



ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

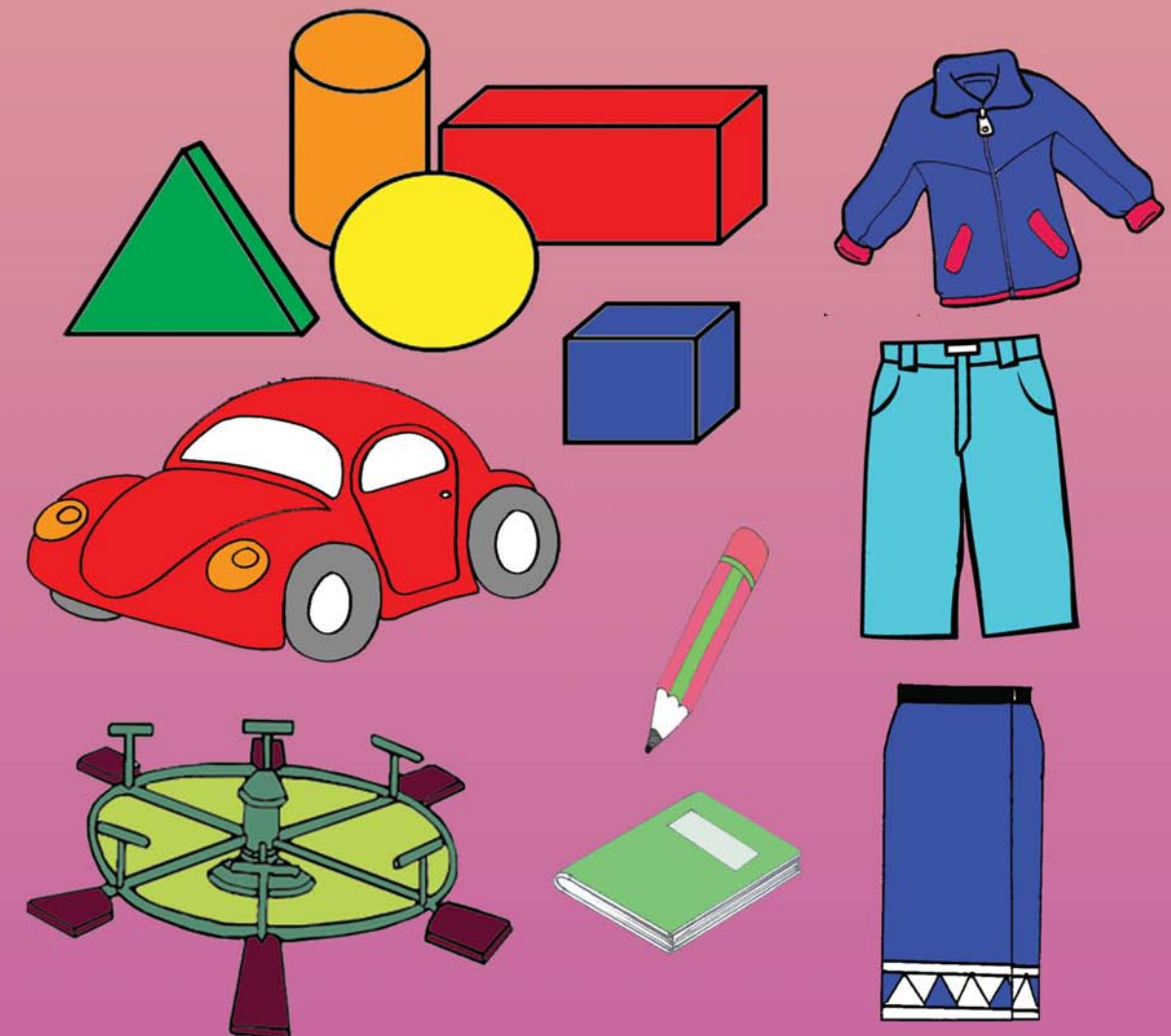
ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3

ບົດເລີກຫັດ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3

2016



ສະໜັບສະໜູນການສ້າງຕັ້ງສະບັບ
 ໂດຍ: ອົງການຮ່ວມມືສາກົນ UNICE, ປະຈຳລາວ
 ສະໜັບສະໜູນການພິມໂດຍ: ງົບປະມານແຫ່ງລັດ (ບ້ວງນ້ຳເທີນ 2)
 ທະບຽນພິມເລກທີ:
 ຂະໜາດ 21x29,7 ຊມ ຈຳນວນ.....ຫົວ
 ພິມທີ່ ບໍລິສັດ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ
 2016

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
 ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ
 2016

ແຜນຈັດປະສົບການ

ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 3

ຮຽບຮຽງໂດຍ:

ບຸນຜົງ ສິລາເດດ
ທອນແກ້ວ ຄຳມະວົງ
ລັດດາວັນ ຈິດຕະວົງ
ຊໍ່ເນັ້ງ ຢຶງເນັ້ງຊົງ
ສຸກສາຄອນ ພົງອຸດົມ
ອຳພາພອນ ລັດທະຍອດ

ກວດແກ້ໂດຍ:

ດຣ ອອນແກ້ວ ນວນນະວົງ
ປາກຽນ ຫຼວງໄຊຊະນະ
ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ຈຸນລາ ເຂັມທອງ
ວຽງແກ້ວ ພິມມະຈັກ

ເຂົ້າໜ້າໂດຍ:

ສີວິໄລ 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 ຮຽນຮູ້ແຕ່ລະວັນມີລັກສະນະບູລະນາການຄວາມຮູ້ ທາງດ້ານພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດທົ່ວໄປ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ໃນແຕ່ລະວັນປະກອບມີກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະ ສ້າງສັນ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ, ຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ເກມການສຶກສາ; ທັງນີ້ກໍເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການພັດທະນາຕາມ ສະມັດຖະພາບດ້ານການຮຽນຂອງເດັກອະນຸບານປີທີ 3 (ອາຍຸ 5 ປີ) ໃນການກຽມຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ, ຈິດໃຈ, ດ້ານສັງຄົມ, ດ້ານພາສາ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາກ່ອນເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມ.

ແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ເນັ້ນໜັກການສອນແບບເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ ໂດຍໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດ ຕົວຈິງຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນໂດຍຍຶດຫຼັກການສຳຄັນດັ່ງນີ້:

1. ເດັກໄດ້ຮັບການກຽມຄວາມພ້ອມໃນທຸກດ້ານຕາມຄວາມສາມາດ ແລະ ທຳມະຊາດຂອງເດັກ.
2. ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ຕາມຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມຕ້ອງການຢ່າງອິດສະຫຼະຈາກສິ່ງໄກ້ຕົວ, ຈາກທັກສະທີ່ງ່າຍ ໄປສູ່ທັກສະທີ່ຍາກຕາມລຳດັບໂດຍໄດ້ຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ກຸ່ມຕາມຄວາມສົນໃຈ.
3. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ແມ່ນໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນລັກສະນະຂອງການຮຽນແບບຕັ້ງໜ້າ ຫຼື ເອົາເດັກເປັນໃຈກາງ, ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງ, ປະດິດສ້າງຢ່າງສ້າງສັນ, ຄິດແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບສິ່ງໃໝ່ດ້ວຍຕົນເອງ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນທີ່ເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ສອດຄ່ອງກັບທຳມະຊາດ ຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ໃນແຕ່ລະກິດຈະກຳຄື: ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ, ຫຼິ້ນຕາມມຸມ ແລະ ເກມການ ສຶກສາ.
4. ການຈັດປະສົບການໄດ້ເນັ້ນໜັກເນື້ອໃນທີ່ເດັກຄວນຮຽນຮູ້ຈາກສັງຄົມ, ວັດທະນະທຳ ແລະ ສະພາບແວດ ລ້ອມທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ໂດຍຄຳນຶງເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ.

ນອກນັ້ນໃນແຜນການຈັດປະສົບການສະບັບນີ້ຍັງໄດ້ແນະນຳການຈັດຫ້ອງ, ທັກສະທີ່ຄວນພັດທະນາເພື່ອໃຫ້ ສອດຄ່ອງກັບພັດທະນາການຂອງເດັກອາຍຸ 5 ປີ ແລະ ການຈັດປະສົບການໃນໜ່ວຍການສອນໃຫ້ຄູໄດ້ນຳໄປ ໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຂອງຕົນ. ເປັນທີ່ແນ່ນອນວ່າເອກະສານສະບັບນີ້ປາສະຈາກຄວາມຂາດຕົກ ບົກຜ່ອງບໍ່ໄດ້ ຄະນະຮຽບຮຽງ ແລະ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາມີຄວາມຍິນດີຕ້ອນຮັບທຸກຄຳ ຄິດເຫັນທີ່ສ້າງສັນຈາກຜູ້ຊົມໃຊ້ ເພື່ອປັບປຸງໃຫ້ນັບມື້ດີຂຶ້ນໃນອະນາຄົດ.

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ຈຸດປະສົງລວມ.....	1-5
ຈຸດປະສົງລວມອາທິດທີ 1.....	6-10
1. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 1	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ.....	11
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.....	12
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ.....	13
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊີກມວຍ.....	14
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5.....	15
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.....	16
2. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 2	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ໃນຫ້ອງຮຽນ.....	17
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ.....	18
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.....	19
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບທຸງ.....	20
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕູ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ.....	21
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	22
3. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 3	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	23
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງຮຽນ.....	24
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບປື້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.....	25
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.....	26
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ໂຕມີໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ.....	27
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອານ.....	28
4. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 4	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດລຳເຕີ້ຍ ເຄື່ອງຮຽນ....	29
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.....	30
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ ແລະ ຈອກ.....	31
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.....	32
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.....	33
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.....	34
5. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1: ມື້ທີ 5	
ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານ ຍົກຮູບພາບ.....	35
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.....	36
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ໔x ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.....	37
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນໄກພັກໄຂ່.....	38
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມຕາມປະເພດ.....	39
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.....	40

6. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	43
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ.....	44
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕິດແຜ່ນຟິດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.....	45
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ.....	46
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ.....	47
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມອ່ານ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.....	48

7. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈົນຕະນາການ.....	49
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.....	50
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.....	51
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນົກບິນເຂົ້າຮັງ.....	52
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.....	53
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.....	54

8. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	55
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ.....	56
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ.....	57
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ.....	58
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.....	59
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	60

9. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ສັນກະແຊັກ.....	61
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ.....	62
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າງ.....	63
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນໄກ່ພັກໄຂ່.....	64
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ.....	65
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	66

10. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 2: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.....	67
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ເຄື່ອງມືເສີມສວຍ.....	68
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຈີກຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າງ.....	69
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ.....	70
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ.....	71
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	72

11. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ.....	75
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນ.....	76
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈຳ.....	77
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ.....	78
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ.....	79
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	80

12. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງຂອງແຫຼວ.....	81
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປ່ຽນແປງຂອງນ້ຳ.....	82
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຕັດ, ຕິດຮບວົງມົນສະຫຼັບສີ.....	83
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ.....	84
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື້ມນ້ຳ.....	85
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ.....	86

13. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.....	87
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.....	88
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກລາວແຕ່ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.....	89
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.....	90
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ.....	91
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.....	92

14. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ....	93
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ແສງ.....	94
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.....	95
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ.....	96
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ.....	97
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.....	98

15. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 3: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.....	99
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສຽງ.....	100
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.....	101
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ.....	102
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ.....	103
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.....	104

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

16. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິງນໍ້າ	107
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີ.....	108
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.....	109
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້.....	110
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ.....	111
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	112

17. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ່າໝາກຫວິດ.....	113
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສີທີ່ເຮົາເຫັນ.....	114
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ.....	115
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ.....	116
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ.....	117
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.....	118

18. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ....	119
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ການປ່ຽນແປງຂອງສີ.....	120
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ຂີດຂຽນສະຫຼະ &x ຕາມຄຳສັບ.....	121
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ.....	122
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຕໍ່ໂຕມີໃນສີທີ່ຄືກັນ.....	123
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.....	124

19. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ.....	125
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສີອາຫານ.....	126
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.....	127
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.....	128
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ.....	129
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.....	130

20. ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 4: ມື້ທີ 5

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ...	131
ກິດຈະກຳວົງມົນ: ສີເຄື່ອງດື່ມ.....	132
ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ: ການຂີດຂຽນສະຫຼະ &x, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.....	133
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຊອກຄອກ.....	134
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ.....	135
ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.....	136
- ເອກະສານອ້າງອີງ.....	137

ຈຸດປະສົງລວມ

ກົດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງ, ສັນກະແຊັກ, ເປົ່າໝາກຫວີດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານ ຍົກຮູບພາບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ, ບົດລຳເຕີຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
7. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
10. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
11. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
12. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
13. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
14. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກົດຈະກຳວົງມົນ

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ, ເຄື່ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ x ະ x າ x ີ x ີ x ີ x ີ, ອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ, ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ x າ x ີ x ີ, ອ່ານປະໂຫຍກ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ນັບໄມ້ດິ້ວ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ເຄື່ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.
6. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດລຳ, ບົດເພງ ແລະ ລຳເຕີຍ, ຮ້ອງເພງໄດ້ຊັດເຈນ.
7. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ, ເນື້ອໃນບົດນິທານໄດ້ຊັດເຈນ.
8. ບອກຜົນການປຽບທຽບຈຳນວນທີ່ຫຼາຍກວ່າບໍ່ເກີນ 20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ, ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ, ເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ, ເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ ແລະ ເຄື່ອງມືເສີມສວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

10. ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9; ອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ 1-20 ເລກອາຣັບຈາກເງິນ: ໃບ 100 ກີບ ແລະ 500 ກີບ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
11. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
12. ມີຄວາມສາມັກຄີ.
13. ບອກລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
14. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ; ສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ; ສິ່ງທີ່ມີແສງ ແລະ ບໍ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ; ການຟັງສຽງຕ່າງໆ.
15. ປະຕິບັດຕົວໃນການຕື່ມນ້ຳ, ການປົກປັກຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ ແລະ ການປະຢັດນ້ຳ.
16. ບອກສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ, ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ ແລະ ການປົກປັກຮັກສານ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
17. ບອກສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງ, ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
18. ບອກສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງສຽງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
19. ບອກຊື່ສິ່ງທີ່ມີສີ, ບໍ່ມີສີ, ສີທີ່ເຮົາເຫັນໃນທຳມະຊາດ, ສີປຸງແຕ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
20. ບອກຊື່ຮູບສີ່ແຈສາກ, ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
21. ອະນຸລັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ ແລະ ເງິນກີບລາວ.
22. ບອກສີຟ້າພື້ນຖານ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
23. ບອກສີອາຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ໝາກ ແລະ ດອກຂອງພືດ, ສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

1. ບອກຂັ້ນຕອນການການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ, ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມຮອຍຈ້າ, ຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະລັບສີສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນ ສັ້ນຕາມແບບ, ປັ້ນດິນເປັນໝ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ທາສີຮູບພາບປື້ມ, ໄມ້ບັນທັດ, ໂຕະ, ຕັ່ງ, ຈອກ, ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ, ປັ້ນດິນ ເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຈິກ, ຕິດຮູບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ,
2. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 18, 19, 20; 1-20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແx, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແx ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແx ຕົວສະກົດຕາມຮອຍຈ້າ
3. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນຕາມແບບໄດ້ຄ້າຍຄື.
4. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 18, 19, 20; 1-20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແx, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແx ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແx ຕົວສະກົດຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
5. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໜ້າໂຕແມວໄດ້ຈົບງາມ.
6. ຮ້ອຍຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ, ຈິກ, ຕິດຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
7. ທາສີຮູບ ພາບປື້ມ, ໄມ້ບັນທັດ, ໂຕະ, ຕັ່ງຈອກໄດ້ຈົບງາມ.
9. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ຕາໃນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ, ແຫວນຕາມຮອຍຈ້າ, ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບໄດ້ຈົບງາມ.
10. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະລັບສີ ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.
11. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ຕາໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວ.
12. ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ໝ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈໄດ້ຄ້າຍຄື.

13. ມີຄວາມອິດທິພົນໃນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕ່າງໆຕາມແບບ, ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນຕາມຮອຍຈ້າ, ແຫວນຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ $\times$ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ $\&\times$ ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ງອ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ ແລະ ຂີດຂຽນຕົວເລກ 18, 19, 20; 1-20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ຂີ, $\times$, $\&\times$ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ $\times$ ັ ັ ັ $\times$ ັ $\times$ ັ $\times$ ັ $\times$ $\&\times$ ທີ່ມີຢູ່ໃນປະໂຫຍກ ແລະ ຄຳສັບຕາມຮອຍຈ້າ, ອາຣັບແຕ່ 0-20 ຕາມແບບ, ຂຽນຕົວເລກແຕ່ 0-9 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບດວງອາທິດ, ພັບເຈ້ຍ ເປັນຮູບໜ້າແມວ, ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວໃຫ້ສຳເລັດ, ຕັດ ແລະ ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຈິກ, ຕິດຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນຕາມແບບ, ປັ້ນດິນ ເປັນໝ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
14. ແບ່ງປັນສໍສິໂຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຕາບອດຊົກມວຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ, ຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວເອງ, ຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນົກບິນເຂົ້າຮັງ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ, ຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງ ຂັນຍ່າງສາມຂາ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕັ້ງວິເສດ, ຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນງູກິນຂຽດ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ ແລະ ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານ ຂ້າມຫົວ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວເອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນົກບິນເຂົ້າຮັງ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ຫຼິ້ນຜອງ ຊາຍໃສ່ກະປອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ກອງຊາຍ ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມ ຂາ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕັ້ງວິເສດ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງູກິນຂຽດ, ຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ ແລະ ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ເບີກບາກມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.
8. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມີໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງໃນການຜອງຊາຍ.
9. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມີໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຖອກນ້ຳ ແລະ ກອງຊາຍ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5 ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ, ໂດມິໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ, ສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ, ໂດມິໂນສີທີ່ຄືກັນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ, ທາງຫຼັງ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ, ທາງລຸ່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມື ຊາວນາ-ຊາວສວນ, ເຄື່ອງມືສ້ອງແປງລົດ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ, ເຄື່ອງດົນຕີ, ສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
6. ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ນ້ອຍຫາຫຼາຍ, ອັນຕອນການຕົ້ມນ້ຳ, ແສງຈາກທຽນໄຂໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ, ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.
9. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
10. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
11. ເວົ້າຄຳສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
12. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ເປົ່າສີໃສ່ຮູບພາບນົກ, ຈີກຮູບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ, ຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ, ຕັບອອກເປັນຮູບຕ່າງໆ ຕາມຈິນຕະນາການ, ປັ້ນດິນເປັນໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ ແລະ ສາມແຈ, ທົດລອງເປົ່າລົມໃສ່ຖົງຢາງໄສ ແລະ ສັງເກດ ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຜັກບັ້ງ, ສາລີ, ທົດລອງກ້າແກ່ນຜັກບັ້ງ ແລະ ສາລີ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີໃນຫ້ອງຖິ້ມ, ຢອດສີເປັນ ເມັດຝົນຕາມຮອຍຈ້າ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງຕະກຽມນ້ອຍກັບດວງອາທິດ, ເລື່ອງເອື້ອຍລ້ຽງ, ຊ່າງສະຜົມ, ໄດຜົມໃຫ້ລູກຄ້າ, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ, ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງມືສ້ອງແປງລົດ, ນາຍຊ່າງສ້ອງແປງ, ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງແປງລົດ, ນາຍຄູສອນໜັງສື, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ, ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ, ນັກສິລະປະຮ້ອງເພງ ແລະ ພ້ອມ, ຫຼິ້ນເກມຈັດຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ ແລະ ເກມໂດມິໂນຕົວເລກອາຣັບ 0-5 ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ
4. ອ່ານນິທານເລື່ອງ, ອ່ານພະຍັນຊະນະຕາມຄຳສັບ, ອ່ານພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 0-20, ຂຽນຕົວສະກົດ ໃນປະໂຫຍກຕາມແບບ, ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະຕາມແບບ ກ ຫາ ຮ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 1-20, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 1-20, ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ, ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ, ອ່ານຕາມຮູບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ, ສຳຜັດໄມ້, ເຫຼັກ, ຝ້າຍ, ແລນ, ຄວາມຊາ, ບອກຄວາມໝາ-ບາງ; ອ່ອນ-ແຂງ ຂອງໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ສຳຜັດ ແລະ ໃສ່ກະດູກເສື້ອໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5; ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ; ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມື ຊາວນາ-ຊາວສວນ, ເຄື່ອງມືສ້ອງແປງລົດ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ, ເຄື່ອງດົນຕີ, ສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່; ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ; ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມລົງແມ່ນ້ຳ; ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ນ້ອຍຫາຫຼາຍ; ອັນຕອນການຕົ້ມນ້ຳ, ແສງຈາກທຽນໄຂ; ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ, ທາງຫຼັງ; ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ, ທາງລຸ່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

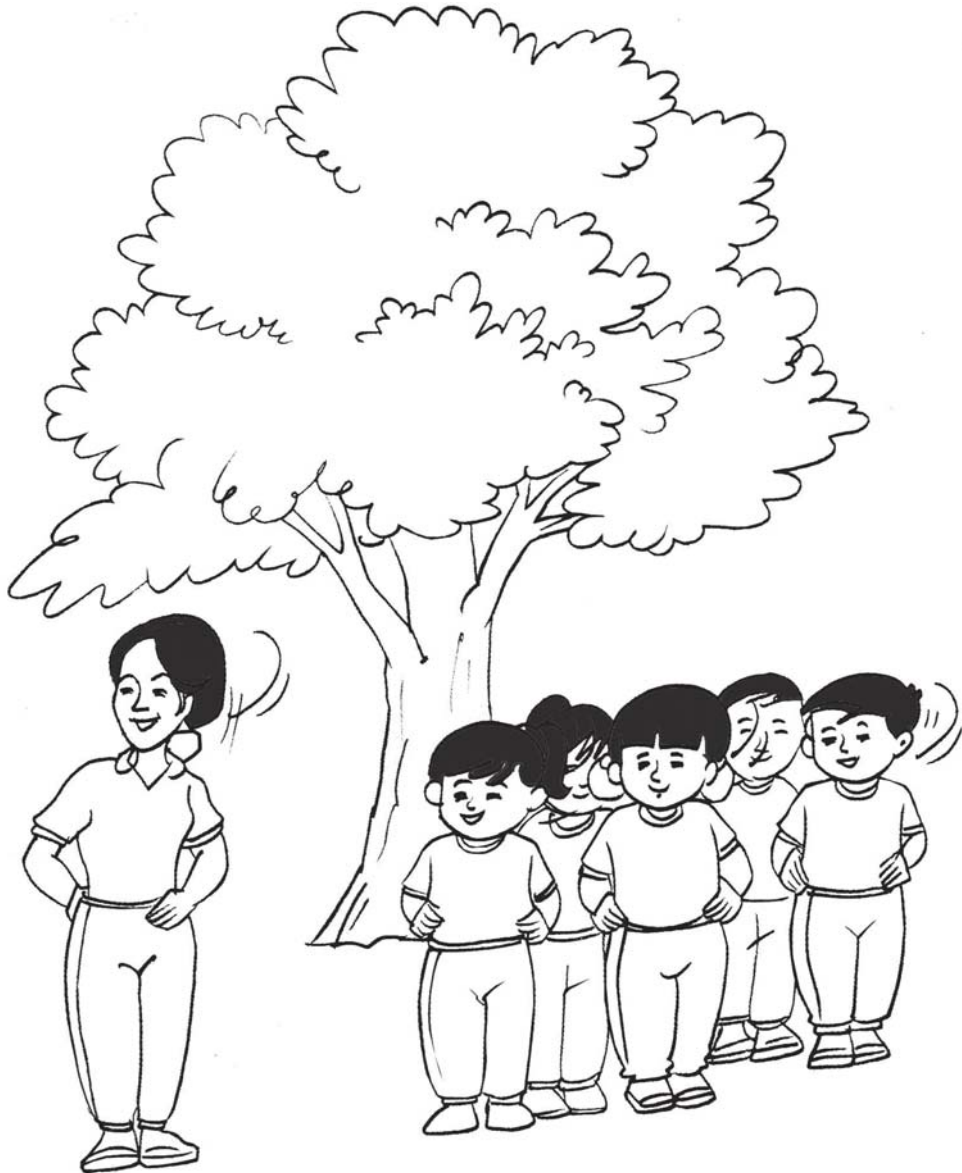
6. ແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບພູເຂົາຕາມແບບ, ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ ກ-ຮ, ຂຽນພະຍັນຊະນະຕາມຮອຍຈ້າໃນປະໂຫຍກສັ້ນ, ຂຽນຕົວເລກອາຣັບຕາມແບບແຕ່ 0-20, ຂຽນຕົວເລກອາຣັບແຕ່ 0-9 ພິມເລກໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ 0-5, ຮ້ອຍຮູບເປັນສາຍຄໍ, ຕໍ່ບູອກເປັນເປັນຮູບເຮືອນ, ຮູບຈີກ, ຮູບຊວ້ານ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 0-9, ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຮູບຊວ້ານ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ, ວາງຕົວພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ເຊັ່ນ: ຂ ປະກອບເປັນຄໍາສັບ, ຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15 ແລະ ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຈອກ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ທົດລອງຊັງຫິນ, ຊາຍ, ທົດລອງປະສົມສີໃສ່ກັບນ້ຳໃຫ້ເປັນສີ ແລະ ບອກປະລິມານນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ..
8. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
9. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
10. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
11. ມາລະຍາດໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 1

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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



ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຸ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງຫຸ້ນໃນເດີ່ນ, ເຄື່ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ x ະ x າ ິ ັ ິ ິ ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ນັບໄມ້ດົວ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຸ້ນ, ເຄື່ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.
6. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດລຳເຕີຍ, ບົດເພງ; ລຳເຕີຍ ແລະ ຮ້ອງເພງໄດ້ຊັດເຈນ.
7. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
8. ບອກຜົນການປຽບທຽບຈຳນວນທີ່ຫຼາຍກວ່າບໍ່ເກີນ 20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.



ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

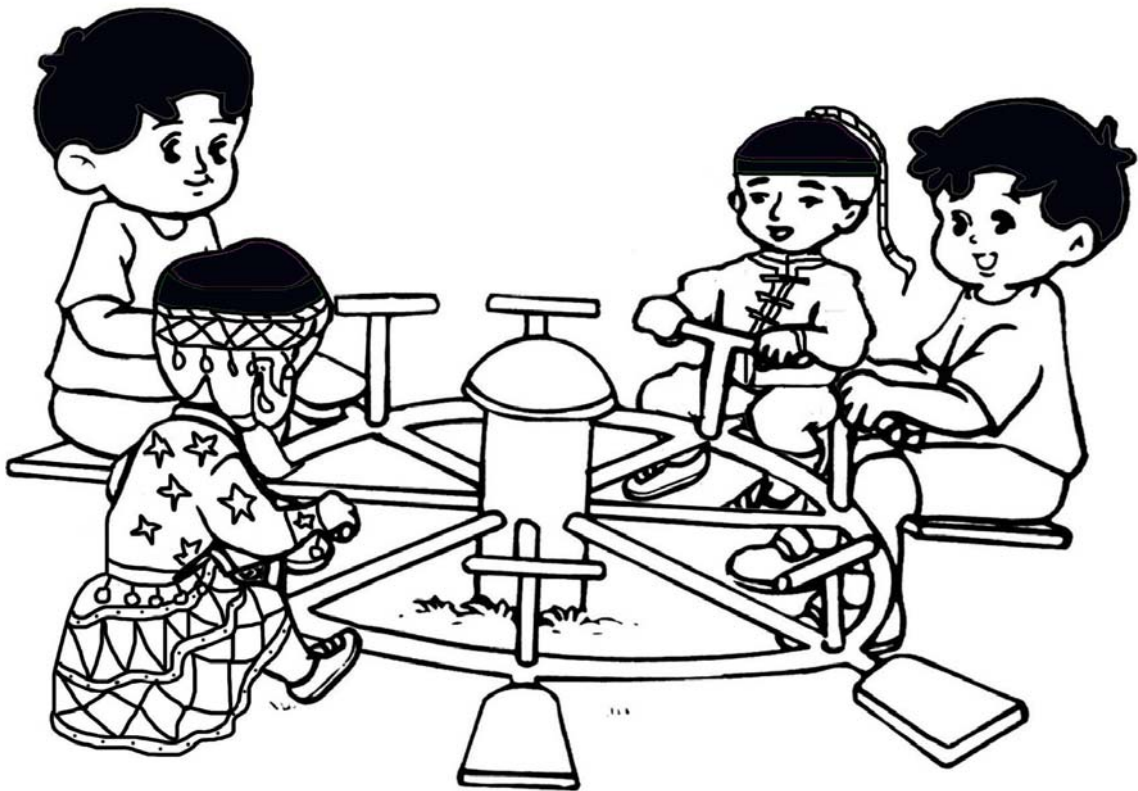
1. ບອກຂັ້ນຕອນການຜັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນຕາມແບບ, ປັ້ນດິນເປັນໝ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ທາສີຮູບພາບປື້ມ, ໄມ້ບັນທັດ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຈອກ, ອິດຂຽນສະຫຼະ ຂີ້ ແຂ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຜັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນຕາມແບບໄດ້ຄ້າຍຄື.
3. ທາສີຮູບພາບປື້ມ, ໄມ້ບັນທັດ, ໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກໄດ້ຈົບງາມ
4. ອິດຂຽນການອິດຂຽນສະຫຼະ ຂີ້ ແຂ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳສັບຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຈົບງາມ.
5. ເຝິກກ້າມຊັ້ນອັງມີຂໍ້ມືໃຫ້ແຂງໃນການປັ້ນດິນໝ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈໄດ້ຄ້າຍຄື.
6. ອົດທົນໃນການຜັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນຕາມແບບ, ປັ້ນດິນເປັນໝ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ຂຽນສະຫຼະ ຂີ້ ແຂ ທີ່ມີຢູ່ໃນຄຳສັບຕາມຮອຍຈຳ
7. ແບ່ງປັນດິນປັ້ນ ແລະ ລໍສິ້ນໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.



ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຕາບອດຊົກມວຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຕາບອດຊົກມວຍ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.



ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5 ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ, ໂດມິໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
6. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
7. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
8. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ, ຂຽນພະຍັນຊະນະ, ວາງຕົວພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ເຊັ່ນ: ຂ, ຄ ປະກອບເປັນຄຳສັບ, ຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15 ແລະ ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຈອກ, ວາງຮູບໝາກບານສະຫຼັບສີຕາມແບບ, ບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5, ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຄູສອນໜັງສື, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ, ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ, ນັກສິລະປະຮ້ອງເພງ ແລະ ພ້ອມ, ຕໍ່ບັ້ງກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການ, ປັ້ນດິນເປັນໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ ແລະ ສາມແຈໄດ້ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ, ອ່ານຕົວເລກອາຣັບແຕ່ 1-5 ສຳຜັດໄມ້, ເຫຼັກ, ຝ້າຍ, ແລນ, ຄວາມຊາ, ບອກຄວາມໝາ-ບາງ; ອ່ອນ-ແຂງ ຂອງໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ສຳຜັດ ແລະ ໃສ່ກະດູກເສື້ອໄດ້ຢ່າງຊັດເຈນ.
5. ມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າ ແລະ ອ່ານ.
6. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
8. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ:

- ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ຈັບຟ້າຖາງຫຍ້າ.
- ຕົບກອງ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ຈັບຄ້ອນຕິດອກຕາປູ.
- ຕົບກອງ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງ ຈັບແກ້ວຖອກນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ທ່າກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າວາແຂນອອກສູງພຽງກັບບ່າໄຫຼ່, ເອົາມືທັງສອງເບື້ອງໄຂ່ວກັນຢູ່ທາງຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຊິກແຊັກເບື້ອງຊ້າຍ-ຂວາ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງແກວ່ງແຂນໄປ, ມາຕາມສະບາຍ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ ຂະ ຂາ ິ ິ ິ ິ ໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ສີ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ:
 - ຊື່: ຕຸກກະຕາ, ຊຸດປັອກ, ຊຸດແຕ່ງກິນ, ຊຸດພະຍາບານ, ຊຸດຕໍ່ຮູບ.
 - ປະເພດວັດຖຸ: ໄມ້, ປຼາສະຕິກ, ຫຼັງ, ຝ້າຍ, ອົນສັດ; ຮູບຮ່າງ: ໜ່ວຍມົນ, ທໍ່, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
 - ສີ: ແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ປົວ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ເຝິກການຄິດ, ຮຽນຮູ້ຮູບຊົງ, ສີ ແລະ ເຝິກການສຳຜັດ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ການອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ ຂະ ຂາ ິ ິ ິ ິ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕຸກກະຕາ, ຊຸດປັອກ, ຊຸດແຕ່ງກິນ, ຊຸດພະຍາບານ, ຊຸດຕໍ່ຮູບ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຢາງ, ຝ້າຍ, ຫຼັງ, ໄມ້, ຊຸດພະຍາບານ, ຊຸດປັອກ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
4. ບັດສະຫຼະ: ຂະ ຂາ ິ ິ ິ ິ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງເດັກນ້ອຍທີ່ເຄີຍຫຼິ້ນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຕຸກກະຕາ, ຊຸດປັອກ, ຊຸດແຕ່ງກິນ, ຊຸດພະຍາບານ, ຊຸດຕໍ່ຮູບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ ຂະ ຂາ ິ ິ ິ ິ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ ຂະ ຂາ ິ ິ ິ ິ ຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງສະຫຼະ ຂະ ຂາ ິ ິ ິ ິ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບໄດ້ຄ້າຍຄື.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຈະຕຸລັດ.
2. ແບບເສື້ອແຂນສັນທີ່ພັບແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງຍົກມືຂຶ້ນແລ້ວສັນຄໍມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບເສື້ອແຂນສັນທີ່ພັບແລ້ວ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການພັບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບ
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານກ່ຽວກັບຄວາມອິດທິນ, ຄວາມສາມັກຄີ ແລະ ເກັບມ້ຽນຜົນງານໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັນຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນມັດຕາຕາບອດຊົກມວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຜ້າ, ກະເປົ້າງົວ ຫຼື ເປົ້າດິນຊາຍ, ເຊືອກ, ໄມ້.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ວັດຖຸແຂງ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕາບອດຊົກມວຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ. ມີຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນ ແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວຫ່ຽງຫົວໄປທາງຊ້າຍ ແລະ ຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5: ຮູບພາບລົດ, ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກປຸມເປົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມພື້ນຖານການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5: ຮູບພາບລົດ, ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກປຸມເປົ້າ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.
3. ບົດຄຳຄອງ ວັດຖຸແຂງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອງ ວັດຖຸແຂງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຕົວເລກ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ສຳຜັດໄມ້, ເຫຼັກ, ຝ້າຍ, ແລັນ ແລະ ວາງຕົວພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ເຂາະ, ຂ ປະກອບຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຜ ຝ ພ.
3. ການສຳຜັດໄມ້, ເຫຼັກ, ຝ້າຍ, ແລັນ ແລະ ວາງຕົວພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ເຂາະ, ຂ ປະກອບ ເປັນຄຳສັບ: ເຂາະ: ເຟາະ, ເມາະ, ເຢາະ, ເຣາະ, ເລາະ, ເວາະ, ເຫາະ, ເອາະ, ເຣາະ; ຂ: ຟ, ມ, ຢ, ຣ, ລ, ວ, ຫ, ອ, ຣ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ເຈ້ຍສຳລັບພັບ; ສີດຳ ແລະ ຢາງລືບ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວ ຫຼື ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ຕ ຖ ທ ນ ບ ປ ຜ ຝ ພ.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ໄມ້, ເຫຼັກຕາປູ, ຝ້າຍ ແລະ ແລນ; ບັດພະຍັນຊະນະ ຟ ມ ຢ ຣ ລ ວ ຫ ອ ຣ ແລະ ສະຫຼະ ເຂາະ ຂ ທີ່ເຮັດດ້ວຍກະດາດຊາຍ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
4. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບເສື້ອແຂນສັ້ນ ແລະ ຂຽນພະຍັນຊະນະ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສຳຜັດໄມ້, ເຫຼັກ, ຝ້າຍ, ແລັນ ແລະ ການວາງຕົວພະຍັນຊະນະປະສົມກັບສະຫຼະ ເຂາະ, ຂ ປະກອບຄຳສັບ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກປ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ທ່າກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າໝູ່ນຄໍ່າ ແລະ ທ່າມືຄ້ຳແອວ, ຫງຽງແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງກັບພື້ນຄູ່ຂາ, ເອົາມືທັງສອງຄົມພື້ນທາງຫຼັງ, ພ້ອມສັ່ນຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ນັບໄມ້ດົວ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ:
 - ຊື່: ຊຸດປັກຮັກສາ, ໂອ້ນຊາ, ມ້າໝູນ, ຕະລູດ, ເຄື່ອງດຳງ.
 - ປະເພດ: ໄມ້, ປຼາສະຕິກ, ເຫຼັກ.
 - ຮູບຮ່າງ: ໜ່ວຍມົນ, ທໍ່, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
 - ສີ: ແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ຫຼິ້ນ, ເຝິກແອບຮ່າງກາຍ, ເຝິກການສຳຜັດ ແລະ ເຝິກການຄົ້ນຄິດ.
2. ການນັບຈຳນວນແຕ່ 1-20.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໄມ້ດົວຈຳນວນ 20 ອັນ.
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຊຸດປັກຮັກສາ, ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ, ມ້າໝູນ, ເຄື່ອງດຳງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອອກໄປສັງເກດເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັບຈຳນວນໄມ້ດົວແຕ່ 1-20.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ແລະ ນັບຈຳນວນໄມ້ດົວຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການນັບໄມ້ດົວແຕ່ 1-20.
3. ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ບັນດິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການປັ່ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປັ່ນດິນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈໄດ້ຄ້າຍຄື.
3. ແບ່ງປັນດິນປັ່ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັ່ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັ່ນ ຫຼື ແປ້ງທີ່ຈະປັ່ນປັ່ນ.
2. ແຜ່ນຮອງປັ່ນເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
4. ໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈທີ່ປັ່ນໄວ້ແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງກຳມີເຂົ້າແລ້ວແບມືອອກ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການປັ່ນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການປັ່ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການປັ່ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການປັ່ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການປັ່ນດິນເປັນໝວຍມົນ, ທໍ່ກົມສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
3. ການແບ່ງປັນດິນປັ່ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນເກັບທຸງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ທຸງ, ກະຕ່ານ້ອຍ ແລະ ໝາກຫວິດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັບເລກປາກເປົ່າແຕ່ 1-20.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ: ແລ່ນເກັບທຸງດ້ວຍຄວາມລະມັດລະວັງ, ລໍຖ້າຕາມລຳດັບຕົນເອງຈຶ່ງແລ່ນໄປເກັບທຸງ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວເຕະຂາຂວາ ແລະ ຊ້າຍໄປທາງໜ້າເບື້ອງລະ 3 ບາດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເກັບທຸງ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີ່ໂອ້ນຊາ, ມ້າໝູນ, ເຄື່ອງດ່າງ, ໄຕ່ເທິງຕໍ່ໄມ້, ໂທນຮາວໂທນ, ເຕາະບານ, ເຕັ້ນເຊືອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີ່ໂອ້ນຊາ, ມ້າໝູນ, ເຄື່ອງດ່າງ, ໄຕ່ເທິງຕໍ່ໄມ້, ໂທນຮາວໂທນ, ເຕາະບານ, ເຕັ້ນເຊືອກ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມພື້ນຖານການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຜິດປົກກະຕິຕາມຈົນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ວາງຮູບໝາກບານສະຫຼັບສີຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5 ແລະ ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການຕໍ່ຜິດປົກກະຕິ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈົນຕະນາການ ແລະ ວາງຮູບໝາກບານສະຫຼັບສີຕາມແບບ: ແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ.
3. ບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5: ຮູບພາບລົດ, ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກປູມເບົ້າ ແລະ ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີ່ໂອນຊາ, ມ້າໝູນ, ເຕືອງດ່າງ, ໄຕ່ເທິງຕໍ່ໄມ້, ໂທນຮາວໂທນ, ເຕາະບານ, ເຕັ້ນເຊືອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ຊຸດປັອກ; ໝາກບານສີ່ແຈ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ ແລະ ແບບວາງຮູບໝາກບານສະຫຼັບສີ: ແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມພື້ນຖານການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5: ຮູບພາບລົດ, ໝາກບານ, ຕຸກກະຕາ, ໝາກປູມເບົ້າ ແລະ ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີ່ໂອນຊາ, ມ້າໝູນ, ເຕືອງດ່າງ, ໄຕ່ເທິງຕໍ່ໄມ້, ໂທນຮາວໂທນ, ເຕາະບານ, ເຕັ້ນເຊືອກ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕໍ່ຜິດປົກກະຕິເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈົນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ ວາງຮູບໝາກບານສະຫຼັບສີຕາມແບບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5 ແລະ ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ຈັບປຶ້ມອ່ານໜັງສື, ຂຽນໜັງສື, ທາສີຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍທັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າກື້ມຫົວລົງ, ເງີຍຫົວຂຶ້ນ ແລະ ທ່າມືຄ້ຳແອວ, ໂຢ່ງ ໂຢະຂາລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊິກແຊັກ ໄລຍະ 10 ແມັດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນສັນຄໍ່ມື, ພ້ອມທັງສັນຄໍ່ຕີນເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຸ້ນຕາ, ວາແຂນພ້ອມທັງຈ່າງຂາ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຮຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດລຳເຕີຍ ແລະ ລຳເຕີຍໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຮຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຮຽນ, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດ:
 - ຊື່: ປຶ້ມ, ບິກ, ສໍດຳ, ສໍສີ, ຢາງລືບ, ໄມ້ບັນທັດ.
 - ປະເພດ: ໄມ້, ປູາສະຕິກ;
 - ຮູບຮ່າງ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ, ສັ້ນ-ຍາວ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ຂຽນໜັງສື, ແຕ້ມຮູບ, ທາສີຮູບ, ວັດແທກ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມ, ບິກ, ສໍດຳ, ສໍສີ, ຢາງລືບ, ໄມ້ບັນທັດ.
2. ບັດຄຳສັບ: ເຄື່ອງຮຽນ, ປຶ້ມອ່ານ, ປຶ້ມຂຽນ, ສໍດຳ, ໄມ້ບັນທັດ, ແຕ້ມຮູບ, ສໍສີ, ຮູບສີ່ແຈ, ຍາວ, ປະຢັດ; ບັດປະໂຫຍກ: ຫຼານມີປຶ້ມອ່ານ, ສໍດຳໄວ້ແຕ້ມຮູບ, ປຶ້ມຂຽນເປັນຮູບສີ່ແຈ.
3. ບົດລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ລຳເຕີຍ ແລະ ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດລຳເຕີຍ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ ປຶ້ມ, ບິກ, ສໍດຳ, ສໍສີ, ຢາງລືບ, ໄມ້ບັນທັດ, ສົນທະນາຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຮຽນ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຮຽນ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຮຽນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຮຽນ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດລຳເຕີຍ ແລະ ລຳເຕີຍ.
3. ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຮຽນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດໄດ້ຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
3. ແບ່ງປັນສິດໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີ່ສີໄມ້, ສີ່ສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດທີ່ທາສີແລ້ວ.
4. ບົດເພງ ເຄື່ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບປຶ້ມ, ໄມ້ບັນທັດແລ້ວສົນທະນາ ແລະ ບອກຄຸນປະໂຫຍດ ແລະ ຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກ, ຄວາມອິດທິນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.
2. ຄວາມຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບໃນການທາສີຮູບພາບປຶ້ມ ແລະ ໄມ້ບັນທັດ.
3. ການແບ່ງປັນສິດໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກ, ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ເຕັ້ນເຊືອກໄດ້ຕາມກຳນົດ, ອິດທິນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ ແລະ ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທາງວາແຂນ ແລະ ພັບແຂນເອົາຊ້າງ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ໂດມິໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ໂດມິໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ: ປຶ້ມ, ສໍດຳ, ສໍສີ, ໄມ້ບັນທັດ, ຢາງລຶບ, ໂຮງແຫຼມສໍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ໂດມິໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ: ປຶ້ມ, ສໍດຳ, ສໍສີ, ໄມ້ບັນທັດ, ຢາງລຶບ, ໂຮງແຫຼມສໍ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ.
3. ບົດລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ໂດມິໂນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຄູສອນໜັງສື, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງຫຼິ້ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ິ, ະ, ັ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາຣັບແຕ່ 0-5 ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າ ແລະ ອ່ານ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຄູສອນໜັງສືເດັກນ້ອຍ; ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ິ, ະ, ັ:
 - ກິ, ຈິ, ສິ, ຍິ, ດິ, ຕິ, ມິ, ອິ,
 - ເກ, ເຈ, ເສ, ເຍ, ເດ, ເຕ, ເມ, ເອ,
 - ແກ, ແຈ, ແສ, ແຍ, ແດ, ແຕ, ແມ, ແອ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາຣັບແຕ່ 0-5.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໂຕະ, ຕັ່ງ, ປຶ້ມ, ສໍດຳ; ເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຕຸກກະຕາ, ລົດນ້ອຍ, ໝາກບານ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ບັດຄຳສັບ: ກິ, ຈິ, ສິ, ຍິ, ດິ, ຕິ, ມິ, ອິ; ເກ, ເຈ, ເສ, ເຍ, ເດ, ເຕ, ເມ, ເອ; ແກ, ແຈ, ແສ, ແຍ, ແດ, ແຕ, ແມ, ແອ ແລະ ບັດຕົວເລກອາຣັບແຕ່ 0-5.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍລຳເຕີຍ ເຄື່ອງຮຽນ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສອນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເຝິກມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າ ແລະ ອ່ານ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຄູສອນໜັງສື, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງຫຼິ້ນ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ປະສົມສະຫຼະ ິ, ະ, ັ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາຣັບແຕ່ 0-5.
4. ການມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນການເວົ້າ ແລະ ອ່ານ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມຈິນຕະນາການປະກອບບົດລຳເຕັຍ ເຄື່ອງຮຽນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳເຕັຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳເຕັຍ ເຄື່ອງຮຽນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດລຳເຕັຍ ເຄື່ອງຮຽນ.
2. ທ່າກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼີກກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວ, ແກ້ວງມື ແລະ ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຊີກແຊັກເບື້ອງຊ້າຍ-ຂວາ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳເຕັຍ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາວາແຂນອອກ, ພ້ອມທັງຈາງຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳເຕັຍ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການປະກອບເນື້ອໃນບົດລຳເຕັຍ.
2. ການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປຽບທຽບຈຳນວນທີ່ຫຼາຍກວ່າບໍ່ເກີນ 20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ:
 - ຊື່: ກະດານ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄູນ້ຳ, ຈອກ, ຜ້າເຊັດມື.
 - ປະເພດ: ໄມ້, ປຼາສະຕິກ, ຝ້າຍ; ຮູບຮ່າງ: ສີ່ລ່ຽມ, ສາມລ່ຽມ, ທໍ່ກົມ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ກະດານຂຽນ; ໂຕະຮອງຂຽນ, ຕັ້ງນັ່ງ, ຄູນ້ຳໃສ່ນ້ຳ; ຈອກຕັກນ້ຳ ແລະ ຜ້າໃຊ້ໄວ້ເຊັດມື.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ການປຽບທຽບຈຳນວນທີ່ເທົ່າກັນ ແລະ ຫຼາຍກວ່າບໍ່ເກີນ 20.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ກະດານ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄູນ້ຳ, ຈອກຜ້າເຊັດມື.
2. ຮູບພາບ: ໂຕະຈຳນວນ 1-20, ກະດານ, ຕັ້ງ, ຄູນ້ຳ, ຈອກ, ຜ້າເຊັດມື.
3. ບັດຄຳສັບ: ກະດານ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄູນ້ຳ, ຈອກ, ຜ້າເຊັດມື; ບັດປະໂຫຍກ: ກະດານເອົາໄວ້ຂຽນໜັງສື, ຕັ້ງເອົາໄວ້ນັ່ງ, ຄູນ້ຳເອົາໄວ້ໃສ່ນ້ຳ, ຈອກເອົາໄວ້ຕັກນ້ຳ, ຜ້າເອົາໄວ້ເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດກະດານ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄູນ້ຳ, ຈອກ, ຜ້າເຊັດມື; ສົນທະນາ ແລະ ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ, ເວົ້າຄຳສັບ, ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຜົນການປຽບທຽບຈຳນວນທີ່ຫຼາຍກວ່າບໍ່ເກີນ 20.
4. ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກໄດ້ຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
3. ແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີ່ສີໄມ້, ສີ່ສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກ.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກທີ່ທາສີແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງກຳມີເຂົ້າ, ແບມືອອກ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ຈອກທີ່ທາສີແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກ, ຄວາມອົດທົນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກ.
2. ຄວາມຈົບງາມ, ຢູ່ໃນຂອບໃນການທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ ແລະ ຈອກ
3. ການແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກບານ 2 ໜ່ວຍ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແກ່ວງແຂນທັງສອງເບື້ອງໄປທາງໜ້າ ແລະ ທາງຫຼັງສະຫຼັບກັນໄປ, ມາ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອິດທິນລໍຖ້າເຂົາຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມ ມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງນົກບິນໄປຊ້າງ, ຫຼັງຈາກ ນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງບານຂ້າມຫົວ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ໂຕະກັບຕັ້ງ, ກະດານກັບສໍຂາວ, ຄູ່ກັບນ້ຳ, ຈອກກັບແກ້ວ, ຜ້າເຊັດໜ້າກັບເດັກນ້ອຍລ້າງມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ໂຕະກັບຕັ້ງ, ກະດານກັບສໍຂາວ, ຄູ່ກັບນ້ຳ, ຈອກກັບແກ້ວ, ຜ້າເຊັດໜ້າກັບເດັກນ້ອຍລ້າງມື (ສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ໂຕມີໃນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15 ແລະ ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຈອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ, ລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງນຸ່ງ, ເປັນນັກສິລະປະຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ການຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15 ແລະ ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ ແລະ ຈອກ.
3. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ, ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ, ເປັນນັກສິລະປະຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດ ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກອາຣັບ ແຕ່ 0-15; ສີດຳ, ຢາງລືບ, ສີສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ; ເຈ້ຍຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ ແລະ ຈອກ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງນຸ່ງ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ; ໄມໂຄໂຟນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-15 ແລະ ທາສີຮູບພາບໂຕະ, ຕັ່ງ, ຈອກ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ, ລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງນຸ່ງ, ເປັນນັກສິລະປະຮ້ອງເພງ ແລະ ຟ້ອນ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ:

- ຍົກຮູບພາບໂສ້ງ ສະແດງທ່າທາງນຸ່ງໂສ້ງ.
- ຍົກຮູບພາບເສື້ອ ສະແດງທ່າທາງນຸ່ງເສື້ອ.
- ຍົກຮູບພາບສິ້ນ ສະແດງທ່າທາງນຸ່ງສິ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ.
2. ທາກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າແຂນຂວາໄຂ່ວແຂນຊ້າຍ, ແຂນຊ້າຍໄຂ່ວແຂນຂວາ ແລະ ທ່າໝູນຄໍຕີນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 20-50 ຊມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງກັບຜືນຄູ່ຂາ, ເອົາມືທັງສອງຄົມຜືນທາງຫຼັງພ້ອມທັງສິ້ນຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງນຸ່ງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມບົດເພງ ແລະ ຮ້ອງເພງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ:
 - ຊື່: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປ່ງ.
 - ປະເພດ: ຝ້າຍ, ໄໝ, ນິລົງ, ແລນ.
 - ລັກສະນະ: ໜາ-ບາງ; ແຂງ-ອອນ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ນຸ່ງ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປ່ງ.
2. ບັດຄຳສັບ: ຝ້າຍ, ໄໝ, ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປ່ງ, ນຸ່ງ, ຮັກສາ, ສະອາດ.
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງທົ່ມ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການນຸ່ງເຄື່ອງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ຮ້ອງເພງ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ, ສຳຜັດໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປ່ງ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ລັກສະນະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງນຸ່ງ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນບົດເພງ ແລະ ຮ້ອງເພງ.
3. ການປົກປັກຮັກສາເຄື່ອງນຸ່ງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອິດຂຽນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອົດທົນໃນການຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດຂຽນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ເລກ, ເທດ, ເພງ, ເກມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 27) ຫຼື ເຈ້ຍອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ເລກ, ເທດ, ເພງ, ເກມ.
2. ເຈ້ຍແບບອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ເລກ, ເທດ, ເພງ, ເກມທີ່ອິດຂຽນແລ້ວ.
3. ສີດຳ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງດິດນີ້ວມີເປັນຈັງຫວະ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດເຈ້ຍອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ແລ້ວອ່ານຄຳສັບ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກ, ຄວາມອົດທົນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຈົບງາມເຈ້ຍອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ; ໝາກບານນ້ອຍ, ສາດ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມຕີນ ແລະ ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນຄໍ້າແອວເບັດເປັນວົງມົນໄປເບື້ອງຊ້າຍ, ຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກ ນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່.
3. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ, ຜ້າສະໄຫຼ່ງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ: ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຜູ້ຊາຍ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ຜ້າສະໄຫຼ່ງ ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງແມ່ຍິງ: ສິ້ນ, ກະໂປງ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
3. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງທີ່ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງທີ່ມ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິງ-ຊາຍ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຂຽນພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ເຊັ່ນ: ຂ, ຂ້, ໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ປັ້ນດິນເປັນໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ ແລະ ສາມແຈໄດ້ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ບອກຄວາມໝາ-ບາງ; ອ່ອນ-ແຂງ ຂອງ ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ ແລະ ສຳຜັດ ແລະ ໃສ່ກະດູມເສື້ອໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ຂຽນພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ເຊັ່ນ: ເຟາະ, ເຟາະ, ເມາະ, ເຢາະ, ເຣາະ ເລາະ, ເວາະ, ເຫາະ ເອາະ, ເຣາະ; ຂ, ຟ, ມ, ຢ, ອ, ລ, ວ, ທ, ອ, ອ, ອ ແລະ ປັ້ນດິນເປັນໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ, ສາມແຈ.
3. ສຳຜັດ ແລະ ບອກໝາ-ບາງ; ອ່ອນ-ແຂງຂອງ ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ; ສຳຜັດ ແລະ ໃສ່ກະດູມເສື້ອ: ກະດູມເມັດ ແລະ ກະດູມແຕ້ບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວ ຫຼື ເຈ້ຍຄຳສັບ ເຊັ່ນ: ເຟາະ, ເຟາະ, ເມາະ, ເຢາະ, ເຣາະ ເລາະ, ເວາະ, ເຫາະ ເອາະ, ເຣາະ; ຟ, ມ, ຢ, ອ, ລ, ວ, ທ, ອ, ອ, ອ; ດິນສຳລັບປັ້ນ, ຜ້າຮອງປັ້ນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ; ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ; ແບບເສື້ອມີກະດູມເມັດ ແລະ ກະດູມແຕ້ບ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
4. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ 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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນພະຍັນຊະນະປະສົມສະຫຼະ ເຊັ່ນ: ຂ, ຂ້ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການປັ້ນດິນເປັນໜ່ວຍມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ ແລະ ສາມແຈ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຄວາມໝາ-ບາງ; ອ່ອນ-ແຂງຂອງ ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ສິ້ນ, ກະໂປງ, ສຳຜັດ ແລະ ໃສ່ກະດູມເສື້ອ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 2

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄໍາສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ສັນກະແຊັກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຟັງຄໍາສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.
6. ເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
7. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ, ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ, ເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ, ເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ ແລະ ເຄື່ອງມືເສີມສວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄໍາສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ, ເນື້ອໃນບົດນິທານໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ອ່ານອອກສຽງຄໍາສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດໄດ້ຊັດເຈນ.
5. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
6. ມີຄວາມສາມັກຄີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຕິດແຜ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຈີກ, ຕິດຮູບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ, ທາສີຮູບພາບຕຽງນອນສະເພີມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈີກ, ຕິດຮູບພາບ ຈອງຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ
3. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາໃນການຕິດແຜ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບ, ທາສີຮູບພາບຕຽງນອນສະເພີມໄດ້ ຈົບງາມ
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາໃນການຕັດ-ຕິດຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນອີງມືອໍ່ມືໃຫ້ແຂງໃນການປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີໄດ້ຄ້າຍຄື
6. ອົດທົນໃນຕິດແຜ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວໃຫ້ສຳເລັດ, ຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ, ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຈີກ, ຕິດຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ
7. ແບ່ງປັນສໍສິໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວເອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນົກບິນເຂົ້າຮັງ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວເອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນົກບິນເຂົ້າຮັງ, ຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ຜອງຊາຍໃສ່ກະປອງ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ເບີກບາກມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
6. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ເຝິກກ້າມຊັ້ນມືໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງໃນການຜອງຊາຍ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ, ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ, ເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
5. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
6. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
7. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ, ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ, ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ທົດລອງຊ່ຽງຫີນ, ຊາຍ, ຕໍ່ບອກເປັນເປັນຮູບເຮືອນ, ຮູບຈົກ, ຮູບຊວ້ານ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 0-9, ປັ້ນດິນເປັນຮູບຄ່ອນຕີ, ຮູບຊວ້ານ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ, ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ, ເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ, ເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງສະຜົມ, ໄດຜົມໃຫ້ລູກຄ້າ, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ, ນາຍຊ່າງສ້ອມແປງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງແປງລົດ, ຈົກຮູບຈອງຕາມຮອຍ ຈ້າ, ທົດລອງກ້າແກ່ນຜັກບັ້ງ ແລະ ສາລີ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
5. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
6. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
8. ມາລະຍາດໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ຈັບຈິກຂຸດດິນ, ຈັບບົວຫົດຜັກ, ກ່ຽວເຂົ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າເບັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງເຢັ່ງເຢັນ-ລົງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງອັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ:
 - ຊື່: ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈິກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ.
 - ປະເພດ: ໄມ້, ປູາສະຕິກ, ເຫຼັກ.
 - ຮູບຮ່າງ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ທໍ່ກົມ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໄຖໃຊ້ໄວ້ໄຖນາ; ຄາດໃຊ້ໄວ້ຄາດນາ; ກ່ຽວໃຊ້ໄວ້ກ່ຽວເຂົ້າ; ຈິກ, ສຽມໃຊ້ໄວ້ຂຸດດິນ; ຊວ້ານໃຊ້ໄວ້ຊວ້ານດິນ; ບົວໃຊ້ໄວ້ຫົດຜັກ; ພ້າໃຊ້ໄວ້ຖາງຫຍ້າ ແລະ ຟັນໄມ້.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ, ຈິກ, ສຽມ.
2. ຮູບພາບ: ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈິກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ, ຄົນໄຖນາ, ຄົນຄາດນາ, ຄົນກ່ຽວເຂົ້າ, ຄົນຂຸດດິນ, ຄົນປູກຜັກ, ຄົນຫົດນ້ຳຜັກ.
3. ບັດຄຳສັບ: ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈິກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ; ບັດປະໂຫຍກ: ຊາວນາໄຖນາ, ຊາວນາຄາດນາ, ຊາວນາກ່ຽວເຂົ້າ, ຊາວສວນຂຸດດິນ, ຊາວສວນປູກຜັກ, ຊາວສວນຫົດນ້ຳຜັກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ເຮັດດ້ວຍເຫຼັກ ແລະ ໄມ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ, ຈິກ, ສຽມ, ໄຖ, ຄາດ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາໃຊ້ເຄື່ອງມື.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກປະສາດສຳຜັນລະຫວ່າງມືກັບຕາໃນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອົດທົນໃນຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວໃຫ້ສຳເລັດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕິດ, ແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແກ່ນພືດ, ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕົ້ມ, ເຈ້ຍຮູບພາບກ່ຽວ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບກ່ຽວທີ່ຕິດແກ່ນພືດໃສ່ແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງແອນຝາມີໄລ່ນີ້ວມີແຕ່ນີ້ວໄປທານີ້ວກ້ອຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ, ສືບທະນາ ແລະ ບອກຂັ້ນຕອນ, ຮູບພາບກ່ຽວທີ່ຈະຕິດແກ່ນພືດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການຕິດ, ແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຕິດ, ແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແນະນຳຜົນງານການຕິດ, ແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ: ໃຫ້ຕິດ, ແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວໃຫ້ສຳເລັດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕິດແກ່ນພືດໃສ່ຮູບພາບກ່ຽວ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວເອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັ່ນຄໍມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ຍ່າງຢ່າເທົ່າຢູ່ກັບທີ່.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕືນ, ມືໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງປາລອຍນ້ຳຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປ້ອງກັນຕົວ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ, ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈີກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ, ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈີກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໜວດໝູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມືຕາມປະເພດ: ຮູບພາບເຄື່ອງມືຜູ້ຊາຍ: ໂສ້ງ, ເສື້ອ, ຜ້າສະໄຫຼງ; ຮູບພາບເຄື່ອງມືແມ່ຍິງ: ສິ້ນ, ເສື້ອ, ກະໂປ່ງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວນາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມອ່ານ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ທົດລອງກ້າແກ່ນຜັກບັ້ງ ແລະ ສາລີ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ທົດລອງຊັງຫິນ, ຊາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມອ່ານ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ: ຊາວນາໄຖນາ, ຊາວນາຄາດນາ, ຊາວນາກ່ຽວເຂົ້າ, ຊາວສວນຂຸດດິນ, ຊາວສວນປູກຜັກ, ຊາວສວນຫົດນ້ຳຜັກ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ: ເຊາະ, ເຟາະ, ເມາະ, ເຢາະ, ເຣາະ ເລາະ, ເວາະ, ເຫາະ ເອາະ, ເຮາະ; ຂ, ຟ, ມ, ຢ, ຣ, ລ, ວ, ຫ, ອ, ຣ.
3. ສັງເກດ ແລະ ທົດລອງກ້າແກ່ນຜັກບັ້ງ, ສາລີ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ທົດລອງຊັງຫິນ ແລະ ຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມອ່ານ: ຮູບພາບ: ຊາວນາໄຖນາ, ຊາວນາຄາດນາ, ຊາວນາກ່ຽວເຂົ້າ, ຊາວສວນຂຸດດິນ, ຊາວສວນປູກຜັກ, ຊາວສວນຫົດນ້ຳຜັກ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ກິ, ຈິ, ສິ, ຢິ, ດິ, ມິ, ອິ, ເກ, ເຈ, ເສ, ເຍ, ເດ, ເມ, ອິ, ເກ, ເຈ, ເສ, ເຍ, ເດ, ເມ, ເອ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ດິນສຳລັບປູກ, ກະໂປະ, ກະປ່ອງ, ໂຖ, ແກ່ນຜັກບັ້ງ, ແກ່ນສາລີ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ; ຫິນ, ຊາຍ, ຊິງສອງຜາງ ຫຼື ຄານເຕື່ອງ; ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຄຸນ້ຳ, ຈອກ, ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຄືກັນ ແລະ ຕ່າງກັນ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການທົດລອງກ້າແກ່ນຜັກບັ້ງ ແລະ ສາລີ ຫຼື ແກ່ນພືດທີ່ມີໃນທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທົດລອງຊັງຫິນ, ຊາຍ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
2. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ: ຫັນນ້ອດລົດ, ເຂກະແຈ, ໃຊ້ຄິມ ຕັດລວດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານ ແອວ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງແອວຂ້າງຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ທ່າຍືນຂາດຽວ ຍົກຂາ ອື່ນທາງໜ້າເຮົາມີສອງເບື້ອງຈັບໄວ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງໄປທາງໜ້າ-ຖອຍຫຼັງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ, ຈ່າງຂາອອກ, ກົມລົງເຮົາມີທັງສອງຈັບປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ:
 - ຊື່: ຄີມ, ເຫຼັກໂຂຄວງ (ໂຕລະບິດ), ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ກະແຈເລື່ອນ.
 - ປະເພດ: ເຫຼັກ; ຮູບຮ່າງ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ທໍ່ກົມ; ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ສ້ອມແປງລົດ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ການອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄີມ, ເຫຼັກໂຂຄວງ (ໂຕລະບິດ), ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ກະແຈເລື່ອນ.
2. ບັດຕົວເລກ 0-9.
3. ຮູບພາບ: ຄີມ, ເຫຼັກໂຂຄວງ, ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ກະແຈເລື່ອນ, ຄົນໃຊ້ກະແຈກັນນ້ອດ, ຄົນໃຊ້ຄີມໜີບ.
4. ບັດຄຳສັບ: ຄີມ, ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ເຫຼັກໂຂຄວງ, ກະແຈເລື່ອນ; ບັດປະໂຫຍກ: ຄົນໃຊ້ໄວ້ໜີບ, ເຫຼັກໂຂຄວງໃຊ້ໄວ້ຫັນນ້ອດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງມືຊາວນາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຄີມ, ເຫຼັກໂຂຄວງ (ໂຕລະບິດ), ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ກະແຈເລື່ອນ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືຊາວນາ, ຊາວສວນ ແລະ ອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການໃຊ້ເຄື່ອງມື.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານຕົວເລກຕາມລຳດັບແຕ່ 0-9.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດ-ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ກາວເຂົ້າໜຽວຕື້ມ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບລົດຖີບ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບລົດຖີບທີ່ຕັດ, ຕິດແລ້ວ.
3. ຊາມນ້ຳ, ຜ້າເຊັດມື ແລະ ສະບູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງເອົາມືປະສານກັນກຳມີເຂົ້າແລ້ວໝູນຄໍ່ມີຊ້າຍ, ຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບລົດຖີບ, ສີນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກ, ຄວາມອິດທິນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບລົດຖີບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຕົບມືນັບເລກປາກເປົ່າແຕ່ 0-9.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ແລ່ນເຂົ້າວົງມົນໂດຍບໍ່ຢຽບເສັ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕີນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງດິນດອກໄມ້, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນນິກບິນເຂົ້າຮັງ.
3. ມີມາລະຍາດທີ່ດີໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ: ກະແຈປາກ, ກະແຈບັ້ງ, ໄຂຄວງ (ໂຕລະບິດ), ຄີມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ ກະແຈປາກ, ກະແຈບັ້ງ, ໄຂຄວງ (ໂຕລະບິດ), ຄີມ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

II. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງລົດ, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງແປງລົດຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ: ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ໂຕລະບິດ, ຄີມ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ, ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈົກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ.
3. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງລົດ ແລະ ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ: ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ໂຕລະບິດ, ຄີມ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ, ໄຖ, ຄາດ, ກ່ຽວ, ຈົກ, ສຽມ, ບົວຫົດຜັກ, ພ້າ, ຊວ້ານ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງມືນາຍຊ່າງສ້ອມແປງລົດຈຳລອງ, ລົດນ້ອຍຈຳລອງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືຊາວນາ-ຊາວສວນ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນນາຍຊ່າງສ້ອມແປງລົດ, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງແປງລົດ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ເລື້ອຍໄມ້, ຕອກເຫຼັກຕາປູ, ຊວ້ານຊີມັງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານ ແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວ, ພັບແຂນສອກເອົາປາຍ ນີ້ວມືຈຸບ່າໄຫຼ່ ແລະ ທ່າຍືນຂາດຽວຍົກຂາຄູ່ເອົາໄປທາງຫຼັງເອົາມືເບື້ອງໜຶ່ງຈັບໄວ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊີກແຊັກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາ, ເອົາແຂນລົງຕາມຕີນຕົວ, ເອົາຂາໄຂ່ວກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການປະຕິບັດຄຳສັ່ງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການຟັງຄຳສັ່ງຂອງນາຍຄູ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ:
 - ຊື່: ຄ້ອນຕີ, ເລື້ອຍ, ຊວ້ານ, ເຊືອກວັດ, ໄມ້ບັນທັດ, ໄມ້ສາມຫຼ່ຽມ, ມືປະທາຍ, ຄູ.
 - ປະເພດ: ໄມ້, ເຫຼັກ ແລະ ປຼາສຕິກ; ຮູບຮ່າງ: ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ທໍ່ກົມ; ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ເປັນເຄື່ອງມືໃນການກໍ່ສ້າງເຮືອນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ: ປາ, ປ່າ, ປ້າ; ຜາ, ຜ່າ ຜ້າ; ຊື່, ຊື່, ຊື່.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄ້ອນຕີ, ເລື້ອຍ, ຊວ້ານ, ເຊືອກວັດ, ໄມ້ບັນທັດ, ໄມ້ສາມຫຼ່ຽມ, ມືປະທາຍ, ຄູ.
2. ບັດຕົວເລກ 0-9.
3. ຮູບພາບ: ຄົນຕອກຕະປູ, ຄົນເລື້ອຍໄມ້.
4. ບັດຄຳສັບ: ຄ້ອນຕີ, ເລື້ອຍ, ປາ, ປ່າ, ປ້າ; ຜາ, ຜ່າ ຜ້າ; ຊື່, ຊື່, ຊື່.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຄ້ອນຕີ, ເລື້ອຍ, ໄມ້ບັນທັດ, ເຊືອກວັດ; ສົນທະນາກ່ຽວກັບ ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານຄຳສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ ແລະ ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການໃຊ້ເຄື່ອງມື.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີ ແລະ ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີໄດ້ຄ້າຍຄື.
3. ແບ່ງປັນດິນປັນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດິນປັນ ຫຼື ແປ້ງທີ່ຈະປັນປັນ.
2. ແຜ່ນຮອງປັນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ.
3. ຮູບຄ້ອນຕີທີ່ປັນໄວ້ແລ້ວ.
4. ຊາມນ້ຳລ້າງມື, ສະບູ ແລະ ຜ້າເຊັດມື.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງກຳມີເຂົ້າ, ແບມືອອກ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບຄ້ອນຕີແລ້ວສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ຂັ້ນຕອນການປັນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ
4. ໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ ໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ.
2. ຄວາມຄ້າຍຄືໃນການປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ.
3. ການແບ່ງປັນດິນປັນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜອງຊາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງໃນການຜອງຊາຍ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນດິນຊາຍ: ຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳສະອາດ, ໂອ, ຊາມ, ຜ້າເຊັດມື, ກະປ່ອງ, ອ່າງດິນຊາຍ ຫຼື ຂຸມຊາຍ ແລະ ຊວ້ານນ້ອຍ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັ່ນຄໍມື, ໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ຍ່າງຢ່າເທົ້າຢູ່ກັບທີ່.
2. ນາຍຄູສະເໜແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຜອງຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຕັກຊາຍໃສ່ກະປ່ອງໂດຍບໍ່ຕົກເຮັຍ, ອົດທົນລໍຖ້າ ເຕັ້ນຂ້າມຢ່າງຕາມລຳດັບ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕີນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບ ມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມື, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທ່ອນໄມ້, ຄູນ້ຳກັບໂອ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລ່ຽມກັບມືປະທາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທ່ອນໄມ້, ຄູນ້ຳກັບໂອ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລ່ຽມກັບມືປະທາຍ (ສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ມີສ່ວນແປງລົດ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
3. ການເວົ້າຄຳສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ບູກເປັນຮູບເຮືອນ, ຮູບຈົກ, ຮູບຊວ້ານ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 0-9 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສ້ອມແປງລົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການຕໍ່ບູກສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ທໍ່ກົມເປັນຮູບເຮືອນ, ເປັນຮູບຈົກ, ເປັນຮູບຊວ້ານ; ສຳຜັດ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 0-9.
3. ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທ່ອນໄມ້, ຄູ່ກັບໂອ, ຄ້ອນຕີ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລ່ຽມກັບມືປະທາຍ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ: ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ໂຕລະບິດ, ຄີມ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດບູກ ແລະ ອ່າງດິນຊາຍ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທ່ອນໄມ້, ຄູ່ກັບໂອ, ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທ່ອນໄມ້, ຄູ່ກັບໂອ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລ່ຽມກັບມືປະທາຍ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ: ກະແຈປາກ, ກະແຈບ້ວງ, ໂຕລະບິດ, ຄີມ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

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

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ບູກເປັນຮູບເຮືອນ, ຮູບຈົກ, ຮູບຊວ້ານ ແລະ ຂຽນຕົວເລກອາຣັບໃສ່ອ່າງດິນຊາຍແຕ່ 0-9.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

III. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ:

- ສັນກະແຊັກ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງເປົ່າໄຟ.
- ສັນກະແຊັກ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງໃຊ້ຈອງຕັກອາຫານມາຊິມ.
- ສັນກະແຊັກ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຊອຍຊິນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກະແຊັກ, ເຊືອກ ຫຼື ສໍຂາວ.
2. ທຳກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າເບັດແອວໄປຊ້າຍ-ຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢຽດຂາໄປທາງໜ້າ, ຈ່າງຂາອອກ, ກັມລົງເອົາມືທັງສອງຈັບປາຍຕີນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານສັນກະແຊັກ.
2. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
3. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ:
 - ຊື່: ເຕົາໄຟ, ໝີ່, ບ່ວງ, ຈອງ, ມີດ, ຂຽງ; ປະເພດ: ເຫຼັກ, ໄມ້; ຮູບຮ່າງ: ມົນ, ທໍ່ກົມ, ສີ່ແຈ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ສຳລັບແຕ່ງກິນ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ຟັງນິທານເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ເຕົາໄຟ, ໝີ່, ບ່ວງ, ຈອງ, ມີດຂຽງ.
3. ບັດຄຳສັບ: ເຕົາໄຟ, ໝີ່, ມີດ, ບ່ວງ, ຈອງ, ຂຽງໄມ້; ບັດປະໂຫຍກ: ເອື້ອຍລ້ຽງກຳລັງລ້າງຜັກ, ໃນເຮືອນຄົວມີເຄື່ອງໃຊ້ຫຼາຍຢ່າງ, ໝີ່ມີຮູບຮ່າງເປັນທໍ່ກົມ, ຂຽງເປັນຮູບແຜ່ນມົນ, ຂຽງໃຊ້ໄວ້ຮອງຊອຍຊື່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືກໍ່ສ້າງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ເລົ່ານິທານ ແລະ ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດເຕົາໄຟ, ໝີ່, ບ່ວງ, ຈອງ, ມີດ, ຂຽງ ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາໃຊ້ເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດນິທານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອິດທົນໃນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ຢາງລຶບ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 4) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.
2. ເຈ້ຍຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າທີ່ຂຽນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງແອນນີ້ວມີໄປທາງຫຼັງ, ກຳມີເຂົ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບຈອງແລ້ວສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ຂັ້ນຕອນການຈິກ, ຕິດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.
4. ໃຫ້ເດັກປັບຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈ້າ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ, ໝາກບານນ້ອຍ, ສາດປູ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ເຄື່ອງນຸ່ງຫົ່ມ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄກ່ຟັກໄຂ່.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມຕີນ ແລະ ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນຄຳແອວເບັດເປັນວົງມົນໄປເບື້ອງຊ້າຍ, ຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ:

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ: ເຕົາໄຟ, ໝີ່, ບ່ວງ, ຈອງ, ມິດ, ຂຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ: ເຕົາໄຟ, ໝີ່, ບ່ວງ, ຈອງ, ມິດ, ຂຽງ (ສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕົກຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທ່ອນໄມ້, ຄູນ້ຳກັບໂອ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລ່ຽມກັບມືປະທາຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືແຕ່ງກິນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ.
3. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຮູບຊວ້ານໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຮູບຊວ້ານ.
3. ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ: ເຕົາໄຟ, ໝໍ້, ບ່ວງ, ຈອງ, ມີດ, ຂຽງ ແລະ ການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທອນໄມ້, ຄູກັບໂອ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລຽມກັບມືປະທາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີດຳ, ຢາງລືບ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 4) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 18; ດິນສຳລັບປັ້ນ, ເສື້ອກັນເປື້ອນ, ຈອກ, ຊາມນ້ຳ, ສະບູ, ຜ້າເຊັດມື.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ: ເຕົາໄຟ, ໝໍ້, ບ່ວງ, ຈອງ, ມີດ, ຂຽງ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຄ້ອນຕີກັບຕະປູ, ເລື້ອຍກັບທອນໄມ້, ຄູກັບໂອ, ຊວ້ານກັບດິນ, ໄມ້ບັນທັດກັບເຊືອກວັດ, ໄມ້ສາມລຽມກັບມືປະທາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ ແລະ ປັນດິນເປັນຮູບຄ້ອນຕີ, ຮູບຊວ້ານ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ ແລະ ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ: ແຍງແວ່ນແລ້ວຫວີຜົມ, ຈັບໄດເປົ່າຜົມ, ຕັດເລັບມື.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼັກກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ທ່າແຍ່ງແຍ້ງຂັ້ນ-ລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງໂຢ່ງໂຢະເປັນແຖວຊື່.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນເຮັດທ່າທາງຈັບດອກໄມ້ມາດົມ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
2. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອງມືເສີມສວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືເສີມສວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ມີຄວາມສາມັກຄີ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ ເຄື່ອງມືເສີມສວຍ, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດ:
 - ຊື່ເຄື່ອງມືເສີມສວຍ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ, ຕຽງນອນສະຜົມ.
 - ປະເພດ: ເຫຼັກ, ແກ້ວ, ປຼາສຕິກ.
 - ຮູບຮ່າງ: ມົນ, ກົມ, ສີ່ແຈ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຊ້ໄວ້ສຳລັບເສີມສວຍ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຫວີ, ແວ່ນ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ
2. ຮູບພາບ: ໄດເປົ່າຜົມ, ມິດຕັດເລັບ, ຕຽງນອນສະຜົມ, ຫວີ, ແວ່ນ.
3. ບັດຄຳສັບ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ; ບັດປະໂຫຍກ: ໄດໃຊ້ໄວ້ເປົ່າຜົມ, ມິດຕັດເລັບເປັນເຫຼັກ, ຕຽງນອນສະຜົມເປັນຮູບສີ່ແຈ, ຫວີເປັນຢາງປຼາສຕິກ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຮັກສາຜົມ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ ຫວີ, ແວ່ນ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ, ຮູບພາບໄດເປົ່າຜົມ, ຕຽງນອນສະຜົມ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືເສີມສວຍ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືເສີມສວຍ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາໃຊ້ເຄື່ອງມືເສີມສວຍ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່, ປະເພດ, ຮູບຮ່າງ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງມືເສີມສວຍ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມສາມັກຄີ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຈິກຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຈິກຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈິກຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອົດທົນໃນເວລາຈິກຮູບພາບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈິກຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຂາວ.
2. ແບບຮ້ອຍຈຳລອງຮູບພາບຈອງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງແອນນີ້ວມີໄປທາງຫຼັງ, ກຳມີເຂົ້າ
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບຈອງແລ້ວສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບປະໂຫຍດ, ຂັ້ນຕອນການຈິກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການຈິກຮູບພາບຈອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຈິກຮູບພາບຈອງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຈິກຮູບພາບຈອງ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຈິກຮູບພາບຈອງ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນເວລາຈິກຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຫຼັງສືຟິມ, ສໍຂາວ ຫຼື ໄມ້ສຳລັບຂີດເສັ້ນ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້າແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນເວລາຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕິນ, ມີໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢຶດຕົວຂຶ້ນຫັນໃຈເຂົ້າເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນແລ່ນເຂົ້າເຮືອນນ້ອຍ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ,

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການແຕ່ງກິນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືເສີມສວຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງສະຜົມ, ໄດຜົມໃຫ້ລູກຄ້າ, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງ ມີສ້ອມແປງລົດໄດ້ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບ ພາບ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ມີມາລະຍາດໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງເສີມສວຍສະຜົມ, ໄດຜົມໃຫ້ລູກຄ້າ; ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງມີສ້ອມແປງລົດ.
3. ການສັງເກດ ແລະ ອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ: ໄດເປົ່າຜົມ. ມິດຕັດເລັບ, ຕຽງນອນສະຜົມ, ຫວີສະອາດ, ແວ່ນເປັນຮູບສີ່ແຈ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ເຄື່ອງມືຊ່າງເສີມສວຍຈຳລອງ ຫຼື ຂອງຈິງທີ່ບໍ່ໄດ້ໃຊ້ແລ້ວ: ຕຽງນອນສະຜົມ, ກ່ອງຢາສະຜົມ, ຜ້າເຊັດຜົມ, ໄດເປົ່າຜົມ; ເຄື່ອງມືສ້ອມແປງລົດຈຳລອງ, ເຈ້ຍບັດເງິນ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ຮູບພາບ: ໄດເປົ່າຜົມ. ມິດຕັດເລັບ, ຕຽງນອນສະຜົມ, ຫວີສະອາດ, ແວ່ນເປັນຮູບສີ່ແຈ; ປຶ້ມນິທານເລື່ອງເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເຝິກມາລະຍາດໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຊ່າງສະຜົມ, ໄດຜົມໃຫ້ລູກຄ້າ, ເປັນພໍ່ຄ້າ, ແມ່ຄ້າຂາຍເຄື່ອງ ແລະ ເປັນລູກຄ້າຊື້ເຄື່ອງມີສ້ອມແປງລົດ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານປະໂຫຍກສັ້ນຕາມຮູບພາບ ແລະ ອ່ານຕາມຮູບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.
4. ມີມາລະຍາດໃນການເວົ້າກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 3

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ຕົບກອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
6. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
7. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ; ສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ; ສິ່ງທີ່ມີແສງ ແລະ ບໍ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ; ການຟັງສຽງຕ່າງໆ.
4. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ 1- 20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ປະຕິບັດຕົນໃນການຕື່ມນ້ຳ, ການປົກປັກຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ ແລະ ການປະຢັດນ້ຳ.
6. ບອກສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ, ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ ແລະ ການປົກປັກຮັກສານ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ບອກສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງ, ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
9. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
10. ບອກສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງສຽງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະລັບສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ, ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໜ້າໄຕແມວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
3. ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະລັບສີ ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນຕົວເລກແຕ່ 1-20 ຕາມຮອຍຈ້າ ແລະ ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໜ້າແມວ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະລັບສີ ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ, ແລະ ຕາໃນການຕັດ, ຕິດຮູບພາບດວງອາທິດໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວ.
5. ໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ, ຫຼິ້ນຊາຍ: ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ ແລະ ຫຼິ້ນແບບ ຫຼິ້ນແມວຈັບໝູໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ, ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຖອກນ້ຳໃສ່ ພາຊະນະຕ່າງໆ, ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ ແລະ ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
4. ເບີກບາກມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
5. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຖອກນ້ຳ ແລະ ກອງຊາຍ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ, ຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ, ແສງຈາກທຽນໄຂໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
6. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.
7. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
8. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
9. ເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຢອດສີເປັນເມັດຝົນຕາມຮອຍຈຳ, ຫຼິ້ນເຄື່ອງດົນຕີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ ແລະ ຕົວລະຄອນເລື່ອງເອື້ອຍລ້ຽງ,
4. ຈັກຮູບພາບຈອງຕາມຮອຍຈຳ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈຳ, ຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ, ຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ, ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ, ລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ, ລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແສງຈາກທຽນໄຂ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ, ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ, ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ, ທົດລອງປະສົມສີໃສ່ກັບນ້ຳໃຫ້ເປັນສີ ແລະ ບອກປະລິມານນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 1-20 ໄດ້ຊັດເຈນ.
6. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.
7. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
8. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ:

- ຕົບກອງ 1 ບາດ ສະແດງທ່າທາງປາລອຍນ້ຳ.
- ຕົບກອງ 2 ບາດ ສະແດງທ່າທາງດື່ມນ້ຳ.
- ຕົບກອງ 3 ບາດ ສະແດງທ່າທາງຕັກນ້ຳອາບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ: ທ່າໝູນລຳຄໍ ແລະ ທ່າວາແຂນອອກສູງພຽງກັບບ່າໄຫຼ່, ເອົາມືທັງສອງເບື້ອງໄຂ່ວກັນຢູ່ທາງໜ້າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານຕົບກອງ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປະຕິບັດຕົນໃນການປະຫຍັດນ້ຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນ:
 - ນ້ຳ: ນ້ຳນ້ຳນົມ, ນ້ຳຝົນ, ນ້ຳຕົ້ມ, ນ້ຳໃຊ້
 - ນ້ຳມັນ: ນ້ຳມັນຟືດ, ນ້ຳມັນລົດ.
 - ລັກສະນະ: ນ້ຳບໍ່ມີສີ, ບໍ່ມີກິ່ນ ແລະ ບໍ່ມີລົດຊາດ; ນ້ຳມັນມີສີແດງ, ສີບົວ, ສີເຫຼືອງ, ມີກິ່ນຂົວ
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ນ້ຳ: ເປັນບ່ອນອາໄສຂອງສັດນ້ຳ, ຄົນ, ສັດໃຊ້ໄວ້ຕົ້ມ, ອາບ, ລ້າງສິ່ງຂອງຕ່າງໆ, ໃຊ້ປຸງແຕ່ງອາຫານ, ພືດດູດນ້ຳລ້ຽງລຳຕົ້ນ ແລະ ໃບ; ນ້ຳມັນໃຊ້ໄວ້ໃສ່ລົດ ຫຼື ເຄື່ອງຈັກອື່ນໆ; ນ້ຳມັນຟືດໃຊ້ໄວ້ປຸງແຕ່ງອາຫານ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງຂອງແຫຼວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ນ້ຳນົມ, ນ້ຳ, ນ້ຳມັນຟືດ, ນ້ຳມັນລົດ.
2. ຮູບພາບ: ຄົນຊັກເຄື່ອງ, ສັດຕົ້ມນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍຫຼິດນ້ຳຕົ້ນໄມ້, ຄົນຈົນໄຂ່, ຄົນໃສ່ນ້ຳມັນລົດຈັກ.
3. ບັດຄຳສັບ: ນ້ຳຕົ້ມ, ນ້ຳຝົນ, ນ້ຳມັນລົດ; ບັດປະໂຫຍກ: ນ້ຳເປັນບ່ອນອາໄສຂອງສັດ, ນ້ຳມັນມີສີແດງເຫຼືອງອ່ອນ, ເຮົາປະຢັດຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ.
4. ບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງຂອງແຫຼວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຕົ້ມທີ່ເດັກນ້ອຍເຄີຍຕົ້ມ.
2. ນາຍຄູພາເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ ນ້ຳນົມ, ນ້ຳ, ນ້ຳມັນຟືດ, ນ້ຳມັນລົດ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຊື່, ລັກສະນະຂອງນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນ
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບສັດຕົ້ມນ້ຳ, ເດັກນ້ອຍຫຼິດນ້ຳຕົ້ນໄມ້, ຄົນຈົນໄຂ່, ຄົນໃສ່ນ້ຳມັນລົດຈັກ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກຄຸນປະໂຫຍດຂອງນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນຊື່, ລັກສະນະ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງນ້ຳ, ນ້ຳມັນ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສານ້ຳ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ຫຼີດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກວັດຖຸແຫຼວ, ລັກສະນະ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງວັດຖຸແຫຼວ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ການເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
3. ການປະຕິບັດຕົນໃນການປະຢັດນ້ຳ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອິດທິພົນໃນການຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ລໍ່ດຳ, ຢາງລືບ, ປຶ້ມແບບເຝິກຫັດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 8) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.
2. ເຈ້ຍແບບຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດເພງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເພງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຕົວເລກແລ້ວອ່ານ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ, ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກ, ຄວາມອິດທິພົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຕົວເລກ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.
3. ຄວາມອິດທິພົນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 19 ຕາມຮອຍຈ້າ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນ ເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໂອ, ນ້ຳ, ໝາກຫວິດ ແລະ ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງຂອງແຫຼວ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳຂ້າມຫົວ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນສິ່ງໂອນ້ຳ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອິດທິພົນລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວຢືດຄຶງຂັ້ນຈົນສຸດ, ຫາຍໃຈເຂົ້າເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ (ສຳລັບຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເລີ່ມສວຍ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງ ຂອງແຫຼວ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ້ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ຢອດສີເປັນເມັດຝືນຕາມຮອຍຈຳ້ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ້ ແລະ ຢອດສີເປັນຮູບເມັດຝືນຕາມຮອຍຈຳ້.
3. ລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີນ້ຳ, ສີດຳ ແລະ ຢາງລືບ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 8) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ້; ເຈ້ຍຮອຍຈຳ້ຮູບເມັດຝືນ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ແຜ່ນເກມ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ: ຫວີ, ແວ່ນ, ໄດເປົ່າຜົມ, ໄດລິດຜົມ, ມິດຕັດ, ມິດຕັດເລັບ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມ ເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນຕົວເລກ 18 ຕາມຮອຍຈຳ້ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຢອດສີເປັນຮູບເມັດຝືນຕາມຮອຍຈຳ້.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການເສີມສວຍ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ປະໂຫຍດຂອງແຫຼວ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານມື ແລະ ແອວ: ທ່າຫັກນິ້ວມືລົງ, ຂຶ້ນເທື່ອລະນິ້ວ ແລະ ທ່າຫຼ່ຽງແອວໄປຂວາ-ຊ້າຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງກັບພື້ນຊຸ້ງເອົາມືທັງສອງຄົມພື້ນທາງຫຼັງ, ພ້ອມທັງສັ່ນຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປ່ຽນແປງຂອງນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງ ການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ.
3. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ 1-20 ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ປະຕິບັດຕົນໃນການຕື່ມນ້ຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ, ປະລິມານ ແລະ ພາວະຂອງວັດຖຸແຫຼ່ງ:
 - ຮູບຮ່າງ: ປ່ຽນແປງໄດ້ຕາມພາຊະນະທີ່ປັ້ນຈຸ: ໝ່ວຍມົນ, ກ້ອນສີ່ແຈ, ກ້ອນສາມ ແຈ, ທໍ່ກົມ.
 - ສີ: ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ປົວ, ດຳ, ຂາວ (ຖ້າປະສົມສີສາມາດປ່ຽນແປງໄດ້).
 - ປະລິມານ: ໝ້ອຍ, ຫຼາຍ, ເທົ່າກັນ.
 - ພາວະຂອງນ້ຳ: ນ້ຳຮ້ອນ, ນ້ຳເຢັນ, ນ້ຳກ້ອນ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງ ການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ.
3. ການອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ: 1-20.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ນ້ຳຮ້ອນ, ນ້ຳກ້ອນ, ນ້ຳເຢັນ, ຈອກ, ຈານ, ຖ້ວຍນ້ອຍ, ສີປະສົມອາຫານ ຫຼື ດອກອັນຊັນ ຫຼື ອື່ນໆ.
2. ຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນເລກອາຣັບ 1-20.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບນ້ຳ ແລະ ນ້ຳມັນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ, ພາວະຂອງນ້ຳ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ, ປະລິມານ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ.
3. ນາຍຄູໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ, ສົນທະນາສະຫຼຸບຜົນການທົດລອງກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ, ປະລິມານ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ 1-20.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງຂອງນ້ຳ ແລະ ອ່ານຕົວເລກຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົນໃນການຕື່ມນ້ຳ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງ ການປ່ຽນແປງຮູບຮ່າງ, ສີ ແລະ ພາວະຂອງນ້ຳ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ: 1-20.
4. ການປະຕິບັດຕົນໃນການຕື່ມນ້ຳ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຕັດ. ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາໃຫ້ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.
3. ມີຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມືດຕັດປາຍມົນ, ເຈ້ຍຂາວ.
2. ກາວສຳເລັດຮູບ ຫຼື ເຂັ້ໜຽວຕື້ມ.
3. ເຈ້ຍຮູບວົງມົນສີແດງ, ເຫຼືອງຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ ແລະ ເຈ້ຍຮູບວົງມົນສີແດງ, ເຫຼືອງຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວທີ່ຕິດແລ້ວ.
4. ຊາມນ້ຳ, ຜ້າເຊັດມື ແລະ ສະບູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບວົງມົນສີແດງ, ເຫຼືອງຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາ ທີ່ຕິດແລ້ວ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຕັດ-ຕິດຮູບວົງມົນ: ສີແດງ, ເຫຼືອງຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍ ແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສີແດງ, ເຫຼືອງຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງບອກຂັ້ນຕອນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.
2. ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເຝິກກ້າມຊີ້ນມືໃຫ້ແຂງແຮງໃນເວລາຖອກນ້ຳ ແລະ ກອງຊາຍ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຖອກນ້ຳໃສ່ພາຊະນະຕ່າງໆ, ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄູ່ນ້ຳ, ໂອ, ຊາມ; ກະຕຸກຢາງ; ຈອກ; ກະປ໋ອງ, ອ່າງດິນຊາຍ ຫຼື ຄູ່ດິນຊາຍ, ຊວ້ານນ້ອຍ, ພາຖາດ, ປູນຂາວ ແລະ ທຸງສີຕ່າງໆ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຕົບມືນັບເລກປາກເປົ້າແຕ່ 1-20.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຖອກນ້ຳໃສ່ພາຊະນະຕ່າງໆ, ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຖອກນ້ຳໃສ່ພາຊະນະຕ່າງໆ, ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ: ຖອກນ້ຳໃສ່ພາຊະນະຕ່າງໆ, ກອງຊາຍເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມໃຈ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍໃນເວລາຫຼິ້ນລະວັງບໍ່ໃຫ້ເຄື່ອງປຽກ, ບໍ່ຫວ່ານຊາຍໃສ່ກັນ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງມື, ລ້າງຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນຄຳແອວເບັດຕົວໄປອ້າງຊ້າຍ, ອ້າງຂວາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຫຼິ້ນຊາຍ.
2. ຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນມືໃນເວລາຫຼິ້ນ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ: ເອົານ້ຳໃສ່ໝໍ້, ອັດຝາໝໍ້, ຄ້າງໝໍ້ໃສ່ເຕົາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ: ເອົານ້ຳໃສ່ໝໍ້, ອັດຝາໝໍ້, ຄ້າງໝໍ້ໃສ່ເຕົາ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ.
3. ຕົວເລກອາຣັບ 1-20.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 1-20.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເກັບມ້ຽນແຜນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ທົດລອງປະສົມສີໃສ່ກັບນ້ຳໃຫ້ເປັນສີ ແລະ ບອກປະລິມານນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 1-20 ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ.
2. ການສັງເກດ ແລະ ທົດລອງປະສົມສີໃສ່ກັບນ້ຳເຊັ່ນ: ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ແດງ ແລະ ສັງເກດຈອກນ້ຳ ແລະ ບອກປະລິມານ: ໜ້ອຍ, ຫຼາຍ, ເທົ່າກັນ.
3. ສັງເກດ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາຣັບຈາກຕາຕະລາງສະແດງຈຳນວນ 1-20.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ກະປ໋ອງ, ສີນ້ຳ ສີແດງ, ຟ້າ, ເຫຼືອງ; ຈອກນ້ຳ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ຕາຕະລາງຕົວເລກສະແດງຈຳນວນ 1-20.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ, ມຸມອ່ານ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທົດລອງປະສົມສີໃສ່ກັບນ້ຳໃຫ້ເປັນສີ ແລະ ບອກປະລິມານນ້ຳ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານຕົວເລກອາຣັບ 1-20.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ: ຈັບຈອກຖອກນ້ຳຕານໃສ່ເອົາບ່ວງຄົນ, ຄັນແປ້ງ, ຈັບຂີ້ເຫຍື້ອໄປຖິ້ມໃສ່ກະຖັງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ຂາ: ທ່າກັມຫົວລົງ, ເງີຍຫົວຂຶ້ນ ແລະ ທ່າໂຢ່ງໂຢະຂາລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊິກແຊັກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນຕົບມືໄປທາງໜ້າ, ຂ້າງຊ້າຍ-ຂວາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູກຳນົດ.
2. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
2. ບອກສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ, ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ ແລະ ການປົກປັກຮັກສານ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປະຕິບັດຕົວໃນການປົກປັກຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ:
 - ສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ: ນ້ຳຕານ ແລະ ເກືອ.
 - ສິ່ງທີ່ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ: ແປ້ງ, ດິນຊາຍ, ນ້ຳມັນ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
3. ການປົກປັກຮັກ: ຮັກສານ້ຳບໍ່ໃຫ້ເນົາເໝັນ ຫຼື ເປັນພິດໂດຍການບໍ່ຖິ້ມສິ່ງເປື້ອນ ແລະ ສິ່ງທີ່ບໍ່ລະລາຍຕົວລົງໃນແມ່ນ້ຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ຈອກແກ້ວ, ບ່ວງ, ນ້ຳສະອາດ, ນ້ຳຕານ, ເກືອ, ແປ້ງ, ດິນຊາຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປ່ຽນແປງພາວະຂອງນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ, ສົນທະນາສະຫຼຸບຜົນການທົດລອງກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວ ໃນນ້ຳ.
4. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສານ້ຳ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກການປົກປັກຮັກສານ້ຳ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ, ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ ແລະ ການປົກປັກຮັກສານ້ຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປະຕິບັດຕົວໃນການປົກປັກຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
3. ການປະຕິບັດຕົວໃນການປົກປັກຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ຢາງລືບ.
2. ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 11) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 20 ທີ່ມີຮອຍຈຳ.
2. ເຈ້ຍຕົວເລກແຕ່ 0-9 ທີ່ຂຽນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງສັນຄໍ່ມື.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຕົວເລກແລ້ວອ່ານ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອິດທິນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນບອກຂັ້ນຕອນໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.
2. ຄວາມຈົບງາມຂີດຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເພງປະກອບໃນໜ່ວຍການສອນ, ຜ້າແພ ແລະ ກະແຊັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບທີ່.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນແລ້ວລ້າງ ແລະ ອະນາໄມຕີນ ແລະ ມີໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍຶດຕົວຂຶ້ນຫັນໃຈເລິກໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຊອກຫາເພື່ອນ.
3. ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ: ຮູບພາບຄົນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖຽງຂີ້ເຫຍື້ອ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ: ຮູບພາບຄົນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖຽງຂີ້ເຫຍື້ອ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບອັນຕອນການຕື່ມນ້ຳ: ເອົານ້ຳໃສ່ໝໍ້, ອັດຝາໝໍ້, ຄ້າງໝໍ້ໃສ່ເຕົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ ແລະ ລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ ແລະ ຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ: ຮູບພາບຄົນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອການລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ: ເອົານ້ຳໃສ່ໝໍ້, ອັດຝາໝໍ້, ຄ້າງໝໍ້ໃສ່ເຕົາ.
3. ການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ: ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ ແລະ ຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ ແລະ ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ມິດຕັດ, ກາວສຳລັບຕິດ, ເຈ້ຍຂາວ, ສີດຳ, ຢາງລຶບ, ເຈ້ຍຮູບວົງມົນ: ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ຂຽວ, ບົວ, ດຳ, ຂາວ ແລະ ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 11) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ລະລາຍຕົວ ແລະ ບໍ່ລະລາຍຕົວໃນນ້ຳ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ ແລະ ລຽນລຳດັບຂັ້ນຕອນການຕື່ມນ້ຳ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕັດ, ຕິດຮູບວົງມົນສະຫຼັບສີ ແລະ ການຂຽນຕົວເລກ 20 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ຈັບວິພັດ, ນຸ່ງເສື້ອ, ນຸ່ງໂສ້ງ, ເຍືອງໄຟສາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວແກ່ງມື ແລະ ທ່າຢຽດຂາ ໄປທາງທ້າ ແລະ ທາງຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນກົບ 1 ແມັດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາວາແຂນອອກພ້ອມທັງຈາງຂາ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ແສງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງ, ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ມີແສງ ແລະ ບໍ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ.
3. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
4. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ, ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງ:
 - ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ: ດວງອາທິດ, ດອກໄຟ, ໄຟສາຍ, ທຽນໄຂ ແລະ ຕະກຽງທີ່ໄດ້ໄຕ້.
 - ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ: ເຄື່ອງນຸ່ງ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຜັດລົມ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງ: ໃຫ້ເຮົາເບິ່ງເຫັນສິ່ງຕ່າງໆ, ຫຼຸດຖິ້ມອາຫານ ແລະ ໃຫ້ແສງສະຫວ່າງ.
2. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ.
3. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ມີແສງ ແລະ ບໍ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ.
4. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ໄຟສາຍ(ຟ), ດອກໄຟ (ດ), ທຽນໄຂ (ທ), ຕະກຽງ (ຕ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ດອກໄຟ, ໄຟສາຍ, ທຽນໄຂ, ຕະກຽງ, ກັບໄຟ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ໂຕະ ຕັ້ງ, ຜັດລົມ,
2. ບົດນິທານຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ; ບັດຄຳສັບ: ໄຟສາຍ, ດອກໄຟ, ທຽນໄຂ, ຕະກຽງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບແສງສະຫວ່າງທີ່ເດັກນ້ອຍເຄີຍເຫັນ.
2. ນາຍຄູເລົ່ານິທານ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ນາຍຄູພາເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ມີແສງ ແລະ ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ; ໃຫ້ນ້ອຍສັງເກດ, ສົນທະນາສະຫຼຸບຜົນການທົດລອງກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີແສງ, ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຜົນປະໂຫຍດຂອງແສງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສິ່ງທີ່ມີແສງ, ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງ
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການໃຊ້ສິ່ງທີ່ມີແສງ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງ, ບໍ່ມີແສງໃນຕົວ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການທົດລອງສິ່ງທີ່ມີແສງ ແລະ ບໍ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການພັບເຈ້ຍ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຈ້ຍຂາວຮູບຈະຕຸລັດ.
2. ແບບພັບຮູບພາບໜ້າແມວ.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບດວງອາທິດທີ່ຕັດ, ຕິດແລ້ວ.
4. ຊາມນ້ຳ, ຜ້າເຊັດມື ແລະສະບູ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງເອົານິ້ວມືປະສານກັນກຳມີເຂົ້າແລ້ວໝູນຄໍ່ມືຊ້າຍ, ຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບດວງອາທິດ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ໃຫ້ຕັດ, ຕິດຮູບພາບດວງອາທິດໃຫ້ສຳເລັດ, ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ ແລະ ແນະນຳເດັກອານາໄມມືໃຫ້ສະອາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.
2. ຄວາມຄອງແຄ້ວໃນການພັບເຈ້ຍເປັນຮູບພາບໜ້າແມວ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການພັບເຈ້ຍ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

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

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຟັງນິທານເລື່ອງ ຕະກຽນ້ອຍກັບດວງອາທິດ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ວ່າໄວໃນການຍ່າງ, ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ລະວັງຍ່າງບໍ່ໃຫ້ ລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ຊ່ວຍກັນເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ອະນາໄມຕິນ, ມືໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍໂດດວາແຂນພ້ອມກັບຈ່າງຂາອອກ ແລະ ໂດດພັບແຂນ ແລະ ຂາເຂົ້າຊ້າງ ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນຍ່າງສາມຂາ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຄມໄຟ: ລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ: ທຽນ, ໄຕ້ທຽນ, ທຽນມີໄຟ, ທຽນນ້ອຍລົງ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ: ທຽນ, ໄຕ້ທຽນ, ທຽນມີໄຟ, ທຽນນ້ອຍລົງ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແມ່ນ້ຳ: ຮູບພາບຄົນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສິ່ງຕ່າງໆທີ່ມີແສງຢູ່ໃນຕົວ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ.
3. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ ແລະ ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແຜ່ນນ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງ ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ ແລະ ຕົວລະຄອນເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
2. ການລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ: ທຽນ, ໄຕ້ທຽນ, ທຽນມີໄຟ, ທຽນນ້ອຍລົງ ແລະ ການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແຜ່ນນ້ຳ: ຮູບພາບຄົນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ.
3. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ ແລະ ເປັນຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.

III. ສຶກສາ-ການສອນ

1. ມຸມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ: ທຽນ, ໄຕ້ທຽນ, ທຽນມີໄຟ, ທຽນນ້ອຍລົງ ແລະ ແຜ່ນເກມການຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແຜ່ນນ້ຳ: ຮູບພາບຄົນຖິ້ມຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງຂີ້ເຫຍື້ອ; ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ.
2. ມຸມບົດບາດສົມມຸດ: ໝວກຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ ແລະ ໝວກຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມບົດບາດສົມມຸດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ ແລະ ຕໍ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖິ້ມໃນແຜ່ນນ້ຳ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນຕົວລະຄອນເລື່ອງ ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ ແລະ ຕົວລະຄອນເລື່ອງ ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທາທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທາທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທາທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ເປັດຮ້ອງ, ງົວຮ້ອງ, ສຽງລົດແລ່ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຕີນ: ທ່າແຂນຂວາໂຄ້ງໄປທາງຊ້າຍ, ແຂນຊ້າຍໂຄ້ງໄປທາງຂວາ ແລະ ທ່າຢ່າງເທົ່າ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍໂດດຢຽບເສັ້ນເຊືອກໄລຍະຫ່າງ 20-50 ຊັງຕີແມັດ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທາທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທາທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທາທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທາທາງຮຽນແບບສຽງຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທາທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສຽງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງສຽງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງສຽງຕ່າງໆ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດ:
 - ສຽງທຳມະຊາດ: ສຽງສັດຮ້ອງ, ຟ້າຮ້ອງ, ລົມພັດ ແລະ ສຽງນ້ຳຕົກຕາດ.
 - ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ: ສຽງດົນຕີ, ສຽງຄົນຮ້ອງ ແລະ ສຽງລົດແລ່ນ.
 - ຄຸນປະໂຫຍດ: ໃຫ້ເຮົາໄດ້ຍິນສຽງ ດັງແຮງ, ຄ່ອຍ, ມ່ວນ ແລະ ບໍ່ມ່ວນ.
2. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງສຽງຕ່າງໆ.
3. ການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍັງນັ້ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບັດຄຳສັບ: ກົບ, ຟ້າຮ້ອງ, ນ້ຳໂຕນຕາດ, ລົມພັດ, ໃບໄມ້, ອ່ອນຊ້ອຍ, ດົນຕີ; ບັດປະໂຫຍກ: ກົບຮ້ອງສຽງດັງອົບໆ, ຟ້າຮ້ອງສຽງດັງຮຶມໆ, ນ້ຳໂຕນຕາດສຽງດັງກົກກ້ອງ, ລົມພັດໃບໄມ້ມີສຽງດັງຊວາດໆ, ສຽງດົນຕີດັງອ່ອນຊ້ອຍ, ລົດແລ່ນສຽງດັງ.
2. ບົດຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍັງນັ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ ຫຼື ເຄື່ອງດົນຕີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄຸນປະໂຫຍດຂອງແສງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ແລະ ສົນທະນາຕາມເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງກ່ຽວກັບການຟັງສຽງສິ່ງຕ່າງໆ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງສຽງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ, ຄຸນປະໂຫຍດຂອງສຽງ ແລະ ເວົ້າຄຳສັບຄືນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນການຟັງສຽງ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສຽງທຳມະຊາດ, ສຽງທີ່ຄົນສ້າງຂຶ້ນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງສຽງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບ, ປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
3. ການປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການຟັງສຽງຕ່າງໆ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອິດທິພົນໃນເວລາຂຽນຕົວເລກ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ຢາງລຶບ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັກຄະນິດສາດເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 15) ຫຼື ເຈ້ຍຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.
2. ເຈ້ຍແບບຂຽນຕົວເລກ 1-20 ທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດຄໍາຄ່ອງ ສຽງຫຍິບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄໍາຄ່ອງ ສຽງຫຍິບ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບໜ້າໂຕແມວທີ່ພັບແລ້ວ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອິດທິພົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຂີດຂຽນຕົວເລກ 1-20 ຕາມຮອຍຈຳ.
3. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຂຽນຕົວເລກ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ກອງ ຫຼື ກະແຊັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິ່ງນຶ່ງ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວຈັບໝູ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ຫຼິ້ນ ແລ້ວ ລ້າງອະນາໄມຕີນ ແລະ ມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້ຳແອວໂຍກຕົວໄປ, ມາ, ຫຼັງຈາກນັ້ນ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ: ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ, ແສງ, ຊໍ, ຂຸ່ຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ: ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ, ແສງ, ຊໍ, ຂຸ່ຍ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ: ທຽນ, ໄຕ້ທຽນ, ທຽນມີໄຟ, ທຽນນ້ອຍລົງ.
3. ບົດຄຳຄອງ ສຽງຫຍິ່ງນີ້.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄອງ ສຽງຫຍິ່ງນີ້.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສືບທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດິນຕີ ແລະ ລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຫຼິ້ນເຄື່ອງດິນຕີ ແລະ ຂຽນຕົວເລກໃສ່ອ່າງຊາຍຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
2. ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດິນຕີ: ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ, ແສງ ແລະ ການລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ.
3. ການຫຼິ້ນເຄື່ອງດິນຕີ: ຕີກອງ, ສັ່ນກະແຊັກ, ເປົ່າ ແຄນ, ຂຽນຕົວເລກ 1-10 ໃສ່ອ່າງຊາຍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມການສຶກສາ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດິນຕີ: ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ, ແສງ; ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ: ທຽນ, ໄຕທຽນ, ທຽນມີໄຟ, ທຽນນ້ອຍລົງ
2. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ເຄື່ອງດິນຕີຈິງ ຫຼື ຈຳລອງ: ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ; ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິບ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດິນຕີ ແລະ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກທຽນໄຂ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນເຄື່ອງດິນຕີ ແລະ ຂຽນຕົວເລກໃສ່ອ່າງຊາຍ.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ຈຸດປະສົງສໍາລັບ ອາທິດທີ 4

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ່າໝາກຫວິດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ອົດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
5. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.
6. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
7. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ສິ່ງທີ່ມີສີ, ບໍ່ມີສີ, ສີທີ່ເຮົາເຫັນໃນທຳມະຊາດ, ສີປຸງແຕ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
3. ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂ ັ ັ ັ, ອ່ານເປັນປະໂຫຍກ, ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕື້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ບອກຊື່ຮູບສີ່ແຈສາກ, ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ອະນຸລັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ ແລະ ເງິນກີບລາວ.
6. ບອກສີຟ້າ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
7. ເວົ້າເປັນຄຳສັບ, ເປັນປະໂຫຍກຕາມເນື້ອໃນຄຳຄອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄອງໄດ້ຊັດເຈນ.
8. ບອກສີອາຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ໝາກ ແລະ ດອກຂອງພືດ, ສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
10. ອ່ານຕົວເລກລາວ ແລະ ເລກອາຣັບຈາກເງິນ: ໃບ 100ກີບ ແລະ 500 ກີບ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ, ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມຮອຍຈ້າ.
2. ບອກສະຫຼະ ແຂ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕາມຄຳສັບ.
3. ບອກສະຫຼະ ແຂ ຕົວສະກົດ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນຕາມຄຳສັບ.
4. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ຕາໃນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໄດ້ຈົບງາມ.
5. ເຝິກປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາໃນການແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມຮອຍຈ້າໄດ້ຈົບງາມ.
6. ຮ້ອຍຮູບຊົງເລຂາຄະນິດໄດ້ຈົບງາມ.
7. ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຂ ຕາມຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຂ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
8. ອົດທົນໃນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ, ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ, ແຫວນຕາມຮອຍຈ້າ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຂ ຄຳສັບ, ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຂ ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
9. ແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕັ້ງວິເສດ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກິນຂຽດ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ ແລະ ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕັ້ງວິເສດ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກິນຂຽດ, ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ ແລະ ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
4. ອົດທົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.
5. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ, ຄຳສັບ, ສະຫຼະ ແລະ ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຕໍ່ໂຕມີໂນສີທີ່ຄືກັນ.
4. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.
6. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ເປົ່າສີໃສ່ຮູບພາບນົກ, ຕໍ່ບັ້ງກຕາມຈິນຕະນາການ, ທົດລອງເປົ່າລົມໃສ່ຖົງຢາງໄສ ແລະ ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຜັກບັ້ງ, ສາລີຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.
3. ອ່ານນິທານເລື່ອງ, ອ່ານພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ, ອ່ານພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ, ອ່ານຕົວເລກອາລັບ 0-20, ຂຽນຕົວສະກົດໃນປະໂຫຍກຕາມແບບ ແລະ ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະຕາມແບບ ກ ຫາ ຮ ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ, ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ, ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ, ແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບພູເຂົາຕາມແບບ, ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ ກ-ຮ, ຂຽນພະ ຍັນຊະນະຕາມຮອຍຈຳໃນປະໂຫຍກສັນ ແລະ ຮອຍຮູບເປັນສາຍຄໍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
5. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.
6. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.
7. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິ່ງນໍ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິ່ງນໍ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ສຽງຫຍິ່ງນໍ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າໝູນຫົວເຂົ້າ ແລະ ທ່າເບັດແອວໄປເບື້ອງຊ້າຍ-ເບື້ອງຂວາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງເຢັ່ງເຢ້ອ້ນ-ລົງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂັດສະໝາດຫຼັບຕາສະມາທິ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ,
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມີມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.
3. ອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂາ ຈິ ຂີ ໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີ:
 - ຊື່ສິ່ງທີ່ມີສີ: ຕົ້ນໄມ້, ດອກໄມ້, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ອາຫານ, ລົດ, ກ້ອນຫີນ, ສັດ, ເຮືອນ, ຜົມ.
 - ຊື່ສິ່ງທີ່ບໍ່ມີສີ: ແກ້ວໃສ, ປູາສະຕິກໃສ, ນ້ຳ, ອາກາດບໍລິສຸດ.
2. ການຟັງນິທານເລື່ອງ ສວນດອກໄມ້.
3. ການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂາ ຈິ ຂີ : ຜ້າ ສີ ຜົນ; ປ້າ ມີ ອາ ຍຸ ຍືນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດນິທານເລື່ອງ ສວນດອກໄມ້ ເບິ່ງໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູ.
2. ດອກໄມ້, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ອາຫານ, ກ້ອນຫີນ, ຜົມ, ແກ້ວໃສ, ປູາສະຕິກໃສ, ນ້ຳ.
3. ບັດຄຳສັບ: ຜ້າ ສີ ຜົນ; ປ້າ ມີ ອາ ຍຸ ຍືນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສີຂອງດອກໄມ້ທີ່ເດັກນ້ອຍຮູ້ຈັກ.
2. ນາຍຄູເລົ່ານິທານ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດນິທານ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ ດອກໄມ້, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ອາຫານ, ກ້ອນຫີນ, ຜົມ, ແກ້ວໃສ, ປູາສະຕິກໃສ, ນ້ຳ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂາ ຈິ ຂີ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສິ່ງທີ່ມີສີ, ບໍ່ມີສີ ແລະ ອ່ານສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂາ ຈິ ຂີ ຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ, ການປົກປັກຮັກສາຕົ້ນໄມ້ ແລະ ເຄື່ອງນຸ່ງ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະ ຂາ ຈິ ຂີ.
3. ຄວາມຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ມາລະຍາດໃນການຟັງນິທານ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໄດ້ຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບ.
3. ແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສີສີໄມ້, ສີສີທຽນ.
2. ເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
3. ເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ທີ່ທາສີແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທາທາງແອນຝ່າມີໄລ່ນີ້ວມີແຕ່ນີ້ວໄປທານີ້ວກ້ອຍ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ ແລະ ສິນທະນາກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການທາສີ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
2. ຄວາມຈົບງາມ ແລະ ຢູ່ໃນຂອບໃນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
3. ການແບ່ງປັນສິ່ງໃຫ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງຍາດ ຕົ້ນໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຕົ້ນໄມ້ນ້ອຍ, ເຊືອກ ຫຼື ໄມ້ນ້ອຍສຳລັບຂີດວົງມົນ ແລະ ກະແຊັກ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຟັງນິທານເລື່ອງ ປ່າໄມ້ແສນງາມ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງຍາດຕົ້ນໄມ້, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນລົງ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີສະຕິລະວັງຕົວໃນການປະຕິບັດຕາມສຽງສັນຍານຈາກຄູ, ບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ, ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມມື, ຕື່ນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍົກມືຂຶ້ນສູງກາຍຫົວເຮັດທາທາງລົມພັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໝີມຸ່ມໃນແກ້ວໃສ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໝີມຸ່ມໃນແກ້ວໃສໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໝີມຸ່ມໃນແກ້ວໃສ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໝີມຸ່ມໃນແກ້ວໃສ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງດົນຕີ: ກອງ, ກະແຊັກ, ແຄນ, ແສງ, ຊໍ, ອຸ່ຍ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບປະເພດປ່າໄມ້, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໝີມຸ່ມໃນແກ້ວໃສ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໝີມຸ່ມໃນແກ້ວໃສ.
3. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ ແລະ ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໜ້າໂຕແມວໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານໄດ້ຊັດເຈນ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ii. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ ແລະ ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໜ້າໂຕແມວ.
3. ການອ່ານຮູບພາບໃນປຶ້ມນິທານເລື່ອງ ປ່າໄມ້ແສນງາມ, ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ, ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ ແລະ ອ່ານພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ໄມ້ໃຫຍ່ (ມ), ຢ່າຕັດຕົ້ນໄມ້ (ຢ), ຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ (ຮ), ໄຟສາຍ (ຟ), ຫູງຕົ້ມ (ຫ), ອາຫານ (ອ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສາ: ສີສິໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ; ເຈ້ຍສຳລັບພັບຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ປຶ້ມນິທານເລື່ອງປ່າໄມ້ແສນງາມ, ຕະກຽງນ້ອຍກັບດວງອາທິດ, ເຄື່ອງມືເອື້ອຍລ້ຽງ ແລະ ບັດຄຳສັບ: ໄມ້ໃຫຍ່, ຢ່າຕັດຕົ້ນໄມ້, ຮັກສາແຫຼ່ງນ້ຳ, ໄຟສາຍ, ຫູງຕົ້ມ, ອາຫານ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາຖາມ, ຕອບກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ 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. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ ແລະ ພັບເຈ້ຍເປັນຮູບໂຕແມວ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານຮູບພາບນິທານ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ:

- ເປົ້າໝາກຫວີດ 1 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງ ເປັນຮູບວົງມົນ.
- ເປົ້າໝາກຫວີດ 2 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງ ເປັນຮູບສາມແຈ.
- ເປົ້າໝາກຫວີດ 3 ເທື່ອ ສະແດງທ່າທາງ ເປັນຮູບສີ່ແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ໝາກຫວີດ.
2. ທຳຫັດກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານ ແອວ ແລະ ຂາ: ທ່າທາງຮຽງແອວຂ້າງຊ້າຍ-ຂວາ ແລະ ທ່າຢືນຂາຂັ້ນ ທາງໜ້າເອົາມືສອງເບື້ອງຈັບ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງໄປທາງໜ້າ-ຖອຍຫຼັງ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນັ່ງຢ່າງຢືນຢັນ ວາງເທິງຫົວເຂົ້າ, ເງິນໜ້າຂັ້ນຫາຍໃຈເຂົ້າ, ກັມໜ້າລົງຫາຍໃຈອອກ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມສຽງສັນຍານ ເປົ້າໝາກຫວີດ.
2. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສີທີ່ເຮົາເຫັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສີທີ່ເຮົາເຫັນໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສີປຸງແຕ່ງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ບອກຊື່ຮູບສີ່ແຈສາກ, ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອະນຸລັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສີທີ່ເຮົາເຫັນໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສີປຸງແຕ່ງ:
 - ສີທຳມະຊາດ: ສີດອກໄມ້, ໝາກໄມ້, ໃບໄມ້, ກ້ອນຫີນ, ຂົນສັດ, ຜົມ.
 - ສີທຳມະຊາດປະສົມເຄມີ: ສີຍ້ອມເຄື່ອງນຸ່ງ, ສີທາເຮືອນ, ສີພິມລົດ.
2. ຮູບເລຂາຄະນິດ: ຮູບສີ່ແຈສາກ, ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ.

1. ດອກໄມ້, ໝາກໄມ້, ໃບໄມ້, ກ້ອນຫີນ, ສີຍ້ອມເຄື່ອງນຸ່ງ, ສີທາເຮືອນ.
2. ຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ໂອ້ນຊາ, ຈອກ, ໂອ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ມີສີ ແລະ ບໍ່ມີສີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ ດອກໄມ້, ໝາກໄມ້, ໃບໄມ້, ກ້ອນຫີນ, ສີຍ້ອມເຄື່ອງນຸ່ງ, ສີທາເຮືອນ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສີທີ່ເຮົາເຫັນໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສີທຳມະຊາດປະສົມເຄມີ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ ໂຕະ, ຕັ້ງ, ໂອ້ນຊາ, ຈອກ, ໂອ ແລ້ວບອກສິ່ງທີ່ເປັນຮູບສີ່ແຈສາກ, ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສີທີ່ເຫັນໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສີທຳມະຊາດປະສົມເຄມີ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການປົກປັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີທີ່ເຫັນໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສີທຳມະຊາດປະສົມເຄມີ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຮູບສີ່ແຈສາກ, ວົງມົນ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດ.
3. ການອະນຸລັກຮັກສາສິ່ງແວດລ້ອມທາງທຳມະຊາດ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງແບບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອົດທົນໃນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ: ຮູບໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາມແຈ, ກ້ອນຈະຕຸລັດ, ກ້ອນສີ່ແຈ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກຟາງ, ຮູບໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາມແຈ, ກ້ອນຈະຕຸລັດ, ກ້ອນສີ່ແຈ.
2. ແບບຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງດິດນີ້ວມີເປັນຈັ່ງຫວະ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ຮ້ອຍແລ້ວ, ແລະ ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແນະນຳຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ: ຮູບໜ່ວຍມົນ, ກ້ອນສາມແຈ, ກ້ອນຈະຕຸລັດ, ກ້ອນສີ່ແຈ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການຮ້ອຍສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆວິເສດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດໄດ້ ຖືກຕ້ອງ.
3. ມີຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຖົງຜ້າ, ດອກໄມ້, ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ.
2. ບົດພາສາ ເຄື່ອງຮຽນ.
3. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຄ້າແອວເຕັ້ນຂຶ້ນ, ລົງຢູ່ກັບບ່ອນ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ມີຄວາມວ່ອງໄວຄ່ອງແຄ້ວໃນການ ຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ອະນາໄມຕິນ, ມີ ໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຄື່ອນໄຫວຊ້າໆຕາມສຽງສັນຍານ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆວິເສດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຖົງວິເສດ.
3. ຄວາມປອດໄພໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄົກ, ສາຍຄໍ, ຕຸ້ມຫູ, ແຫວນ (ສີແດງ); ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ຕຽງ, ສໍດໍາ, ປຶ້ມ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ, ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເກີບ (ສີຟ້າ); ໝໍ້, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄຫ, ເຕົ້າດອກໄມ້ (ສີເຫຼືອງ); ລົດຖີບ, ລົກຈັກ, ລົດໃຫຍ່ (ສີຂຽວ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄົກ, ສາຍຄໍ, ຕຸ້ມຫູ, ແຫວນ (ສີແດງ); ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ຕຽງ, ສໍດໍາ, ປຶ້ມ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ, ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເກີບ (ສີຟ້າ); ໝໍ້, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄຫ, ເຕົ້າດອກໄມ້ (ສີເຫຼືອງ); ລົດຖີບ, ລົກຈັກ, ລົດໃຫຍ່ (ສີຂຽວ) (ສໍາລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຊື່ພູ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຮ້ອຍປັອກສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ ແລະ ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
2. ການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ໂຕະ, ຕັ່ງ, ຄົກ, ສາຍຄໍ, ຕຸ້ມຫູ, ແຫວນ (ສີແດງ); ໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕູ້, ຕຽງ, ສໍດຳ, ປຶ້ມ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ, ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເກີບ (ສີຟ້າ); ໝໍ້, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄຫ, ເຕົ້າດອກໄມ້ (ສີເຫຼືອງ); ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່ (ສີຂຽວ) ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່.
3. ການຮ້ອຍປັອກສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ: ໜວຍມົນ, ກ້ອນສາມແຈ, ກ້ອນຈະຕຸລັດ, ກ້ອນສີ່ແຈ ແລະ ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.

III. ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ໂຕະ, ຕັ່ງ, ຄົກ, ສາຍຄໍ, ຕຸ້ມຫູ, ແຫວນ (ສີແດງ); ໂຕະ, ຕັ່ງ, ຕູ້, ຕຽງ, ສໍດຳ, ປຶ້ມ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ, ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເກີບ (ສີຟ້າ); ໝໍ້, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄຫ, ເຕົ້າດອກໄມ້ (ສີເຫຼືອງ); ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່ (ສີຂຽວ) ແລະ ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່.
2. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ, ສໍສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ ແລະ ເຈ້ຍຮູບພາບຕົ້ນໄມ້, ເຊືອກ, ແບບຮ້ອຍຂຸດປັອກມີຮູ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະ ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສີຂອງເຂົ້າໜົມຢູ່ໃນແກ້ວໃສ່.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຮ້ອຍປັອກສະຫຼັບຮູບຊົງຕາມແບບ ແລະ ທາສີຮູບພາບຕົ້ນໄມ້.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ: ໃສ່ສາຍສ້ອຍ, ໃສ່ແຫວນ, ໃສ່ສາຍແອວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານແຂນ ແລະ ຂາ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານ ແຂນ ແລະ ຂາ: ທ່າຍົກແຂນຂຶ້ນເທິງຫົວ, ຜັບແຂນສອກເຂົ້າປາຍ ນັ້ວມີຈຸບ່າໄຫຼ່ ແລະ ທ່າຍືນຂາດຽວຍົກຂາຄູ່ເຂົ້າໄປທາງຫຼັງເອົາມືເບື້ອງໜຶ່ງຈັບໄວ້ (ສະຫຼັບປ່ຽນເບື້ອງ).
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍແລ່ນຊິກແຊັກ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງເອົາມືກອດເອິກໄປ, ມາຕາມສະບາຍ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ປະຕິບັດຕາມ ຕາມນາຍຄູແນະນຳ.
2. ການເວົ້າຄຳທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ການປ່ຽນແປງຂອງສິ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສິພື້ນຖານ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສິໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານປະໂຫຍກໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສິພື້ນຖານ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສິ:
 - ສິພື້ນຖານ: ແດງ, ເຫຼືອງ, ຟ້າ, ດຳ, ຂາວ.
 - ການປ່ຽນແປງ: ສີແດງປະສົມ ກັບ ສີເຫຼືອງ (ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ), ສີຟ້າ ກັບ ສີເຫຼືອງ (ສີຂຽວ), ສີແດງ ກັບ ສີຟ້າ (ສີບົວ), ສີອ່ອນສີຂາວ, ສີແກ່ສີດຳ.
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສິ.
3. ການອ່ານປະໂຫຍກ: ແມ່ນອນເປ, ປູຂາເຄ; ປ້າເມມີໝາກອີ; ແມ່ມີກະແຈ, ພ່ພາຍເປ້ໄປນາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສິ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
2. ບັດຄຳສັບ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ສີຂຽວ; ບັດປະໂຫຍກ: ແມ່ນອນເປ; ປູຂາເຄ; ປ້າເມມີໝາກອີ; ແມ່ມີກະແຈ; ພ່ພາຍເປ້ໄປນາ.
3. ນ້ຳສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຟ້າ, ສີດຳ, ສີຂາວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບສິທີ່ເດັກນ້ອຍເຄີຍເຫັນໃນທຳມະຊາດ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດນ້ຳສີ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສິພື້ນຖານ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສິ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານປະໂຫຍກ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສິພື້ນຖານ ແລະ ເວົ້າເປັນຄຳສັບຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມປອດໄພໃນເວລາໃຊ້ນ້ຳສີ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສິພື້ນຖານ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງສິ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເລົ່າຄຳຄ່ອງ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານປະໂຫຍກ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ອົດທົນໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ: ແກ ແບ ແປ ແຫ ແມ ແຄ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ລໍດຳ, ຢາງລືບ, ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດຜາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 30) ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂຽນ ແກ ແບ ແປ ແຫ ແມ ແຄ.
2. ເຈ້ຍແບບຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ: ແກ ແບ ແປ ແຫ ແມ ແຄ ທີ່ຂຽນແລ້ວ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ແຮບ້ານເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ບໍ່ແຮບ້ານເຮົາ ປະກອບທ່າທາງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດສະຫຼະ ແຕ່, ແຫວນ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະຕາມຄຳສັບ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອົດທົນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມອົດທົນໃນການອິດຂຽນສະຫຼະ ແຕ່ຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຄຳຄຳອ່ງ ງຸກິນຂຽດ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄຳອ່ງ ແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ງຸກິນຂຽດ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນບໍ່ຍູ້ກັນລົ້ມ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງນິກບິນຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນງຸກິນຂຽດ.
3. ການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ໂດມິໂນສີທີ່ຄືກັນ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຕໍ່ໂດມິໂນສີທີ່ຄືກັນ: ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ຂຽວ, ແດງ, ເຫຼືອງ, ມ່ວງ, ຟ້າ, ດຳ, ຂາວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຕໍ່ໂດມິໂນສີທີ່ຄືກັນ: ສີນ້ຳໝາກກ້ຽງ, ຂຽວ, ແດງ, ເຫຼືອງ, ມ່ວງ, ຟ້າ, ດຳ, ຂາວ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄົກ, ສາຍຄໍ, ຕຸ້ມຫູ, ແຫວນ (ສີແດງ); ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ຕຽງ, ສີດຳ, ປຶ້ມ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ, ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ສິ້ນ, ເກີບ (ສີຟ້າ); ໝີ່, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄຫ, ເຕົ້າດອກໄມ້ (ສີເຫຼືອງ); ລົດຖີບ, ລົກຈັກ, ລົດໃຫຍ່ (ສີຂຽວ).
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ບໍ່ແຮບ້ານເຮົາ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ໂດມິໂນສີທີ່ຄືກັນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຕໍ່ຜູ້ອກຕາມຈິນຕະນາການຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ ກ-ຮ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອ່ານພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາລັບ 0-20 ໄດ້ຊັດເຈນ.
4. ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ ແລະ ມຸມອ່ານ.
2. ການຕໍ່ຜູ້ອກເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ: ກ-ຮ.
3. ການອ່ານພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ: ກ, ຂ, ຄ, ງ, ຈ, ສ, ຊ, ຍ, ດ, ຕ, ຖ, ທ, ນ, ບ, ປ, ຜ, ຝ, ພ, ຟ, ມ, ຢ, ຣ, ລ, ວ, ຫ, ອ, ຮ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາລັບ 0-20.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ: ຊຸດຜ້າ, ອ່າງດິນຊາຍ.
2. ມຸມອ່ານ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ເຈ້ຍພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ ແລະ ບັດຕົວເລກອາລັບ 0-20.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບັດຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳຜັດ 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. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການຕໍ່ຜູ້ອກຕາມຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນຕົວພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ ໃສ່ອ່າງດິນຊາຍ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານພະຍັນຊະນະ ກ-ຮ ແລະ ອ່ານຕົວເລກອາລັບ 0-20.
4. ການແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ການປ່ຽນແປງຂອງສີ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານຂາ ແລະ ແອວ: ທ່າໂຢ່ງໂຢະຂາລົງ ແລະ ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຕັ້ນຂາດຽວເຂົ້າວົງມົນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຢຽດຂາຊື່ໄປທາງໜ້າ, ເອົາມືທັງສອງຄົມພື້ນທາງຫຼັງ, ເງິຍໜ້າຫາຍໃຈເຂົ້າ-ອອກ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ຄວາມອີດທົນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສືອກຫານ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສືອກຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ໝາກ ແລະ ດອກຂອງພືດໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນບົດເພງ ແລະ ຮ້ອງເພງໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບໄດ້ຊັດເຈນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສືອກຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ດອກ, ໝາກ ແລະ ລຳຕົ້ນຂອງພືດ:
 - ໃບ: ໃບເຕີຍ, ຢານາງ, ຜັກໜອກ (ໃຫ້ສີຂຽວ).
 - ດອກ: ດອກອັນຊັນ(ສີມ່ວງ), ດອກສົ້ມພໍດີ (ສີແດງ).
 - ໝາກ ແລະ ລຳຕົ້ນ: ໝາກເລັ່ນ, ໝາກເຜັດ, ໝາກຕູມ, ຮາກບົວ (ສີແດງ), ໝາກຜັກປັງ (ສີມ່ວງ), ຂີ້ໝັນ (ສີເຫຼືອງ).
2. ການເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນບົດເພງ ແລະ ຮ້ອງເພງ ປະໂຫຍດຂອງພືດ.
3. ການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ: ອາຫານ (ອ), ຮາກບົວ(ຮ), ຜັກໜອກ(ຜ).

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບັດຄຳສັບ: ໝາກເລັ່ນ, ຮາກບົວ, ໝາກເຜັດ, ດອກສົ້ມພໍດີ, ໃບຢານາງ, ອາຫານ (ອ), ຮາກບົວ (ຮ), ຜັກໜອກ(ຜ).
2. ບົດເພງ ປະໂຫຍດຂອງພືດ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).
3. ນ້ຳຢານາງ, ນ້ຳຜັກໜອກ, ໃບເຕີຍ, ດອກອັນຊັນ, ເຂົ້າປາດ, ຊ່ອດໝາກເລັ່ນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບອາຫານທີ່ເດັກນ້ອຍເຄີຍກິນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄຳສັບ, ຮ້ອງເພງ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບເນື້ອໃນບົດເພງ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດນ້ຳຢານາງ, ນ້ຳຜັກໜອກ, ໃບເຕີຍ, ດອກອັນຊັນ, ເຂົ້າປາດ, ຊ່ອດໝາກເລັ່ນ, ສົນທະນາກ່ຽວກັບສືອກຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ດອກ ແລະ ໝາກ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສືອກຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ດອກ, ໝາກຂອງພືດ ແລະ ອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການກິນອາຫານ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາພືດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສືອກຫານທີ່ໄດ້ຈາກໃບ, ໝາກ ແລະ ດອກຂອງພືດ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າຄຳສັບຕາມເນື້ອໃນບົດເພງ ແລະ ຮ້ອງເພງ.
3. ຄວາມຊັດເຈນໃນການອ່ານອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ສໍສີ.
2. ແບບຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງເອົານິ້ວມືປະສານກັນແອນຫຼັງມືຂຶ້ນ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ສິນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອິດທິນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການແຕ້ມຮູບພາບບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນຕາມແບບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ເຊືອກ, ກອງ.
2. ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ.
2. ນາຍຄູສະເໜີແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ, ອິດທິພົນ ລໍຖ້າຫຼິ້ນຕາມລຳດັບ ຫຼິ້ນແລ້ວອະນາໄມຕົນມີ ໃຫ້ສະອາດ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຢືນຄຳແອວເຕະຂ້າໄປທາງໜ້າ ແລະ ຫຼັງຊ້າໆ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນເຕັ້ນເຊືອກ.
3. ຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ: ທາງໜ້າ: ແກ, ແຈ, ແອ, ແບ, ແປ, ແລ ແລະ ທາງຫຼັງ: ປາ, ຂາ, ງາ, ຈາ, ຫາ, ດາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ: ທາງໜ້າ: ແກ, ແຈ, ແອ, ແບ, ແປ, ແລ ແລະ ທາງຫຼັງ: ປາ, ຂາ, ງາ, ຈາ, ຫາ, ດາ (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜ່ນເກມເກົ່າ ເກມຕໍ່ໂດມິໂນສີທີ່ຄືກັນ.
3. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສິນທະນາກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດອັນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ.
3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ, ແຫວນຕາມແບບ ແລະ ຮ້ອຍຮູບເລຂາຄະນິດເປັນສາຍຄໍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ທົດລອງເປົ່າລົມໃສ່ຖົງຢາງໄສ ແລະ ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຜັກບັ້ງ, ສາລີຢາງມ່ວນຊື່ນ.
4. ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
2. ການແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ, ແຫວນຕາມແບບ ແລະ ຮ້ອຍຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ, ຈະຕຸລັດເປັນສາຍຄໍ.
3. ການທົດລອງເປົ່າລົມໃສ່ຖົງຢາງໄສ ແລະ ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຜັກບັ້ງ ແລະ ສາລີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ: ສີ່ດຳ, ຢາງລຶບເຈ້ຍ, ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ວົງມົນ, ຈະຕຸລັດ; ເຊືອກສຳລັບຮ້ອຍ ແລະ ສີ່ສີ, ແບບຮູບພາບສາຍແຂນ ແລະ ແຫວນ.
2. ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ: ຖົງຢາງໄສ; ຕົ້ນຜັກບັ້ງ ແລະ ສາລີທີ່ປູກໃນມື້ກ່ອນ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ; ບົດຄຳຄອງ ອາກາດດີ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລົ່າຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ ປະກອບທ່າທາງຕາມຈິນຕະນາການຂອງເດັກນ້ອຍ.
2. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມເຄື່ອງຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ, ມຸມວິທະຍາສາດ ແລະ ທຳມະຊາດ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການແຕ້ມຮູບພາບສາຍແຂນ, ແຫວນຕາມແບບ ແລະ ຮ້ອຍຮູບເລຂາຄະນິດເປັນສາຍຄໍ.
3. ຄວາມມ່ວນຊື່ນໃນການທົດລອງເປົ່າລົມໃສ່ຖົງຢາງໄສ ແລະ ສັງເກດການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຜັກບັ້ງ, ສາລີ.
4. ການເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ຖືກບ່ອນທີ່ກຳນົດໄວ້.

ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບບົດຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ບົດຄຳຄ່ອງ ອາກາດດີ.
2. ທ່າຫັດກາຍະບໍລິຫານລຳຄໍ ແລະ ແຂນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫັດກາຍະບໍລິຫານແອວ ແລະ ຕີນ: ທ່າໝູນແອວອ້ອມຮອບ ແລະ ທ່າເຢັ່ງເຢ້ອ້ື່ນ-ລົງ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍ່າງເຕະຂາໄປທາງໜ້າ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍນອນຫງາຍຫຼັບຕາ, ເອົາແຂນລົງຕາມຕີນຕົວ, ເອົາຂາໄຂ່ວກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
7. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມນາຍຄູອອກແບບປະກອບເນື້ອໃນບົດຄຳຄ່ອງ.
2. ການກ້າສະແດງອອກໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ.

ກິດຈະກຳວົງມົນ

ຫົວຂໍ້: ສີເຄື່ອງຕື່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບໄດ້ຊັດເຈນ.
3. ອ່ານຕົວເລກລາວ ແລະ ເລກອາຣັບຈາກເງິນ: ໃບ 100ກີບ ແລະ 500 ກີບ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມ:
 - ນົມ: ນົມງົວ, ນົມແບ້ສີຂາວ.
 - ນ້ຳ: ນ້ຳຕົ້ມບໍລິສຸດ (ບໍ່ມີສີ), ນ້ຳຫວານ (ມີສີແດງ, ຂຽວ, ມ່ວງ, ເຫຼືອງ, ບົວ, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ).
2. ການເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ອ່ານຕົວເລກລາວ ແລະ ເລກອາຣັບຈາກເງິນ: ໃບ 100ກີບ ແລະ 500 ກີບ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ຮູບພາບ: ນ້ຳນົມງົວ, ນ້ຳຜັກໝອກ, ນ້ຳອັດລົມ.
2. ບັດປະໂຫຍກ: ນ້ຳນົມງົວສີຂາວ, ນ້ຳຜັກໝອກສີຂຽວ, ນ້ຳອັດລົມສີແດງ.
3. ເງິນກີບ ໃບ 100ກີບ ແລະ 500 ກີບ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຕື່ມທີ່ເຄີຍດື່ມ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດ ນ້ຳນົມງົວ, ນ້ຳຜັກໝອກ, ນ້ຳອັດລົມ, ສົນທະນາ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມ.
3. ໃຫ້ເດັກສັງເກດເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍອ່ານຕົວເລກລາວ ແລະ ເລກອາຣັບຈາກໃບເງິນ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມ ແລະ ເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບຄືນ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການດື່ມເຄື່ອງຕື່ມ ແລະ ການອະນຸລັກຮັກສາເງິນກີບລາວ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກສີຂອງເຄື່ອງຕື່ມ.
2. ຄວາມຊັດເຈນໃນການເວົ້າປະໂຫຍກຕາມຮູບພາບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອ່ານຕົວເລກລາວ ແລະ ເລກອາຣັບຈາກເງິນ: ໃບ 100 ກີບ ແລະ 500 ກີບ.

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້: ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບໄດ້ຈົບງາມ.
3. ມີຄວາມອິດທິນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ແກນ, ແຫງ, ແກມ, ແອວ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ສໍດຳ, ຢາງລືບ, ປຶ້ມບົດເຝິກພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 31) ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ແກນ, ແຫງ, ແກມ, ແອວ.
2. ເຈ້ຍສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ແກນ, ແຫງ, ແກມ, ແອວຂຽນແລ້ວ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຮັດທ່າທາງກຳມີ, ແບມີ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ ແລະ ບອກກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ, ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສະເໜີຜົນງານ ແລະ ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບຄວາມສາມັກຄີ, ຄວາມອິດທິນ, ຮັກຄວາມສະອາດ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນໄວ້ບ່ອນທີ່ນາຍຄູກຳນົດ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນໃນການຂີດຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
2. ຄວາມຈົບງາມໃນການຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນການຂຽນສະຫຼະ ແຯ, ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

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

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.

III. ສຳການຮຽນ-ການສອນ

ວິທີຫຼິ້ນ (ເບິ່ງປຶ້ມຄູ່ມືຄູ).

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັ່ນຄໍ່ມື, ໝູນແຂນ ແລະ ໝູນຫົວເຂົ້າ.
2. ນາຍຄູສະເໜີ ແບບຫຼິ້ນ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ; ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບອກຂັ້ນຕອນ ແລະ ກະຕິກາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ, ນາຍຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແຂ່ງຂັນງົວຍາດຄອກ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍ ໃຫ້ມີຄວາມລະມັດລະວັງໃນເວລາຫຼິ້ນ, ມີຄວາມວ່ອງໄວໃນການແລ່ນເຂົ້າຄອກ, ຫຼິ້ນແລ້ວ ອະນາໄມມື, ຕີນ ແລະ ເກັບມ້ຽນອຸປະກອນຊ່ວຍກັນ.
6. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຍົກມືຂຶ້ນສູງກາຍຫົວເຮັດທ່າທາງລົມຜັດ, ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກນ້ອຍ ຫຼິ້ນຕາມໃຈ.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

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

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດທິນໃນເວລາຕໍ່ຮູບພາບ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

ການຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ: ທາງເທິງ: ປີ, ລີ, ວີ, ສີ, ດີ, ນີ; ທາງລຸ່ມ: ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ແຜນເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ: ທາງເທິງ: ປີ, ລີ, ວີ, ສີ, ດີ, ນີ ທາງລຸ່ມ: ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ. (ສຳລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍ).
2. ແຜນເກມເກົ່າ ເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບສັດປ່າ, ປະໂຫຍດ ແລະ ການປົກປັກຮັກສາ.
2. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍສັງເກດຮູບພາບ, ນາຍຄູສົນທະນາກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
3. ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ນາຍຄູຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.
5. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ.
6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການເກັບມ້ຽນເກມຫຼັງຈາກຫຼິ້ນແລ້ວ ແລະ ຄວາມອິດທິນ.

V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄຳສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຕໍ່ຮູບພາບ.

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ຫົວຂໍ້: ມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ

i. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກນ້ອຍສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຂຽນສະຫຼະ Δx , ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
3. ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
4. ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ

1. ຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
2. ການຂຽນສະຫຼະ Δx , ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ: ແກງ, ແຫງ, ແກມ, ແອວ.
3. ການຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ: ທາງເທິງ: ປີ, ລີ, ວີ, ສີ, ດີ, ນີ; ທາງລຸ່ມ: ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ: ທາງໜ້າ: ແກ, ແຈ, ແອ, ແບ, ແປ, ແລ ແລະ ທາງຫຼັງ: ປາ, ຂາ, ງາ, ຈາ, ຫາ, ດາ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

1. ມຸມສິລະປະສ້າງສາ: ກະດານສຽບ ຫຼື ຕິດ; ສໍດຳ ແລະ ຢາງລືບ; ປຶ້ມບົດເຝິກຫັດພາສາລາວເຫຼັ້ມ 2 (ໜ້າ 31) ຫຼື ເຈ້ຍແບບຂຽນຄຳສັບ: ແກງ, ແຫງ, ແກມ, ແອວ.
2. ມຸມເກມການສຶກສາ: ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ: ທາງເທິງ: ປີ, ລີ, ວີ, ສີ, ດີ, ນີ; ທາງລຸ່ມ: ປູ, ຄູ, ບູ, ນູ, ສູ, ອູ ແລະ ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ: ທາງໜ້າ: ແກ, ແຈ, ແອ, ແບ, ແປ, ແລ ແລະ ທາງຫຼັງ: ປາ, ຂາ, ງາ, ຈາ, ຫາ, ດາ.
3. ບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ.

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ນາຍຄູສົນທະນາກັບເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ນາຍຄູແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ, ເດັກນ້ອຍເລືອກບັດສັນຍະລັກເຂົ້າຫຼິ້ນມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
3. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເຂົ້າຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ນາຍຄູຕິດຕາມແນະນຳ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ.
4. ໃຫ້ເດັກນ້ອຍເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມມຸມສິລະປະສ້າງສັນ ແລະ ມຸມເກມການສຶກສາ.
5. ສຶກສາອົບຮົມເດັກນ້ອຍກ່ຽວກັບການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ການບອກຊື່ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນຕາມມຸມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຂຽນສະຫຼະ Δx , ຕົວສະກົດຕາມຄຳສັບ.
3. ຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄ່ອງແຄ້ວໃນການຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງເທິງ-ທາງລຸ່ມ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່ຄຳສັບທີ່ມີສະຫຼະຢູ່ທາງໜ້າ-ທາງຫຼັງ.
4. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

1. ປຶ້ມຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນ ເດືອນ ມີນາ (3) ປີ 2005 ພິມທີ່ເອກະພາບການພິມ.
2. ປຶ້ມຫຼັກການສອນອະນຸບານ ກຸ່ມວິຊາຄູ່ທົ່ວໄປ 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. ຫຼັກການສອນເດັກກອນໄວຮຽນລະບົບ 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. ປຶ້ມແບບຮຽນວິຊາຫຼັກການສອນເດັກກອນໄວຮຽນລະບົບ 11+2 ກົມສ້າງຄູ, ກະຊວງສຶກສາທິການ ປີ 2004 (ບົດທີ 11 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. ປຶ້ມວິຊາຊອກຮູ້ສະພາບແວດລ້ອມ 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).