່ອນອີງນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການວາງແຜນການສອນ ແລະ ໃຫ້ຄູສອນນຳໃຊ້ໃນການແຕ່ງບົດສອນຄວບຄູ່ກັບປຶ້ມແນະນຳກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍໃຫ້ແທດເໝາະກັບ ພັດທະນາການຂອງເດັກອະນຸບານອາຍຸ 5 ປີ ຕາມຄວາມຕ້ອງການຮຽນຮູ້ຂອງເຂົາເຈົ້າ ແລະ ສະພາບຕົວຈິງຂອງ ແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ.

ເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ທີ່ກຳນົດໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ທາງ ດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ໃນແຕ່ລະວັນປະກອບມີກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະ ສ້າງສັນ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ, ຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ເກມການສຶກສາ; ທັງນີ້ກໍເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາຕາມສະມັດ ຖະພາບດ້ານການຮຽນຂອງເດັກອະນຸບານປີທີ 3 (ອາຍຸ 5 ປີ) ໃນການກຽມຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານ ອາລົມ, ຈິດໃຈ, ດ້ານສັງຄົມ, ດ້ານພາສາ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາກ່ອນເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມ.

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ ເນັ້ນໜັກການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍຍຶດຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຢ່າງອິດສະຫຼະຈາກສິ່ງໄກ້ຕົວ, ຈາກທັກສະທີ່ງ່າຍໄປສູ່ ທັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມຕາມຄວາມສົນໃຈ.
3. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ແມ່ນໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນລັກສະນະຂອງການຮຽນແບບຕັ້ງໜ້າ ຫຼື ເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ, ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໂຂບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບສິ່ງໃໝ່ດ້ວຍຕົນເອງໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນທີ່ເປັນການມ່ວນຊື່ນ ສອດຄ່ອງກັບທຳມະຊາດຂອງເດັກແຕ່ ລະຄົນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ໃນແຕ່ລະກິດຈະກຳຄື: ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ, ຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ເກມການສຶກສາ.
4. ການຈັດປະສົບການໄດ້ເນັ້ນໜັກເນື້ອໃນທີ່ເດັກຄວນຮຽນຮູ້ຈາກສັງຄົມ, ວັດທະນະທຳ ແລະ ສະພາບແວດ ລ້ອມທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ໂດຍຄຳນຶງເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

ນອກນັ້ນໃນແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ຍັງໄດ້ແນະນຳການຈັດຫ້ອງ, ທັກສະທີ່ຄວນພັດທະນາເພື່ອໃຫ້ ສອດຄ່ອງກັບພັດທະນາການຂອງເດັກອາຍຸ 5 ປີ ແລະ ການຈັດປະສົບການໃນໜ່ວຍການສອນ ໃຫ້ຄູໄດ້ນຳໄປໃຊ້ ໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຂອງຕົນ. ເປັນທີ່ແນ່ນອນວ່າເອກະສານສະບັບນີ້ປາສະຈາກຄວາມຂາດຕົກບົກຜ່ອງ ບໍ່ໄດ້ ຄະນະຮຽບຮຽງ ແລະ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາມີຄວາມຍິນດີຕ້ອນຮັບທຸກຄຳຄິດເຫັນທີ່ສ້າງ ສັນຈາກຜູ້ຊົມໃຊ້ ເພື່ອປັບປຸງໃຫ້ນັບມື້ດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ຈຸດປະສົງລວມ.....	1-5
ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 1	6-10
1. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງ.....	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະເພດການເດີນທາງ.....	12
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບ.....	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໝ້າຄົນ.....	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ.....	15
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຸ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	16
2. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດລຳຕັ້ງຫວາຍການຄົມມະນາຄົມ....	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການຍ່າງ ແລະ ປະເພດລົດ.....	18
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.....	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນປິດຕາຈັບແບ້.....	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສໍາພັນກັນ.....	21
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຸ້ນສໍາຜັດ.....	22
3. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລົດຖີບ.....	24
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນສະຫຼະ x ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄໍາສັບ.....	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.....	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ.....	27
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	28
4. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດຄໍາຄ່ອງ ລົດຖີບ.....	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລົດຈັກ.....	30
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບລົດຈັກ.....	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຮາຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.....	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ.....	33
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	34
5. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ລົດໄທຍ.....	36
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.....	37
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ.....	38
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມ ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ.....	39
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	40

6. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການເດີນທາງ..	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຮືອບິນນ້ອຍ.....	44
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ.....	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ.....	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ.....	47
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.....	48

7. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຮືອບິນໃຫຍ່.....	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ.....	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັນເຕັ້ນກົບ.....	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15.....	53
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.....	54

8. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່...	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ.....	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ.....	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປູມເປົ້າ.....	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.....	59
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	60

9. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ.....	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຮືອ.....	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.....	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຍາດທາງ.....	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ.....	65
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.....	66

10. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ.....	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງນ້ຳ.....	68
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອ.....	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ.....	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕ່ຳຮູບພາບເດັກນ້ອຍອໍເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບ.....	71
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	72

11. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດເພງ ອ້ອຍອີ່ເຮືອ	75
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ປະເພດການສື່ສານ.....	76
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າງ.....	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກຶ້ງບ້ວງ.....	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ.....	79
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	80

12. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ໄຫລສັບຕັ້ງໂຕະ.....	82
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ.....	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.....	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20.....	85
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳພັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.....	86

13. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.....	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ໄຫລພາບ.....	88
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ສານເຈ້ຍເປັນລາຍອັດ.....	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ.....	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ.....	91
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	92

14. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.....	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຄອມພິວເຕີ.....	94
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີ.....	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ.....	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5.....	97
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	98

15. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະໄມ້.....	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ຊອງຈິດໝາຍ.....	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບຊອງຈິດໝາຍ.....	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ມົກ.....	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.....	103
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.....	104

ຈຸດປະສົງ ສໍາລັບອາທິດທີ 4.....	105-106
--------------------------------------	----------------

16. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.....	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ບຸກຄະລິກ ແລະ ມາລະຍາດ.....	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຝົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.....	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈິດໝາຍ.....	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ.....	111
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	112

17. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄໍາຄ່ອງ ເວົ້າດີ.....	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ພັງນິທານ, ເພງ ແລະ ຄໍາຄ່ອງ.....	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຄໍາສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂໍ	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊ່ກ ແລະ ແສງ...	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ພັງ, ເວົ້າ.....	117
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.....	118

18. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການອ່ານ.....	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບຕາມຈົນຕະນາການ.....	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຊອກຄອກ.....	123
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປື້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບ.....	123
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	124

19. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການຂຽນ.....	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂຽນສະຫຼະ cx ຕາມຄໍາສັບ.....	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ.....	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ.....	129
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ.....	130

20. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.....	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການເຝິກແຕ້ມ.....	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດ.....	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດ.....	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄໍາສັບ.....	135
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສໍາຜັດ.....	136
ເອກະສານອ້າງອີງ.....	137

ຈຸດປະສົງລວມ

ກົດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະບ່ອງ, ຕົບກອງ, ເຄາະໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳຕັ້ງຫວາຍ, ບົດຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ, ບົດເພງໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
6. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ
8. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
9. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
10. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
11. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
12. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
13. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກົດຈະກຳວົງມົນ

1. ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ, ການຍ່າງ, ປະເພດລົດ, ປະເພດການສື່ສານ, ການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ ສອງທາງ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຳຕັ້ງຫວາຍດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ, ບົດນິທານ, ຮູບພາບ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ, ອ່ານຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ $\times$ ຂີ້, ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີຕົວສະກົດ ນ ໆ ດ ບ ມ ກັບສະຫຼະ $\times$ ຂີ້, ແລະ ອ່ານເປັນປະໂຫຍກໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການເດີນທາງ, ຍ່າງຂ້າມທາງ, ການຟັງວິທະຍຸ, ໂອ້ລົມກັນ ແລະ ພັບຊອງຈົດໝາຍ, ສະແດງທ່າທາງໃນການເວົ້າ, ອ່ານປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳ, ຂຽນຕາມແບບ ແລະ ຂຽນເອງ, ການແຕ້ມຕາມແບບ, ໃສ່ສີ ແລະ ແຕ້ມຕາມຈິນຕະນາການ.
6. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ເຮືອ, ເຮືອບິນນ້ອຍ, ເຮືອບິນໃຫຍ່, ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ, ໂທລະພາບ, ຄອມພິວເຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ຮ້ອງເພງປະກອບທ່າທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ, ການຟັງ, ການເວົ້າ, ການອ່ານ ແລະ ການຂຽນ.
9. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງອາກາດ, ທາງນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
10. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາອີ່ລົດຖີບ, ລົດຈັກ ແລະ ອີ່ລົດໃຫຍ່. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ, ເບິ່ງໂທລະພາບ, ໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ແລະ ເວລາສົ່ງຈົດໝາຍໃຫ້ຜູ້ອື່ນ.
11. ບອກລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຈົດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

12. ແຍກຈຳນວນສິ່ງຂອງ ຫຼື ຮູບພາບຕາມສີ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຂະໜາດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
13. ບອກໄລຍະທາງໃກ້-ໄກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
14. ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
15. ນັບຈຳນວນຮູບພາບ 1-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
16. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
17. ບອກຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຈຸລັດ, ແລະ ຮູບ ສີ່ແຈໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
18. ບອກບຸກຄະລິກໃນການເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
19. ບອກການສະແດງອາລົມໃນການຟັງນິທານ, ເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
20. ສັງເກດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນປະໂຫຍກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
21. ມີຄວາມອົດທົນພະຍາຍາມ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການຫາສີຮູບພາບລົດເມ, ຫາສີຮູບພາບລົດຈັກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະ, ຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈຳ, ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ແຕ້ມຕາມຮອຍຈຳ, ແຕ້ມ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ x , ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈຳ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ x ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ cx , ຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ບອກຂັ້ນຕອນການພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ ແລະ ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ ແລະ ພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ, ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກຂັ້ນຕອນການປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ, ແລະ ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ບອກຂັ້ນຕອນການສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ຫາສີຮູບພາບລົດເມ ແລະ ຮູບພາບລົດຈັກໄດ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
10. ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ ແລະ ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
11. ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ ແລະ ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
12. ຂີດຂຽນສະຫຼະ x , ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈຳ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ x ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ cx , ຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
13. ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດຕາມແບບໄດ້ຈົບງາມ.
14. ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈຳ, ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ, ແຕ້ມ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຈົບງາມ.
15. ແບ່ງປັນສໍສີ ແລະ ດິນປັ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
16. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ, ພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໄດ້ຄ້າຍຄື.
17. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
18. ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີ ແລະ ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
19. ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.

20. ຂີດຂຽນສະຫຼະ x , ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈຳ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ x ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ cx ຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
21. ມີຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະ, ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້, ຕິດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ, ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດຕາມແບບ, ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ແຕ້ມຕາມຮອຍຈຳ ຕິດ-ຕິດຮູບພາບ: ວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຈະຕຸລັດ ປະກອບໃສ່ກັນເປັນຮູບເຮືອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂັນ-ນ້ຳລົງ, ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸ່ມເປົ້າ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກຶ້ງບັ້ວງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈິດໝາຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊ່ກ ແລະ ແສ່ງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງົວຊອກຄອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂັນ-ນ້ຳລົງ, ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸ່ມເປົ້າ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກຶ້ງບັ້ວງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ, ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈິດໝາຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊ່ກ ແລະ ແສ່ງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງົວຊອກຄອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
6. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງໃນການເຕັ້ນ.
8. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.
9. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
10. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ສີ, , ຄຳສັບ, ສະຫຼະ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1-15, ຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງຈົດໝາຍແບບຕ່າງໆກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຕໍ່ຮູບພາບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ, ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸຊີບ, ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
9. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
10. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
11. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
12. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
13. ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
14. ການເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ, ຕໍ່ຮູບພາບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ, ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸຊີບ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ເຄື່ອງທີ່ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງຈົດໝາຍແບບຕ່າງໆກັບສັນຍາລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ, ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ, ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແຕ້ມຮູບພາບລົດຖີບຕາມຈິນຕະນາການ, ຕິດຮູບປະກອບເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນ, ຂຽນຕົວເລກຕາມແບບແຕ່ 0-15, ພິມຕົວເລກຕາມແບບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 0-15, ທາສີຮູບລົດເມ, ຂຽນສະຫຼະ ເຊັ່ນ ຕາມຄຳສັບ, ຂຽນຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ເຊັ່ນ, ຂຽນສະຫຼະ ຂຶ ໃນຄຳສັບ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຝ ພ ປະ ສົມສະຫຼະ ໂຮະ, ໂຮ, ທາສີຮູບລົດຈັກ, ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບລົດຕູ້, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ, ຕໍ່ປຼ້ອກເປັນຕູ້ລົດໄຟແຕ່ 1-10 ຕູ້, ຕໍ່ປຼ້ອກປະກອບເປັນຮູບຕາມແບບ, ຕໍ່ປຼ້ອກເປັນຮູບລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

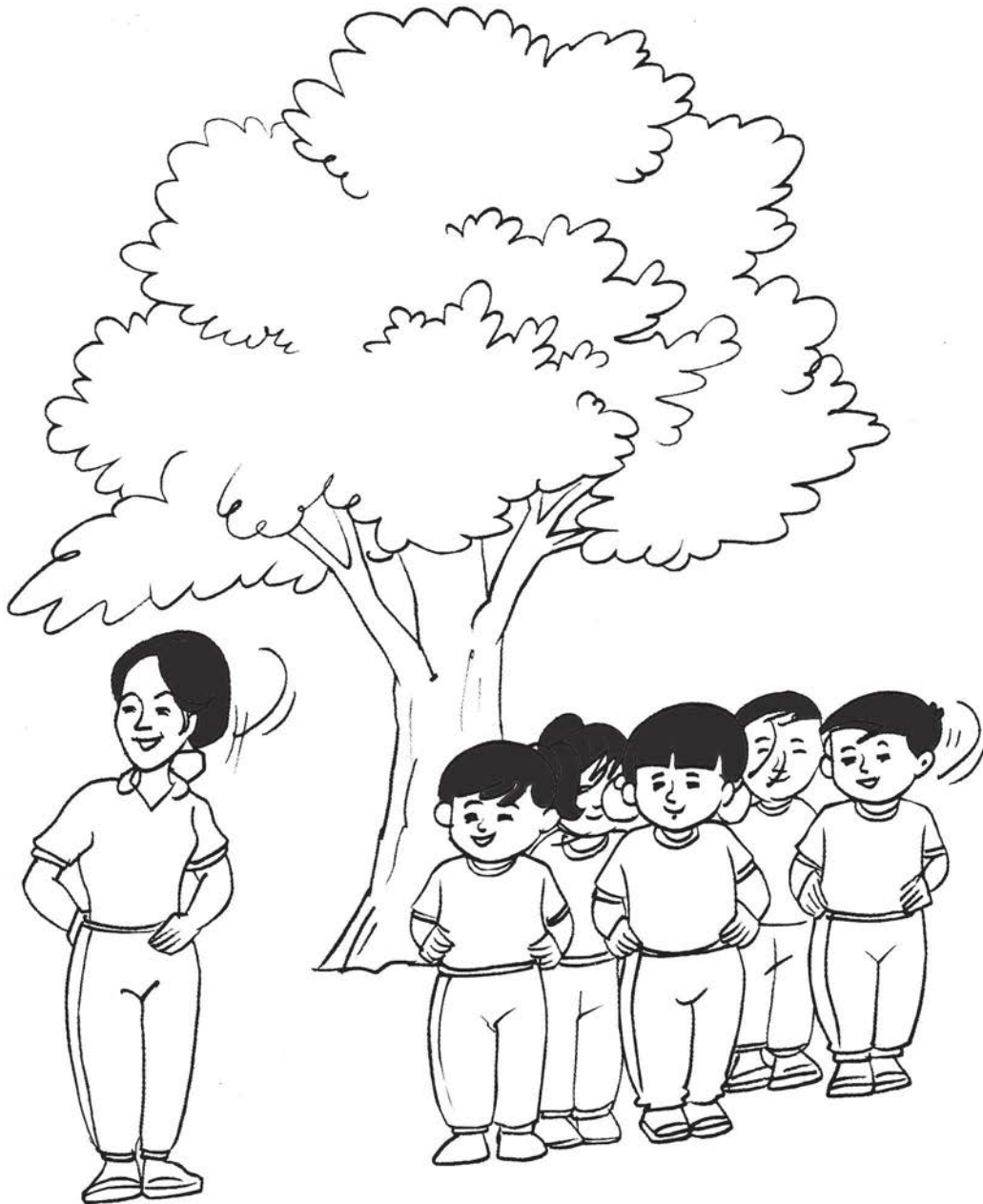
4. ທົດລອງວາງເຮືອທີ່ພັບແລ້ວລອຍລົງໃນຊາມນ້ຳ, ຊັດຍົນທີ່ພັບແລ້ວຂຶ້ນເທິງອາກາດ, ທົດລອງໄທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ, ທົດລອງປະດິດໄທລະສັບຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຕໍ່ບັ້ງອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການ, ຕໍ່ບັ້ງອກເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນຕາມຈິນຕະນາການ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕຖ ທ ນ ບ ປ ຝ ຝ ພ ແລະ ສະຫຼະ ໂຊ, ໂຊ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ, ບັນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ, ພິມສີດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ, ຕໍ່ບັ້ງອກເປັນຮູບເຄື່ອງມືສີ່ສານຕາມໃຈ, ພິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳ, ພິມຝາມີ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ, ຫຼິ້ນເປັນຊ່າງແປງເຮືອບິນ, ຄົນຂັບເຮືອບິນພາຜູ້ໂດຍສານໄປທ່ຽວ, ເປັນຄົນຂັບເຮືອຂົນສົ່ງສິນຄ້າ, ເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງເຮືອ, ໂຄສິກໄທລະພາບມືກ້ອງຖ່າຍຮູບ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ, ຫຼິ້ນເປັນຄົນຂັບລົດເມ, ເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງນາງມາລີໄປທ່ຽວ, ຕໍ່ບັ້ງອກຮູບໄທລະສັບຕາມຈິນຕະນາການ, ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດ, ພັບຊ່ອງຈິດໝາຍ, ແຕ້ມຮູບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າ, ຂຽນພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ໂຊ, ໂຊ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
6. ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ, ຂີ, ອ່ານປະໂຫຍດທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ, ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ເຂ, ອ່ານຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ອ່ານປຶ້ມນິທານ ເລື່ອງ: ນົກເຫຼັກ, ຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່, ອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານ ຫຼື ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ, ນັບຮູບພາບດອກໄມ້ ແລະ ບອກຈຳນວນດອກໄມ້ 14 16 18 ດອກ, ອ່ານ ຫຼື ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ, ຂຽນຄຳສັບທີ່ມີວັນນະຍຸດ, ບໍ່ມີວັນນະຍຸດໂຕ, ໂຕ, ໂຕ, ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີຕົວສະກົດ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ, ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9, ຂຽນພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງຊາຍ, ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ ແຕ່ 1 ຫາ 5, ການທົດລອງໄທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການ ມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ, ບອກນ້ຳໜັກຖົງໃສ່ເຄື່ອງໜັກ, ເບົາ, ເທົ່າກັນໄດ້ຊັດເຈນ.
7. ມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.
8. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
9. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
10. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
11. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳຕັ້ງຫວາຍ, ບົດຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
6. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
7. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.



ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ, ການຍ່າງ ແລະ ປະເພດລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຳຕັ້ງຫວາຍດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ, ຮູບພາບແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ ແລະ ຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂ ິ ໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຍ່າງຂ້າມທາງ.
6. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ, ລົດຈັກ ແລະ ລົດໃຫຍ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ.
8. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ ແລະ ຂີ່ລົດໃຫຍ່.



ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

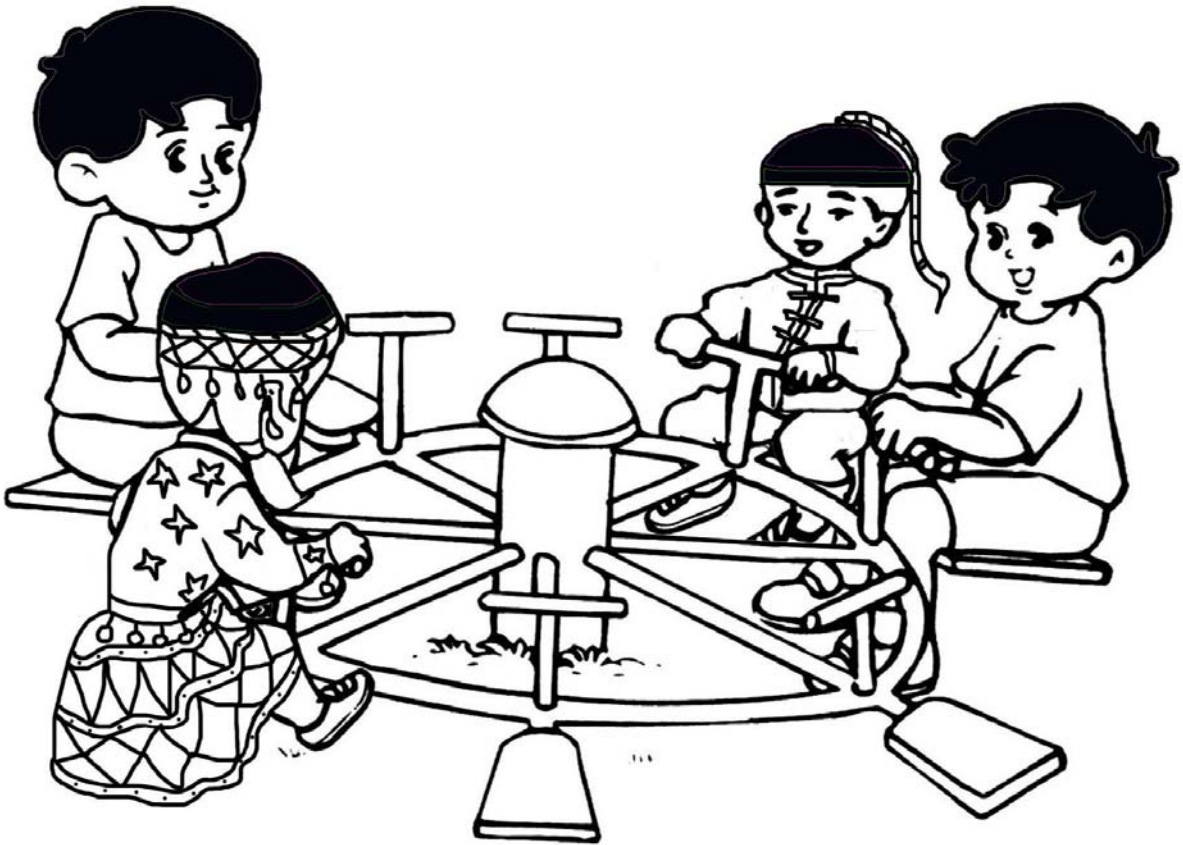
1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການທາສີຮູບພາບລົດເມ, ແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ິ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳສັບຕາມຮອຍຈຳ, ທາສີຮູບພາບລົດຈັກ ແລະ ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ທາສີຮູບພາບລົດເມ ແລະ ຮູບພາບລົດຈັກໄດ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
3. ແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
4. ແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຈົບງາມ.
5. ມີຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະ, ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ ແລະ ອິດຂຽນສະຫຼະ ິ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳສັບຕາມຮອຍຈຳ.
6. ອິດຂຽນສະຫຼະ ິ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳສັບຕາມຮອຍຈຳ ໄດ້ຈົບງາມ.
7. ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.



ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກອັນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ.
2. ຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງໃນການເຕັ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຕໍ່ຮູບພາບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
7. ເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.
8. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ, ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ບັ້ງອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ, ຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນຄົນຂັບລົດເມ, ເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງນາໆມາລີໄປທ່ຽວຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ອ່ານຕາມຮູບພາບ, ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ ຂີ, ອ່ານປະໂຫຍກທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ ໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.
6. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
7. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
8. ຂຽນສະຫຼະ ຂີ ໃນຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງ:

- ເຄາະ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ອັບລົດ.
- ເຄາະ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ພາຍເຮືອ.
- ເຄາະ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ເຮືອບິນກຳລັງບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະປ່ອງ.
2. ທ່າທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍໄປທາງເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າຍົກ ແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວແກວງມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຊີກແຊກໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ຂວາໃນໄລຍະຍາວ 3 ແມັດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍືນເອົາມືກອດເອິກຫຼັບຕາຫາຍໃຈເຂົ້າ-ອອກ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະກະປ່ອງ.
2. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະເພດການເດີນທາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຳດັ່ງຫວາຍດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະເພດການເດີນທາງ: ທາງບົກ, ທາງນ້ຳ, ທາງອາກາດ.
 - ທາງບົກປະກອບມີ: ການຍ່າງ ແລະ ການຂີ່ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດເກງ, ລົດກະບະ, ລົດຕູ້.
 - ທາງນ້ຳ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ເຮືອຂົນສົ່ງ.
 - ທາງອາກາດ: ເຮືອບິນອາເຕແອ, ໂບອິງ, ເຮລີຄອບແຕ ແລະ ອື່ນໆ.
2. ການລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ທາງບົກ (ທ), ເຮືອຂົນສົ່ງ(ຮ), ໂບອິງ (ບ), ຖີບລົດ (ຖ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ ເບິ່ງໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ບັດຄຳສັບ: ທາງບົກ (ທ), ເຮືອຂົນສົ່ງ(ຮ), ໂບອິງ (ບ), ຖີບລົດ (ຖ), ລົດຈັກ, ລົດເກງ, ລົດກະບະ, ລົດຕູ້, ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ເຮືອບິນອາເຕແອ; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍຍ່າງຕາມທາງ, ເດັກນ້ອຍຂີ່ເຮືອກັບພໍ່ແມ່, ເດັກນ້ອຍຂີ່ລົດຈັກກັບພໍ່ແມ່.
3. ຮູບພາບ: ລົດແລ່ນຕາມຖະໜົນ, ຄົນພາຍເຮືອ, ເຮືອບິນກຳລັງບິນ, ເດັກນ້ອຍຍ່າງຕາມທາງ, ເດັກນ້ອຍຂີ່ເຮືອກັບພໍ່ແມ່, ລົດຈັກ, ລົດເກງ, ລົດກະບະ, ລົດຕູ້, ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ເຮືອບິນອາເຕແອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເດີນທາງມາໂຮງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳດັ່ງຫວາຍການຄົມມະນາຄົມ, ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນຂອງບົດລຳ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກກ່ຽວກັບປະເພດການເດີນທາງທາງບົກ, ທາງນ້ຳ, ທາງອາກາດ.
4. ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບປະເພດການເດີນທາງທາງບົກ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາເດີນທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດຂອງການເດີນທາງ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການລຳດັ່ງຫວາຍ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການທາສີຮູບພາບລົດເມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ທາສີຮູບພາບລົດເມໄດ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
3. ແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນ

ການທາສີຮູບພາບລົດເມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີ່ສີໄມ້ ຫຼື ສີ່ສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບ ລົດເມ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບລົດເມທີ່ທາສີແລ້ວ.

III. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍກຳລັງ, ແບ່ງມື ແລະ ສັ່ນມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດເມ ແລະ ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບລົດເມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເຜີນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບລົດເມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສາມັກຄີໃນການທາສີຮູບພາບ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນໃນການທາສີຮູບພາບລົດເມ.
2. ຄວາມຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບໃນການທາສີຮູບພາບລົດເມ.
3. ການແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວິດ, ກອງ, ກະແຊັກ, ສີດຳ, ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ຜ້າສຳລັບມັດຕາ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ອະນາໄມມື, ຕີນ ໃຫ້ສະອາດຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຸກຢືນຂັ້ນຍືດ ແລະ ເປັດຕືນຕົວໄປມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນມັດຕາແຕ້ມຮູບໃບໜ້າຄົນ.
3. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ລົດຈັກ, ລົດຖີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ລົດຈັກ, ລົດຖີບ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຮູບຊົງຂົວຕາມແບບ.
3. ບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ.
3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຜູ້ອກປະກອບເປັນຮູບຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ້ ຂີ້ ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການຕໍ່ຜູ້ອກວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດປະ ກອບເປັນຮູບລົດ, ເຮືອ, ເຮືອບິນຕາມແບບ ແລະ ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບ: ອ້ອຍຢ່າງຕາມທາງ, ອ້ອຍອີ່ເຮືອກັບພໍ່ແມ່, ອ້ອຍອີ່ເຮືອບິນກັບພໍ່ແມ່ ແລະ ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ້ ຂີ້ : ອີ, ອີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດຜ້າ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ແບບຮູບລົດ, ເຮືອ, ເຮືອບິນ; ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຢ່າງຕາມທາງ, ອີ່ເຮືອກັບພໍ່ແມ່, ອີ່ເຮືອບິນໄປຢາມພີ່ນ້ອງກັບພໍ່ແມ່; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 22).
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ບົດລຳຕັ້ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳຕັ້ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຜູ້ອກປະກອບເປັນຮູບຕາມແບບ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂີ້ ຂີ້.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດລຳດັ່ງຫວາຍການຄົມມະນາຄົມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳດັ່ງຫວາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າຍືນຕົບມືທາງໜ້າ, ທາງຂ້າງຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ທ່າຫງ່ຽງ ແອວຂວາ-ຊ້າຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳດັ່ງຫວາຍ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາ, ເອົາແຂນລົງຕາມຕີນຕົວ, ເອົາຂາໄຂ່ວກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳດັ່ງຫວາຍ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳດັ່ງຫວາຍ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການຍ່າງ ແລະ ປະເພດລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການຍ່າງ ແລະ ປະເພດລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຍ່າງຂ້າມທາງ.
3. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
4. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຍ່າງ: ຍ່າງເບື້ອງຂວາມືຂອງຕົນ, ຍ່າງຂ້າມທາງ: ຍ່າງຂ້າມທາງມ້າລາຍ ຫຼື ບ່ອນທີ່ມີໄຟອຳນາດ, ບ່ອນຍ່າງກາງທາງ ແລະ ບໍ່ໄລ່ຢອກກັນ.
2. ປະເພດລົດ: ລົດຖີບ, ລົດສາມລໍ້, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່.
3. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ນາງມາລີໄປທຽວ.
4. ການເວົ້າເປັນຄຳສັບ ແລະ ເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
5. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຍ່າງຂ້າມທາງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງນາງມາລີໄປທຽວ ເບິ່ງໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ຮູບພາບ: ຄົນຂີ່ລົດຖີບ, ລົດສາມລໍ້ແລ່ນຕາມທາງ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ທາງມ້າລາຍ, ເດັກນ້ອຍຍ່າງຕາມທາງຍາງ, ເດັກນ້ອຍຍ່າງຕາມທາງເບື້ອງຂວາ, ໄຟອຳນາດ, ເດັກນ້ອຍກັບແມ່ຍ່າງຂ້າມທາງມ້າລາຍ.
3. ບັດຄຳສັບ: ຍ່າງ, ໄຟອຳນາດ, ລົດຖີບ, ລົດສາມລໍ້, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍກັບແມ່ຍ່າງຂ້າມທາງມ້າລາຍ, ເດັກນ້ອຍຍ່າງຕາມທາງເບື້ອງຂວາ, ຄົນຂີ່ລົດຖີບນ້ອຍ, ລົດສາມລໍ້ແລ່ນຕາມທາງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເດີນທາງທາງບົກ.
2. ນາຍຄູເລົ່ານິທານ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກກ່ຽວກັບການຍ່າງ, ປະເພດຂອງລົດ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຍ່າງຂ້າມທາງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຍ່າງ, ປະເພດຂອງລົດ, ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຍ່າງຂ້າມທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຍ່າງ ແລະ ປະເພດລົດ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຍ່າງຂ້າມທາງ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
4. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ ຫຼື ສໍສີໄມ້ ແລະ ຢາງລືບ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບລົດກະບະທີ່ມີຮອຍຈຳ ແລະ ຮູບພາບລົດກະບະທີ່ແຕ້ມແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດກວັກມື ແລະ ປັດມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດກະບະ, ສີນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ຄວາມຈົບງາມໃນການແຕ້ມຮູບພາບ, ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດກະບະຕາມຮອຍຈຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ບົດນິທານ ນາງມາລີໄປທຽວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຟັງນິທານເລື່ອງ ນາງມາລີໄປທຽວ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງສຽງ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ:

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນປິດຕາຈັບແບ້.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອີດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນລະຫວ່າງເຮືອບິນກັບທ້ອງຟ້າ, ລົດກັບຖະໜົນ, ເຮືອກັບແມ່ນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ແຜນເກມຮູບພາບເຮືອບິນ, ລົດ, ເຮືອ; ແຜນເກມຮູບພາບທ້ອງຟ້າ, ຖະໜົນ, ແມ່ນ້ຳ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຍ່າງ ແລະ ປະເພດລົດ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອິດທິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ບັງຄັບເປັນຮູບລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນລະຫວ່າງເຮືອບິນກັບທ້ອງຟ້າ, ລົດກັບຖະໜົນ, ເຮືອກັບແມ່ນ້ຳ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ລົດຈັກ, ລົດຖີບ.
3. ການຕໍ່ບັງຄັບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈເປັນຮູບລົດ; ການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ: ຕົກອ່ງ, ເປົ່າແຄນ, ສັນກະແຊັກ ແລະ ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜ່ນຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຮູບພາບເຮືອບິນ, ລົດ, ເຮືອ, ຮູບພາບທ້ອງຟ້າ, ຖະໜົນ, ແມ່ນ້ຳ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ລົດຈັກ, ລົດຖີບ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ບັງຄັບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ; ເຄື່ອງດົນຕີ ຫຼື ຈຳລອງ: ກອງ, ແຄນ, ກະແຊັກ ແລະ ໄມໂຄໂຟນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ບັງຄັບເປັນຮູບລົດ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ຖືບລົດຖີບ, ຈອດລົດຖີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າຫງ່ຽງລຳຄໍໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ທ່າໂຢ່ງ ໂຢະ ຂາລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊິກແຊັກຕາມເສັ້ນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງແກວ່ງແຂນໄປມາຕາມສະບາຍ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລົດຖີບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ິ ໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຂີ່ລົດຖີບ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນ:
 - ຂີ່ລົດຖີບ: ລົດຖີບຟາມິງໄກ້, ລົດຖີບສະແຕນດາດ, ລົດຖີບບີເອັມເອັກ, ລົດຖີບມີເກຍ.
 - ສ່ວນປະກອບຂອງລົດຖີບ: ມີເຂົາ, ມີອານ, ມີຕົວ, ມີຕີນລົດຖີບ ແລະ ມີແຢງ.
 - ການເຄື່ອນທີ່ຂອງລົດຖີບ: ລົດຖີບ ແລະ ສາມລ້ເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍການໃຊ້ແຮງຄົນຖີບ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເດີນທາງໄປມາຫາສູ່ໃນໄລຍະທາງບໍ່ໄກປານໃດ.
 - ການປະຕິບັດຕົນ: ຂຶ້ນ, ລົງລົດຖີບໃນເວລາລົດຈອດກ່ອນ, ນັ່ງ ແລະ ຈັບໃຫ້ແໜ້ນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ, ລະວັງບໍ່ໃຫ້ຕີນເຂົ້າດ້ວຍລົດເວລາຊ້ອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບ.
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ິ: ກຸ ບຸ ສຸ ຈຸ ລຸ ມຸ ປຸ ມຸ ທຸ; ກິ ບິ ສິ ຈິ ລິ ມິ ປິ ມິ ທິ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບ; ຮູບພາບ ລົດຖີບ.
2. ບົດຄຳສັບ: ກຸ ບຸ ສຸ ຈຸ ລຸ ມຸ ປຸ ມຸ ທຸ; ກິ ບິ ສິ ຈິ ລິ ມິ ປິ ມິ ທິ, ລົດຖີບ, ກົງລົດ, ເຂົາລົດ, ສີເທົາ, ຕົວລົດ, ໄກ້, ໄກ, ເດີນທາງ, ອານລົດ, ແຢງລົດ; ບົດປະໂຫຍກ: ລົດຖີບຂ້ອຍຍີ່ຫໍ້ຟາມິງໄກ້, ນັ່ງລົງອານແລ້ວຈົ່ງຖີບລົດໄປ, ລົດຖີບສີເທົາ, ລົດຈອດແລ້ວຈົ່ງຄ່ອຍລົງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະເພດຂອງລົດ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດຖີບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ປະເພດ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ິ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບຂອງລົດຖີບ ແລະ ການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ິ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງລົດຖີບ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ປະສົມສະຫຼະ x ິ.
3. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ.
4. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ມັງ, ຍຸງ, ລຸງ, ກຸງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ແລະ ຢາງລືບ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼ້ມທີ 2 (ໜ້າ 14) ຫຼື ເຈ້ຍອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ມັງ, ຍຸງ, ລຸງ, ກຸງ.
3. ເຈ້ຍສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ມັງ, ຍຸງ, ລຸງ, ກຸງ.
4. ບົດຄຳຄອງລົດຖີບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອງລົດຖີບ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ກຸ ແລ້ວອ່ານຄຳສັບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກັບກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ມັງ, ຍຸງ, ລຸງ, ກຸງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນ ການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມຈົບງາມໃນການອິດຂຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ກຸ, ວັນນະຍຸດ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດລຳ ຕັ້ງຫວາຍ ການຄົ້ນຄວ້າ, ຜ້າ ແລະ ກະແຊັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳຕັ້ງຫວາຍການຄົ້ນຄວ້າ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງ ແລະ ອະນາໄມຕິນ, ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງປັ້ນລົດຖີບຍ່າງເປັນວົງມົນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.
3. ຄວາມເບີກບານມວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ: ລົດຖີບຝາມີໂກ, ລົດຖີບສະແຕນດາດ, ລົດຖີບບີເອັມເອັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ: ລົດຖີບຝາມີໂກ, ລົດຖີບສະແຕນດາດ, ລົດຖີບບີເອັມເອັກ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
3. ບົດຄຳຄອກ ລົດຖີບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອກ ລົດຖີບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍເກັບກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຄົນອື່ນໄດ້, ເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງນາໆມາລີໄປທ່ຽວຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານປະໂຫຍກທີ່ມີສະຫຼະ ຄື ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ເວົ້າຄຳສູພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຄົນອື່ນໄດ້ ແລະ ເປັນຕົວລະຄອນໃນບົດເລື່ອງນາໆມາລີໄປທ່ຽວ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານປະໂຫຍກທີ່ມີສະຫຼະ ຄື: ໝາກອີ່ໜ່ວຍ, ປຶກສາຫາລື, ຕາມປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ນາໆມາລີ ໄປທ່ຽວ: ທາງມ້າລາຍ, ຂ້ອຍຍ່າງຕາມທາງຍ່າງ, ຂ້ອຍຂີ່ລົດຖີບນ້ອຍ, ລົດສາມລໍ້ແລ່ນຕາມທາງ, ຂ້ອຍຍ່າງຕາມທາງເບື້ອງຂວາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ລົດເມເຮັດດ້ວຍແກ້ດ ແລະ ເຈ້ຍປີ້ລົດ; ໝວກຕົວລະຄອນໃນບົດເລື່ອງ ນາໆມາລີໄປທ່ຽວ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວຫຼັກ 2 (ໜ້າ 24) ແລະ ປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ນາໆມາລີໄປທ່ຽວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເຝິກມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຄົນອື່ນໄດ້, ເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງ ນາໆມາລີໄປທ່ຽວ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານປະໂຫຍກທີ່ມີສະຫຼະ ຄື ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບຕາມປຶ້ມນິທານ.
4. ການເວົ້າສູພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ລົດຖີບ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າວາແຂນອອກສູງຂຶ້ນພຽງບ່າໄຫຼ່, ເອົາແຂນທັງສອງເບື້ອງໄຂ່ວກັນຢູ່ທາງໜ້າ ແລະ ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຈ່າງຂາ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາວາແຂນອອກພ້ອມທັງຈ່າງຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລົດຈັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງລົດຈັກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ລົດຈັກ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນ:
 - ຊື່ລົດຈັກ: ລົດຈັກຮອນດ້າເວບ100, ລົດຈັກຊູງູກິເລີບ, ລົດຈັກດອນດ້າດຼີມ ແລະ ລົດຈັກເວບລອງສິງ.
 - ສ່ວນປະກອບຂອງລົດຈັກມີ: ເຂົາ, ມີອານ, ຕີນລົດຈັກ, ແວນ, ແກ.
 - ການເຄື່ອນທີ່ຂອງລົດຈັກ: ລົດຈັກ ເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍເຄື່ອງຈັກ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເດີນທາງໄປມາຫາສູ່ກັນສະດວກວ່າໄວໃນໄລຍະທາງໄກ ແລະ ໄກ.
 - ການປະຕິບັດຕົນ: ຂຶ້ນ ແລະ ລົງລົດຈັກໃນເວລາລົດຈັກຈອດກ່ອນ, ນັ່ງ ແລະ ຈັບໃຫ້ແໜ້ນບໍ່ເດ່ແຂນອອກນອກ, ອີ່ ລົດຈັກໃສ່ໝວກກັນກະທົບທັງຄົນຂັບ ແລະ ຜູ້ຂັບທ້າຍ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຮູບພາບ.
3. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ຕີນລົດຈັກ(ຕ), ນັ່ງ(ນ), ຝົນ(ຝ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ລົດຈັກ, ຄົນນັ່ງເທິງອານລົດຖີບ, ຄົນຂັບລົດຈັກ, ຄົນຂີ່ລົດຈັກໃສ່ໝວກກັນກະທົບ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຕີນລົດຈັກ (ຕ), ນັ່ງ ແລະ ຈັບໃຫ້ແໜ້ນ (ນ), ຝົນຕົກໃສ່ລົດ (ຝ), ເຂົາລົດຈັກ, ອານລົດຈັກ, ແວນລົດ, ຕີນລົດ; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍນັ່ງເທິງອານລົດຖີບ, ເດັກນ້ອຍຂີ່ລົດຈັກ, ເວລາຂີ່ລົດລາວຈັບໃຫ້ແໜ້ນ, ອ້າຍຂອງຂ້ອຍຂີ່ລົດຈັກໄປໂຮງຮຽນ, ລາວໃສ່ໝວກກັນກະທົບເວລາຂີ່ລົດຈັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຖີບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດຈັກ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ປະເພດ, ຄຸນປະໂຫຍດ ຂອງລົດຈັກ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ, ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງລົດຈັກ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການທາສີຮູບພາບລົດຈັກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ທາສີຮູບພາບລົດຈັກໄດ້ສະອາດຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
3. ແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີ່ສີໄມ້ ຫຼື ສີ່ສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບ ລົດຈັກ.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບລົດຈັກທີ່ທາສີແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທາງທາສີຮູບພາບເທິງກາງຫາວ, ກຳມີຄ່ອຍໆ ແລະ ກຳມີແຮງໆ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດຈັກ, ສີນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ຄວາມຈົບງາມໃນການທາສີຮູບພາບ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນໃນການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ.
2. ຄວາມຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບໃນການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ.
3. ການແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳ 2 ຄູ່, ແກ້ວ ຫຼື ກະຕຸກຢາງເປົ່າ 2 ໜ່ວຍ, ຈອກ 2 ໜ່ວຍ ແລະ ໝາກຫວິດ ຫຼື ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ.

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍົກມືຂຶ້ນພຽງເອິກແລ້ວໝຸນມືໄປ-ມາ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍົກມືສອງເບື້ອງຂຶ້ນເຮັດທ່າທາງລົມພັດໄປ, ພັດມາຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ.

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມືໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ: ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃຫຍ່, ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ຄົນຂັບລົດຈັກ ໃສ່ໝວດກັນກະທົບ; ຄົນຂີ່ລົດຖີບຕາມແຄມທາງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ: ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃຫຍ່, ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ຄົນຂັບລົດຈັກ ໃສ່ໝວດກັນກະທົບ; ຄົນຂີ່ລົດຖີບຕາມແຄມທາງ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄຸນປະໂຫຍດຂອງລົດຈັກ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ.
3. ການເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ທາສີຮູບລົດຈັກ ແລະ ຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ໃນຄໍາສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ທາສີຮູບພາບລົດຈັກ, ສັງເກດ ແລະ ຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ໃນຄໍາສັບ.
3. ການຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ: ຮູບພາບຄົວຂັບລົດໃຫຍ່, ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ຄົນຂັບລົດຈັກ ໃສ່ໝວກກັນກະທົບ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ: ລົດຖີບຝາມີໂກ, ລົດຖີບສະແຕນດາດ, ລົດຖີບບີເອັມເອັກ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ສໍດໍາ, ຢາງລົບ, ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜນເກມຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ: ຮູບພາບຄົນຂັບລົດໃຫຍ່, ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ຄົນຂັບລົດຈັກ ໃສ່ໝວກກັນກະທົບ ແລະ ແຜນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ: ລົດຖີບຝາມີໂກ, ລົດຖີບສະແຕນດາດ, ລົດຖີບບີເອັມເອັກ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທາສີຮູບລົດຈັກ ແລະ ຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ໃນຄໍາສັບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖີບ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ອັ້ນລົດໃຫຍ່, ອັບລົດໃຫຍ່, ລົງລົດໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າໝູນຄໍຕີນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍໂດດຢຽບເສັ້ນເຊື້ອກໄລຍະຫ່າງ 20-50 ຊມ.
3. ນາຍນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຢຽດຂາຊີ້ໄປທາງໜ້າ, ເອົາມືທັງສອງເບື້ອງທາງຫຼັງເງິຍໜ້າຫາຍໃຈເຂົ້າ-ອອກ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ລົດໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງລົດໃຫຍ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດໃຫຍ່.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຂີ່ລົດໃຫຍ່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນ:
 - ຂີ່ລົດໃຫຍ່: ລົດເມ, ລົດສອງແຖວ, ລົດເກັງ, ລົດກະບະ ແລະ ລົດຕູ້.
 - ສ່ວນປະກອບຂອງລົດໃຫຍ່ມີ: ພວງມະໄລ, ເບກ, ຄາດ, ຄັນເລັ່ງ, ເບາະນັ່ງ, ຕີນລົດ, ແຫວ່ນ, ແກ.
 - ການເຄື່ອນທີ່ຂອງລົດໃຫຍ່: ລົດເມ, ລົດສອງແຖວ, ລົດເກັງ, ລົດກະບະ ແລະ ລົດຕູ້ເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍເຄື່ອງຈັກ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເດີນທາງໄປມາຫາສູ່ກັນທີ່ໄດ້ຫຼາຍຄົນ, ສະດວກ, ວ່ອງໄວໃນໄລຍະທາງໃກ້ ແລະ ໄກ.
 - ການປະຕິບັດຕົນ: ຂຶ້ນ ແລະ ລົງລົດໃຫຍ່ໃນເວລາລົດຈອດກ່ອນ; ນັ່ງ ແລະ ຈັບໃຫ້ແໜ້ນບໍ່ແຕ່ແຂນອອກນອກ; ຂີ່ລົດໃຫຍ່ຄວນໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ພວງມະໄລລົດ (ພ), ໄປ(ປ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ຮູບພາບ: ລົດໃຫຍ່, ຄົນຂີ່ລົດເມ, ລົດສອງແຖວແລ່ນຕາມຖະໜົນ, ລົດເກັງ, ລົດກະບະ, ເດັກນ້ອຍຂີ່ລົດຕູ້ກັບພໍ່ແມ່
2. ບັດຄຳສັບ: ລົດເມ, ລົດສອງແຖວ, ລົດເກັງ, ລົດກະບະລົດຕູ້, ພວງມະໄລລົດ; ບັດປະໂຫຍກ: ລົດເມຂົນສົ່ງ ໂດຍສານ, ລົດສອງແຖວແລ່ນຕາມຖະໜົນ, ລົດເກັງ ແລະ ລົດກະບະແລ່ນໄວ, ເດັກນ້ອຍກັບພໍ່ແມ່ຂີ່ລົດຕູ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດໃຫຍ່, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ປະເພດ, ຄຸນປະໂຫຍດ ຂອງລົດຈັກ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດຈັກ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສ່ວນປະກອບຂອງລົດໃຫຍ່ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຂີ່ລົດໃຫຍ່.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງລົດໃຫຍ່.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ລົດໃຫຍ່.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ ແລະ ກ້ອນຫີນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບລົດຕູ້.
3. ຮູບພາບລົດຕູ້ທີ່ຕິດກ້ອນຫີນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນ, ກຳມື ແລະ ດິດນິ້ວມືເທື່ອລະນິ້ວ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດຕູ້ທີ່ຕິດກ້ອນຫີນແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຕິດກ້ອນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິພົນ, ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຕິດກ້ອນຫີນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນໃນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.
3. ຄວາມອິດທິພົນໃນການຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນຂາໃນການເຕັ້ນໃຫ້ແຂງແຮງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ບົດເພງປະກອບໃນໜ່ວຍການສອນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍໃຊ້ສອງມືຄ້ຳແອວກະໂດດຢູ່ກັບທີ່.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ມີຄວາມລະມັດລະວັງເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳຂຶ້ນ-ນ້ຳລົງ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວຍືດຕົວຂຶ້ນສູງໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນຂາໃນການເຕັ້ນ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ: ລົດກະບະສີເຫຼືອງ, ລົດກະບະສີແດງ ແລະ ລົດກະບະສີຟ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ: ລົດກະບະສີເຫຼືອງ, ລົດກະບະສີແດງ ແລະ ລົດກະບະສີຟ້າ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບບຄວາມປອດໄພໃນການຂັບຂີ່ລົດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຮູບເລຂາຄະນິດ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ
2. ທາສີຮູບພາບລົດຈັກ ແລະ ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ ແລະ ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ ແລະ ຕິດກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.
3. ການລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ: ລົດກະບະສີເຫຼືອງ, ລົດກະບະສີແດງ ແລະ ລົດກະບະສີຟ້າ ແລະ ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ສີ, ກ້ອນຫີນນ້ອຍ, ກາວ, ເຈ້ຍຮູບພາບລົດຕູ້ ແລະ ລົດຈັກ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ: ລົດກະບະສີເຫຼືອງ, ລົດກະບະສີແດງ ແລະ ລົດກະບະສີຟ້າ ແລະ ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທາສີຮູບພາບລົດຈັກ ແລະ ຕິດ ກ້ອນຫີນໃສ່ຮູບພາບລົດຕູ້.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ ແລະ ຈັບຄູ່ຕົວເລກກັບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
6. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
7. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
8. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ, ເຮືອບິນໃຫຍ່, ເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ, ບົດນິທານ, ຮູບພາບ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ແຍກຈຳນວນສິ່ງຂອງ ຫຼື ຮູບພາບຕາມສີ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຂະໜາດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງ.
5. ບອກໄລຍະທາງໄກ-ໄກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງອາກາດ, ທາງນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ຮ້ອງເພງປະກອບທ່າທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຜັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ, ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ ແລະ ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຜັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ ແລະ ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈໄດ້ຄວາມຄ້າຍຄື.
3. ການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
4. ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
5. ມີການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ.
6. ແບ່ງປັນດິນປັ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
7. ມີຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ ແລະ ພິມສີນ້ຳດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸ່ມເປົ້າ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ; ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸ່ມເປົ້າ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອື່ນເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກ 1-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
9. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ບັ້ງເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນຕາມຈົນຕະນາການ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຜ ຝ ພ ແລະ ສະຫຼະ ໂຮ, ໂຮ ໃສ່ອາງດິນຊາຍ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດິນຕີ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ, ພິມສີດ້ວຍກ້ານກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ, ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງແປງເຮືອບິນ, ຄົນຂັບເຮືອບິນພາຜູ້ໂດຍສານໄປທ່ຽວ, ເປັນຄົນຂັບເຮືອຂົນສົ່ງສິນຄ້າ, ເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງເຮືອຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ທົດລອງວາງເຮືອທີ່ພັບແລ້ວລອຍລົງໃນຊາມນ້ຳ, ຊັດເຮືອບິນທີ່ພັບແລ້ວຂຶ້ນເທິງອາກາດ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກ 1-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ອ່ານປຶ້ມນິທານເລື່ອງນົກເຫຼັກ, ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ເຊັ່ນ, ອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານ ຫຼື ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
7. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງ ການເດີນທາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າ: ຂຶ້ນເຮືອບິນ, ເຮືອບິນບິນເວີນ, ລົງຈອດ, ຄົນໂດຍສານລົງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າເບັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢ່າງເຢັ່ງເຢັນ-ລົງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເລື່ອງທີ່ນາຍຄູເລົ່າ.
2. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຮືອບິນນ້ອຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນນ້ອຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງນິທານ, ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍດຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ແຍກຈຳນວນສິ່ງຂອງ ຫຼື ຮູບພາບຕາມສີ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຂະໜາດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຮືອບິນນ້ອຍ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດ:
 - ຊື່ເຮືອບິນນ້ອຍ ເອເລຄອບແຕ; ສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອບິນນ້ອຍມີໃບຜັດ, ເບກ, ຄັນເລັ່ງ, ເບາະນັ່ງ, ຕີນເຮືອບິນ.
 - ການເຄື່ອນທີ່ຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ: ເຮືອບິນນ້ອຍ ເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍເຄື່ອງຈັກ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເດີນທາງໄປມາຫາສູ່ກັນທາງອາກາດ, ສະດວກວ່າໄວໃນໄລຍະທາງໄກ, ບໍ່ເສຍເວລາຫຼາຍ.
2. ການຟັງນິທານເລື່ອງນົກເຫຼັກ; ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍດຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.
 - ຄຳສັບ: ເຮືອບິນເຮລີຄອບແຕ, ນົກເຫຼັກ, ຜູ້ໂດຍສານ, ທ້ອງຟ້າ, ບິນ.
 - ປະໂຫຍດ: ທ້າວກຸ້ງ ແລະ ທ້າວປາແລນຢູ່ເດີນວັດ, ເຮືອບິນເຮລີຄອບແຕບິນເວີນຢູ່ເທິງທ້ອງຟ້າ, ພວກຫຼານຍ້ານນົກເຫຼັກທີ່ບິນຢູ່ເທິງຟ້າ, ນົກເຫຼັກແມ່ນເຮືອບິນເຮລີຄອບແຕ.
3. ການແຍກຈຳນວນສິ່ງຂອງ ຫຼື ຮູບພາບຕາມສີ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຂະໜາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ນົກເຫຼັກ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບເຮືອບິນເຮລີຄອບແຕ ໃຫຍ່, ນ້ອຍ, ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເດີນທາງທາງອາກາດ.
2. ນາຍຄູເລົ່ານິທານ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍດຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບເຮືອບິນເຮລີຄອບແຕ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແຍກຈຳນວນຮູບພາບເຮືອບິນຕາມສີ ແລະ ຂະໜາດ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການຟັງນິທານ, ເວົ້າເປັນຄຳສັບ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຕາມນິທານ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການແຍກຈຳນວນສິ່ງຂອງ ຫຼື ຮູບພາບຕາມສີ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຂະໜາດ.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາທີ່ເຮືອບິນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນໄດ້ຄ້າຍຄື.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍສີ່ແຈຍາວ
2. ຮູບເຮືອບິນທີ່ພັບແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກເດັກນ້ອຍແກ່ວ່າຝ່າມີຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ສັ້ນມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບເຮືອທີ່ພັບແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ, ຄວາມອົດທົນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເຮືອບິນ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກອັນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
3. ເຝິກມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳສີແດງ ແລະ ຂຽວ; ຈວາຍ; ກະປ໋ອງໃຫຍ່ ຫຼື ແກ້ວໃຫຍ່; ສາຍຢາງໃສຂະໜາດໃຫຍ່, ອ່າງດິນຊາຍ ຫຼື ຊາມດິນຊາຍ; ຄູ່ນ້ຳສະອາດ, ບົວນ້ອຍ ແລະ ແຜ່ນຜ້າຢາງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຟັງນິທານ ເລື່ອງນົກເຫຼັກ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກອັນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຮ່າຍນ້ຳໃສ່ແກ້ວ ແລະ ປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ໃນເວລາຫຼິ້ນລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຄື່ອງປຽກ, ບໍ່ຫວ່ານຊາຍໃສ່ກັນ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ລ້າງຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງນົກບິນໄປມາເປັນວົງມົນ, ຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກອັນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມືໃນການຮ່າຍນ້ຳ ແລະ ປັ້ນຊາຍ.
3. ມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ: ເຮືອບິນອາເຕແອ, ເອເລຄອບ, ໂປອິງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ: ເຮືອບິນອາເຕແອ, ເອເລຄອບ, ໂປອິງ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຮືອບິນນ້ອຍ ແລະ ສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ໃຫ້ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນຕາມຈິນຕະນາການ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຝ ຝ ພ ແລະ ສະຫຼະ ໂຮ, ໂຮ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ທົດລອງວາງເຮືອທີ່ຜັບແລ້ວລອຍລົງໃນຊາມນ້ຳ ແລະ ຊັດເຮືອບິນທີ່ຜັບແລ້ວ ຂຶ້ນເທິງອາກາດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ການຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ພິມພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຝ ຝ ພ ແລະ ສະຫຼະ ໂຮ, ໂຮ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ທົດລອງວາງເຮືອທີ່ຜັບແລ້ວລອຍລົງໃນຊາມນ້ຳ, ທົດລອງຊັດເຮືອບິນທີ່ຜັບແລ້ວຂຶ້ນເທິງອາກາດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດຜູ້ອກ, ອ່າງດິນຊາຍ, ແບບພິມຕົວພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຝ ຝ ພ ແລະ ສະຫຼະ ໂຮ, ໂຮ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຊາມນ້ຳ ຫຼື ອ່າງນ້ຳ, ເຮືອ ແລະ ເຮືອບິນທີ່ຜັບແລ້ວ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນຕາມຈິນຕະນາການ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຝ ຝ ພ ແລະ ສະຫຼະ ໂຮ, ໂຮ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທົດລອງວາງເຮືອທີ່ຜັບແລ້ວລອຍລົງໃນຊາມນ້ຳ ແລະ ຊັດເຮືອບິນທີ່ຜັບແລ້ວຂຶ້ນເທິງອາກາດ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ເປີດປະຕູເຮືອບິນ, ຂຶ້ນເຮືອບິນ, ຂັບເຮືອບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ເປັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ທ່າຍືນຂາດຽວ, ຍົກຂາຂຶ້ນທາງໜ້າເອົາມືທັງສອງເບື້ອງຈັບໄວ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງໄປທາງໜ້າ-ຖອຍຫຼັງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ, ຈ່າງຂາອອກ, ກົມລົງເອົາມືທັງສອງຈັບປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຮືອບິນໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ບອກໄລຍະທາງໄກ-ໄກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຮືອບິນໃຫຍ່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດ:
 - ຊື່ເຮືອບິນໃຫຍ່: ໂບອິງ, ອາເຕແອ, ແອບັສ,
 - ສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່ມີໃບຜັດ, ເບກ, ຄັນເລັ່ງ, ເບາະນັ່ງ, ຕີນເຮືອບິນ.
 - ການເຄື່ອນທີ່ຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່: ເຮືອບິນໃຫຍ່ເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍເຄື່ອງຈັກ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເດີນທາງໄປມາ, ສະດວກ, ວ່ອງໄວໃນໄລຍະທາງໄກ, ປະຢັດເວລາ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນ.
3. ໄລຍະທາງ: ໄກ-ໄກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່ (ເບິ່ງໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ເຮືອບິນໃຫຍ່, ລົດຈັກໄກ້ກັບເຮືອ ແລະ ລົດໃຫຍ່ໄກ້ກັບເຮືອນ.
3. ບັດຄຳສັບ: ເຮືອບິນ, ໂບອິງ, ເບາະນັ່ງ, ໃບຜັດ, ສາຍຮັດນິລະໄພ; ບັດປະໂຫຍກ: ເຮືອບິນໃຫຍ່ຊື່ວ່າໂບອິງ, ຂ້ອຍບໍ່ບິນແຊວເວລານັ່ງໃນເຮືອບິນ, ຂ້ອຍກັບອ້າຍໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ຂ້ອຍໄດ້ຍິນສຽງໃບຜັດຍິນປີນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອບິນນ້ອຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບເຮືອບິນໃຫຍ່, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດຈັກໄກ້ກັບເຮືອ ແລະ ລົດໃຫຍ່ໄກ້ກັບເຮືອນແລ້ວບອກໄລຍະໄກ, ໄກ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກ ໄລຍະທາງໄກ-ໄກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມືດຕັດປາຍມົນ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ.
3. ຮູບພາບເຮືອບິນ ແລະ ຮູບພາບເຮືອບິນທີ່ຕັດ-ຕິດແລ້ວ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບເຮືອບິນທີ່ຕັດ-ຕິດແລ້ວ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຕັດ-ຕິດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນຜົນງານ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວິດ 1 ໜ່ວຍ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອົດທົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງ ຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕົນ ມື້ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວ ຍືດຕົວຂຶ້ນ, ລົງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເຕັ້ນກົບ.
3. ມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15: ເຮືອບິນ 1 ລຳກັບຕົວເລກ 1, ເຮືອບິນ 2 ລຳກັບຕົວເລກ 2, ເຮືອບິນ 3 ລຳກັບຕົວເລກ 3, ເຮືອບິນ 4 ລຳກັບຕົວເລກ 4, ເຮືອບິນ 5 ລຳກັບຕົວເລກ 5, ເຮືອບິນ 6 ລຳກັບຕົວເລກ 6, ເຮືອບິນ 7 ລຳກັບຕົວເລກ 7, ເຮືອບິນ 8 ລຳກັບຕົວເລກ 8, ເຮືອບິນ 9 ລຳກັບຕົວເລກ 9, ເຮືອບິນ 10 ລຳກັບຕົວເລກ 10, ເຮືອບິນ 11 ລຳກັບຕົວເລກ 11, ເຮືອບິນ 12 ລຳກັບຕົວເລກ 12, ເຮືອບິນ 13 ລຳກັບຕົວເລກ 13, ເຮືອບິນ 14 ລຳກັບຕົວເລກ 14, ເຮືອບິນ 15 ລຳກັບຕົວເລກ 15,

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15: ເຮືອບິນ 1 ລຳກັບຕົວເລກ 1, ເຮືອບິນ 2 ລຳກັບຕົວເລກ 2, ເຮືອບິນ 3 ລຳກັບຕົວເລກ 3, ເຮືອບິນ 4 ລຳກັບຕົວເລກ 4, ເຮືອບິນ 5 ລຳກັບຕົວເລກ 5, ເຮືອບິນ 6 ລຳກັບຕົວເລກ 6, ເຮືອບິນ 7 ລຳກັບຕົວເລກ 7, ເຮືອບິນ 8 ລຳກັບຕົວເລກ 8, ເຮືອບິນ 9 ລຳກັບຕົວເລກ 9, ເຮືອບິນ 10 ລຳກັບຕົວເລກ 10, ເຮືອບິນ 11 ລຳກັບຕົວເລກ 11, ເຮືອບິນ 12 ລຳກັບຕົວເລກ 12, ເຮືອບິນ 13 ລຳກັບຕົວເລກ 13, ເຮືອບິນ 14 ລຳກັບຕົວເລກ 14, ເຮືອບິນ 15 ລຳກັບຕົວເລກ 15 (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ: ເຮືອບິນອາຕະແຊ, ເອເລຄອບ, ໂປອິງ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15 ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງແປງເຮືອບິນ ແລະ ຄົນຂັບເຮືອບິນພາຜູ້ໂດຍສານໄປທຽວຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15: ເຮືອບິນ 1 ລຳກັບຕົວເລກ 1, ເຮືອບິນ 2 ລຳກັບຕົວເລກ 2, ເຮືອບິນ 3 ລຳກັບຕົວເລກ 3, ເຮືອບິນ 4 ລຳກັບຕົວເລກ 4, ເຮືອບິນ 5 ລຳກັບຕົວເລກ 5, ເຮືອບິນ 6 ລຳກັບຕົວເລກ 6, ເຮືອບິນ 7 ລຳກັບຕົວເລກ 7, ເຮືອບິນ 8 ລຳກັບຕົວເລກ 8, ເຮືອບິນ 9 ລຳກັບຕົວເລກ 9, ເຮືອບິນ 10 ລຳກັບຕົວເລກ 10, ເຮືອບິນ 11 ລຳກັບຕົວເລກ 11, ເຮືອບິນ 12 ລຳກັບຕົວເລກ 12, ເຮືອບິນ 13 ລຳກັບຕົວເລກ 13, ເຮືອບິນ 14 ລຳກັບຕົວເລກ 14, ເຮືອບິນ 15 ລຳກັບຕົວເລກ 15 ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ: ເຮືອບິນອາເຕແອ, ເອເລຄອບ, ໂບອິງ.
3. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງແປງເຮືອບິນ ແລະ ເປັນຄົນຂັບເຮືອບິນພາຜູ້ໂດຍສານໄປທຽວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15 ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ: ເຮືອບິນອາເຕແອ, ເອເລຄອບ, ໂບອິງ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ເຮືອບິນຈຳລອງ ແລະ ເຮືອບິນເຮັດດ້ວຍແກ້ດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່.
2. ນາຍຄູສົນທຸນາກັບເດັກກຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ຄູ່ຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເຝິກມາລະຍາດໃນການໃຊ້ຄຳເວົ້າທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15 ແລະ ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕ່າງໆ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງແປງເຮືອບິນ ແລະ ຄົນຂັບເຮືອບິນພາຜູ້ໂດຍສານໄປທຽວ.
4. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອບິນໃຫຍ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວແກ່ວງມື ແລະ ທ່າຍືນຂາດຽວຍົກຂາຄູ່ເຂົ້າໄປທາງຫຼັງເອົາມືເບື້ອງໜຶ່ງຈັບໄວ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊິກແຊັກຕາມເສັ້ນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາ, ວາແຂນອອກພ້ອມທັງຈາງຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງອາກາດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ:
 - ໄປໃຫ້ທັນເວລາ, ບໍ່ລົມກັນສຽງດັງ, ຂຶ້ນ ແລະ ລົງເຮືອບິນຕາມລຳດັບ; ບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອຊະຊາຍ, ປະຕິບັດຕາມກົດລະບຽບຂອງການເດີນທາງ.
 - ນຶ່ງຖືກບ່ອນ ແລະ ໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍລົມກັນ, ຂີ້ເຫຍື້ອ, ເຮືອບິນ, ສາຍຮັດນິລະໄພ, ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຕັ້ງໃນເຮືອບິນ, ເດັກນ້ອຍຂຶ້ນ ແລະ ລົງເຮືອບິນຕາມລຳດັບ, ເດັກນ້ອຍໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ.
2. ບັດຄຳສັບ: ເຮືອບິນ; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຖືກບ່ອນ, ພວກເຂົາບໍ່ລົມກັນສຽງດັງ, ລາວຂຶ້ນ ແລະ ລົງເຮືອບິນຕາມລຳດັບ, ເດັກນ້ອຍໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອບິນໃຫຍ່.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂຶ້ນ ແລະ ລົງເຮືອບິນຕາມລຳດັບ, ເດັກນ້ອຍໃສ່ສາຍຮັດນິລະໄພ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ.
3. ນາຍຄູພາເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເດີນທາງທາງອາກາດ, ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂີ່ເຮືອບິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການ ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງອາກາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນໄດ້ມີຄວາມຄ້າຍຄື.
3. ແບ່ງປັນດິນປັນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັນ.
2. ແຜ່ນຮອງປັນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ແບບຮູບເຮືອບິນທີ່ປັນແລ້ວ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູໃຫ້ເດັກນ້ອຍທຳທາງເຮັດບິດິນ, ປັນດິນ ແລະ ຄັນດິນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບເຮືອບິນທີ່ປັນແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການປັນດິນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນດິນປັນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ.
3. ການແບ່ງປັນດິນປັນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກປຸມເປົ້າ, ໄມ້ສຳລັບເຮັດຫຼັກສູງປະມານ 1 ແມັດ, ຢາງ, ເຊືອກຟາງ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຈັບມືກັນເຮັດທ່າທາງ ດອກໄມ້ຈູມ ດອກໄມ້ບານ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າ, ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ອົດທົນລໍຖ້າເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຈັບປຸມເປົ້າ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ແຜນເກມຄຳສັບ ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ; ແຜນເກມສະຫຼະ ຂູ; ແຜນເກມພະຍັນຊະນະ ປ ຄ ບ ນ ສ ອ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງ ທາງອາກາດ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ ແລະ ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານປຶ້ມນິທານເລື່ອງນົກເຫຼັກ ແລະ ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ x ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ ແລະ ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານປຶ້ມນິທານເລື່ອງນົກເຫຼັກ; ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ x: ເກ ເບ ເປ ເລ ເຈ ເມ ເວ ເອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກະດານຮຽບ ຫຼື ຕິດ, ມິດຕັດປາຍມົນ, ກາວສຳລັບຕິດ, ເຈ້ຍຮູບເຮືອບິນ, ດິນສຳລັບປັນ, ຜ້າຮອງປັນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
2. ມຸມອ່ານ: ປຶ້ມນິທານເລື່ອງນົກເຫຼັກ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວຫຼັກ 2 (ໜ້າ 26) ຫຼື ເຈ້ຍຄຳສັບ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມ ສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປັນດິນເປັນຮູບເຮືອບິນ ແລະ ຕັດ, ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານປຶ້ມນິທານເລື່ອງນົກເຫຼັກ ແລະ ອ່ານຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ x.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ: ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງພາຍເຮືອໄປທາງໜ້າ, ຕົບກອງ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງພາຍເຮືອໄປທາງຫຼັງ, ຕົບກອງ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງອັບເຮືອຈັກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ທ່າທັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍທັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ ແລະ ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາ, ເອົາແຂນລົງຕາມຕີນຕົວ, ເອົາຂາໄຂ່ວກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະເພດ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເລົ່າຄຳຄ່ອງປະກອບທ່າທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະເພດຂອງເຮືອ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດ:
 - ປະເພດຂອງເຮືອ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ.
 - ສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອ: ເຮືອພາຍມີໄມ້ພາຍ, ຂັ້ນນັ່ງ; ເຮືອຈັກມີຈັກເຮືອ, ຂັ້ນນັ່ງ, ເຄື່ອງຈັກໃບຜັດຫາງຍາວ, ມີຫຼັງຄາ.
 - ການເຄື່ອນທີ່: ເຮືອພາຍເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍການໃຊ້ໄມ້ພາຍພາຍ; ເຮືອຈັກເຄື່ອນທີ່ດ້ວຍເຄື່ອງຈັກ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເດີນທາງໄປມາຫາສູ່ກັນທາງນ້ຳໃນໄລຍະໄກ ແລະ ໄກ.
2. ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອ ປະກອບທ່າທາງ.
3. ການເວົ້າເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ເຮືອພາຍ, ໄມ້ພາຍ, ເຮືອຈັກ, ຄົນຂີ່ເຮືອຈັກ, ຄົນພາຍເຮືອ.
3. ບັດປະໂຫຍກ: ເຮືອຈັກແລ່ນໄວກວ່າເຮືອພາຍ, ພໍເຖົ້າພາຍເຮືອໄປສວນ, ເຮືອພາຍມີໄມ້ພາຍ ແລະ ຂັ້ນນັ່ງ, ເຮືອຈັກມີເຄື່ອງຈັກ ແລະ ໃບຜັດຫາງຍາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເດີນທາງທາງນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບປະເພດ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອຈັກ ແລະ ເຮືອພາຍ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າປະເພດຂອງເຮືອ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດກົດລະບຽບໃນເວລາຂີ່ເຮືອ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດ, ສ່ວນປະກອບ, ການເຄື່ອນທີ່ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຮືອ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ເວົ້າເປັນຄຳສັບ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພິມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີນ້ຳ, ກ້ານກ້ວຍ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບເຮືອ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບເຮືອທີ່ພິມສີແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດຄຳຄອງ ເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອງ ເຮືອ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບເຮືອທີ່ພິມສີແລ້ວ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງ, ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການພິມສີ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
3. ຄວາມລະມັດລະວັງໃນການພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປູນສຳລັບຂີດເສັ້ນ, ເຊືອກ, ສີຕ່າງໆ, ເຈ້ຍພັງສີຟ້າ, ໄບໄມ້ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວຍຶດຕົວຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບບ່ອນ. ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດຫາງ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ: ຮູບພາບເຮືອພາຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ, ສີຟ້າ, ເຮືອຈັກສີປົວ, ສີເຫຼືອງ, ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ: ຮູບພາບເຮືອພາຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ, ສີຟ້າ, ເຮືອຈັກສີປົວ, ສີເຫຼືອງ, ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັດຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ແຜນເກມຄຳສັບ ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ; ແຜນເກມສະຫຼະ ຂູ; ແຜນເກມພະຍັນຊະນະ ປ ຄ ບ ນ ສ ອ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ສີ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຄົນຂັບເຮືອຂົນສົ່ງສິນຄ້າ ແລະ ເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ບັງກເປັນຕູ້ລົດໄຟແຕ່ 1-10 ຕູ້ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເວົ້າຄຳສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຄົນຂັບເຮືອຂົນສົ່ງສິນຄ້າ ແລະ ເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງເຮືອ.
3. ການຕໍ່ບັງກສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນໃຫ້ເປັນຕູ້ລົດໄຟແຕ່ 1-10 ຕູ້ ແລະ ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ: ຕົກກອງ, ເປົ່າແຄນ, ສັນກະແຊັກ ແລະ ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ.

IV. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຮືອຈຳລອງ, ເຮືອທີ່ເຮັດດ້ວຍແກ້ດ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ບັງກສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ; ເຄື່ອງດົນຕີ ຫຼື ຈຳລອງ: ກອງ, ແຄນ, ກະແຊັກ ແລະ ໄມໂຄໂຟນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ: ເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຮືອ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເຝິກມາລະຍາດໃນການເວົ້າຄຳສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຄົນຂັບເຮືອຂົນສົ່ງສິນຄ້າ ແລະ ເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງເຮືອ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ບັງກເປັນຕູ້ລົດໄຟແຕ່ 1-10 ຕູ້ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ.
4. ການເວົ້າຄຳສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອ.
2. ທ່າທັດກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍທັດກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າເປັດແອວໄປທາງຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ທ່າເຢັ່ງເຢັນ-ລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍືນເຮັດທ່າທາງຈັບດອກໄມ້ມາດົມ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຮ້ອງເພງປະກອບທ່າທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງນ້ຳ:
 - ໄປໃຫ້ທັນເວລາ, ບໍ່ລົມກັນສຽງດັງ, ຂຶ້ນ ແລະ ລົງເຮືອຕາມລຳດັບ, ບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອຊະຊາຍ, ປະຕິບັດຕາມກົດລະບຽບຂອງການເດີນທາງທາງນ້ຳ.
 - ໃສ່ເສື້ອຊຸບ, ນັ່ງ, ຈັບໃຫ້ແໜ້ນ ແລະ ບໍ່ເອົາມືຈຸ່ມນ້ຳ.
2. ການຮ້ອງເພງ ຂ້ອຍຂໍເຮືອ ປະກອບທ່າທາງ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຂ້ອຍຂໍເຮືອ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຮູບພາບ: ເສື້ອຊຸບ, ແມ່ນ້ຳ, ມື, ຄົນນັ່ງໃນເຮືອ, ເດັກນ້ອຍຂຶ້ນເຮືອ, ເດັກນ້ອຍໃສ່ເສື້ອຊຸບ, ເດັກນ້ອຍບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອລົງໃນນ້ຳ.
3. ບັດຄຳສັບ: ເສື້ອຊຸບ, ນັ່ງ, ນ້ຳ, ມື; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍບໍ່ເອົາມືຈຸ່ມນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍຂຶ້ນເຮືອທັນເວລາ, ລາວບໍ່ຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອລົງແມ່ນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍໃສ່ເສື້ອຊຸບເວລາຂໍເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງເຮືອ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງປະກອບທ່າທາງ, ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນຂອງບົດເພງ ແລະ ບອກການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເດີນທາງທາງນ້ຳ.
3. ນາຍຄູພາເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເດີນທາງທາງນ້ຳ, ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາຂໍເຮືອ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປະຕິບັດຕົນໃນການເດີນທາງທາງນ້ຳ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຮ້ອງເພງປະກອບທ່າທາງ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ບັນດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການບັນດິນເປັນຮູບເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບັນດິນເປັນຮູບເຮືອມີຄວາມຄ້າຍຄື.
3. ແບ່ງບັນດິນປັ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການບັນດິນເປັນຮູບເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນ ຫຼື ແປ້ງສຳລັບປັ້ນ.
2. ແຜ່ນຮອງປັ້ນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ແບບຮູບເຮືອທີ່ປັ້ນແລ້ວ.
4. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
5. ບົດເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບເຮືອທີ່ປັ້ນແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການບັນດິນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການບັນດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການບັນດິນເປັນຮູບເຮືອ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນດິນປັ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການບັນດິນເປັນຮູບເຮືອ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການບັນດິນເປັນຮູບເຮືອ.
3. ການແບ່ງປັນດິນປັ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ໂຕະນ້ອຍ ແລະ ໝາກຫວີດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງຂ້ອຍຂີ້ເຮືອ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ແລ່ນເກັບສິນຄ້າຢ່າງເປັນລະບຽບ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມຕືນ ແລະ ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍົກມືຂຶ້ນສູງກາຍຫົວເຮັດທາງທາງລົມພັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ ຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລຳລຽງສິນຄ້າ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍທີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍທີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍທີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍທີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ.
3. ບົດເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍທີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍທີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊຸບ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ປັບດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ ແລະ ພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການປັບດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ ແລະ ພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບ: ເສື້ອຊູຊີບ, ນັ່ງ, ນ້ຳ, ມື ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກ: ລາວບໍ່ເອົາມືຈຸ່ມນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍຂຶ້ນເຮືອຫນູເວລາ, ລາວບໍ່ຖິ້ມອີ່ເຫຍື້ອລົງແມ່ນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍໃສ່ເສື້ອຊູຊີບເວລາອີ່ເຮືອ,

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ດິນສຳລັບປັ້ນ, ຜ້າຮອງປັ້ນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື, ສີນ້ຳ, ກ້ານກ້ວຍ ແລະ ເຈ້ຍຂາວ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດຮູບພາບ, ເສື້ອຊູຊີບ, ຄົນນັ່ງໃນເຮືອ, ນ້ຳ, ມື.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ບົດເພງ ອ້ອຍອີ່ເຮືອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ອ້ອຍອີ່ເຮືອ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການ ປັບດິນເປັນຮູບເຮືອຕາມໃຈ ແລະ ພິມສີນ້ຳດ້ວຍການກ້ວຍໃສ່ຮູບພາບເຮືອ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດເພງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
7. ຟັງຄໍາສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
8. ກ້າສະແດງອອກຊື່ນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
9. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະເພດການສື່ສານ, ການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ ສອງທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງວິທະຍຸ, ໂອ້ລົມກັນ ແລະ ພັບຊອງຈິດໝາຍ.
3. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
4. ເວົ້າຄໍາສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ, ຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ, ໂທລະພາບ, ຄອມພິວເຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ, ເບິ່ງໂທລະພາບ, ໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ແລະ ເວລາສົ່ງຈິດໝາຍໃຫ້ຜູ້ອື່ນ.
8. ນັບຈຳນວນຮູບພາບ 1-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
10. ບອກລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຈິດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
11. ບອກຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຈຸລັດ, ແລະ ຮູບສີ່ແຈໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄໍາສັບ, ສານເຈ້ຍ ເປັນລາຍຂັດ, ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າ, ພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ ແລະ ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄໍາສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດໄດ້ຈົບງາມ.
4. ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
5. ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໄດ້ຄ້າຍຄື.
6. ມີຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄໍາສັບ, ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າ.
7. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັງບ້ວງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ແບບຫຼິ້ນຝົມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ ແລະ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກັງບ້ວງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ຫຼິ້ນປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ ແລະ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງ.
6. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
7. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
8. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນໂຄສິກໂທລະພາບ, ເປັນນັກກ່າວຖ່າຍຮູບ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ, ຕໍ່ບັງຄັບໂທລະສັບຕາມຈົນຕະນາການ, ສານເຈ້ຍເປັນລາຍອັດ, ພັບຊອງຈິດໝາຍ, ແຕ້ມຮູບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈຳ, ຂຽນພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະໂຮ່, ໂຮ່ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ, ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ນັບຮູບພາບດອກໄມ້ ແລະ ບອກຈຳນວນດອກໄມ້ 14 16 18 ດອກ, ອ່ານ ຫຼື ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ, ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ
ແຕ່ 1 ຫາ 5, ການທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ, ບອກນ້ຳໜັກຖົງໃສ່ເຄື່ອງໜັກ, ເບົາ, ເທົ່າກັນໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
7. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
8. ຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15, ຂຽນສະຫຼະ $\times$ ຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດເພງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ຂ້ອຍຂີ່ເຮືອ.
2. ທ່າທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວ, ຜັບແຂນສອກເຂົ້າປາຍນິ້ວມືຈຸບ່າໄຫຼ່.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດເພງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ, ຈ່າງຂາອອກ, ກົມລົງເອົາມືທັງສອງຈັບປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດເພງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດເພງ.
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ປະເພດການສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກປະເພດການສື່ສານ, ການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ ສອງທາງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງວິທະຍຸ ແລະ ໂອລົມກັນ.
3. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
4. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ປະເພດຂອງການສື່ສານມີ 2 ປະເພດຄື: ການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ ການສື່ສານ 2 ທາງ.
 - ການສື່ສານທາງດຽວ: ການຟັງວິທະຍຸ, ການເບິ່ງໂທລະພາບ, ການຟັງໂທລະໂຄງ, ຈົດໝາຍ, ຫຼັງສືພິມ ແລະ ອື່ນໆ.
 - ການສື່ສານ 2 ທາງ: ການລົມໂທລະສັບ, ການໂອລົມສົນທະນາ, ການສົ່ງຂໍ້ຄວາມຫາກັນ.
2. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ຫຼື ຕາທິບ.
3. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງວິທະຍຸ ແລະ ໂອລົມກັນ.
4. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ຫຼື ຕາທິບ ເບິ່ງໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ; ວິທະຍຸ, ຫຼັງສືພິມ, ຈົດໝາຍ, ໂທລະສັບ.
2. ບັດຄຳສັບ: ວິທະຍຸ, ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ຈົດໝາຍ, ຫຼັງສືພິມ; ບັດປະໂຫຍກ: ພັງວິທະຍຸ, ແມ່ອ່ານຫຼັງສືພິມ, ເອື້ອຍສົ່ງອິນເຕີເນັດຫາໝູ່, ປ້າຂຽນຈົດໝາຍ, ບ້ານຂ້ອຍມີໂທລະໂຄງ, ເດັກນ້ອຍເບິ່ງໂທລະພາບກັບພໍ່ແມ່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການສື່ສານທີ່ມີໃນຄອບຄົວ.
2. ນາຍຄູເລົ່ານິທານ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດວິທະຍຸ, ຫຼັງສືພິມ, ຈົດໝາຍ, ໂທລະສັບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບປະເພດຂອງການສື່ສານ, ການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ ສອງທາງ; ປະຕິບັດຕົວຈິງກ່ຽວກັບການຟັງວິທະຍຸ ແລະ ໂອລົມກັນ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບປະເພດການສື່ສານ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການສື່ສານ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກປະເພດການສື່ສານ, ການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ 2 ທາງ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງວິທະຍຸ ແລະ ໂອລົມກັນ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
4. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດໍາ, ຢາງລືບ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມທີ 2 (ໜ້າ 1) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.
3. ເຈ້ຍຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເອົາບິບນວດຕາມນິ້ວມື ແລະ ອີ່ງມືທັງສອງເບື້ອງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ ແລ້ວອ່ານຕົວເລກຕາມຮອຍຈ້າ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກຮອຍຈ້າ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ, ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 17 ຕາມຮອຍຈ້າ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວິດ, ກອງ, ກະແຊັກ, ບ້ວງ, ເຊືອກ ແລະ ໄມ້ນ້ອຍສຳລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຟັງມີທານເລື່ອງ ຫູທິບ, ຕາທິບ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ກ້ຽບວງບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມີໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງວາແຂນ ແລະ ພັບແຂນເຂົ້າຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນກ້ຽບວງ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ: ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບຕັ້ງ ໂຕະ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບມືຖື, ຄອມພິວເຕີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ: ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບຕັ້ງ ໂຕະ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບມືຖື, ຄອມພິວເຕີ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອີ່ເຮືອໃສ່ເສື້ອຊີບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການສື່ສານທາງດຽວ ແລະ ການສື່ສານ 2 ທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ, ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບ 0-15, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອ
3. ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ: ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບມືຖື, ຄອມພິວເຕີ ແລະ ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ປູ ຄູ ບູ ນູ ສູ ອູ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີ່ດຳ, ຢາງລົບ, ດິນປັ້ນ, ຜ້າຮອງປັ້ນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ: ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບມືຖື, ຄອມພິວເຕີ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ປູ ຄູ ບູ ນູ ສູ ອູ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບ 0-15, ປັ້ນດິນເປັນຮູບເຮືອ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ, ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ,
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ກົດເລກ, ໂທລະສັບ, ລົມໂທລະສັບ, ວາງໂທລະສັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າຢືນກຳມີ, ແບມີ ແລະ ທ່າຫຼ່ຽງແອວຂວາ-ຊ້າຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງກັບພື້ນຄູ່ຂາ, ເອົາມືທັງສອງຄົມພື້ນທາງຫຼັງ, ພ້ອມທັງສັ່ນຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນປະກອບ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ປະໂຫຍກໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສ່ວນປະກອບ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ:
 - ສ່ວນປະກອບ: ມີປຸ່ມກົດຕົວເລກ, ຫຸ້ງໂທລະສັບ, ສາຍປັກສຽບໄຟ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ສາມາດສື່ສານກັນໄດ້ໄວໃນໄລຍະຫ່າງໄກ ແລະ ໄກ.
 - ການປະຕິບັດຕົນ: ໃຊ້ຄຳເວົ້າສຸພາບໃນເວລາລົມໂທລະສັບ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ປະໂຫຍກ.
3. ການອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລົມໂທລະສັບ.
2. ບັດຕົວເລກ 0-9.
3. ບັດຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ, ຫຸ້ງໂທລະສັບ, ສາຍປັກສຽບ, ປຸ່ມກົດຕົວເລກ; ປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍໂທລະສັບຫາແມ່, ເດັກນ້ອຍກົດປຸ່ມໂທລະສັບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະເພດຂອງການສື່ສານ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າປະໂຫຍກ ແລະ ຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານບັດຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ, ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ ແລະ ອ່ານບັດຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9 ຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນເວລາເວົ້າປະໂຫຍກ ແລະ ຄຳສັບຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນການລົມໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອົດທົນໃນການຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ: ສີ ຈິ ດີ ລີ ອີ ຍີ ມີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ຢາງລືບ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 2 (ເຫຼັ້ມ 21) ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ: ສີ ຈິ ດີ ລີ ອີ ຍີ ມີ.
3. ເຈ້ຍສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງຂີດຂຽນໜັງສືເທິງກາງຫາວ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂໍ ແລ້ວອ່ານຄຳສັບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະຂໍ ຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂຽນສະຫຼະ ຂໍ ຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຕົບມື ນັບເລກດ້ວຍປາກເປົ່າແຕ່ 0-9.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ ແລະ ສາທິດໃຫ້ເດັກສັງເກດ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄລ່ຊ້ອນ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ບໍ່ຍູ້ກັນ, ບໍ່ແລ່ນຕຳກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແຍ້ງເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບໆບໍລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແລ່ນໄລ່ຊ້ອນ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານ: ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບມືຖື, ຄອມພິວເຕີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງໂທລະສັບ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອຶດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20.
3. ຄວາມອຶດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ວາງຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບໂທລະສັບຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ຕໍ່ບັງກຮູບໂທລະສັບຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ ແລະ ທົດລອງປະດິດໂທລະສັບຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ການວາງຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບໂທລະສັບຕາມແບບ ແລະ ຕໍ່ບັງກຮູບໂທລະສັບຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ ແລະ ລອງປະດິດໂທລະສັບຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຈ້ຍແຂງຕັດເປັນຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່; ຂຸດບັງກ; ເຈ້ຍແບບໂທລະສັບ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ໂທລະສັບທີ່ເຮັດດ້ວຍກະປ່ອງ, ປ່ອງນົມຂຸ້ນຫວານ ຫຼື ປ່ອງນ້ຳໝາກໄມ້ ແລະ ເຊືອກຝ້າຍ ຫຼື ຟາງສຳລັບເຮັດສາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການວາງຮູບສີ່ແຈນ້ອຍ, ໃຫຍ່ປະກອບເປັນຮູບໂທລະສັບຕາມແບບ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕໍ່ບັງກຮູບໂທລະສັບຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ ແລະ ທົດລອງປະດິດໂທລະສັບຕາມແບບ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ກ້າສະແດງອອກຊື່ນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ: ເປີດໂທລະພາບ, ບິບລີໂພດນັ່ງ ເບິ່ງໂທລະພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າກັມຫົວລົງ, ເງິຍຫົວຂຶ້ນ ແລະ ທ່າໂຍ່ງໂຍະຂາລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລນຊິກແຊັກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍືນເອົາມືກອດເອິກຫຼັບຕາຫາຍໃຈເຂົ້າ-ອອກ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
2. ການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ໂທລະພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງໂທລະພາບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ນັບຈຳນວນຮູບພາບ 1-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສ່ວນປະກອບ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງໂທລະພາບ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບ:
 - ສ່ວນປະກອບ: ມີຈຳພາບ, ລຳໂພງ, ສາຍປັກສຽບໄຟ, ປຸ່ມສະວິດປິດເປີດ ແລະ ລີໂພດ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ເບິ່ງລາຍການສາລະຄະດີ, ລະຄອນ, ເພງ, ຂ່າວພາຍໃນ, ຂ່າວຕ່າງປະເທດ.
 - ການປະຕິບັດຕົນ: ໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບບໍ່ໃຫ້ເປີດສຽງດັງເກີນໄປ, ຄວນເບິ່ງໃນບ່ອນທີ່ມີແສງສະຫວ່າງພຽງພໍ, ບໍ່ນັ່ງໃກ້ໜ້າຈໍເກີນໄປ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ການນັບຈຳນວນຮູບພາບ 1-15.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂທລະພາບ; ຮູບພາບ: ລີໂພດ, ສາຍປັກສຽບ, ເຕັກນິກນັ່ງເບິ່ງໂທລະພາບ, ໂທລະສັບຈຳນວນ 15 ຮູບ.
2. ບັດຄຳສັບ: ໂທລະພາບ, ຈຳພາບ, ລຳໂພງ, ສາຍປັກສຽບ, ປຸ່ມສະວິດປິດເປີດ, ລີໂພດ; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍນັ່ງເບິ່ງໂທລະພາບ, ໂທລະພາບມີລີໂພດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາລົມໂທລະສັບ.
2. ເດັກນ້ອຍສັງເກດໂທລະພາບໃຫ້, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັບຈຳນວນຮູບພາບແຕ່ 1-15.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສົນທະນາການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບ ແລະ ນັບຈຳນວນຮູບພາບຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງໂທລະພາບ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການນັບຈຳນວນຮູບພາບ 1-15.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງໂທລະພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ສານເຈ້ຍລາຍຂັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດຕາມແບບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການສານລາຍຂັດຕາມແບບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍທີ່ຕັດເປັນເສັ້ນແລ້ວ.
2. ແຜ່ນແບບເຈ້ຍທີ່ສານແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງຕັດເຈ້ຍ ແລະ ຈົກເຈ້ຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດແຜ່ນແບບເຈ້ຍທີ່ສານແລ້ວ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການສານລາຍຂັດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການສານລາຍຂັດຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເຜີນງານ, ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການສານລາຍຂັດຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມຈົບງາມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຈົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການ ສານລາຍຂັດຕາມແບບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການສານລາຍຂັດຕາມແບບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການສານລາຍຂັດຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເລວາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
2. ກະແຊັກ ແລະ ກອງ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຕົບມື ນັບເລກດ້ວຍປາກເປົ່າແຕ່ 1-15.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືໝີ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍວ່ອງໄວ ເວລາຫຼິ້ນບໍ່ຕຳກັນ ກັບໝູ່, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ ແລະ ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວເປັດໄປຂ້າງຊ້າຍ-ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ ຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືໝີ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເລວາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ: ວິທະຍຸ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບ ແລະ ເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບຄອມພິວເຕີ, ໂທລະພາບ,

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ: ວິທະຍຸ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບ ແລະ ເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບຄອມພິວເຕີ, ໂທລະພາບ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20,

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາເບິ່ງ ໂທລະພາບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດ ແລະ ຂຽນສະຫຼະ $\times$ ຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ, ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດ ແລະ ຂຽນສະຫຼະ $\times$ ຕາມຄຳສັບ: ເລກ ເຫດ ເພງ ເກມ.
3. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ: ວິທະຍຸ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບ ແລະ ເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບຄອມພິວເຕີ, ໂທລະພາບ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ເຈ້ຍຕັດເປັນເສັ້ນ, ສີດຳ, ຢາງລົບ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 ຫຼື ເຈ້ຍສະຫຼະ $\times$ ຕາມຄຳສັບ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ: ວິທະຍຸ, ໂທລະໂຄງ, ໂທລະສັບ ແລະ ເຄື່ອງມືການສື່ສານ ທີ່ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບຄອມພິວເຕີ, ໂທລະພາບ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສານເຈ້ຍເປັນລາຍຂັດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ $\times$ ຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ, ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ ແລະ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ: ພິມເອກະສານດ້ວຍຄືບອດ, ຈັບເມົ້າ ແລ້ວບິບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າແຂນຂວາໂຄ້ງໄປທາງຊ້າຍ, ແຂນຊ້າຍໂຄ້ງໄປທາງຂວາ ແລະ ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາວາແຂນອອກພ້ອມທັງຈ່າງຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຄອມພິວເຕີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສ່ວນປະກອບ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຄອມພິວເຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນເວລາໃຊ້ຄອມພິວເຕີ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສ່ວນປະກອບ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຄອມພິວເຕີ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາໃຊ້ຄອມພິວເຕີ:
 - ສ່ວນປະກອບຂອງຄອມພິວເຕີມີ ຈຳ, ລຳໂພງ, ຄິບອດ, ເມົ້າ, ຮາດດິດ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຄອມພິວເຕີ ໃຊ້ໄວ້ພິມເອກະສານ, ບັນທຶກຂໍ້ມູນຕ່າງໆໄດ້ຫຼາຍ ແລະ ວ່ອງໄວ.
 - ການປະຕິບັດຕົນໃນການໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ບໍ່ຄວນນັ່ງຢູ່ໜ້າຄອມພິວເຕີດົນເກີນໄປ, ໃຊ້ແລ້ວໃຫ້ປິດໄວ້.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄອມພິວເຕີ; ຮູບພາບ: ຄອມພິວເຕີຢູ່ເທິງ ໂຕະ, ຄອມພິວເຕີມີເມົ້າ ແລະ ຄິບອດ, ເດັກນ້ອຍພິມເອກະສານດ້ວຍຄອມພິວເຕີ.
2. ປະຕິທິນ, ປ້າຍລົດທີ່ມີຕົວເລກ 0-9.
3. ບັດຄຳສັບ: ຄອມພິວເຕີ, ຈຳ, ລຳໂພງ, ຄິບອດ, ເມົ້າ; ບັດປະໂຫຍກ: ຄອມພິວເຕີຢູ່ເທິງ ໂຕະ, ຄອມພິວເຕີມີເມົ້າ ແລະ ຄິບອດ, ອ້າຍພິມເອກະສານດ້ວຍຄອມພິວເຕີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄຸນປະໂຫຍດຂອງໂທລະພາບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຄອມພິວເຕີ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາໃຊ້ຄອມພິວເຕີ.
3. ນາຍຄູພາເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານຕົວເລກຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບສ່ວນປະກອບ, ປະໂຫຍດຂອງຄອມພິວເຕີ, ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ແລະ ອ່ານຕົວເລກຈາກປະຕິທິນແຕ່ 0 -9 ຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາໃຊ້ຄອມພິວເຕີ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສ່ວນປະກອບ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງຄອມພິວເຕີ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາໃຊ້ຄອມພິວເຕີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີດຳ, ຢາງລືບ, ເຈ້ຍຂາວ.
2. ຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ
3. ເຈ້ຍແບບຮູບພາບຄອມພິວເຕີທີ່ແຕ້ມແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເອົານິ້ວມືສານກັນແລ້ວພັບຄໍ່ແຂນໄປມາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບຄອມພິວເຕີທີ່ແຕ້ມແລ້ວ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມສະຈົບງາມໃນການແຕ້ມ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ແບບຫຼິ້ນ, ອຸປະກອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍໃຈໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມືໃນການພິມຮູບ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ນ້ຳທີ່ສະອາດ, ຜ້າເຊັດມື, ຄູ, ດິນຊາຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ, ແມ່ພິມແບບຮູບຕ່າງໆ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຈັບແຂນກັນຍ່າງໄປທາງຂ້າງຊ້າຍ, ຍ່າງໄປທາງຂ້າງຂວາ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນປັ້ນຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ບໍ່ຫວ່ານຊາຍໃສ່ກັນ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ລ້າງຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງນົກບິນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແບບຫຼິ້ນ, ອຸປະກອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມືໃນເວລາພິມຮູບ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາທີ່.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5: ຮູບພາບຄອມພິວເຕີ 1 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 2 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 3 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 4 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 5 ໜ່ວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມພື້ນຖານການບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5: ຮູບພາບຄອມພິວເຕີ 1 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 2 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 3 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 4 ໜ່ວຍ, ຄອມພິວເຕີ 5 ໜ່ວຍ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ບັງຮູບພາບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນການໃຊ້ຄອມພິວເຕີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາທີ່.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາທີ່.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ ແຕ່ 1 ຫາ 9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ນັບຮູບພາບດອກໄມ້ ແລະ ບອກຈຳນວນດອກໄມ້ 14 16 18 ດອກ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ: ຕົກອງ, ດິດກິຕ້າ, ຕົບແສງ ແລະ ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 1 ຫາ 9.
3. ການສັງເກດ ແລະ ນັບຮູບພາບດອກໄມ້ ແລະ ບອກຈຳນວນດອກໄມ້ 14 16 18 ດອກ ແລະ ອ່ານ ຫຼື ເວົ້າປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ: ຄອມພິວເຕີຢູ່ເທິງໂຕະ, ຄອມພິວເຕີມື້້າ ແລະ ຄິບອດ, ອ້າຍຂອງຂ້ອຍ ພິມເອກະສານດ້ວຍຄອມພິວເຕີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຄື່ອງດົນຕີ ຫຼື ຈຳລອງ: ກອງ, ກິຕ້າ, ແສງ ແລະ ໄມໂຄໂຟນ, ອ່າງດິນຊາຍ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ປຶ້ມບົດເລິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 10), ຮູບພາບຄອມພິວເຕີຢູ່ເທິງໂຕະ, ຄອມພິວເຕີມື້້າ, ຄິບອດ, ເດັກນ້ອຍຊາຍພິມເອກະສານດ້ວຍຄອມພິວເຕີ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 1 ຫາ 9.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການນັບຮູບພາບດອກໄມ້ ແລະ ບອກຈຳນວນດອກໄມ້ 14 16 18 ດອກ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານເຄາະໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານເຄາະໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານເຄາະໄມ້:

- ເຄາະ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ຂຽນຈົດໝາຍ.
- ເຄາະ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ເອົາຈົດໝາຍເຂົ້າຊອງ.
- ເຄາະ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ອ່ານຈົດໝາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ 2 ອັນ.
2. ທຳຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າແຂນຂວາໄຂ່ວແຂນຊ້າຍ, ແຂນຊ້າຍໄຂ່ວແຂນຂວາ ແລະ ທ່າຢ່າເທົ່າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 20-50 ຊມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານເຄາະໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານເຄາະໄມ້.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເຄາະໄມ້.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຊອງຈິດໝາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນຂອງຈິດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງນິທານດ້ວຍຄວາມເປັນຈິງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ ແລະ ສີ່ແຈໃນຮູບພາບລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຊອງຈິດໝາຍ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາສົ່ງຈິດໝາຍ:
 - ລັກສະນະ: ເປັນຮູບສີ່ແຈ, ຊອງສັ້ນ, ຊອງຍາວ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຈິດໝາຍ: ສາມາດຮູ້ຂ່າວຄາວເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.
 - ການປະຕິບັດຕົນ: ບໍ່ຈົກຊອງຈິດໝາຍຂອງຜູ້ອື່ນ, ຕ້ອງສົ່ງຈິດໝາຍໃຫ້ເຖິງມື້ເຈົ້າຂອງ.
2. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່ ດ້ວຍຄວາມເປັນຈິງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ຊອງຈິດໝາຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູເລົ່ານິທານ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.
2. ສົນທະນາກ່ຽວກັບລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຊອງຈິດໝາຍ ແລະ ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາສົ່ງຈິດໝາຍ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຊອງຈິດໝາຍ, ຮູບພາບລົດ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຈິດໝາຍ, ການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາສົ່ງຈິດໝາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນເວລາສົ່ງຈິດໝາຍ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກລັກສະນະ, ການປະຕິບັດຕົນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງຈິດໝາຍ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ ແລະ ຮູບສີ່ແຈ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບຊອງຈິດໝາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍໄດ້ຄ້າຍຄື.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍສີ່ແຈຍາວ.
2. ຊອງຈິດໝາຍທີ່ພັບແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍດຶງນິ້ວມື ແລະ ກຳມື, ແບມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຊອງຈິດໝາຍທີ່ພັບແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.
3. ການຊ່ວຍໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບ່ວງ, ກ້ອນຫີນນ້ອຍທີ່ສະອາດ, ກອງ, ເຊືອກ ແລະ ໄມ້ນ້ອຍສຳລັບຂີດເສັ້ນໄຊ ແລະ ເສັ້ນເລີ່ມ.
2. ບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບົດລຳດັ່ງຫວາຍ ການຄົມມະນາຄົມ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍ ແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນຄຳແອວຫງ່ຽງຫົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຄາບໄຂ່ນົກ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ: ຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ: ຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຜື້ນຖານການບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັກຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ພັບຊອງຈິດໝາຍ ແລະ ແຕ້ມຮູບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກນ້ຳໜັກຖົງເຄື່ອງ ແລະ ການທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງ ທັງສອງເບື້ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊຸທາເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ການພັບເຈ້ຍເປັນຊອງຈິດໝາຍ ແລະ ແຕ້ມຮູບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.
3. ການຊັງ ແລະ ບອກນ້ຳໜັກຂອງຖົງໃສ່ເຄື່ອງໜັກກວ່າເບົາກວ່າ, ເທົ່າກັນ ແລະ ທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສໍດຳ, ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ, ເຈ້ຍສຳລັບພັບ ແລະ ເຈ້ຍຮອຍຈ້າງຮູບພາບຄອມພິວເຕີ.
2. ວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຊົງສອງຜາງ ຫຼື ຄານເຄື່ອງ, ຖົງກ້ອນຫີນ, ຖົງເປືອກຫອຍ, ຖົງດິນຊາຍທີ່ມີນ້ຳໜັກຕ່າງກັນ, ໂທລະສັບທີ່ເຮັດດ້ວຍກະປ່ອງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການພັບຊອງຈິດໝາຍ ແລະ ແຕ້ມຮູບຄອມພິວເຕີຕາມຮອຍຈ້າງ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການ ບອກນ້ຳໜັກຖົງເຄື່ອງ ແລະ ການທົດລອງໂທລະສັບຫາກັນດ້ວຍການມັດສາຍໃສ່ກະປ່ອງທັງສອງເບື້ອງ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ
4. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
5. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
6. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
7. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກບຸກຄະລິກໃນການເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງທ່າທາງໃນການເວົ້າ, ອ່ານປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳ, ຂຽນຕາມແບບ ແລະ ຂຽນເອງ, ການແຕ້ມຕາມແບບ, ໃສ່ສີ ແລະ ແຕ້ມຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ, ນິທານ, ຮູບພາບ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ມີມາລະຍາດໃນການຟັງ, ການເວົ້າ, ການອ່ານ ແລະ ການຂຽນ.
5. ບອກການສະແດງອາລົມໃນການຟັງນິທານ, ເພງ ແລະ ຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີຕົວສະກົດ ນ ໆ ດ ບ ມ ກັບສະຫຼະ ສຸ ສິ ແລະ ອ່ານປະໂຫຍກໄດ້ຊັດເຈນ.
7. ສັງເກດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນປະໂຫຍກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ມີຄວາມອົດທົນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຟິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ສຸ ຕາມຄຳສັບ, ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ ຕາມຄຳສັບ, ແຕ້ມ, ຕັດ, ຕິດຮູບເຮືອບິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟິມນີ້ວມີດ້ວຍສີນ້ຳໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ເດັກນ້ອຍມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຟິມນີ້ວມີດ້ວຍສີ.
4. ອິດຂຽນສະຫຼະ ສຸ ຕາມຄຳສັບ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ ຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
5. ມີຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ສຸ ຕາມຄຳສັບ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ ຕາມຄຳສັບ ແລະ ແຕ້ມ, ຕັດ, ຕິດຮູບເຮືອບິນ.
6. ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການໄດ້ຈົບຈົບງາມ.
7. ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.
8. ແຕ້ມ, ຕັດ, ຕິດຮູບເຮືອບິນໄດ້ຈົບງາມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກອັນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈິດໝາຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະ ແຊກ ແລະ ແສງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງົວຊອກຄອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີກຳນົດ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈິດໝາຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊກ ແລະ ແສງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງົວຊອກຄອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
7. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍາຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
8. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
9. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່, ຂຽນພະຍັນຊະນະ, ຂຽນຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ $\times$, ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ, ຕ່າງກັນ, ຂຽນຄຳສັບທີ່ມີວັນນະຍຸດ, ບໍ່ມີວັນນະຍຸດໂຕ, ໂຕ, ໂຕ້, ອ່ານຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ, ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9, ຂຽນພະຍັນຊະນະ ໃສ່ອາງຊາຍໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຕາມສີ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ, ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.
4. ຕໍ່ປັ້ງອກເປັນຮູບເຄື່ອງມືສື່ສານຕາມໃຈ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ, ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ, ພິມຝາມືໃສ່ອາງດິນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ: ຮ້ອງເພງສຽງຄ່ອຍ, ຮ້ອງເພງສຽງແຮງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າເບັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢ່າງເຢັ່ງເຢັນ-ລົງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
2. ການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ບຸກຄະລິກ ແລະ ມາລະຍາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກບຸກຄະລິກໃນການເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງທ່າທາງໃນການເວົ້າ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ມີມາລະຍາດໃນການເວົ້າ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ບຸກຄະລິກ: ທ່າທາງ, ນ້ຳສຽງ.
 - ທ່າທາງ: ການເປັນໂຄສິກ, ການເປັນພິທີກອນ.
 - ນ້ຳສຽງ: ສຽງແຮງ, ສຽງຄ່ອຍ.
2. ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ: ເວົ້າສຽງອ່ອນຫວານ, ເວົ້າຈາສຸພາບ, ບໍ່ເວົ້າໄວເກີນໄປເວົ້າຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ບໍ່ຍາດກັນເວົ້າ ແລະ ບໍ່ເວົ້າຕັດຄວາມຜູ້ອື່ນ.
3. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງທ່າທາງ ແລະ ນ້ຳສຽງໃນການເວົ້າ.
4. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມໂຊໂຟນ; ບົດຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ບັດຄຳສັບ: ຍິ້ມ, ນາຍຄູ, ເວົ້າ, ທ່າທາງ, ໂຄສິກ, ມາລະຍາດ, ທ່າທາງ; ບັດປະໂຫຍກ: ນາຍຄູອ້ອຍເປັນຄົນເວົ້າດີ, ນາຍຄູອ້ອຍຍິ້ມກ່ອນຈິ່ງເວົ້າ, ທ້າວອຸເທນບໍ່ເວົ້າຕັດຄວາມ, ເວົ້າຕະຫຼົກສຽງຕັ້ງຊັດເຈນ, ທ້າວອຸເທນມີມາລະຍາດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປາກເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນຢູ່ໃນໂຮງຮຽນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງບຸກຄະລິກ, ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ ແລະ ການເປັນໂຄສິກ.
4. ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບບຸກຄະລິກ ແລະ ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນບຸກຄະລິກ, ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ ແລະ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບບຸກຄະລິກ ແລະ ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກບຸກຄະລິກໃນການເວົ້າ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງທ່າທາງໃນການເວົ້າ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
4. ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຂາວ ແລະ ສີນ້ຳ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບນິ້ວມືທີ່ພົມສີແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງລ້າງມື, ຖູມື ແລະ ເຊັດມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບນິ້ວມືທີ່ພົມສີແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມລະມັດລະວັງໃນການພົມສີ, ການຮັກສາຄວາມສະອາດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.
3. ຄວາມລະມັດລະວັງໃນການພົມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ມີຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຊອງຈົດໝາຍ 2 ຊອງ ແລະ ກອງ 1 ໜ່ວຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ: ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງນົກບິນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງຈົດໝາຍ.
3. ຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ: ວິທະຍຸສີແດງ, ວິທະຍຸ ສີເຫຼືອງ, ວິທະຍຸສີຂຽວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ: ວິທະຍຸສີແດງ, ວິທະຍຸ ສີເຫຼືອງ, ວິທະຍຸສີຂຽວ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
3. ບົດຄຳຄອງ ເວົ້າດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອງ ເວົ້າດີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ສີ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ.
3. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບເລຂາຄະນິດໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບເລຂາຄະນິດ: ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ.
3. ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ: ວິທະຍຸສີແດງ, ວິທະຍຸສີເຫຼືອງ, ວິທະຍຸສີຂຽວ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ປຶ້ມນິທານເລື່ອງຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່, ຮູບເລຂາຄະນິດ: ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ: ວິທະຍຸສີແດງ, ວິທະຍຸສີເຫຼືອງ, ວິທະຍຸສີຂຽວ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ບົດຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງຈິດໝາຍນ້ອຍເຖິງແມ່ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຕາມຮູບເລຂາຄະນິດ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບຂອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆ ກັບ ສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເວົ້າດີ.
2. ທ່າທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າທຽງລຳຄໍໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ ແລະ ທ່າຢືນຂາດຽວ ຍົກຂາຄູ່ເຂົ້າໄປທາງຫຼັງເອົາມືເບື້ອງໜຶ່ງຈັບໄວ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງໄປທາງໜ້າ-ຖອຍຫຼັງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ, ຈ່າງຂາອອກ, ກັ້ມຕົວເອົາມືທັງສອງຈັບປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ຟັງນິທານ, ເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການສະແດງອາລົມໃນການຟັງນິທານ, ເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງນິທານດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານອອກສຽງຄຳທີ່ມີຕົວສະກົດ ນ ໆ ດ ບ ມ ກັບສະຫຼະ ຫຼື ຂໍ້ ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງທາງປະກອບເພງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຟັງນິທານ, ຟັງເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງ:
 - ຟັງນິທານ: ສົນທະນາຖາມ-ຕອບກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຂອງຕົວລະຄອນໃນນິທານ.
 - ຟັງເພງ: ເຕັ້ນ ແລະ ພ້ອມ; ສະແດງທາງຕາມຈັງຫວະຂອງເນື້ອເພງ.
 - ຟັງຄຳຄຳອ່ງ: ສະແດງທາງປະກອບບົດຄຳຄຳອ່ງ.
2. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ນິກນ້ອຍຮ້ອງເພງ.
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີຕົວສະກົດ ນ ໆ ດ ບ ມ ກັບສະຫຼະ ຫຼື ຂໍ້: ບຸນ ລຸງ ຈຸດ ທຸບ ມຸມ; ກິນ ຕິ່ງ ວິດ ສິບ ພິມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳສັບ: ບຸນ, ລຸງ, ຈຸດ, ທຸບ, ມຸມ, ກິນ, ຕິ່ງ, ວິດ, ສິບ, ພິມ.
2. ບົດນິທານເລື່ອງ ນິກນ້ອຍຮ້ອງເພງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບບຸກຄະລິກ ແລະ ມາລະຍາດໃນການເວົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຟັງນາຍຄູເລົ່ານິທານ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງການສະແດງອາລົມໃນການຟັງນິທານ, ຟັງເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງ.
4. ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີຕົວສະກົດ ນ ໆ ດ ບ ມ ກັບສະຫຼະ ຫຼື ຂໍ້.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນການສະແດງອາລົມໃນການຟັງນິທານ, ຟັງເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຟັງ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການສະແດງອາລົມໃນການຟັງນິທານ, ເພງ ແລະ ຄຳຄຳອ່ງ.
2. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການຟັງນິທານ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີຕົວສະກົດ ນ ໆ ດ ບ ມ ກັບສະຫຼະ ຫຼື ຂໍ້.
4. ການສະແດງທາງປະກອບເພງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ.
2. ຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ມີຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ ຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ: ດຶກ, ກິ່ງ, ປຶ້ມ, ບຶງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍ່ຄຳ ແລະ ຢ່າງລືບ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 21) ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ: ດຶກ, ກິ່ງ, ປຶ້ມ, ບຶງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງຂີດຂຽນໜັງສືເທິງກາງຫາວ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດສະຫຼະແລ້ວອ່ານ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກັບກຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຄຳສັບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ: ດຶກ, ກິ່ງ, ປຶ້ມ, ບຶງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອົດທົນ, ຄວາມຈົບງາມ ໃນການຂີດຂຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຂີດຂຽນຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ຂີ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງ ຂອງເຄື່ອງດົນຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງ ຂອງເຄື່ອງດົນຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊັກ ແລະ ແສງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ, ກະແຊັກ, ແສງ ແລະ ຜ້າ 1 ຜືນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

III. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອງ ເວົ້າດີ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊັກ ແລະ ແສງ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊັກ ແລະ ແສງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງຂອງເຄື່ອງດົນຕີ: ສຽງກອງ, ກະແຊັກ ແລະ ແສງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັ້ງໃຈຟັງ ແລະ ຫຼັງຈາກຫຼິ້ນ ແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງເປັນແມງກະເບື້ອບິນໄປຮອບບຸນລິເວນ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກ ນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນມັດຕາທວາຍສຽງ ຂອງເຄື່ອງດົນຕີ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ: ເດັກນ້ອຍເບິ່ງ ໂທລະພາບ, ຟັງວິທະຍຸ, ເວົ້າລົມ ໂທລະສັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ: ເດັກນ້ອຍເບິ່ງ ໂທລະພາບ, ຟັງວິທະຍຸ, ເວົ້າລົມ ໂທລະສັບ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານເລື່ອງ ນົກນ້ອຍຮ້ອງເພງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອົດທົນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບເຄື່ອງມືສື່ສານຕາມໃຈ ແລະ ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຂຽນພະຍັນຊະນະ ແລະ ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ການຕໍ່ຜູ້ອກສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນເປັນຮູບເຄື່ອງມືສື່ສານຕາມໃຈ ແລະ ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ: ຕົກອາງ, ດິດກິຕ້າ, ເປົ່າແຄນ ແລະ ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະ: ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຜ ຝ ພ ແລະ ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຜູ້ອກສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ; ເຄື່ອງດົນຕີ ຫຼື ຈຳລອງ: ກອງ, ກິຕ້າ, ແສ່ງ ແລະ ໄມໂຄໂຟນ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 21) ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂຽນພະຍັນຊະນະ: ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຜ ຝ ພ, ສີ່ດຳ, ຢາງລົບ, ສີນ້ຳ, ເຈ້ຍຂາວ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບເຄື່ອງມືສື່ສານຕາມໃຈ ແລະ ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນພະຍັນຊະນະ ແລະ ພິມນິ້ວມືດ້ວຍສີນ້ຳ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ເປີດປຶ້ມ, ອ່ານໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວ, ຜັບແຂນສອກເຂົ້າປາຍນິ້ວມືຈຸບ່າໄຫຼ່ ແລະ ທ່າໂຢ່ງໂຢະຂາລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊິກແຊັກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງເອົາມືກອດເອິກໄປ, ມາຕາມສະບາຍ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກມາລະຍາດໃນການອ່ານໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການອ່ານບັດຄຳ, ອ່ານປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານປະໂຫຍກ.
3. ມີມາລະຍາດໃນການອ່ານ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການອ່ານ: ອ່ານຕາມຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳໃຫ້ຈະແຈ້ງ, ຕັ້ງໃຈອ່ານ, ບໍ່ລົບກວນໝູ່ໃນເວລາອ່ານ, ເປີດປຶ້ມຄ່ອຍໆ, ອ່ານແລ້ວເກັບມ້ຽນເປັນລະບຽບ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການອ່ານປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳ.
3. ການອ່ານປະໂຫຍກ: ປ້າມີກະປິຢູ່ກະຕ່າ; ຍ່າມີມະລິບູຊາ; ມາລີສຸສະບູ; ອາມີກະບູງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມນິທານ, ປຶ້ມຮູບພາບ.
2. ບັດປະໂຫຍກ: ປ້າມີກະປິຢູ່ກະຕ່າ; ຍ່າມີມະລິບູຊາ; ມາລີສຸສະບູ; ອາມີກະບູງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການສະແດງອາລົມໃນການຟັງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການອ່ານປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ບັດຄຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານປະໂຫຍກ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນມາລະຍາດໃນການອ່ານຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການອ່ານ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກມາລະຍາດໃນການອ່ານ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການອ່ານບັດຄຳ, ອ່ານປຶ້ມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານເປັນປະໂຫຍກ.
3. ມາລະຍາດໃນການອ່ານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການໄດ້ຈົບຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ເຈ້ຍຂາວ, ສີດຳ ແລະ ຢາລືບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດແອນຝ່າມີຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ຖູຝ່າມີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບຕ່າງໆ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວຂ້ານຕອນການແຕ້ມຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.
3. ຄວາມຄິດສ້າງສັນໃນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕົວເດັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢ່າເທົ່າຢູ່ກັບບ່ອນ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍ ແນະນຳເດັກ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວເປັດໄປຂ້າງຊ້າຍ ແລະ ຂ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບ: ປຶ້ມສີຂຽວ, ປຶ້ມສີແດງ ແລະ ປຶ້ມສີຟ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບ: ປຶ້ມສີຂຽວ, ປຶ້ມສີແດງ ແລະ ປຶ້ມສີຟ້າ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການອ່ານ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຮູບພາບ, ສີ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບລົດຖີບຕາມຈິນຕະນາການໄດ້ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຂຽນຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ $\times$ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ຈາກປ້າຍລົດແຕ່ 0-9 ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການແຕ້ມຮູບພາບລົດຖີບຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຂຽນຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ $\times$.
3. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານຄຳສັບຕາມຮູບພາບ: ເບກລົດ, ລົດກະບະ, ເດີນທາງ, ຟັງວິທະຍຸ, ອັບລົດ, ອ້າມທາງ, ພາຍເຮືອ, ລົດໄຟຍາວ; ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດແຕ່ 0-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ບັດຄຳສັບ: ນອນເປ, ເມກຝົນ, ເລກຫ້າ, ລົດເມ, ເກມຈັບຄູ່, ປູຂາເຄ, ສີດຳ, ຢາງລືບ, ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ບັດຄຳສັບ: ເບກລົດ, ລົດກະບະ, ເດີນທາງ, ວິທະຍຸ, ອັບລົດ, ອ້າມທາງ, ພາຍເຮືອ, ລົດໄຟຍາວ, ປະຕິທິນ ແລະ ປ້າຍລົດທີ່ມີຕົວເລກ ແຕ່ 0-9.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການແຕ້ມຮູບພາບລົດຖີບຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ $\times$.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານຄຳສັບຕາມຮູບພາບ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກປະຕິທິນ ແລະ ຈາກປ້າຍລົດແຕ່ 0-9.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ເປີດປຶ້ມ, ຂຽນໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າໝູນແອວໄປອ້ອມຮອບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ, ຈາກຂາອອກ, ກົມລົງເອົາມືທັງສອງຈັບປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການຂຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການຂຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສັງເກດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ມີມາລະຍາດໃນການຂຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການຂຽນ: ຂຽນຕາມແບບ, ຂຽນເອງ.
2. ສັງເກດ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນຄຳສັບ: ຕົ້ນລົດຈັກ, ນັ່ງ, ຝົນຕົກ, ທາງບົກ, ຜ້າປົກລົດ, ໂບອົງ, ຖົບລົດ, ພວງມະໄລລົດ (ຕ ນ ຝ ທ ຜ ບ ຖ ພ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ປຶ້ມ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຕົ້ນລົດຈັກ, ນັ່ງ, ຝົນຕົກ, ທາງບົກ, ຜ້າປົກລົດ, ໂບອົງ, ຖົບລົດ, ພວງມະໄລລົດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການອ່ານ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກກ່ຽວກັບການຂຽນ ແລະ ມາລະຍາດໃນການຂຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນຄຳສັບຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຂຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການຂຽນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນພະຍັນຊະນະຕົ້ນໃນຄຳສັບ.
3. ມາລະຍາດໃນການຂຽນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ: ເກ, ເບ, ເປ, ເລ, ເຈ, ເມ, ເວ, ເອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ ແລະ ຢາງລືບ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມທີ 2 (ໜ້າ 26) ຫຼື ເຈ້ຍຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ: ເກ, ເບ, ເປ, ເລ, ເຈ, ເມ, ເວ, ເອ.
3. ເຈ້ຍຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ: ເກ, ເບ, ເປ, ເລ, ເຈ, ເມ, ເວ, ເອ ທີ່ຂີດຂຽນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຈຸ້ມນິ້ວມື ແລະ ເອົານິ້ວມືແປະໃສ່ກັນຕາມລຳດັບແຕ່ນິ້ວໄປ-ນິ້ວກ້ອຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກັບກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສາດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້າແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ ແລະ ລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢຶດຕົວຂັ້ນຫາຍໃຈເຂົ້າເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຈອບໄດ້ຈອບເອົາ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີຕາມແບບ: ປຶ້ມສີຂຽວ, ປຶ້ມສີແດງ ແລະ ປຶ້ມສີຟ້າ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຕົວພະຍັນຊະນະ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອິດທິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ, ຂຽນໜັງສື ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ພິມຝາມືໃສ່ອ່າງດິນຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ການຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.
3. ການພິມຝາມື ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ: ຕ, ຖ, ທ, ນ, ບ, ປ, ຜ, ຝ, ພ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜ່ນຕໍ່ຮູບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ອ່າງດິນຊາຍ; ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີກສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ, ຂຽນໜັງສື ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການພິມຝາມືໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ: ເປີດປຶ້ມ, ແຕ້ມຮູບ, ທາສີຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ທ່າຢ່າງເຢັນ-ລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່ງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນເຮັດທ່າທາງຈັບດອກໄມ້ມາດົມ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມຕາມຈົນຕະນາການ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການເຝິກແຕ້ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການແຕ້ມຮູບພາບຕາມແບບ, ໃສ່ສີ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ມີຄວາມອົດທົນພະຍາຍາມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການແຕ້ມ: ແຕ້ມຕາມແບບ, ການໃສ່ສີຕາມໃຈ, ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການໂດຍບໍ່ໃຫ້ເຈັຍເປື້ອນ ແລະ ຂາດ.
2. ການເວົ້າເປັນຄຳສັບ ແລະ ເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການແຕ້ມຮູບພາບຕາມແບບ, ໃສ່ສີ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ສີດຳ, ເຈ້ຍ.
2. ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບລົດ, ເດັກນ້ອຍຍິງທາສີຮູບເຮືອ, ເດັກນ້ອຍຊາຍແຕ້ມຮູບເຮືອບິນ, ພ່ອງນົດໝາຍ.
3. ບັດຄຳສັບ: ແຕ້ມຮູບ, ສີດຳ, ສີສີ, ເຈ້ຍ; ບັດປະໂຫຍກ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບລົດ, ເດັກນ້ອຍຍິງທາສີຮູບເຮືອ, ເດັກນ້ອຍຊາຍແຕ້ມຮູບເຮືອບິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຂຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກກ່ຽວກັບການແຕ້ມຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູພາເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນມາລະຍາດໃນການແຕ້ມຮູບພາບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບ .

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກການແຕ້ມຮູບພາບຕາມແບບ, ໃສ່ສີ ແລະ ແຕ້ມຮູບພາບຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມອົດທົນພະຍາຍາມ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບ: ວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບພາບຈະຕຸລັດປະກອບໃສ່ກັນເປັນຮູບພາບເຮືອບິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຂາວ, ມິດຕັດປາຍມົນ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບ: ວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ຮູບພາບຈະຕຸລັດ.
2. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຕັດ-ຕິດແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງແຕ້ມຮູບພາບ ແລະ ຕັດເຈ້ຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດເຈ້ຍຮູບພາບເຮືອບິນທີ່ຕັດ-ຕິດແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດ ແລະ ການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມໃນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມ, ຕັດ-ຕິດຮູບພາບເຮືອບິນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານນ້ອຍສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ກະຕ່າ 2 ໜ່ວຍ ແລະ ໝາກຫວິດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັ່ນຄໍ້າ, ໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍ ແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານຕາມສີທີ່ກຳນົດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ ແລະ ມີໃຈສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວແຢ່ງຍີ້ຂຶ້ນ, ລົງຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບບານ ຕາມສີທີ່ກຳນົດ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ແກ, ແຈ, ແອ, ແບ, ແປ, ແລ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: ແກ, ແຈ, ແອ, ແບ, ແປ, ແລ; ແຜ່ນເກມສະຫຼະ ແຂ; ແຜ່ນເກມພະຍັນຊະນະ ກ ຈ ອ ບ ປ ລ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕ່ຽບເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ: ເດັກນ້ອຍແຕ້ມບັດອວຍພອນ, ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັບປາກເປົ່າແຕ່ 0-15.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄຳສັບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕິດຮູບເລຂາຄະນິດປະກອບເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນ ແລະ ຂຽນຕົວເລກຕາມແບບ ແຕ່ 0-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ພິມຕົວເລກຕາມແບບໃສ່ອ່າງດົນຊາຍແຕ່ 0-15 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ການຕິດຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດປະກອບເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນ, ສັງເກດ ແລະ ຂຽນຕົວເລກຕາມແບບແຕ່ 0-15: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.
3. ການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ: ຕົກອາງ, ຮ້ອງເພງ, ຟ້ອນ ແລະ ພິມຕົວເລກຕາມແບບໃສ່ອ່າງດົນຊາຍແຕ່ 0-15.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ, ແບບຮູບລົດ, ເຮືອບິນ, ເຈ້ຍຂາວ, ມິດຕັດປາຍມົນ, ກາວ, ເຈ້ຍແບບຕົວເລກອາຣັບ 0-15; ສີ່ສີ ຫຼື ສີສີໄມ້.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຄື່ອງດົນຕີຂອງຈິງ ຫຼື ຈຳລອງ: ກອງ, ໄມໂຄໂຟນ, ເທບ ຫຼື ຊີດີ; ແບບພິມຕົວເລກອາຣັບ 0-15: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 ແລະ ອ່າງດົນຊາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕິດຮູບປະກອບເປັນຮູບລົດ, ເຮືອບິນ ແລະ ຂຽນຕົວເລກຕາມແບບ ແຕ່ 0-15.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການພິມຕົວເລກຕາມແບບໃສ່ອ່າງດົນຊາຍ ແຕ່ 0-15.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ກຸ່ມວິຊາຄູ່ຫົວໄປ ສາຍສ້າງຄູອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ, ປີທີ 1 ປີ 2008.
3. ປຶ້ມວິທີສອນກາຍະສຶກສາ ກຸ່ມວິທີສອນສາຍສ້າງຄູອະນຸບານລະບົບ 2 ປີ, ປີທີ 2 ປີ 2009.
4. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ປີ, 2014 ພິມທີ່ບໍລິສັດລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ.
5. ຄູ່ມືຄູພະລະສຶກສາ, ຫັດຖະກຳ, ສິລະປະກຳ, ສິລະປະດົນຕີຊັ້ນປະຖົມປີທີໜຶ່ງ ກະຊວງສຶກສາທິການ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

6. ຄູ່ມືຄູການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານກົມສາມັນສຶກສາ ກະຊວງສຶກສາທິການ.
7. ຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+3 ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2008.
8. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ປີ, 2014 ພິມທີ່ບໍລິສັດລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

9. ຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳສ້າງສັນ (ສິລະປະສຶກສາ) ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1, ພິມປີ 2014.
10. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນສຶກສາຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ປີ 2005.
11. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ລະບົບ 11+2 ປີ 2008 (ໜ້າ 93).

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

12. ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1, ພິມປີ 2014.
13. ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳການສອນ ຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາ ປີ 1990 ໜ້າທີ 102,105,106,131.
14. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ, ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ11 ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ).

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

15. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ ຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1, ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ) ແລະ ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1, ພິມປີ 2014.
16. ປຶ້ມວິຊາ: ຫຼັກການສອນ 11+3 ສົກຮຽນ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

17. ປຶ້ມ ວິຊາຊອກຮູ້ສະພາບແວດລ້ອມ 11+3 ປີ 2008 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສ້າງຄູ).
18. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ 1 ເຫຼັ້ມ 1 ປີ 2005 (ກະຊວງສຶກສາທິການ-ກົມສາມັນສຶກສາ) ແລະ ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1, ພິມປີ 2014.
19. ປຶ້ມການພັດທະນາໂຮງຮຽນຄຸນນະພາບ, ຄູ່ມືຄູສອນຫ້ອງກຽມປະຖົມ (ກະຊວງສຶກສາ 2010).