

កិច្ចការណ៍ការសិកសា

ចុះមុខងារសិកសា បីទី ៣



រដ្ឋបាល នគរាមូនុយ្យ នគរាមូនុយ្យ នគរាមូនុយ្យ
សាធារណរដ្ឋបាល នគរាមូនុយ្យ នគរាមូនុយ្យ នគរាមូនុយ្យ

2016

ຄູ່ມືຖຸ

ກິດຈະກຳເນັດການສຶກສາ

ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 3

ຮຽນຮັງໂດຍ: ແສງມະນີ ສຸພັນທະລົບ
ພູມະລີ ແສງຈັນນະວົງ

ກວດແກ້ໄຂໂດຍ: ດຣ ອ່ອນແກ້ວ ນວນນະວົງ
ປາກຮຸນ ຫຼວງໄຊຊະນະ
ຈຸນລາ ເອັມທອງ

ພິມເອົ້າຫັ້ງໂດຍ: ດວງມາລາ ນາກບູນຕາ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ສະຖາບັນຄືນຄວ້າວິທະຍາສາດາການສຶກສາ

2016



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນາຖາວອນ

-----000-----



ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ

7498 - -

ເລກທີ ສລກ.ສວສ

ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ 09 DEC 2015

ຮັດກົດລົງຂອງລັດຖະມົນຕີ

ວ່າດ້ວຍການຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນໍາໃຊ້ຫຼັກສູດ ແລະ ບັນປະກອບການຮຽນ-ການສອນ

ສໍາລັບຊັ້ນອໝນນຸບານສຶກສາ ພຶທີ 3

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

ເຫັນຕາມ: ການສະແໜີຂອງສະຖາບັນຄົນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.

ລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ຈຶ່ງຕົກລົງ

ມາດຕາ 1: ຮັບຮອງ ແລະ ປະກາດນໍາໃຊ້ຫຼັກສູດ ແລະ ບັນປະກອບການຮຽນ-ການສອນ ສໍາລັບຊັ້ນ
ອໝນນຸບານສຶກສາ ພຶທີ 3 ສະບັບປະຕິຮູບ ໃນໄຮງຮຽນອໝນນຸບານທົ່ວປະເທດ ນັບແຕ່ສຶກຮຽນ
2016-2017 ເປັນຕົ້ນໄປ.

ມາດຕາ 2: ໃຫ້ກົມອໝນນຸບານ ແລະ ປະຖົມສຶກສາ, ສະຖາບັນຄົນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ, ກົມຄຸນ
ຄອງການສຶກສາພາກເອກະຊົນ, ພະແນກສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາແຂວງ, ນະຄອນຫຼວງ
ວຽງຈັນ ແລະ ພາກສ່ວນຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຈຶ່ງຮັບຮູ້, ໃຫ້ການຮ່ວມມື ແລະ ຈັດຕັ້ງປະຕິບັດ
ຮັດກົດລົງສະບັບນີ້ຕາມໜ້າທີ່ຂອງໄພລາວ ໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.

ມາດຕາ 3: ຂົດກົດລົງສະບັບນີ້ ມີຜົນສັກສິດນັບແຕ່ມີລົງລາຍເຊັນເປັນຕົ້ນໄປ.

ຮັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ



ຮັດຖະມົນຕີ
ນິກູ້ອຳນວຍ

ຄໍານຳ

ຄູ່ມືຄູ່ກິດຈະກຳເງັນການສຶກສາສະບັບນີ້ຮຽບຮຽງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ຄູ່ສອນຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3 ນຳໄປໃຊ້ເອົາໃນການຜະລິດແຜ່ນຕະການສຶກສາ, ສ້າງແຜ່ນການສອນ, ການແຕ່ງປິດສອນ ແລະ ການສ້າງແບບຕິດຕາມພັດທະນາການຂອງເດັກ ໂດຍໃຊ້ຄວບຄຸ້ງກັບປົ້ນແຜ່ນການຈັດປະສົບການ, ປົ້ນຄູ່ມືຄູ່ການຈັດກິດຈະກຳ ການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການຕິດຕາມພັດທະນາການເດັກທີ່ກຳນົດເນື້ອໃນປິດສອນ, ໂຄງຮ່າງແຜ່ນການສອນ, ໂຄງຮ່າງການແຕ່ງປິດສອນ ແລະ ໂຄງຮ່າງແບບສັງເກດຝຶດຕິກຳເດັກ ທີ່ກຳນົດໄວ້ໃຫ້ມີຄວາມແຫດໝາຍກັບພັດທະນາການ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກອາຍຸ 5 ປີ.

ນອກຈາກນີ້ຜູ້ທີ່ມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງສາມາດນຳໄປສຶກສາຄົ້ນຄວ້າປະກອບເອົາໃນຂໍ້ມູນຕ່າງໆ ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນສໍາລັບເດັກອາຍຸ 5 ປີ. ຄູ່ມືຄູ່ກິດຈະກຳເງັນການສຶກສາສະບັບນີ້ແບ່ງອອກເປັນ 4 ພາກໃຫຍ່ຄື:

ພາກທີ 1 ຄວາມຮູ້ຝຶ່ນຖານກ່ຽວກັບກິດຈະກຳເງັນການສຶກສາເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍຄວາມໝາຍ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນ; ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນເງັນການສຶກສາ, ຮູບແບບ ແລະ ການຈັດວາງເງັນການສຶກສາ; ການຜະລິດແຜ່ນຕະການສຶກສາ; ການວິຄາະເນື້ອໃນຄວາມຮູ້, ອຸປະກອນ ແລະ ປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເງັນການສຶກສາໜ່ວຍທີ 1-8.

ພາກທີ 2 ແຜ່ນການສອນເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແຜ່ນການສອນ, ການສ້າງແຜ່ນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜ່ນການສອນປະຈຳປີ, ເຕືອນ ແລະ ອາຫິດ.

ພາກທີ 3 ບິດສອນເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງປິດສອນ, ຫຼັກການ, ຮູບແບບການແຕ່ງປິດສອນ ແລະ ການຕິດຕາມພິດຕິກຳເດັກໃນການຫຼັ້ນເກມ.

ພາກທີ 4 ຮູບແບບແຜ່ນຕະການສຶກສາເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍແຜ່ນຕະການສຶກສາແບບຈັບຄູ້ຮູບພາບ, ຕໍ່ຮູບພາບ, ຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບ, ລວມລຳດັບຮູບພາບ, ສຶກສາລາຍລະອຽດ ແລະ ພື້ນຖານການບວກ.

ຄູ່ສອນຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3 ສາມາດນຳເອົາ ໂຄງຮ່າງແຜ່ນການສອນ, ບິດສອນ, ແບບສັງເກດຝຶດຕິກຳເດັກ ແລະ ຮູບແບບແຜ່ນຕະການສຶກສາ ແບບຕ່າງໆໄປຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ແຫດໝາຍກັບສະພາບແວດລ້ອມ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກເພື່ອໃຫ້ເກີດປະໂຫຍດຕໍ່ການພັດທະນາເດັກຂະນຸບານໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.

ພ້ອມດຽວກັນນີ້ຄະນະຮັບຜິດຊອບໃນການປັບປຸງ ແລະ ຮູບຮຽງປົ້ນຄູ່ມືຄູ່ສະບັບນີ້ມີຄວາມຍິນດີເປັນຢ່າງຍິ່ງຮັບເອົາທຸກຄໍາຄິດເຫັນຂອງບັນດາທ່ານເພື່ອປັບປຸງຄູ່ມືຄູ່ດັ່ງກ່າວໃຫ້ມີຄຸນນະພາບກີ່ອື່ນ.

ສາລະບານ

ຫຼັກ

ພາກທີ I ຄວາມຮູ້ຜົ້ນຖານກ່ຽວກັບກິດຈະກຳເຕັມການສຶກສາ

1. ຄວາມໝາຍ.	1
2. ຈຸດປະສົງ	1
3. ເນື້ອໃນ	1
4. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນເຕັມການສຶກສາ .	3
5. ແຜ່ນເຕັມ ແລະ ການຈັດວາງແຜ່ນເຕັມການສຶກສາ	6
6. ການຜະລິດແຜ່ນເຕັມການສຶກສາ	9
6.1 ເຕັມຕໍ່ຮູບພາບ	10
6.2 ເຕັມຈັບຄູ້ຮູບພາບ.	14
6.3 ເຕັມສຶກສາລາຍລະອຽດ	19
6.4 ເຕັມລຽນລຳດັບ	22
6.5 ເຕັມຈັດໝວດໝູ້	23
6.6 ເຕັມຜົ້ນຖານການບວກ	24
7. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ	26
8. ຂໍ້ແນະນຳໃນການນຳໃຊ້ຄູ່ມືກິດຈະກຳເຕັມການສຶກສາ	30

ພາກທີ II ແຜນການສອນ

1. ຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ	32
1.1 ຄວາມສໍາຄັນແຜນການສອນ	32
1.2 ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ	32
2. ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເຕືອນ ແລະ ອາຫິດ	33
2.1 ຕາຕະລາງວິເຄາະກິດຈະກຳເຕັມການສຶກສາຕາມໜ່ວຍການສອນແຕ່ໜ່ວຍທີ 1-8.....	33
2.2 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ	63

2.3 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ	76
2.4 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາຫຼດ	79

ພາກທີ III ບົດສອນ

1. ຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ	82
1.1 ຄວາມສໍາຄັນ	82
1.2 ປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ	82
2. ຫຼັກການ, ຂັ້ນຕອນ ແລະ ຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ	82
2.1 ຫຼັກການການແຕ່ງບົດສອນ	82
2.2 ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ	83
2.3 ຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ	84

ພາກທີ IV ຮູບແບບແຜ່ນເກມການສຶກສາໃນໜ່ວຍການສອນ

1. ໜ່ວຍຕົວຂອງຂ້ອຍ	88
2. ໜ່ວຍຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ	112
3. ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ	140
4. ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂ້ອຍ	165
5. ໜ່ວຍໜຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ	192
6. ໜ່ວຍສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ	231
7. ໜ່ວຍການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ	266
8. ໜ່ວຍສິ່ງຕ້າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ	297
● ເອກະສານອ້າງອີງ	329

ພາກທີ I ຄວາມຮູ້ພັນຖານກ່ຽວກັບກົດຈະກຳແນມການສຶກສາ

1. ຄວາມພຍາຍ

ແນມການສຶກສາໝາຍເຖິງກົດຈະກຳການຫຼັນທີມີຂະບວນການຝັດທະນາຄວາມຄືດປະໂດສ້າງສັນ ແລະ ການຊອກຫາເຫດຜົນຈາກການຫຼັນແນມປະເຟດຕໍ່ເປັນແຜ່ນ ແລະ ຕໍ່ໂດມີໂນ, ລຽນລຳດັບ, ຈັບຄູ່, ຈັດໝວດໝູ່, ສຶກສາລາຍລະອຽດ, ພື້ນຖານການບວກຮູບພາບຕາມເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບວິທະຍາສາດ, ຄະນິດສາດ ແລະ ພາສາລາວຂັ້ນພື້ນຖານ.

2. ຈຸດປະສົງ

- 2.1 ເຝີໃຫ້ແດກຮູ້ຈັກສັງເກດ ແລະ ບອກຊື່ຮູບພາບ, ສີ, ຈຳນວນ, ຮູບຮ່າງ, ແຂກ, ຜະຍັນຊະນະ.
- 2.2 ເຝີໃຫ້ແດກມີຄວາມຄືດສ້າງສັນຢ່າງມີເຫດຜົນ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄໍາບອກເຊັ່ນ: ຕໍ່, ລຽນລຳດັບ, ຈັບຄູ່, ຈັດໝວດໝູ່, ສຶກສາລາຍລະອຽດ ແລະ ບວກຮູບພາບ.
- 2.3 ເຝີໃຫ້ແດກມີຄວາມຄ່ອງແຄ່ວໃນການນຳໃຊ້ມີ ແລະ ສາຍຕາໃຫ້ປະສານສຳພັນກັນໃນການນຳໃຊ້ແຜ່ນແນມຕໍ່ລະຊະນິດ.
- 2.4 ເຝີໃຫ້ແດກມີຄວາມອິດທຶນ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ. ມີຄວາມສາມັກຄື, ມີນັ້າໃຈແບ່ງປັນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນການຫຼັນ.
- 2.5 ເຝີໃຫ້ແດກຮູ້ຈັກການຍອມຮັບຄວາມຄືດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ, ກ້າສະແດງອອກ ແລະ ຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ.

3. ເນື້ອໃນ

ຫົວຂ້າແນມການສຶກສາປະກອບມີເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ, ພາສາລາວ ແລະ ຄະນິດສາດໂດຍເນັ້ນການບອກຊື່ຮູບພາບ, ສີ, ຈຳນວນ, ຮູບຮ່າງ, ແຂກ, ຜະຍັນຊະນະ, ສະຫຼຸງ ແລະ ຄໍາສັບທີ່ນຳໃຊ້ໃນແນມຕໍ່ລະປະເຟດເຊັ່ນ: ຕໍ່, ລຽນລຳດັບ, ຈັບຄູ່, ຈັດໝວດໝູ່, ສຶກສາລາຍລະອຽດ ແລະ ບວກຮູບພາບຕໍ່າງໆເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດດັ່ງນີ້:

3.1 ແນມຕໍ່ຮູບພາບ

ແນມຕໍ່ຮູບພາບມີ 2 ແບບຄື: ແບບຈິກຂໍ ແລະ ແບບໂດມີໂນ, ແນມຕໍ່ແບບຈິກຂໍເປັນການຕໍ່ຮູບພາບສົມບູນແບບໃນແຜ່ນດຽວກັນ ແລະ ແນມຕໍ່ແບບໂດມີໂນເປັນການຕໍ່ຮູບພາບໃຫ້ໄປຕາມທິດທາງດຽວກັນ.

1) ແນມຕໍ່ແບບຈິກຂໍ: ເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ, ເດັກນ້ອຍເຕະບານ. ຄອບຄົວອົບອຸ່ນ, ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ ແລະ ຕື່ມນັ້າ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮັບແຂກ. ເດັກນ້ອຍໄປໂຮງຮົນ, ການປັດກວາດດິນໂຮງຮົນ, ເດັກນ້ອຍຍິງຊາຍຢືນລຽນແຖວຕາມລຳດັບ, ເຄື່ອງຫຼັນໃນໂຮງຮົນ. ຕະຫຼາດ ແລະ ເດັ່ນກິລາ, ຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ, ເດັກນ້ອຍລຳ, ອາກາດອ້ອມຕົວເຮົາ. ຄວາມປອດໄພໃນການອັບອື່ນ, ເດັກນ້ອຍເຊື່ອເຮືອໃສ່ເສື້ອຊູ້ຊີບ, ເດັກນ້ອຍແຕ້ມ ແລະ ຂຽນ. ເດັກນ້ອຍຫຼັນເຄື່ອງຫຼັນໃນເດັ່ນ, ສົ່ງທີ່ບໍ່ຄວນຖີ່ໃສ່ແມ່ນັ້າ.

2) ແນມຕໍ່ແບບໂດມີໂນ: ເຄື່ອງນຸ່ງປ້ອງກັນໜາວ, ດອກໄມ້, ສຶຄືກັນ. ເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຮຽນ.

3.2 ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ

ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບມີ 5 ແບບຄື: ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ (ຮູບຮ່າງ, ສີ, ຈຳນວນ, ແຂະໜາດ, ປະລິມານ); ຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ສຳຜັນກັນ; ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ສົມບູນ ແບບກັບຮູບພາບທີ່ແຍກຊັ້ນສ່ວນ; ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄູ່ກັນ (ເຄື່ອງໃຊ້, ຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ຮູບພາບ ຫຼື ສັນຍາລັກ, ຈຳນວນຕົວເລກ ແລະ ຮູບພາບ; ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບສັນຍາລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.

1) ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:

- ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕາມປະເພດ, ສີ, ແຂະໜາດ, ຮູບຮ່າງເຄື່ອງໃຊ້, ເຄື່ອງມື, ເຄື່ອງດິນຕີ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ເຄື່ອງຫັດຖະກຳຜົ້ນເມືອງລາວ.
- ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕາມທີ່ວ່າງານອະນາໄມຮ່າງໝາຍ, ການປະຕິບັດກິດຈະກຳປະຈຳວັນໃນໂຮງຮຽນ, ສະມາຊຸກໃນຄອບຄົວ, ວຽກແຕລະຄົນ ໃນຄອບຄົວ, ຍາດຕີຜົ້ນອງທາງຟ່ະແມ່, ບຸກຄົນທີ່ເຮັດວຽກໃນຫ້ອງການບ້ານ, ສະຖານທີ່ສຳຄັນໃນບ້ານ (ຖ້າ, ນ້ຳຕົກຕາດ, ທາດ, ວັດ, ອົວ), ບຸນອອກຜັນສາ, ບຸນປີໃໝ່ລາວ, ວັນແມ່ຍິງ, ວັນສ້າງຕັ້ງກອງທັບ, ວັນເຕັກນ້ອຍ. ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ (ດິນ, ພິດ, ສັດ) ແລະ ສິ່ງບໍ່ມີຊີວິດ (ດິນ, ນ້ຳ, ກ້ອນຫິນ), ໂມງ, ລິດ, ເຮືອບິນ, ເຮືອ.
- ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕາມຮູບເລຂາຄະນິດ. ຕົວເລກແຕ່ 0-9, ຈຳນວນເລກແຕ່ 1-20.
- ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕາມຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນລາວແຕ່ ກ(ໄກ)ເຖິງ ຮ(ເຮືອນ), ຕົວພະຍັນຊະນະແຕ່ ກ ເຖິງ ຮ.

2) ຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຜັນກັນ: ການເພີ່ງພາອາໄສກັນຂອງສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ. ອາຫານທີ່ມີຄວາມຈຳເປັນຕໍ່ກັບຄົນ, ສັດ, ພິດ; ຊື່ວັນກັບສີປະຈຳວັນ ໃນໜຶ່ງອາຫິດ, ສັດບີກກັບຫາງ, ຕົ້ນໄມ້ກັບໃບ, ເຄື່ອງໃຊ້ຕ່າງໆ. ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະຮູບ (ໄກ) ກັບຕົວ (ກ) ແຕ່ເຖິງ ຮ. ຈຳນວນ ຮູບພາບກັບຕົວເລກ.

3) ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ສົມບູນແບບກັບຮູບພາບທີ່ແຍກຊັ້ນສ່ວນ: ຮູບຊີ້ງເລຂາຄະນິດ, ເຄື່ອງໃຊ້ສຳລັບຄົວກິນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນໂຮງຮຽນ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄໍາສັບ.

4) ຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນເຄື່ອງມີຊ່າງ.

5) ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບສັນຍາລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ: ສິ່ງປຸກສ້າງ. ຊອງຈິດໝາຍ.

3.3 ແນສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ

ແນມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ: ສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອາຫານ, ບຸກຄົນສຳຄັນໃນໂຮງຮຽນ ແລະ ສຸກສາລາ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ສັດທີ່ລັ້ຢູ່ແຕລະບອນ.

3.4 ແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບ

- 1) ລຽນລຳດັບຮູບພາບຕາມແບບ: ຮູບເລຂາຄະນິດ(ສາມແຈ, ວົງມິນ, ຈະຕຸລັດ, ສີ່ແຈ), ສັດນ້ຳທີ່ຂາດຫາຍໄປ, ການຕື່ມຫຼືເຫັນ.
- 2) ລຽນລຳດັບຮູບພາບຕາມເລື່ອງ: ປາກີດການກ່ອນຜົນຈະຕົກ. ການຈະເລີນຕີບໃຫຍ່ຄົນສັດແລະຜິດ. ການບົວລະບັດຮັກສາເລົ່າຄົງ, ແມ່ຂັ້ວຜັກກາດ, ການຕື່ມນ້ຳ.
- 3) ລຽນລຳດັບຮູບພາບຕາມຂັ້ນຕອນ: ເດັກນ້ອຍລ້າງມື, ເດັກນ້ອຍຖຸແຂວ້ວ, ເດັກນ້ອຍສະຜົມ.
- 4) ລຽນລຳດັບຮູບພາບຕາມສີ: ລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ, ປຶ້ມສະຫຼັບກັນຕາມສີ.
- 5) ລຽນລຳດັບຮູບພາບຕາມປະລິມານ: ນ້ຳໃນຈອກແຕ່ຫຼ້ອຍຫາຫຼາຍ, ແສງຈາກທຽບໄຂແຕ່ຫຼ້າຍຫາຫຼ້ອຍ.
- 6) ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ 0-9.
- 7) ລຽນລຳດັບຕາມຄວາມສູງ-ຕໍ່າ: ເດັກນ້ອຍຍິ່ງຊາຍສູງ-ຕໍ່າ.

3.5 ແນມັດໝວດໝູ້ຮູບພາບ

- 1) ຈັດໝວດໝູ້ຕາມຂະໜາດ: ຮູບວົງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດຂະໜາດນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່.
- 2) ຈັດໝວດໝູ້ຕາມປະເພດ: ເຄື່ອງຄົນທີ່ຜົ່ນເມືອງລາວ, ເຄື່ອງມີການສື່ສານ.
- 3) ຈັດໝວດໝູ້ຕາມສີ: ຮູບພາບວັດ, ເຮືອ, ດອກໄມ້. ຮູບພາບສິ່ງຕ່າງໆ.
- 4) ຈັດໝວດໝູ້ຕາມຄໍາສັບທີ່ມີສະຫະຢູ່ທາງໜ້າແລະທາງຫຼັງ; ຄໍາສັບທີ່ມີສະຫະຢູ່ທາງລຸ່ມແລະທາງເທິງ.

3.6 ແນຜົນຖານການບວກຮູບພາບ

ແນມຜົນຖານການບວກຮູບພາບ: ຮູບພາບຈຳນວນ 1-5, ຮູບພາບສັດປົກຈຳນວນ 1-5, ຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5, ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ຈຳນວນ 1-5

4. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນແນມການສຶກສາ

4.1 ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນແນມການສຶກສາ.

ແນມການສຶກສາໃນຊັ້ນອະນຸບານປີທີ 3 ປະກອບມີແນມຕໍ່ຮູບພາບ, ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ, ແນມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບ, ແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບ, ແນມຜົນຖານການບວກການນຳໃຊ້ແນມແຕ່ລະປະເພດໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນເຜື່ອຮຽນເອົາຄວາມຮູ້ໃໝ່ ແລະ ເຝັກທັກສະຄູຄວນຈັດເປັນ 2 ຢ່າງເຊັ່ນ:

- ແນມຊຸດໃໝ່ ຄູ່ເປັນຜົ້ນນຳພາເດັກຫຼັ້ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ເອົາເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ຕາມປະເພດແນມ

ภาคจัดกิจจะกำกับดูแล-ภาคสอนกว้างกับเกมภาคสีสักษาอุดมั่น และ เกมภาคสีสักษาอุดมั่นเก้าคุณประทีบัดตามขั้นตอนภาคภารมี ขั้นตอนดำเนินภาคสอน และ ขั้นตอนสะท้อนตัวเอง:

ก. ขั้นตอนภาระภูมิ

1. ກະກຽມອຸປະກອນ: ການກະກຽມອຸປະກອນໃນການຫຼັ້ນເຕັມປະກອບມີແຜ່ນເຕັມເຕັມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າ, ກະດານສຽບແຜ່ນເຕັມ, ໂຕ່ວາງແຜ່ນເຕັມ. ການຫຼັ້ນເຕັມແຕ່ລະປະເພດຄູ່ຕ້ອງໄດ້ກະກຽມອຸປະກອນຕາມການເລືອກຮູບແບບການຈັດກິດຈະກຳເປັນລາຍບຸກຄົນ, ຄູ່ ຫຼື ກຸມ. ການຫຼັ້ນເຕັມ ແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງກະກຽມດັ່ງນີ້:

- 1) ກະກຽມຈຳນວນແຜ່ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າໃຫ້ພວງຝໍກັບຮູບແບບການຈັດກິດຈະກຳທີ່ຕົນເລືອກ
 - 2) ກະກຽມກະດາມສຽບແຜ່ນເກມ, ໂຕະສໍາລັບວາງແຜ່ນເກມ

2. ກະກຽມສະຖານທີ່: ການກະກຽມສະຖານທີ່ສໍາລັບຫຼື້ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າແມ່ນຈັດຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນມີດັ່ງນີ້:

 - 1) ການສາທິດເກມຊຸດໃໝ່ແມ່ນໃຫ້ເດັກນັ້ນເປັນຮູບເຄິ່ງວົງມີນໃນພື້ນຫ້ອງຮຽນສິ່ງສໍາຄັນໃຫ້ເດັກເບິ່ງເຫັນການສາທິດຂອງຄູ່ຢ່າງທົ່ວເຖິງ. ຈາກນັ້ນ ຈຶ່ງ
ຈັດກຸ່ມໃຫ້ເດັກຫຼື້ນເປັນລາຍງານຂອງຄູ່ຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ຄູ່ ຫຼື ກຸ່ມຕາມການເລືອກຮູບແບບການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
 - 2) ການຫັ້ນເກມຂອດເກົ່າແມ່ນໃຫ້ເດັກນັ້ນເປັນລາຍງານຂອງຄູ່ຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ຄູ່ ຫຼື ກມ.

๒. ขั้นตอนดำเนินงานสุขา

- ការងារប្រចាំខែត្រូវបានរៀបចំឡើងដើម្បីបង្ហាញពីការងារ និងការងារប្រចាំខែ។
 - 1) ក្នុងការងារប្រចាំខែ ត្រូវបានរៀបចំឡើងដើម្បីបង្ហាញពីការងារប្រចាំខែ និងការងារប្រចាំខែ។
 - 2) ក្នុងការងារប្រចាំខែ ត្រូវបានរៀបចំឡើងដើម្បីបង្ហាញពីការងារប្រចាំខែ និងការងារប្រចាំខែ។
 - 3) ក្នុងការងារប្រចាំខែ ត្រូវបានរៀបចំឡើងដើម្បីបង្ហាញពីការងារប្រចាំខែ និងការងារប្រចាំខែ។

- 5) ຫຼັງຈາກຫຼັນເກມແລ້ວຄູແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມໄວ້ໃນກັບ, ທົງ ແລະ ມ້ຽນເປັນບ່ອນ.
- 6) ຄູສຶກສາອົບຮົມເຕັກ: ພາຍຫຼັງຫຼັນແລ້ວຕາມຫົວຂໍທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນບົດສອນຂອງຕົນເອງ.
- ການຫຼັນເກມຊຸດເກົ່າ ເຕັກຫຼັນເອງ, ຄູຊ່ວຍແນະນຳ (ເຕັກເປັນໃຈກາງ)
- 1) ການຈັດກຸມຫຼັນຄວນເປັນກຸມນ້ອຍປະມານ3-5ຄົນ, ຈັດເປັນຄູ່ 2 ຄົນ, ຈັດເປັນບຸກຄົນ1ຄົນ, ຈັດໃຫ້ເຕັກໄດ້ຫຼັນກັບໝູ່ເຜື່ອນດ້ວຍຄວາມສະໜັກໃຈ ແລະ ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ.
 - 2) ຄູແນະນຳເກມຊຸດເກົ່າໂດຍການຖາມຄືນຊື່ເກມ, ຮູບພາບໃນແຜ່ນເກມ, ວິທີຫຼັນຈາກນັ້ນໃຫ້ເຕັກຫຼັນເອງ.
 - 3) ສົ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ແມ່ນການຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອເຕັກທີ່ຫຼັນບໍ່ຫັນຄ່ອງແຄ້ວ.
 - 4) ການຫຼັນເກມຊຸດເກົ່າແມ່ນຈັດໃນເວລາດຽວກັນກັບການແບ່ງໃຫ້ເຕັກຫຼັນເກມຊຸດໃໝ່.
 - 5) ການເກັບມ້ຽນ, ສະຫຼຸບການຫຼັນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າແມ່ນປະຕິບັດຕາມຫົວຂໍ ແລະ ເວລາຄືກັນ.
- ຄ. ຂັ້ນຕອນການສະຫຼຸບ.
- 1) ຖາມຄືນຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ແລະ ສົ່ງຕ່າງໆທີ່ມີໃນແຜ່ນເກມ.
 - 2) ເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຫຼັນເກມແຕ່ລະປະເພດທີ່ເຕີນນຳມາຈັດການຮຽນ-ການສອນໃນຂົ່ວໂມງນັ້ນ.

4.2 ປະໂຫຍດຂອງການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

- ຊ່ວຍໃຫ້ກໍາມຊັ້ນມື ແລະ ສາຍຕາມມີການປະສານສຳພັນກັນ.
- ສ້າງໃຫ້ເຕັກມີການຄືນຄິດແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ.
- ສ້າງຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງດ້ານວິທະຍາສາດ, ອະນິດສາດ, ພາສາລາວໃນການສັງເກດ, ບອກຊື່, ຈໍາແນກ, ປຽບທຽບສົ່ງຕ່າງໆຕາມຮູບຮ່າງ, ຮູບຊີງ, ຂະໜາດ, ສີ, ຕົວເລກ ແລະ ຕົວພະຍັນຊະນະ.
- ສ້າງໃຫ້ເຕັກມີລະບຽບວິໄນ, ມີຄວາມອົດທິນ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ໜ້າທີ່ຂອງຕົນ, ມີຄວາມກ້າຫານສະແດງອອກຍອມຮັບຄວາມຄິດເຫັນຜູ້ອື່ນ. ມີຄວາມສາມັກຄືຢ່ວ່ມກັບຜູ້ອື່ນໄດ້, ມີນ້າໃຈຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນ, ມີມາລະຍາດ ແລະ ລັກສະນະນິດໄສທີ່ຕິງຈາມເໝາະສິມກັບໄວອາຍຸ.

4.3 ສົ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.

- ເຕັກແຕ່ລະຄົນມີພັດທະນາການແຕກຕ່າງກັນ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນຄວນຄຳໜຶ່ງເຖິງພັດທະນາການຂອງເຕັກແຕ່ລະຄົນໂດຍສະເພາະເຕັກທີ່ມີຄວາມຕ້ອງການຜິສະດາຫຼັກສາມາດຮຽນຮ່ວມເຕັກປຶກກະຕິໄດ້.
- ການສັງເກດແຜ່ນເກມຫຼືບັດເກມເປັນສົ່ງສໍາຄັນທີ່ເຮັດໃຫ້ເຕັກສາມາດເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນຂອງຮູບພາບ ແລະ ສົ່ງອື່ນໆທີ່ນຳມາຮຽນ.
- ແນະນຳຂັ້ນຕອນການຫຼັນໃຫ້ລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.

- ເກມໃໝ່ທີ່ນຳມາສອນ ແລະ ຫຼັນຕ້ອງຖືກກັບໜ່ວຍການສອນ.
 - ການຫຼັນເກມທຸກຄັ້ງຕ້ອງຫຼັນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ເກມຊຸດເກົ່າສະຫຼັບກັນ.
 - ເດັກອະທິບາຍຜົນງານທີ່ຕົນເອງເຮັດໄດ້ຫຼັງຈາກປະຕິບັດກິດຈະກຳສໍາເລັດ.
 - ອູ້ປະເມີນຜົນງານທີ່ເດັກເຮັດສໍາເລັດ ແລະ ໃຫ້ກຳລັງໃຈແກ່ເດັກ.
 - ການແຂ່ງຂັນຫຼັນເກມຄຸຄວນຄັດເລືອກເກມໃຫ້ເພົາຈະສົມ.
 - ແນະນຳໃຫ້ເດັກຊ່ວຍເຕັບມັນອຸປະກອນການຮຽນຂອງຕົນ ແລະ ອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດທຸກຄັ້ງ.
 - ຄຸຄວນຕິດຕາມໃຫ້ການຊ່ວຍເຫຼືອແກ້ໄຂບັນຫາ, ໃຫ້ຄວາມຮັກແງງຢ່າງອົບອົ່ວງກັບເດັກທຸກຄົນໃນເວລາຫຼັນເກມ.

5. ແຜນເກມ ແລະ ການຈັດວາງແຜນເກມການສຶກສາ

5.1 ແຜນເກມການສຶກສາ

ແຜ່ນຕາມການສຶກສາທີ່ນຳມາໃຊ້ກັບຕາມແຕ່ລະປະເຜດມີ 2 ອົບແບບຄື: ແຜ່ນຕາມແບບມີອາຫັງ ແລະ ແຜ່ນຕາມແບບບໍ່ມີອາຫັງ.

1) ແຜນແກມແບບມືອາຕັງ.

● ການຜະລິດ

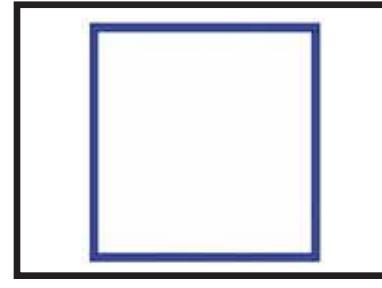
- ແຕ່ມ ຫຼືກອບປີຮູບພາບໃສ່ເຈັຍຂາວ, ທາສີໃສຮູບພາບທັງບັນການຮຽນເລື່ອງສີຕ້ອງທາຕາມການກຳນົດໄວ້.
 - ຂີດຂອບຮູບໃຫ້ມີສີເຂັ້ມດ້ວຍເຟັດສິຕາມຄວາມມັກ 1 ສີ.
 - ຕັດເຈັຍແຂງສໍາລັບຮອງຜົ່ນຂະໜາດທີ່ກັບເຖິງແຕ່ລະປະເຟັດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
 - ຕັດເຈັຍແຜ່ນເຖິງແຕ່ລະປ່ຽງເປັນເຖິງສໍາເລັດຮູບໃຫ້ຈົ່ງຂອບຮູບທີ່ມີເສັ້ນເຂັ້ມໄວ້.
 - ຕັດເຈັຍສໍາລັບຮັດຂາຕັ້ງແຜ່ນເຖິງນັ້ນຍ້າຕັ້ງຈະມີຂະໜາດຄວາມກວ້າງ 2 ຂັ້ງຕີແມັດ, ຄວາມຍາວເທົ່າກັບ 2 ສ່ວນ 3 ອອງຂະໜາດແຜ່ນເຖິງ. ແຜ່ນເຖິງໃຫ້ເພີ່ມຄວາມກວ້າງຂອງຂາຕາມຂະໜາດອອງແຜ່ນເຖິງ.

ຕົວຢ່າງ: ແຜ່ນເກມແບບບໍ່ມີອາຫັງ

1. ຮູບດ້ານໜ້າ



2. ຮູບດ້ານຫຼັງ



- ການນຳໃຊ້

- ການນຳໃຊ້ແຕ່ລະຄັ້ງໃຫ້ດຶງຂາຕັ້ງແຜ່ນເກມອອກໜ້ອຍໜຶ່ງ.
- ຕັ້ງແຜ່ນເກມໃຫ້ປິ່ນຮູບອອກມາທາງໜ້າ ແລະ ແຜ່ນເກມທີ່ໃຊ້ຄຸກັນວາງເປັນຄຸ້ຫຼືຂອບລຸ່ມພຽງກັນ.

- ການເກັບມ້ຽນຮັກສາ

ຫຼັງຈາກໃຊ້ແລ້ວໃຫ້ພັບຂາເກມເອົາຕິດກັບແຜ່ນເກມ.ເກັບໃສ່ໃນກັບ, ກະຕ່າແລ້ວເກັບມ້ຽນໄວ້ໃນຕູ້ບ່ອນສະອາດ ແລະ ແຫ້ງ. ແຜ່ນເກມທີ່ເກົ່າ, ເປົ່າໃຫ້ ຊົ້ມແປງ ແລະ ອະນາໄມ.

2) ແຜ່ນເກມແບບມີອາຫັງ

- ການຜະລິດ

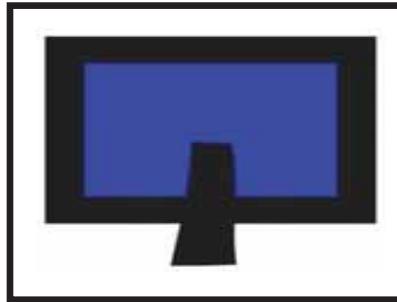
- ແຕ່ມ ຫຼື ກັອບປີຮູບພາບໃສ່ເຈັຍຂາວ, ທາສີໃສ່ຮູບພາບຖ້າເປັນການຮຽນເລື່ອງສີຕ້ອງທາຕາມການກຳນົດໄວ້.
- ອີດຂອບຮູບໃຫ້ມີສີເຂັ້ມດ້ວຍເພີດສີຕາມຄວາມມັກ 1 ສີ.
- ຕັດເຈັຍແຂງສໍາລັບຮອງຜົ້ນຂະໜາດເຫຼົ່າກັບເກມແຕ່ລະປະເພດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
- ຕັດເຈັຍແຜ່ນເກມແຕ່ລະປ່ຽງເປັນເກມສໍາເລັດຮູບໃຫ້ຈົ່ງຂອບຮູບທີ່ມີເສັ້ນເຂັ້ມໄວ້.
- ແຜ່ນເກມນ້ອຍ ແລະ ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ຈະວາງໃສ່ໂຕະສໍາລັບວາງແຜ່ນເກມ ຫຼື ນຳໃຊ້ຜົ້ນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ກະດານສຽບແຜ່ນເກມ.

ពិវឌ្ឍន៍: ផែនការណ៍បរបុទ្ធមិខាត់

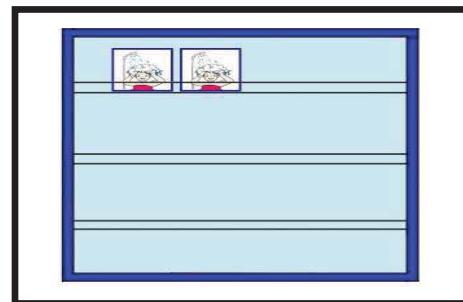
១. ទូរសព្ទនាមីនា



2. ຮູບດ້ານຫຼັງ



ពិវិះម៉ាក: ទុកដានស្របដៃនកំណែ



- ການນຳໃຊ້:
 - ຕິດຫຼືສຽບແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນໃສ່ກະດານສຽບແຜ່ນເກມໃຫ້ປິ່ນຮູບອອກມາທາງໜ້າ.
 - ກໍລະນີບໍ່ມີກະດານໃຫ້ວາງແຜ່ນເກມໃສ່ເທິງໜ້າໂຕະ ຫຼື ພື້ນຫ້ອງຮຸນ.
- ການມ້ຽນເກັບຮັກສາ: ຫຼັງຈາກໃຊ້ແລ້ວເກັບໃສ່ໃນກັບ, ກະຕ່າແລ້ວເກັບມ້ຽນໄວ້ໃນຕູບອນສະອາດ ແລະ ແຫ້ງແຜ່ນເກມທີ່ເກົ່າ, ເປົ່າໄຫ້ຂ້ອມແປງ ແລະ ອະນາໄມ.

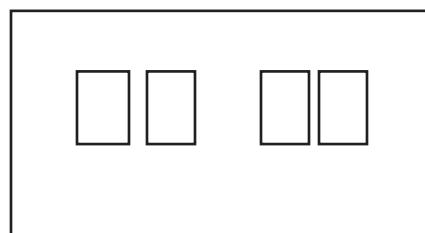
5.2 ການຈັດວາງແຜ່ນເກມ

ແຜ່ນເກມການສຶກສາມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ການເຝັກແອບສາຍຕາເດັກໃນການສັງເກດເບິ່ງສິ່ງທ່າງໆທາມລວງຕັ້ງ ແລະ ລວງອອນ; ການຈັດວາງແຜ່ນເກມມີ 2 ແບບຄື: ແບບວາງຕາມລວງອອນ ແລະ ແບບວາງຕາມລວງຕັ້ງ.

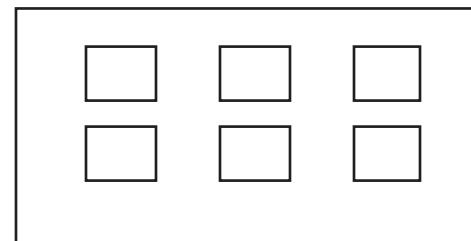
ແຜ່ນເກມຈັບຄຸ້, ຕ່ຽບພາບ, ສຶກສາລາຍລະອຽດ, ພື້ນຖານການບວກ, ຈັດໝວດໝູ້, ລຽນລຳດັບສາມາດວາງໄດ້ຫຼັງລວງອອນ ແລະ ລວງຕັ້ງ. ຖ້າ ເລືອກການວາງຕາມລວງອອນກໍໃຫ້ວາງເປັນລວງນອນໝົດທັງຊຸດສະເພາະແຜ່ນເກມປະເພດຕ່ຽບພາບ, ສຶກສາລາຍລະອຽດ, ພື້ນຖານການບວກ, ຖ້າຈະ ວາງຕາມລວງຕັ້ງຕ້ອງໄດ້ອອກແບບໃນການຫ້ອຍຕາມຄວາມເພົາະສົມ.

ແຜ່ນເກມຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນມີລັກສະນະສະເພາະຕົວເປັນຄຸ້ຫຼື 2ຢ່າງຄືກັນ. ແຜ່ນເກມຈັບຄຸ້ 1 ຊຸດຈະມີ 3 ຄູ້ຂຶ້ນໄປ, ການນຳໃຊ້ຫຼັ້ນວາງແຜ່ນເກມເທື່ອລະຄູ້, ໃຫ້ເດັກສັງເກດແລ້ວເວົ້າຊື່ຕາມຮູບພາບເທື່ອລະຄູ້ຈາກນັ້ນໃຫ້ເກັບມ້ຽນເຂົ້າຊຸດ. ການຫວັນຄືນຄໍາຖາມໃຫ້ໃຊ້ຮູບພາບຄືກັນເທື່ອລະຄູ້.

ຕົວຢ່າງ: 1) ແບບວາງຕາມແນວອນອນ



2) ແບບວາງຕາມແນວຕັ້ງ



6. งานประจำตัวนักศึกษา

ແຜນເກມການສຶກສາແມ່ນແຜນເກມທີ່ເຮັດເປັນປ່ຽງສາມາດເອົາໄປໃຫ້ເດັກຫຼືນ ແລະ ອຸ້ເອົາເປັນແບບຢ່າງເຝື່ອອະທິບາຍເນື້ອໃນ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼືນເກມຕະລະປະເພດເຊັ່ນ: ເກມຈັບຄູ, ເກມຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດ, ເກມພັ້ນຖານການບວກ, ເກມລຽນລຳດັບ. ເກມຈັດໝວດໝູ້ແຜນເກມສໍາລັບເດັກນ້ອຍຈະມີຂະໜາດເປັນແຜນເກມນ້ອຍ ແລະ ແຜນເກມສໍາລັບຄູຈະເປັນແຜນເກມໃຫຍ່, ເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດດັ່ງນີ້:

6.1 កំណត់នូវបង្ហាញ

ແນມຕໍ່ຮູບພາບມີ 2 ແບບຄື: ແນມຕໍ່ແບບຈິກຊື່ (ຕໍ່ຮູບພາບໃນແຜ່ນດຽວກັນ ຫຼື ຕໍ່ຮູບປ່ຽງນ້ອຍໃຫ້ເປັນແຜ່ນໃຫຍ່) ແລະ ແນມຕໍ່ແບບໂດມີໂນ (ຕໍ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນໄປຕາມທິດທາງດຽວກັນ).

1) ດາວໂຫຼດທີ່ແບບຈິກຊື່ (ຕໍ່ຮູບພາບໃນແຜ່ນດຽວກັນ)

ເກມຕໍ່ຮູບພາບສໍາລັບນາຍຄູ ແລະ ເຕັກແຕ່ລະຊຸດມີຂະໜາດຕາງກັນ, ຂະໜາດຂອງແຜນເກມສໍາລັບນາຍຄູແມ່ນນຳໃຊ້ຂະໜາດເຈັຍ A₃ ແລະ ເຕັກນ້ອຍແມ່ນນຳໃຊ້ຂະໜາດເຈັຍ A₄ ເກມຕໍ່ຮູບພາບ 1 ຊຸດປະກອບມີ 2 ແຜ່ນຄື: ແຜ່ນເກມຫຼັກ (ແຜ່ນເກມໃຫຍ່) ແລະ ແຜ່ນເກມຕໍ່ (ແຜ່ນເກມນ້ອຍ),

- ແຜນເງັມຫຼັກ ຫຼື ແບບເງັມຈະມີຮູບພາບສົມບູນແບບພາຍໃນແຜນເງັມ,
 - ແຜນເງັມຕໍ່ມີຮູບພາບທີ່ຕັດເປັນປ່ຽງເຜື່ອຕໍ່ໃຫ້ເປັນຮົບພາບສົມບູນແບບຄືຮົບພາບໃນແຜນເງັມຫຼັກ,

ก. ภาระผลิตแผ่นเกมชั้นนำ

ການຜະລິດເກມແຜ່ນຫຼັກທີ່ນຳມາເປັນຕົວຢ່າງແມ່ນໃຊ້ສໍາລັບເດັກ, ສ່ວນສໍາລັບນາຍຄູໃຫ້ເຝື່ອຕາມຂະໜາດເຈັຍ A₃

- ອຸປະກອນ: ເຈີຍແຂງ, ເຈີຍ A₄, ມິດຕັດ, ກາວ, ສີເມື່ອງສີທຽນ, ບຶກເພີດ, ສຳດຳ, ຖົງຢາງໃສ ແລະ ສະກັດ.
 - ຂັ້ນຕອນຜະລິດ
 - ແທກເຈີຍ A₄ ລວງກວ້າງ 14,5 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 24 ຊັງຕີແມັດສໍາລັບເຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນແນວຕົ້ນໃໝ່. ຖ້າແມ່ນແຜ່ນແນວກັບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດແນວໃນປິ່ນຄຸ້ມືແນວການສຶກສາ.
 - ແຕ່ມໍ ຫຼື ກອັບປີຮູບພາບຕາມເນື້ອໃນແນວຕໍ່ຮູບພາບ ແລະ ທາສີຮູບພາບຕາມຈຳນວນແນວຈັບຕໍ່ຮູບພາບແຕ່ລະຊຸດ. ການທາສີສໍາລັບເນື້ອໃນທີ່ຮຽນເລື່ອງສີໃຫ້ທາສີຕາມການກຳນົດ. ນອກນັ້ນສາມາດນຳໃຊ້ສື່ອື່ນໄດ້.
 - ຕັດເປັນແຜ່ນແນວຕະລະຊຸດໃຫ້ຈົ່ງຂອບສິດຳແຕ່ລະຂ້າງແຜ່ນແນວໄວ້.
 - ແທກ ແລະ ຕັດເຈີຍແຂງຕາມຂະໜາດ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ຕ້ອງການຕິດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
 - ແທກ ແລະ ຕັດປົງຢາງລວງກວ້າງ 17,5 ແລະ ລວງຍາວ 30 ຊັງຕີແມັດ ສໍາລັບຫໍ່ຮູບພາບແລ້ວຕິດດ້ວຍສະກັດ.

ពិវឌ្ឍន៍ទី 1: ផែនការប្រើប្រាស់



២. ការដែលបានរៀបចំនៅក្នុងក្រសួង

- ອຸປະກອນ: ເຈີຍແຂງ, ເຈີຍ A₄, ມິດຕັດ, ກາວ, ສີເມ້ນຫຼືສີທຽນ, ບິກເພີດ, ສຳດຳ, ຖົງຢາງໃສ ແລະ ສະກັດ.
 - ຂັ້ນຕອນຜະລິດ:
 - ແຂະໜາດຂອບແຜ່ນແນມ, ຮູບພາບແຕ່ມີຮູບຫຼືກອັບປີ, ທາສີຮູບພາບໃຫ້ຄືແນມແຜ່ນຫຼັກ.
 - ແຜ່ນແນມຕໍ່ແຕກຕ່າງຈາກແນມແຜ່ນຫຼັກແມ່ນການອິດແບ່ງແຜ່ນແນມຫຼັກເປັນ 6 ຫ້ອງແລ້ວຕັດເປັນແຜ່ນແນມນ້ອຍ 6 ແຜ່ນ.
 - ຕັດເຈີຍແຂງຂະໜາດເຈີຍເຫັນວ່າກັບແຜ່ນແນມນ້ອຍຈຳນວນ 6 ແຜ່ນແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
 - ແທກ ແລະ ຕັດຖົງຢາງສຳລັບທີ່ແຜ່ນແນມນ້ອຍຈຳນວນ 6 ແຜ່ນ, ການທີ່ແຕລະແຜ່ນໃຫ້ກວມເອົາທາງຫຼັງ ແລະ ໃຊ້ສະກັດຕິດໄວ້ໃຫ້ຈົບງາມ.

ពិវឌ្ឍន៍ទី 2: ផែនការព័ត៌មាន

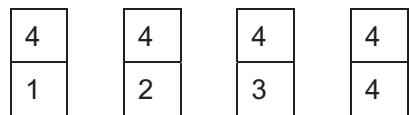
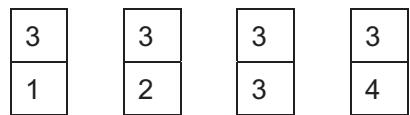
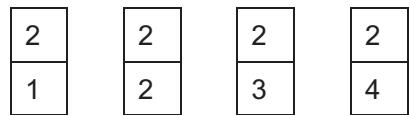
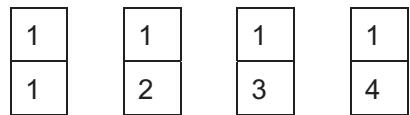


2) ແນ່ນແບບໂດມີໂນ (ຕໍ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນໄປຕາມທິດທາງດຽວກັນ)

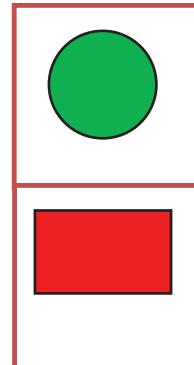
ແນ່ນແບບໂດມີໂນສໍາລັບນາຍຄູ ແລະ ແກ້າຕ່າລະຊຸມີຂະໜາດຄືກັນ, ແຜ່ນແນ່ນແຕ່ລະແຜ່ນມີຂະໜາດລວງກວ້າງ 3,5 ຊັງຕີແມັດ, ລວງຍາວ 7 ຊັງຕີແມັດ ($3,5 \times 7$ ຊມ), ແນ່ນ 1 ຊຸດປະກອບມີ 16 ຫາ 25 ແຜ່ນ.

ຕົວຢ່າງ:

1. ແຜ່ນແນ່ນທີ່ຕິດຮູບຕາມໝາຍເລກ

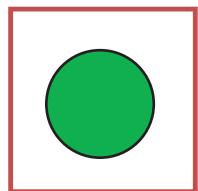


2 ແຜ່ນຮູບພາບທີ່ຕິດຕາມໝາຍເລກ 1 ດັບ 2

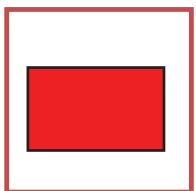


2. ຮູບພາບສໍາລັບຕິດແຜ່ນແນ່ນຕາມໝາຍເລກ.

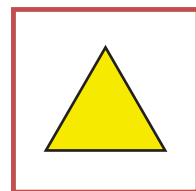
ໝາຍເລກ 1



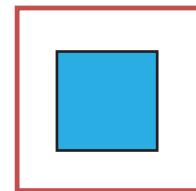
ໝາຍເລກ 2



ໝາຍເລກ 3



ໝາຍເລກ 4



4. ການຕໍ່ໂດມືໂນ (ຕໍ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນໄປຕາມທິດທາງດຽວກັນ)

1				
1	1			
	2	2	1	1
				3
			3	
	4	4	2	

3) ການຫຼັນເກມຕໍ່ຮູບພາບຊຸດໃໝ່ ແລະ ຂຸດເກົ່າ

ກ. ການຫຼັນເກມຕໍ່ຮູບພາບຊຸດໃໝ່

- ກໍລະນີສອນເດັກໜິດຫ້ອງ ຫຼື ກຸ່ມໃຫຍ່
 - ເດັກນ້ອຍນັ່ງເປັນຮູບເຄື່ອງວິງມິນ, ຄູວາງແຜ່ນເກມຫຼັກຕັ້ງໄວ້ເທິງໂຕະ ຫຼື ສະບັບໃສ່ກະດານສຽບ.
 - ເດັກນ້ອຍສັງເກດສິ່ງທີ່ມີໃນແຜ່ນເກມຫຼັກພ້ອມທັງຊື້ໃສ່ຮູບພາບ ແລະ ບອກຊື່ຮູບພາບ.
 - ນາຍຄູແນະນຳການຕໍ່ຮູບພາບແຕລະແຜ່ນຫ້ອງໃຫ້ຂອບແຜ່ນເກມທາງລຸ່ມສະເໜີກັນ ແລະ ເປັນລະບຽບຈົບງາມ.
 - ເດັກນ້ອຍ 1 ຄືນອອກມາຕໍ່ຮູບພາບແລ້ວໃຫ້ໝູ່ຊ່ວຍກວດເບິ່ງຄວາມຖືກຕ້ອງ, ຖ້າບໍ່ຖືກໃຫ້ໝູ່ຊ່ວຍກັນຕໍ່ເປັນຮູບພາບທີ່ສົມບູນຄືແຜ່ນເກມຫຼັກ.
- ກໍລະນີສອນເດັກເປັນກຸ່ມນ້ອຍ
 - ເດັກນ້ອຍນັ່ງເປັນກຸ່ມຈຳນວນກຸ່ມຕາມຈຳນວນເດັກໃນຫ້ອງແຕລະກຸ່ມປະມານ 4 ຫາ 5 ຄືນ, ຄູວາງແຜ່ນເກມຫຼັກ (ນ້ອຍ) ໄວທາງກາງ.
 - ເດັກນ້ອຍສັງເກດສິ່ງທີ່ມີໃນແຜ່ນເກມຫຼັກພ້ອມທັງຊື້ໃສ່ຮູບພາບ, ບອກຊື່ຮູບພາບແລ້ວສັງເກດສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງລະຫວ່າງແຜ່ນເກມຫຼັກ ກັບແຜ່ນເກມຕໍ່,
 - ນາຍຄູແນະນຳການຕໍ່ຮູບພາບແຕລະແຜ່ນຫ້ອງໃຫ້ຂອບແຜ່ນເກມທາງລຸ່ມສະເໜີກັນ ແລະ ເປັນລະບຽບຈົບງາມ.
 - ນາຍຄູຢາຍແຜ່ນເກມຕໍ່ໃຫ້ເດັກ 1 ຂຸດຕໍ່ເດັກໃນ 1 ກຸ່ມ ແລ້ວໃຫ້ເດັກນ້ອຍຊ່ວຍກັນຕໍ່ຮູບພາບໃຫ້ຄົບຖ້ວນຄືແຜ່ນເກມຫຼັກ.
 - ຄູ້ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍທີ່ຕໍ່ຮູບພາບບໍ່ໄດ້ໃຫ້ເຮັດຄືນ 1 ຄັ້ງ.

๒. งานซื้อขายตั๋วบินด่วนที่ต้องดำเนินการ

- นายกุ่มมีดเกมต่รุบพากชุดเก่าที่ได้รับในอดีต ซึ่ง เตือนผ่านมาเต่าให้เนื้อในมีความสำคัญกับหน่วยงานสอนที่รับประทาน.
 - นายกุ่มเบ่งเด็กหนึ่งกุมต่ำง 1 ชุด, พ้อมหัวสินทะนๆ, ตามคิ่นวิธีหันเกมต่รุบพากที่หันผ่านมาแล้วจึงให้เด็กหันตามใจ.
 - นายกุ่มติดตาม และ ดูอยแนะนำเด็กน้อยที่ต่รุบพากบ่อกได้ให้เรียดคิ่น 1 ถัง.

ମ୍ୟାଯତ୍ତାଦ:

- ກໍລະນີເກມມີຈຳນວນຈຳກັດຄຸຄວນຈັດເກມໄວ້ຕາມມຸ່ຫຼືໃຫ້ເຕັກຜົດປ່ຽນກັນເຂົ້າໄປຫຼື້ນ.
 - ພາຍຫຼັງການຫຼື້ນເກມທຸກຄັ້ງສໍາເລັດເລື່ອໃຫ້ນາຍຄົງເປົ້າແຜົກແອບການເກັບມ້ຽນເກມແຕ່ລະອຸດໃສ່ກັບ ຫຼື ຕຸ້ມ້ຽນສະເພາະເກມໃຫ້ເປັນລະບຽບ.

6.2 ແກມຈັບຄຸຮບພາບ

ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບມີ 2 ແບບຄື: ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ (ຮູບຮ້າງ, ສີ, ແຂວງ, ຈຳນວນ, ຕົວເລກ, ຕົວພະຍັນຊະນະ, ຮູບພາບ, ເງິນ, ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳຜັນກັນ) ນຳໃຊ້ແຜ່ນແນມດຽວ ແລະ ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບສົ່ງທີ່ອາດຫາຍໄປ (ຕົວພະຍັນຊະນະ) ນຳໃຊ້ແຜ່ນແນມ 2 ແຜ່ນ ມີແຜ່ນໃຫຍ ແລະ ແຜ່ນນ້ອຍ.

1) ການຜະລິດແຜ່ນເກມຈັບຄອຮພາບ

ແຜນເກມຈັບຄອບພາບສໍາລັບນາຍຄ ແລະ ເຕັກນ້ອຍມີຂະໜາດແຕກຕ່າງກັນແຕ່ປະກອນ ແລະ ຂັ້ນທອນຜະລິດຄືກັນ.

- ອຸປະກອນ: ເຈີຍແຂງ, ເຈີຍ A_4 , ມິດຕັດ, ກາວ, ສີໄມ້ຫຼືສີຫຽນ, ບິກເພີດ, ສຳດຳ, ຖົງຢາງ ແລະ ສະກັດ.
 - ຂັ້ນຕອນຜະລິດ

ก. ထောက်တော်လုပ်နည်း

- ແທກເຈັຍ A₄ ລາວງວ້າງ 13 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລາວຍາວ 19 ຊັງຕີແມັດ ສໍາລັບເຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນເກມແຕ້ມໃໝ່, ຖ້າແມ່ນແຜ່ນເກມກັບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດເກມໃນປິ້ນຄຸ້ມືເກມການສຶກສາ.
 - ແຕ່ມ ຫຼື ກັບປົກກົງພາບຕາມເນື້ອໃນເກມຈັບຄູ່ ແລະ ທາສີຮົບພາບແຕ່ຄູ່ໃຫ້ຄົກັນຕາມຈຳນວນເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊຸດ. ການທາສີສໍາລັບເນື້ອໃນທີ່ຮຽນເລື່ອງສີໃຫ້ທາສີຕາມການກຳນົດ, ນອກນັ້ນສາມາດນຳໃຊ້ສີອື່ນໄດ້.
 - ຕັດບັນແຜ່ນເກມແຕ່ລະຊຸດໃຫ້ຈົ່ງຂອບສິດໍາແຕ່ລະຂ້າງແຜ່ນເກມໄວ້.
 - ແທກ ແລະ ຕັດເຈັຍແຂງຕາມຂະໜາດ, ຈຳນວນຮົບພາບທີ່ຕ້ອງການຕິດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
 - ແທກ ແລະ ຕັດຖິງຢາງລາວງວ້າງ 19 ແລະ ລາວຍາວ 25 ຊັງຕີແມັດ ສໍາລັບທີ່ຮົບພາບແລ້ວຕິດດ້ວຍສະກອດ.

ຂ. ແຜ່ນເກມສໍາລັບເດັກນ້ອຍ

- ແທກ ແລະ ຕັດເຈີຍ A₄ ລວງກວ້າງ 7 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 7 ຊັງຕີແມັດ. ສໍາລັບຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນເກມແຕ່ມີໃໝ່. ຖ້າແມ່ນແຜ່ນເກມກັບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດເກມໃນປິ້ນຄຸ້ມືເກມການສຶກສາ.
- ແຕ່ມຮູບພາບຕາມເນື້ອໃນເກມຈັບຄຸ້ມືເກມການສຶກສາ.
- ຕັດເປັນແຜ່ນເກມແຕ່ລະຊຸດໃຫ້ຈົ່ງຂອບສິດໍາແຕ່ລະຂ້າງແຜ່ນເກມໄວ້.
- ແທກ ແລະ ຕັດເຈີຍແຂງຕາມຂະໜາດ, ຈໍານວນຮູບພາບທີ່ຕ້ອງການຕິດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
- ແທກ ແລະ ຕັດຖິງຢາງລວງກວ້າງ 13 ແລະ ລວງຍາວ 13 ຊັງຕີແມັດ ສໍາລັບຫໍ່ຮູບພາບແລ້ວຕິດດ້ວຍສະກັດ.

ຕົວຢ່າງທີ 1: ເກມຈັບຄຸ້ມືເກມການສຶກສາ

ແຜ່ນເກມສໍາລັບນາຍຄູ



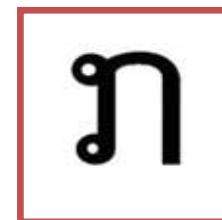
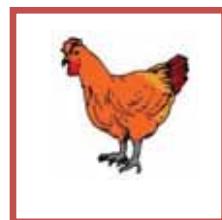
ແຜ່ນເກມສໍາລັບເດັກນ້ອຍ



ຕົວຢ່າງທີ 2: ເກມຈັບຄຸ້ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຄວາມສໍາຜັນກັນ,



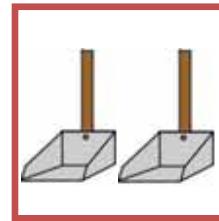
ຕົວຢ່າງທີ 3: ເກມຈັບຄຸ້ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະຮູບພາບໄກກັບຕົວ ກ,



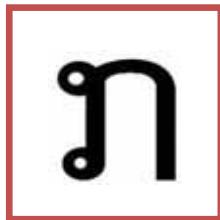
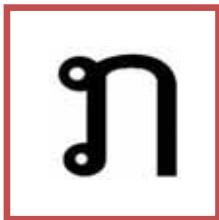
ຕົວຢ່າງທີ 4: ແກມຈັບຄຸ້ຮັບພາບສິ່ງທີ່ໃຊ້ຄົກນໍ.



ពិរិយាប៉ាងទី 5: ក្រោមតុបន្ទាន់របស់ខ្លួន។



ពិវឌ្ឍាបានទី 6: កោមតុបនុផលយ៉ាងខ្លួនដែរ



2) ການຜະລິດແຜນເກມຈັບຄຸງຮບແບບທີ 2

ເກມຈັບຄູ່ຮູບແບບທີ 2 ແມ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຊອກຫາສິ່ງທີ່ຂາດຫາຍໄປໃນຫ້ອງເປົ້າຫວ່າງ, ລັກສະນະເກມເປັນຊຸດເຊິ່ງປະກອບມີແຜ່ນເກມໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍ, ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ທີ່ມີຫຼາຍຫ້ອງໃນແຜ່ນດຽວກັບຈຳນວນຫ້ອງມີ 4-6 ຫ້ອງ, ແຜ່ນເກມນ້ອຍມີຂະໜາດ, ຮົບພາບ, ສີ, ຈຳນວນຕາມຫ້ອງເປົ້າຫວ່າງ,

- ຂັ້ນຕອນຜະລິດແຜ່ນເງຸມສໍາລັບດັກນ້ອຍ

ପ୍ରକାଶକ ନାମ

ການຜະລິດທກຄັ້ງຕ້ອງເຮັດເປັນຈຳນວນ2ແຜ່ນ: ແຜ່ນຕາມມີຫຼອງຕົ້ມ ແລະ ແຜ່ນຕາມມີຫຼອງເປົ້າຫວ່າງ.

- ແທກເຈັ້ຍ A₄ ໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດລວງກວ້າງ 7 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 7 ຊັງຕີແມັດ, ອິດເປັນຂອບຮູບ, ແບ່ງ ແລະ ອິດແຜ່ນເກມເປັນຫ້ອງນ້ອຍຈຳນວນ 4 ຫ້ອງແຕ່ລະຫ້ອງມີຂະໜາດ $3,5 \times 3,5$ ຊັງຕີແມັດ. ຖ້າມີ 6 ຫ້ອງໃຫ້ເພີ່ມຂະໜາດຂຶ້ນລວງກວ້າງ 7 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 10,5 ຊັງຕີແມັດ, ອິດເປັນ 6 ຫ້ອງແຕ່ລະຫ້ອງມີຂະໜາດ $3,5 \times 3,5$ ຊັງຕີແມັດ.
 - ແຜ່ນເກມຫ້ອງຕັ້ມແຕ້ມ, ຂຽນ ຫຼື ກອັບປີພະຍັນຊະນະໃສ່ທຸກຫ້ອງ.

- ແຜ່ນແກມທ້ອງເປົ່າຫວ່າງແຕ່ມ, ຂຽນ ຫຼື ກອັບປີພະຍັນຊະນະໃສ່ 5 ທ້ອງ, ສ່ວນອີກ 1 ທ້ອງປະຫວ່າງໄວ້.
- ຕິດເຈັຍແຂງຂະໜາດເທົ່າແກມແຜ່ນນ້ອຍ ແລະ ຕິດເຈັຍຮູບພາບ ຫຼື ພະຍັນຊະນະໃສ່ດ້ວຍກາວ.
- ຕັດ ແລະ ຫໍ້ດ້ວຍຖົງຢາງຕາມຂະໜາດຂອງແກມໃຫ້ຫຸ້ມໄປກວມເອົາທາງຫຼັງແຜ່ນແກມ.

2. ແຜ່ນແກມນ້ອຍ

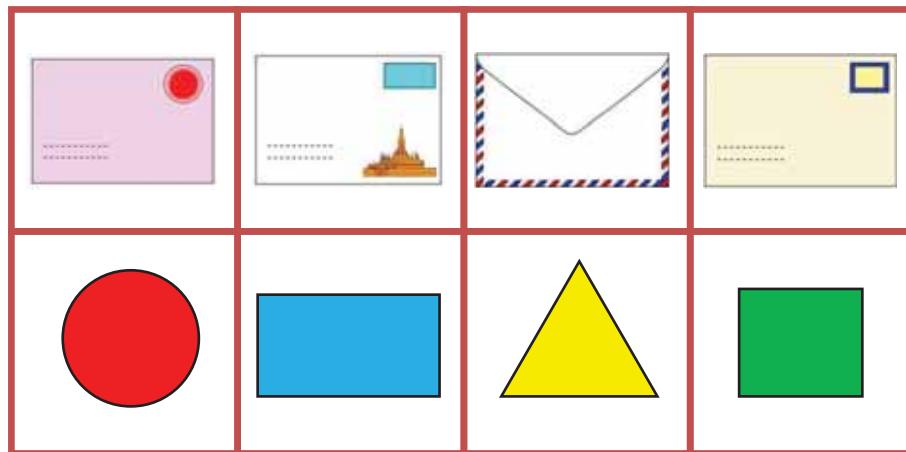
ການຜະລິດແຜ່ນແກມນ້ອຍທຸກຄັ້ງທ້ອງເຮັດຕາມຂະໜາດ, ຮູບພາບ, ສີ, ຈຳນວນຕາມທ້ອງເປົ່າຫວ່າງ,

- ແທກເຈັຍ A₄ ໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດລວງກວ້າງ ແລະ ລວງຍາວຄືແກມແຜ່ນຫຼັກ, ຂີດເປັນຂອບຮູບ, ແບ່ງ ແລະ ຂີດແຜ່ນແກມເປັນທ້ອງນ້ອຍຕາມຈຳນວນຮູບພາບທີ່ປະຫວ່າງໄວ້ໃນແກມແຜ່ນຫຼັກ.
- ແຕ່ມ, ຂຽນ ຫຼື ກອັບປີພະຍັນຊະນະທີ່ໃສ່ແຜ່ນແກມນ້ອຍທຸກແຜ່ນ.
- ຕິດເຈັຍແຂງຂະໜາດເທົ່າແກມແຜ່ນນ້ອຍ ແລະ ຕິດເຈັຍຮູບພາບ ຫຼື ພະຍັນຊະນະໃສ່ດ້ວຍກາວ.
- ຕັດ ແລະ ຫໍ້ດ້ວຍຖົງຢາງຕາມຂະໜາດຂອງແກມໃຫ້ຫຸ້ມໄປກວມເອົາທາງຫຼັງແຜ່ນແກມ.

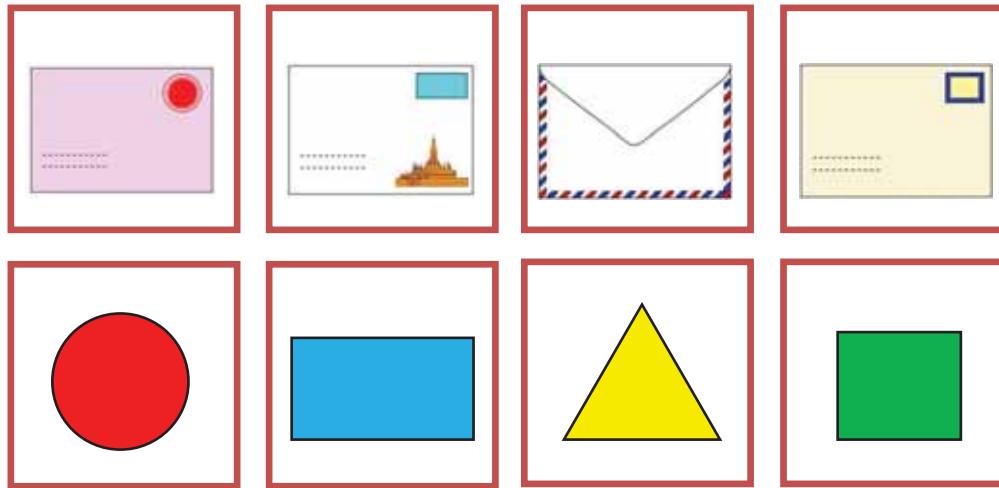
ພາຍເຫດ: ແຜ່ນແກມສໍາລັບນາຍຄູ ແລະ ເດັກນ້ອຍມີຂະໜາດແຕກຕ່າງກັນ, ໃນເວລາຜະລິດຕົວຈິງແຜ່ນແກມສໍາລັບນາຍຄູໃຫ້ເພີ່ມຂະໜາດຂຶ້ນ.

ຕົວຢ່າງ: ແກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ

- 1) ແຜ່ນແກມແຜ່ນຫຼັກ.



2) ແຜ່ນແກມ



3) ການຫຼັບແກມຈັບຄຸຽບພາບ.

ແຜ່ນແກມຈັບຄຸຽບພາບມີ 2 ແບບ: ແບບແຜ່ນດ່ວວ ແລະ ແບບສອງແຜ່ນ (ແຜ່ນແກມໃຫຍ່ ແລະ ແຜ່ນແກມນ້ອຍ).

ກ. ການຫຼັບແກມຈັບຄຸຽບພາບຊຸດໃໝ່

- ກໍລະນີສອນເຕັກພິດຫອງ ຫຼື ກຸມໃຫຍ່
 - ເຕັກນ້ອຍນີ້ແປ່ນຮູບເຄື່ອງວົງມືນ, ຄູວາງແຜ່ນແກມໃຫຍ່ຕັ້ງໄວ້ເທິງໂຕະ ຫຼື ສອບໃສ່ກະດານສຽບ.
 - ເຕັກນ້ອຍສັງເກດສິ່ງທີ່ມີໃນແຜ່ນແກມໃຫຍ່ເທື່ອລະຄູພ້ອມຫັງຊື່ໃສ່ຮູບພາບ ແລະ ບອກຊື່ຮູບພາບ.
 - ນາຍຄຸແນະນຳໃຫ້ເຕັກເຂົ້າໃຈຄໍາວ່າຄຸ້ແມ່ນມີ 2 ຢ່າງຄືກັນ, ແຜ່ນແກມຈັບຄຸມື 2 ແບບດັ່ງນີ້:
 1. **ແບບທີ 1 ແຜ່ນແກມດ່ວວ:** ວາງແຜ່ນແກມທີ່ມີຮູບພາບຄືກັນເທື່ອລະຄູໂດຍໃຫ້ຂອບແຜ່ນແກມທາງລຸ່ມສະເໜີກັນໃຫ້ເປັນລະບຽບ. ຈາກນັ້ນ ເຕັກເຂົ້າຊຸດໃຫ້ເປັນຄຸ້ເພື່ອໃຊ້ໃນການທວນຄືນ.
 2. **ແບບທີ 2 ແຜ່ນແກມມີ 2 ແຜ່ນ:** ວາງແຜ່ນແກມນ້ອຍໃສ່ຫ້ອງວາງໃນແຜ່ນແກມໃຫຍ່ໃຫ້ຕົວພະຍັນຊະນະຄືກັນກັບພະຍັນຊະນະໃນຫ້ອງທາງເທິງເທື່ອລະຄູ. ຈາກນັ້ນ ເຕັກເຂົ້າຊຸດໃຫ້ເປັນຄຸ້ເພື່ອໃຊ້ໃນການທວນຄືນ.
- ເຕັກນ້ອຍ 1 ຄືນອອກມາຈັບຄຸຽບພາບແລ້ວໃຫ້ໝູ່ຊ່ວຍກວດເບິ່ງຄວາມຖືກຕ້ອງ, ຖ້າບໍ່ຖືກໃຫ້ຊ່ວຍກັນເອົາຄຸ້ທີ່ຄືກັນມາວາງໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມແບບແກມຈັບຄຸ້.

• ກໍລະນີສອນເດັກເປັນກຸມນ້ອຍ

- ເດັກນ້ອຍນີ້ເປັນກຸມຈຳນວນກຸມຕາມຈຳນວນເດັກໃນຫ້ອງແຕ່ລະກຸມປະມານ 4 ທາ 5 ຄືນ, ຄູວາງແຜ່ນແນມນ້ອຍໄວ້ທາງກາງ.
- ເດັກນ້ອຍສັງເກດສົງທີ່ມີໃນແຜ່ນແນມນ້ອຍເທື່ອລະຄູ່ພ້ອມທັງຊື້ໃສ່ຮູບພາບ ແລະ ບອກຊື່ຮູບພາບ.
- ນາຍຄູ່ແນະນຳການຈັບຄູ່ ຫຼື ວາງຮູບພາບແຕ່ລະແຜ່ນຕ້ອງໃຫ້ຂອບແຜ່ນແນມທາງລຸ່ມ ສະເໝີກັນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.
- ນາຍຄູ່ຢ່າຍແຜ່ນແນມໃຫ້ເດັກ 1 ຊຸດຕໍ່ເດັກໃນ 1 ກຸມ ແລ້ວໃຫ້ເດັກນ້ອຍຊ່ວຍກັນຈັບຄູ່ຮູບພາບໃຫ້ຄົບຖ້ວນຕາມຈຳນວນຄູ່ຮູບພາບພາຍໃນຊຸດ.
- ນາຍຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍທີ່ຈັບຄູ່ຮູບພາບບໍ່ໄດ້ໃຫ້ເຮັດຄືນ 1 ຄັ້ງ.

2. ການຫຼັ້ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບຊຸດເກົ່າ ຫຼື ແນມທີ່ເດັກຮູ້ວິທີຫຼັ້ນແລ້ວ

- ນາຍຄູ່ກຳນົດແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບຊຸດເກົ່າທີ່ໄດ້ຮູນໃນອາຫິດ ຫຼື ເດືອນຜ່ານມາ, ແຕ່ໃຫ້ເນື້ອໃນມີຄວາມສໍາພັນກັນກັບໜ່ວຍການສອນທີ່ຮູນປະຈຳ ເດືອນ.
- ນາຍຄູ່ແບ່ງເດັກເປັນກຸມແຕ່ລະກຸມຕໍ່ແນມຈັບຄູ່ 1 ຊຸດ, ພ້ອມທັງສິນທະນາ, ຖາມຄືນວິທີຫຼັ້ນແນມຈັບຄູ່ທີ່ຫຼັ້ນຜ່ານມາແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼັ້ນຕາມໃຈ.
- ນາຍຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳເດັກນ້ອຍທີ່ຈັບຄູ່ຮູບພາບບໍ່ໄດ້ໃຫ້ເຮັດຄືນ 1 ຄັ້ງ.

ພາຍຫັດ:

- ກໍລະນີແນມມີຈຳນວນຈຳກັດຄູ່ຄວນຈັດແນມໄວ້ຕາມມຸມໜັນໃຫ້ເດັກຜົດປ່ຽນກັນເຂົ້າໄປຫຼັ້ນ.
- ການເກັບມັງຮູນແນມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າທຸກຄັ້ງເມື່ອເດັກຫຼັ້ນແນມສໍາເລັດໃຫ້ເຝັກເດັກເກັບແນມແຕ່ລະຊຸດເຂົ້າໄວ້ກັບສໍາລັບເກັບມັງຮູນແນມ ແລະ ມັງຮູນໃຫ້ເປັນລະບຽບ.
- ແບບແຜ່ນແນມສາມາດນຳໃຊ້ກັບຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ຕົວເລກ.

6.3 ແນມສຶກສາລາຍລະອຽດ

ແນມສຶກສາລາຍລະອຽດແມ່ນແນມອອກຫາຮູບພາບລາຍລະອຽດທີ່ມີໃນແຜ່ນແນມໃຫຍ່, ລັກສະນະແຜ່ນແນມໃນ 1 ຊຸດມີແຜ່ນແນມໃຫຍ່ ແລະ ແຜ່ນແນມນ້ອຍ. ແຜ່ນແນມໃຫຍ່ປະກອບມີຫ້ອງໃຫຍ່ບັນຈຸຮູບພາບລວມ ແລະ ຫ້ອງນ້ອຍທີ່ເປົ່າວ່າງຈຳນວນເທົ່າກັບຈຳນວນໃນຮູບພາບໃນຫ້ອງໃຫຍ່. ແຜ່ນແນມນ້ອຍປະກອບມີຮູບພາບສະເພາະແຕ່ລະຍ່າງ ທີ່ຄືກັບຮູບພາບໃນຫ້ອງໃຫຍ່ມີຂະໜາດເທົ່າກັບຫ້ອງນ້ອຍໃນແຜ່ນແນມໃຫຍ່. ຈຳນວນຮູບພາບ ນອກຈາກມີໃນແຜ່ນແນມໃຫຍ່ ແລ້ວຈະມີຮູບພາບອື່ນໆທີ່ບໍ່ຢູ່ໃນແຜ່ນແນມໃຫຍ່ປະມານ 3 ຮູບພາບ.

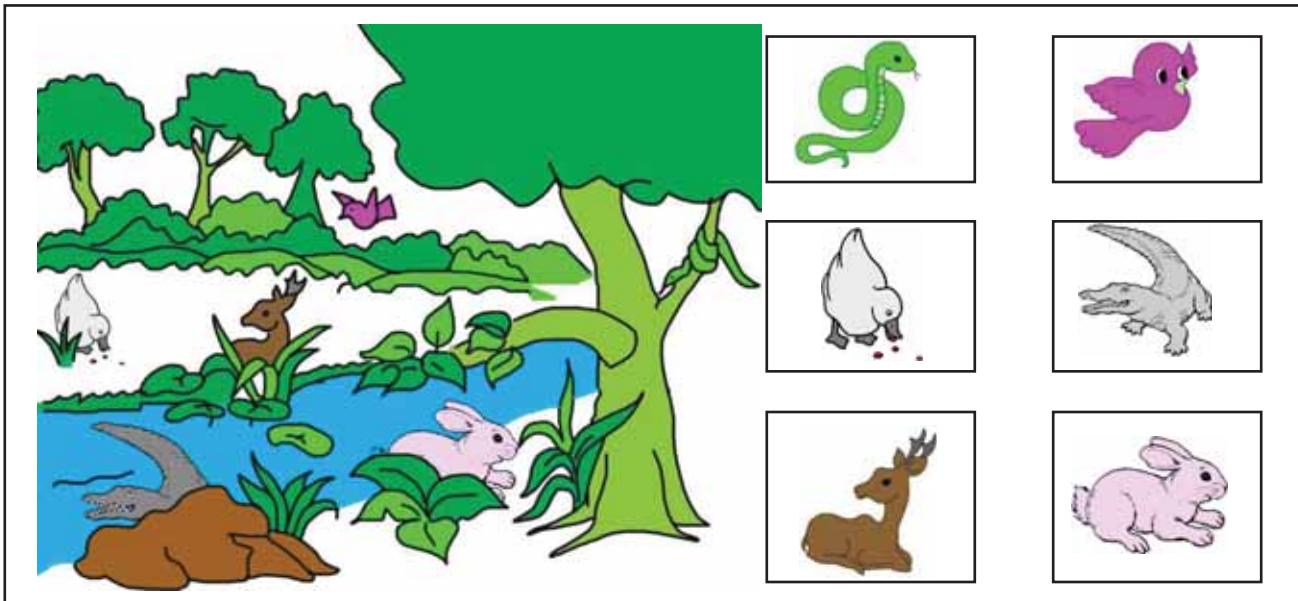
- ອຸປະກອນ: ເຈັຍແຂງ, ເຈັຍ A₄ ແລະ A₃ ມິດຕັດ, ກາວ, ສີໄມ້ ຫຼື ສີທຽນ, ບົກເຟີດ, ສໍດຳ, ຖົງຢາງ ແລະ ສະກອດ.
- ຂັ້ນຕອນພະລິດ

1) ການຜະລິດແຜ່ນເກມໃຫຍ່

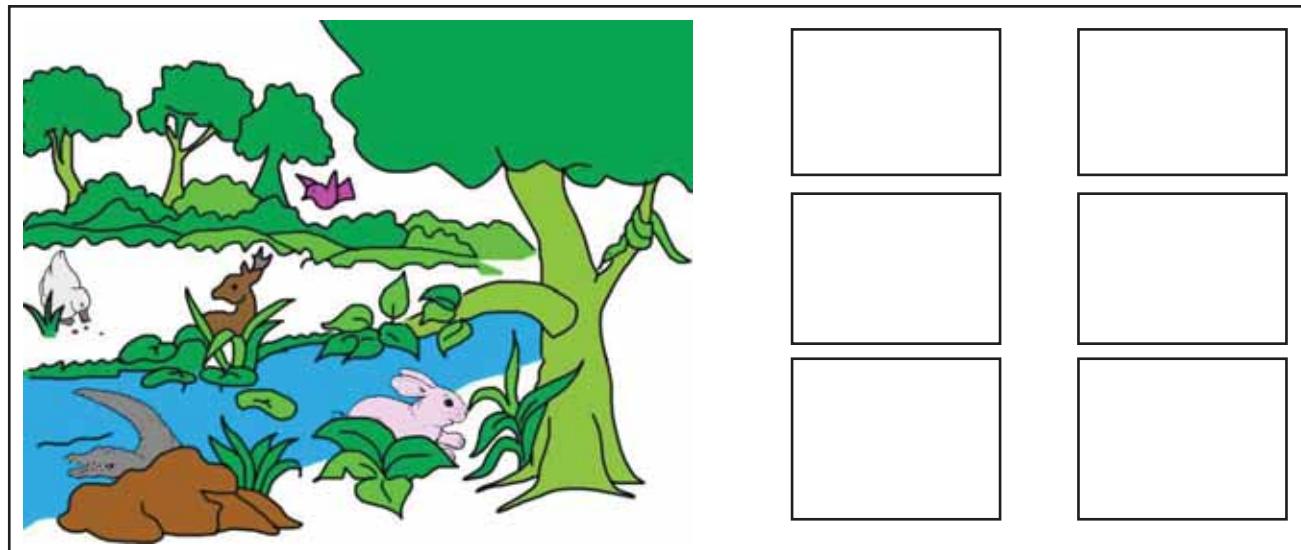
- ແທກເຈັຍ A₄ ລວງກວ້າງ 14,5 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 24 ຊັງຕີແມັດຕື່ງກອບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດເກມໃນບັນຄຸມມີເກມການສຶກສາ, ສໍາລັບ ເຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນເກມໃຫຍ່.
- ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ 1ແຜ່ນແບ່ງເປັນ 2 ພາກສ່ວນຄື: ພາກສ່ວນທາງເທິງມີ 1 ຫ້ອງໃຫຍ່ຂະໜາດ $11 \times 13,50$ ຊັງຕີແມັດສໍາລັບໃສ່ຮູບພາບລວມ ແລະ ພາກສ່ວນທາງລຸ່ມມີຫ້ອງ 6 ຫ້ອງນ້ອຍແຕ່ລະຫ້ອງຂະໜາດ $3,50 \times 6$ ຊັງຕີແມັດສໍາລັບໃສ່ຮູບດໜວ.
- ແຕ້ມ ຫຼື ກອບປີຮູບພາບຕາມເນື້ອໃນເກມ ແລະ ທາສີຮູບພາບ.
- ຕັດເປັນແຜ່ນເກມແຕ່ລະຊຸດໃຫ້ຈົ່ງຂອບສິດຳແຕ່ລະຂ້າງແຜ່ນເກມໄວ້.
- ແທກ ແລະ ຕັດເຈັຍແຂງຕາມຂະໜາດ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ຕ້ອງການຕິດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
- ແທກ ແລະ ຕັດຖົງຢາງລວງກວ້າງ 17,5 ແລະ ລວງຍາວ 30 ຊັງຕີແມັດ, ເວລາຫໍ່ແຜ່ນເກມໃຫ້ກ້ວມເອົາດ້ານຫຼັງແລ້ວຕິດດ້ວຍສະກັດ.
- ການຜະລິດແຜ່ນເກມລວມແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງເຮັດເປັນ 2 ຊຸດຄື: ຊຸດຕົວຢ່າງ ແລະ ຊຸດສໍາລັບຫຼັ້ນ. ຊຸດຕົວຢ່າງໃຫ້ນາຍຄຸໃຊ້ສອນໃນ 6 ຫ້ອງນ້ອຍ ຈະມີຮູບພາບ ແລະ ຊຸດສໍາລັບເດັກນ້ອຍຫຼັ້ນໃນ 6 ຫ້ອງນ້ອຍຈະເປົ່າຫວ່າງ.

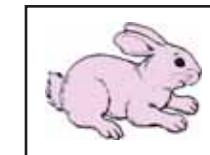
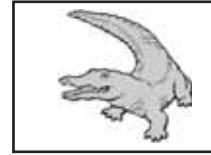
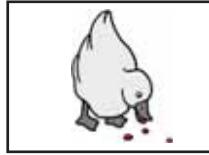
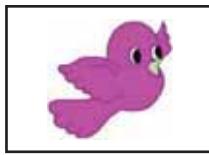
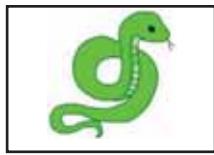
2) ການຜະລິດແຜ່ນເກມນ້ອຍ

- ແທກເຈັຍ A₄ ລວງກວ້າງ 3,50 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 6 ຊັງຕີແມັດ. ຫຼື ກອບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດເກມໃນບັນຄຸມມີເກມການສຶກສາ, ສໍາລັບເຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນເກມນ້ອຍ.
- ແຜ່ນເກມດ່ວນໃນ 1 ຊຸດມີຈຳນວນເຫຼົ່າກັບ 6 ຫ້ອງນ້ອຍທາງລຸ່ມແຕ່ຈຳນວນແຜ່ນເກມນ້ອຍສາມາດເພີ່ມຕື່ມ 2-3 ແຜ່ນ, ເຊິ່ງແຕ່ລະແຜ່ນທີ່ເພີ່ມ ຕ້ອງມີເນື້ອໃນເລື່ອງດຽວກັນກັບເກມແຜ່ນລວມທີ່ນຳມາຮຽນເຊັ່ນ: ປະເພດສັດຕ້ອງແມ່ນຮູບພາບສັດ, ປະເພດເຄື່ອງໃຊ້ຕ້ອງແມ່ນຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້.
- ຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຮູບຫຼືກອບປີ, ທາສີຮູບພາບໃຫ້ເຮັດຄືເກມແຜ່ນໃຫຍ່.
- ການຕັດຕິດເຈັຍແຂງຮອງຜົ້ນ ແລະ ຫຼຸມຫໍ່ດ້ວຍຖຸງຢາງໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດເກມແຜ່ນນ້ອຍ.
- ການຜະລິດແຜ່ນເກມນ້ອຍແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງເຮັດເປັນ 2 ຊຸດຄື: ຊຸດຕົວຢ່າງ ແລະ ຊຸດສໍາລັບຫຼັ້ນ, ແຕ່ລະຊຸດຈະມີແຜ່ນເກມນ້ອຍຈຳນວນເຫຼົ່າກັນ. ຕົວຢ່າງທີ 1: ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ຊຸດທີ່ເປັນແຜ່ນຫຼັກ.

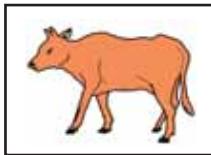
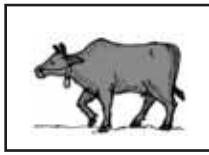
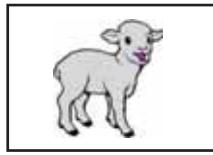


ពិវិះទី 2: រោងរាល់ខ្សែតុលាបញ្ញីន.





ពិវិះទាំង 4: ឈរដែលមានការប្រើប្រាស់ការសម្រេចនៃការបង្កើតរបស់ខ្លួន។



3) **ການນຳໃຊ້ເຄມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບຊຸດໃໝ່** ແລະ **ຊຸດເກົ່າຄືກັນກັບເຄມຄືກັບເຄມອື່ນໜີ**

- ແຜນເກມໃຫຍ້ຊຸດທີ່ເປັນແຜນຫຼັກໃຊ້ໄວ້ສັງເກດຮູບພາບ ຫຼື ອະທິບາຍຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການວາງຮູບພາບ.
 - ແຜນເກມໃຫຍ້ຊຸດສໍາລັບຫຼົ້ນໃຫ້ວາງຮູບພາບນ້ອຍໃສ່ແຕລະຫ້ອງວາງໃຫ້ກົງກັບຮົບທີ່ມີໃນແຜ່ນໃຫຍ່.

6.4 ແກມລຽນລຳດັບ

ແກມລຽນລຳດັບແຜ່ນແກມທີ່ມີຮູບແບບເປັນຊຸດ 1 ຕໍ່ 1 ເປັນຕົວກຳນົດ, ຮູບແບບທີ່ໃຊ້ເປັນຕົວກຳນົດແຜ່ນລຽນລຳດັບໄປຕາມສີ, ຂະໜາດ, ຮູບຮາງ, ຈຳນວນ, ໜັດການຫຼືຂັ້ນຕອນ, ແກມລຽນລຳດັບ 1 ຊຸດ ມີແຜ່ນແກມຕະໜ່າງໆ 4-10 ແຜ່ນ, ແກມລຽນລຳດັບແຕ່ລະຊຸດຈະຢູ່ໃນຮູບແບບ ຫຼື ອອບເຂດທີ່ກຳນົດໄວ້, ການ ລຽນລຳດັບຈະລຽນທາງຕັ້ງ ຫຼື ທາງນອນຂຶ້ນກັບສິ່ງທີ່ເອົາມາລຽນທີ່ສາມາດຕັ້ງ ຫຼື ວາງປ່ໍໃຫ້ລົ້ມໄດ້.

- ឧបភាគនេះ: តែម្រួញ, តែម្រួល A₄, មិនតាត, ភាហ, សិល្បៈអីដឹងទុរន, បិកជើង, សំាាា, ពួយាំ និង សេវណា.
 - ខ្លួនដែលបានរាយការណ៍តាមរបៀបដែលបានរាយការណ៍ដោយប្រធានបទ (ឱ្យប៉ែងពាណិជ្ជកម្មរបៀបទី 1).

ຕົວຢ່າງ: ແນມລຽນລຳດັບຮຽບວິງມີນກັບຕົວເລກຈຳນວນ 1-5.



3) ການນຳໃຊ້ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າຂັ້ນຕອນຕ່າງຄືກັນກັບເກມອື່ນໆ.

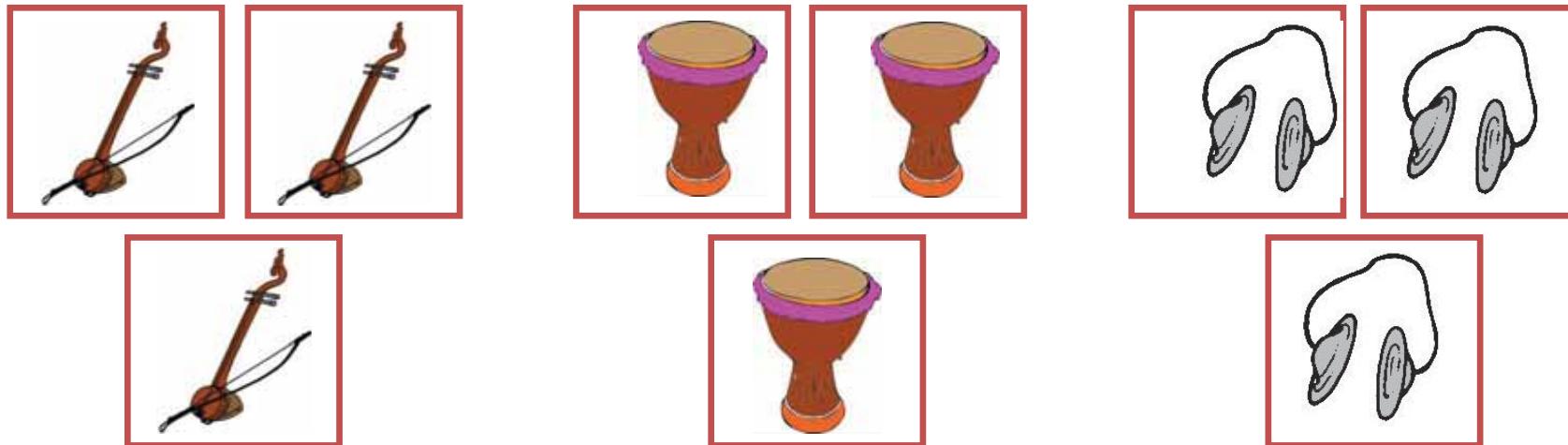
- ການລຽນລຳດັບຮູບພາບຕາມແນວນອນແຕ່ເບື້ອງຊ້າຍຫາເບື້ອງອວາ ໂດຍໃຫ້ອອບແຜ່ນເກມທາງລຸ່ມສະເໜີກັນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.
- ການລຽນລຳດັບຕົວເລກແມ່ນ 1 2 3 4 5 ຕາມລຳດັບ.
- ການລຽນລຳດັບຈຳນວນແມ່ນແຕ່ໜ້ອຍຫາຫຼາຍ ຫຼື ຫຼາຍຫາໜ້ອຍ.

6.5 ເກມຈັດໝວດໝູ້

ເກມຈັດໝວດໝູ້ແມ່ນເກມຈັດສິ່ງຕ່າງໆເປັນຊຸດຕາມປະເພດສີ, ຮູບຮ່າງ, ແຂະໜາດ, ຈຳນວນ. ເກມຈັດໝວດໝູ້ 1 ຊຸດມີຈຳນວນແຜ່ນ ເກມປະເພດ ດຽວກັນແຕ່ 3 ແຜ່ນຂຶ້ນໄປ.

- ອຸປະກອນ: ເຈົ້າແຂງ, ເຈົ້າ A₄, ມິດຕັດ, ກາວ, ສີເມື່ອງສີທຽນ, ບິກເຟີດ, ສຳດຳ, ຖົງຢາງ ແລະ ສະກອດ.
- ຂັ້ນຕອນຜະລິດເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບຄືກັນກັບເກມຈັດໝວດໝູ້ (ໃຫ້ເບື້ງຕາມແບບເກມຈັດໝວດໝູ້ແບບທີ 1).

ຕົວຢ່າງ: ການຈັດໝວດໝູ້ຕາມປະເພດຮູບພາບເຄື່ອງດິນຕີຟັ້ນເມື່ອງ



3) ການນຳໃຊ້ເກມຈັດໝວດໝູ້ຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າຄືກັນກັບເກມອື່ນໆ.

- ການຈັດວາງຮູບພາບຕາມທາງຕັ້ງທີ່ຢູ່ໃນໝວດດຽວກັນໃຫ້ວາງຄືກັນດັ່ງຮູບຂ້າງເທິງ.
- ການຈັດວາງຮູບພາບຕາມທາງນອນທີ່ຢູ່ໃນໝວດດຽວກັນໃຫ້ວາງໄປຕາມທາງນອນຄືກັນໂດຍໃຫ້ອອບແຜ່ນເກມທາງລຸ່ມສະເໜີກັນ ແລະ ເປັນລະບຽບ.

6.6 ແນ້ນຖານການບວກ

ແນ່ນຖານການບວກແມ່ນແນ່ນທີ່ໂຮມສິ່ງຂອງສອງຈຳນວນເຂົ້າກັນ, ແຜ່ນແນ່ນທີ່ຖານການບວກປະກອບມີ 2 ແຜ່ນຄື: ແຜ່ນແນ່ນໃຫຍ່ ແລະ ແຜ່ນແນ່ນນ້ອຍ.

- ອຸປະກອນ: ເຈົ້າແຂງ, ເຈົ້າ A₄, ມິດຕັດ, ກາວ, ສີໄມ້ ຫຼື ສີຫຽນ, ບົກເພີດ, ສຳດຳ, ຖົງຢາງ ແລະ ສະກັດ.

- ຂັ້ນຕອນຜະລິດ

ກ. ແຜ່ນແນ່ນໃຫຍ່

- ແທກເຈົ້າ A₄ ລວງກວ້າງ 7 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 7 ຊັງຕີແມັດສໍາລັບເຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນແນ່ນແຕ່ມີໃໝ່. ຖ້າແມ່ນແຜ່ນແນ່ນກັບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດແນ່ນໃຫຍ່ ແລ້ວ ທັງເປັນການບວກຈຳນວນ 1-5, ທັງເປັນຈຳນວນ 1-9 ຈຳນວນແຜ່ນແນ່ນເພີ່ມຂຶ້ນເປັນ 9 ແຜ່ນ. ແນ່ນທີ່ຖານການບວກທີ່ກຳນົດສີໃຫ້ທ່າສີຕາມການກຳນົດ, ຄູສາມາດເລືອກສີຕາມໃຈ, ຖ້າບໍ່ມີການກຳນົດແຕ່ໃຫ້ສີທີ່ນໍາໃຊ້ໃນແຜ່ນແນ່ນ 1 ຂູດມີສີຄືກັນ.
- ຕັດເປັນແຜ່ນແນ່ນແຕ່ລະຊຸດໃຫ້ຈົ່ງຂອບສິດຳແຕ່ລະຂ້າງແຜ່ນແນ່ນໄວ້.
- ແທກ ແລະ ຕັດເຈົ້າແຂງຕາມຂະໜາດ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ຕ້ອງການຕິດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
- ແທກ ແລະ ຕັດຖົງຢາງລວງກວ້າງ 13 ແລະ ລວງຍາວ 26 ຊັງຕີແມັດ ສໍາລັບຫໍ່ຮູບພາບໃຫ້ກວມໄປທາງຫຼັງແຜ່ນແນ່ນແນ່ນແລ້ວຕິດດ້ວຍສະກັດ.
- ການຜະລິດແຜ່ນແນ່ນແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງມີຂູດຕົວຢ່າງ ແລະ ຂູດສໍາລັບຫຼັ້ນຈຳນວນຂູດແນ່ນຂຶ້ນກັບຈຳນວນເຕັກ.

ຂ. ແຜ່ນແນ່ນນ້ອຍ:

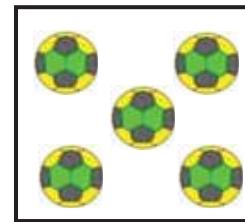
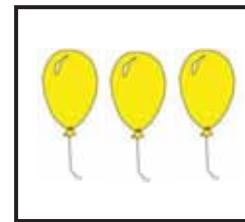
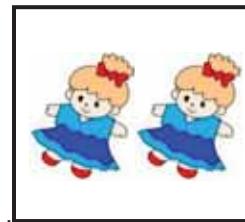
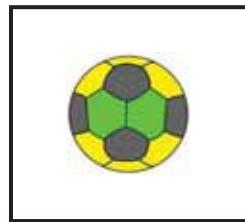
- ແທກ ແລະ ຕັດເຈົ້າ A₄ ລວງກວ້າງ 3,5 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ລວງຍາວ 7 ຊັງຕີແມັດ. ສໍາລັບເຮັດຂອບຮູບພາບແຜ່ນແນ່ນແຕ່ມີໃໝ່. ຖ້າແມ່ນແຜ່ນແນ່ນກັບປີໃຫ້ເອົາຕາມຂະໜາດແນ່ນໃຫຍ່ ໃນປີ່ເກົ່າຕົ້ນຕົ້ນ.
- ແຕ່ມີຮູບພາບຕາມເນື້ອໃນແນ່ນ ແລະ ທາສີຮູບພາບແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ຄືກັນຕາມຈຳນວນແນ່ນທີ່ຖານການບວກແຕ່ລະຊຸດ.
- ຕັດເປັນແຜ່ນແນ່ນແຕ່ລະຊຸດໃຫ້ຈົ່ງຂອບສິດຳແຕ່ລະຂ້າງແຜ່ນແນ່ນໄວ້.
- ແທກ ແລະ ຕັດເຈົ້າແຂງຕາມຂະໜາດ, ຈຳນວນຮູບພາບທີ່ຕ້ອງການຕິດແລ້ວຕິດດ້ວຍກາວ.
- ແທກ ແລະ ຕັດຖົງຢາງລວງກວ້າງ 13 ແລະ ລວງຍາວ 13 ຊັງຕີແມັດ ສໍາລັບຫໍ່ຮູບພາບແລ້ວຕິດດ້ວຍສະກັດ.
- ການຜະລິດແຜ່ນແນ່ນບວກຫຼືແຜ່ນແນ່ນນ້ອຍຈະມີຈຳນວນ 6 ແຜ່ນ: ຈຳນວນ 0 (ແຜ່ນເປົ່າຫວ່າງ). ຈຳນວນ 1 (ແຜ່ນມີ 1 ຮູບ). ຈຳນວນ 2 (ແຜ່ນມີ 2 ຮູບ), ຈຳນວນ 3 (ແຜ່ນມີ 3 ຮູບ), ຈຳນວນ 4 (ແຜ່ນມີ 4 ຮູບ), ຈຳນວນ 5 (ແຜ່ນມີ 5 ຮູບ).

ຄ. ການບວກຈຳນວນແຕ່ 1-5:

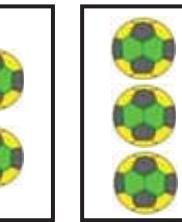
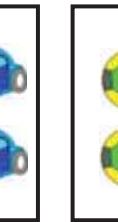
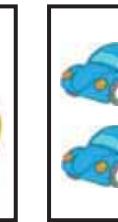
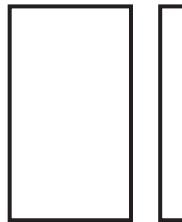
ການບວກຈຳນວນແຕ່ 1-5, ຈະມີຕົວບວກແຕ່ 0 ເຖິງ 5 ບາງຈຳນວນສາມາດບວກໄດ້ 3 ໂັງເຊັ່ນ: ຈຳນວນ 1 (0 ບວກ 1); ຈຳນວນ 2 (0 ບວກ 2), (1 ບວກ 1); ຈຳນວນ 3 (0 ບວກ 3), (1 ບວກ 2); ຈຳນວນ 4(0 ບວກ 4), (1 ບວກ 3); ຈຳນວນ 5 (0 ບວກ 5), (1 ບວກ 4), (2 ບວກ 3).

ຕົວຢ່າງ: ແກ່ມພື້ນຖານການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິນໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5

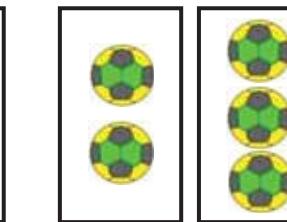
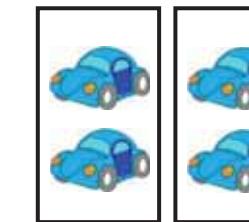
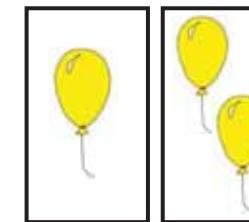
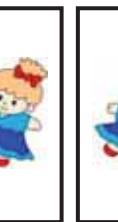
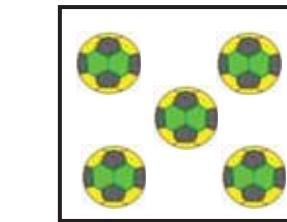
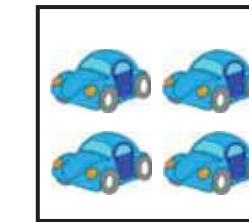
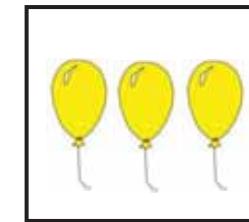
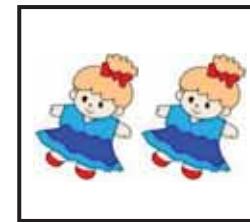
1. ແຜ່ນແກ່ມຫຼິກ ຫຼື ແຜ່ນແກ່ມໃຫຍ່



2. ແຜ່ນແກ່ມບວກ ຫຼື ແຜ່ນແກ່ມນອຍ



3. ການວາງແຜ່ນບວກທາງລຸມ.



3) ການນຳໃຊ້ເງິນພື້ນຖານການບວກຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າ.

- ການບວກແຕ່ລະຈຳນວນໃຫ້ວ່າງແຜ່ນຕາມຫຼັກ ແລະ ແຜ່ນຕາມບວກເຖື່ອລະຈຳນວນເຊັ່ນ: ຈຳນວນ 1 ແຜ່ນຕາມຫຼັກມີ 1 ຮູບພາບແທນໃຫ້ຈຳ ນວນ 1; ແຜ່ນຕາມ ບວກມີ 1 ຮູບພາບແທນໃຫ້ຈຳນວນ 1 ແລະ ແຜ່ນຕາມເປົ້າຫວ່າງແທນໃຫ້ຈຳນວນ 0 (ບໍ່ມີຮູບພາບ).
- ການວາງມີ 2 ແບບວາງທາງຂ້າງ ແລະ ທາງລຸ່ມດັ່ງຮູບຕົວຢ່າງ. ການບວກແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງໃຫ້ຂອບຮູບພຽງກັນ.

ໝາຍເຫດ: ຖ້າເດັກມີຄວາມຄ່ອງແຄວໃນການບວກຈຳນວນ 1-5 ໄດ້ດີຄູສາມາດເຟີ່ມຈຳນວນຂຶ້ນຕາມລຳດັບຈົນເຖິງ 1-9.

7. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນແມ່ນການຕິດຕາມພິດຕິກຳ, ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້ ແລະ ການຕິດຕາມຜົນງານອອງເດັກທີ່ສະແດງອອກໃນເວລາປະຕິບັດ ກິດຈະກຳເຝື່ອເປັນການຕິລາຄາຄືນການສອນອອງຄູ ແລະ ການຮຽນອອງເດັກເຊິ່ງຄູສາມາດວັດກອນການຮຽນ, ລະຫວ່າງການຮຽນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນ; ໃນການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນຄູຕ້ອງປະຕິບັດຕາມຈຸດສິງທີ່ວາງໄວ້ໂດຍໃຊ້ໜ້າຍວິທີເຊັ່ນ: ສັງເກດ, ກວດຜົນງານ, ສົນທະນາ ແລະ ບັນທຶກຜົນການປະເມີນ

7.1 ການຕິດຕາມພິດຕິກຳ

ການຕິດຕາມພິດຕິກຳແມ່ນການຕິດຕາມການສະແດງອອກທາງດ້ານທັດສະນະຄະຕີ ຫຼື ລັກສະນະນິດໄສຂອງເດັກໃນເວລາຫຼັ້ນ ແລະ ຮຽນເຊິ່ງມີຫົວໜ້າ ການສັງເກດດັ່ງນີ້:

- ຄວາມມ່ວນເຊັ່ນ ແລະ ການປັບຕົວໃນການຫຼັ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເຝື່ອນ.
- ຄວາມສິນໃຈເຂົ້າຮ່ວມໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
- ຄວາມອິດຫີບລົ້າຕາມລຳດັບທີ່ໃນການຫຼັ້ນ.
- ຄວາມສາມັກຄືຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ.
- ຄວາມຄືດສ້າງສັນ ຫຼື ຫົວຄືດປະດິດສ້າງໃນການຫຼັ້ນ.
- ຄວາມມິນ້າໃຈແບ່ງປັນສິ່ງອອງໃຫ້ໝູ່ເຝື່ອນ.
- ມີຄວາມພາກພຽນ ແລະ ມີສະມາທີໃນການຫຼັ້ນ.
- ມີສະຕິໃນການຮັກສາຄວາມປອດໄພ ແລະ ອະນາໄມມີຫຼັງຈາກຫຼັ້ນແລ້ວ.
- ມີຄວາມເປັນລະບຽບໃນການເກັບມັນຮູນເກມເຂົ້າກັບ, ຖົງຫຼັງຈາກຫຼັ້ນແລ້ວ.

7.2 ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້

ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້ແມ່ນການສະແດງອອກທາງພາສາໃນເວລາສົນທະນາ ຫຼື ອະທິບາຍການຫຼັ້ນເກມແຕ່ລະປະເຜດທີ່ສະແດງອອກທາງຄໍາເວົ້າ ຂອງເຕັກເຊັ່ນ: ບອກຊື່, ປະໂຫຍດ, ວິທີຫຼັ້ນ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການເກີບມ້ຽນແຜ່ນເກມທີ່ນຳມາຫຼັ້ນ, ສິ່ງເງົ່າກ່າວໄດ້ເປົ້າບອກເຖິງຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເຕັກຮົວກັບປະເຜດເກມແຕ່ລະຊະນິດທີ່ຕົນໄດ້ສຳຜັດ,

7.3 ການຕິດຕາມຜົນງານ

ການຕິດຕາມຜົນງານແມ່ນການຕິດຕາມການເຟັງແອບກໍາມເຊັ່ນມີ, ການປະສານ ສໍາຜັນກັນລະຫວ່າງມີ ແລະ ສາຍຕາໃນເວລາຫຼັ້ນເກມການສຶກສາ ເຊັ່ນ: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ, ຈັດໝວດໝູ່, ລຽນລຳດັບ, ເກມສຶກສາລາຍລະອຽດ, ເກມພື້ນຖານການບວກເຊິ່ງນຳໃຊ້ເກນໃນການກວດຜົນງານ ຈັດເປັນ 3 ລະດັບ: ດີ, ກາງ, ປັບປຸງ.

ສັນຍະລັກ ຫຼື ເຄື່ອງພາຍເຊິ່ງກໍານົດຕາມຄວາມມັກອອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນ.

ຕົວຢ່າງ: ເກນການສັງເກດທີ່ນຳໃຊ້ສັນຍະລັກທຸງ.

- ດີ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ຕາມກໍານົດສັນຍະລັກ 3 ທຸງ.
- ກາງ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງສັນຍະລັກ 2 ທຸງ.
- ປັບປຸງ: ໝາຍເຖິງເຮັດບໍ່ໄດ້ສັນຍະລັກ 1 ທຸງ.

ໝາຍເຫດ: ເກນການກວດຜົນງານທຸກຄັ້ງມີ 3 ລະດັບຕາມທີ່ກໍານົດໄວ້, ສ່ວນສັນຍະລັກ ຫຼື ເຄື່ອງພາຍຄຸສາມາດຕາມການຕົກລົງຂອງໂຮງຮຽນແຕ່ລະແທງ.

7.4 ການບັນທຶກຜົນການຫຼັ້ນເກມການສຶກສາ

ການບັນທຶກຜົນການຫຼັ້ນເກມການສຶກສາແມ່ນການບັນທຶກທີ່ໄດ້ຈາກການສັງເກດການຫຼັ້ນເກມໃນແຕ່ລະຄັ້ງມີຂັ້ນຕອນຕັ້ງນີ້:

- 1) ສ້າງໂຄງຮ່າງຕິດຕາມໂດຍເລືອກຫົວຂໍ້ຕັ້ນຕໍ່ທີ່ຕ້ອງການປະເມີນຕາມຕາຕະລາງວິເຄາະແຕ່ລະໝ່ວຍການສອນ.
- 2) ການບັນທຶກຜົນການຕິດຕາມແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງຂຽນຊື່ເກມການສຶກສາ ແລະ ລາຍຊື່ເຕັກທີ່ເລືອກຫຼັ້ນເກມຊຸດເກົ່າໂດຍມີເບົ້າໝາຍ ຫຼື ລາຍຊື່ເຕັກທີ່ຢູ່ໃນເກນຄວນປັບປຸງ.
- 3) ການຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອເຕັກໃນຫົວຂໍ້ທີ່ບໍ່ຜ່ານ ຫຼື ຢູ່ໃນເກນຄວນປັບປຸງຕ້ອງເຟັງທັກສະ 1-2 ຄັ້ງຈຶ່ງຢັ້ງຍິນພັດທະນາການແຕ່ລະດ້ານ.
- 4) ເຕັກທີ່ບໍ່ຜ່ານເກນໃນຫົວຂໍ້ເກົ່າເຖິງ 2 ຄັ້ງຄູ່ຄວນສິ່ງຂໍ້ມູນໃຫ້ຜູ້ປົກຄອງຊາບ ແລະ ຊ່ວຍກັນຊອກວິທີແກ້ໄຂບັນຫາ.
- 5) ການຕິດຕາມສິ່ງເສີມພອນສະຫວັນເຕັກທີ່ມີຄວາມຄືດສ້າງສັນສາມາດປະດິດສ້າງຮູບແບບການຫຼັ້ນເກມດ້ວຍຕົນເອງ, ຄູ້ຕ້ອງຖາມ ຫຼື ໃຫ້ເຕັກອະທິບາຍເຊັ່ນ: ບອກຊື່, ບອກປະໂຫຍດ, ສິ່ງທີ່ຕົນປະດິດສ້າງໄດ້.
- 6) ການນຳໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍ (✓) ແມ່ນໃຊ້ໝາຍສະເພາະໜຶ່ງຫ້ອງທີ່ເຕັກປະຕິບັດໄດ້ຕາມລະດັບເກນການສັງເກດພິດຕິກຳ.
- 7) ການຂຽນຫົວຂໍ້ການສັງເກດພິດຕິກຳໃຫ້ຄູ່ປ່ຽນຫົວຂໍ້ຕາມບົດສອນໃນແຕ່ລະວັນໃຫ້ເບິ່ງຕາມຕົວຢ່າງທີ່ຂອງໄວ້ເປັນຕົວເນື້ງ.

ຕົວຢ່າງທີ 1: ໂຄງຮ່າງການບັນທຶກຫຼັ້ນເກມການສຶກສາ

ໜ່ວຍ:.....
ຊື່ຕົວໜ້າແກມ:.....

ລ/ດ	ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ	ຫົວຂໍ້ສັງເກດ								
		ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ			ດ້ານຄວາມຮູ້			ດ້ານທັກສະ		
		ດີ	ກາງ	ບັນປຸງ	ດີ	ກາງ	ບັນປຸງ	ດີ	ກາງ	ບັນປຸງ
1										
2										
3										
4										

ວັນທີ ເດືອນ ປີ

ລາຍຊື່ຜູ້ປະເມີນ

.....

ແກມສັງເກດການຫຼັນແກມ	ແກມປະເມີນສະຫຼຸບຜົນ
<p>ດີ: ພ້າຍເຖິງເຮັດໄດ້ຕາມກຳນົດ ກາງ: ພ້າຍເຖິງເຮັດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ ບັນປຸງ: ພ້າຍເຖິງເຮັດບໍ່ໄດ້</p>	<p>ດີ: ປະຕິບັດໄດ້ທຸກຈຸດປະສົງ ກາງ: ປະຕິບັດໄດ້ເປັນບາງຈຸດປະສົງ ບັນປຸງ: ປະຕິບັດບໍ່ໄດ້</p>

ຕົວຢ່າງ: ການສັງເກດຜິດຕີກຳຂອງຕັກນ້ອຍໃນກົດຈະກຳເຕັມການສຶກສາຂັ້ນອະນຸບານ 3.

ໜ່ວຍ: ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ອາທິດທີ 1 ວັນທີ 5 ເດືອນ 9 ປີ 2016

ຫົວໜ້າ: ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮຽບພາບສັດນ້ຳ.

ລ/ດ	ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ	ການຕິດຕາມພິດຕິກຳ								
		ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ			ການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບ			ການຊ່ວຍເຫຼືອພູ່ເຜື່ອນ		
		ດີ	ກາງ	ບັນປຸງ	ດີ	ກາງ	ບັນປຸງ	ດີ	ກາງ	ບັນປຸງ
1	ນາງ ອະລິຍາ ອາໄລລັກ	✓				✓		✓		
2	ນາງ ສິມມາ ສີວົງສາ	✓			✓			✓		
3	ນາງ ບຸນມີ ໄຊຍະຈັກ		✓		✓					✓
4	ທ້າວ ຜົມມາ ສີຫາລາດ		✓			✓		✓		
5	ທ້າວ ສອນໄຊ ແສງຈັນ	✓					✓		✓	
6	ທ້າວ ວິລາດ ຄອນສາ			✓	✓			✓		

ວັນທີ 5 ເດືອນ 9 ປີ 2013

ລົງຊື່ຄຸປະເມີນ ນາງ ຈອມມະນີ

ຕາມສັງເກດພິດຕິກຳ	ຕາມປະເມີນສະຫຼຸບຜົນ
<p>ດີ: ພ້າຍເຖິງເຮັດໄດ້ຕາມກຳນົດ ກາງ: ພ້າຍເຖິງເຮັດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ ບັນປຸງ: ພ້າຍເຖິງເຮັດບໍ່ໄດ້ເລີຍ</p>	<p>ດີ: ປະຕິບັດໄດ້ທຸກຈຸດປະສົງ ກາງ: ປະຕິບັດໄດ້ເປັນບາງຈຸດປະສົງ ບັນປຸງ: ປະຕິບັດບໍ່ໄດ້ເລີຍ</p>

7.5 ການນຳໃຊ້ຜົນການບັນທຶກຂໍ້ມູນການຫຼັ້ນແນມການສຶກສາ

ການນຳໃຊ້ຜົນການບັນທຶກຂໍ້ມູນການຫຼັ້ນແນມການສຶກສາທີ່ໄດ້ຈາກການສັງເກດດ້ານທັດສະນະຄະຕີ, ຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະໃນການຫຼັ້ນແຕ່ລະຄັ້ງ. ຖ້າຄູສັງເກດເຫັນວ່າລະດັບທັກສະເດັກຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງ ມີຜົດທະນາການຕໍ່ກວ່າເກນມາດຖານຂອງໂຮງຮຽນວາງໄວ້ເຕັກຄວນໄດ້ຮັບການເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຕິດຕາມຜົດທະນາການຕາມທົວໜ້າດັ່ງນີ້:

- 1) ວິຄາະຜູ້ຮຽນ

 - ຈັດກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໂດຍຜ່ານກົດຈະກຳຫຼືນເຕັມການສຶກສາປະຈຳວັນ.
 - ສັງເກດ/ບັນທຶກຕາມມາດຖານ/ຕົວຊີ້ວັດ/ຈຸດປະສົງ (ຕາມແບບສັງເກດການຫຼືນເຕັມການສຶກສາ).
 - ສະຫຼຸບຜັດທະນາການຕາມມາດຖານ/ຕົວຊີ້ວັດ/ຈຸດປະສົງ (ປະຈຳອາຫິດ/ເດືອນ/ພາກຮຽນ)
 - ບັນທຶກຜັດທະນາການເປັນລາຍບກຄົນໄວ້ໃນແພີມຂໍ້ມູນອງງາດເຕື່ອເຜື່ອໃຫ້ຄອຮ້ບັນຫາ ແລະ ຊວຍເຫຼືອເດັກແຕ່ລະຄົນ

2) ກຳນົດເຖິງຈັດລະດັບທັກສະ ຫຼື ພັດທະນາການເພື່ອພັດທະນາເຕັກເປັນລາຍບກຄົນ.

- ດី: តែកសាមាត្រួតពាណិជ្ជកម្មបានដោយភ្លាមៗ។
 - ភាសា: តែកសាមាត្រួតពាណិជ្ជកម្មបានដោយភ្លាមៗ។
 - ប័ណ្ណ: តែកសាមាត្រួតពាណិជ្ជកម្មបានដោយភ្លាមៗ។

3) ส້າງອອບແນວຄິດໃນການພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນ ຕາມສະພາບແວດລ້ອມຂອງຫ້ອງຖົ່ນ ແລະ ຄິດແກ້ໄຂບັນຫາໃຫ້ຖືກກັບສະພາບຕົວຈິງ ຂອງເດັກ.

4) ວາງແຜນສ້າງວິທີດຳເນີນການຕ່າງໆ ປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາຫັດໂດຍອີງໃສ່ແຜນການສອນ ຫຼື ແຜນການຈັດປະສົບການກຳນົດໄວ້ມາສ້າງເປັນແຜນການສອນສະເພາະຕົນເອງ.

ພາຍເຕດ: ການຕິດຕາມຝຶດຕິກໍາເຕັກໃນເວລາຫຼືນແນມອຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າ.

8. หัวข้อที่น่าสนใจในการนำเสนอเรื่องคุณลักษณะเด่นๆ ของภารกิจด้านการบริหารงานสังคมฯ

ຄູ່ມືຄູ່ສະບັບນີ້ປະກອບດ້ວຍແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເຕືອນ, ປະຈຳອາຫິດ, ປະຈຳວັນ, ຕາຕະລາງວິຄາະເນື້ອໃນຄວາມຮັ້ນຖານກ່ຽວກັບກິດຈະກຳແມ່ນການສຶກສາ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນ, ບົດປະກອບການສອນ, ວິທີຈັດກິດຈະກຳ, ແບບຟອມສັງເກດຝຶດຕິກຳປະເມີນຜົນ ແລະ ເນື້ອໃນບົດສອນແຕ່ລະຫິວຂໍ້. ການນຳໃຊ້ຄູ່ມືແນະນຳກິດຈະກຳປະຈະວັນຄວນປະຕິບັດດັ່ງນີ້:

1. สึกษาຫຼັກຊັ້ນສູດອະນຸບານປີທີ 3 ສຳລັບເຕັກນ້ອຍອາຍຸ 5 ປີ.
2. ວິເຄາະ, ກຳນົດແຜນການສອນສະເພາະໂຮງຮຽນຕົນເອງໂດຍໃຫ້ສອດຄອງກັບຫຼັກສູດທີ່ກຳນົດໄວ້.
3. ອ່ານຄໍາແນະນຳ, ຄໍາຊື້ແຈ້ງຂອງແຜນການຈັດປະສົບການ ແລະ ຄູມືຖຸໃຫ້ເຂົ້າໃຈ.
4. ວິເຄາະຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງຈຸດປະສົງລວມ, ຄວາມຕ້ອງການໃນຄູມືສະບັບນີ້ກັບມາດຖານຕົວບ່າງບອກໃນຫຼັກສູດກຳນົດໄວ້.
5. ແບບເງິນການສຶກສາບາງຮູບພາບອາດຈະບໍ່ເໝາະສົມກັບສະພາບແວດລ້ອມຂອງທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຕົວເຕັກນ້ອຍຄູສາມາດປັບປ່ຽນຮູບພາບໄດ້.
6. ການນຳເອົາເງິນການສຶກສາໄປໃຊ້ໃນການຈັດກິດຈະກຳປະຈຳວັນ ທີ່ມີລັກສະນະສົ່ງເສີມຝັດທະນາການເຕັກຄູຄວນສັງເກດ ແລະ ຄັດເລືອກເງິນທີ່ເຕັກສ່ວນຫຼາຍຫຼັ້ນບໍ່ໄດ້ດີ.
7. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃນແຕ່ລະຄັ້ງຄູຄວນສັງເກດ ແລະ ບັນທຶກຝັດທະນາການເຕັກນ້ອຍຕາມແບບສັງເກດພິດຕິກຳ ຫຼື ແບບຕິດຕາມຝັດທະນາການເຕັກນ້ອຍຕີ່ມີຫຼັກການຕິດຕາມຝັດທະນາການດັ່ງນີ້:
 - ຕິດຕາມຝັດທະນາການເຕັກນ້ອຍຄົບຫຼຸກດ້ານ ແລະ ນຳເຜີນມາຝັດທະນາເຕັກນ້ອຍຕໍ່ໄປ.
 - ຕິດຕາມເຕັກນ້ອຍເປັນລາຍບຸກຄົນຢ່າງສະໜໍ່ສະເໝີຕໍ່ເນື້ອງຕະຫຼອດປີ.
 - ສະພາບການຕິດຕາມຄວນມີລັກສະນະແບບດຽວກັບການປະຕິບັດໃນກິດຈະກຳປະຈຳວັນ.
 - ຕິດຕາມຢ່າງເປັນລະບົບມີການວາງແຜນເລືອກໃຊ້ເຄື່ອງມື ແລະ ບັນທຶກໄວ້ເປັນຫຼັກຖານ.
 - ຕິດຕາມດ້ວຍຫຼາຍວິທີການຕາມສະພາບຕົວຈິງ ແລະ ເໝາະສົມກັບເຕັກນ້ອຍລວມທັງໃຊ້ແຫ່ງຂໍ້ມູນຫຼາຍໆດ້ານ ແລະ ບໍ່ຄວນໃຊ້ການທິດສອບ.
 - ສະຫຼຸບຜົນການຕິດຕາມຝັດທະນາການເຕັກນ້ອຍເປັນໄລຍະ ແລະ ມີຂໍ້ມູນບັນທຶກການສະຫຼຸບຜົນ.

ພາກທີ II ແຜນການສອນ

1. ຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ

1.1 ຄວາມສໍາຄັນແຜນການສອນ

ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາທິດແມ່ນການກຳນົດຂອບເຂດເປັນຕົວຊັບອກເຖິງເປັນສໍາລັດ ໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ຂອງຄູ, ນອກຈາກນັ້ນ ແຜນການສອນຍັງເປັນການສະແດງແຜນວຽກທີ່ຄູຈະຕ້ອງໄດ້ປະຕິບັດຕາມສິ່ງທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ ແລະ ເປັນເອກະສານທາງການທີ່ຢັ້ງຍືນ ເປັນງານຂອງຄູ.

1.2 ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ

ກ. ຄູສອນ

- ເປັນບ່ອນອີງໃຫ້ແກ່ການກະກຽມບົດສອນໃນໜຶ່ງສຶກຮຽນ.
- ຄູສາມາດປະຕິບັດຫຼັກສູດໄດ້ລົບຖ້ວນ.
- ຜູ້ກ່ຽວຂ້ອງຮັບຮູ້ການເຄື່ອນໄຫວສິດສອນຂອງຄູ.
- ຄູສອນມີແບບແຜນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ.
- ສ້າງຄວາມໝັ້ນໃຈໃຫ້ຕົນເອງໃນເວລາຂຶ້ນຫ້ອງ, ບໍ່ເກີເຂີນ, ສາມາດແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນເວລາສອນ.
- ໃຫ້ການສອນຂອງຄູເປັນລະບົບຕໍ່ເນື້ອງ.
- ຂ່ວຍໃຫ້ຄູກໍາໄດ້ຈຸດບົກຜ່ອງຂອງຕົນເອງທີ່ຄວນປັບປຸງໃນການສອນແຕລະຄັ້ງ.
- ຂ່ວຍໃຫ້ການສອນຂອງຄູໄດ້ທ່ວງທັນເວລາຖືກຕ້ອງຕາມຫຼັກສູດ.
- ເຜື່ອໃຫ້ຄູໄດ້ປະເມີນຜົນການຮຽນຂອງເຕັກໄດ້ຖືກຕ້ອງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວ່າງໄວ້.

ຂ. ນັກຮຽນ

- ຂ່ວຍໃຫ້ເຕັກໄດ້ຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງຫ້າວຫັນ, ມ່ວນຊື່ນ, ບໍ່ຮູ້ສຶກເບື້ອໜ່າຍ ແລະ ບໍ່ຮູ້ອິດເມື່ອຍໃນເວລາຮຽນ.
- ຂ່ວຍໃຫ້ເຕັກໄດ້ມີການຝັດທະນາການຄົ້ນຄິດ ແລະ ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ.
- ຂ່ວຍໃຫ້ເຕັກໄດ້ໃຫ້ຊີດກັບພູ່ເຜື່ອນ ແລະ ອູ້ຫາຍຂຶ້ນ.
- ຂ່ວຍໃຫ້ເຕັກມີຄວາມຕ້ອງການຝຶກສົດໄດ້ຮຽນຮ່ວມນຳຫຼູ່ເຜື່ອນ.

2. ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ ແລະ ອາທິດ

ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ, ປະຈຳອາທິດມີຄວາມຈຳເປັນສໍາລັບໂຮງຮຽນແຕ່ລະເໜັງທ້ອງໄດ້ສ້າງແຜນການສອນສະເພາະຕົນເອງໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດດັ່ງລຸ່ມນີ້.

2.1 ຕາຕະລາງວິຄາະກິດຈະກຳເນັມການສຶກສາຕາມໝວຍການສອນແຕ່ໝວຍທີ 1-8

ໝວຍທີ 1: ຕົວຂອງຂ້ອຍ

ទາ ທີດ	ລະບົບ ການ ສໍາເລັດ	ຫົວຂ້າມື່ອໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈິງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ	
1	1	ຕ່າງ ນອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນ ຊື່ນ.		ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ຍິງ ແລະ ຊາຍ ຫຼັນມ່ວນຊື່ນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	2	ລຽນລຳດັບ ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ຍິງ ແລະ ຊາຍ ສູງ-ຕໍ່າ.	ເດັກຍິງ, ເດັກ ຊາຍ.	ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍສູງ-ຕໍ່າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍສູງ-ຕໍ່າ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອພູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	3	ລຽນລຳດັບ ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍສະເພີມ.		ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະ ເພີມ: ເອົາຢາສະເພີມ (ແຂມພູ) ໃສ່ເທິງຝ່າມີ ຂອງຕົນເອງ, ເອົາປາຍນີ້ມີນວດຫັ້ງທົວ, ລ້າງຢາສະເພີມອອກດ້ວຍນ້ຳສະອາດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະ ເພີມ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອພູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	4	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບໃບໜ້າ.	ເດັກຍິງ, ເດັກ ຊາຍ.	ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໃບໜ້າ ທຳມະດາ, ຍັ້ນ, ຮ້ອງໃຫ້.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໃບໜ້າ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	5	ລຽນລຳດັບ ຮູບວົງມິນຕາມ		ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບວົງມິນນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບ ວົງມິນຕາມແບບ.

		ແບບ.			3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
2	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ ໃນການລ້າງ ໜ້າ, ເຊັດໜ້າ,	ນຳໃຊ້ ເຄື່ອງຈິງ	ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ນ້ຳ, ສະບູ, ໂອ, ຜ້າເຊັດໜ້າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບ ທີ່ມີໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນ ການລ້າງໜ້າ ແລະ ເຊັດໜ້າ. 3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບຄຸນປະ ໂຫຍດຂອງຫຼູ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຟ້າ ວິທະຍຸ, ພັງໂທລະໂຄງ, ພັງເຕັບ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບ ທີ່ມີໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຄຸນປະໂຫຍດ ຂອງຫຼູ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	3	ລວມລຳດັບ ຮູບສາມແຈ ຕາມແບບ.		ແຜ່ນແນມລວມລຳດັບຮູບສາມແຈນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບ ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລວມລຳດັບຮູບສາມ ແຈ ຕາມແບບ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	4	ລວມລຳດັບ ຮູບພາບແຕກ ນ້ອຍຖຸແຂວ້ວ ຕາມຂັ້ນຕອນ.	ນຳໃຊ້ ເຄື່ອງຈິງ	ແຜ່ນແນມລວມລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຖຸ ແຂວ້ວ: - ຖຸແຂວ້ວເບື້ອງເທິງດ້ານນອກ ແລະ ດ້ານ ໃນຖຸ ແປງໄປມາຊ້າຍ-ຂວາ; - ຖຸແຂວ້ວເບື້ອງລຸ່ມດ້ານນອກ ແລະ ດ້ານໃນຖຸ ແປງໄປມາຊ້າຍ-ຂວາ; - ຖຸແຂວ້ວທາງຂ້າງກິກແຂວ້ວຖຸແປງໄປມາ ຊ້າຍ- ຂວາ; - ວັບແຂວ້ວເຂົ້າຫາກັນຖຸແປງໄປມາ ຊ້າຍ- ຂວາ; - ເອົາລັ້ນອອກມາແລ້ວຖຸແປງໄປມາ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນ ແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລວມລຳດັບຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຖຸ ແຂວ້ວ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	5	ລວມລຳດັບ		ແຜ່ນແນມລວມລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍ	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບ ທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.

	ຮູບພາບການບົວ ລະບັດຮັກສາ ເລົາຄືງ.		ອາບນ້າ, ເຊັດຕົວ ແລະ ນຸ່ງເຄື່ອງ.	2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບການບົວລະບັດ ຮັກສາເລົາຄືງ. 3. ການແບ່ງປັນຕົມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນ.
1	ລຽນລຳດັບຮູບຈະ ຕຸລັດຕາມແບບ.		ແຜ່ນຕົມລຽນລຳດັບຮູບຈະຕຸລັດນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຕົມ, ຮູບພາບທີ່ມີໃນ ຕົມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບຈະຕຸ ລັດ ຕາມແບບ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນຕົມ.
2	ລຽນລຳດັບ ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ລ້າງມີຕາມ ຂັ້ນຕອນ.	ນໍາໃຊ້ ເຄື່ອງຈິງ	ແຜ່ນຕົມລຽນລຳດັບຮູບພາບຂັ້ນຕອນການ ລ້າງມີ: ເອົາມີຈຸມນ້າຖຸສະບູ; ຝ່າມີຖຸເຂົ້າ ກັນ; ຝ່າມີຮຸກຖຸໜັງມີນັ້ວຖຸຫ່ວາງນັ້ວ; ຝ່າມີຖຸຝ່າມີນັ້ວຫ່ວາງນັ້ວ; ຫັງນັ້ວມີຖຸຝ່າ ມີ; ຖຸນັ້ວໄປມີໂດຍຮອບດ້ວຍຝ່າມີ; ປາຍນັ້ວມີຖຸຝ່າມີ; ຖຸຮອບຄໍ່າມີ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຕົມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນ ແຜ່ນຕົມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍລ້າງ ມີຕາມຂັ້ນຕອນ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນຕົມ.
3	ຕໍ່ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍ ຕະບານ.		ແຜ່ນຕົມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຕະບານ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນບອກຊື່, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນ ຕົມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຕະບານ ບານ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນຕົມ.
4	ລຽນລຳດັບ ຮູບພາບການ ບົວລະບັດຮັກສາ ຕືນ.	ເດັກຍິງ, ເຕັກ ຊາຍ.	ແຜ່ນຕົມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຕັດ ເລັບເຕີນ, ລ້າງເຕີນ, ໄສເກີບ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຕົມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນ ຕົມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບການບົວລະບັດ ຮັກສາຕືນ. 3. ການໃຊ້ຄໍາເວົ້າທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
5	ລຽນລຳດັບຮູບສື່ ແຈຕາມແບບ.		ແຜ່ນຕົມລຽນລຳດັບຮູບສື່ແຈນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຕົມ, ຮູບພາບທີ່ມີໃນຕົມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບສື່ແຈຕາມແບບ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນຕົມ.
1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບອາຫານ		ແຜ່ນຈັບຄູ່ຮູບພາບອາຫານຕາມ ປະເພດ: ຂຶ້ນ, ໄອ, ປາ, ມິມ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຕົມ, ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ໃນຕົມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຕາມ

	ຕາມປະເຜດ			ປະເຜດ.
				3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບອາຫານ ປະເຜດໝາກໄມ້.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໝາກໄມ້: ໝາກ ຂຽບ, ມ່ວງ, ຂາມ, ລໍາໃຍ, ກ້ວຍ, ກ້ຽງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານ ປະເຜດໝາກໄມ້. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
4	3 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບອາຫານ ປະເຜດຜັກ.		ແຜ່ນຈັບຄູ່ຮູບພາບຜັກ: ຜັກກາດ, ຜັກບັງ, ຜັກກະລຳປີ, ຜັກສະລັດ, ໝາກເຂືອ, ໝາກຖົວ, ໝາກແຕງ, ໝາກເລັ້ນ, ໝາກເຜັດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານ ປະເຜດຜັກ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
4	4 ຈັດໝວດໝູ່ຮູບ ວົງມິນ, ສາມ ແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະ ຕຸລັດຕາມຂະ ໝາດ		ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບວົງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ ຂະໜາດນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່ (ນຳໃຊ້ ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບວົງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ). ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ).	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບວົງ ມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ ຕາມຂະໜາດ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
5	5 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ ຮູບພາບກິດຈະ ກຳປະຈຳວັນ ອອງເດັກນ້ອຍ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກິດຈະກຳປະຈຳວັນ ອອງເດັກນ້ອຍ: ເດັກນ້ອຍຫຼັ້ນກັບໝູ່ໃນເດືອນ, ນອນ ຜັກຜ່ອນ, ດື່ມນ້າ, ອະນາໄມມື, ແຕ້ມຮູບ, ອ່ານປິ້ມ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບ ທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ກິດຈະ ກຳປະຈຳວັນອອງເດັກນ້ອຍ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.

ໜ່ວຍທີ 2: ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ

ອາ ຫັດ	ນັ້ນ	ຫົວໜ້າເນື້ອໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈິງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ	
1	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະມາຊີກໃນຄອບຄົວ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ພໍ, ແມ່, ອ້າຍ, ເຮື້ອຍ, ນ້ອງຍິງ, ນ້ອງຊາຍ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະມາຊີກໃນຄອບຄົວ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບວຽກຂອງແຕລະຄົນໃນຄອບຄົວ: ພໍ່ເກືອໄກ, ແມ່ແຕ່ງກິນ, ເຮື້ອຍລ້າງຖ້ວຍ, ອ້າຍຖຸເຮືອນ, ນ້ອງຊວຍເຮື້ອຍມໍນວນຖ້ວຍ, ຂ່ວຍອ້າຍເບິ່ງນ້ອງ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບວຽກຂອງແຕລະຄົນໃນຄອບຄົວ: ພໍ່ເກືອໄກ, ແມ່ແຕ່ງກິນ, ເຮື້ອຍລ້າງຖ້ວຍ, ອ້າຍຖຸເຮືອນ, ນ້ອງຊວຍເຮື້ອຍມໍນວນຖ້ວຍ, ຂ່ວຍອ້າຍເບິ່ງນ້ອງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບວຽກຂອງແຕລະຄົນໃນຄອບຄົວ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	3	ລຽນລຳດັບຮູບພາບແມ່ເວັ້ນເວັ້ນ.		ແຜ່ນແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ແມ່ໄປຊື້ຜັກກາດຢູ່ຕະຫຼາດ, ແມ່ລ້າງຜັກໃຫ້ສະອາດ, ແມ່ຊອຍຜັກ ເປັນຕ່ອນ, ແມ່ຂ້ວຜັກໃສ້ໜ້າໆ, ແມ່ຕັກຂ້ວຜັກໃສ່ຈານ, ຫຼຸກຄົນໃນຄອບຄົວກິນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບແມ່ເວັ້ນຜັກກາດ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	4	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຍາດຕິພື້ນໜ້ອງທາງໆ: ປູ້, ຍາ, ປ້າ, ລຸງ, ອາວ, ອາ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບຍາດຕິພື້ນໜ້ອງທາງໆ: ປູ້, ຍາ, ປ້າ, ລຸງ, ອາວ, ອາ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຍາດຕິພື້ນໜ້ອງທາງໆ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	5	ຕໍ່ຮູບພາບຄອບຄົວອົບອົນ.		ແຜ່ນແນມຕໍ່ຮູບພາບ ພໍ່ແມ່ໂອບກອດລູກ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການແນມຕໍ່ຮູບພາບຄອບຄົວອົບອົນ.

				3. งานຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ຜົ່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	1 ຕໍ່ຮູບພາບແດກ ນ້ອຍກິນອາ ຫານແລະ ດື່ມນ້ຳ.		ແຜ່ນແນມຕໍ່ຮູບພາບແດກນ້ອຍກິນອາຫານ ແລະ ດື່ມນ້ຳ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບແດກນ້ອຍກິນອາຫານ ແລະ ດື່ມນ້ຳ. 3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໝູ້ຜົ່ອນ.
	2 ຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບຍາດຕີຜິ່ ນ້ອງທາງແມ່.		ການຈັບຄູ້ຮູບພາບຍາດຕີຜິ່ນ້ອງທາງແມ່: ຝ່າໜ້າ, ແມ່ເຖົ້າ, ປ້າ, ລຸງ, ນ້າບ່າວ, ນ້າສາວ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຍາດຕີຜິ່ນ້ອງ ທາງແມ່. 3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ເຫຼືອໝູ້ຜົ່ອນ.
2	3 ຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບກັບຮູບ ພາບຕາມການ ອອກສຽງພະ ຍັນຊະນະຕົ້ນ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວ ອັກສອນລາວ: ຂ(ໄຂ) ສ(ເສື້ອ) ຖ(ຖິງ) ຜ(ເຜິ່ງ) ຝ(ຝຶນ) ຫ(ຫານ).	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຮູບ ພາບທີ່ຢູ່ໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບພາບ ຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ຜົ່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	4 ຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຕົວ ພະຍັນຊະນະ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ ສ ຖ ຜ ຫ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ຢູ່ໃນ ແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ຜົ່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	5 ຈັບຄູ້ຮູບພາບ ກັບຕົວພະ ຍັນຊະນະ.		- ແຜ່ນແນມຮູບພາບ: ຂ (ໄຂ), ສ (ເສື້ອ) ຖ (ຖິງ) ຜ (ເຜິ່ງ) ຝ (ຝຶນ) ຫ (ຫານ). - ແຜ່ນແນມພະຍັນຊະນະຕົວ: ຂ ສ ຖ ຜ ຫ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະຕາມ ຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ຮູບພາບກັບຕົວ ພະຍັນຊະນະ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ຜົ່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	1 ຈັດໝວດໝູ້ຮູບ ພາບເຮືອນ		ແຜ່ນແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບ: ເຮືອນກໍ, ເຮືອນໄມ້, ເຮືອນກໍ່, ປະສົມໄມ້.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບເຮືອນຕາມ

	ຕາມປະເຜດ.			ປະເຜດ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
2	ສຶກສາລາຍລະ ອຽດຮູບພາບ ສ່ວນປະກອບ ຂອງເຮືອນ.		- ແຜນແນມໃຫຍ່ຮູບພາບສ່ວນປະກອບຂອງ ເຮືອນ - ແຜນແນມນ້ອຍຮູບພາບຂັ້ນໄດ, ປະຕູ, ປ່ອງ ຍັນມ, ຝາເຮືອນ, ແດານ ແລະ ກະເບື້ອງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສຶກສາລາຍລະອຽດ ຮູບພາບສ່ວນປະກອບຂອງເຮືອນ. 3. ກາຍຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
3	ຈັບຄຸງຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ສໍາລັບ ຄົວກິນທີ່ສົມບູນ ກັບ ຮູບພາບທີ່ ແຍກສ່ວນ.		ແຜນແນມຮູບພາບເຕັມສ່ວນຕາມແບບ ແລະ ແຍກສ່ວນຮູບ: ເຕີ້າໄຟ, ໜັ້ງ, ໜັ້ງແກງ, ການັ້າ, ກະຕາ, ຊາມ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸງຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ສໍາລັບຄົວກິນ ທີ່ສົມບູນກັບຮູບພາບທີ່ແຍກ ສ່ວນ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
4	ຈັບຄຸງທີ່ຄົວກິນຮູບ ພາບເຄື່ອງ ໃຊ້ໃນເຮືອນ.		ແຜນແນມຈັບຄຸງຮູບພາບ:ຕູ້ເຢັນ, ໂທລະ ພາບ, ເຕີ້າລິດ, ພັດລິມ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ສ້ອມ, ໜີ, ເຕີ້າໄຟ, ພັ້ນ, ມິດຕັດ, ຂ້ວານ, ເລື່ອຍ, ສະມ, ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຕວງ, ຕູ້.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸງທີ່ຄົວກິນຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນເຮືອນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
5	ຈັບຄຸງຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ທຳ ຄວາມສະອາດ ເຮືອນຕາມຈຳ ນວນ 1-5.		ແຜນແນມຮູບພາບ: ພອຍ 1 ກ້ານ, ຂ້ວານ ຂີ້ເຫັນ 2 ອັນ, ກະຕາຂີ້ເຫັນ 3 ໝ່ວຍ, ຄຸນ້າ 4 ໝ່ວຍ, ຜ້າງູພື້ນ 5 ຜື້ນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຕົວລາກທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸງຮູບພາບເຄື່ອງ ໃຊ້ທຳຄວາມ ສະອາດເຮືອນຕາມຈຳນວນ 1-5. 3. ກາຍຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
1	ຈັບຄຸງຮູບເລົາ ຄະນິດທີ່ສົມບູນ ກັບຮູບພາບທີ່		ແຜນແນມຮູບພາບເຕັມສ່ວນຕາມແບບ ແລະ ແຍກຊັ້ນສ່ວນ: ຮູບວົງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸງຮູບພາບທີ່ສົມ ບູນກັບຮູບພາບທີ່ແຍກສ່ວນ.

		ແຜນກັບຄູ່ມືອນ.		3. ການຊວຍເຫຼືອໝູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ..	
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງ ໃຊ້ນ້ອງນອນ.		ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ໜົງ, ມຸງ, ພອນ, ຜ້າຫິ່ນ, ສາດ, ຕູ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນ ແຜນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນ ຫ້ອງນອນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
4	3	ຕໍ່ຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນ ຫ້ອງຮັບແຂກ.		ແຜນເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນ ຫ້ອງຮັບແຂກ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮັບ ແຂກ. 3. ການຊວຍເຫຼືອໝູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	4	ຈັບຄູ່ຈັບຄູ່ຮູບ ພາບເຄື່ອງ ໃຊ້ທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ.	ນໍາໃຊ້ ເຄື່ອງຈິງ	ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງທີ່ໃຊ້ ຄູ່ກັນ: ໂຕະກັບຕັ້ງ, ຈອກກັບຈານຮອງ, ດອກໄມ້ ກັບເຕົ້າດອກໄມ້, ບ່ວງກັບສ້ອມ, ຖ້ວຍ ກັບຈານ, ຕູກັບເສື້ອ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງ ໃຊ້ທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ້ເຜື່ອນ.
	5	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງນໍາ.	ນໍາໃຊ້ ເຄື່ອງຈິງ	ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ຢ່າສະຜົມ, ຢ່າຖູ ແຂວ້ວ, ແປ່ງຖູແຂວ້ວ, ຄຸ, ໂອ, ສະບູ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງ ໃຊ້ທີ່ຄືກັນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.

ໜ່ວຍທີ 3: ໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ

ອາ ຫີດ	ມີ	ທີ່ວ້າຂໍ້ມູນໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈິງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ	
	1	ຕໍ່ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍໄປໂຮງ ຮອນ.		ແຜນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປໂຮງຮອນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແຜນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ໄປໂຮງຮອນ. 3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ້ເຜື່ອນ.

	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂຮງຮຽນ ຕາມສີ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ: ສີແຕງ, ສີຟ້າ, ສີເຫຼືອງ, ສີອາວ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບນາຍຄູ ສອນໜັງສີ. 3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນ ແນມ.
1	3	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແດກນ້ອຍ ປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນໂຮງຮຽນ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍໍມືນິບນາຍຄູ, ລຽນແຖວ, ນັ້ງຂຽນໜັງສີ, ຫຼັ້ນກັບໝູ່, ກິນເອົ້າ, ມອນຜັກຜ່ອນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບແດກນ້ອຍປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນໂຮງຮຽນ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
	4	ລຽນລຳດັບຕົວແລກ 0 -5.		ແຜ່ນແນມລຽນລຳດັບຕົວແລກ 0 1 2 3 4 5.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຕົວແລກທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຕົວແລກ ແຕ່ 0-5. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນ ແນມ.
	5	ຕໍ່ຮູບພາບພະນັກງານອານາໄມ ປັດກວາດບໍລິເວັນເຕັ້ນໂຮງຮຽນ.		ແຜ່ນແນມຕໍ່ຮູບພາບພະນັກງານອານາໄມປັດກວາດບໍລິເວັນເຕັ້ນໂຮງຮຽນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບພະນັກງານອະນາໄມປັດກວາດບໍລິເວັນເຕັ້ນໂຮງຮຽນ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນ ແນມ.
	1	ຕໍ່ຮູບພາບແດກນ້ອຍຍິ່ງຊາຍ ຢືນລຽນແຖວ ຕາມລຳດັບ.		ແຜ່ນແນມຕໍ່ຮູບພາບແດກນ້ອຍຍິ່ນເປັນແຖວຍິ່ງ 1 ແຖວ ແລະ ຊາຍ 1 ແຖວ ຕາມລຳດັບແຕ່ຕໍ່າ-ສູງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບແດກນ້ອຍຍິ່ງ-ຊາຍຢືນລຽນແຖວຕາມລຳດັບ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຮູບ ພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນ ຊະນະຕົ້ນ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນລາວ: ກ(ໄກ) ຈ(ຈອກ) ດ(ເດັກ) ຕ(ຕາ) ບ(ແບ້) ປ(ປາ) ຍ(ຢາ) ອ(ໂອ).	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນ ຊະນະຕົ້ນຕາມຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນ ແນມ.

2	3	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວ ພະຍັນຊະນະ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຕົວພະຍັນຊະນະ: ກ ຈ ດ ຕ ບ ປ ຢ ອ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະໃນແຜ່ນ ແນມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	4	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບຕົວພະຍັນ ຊະນະ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກ ສອນລາວ: ກ(ໄກ)ຈ(ຈອກ)ດ(ເດັກ) ຕ(ຕາ) ບ(ແບ້) ປ(ປາ) ຢ(ຢາ) ອ(ໂອ). - ແຜ່ນແນມພະຍັນຊະນະຕົວ: ກ ຈ ດ ບ ປ ຢ ອ. 	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະຕາມຮູບ ພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວ ພະຍັນຊະນະ. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	5	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ເຄື່ອງໃນໂຮງ ຮຽນທີ່ສົມບູນ ກັບຮູບພາບທີ່ ແຍກສ່ວນ.		ແຜ່ນແນມຮູບພາບເຕັມສ່ວນຕາມແບບ ແລະ ແຍກສ່ວນ: ໂຕະ, ຕ່າງ, ຮົ້ວ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃນໂຮງຮຽນທີ່ສົມ ບູນກັບຮູບພາບທີ່ແຍກສ່ວນ. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
3	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບຫ້ອງຮຽນ, ໜ້ອງອານ ແລະ ໜ້ອງອາຫານ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ຫ້ອງຮຽນ, ຫ້ອງອ່ານ ແລະ ຫ້ອງອາຫານ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ຫ້ອງຮຽນ, ໜ້ອງອານ ແລະ ຫ້ອງອາຫານ. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງຮຽນ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ສ, ປິ້ມ, ຕ່າງ, ໂຕະ, ຕຸກກະຕາ, ໂມ່ນັກ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນ..
	3	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງອ່ານ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ປິ້ມນິຫານ, ໂຕະ, ຕ່າງ, ຕຸ້ໄສປິ້ມ, ບັດເວົ້າຫ້ອງອ່ານ ແລະ ປິ້ມຮູບພາບ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແນມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງ ອ່ານ.

				3. งานແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ຜົ່ອນ.
4	ສຶກສາລາຍລະ ອຽດຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນ ຫ້ອງອາຫານ.		- ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງ ອາຫານ. - ແຜ່ນເກມນ້ອຍ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ຈອກ, ຕຸກນ້ຳດື່ມ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງອາຫານ. 3. ຄວາມອົດທິນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
5	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ກ້ອນຈະຕຸລັດ, ກ້ອນສື່ແຈ, ກ້ອນສາມແຈ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບກ້ອນຈະຕຸລັດ, ກ້ອນສື່ແຈ, ກ້ອນສາມແຈ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບກ້ອນ ຈະຕຸລັດ, ກ້ອນ ສື່ແຈ ແລະ ກ້ອນສາມແຈ. 3. ຄວາມອົດທິນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
1	ຕໍ່ຮູບພາບ ເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນ ໂຮງຮວນ.		ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນໂຮງຮວນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເກມຕໍ່ຮູບພາບເຄື່ອງ ຫຼັ້ນໃນໂຮງຮວນ. 3. งานແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ຜົ່ອນ.
2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບທໍ່ ສາມລວມໜ່ວຍ ມືນ. ຫໍ່ສື່ລວມ, ທໍ່ກົມ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບ: ຫໍ່ສາມລວມ, ໝ່ວຍມືນ, ຫໍ່ສື່ລວມ, ຫໍ່ກົມ,	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບທໍ່ ສາມລວມ, ໝ່ວຍ ມືນ, ຫໍ່ສື່ລວມ, ຫໍ່ກົມ. 3. ຄວາມອົດທິນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
3	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງ ຫຼັ້ນໃນເດັ່ນ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ມ້າໝູນ, ອາວ ໂຫນ, ຂອນໄມ້, ເຄື່ອງດ່າງ, ໂອນຊາ, ແປ້ນຕະລູດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນເດັ່ນ. 3. ການຂ່ວຍເຫຼືອໝູ່ຜົ່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
4	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງໃຊ້ ໃນການຫຼັ້ນນ້ຳ-		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ອາງຊາຍ, ຄຸ, ບົວ, ກະໂປະ, ກະປ່ອງ ແລະ ຊ້ວານ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນ ການຫຼັ້ນນ້ຳ-ຫຼັ້ນຊາຍ.

		ຫຼັນຊາຍ.		3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນ.
5	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງເວທິການສະແດງ.	ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ພືອນ, ຮ້ອງເຜົງ ແລະ ລໍາ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນປະໂຫຍດຂອງເວທິການສະແດງ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັນເກມ.	

ໜ່ວຍທີ 4: ບ້ານຂອງຂ້ອຍ

ອາ ຫີດ	ມີ	ຫົວຂ້ເນື້ອໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈຶ່ງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ	
1	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສໍາຄັນໃນບ້ານ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ, ສຸກສາ ລາ, ໂຮງຮຽນ, ວັດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ສະຖານທີ່ສໍາຄັນໃນບ້ານ. 3. ການເກັບມັງນັ້ນແຜ່ນເກມ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸກຄົນທີ່ເຮັດວຽກໃນຫ້ອງການບ້ານ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ນາຍບ້ານ ຍິງແລະຊາຍ, ສະຫະພັນແມ່ຍິງ, ຊາວໜຸ່ມຍິງຊາຍ ແລະ ກອງຫຼອນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ບຸກຄົນທີ່ເຮັດວຽກໃນຫ້ອງການບ້ານ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	3	ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວັດຕາມສີ.		ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວັດ: ສີຟ້າ, ສີເຫຼືອງ, ສີບົວ, ສິນ້າໝາກ ກ້ວງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວັດຕາມສີ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	4	ຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ ແລະ ສຸກສາລາ.		- ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບສຸກສາລາ. - ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບສຸກສາລາ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັນເກມ.
	5	ຕໍ່ຮູບພາບຕະ		ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຕະຫຼາດ ແລະ	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.

		ຫຼາດ ແລະ ເດືອນກິລາ.	ເດືອນກິລາ.	2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕະຫຼາດ ແລະ ເດືອນກິລາ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
2	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບບຸກຄົນ ສໍາຄັນພາຍໃນ ບ້ານ.	ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ນາຍຄູ, ແຜດ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ແມ່ຄ້າ, ຜໍ້ຄ້າ, ນາຍບ້ານ, ຄູບາ ແລະ ກຳມະກອນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸກຄົນສໍາ ຄັນພາຍໃນບ້ານ. 3. ຄວາມສາມັກຄືໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	2	ຕໍ່ຮູບພາບຊາວ ນາ ແລະ ຊາວສວນ.	ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	3	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບກັບຮູບ ພາບຕາມການ ອອກສຽງພະ ຍັນຊະນະຕັ້ນ.	ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ ລາວ: ວ(ວິວ) ຍ(ຍຸງ) ທ(ຫຸງ) ນ(ນິກ) ພ(ພູ), ພ(ໄຟ) ມ(ແມວ) ລ(ລົງ) ດ(ຮາດາ), ວ(ວິ) ດ(ເຮືອນ).	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະຕັ້ນຕາມ ຮູບພາບທີ່ມີໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມ ການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະ ຕັ້ນ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	4	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວ ພະຍັນຊະນະ.	ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນພະຍັນຊະນະຕົວ: ວ ຍ ທ ນ ພ ພ ມ ລ ວ ຢ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	5	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບຕົວພະຍັນ ຊະນະ.	- ແຜ່ນເກມຮູບພາບ: ວ(ວິວ) ຍ(ຍຸງ) ທ(ຫຸງ) (ນິກ)ພ(ພູ)ພ(ໄຟ)ມ(ແມວ)ລ(ລົງ) ດ(ຮາດາ) ວ(ວິ) ດ(ເຮືອນ). - ແຜ່ນເກມພະຍັນຊະນະຕົວ: ວ ຍ ທ ນ ພ ພ ມ ລ ວ ຢ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະຕາມ ຮູບພາບໃນແຜ່ນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວ ພະຍັນຊະນະ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	1	ຕໍ່ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍລຳ.	ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລຳ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ລຳ.

				3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນແນມ.
	2 ຈັດພວດພູ ຕາມປະເພດ ຮູບພາບເຄື່ອງ ດິນຕີພື້ນເມືອງ ລາວ.		ແຜ່ນແນມຈັດພວດພູຮູບພາບ: ຊົ່ວ, ກອງ, ສິ່ງ, ຂຸ່ຍ, ລະນາດ ແລະ ຄ້ອງວົງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດພວດພູຕາມປະເພດຮູບພາບ ເຄື່ອງດິນຕີພື້ນເມືອງລາວ. 3. ຄວາມສາມັກຄືໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
3	3 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງຫັດ ຖະກຳພື້ນເມືອງ ລາວ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຜ້າ ສະໂຫຼັງ, ກະດັ່ງ, ໄຊ, ຜ້າບ່ຽງ, ສັ້ນ ແລະ ຕີບເອົ້າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະ ກຳພື້ນເມືອງລາວ. 3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນແນມ.
	4 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບບຸນອອກ ພັນສາ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບບຸນອອກພັນສາ: ໄສບາດ, ໄຫຼເຣືອໄຟ, ລອຍກະໂຫງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນອອກພັນສາ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	5 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບບຸນປີໃໝ່ ລາວ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ສູ້ຂວົນ, ຫິດນັ້າ ກັນ, ສົງພະ, ຕີບພະຊາຍ, ວຽນທຽນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ບຸນປີໃໝ່ລາວ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອພູ່ເຝື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	1 ລຽນລຳເຕັບຕົວ ເລກແຕ່ 0 -9.		ແຜ່ນແນມລຽນລຳເຕັບຕົວເລກ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳເຕັບຕົວເລກ 0-9. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	2 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບທຸງ ຊາດ, ທຸງທີວຕາມສີ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບທຸງຊາດ, ທຸງທີວ ຕາມສີ: ສີເຫຼືອງ, ແດງ, ພຽວ, ນ້ຳພາກ ກັງ, ສີຟ້າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ທຸງຊາດ, ທຸງທີວຕາມສີ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	3 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ		ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍມອບຊໍ່	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.

		ພາບການສະເໜີມສະຫງອງວັນແມຍິງສາກົນ.	ດອກໄນ້, ສະແດງສືລະປະ ແລະ ແຂ່ງຂັ້ນກິລາ.	2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະເໜີມສະຫງອງວັນແມຍິງສາກົນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
4	4	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະເໜີມສະຫງອງວັນສ້າງຕັ້ງກອງທັບ.	ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບມອບຂອງຂ້ວນໃໝ່ທະຫານ, ສະແດງສືລະປະ, ແຂ່ງຂັ້ນກິລາ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະເໜີມສະຫງອງວັນສ້າງກອງທັບ. 3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນແນມ.
	5	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະຫງອງບຸນວັນເດັກນ້ອຍ.	ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຮ້ອງເໝງ, ພ້ອນລໍາວົງ, ແຕະບານ, ຮັບຂອງຂ້ວນ, ກວດສຸຂະພາບ, ໄປທຽວສວນສັດ.	1. ການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການການສະເໜີມສະຫງອງບຸນວັນເດັກນ້ອຍ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ້ຜູ້ອຳນວຍ.

ໝວຍທີ 5: ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ອາ ຫິດ	ມີ	ຫົວຂ້ອຍ້ອືນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈິງ	ສົ່ງທີ່ຜະລິດ	
1		ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສົ່ງທີ່ມີຊີວິດ(ຄົນ, ຜິດ,ສັດ).		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບຄົນ: ເດັກນ້ອຍ,ຊາວໜຸ່ມ, ຜູ້ເຖົ້າ, - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັດ(ສັດນ້ຳ, ສັດປີກ, ສັດບີກ)ວົງ, ປາ, ແມງງະເບື້ອ, ມີກ, ຄວາຍ, ໄກ. - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບພິດ: ຕັ້ນຜັກ, ຕັ້ນດອກໄນ້, ຕັ້ນໄມ້. ປິດເໝງ ສົ່ງທີ່ມີຊີວິດ. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສົ່ງທີ່ມີຊີວິດ(ຄົນ, ຜິດ,ສັດ). 3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນແນມ.
	2	ຈັບຄູ່ຮູບພາບອາຫານທີ່ມີ		- ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບຄົນກັບເຂົ້າ, ຊິ້ນ, ປາ, ໄກ, ຜັກ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ.

1	ຄວາມຈຳເປັນຕໍ່ກັບຄົນ, ສັດ, ຜິດ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບຫຍ້າກັບວິວ, ຄວາຍ, ແນ້ວ, ກະຕາຍ. - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບນ້ຳກັບຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນຝ້າວ, ຕົ້ນມ່ວງ. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບອາຫານທີ່ມີຄວາມ ຈຳເປັນຕໍ່ຄົນ, ສັດ, ຜິດ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
3	ລຽນລຳດັບຮູບພາບການຈະເລີນຕັບໃຫຍ່ຂອງຄົນ, ສັດ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ເກີດໃໝ່, ນອນ, ນ້ຳ, ຄານ, ຍິນ, ຍ່າງ. - ແຜ່ນແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໂຂ່າ, ໄກນ້ອຍ ອອກຈາກໄຂ່, ໄກນ້ອຍ, ໄກ່ໃຫຍ່ (ໂຕແມ່, ໂຕັ້ງ). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບການຈະເລີນຕັບໃຫຍ່ຂອງຄົນ, ສັດ. 3. ການແບ່ງບັນແນມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນ
4	ລຽນລຳດັບຮູບພາບການຈະເລີນຕັບໃຫຍ່ຂອງພິດແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຮູບພາບຕົ້ນຖືວ່າ: ແກ້ນ, ຕົ້ນນ້ອຍ, ຕົ້ນໃຫຍ່. - ແຜ່ນແນມຮູບພາບຕົ້ນກ້ວຍ: ຫໍ່ໜ້າກ້ວຍ, ປົ່ງໃບຍອດອ່ອນ, ປົ່ງ 5 ໃນ, ປົ່ງ 7 ໃນ, ເກີດປີ, ແຕກເປັນເຄືອພາກກ້ວຍ. <p>ບົດຄໍາຄອງ ຕົ້ນຖືວ່າ ແລະ ຜັກບັງ.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບ ໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບພາບການຈະເລີນຕັບໃຫຍ່ຂອງພິດແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
5	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການເຜິ່ງພາອາໄສກັນຂອງສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ.		<p>ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ຄົນດື່ມນ້ຳ, ຄົນກິນເຂົ້າ, ມີກິນແມ່ງໄມ້, ແນ້ວກິນຫຍ້າ, ວິວແກ່ງວຽນ, ເດັກຫີດຕົ້ນໄມ້.</p> <p>ບົດຄໍາຄອງ ອາຫານຂອງໃຜ.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການເຜິ່ງພາອາໄສກັນຂອງສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກກັ້ອນທີນ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຄິກ, ສາຍຄໍ, ຕຸ້ມຫຼູ, ແຫວນ. - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກໄມ້: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນເຮືອນ (ໄຕະ, ຕັ້ງ, ຕູ້, ຕວງ). ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ (ສຳດຳ, ພຶມ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ..) ເຄື່ອງນຸ່ງ (ເສື້ອ, ໄສັງ, ສິ້ນ, ເກີບ). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບ ໃນແຜ່ນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼັ້ນແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ. 3. ການແບ່ງບັນແນມໃຫ້ໝູ່ເຜື່ອນ

			<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນຕາມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກ ດິນ: ໜ້ຳ, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄຫ, ເຕົ້າດອກໄມ້. - ແຜ່ນຕາມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກ ໜ້ຳກຳ: ລົດຖືບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່, ບົດຄຳຄອງ ດິນ, ຫຶນ, ນັ້າ. 	
2	ບວກຮູບພາບ ກ້ອນສື່ແຈ ຈຳນວນ 1-5.		<p>ແຜ່ນຕາມຜົ່ນຖານການບວກຮູບ ພາບກ້ອນສື່ແຈຈຳນວນ 1-5. ບົດລຳດົນ ດິນດີ.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂີ່ຕາມ ແລະ ຈຳນວນ ຮູບພາບໃນແຜ່ນຕາມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບກ້ອນສື່ແຈຈຳນວນ 1-5. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ຜູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນຕາມ.
2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບກັບຮູບ ພາບຕາມການ ອອກສຽງພະຍັນ ຊະນະຕົ້ນ		<p>ແຜ່ນຕາມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕາມແຜ່ນຕົວອັກສອນລາວ : ກ(ໄກ) ເຖິງ ຮ(ຮີອນ).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມຮູບໃນແຜ່ນຕາມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບ ພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ຜູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນຕາມ.
4	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວ ພະຍັນຊະນະ 27ຕົວແຕ່ ກ ເຖິງ ຮ.		<p>ແຜ່ນຕາມຈັບຄູ່ຕົວພະຍັນຊະນະແຕ່ ເຖິງ ຮ.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຕົວພະຍັນຊະນະໃນ ແຜ່ນຕາມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ27 ຕົວແຕ່ ກ ເຖິງ ຮ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນຕາມ.
5	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບຕົວພະຍັນ ຊະນະກເຖິງຮ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນຕາມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກ(ໄກ) ເຖິງ ຮ(ຮີອນ). - ແຜ່ນຕາມພະຍັນຊະນະຕົວກຳ ເຖິງ ຮ. ບົດລຳສີພັນດອນ ນັ້າ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນຕາມ ຮູບພາບໃນແຜ່ນຕາມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນຕາມ.
	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ	ແຜ່ນຕາມຈັບຄູ່ຮູບພາບໂມງບອກເວລາ: 6ໂມງ,	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການບອກຂີ່ຕາມ ແລະ ຕົວເລກໃນ

	พำນໂມງທີ່ມີເວລາຄືກັນ.		10ໂມງ, 12ໂມງ, 1ໂມງ, 2ໂມງ, 4ໂມງ.	<p>ແຜ່ນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂມງທີ່ມີເວລາຄືກັນ.</p> <p>3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>
2	ຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຕັກນ້ຳຍ ໃສ່ເຄື່ອງປ້ອງກັນເປັນ.		ແຜ່ນແນມຈັບຄຸ້ຮູບພາບ: ເຕັກກໍ່ກັ້ງຄັນຮົມ, ເຕັກໃສ່ໝວກຫຼືກູບ, ເຕັກໃສ່ສັ້ອກັນເປັນ, ເຕັກໃສ່ເກີບໂບກ.	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງປ້ອງກັນເປັນ.</p> <p>3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>
3	ຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-15.		ແຜ່ນແນມຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-15: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. ບົດຄໍາອອງ ກາງຄືນ.	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງການບອກຊື່ແນມ,ຕົວເລກໃນແຜ່ນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸ້ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-15.</p> <p>3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>
4	ຈັບຄຸ້ຊື່ວັນກັບສີປະຈຳວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັບຄຸ້ຊື່ວັນ: ວັນອາທິດ(ແຕງ), ວັນຈັນ(ເຫຼືອງ), ວັນອັງຄານ(ບີວ), ວັນພຸດ(ນ້ຳໝາກກັງງ), ວັນພະຫັດ(ຂຽວ), ວັນສຸກ(ຟ້າ), ວັນເສົາ(ມ່ວງ). - ແຜ່ນແນມຈັບຄຸ້ສີ: ສີແຕງ, ສີເຫຼືອງ, ສີບີວ, ສີແສດ(ສີນ້ຳໝາກກັງງ), ສີຂຽວ, ສີຟ້າ, ສີມ່ວງ. <p>ບົດຜູງ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.</p>	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ວັນ ແລະ ສີປະຈຳວັນໃນແຜ່ນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸ້ຊື່ວັນກັບສີປະຈຳວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.</p> <p>3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໝູ່ເຜື່ອນ.</p>
5	ຈັບຄຸ້ຊື່ເດືອນກັບຕົວເລກ 1-12.	ນໍາໃຊ້ເຄື່ອງຈີງ(ປະຕິທຶນ)	- ແຜ່ນແນມຈັບຄຸ້ຊື່ເດືອນ: ມັງກອນ(ໜຶ່ງ), ກຸມພາ(ສອງ), ມິນາ(ສາມ), ເມສາ(ສີ), ພິດສະພາ(ຫ້າ), ມີຖຸນາ(ຫີກ), ກໍລະກິດ(ເຈັດ), ສົງຫາ(ແປດ), ກັນຍາ(ເກົ້າ), ຕຸລາ(ສີບ), ພະຈິກ(ສີບເຮັດ), ທັນວາ(ສີບສອງ).	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເດືອນ ແລະ ຕົວເລກໃນແຜ່ນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸ້ຊື່ເດືອນກັບຕົວເລກ 1-12.</p> <p>3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>

			- ແຜ່ນແກມຈັບຄຸ້ງຕົວເລກ 1-12	
1	ຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບເຄື່ອງປ້ອງ ກັນອາກາດ ໝາວ.		ແຜ່ນແກມຈັບຄູ້ຮູບພາບ: ເສື້ອແຂນຍາວ, ເສື້ອກັນໝາວ, ໝວກ, ເກີບ, ຖົງມື, ຖົງຕິນ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແກມ, ຮູບໃນແຜ່ນແກມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງປ້ອງ ກັນອາກາດໝາວ. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແກມ.
2	ລຽນລຳດັບຮູບ ພາບປະກິດ ການກ່ອນຝຶນ ຈະຕິກ.		ແຜ່ນແກມລຽນລຳດັບຮູບພາບທ້ອງຟ້າມືດ, ຟ້າເຫຼື້ອມ, ລົມຝັດ, ຜົນຕິກ. ບົດຄໍາຄ່ອງ ລັກສະນະອາກາດ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແກມ, ຮູບໃນແຜ່ນແກມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ ການລຽນລຳດັບຮູບພາບ ປະກິດການກ່ອນຝຶນຈະຕິກ. ການຕັບມືອຸນແຜ່ນແກມ.
4	3 ຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບຄຸນປະ ໂຫຍດຂອງລະ ດຸຝຶນ.		ແຜ່ນແກມຈັບຄູ້ຮູບພາບ: ຊາວນາໄຕນາ, ຊາວນາ ດຳນາ, ຝົນຕິກໃສ່ຕົ້ນໄມ້, ຄວາຍລົງອາບນ້ຳ, ວົວກິນນ້ຳໃນໝອງ, ຕົ້ນໝາກມ່ວງເປັນໝາກ. ບົດຄໍາຄ່ອງ ລັກສະນະອາກາດ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແກມ, ຮູບໃນແຜ່ນແກມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຄຸນປະ ໂຫຍດຂອງລະດຸຝຶນ. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແກມ.
4	4 ຕໍ່ໂດມີໂນເຄື່ອງ ນຸ່ງປ້ອງກັນອາ ກາດໝາວ.		ແຜ່ນແກມຕໍ່ໂດມີໂນເຄື່ອງນຸ່ງປ້ອງກັນອາກາດ ໝາວ. ບົດຄໍາຄ່ອງ ລະດຸແລ້ວ.	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແກມ, ຮູບໃນແຜ່ນແກມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ໂດມີໂນເຄື່ອງນຸ່ງປ້ອງ ກັນອາກາດໝາວ. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແກມ.
5	ຈັບຄູ້ພະຍັນຊະ ນະແລະ ສະຫຼຸບ ຕາມຄໍາສັບ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແກມຄໍາສັບ ປາ ແກ້າ ແກ້າ ຈາ ຫາ ດາ ພາ. - ແຜ່ນແກມສະຫຼຸບ ຂາ. - ແຜ່ນແກມພະຍັນຊະນະຕົວ ປ ແກ້າ ຈ ຫ ດ ພ. 	<ol style="list-style-type: none"> ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສະໜັງພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼຸບຕາມຄໍາສັບໃນແຜ່ນແກມ. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼຸບ ຕາມຄໍາສັບ ການແບ່ງບັນແກມໃຫ້ໝູ້ເຜື່ອນ.

ໝວຍທີ 6: ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ອາ ຫີດ	ນີ້	ຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ	
			ວັດຖ ຈິງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ		
1	1	ຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບສັດບົກ ຕາມດ້ານໜ້າ, ດ້ານຫຼັງ, ດ້ານ ຂ້າງ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ້ຮູບພາບສັດບົກ - ດ້ານໜ້າ: ມ້າ, ຊ້າງ, ວົວ, ຄວາຍ. - ດ້ານຫຼັງ: ມ້າ, ຊ້າງ, ວົວ, ຄວາຍ. - ດ້ານຂ້າງ: ມ້າ, ຊ້າງ, ວົວ, ຄວາຍ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດບົກຕາມດ້ານ ໜ້າ, ດ້ານຫຼັງ, ດ້ານຂ້າງ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.	
2	2	ຈັບຄູ້ຮູບພາບ ສັດບົກກັບ ຫາງ.		- ແຜ່ນເກມຈັບຄູ້ຮູບພາບ: ກະຕ່າຍ, ມ້າ, ຊ້າງ , ຄວາຍ, ລົງ. - ແຜ່ນເກມຈັບຄູ້ຮູບພາບ: ຫາງກະຕ່າຍ, ຫາງມ້າ, ຫາງຊ້າງ, ຫາງ, ຄວາຍ, ຫາງ ລົງ, ຮູບພາບກະຕ່າຍທີ່ມີຈຳນວນ 1-15.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີ ຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ້ຮູບພາບໂຕສັດບົກກັບຫາງ. 3. ຄວາມສາມັກຄືໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.	
3	3	ລຽນລຳດັບຮູບ ພາບສັດນ້ຳທີ່ ອາດຫາຍໄປ ຕາມແບບ.		ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບສັດນ້ຳທີ່ອາດ ຫາຍໄປຕາມແບບ: ປາ, ກຸ້ງ, ຫອຍ, ກະບູ້.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບສັດນ້ຳທີ່ອາດຫາຍໄປຕາມ ແບບ. 3. ການເກັບມ້ຽນແຜ່ນເກມ.	
4	4	ບວກຮູບພາບ ສັດບົກຈຳນວນ 1-5.		ແຜ່ນເກມພື້ນຖານການບວກຈຳນວນ ຮູບພາບ: ນິກ, ໄກ, ຫ່ານ. ບົດຄໍາຄ່ອງ ນິກແກ້ວ.	1-5	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບສັດບົກຈຳນວນ 1-5. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
5	5	ສຶກສາລາຍລະ ຮູບພາບສັດທີ່ລື້		- ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ມີຮູບພາບລວມ: ຖຸ, ແຂ້, ນິກ, ເປັດ, ກວາງ, ກະຕ່າຍ. - ແຜ່ນເກມນ້ອຍມີຮູບພາບ: ຖຸ, ແຂ້, ນິກ, ເປັດ,		1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສຶກສາລາຍລະອຽດຂອງຮູບພາບ

		ຢູ່ແຕລະ ບ່ອນ.		ກວາງ, ກະຕາຍ, ແບ້, ຄວາຍ, ວົວ.	<p>ລັດທີ່ລື້ຢູ່ແຕລະບ່ອນ.</p> <p>3. ຄວາມສາມັກຄືໃນເວລາຫຼິນເກມ.</p>
2	1	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ຕົ້ນໄໝກັບໃບ.		ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄໝກັບໃບ: ຕົ້ນ ກ້ວຍ, ຕົ້ນຕານ, ຕົ້ນໝາກມ່ວງ, ຕົ້ນອ້ອຍ, ຕົ້ນໝາກພ້າວ, ຕົ້ນໂພ. ບົດຜົງ ຜັກກາດ-ຜັກທີມ.	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຕົ້ນໄໝກັບໃບ.</p> <p>3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ຜົ່ອນ.</p>
2	2	ຈັດໝວດໝູ່ຮູບ ພາບດອກ ໄມ້ຕາມສີ.		ແຜນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມສີ: ດອກຈຳປາ, ດອກດາວເຮືອງ, ດອກຄຸນແຕ່ ລະຢ່າງມີສີແດງ, ເຫືອງ, ນ້ຳໝາກກ່ຽວ	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບດອກໄມ້ຕາມປະ ເພດ.</p> <p>3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼິນເກມ.</p>
3	3	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ໝາກສາລືກັບ ຕົວເລກ 1-15.		ແຜນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໝາກສາລືກັບຕົວເລກ 1-15: ໝາກສາລື 1 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 1, ໝາກສາລື 2 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 2, ໝາກສາລື 3 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 3, ໝາກສາລື 4 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 4, ໝາກສາລື 5 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 5, ໝາກສາລື 6 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 6, ໝາກສາລື 7 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 7, ໝາກສາລື 8 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 8, ໝາກສາລື 9 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 9, ໝາກສາລື 10 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 10, ໝາກສາລື 11 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 11, ໝາກສາລື 12 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 12, ໝາກສາລື 13 ໝາກກັບຕົວເລກ 13,	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບໝາກສາລືກັບຕົວເລກ 1-15.</p> <p>3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼິນເກມ.</p>

			ໝາກສາລີ 14 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 14, ໝາກສາລີ 15 ໝາກ ກັບຕົວເລກ 15.	
4	ຕໍ່ຮູບພາບໂດມີ ໃນດອກໄມ້.		ແຜ່ນເງັນໂດມີໃນດອກໄມ້: ດອກຈຳປາ, ດອກ ດາວເຮືອງ, ດອກຄຸນ, ດອກກຸ່ງຫຼາບ, ດອກຕາ ເວັນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເງັນ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເງັນ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບໂດມີໃນດອກໄມ້. 3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼັ້ນເງັນ.
5	ຕໍ່ຮູບພາບອາ ກາດອ້ອມ ຕົວເຮົາ.		ແຜ່ນເງັນຕໍ່ຮູບພາບອາກາດອ້ອມຕົວເຮົາ ປິດຄໍາຄອງ ອາກາດດີ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເງັນ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນ ເງັນ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບອາກາດອ້ອມຕົວເຮົາ. 3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼັ້ນເງັນ.
3	1 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບຖ້າ.		ແຜ່ນເງັນຮູບພາບ: ຖ້າທ່ານໄກສອນ, ຖ້າຕຶງ, ຖ້າປາຟາ. ປິດຄໍາຄອງ ຖ້າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນເວລາບອກຊື່ເງັນ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີໃນເງັນ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຖ້າ. 3. ການແບ່ງປັນເງັນໃຫ້ໜູ້ເຜື່ອນ.
	2 ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ທາງໃນແລະ ທາງນອກ.		ແຜ່ນເງັນຈັບຄູ່ຮູບພາບທາງໃນ ແລະ ທາງນອກ: ຖ້າ, ບ້າຕົກ, ເຮືອນທີ່ມີຮູບ ດາວຍູ່ທາງໃນ ແລະ ທາງນອກ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເງັນ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເງັນ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທາງໃນ ແລະ ທາງນອກ. 3. ການແບ່ງປັນເງັນໃຫ້ໜູ້ເຜື່ອນ.
	3 ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບນ້ຳ ຕົກຕາດ.		ແຜ່ນເງັນຮູບພາບ: ນ້ຳຕົກຕາດ ກວາງຊື່, ນ້ຳຕົກຕາດຄອນພະເັງ, ນ້ຳຕົກຕາດພານ. ປິດຄໍາຄອງ ນ້ຳຕົກຕາດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເງັນ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີໃນເງັນ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນ້ຳຕົກຕາດ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໜູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເງັນ.
	4 ຈັບຄູ່ພະຍັນ ຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄໍາ ສັບ.		- ແຜ່ນເງັນຕໍ່ຄໍາສັບ ປີ ລີ ວິ ສີ ດີ ນີ ມີ ຜີ. - ແຜ່ນເງັນສະຫະຂີ. - ແຜ່ນເງັນພະຍັນຊະນະຕົວ: ປ ລ ວ ດ ນ ມ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄໍາສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫະທີ່ມີຢູ່ໃນເງັນ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະຕາມຄໍາສັບ. 3. ການແບ່ງປັນເງັນໃຫ້ໜູ້ເຜື່ອນ.
	5 ລວມລຳດັບ		ແຜ່ນເງັນລວມລຳດັບການປະຕິບັດຕິນໃນກາ	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເງັນ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເງັນ.

		กานประติบัต ตินในกานทุ่ม ชี้heyss.		บทมหี้heyss: เด็กน้อยชายกินก้อย, ทุ่มเปื่อยกัวยใส่กะต่า; เด็กน้อยยิงกิน เช้าหิม, ทุ่มเจยห์เช้าหิมใส่กะต่า บิดๆ รักษาสิ่งแวดล้อม.	2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບການປະຕິບັດຕົນໃນການ ທຸ່ມຫີ້heyss. 3. ການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ຜູ້ອນ.
4	1	ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ສິ່ງປຸກສ້າງກັບ ສັນຍະລັກ		- ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບວັດກັບວົງ ມິນ, ຮືອນກັບສື່ແຈ, ຫາດກັບສາມ ແຈ. - ບິດຜູງ ຫາດໜູວງວຽງຈັນ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງກັບສັນຍະລັກ. 3. ການເວົ້າຄໍາສຸພາບກັບໝູ່ຜູ້ອນ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບຫາດ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ຫາດໜູວງ, ຫາດອີງຮັງ, ຫາດຜູ້ສີ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຫາດ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ຜູ້ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	3	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບວັດ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ວັດຜູ້ຈຳ ປາສັກ, ວັດພະແກ້ວ, ວັດຊຽງທອງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບວັດ. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ຜູ້ອນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	4	ຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກ ກັບຕົວເລກ ຕາມລຳດັບທີ່ ກຳນົດ.		- ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບຕົວເລກ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9. - ບິດຜູງ ຫາດອີງຮັງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຕົວເລກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ. 3. ການຕັບມີຮູບແຜ່ນເກມ.
	5	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບຂົວຕາມ ແບບ.		- ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຂົວທີ່ມີຮູບຊີ່ງຕາມ ແບບ. - ບິດຄໍາຄອງ ບຸນວັດຜູ້ຈຳປາສັກ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຮົບຂົວຕາມແບບ. 3. ຄວາມສາມັກຄືໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.

ໜ່ວຍທີ 7: ການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ

ອາ ຫິດ	ມີ	ຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈິງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ	
1	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ພາຫະນະໃນການ ດິນທາງ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ເຮືອບິນ, ເຮືອພາຍ, ເຮືອຈັກ, ລົດໃໝ່, ລົດຈັກ, ລົດຖືບ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນ ການດິນທາງ. 3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ໝູ່ຜົ່ອນ.
		ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີ ຄວາມສໍາພັນກັນ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ສໍາພັນກັນ: ເຮືອບິນ ກັບທ້ອງຟ້າ, ລົດກັບຖະໜົນ, ເຮືອກັບແມ່ນ້ຳ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສໍາພັນກັນ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
		ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບລົດຖືບ.		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ລົດຖືບ ຝາມີໂກ, ລົດຖືບສະແນນດາດ, ລົດຖືບບີເຮັມເອັກ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບລົດຖືບ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
	4	ຕໍ່ຮູບພາບຄວາມ ປອດໄພໃນການ ຂັບຂໍ້ລົດ.		- ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດ ໃໝ່ໃສ່ສາຍຫັດນິລະໄຟ. - ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂັບລົດຈັກ ໃສ່ໝວກກັນກະທຶບ. - ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບຄົນຂໍ້ລົດຖືບ ຕາມແຄມທາງ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຄວາມປອດໄພໃນການ ຂັບຂໍ້ລົດ. 3. ການແກ້ມໍມັນຮູນແຜ່ນເກມ.
		ລຽນລຳດັບຮູບ ພາບລົດກະບະ ສະຫຼັບກັນຕາມສີ.		ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດ ກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີສີເຫຼືອງ, ສີແດງ, ສີຟ້າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ຮູບແລ້ວຄະນິດທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະ ສະຫຼັບກັນຕາມສີ. 3. ຄວາມອົດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນເກມ.
2	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ		ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນ:	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.

	ພາບເຮືອບິນປະ ແຜດຕ່າງໆ.		ອາຕະແໂ, ເອເລຄອບ, ໂປອິງ.	<p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະແດດ ຕ່າງໆ.</p> <p>3. ຄວາມອິດຕິນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>
2	ຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອ ບິນກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນ ຈຳນວນ 1-15. - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຕົວເລກ 1-15. 	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບໃນແຜ່ນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນຈັບຄູ່ຮູບພາບເຮືອບິນ ກັບຕົວເລກແຕ່ 1 ເຖິງ 15.</p> <p>3. ຄວາມອິດຕິນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>
3	ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມ ຄຳສັບ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຄຳສັບ ປູ້ ອຸ ບູ ນູ ສູ ອູ. - ແຜ່ນແນມສະຫຼະຂູ. - ແຜ່ນແນມພະຍັນຊະນະຕົວ: ປ ດ ບ ນ ສ ອ. 	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄຳສັບ , ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະຄາມຄຳສັບ.</p> <p>3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ໝູ່ຜູ້ອ່ອນ.</p>
4	ຈັດໝວດໝູ່ຮູບ ພາບເຮືອຕາມສີ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນແນມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອ ພາຍ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂວວ, ສີຟ້າ. - ແຜ່ນແນມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອ ຈັກ: ສີປົວ, ສີເຫຼືອງ, ສີນ້ຳໝາງກໍວງ. 	<p>1. ການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບເຮືອຕາມສີ.</p> <p>3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໝູ່ຜູ້ອ່ອນ.</p>
5	ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ຂີເຮືອໃສສັ່ອຊູ້ຊີບ.		ແຜ່ນແນມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີເຮືອໃສ ສັ່ອຊູ້ຊີບ.	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຂີເຮືອໃສສັ່ອຊູ້ຊີບ.</p> <p>3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ແນມໝູ່ຜູ້ອ່ອນ.</p>
3	1	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ ເຄື່ອງມີການສື່ສານ.	ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງມີ ການສື່ສານ: ໂທລະພາບ, ໂທລະໂຄງ, ໄທລະສັບຕັ້ງໂທະ, ວິທະຍຸ, ໂທລະສັບ ມືຖື, ຄອມຝຶວຕີ.	<p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມີການສື່ສານ.</p> <p>3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ແນມໝູ່ຜູ້ອ່ອນ.</p>
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວ	ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຕົວເລກແຕ່ 1-20.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຕົວເລກທີ່ຄືກັນຢູ່ໃນແນມ.

	ເລກແຕ່ 1-20.			2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວ ເລກແຕ່ 1-20. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
3	ຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບ ເຄື່ອງມີການສື່ສານ ເຄື່ອງທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ເຄື່ອງທີ່ໃຊ້ ເບິ່ງຮູບພາບ.		- ແຜ່ນແນມຮູບພາບເຄື່ອງທີ່ໃຊ້ຟັງ ສຽງ: ວິທະຍຸ, ໂທລະໂຄ່ງ, ໂທລະສັບຕັ້ງ ໂຕະ. - ແຜ່ນແນມຮູບພາບເຄື່ອງທີ່ໃຊ້ຟັງ ສຽງ, ເບິ່ງຮູບພາບ: ໂທລະພາບ, ຄອມພິວເຕີ. ໂທລະ ສັບມືຖື.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີ ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ້ຮູບ ພາບເຄື່ອງມີການສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ. 3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ແນມໝູ້ເຝື່ອນ.
4	ບວກຮູບພາບຄອມ ພິວເຕີຈຳນວນ 1-5.		ແຜ່ນແນມຜົ້ນຖານການບວກຈຳນວນ 1-5 ຂອງຮູບພາບຄອມພິວເຕີ.	1. ການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຕົວເລກທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງການບວກຮູບພາບຄອມພິວເຕີຈຳນວນ 1-5. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ້ເຝື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນ.
5	ຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງ ຈົດໝາຍແບບ ຕ່າງໆກັບສັນຍະ ລັກຕາມລຳດັບທີ່ ກຳນົດ.		- ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງຈົດ ໝາຍແບບຕ່າງໆ. - ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບສັນຍະລັກ ຊອງຈົດໝາຍ: ຮູບວິງມິນ, ສາມແຈ, ສີແຈ, ຈະຕຸລັດ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີ ຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບພາບຊອງ ຈົດໝາຍແບບຕ່າງໆກັບສັນຍະລັກຕາມລຳ ດັບທີ່ກຳນົດ. 3. ການແບ່ງປັນໃຫ້ແນມໝູ້ເຝື່ອນ.
4	1 1 1	ຈັດໝວດໝູ້ຮູບ ພາບວິທະຍຸຕາມສີ.	ແຜ່ນແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບວິທະຍຸ ຕາມສີ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂຽວ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບວິທະຍຸຕາມສີ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	2	ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ.	ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ດັກ ນ້ອຍນ້ຳເບິ່ງ ໂທລະພາບ, ພັງວິທະຍຸ, ເວົ້າລົມ ໂທລະສັບ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບດັກນ້ອຍເບິ່ງ, ຟັງ, ເວົ້າ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
	3	ລວມລຳດັບຮູບ	- ແຜ່ນແນມລວມລຳດັບຮູບພາບ	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ສີທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ.

	ພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີ ຕາມແບບ.		ປຶ້ມສີຂຽວ, ປຶ້ມສີແດງ ແລະ ປຶ້ມສີຟ້າ. - ແບບລຽນລຳດັບ (ເຮັດໂອງ)	2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽນລຳດັບຮູບ ພາບປຶ້ມສະຫຼັບສີ. 3. ການເວົ້າຄໍາທີ່ສຸພາບກັບໜູ້ເຜື່ອ ນ.
4	ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍ ແຕ່ມ ແລະ ພຽນ.		ແຜ່ນແນມຕ່ຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍແຕ່ມ ບັດວຍພອນ, ເດັກນ້ອຍນິ້ງຂຽນ ໜັງສີ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕ່ຽບເດັກນ້ອຍ ແຕ່ມ ແລະ ພຽນ. 3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
5	ຈັບຄຸ້ມພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມ ຄຳສັບ.		- ແຜ່ນແນມຄຳສັບ ແກ ແຈ ແອ ແບ ແປ ແລ. - ແຜ່ນແນມສະຫຼະ ແ. - ແຜ່ນແນມພະຍັນຊະນະຕົວ: ກ ຈ ອ ບ ປ ລ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄຳສັບ, ຕົວພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄຸ້ມພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະ ຕາມຄຳສັບ. 3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໜູ້ເຜື່ອນ.

ໝວຍທີ 8: ສິ່ງຕ່າງໆອ້ມຕົວເຮົາ

ອາ ຫິດ	ມື້	ຫົວຂໍເນື້ອໃນ	ອຸປະກອນ		ປະເມີນຜົນ/ຜົນໄດ້ຮັບ
			ວັດຖຸຈິງ	ສິ່ງທີ່ຜະລິດ	
1	1	ບວກຮູບພາບເຄື່ອງ ຫຼັ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ຈຳນວນ 1-5.		ແຜ່ນແນມພື້ນຖານການບວກຮູບ ພາບຈຳນວນ 1-5:ຮູບພາບລົດ,ໝາກ ບານ, ຕຸກກະຕາ,ໝາກປຸ່ມເປົ້າ.	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ, ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບວກຮູບພາບເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນຫ້ອງ ຮຽນຈຳນວນ 1-5. 3. ການຊ່ວຍເຫຼືອໜູ້ເຜື່ອນໃນເວລາຫຼັ້ນແນມ.
		ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍ ຫຼັ້ນເຄື່ອງຫຼັ້ນ ໃນເດືອນ.		- ແຜ່ນແນມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍ: ຂໍ້ໂອ້ນຊາ, ມ້າໝູນ, ເຄື່ອງດ່າງ. - ແຜ່ນແນມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍ: ໄຕ໌ເຫິງຕໍ່ໄມ້, ໂທນຮາວໂທນ, - ແຜ່ນແນມຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍ:	1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ແນມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍຫຼັ້ນເຄື່ອງ ຫຼັ້ນໃນເດືອນ. 3. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໜູ້ເຜື່ອນ.

			ពោនបាន, ព៉េនដីរក្សា.	
3	ពោនក្រុមតិចតិចទៅក្នុង ខ្លួនក្នុងការងារខ្លួន.		- រោងរោលតិចតិចទៅក្នុងការងារ ខ្លួន: ប៉ូម, មីប៉ែនទុក, យាងលិប, សំគាល់, នូវញ្ចូនសំ. - រោងរោលតិចតិច (សាក្យសោរ).	1. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារខ្លួន និង នូបរាបទីនិ យ៉ានុរក្សា. 2. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារតិចតិចទៅក្នុងការងារខ្លួន. 3. ការរោងរោលបានឱ្យឈ្មោះដើរ.
4	ជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិច ខ្លួននៃការងារខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ ការងារ.		រោងរោលជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចខ្លួន នៃការងារខ្លួនដីមិគោរមសំរាប់ការងារ: ការងារពីរ, ការងារការងារសំខាន់, ក្នុងការងារ, ការងារការងារ, ដ៏ដឹងដឹង និងការងារ តាមការងារ.	1. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារខ្លួន និង នូបរាបទីនិយ៉ា នុរក្សា. 2. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ការងារ. 3. គោរមទិន្នន័យនៃការងារខ្លួន.
5	ជំនួយទូទៅនូបរាប តិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន		- រោងរោលជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិច ប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន: សោរ, សៀវភៅ, ដោលសោរ. - រោងរោលជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិច ប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន: សោរ, សៀវភៅ, ការងារ.	1. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារខ្លួន និង នូបរាបទីនិយ៉ា នុរក្សា. 2. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ការងារ. 3. ការរោងរោលការងារខ្លួន.
2	1	ជំនួយទូទៅនូបរាប តិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន.	រោងរោលជំនួយទូទៅនូបរាប: ការងារ, ការងារការងារ, ការងារការងារ, ការងារការងារ, ការងារការងារ.	1. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារខ្លួន និង នូបរាបទីនិយ៉ា នុរក្សា. 2. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ការងារ. 3. ការរោងរោលការងារខ្លួន.
	2	ជំនួយទូទៅនូបរាប តិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន.	រោងរោលជំនួយទូទៅនូបរាប: តិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន: ការងារការងារ, ការងារការងារ, ការងារការងារ (ពាណិជ្ជកម្ម), ការងារ.	1. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារខ្លួន និង នូបរាបទីនិយ៉ា នុរក្សា. 2. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចប្រចាំថ្ងៃ-ខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ការងារ. 3. ការរោងរោលការងារខ្លួន.
	3	ជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិច ខ្លួនដីមិគោរមសំរាប់ ការងារ.	រោងរោលជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ការងារ: ការងារការងារ, ការងារការងារ, ការងារការងារ.	1. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារខ្លួន និង នូបរាបទីនិយ៉ា នុរក្សា. 2. គោរមពិភាក័ន្ធនៃការងារជំនួយទូទៅនូបរាបតិចតិចខ្លួន ដីមិគោរមសំរាប់ការងារ.

				3. งานเว้าคำสุพາบกับพูดผิดอ่อน.
4	1	จับคู่ที่ถูกต้องกับรูบภาพ สีเข้ากันไม่ยื่นในแบบ ใส.		แผ่นเกมจับคู่รูบภาพสีเข้ากัน ไม่ยื่นแบบใส: สีแดง, สีเขียว, สีขาว, สีฟ้า, สีเหลือง, น้ำเงินagara.
	2	จัดหมวดหมู่รูบภาพที่ มีสีถูกกัน.		- แผ่นเกมจัดหมวดหมู่รูบภาพ: ส้ายถิ่น, ตุ้มหู, แขน, (สีแดง). - แผ่นเกมจัดหมวดหมู่รูบภาพ: โตะ, ตู้, ตู้, ตู้, ตู้ (สีน้ำเงินagara). - แผ่นเกมจัดหมวดหมู่รูบภาพ: ส์ดำเน, ปีม, กะดาນ, ตุภากะดาນ(สีขาว), - แผ่นเกมจัดหมวดหมู่รูบภาพ: เสื้อ, เสื้อ, เสื้อ, เสื้อ(สีฟ้า). - แผ่นเกมจัดหมวดหมู่รูบภาพ: ชี้, ถิก, ถุง, บ่วง, ไข, เต้าดองไกเมี้, (สีเขียว). - แผ่นเกมจัดหมวดหมู่รูบภาพ: ลิตทិប, ลิตจាគ, ลิตໃຫຍ (สีเหลือง).
	3	ต่อโดมิโนสิที่ถูกกัน		- แผ่นเกมโดมิโนสิที่ถูกกัน: สีน้ำเงินagara เหลือง, ขาว, แดง, เขียว, ม่วง, ฟ้า, ดำเน, ขาว. - แบบต่อ(ส้าງເອງ).
	4	จัดหมวดหมู่คำสับที่ มีสะท้อนกัน และ		- แผ่นเกมคำสับ: ແກ ແຈ ແອ ແບ ແປ ແລ.

	ຢູ່ຫຼາງ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜນແນມສະຫະຢູ່ຫຼາງ: ແຂ - ແຜນແນມຄໍາສັບ: ປາ ແກ ເງ ຈາ ຫາ ດາ ພາ. - ແຜນແນມສະຫະຢູ່ຫຼາງ: ຂາ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ້ຄໍາສັບທີ່ມີສະຫະຢູ່ຫຼາງຫຼາງຫຼາງໜ້າ-ຫາງຫຼາງ. 2. ການແບ່ງປັນແນມໃຫ້ໝູ້ຜິ່ອນ.
5	ຈັດໝວດໝູ້ຄໍາສັບທີ່ ມີສະຫະຢູ່ເທິງ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມ.		<ul style="list-style-type: none"> - ແຜນແນມຄໍາສັບ: ປີ ລີ ວິ ສີ ດີ ນີ ມີ ຜີ. - ແຜນແນມສະຫະຢູ່ເທິງ: ຂີ - ແຜນແນມຄໍາສັບ: ປຸ ອູ ບູ ນູ ສູ ອູ. - ແຜນແນມສະຫະຢູ່ລຸ່ມ: ຂູ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການອອກສຽງຄໍາສັບ, ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫະທີ່ມີຢູ່ໃນແນມ. 2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັດໝວດໝູ້ຄໍາສັບທີ່ມີສະຫະຢູ່ຫາງເທິງ-ຫາງລຸ່ມ. 3. ຄວາມອິດທຶນໃນເວລາຕໍ່ຮູບພາບ.

2. 2 งานส้างແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ

1) ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ

ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີເມັນອີງໃສ່ການວິຄາະເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ ອຸປະກອນ ແລະ ປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເງັມການສຶກສາໝ່ວຍການສອນທີ 1-8 ແລະ ມາດຖານໃນສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມສໍາລັບແດກອາຍຸ 5-6 ປີ ທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫຼັກສູດຂັ້ນອະນຸບານໃຊ້ເວລາຮູນ 160 ຊົ່ວໂມງ ໃນ 1 ປີ ຮູນມີ 8 ໝ່ວຍການສອນຄື: ໝ່ວຍທີ 1 ຕົວອອງຂ້ອຍ, ໝ່ວຍທີ 2 ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ, ໝ່ວຍທີ 3 ໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ໝ່ວຍທີ 4 ບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ໝ່ວຍທີ 5 ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ໝ່ວຍທີ 6 ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ໝ່ວຍທີ 7 ການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ໝ່ວຍທີ 8 ສິ່ງຕາງໆ ອ້ອມຕົວເຮົາ.

- ឧំពោន់

- ສຶກສາສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມຂອງເຕັກໃຫ້ເຂົ້າໃຈຈຸດໝາຍ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນ, ຫຼັກການ, ເວລາຮຽນ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການຕິດຕາມພັດທະນາການ.
 - ສຶກສາວິທີສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີຕາມປົ້ມຄູ່ມີກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
 - ສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີໃຫ້ເປັນແຜນສະເພາະຂອງຕົນເອງໂດຍອີງໃສ່ຕາຕະລາງວິເຄາະກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໜ່ວຍການສອນທີ 1-8.
 - ສົງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ:

- ແຜນການສອນປະຈຳປີຕ້ອງສ້າງທຸກປີໂດຍອີງໃສ່ຂໍ້ມູນຂອງປີຜ່ານມາທີ່ບໍ່ບັນລຸຕາມຈຸດປະສົງ ເພື່ອໃຫ້ຄູໄດ້ປັບວິທີສອນ, ສຶ່ງການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ເວລາທີ່ໃຊ້ສອນໃຫ້ເໝາະສົມ.
- ການປັບ ຫຼື ຍ້າຍທົ່ວຂໍ້ການຮຽນຮູ້ຕ້ອງມີຄວາມຕໍ່ເນື່ອງທາງເນື້ອໃນ ແລະ ໄລຍະເວລາເຊັ່ນ: ການຮຽນກ່ຽວກັບຕົວເລກແມ່ນຮຽນຕາມລຳດັບແຕ່ 1-9, ຕົວພະຍັນຊະນະບໍ່ໃຫ້ຮຽນລຽນຕາມລຳດັບແຕ່ ກ-ຂ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວກັບຈຳນວນ, ສີ, ຂະໜາດ, ຮູບຮ່າງ, ຮູບຊີງ.
- ແຜນການສອນປະຈຳປີຄູສອນຕ້ອງຮຽນໃຫ້ຄົບ 1 ປີ ຮຽນ ຫຼື ແຕ່ເດືອນກັນຍາ (9) ຫາຝຶດສະພາ (5)ເຊິ່ງມີເວລາຮຽນບາງເດືອນ 21- 22 ວັນຮຽນ. ລວມເວລາຮຽນ 1 ປີ ມີ 9 ເດືອນ.
- ການຂຽນແຜນການສອນໃຫ້ໃສ່ພາຍເລກໃນກໍລະນີໜ່ວຍການສອນໜຶ່ງໄດ້ເລື່ອນເວລາໄປສອນໃນເດືອນຕໍ່ໄປເຊັ່ນ:
 - 1.1 ພາຍເຖິງເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ, 1.2 ພາຍເຖິງສືບຕໍ່ຮຽນຄັ້ງທີ (1), 1.3 ພາຍເຖິງສືບຕໍ່ຮຽນຄັ້ງທີ (2).....
- ການຂຽນໃຫ້ແຕ່ລະທົ່ວຂໍ້ເນື້ອໃນ ແລະ ສຶ່ງການຮຽນການສອນຕ້ອງໃຫ້ເລກພາຍທົ່ວຂໍ້ຢູ່ລະດັບແຕ່ວັດຮວກນັ້ນ.

2) ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ:

ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສາທຸກໜັງ, ຜູ້ປົກຄອງແດກ, ຄູ ແລະ ເດັກຫຼາຍທີ່ສຸດເຊັ່ນ: ຄູຈະນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນທີ່ບັນທຶກໄວ້ໃນແຕ່ລະເດືອນໄປປັບປຸງແຜນການສອນໃນໄລຍະສັ້ນຄື: ເດືອນຕໍ່ໄປ. ໄລຍະຍາວໃນພາກຮຽນທີ 2 ຫຼື ປີ ຕໍ່ໄປ, ການປັບປຸງແຜນ ການສອນຄູຈະອີງໃສ່ຂໍ້ມູນດັ່ງຕົວຢ່າງໃນຫ້ອງປະຕິບັດ, ບໍ່ປະຕິບັດ ແລະເຫດຜົນເຜື່ອປັບປຸງວິທີຈັດການຮຽນການສອນ, ຄວາມຕໍ່ເນື້ອງ, ແຕ່ລະເລື່ອງ ທີ່ນໍາມາຮຽນ, ການນຳໃຊ້ສຶ່ງການຮຽນ-ການສອນຫຼາຍຮູບແບບ, ເພີ່ມເວລາຮຽນທົ່ວຂໍ້ການຮຽນແດກບໍ່ເຂົ້າໃຈ.

ນອກນັ້ນ ຜູ້ບໍລິຫານການສຶກສາທຸກໜັງ ແລະ ຜູ້ປົກຄອງແດກຈະມີຂໍ້ມູນໃນການຊ່ວຍເຫຼືອຄູເຊັ່ນ: ການຊອກຫາສຶ່ງການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ທຶນຊ່ວຍເຫຼືອ ຄູໃຫ້ສາມາດຈັດການຮຽນການສອນໄດ້ຖືກຕ້ອງກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະຫ້ອງຖື່ນ.

ການບັນທຶກຜົນແຜນການສອນປະຈຳປີແຕ່ລະເລື້ອງບັນທຶກເປັນເດືອນ ແພະແຜນການສອນປະຈຳປີຕິດຝັ້ນກັບແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ ເຊິ່ງມີ 9 ເດືອນຮຽນ ຫຼື 8 ໝ່ວຍການສອນ, ການສອນດຳເນີນເປັນເດືອນ ເພື່ອໃຫ້ມີຂໍ້ມູນໃນການປັບການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ຕໍ່ເນື້ອງໃນແຕ່ລະເດືອນ ຫຼື ຫົ່ງປີຮຽນເປັນຕົ້ນ ໃນສິ່ງທີ່ຄວນ ແລະ ບໍ່ຄວນສືບຕໍ່ສອນໃນປີຕໍ່ໄປ. ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີໃຫ້ຄູປະຕິບັດຕາມຕົວຢ່າງຂ້າງລຸ່ມນີ້ ເຊິ່ງລວມມີໂຄງຮ່າງ, ແຜນການສອນປະຈຳປີ ແລະ ຂໍຄວາມການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ. ການສ້າງແຜນການສອນຂອງຕົນເອງໃຫ້ອີງໃສ່ຂັ້ນຕອນ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ.

ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນມີ 2 ຢ່າງໃຫ້ຄູເລື່ອກນຳໃຊ້ຄື:

- ກໍລະນີຫ້ອງສຳລັບຮຽນການບັນທຶກການປະຕິບັດ(ປະຕິບັດ, ບໍ່ປະຕິບັດ, ເຫດຜົນ)ບໍ່ພຽງພໍໃນການຂຽນໃຫ້ຂຽນໃສ່ທາງກ້ອງຕາຕະລາງຕາມຕົວຢ່າງ ຕົວຢ່າງ: ແຜນການສອນປະຈຳປີ (ພາກຮຽນທີ 1 ເດືອນກັນຍາ ຫາ ມັງກອນ).

- ໄດ້ປະຕິບັດ: ຈຳນວນຕໍ່ ກິດຈະກຳທັງພິດຈຳນວນ.....
 - ບໍ່ໄດ້ປະຕິບັດ: ກິດຈະກຳປະຕິບັດບໍ່ໄດ້ມີ.....ໃນເດືອນກັນຍາມີຫົວໜ້າ (2, 3, 7, 11),
ເດືອນຕຸລາ.....ຫົວໜ້າ.....ບັນທຶກຕໍ່ຈົນເຕິງເດືອນມັງກອນ.
 - ເຫດຜົນ: ເດືອນກັນຍາເລີ່ມສອນອາຫິດທີ 2 ຂອງເດືອນ.
ເດືອນຕຸລາຝັກສະຫຼອງວັນຄູ.
ເດືອນພະຈິກ.....ຈຳນວນທີ່ສອນບໍ່ໝົດຈະເລື່ອນການສອນຕາມລຳດັບໄປສອນໃນເດືອນກົມພາ.....
- ກໍລະນີຫ້ອງສໍາລັບຂຽນການບັນທຶກການປະຕິບັດ (ປະຕິບັດ, ບໍ່ປະຕິບັດ, ເຫດຜົນ) ພຽງພໍໃນການຂຽນໃສ່ຫ້ອງດັ່ງກ່າວຕາມຕົວຢ່າງ.
- ຕົວຢ່າງ: ແຜນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳສຶກຮຽນປີ 2015-2016.
ໜ່ວຍການສອນທີ 1-8 , ເວລາ: 160 ຫຼື ໂມງຮຽນ.

ພາກ ຮຽນ	ເດືອນ	ອາຫັດ	ໜ່ວຍ ການ ສອນ	ທົວຂ້ອງເນື້ອໃນ ການຮຽນ-ການສອນ	ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ	ບັນທຶກການປະຕິບັດ		
						ໄດ້ປະຕິບັດ	ບໍ່ໄດ້ປະຕິ ບັດ	ເຫດຜົນ
ພາກ ຮຽນທີ 1 ເລີ່ມ ຕົ້ນ	ເດືອນ ທີ1. ກັນຍາ (9) ຮຽນ 5 ອາຫັດ	ອາຫັດ ທີ1 ແນະນຳ ເບື້ອງຕົນ ໃຫ້ເດັກ	ແນະນຳ ເລີ່ມຕົ້ນ ຮຽນມື້ທີ 1-20. 1.ຕົວອອງ ຂ້ອຍ.	<ul style="list-style-type: none"> ● ການແນະນຳເບື້ອງຕົນ: - ແນະນຳການຈັດຕັ້ງເປັນກຸມ, ຄູ່. - ແນະນຳຊື່ເກມແຕ່ລະປະເຟດ, ບ່ອນຫຼັ້ນ, ກະດານວາງແຜ່ນເກມ ແລະ ບ່ອນມັງນຸມ. - ແນະນຳໃຫ້ເດັກເລືອກປະເຟດເກມທີ່ຕົນ ມັກ ແລະ ທິດລອງຫຼັ້ນ. <p>● ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ</p> <p>ໃຫ້ຄູ່ຮຽນຊື່ເກມທີ່ມີໃນຕາຕະລາງວິຄາະ ໝ່ວຍ ຕົວອອງຂ້ອຍໃສ່ຕາມເຫຊນໜີ່:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ຕ່ຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັ້ນ ມ່ວນຊື່ນ. ເດັກນ້ອຍຕະບານ. 2. ຈັບຄຸ້ມື້ຄືກັນຮຽບພາບ: ໃບໜ້າ, ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນການລ້າງໜ້າ ແລະ ເຊັດໜ້າ; ຄຸນປະ ໂຫຍດຂອງຫຼູ, ອາຫານຕາມປະເຟດ, ອາຫານປະເຟດໝາກໄມ້, ອາຫານປະເຟດຜັກ. ກິດຈະກຳປະຈຳວັນຂອງເດັກນ້ອຍ. 3. ຈັດໝວດໝູຮູບວິງມິນ, ສາມແຈ, ສີແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມຂະໜາດ. 4. ລຽນລຳດັບຮຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍສູງຕໍ່າ, ເດັກນ້ອຍສະຜົມ, ວິງມິນ, ສີແຈ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມແບບ, ເດັກນ້ອຍຖູແຂວ້ຕາມຂັ້ນຕອນ; ການບົວລະບັດຮັກສາເລົາຄື່ງ, ເດັກນ້ອຍ ລ້າງມືຕາມຂັ້ນຕອນ, ການບົວລະບັດ ຮັກສາຕົນ. 	<p>ເຄື່ອງຈິງ: ເດັກນ້ອຍ, ນາຍຄູ ແຜ່ນເກມແຕ່ລະປະເຟດເກມທີ່ຫຼື ໃນ. ກະດານວາງແຜ່ນເກມ, ບ່ອນມັງນຸມແຜ່ນເກມ.</p> <p>● ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ແຜ່ນເກມຕ່ຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັ້ນມ່ວນຊື່ນ. ເດັກນ້ອຍຕະບານ 2. ແຜ່ນເກມຈັບຄຸ້ມື້ຄືກັນຮຽບພາບ: ໃບໜ້າ, ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນການລ້າງໜ້າ ແລະ ເຊັດຕາ, ຄຸນປະ ໂຫຍດຂອງຫຼູ, ອາຫານຕາມປະເຟດ, ອາຫານປະເຟດໝາກໄມ້, ອາຫານປະເຟດຜັກ. ກິດຈະກຳປະຈຳວັນຂອງເດັກນ້ອຍ. 3. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູຮູບພາບ: ວິງມິນ, ສາມແຈ, ສີແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມຂະໜາດ. 4. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍສູງຕໍ່າ, ເດັກນ້ອຍສະຜົມ, ວິງມິນ, ສີແຈ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມແບບ, 	<p>ຈຳນວນ 14ເກມ ໝົດ 20 ເກມ.</p> <p>1. ແຜ່ນເກມຕ່ຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັ້ນມ່ວນຊື່ນ. ເດັກນ້ອຍຕະບານ</p> <p>2. ແຜ່ນເກມຈັບຄຸ້ມື້ຄືກັນຮຽບພາບ: ໃບໜ້າ, ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນການລ້າງໜ້າ ແລະ ເຊັດຕາ, ຄຸນປະ ໂຫຍດຂອງຫຼູ, ອາຫານຕາມປະເຟດ, ອາຫານປະເຟດໝາກໄມ້, ອາຫານປະເຟດຜັກ. ກິດຈະກຳປະຈຳວັນຂອງເດັກນ້ອຍ.</p> <p>3. ແຜ່ນເກມຈັດໝວດໝູຮູບພາບ: ວິງມິນ, ສາມແຈ, ສີແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມຂະໜາດ.</p> <p>4. ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮຽບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍສູງຕໍ່າ, ເດັກນ້ອຍສະຜົມ, ວິງມິນ, ສີແຈ, ສາມແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມແບບ,</p>	<p>-ເກມຕໍ່ ຮູບພາບ ສອນ ອາຫັດທີ2ຂອງ ອາຍ ເຕືອນ.</p> <p>ຄູ່ຮູບ ພາບ4 ຫົວໜ້າ(2, 3, 11) ທີ່ຈະ ຮຽນ. (ຂາດ ຮຽນ, ຫ້ອງໃຫ້ ເປັນສວນ ຫຼາຍ).</p>	<p>- ເລີ່ມ ສອນ ອາຫັດທີ2ຂອງ ອາຍ ເຕືອນ.</p> <p>ຄູ່ຮູບ ພາບ4 ຫົວໜ້າ(2, 3, 11) ທີ່ຈະ ຮຽນ. (ຂາດ ຮຽນ, ຫ້ອງໃຫ້ ເປັນສວນ ຫຼາຍ).</p>

					เด็กน้อยทุคะแนนตามขั้นตอน, ภาคบีโวลาบัดรักษาร่างกาย, เด็กน้อยล้างมือตามขั้นตอน, ภาคบีโวลาบัดรักษาร่างกาย.		
1	เดือนที่ 2. ตุลา 10 ปี 5 อาทิตย์	อาทิตย์ ที่ 1-4	เล่มต้น ธนูมีชี 1-20	<p>• เล่มต้นธนู</p> <p>1. แบบตั่งรูบพาก: ครอบคลุมอิบอุ่น, เด็กน้อยกินอาหาร และ ดื่มน้ำ, เคลื่อนไหวในห้องรับแขก.</p> <p>2. แบบจับคู่รูบพาก: - รูบพากที่ถูกต้อง: สามารถใช้ในครอบครัว, วงการในครอบครัว, ยาดติดผึ้งน้อยหนาๆ, ยาดติดผึ้งน้อยหนาๆ. - รูบพากติ่งผะยันฉะນะ. - ติ่งผะยันฉะนະที่ถูกต้อง. - รูบพากกับผะยันฉะนະ.</p> <p>3. แบบลงน้ำดับรูบพากแบบอ้วกผักกาด, 4. จัดหมวดหมู่รูบพากเรื่องตามประเภท 5. แบบสึกษาลายละเอียดรูบ พากส่วนประกอบของเรื่อง.</p> <p>• เล่มต้นธนู</p> <p>1. แบบตั่งรูบพาก: เด็กน้อยไป โรงเรียน, พระบรมราชานุรักษ์ ไม่ปัดกวาดเต็มโรงเรียน</p> <p>2. แบบจับคู่รูบพากโรงเรียนตามสี, เด็กน้อยประทับใจกิดจะกำข่อง</p>	<p>• เล่มต้นธนู</p> <p>1. แผ่นแบบตั่งรูบพาก: ครอบคลุม อิบอุ่น, เด็กน้อยกินอาหาร และ ดื่มน้ำ, เคลื่อนไหวในห้อง รับแขก.</p> <p>2. แผ่นแบบจับคู่รูบพาก: - รูบพากที่ถูกต้อง: สามารถใช้ใน ครอบครัว, วงการในครอบครัว, ยาดผึ้งน้อยหนาๆ, ยาดผึ้งน้อยหนาๆ. - รูบพากติ่งผะยันฉะนະ. - ติ่งผะยันฉะนະที่ถูกต้อง. - รูบพากกับผะยันฉะนະ.</p> <p>3. แผ่นแบบลงน้ำดับรูบพาก แบบอ้วกผักกาด.</p> <p>4. แผ่นจัดหมวดหมู่รูบพากเรื่อง ตามประเภท.</p> <p>5. แผ่นแบบสึกษาลายละเอียด รูบพากส่วนประกอบของเรื่อง.</p> <p>• เล่มต้นธนู</p> <p>1. แผ่นแบบตั่งรูบพาก: เด็กน้อย ไปโรงเรียน, พระบรมราชานุรักษ์ ไม่ปัดกวาดเต็มโรงเรียน</p> <p>2. แผ่นแบบจับคู่รูบพากโรงเรียน</p>	<p>-วันคู่ ๔๗๖ ขาด 7 ตุ ลา(ผัง 1 วัน ลับ)</p> <p>-วันบุน 月初 1 ส่า และ ຊວງເຮືອ (ผัง 2 วันลับ ແລະ ຮັງຄານ ການຜັກປໍ ປັນ ຫາງ ການໃຫ້ ພິຈາລະ ນາ.</p>	

			ຂອຍ. ເລີ່ມຕົ້ນ ຮຽນມື້ທີ 1-5	ໂຮງຮຽນ. 3. ແກມລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ 0-5.	ຮຽນຕາມສີ, ເດັກນ້ອຍປະຕິບັດກິດ ຈະກຳຂອງໂຮງຮຽນ. 3. ແຜ່ນແກມລຽນລຳດັບຕົວເລກ ແຕ່ 0-5.			
1	ເຕືອນທີ 3. ພະຈິກ (11) ຮຽນ 5 ອາຫັດ	ອາຫັດ ທີ່1-3	3.2ໂຮງ ຮຽນຂອງ ຂອຍ. ສືບຕໍ່ຮຽນ ມື້ທີ 6-20	<ul style="list-style-type: none"> ● ສືບຕໍ່ຮຽນ: <ol style="list-style-type: none"> 1. ແກມຕໍ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຢືນຢັນ ລຽນແຖວຕາມລຳດັບ, ເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນໂຮງ ຮຽນ, 2. ແກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: <ul style="list-style-type: none"> - ຮູບພາບຕົວພະຍັນຊະນະ, - ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ຄືກັນ, - ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ. - ຮູບພາບທີ່ສົມບູນກັບຮູບພາບ ແຍກ ຊື້ນສ່ວນ: ເຄື່ອງໃນໂຮງຮຽນ. - ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຫ້ອງຕ່າງໆໃນໂຮງ ຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງອ່ານ, ຮູບຊີງເລືອາຄະນິດ, ເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນເຕັ້ນ, ເຄື່ອງຫຼັ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ. ປະໂຫຍດເວທີສະແດງ. 3. ແກມສຶກສາລາຍລະອຽດເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງ ອາຫານ. <ul style="list-style-type: none"> ● ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ 1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ: <ul style="list-style-type: none"> - ຮູບພາບສະຖານທີ່ລຳຄັນໃນບ້ານ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸກຄົນທີ່ເຮັດວຽກ ໃນຫ້ອງການບ້ານ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸກຄົນລຳຄັນພາຍ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ສືບຕໍ່ຮຽນ: <ol style="list-style-type: none"> 1. ແຜ່ນແກມຕໍ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ຢືນຢັນຢັນລຽນແຖວຕາມລຳດັບ , ເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນໂຮງຮຽນ, 2. ແຜ່ນແກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: <ul style="list-style-type: none"> - ຮູບພາບຕົວພະຍັນຊະນະ. - ຕົວພະຍັນຊະນະທີ່ຄືກັນ. - ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ. - ຮູບພາບທີ່ສົມບູນກັບຮູບພາບ. ແຍກຊື້ນສ່ວນ: ເຄື່ອງໃນໂຮງຮຽນ. - ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຫ້ອງຕ່າງໆ ໃນໂຮງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງຮຽນ, ເຄື່ອງໃຊ້ ໃນຫ້ອງອ່ານ, ຮູບຊີງເລ ອາຄະນິດ, ເຄື່ອງຫຼັ້ນໃນເຕັ້ນ, ເຄື່ອງຫຼັ້ນນ້ຳ ແລະ ຊາຍ. ປະໂຫຍດເວທີສະແດງ. 3. ແຜ່ນແກມສຶກສາລາຍລະອຽດ ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອາຫານ. <ul style="list-style-type: none"> ● ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ 1. ແຜ່ນແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ: ຕະຫຼາດ, ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ, ໂຮງໝໍ, ສຸກສາລາ, ໂຮງຮຽນ, 	ພັກບຸນ...		

			ຮຽນມື້ທີ 1-9.	<p>ໃນບ້ານ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມ ການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ. <p>2. ຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບວັດຕາມ ສີ.</p> <p>3. ແກມຕໍ່ຮູບພາບ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ໂຮງຮຽນ ແລະ ສຸກສາລາ. - ຕໍ່ຮູບພາບຕະຫຼາດ ແລະ ເຕັ່ນກິລາ. - ຕໍ່ຮູບພາບຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ. 	<p>ວັດ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ຮູບພາບ: ນາຍບ້ານຍົງ-ຊາຍ, ສະຫະຜັນແມ່ຍົງ, ຊາວໜຸ່ມຍົງ ຊາຍ ແລະ ກອງຫຼອນ. - ຮູບພາບ: ຊາວນາ, ຊາວສວນ, ນາຍຄູ, ແຜດ, ທະຫານ, ຕໍາ ຫຼວດ, ແມ່ຈ້າ, ພໍ້ຄ້າ, ນາຍ ບ້ານ, ຄູບາ ແລະ ກຳມະກອນ. - ຮູບພາບໃນແຜ່ນຕົວອັກສອນ ລາວ: ວ(ວົງ) ຍ(ຢູ່ງ) ທ(ຫຸ່ງ) ນ(ນິກ) ພ(ຜູ), ພ(ໄຟ) ມ(ແມວ) ລ(ລິງ) ອ(ຮາດາ), ວ(ວິ) ຮ(ເຮືອນ). - ຕົວພະຍັນຊະນະຕົວ: ວ ຍ ທ ນ ພ ພ ມ ລ ອ ຮ. <p>2. ແຜ່ນແກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ ວັດ: ສີຟ້າ, ສີເງື່ອງ, ສີປົວ, ສີນ້າ ພາກກັງ.</p> <p>3. ແຜ່ນແກມຕໍ່ຮູບພາບຮູບພາບ: ສຸກສາລາ, ຮູບພາບໂຮງຮຽນ, ຮູບພາບຕະຫຼາດ ແລະ ເຕັ່ນກິລາ, ຮູບພາບຊາວນາ ແລະ ຊາວ ສວນ.</p>		
1	ເດືອນທີ 4. ຫັນວາ (12) ຮຽນ	ອາຫັດ ທີ1-2 ຂອງຂອຍ. ສືບຕໍ່ຮຽນ ມື້ທີ10-20 ອາຫັດ	4.2 ບ້ານ ຂອງຂອຍ. ສືບຕໍ່ຮຽນ ມື້ທີ10-20	<p>ສືບຕໍ່ຮຽນ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບຕົວພະຍັນຊະນະ. 2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລໍາ. 3. ຈັດໝວດໝູ່ຕາມປະເັດຮູບພາບເຄື່ອງ ດິນຕີຟ້ນເມືອງລາວ. 	<p>1. ແຜ່ນແກມຮູບພາບ: ວ(ວົງ) ຍ(ຢູ່ງ) ທ(ຫຸ່ງ) ນ(ນິກ) ພ(ຜູ) ຟ(ໄຟ) ມ(ແມວ) ລ(ລິງ) ອ(ຮາດາ) ວ(ວິ) ຮ(ເຮືອນ); ແຜ່ນພະຍັນຊະນະ ຕົວ: ວ ຍ ທ ນ</p>		

	5 ອາຫິດ	ທີ່ 3-5		<p>4. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ. - ບຸນອອກພັນສາ. - ບຸນປີໃໝ່ລາວ. - ທຸງຊາດ, ທຸງທີ່ວຕາມສີ. - ການສະເໜີມສະຫຼອງວັນແມ່ຍິງສາກິນ. - ການສະເໜີມສະຫຼອງວັນສ້າງຕັ້ງກອງທັບ - ການສະຫຼອງບຸນວັນເຕັກນ້ອຍ. <p>5. ລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ 0 -9.</p>	<p>ພ ພ ມ ລ ນ ວ ຮ.</p> <p>2. ແຜ່ນຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍລໍາ.</p> <p>3. ແຜ່ນແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບ: ຊໍາກອງ, ສີ່ງ, ຂຸ່ຍ, ລະນາດຄ້ອງວົງ.</p> <p>4. ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ຜ້າສະໄໝ້ງ, ກະດີ້ງ, ໄຊ, ຜ້າບ່ຽງ, ສັນ ແລະ ຕີບເອົ້າ. - ບຸນອອກພັນສາ: ໃສບາດ, ໄຫຼເຣີອໄຟ, ລອຍກະໂຫງ. - ບຸນປີໃໝ່: ສູ້ຂ້ວນ, ຫິດນ້ຳກັນ, ສີ່ງພະ, ຕີບພະຊາຍ, ວຽນທຽນ. - ທຸງຊາດ, ທຸງທີ່ວຕາມສີ: ສີເຫຼືອງ, ແດງ, ພຽວ, ນ້ຳໝາກກັ້ວງ, ສີຟ້າ. - ສະເໜີມສະຫຼອງວັນແມ່ຍິງ: ເຕັກນ້ອຍມອບຊຸ່ດອກໄມ້, ສະແດງສີລະປະ ແລະ ແຂງຂັນກິລາ. - ມອບຂອງຂ້ວນໃຫ້ທະຫານ, ສະແດງສີລະປະ, ແຂງຂັນກິລາ. - ເຕັກນ້ອຍຮ້ອງເຜງ, ພ້ອນລຳວົງ, ເຕະບານ, ຮັບຂອງຂ້ວນ, ກວດສຸຂະພາບ, ໄປທຽວສວນສັດ <p>5. ແຜ່ນແນມລຽນລຳດັບຕົວເລກ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9.</p>	<p>ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ</p> <p>1. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນ:</p>	<p>ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ</p> <p>1. ແຜ່ນແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບ ພາບ:</p>
--	---------	---------	--	---	--	--	---

			<p>5.1 ທຳມະ ຊາດອ້ອມ ຕົວເຮົາ. ເລີ່ມຕົ້ນ ຮຽນມື້ທີ 1-15.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ (ຄົນ, ຜິດ, ສັດ). - ຮູບພາບການເຜົ່າງພາອາໄສກັນຂອງ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ. - ຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ - ຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການ ອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ ກ ເຖິງ ຮ. - ຮູບພາບໂມງທີ່ມີເວລາຄືກັນ. - ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໃສ່ເຄື່ອງ ປ້ອງກັນ ຝຶນ. - ຕົວເລກແຕ່ 1-15. 2. ຈັບຄູ່ຮູບພາບອາຫານທີ່ມີຄວາມຈຳເປັນ ຕໍ່ກັບຄົນ, ສັດ, ຜິດ. 3. ເນັມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: - ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຄົນ, ສັດ. - ການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ຂອງຜິດ. 4. ບວກຮູບພາບກ້ອນສື່ແຈຈໍານວນ 1-5. 5. ຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກັບ ພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ເຖິງ ຮ. 6. ຈັບຄູ່ຊື່ວັນກັບສີປະຈຳວັນ ໃນໜີ່ງອາຫິດ. 7. ຈັບຄູ່ຊື່ເດືອນໃນໜີ່ງປີ ກັບ ຕົວເລກ 1-12. 	<ul style="list-style-type: none"> - ຮູບພາບຄົນ: ເດັກນ້ອຍ, ຊາວ ໜຸ່ມ, ຜູ້ຕົ້້າ. - ຮູບພາບສັດ (ສັດນ້ຳ, ສັດປິກ, ສັດປິກ): ວົວ, ປາ, ແມງກະ ເບື້ອ, ມີກ, ຄວາຍ, ໄກ. - ຮູບພາບຜິດ: ຕັ້ນຜັກ, ຕັ້ນດອກ ໄມ້, ຕັ້ນເມ້. - ຮູບພາບ: ຄົນດື່ມນ້ຳ, ຄົນກິນ ເອົ້າ, ມີກິນແມງໄມ້, ແບ້ກິນ ຫຍ້າ, ວົວແກ່ງວຽນ, ເດັກຫິດ ຕັ້ນເມ້. - ຮູບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກກ້ອນຫົນ: ໂຕະ, ຕ້າງ, ຄົກ, ສາຍຄໍ, ຕູ້ມຫຼູ, ແຫວນ. - ຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກໄມ້: ເຄື່ອງໃຊ້ໃນເຮືອນ (ໂຕະ, ຕ້າງ, ຕູ້, ຕຽງ). ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງ ຮຽນ (ສຳດຳ, ບັ້ນ, ກະດານ, ຕຸກກະຕາ....) ເຄື່ອງນຸ່ງ(ເສື້ອ, ໄສ້ງ, ສິນ, ເກີບ). - ຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກຕິນ: ໜີ້, ຄົກ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ໄກ, ຕັ້າດອກໄມ້. - ຮູບພາບສິ່ງທີ່ເຮັດຈາກເຫຼັກ: ລົດຖືບ, ລົດຈັກ, ລົດໃຫຍ່. - ຮູບພາບຕາມແຜ່ນຕົວອັກ ສອນລາວ: ກ(ໄກ) ເຖິງ ຮ(ເຮືອນ). 		
--	--	--	---	---	---	--	--

				<p>- ແຜນແກມຈັບຄູ່ຕົວພະຍັນຊະນະ ແຕ່ ກ ເຖິງ ຮ,</p> <p>- ຮູບພາບໂມງບອກເວລາ: 6 ໂມງ, 10 ໂມງ, 12 ໂມງ, 1 ໂມງ, 2 ໂມງ, 4 ໂມງ.</p> <p>- ຮູບພາບ: ເດັກກົ່ງຄົນຮົ່ມ, ເດັກໃສ່ໝວກຫຼືກຸບ, ເດັກໃສ່ ເສື້ອກັນເຝີນ, ເດັກໃສ່ເກີບໂບກ.</p> <p>- ຕົວເລກແຕ່ 1-15: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.</p> <p>2. ແຜນແກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ</p> <p>- ຮູບຄົນກັບເຂົ້າ, ຂຶ້ນ, ປາ, ໄອ, ຜັກ.</p> <p>- ຮູບຫຍ້າກັບວົງວ, ອວາຍ, ແບ້, ກະຕາຍ.</p> <p>- ຮູບພາບນ້ຳກັບຕົ້ນດອກໄມ້, ຕົ້ນຝ້າວ, ຕົ້ນມ່ວງ.</p> <p>3. ແຜນແກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</p> <p>- ເດັກນ້ອຍເກີດໃໝ່, ນອນ, ນັ່ງ, ຄານ, ຍືນ, ຍາງ.</p> <p>- ໄອ, ໄກນ້ອຍອອກຈາກໄອ, ໄກນ້ອຍ, ໄກໃຫຍ່(ຕົ້ນເມ, ໂຕູ້).</p> <p>- ຕົ້ນຖົວ: ແກ່ນ, ຕົ້ນນ້ອຍ, ຕົ້ນ ໃຫຍ່.</p> <p>- ຕົ້ນກ້ວຍ:ໜໍ້ກ້ວຍ, ປົ່ງໃບຍອດ ອອນ, ປົ່ງ 5 ໃນ, ປົ່ງ 7 ໃນ, ເກີດປີ, ແຕກເປັນເຄືອ ພາກກ້ວຍ.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>4. ແຜ່ນເກມພື້ນຖານການບວກຮູບ ພາບກ້ອນສື່ແຈຈໍານວນ 1-5.</p> <p>5. ແຜ່ນເກມຮູບກັບພະຍັນຊະນະ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ ກ(ໄກ) ເຖິງ ກ(ເຮືອນ). - ແຜ່ນເກມພະຍັນຊະນະຕົວ ກ ເຖິງ ກ. <p>6. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຊື່ວັນກັບສີປະຈຳ ວັນໃນໜຶ່ງອາທິດ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຊື່ວັນ: ວັນອາທິດ (ແດງ), ວັນຈັນ (ເຫຼືອງ), ວັນ ອັງຄານ (ປົວ), ວັນພຸດ (ນ້ຳ ໝາກກ້ຽງ), ວັນພະຫັດ (ອຮວ), ວັນສຸກ(ຟ້າ), ວັນເສີ່ງ (ມວງ). - ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ສີ: ສີແດງ, ສີເຫຼືອງ, ສີປົວ, ສີແສດ (ສິນ້າ ໝາກກ້ຽງ), ສີອຮວ, ສີຟ້າ, ສີມວງ. <p>7. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຊື່ດີອນໃນໜຶ່ງປີ ກັບຕົວເລກ 1-12.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ຊື່ດີອນ: 1(ໜຶ່ງ)ມັງກອນ, 2(ສອງ) ກຸມພາ 3(ສາມ) ມີນາ, 4(ສື່)ເມສາ, 5(ຫ້າ) ພິດສະພາ, 6(ຫີກ)ມີຖຸນາ, 7(ເຈັດ) ກໍລະກິດ, 8(ແປດ)ສິງຫາ, 9(ເກົ້າ) ກັນຍາ, 10(ສີບ)ຕຸລາ 11(ສີບເອັດ) ພະຈິກ, 		
--	--	--	--	--	--	--

					<p>12(ສືບສອງ)ຫັນວາ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ແຜນເກມຈັບຄູ່ຕົວເລກ 1-12 - ບົດແງ້ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ, ວັນໃນໜຶ່ງ ອາຫິດ. - ບົດຄໍາອ່ອງ ຕັ້ນຖົວ-ຜັກບັງ, ອາ ຫານຂອງໃຜ, ກາງຄືນ, ດິນ, ຫືນ, ນ້າ; ບົດລຳເດີນ ດິນດີ. - ບົດລຳສີຜັນດອນ ນັ້າ 		
ກຽມ ປິດ ພາກ ຮຽນທີ 1	ເຕືອນທີ 5. ມັງກອນ (1)ຮຽນ1 ອາຫິດ	ອາຫິດ ທີ 1	5.2 ທຳມະ ຊາດອ້ອມ ຕົວເລີ້າ. ສືບຕໍ່ຮຽນ ມັ້ທີ16-20	<p>ສືບຕໍ່ຮຽນ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ: <ul style="list-style-type: none"> - ເຄື່ອງບ້ອງກັນອາກາດໝາວ. - ຮູບພາບຄຸນປະໂຫຍດຂອງລະດູ ປືນ. 2. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປະກິດການ ກ່ອນປິນຈະຕົກ. 3. ເກມຕໍ່ໂດມີໂນເຄື່ອງນຸ່ງບ້ອງກັນອາກາດ ໝາວ. 4. ຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມ ຄຳສັບ. 	<p>ສືບຕໍ່ຮຽນ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ແຜນເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບ: ເສື້ອແຂນຍາວ, ເສື້ອກັນໝາວ, ໝວກ, ເຕີບ, ຖົງມື, ຖົງເຕີນ. - ຮູບພາບ: ຊາວນາໄຖນາ, ຊາວ ນາດຳນາ, ຜົນຕົກ ໃສ່ຕັ້ນເມັ້, ຄວາຍລົງອາບນັ້າ, ວົງກິນ ນັ້າໃນໜອງ, ຕັ້ນໝາກມ່ວງ ເບັນໝາກ. 2. ແຜນເກມລຽນລຳດັບຮູບທ້ອງ ຟ້າມືດ, ພ້າເຫຼື້ອມລົມຜັດ, ຝົນຕົກ. 3. ແຜ່ນເກມຕໍ່ໂດມີໂນເຄື່ອງນຸ່ງ ບ້ອງກັນອາກາດໝາວ. 4. ແຜ່ນເກມຈັບຄູ່ພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະຕາມຄຳສັບ: <ul style="list-style-type: none"> - ແຜນເກມຄຳສັບ ປາ ຂາ ກາ ຈາ ຫາ ດາ ພາ. - ແຜນເກມສະຫຼະ ຂາ. - ແຜນເກມພະຍັນຊະນະຕົວ ປ ຂ 		

					ງ ຈ ຫ ດ ພ. ບົດຄໍາຄອງ ລັກສະນະອາກາດ.		
		ອາຫິດ ທີ2		ປະເມີນພັດທະນາການເດັກ,ສັງ ລວມຄໍາຄືດເຫັນໃສ່ເປີ້ມຕິດຕາມ ການຮຽນ			
		ອາຫິດ ທີ3-4		ຜັກພາກຮຽນທີ 1			
ພາກ ຮຽນທີ 2 ເລີ່ມ ເຕັ້ນ	ເດືອນທີ 6. ກຸມພາ (2) ຮຽນ 4 ອາຫິດ	ອາຫິດ ທີ1-4	6. ສິ່ງ ແວດລ້ອມ ອ້ອມຕົວ ເຮົາ. ເລີ່ມເຕັ້ນ ຮຽນມື້ທີ 1-20.	(ໃຫ້ຄູ່ສືບຕໍ່ຮຽນຕາມຕົວຈິງ) ແຕ່ເດືອນທີ 6-8 (ເດືອນຮຽນ). ພາຍເຫດ: ໝ່ວຍທີ 8 ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວ ເຮົາເປັນໜ່ວຍສັງລວມຄວາມຮູ້ກ່ຽວ ກັບຈຳ ນວນ, ຕົວເລກ, ຕົວພະຍັນຊະນະ, ສີ, ຮູບຊີງ, ຂະໜາດຂອງສິ່ງຕ່າງໆ, ສະນັ້ນການຮຽນ ບາງທີ່ວ້ອຂໍໃຫ້ຄູ່ເພີ່ມເວລາສອນຕາມຄວາມ ຍາວຂອງບົດ ແລະ ໃຫ້ເຕັກຫຼຸກຄົນທີ່ຕົນ ສອນຈີ່ຈຳ ແລະ ເຂົ້າໃຈເພື່ອສືບຕໍ່ຮຽນໃນ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ 1.			
ກຽມ ປິດ ພາກ ຮຽນທີ 2	ເດືອນທີ 9. ພຶດສະພາ (5)ຮຽນ 2 ອາຫິດ	1-2	ຫວັນຄືນ	ການຫວັນຄືນຕາມການສອນຕົວຈິງໃຫ້ເນັ້ນ ສິ່ງທີ່ເຕັກຮຽນບໍ່ຫັນໄດ້ເປັນສ່ວນຫຼາຍ.			
2	ພຶດສະພາ (5) ປະ ເມີນ 2 ອາຫິດ	3-4	ປະເມີນ	ປະເມີນພັດທະນາການເດັກ, ສັງລວມຄໍາ ຄືດເຫັນໃສ່ເປີ້ມຕິດຕາມການຮຽນ			
2	ມິຖຸນາ ຫາສິ່ງ			ຜັກພາກຮຽນທີ 2 ທີ່ ປະຈຳປິຣຸນ			

	ຫາ						
--	----	--	--	--	--	--	--

2.3 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ

1) ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ

ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳເດືອນແມ່ນອີງໃສ່ແຜ່ນການສອນປະຈຳປີຕາມລຳດັບໜ່ວຍການສອນທີ 1-8, ຫຼຶ່ງເດືອນໃຊ້ເວລາຮຽນ 20 ຂົ່ວໂມງ, ການສ້າງແຜນການສອນຕົວຈິງແມ່ນປະຕິບັດຕາມວັນລັດຖະການ ແລະ ວັນພັກໃນປະຕິທຶນຂອງແຕ່ລະເດືອນເຊິ່ງບາງເດືອນມີ 21-22 ວັນ,

ແຜ່ນການສອນຕົວຈິງ ແມ່ນຄູສອນ ອ.ບ.3 ໃນແຕ່ລະໂຮງຮຽນເປັນຜູ້ດຳເນີນການສ້າງແຜນການສອນໃນນັ້ນ ໃຫ້ມີຄວາມຕໍ່ເນື່ອງຫາງດ້ານເນື້ອໃນຂອງພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດແຕ່ໜ່ວຍທີ 1-8.

- ຂັ້ນຕອນ

- ນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນຈາກແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ.
- ສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນຕາມໂຄງຮ່າງໃຫ້ແທດໝາຍກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະຫ້ອງທຸນ ຫຼື ຫ້ອງຮຽນທີ່ຕົນສອນ.

- ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ'

- ແຜນການສອນປະຈຳເດືອນຕ້ອງສ້າງທຸກເດືອນເພາະຫົວຂ້າການຮຽນເດືອນໜຶ່ງຮຽນ 20 ຫົວ້າ, ແຕ່ເວລາຮຽນໃນເດືອນມີ 21-22 ວັນ ,
- ການບັນ ຫຼື ຍ້າຍຫົວຂ້າການຮຽນຕ້ອງມີຄວາມຕໍ່ເນື່ອງຫາງເນື້ອໃນ ແລະ ໄລຍະເວລາ.
- ການເລີ່ມຕົ້ນຮຽນໜ່ວຍທີ່ 1 ໃນເດືອນກັນຍາ, ໜ່ວຍຕົວຂອງຂ້ອຍໃນອາທິດທີ່ 1 ຕ້ອງຈັດເວລາຂອງການແນະນຳເບື້ອງຕົ້ນໃຫ້ແທດໝາຍກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນ.
- ສິ່ງທີ່ນຳມາແນະນຳເດັກເຊັ່ນ: ແນະນຳຕົນເອງ, ຫຼູ້ເຝື່ອນ, ຄູສອນ. ແນະນຳສະຖານທີ່ຫຼັ້ນ, ຮຽນ ແລະ ອື່ນໆ. ແນະນຳເຄື່ອງໃຊ້ຕົນເອງ ແລະ ຫຼູ້ເຝື່ອນ; ແນະນຳການກິນ, ຫຼັ້ນ, ຜັກຜ່ອນ, ນອນ, ອະນາໄມ ແລະ ຂັບຖ້າຍ. ຖ້າເປັນແຕກທີ່ເຄີຍຮຽນໃນໂຮງຮຽນທີ່ຕົນຄຸນເຄີຍຄູຄວນໃຊ້ເວລາແນະນຳໃຫ້ໜ້ອຍລົງ.
- ການກະກຽມແຕກເຊັ່ນ: ການລົງທະບຽນເຊື້ອຮຽນ, ການສ້າງຄວາມຄຸນເຄີຍກັບໂຮງຮຽນ, ຄູປະຈຳຫ້ອງເປັນສິ່ງຈຳເປັນ ແລະ ພົວພັນກັບແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນກັນຍາ (9) ເຊິ່ງໃຊ້ເວລາ 1-2 ອາທິດໃນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ເຝື່ອບໍ່ໃຫ້ເສຍເວລາຮຽນໃຫ້ໂຮງຮຽນແຕ່ລະບ່ອນປັບເວລາຕາມສະພາບຕົວຈິງ.

- สี่กานຮຽນ-ການສອນປະເພດຄຳຄ່ອງ, ເພງຕ່າງໆທີ່ນໍາເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນຄູສາມາດຄັດເລືອກເອົາສິ່ງທີ່ຮຽນມາແລ້ວ,
ແຕ່ໃຫ້ມີເນື້ອໃນແທດໝາຍະກັບເກມ ການສຶກສາທີ່ນຳມາຮຽນໃນທົວໜ້ານ.

2) ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ.

ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ຄູ ແລະ ເຕັກຫຼາຍທີ່ສຸດເຊັ່ນ: ຄູຈະນຳໃຊ້ມູນທີ່ບັນທຶກໄວ້ໄປປັບປຸງແຜນການສອນໃນເດືອນຕໍ່ໄປ ແລະ ຕໍ່ເຕັກຄູຈະໄດ້ຊ່ວຍເຫຼືອການຮຽນ ທີ່ເຕັກບໍ່ເຂົ້າໃຈດ້ວຍການປັບປຸງວິທີຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ນຳໃຊ້ສິ່ງທີ່ຮຽນ-ການສອນຫຼາຍຮູບແບບ ແລະ ເຟີ່ມເວລາທວນຄືນທົວໜ້າການຮຽນເຕັກບໍ່ເຂົ້າໃຈ. ມອກນັ້ນ ຜູ້ອໍານວຍການໂຮງຮຽນຈະມີຂໍ້ມູນໃນການຊ່ວຍເຫຼືອຄູໃຫ້ສາມາດຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ເຕັກມີຜົນການຮຽນທີ່ດີ.

ການບັນທຶກຜົນແຜນການສອນປະຈຳເດືອນແຕ່ລະຄັ້ງ ບັນທຶກເປັນອາທິດ ແພາະແຜນການສອນປະຈຳເດືອນຕິດພັນກັບແຜນການສອນປະຈຳອາທິດເຊິ່ງມີ 4-5 ອາທິດ ຫຼື 21-22 ວັນຮຽນໃນໜຶ່ງໜ່ວຍການສອນ, ການບັນທຶກການສອນປະຈຳອາທິດ ແມ່ນແມ່ໄສ່ສິ່ງທີ່ຄວນ ແລະ ບໍ່ຄວນສືບຕໍ່ສອນໃນອາທິດເຝື່ອເປັນ ຂໍ້ມູນໃນການປັບປຸງແຜນການສອນໃນເດືອນຕໍ່ໄປ. ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳເດືອນໃຫ້ຄູປະຕິບັດຕາມຕົວຢ່າງທີ 2 ຂ້າງລຸ່ມນີ້ເຊິ່ງລວມມີ ໂຄງຮາງ, ແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ ແລະ ຂໍ້ຄວາມການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ; ການສ້າງແຜນການສອນຂອງຕົນເອງໃຫ້ອີງໃສ່ຂັ້ນຕອນ ແລະ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ.

ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນມີ 2 ຢ່າງໃຫ້ຄູເລືອກນຳໃຊ້ຕື່:

- ກໍລະນີຫ້ອງສໍາລັບຂຽນການບັນທຶກການປະຕິບັດ(ປະຕິບັດ, ບໍ່ປະຕິບັດ, ໜ້າຜົນ)ບໍ່ພຽງຟໍໃນການຂຽນໃສ່ທາງກ້ອງຕາຕະລາງຕາມຕົວຢ່າງທີ 1.

ຕົວຢ່າງທີ 1: ແຜນການສອນປະຈຳເດືອນກັນຍາ(9). ອາທິດທີ 1.

- ໄດ້ປະຕິບັດ: ເຖິງທີ 1-4.
- ບໍ່ໄດ້ປະຕິບັດ: ເຖິງຕໍ່ຮູບພາບເຕັກນ້ອຍໄປຕະຫຼາດກັບແມ່.
- ໜ້າຜົນ: ພັກລວມກອງປະຊຸມຄູ.

- ກໍລະນີຫ້ອງສໍາລັບຂຽນການບັນທຶກການປະຕິບັດ(ປະຕິບັດ, ບໍ່ປະຕິບັດ, ໜ້າຜົນ) ພຽງຟໍໃນການຂຽນໃຫ້ຂຽນໃສ່ຫ້ອງໃນຕາຕະລາງຕາມຕົວຢ່າງທີ 2.

ຕົວຢ່າງທີ 2: ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນກັນຍາ(9) ປີ 2016.

ໝວຍການສອນ: ຕົວຂອງຂ້ອຍ ເວລາຮຽນ 22 ວັນ.

ເດືອນ	ໝວຍການ ສອນ	ອາທິດ	ທົວໜ້າເນື້ອໃນ	ສິ່ງທີ່ຮຽນ-ການສອນ	ບັນທຶກການປະຕິບັດ		
					ປະຕິ ບັດ	ບໍ່ປະ ຕິບັດ	ໜ້າຜົນ

	ແນະນຳ ເບື້ອງຕົ້ນ 3-5 ວັນ (ຕາມສະ ພາບຕົວ ຈິງຂອງ ເດັກ)	ອາຫິດທີ1	<ul style="list-style-type: none"> • ການແນະນຳເບື້ອງຕົ້ນ: - ແນະນຳການຈັດຕັ້ງເປັນກຸມ, ອຸ..., - ແນະນຳຊື່ເກມແຕ່ລະປະເພັດ, ບ່ອນຫຼຸມ, ວາງແຜ່ນເກມ ແລະ ບ່ອນມ້ຽນ. - ແນະນຳໃຫ້ເດັກເລືອກປະເພັດເກມທີ່ຕົນມັກ ແລະ ທິດລອງຫຼຸ້ນ. 	<ul style="list-style-type: none"> - ເຄື່ອງຈິງ: ເດັກນ້ອຍ, ນາຍຄູ - ແຜ່ນເກມແຕ່ລະປະເພັດກົ່າ ຫຼື ໃນ. ກະດານ ວາງແຜ່ນເກມ, ບ່ອນມ້ຽນແຜ່ນເກມ. 		ຖຶນຂໍ ເຫຼື່ອ ¹ ຖືກບ່ອນ	ດັກຍັງຮ້ອງໃຫ້ ຫຼາຍ -ເລື່ອນ ການແນະ ນຳໄປໃສ່ຊົ່ວ ໂມງທຳອິດ ຂອງທຸກມີ.
ກັນຍາ (9) ຮຽນ 5 ອາຫິດ	1.1 ຕົວ ອອງຂ້ອຍ. ເລີ່ມຕົ້ນ ຮຽນມື້ທີ 1- 17.	ອາຫິດທີ 2	<ul style="list-style-type: none"> - ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍຫຼຸ້ນມ່ວນຊື່ນ. - ລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍຍິງ-ຊາຍ ສູງ-ຕໍ່າ. - ລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະຜົມ. - ຈັບຄຸ້ງທີ່ຄືກັນຮູບພາບໃບໜ້າ. - ລຽນລຳດັບຮູບວົງມິນຕາມແບບ. 	<ul style="list-style-type: none"> - ແຜ່ນເກມຕ່ຽບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍ ຫຼຸ້ນມ່ວນ ຊື່ນ. - ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ ສູງ-ຕໍ່າ. - ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະຜົມ. - ແຜ່ນເກມຈັບຄຸ້ງທີ່ຄືກັນຮູບພາບໃບໜ້າ. - ແຜ່ນເກມລຽນລຳດັບຮູບວົງມິນຕາມແບບ. 	ແມ່ທີ 1-4	ແມ່ທີ 5	ຜັກລວມ ກອງປະ ² ຊຸມຄູ.
		ອາຫິດທີ 3	<ul style="list-style-type: none"> - ຈັບຄຸ້ງທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການລ້າງ ໜ້າ ແລະ ເຊັດໜ້າ. - ຈັບຄຸ້ງທີ່ຄືກັນຮູບພາບຄຸນປະໂຫຍດຂອງຫຼຸ້ນ. - ລຽນລຳດັບຮູບສາມແຈຕາມແບບ. - ລຽນລຳດັບຮູບເດັກນ້ອຍຖຸແຂ້ວຕາມ ຂັ້ນຕອນ. - ລຽນລຳດັບຮູບການປົວລະບັດຮັກສາເລົາຄືງ. 	<ul style="list-style-type: none"> - ຈັບຄຸ້ງທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການລ້າງໜ້າ ແລະ ເຊັດໜ້າ. - ຈັບຄຸ້ງທີ່ຄືກັນຮູບພາບຄຸນປະໂຫຍດຂອງຫຼຸ້ນ. - ລຽນລຳດັບຮູບສາມແຈຕາມແບບ. - ລຽນລຳດັບຮູບເດັກນ້ອຍຖຸແຂ້ວຕາມຂັ້ນ ຕອນ. - ລຽນລຳດັບຮູບການປົວລະບັດຮັກສາເລົາຄືງ. 	ໃຫ້ຄູ ຮຽນ ເອງ ຕາມ ຕົວ ຈິງ		
		ອາຫິດທີ 4	<ul style="list-style-type: none"> - ລຽນລຳດັບຮູບພາບຈະຕຸລັດຕາມແບບ. - ລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍລ້າງມືຕາມ ຂັ້ນຕອນ. - ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍຕະບານ. - ລຽນລຳດັບຮູບພາບການປົວລະບັດຮັກສາ ຕົນ 	<ul style="list-style-type: none"> - ລຽນລຳດັບຮູບພາບຈະຕຸລັດຕາມແບບ. - ລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍລ້າງມືຕາມ ຂັ້ນຕອນ. - ຕ່ຽບພາບເດັກນ້ອຍຕະບານ. - ລຽນລຳດັບຮູບພາບການປົວລະບັດຮັກສາຕົນ. 			

			- ลงมือดำเนินการสี่แยกตามแบบ.			
1.2 ติอ ຂອງខ້ອຍ. ສືບຕໍ່ຮຽນມື້ ທີ 18-20. ໃນເດືອນ ຕຸລາ.	ອາຫິດທີ 5		<ul style="list-style-type: none"> - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຕາມປະເພດ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດໝາກໄມ້. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດຜັກ. - ຈັດໝວດພູ້ຮູບວົງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມຂະໜາດ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບກິດຈະກຳປະຈຳວັນຂອງແດກນ້ອຍ. 	<ul style="list-style-type: none"> - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານຕາມປະເພດ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດໝາກໄມ້. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດຜັກ. - ຈັດໝວດພູ້ຮູບວົງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດຕາມຂະໜາດ. - ຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບກິດຈະກຳປະຈຳວັນຂອງແດກນ້ອຍ. 		

2.4 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາຫິດ

1) ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳອາຫິດ

ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳອາຫິດແມ່ນອີງໃສ່ແຜ່ນການສອນປະຈຳເດືອນ ແລະ ປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 3 ຫ່ວຍການສອນປະຈຳເດືອນພາກກິດຈະກຳເງັມການສຶກສາເຊິ່ງໃຊ້ເວລາຮຽນ 5 ຂົ່ວໂມງຕໍ່ອາຫິດ, ແຜ່ນການສອນແຕ່ລະອາຫິດມີຫົວຂ້າການຮຽນປະຈຳວັນ ເຊິ່ງແຕ່ລະຫົວຂ້ປະກອບມີເນື້ອໃນ, ຈຸດປະສົງ, ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການປະເມີນຜົນ. ແຜ່ນການສອນປະຈຳອາຫິດ ແລະ ປິດສອນປະຈຳວັນມີຄວາມສໍາພັນກັນຫຼາຍທີ່ສຸດໂດຍສະເພາະແມ່ນຄວາມຕໍ່ເນື່ອງທາງດ້ານເນື້ອໃນການສອນ ແລະ ຜົນໄດ້ຮັບໃນຄວາມຮູ້ໃໝ່ທີ່ເປັນຝັ້ນຖານໃຫ້ການຮຽນໃນຫົວຂ້ຕໍ່ໄປ. ຖ້າບໍ່ບັນລຸຕາມຈຸດປະສົງຄູ້ຕ້ອງຫວນຄືນໃນແຜນການສອນອາຫິດຕໍ່ໄປ, ສິ່ງດັ່ງກ່າວມີຄວາມສໍາພັນກັບແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ ແລະ ປີ ເຊິ່ງຄູ່ຈະນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນດັ່ງກ່າວປັບປຸງການສອນຂອງຕົນເອງ.

• ຂັ້ນຕອນ:

- ນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນຈາກແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ.
- ສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາຫິດຕາມໂຄງຮ່າງໃຫ້ແທດໝາຍະກັບສະພາບຕົວຈິງອອງແຕ່ລະຫຼວງຖິ່ນ ຫຼື ຫ້ອງຮຽນທີ່ຕົນສອນ.
- ສຶກສາແຜນການຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 2 ພາກກິດຈະກຳເງັມການສຶກສາແຕ່ລະມື້ໃນໜຶ່ງອາຫິດຕາມໝ່ວຍການສອນ.

• ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່:

- ແຜ່ນການສອນປະຈຳອາຫິດຕ້ອງສ້າງທຸກອາຫິດເພາະຫົວຂ້ການຮຽນອາຫິດໜຶ່ງຮຽນ 5 ຫົວຂ້, ບາງຫົວຂ້ໄດ້ເລື່ອນການຮຽນຕາມສະພາບຕ່າງໆ.

- ການບັນລຸຈຸດປະສົງແຕ່ລະຫົວຂໍ້ອັນກັບເດັກທີ່ທ່ານສອນ, ຖ້າເດັກຈຳນວນຫຼາຍຮຽນບໍ່ໄດ້ດີໃນບາງຫົວຂໍ້ທີ່ເປັນພື້ນຖານການຮຽນໃນອາທິດຕໍ່ໄປຄູ່ຕ້ອງໄດ້ປັບວິທີສອນ, ສິ່ງການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ເວລາທີ່ໃຊ້ສອນໃຫ້ເໝາະສົມ.
- ການຮຽນຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບຕົວພະຍັນຊະນະ, ຕົວເລກ, ຈຳນວນ, ສີ, ຂະໜາດ, ຮູບຮ່າງເປັນສິ່ງທີ່ຢາກຕໍ່ຄວາມເຂົ້າໃຈ, ຫົວຂໍ້ການຮຽນຕ້ອງມີຄວາມຕໍ່ເນື່ອງຫາງເນື້ອໃນ ແລະ ໄລຍະເວລາ.

2) ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາທິດ

ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາທິດມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ຄູ ແລະ ເດັກຫຼາຍທີ່ສຸດເຊັ່ນ: ຄູຈະນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນທີ່ບັນທຶກໄວ້ໄປປັບປຸງແຜນການສອນໃນອາທິດຕໍ່ໄປ, ຕໍ່ເດັກຄູຈະໄດ້ຊ່ວຍເຫຼືອການຮຽນທີ່ເດັກບໍ່ເຂົ້າໃຈດ້ວຍການປັບປຸງການສອນ, ສິ່ງການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ເຟີ່ມເວລາຮຽນ.

ການບັນທຶກຜົນແຜນການສອນປະຈຳອາທິດແຕ່ລະຄັ້ງບັນທຶກເປັນມື້ເພາະແຜນການສອນປະຈຳອາທິດຕິດຜັນກັບແຜນການສອນປະຈຳວັນທີມີໃນເປົ້າແຜນການຈັດປະສົບການໃນແຕ່ລະໜ່ວຍການສອນເຊິ່ງມີ 5 ຫົວຂໍ້ທີ່ໃຊ້ສອນໃນ5ວັນຮຽນ ຫຼື ໜຶ່ງອາທິດ.

ການຕິດຕາມຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາທິດຕ້ອງບັນທຶກເປັນມີຕໍ່ເນື່ອງກັນແຕ່ມີ 1-5 ເຝື່ອໃຫ້ມີຂໍ້ມູນສິ່ງທີ່ຄວນ ແລະ ບໍ່ຄວນສືບຕໍ່ສອນ ໃນອາທິດຕໍ່ໄປ.

ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳອາທິດໃຫ້ຄູປະຕິບັດຕາມຕົວຢ່າງທີ່ 2 ຂ້າງລຸ່ມ ນີ້ ເຊິ່ງລວມມີໂຄງຮ່າງ, ແຜນການສອນປະຈຳເຕືອນ ແລະ ຂໍຄວາມການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳອາທິດ. ການສ້າງແຜນການສອນຂອງຕົນເອງໃຫ້ອີງໃສ້ຂັ້ນຕອນ ແລະ ສົ່ງທີ່ຄວນ ເອົາໃຈໃສ່ໃນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳອາທິດ.

ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນມີ 2 ຢ່າງໃຫ້ຄູເລືອກນຳໃຊ້ຄື:

- ກໍລະນີຫ້ອງສໍາລັບຂຽນການບັນທຶກການປະຕິບັດ (ປະຕິບັດ, ບໍ່ປະຕິບັດ, ໜ້າຜົນ) ບໍ່ພຽງຜໍໃນການຂຽນໃຫ້ຫາງກ້ອງຕາຕະລາງ.
 - ຕົວຢ່າງ:ແຜນການສອນປະຈຳອາທິດທີ່ 1. ມື້ທີ 5
 - ໄດ້ປະຕິບັດ: ໃນ 5 ຫົວຂໍ້ປະຕິບັດໄດ້ 4 ຫົວຂໍ້.
 - ບໍ່ໄດ້ປະຕິບັດ: ເກມທີ່ເດັກເລືອກຮຽນໃນມີ້ທີ 4.
 - ໜ້າຜົນ: ພັກລວມກອງປະຊຸມຄູ.
- ກໍລະນີຫ້ອງສໍາລັບຂຽນການບັນທຶກການປະຕິບັດພຽງຜໍໃຫ້ຂຽນໃສຕາຕະລາງ.

ពិវិះទំនាក់ទំនង 2: ផែនការសោរបច្ចាំខាងក្រោម 1 ឆ្នាំ វិញ ពី 1-5 តីខែកញ្ញា (9) ឆ្នាំ 2016.

ໝວຍ ການ ສອນ	ວັນ ເດືອນ ປີ	ຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນການຮຽນ-ການສອນ	ສຶກຈານຮຽນ-ການສອນ	ບັນທຶກການປະຕິບັດ		
				ໄດ້ປະຕິ ບັດ	ບໍ່ໄດ້ປະ ຕິບັດ	ເຫດຜົນ
ຕົວ ຂອງ ຂອຍ.	1/9/2016	● ການແນະນຳເບື້ອງຕົ້ນ. ແນະນຳການຈັດຕັ້ງເປັນກຸມ, ຄູ.	ຄື່ອງຈິງ: ເຕັກນ້ອຍ, ນາຍຄູແຜນເກມແຕລະປະເພດ ເກົ່າ ຫຼື ໃໝ. ກະດານວາງແຜນເກມ, ບ່ອນມ້ຽນ ແຜນເກມ.			
	2/9/2016	ແນະນຳຊື່ເກມແຕລະປະເພດ, ບ່ອນຫຼິນ, ວາງແຜນ ເກມ ແລະ ບ່ອນມ້ຽນ.				
	3/9/2016	ແນະນຳໃຫ້ເຕັກເລືອກປະເພດເກມທີ່ຕົນມັກ ແລະ ທິດລອງຫຼິນ.	ເຕັກເລືອກແຜນເກມຈັບຄູຮູບພາບວົງມີນນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່			
	4/9/2013	ສີບຕໍ່ ມີທີ 3	ແຜນເກມຈັບຄູຮູບພາບວົງມີນນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່			
	5/9/2013	ສີບຕໍ່ ມີທີ 4	ແຜນເກມຈັບຄູຮູບພາບວົງມີນນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່		✓	ກອງປະ ຊຸມຄູ

ໝາຍເຫດ: ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳວັນນີ້ໃນລາຍລະອຽດເປົ້າມີແຜນການຈັດປະສົບການ ໃຫ້ຄູນນຳໄຊ້ເປັນບ່ອນອີງໃນການແຕ່ງປິດສອນຕົວຈິງໃນແຕ່ລະວັນ.

ພາກທີ III ປິດສອນ

1. ຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງບິດສອນ

1.1 ຄວາມສຳຄັນບົດສອນ

1.2 ປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ

- ຊ່ວຍໃຫ້ການສອນໄດ້ຮັບຜົນດີຂຶ້ນຢ້ອນມີການວາງແຜນວິທີສອນ, ມີການປະສົມປະສານລະຫວ່າງເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ ແລະ ຈິດຕະສາດຂອງເຕັກ.
 - ຊ່ວຍໃຫ້ຄູ່ມືຄຸ້ມືການສອນທີ່ເຮັດດ້ວຍຕົນເອງໄວ້ລ່ວງໜ້າ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈໃນການສອນໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງ, ສາມາດແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນເວລາສອນ.
 - ຊຸກຍູ້ໃຫ້ຄູ່ສະແຫງງໝາຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຫຼັກສູດ, ການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການປະເມີນຜົນ.
 - ຊ່ວຍໃຫ້ຄູ່ສາມາດຄວບຄຸມເວລາສອນໄດ້ດີ.
 - ໃຊ້ເປັນຄຸ້ມືສຳລັບຄູ່ທີ່ມາສອນແຫບໄດ້.
 - ໃຊ້ເປັນຫຼັກຖານອ້າງອີງໃນການປະຕິບັດໜ້າທີ່ຂອງຄູ່.
 - ໃຊ້ເປັນຜົນງານທາງວິຊາການສະແດງຄວາມຊຳນິຊຳນານຂອງຄູ່ສອນເອງ.

2. ផ្សេកការណ៍, ឱ្យនពន និង ក្នុបແបបការណ៍ពោរបិទសន្យា

2.1 ຫຼັກການແຕ່ງບົດສອນ

ການແຕ່ງປົດສອນຄວນປະຕິບັດຕາມຫຼັກການແຕ່ງປົດສອນ, ນໍາໃຊ້ທີ່ວ້າຂໍໃນແຜນການສອນປະຈຳອາທິດ ແລະ ແຜນການສອນໃນປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການເຜື່ອແຕ່ງເປັນປົດສອນຂອງຕົນເອງ. ສະນັ້ນ ບົດສອນຂອງຄູ່ແຕ່ລະຄົນຈະມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນແຕ່ຕ້ອງປະຕິບັດຕາມຫຼັກການລວມດັ່ງນີ້:

- 1) สิ่งสາວລາໃຊ້ສອນ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ່, ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການວັດປະເມີນຜົນແລ້ວນຳໄປແຕ່ງຫຼື ສ້າງເປັນບົດສອນຂອງຕົນເອງໂດຍອີງໃສ່ແຜນຈັດປະສົບການກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃນແຕ່ລະວັນ.
- 2) ຄົ້ນຄືດຫາວິທີການສຶດສອນ: ວິທີສອນມີຫຼາຍວິທີຄູ່ຕ້ອງຄັດເລືອກໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຫຼັກສູດ ແລະ ເຕັກທີ່ຕົນສອນ, ນຳໃຊ້ຫຼັກການໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ເປັນຜູ້ປະຕິບັດ, ເປັນຜູ້ຄົ້ນພົບຄຳຕອບດ້ວຍຕົນເອງ, ເຝັກທັກສະເປັນກຸມ ແລະ ເປັນລາຍບຸກຄົນເຜື່ອໃຫ້ເຕັກເປັນຜູ້ຮັດເປັນ, ຄິດເປັນ, ແກ້ບັນຫາເປັນ ແລະ ມີຊ່ອງທາງໃນການເຮັດວຽກຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.
- 3) ກະກຽມສຶກສາ-ຮຽນການສອນ: ແຜ່ນເກມໃຫຍ່ໃຊ້ສໍາລັບຄູອະທິບາຍວິທີຫຼັ້ນ, ແຜ່ນເກມນ້ອຍໃຊ້ສໍາລັບເຕັກຫຼັ້ນເປັນກຸມ ຫຼື ບຸກຄົນ, ນອກນັ້ນຍັງມີ ເຄື່ອງຈຶ່ງໃຊ້ສໍາລັບຊ່ວຍໃນການອະທິບາຍ, ການນຳໃຊ້ແຜ່ນເກມ ຫຼື ເຄື່ອງຈຶ່ງຄູ່ຕ້ອງເບິ່ງຄວາມເໝາະສົມ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນບົດສອນ.

2.2 ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ

ການແຕ່ງບົດສອນມີ 3 ຂັ້ນຕອນໃຫຍ່ຄື: ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ, ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດດັ່ງນີ້:

- 1) ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ: ແມ່ນຂັ້ນຕອນດຶງດູດຄວາມສົມໃຈຂອງເຕັກເຂົ້າສູ່ການຮຽນ, ການກວດລະບຽບ ແລະ ຈັດຕັ້ງຫ້ອງເຜື່ອໃຫ້ເຕັກມີຄວາມມວນ ຂຶ່ນ, ມີຄວາມພ້ອມຢາກຮຽນຮູ້. ການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນມີຫຼາຍວິທີເຊັ່ນ: ການສົມທະນາ (ຖາມ, ຕອບ), ເລົ່າຄໍາຄ່ອງ, ຮ້ອງເພິ່ງ, ຫຼັ້ນເກມ, ໃຊ້ຄໍາຫວາຍ, ມັບແລກ, ເລົ່າເຫດການ, ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເຮັດທ່າທາງຕ່າງໆ. ໃນເວລາສອນຕົວຈິງໃຫ້ຄູ່ເລືອກເອົາໜຶ່ງວິທີທີ່ເຫັນວ່າກ່ຽວຝັ້ນກັບຫົວໜ້າ ຂອງບົດຮຽນໃນມື້ນັ້ນມາເປັນວິທີການນຳເຕັກເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ.
 - 2) ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ: ແມ່ນຂັ້ນຕອນການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ຮຽນຮ່ວມກັບໜູ້ເຜື່ອນຊ່ວຍໃຫ້ເຕັກເກີດປະສົບການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆຈາກວິທີ ການສອນເຊັ່ນ: ການສັງເກດ, ສົມທະນາ, ອະທິບາຍ, ສາທິດ, ປະຕິບັດຕົວຈິງ, ສະນັ້ນ ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນແຕ່ລະຄັ້ງການນຳໃຊ້ ວິທີສອນ, ສຶກສາຮຽນ-ການສອນຄູ່ຕ້ອງຄໍານຶ່ງເຖິງລະດັບຄວາມສາມາດຂອງເຕັກເຜື່ອຮັດໃຫ້ເຕັກເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນສິ່ງທີ່ນຳມາຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
 - 3) ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ: ແມ່ນຂັ້ນຕອນກວດກາຄືນຄວາມເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນທີ່ນຳມາຮຽນ, ກວດກາລະດັບທັກສະທິ່ໄດ້ເຝັກແອບ ແລະ ກວດກາພິດຕິກຳທີ່ ສະແດງອອກໃຫ້ເຫັນໃນເວລາຄູ່ສົມທະນາຖາມຕອບກ່ຽວກັບຊື່ສິ່ງຕ່າງໆສະນັ້ນ ຄູ່ຕ້ອງສ້າງຄໍາຖາມຕາມຈຸດປະສົງທີ່ມີໃນບົດ. ພ້ອມທັງມີຄໍາຕອບທີ່ ຖືກຕ້ອງ. ນອກຈາກການສົມທະນາກ່ຽວກັບຄວາມຮູ້ແລ້ວຫຼັກຄັ້ງຕ້ອງສຶກສາແນວຄິດເຕັກຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ ແລະ ຍ້ອງຍໍ່ຊົມເຊີຍດ້ວຍຄໍາເວົ້າ ຫຼື ຕີບມື.
- ສິ່ງທີ່ຄູ່ຕ້ອງເອົາໃຈໃສ່ໃນການແຕ່ງບົດສອນ:

- 1) ການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບພື້ນຖາາມຕົວພະຍັນຊະນະ, ຕົວແລກ ແລະ ຈຳນວນສິ່ງຕ່າງໆຕ້ອງໃຫ້ມີຄວາມຕໍ່ເນື້ອງ.
- 2) ການເພີ່ມ ຫຼື ປ່ຽນມື້ຮຽນໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມຫົວໜ້າ, ຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນທີ່ນຳມາສອນ.

- 3) ການນຳໃຊ້ສື່ການຮຽນ-ການສອນຕາມມຸມຫຼັນຕ່າງໆ ມີສິ່ງທີ່ຄູຜະລິດຫັ້ນ ແລະ ເຄື່ອງຫຼັນສຳເລັດຮູບທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອໃຫ້ການຮຽນຮູບບໍ່ມີຄວາມສັບສົນຕໍ່ຜູ້ຮຽນ, ແຕ່ລະຄັ້ງທີ່ສອນເຄື່ອງຫຼັນຕ້ອງຖືກກັບທີ່ວັນຂຶ້ນສອນໃນແຕ່ລະວັນ.
- 4) ການເພີ່ມ ຫຼື ຫຼຸດເວລາສອນໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມເວລາທີ່ກຳນົດໄວ້ 30-35 ນາທີຕໍ່ທີ່ວັນ, ທີ່ວັນໃໝ່ທີ່ເດັກ ເຊົ້າໃຈຢາກ ຫຼື ເດັກຕ້ອງການຫຼັນຄວນເພີ່ມປະມານ 5-10 ນາທີ, ຖ້າຈໍາເປັນທວນຄືນຄວນຈັດໃນຊ່ວໂມງຫຼັນຕາມໃຈ ຫຼື ໃນມື້ຕໍ່ໄປ.
- 5) ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນທຳເດັກສ່ວນຫຼາຍບໍ່ບັນລຸຈຸດປະສົງຂອງທີ່ວັນທີ່ນຳມາຮຽນ, ໃນຊ່ວໂມງຕໍ່ໄປມີທີ່ວັນທີ່ເນື່ອງເລື່ອງດັ່ງກ່າວ ຄູ້ຕ້ອງປັບປຸງບົດສອນດ້ວຍວິທີການຕາງໆຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

2.3 ຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ

ຮູບແບບຂອງບົດສອນໂດຍທົ່ວໄປມີ 2 ແບບຄື: ແບບຮຽນຄວາມ ແລະ ແບບຕາຕະລາງ. ການເລືອກນຳໃຊ້ຮູບແບບບົດສອນແມ່ນຫັ້ນກັບ ໂຮງຮຽນທີ່ຕົນສອນເລືອກ 1 ແບບໃຫ້ເອກະພາບກັນ, ຮູບແບບບົດສອນມີດັ່ງນີ້:

1) ຮູບແບບທີ່ 1 ບົດສອນແບບຮຽນຄວາມ

ບົດສອນແບບຮຽນຄວາມແມ່ນບົດສອນທີ່ຂອນເປັນຂໍຄວາມປະກອບມີຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ່ ສື່ການຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ, ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນເຖິງລຸ່ມມື້:

• ຕົວຢ່າງ: ບົດສອນແບບຮຽນຄວາມ

ໜ່ວຍ: ຕົວອອງຂ້ອຍ ອາທິດທີ 1 ມື້ທີ 1, ກິດຈະກຳເງັມການສຶກສາ ເວລາ 30-35 ນາທີ.

ທີ່ວັນ: ເງັມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.

I. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

1. ບອກຊື່ເງັມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເງັມໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
2. ຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
3. ອິດຫົນໃນເວລາຫຼັນເງັມ.

II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ່

ການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.

III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ

ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ (2 ຊຸດ)

IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1. ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ປິດຮຸນ

ນາຍຄູສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່, ນາມສະກຸນ ແລະ ເພດ 2-3 ຄືນ.

2. ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ

- ຄູສະເໜີໃຊ້ເກມທີ່ຈະພາເດັກຫຼັນ: ມີນີ້ ສາວຄູຈະພາຫຼັນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.
- ຄູສິນທະນາກັບເດັກກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ໃນເກມ.
- ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼັນເກມໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ.
- ຄູແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ກຸ່ມແລ້ວໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຫຼັນໂດຍຜົດປ່ຽນກັນຫຼັນຄືນ 1 ໃຫ້ຫຼັນ 2 ເທື່ອ.
- ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຂ່ວຍເຫຼືອເດັກຜູ້ທີ່ຍັງປະຕິບັດບໍ່ໄດ້.

3. ຂັ້ນສະຫຼຸບປິດຮຸນ

- ໃຫ້ເດັກຕ່າງໜ້າກຸ່ມແຕ່ລະກຸ່ມອອກມາແຂ່ງຂັນກັນຫຼັນເກມ.
- ເກມທີ່ຫຼັນມີນີ້ຊື່ວ່າແນວໃດ ? ໃຫ້ເດັກທຸກຄົນໃນຫ້ອງຕອບພ້ອມກັນ.
- ໃນແຜ່ນເກມໃຫຍ່ມີຮູບພາບຫຍັງແດ່ ? ເດັກຕອບໄດ້ໃຫ້ຍ້ອງຍໍ່ຊົມເຊີຍ.

- ສຶກສາອີບຮົມເດັກ: ຫຼັງຈາກຫຼັນເກມແລ້ວກ່າວ່າຕ້ອງເກັບມັງນຸນແຜ່ນເກມ ແລະ ຕ້ອງມີຄວາມອິດທິນລໍຖາໃຫ້ໝູ່ຫຼັນແລ້ວຈຶ່ງຫຼັນຕໍ່, ບໍ່ໃຫ້ຢາດໝູ່.

V. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທິດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ.
2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.
3. ຄວາມອິດທິນໃນເວລາຫຼັນເກມ.

ຫີ່.

ວັນທີ ເດືອນ ປີ

ຄໍາເຫັນ ແລະ ລາຍເຊັນວິຊາການໂຮງຮຽນ

ລາຍເຊັນຜູ້ແຕ່ງປິດສອນ

.....
2) ຮູບແບບທີ 2 ປິດສອນແບບຕາຕະລາງ

ປິດສອນແບບຕາຕະລາງແມ່ນປິດສອນທີ່ຂຽນໃສ່ຕາຕະລາງເຊື່ອປະກອບມີຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ່, ສຶກສານຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ, ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນດັ່ງລຸ່ມນີ້:

ຕົວຢ່າງ: ປິດສອນແບບຕາຕະລາງ

ໜ່ວຍ: ຕົວອອງຂ້ອຍ ອາທິດທີ 1, ມື້ທີ 1

ຫົວໜ້າ: ແນມ່ຕໍ່ຮູບພາບແຕກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ່	ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ	ສຶກສານຮຽນ-ການສອນ	ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ
ເພື່ອໃຫ້ແຕກສາມາດ: 1. ບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນເກມ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ. 2. ຕໍ່ຮູບພາບແຕກນ້ອຍ ຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັນ ມ່ວນຊື່ນໄດ້ຖືກ ຕ້ອງ. 3. ອິດທິນໃນເວລາຫຼັນ ເກມ.	ການຕໍ່ຮູບພາບ ແຕກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍ ຫຼັນມ່ວນຊື່ນ.	<p>1. ຂັ້ນນໍາເຂົ້າສູ່ປິດຮຽນ. ນາຍຄູສິນທະນາກັບແຕກກ່ຽວກັບຊື່, ນາມສະກຸນ ແລະ ເພດ 2-3 ຄົນ.</p> <p>2. ຂັ້ນດໍາເນີນການສອນ.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ຄູສະເໜີຊື່ເກມທີ່ຈະພາແດກຫຼັນ: ມີ້ນໍສາວຄູຈະພາຫຼັນເກມຕໍ່ຮູບພາບແຕກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ. - ຄູສິນທະນາກັບແຕກກ່ຽວກັບຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ມີຢູ່ ໃນເກມ. - ນາຍຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດຂັ້ນຕອນການຫຼັນເກມໃຫ້ແຕກ ເບິ່ງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ. - ຄູແບ່ງແຕກອອກເປັນ 2 ກຸ່ມແລ້ວໃຫ້ແຕກປະຕິບັດຫຼັນ ໂດຍ ຜັດປ່ຽນກັນຫຼັນຄົນ 1 ໃຫ້ຫຼັນ 2 ເທື່ອ. 	ແຜ່ນເກມຕໍ່ຮູບ ພາບແຕກນ້ອຍ ຍິ່ງ ແລະ ຊາຍ ຫຼັນມ່ວນຊື່ນ (2 ຊຸດ)	<p>ສັງເກດ ແລະ ທິດສອບຄວາມເຂົ້າ ໃຈ:</p> <p>1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການບອກຊື່ເກມ ແລະ ຮູບພາບທີ່ ຢູ່ໃນເກມ.</p> <p>2. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນ ການຕໍ່ຮູບພາບ ແຕກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັນ ມ່ວນຊື່ນ.</p>

	<p>- ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ຂ່າຍເຫືອດັກຜູ້ທີ່ຍັງປະຕິບັດບໍ່ໄດ້.</p> <p>3. ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ໃຫ້ດັກຕ່າງໜ້າກຸ່ມແຕ່ລະກຸ່ມອອກມາແຂ່ງຂັນກັນຫຼັ້ນແນມ. - ແນມທີ່ຫຼັ້ນມີນີ້ຊື່ວ່າແນວໃດ? ໃຫ້ດັກທຸກຄົນໃນຫ້ອງຕອບພ້ອມກັນ. - ໃນແຜ່ນແນມໃຫຍ່ມີຮູບພາບຫຍັງແດ່? ດັກຕອບໄດ້ໃຫ້ຢ້ອງຍຳຊົມເຊີຍ. ● ສຶກສາອົບຮົມດັກ: ຫຼັງຈາກຫຼັ້ນແນມແລວກໍ່ຕ້ອງເກັບມຽນແຜ່ນແນມ ແລະ ຕ້ອງມີຄວາມອົດທິນລໍຖ້າໃຫ້ໜູ້ຫຼັ້ນແລວຈຶ່ງຫຼັ້ນຕໍ່, ບໍ່ໃຫ້ຢ່າດໝູ. 	<p>3. ຄວາມອົດທິນໃນ ເວລາຫຼັ້ນແນມ.</p>
--	--	--

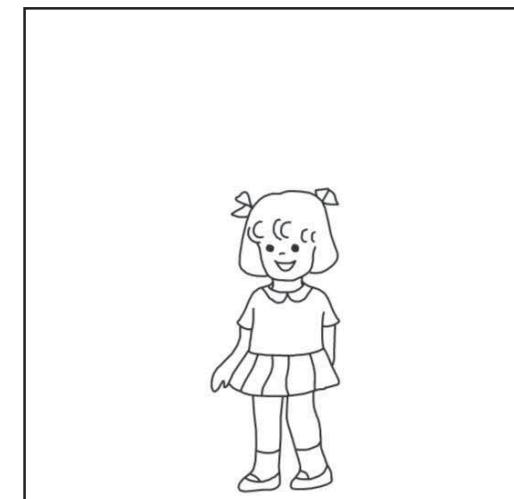
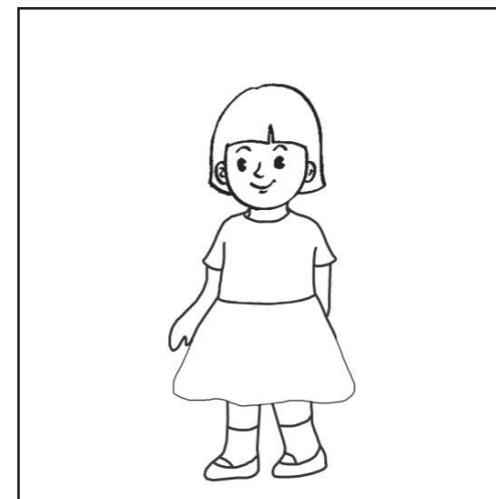
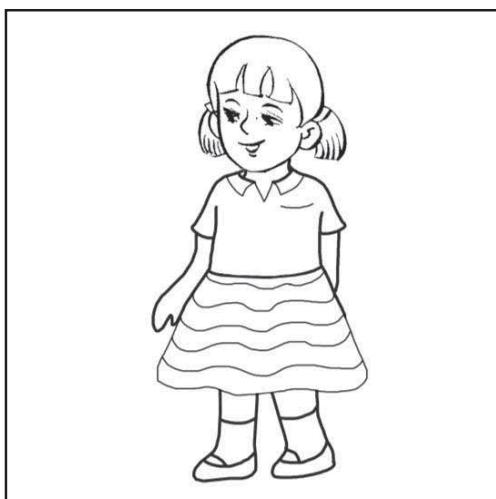
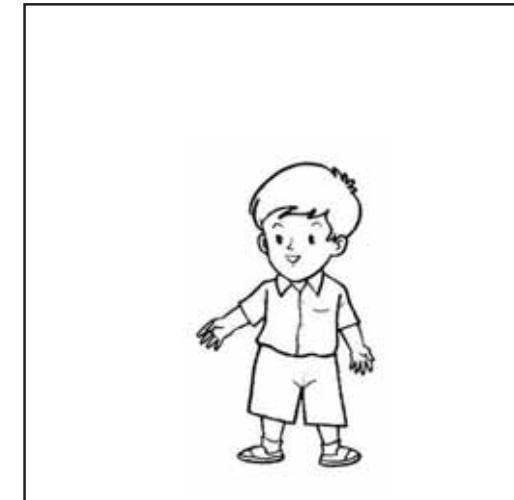
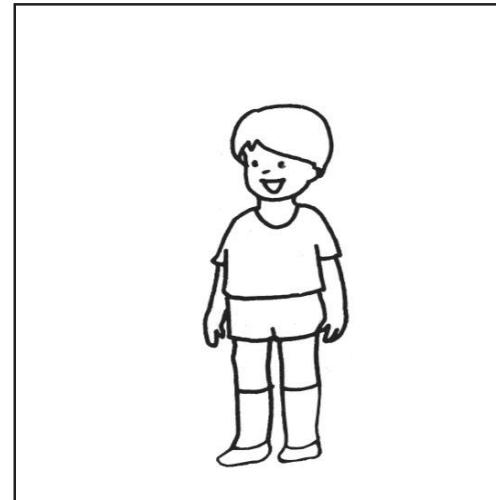
ພາກທີ IV ຮູບແບບແຜ່ນເກມການສຶກສາໃນໜ່ວຍການສອນ

ໜ່ວຍທີ 1 ຕົວຂອງຂ້ອຍ

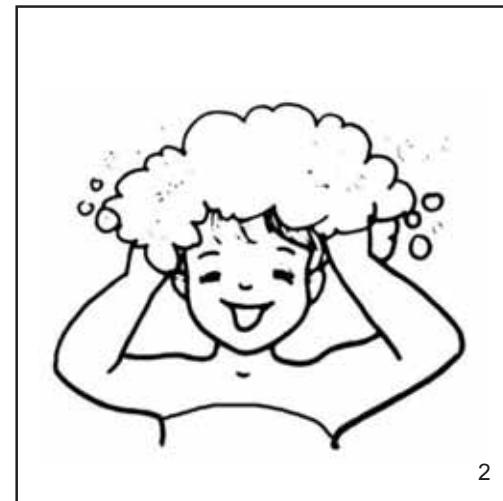
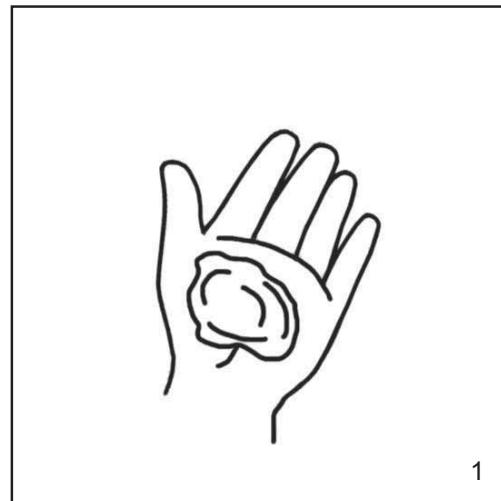
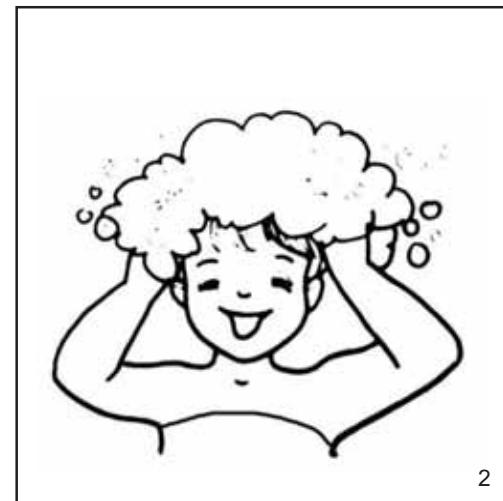
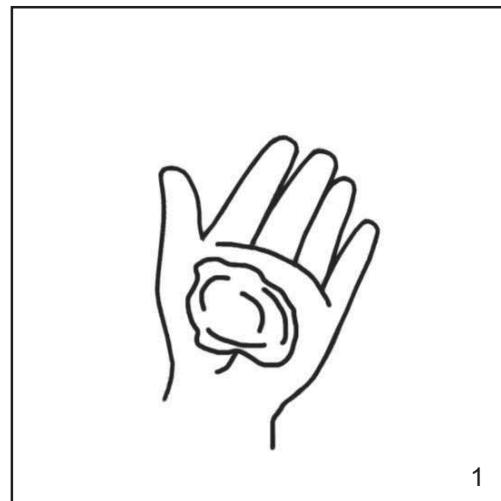
- ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິ່ງ ແລະ ຊາຍຫຼັນມ່ວນຊື່ນ



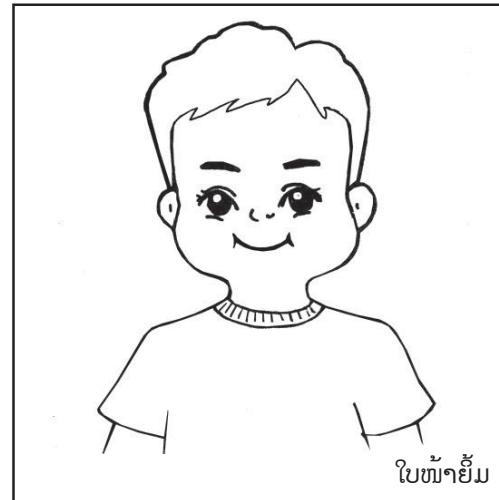
2. ແກມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍສູງ-ຕໍ່າ



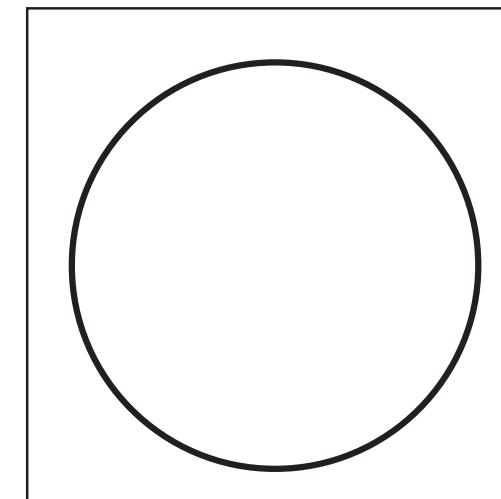
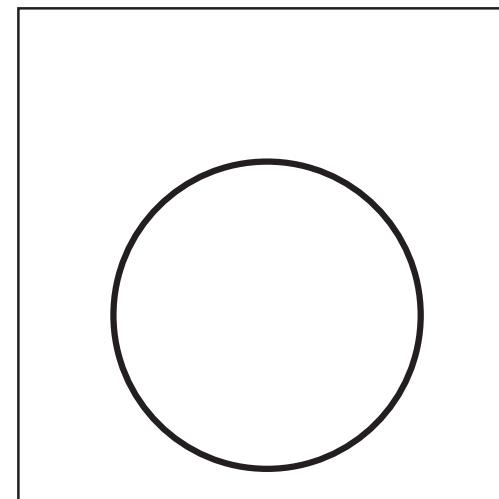
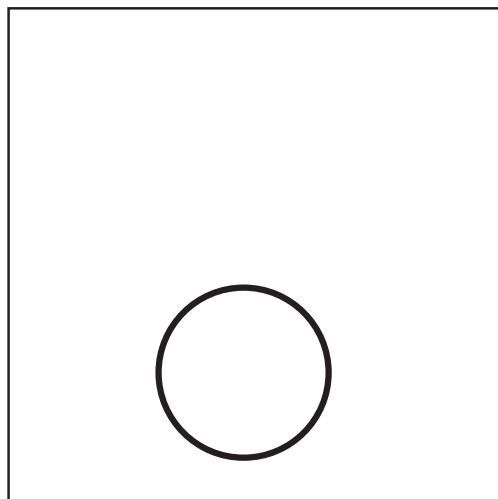
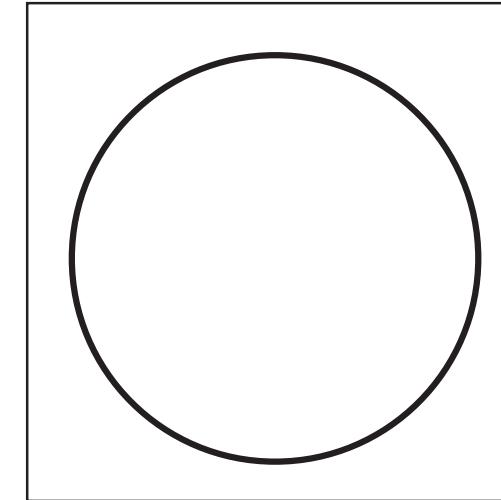
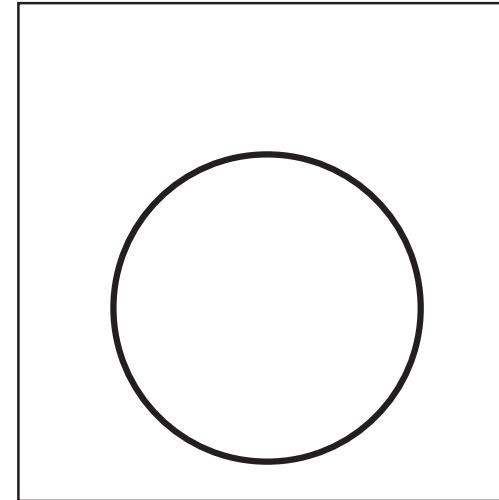
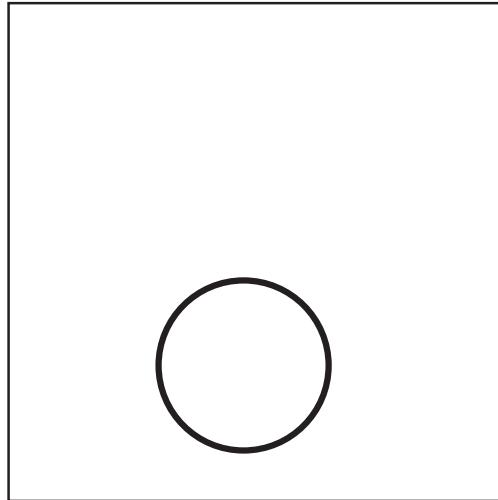
3. ຕາມລຽນລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະເຜີມ



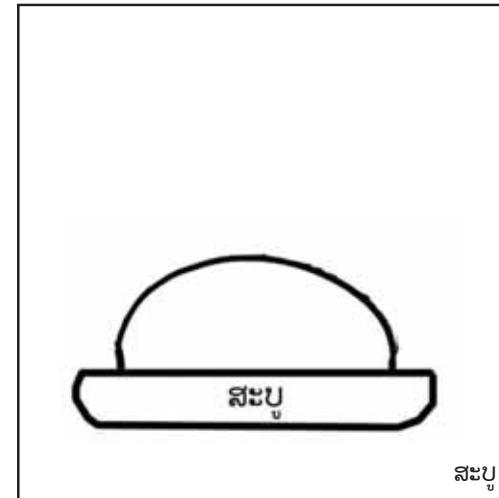
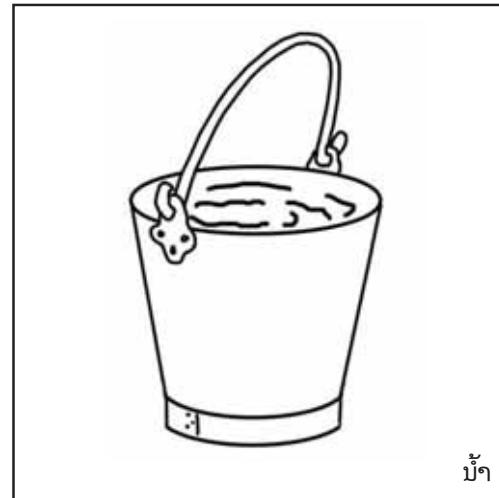
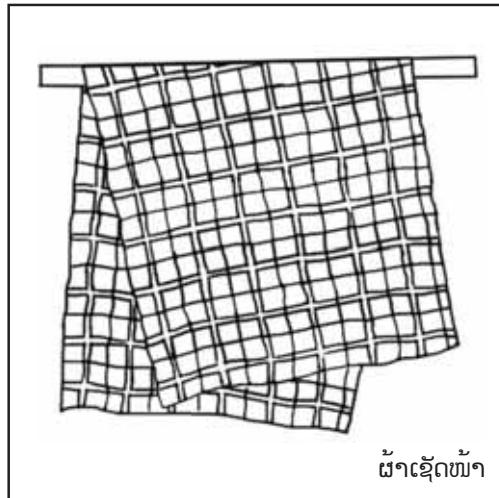
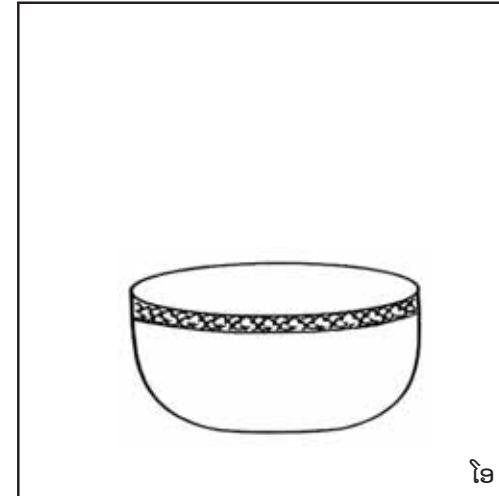
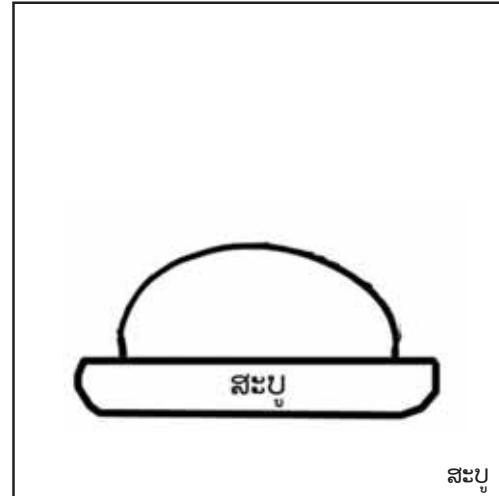
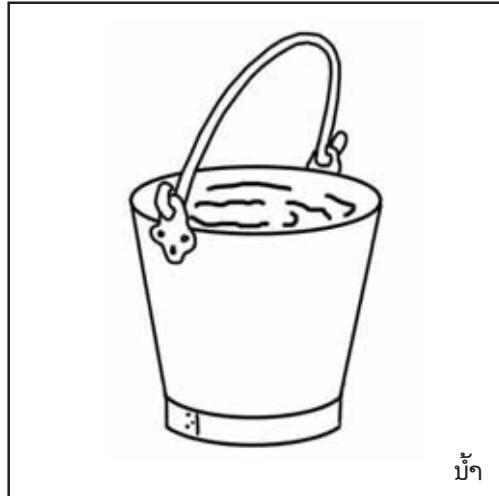
4. เกมจับคู่ที่ถูกันรูบ像มาใบหน้า



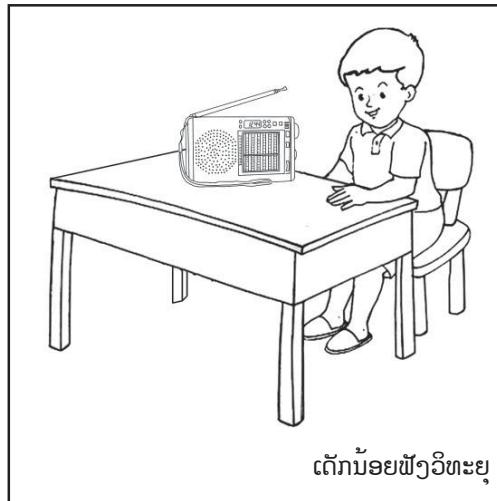
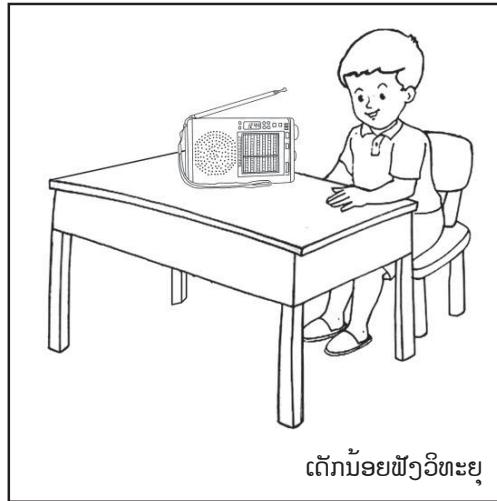
5. ແກມລຽນລຳດັບຮູບວິງມືນນອຍ, ກາງ, ໃຫຍ



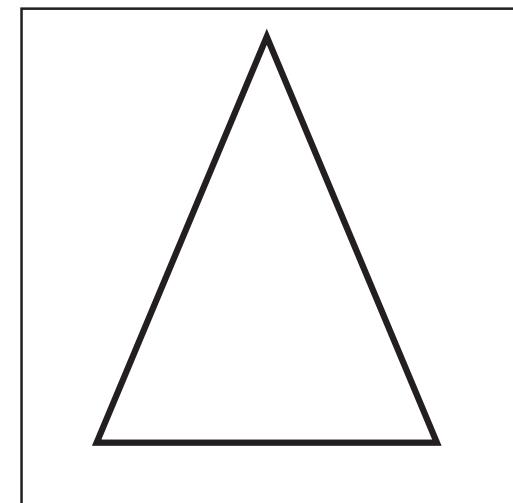
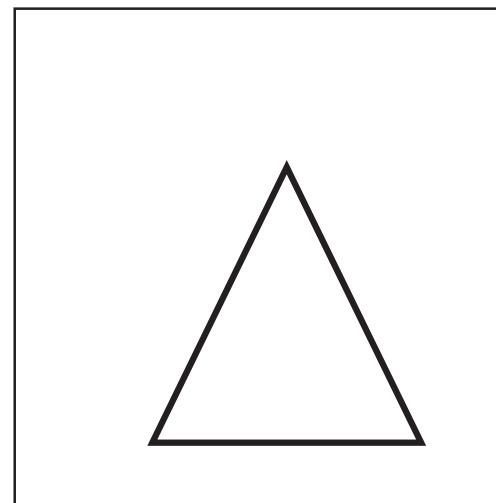
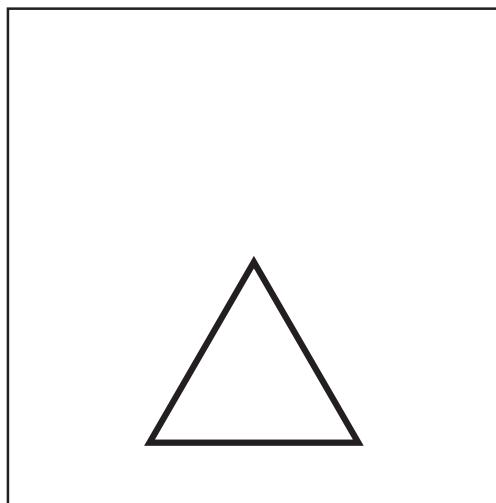
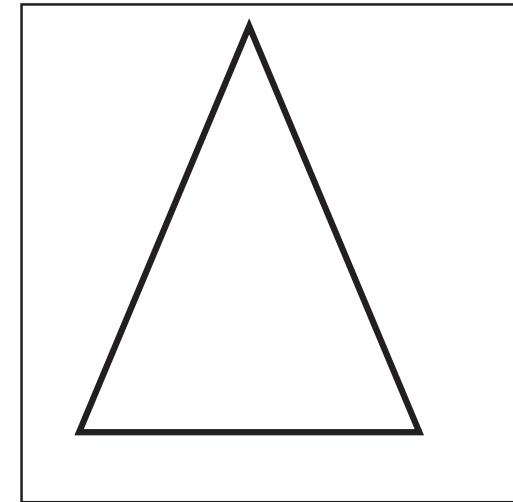
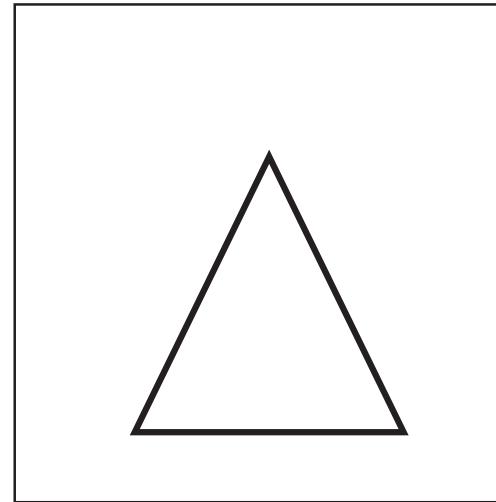
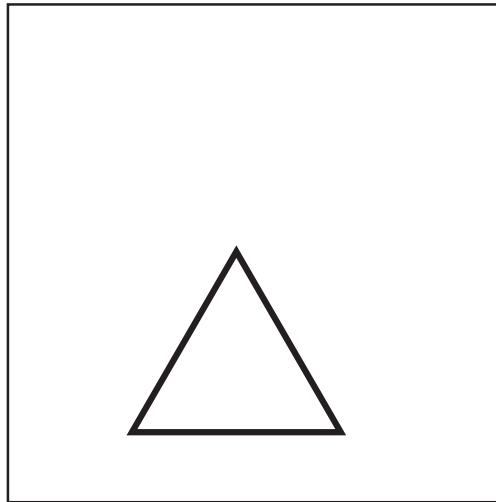
6. ແນມັບຄູ່ທີ່ຄືກັນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການລ້າງໜ້າ ແລະ ເຊັດໜ້າ



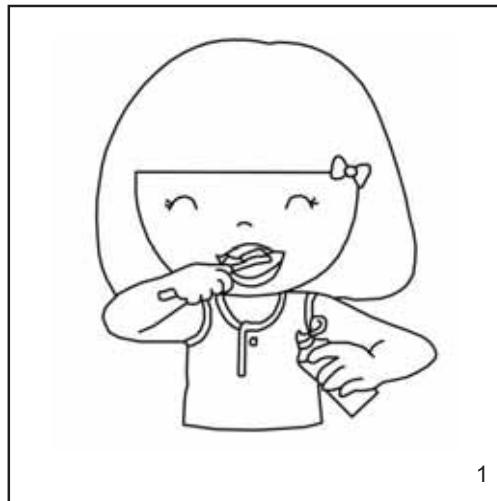
7. ແນມັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຄຸນປະໂຫຍດຂອງຫຼູ



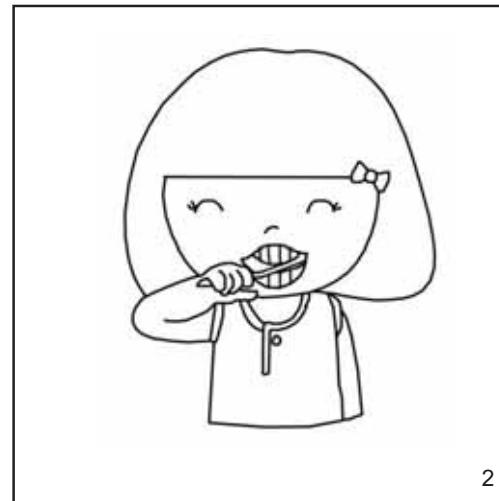
8. ແກມລຽນລຳດັບຮູບສາມແຈຕາມແບບ: ນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່



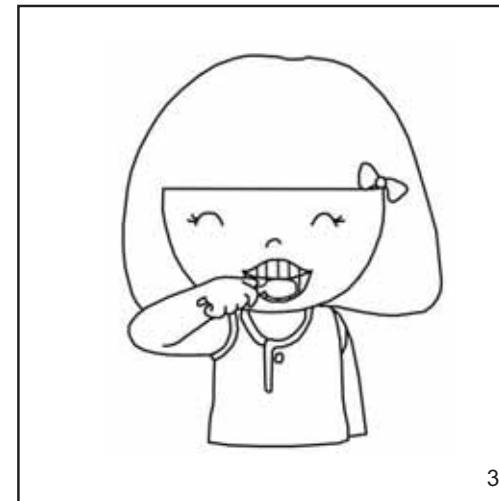
9. ຕາມລວມລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຖຸແຂວຕາມຂັ້ນຕອນ



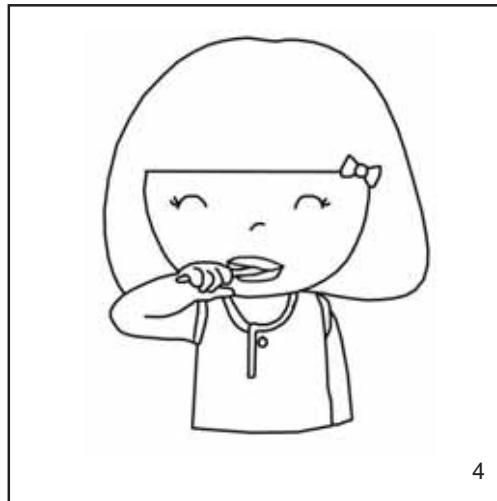
1



2



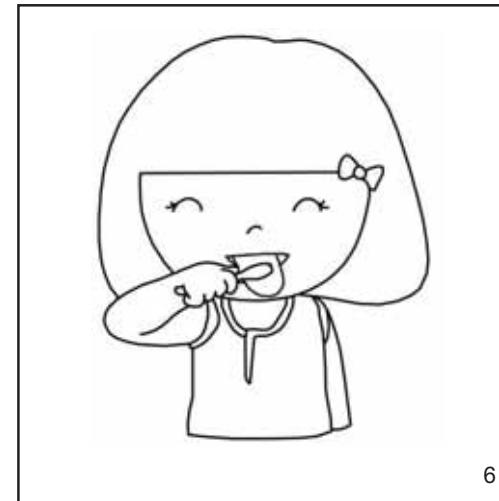
3



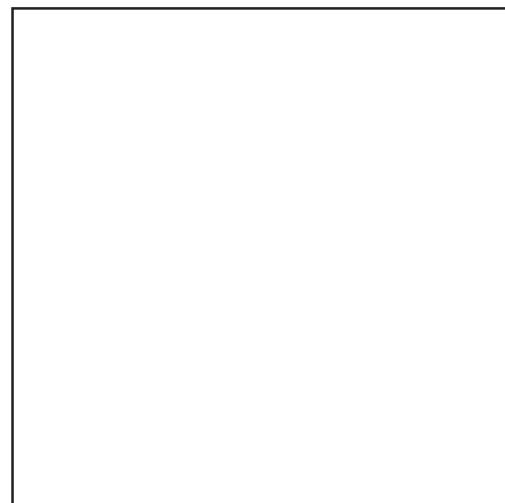
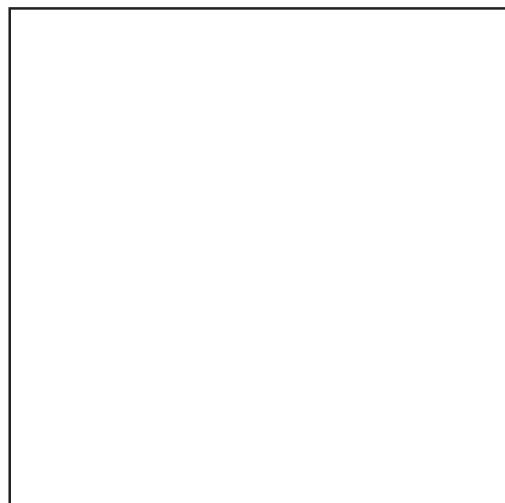
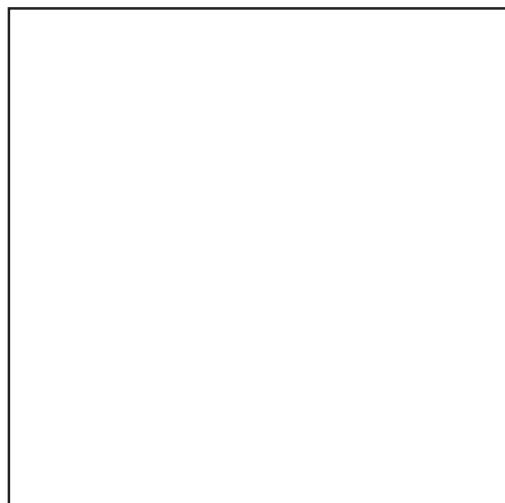
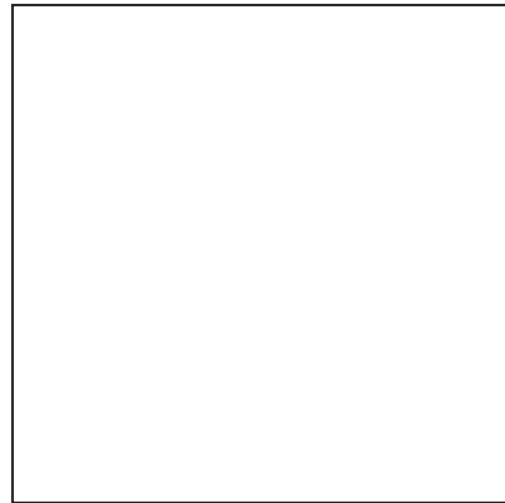
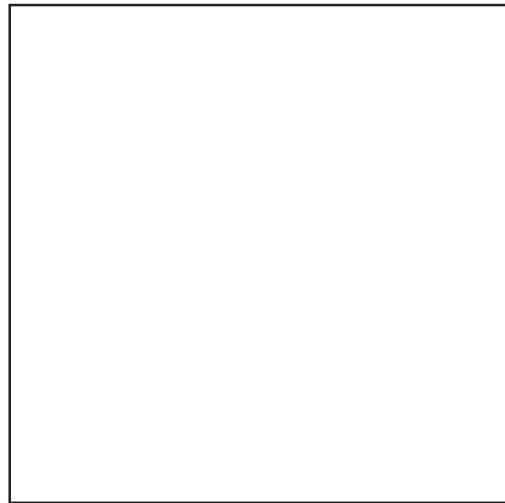
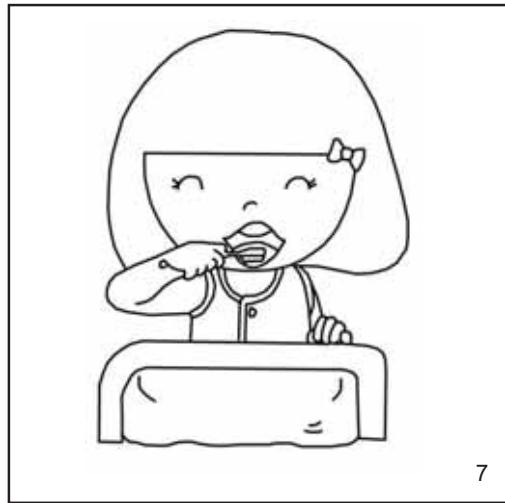
4



5



6



10. ແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປົວລະບັດຮັກສາເລົາຄົງ



ເດັກນ້ອຍອາບນ້າ



ເດັກນ້ອຍເຊັດຕົວ



ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ



ເດັກນ້ອຍອາບນ້າ

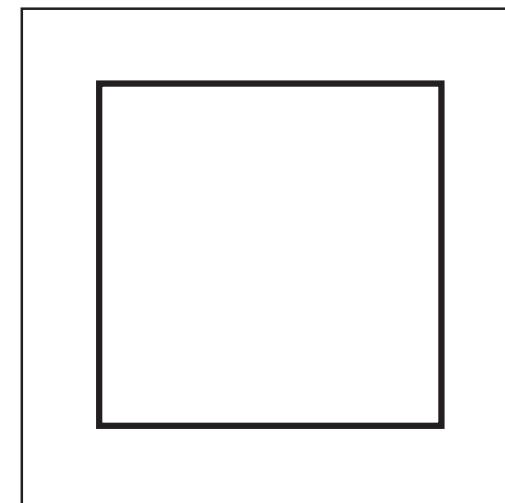
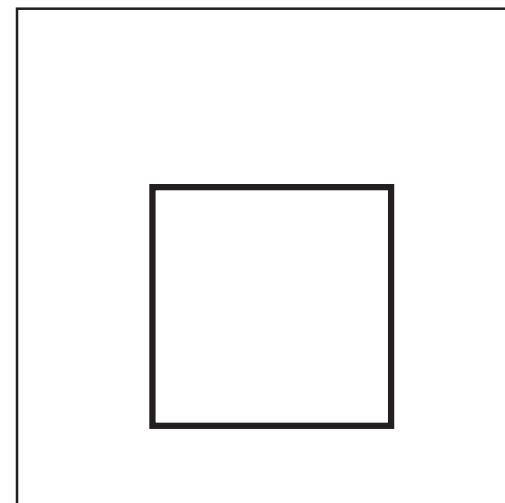
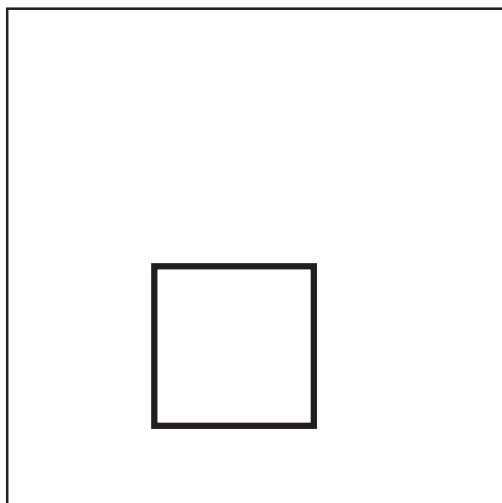
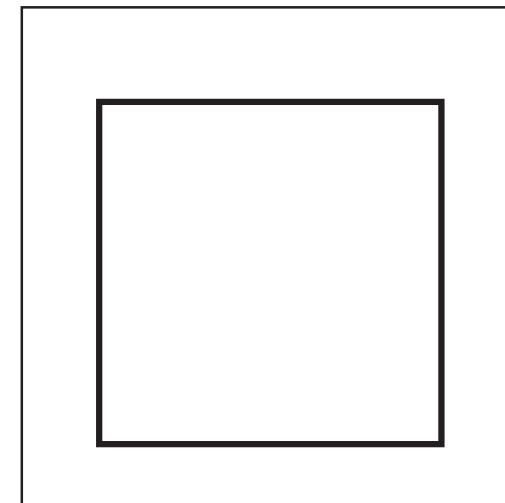
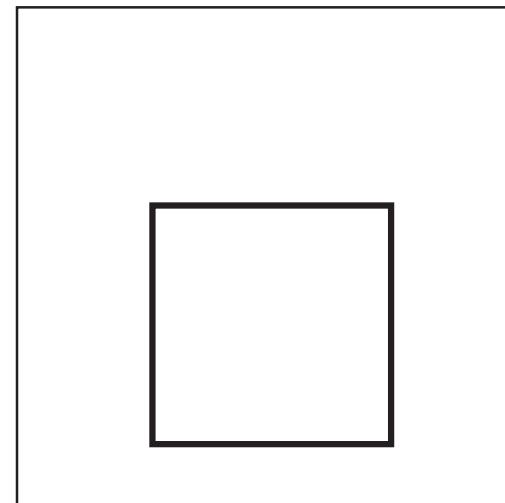
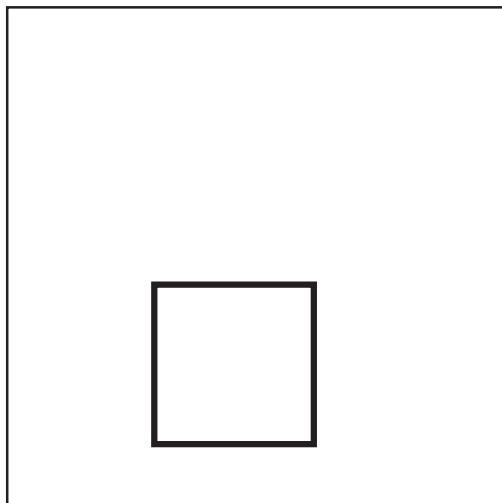


ເດັກນ້ອຍເຊັດຕົວ

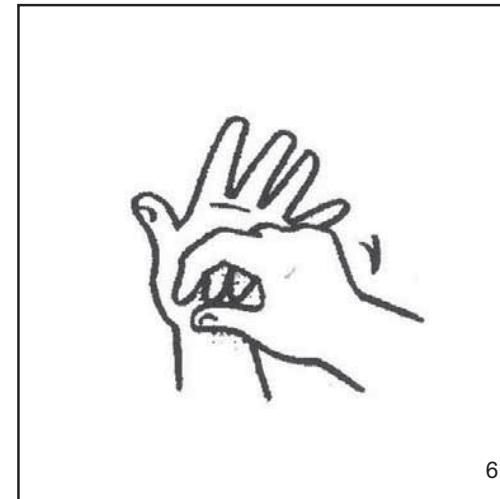
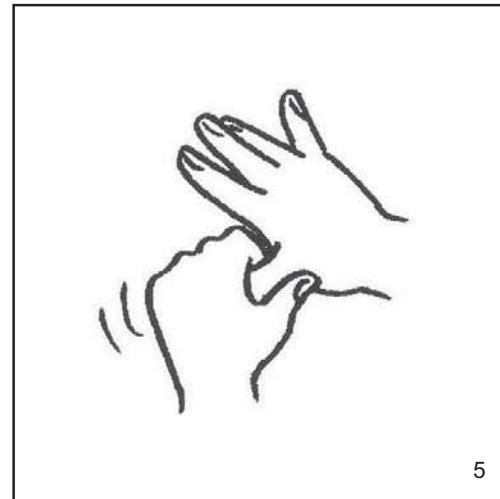
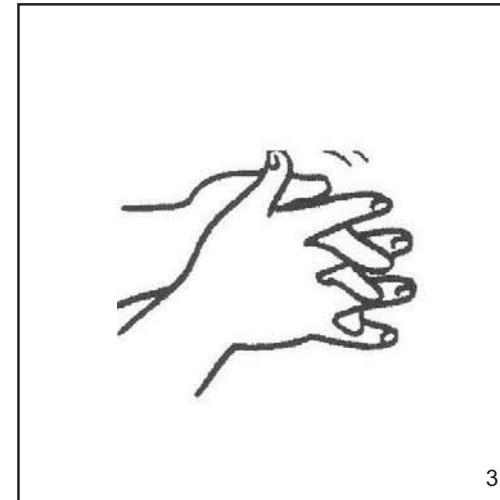
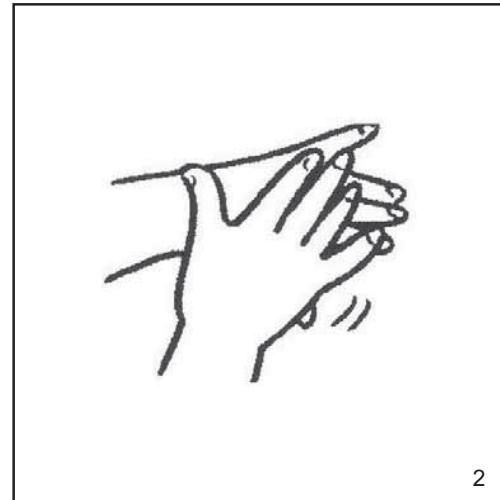
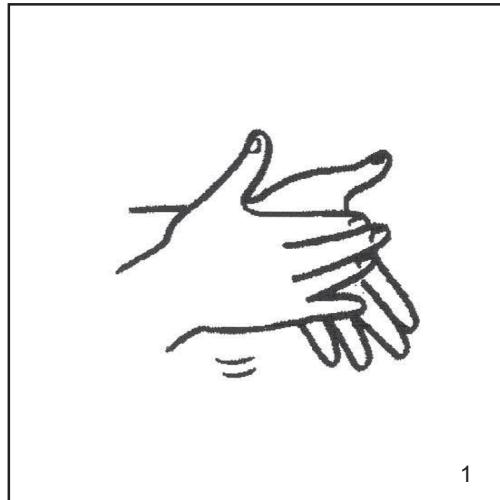


ເດັກນ້ອຍນຸ່ງເຄື່ອງ

11. ເກມລຽນລຳດັບຮູບຈະຕຸລັດຕາມແບບ: ນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍ່

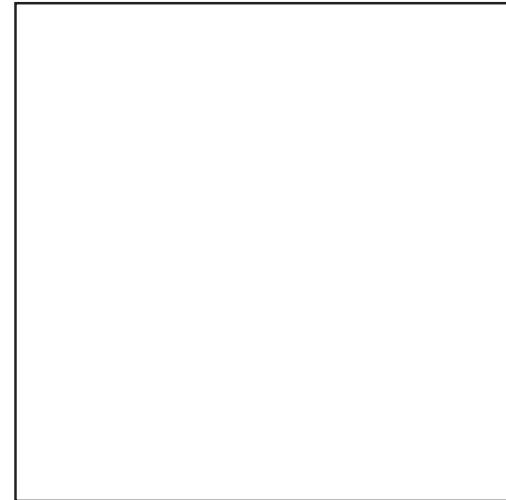
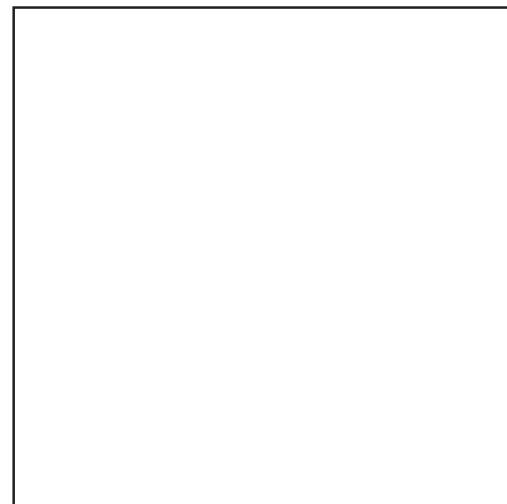
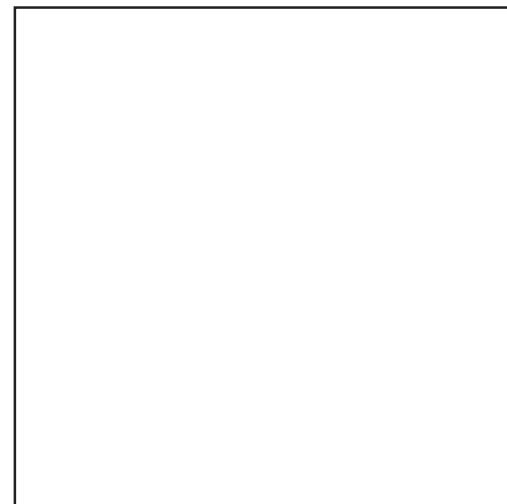


12. ແນມລວມລຳດັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍລ້າງມືຕາມຂັ້ນຕອນ





7



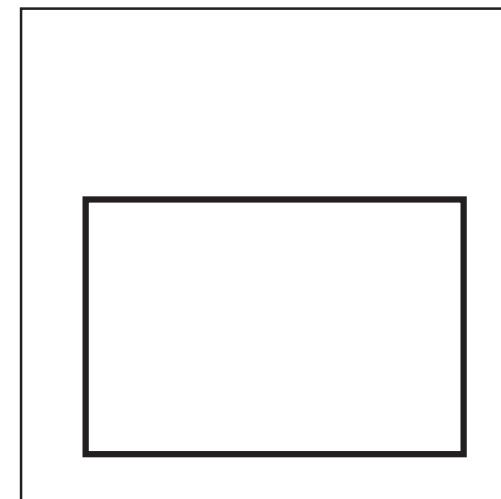
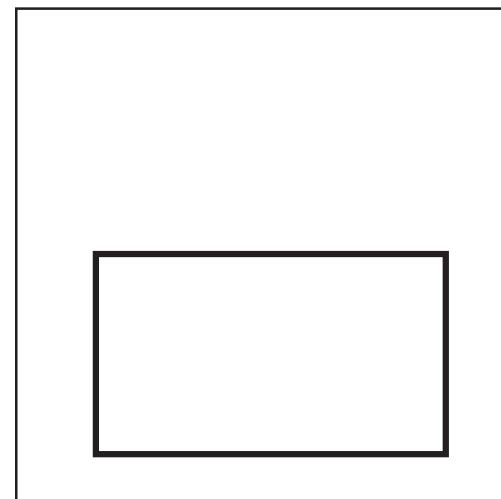
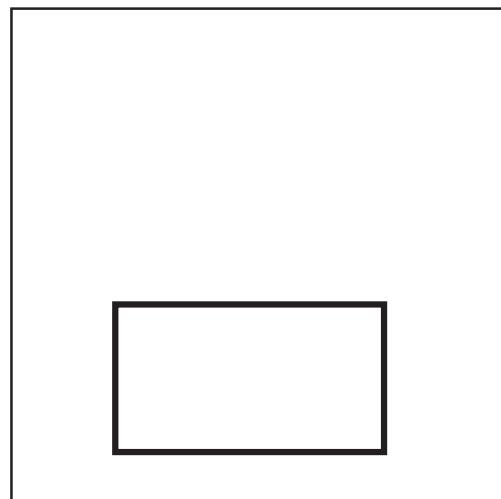
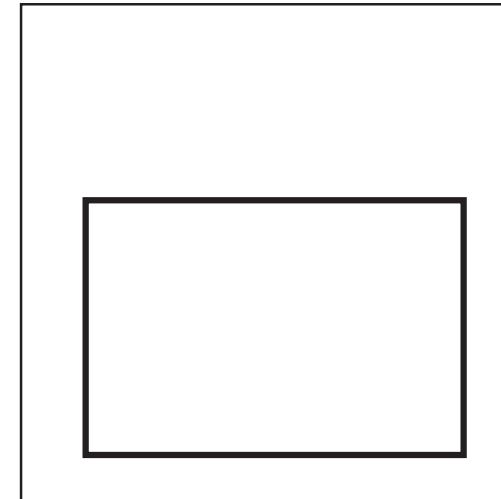
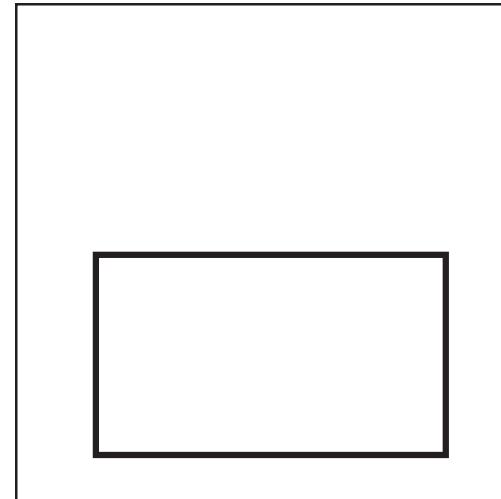
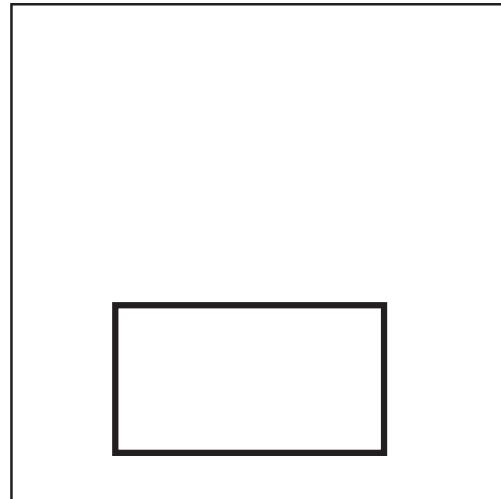
13. ແກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍເຕະບານ



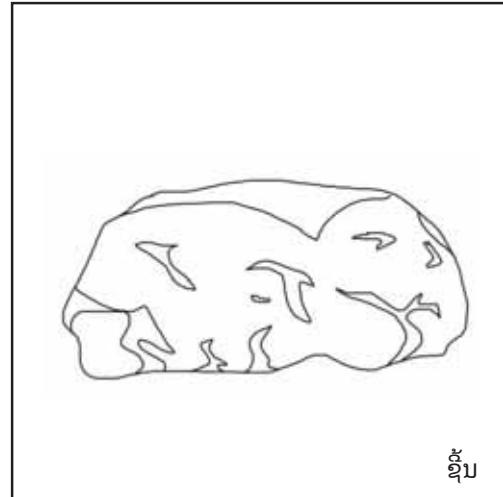
14. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບການປົວລະບັດຮັກສາຕິນ: ເດັກນ້ອຍຕັດເລັບຕິນ, ລ້າງຕິນ, ໄສ່ເກີບ



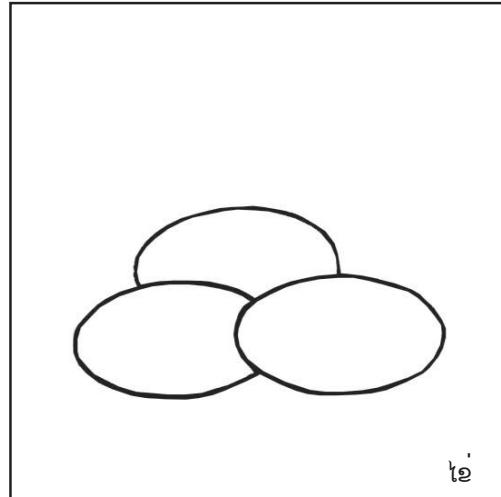
15. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບສື່ເຈຕາມແບບ: ນ້ອຍ, ກາງ, ໃຫຍໍ



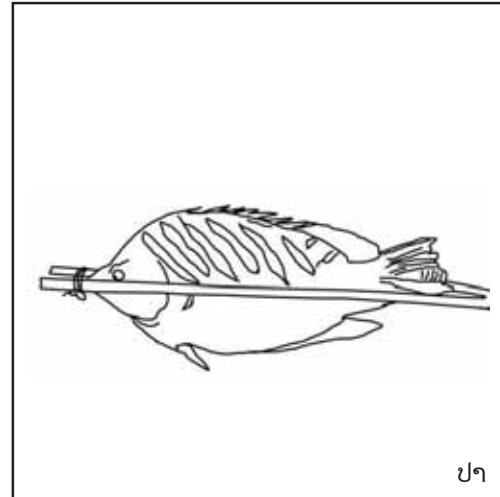
16 ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດຊື້ນ, ໄຂ, ປາ, ນິມ



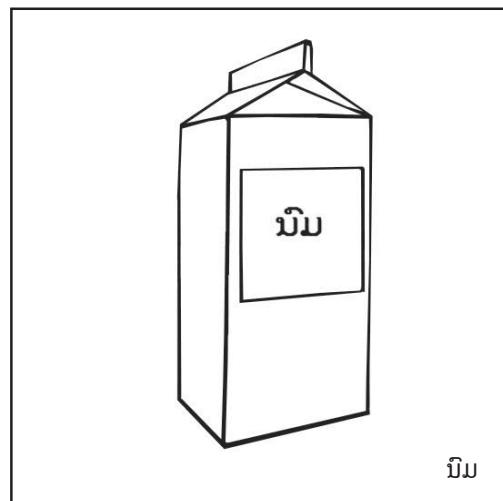
ຊື້ນ



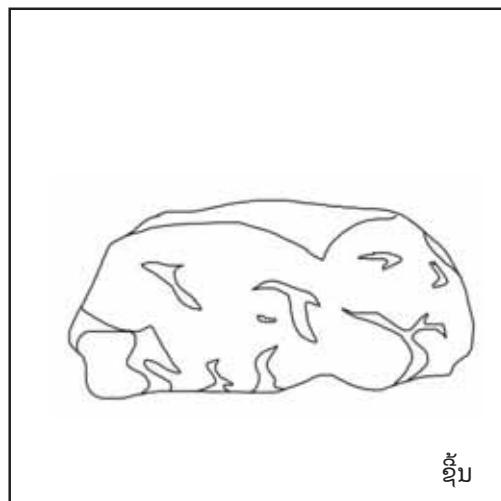
ໜຸ້ຍ



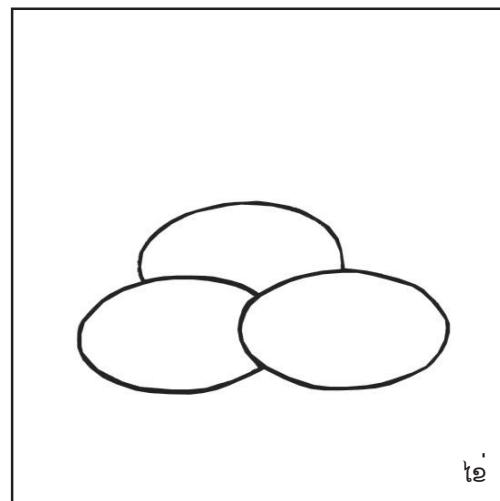
ປາ



ນິມ

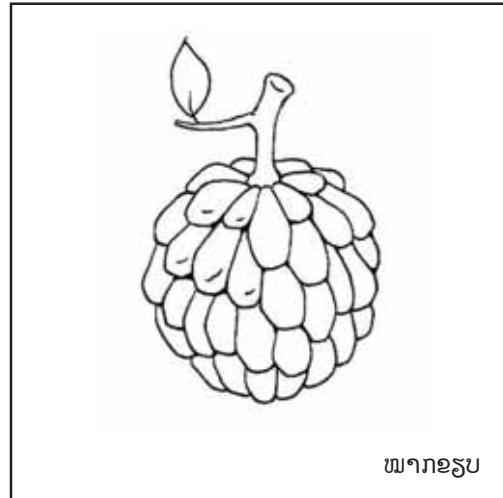


ຊື້ນ

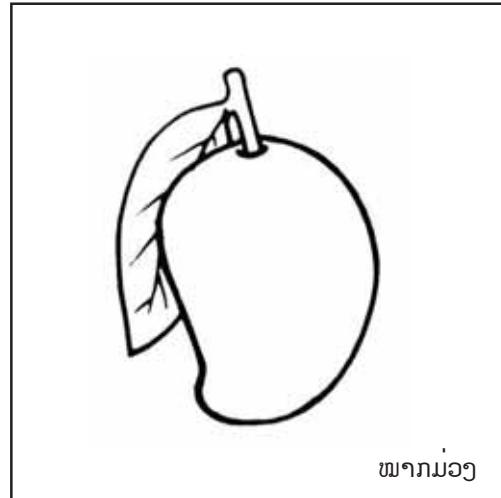


ໜຸ້ຍ

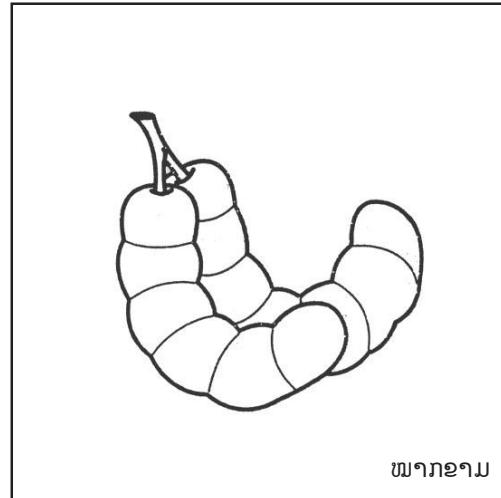
17. ເນັ້ມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດໝາກໄມ້



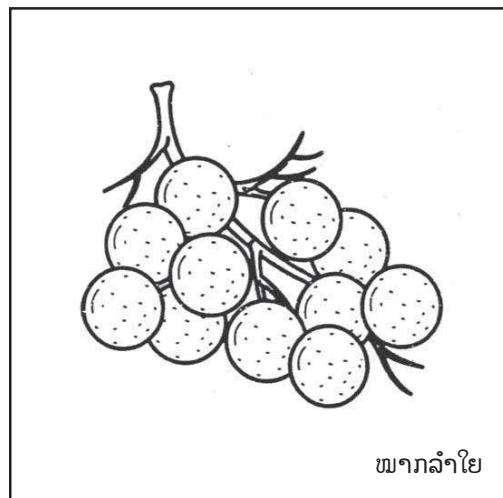
ໝາກຂຽບ



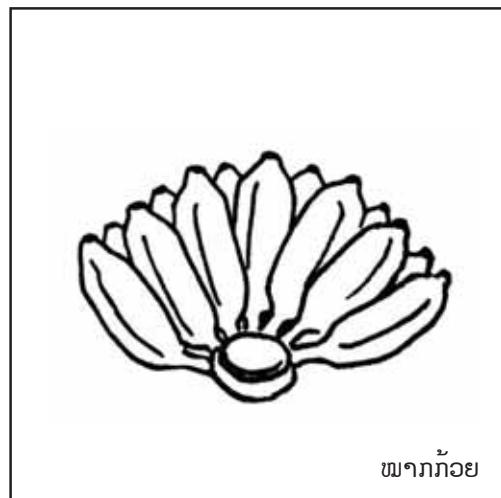
ໝາກມວງ



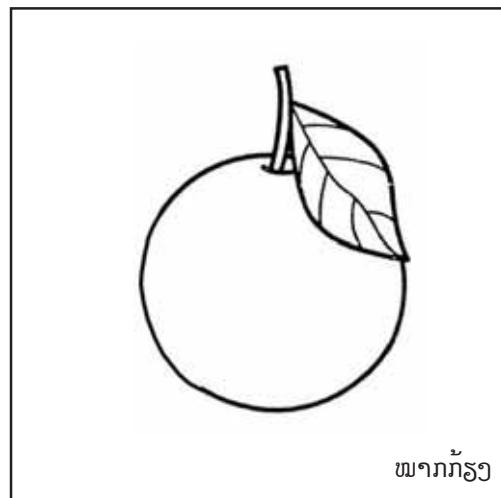
ໝາກຂາມ



ໝາກລໍາໃຍ

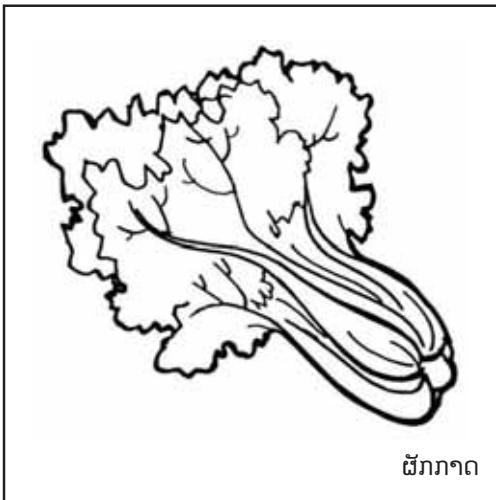


ໝາກກ້ວຍ

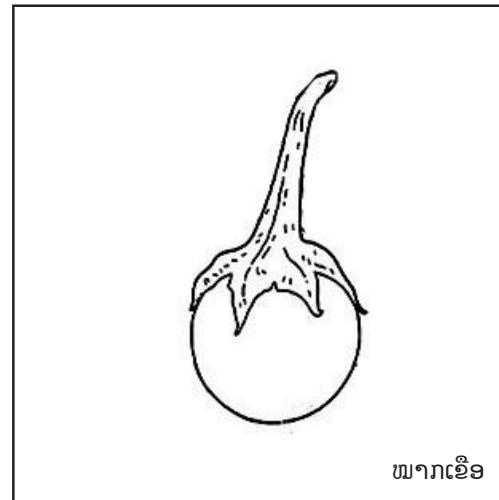


ໝາກກົງ

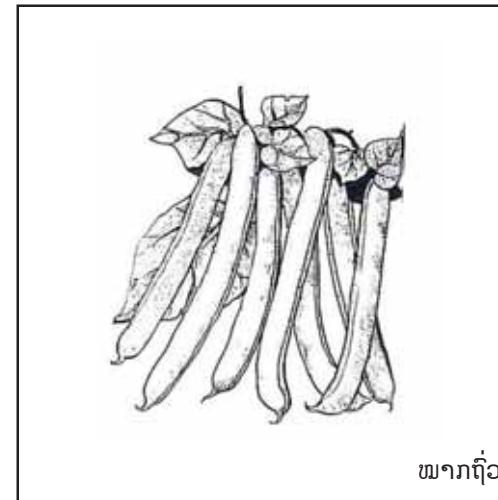
18. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບອາຫານປະເພດຜັກ



ຜັກກາດ



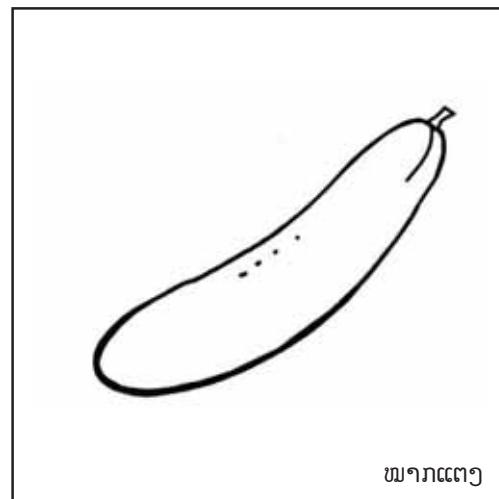
ໝາກເອືອ



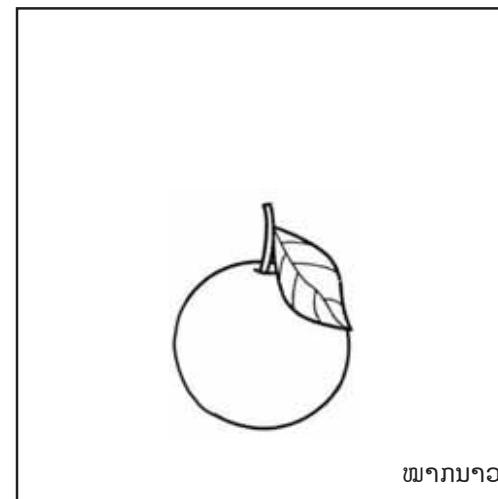
ໝາກຖົວ



ຜັກບັງ



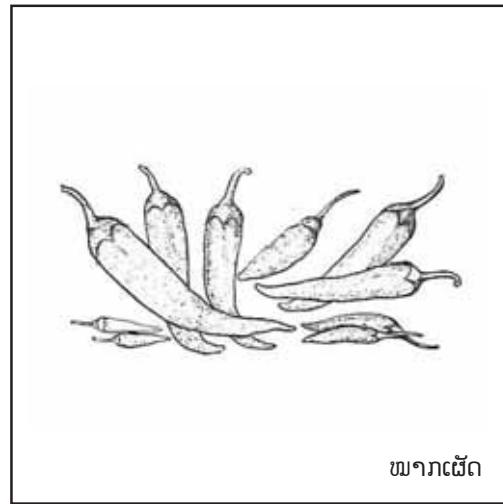
ໝາກແຕງ



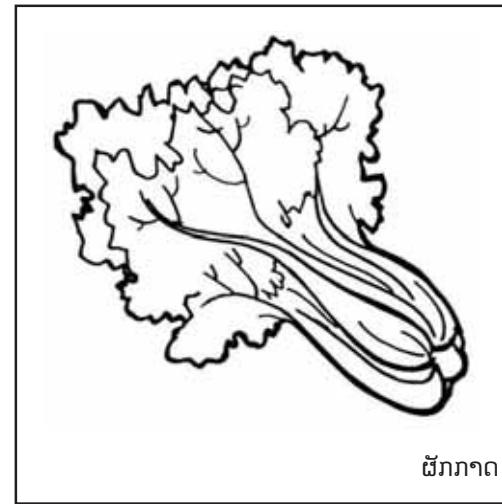
ໝາກນາວ



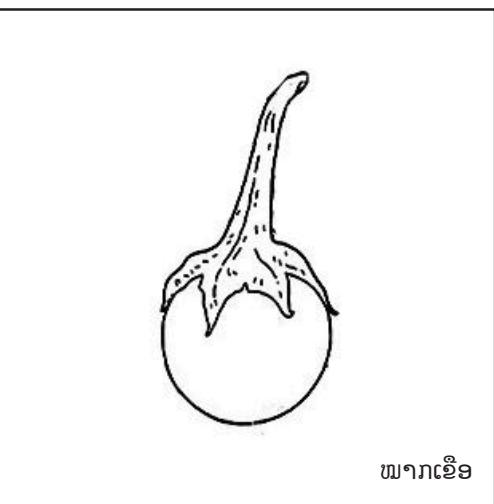
ໝາກເລັ້ນ



ໝາກຜັດ



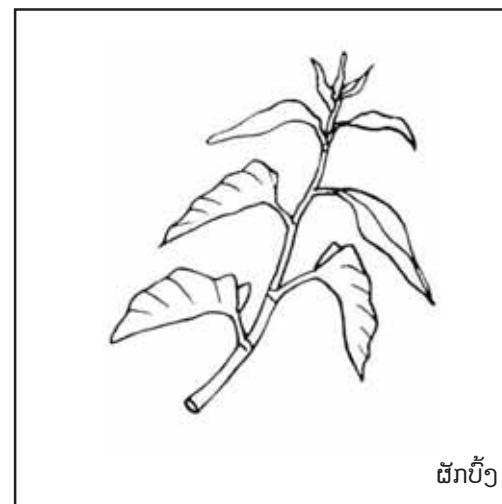
ຜັກກາດ



ໝາກເຂື້ອ

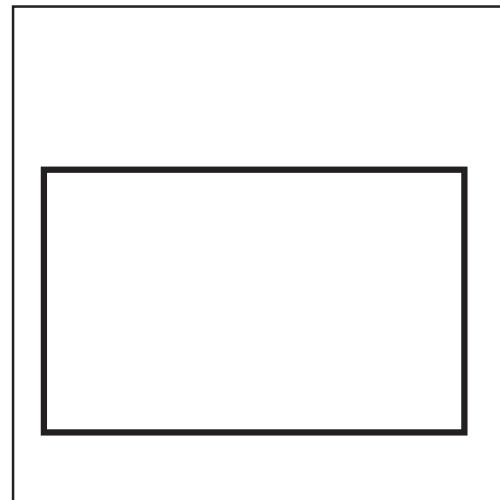
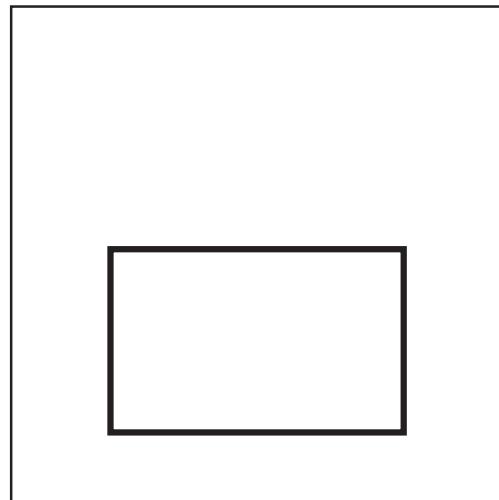
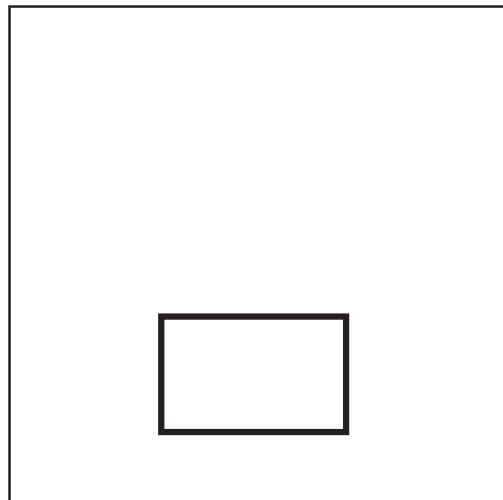
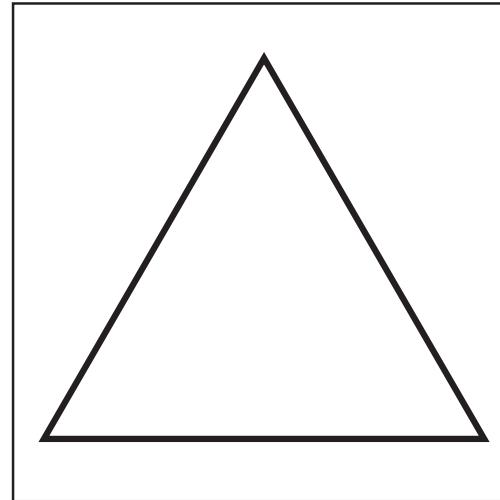
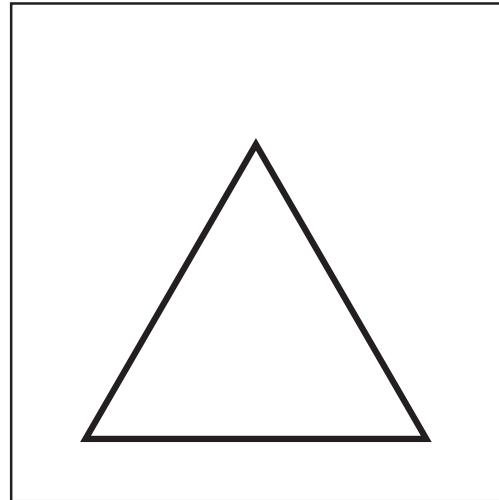
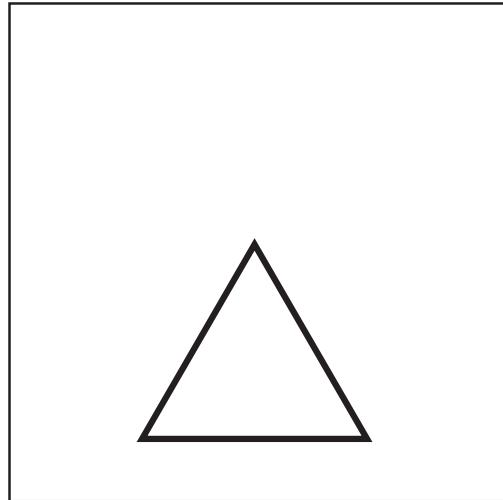


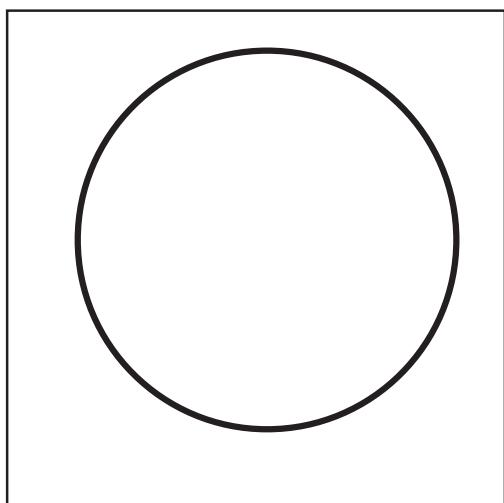
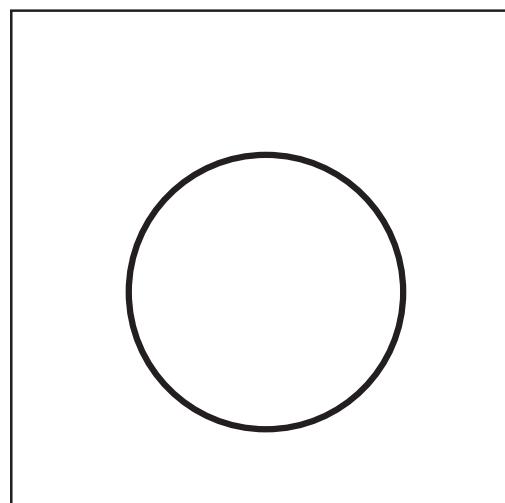
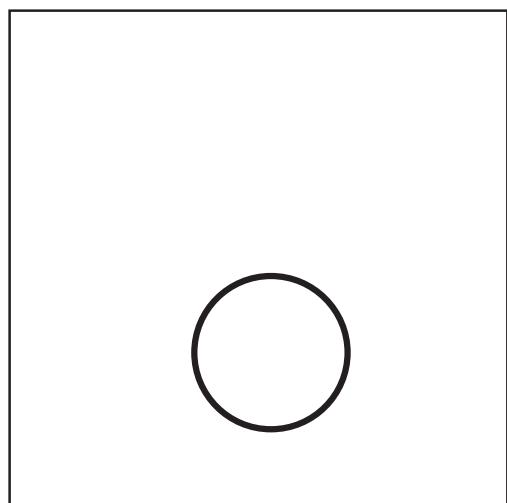
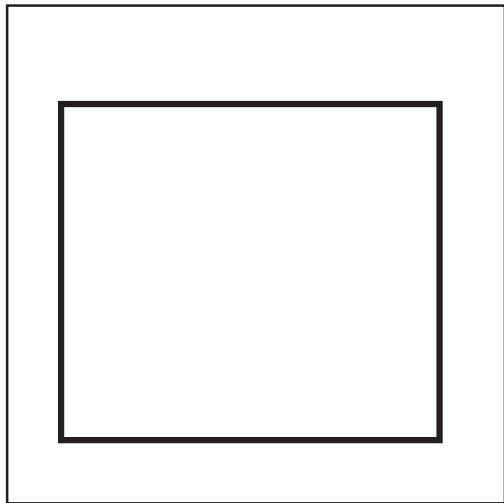
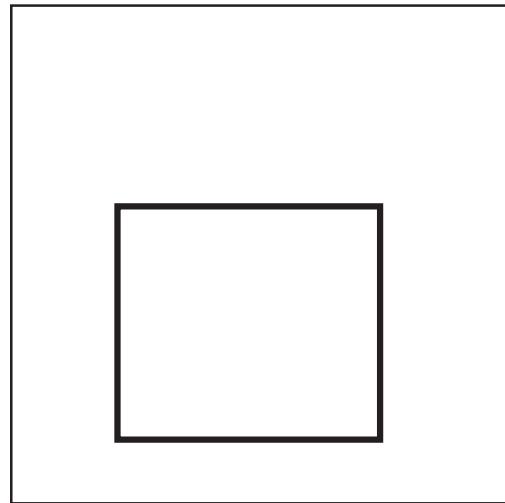
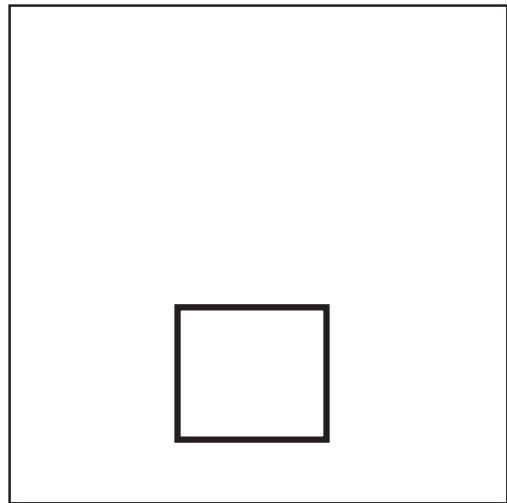
ໝາກຖົ່ວ



ຜັກບັງ

19. ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບຕາມປະເຜດຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ, ວົງມິນນ້ອຍກາງໃຫຍ



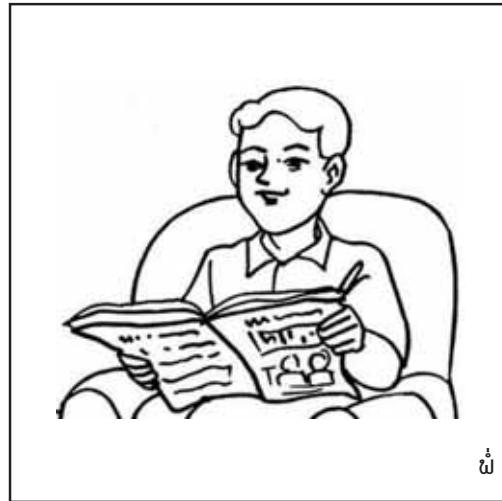


20. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກິດຈະກຳປະຈຳວັນອງເດັກນ້ອຍ

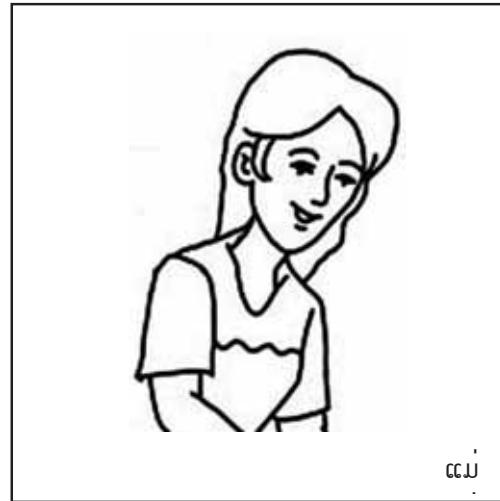


ໜ່ວຍທີ 2 ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ

1. ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະມາຊິກໃນຄອບຄົວ



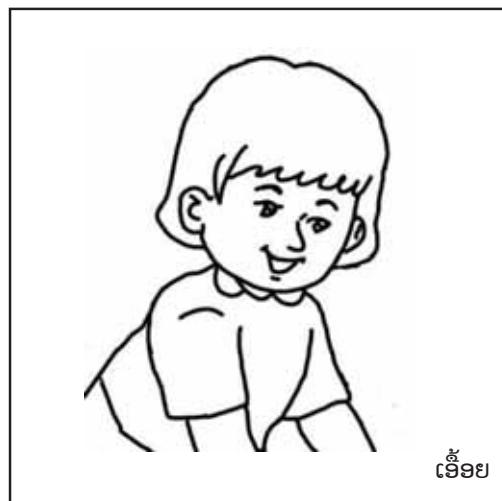
ຝ່າ



ແມ



ອ້າຍ



ເອື້ອຍ



ນ້ອງຍິງ



ນ້ອງຊາຍ

2. រាល់ប្រព័ន្ធដែលត្រូវបានស្វែងរក



ផែកីឡា



មេគ្រែកិន



ធៀនឈាងទុយ



អាយុត្រឹន



នៅខ្លួយធៀនឈាងទុយ

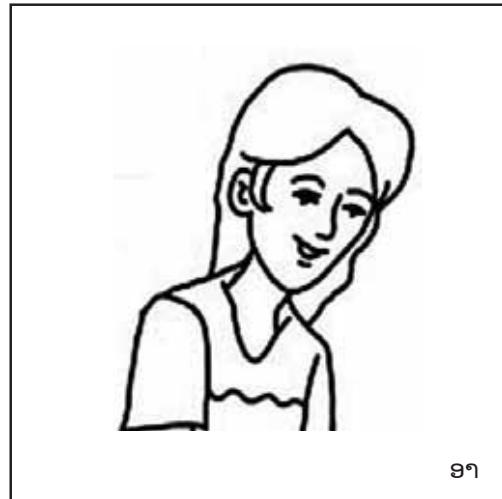
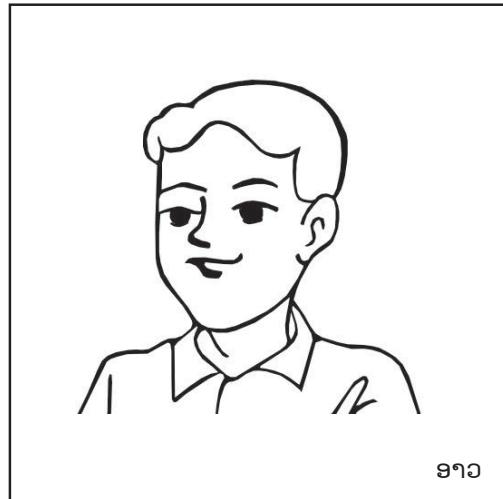
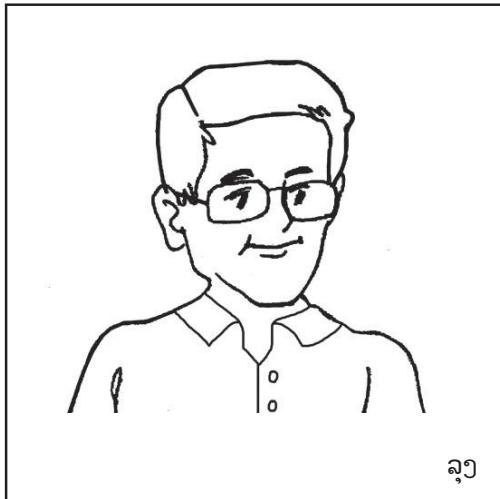
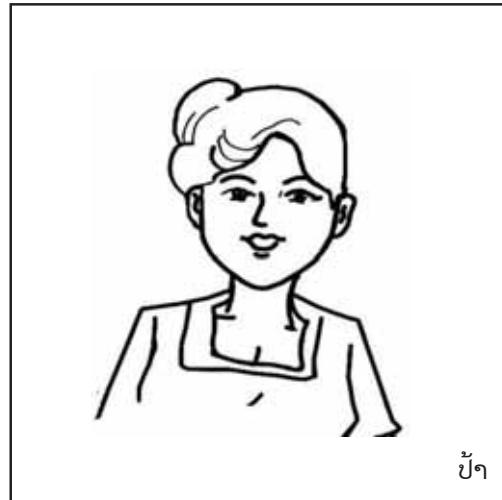
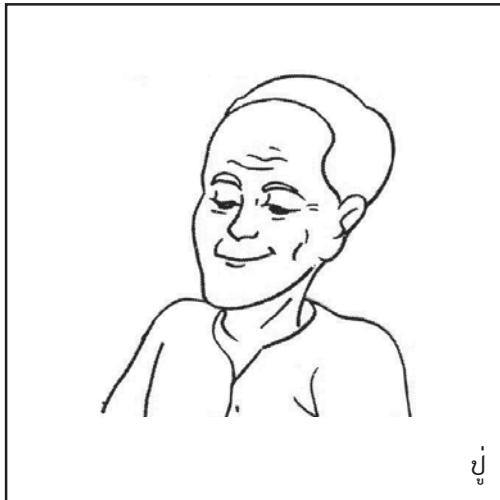


នៅខ្លួយអាយុបៀន៉ុយ

3. រាយការប្រព័ន្ធអាមេរិក



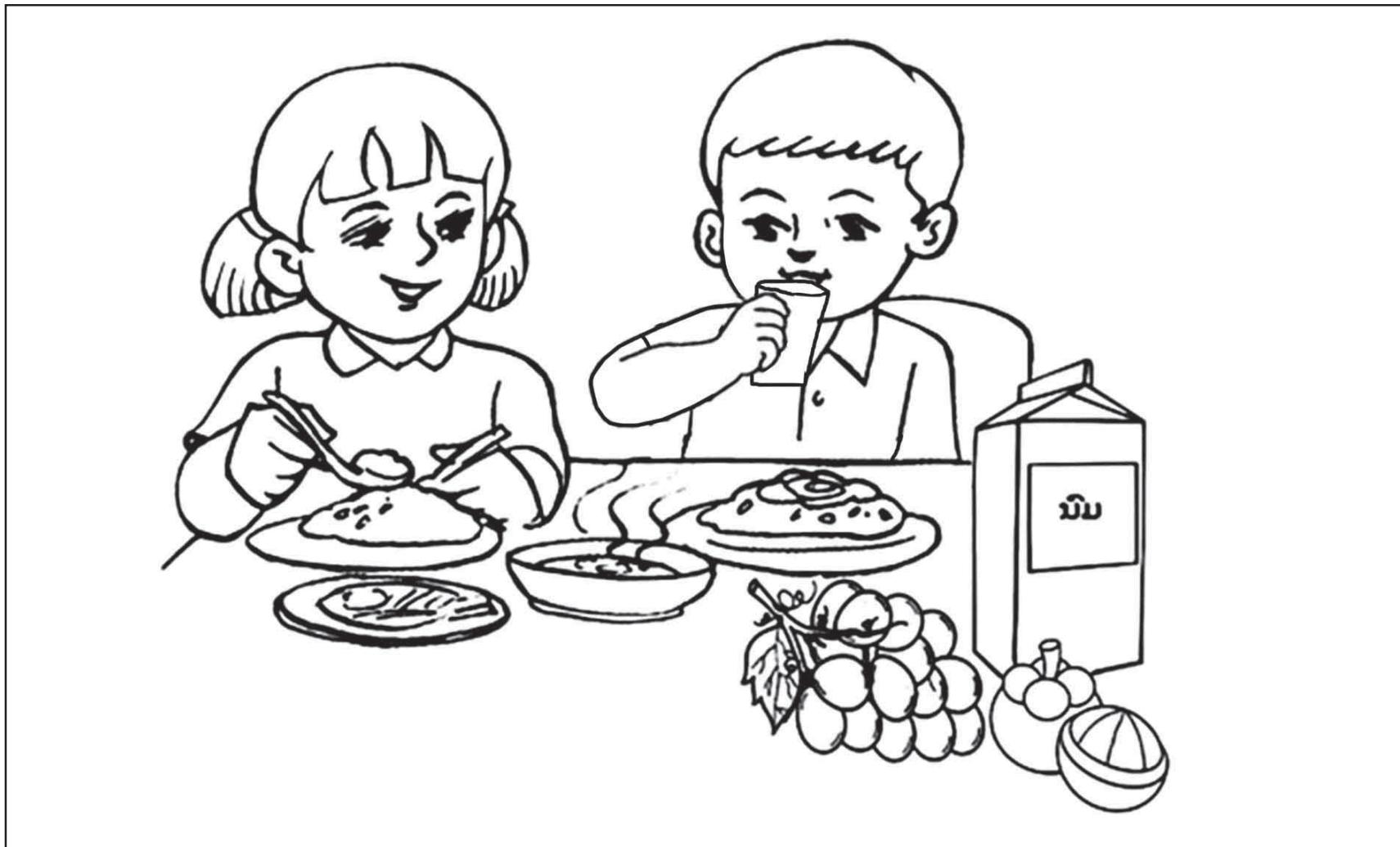
4. ແກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຍາດຕິພໍ່ນອງທາງຝ່າ



5. ဏາມຕ់ទូបພាបកន្លបតិវិខុន



6. ဏາມຕ់ទូបដោរណ៍នៃយកិនខាងមុខ និង ឯកជាន់



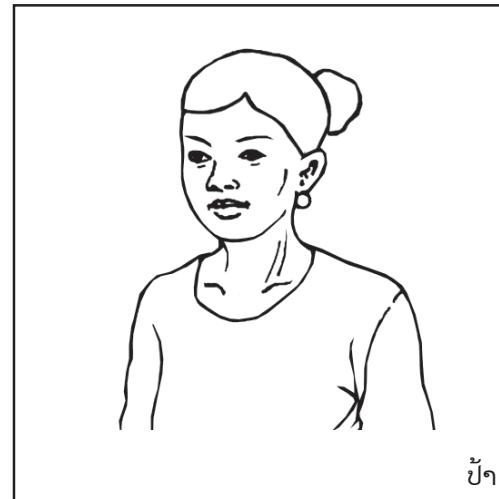
7. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຍາດຕິຜົນອງທາງແມ



ຝໍເຕັ້ງ



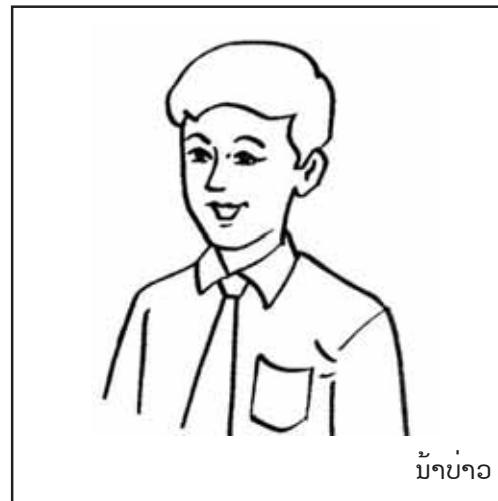
ແມເຕັ້ງ



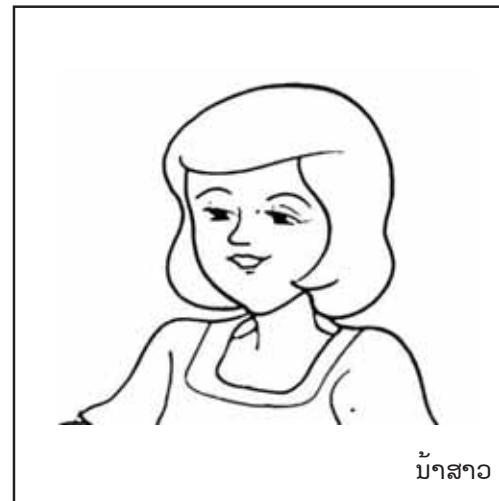
ປັກ



ລຸງ

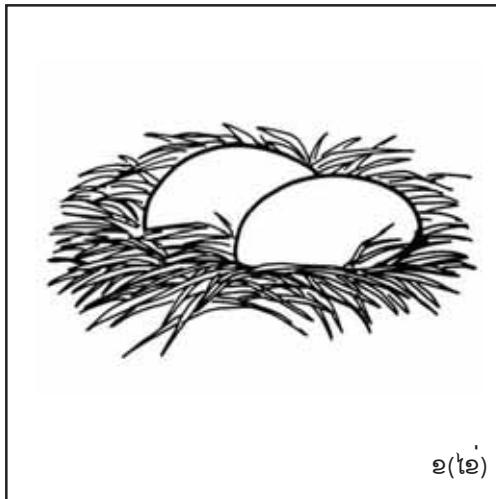


ນ້າບ່າວ

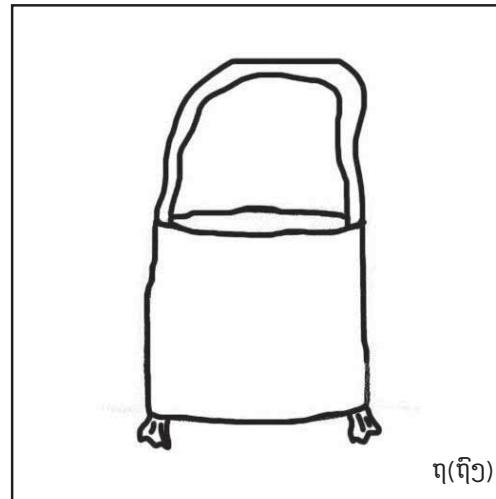


ນ້າສາວ

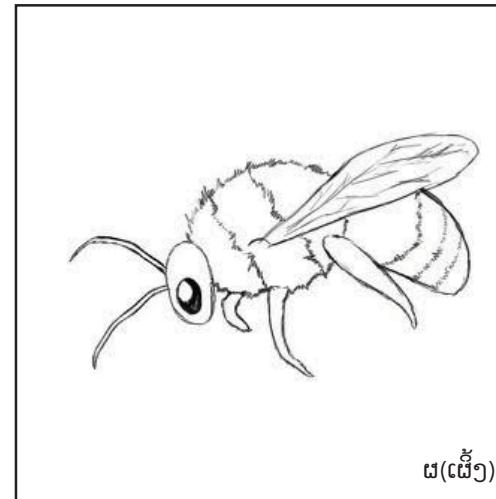
8. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ ສ (ເສື້ອ), ຖ (ຖິ່ງ), ຜ (ຜັ້ງ), ພ (ຝຶນ), ຫ (ຫານ), ອ (ໂຂ)



ອ(ໂຂ)



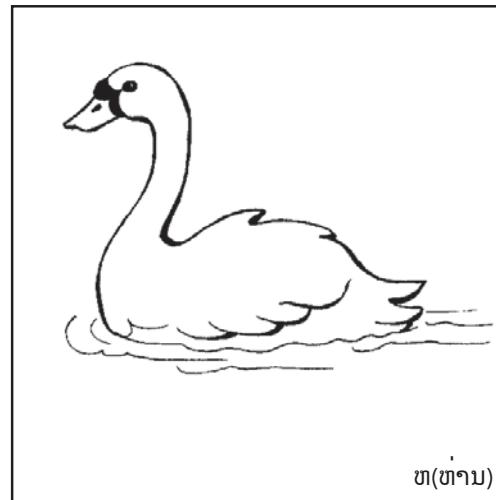
ຖ(ຖິ່ງ)



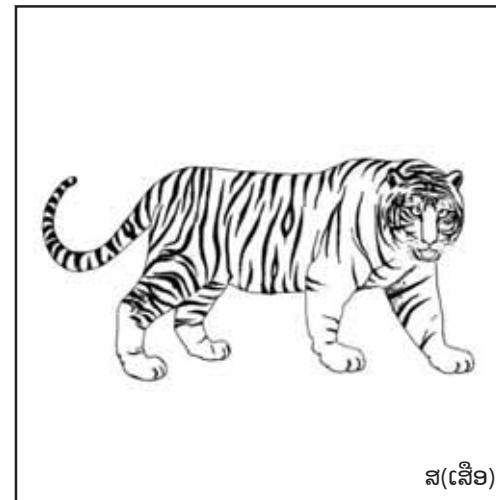
ຜ(ຜັ້ງ)



ຝ(ຝຶນ)



ຫ(ຫານ)



ສ(ເສື້ອ)

9. ញាមຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ: ຂ, ສ, ຖ, ຜ, ພ, ທ

ຂ

ສ

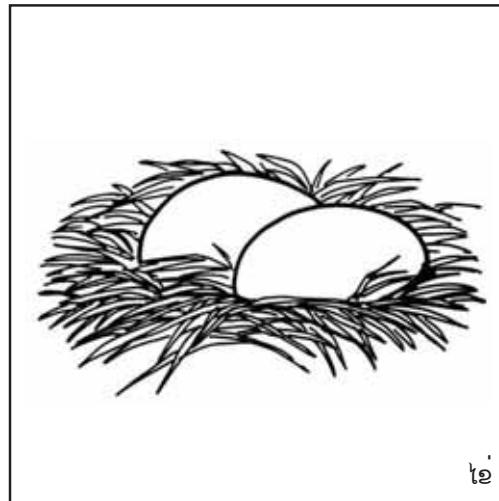
ຖ

ຜ

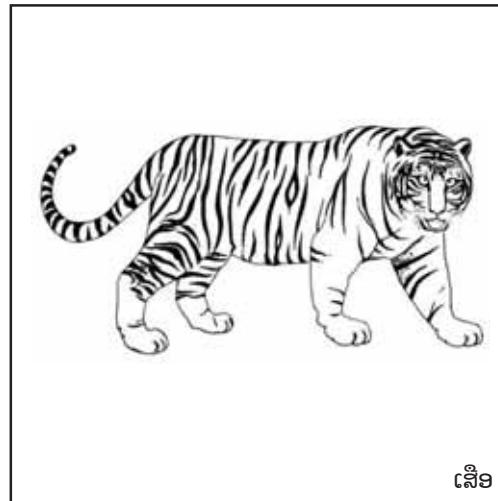
ປ

ຫ

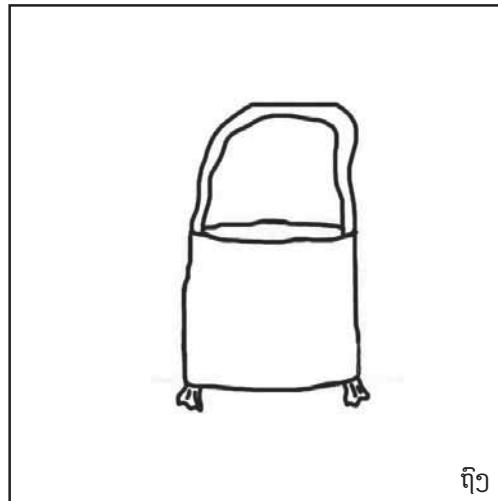
10. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະ: ຖ, ສ, ຖ, ຜ, ພ, ຫ



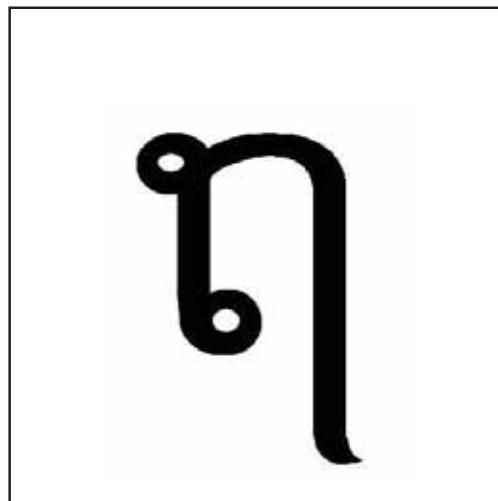
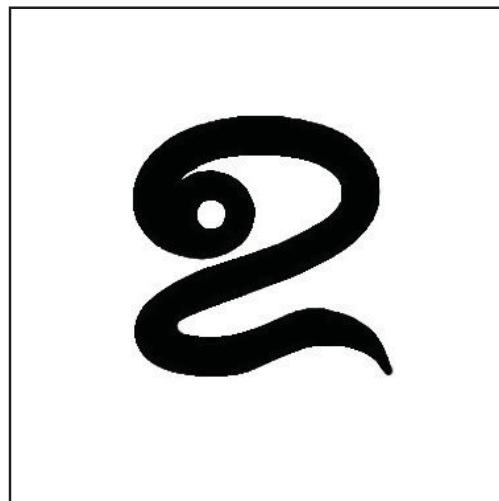
ໄຂ

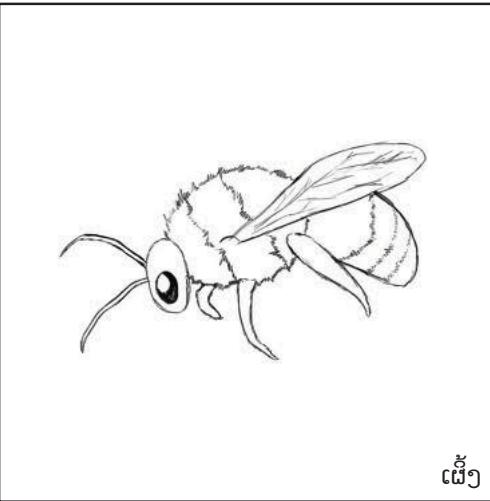


ເສືອ



ຖົງ

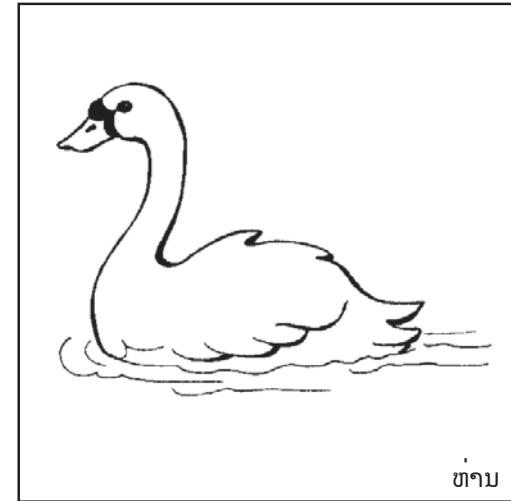




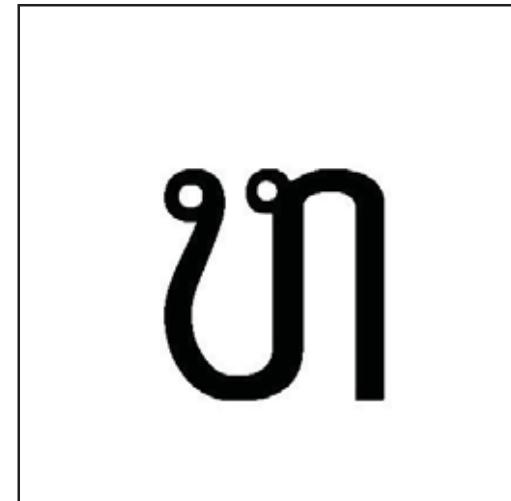
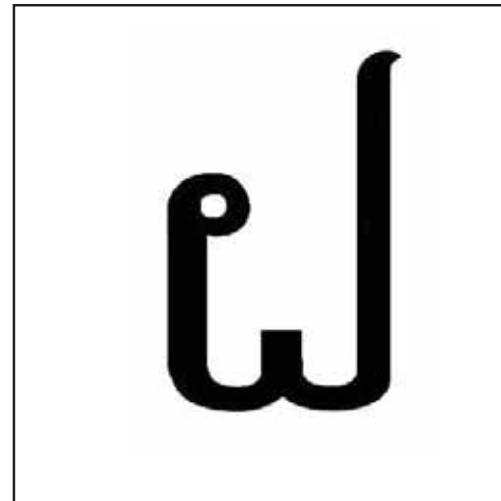
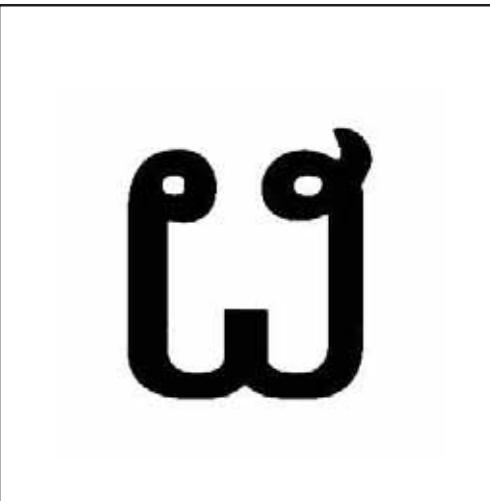
ដៅ



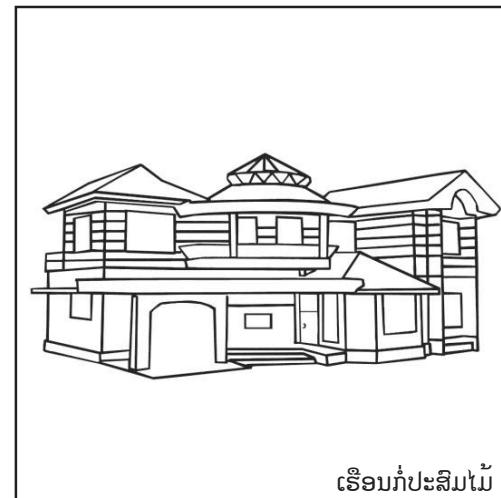
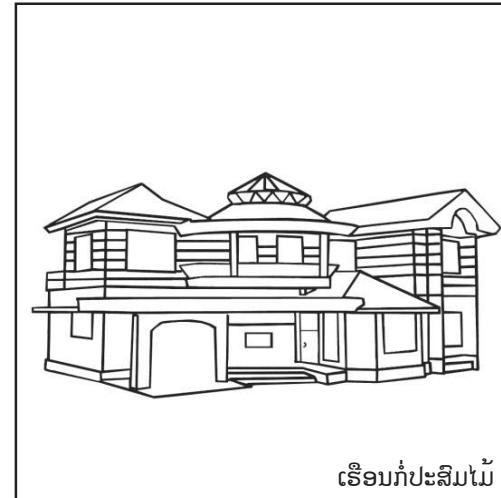
ជុំ



ទាន

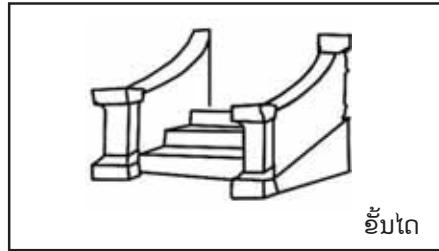


11. ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບເຮືອນຕາມປະເທດ

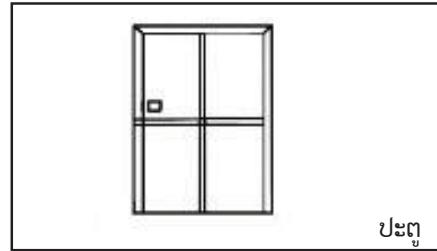


12. ແກມສຶກສາລາຍລະອຽດຮັບພາບສວນປະກອບຂອງເຮືອນ

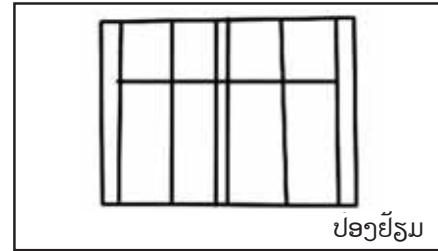




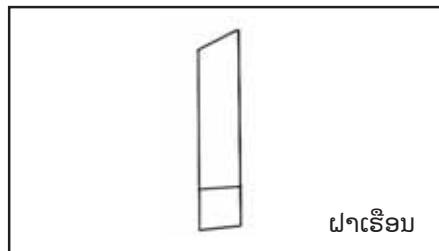
ขันได



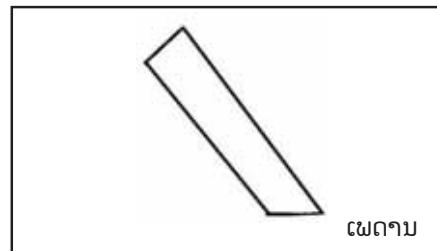
ປະຕູ



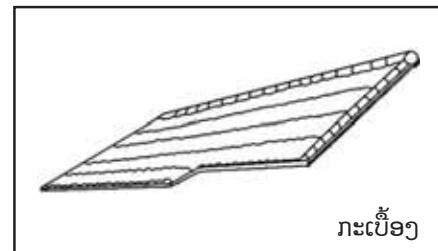
ປອງຍ້ວມ



ຝາເຮືອນ



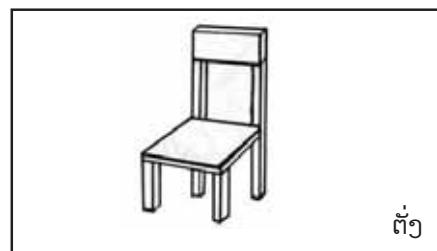
ແພດານ



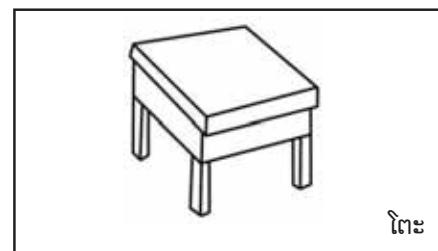
ກະບັບໜອງ



ຕຸ

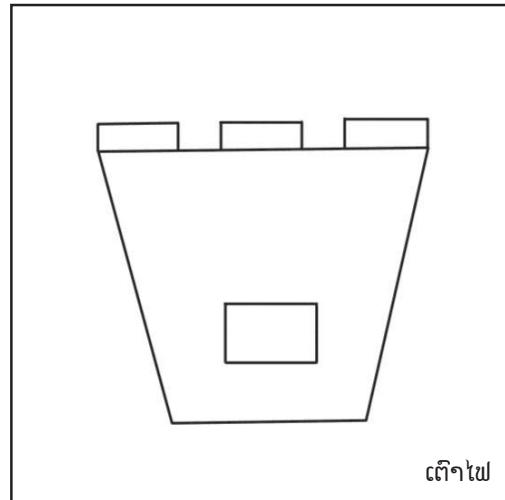


ຕົງ

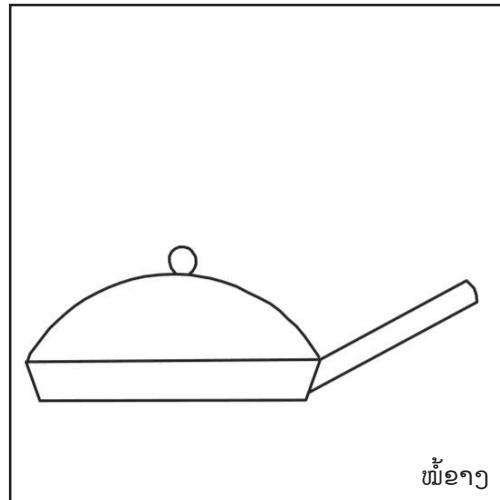


ໄຕະ

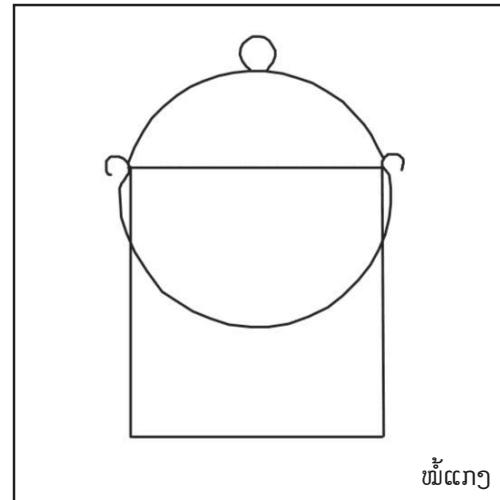
13. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ສໍາລັບຄົວກິນທີ່ສົມບູນກັບຮູບພາບທີ່ແຍກສ່ວນ



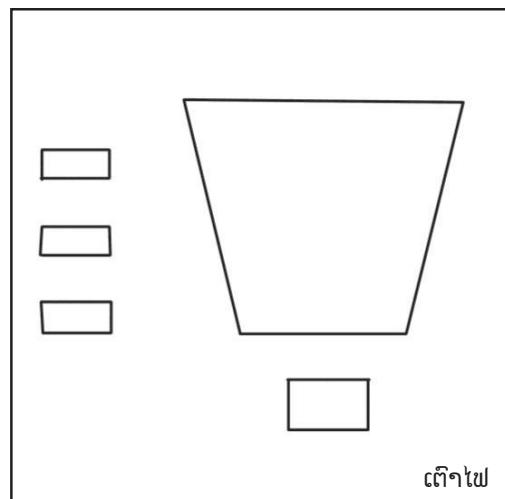
ເຕົາໄຟ



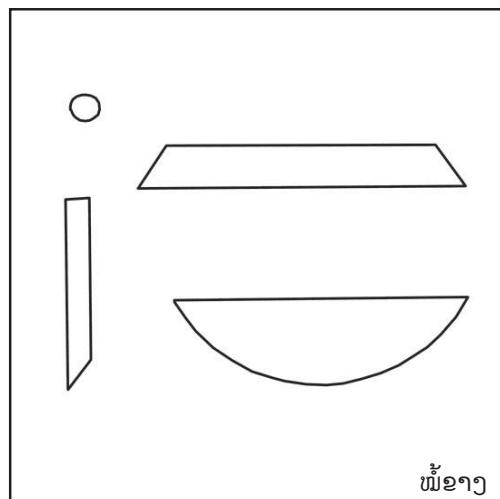
ໜ້ອາງ



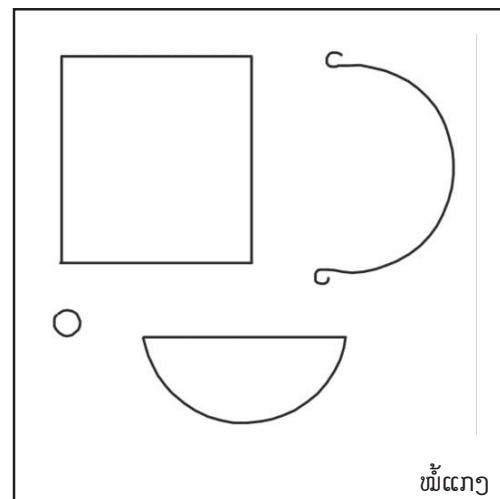
ໜ້ແກງ



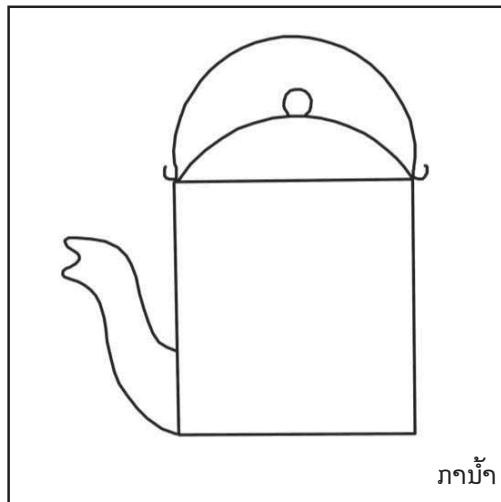
ເຕົາໄຟ



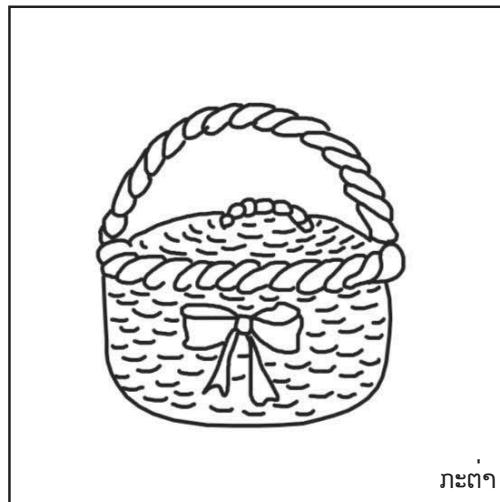
ໜ້ອາງ



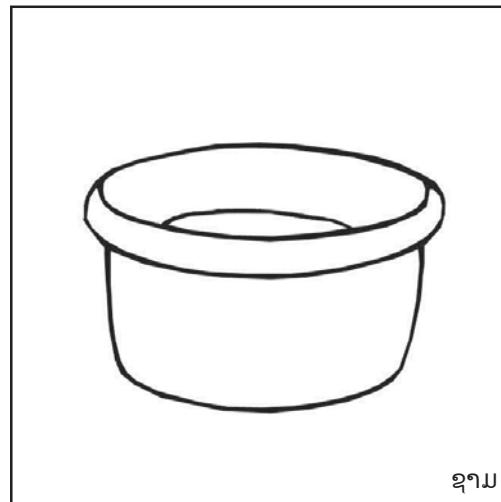
ໜ້ແກງ



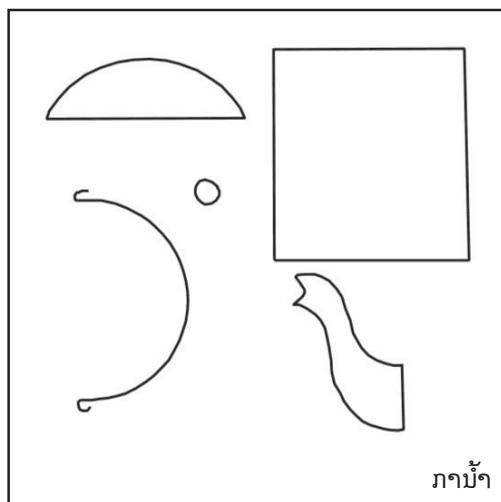
ການນ້ຳ



ກະຕາ



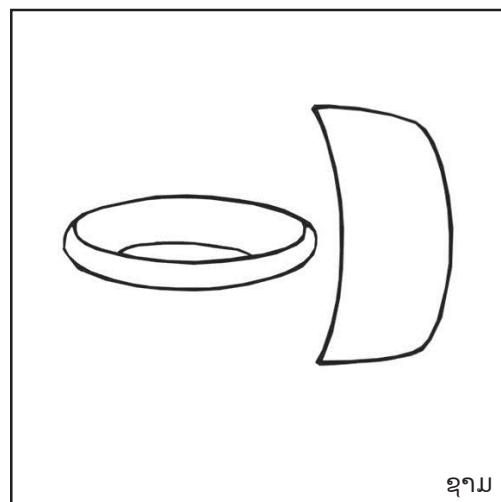
ຊາມ



ການນ້ຳ

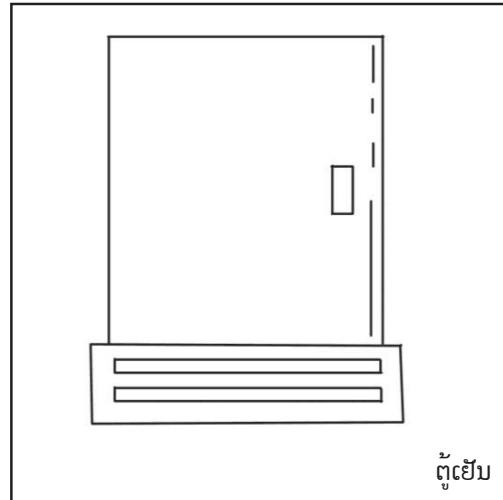


ກະຕາ

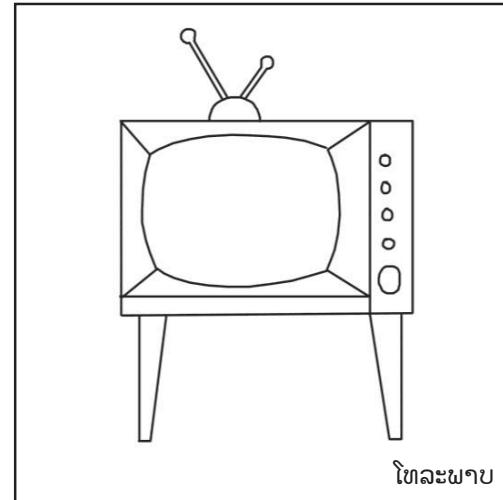


ຊາມ

14. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນເຮືອນ



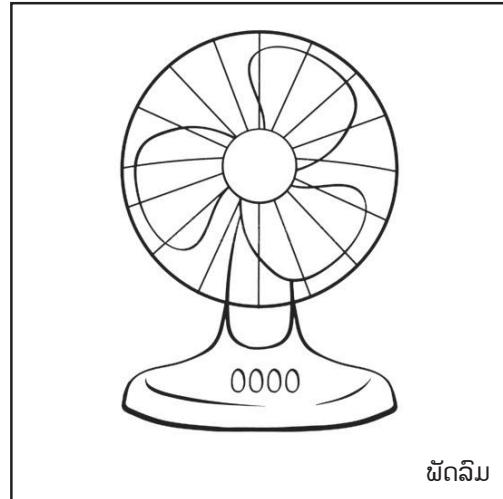
ຕູ້ແຍ້ນ



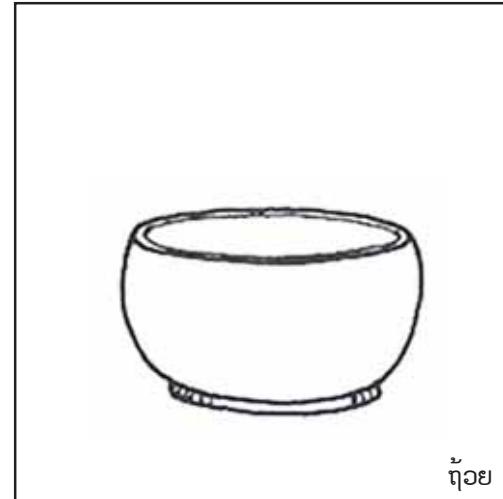
ໂທລະພາບ



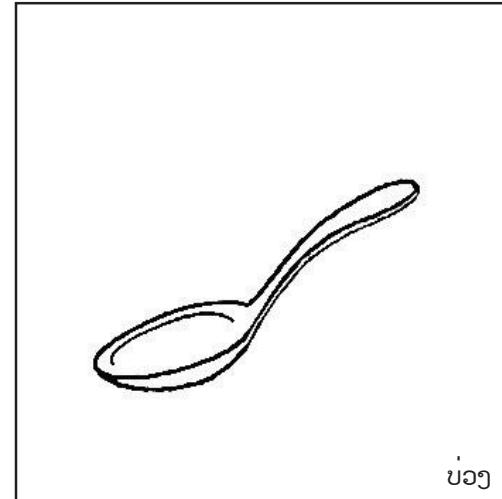
ເຕົາລິດ



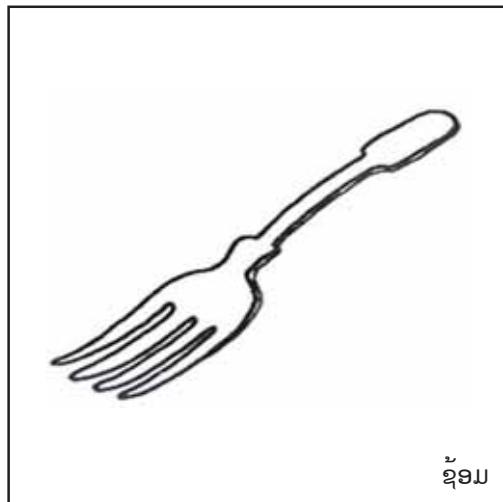
ຜັດລິມ



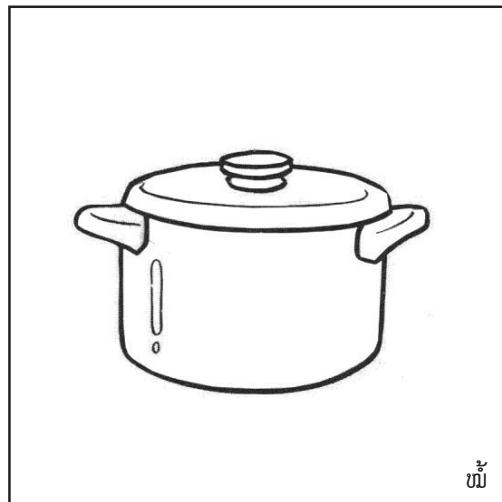
ຖ້ວຍ



ບ່ວງ



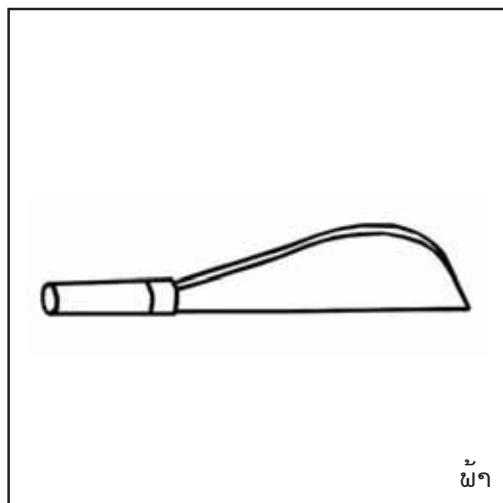
ຂ່ອມ



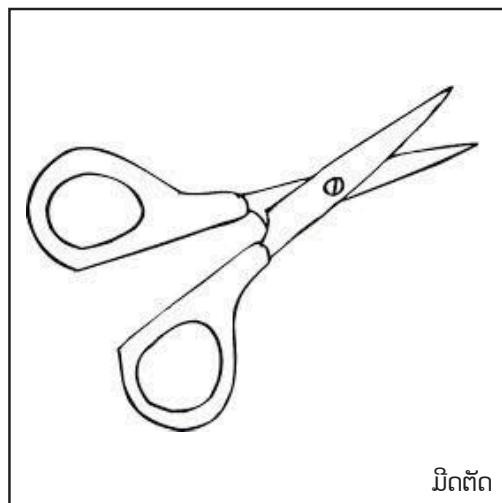
ໜີ



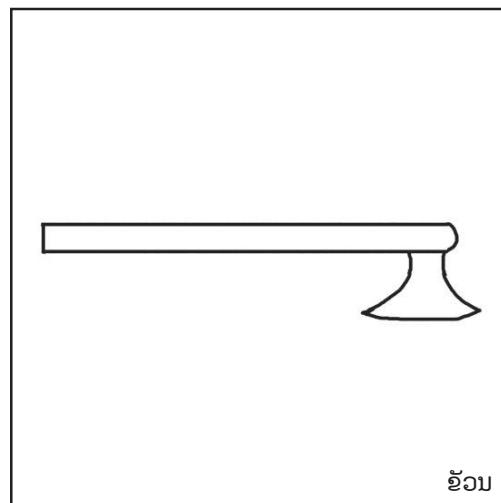
ເຕົາໄຟ



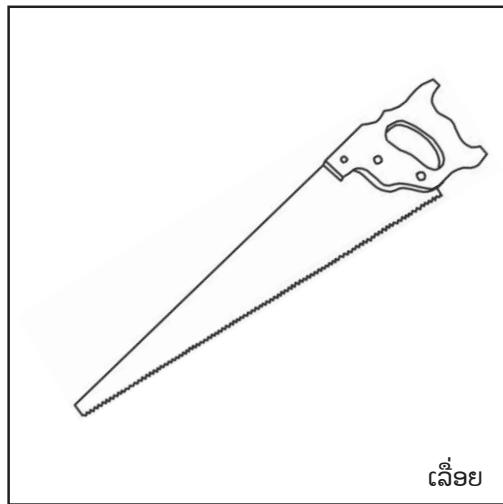
ຝາ



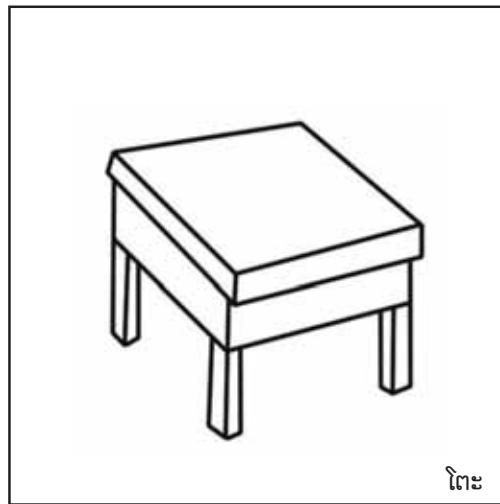
ມິດຕັດ



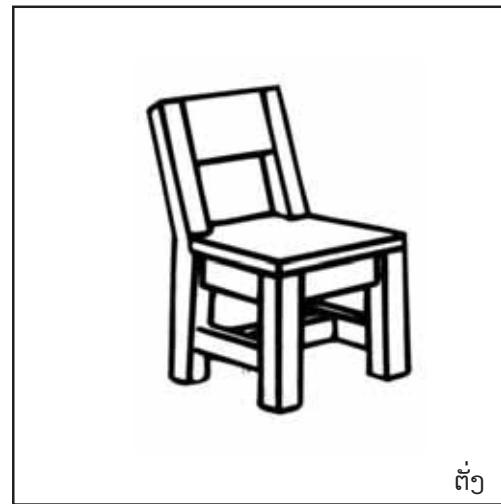
ຂ້ວນ



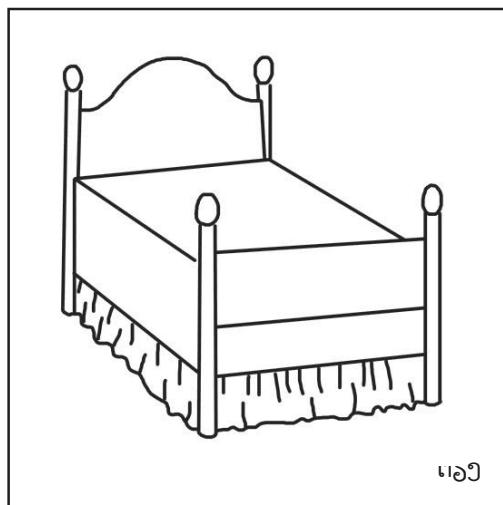
เลื่อย



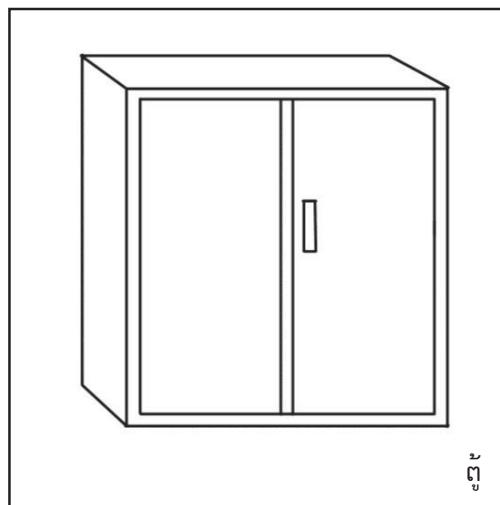
โต๊ะ



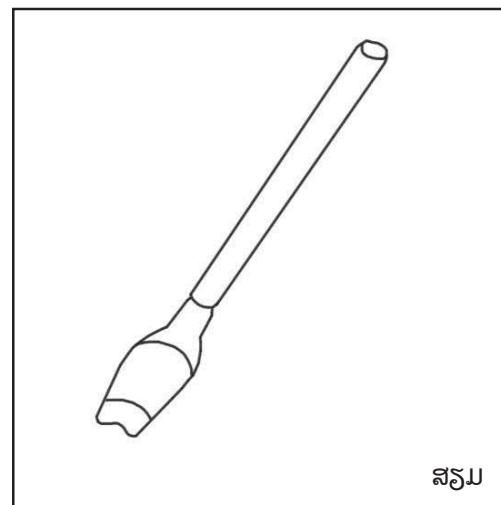
เก้าอี้



เตียง

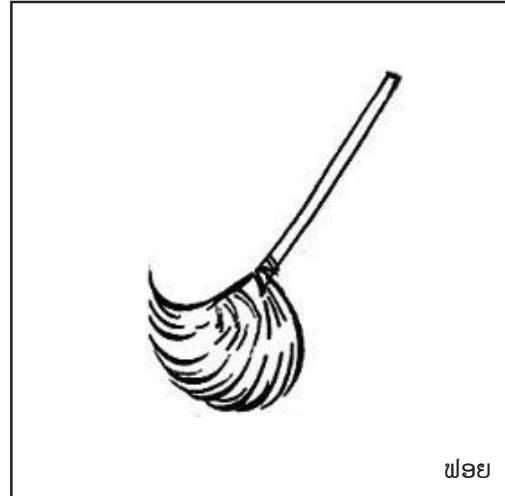


ตู้

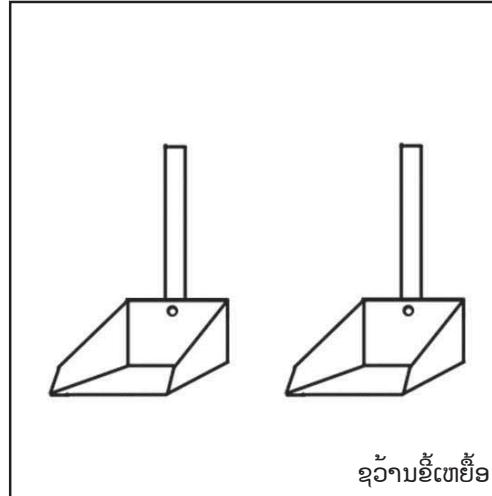


สวม

15. ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທຳຄວາມສະອາດເຮືອນຕາມຈຳນວນ 1-5



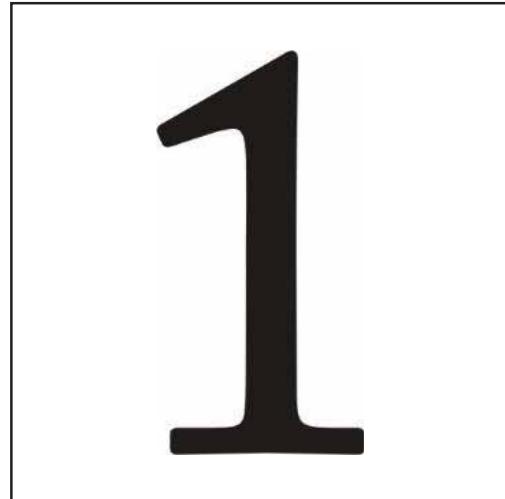
ຝອຍ

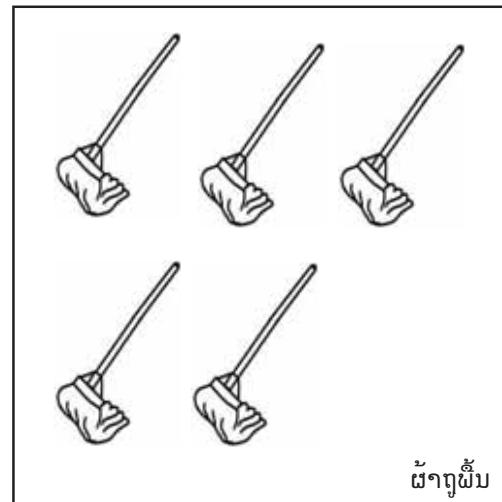
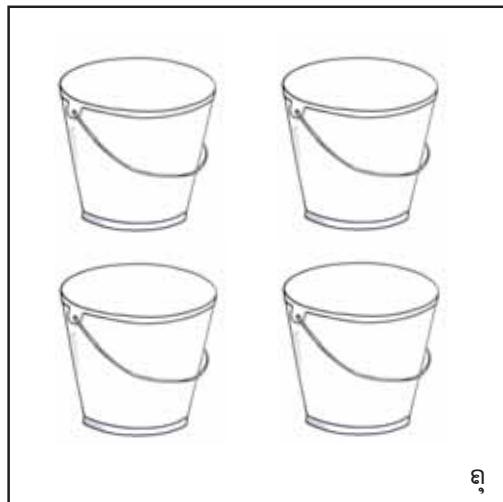


ຊວ້ານຂີ້ຫຍື້ອ

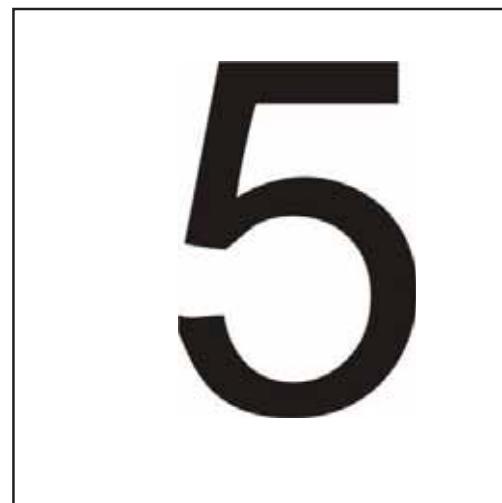
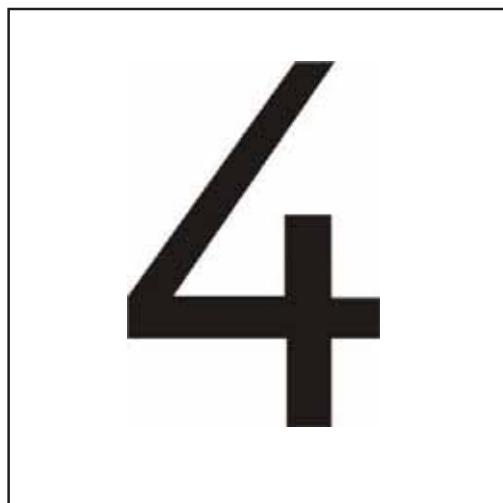


ກະຕ່າຂີ້ຫຍື້ອ

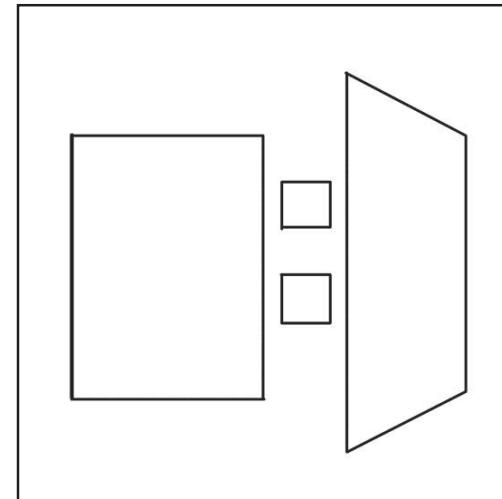
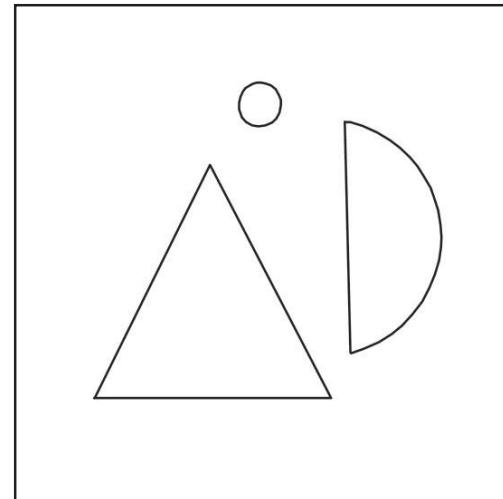
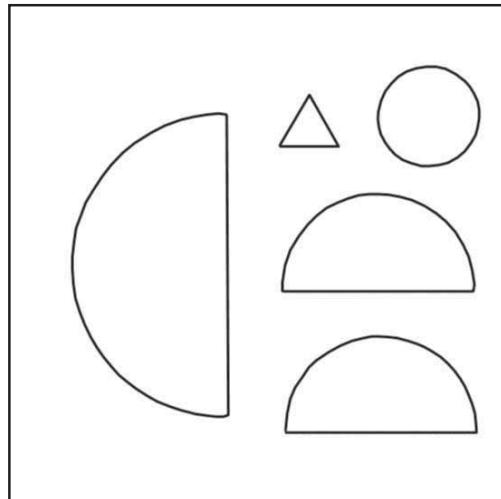
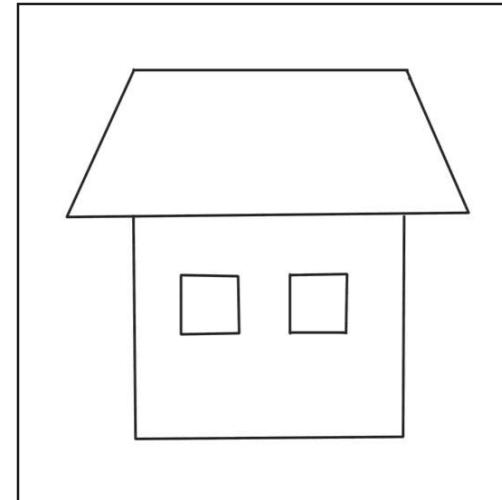
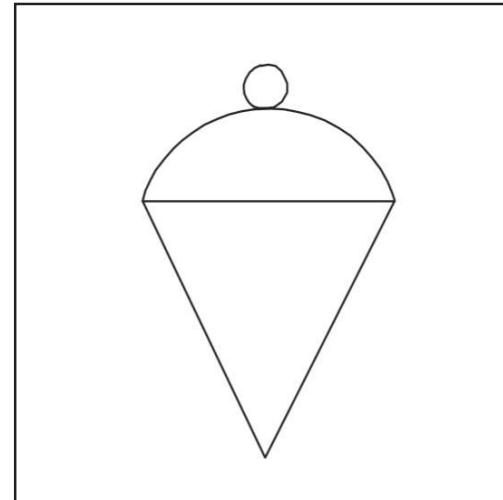
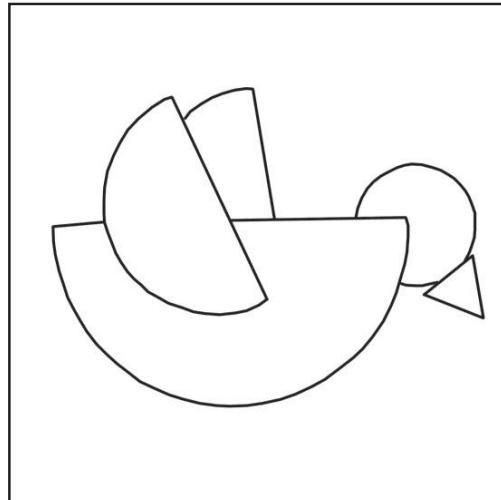


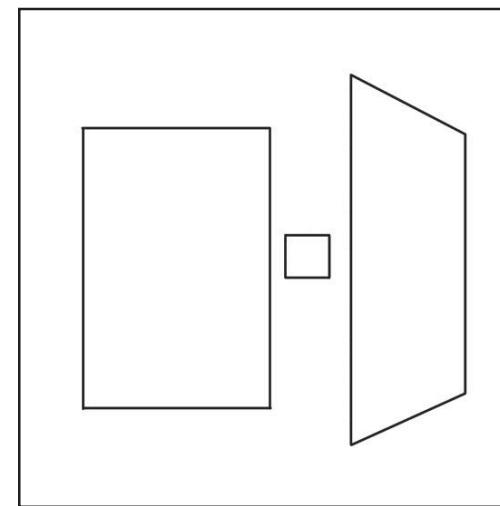
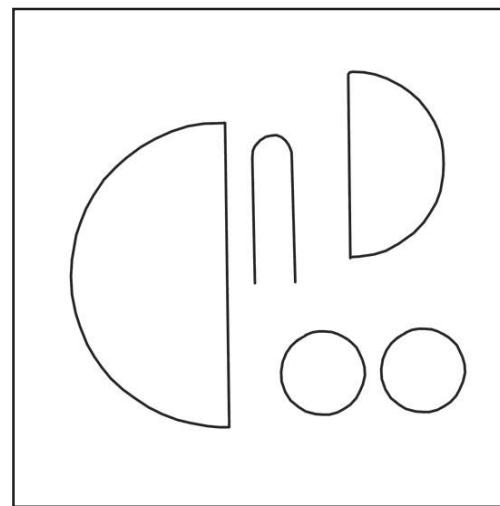
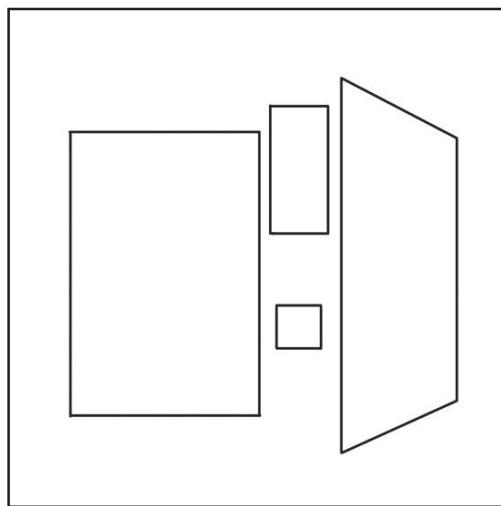
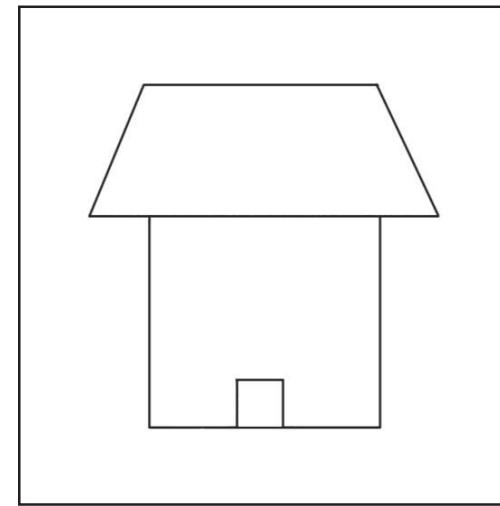
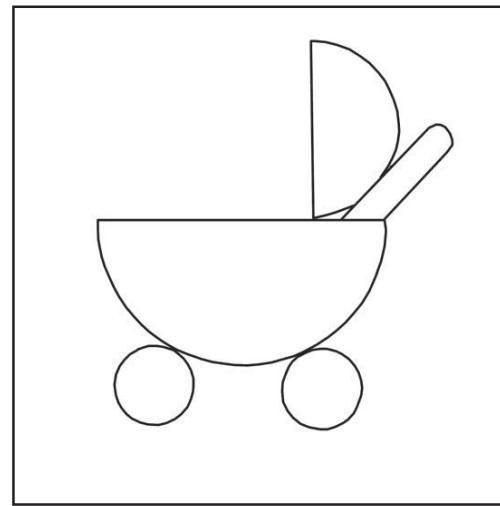
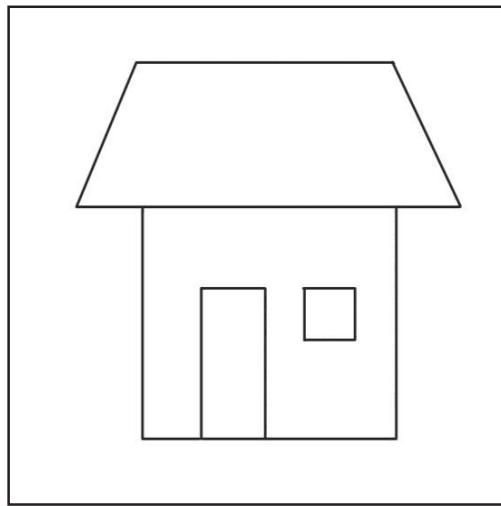


ដៅកុំដែន

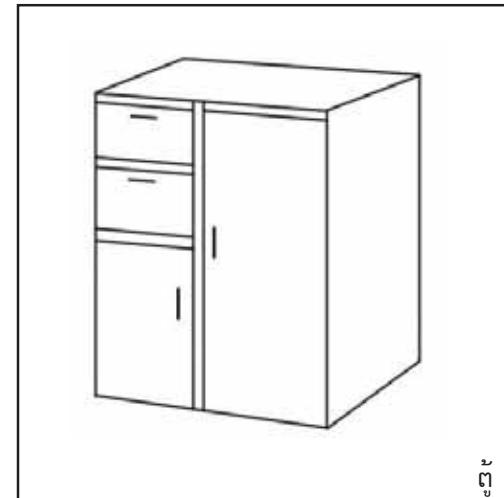
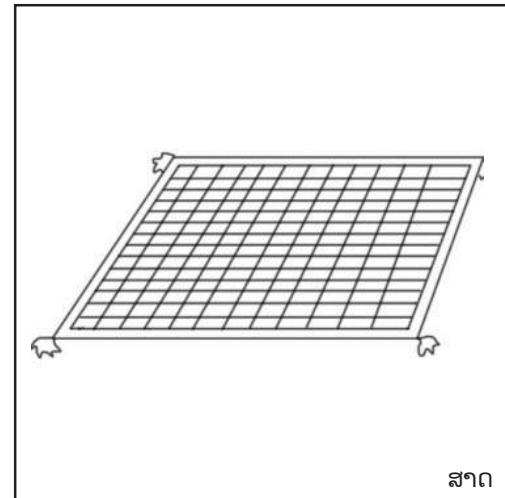
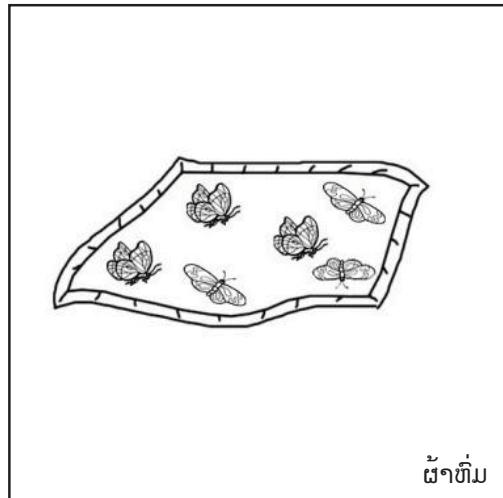
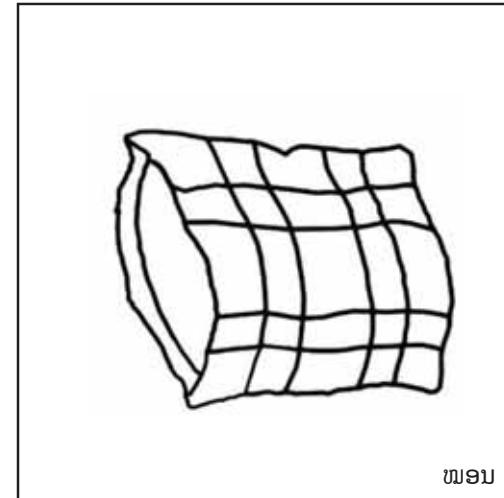
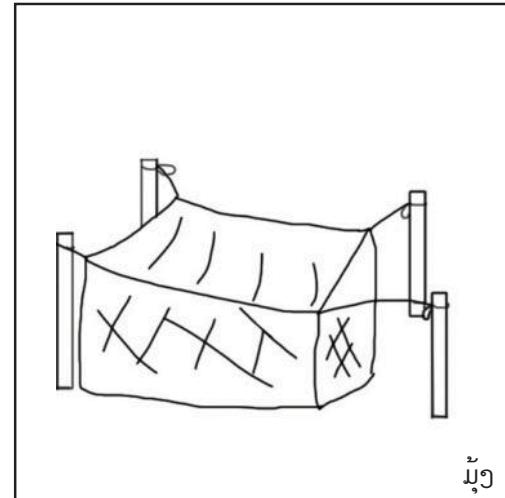
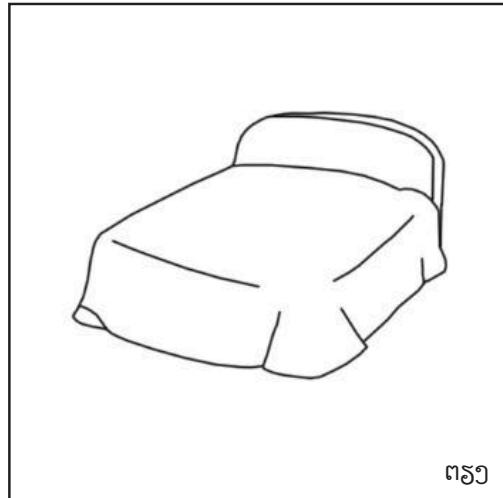


16. ແນມຈັບຄູ່ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ສົມບູນກັບຮູບພາບທີ່ແຍກຊັ້ນສ່ວນ: ຮູບວິງມິນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ, ຈະຕຸລັດ

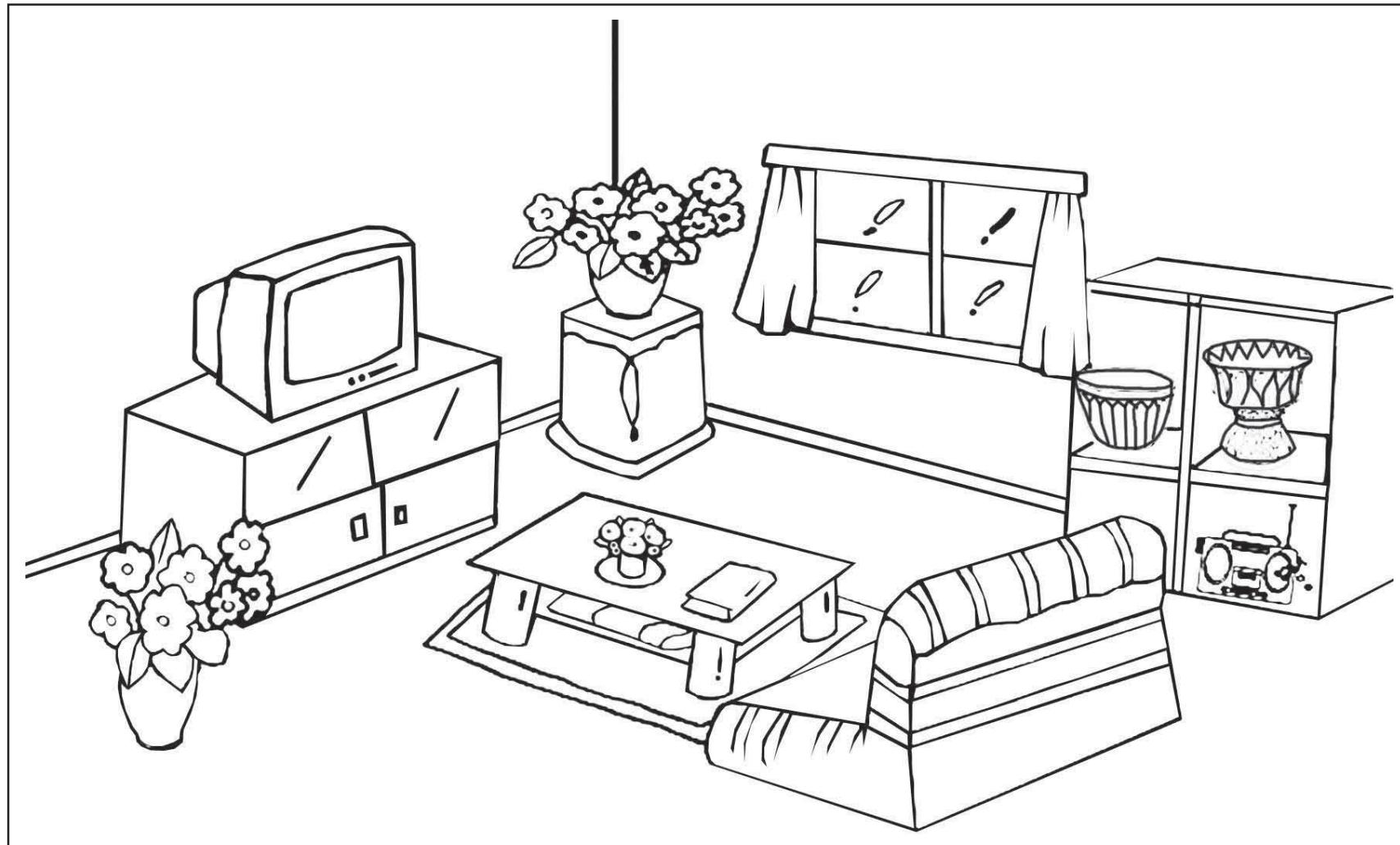




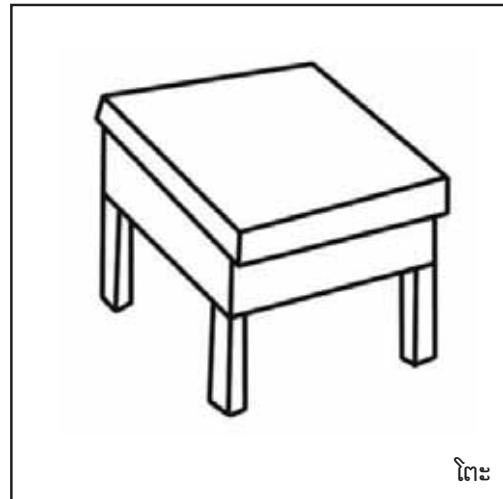
17. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງນອນ



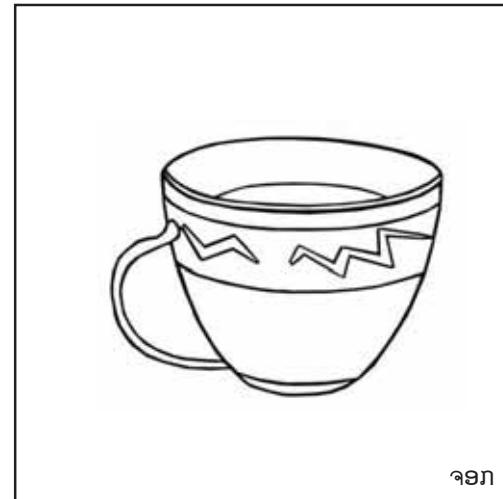
18. ពោមព័ត៌មានបាបឆេះទៅនឹងថាមរបខោក



19. ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄືອງໃຊ້ທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ



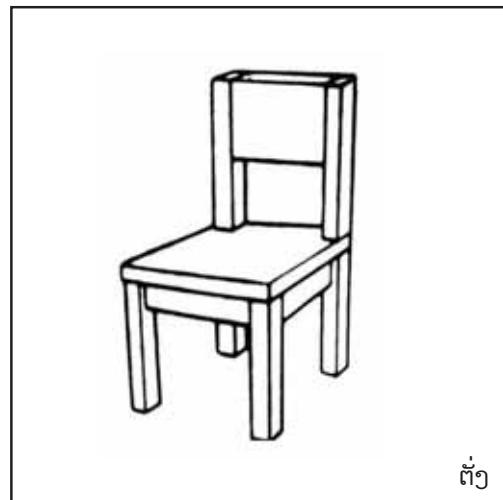
ໄຕະ



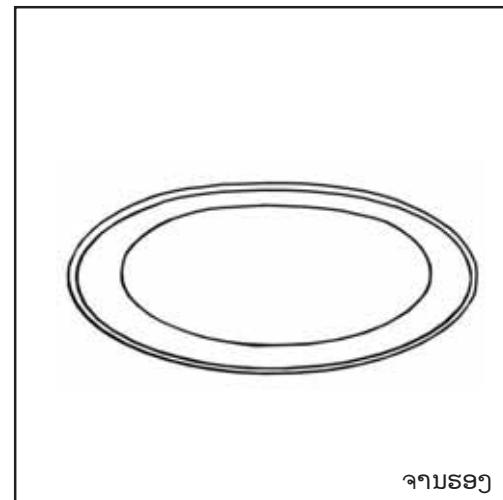
ຈອກ



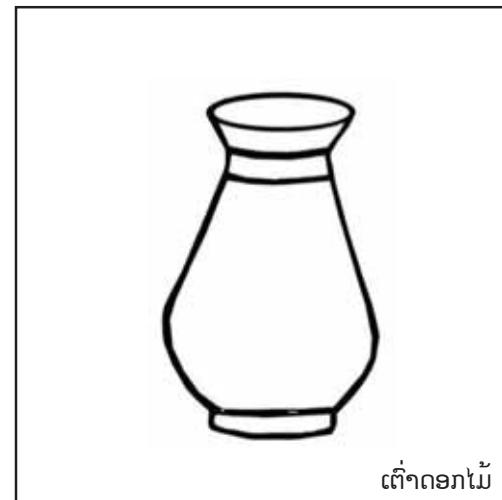
ດອກໄມ້



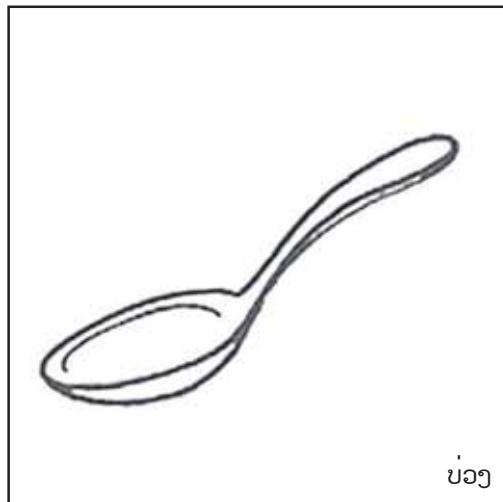
ຕັ້ງ



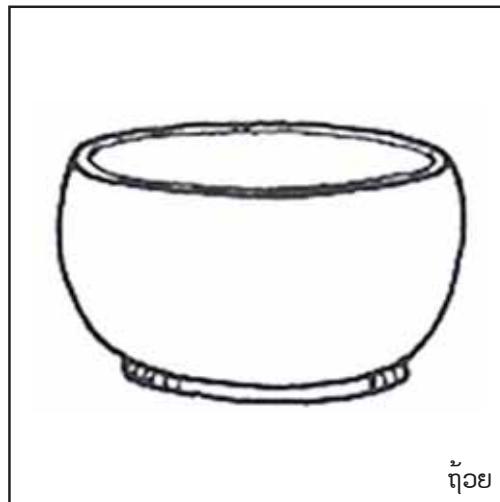
ຈານຮອງ



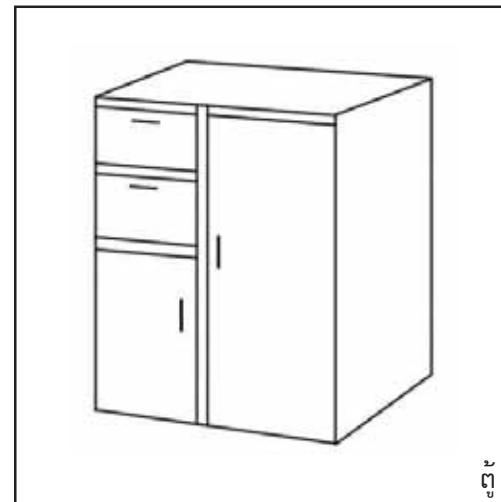
ຕົ່າດອກໄມ້



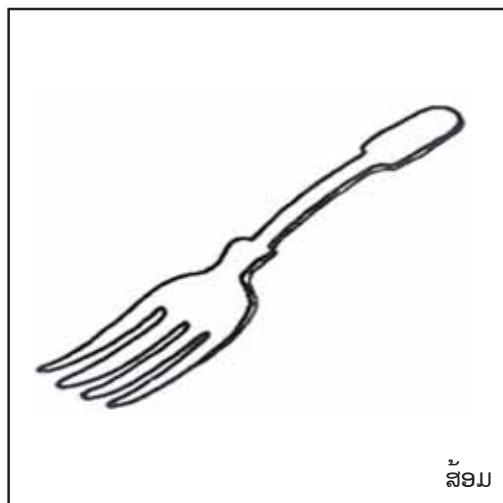
ບ່ອງ



ຖ້ວຍ



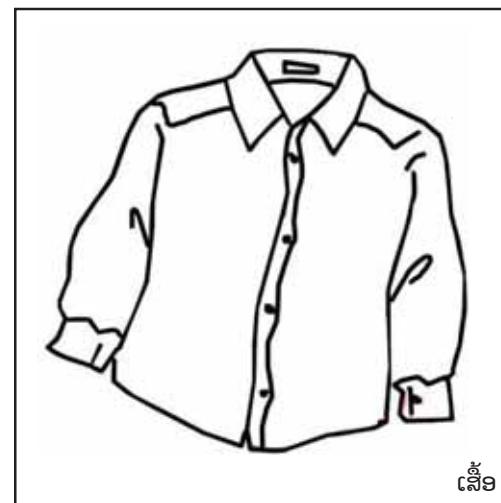
ຕູ



ສອມ



ບ່ອງ

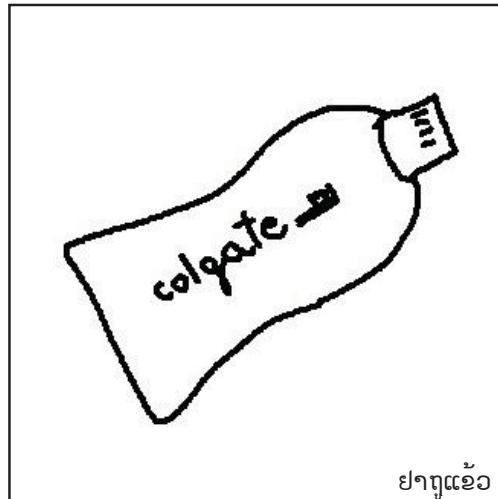


ເສືອ

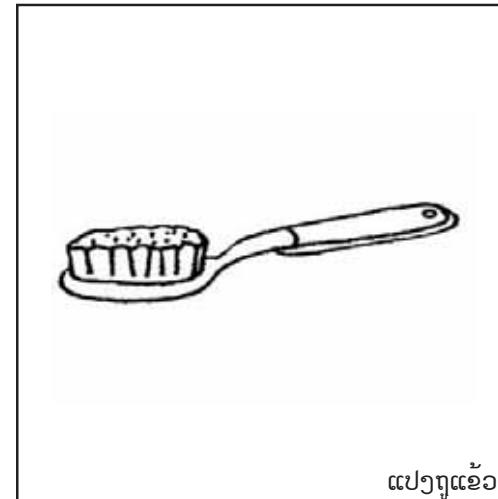
20. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງນັ້ນ



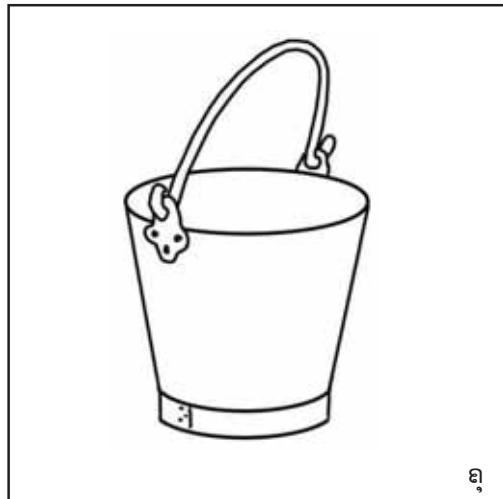
ຢາສະເປີມ



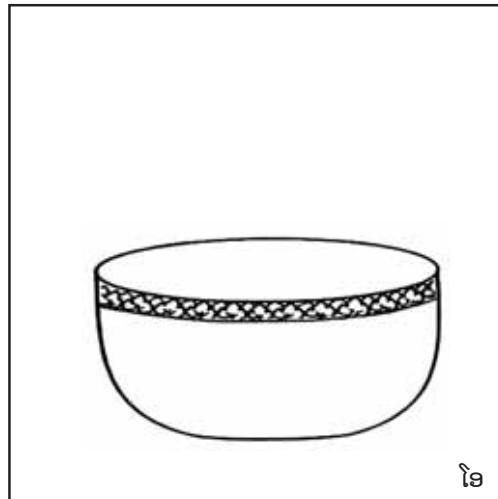
ຢາຖຸແຂວ້ວ



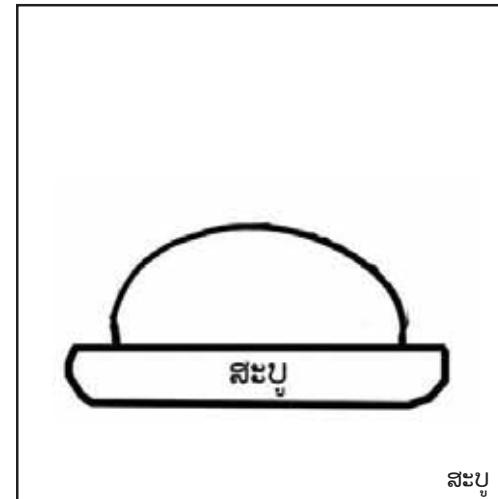
ແປງຖຸແຂວ້ວ



ຄຸ



ໂອ



ສະບູ

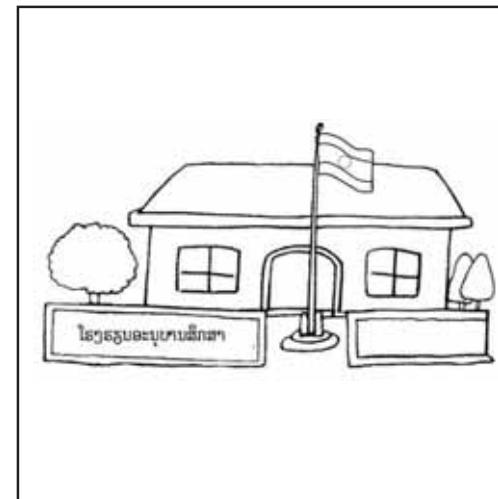
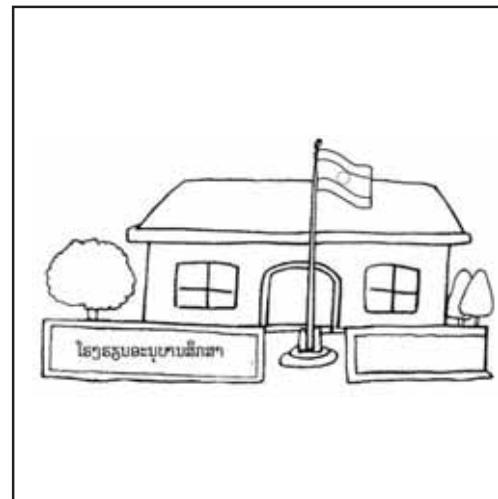
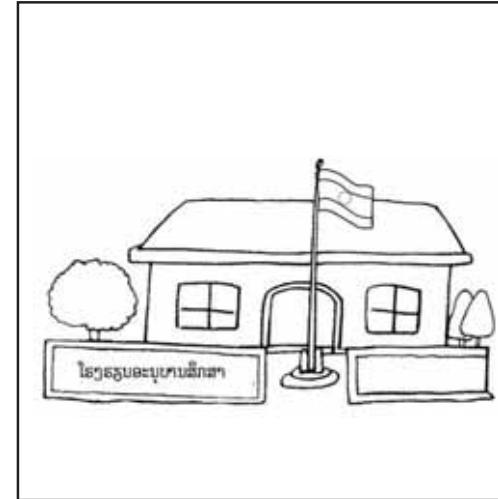
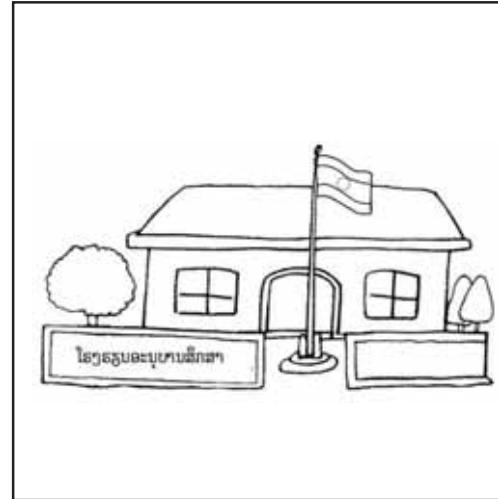
ສະບູ

ໜ່ວຍທີ 3 ໂຮງຮຽນຂອງຂອຍ

1. ຕາມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍໄປໂຮງຮຽນ



2. ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄິດກັນຮູບພາບໄອງຮຽນຕາມສີ: ສີແດງ, ສີຟ້າ, ສີເຫຼືອງ, ສີຂາວ.



3. ແນ້ນັບຄູ່ທີ່ຄັກຮູບພາບການປະຕິບັດກິດຈະກຳໃນໂຮງຮຽນ



4. ຕາມລຽນລຳດັບຕົວເລກ 0-5

0

1

2

3

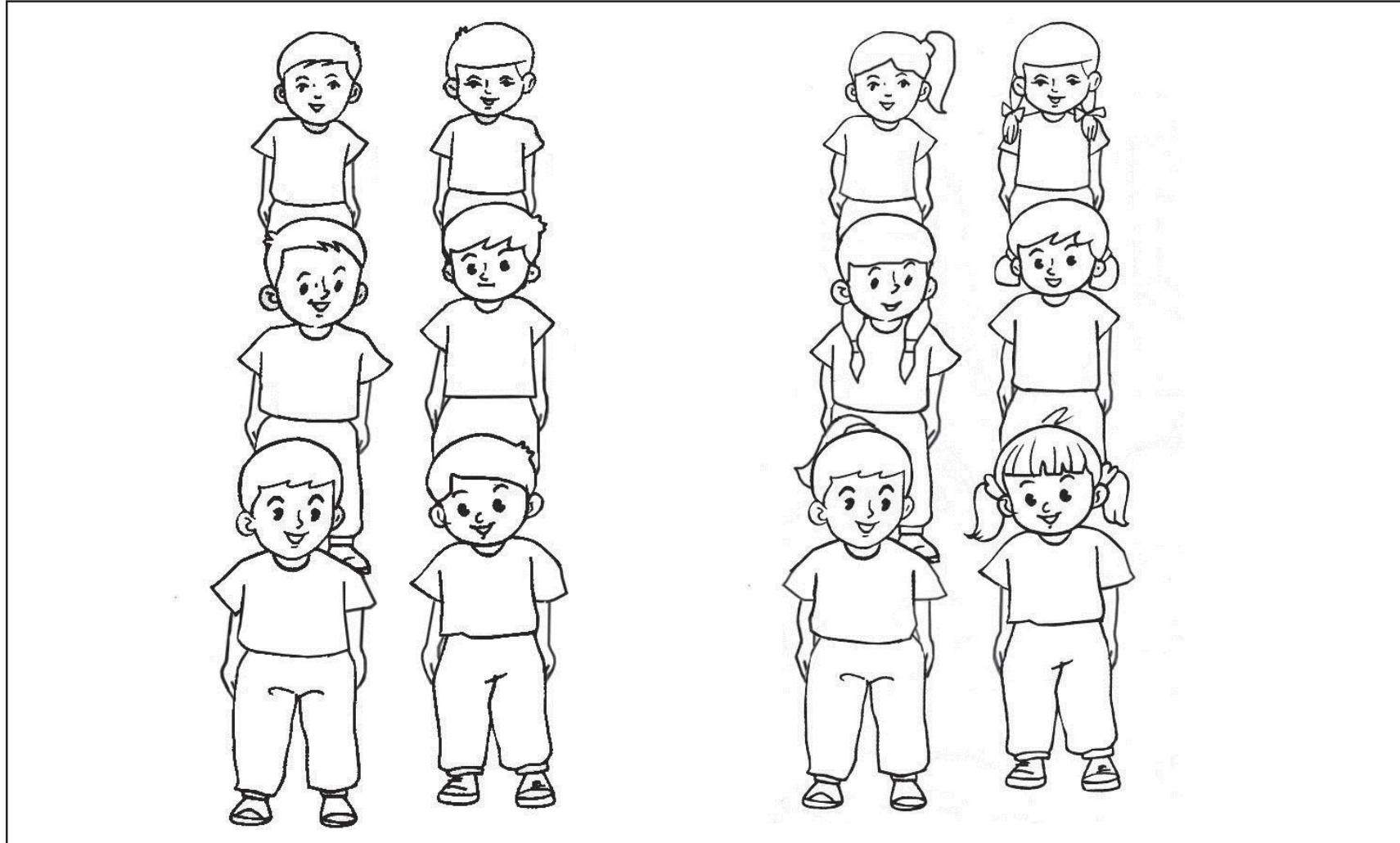
4

5

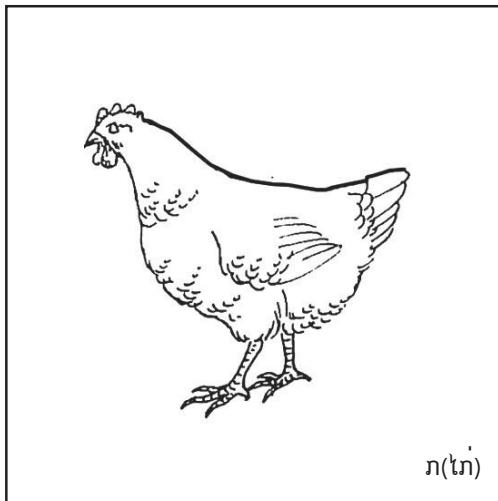
5. ແນມຕໍ່ຮູບພາບພະນັກງານອານາໄມປັດກວາດບໍລິເວນເຕີ່ມໂຮງຮຽນ



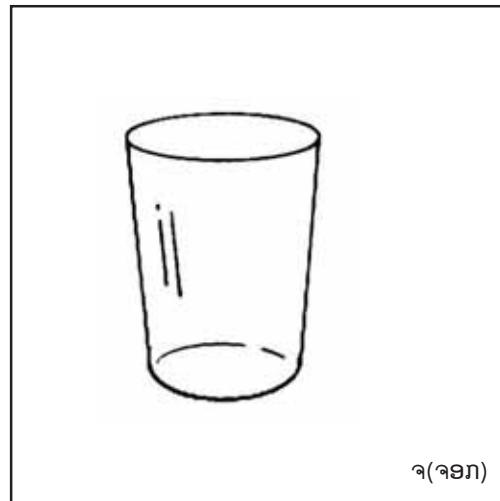
6. ແນມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍຍືນລຽນແຕ່ວຕາມລຳດັບ: ຕໍ່າ-ສູງ



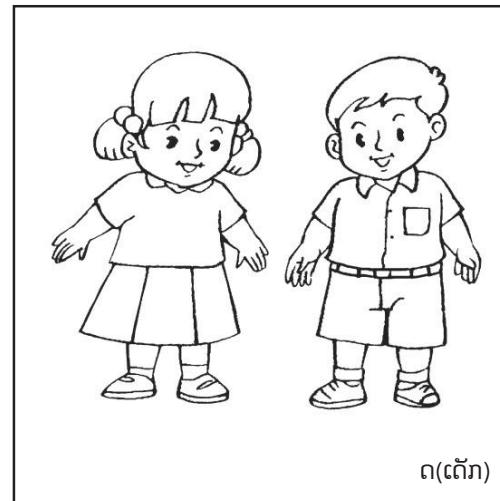
7. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ



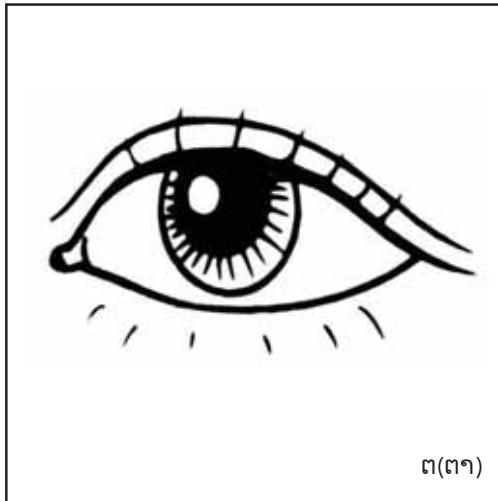
ກ(ກົງ)



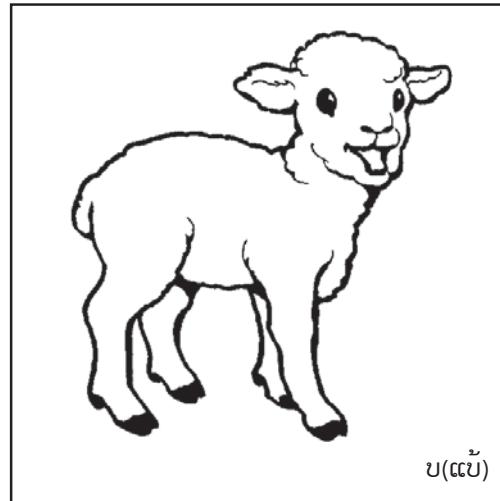
ຈ(ຈອກ)



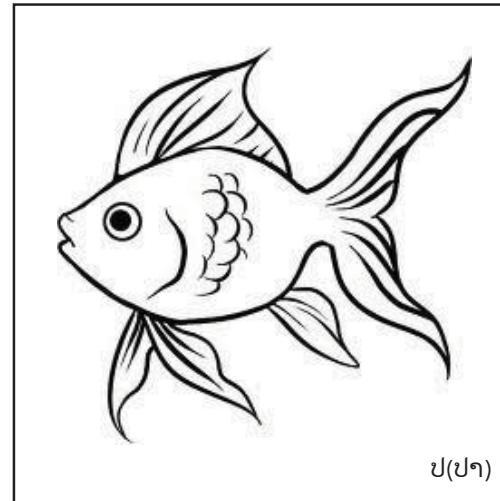
ດ(ເດັກ)



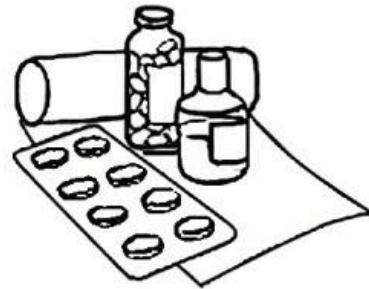
ຕ(ຕາ)



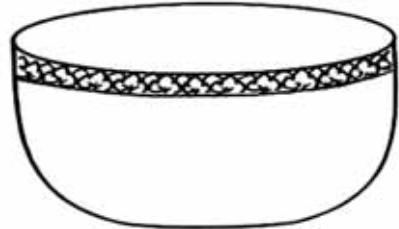
ບ(ແບ່ງ)



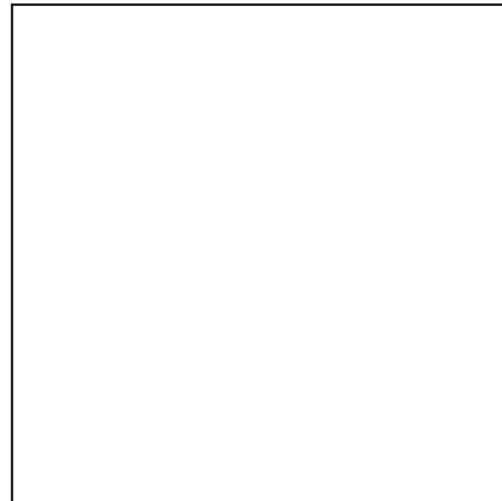
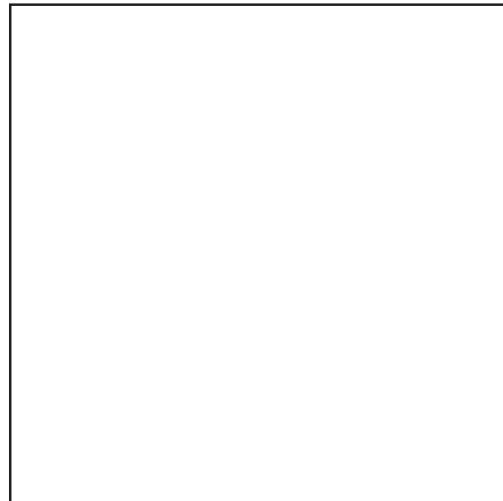
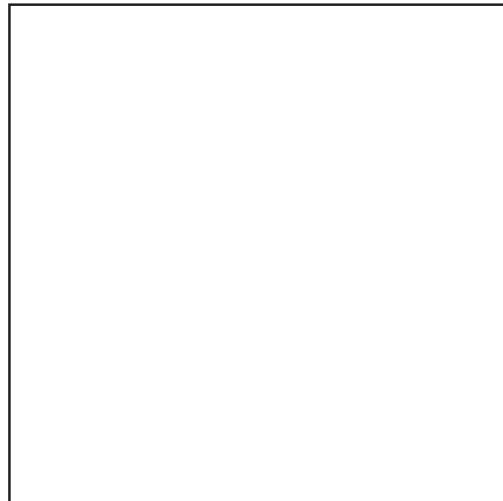
ປ(ປາ)



ຢ(ຢ້າ)



ອ(ໄອ)



8. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ: ກ, ຈ, ດ, ຕ, ບ, ປ, ຍ, ອ

ກ

ຈ

ດ

ຕ

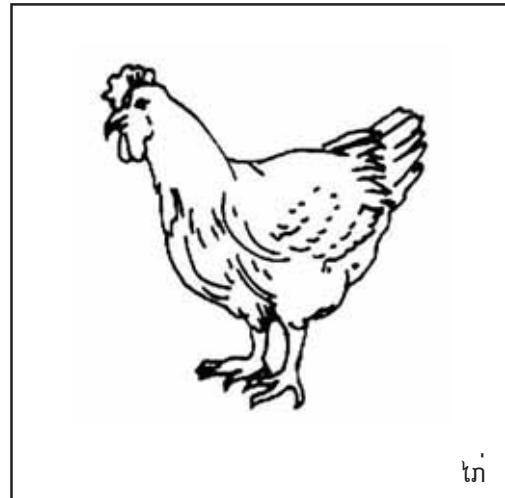
ບ

ປ

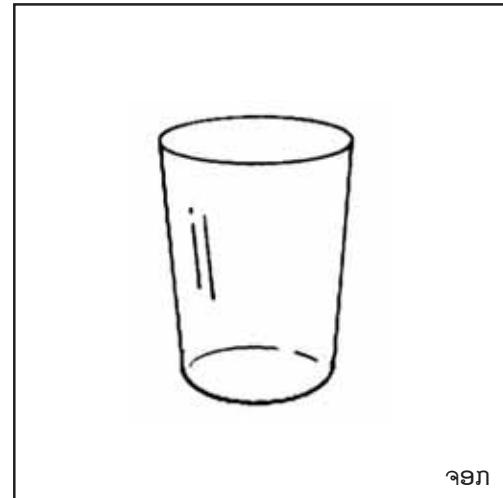
ج

ن

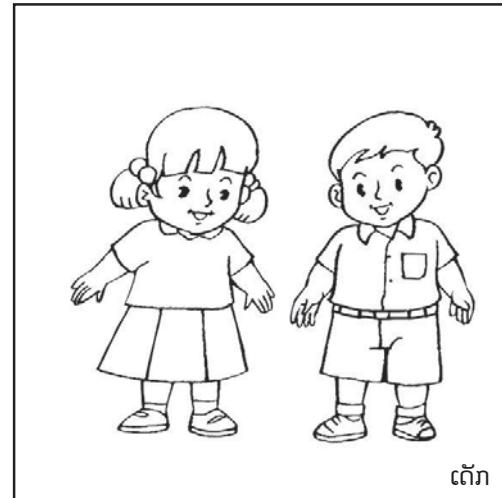
9. ពោមចុះតូលាបង្ហាគប៉ុណ្ណោះ



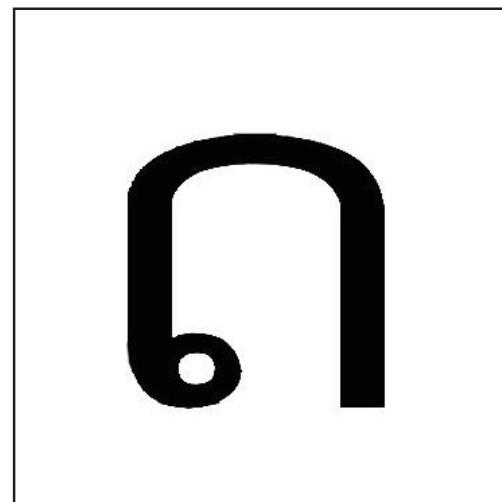
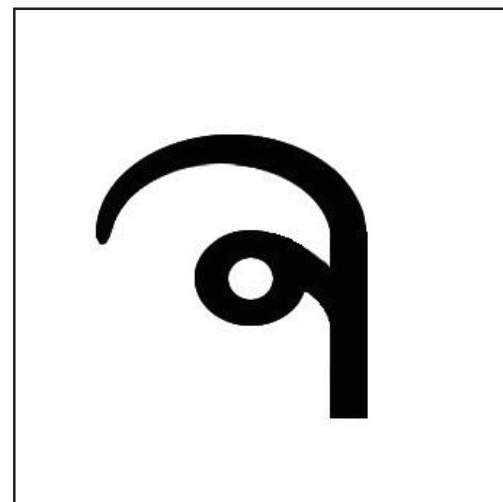
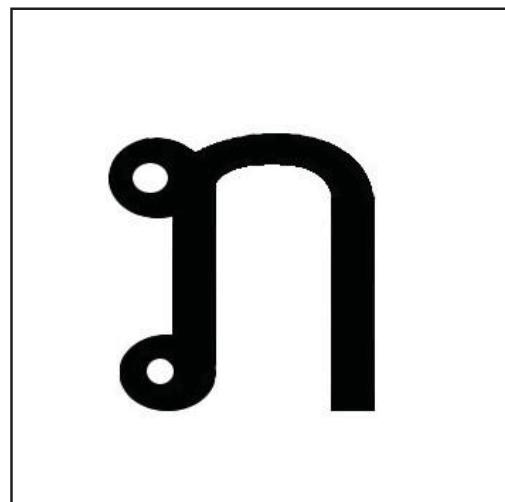
កៅ

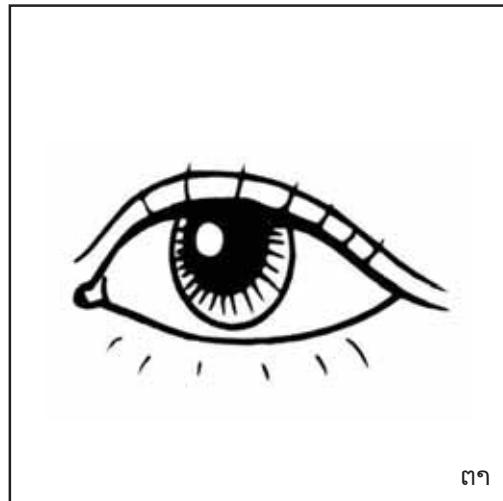


ទន្លេ

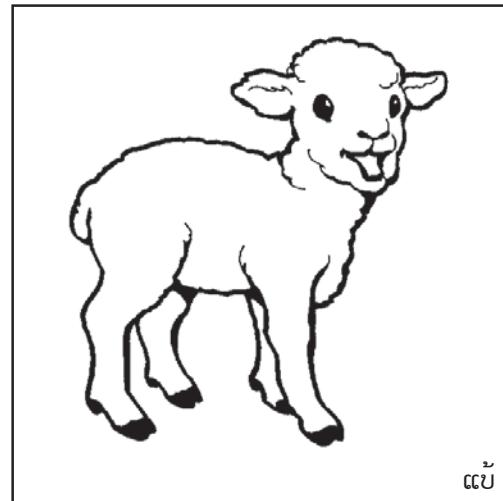


តួក

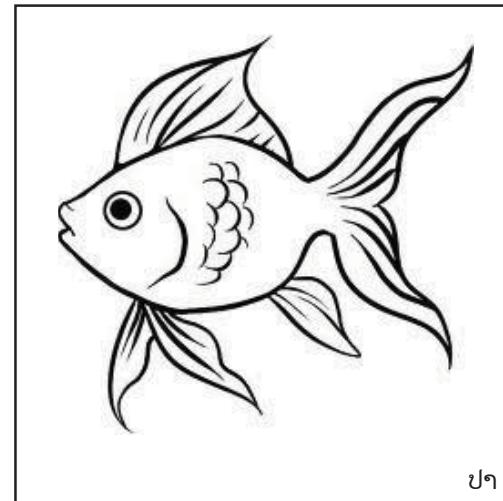




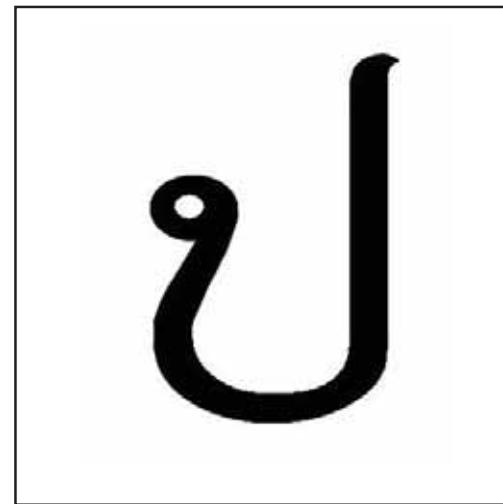
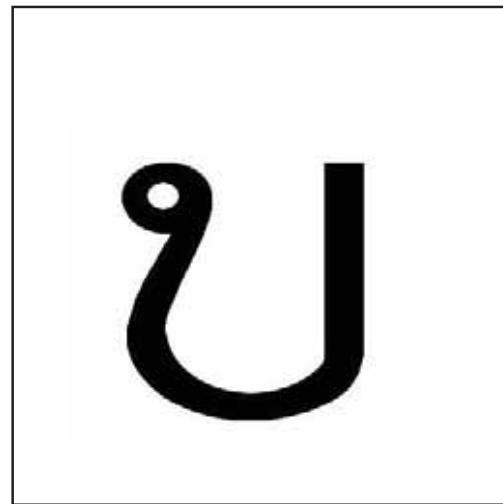
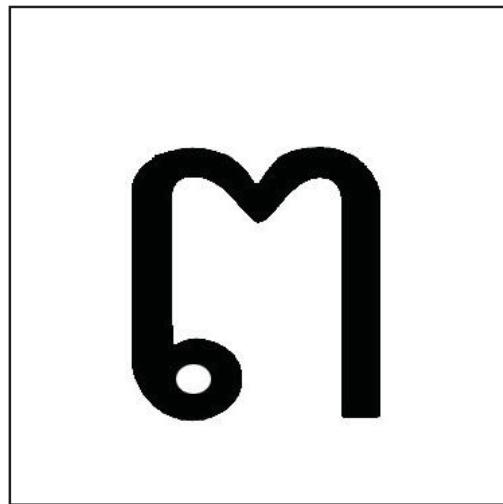
ຕາ

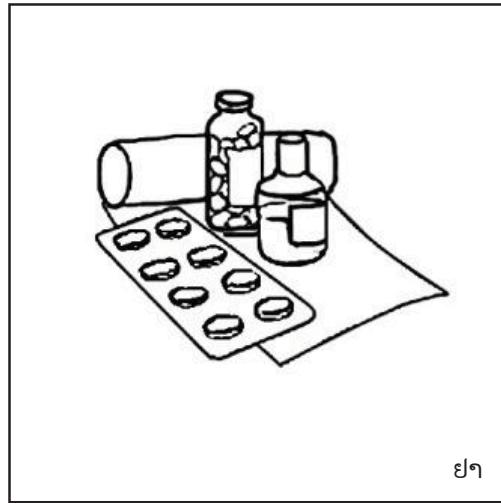


ແບ

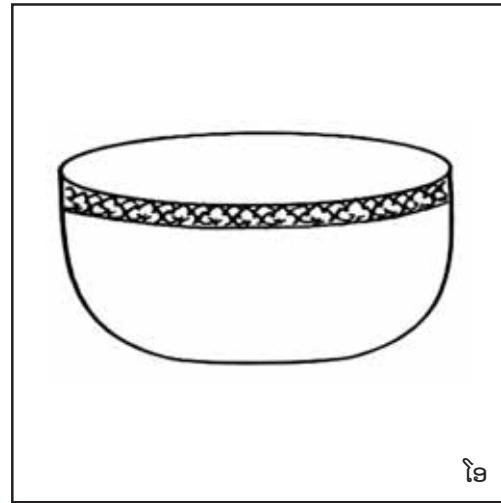


ປາ

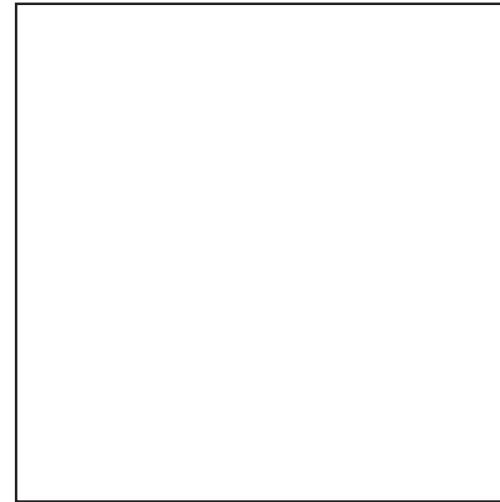
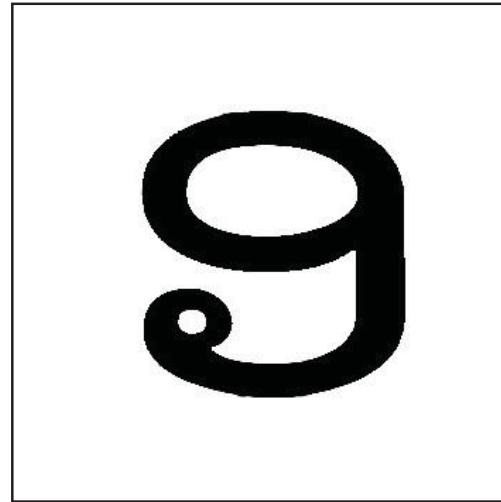
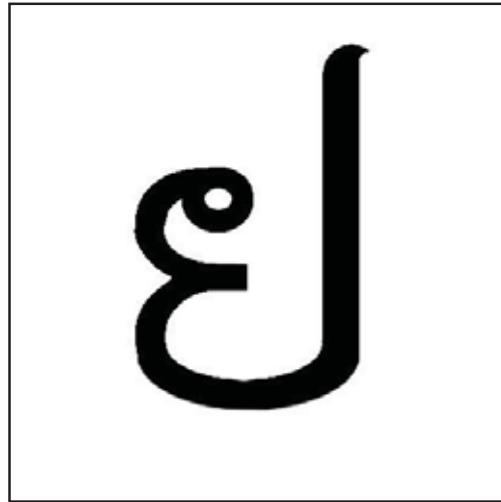
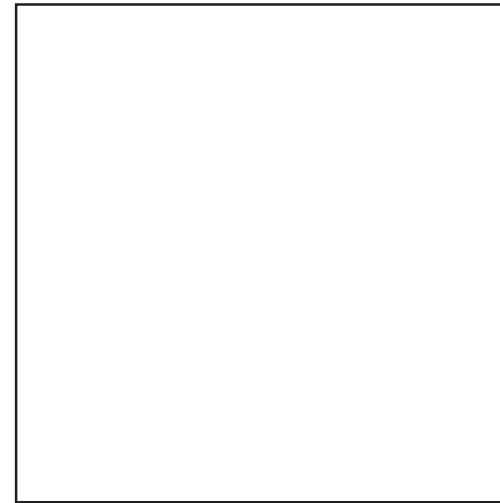




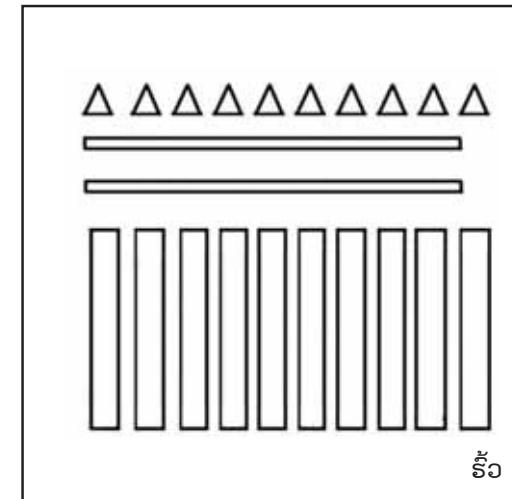
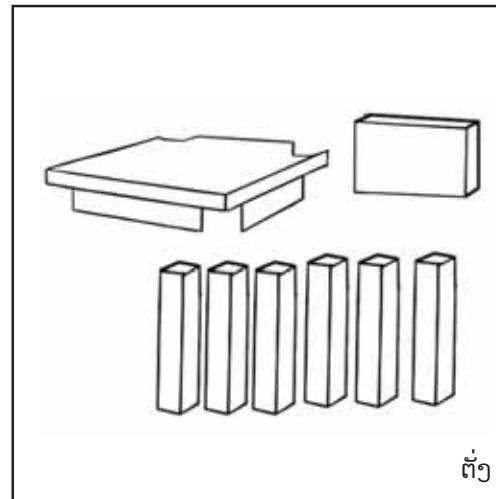
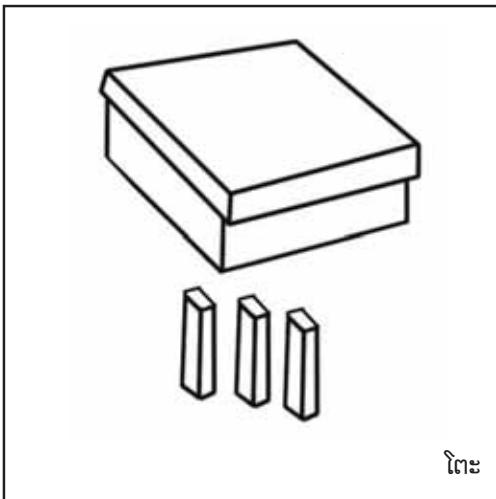
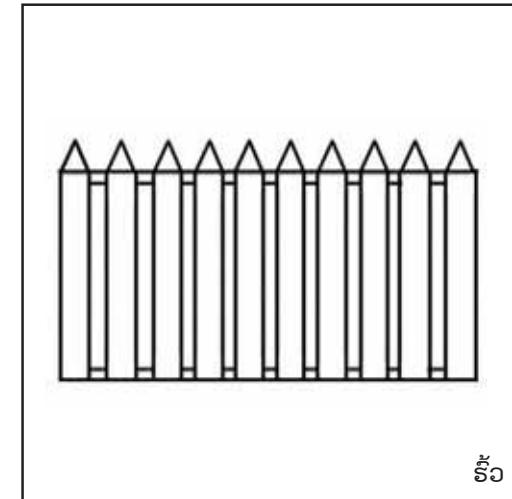
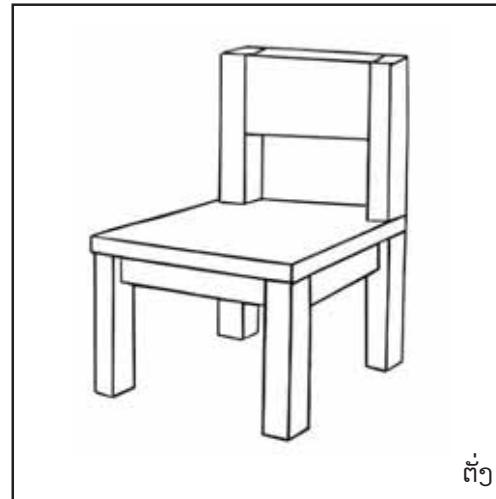
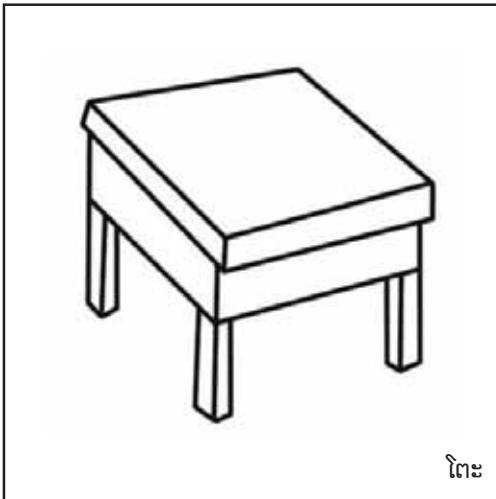
ຢາ



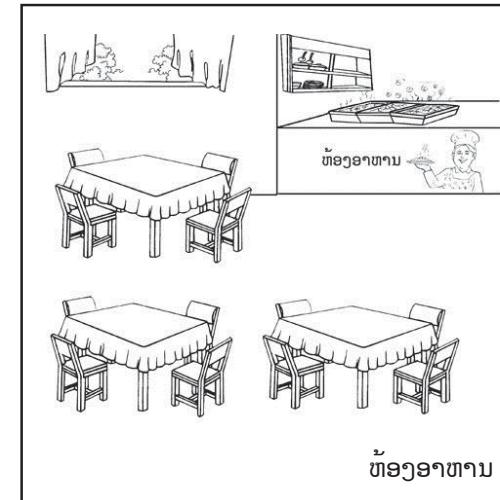
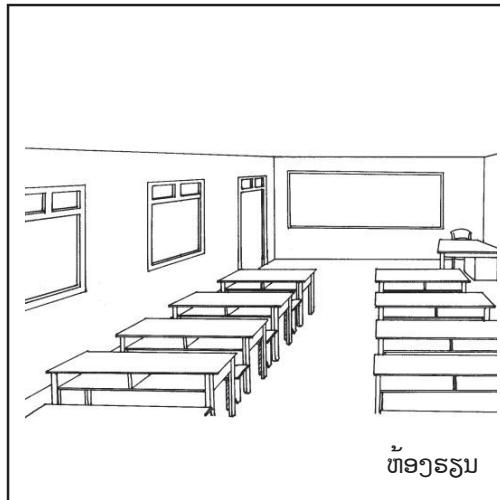
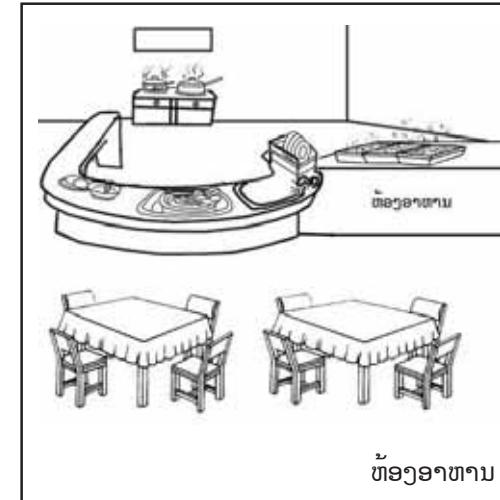
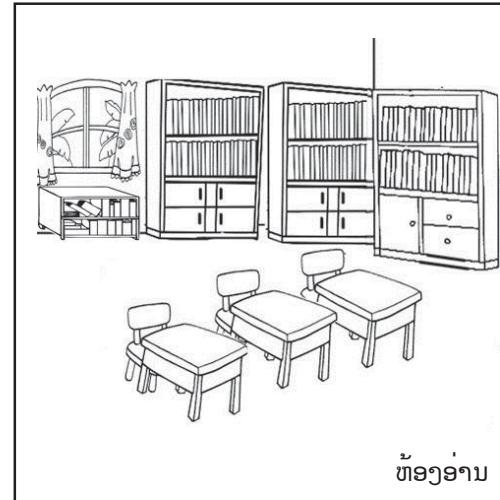
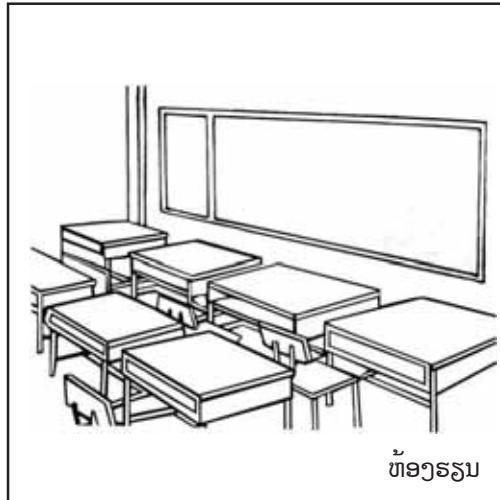
ໂອ



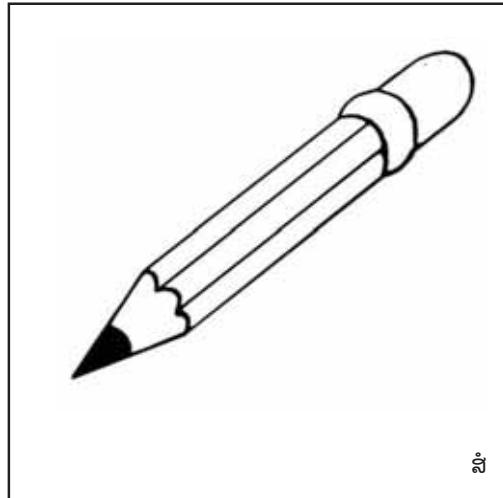
10. ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃນໂຮງຮວນທີ່ສົມບູນແບບກັບຮູບພາບທີ່ແຍກສ່ວນ



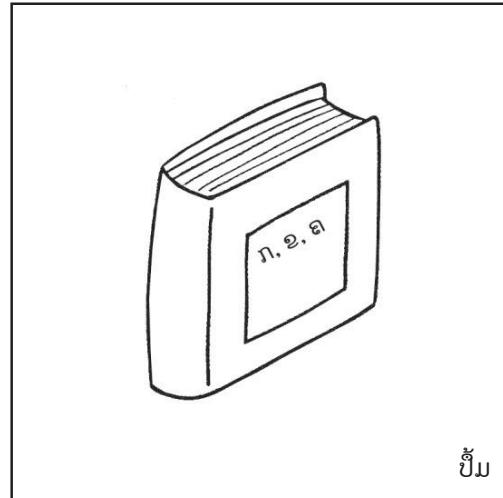
11. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຫ້ອງຮຽນ, ຫ້ອງອ່ານ ແລະ ຫ້ອງອາຫານ



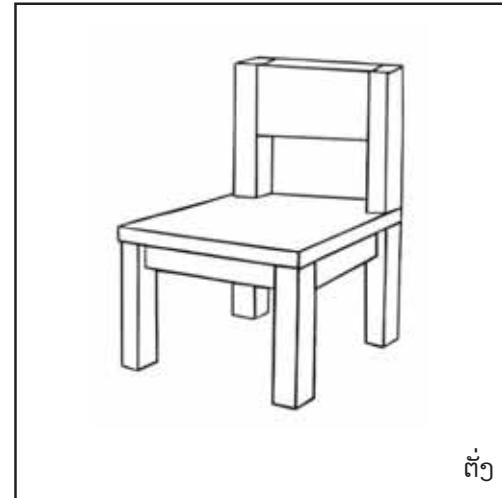
12. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ



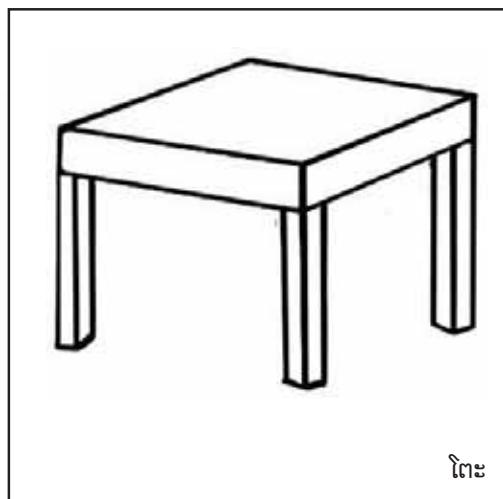
ສົ່ງ



ປຶ້ມ



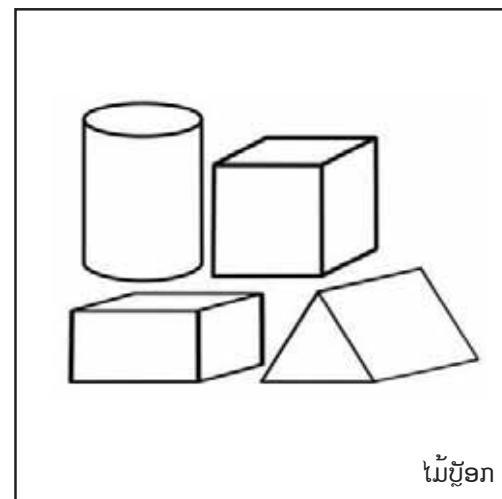
ຕັ້ງ



ໄຕະ

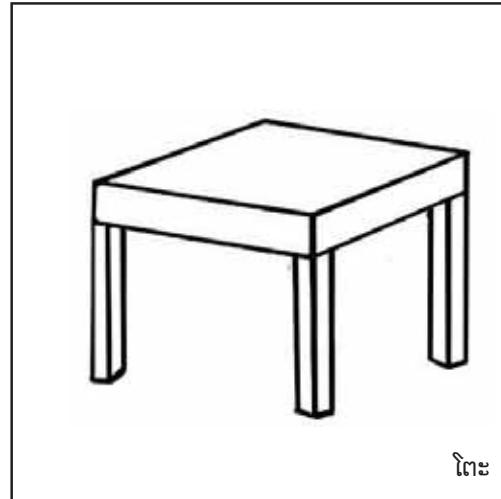


ຕຸກກະຕາ

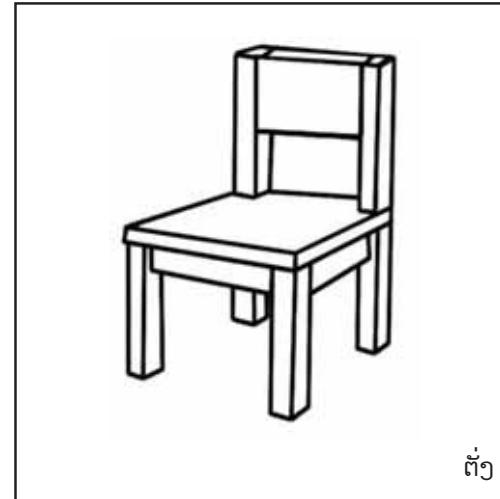


ແນ້ວອກ

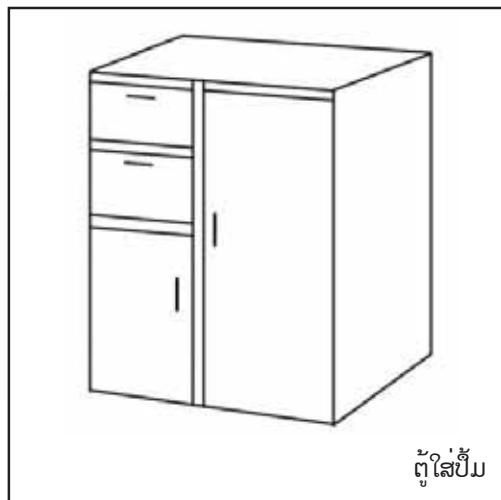
13. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອ່ານ



ໄຕະ



ຕ່າງ



ຕູ້ໄສບັນ

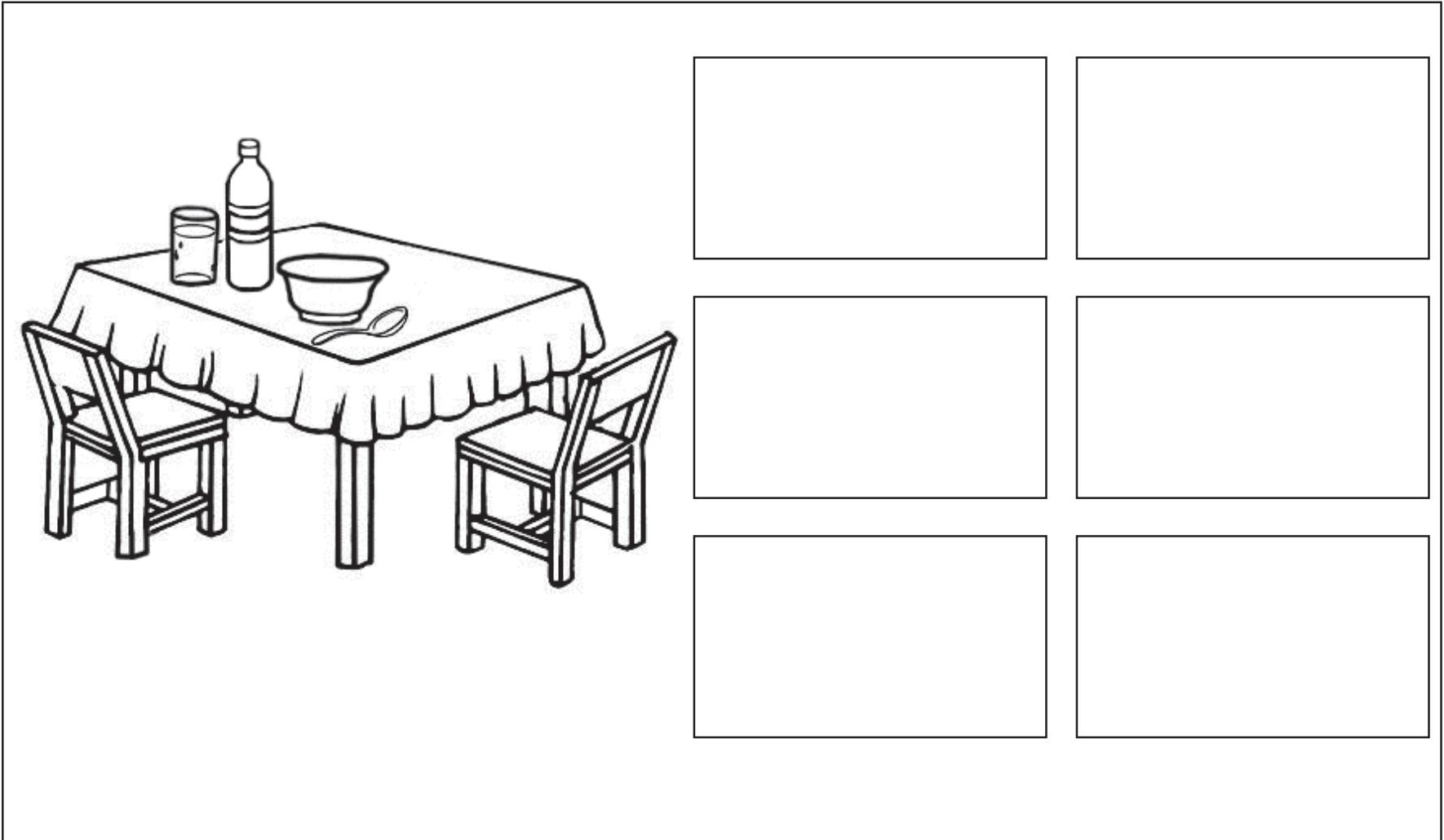


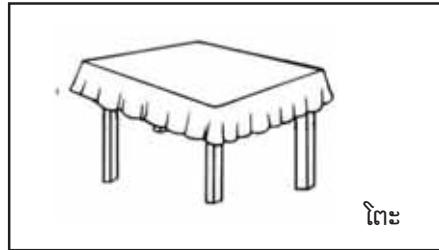
ບັດເຂົ້າຫ້ອງອ່ານ



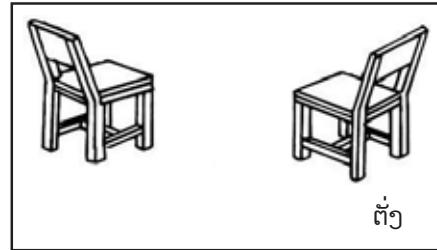
ບັນຮູບພາບ

14. ເນັ້ນສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງອາຫານ: ໂຕະ, ຕັ້ງ, ຖ້ວຍ, ບ່ວງ, ຈອກ ແລະ ຕຸກນັ້ນຳດືມ

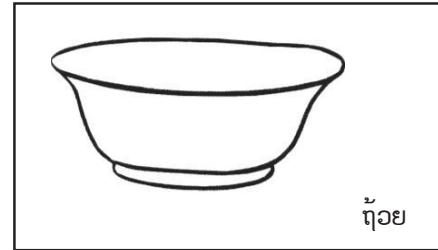




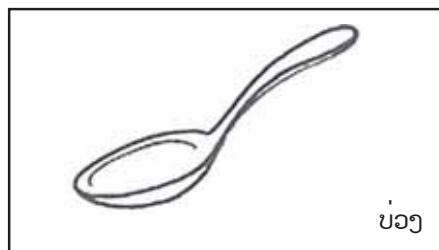
โต๊ะ



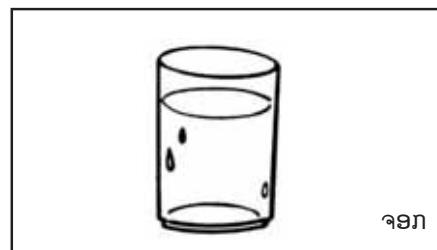
ตั้ง



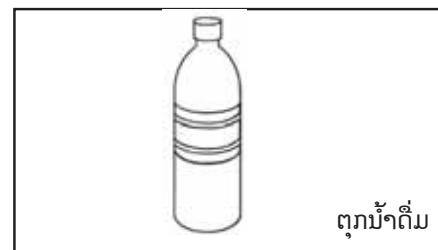
ถ้วย



ช้อน



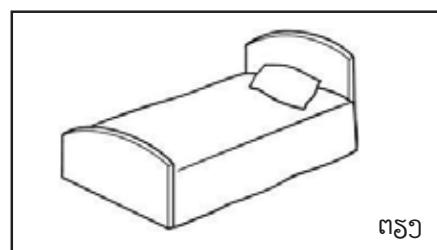
จอก



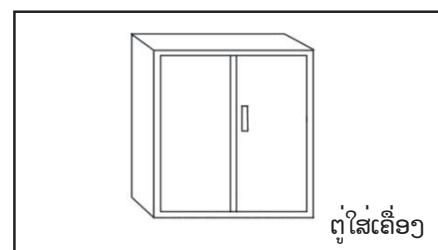
ตุกม้ำดื่ม



โซฟ่า

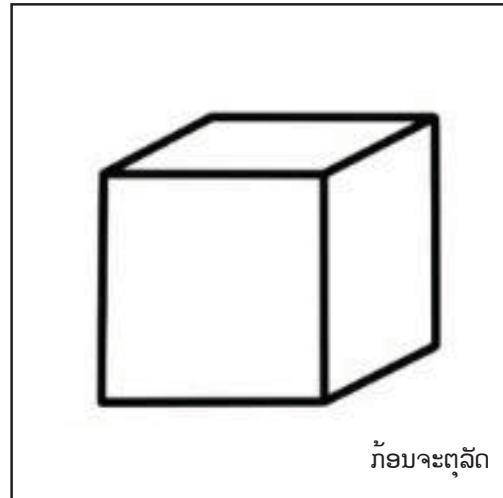


เตียง

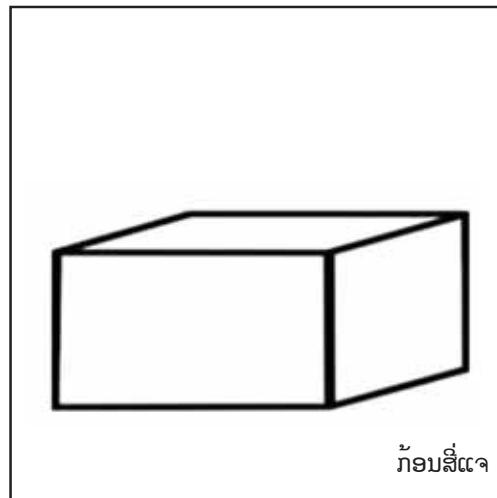


ตู้ใส่เดือย

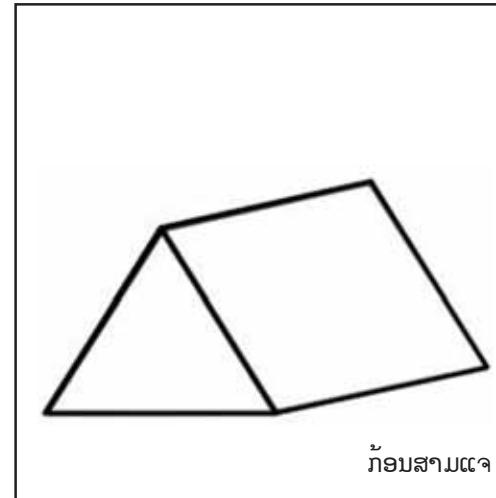
15. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບກອນຈະຕຸລັດ, ກອນສື່ແຈ, ກອນສາມແຈ



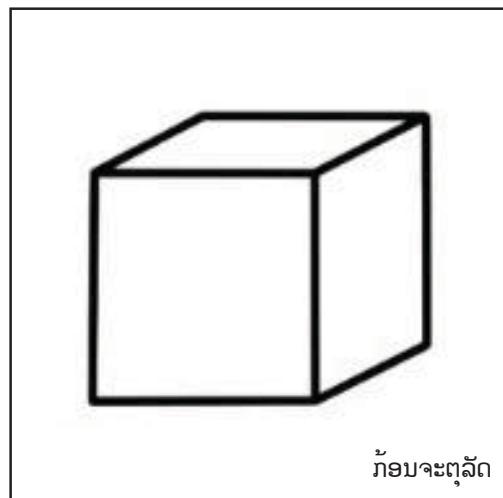
ກອນຈະຕຸລັດ



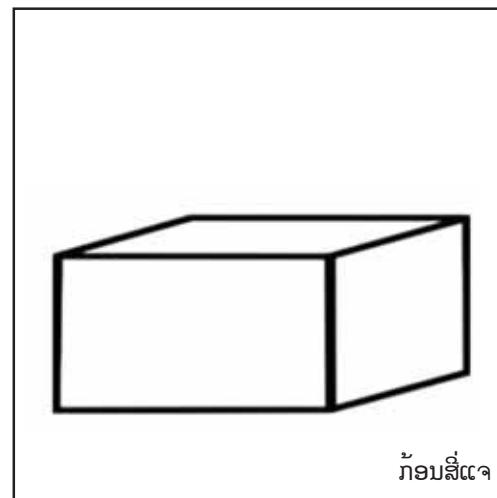
ກອນສື່ແຈ



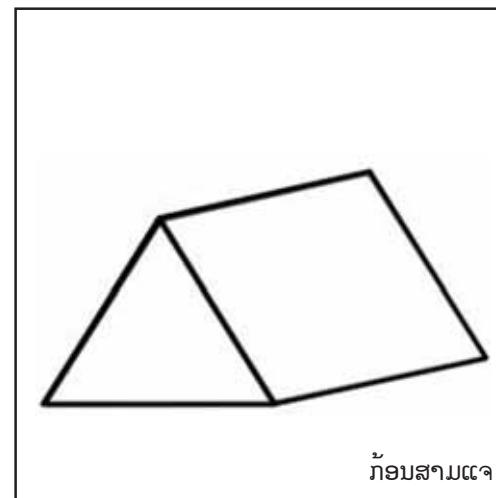
ກອນສາມແຈ



ກອນຈະຕຸລັດ



ກອນສື່ແຈ

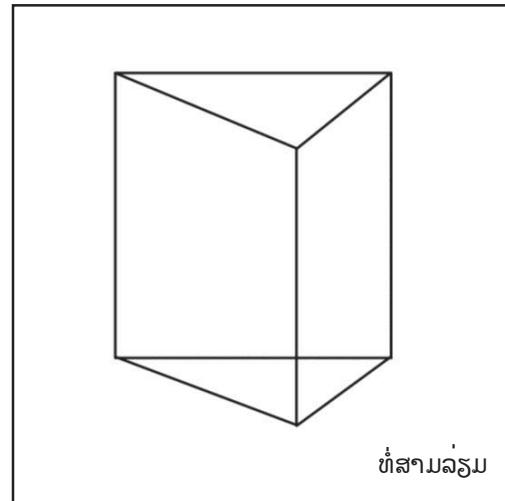


ກອນສາມແຈ

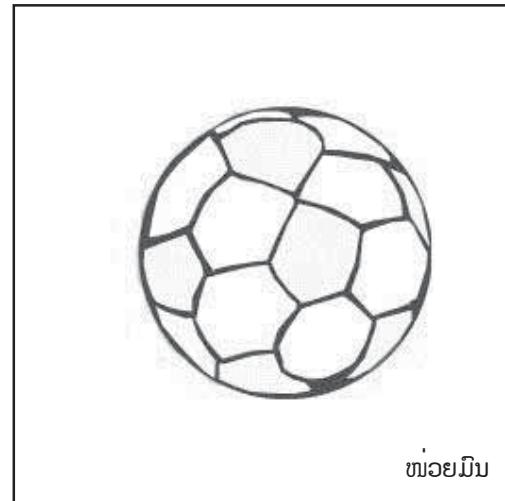
16. ແນມຕ່າງຮູບພາບເຄື່ອງຫຼັນໃນໂຮງຮຽນ



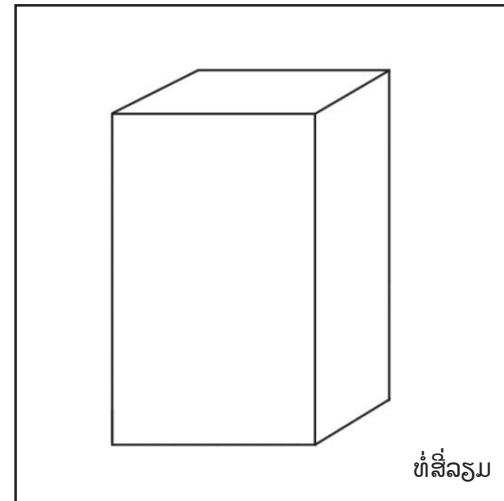
17. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບທີ່ສາມລຽມ, ຫ່ວຍມິນ, ທີ່ສື່ລຽມ, ທີ່ກົມ



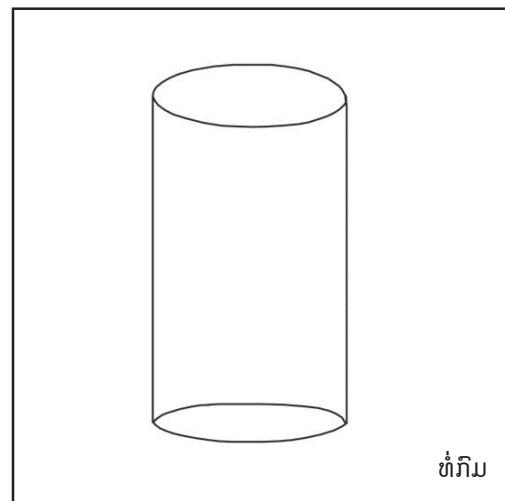
ທີ່ສາມລຽມ



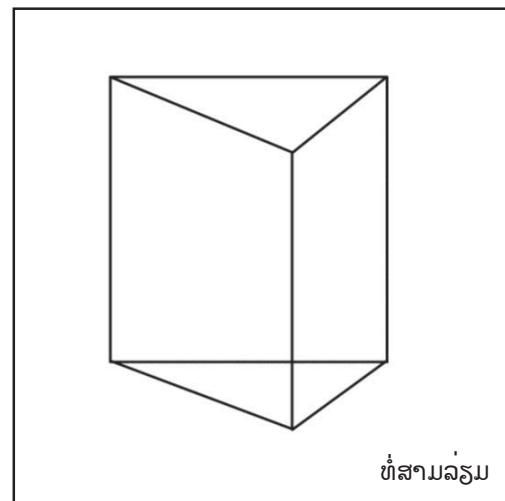
ຫ່ວຍມິນ



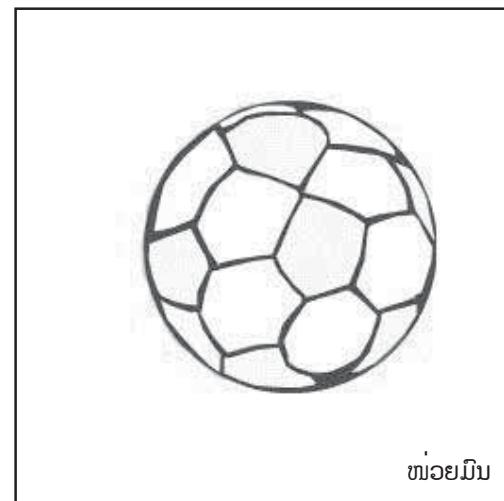
ທີ່ສື່ລຽມ



ທີ່ກົມ

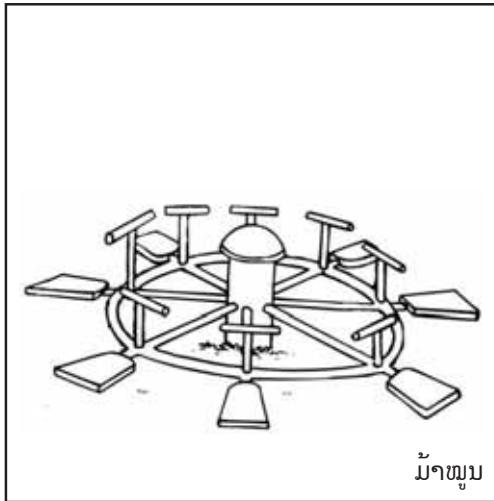


ທີ່ສາມລຽມ



ຫ່ວຍມິນ

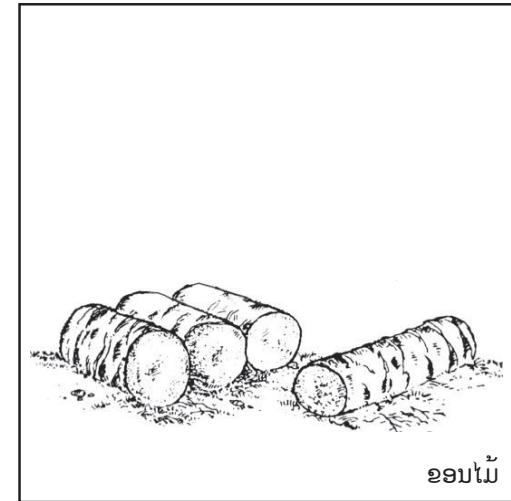
18. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດືອນ



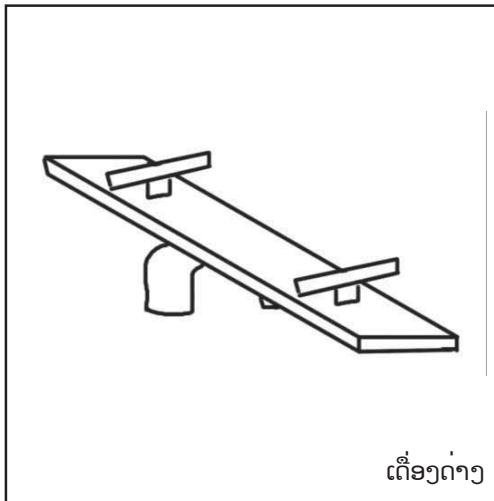
ມ້າພູນ



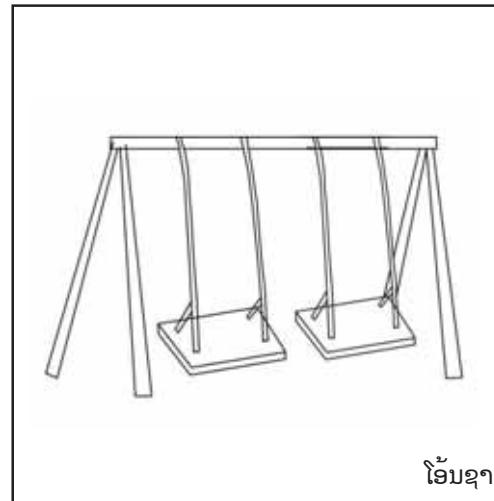
ຮາວໂຫນ



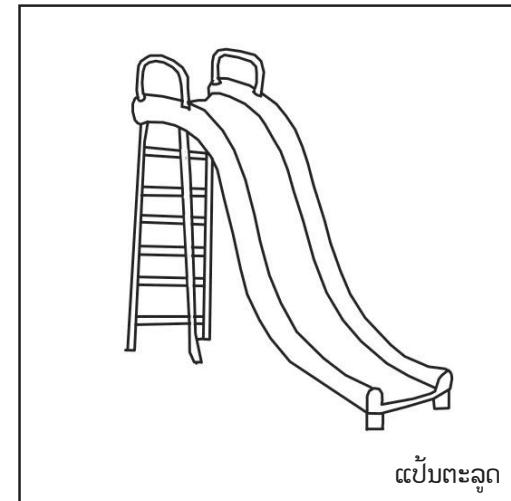
ຂອນໄມ້



ເຄື່ອງດາງ

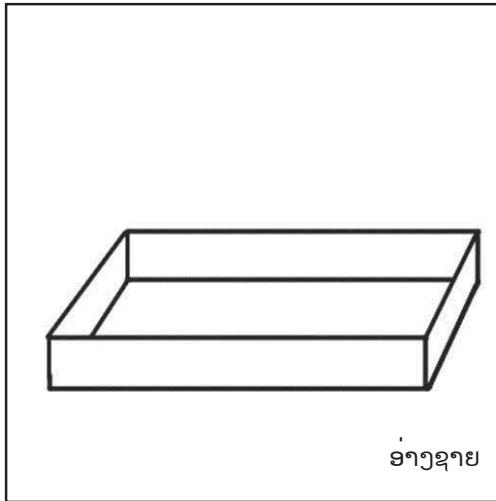


ໄອນ໌ຊາ

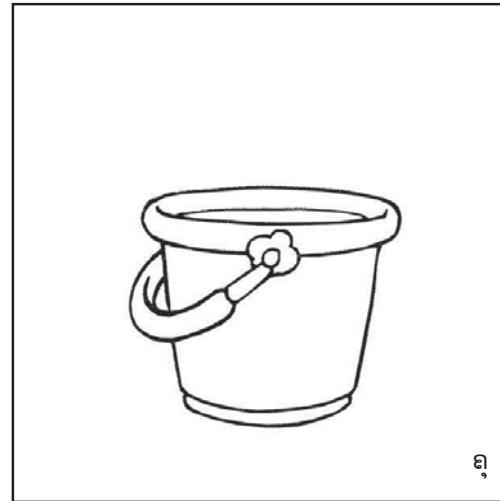


ແປ້ນຕະລູດ

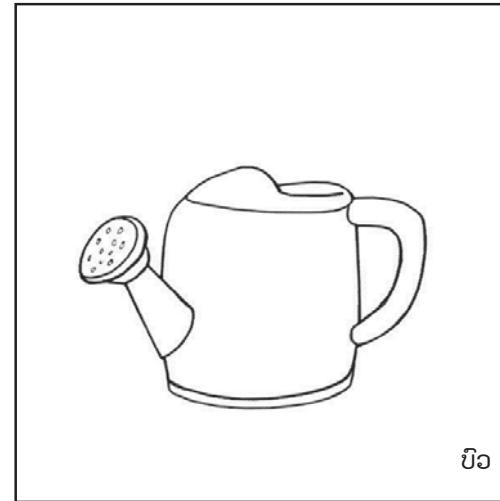
19. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຫຼັ້ນນໍ້າ-ຫຼັ້ນຊາຍ



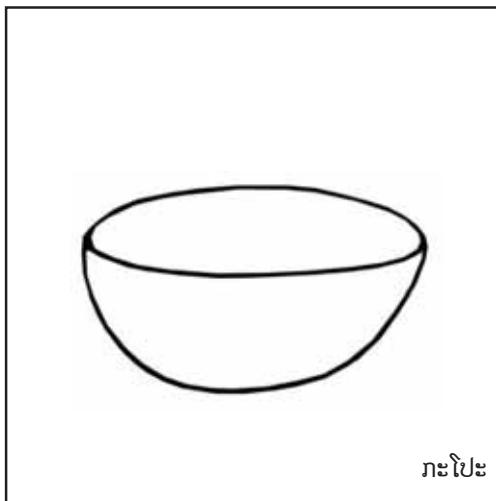
ອ່າງຊາຍ



ຄູ່



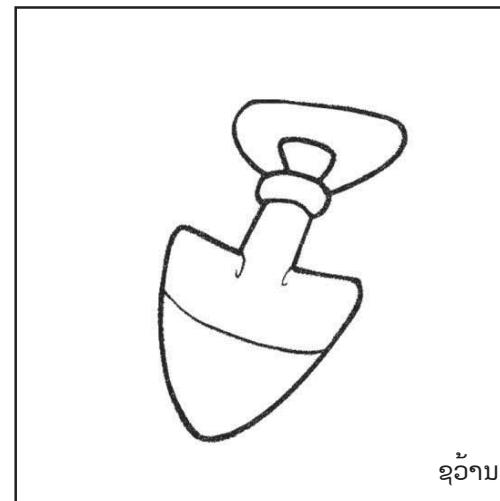
ບົວ



ກະໄປ



ກະປ່ອງ



ຊວ້ານ

20. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບປະໂຫຍດຂອງເວົ້າການສະແດງ



ໜ່ວຍທີ 4 ບ້ານຂອງຂອຍ

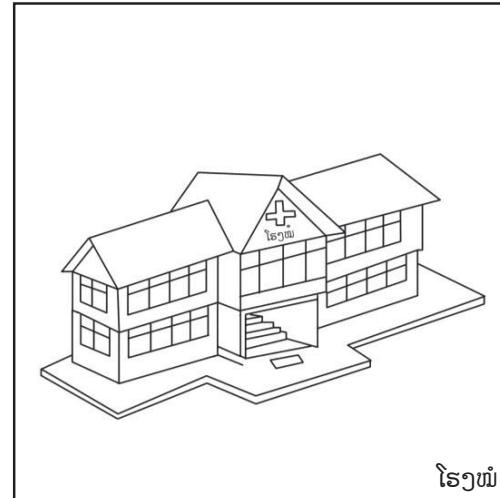
1. ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສະຖານທີ່ສໍາຄັນໃນບ້ານ



ຕະຫຼາດ



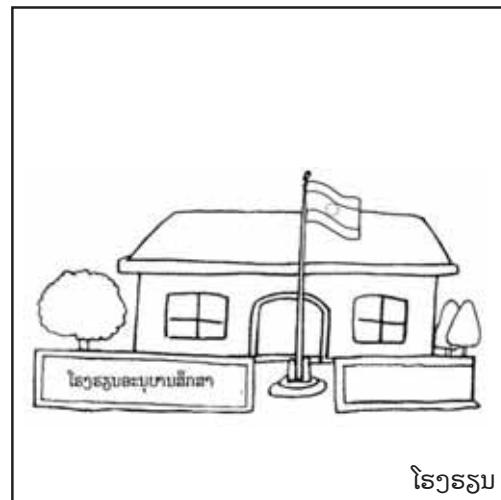
ຮ້ານຂາຍເຄື່ອງ



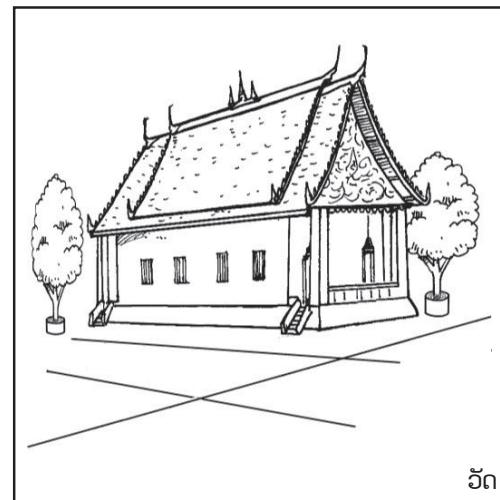
ໂຮງໝໍ



ສຸກສາລາ



ໄຊງ່ຽນ

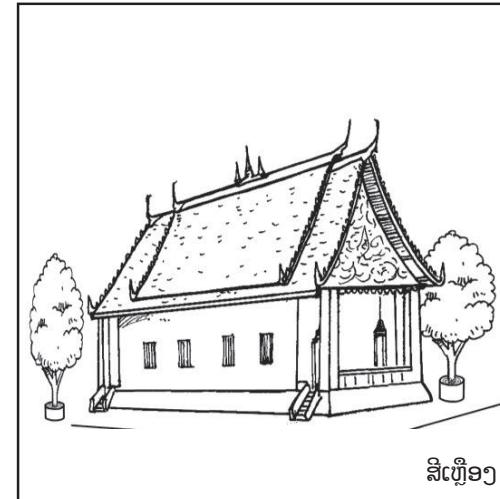
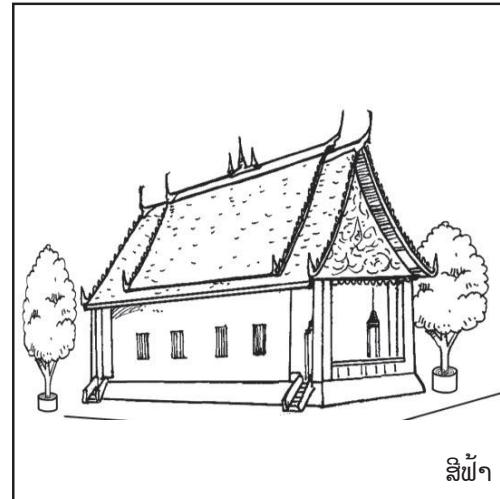
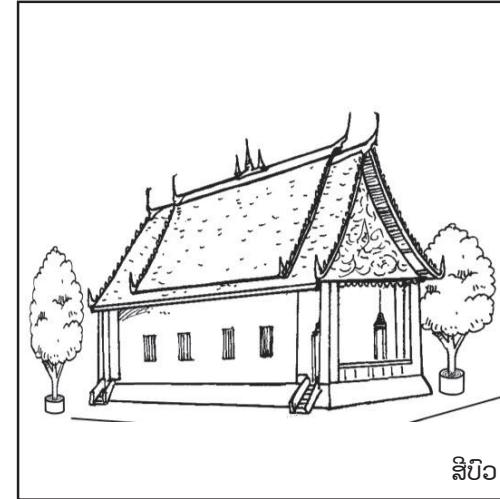
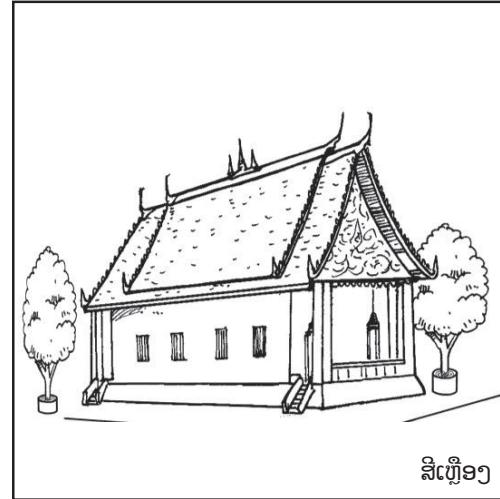
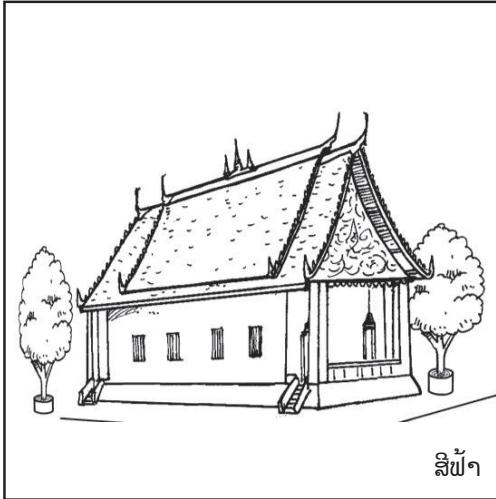


ວັດ

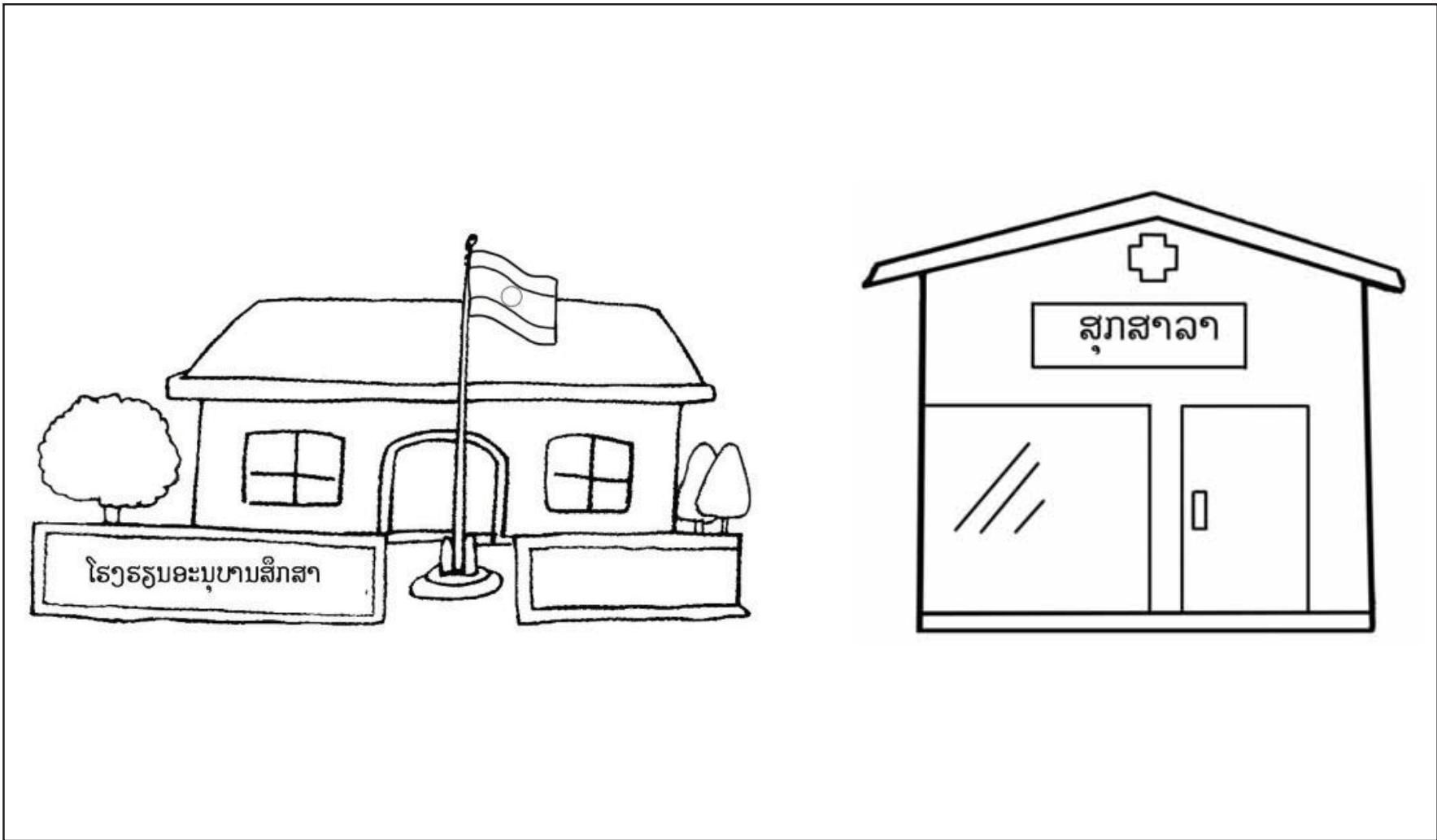
2. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸກຄົນທີ່ເຮັດວຽກໃນຫ້ອງການບ້ານ



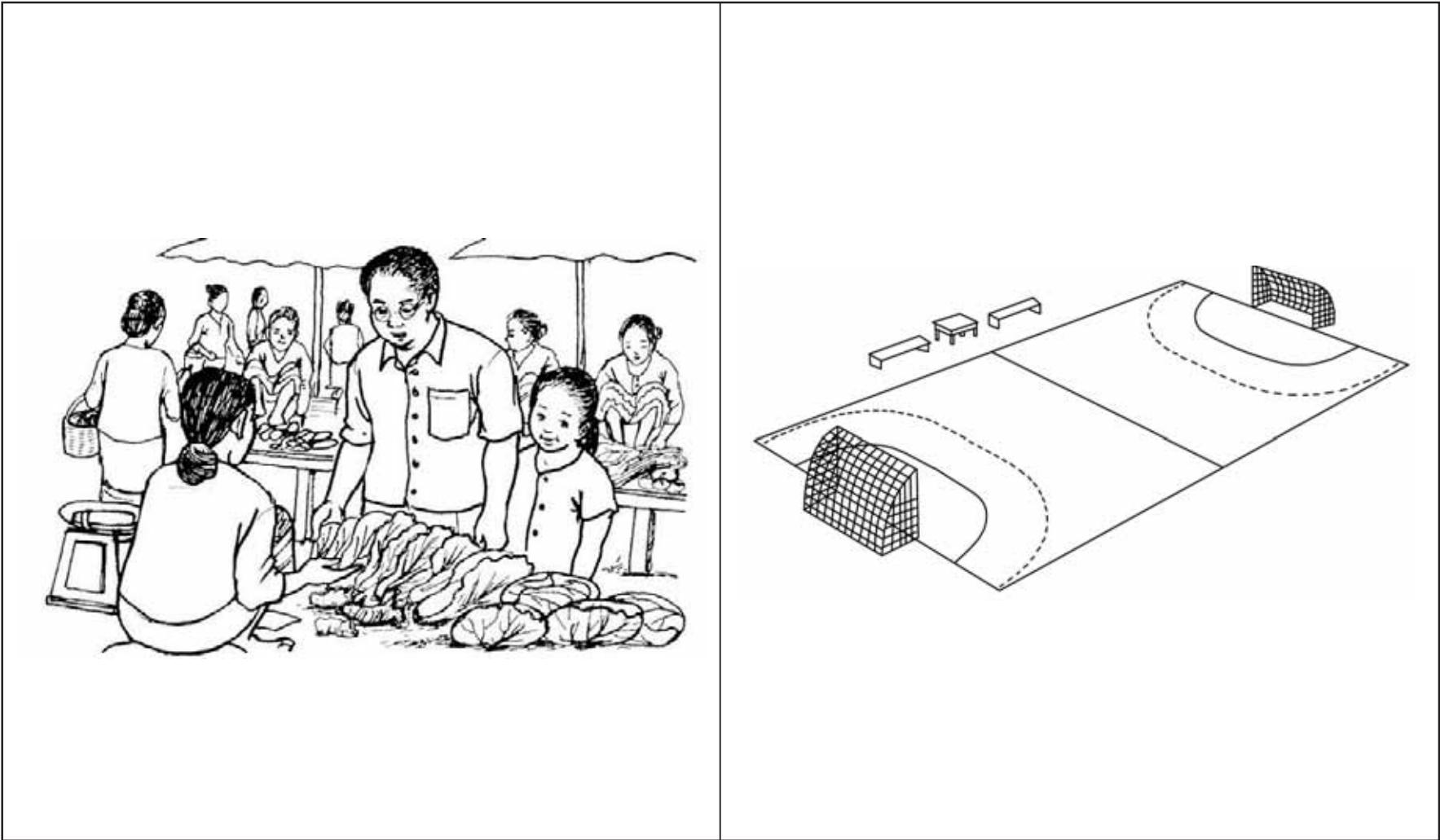
3. แบบจัดหมวดหมู่รูปภาพวัดตามสี: สีฟ้า, สีเขียว, สีขาว, สีน้ำเงินากว้าง



4. ແນມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງອຽນ ແລະ ສຸກສາລາ



5. ແກມຕໍ່ຮູບພາບຕະຫຼາດ ແລະ ເດີນກິລາ



6. ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸກຄົນສໍາຄັນພາຍໃນບ້ານ



ຊາວນາ



ຊາວສວນ



ນາຍຄູ່



ແພດ



ທະຫານ



ຕໍ່າຫຼວດ



ແມ່ຄ້າ



ຝ່າ



ນາຍບ້ານ



ຮູບາ

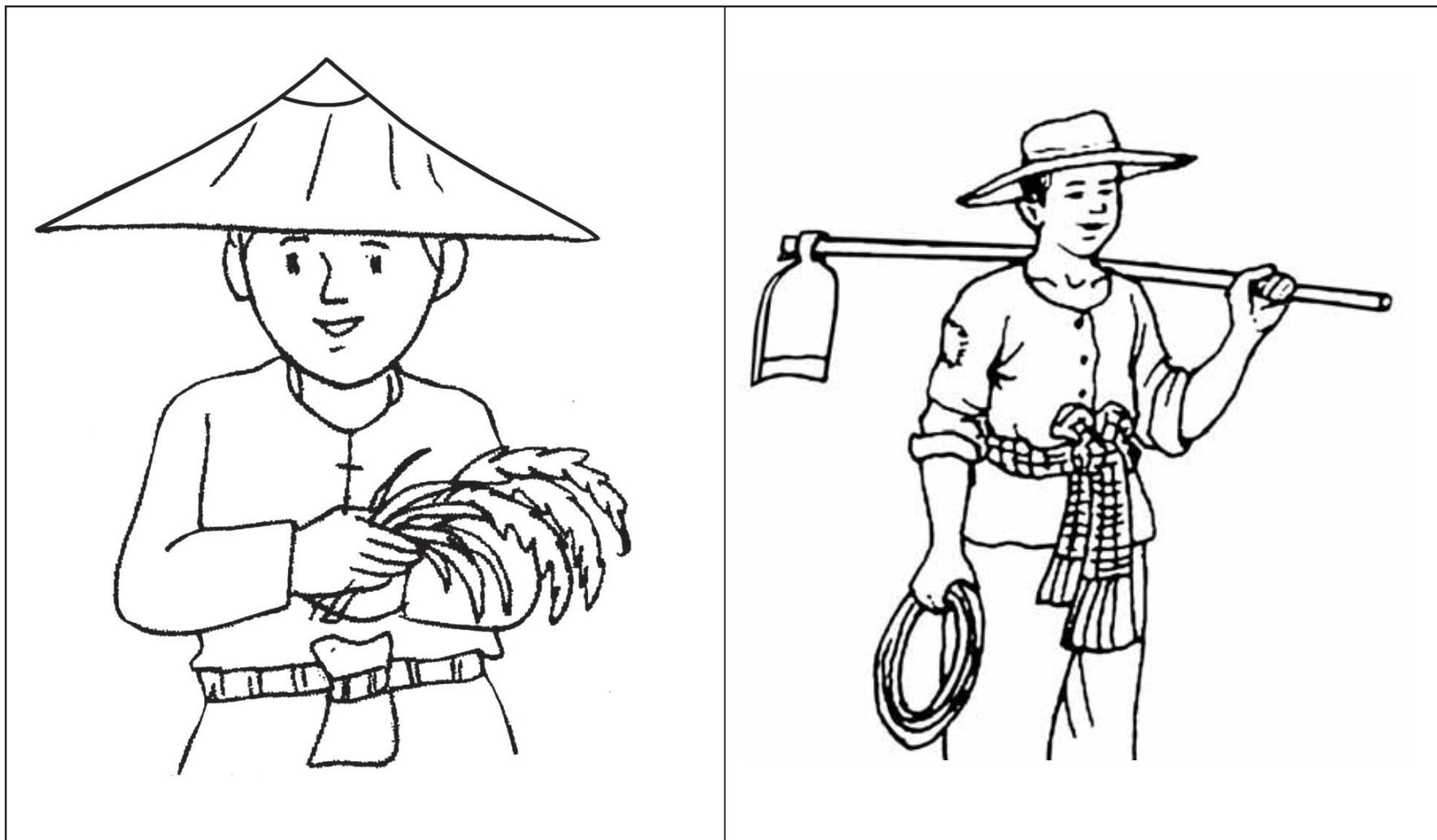


ກຳມະກອນ

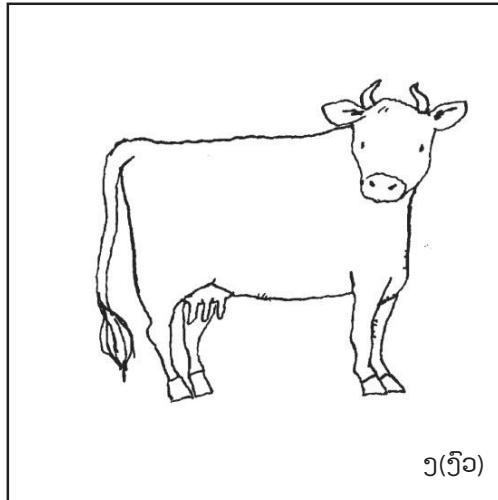


ຊາວນາ

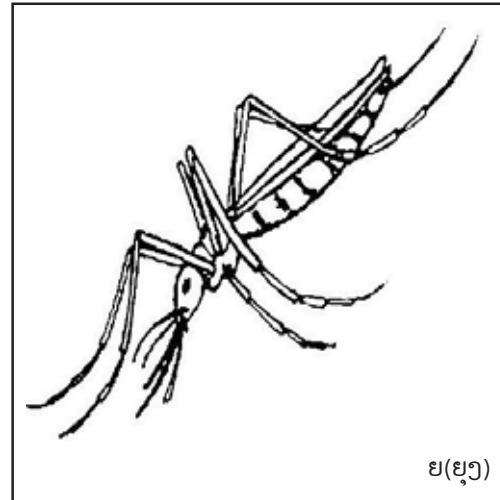
7. ແກມຕໍ່ຮັບພາບຊາວນາ ແລະ ຊາວສວນ



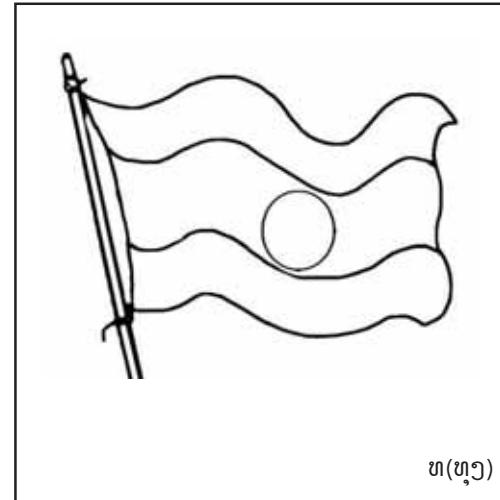
8. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ



ວ(ວົວ)



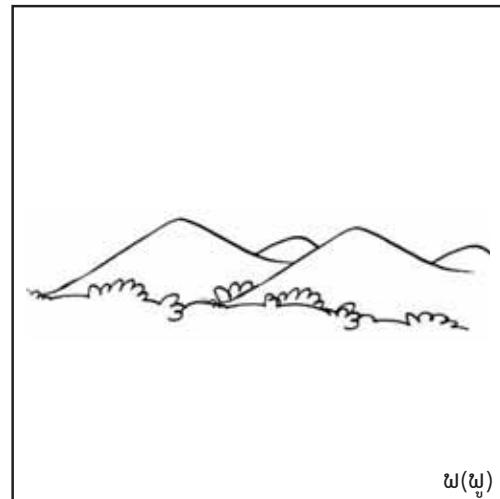
ຍ(ຍຸງ)



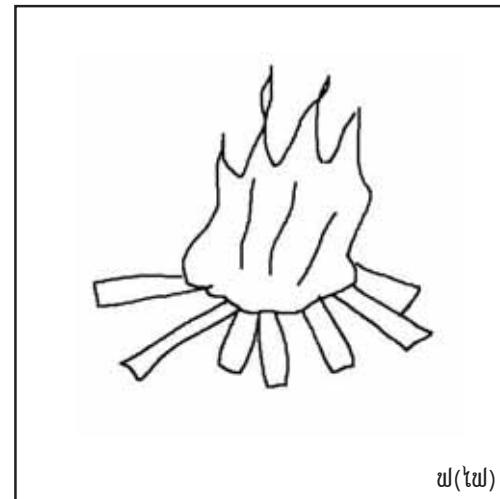
ທ(ຫຼົງ)



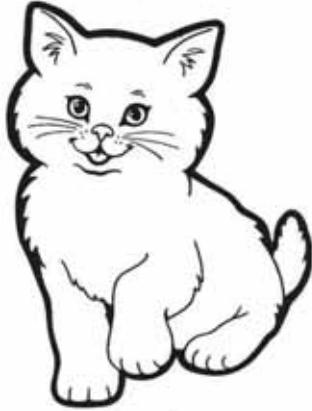
ນ(ນິກ)



ວ(ວຸ)



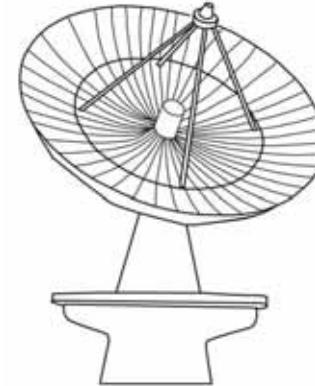
ພ(ພົມ)



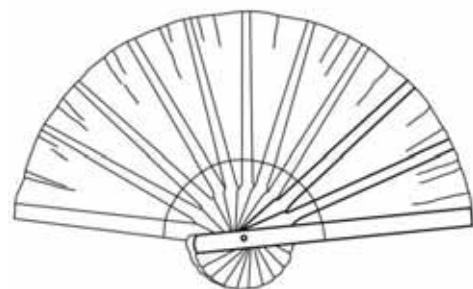
ມ(ມມວ)



ລ(ລືງ)



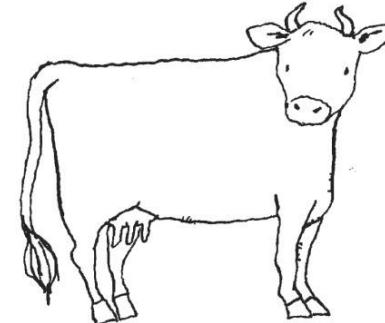
ຮ(ຮາດາ)



ວ(ວິ)



ຮ(ຮີອນ)



ງ(ງົວ)

9. ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວພະຍັນຊະນະ: ກ, ຍ, ທ, ນ, ພ, ພິ, ມ, ລ, ວ, ຕ

ກ

ຍ

ທ

ນ

ປ

ບ

ມ

ລ

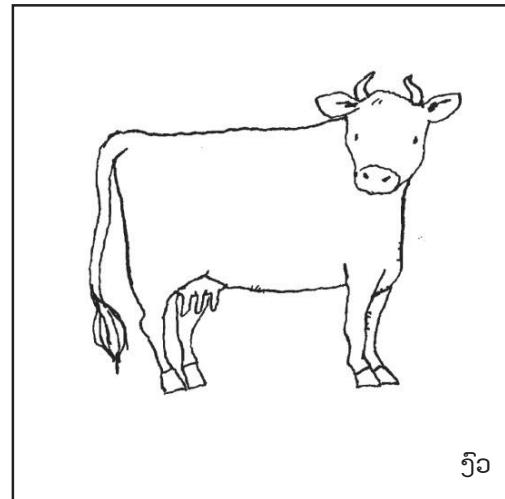
ສ

ກ

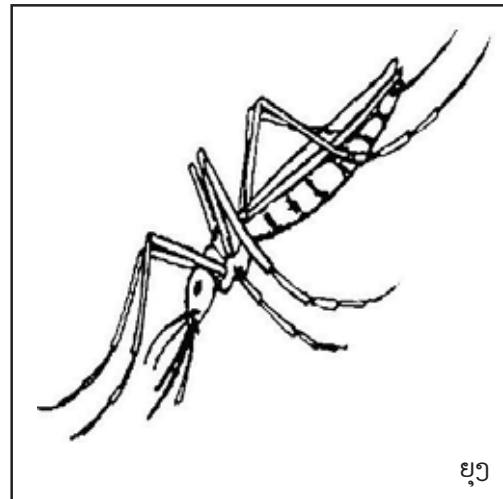
ນ

ງ

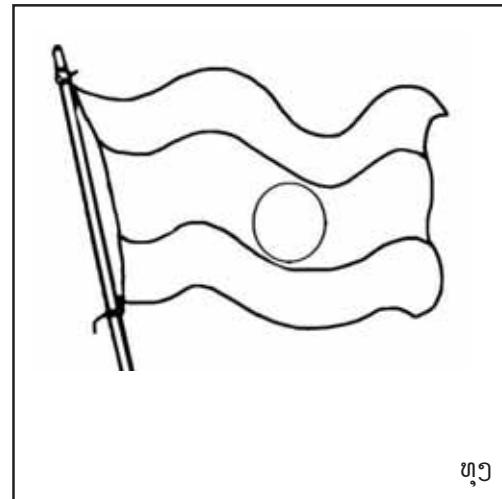
10. ແນມຈັບຄູ່ຮົບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະ



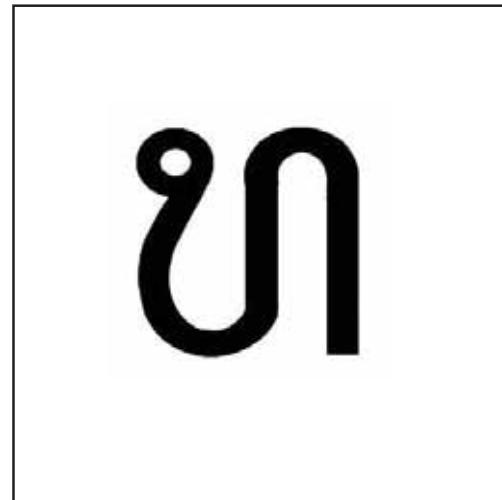
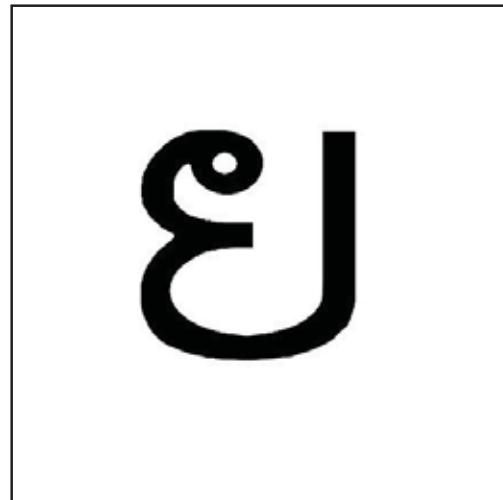
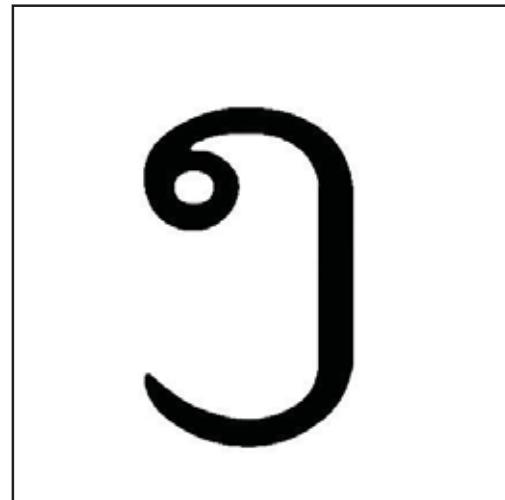
ວົວ

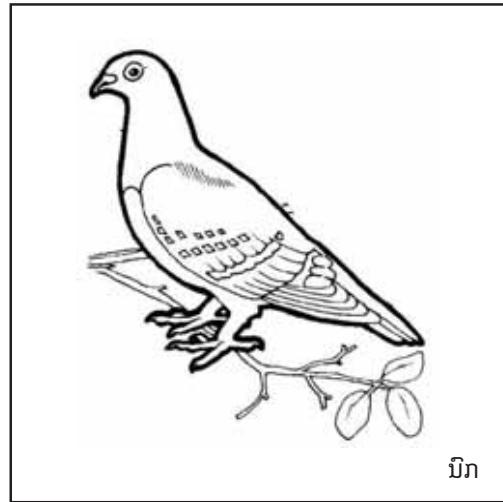


ຍຸງ

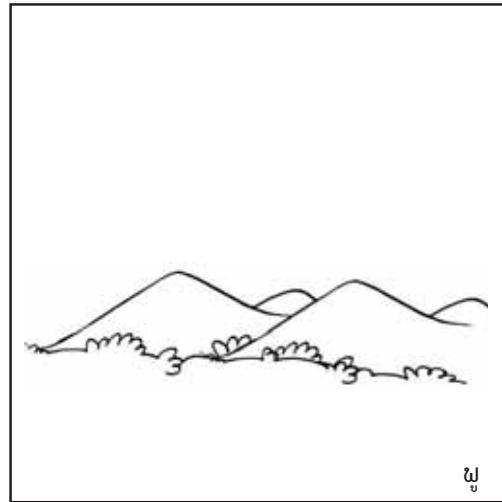


ຫຼັກ

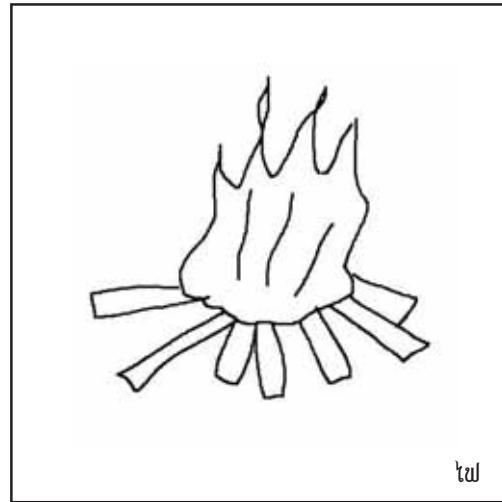




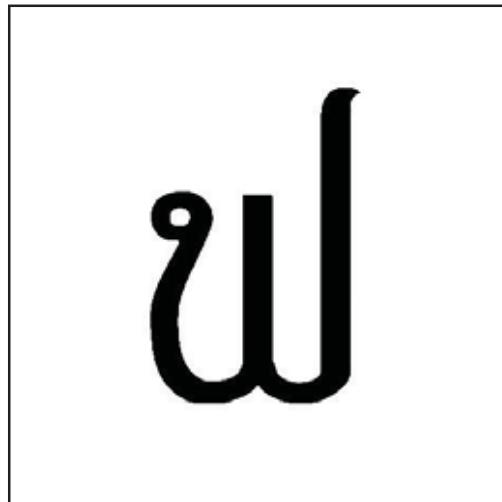
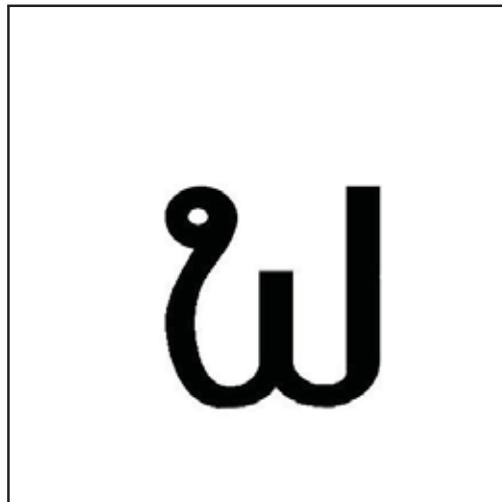
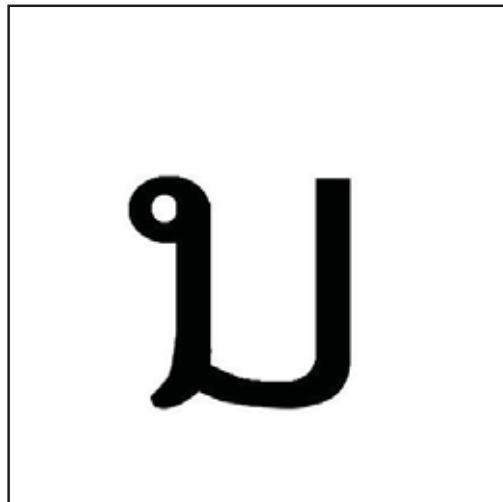
ମ୍ବ

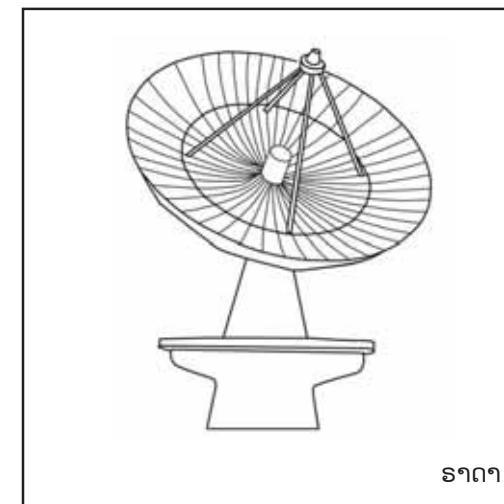
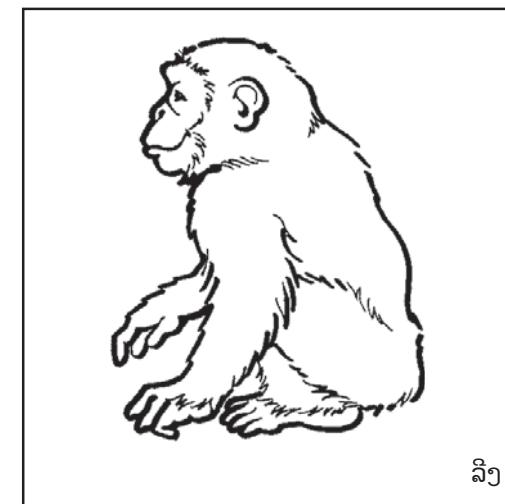
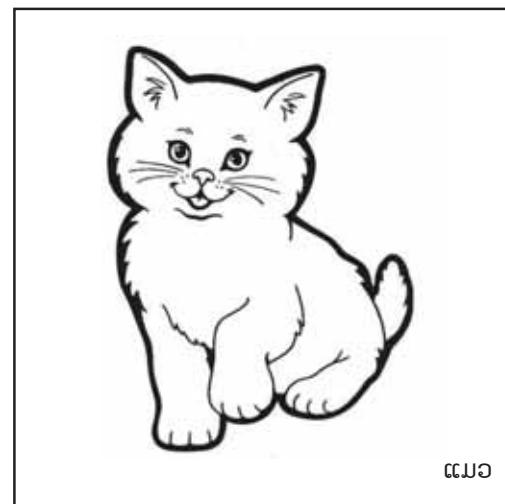


ପ୍ର



ତ୍ର





แมว

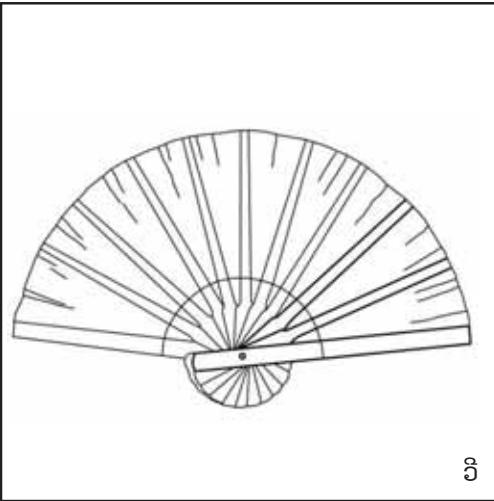
ลิง

ราถາ

ມ

ລ

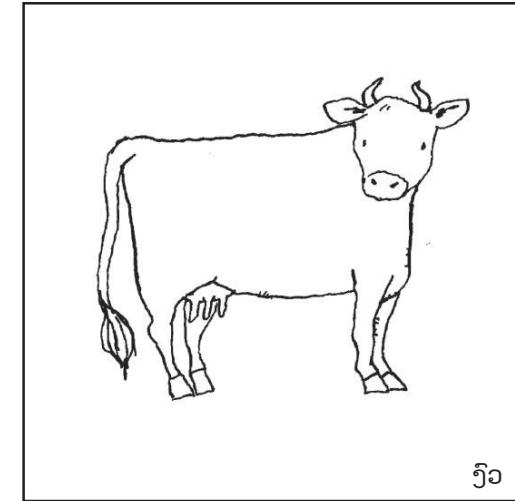
ສ



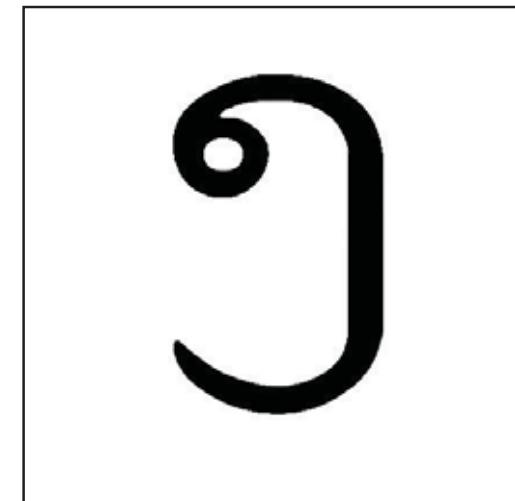
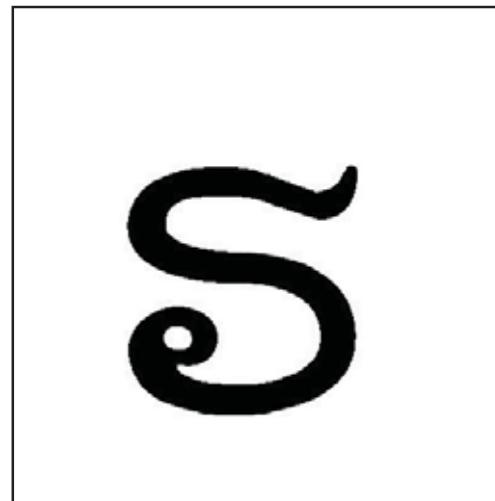
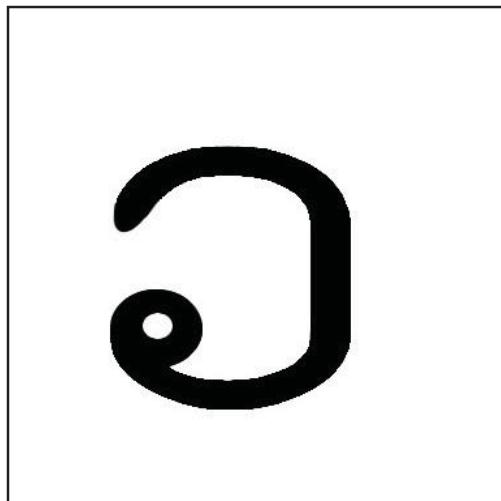
ວິ



ເຮືອນ



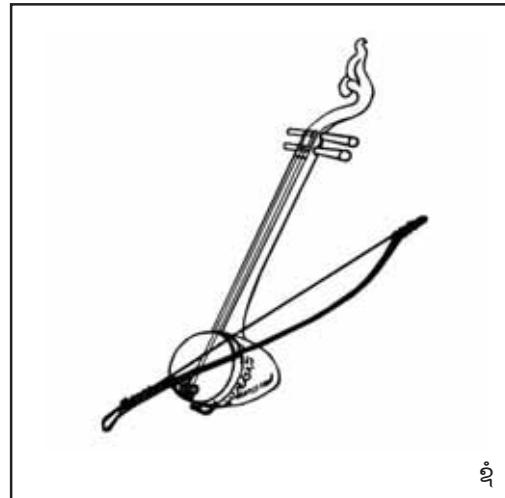
ງວ



11. ແກມຕໍ່ຮູບພາບແຕກນ້ອຍລຳ



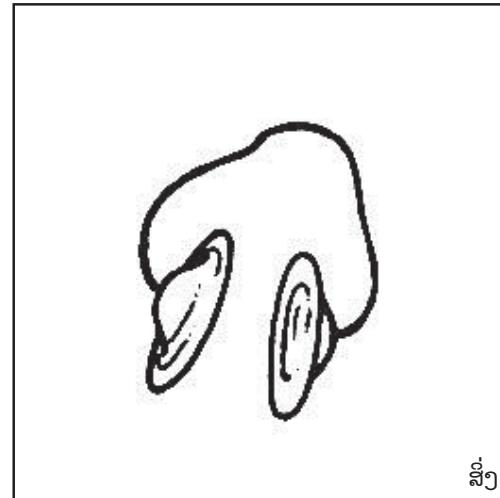
12. ແກມຈັດໝວດໝູຕາມປະເພດຮູບພາບເຄື່ອງດິນຕີຜົນເມືອງລາວ



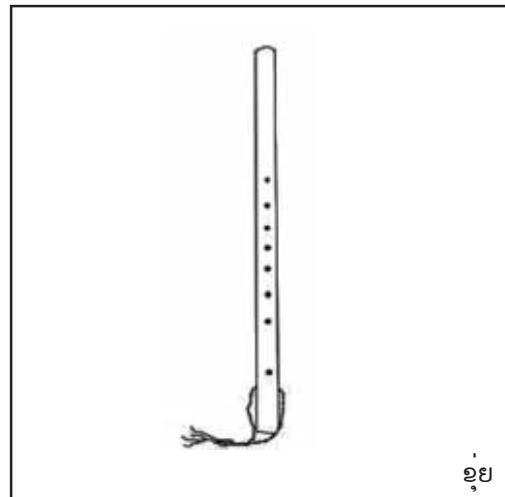
ຂໍ້າ



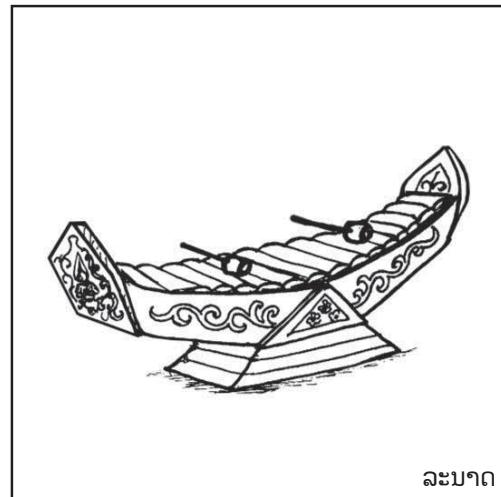
ກອງ



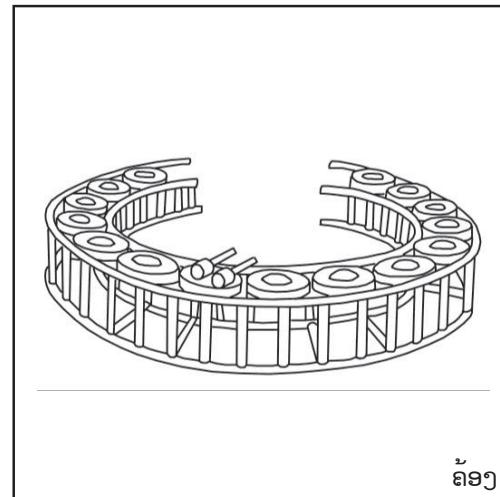
ຂໍ້າ



ຂໍ້ຍ



ລະບາດ

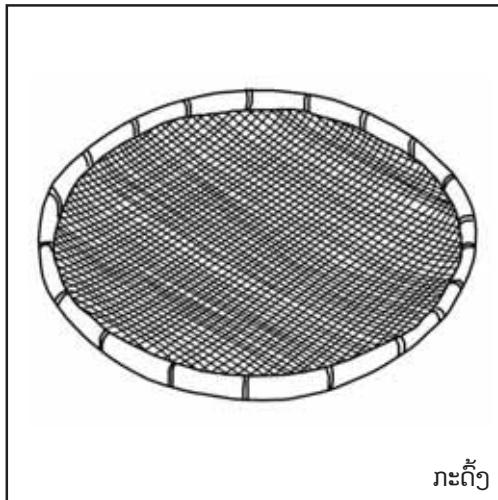


ຄ້ອງ

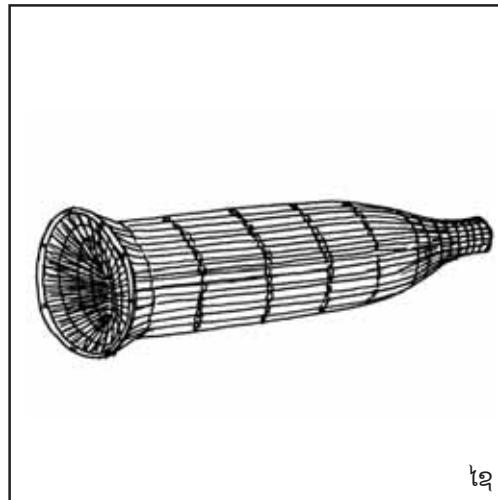
13. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງຫັດຖະກຳພື້ນເມືອງລາວ



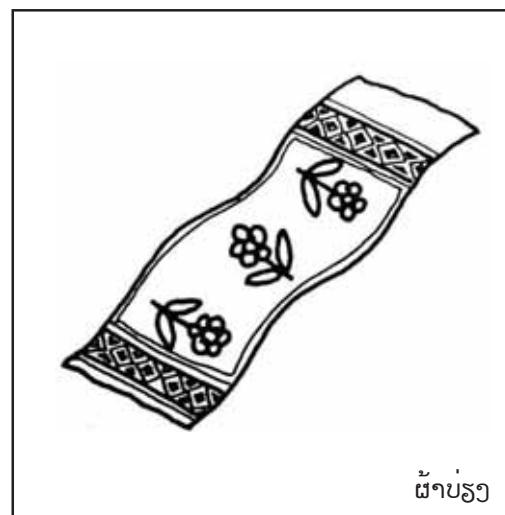
ຜ້າສະຫຼັງ



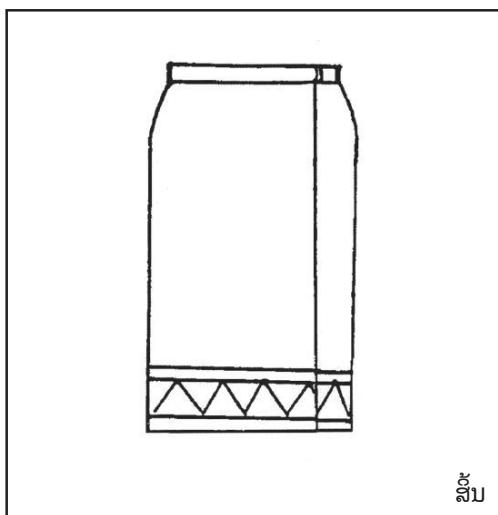
ກະດັງ



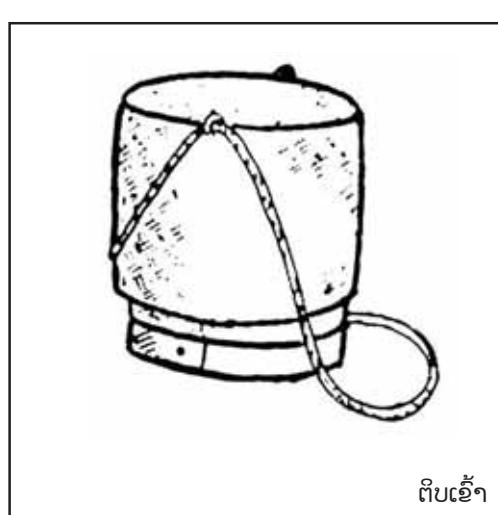
ໄຊ



ຜ້າບຽງ



ສັນ



ຕິບເອົ້າ

14. ໄກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບບຸນອອກພັນສາ



ໃສ່ບາດ



ໄຫວເຮືອໄຟ



ລອຍກະໂຫງ



ໃສ່ບາດ

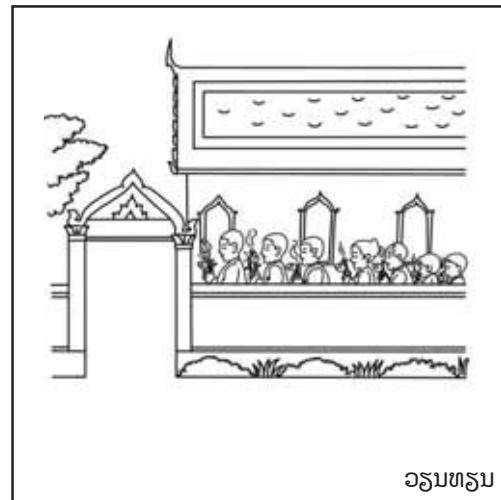
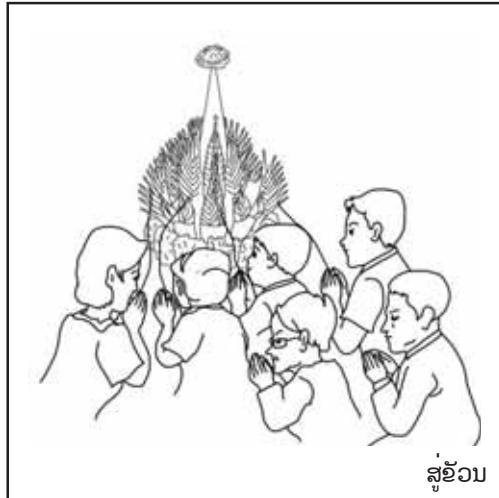


ໄຫວເຮືອໄຟ

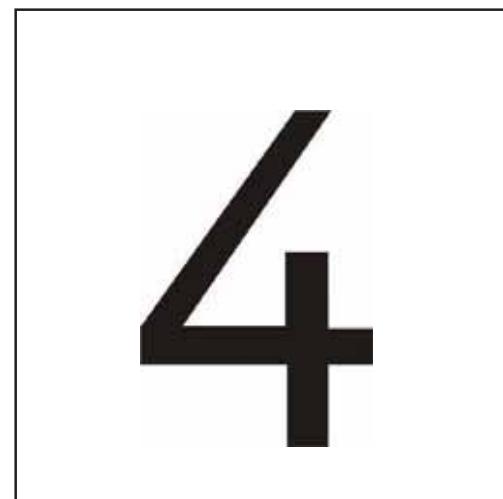
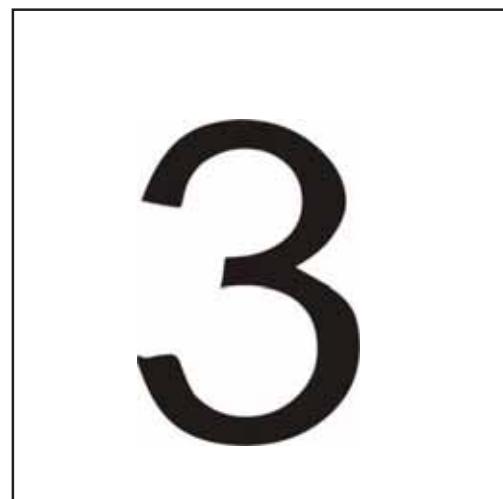
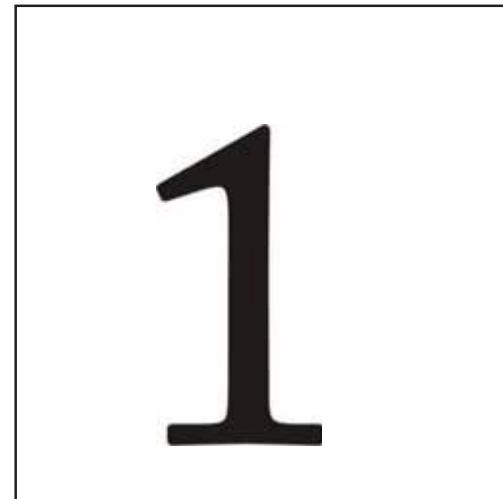
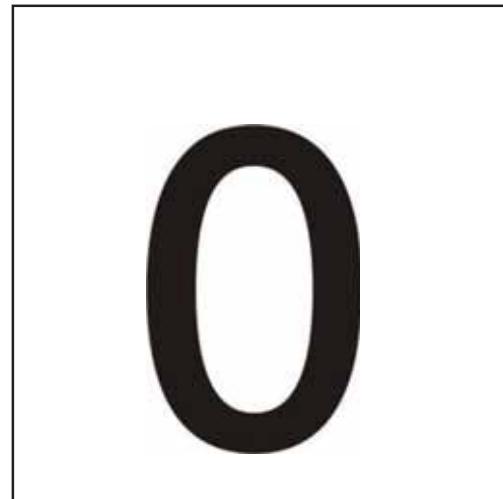


ລອຍກະໂຫງ

15. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄີກັນຮູບພາບບຸນປີໃໝ່ລາວ



16. ແກມລຽນລຳດັບຕົວເລກແຕ່ 0-9



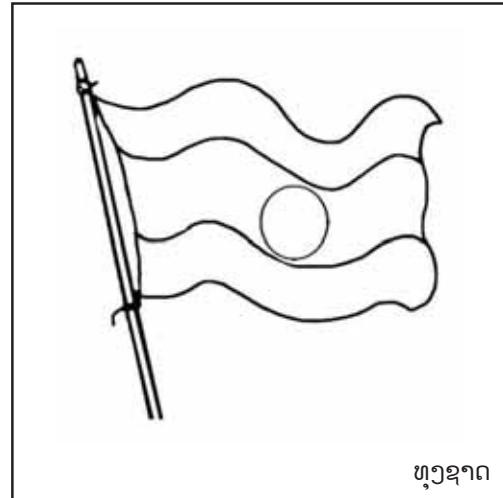
6

7

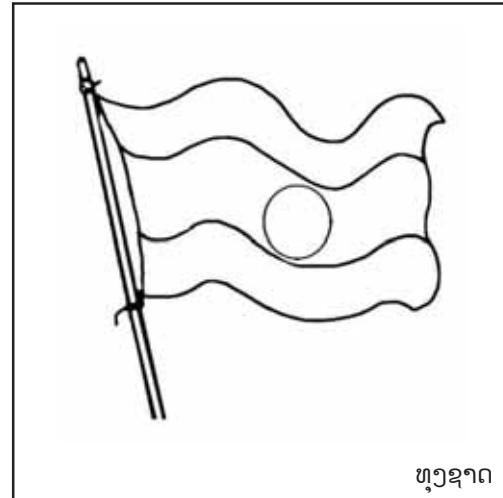
8

9

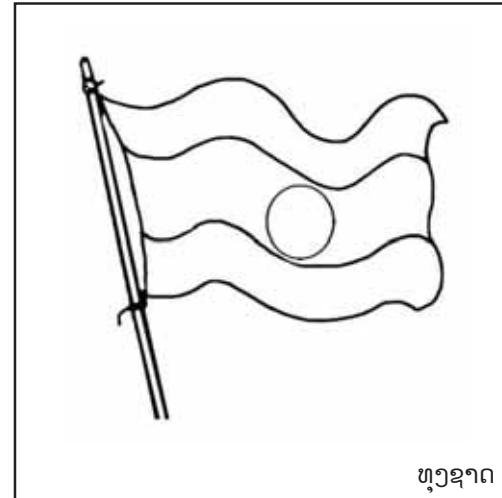
17. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບທຸງຊາດ, ທຸງທົວຕາມສີ: ສີເຫຼືອງ, ສີແດງ, ສີຂຽວ, ບ້າມາກກັງ, ສີຟ້າ



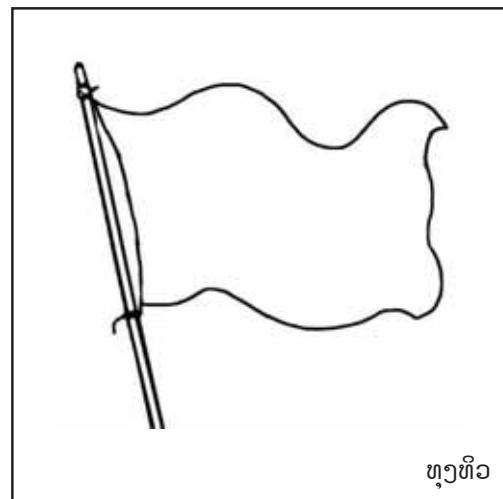
ທຸງຊາດ



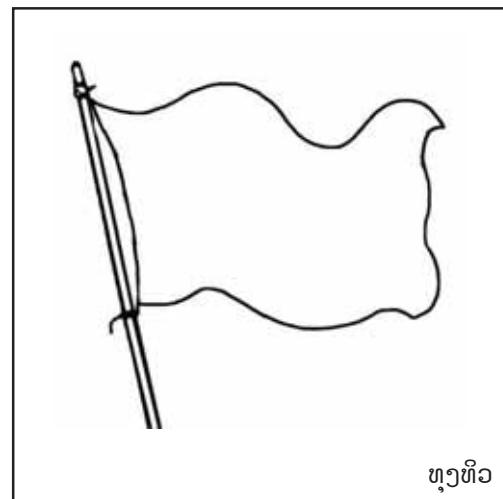
ທຸງຊາດ



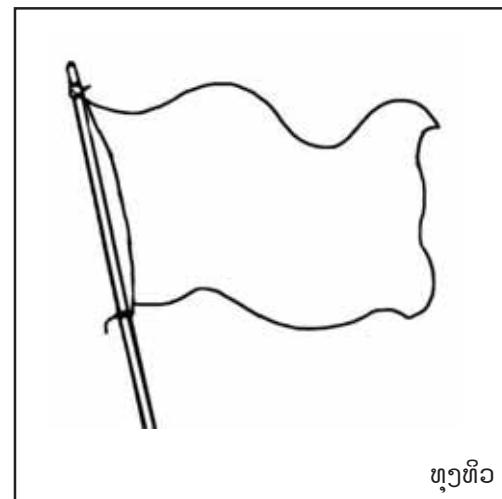
ທຸງຊາດ



ທຸງທິວ

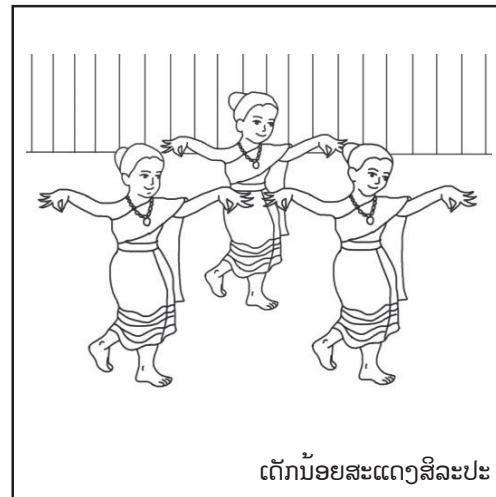


ທຸງທິວ

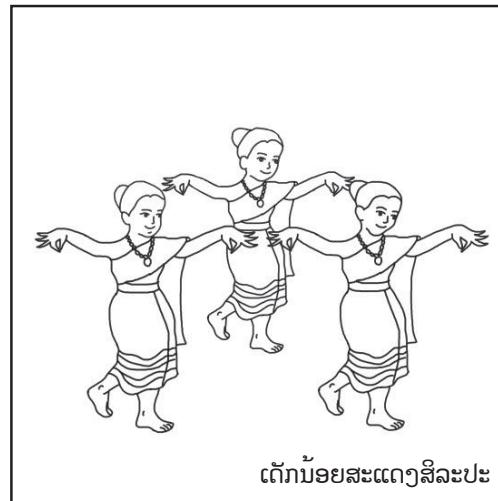
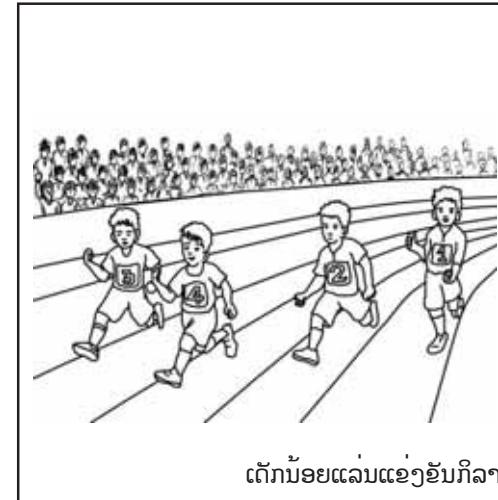


ທຸງທິວ

18. រោមចិបគូទៀតិការងារប្រព័ន្ធបាបាហានសាខាដីជុំសម្រាប់ថ្ងៃសាកិន



19. ဏາມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການສະເໜີມສະຫງອງວັນສ້າງຕັ້ງກອງທັບ



20. ဏາມຈັບຄຸ້ມື່ຄົກັນຮູບພາບການສະຫຼອງບຸນວັນເດັກນ້ອຍ



ເດັກນ້ອຍຮ້ອງແງ



ເດັກນ້ອຍຟ້ອນ



ເດັກນ້ອຍຕາະບານ



ເດັກນ້ອຍຮັບຂອງຂວັນ



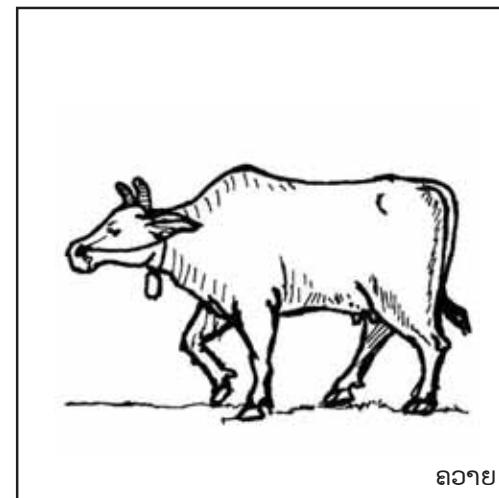
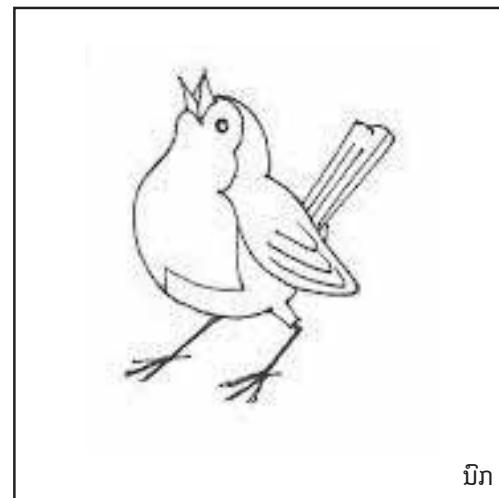
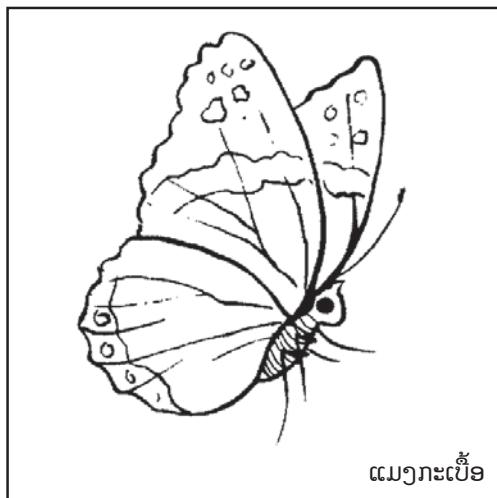
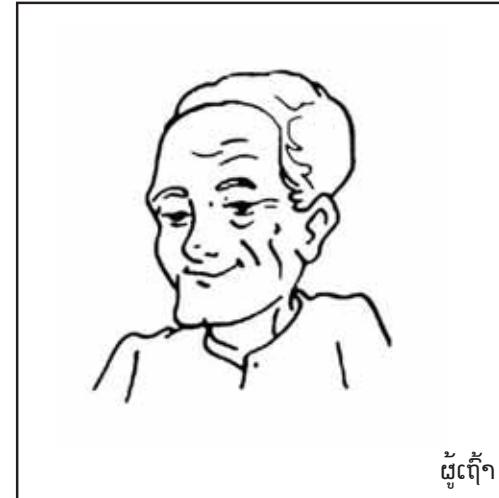
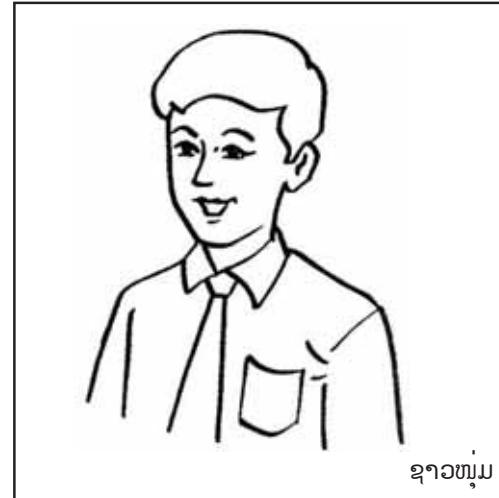
ເດັກນ້ອຍກວດສຸຂະພາບ

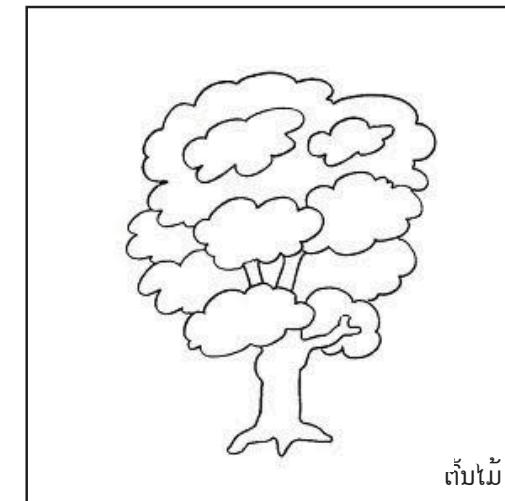
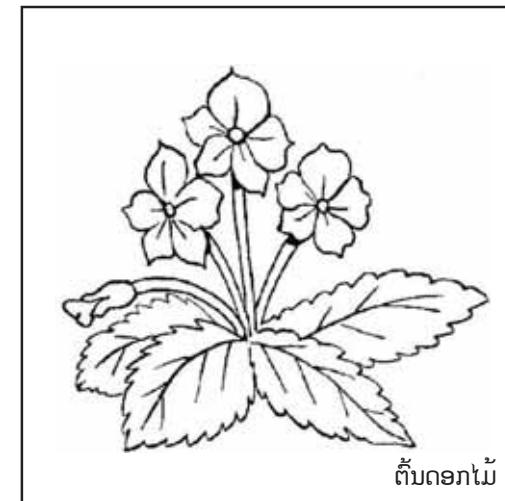
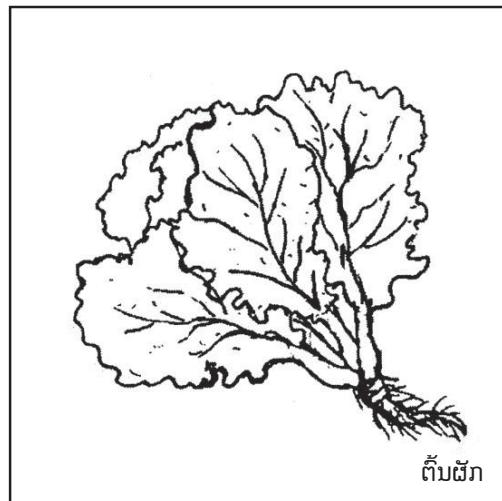
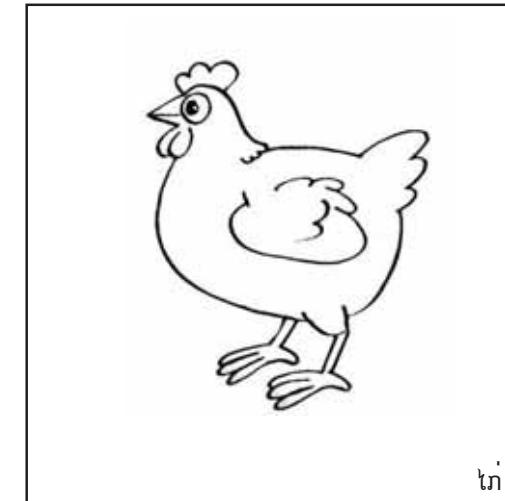
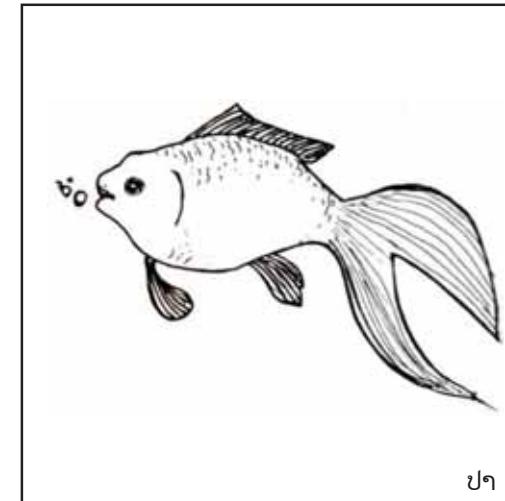
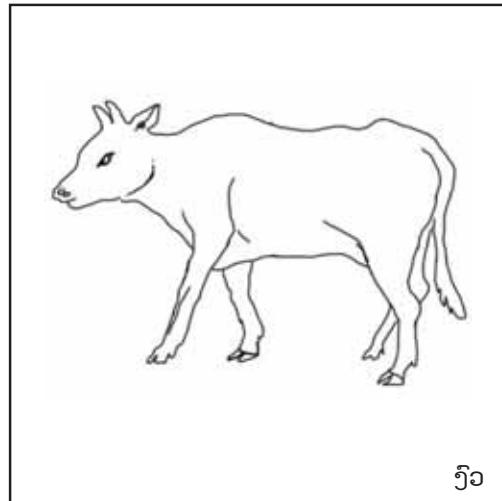


ເດັກນ້ອຍໄປທ່ຽວສວນສັດ

ໜ່ວຍຫີ 5 ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

1. ແນມັງກອບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ (ຄົນ, ພຶດ, ສັດ)





วัว

ปลา

ไก่

ตีนผักราก

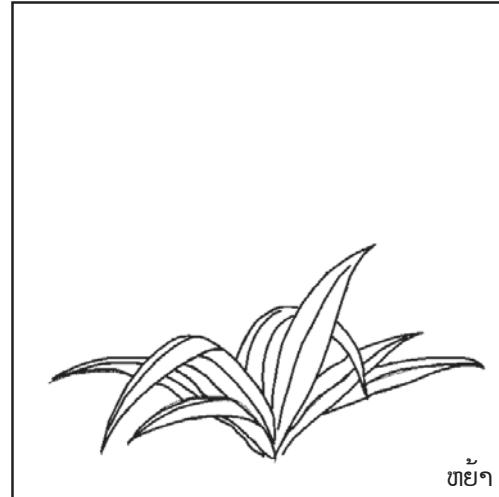
ตีนกดอกไม้

ต้นไม้

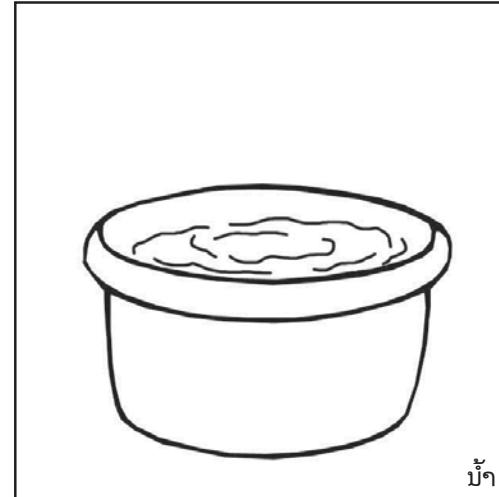
2. ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບອາຫານທີ່ມີຄວາມຈຳເປັນຕໍ່ກັບຄົນ, ສັດ, ຜິດ



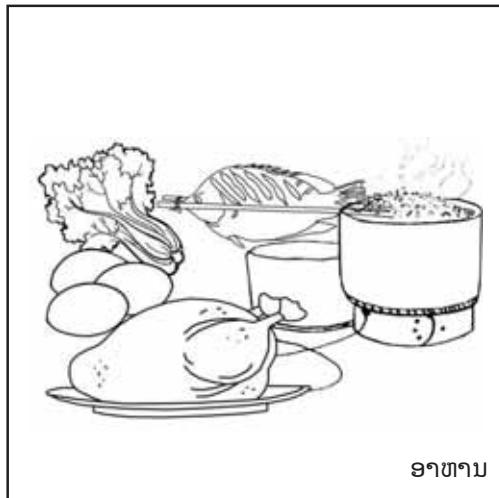
ຄົນ



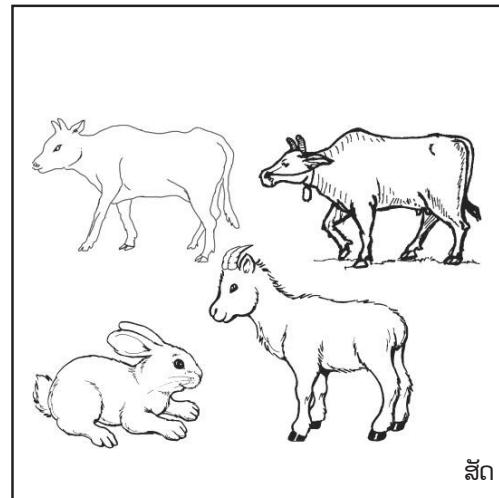
ຫຍ້າ



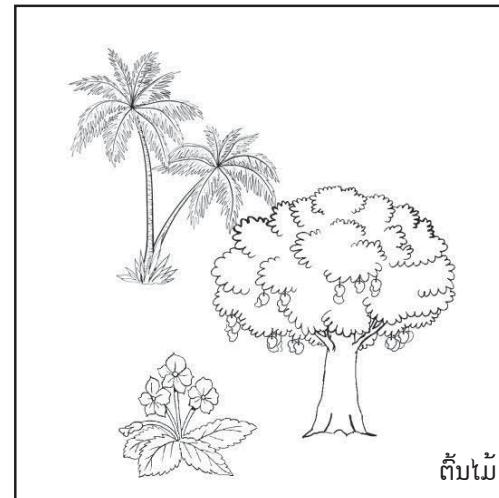
ນັ້າ



ອາຫານ

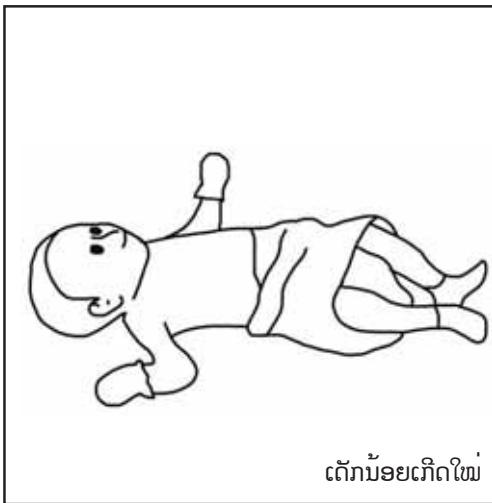


ສັດ



ຕົ້ນເມື່ອງ

3. ตามลุนลำดับรูปภาพกานจะเลิ่นเติบโตของคิน: เด็กน้อยเกิดใหม่, นอน, นั่ง, คลาน,ยืน, ย่าง



เด็กน้อยเกิดใหม่



เด็กน้อยนอน



เด็กน้อยนั่ง



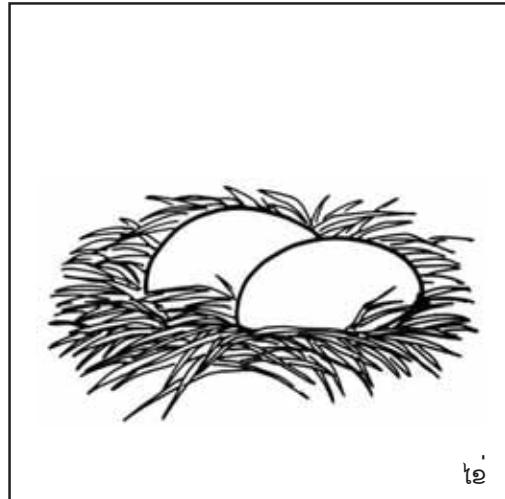
เด็กน้อยคลาน



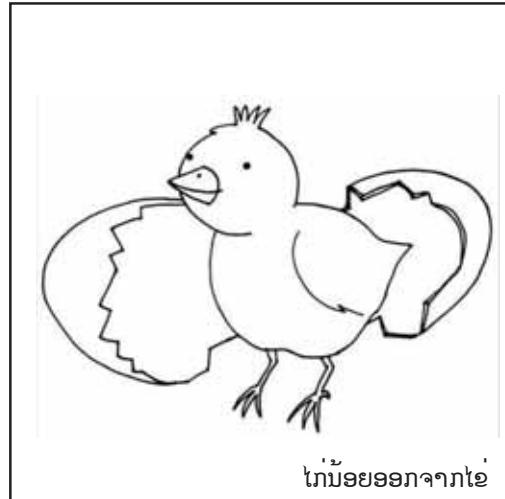
เด็กน้อยยืน



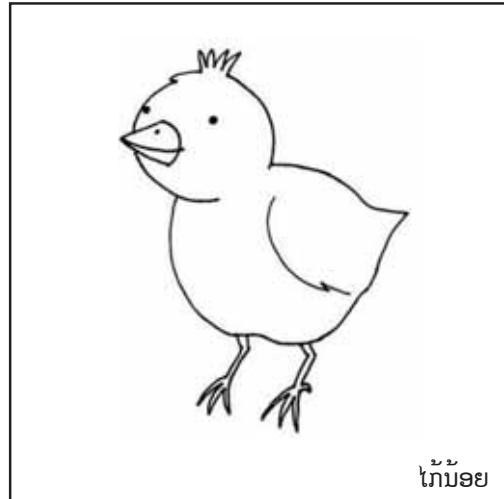
เด็กน้อยย่าง



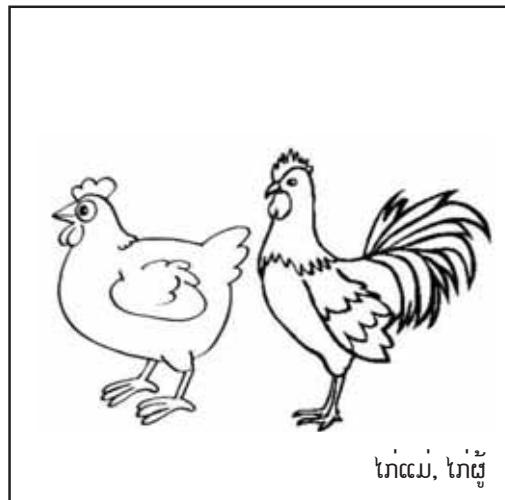
៩២



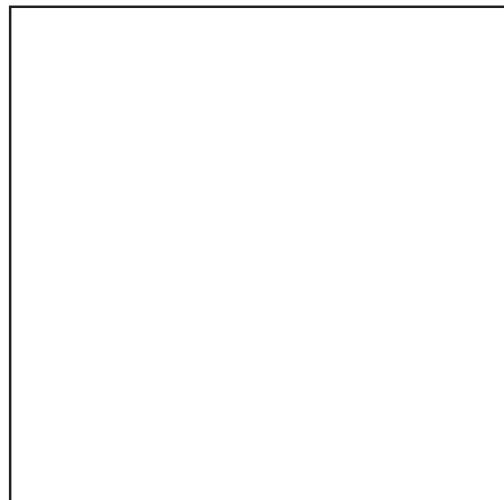
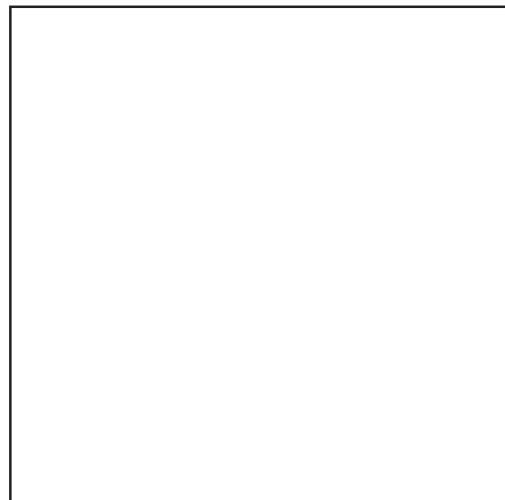
ក្រុងអាយុរបន្ទាត់



ក្រុងអី



ក្រុង, ក្រដ្ឋូ



4. ແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບການຈະເລີນເຕີບໄຕຂອງຝຶດ



ແກ່ນຖ່ວ



ຕັນຖ່ວນ້ອຍ



ຕັນຖ່ວໃຫຍ່



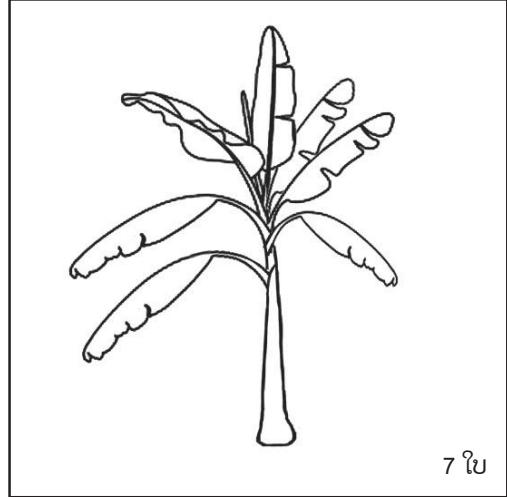
ໜໍ້ກ້ວຍ



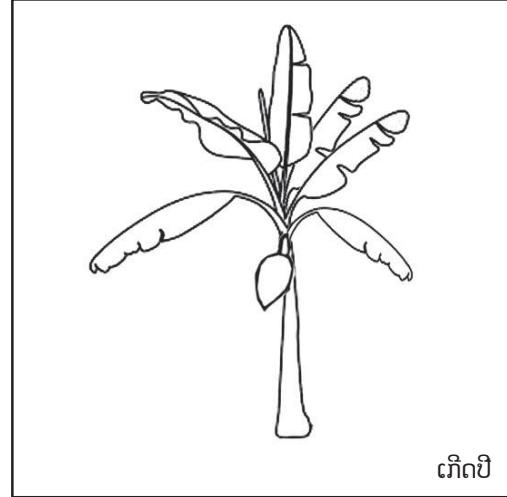
ປ່ຽຍອດອ່ອນ



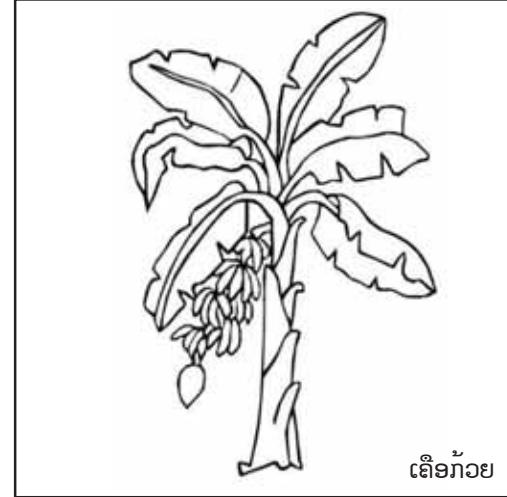
ປ່ຽງ 5 ໃນ



7 ใบ



ใบเดียว

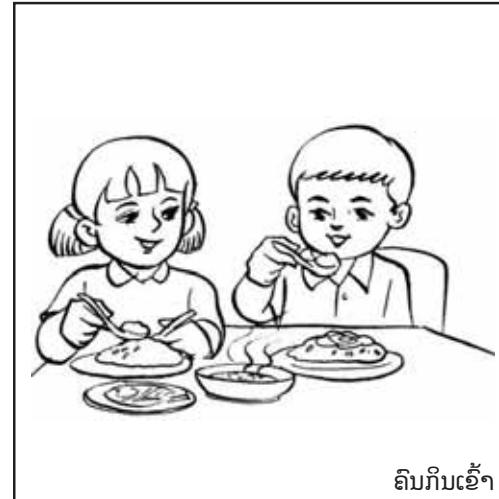


เดือยกัวຍ

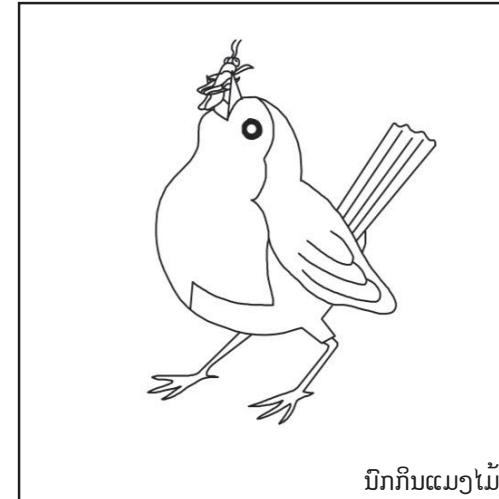
5. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບການເຜິ່ງພາອາໄສກັນຂອງສົ່ງທີ່ມີຊີວິດ



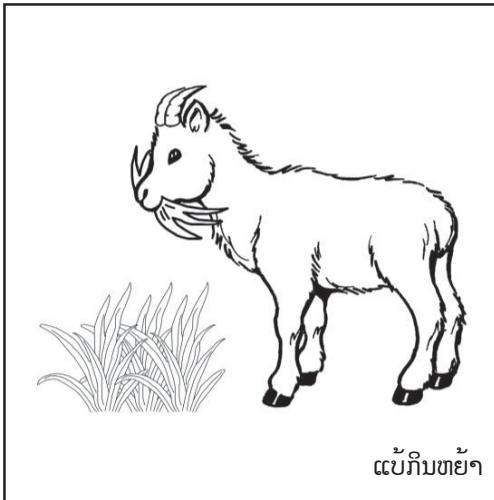
ຄືນດື່ມນ້ຳ



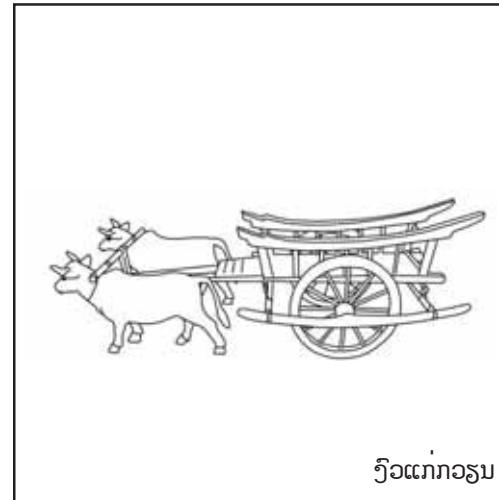
ຄືນກິນເອົ້າ



ນິກກິນແມ່ງໄມ້



ແບ້ກິນຫຍ້າ

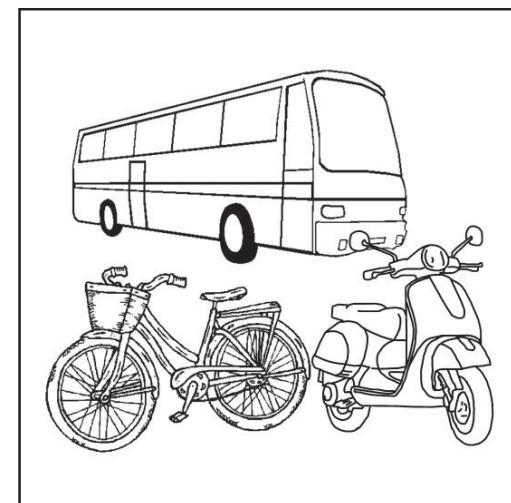
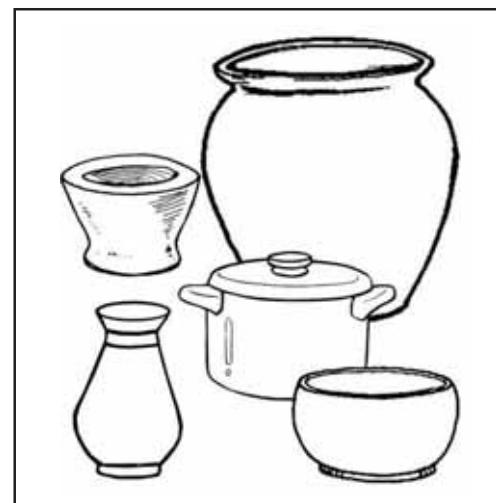
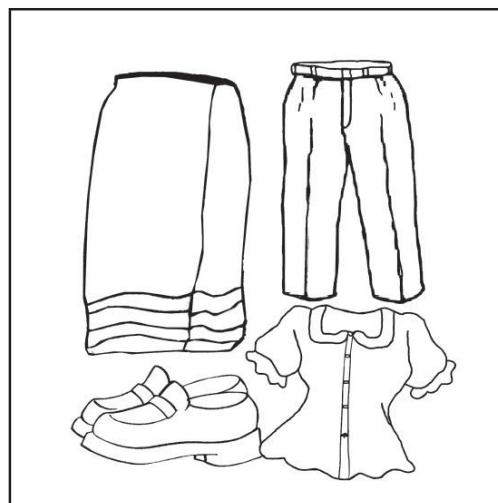
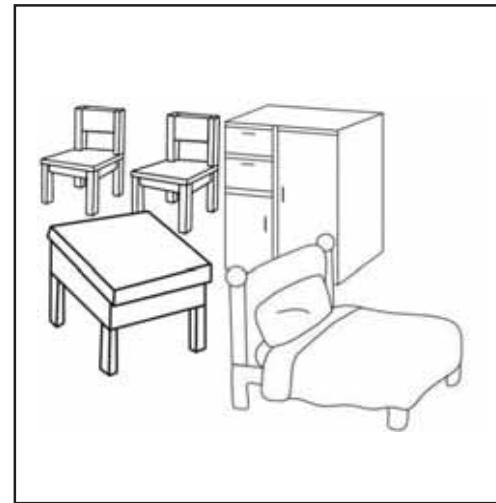


ງົວແກ່ກວຽນ

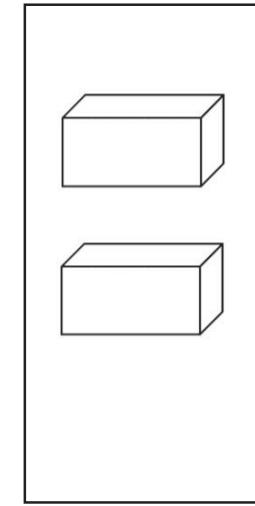
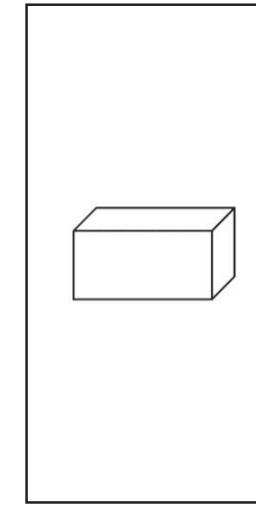
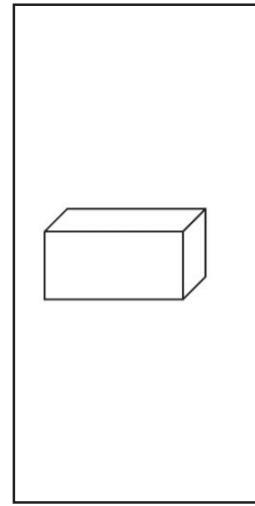
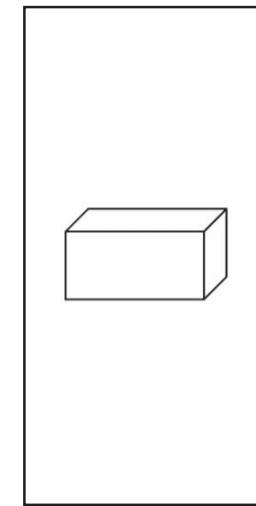
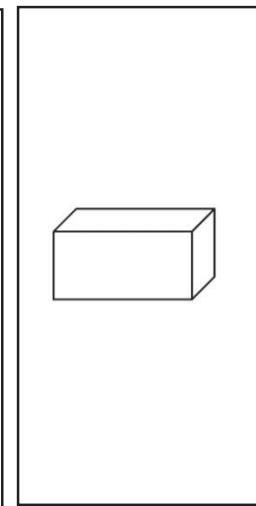
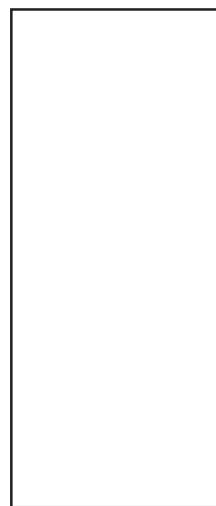
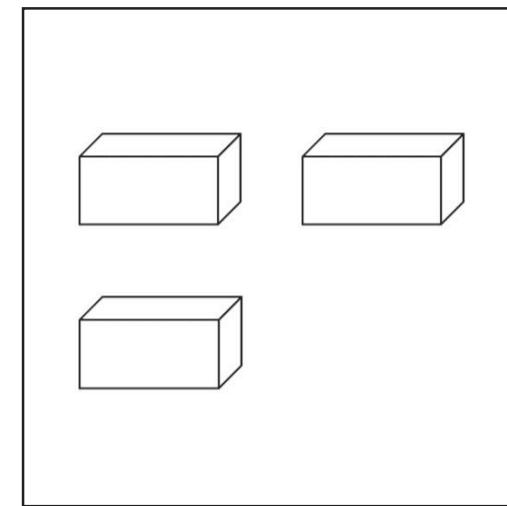
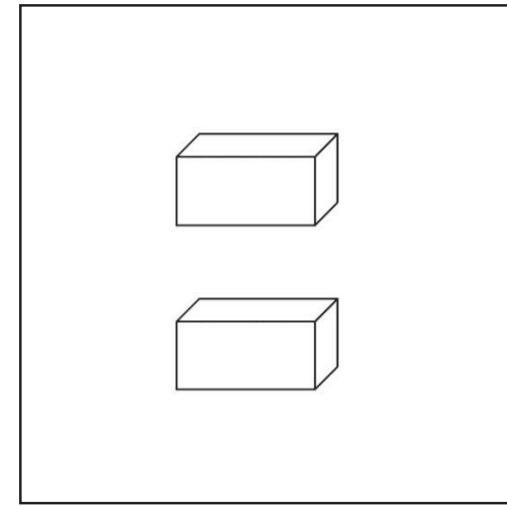
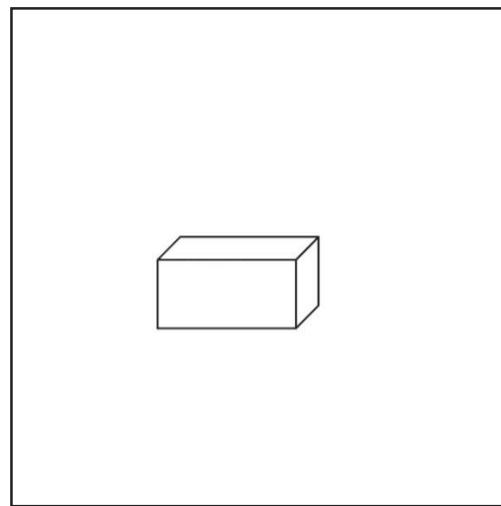


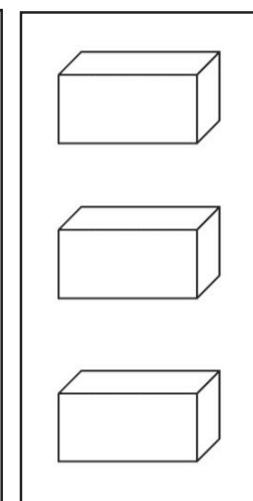
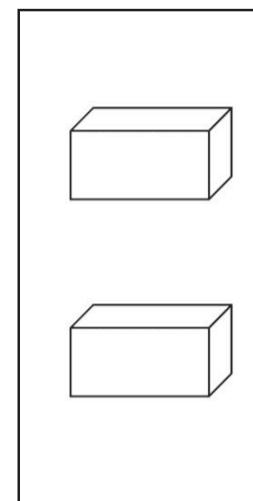
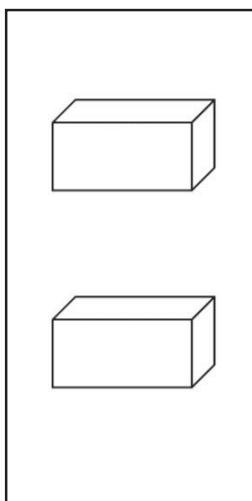
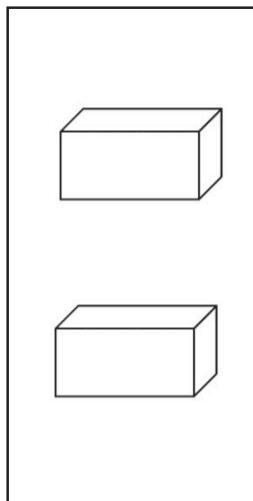
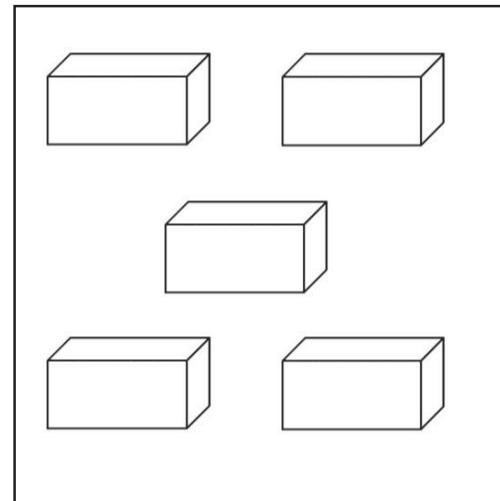
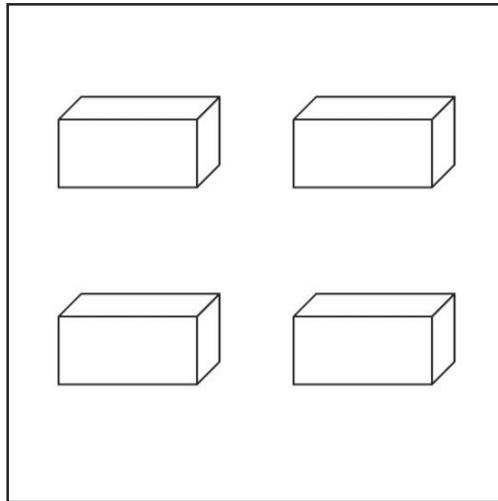
ຕັກຫິດຕັ້ນໄມ້

6. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຊີວິດ (ກ້ອນຫິນ, ໂມ້, ເຫຼັກ, ດິນ)

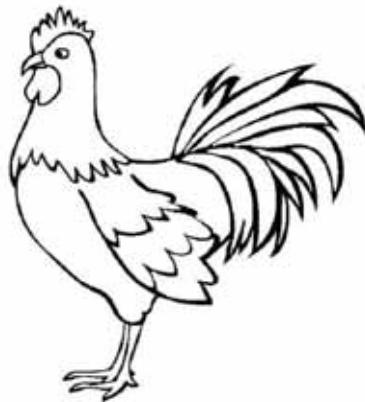


7. แบบฝึกทักษะการบวกหุ่นจำลอง จำนวน 1-5





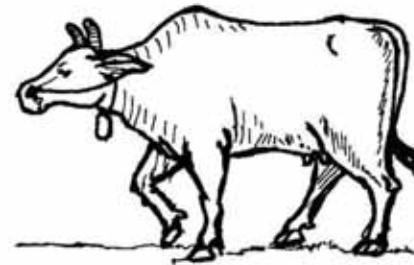
8. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບກັບຮູບພາບຕາມການອອກສຽງພະຍັນຊະນະຕົ້ນ 27 ຕິວແຕ່ ກ(ໄກ) ເຖິງ ອ(ເຮືອນ)



ໄກ



ຂູ້



ຄວາຍ



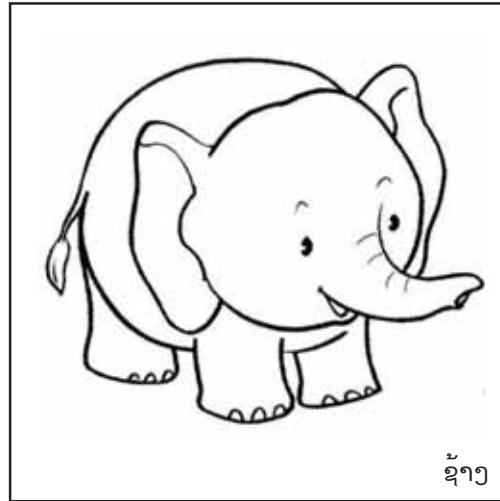
ຈຸ



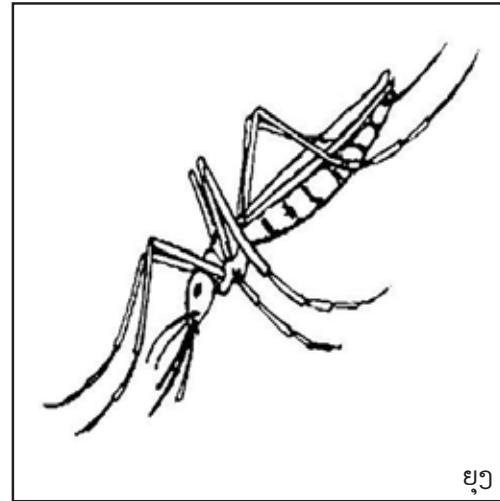
ຈອກ



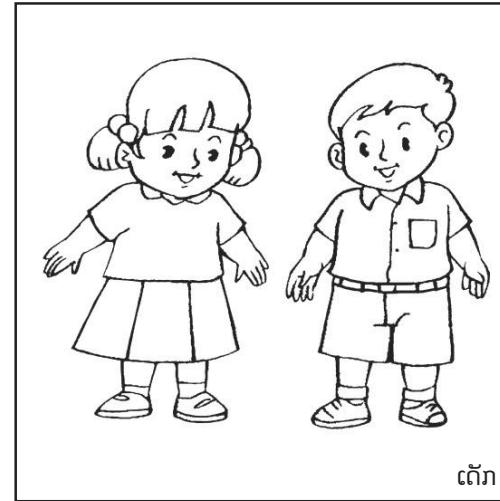
ເສືອ



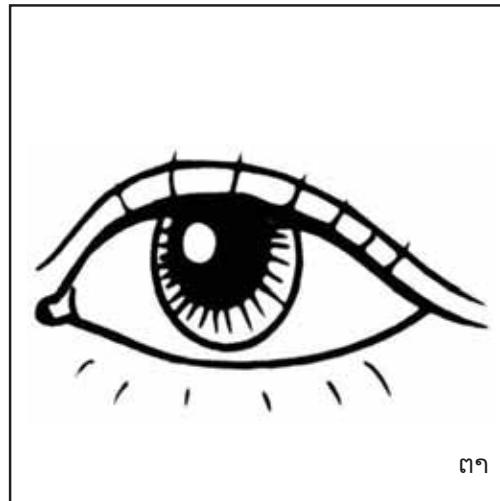
ช้าง



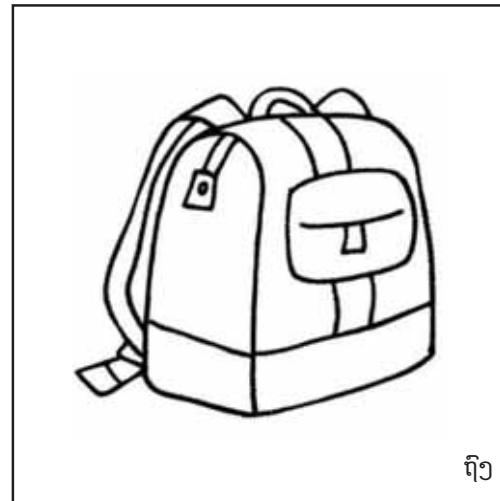
ยุง



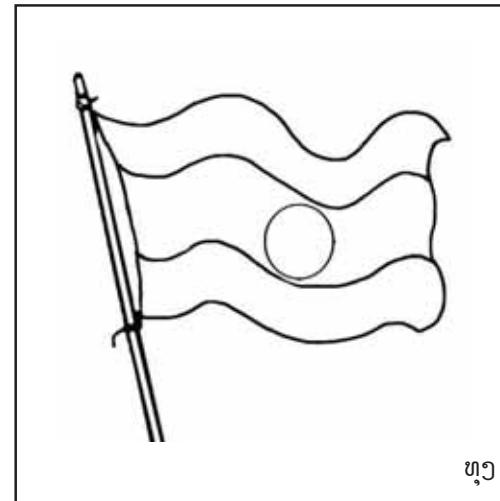
เด็ก



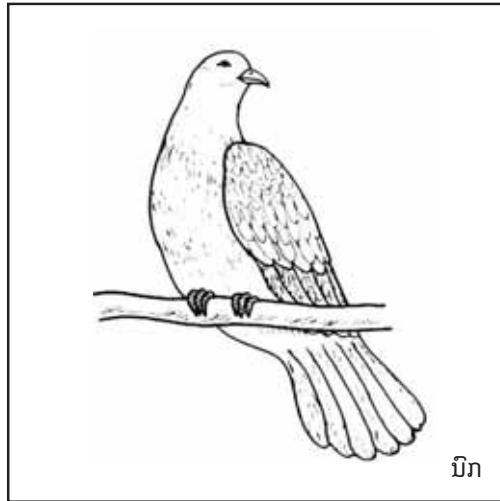
ตา



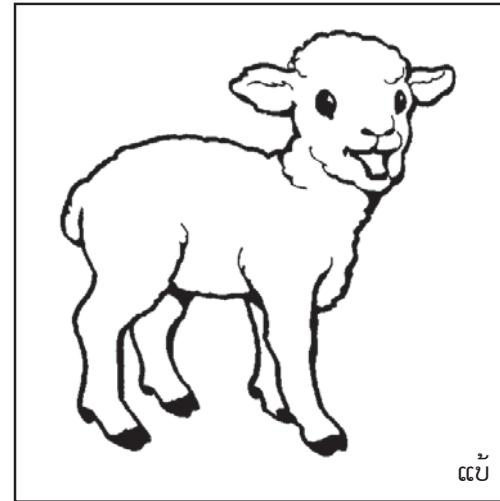
ถุง



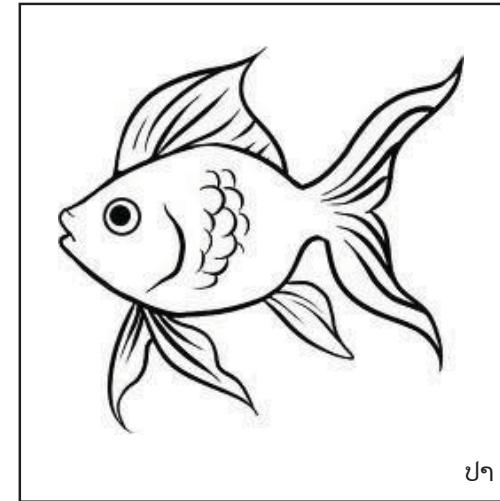
ธง



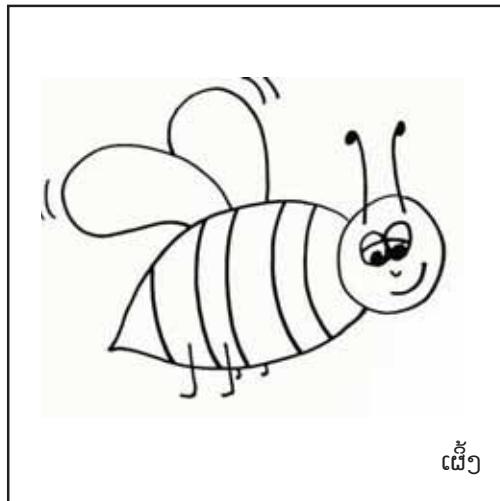
ມັກ



ແພີບ



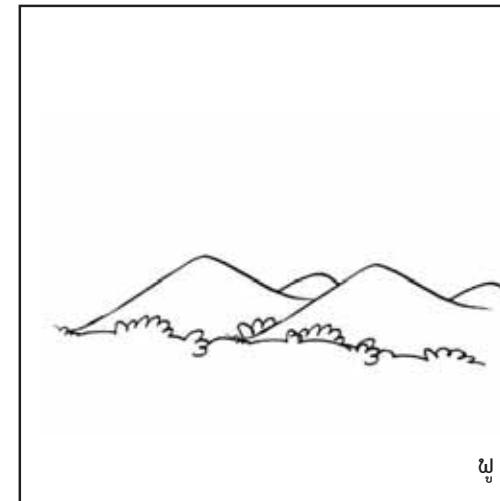
ປາ



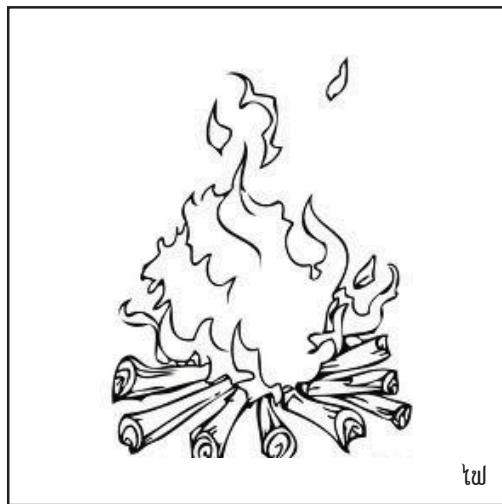
ເຜົ້າ



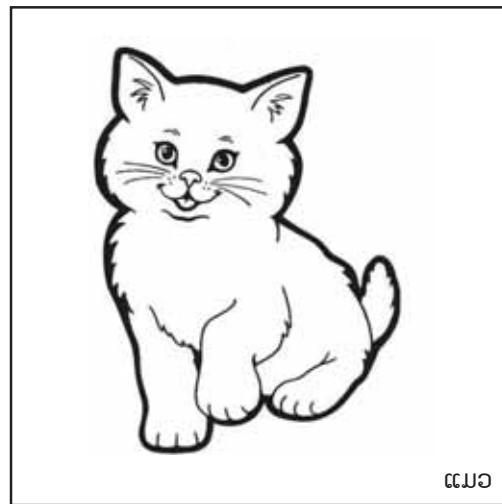
ຝົນ



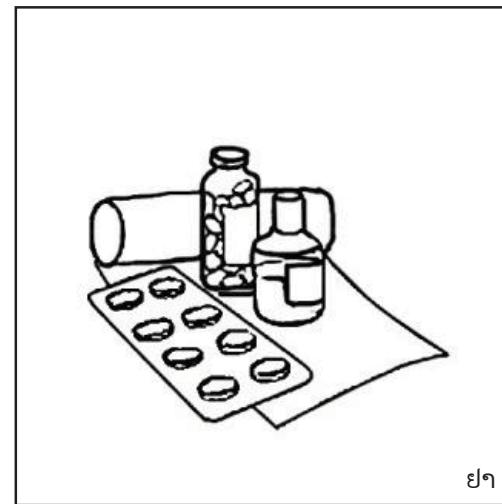
ວຸ



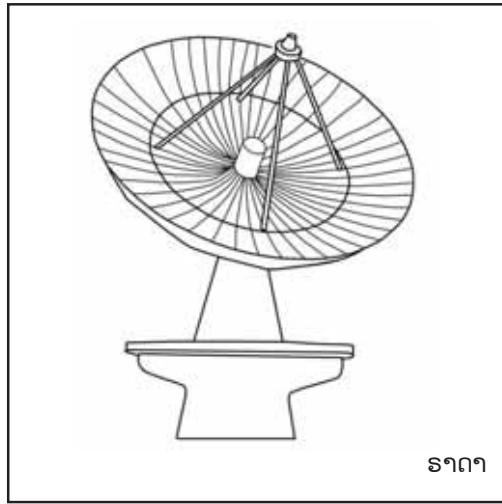
ເຟ



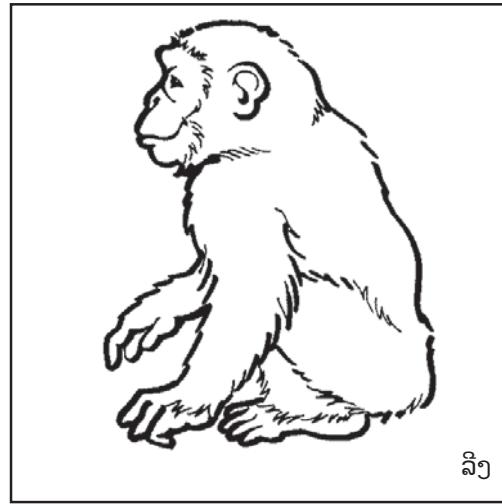
ແມວ



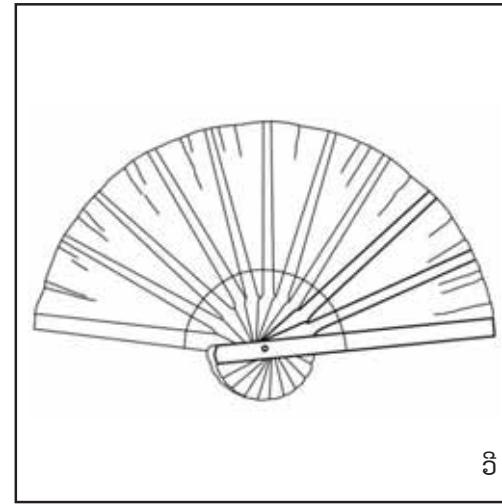
ຍາ



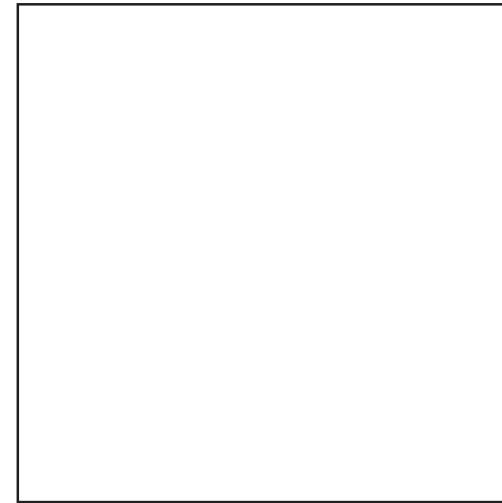
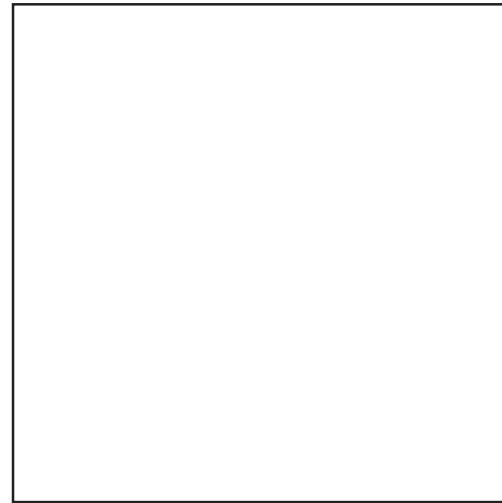
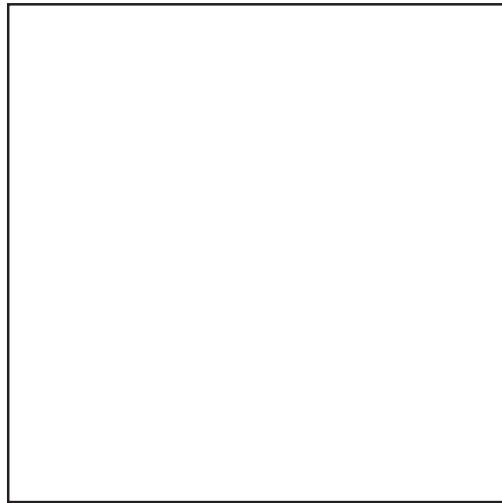
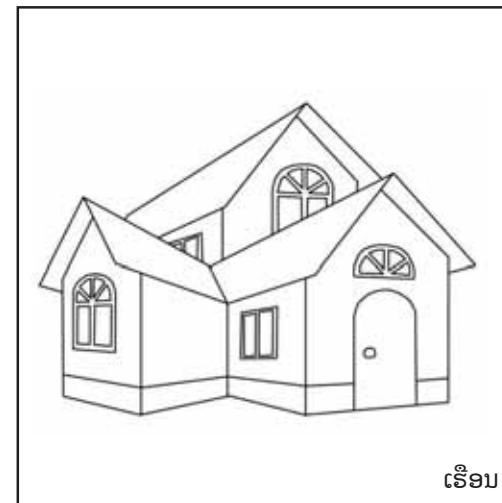
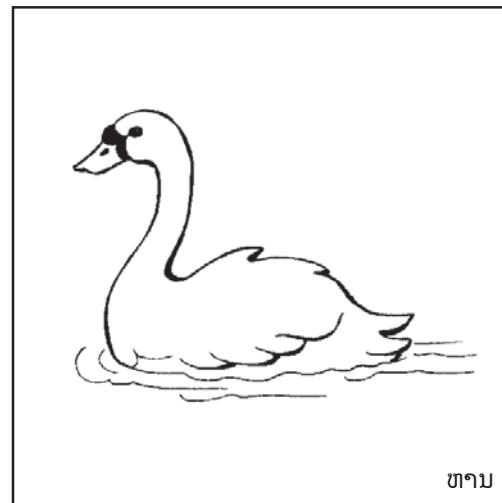
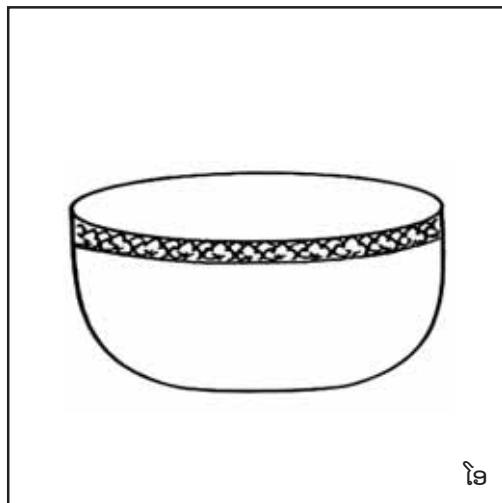
ຮາດາ



ລົງ



ວິ



9. ແນມຈັບຄູ່ຕົວພະຍັນຊະນະ 27 ຕົວ ກ ເຖິງ ນ

ກ

ຂ

ຄ

ງ

ນ

ຫ

ຊ

ຍ

ດ

ຕ

ຖ

ທ

ူ

ေ

ဲ

ဴ

ဵ

ံ

ພ

ມ

ຍ

ສ

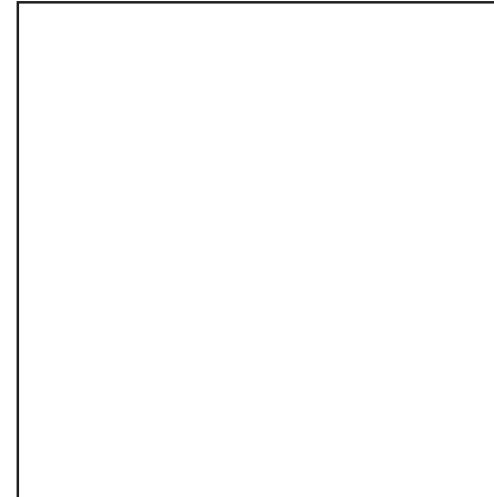
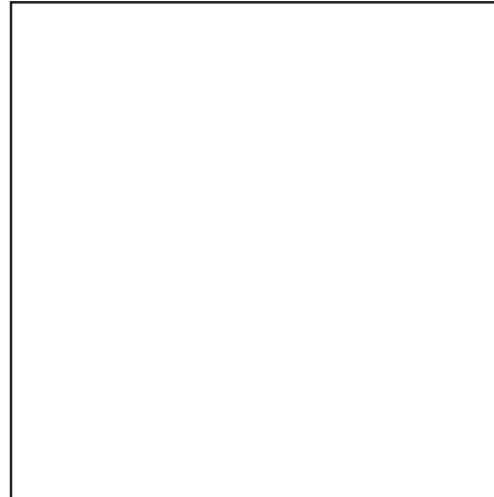
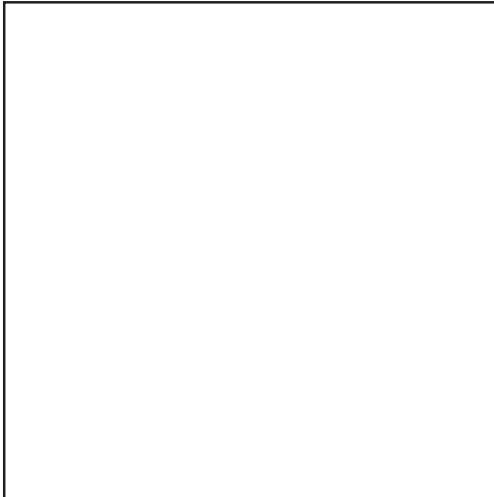
ລ

ວ

ବୀ

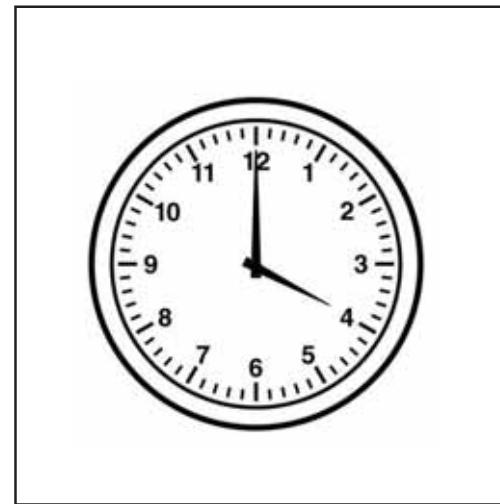
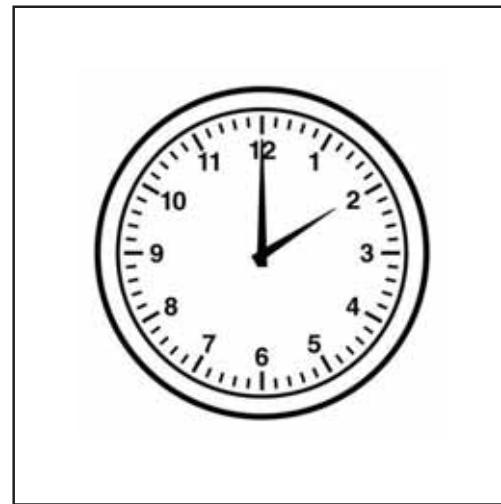
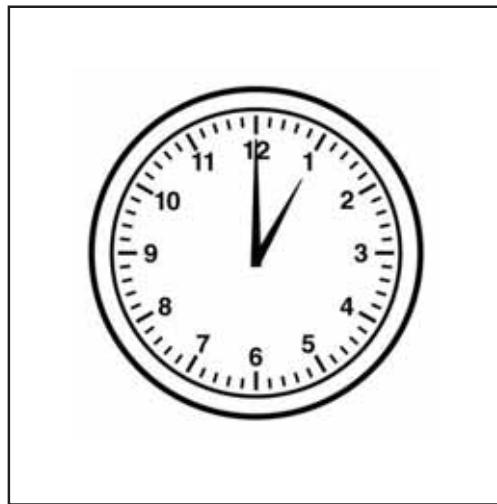
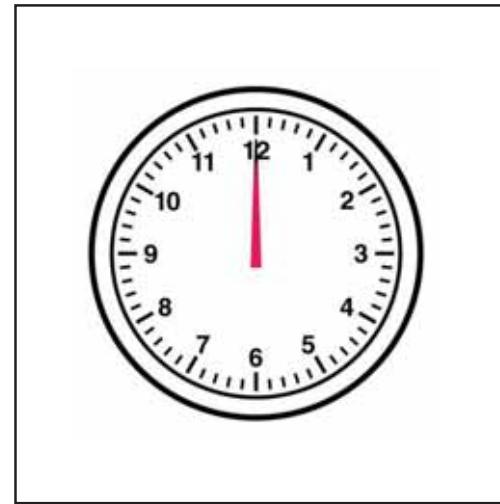
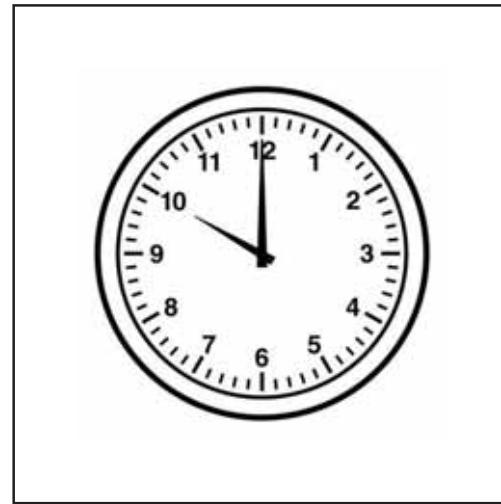
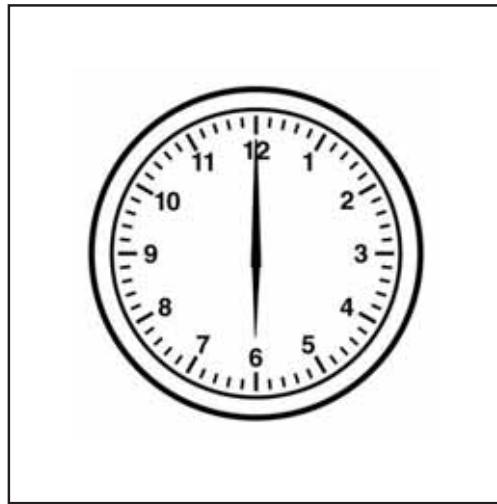
ଗ୍ରେ

ଶ୍ରେ



10. ເຕັມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວພະຍັນຊະນະ ກ (ໄກ) ເຖິງ ນ (ເຣືອນ) (ໃຫ້ເອົາຮູບພາບພະຍັນຊະນະໃນມື້ທີ່ 8 ແລະ 9)

11. ເຕັມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບໂມງທີ່ມີເວລາຄືກັນ 6 ໂມງ, 10 ໂມງ, 12 ໂມງ, 1 ໂມງ, 2 ໂມງ, 4 ໂມງ



12. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍໃສ່ເຄື່ອງບ້ອງກັນປິນ



ເດັກນ້ອຍກ່າວຄັນຮົມ



ເດັກນ້ອຍໃສ່ພວກ



ເດັກນ້ອຍໃສ່ເສື້ອກັນປິນ



ເດັກນ້ອຍໃສ່ເກີບໂນກ

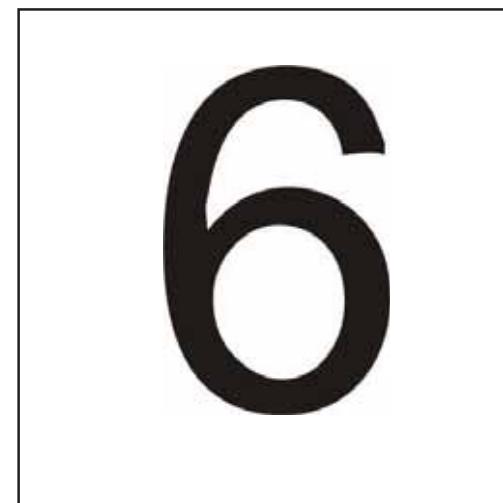
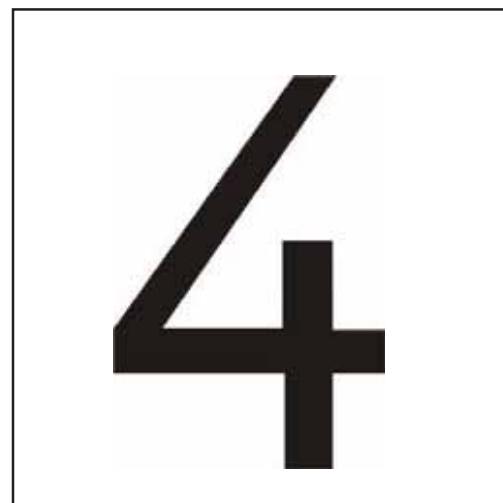
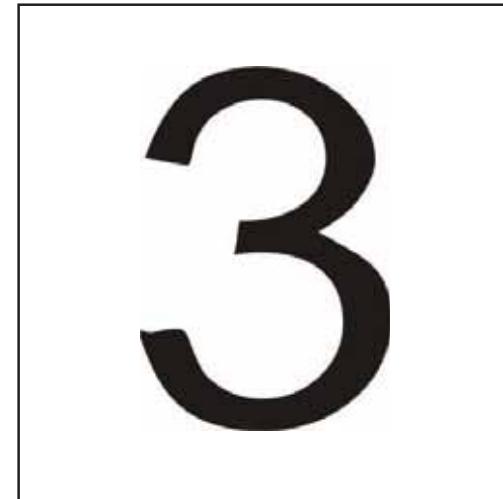
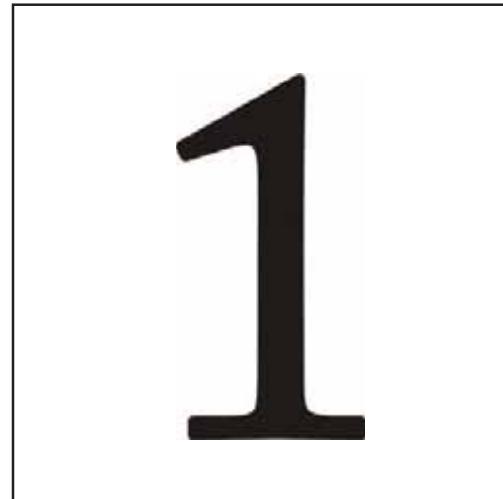


ເດັກນ້ອຍໃສ່ກຸບ



ເດັກນ້ອຍກ່າວຄັນຮົມ

13. ແນມັບຄູຕົວເລກແຕ່ 1-15



7

8

9

10

12

13

14

15

1

2

3

4

14. ແຕມຈັບຄູ່ໃໝ່ວັນກັບສີປະຈຳວັນໃນຫົ່ງອາທິດ: ວັນອາທິດກັບສີແດງ, ວັນຈັນກັບສີເຫຼືອງ, ວັນອັງຄານກັບສີບົວ, ວັນພຸດກັບສີຂຽວ, ວັນພະຫັດກັບສີນໍ້າໝາກກັ້ງ, ວັນສຸກກັບສີຟ້າ, ວັນເສີາກັບສີມ່ວງ

ວັນອາທິດ

ວັນຈັນ

ວັນອັງຄານ

ສີແດງ

ສີເຫຼືອງ

ສີບົວ

วันพุ
ธ

วันพะห้าด

วันສุ
ก

สีຂຽວ

สีแสเด

สีฟ้า

15. ແນມຈັບຄູ່ຂຶ້ນເດືອນກັບຕົວເລກ: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ແລະ 12

ມັງກອນ(ໜຶ່ງ)

ກຸມພາ(ສອງ)

ມິນາ(ສາມ)

1

2

3

ແມສາ(ສີ)

ຝຶດສະພາ(ຫ້າ)

ມືຖຸນາ(ຫິກ)

4

5

6

กำลະກິດ(ເຈັດ)

ສິງຫາ(ແປດ)

ກັນຍາ(ເກົ້າ)

7

8

9

ຕຸລາ(ສືບ)

ພະຈິກ(ສືບເຮັດ)

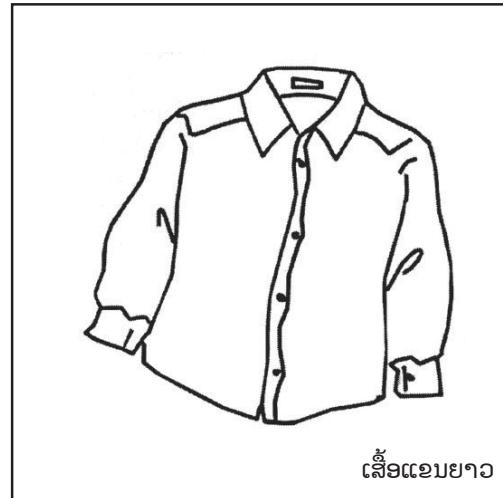
ຫັນວາ(ສືບສອງ)

10

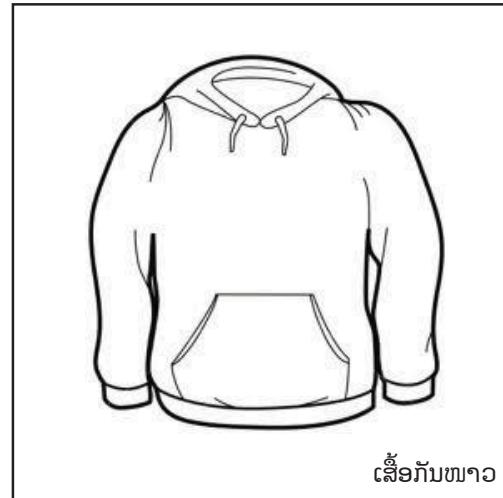
11

12

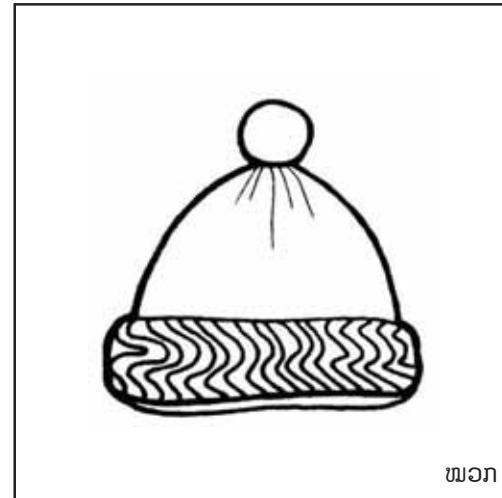
16. ເນັ້ນຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງປ້ອງກັນອາກາດໝາວ



ເສື້ອແຂວນຍາວ



ເສື້ອກັນໝາວ



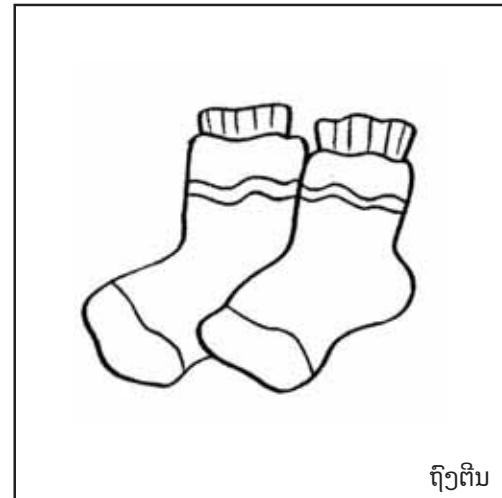
ໝວກ



ຕະບິບ



ຖົງມື



ຖົງຕິນ

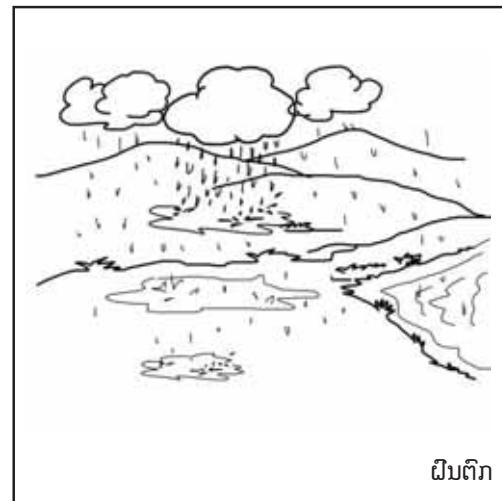
17. ແກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປະກິດການກອນຝຶນຈະຕົກ



ຫ້ອງຝ້າມືດ



ຝ້າເຫຼື້ອມລົມຜັດ



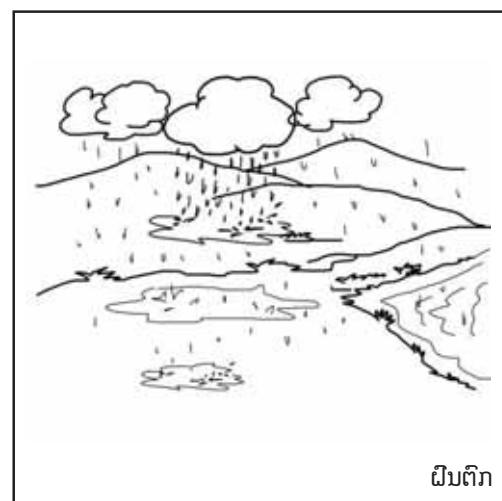
ຜົນຕົກ



ຫ້ອງຝ້າມືດ



ຝ້າເຫຼື້ອມລົມຜັດ



ຜົນຕົກ

18. ເນັ້ນຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຄຸນປະໂຫຍດອອງລະດູຜົນ



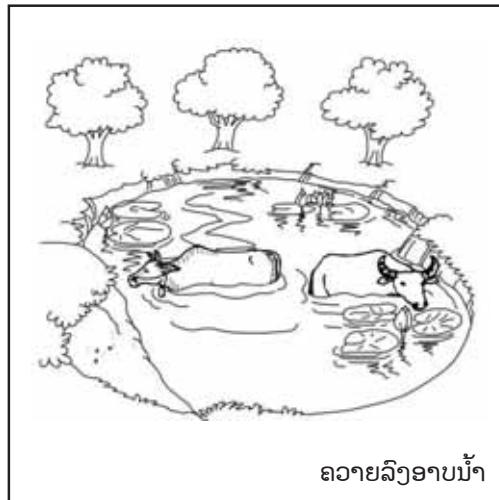
ຊາວນາໄຖນາ



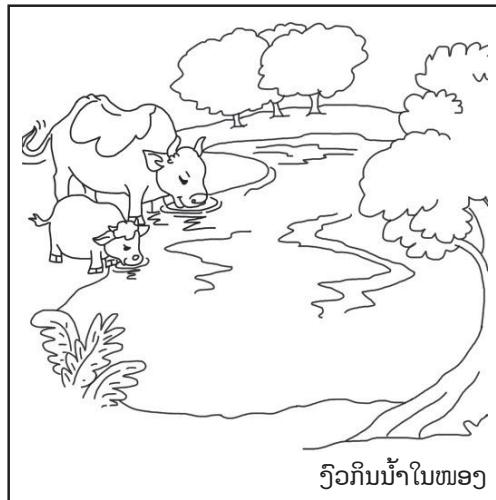
ຊາວນາດຳນາ



ຝຶນຕົກໃສ່ຕັ້ນໄມ້



ຄວາຍລົງອາບນ້າ



ງົວກິນນ້ຳໃນໜອງ

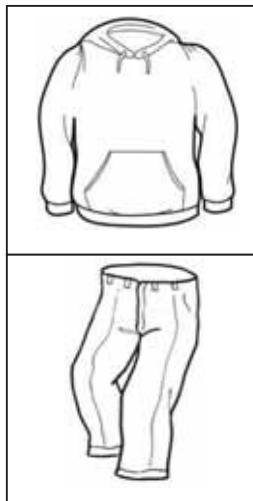


ຕັ້ນພາກມ່ວງເປັນພາກ

19. ແກມຕໍ່ໂດມີໃນເຄື່ອງນຸ່ງບ້ອງກັນອາກາດໝາວ: ເສື່ອກັນໝາວ, ໂສງຂາຍໝາວ, ຕົງຕິນ, ໝວກ, ຜ້າຜັນຄຳ

1. ແຜນແກມແຕ່ລະແຜນໃຫ້ຕິດຮູບພາບຕາມໝາຍເລກ

2. ແຜນຮູບພາບທີ່ຕິດຕາມໝາຍເລກ 1 ກັບ 2

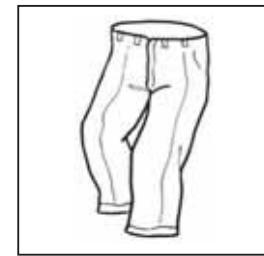


1	1	1	1	1
1	2	3	4	5
2	2	2	2	2
1	2	3	4	5
3	3	3	3	3
1	2	3	4	5
4	4	4	4	4
1	2	3	4	5
5	5	5	5	5
1	2	3	4	5

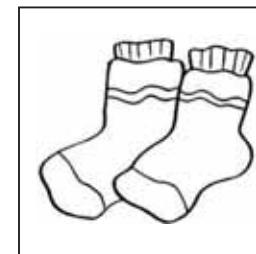
3. ຮູບພາບສໍາລັບຕິດແຜນແກມຕາມເລກໝາຍ
ໝາຍເລກ 1



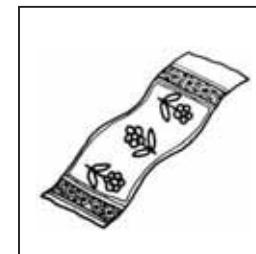
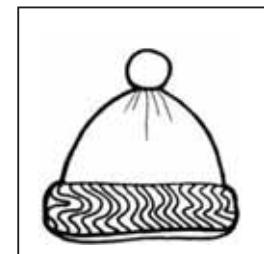
ໝາຍເລກ 3



ໝາຍເລກ 4



ໝາຍເລກ 5



20. ແນມຈັບຄູພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼຸງຕາມຄໍາສັບ

ປາ

ຂາ

ງາ

ປ

ຂ

ງ

ରଣ

ଖଣ

ଟଣ

ନ

ଖ

ଟ

ଫା

ପା

୧୭

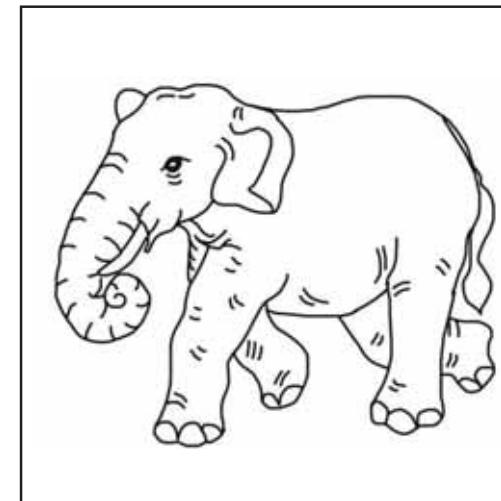
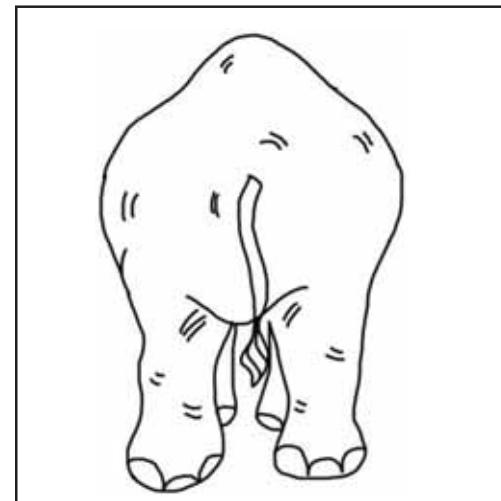
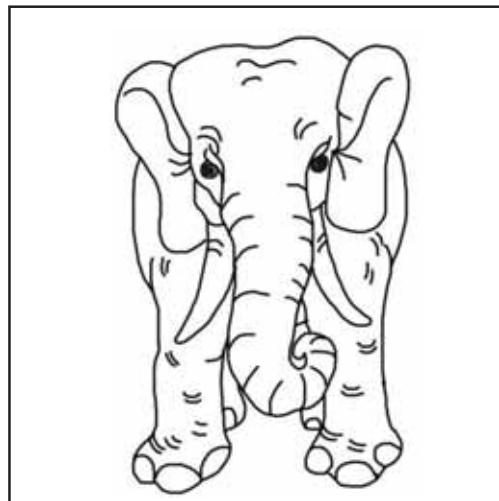
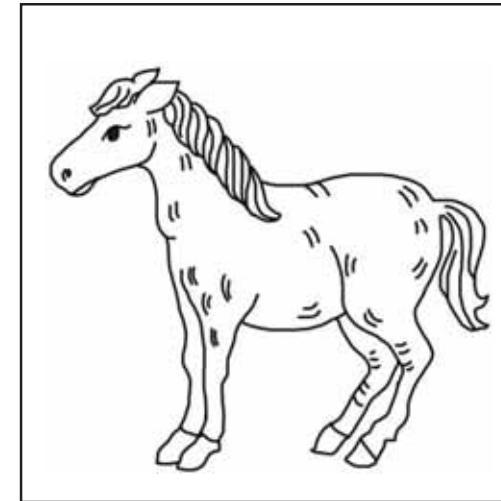
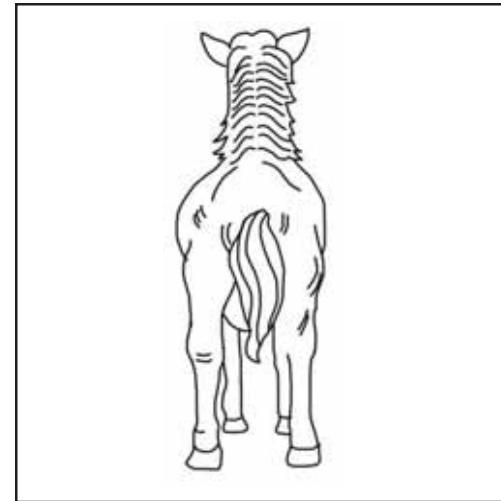
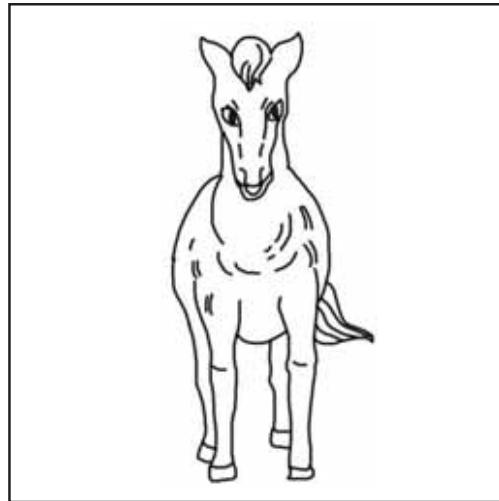
ଫ

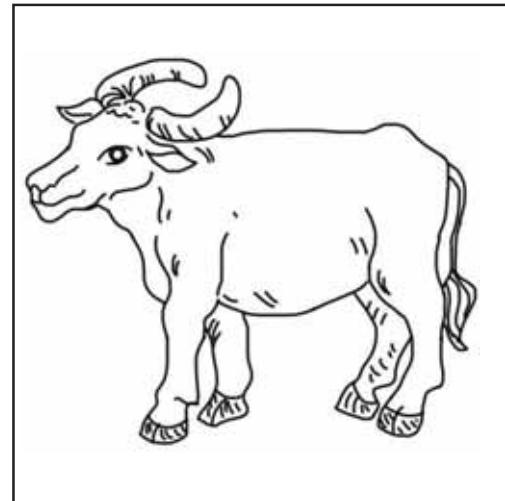
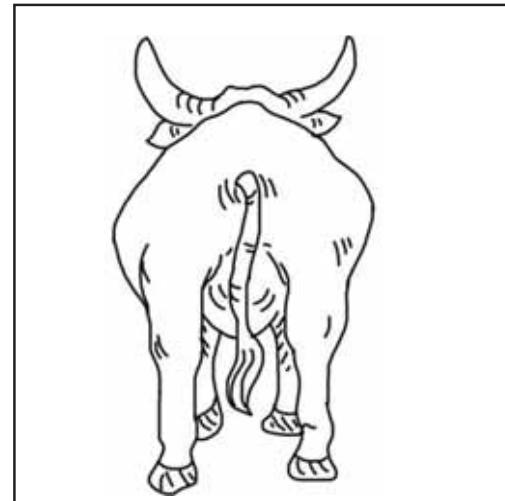
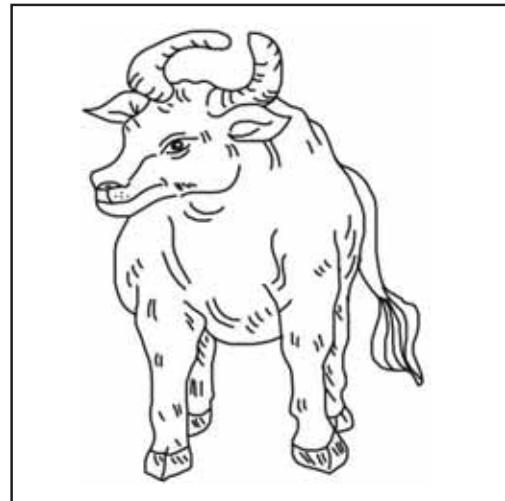
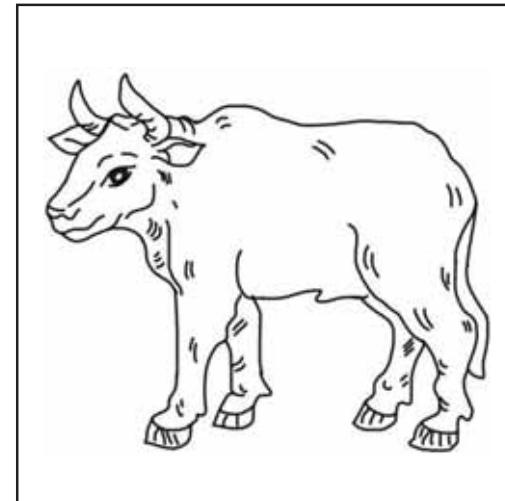
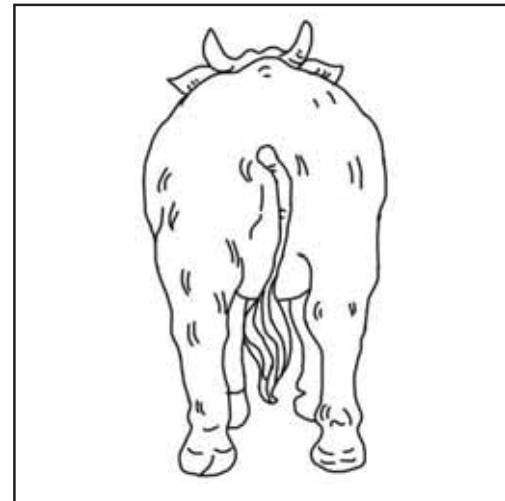
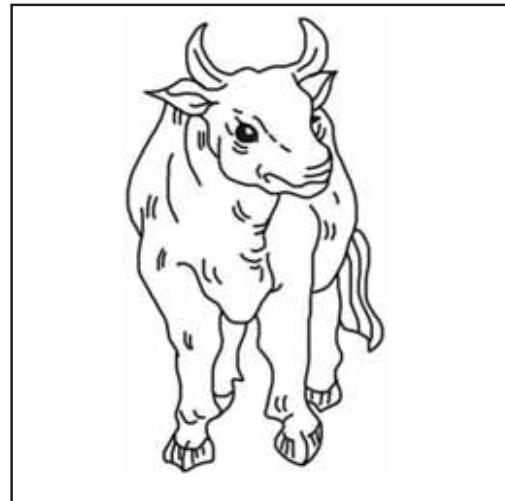
ପ

୧

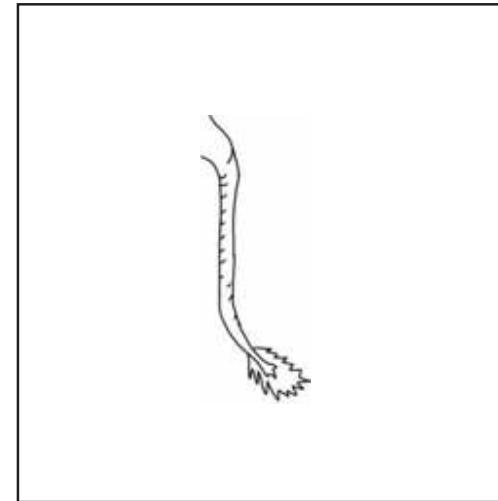
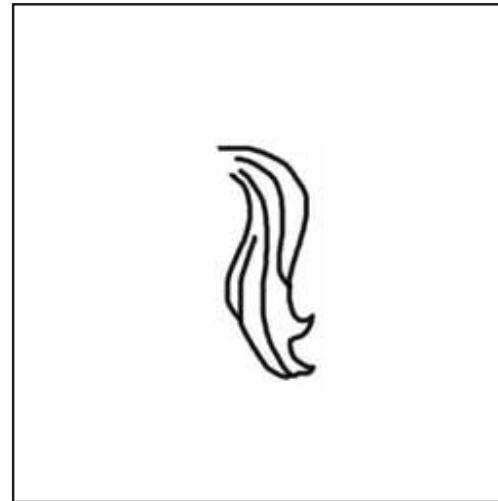
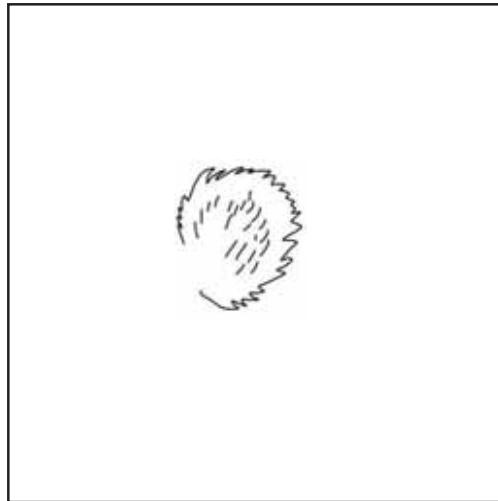
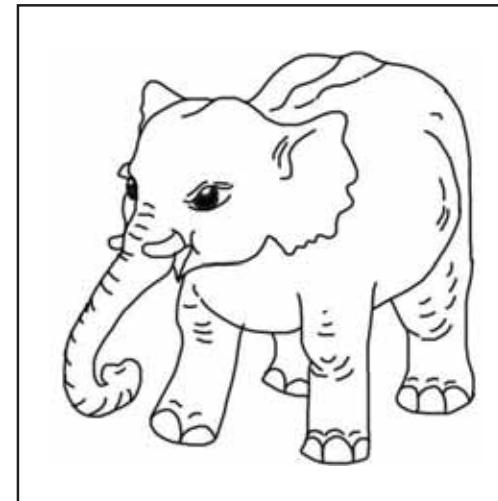
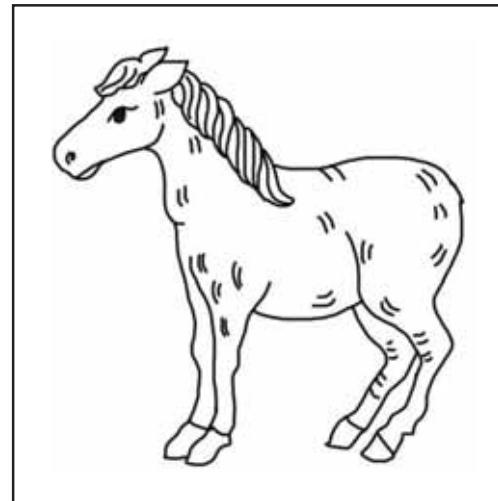
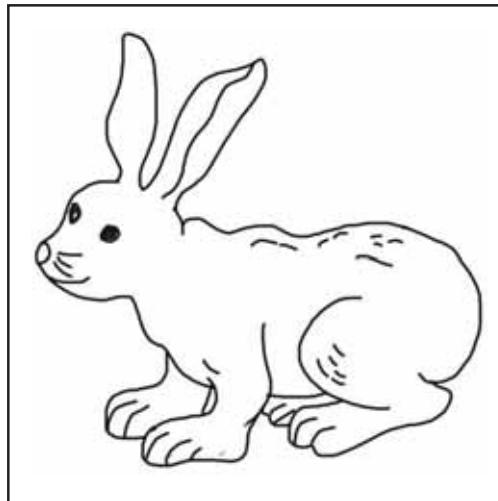
ໜ່ວຍທີ 6 ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

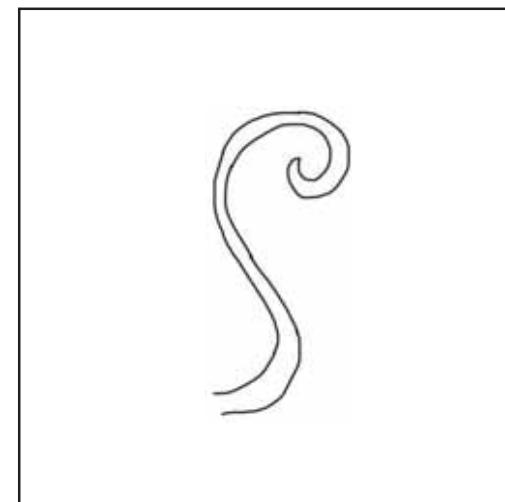
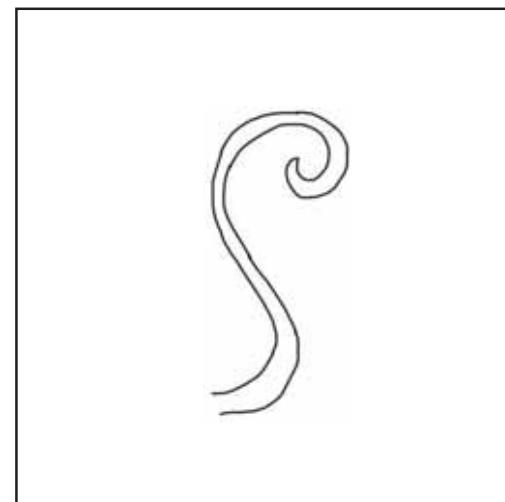
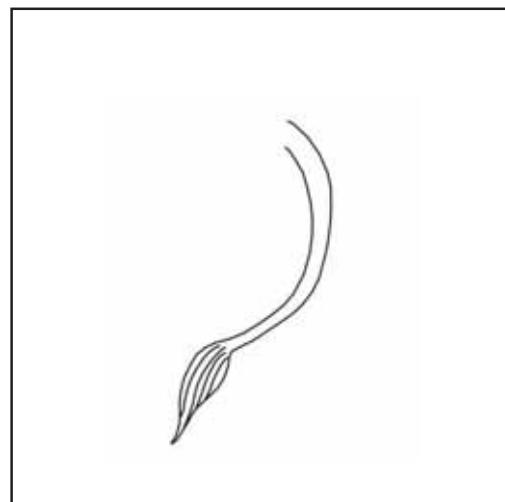
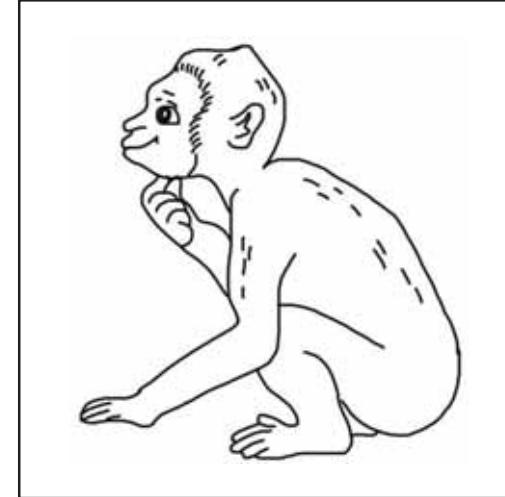
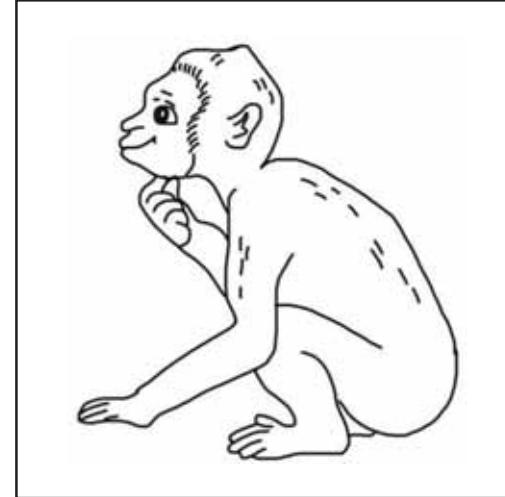
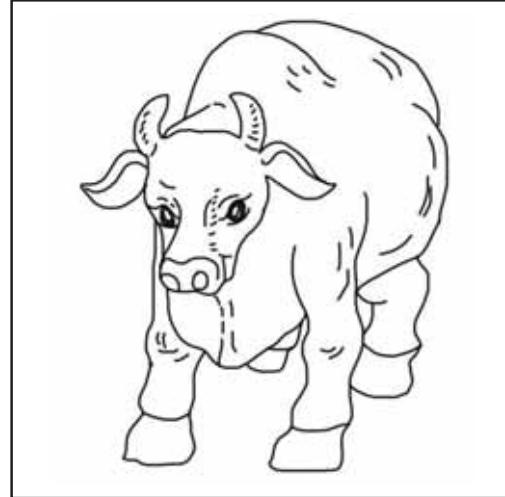
1. ແກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດບົກຕາມດ້ານໜ້າ, ດ້ານຫຼັງ, ດ້ານຂ້າງ



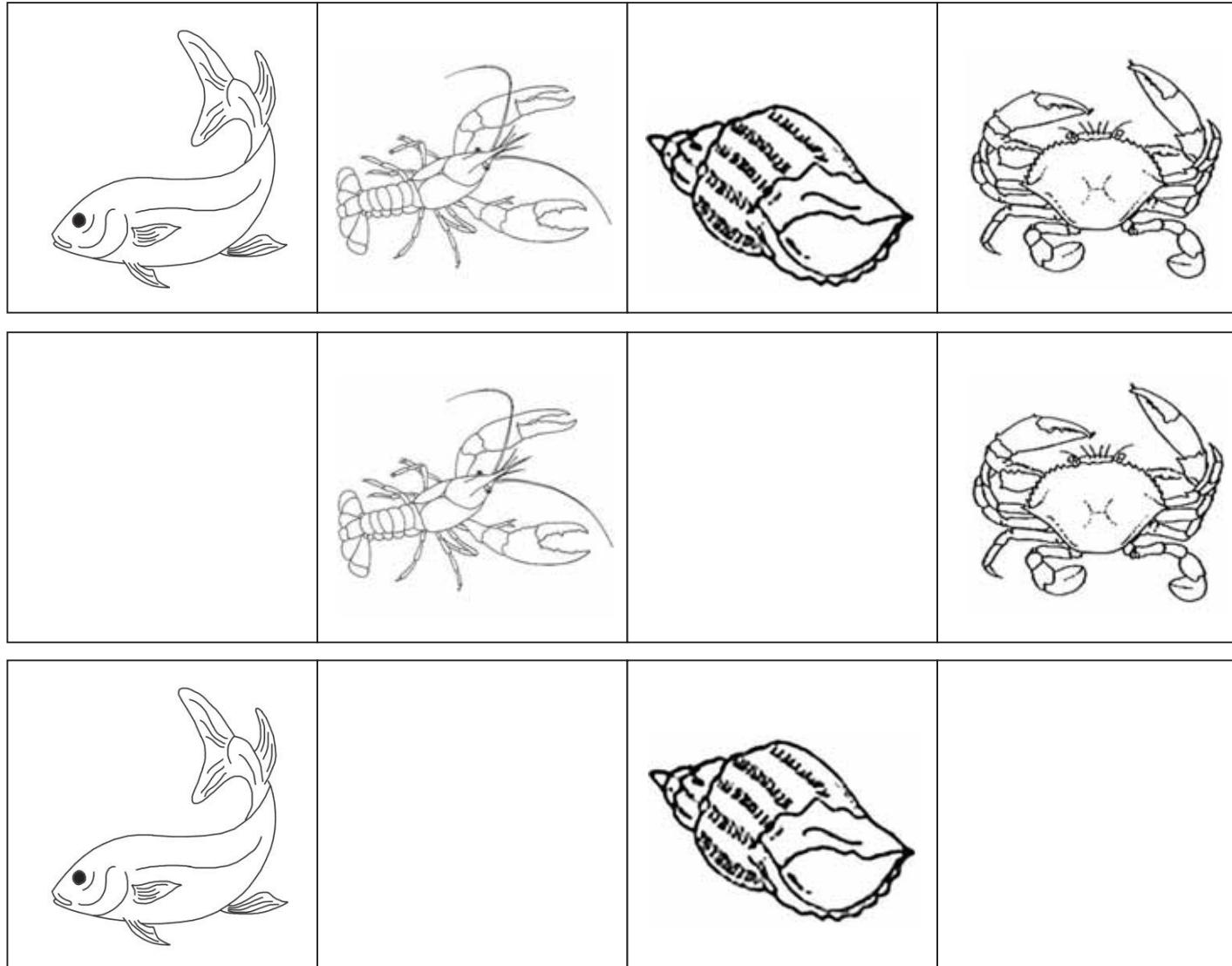


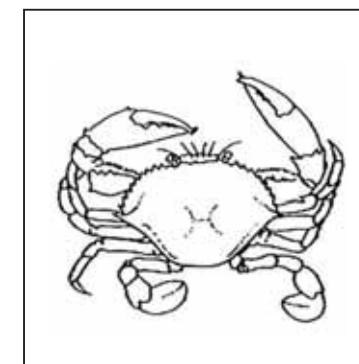
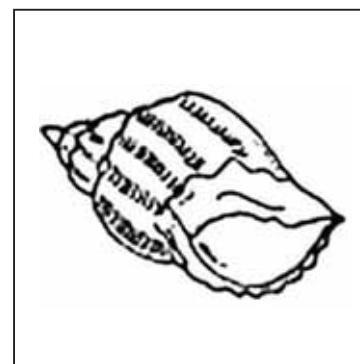
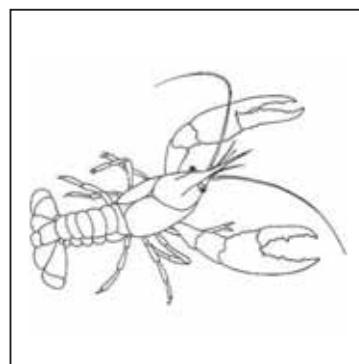
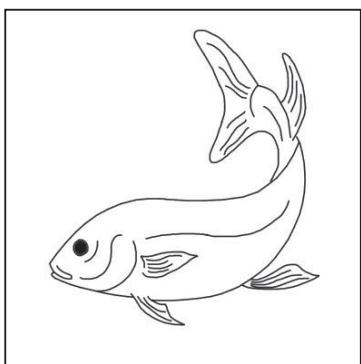
2. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບສັດບິກກັບຫາງ



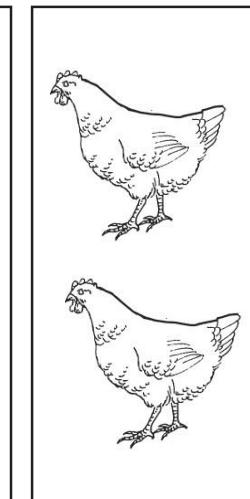
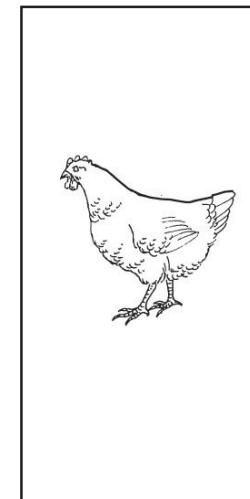
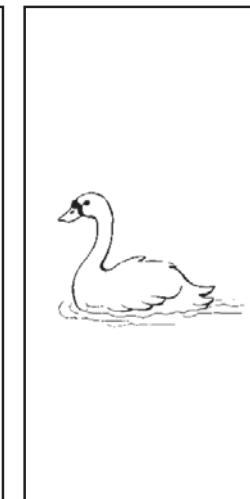
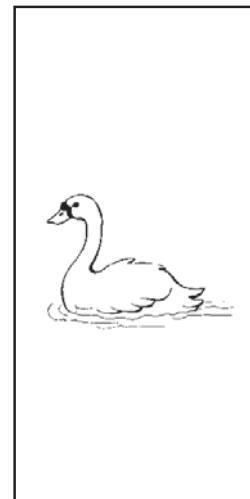
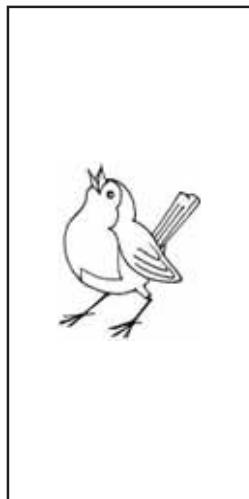
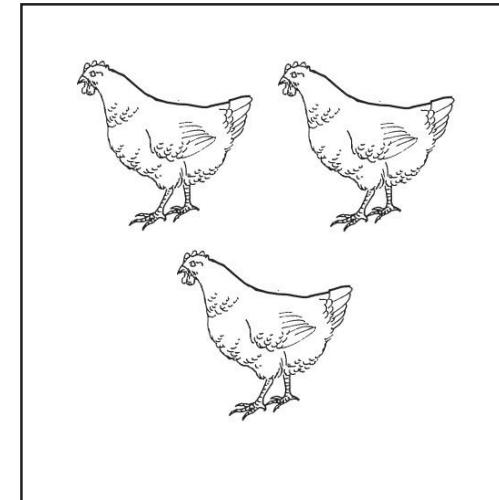
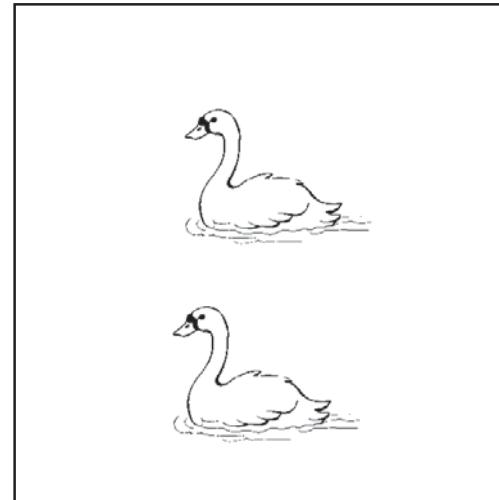
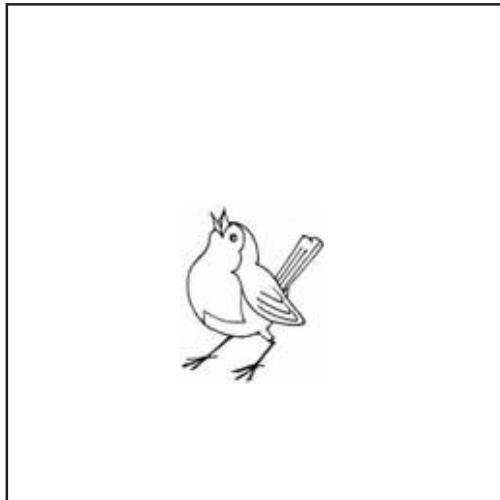


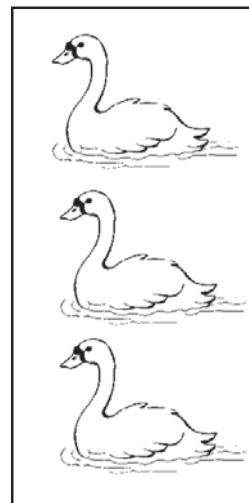
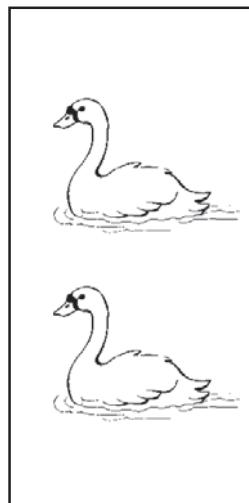
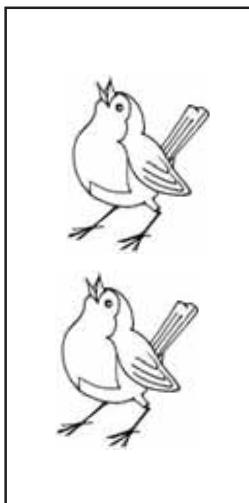
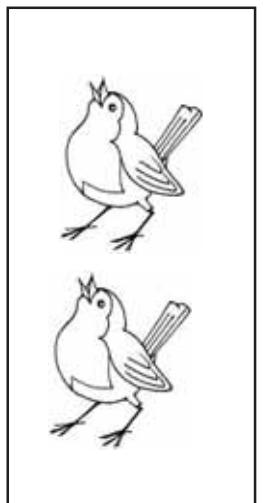
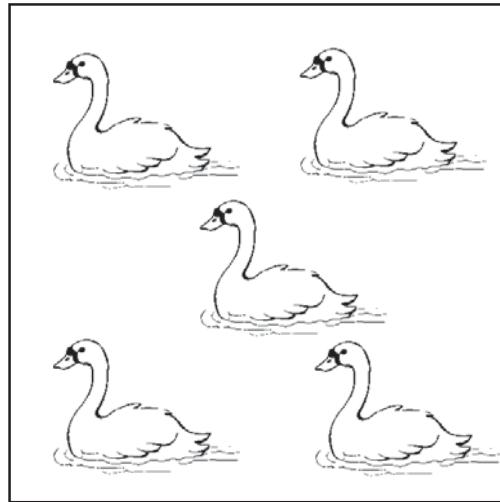
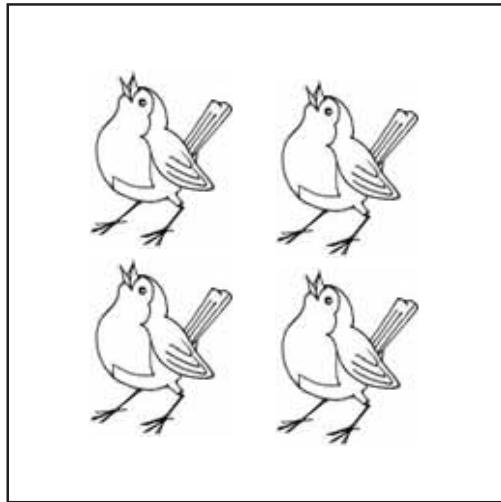
3. ຕາມລຽນລຳດັບຮູບພາບສັດນັ້ນທີ່ຂາດຫາຍໄປຕາມແບບ



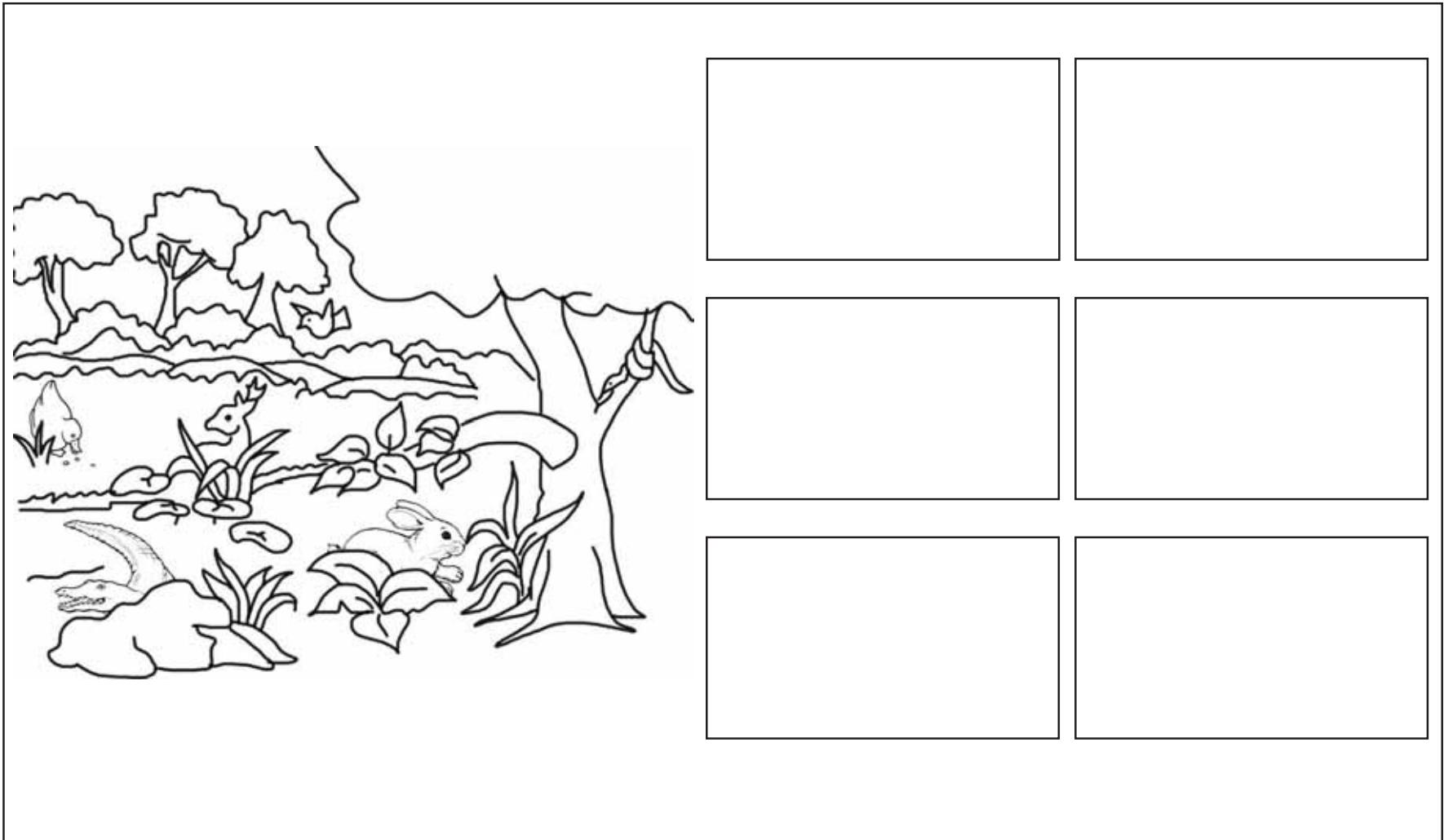


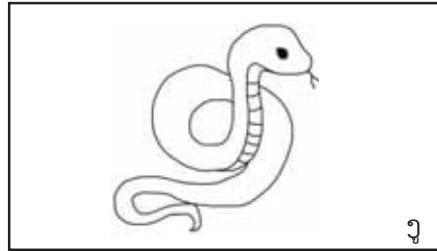
4. ໄກມພື້ນຖານການບວກຮບພາບ 1-5



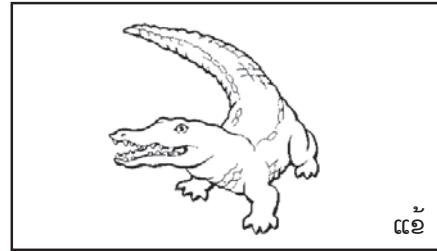


5. ແນມສຶກສາລາຍລະອຽດຮູບພາບສັດທີ່ລົ້ງແຕລະບອນ

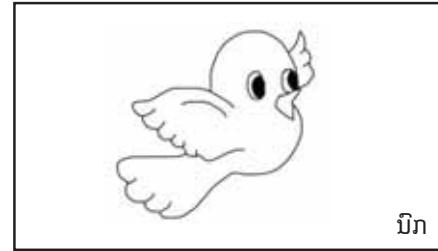




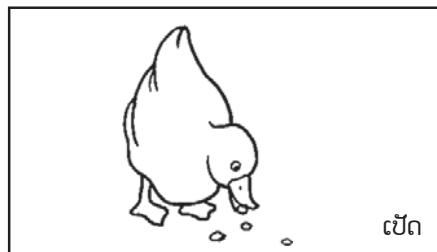
ง



แχ



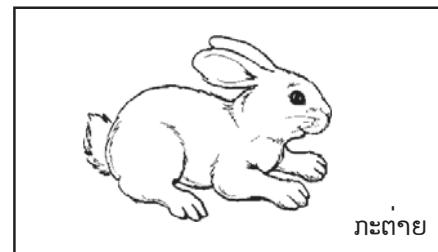
นิก



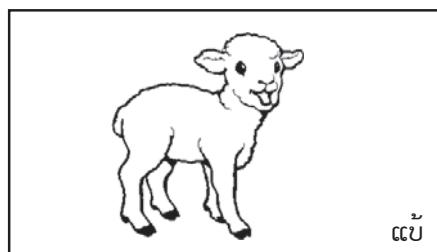
เป็ด



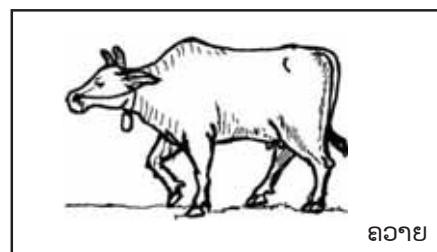
กวาง



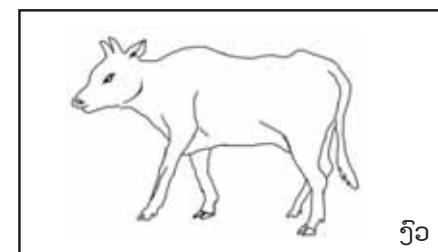
กระต่าย



แกะ

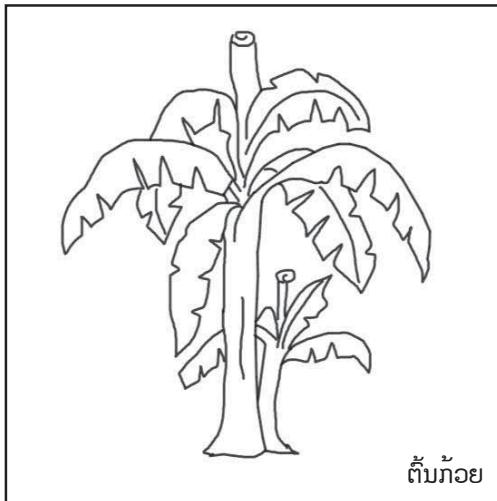


ควาย

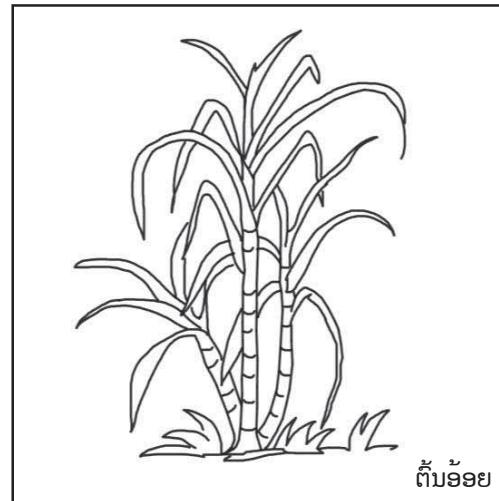


วัว

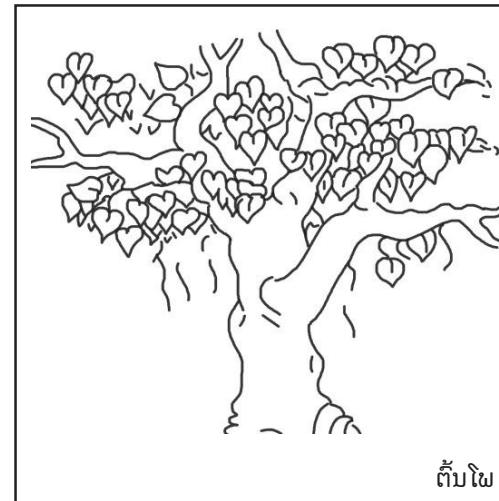
6. แบบจับคู่รูปพืชต้นไม้กับใบ



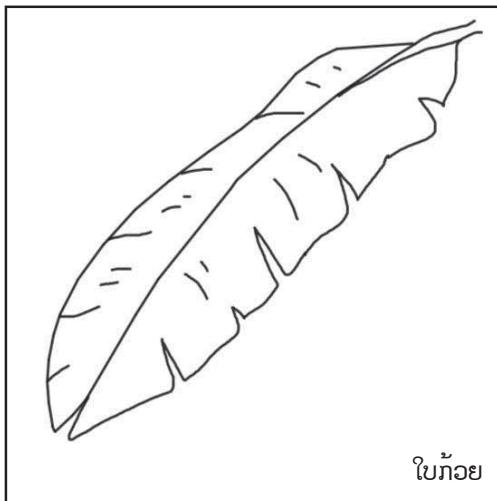
ต้นก้อวย



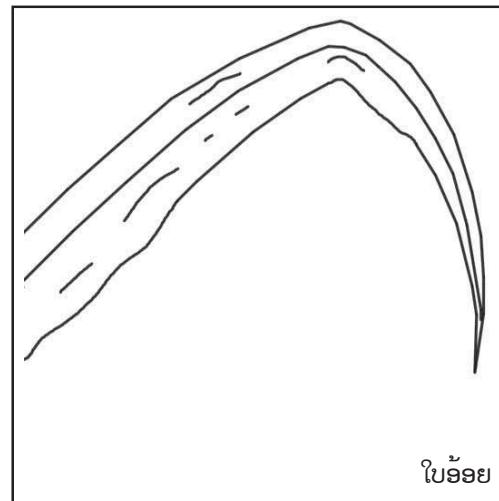
ต้นอ้อย



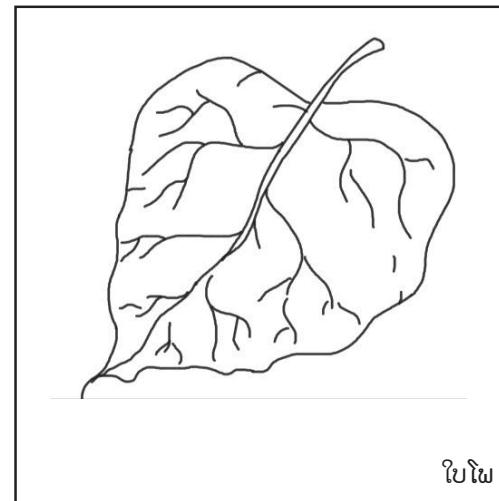
ต้นโพ



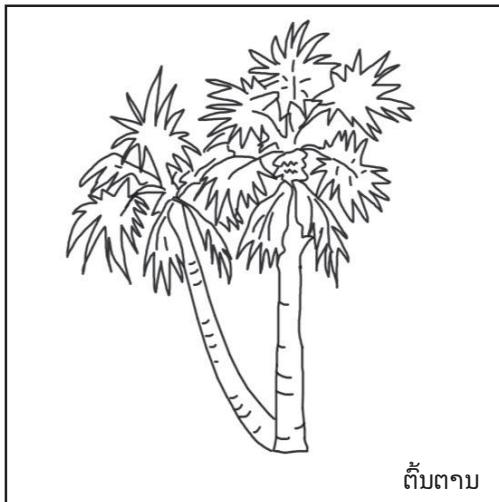
ใบก้อวย



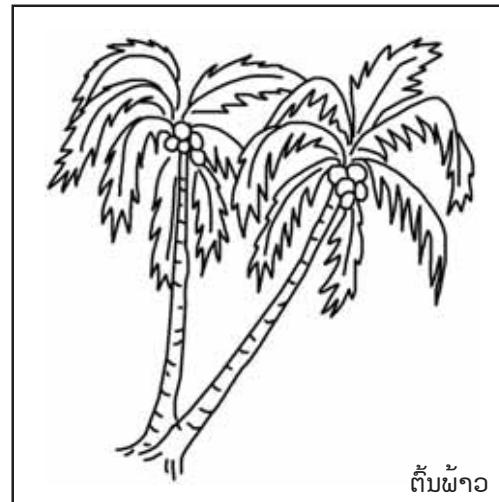
ใบอ้อย



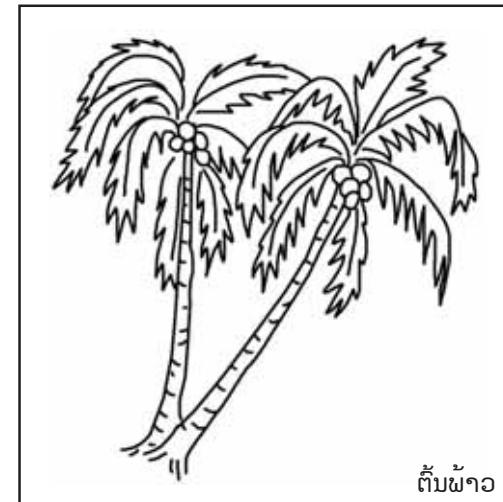
ใบโพ



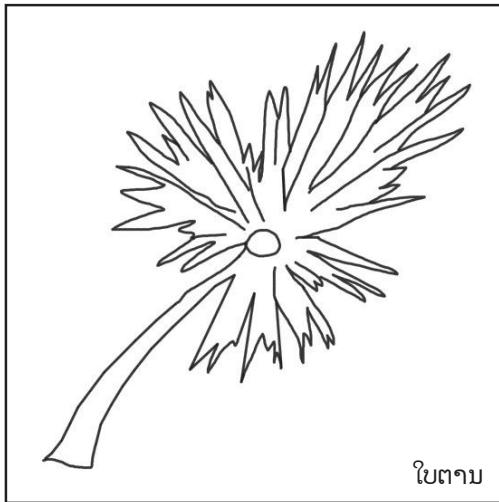
ต้นตาม



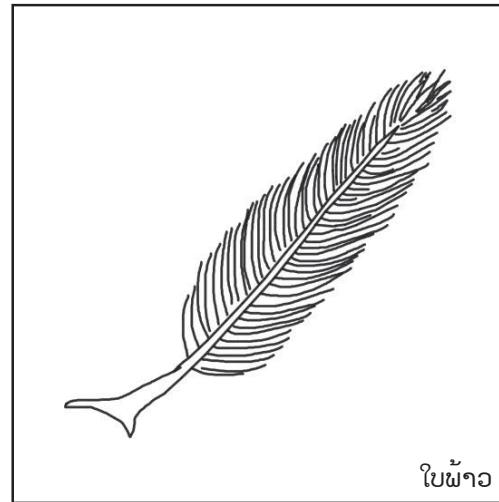
ต้นพ้าว



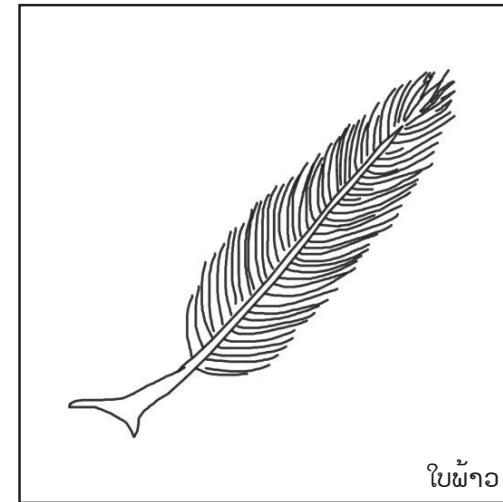
ต้นพ้าว



ใบตาม

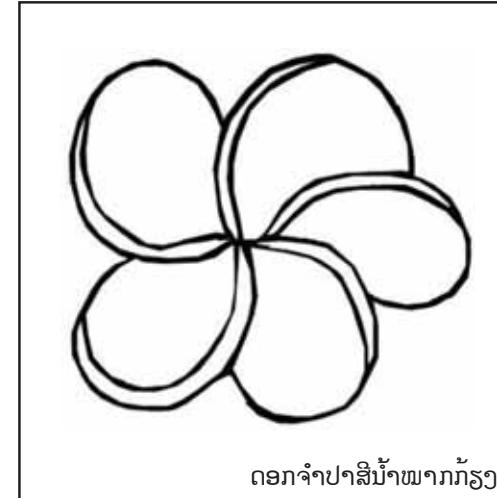
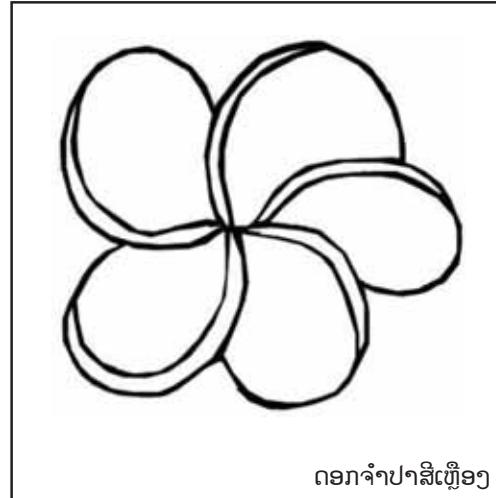
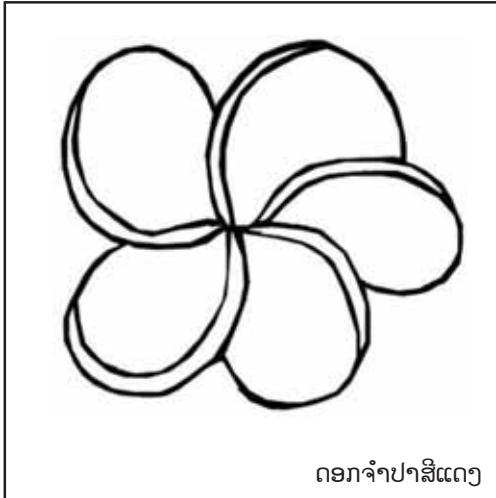


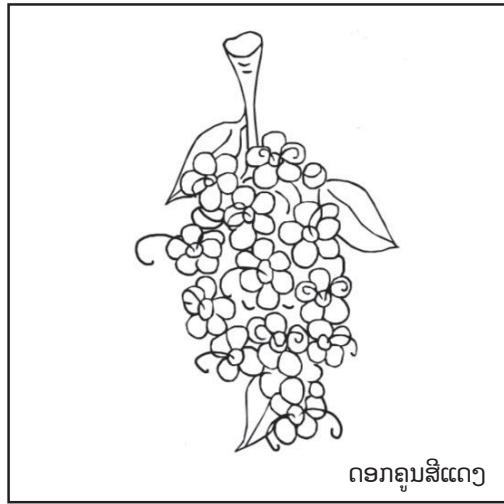
ใบพ้าว



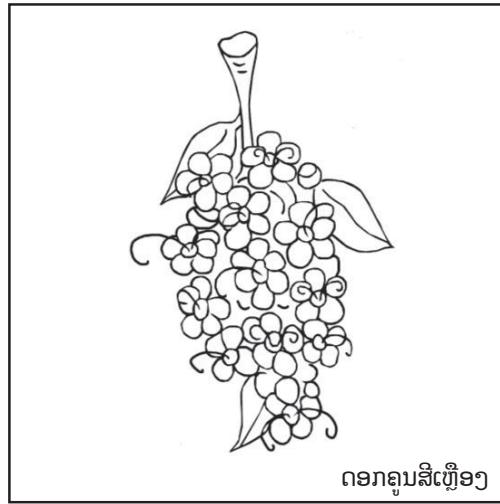
ใบพ้าว

7. ແກມຈັດໝວດໝູດອກໄນ້ຕາມສີ

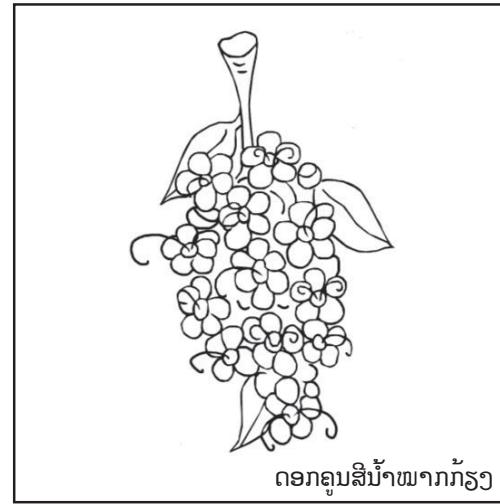




ດອກຄຸນສີແດງ

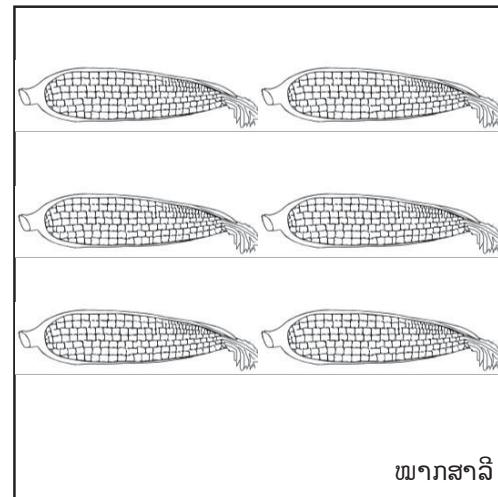
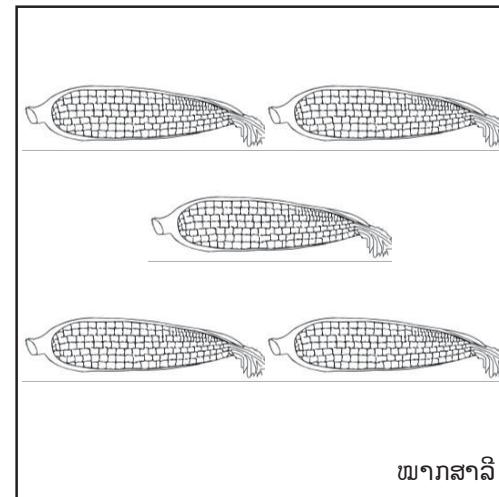
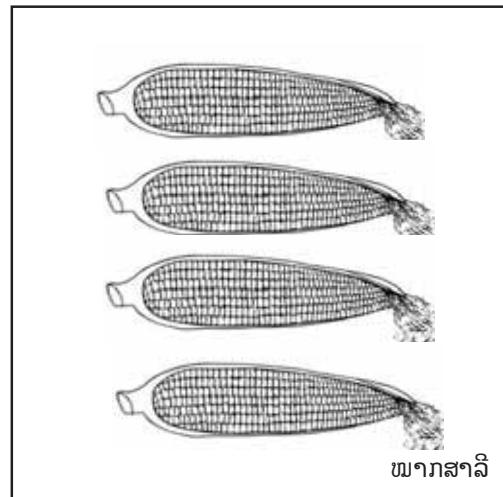
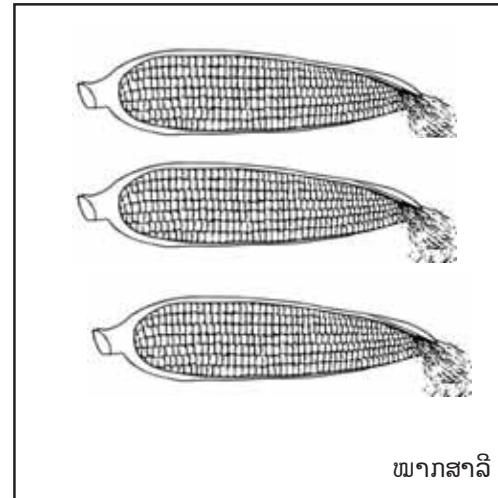
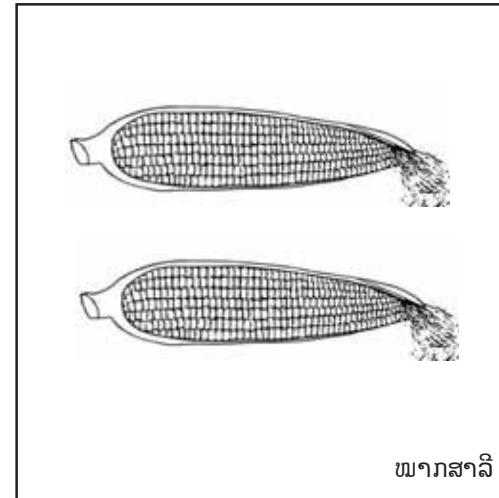
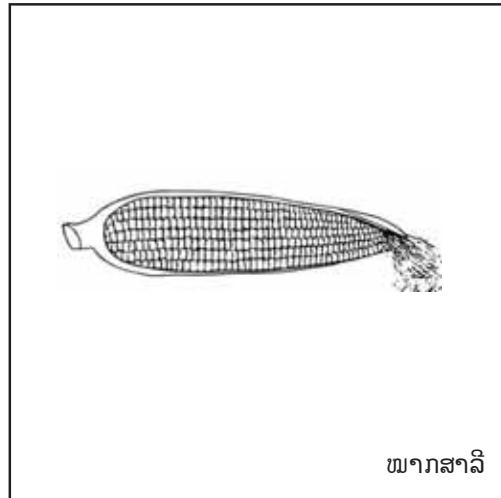


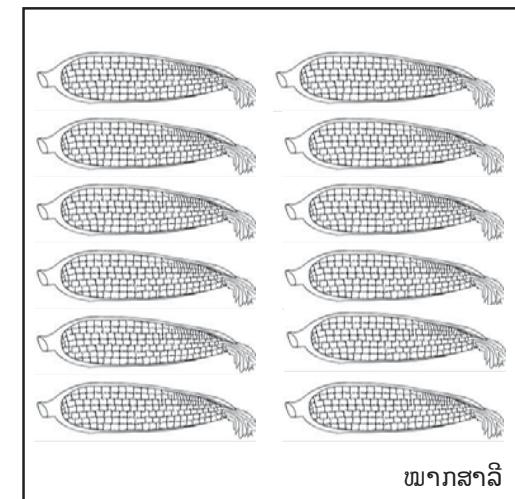
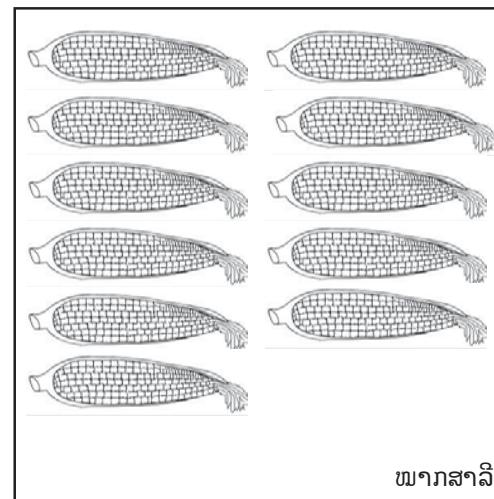
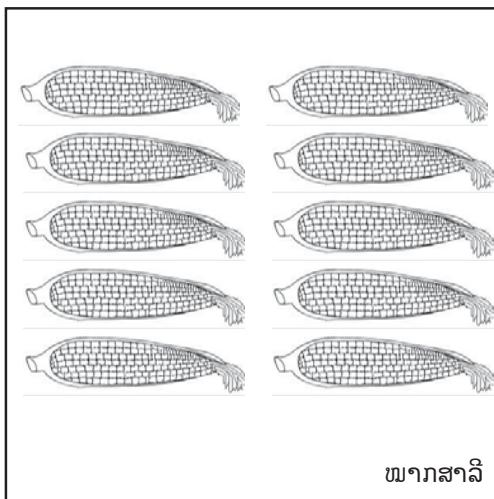
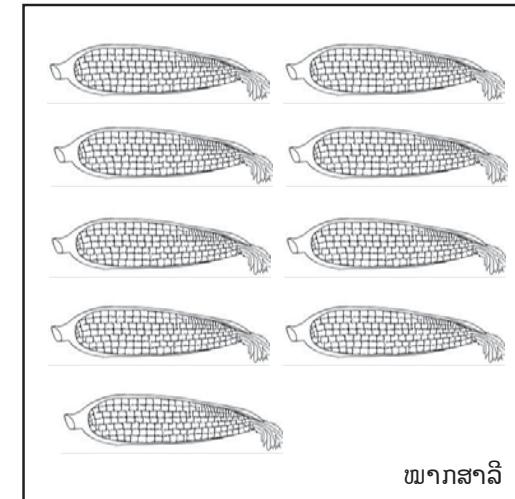
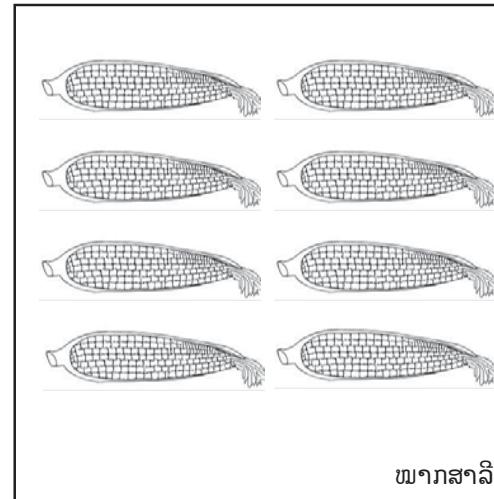
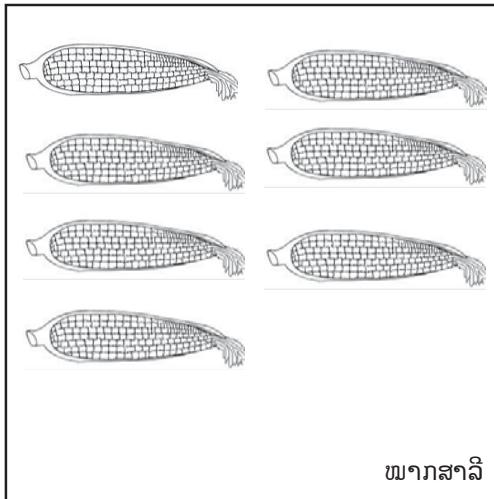
ດອກຄຸນສີເຫຼືອງ

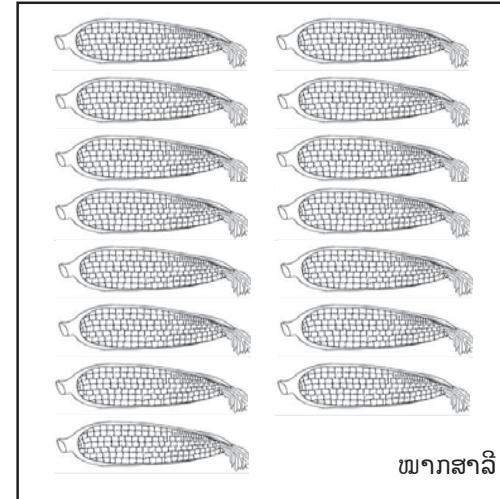
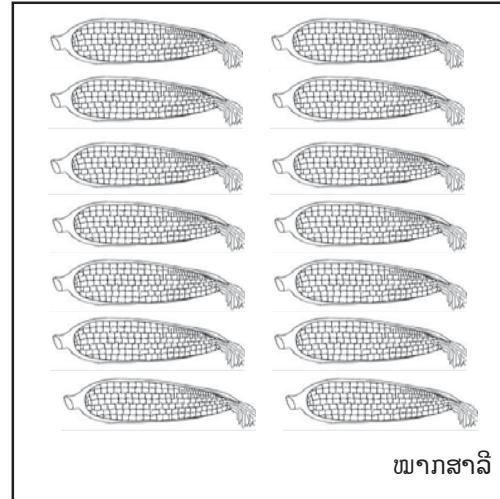
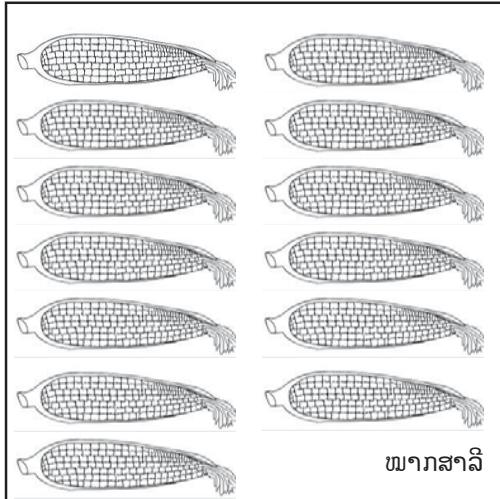


ດອກຄຸນສີນ້ຳໝາກກັງ

8. ແກມຈັບຄູ່ຮູບພາບໝາກສາລີກັບຕົວເລກ 1-15







1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

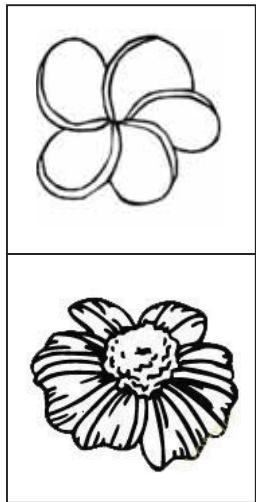
13

14

15

9. ແນມໂດມີໃນດອກໄມ້

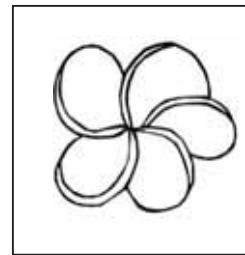
2. ແຜນຮູບພາບທີ່ຕິດຕາມໝາຍເລກ 1 ກັບ 2



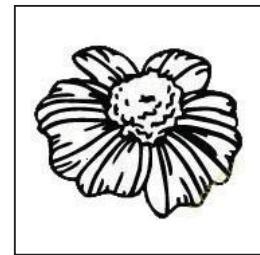
1. ແຜນແນມແຕລະແຜນໃຫ້ຕິດຮູບພາບຕາມໝາຍເລກ

1	1	1	1	1
1	2	3	4	5
2	2	2	2	2
1	2	3	4	5
3	3	3	3	3
1	2	3	4	5
4	4	4	4	4
1	2	3	4	5
5	5	5	5	5
1	2	3	4	5

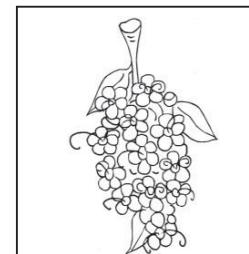
3. ຮູບພາບສໍາລັບຕິດແຜນແນມຕາມເລກໝາຍ
ໝາຍເລກ 1



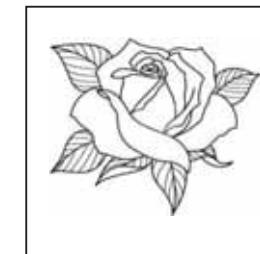
ໝາຍເລກ 2



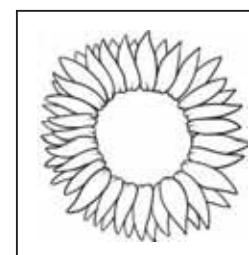
ໝາຍເລກ 3



ໝາຍເລກ 4



ໝາຍເລກ 5



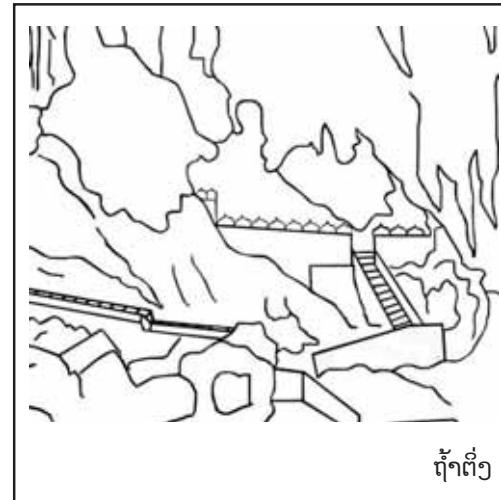
10. ແນມຕໍ່ຮູບພາບອາກາດອ້ອມຕົວເຮົາ



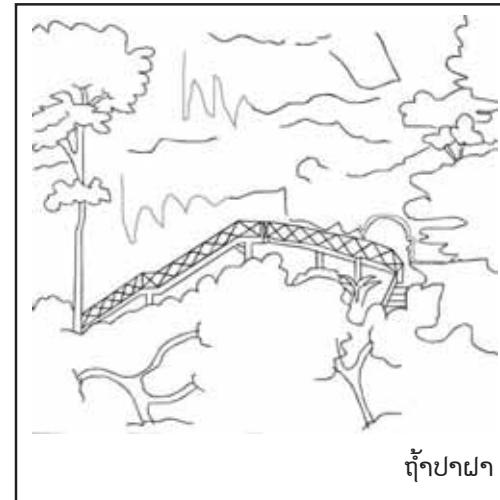
11. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຖົ້າ: ຖົ້າທ່ານໄກສອນ, ຖົ້າຕິ່ງ, ຖົ້າປາຟາ



ຖົ້າທ່ານໄກສອນ



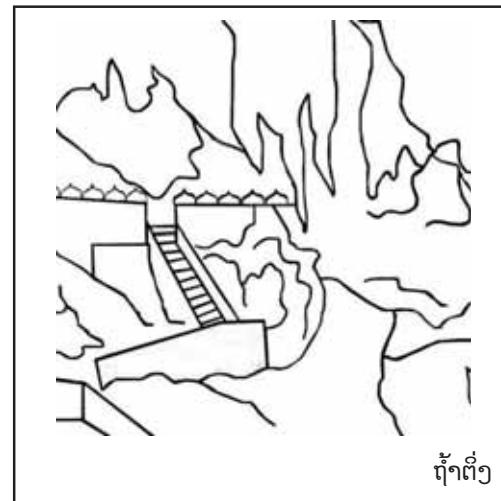
ຖົ້າຕິ່ງ



ຖົ້າປາຟາ



ຖົ້າທ່ານໄກສອນ

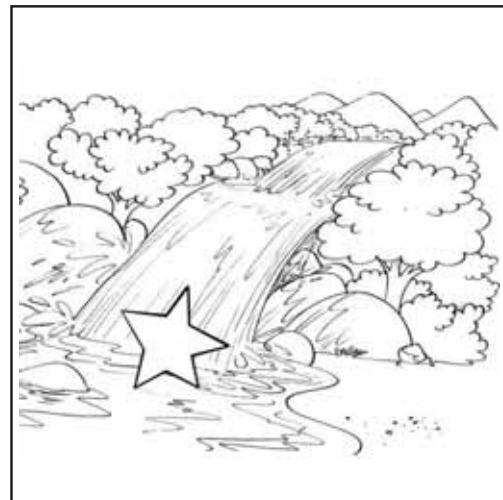
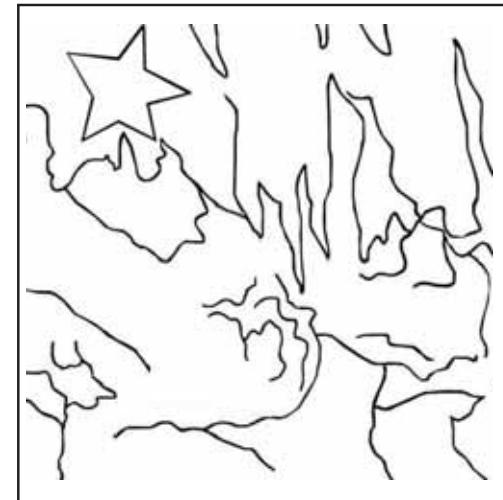
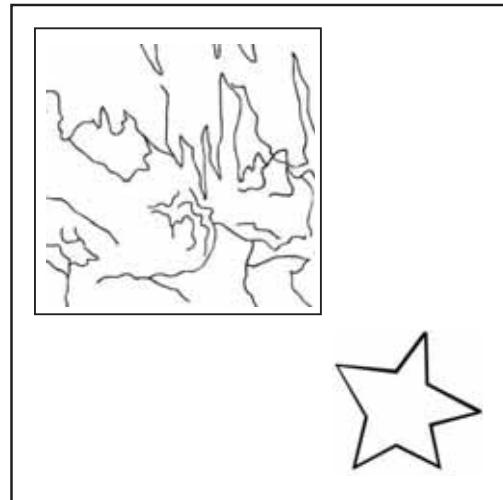


ຖົ້າຕິ່ງ



ຖົ້າປາຟາ

12. ពេមចុះត្រូវបងាបទាំងនេះ និង ទាក់ទងនៅក្នុង



13. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບນ້ຳຕົກຕາດ



14. ແນມຈັບຄູພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະໜູນຕາມຄຳສັບ

ປີ

ລິ

ວິ

ປ

ລ

ວ

କୁ

ଦୀ

ମ୍ବ

କୁ

ଦୀ

ମ୍ବ

ମ

ବ

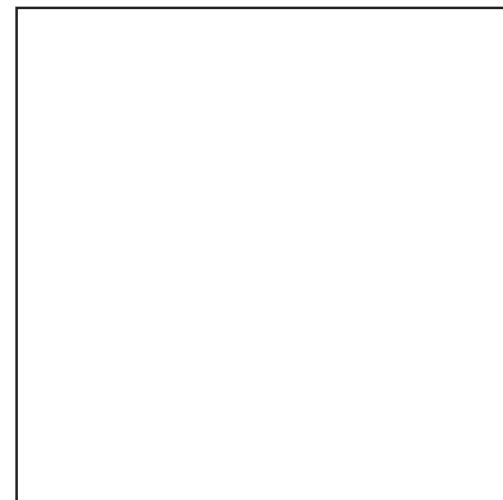
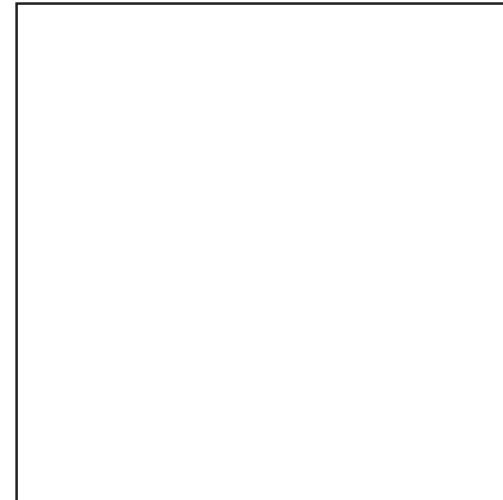
ବୀ

ମ

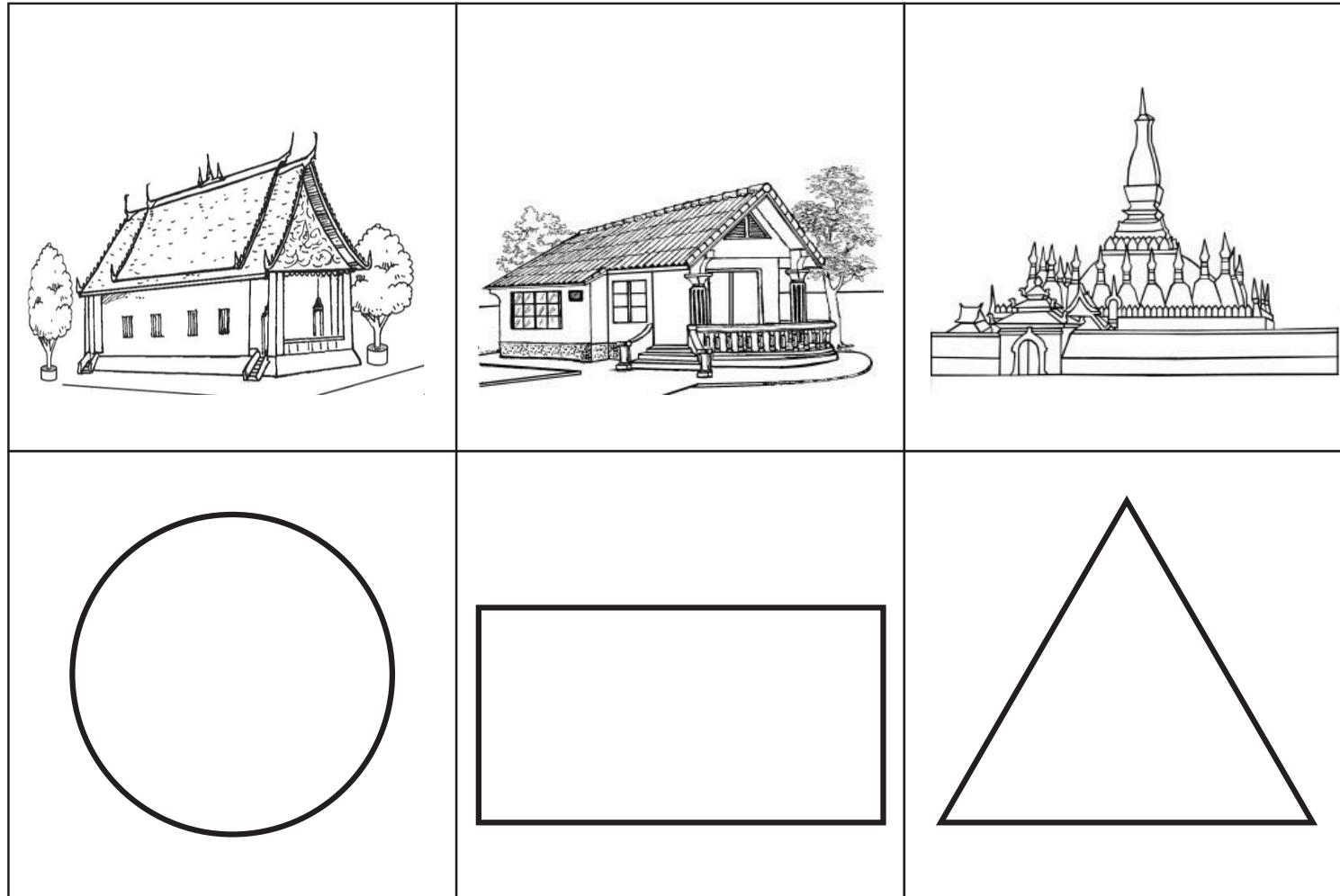
ବ

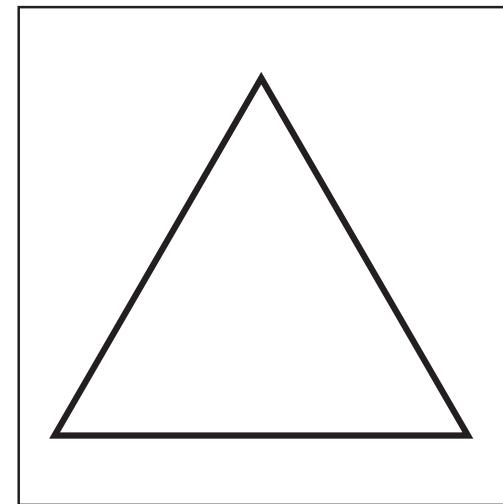
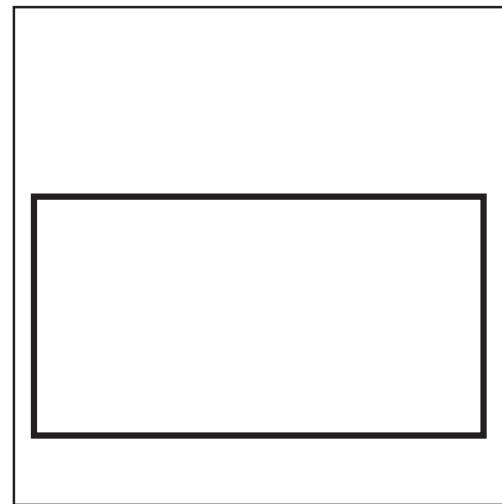
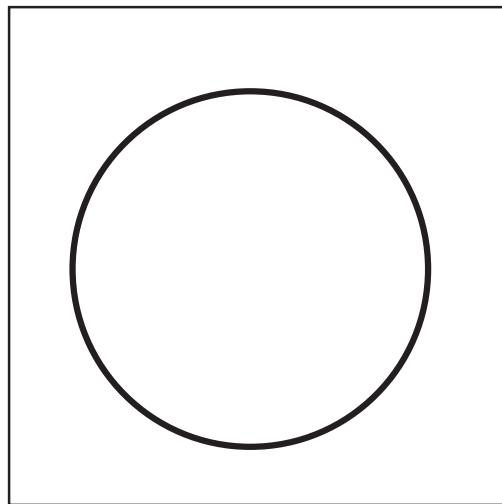
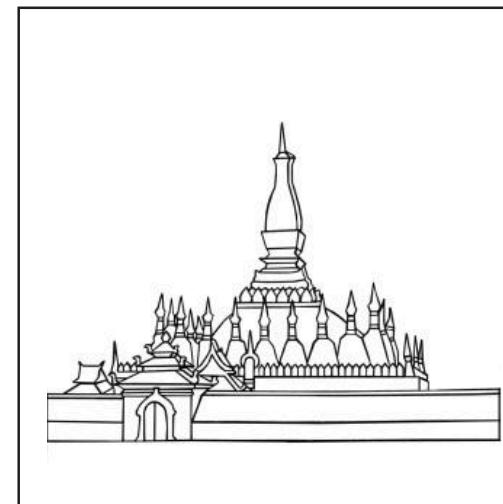
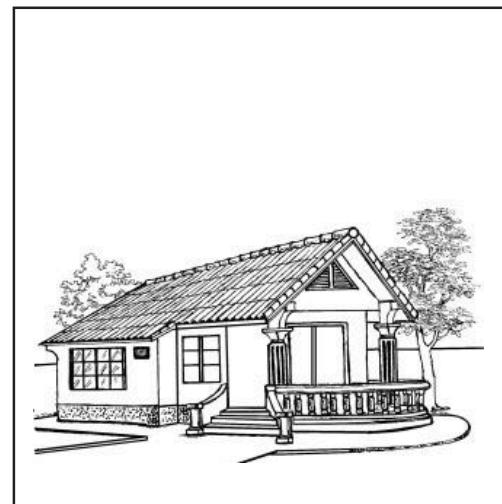
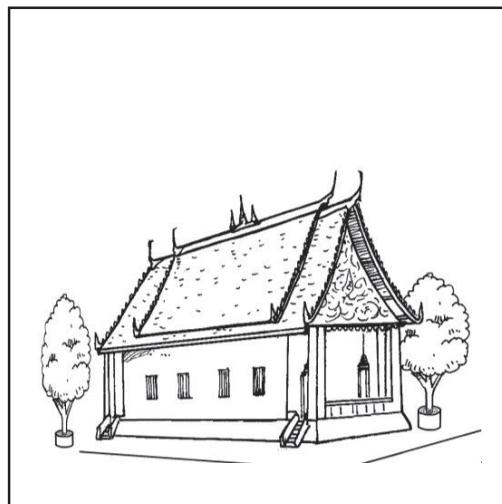
ବୀ

15. ແນມລຽນລຳດັບການປະຕິບັດຕົນໃນການຖື້ມຂຶ້ເຫຍີ້ອ

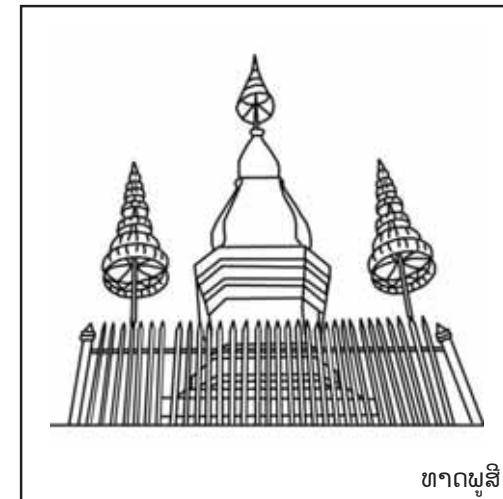
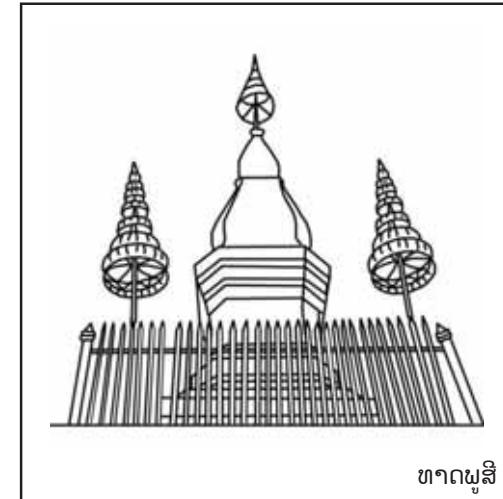
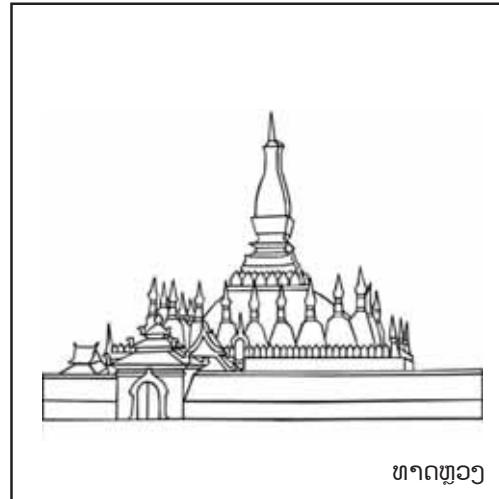


16. ເນັ້ມຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງປຸກສ້າງກັບສັນຍະລັກ

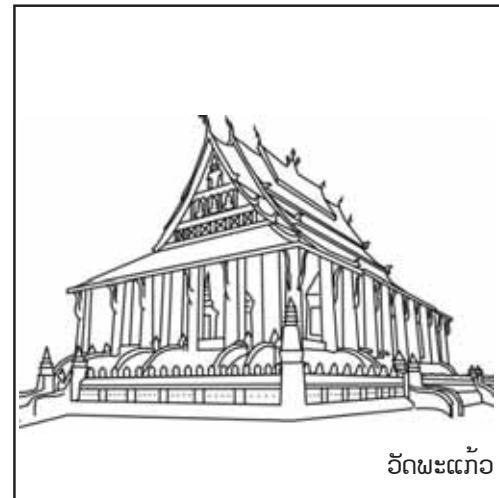
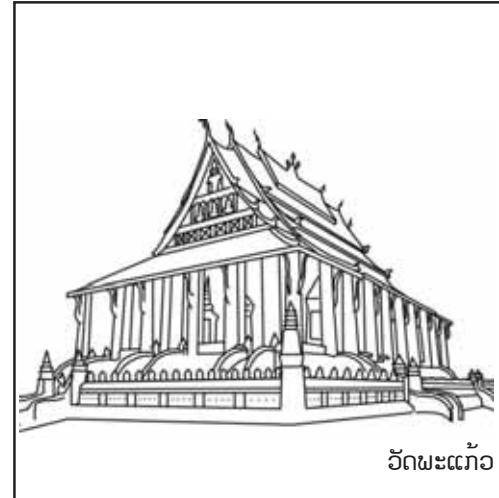




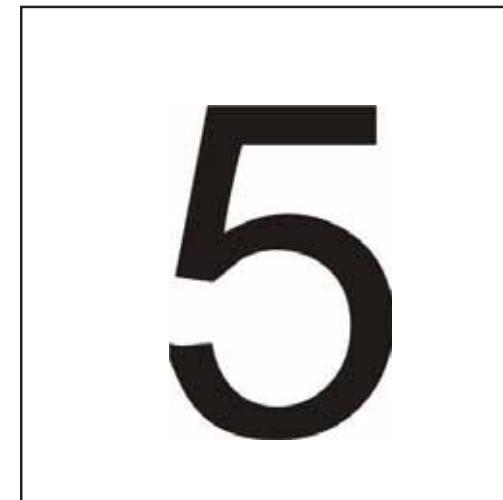
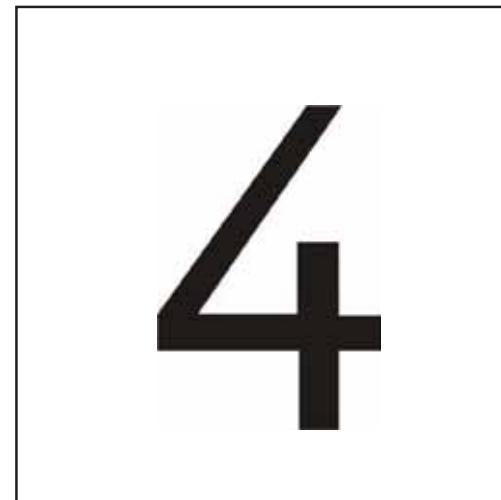
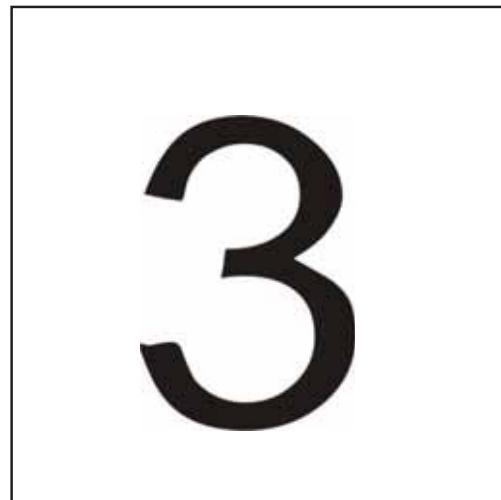
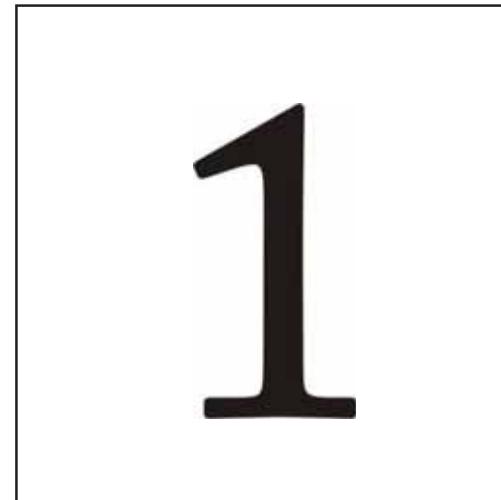
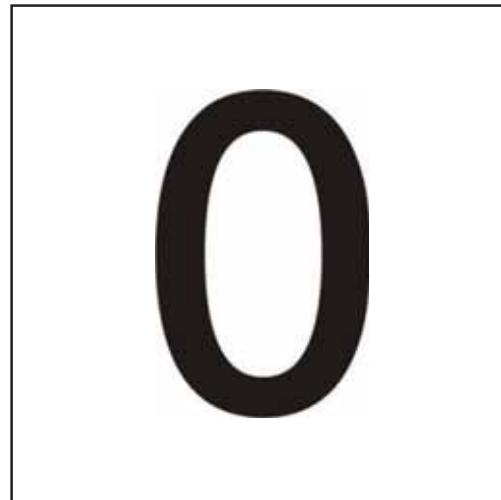
17. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບທາດ



18. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບວັດ



19. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຕົວເລກແຕ່ 0-9



6

7

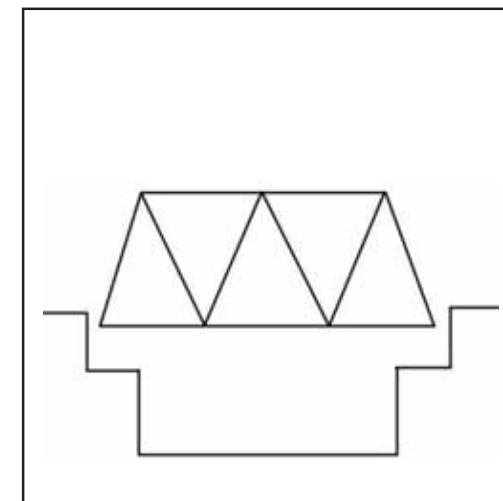
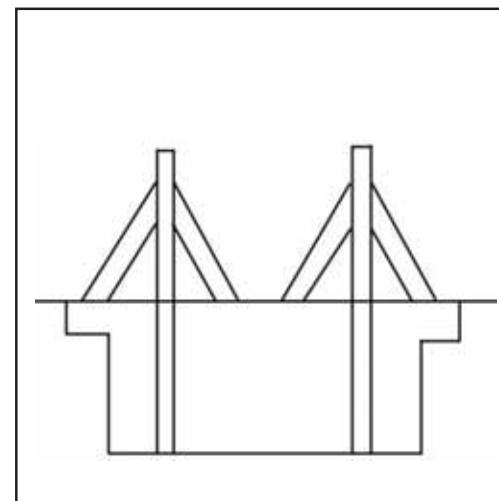
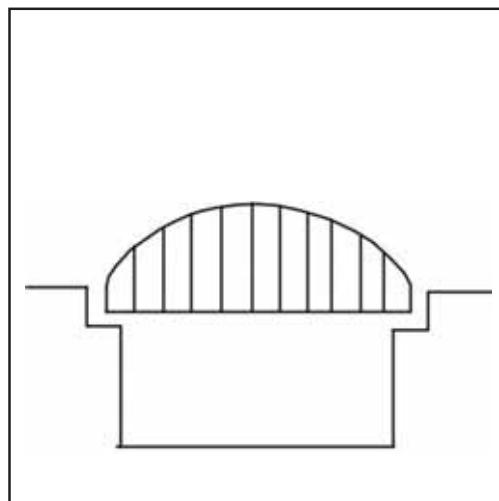
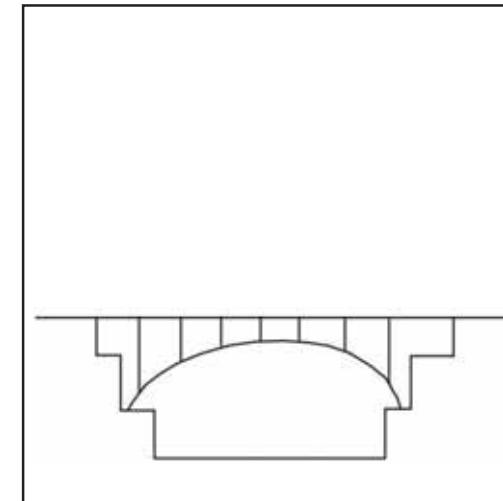
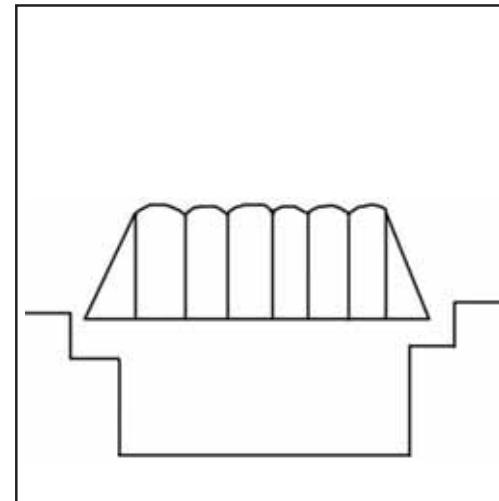
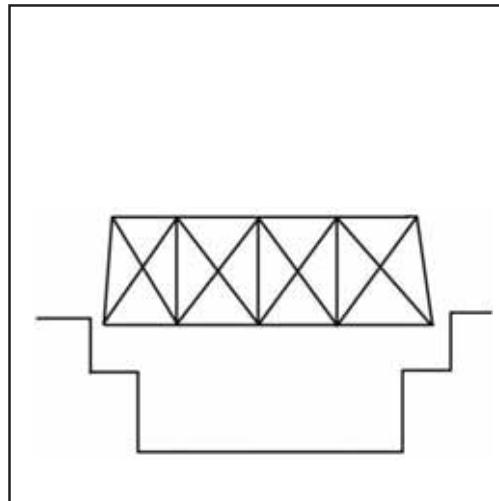
8

9

7

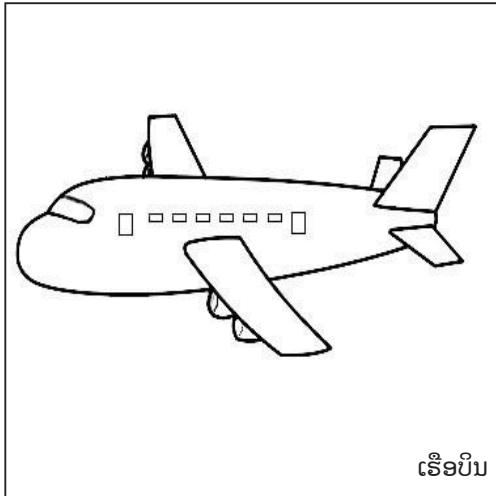
8

20. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບຮູບຊົງອີວຕາມແບບ

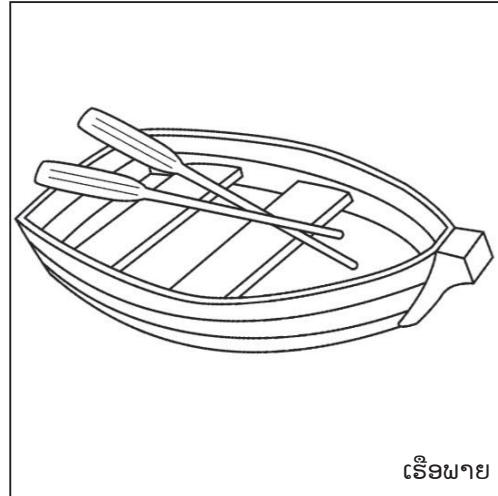


ໜ່ວຍທີ 7 ຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ

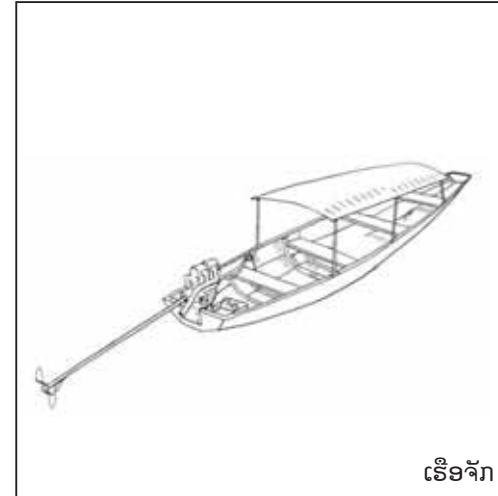
1. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບພາຫະນະໃນການເດີນທາງ



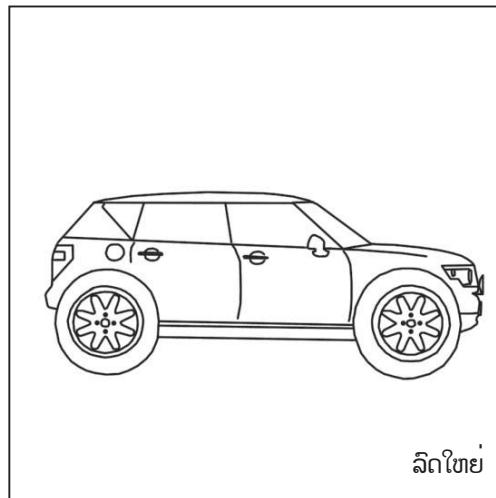
ເຮືອບິນ



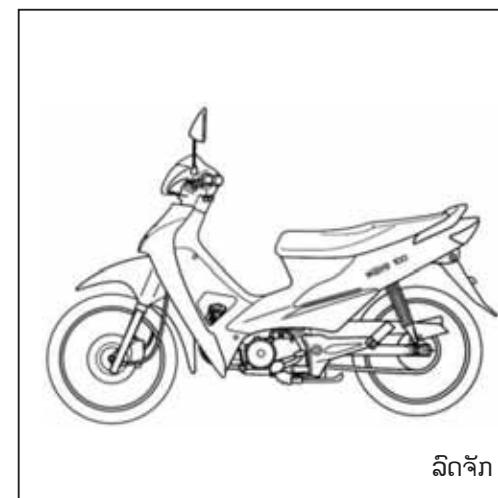
ເຮືອພາຍ



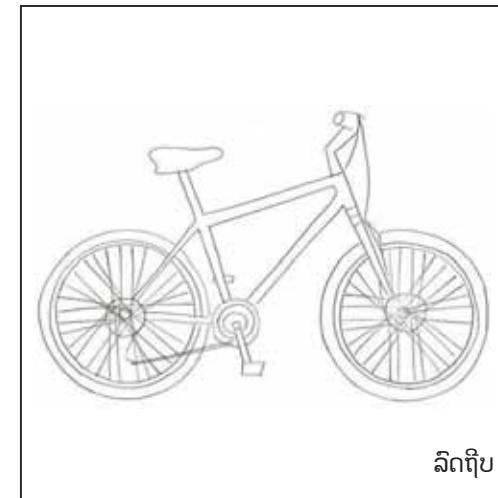
ເຮືອຈັກ



ລົດໃຫຍ່



ລົດຈັກ

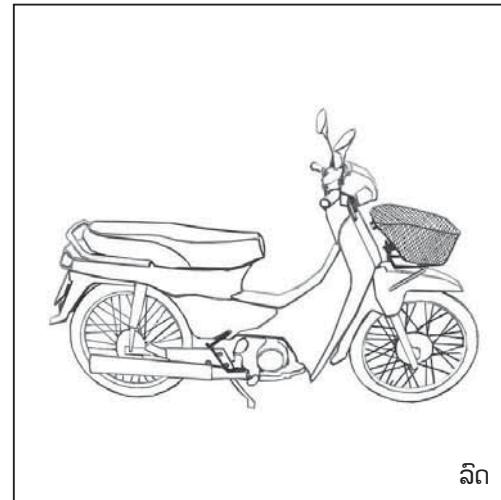


ລົດໂຟ

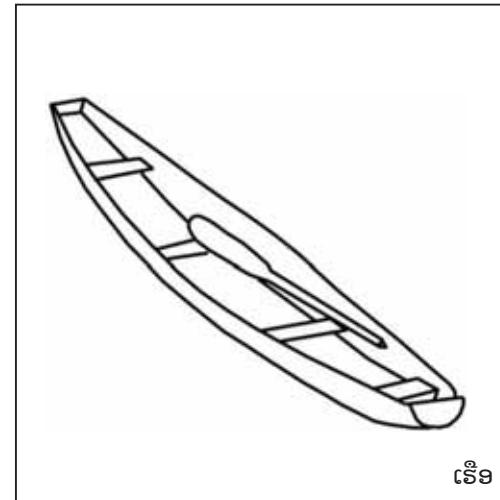
2. ແນມຈັບຄູຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສໍາຜັນກັນ



ເຮືອບິນ



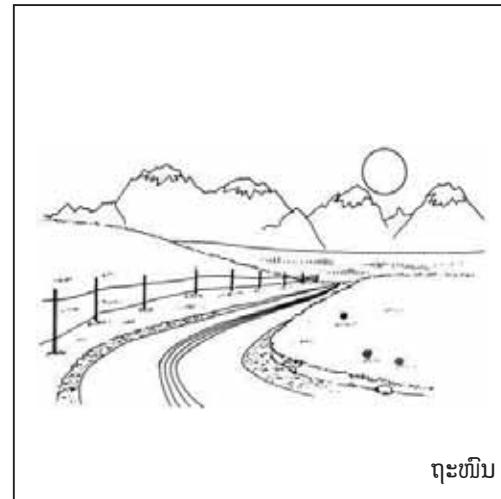
ລົດ



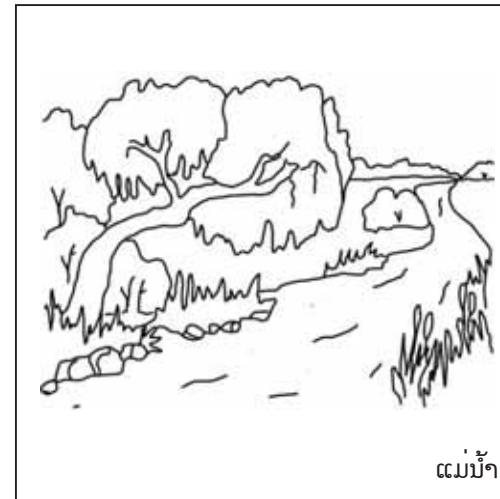
ເຮືອ



ຫ້ອງພ້າ



ຖະໜົນ

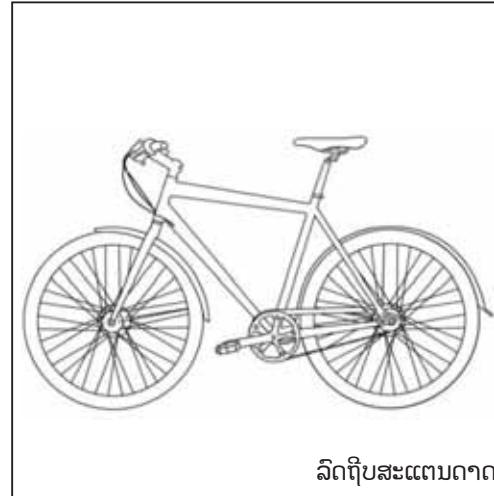


ແມ່ນ້ຳ

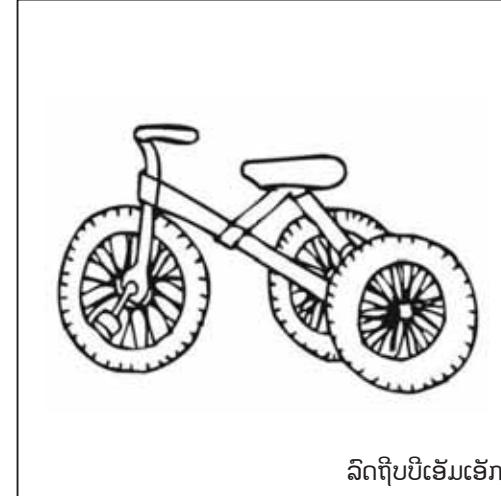
3. ពោមចុំទីតិចការណូបរាបលើពីប



លើពីបផាមិនា



លើពីបសម្រេចណាតាំ



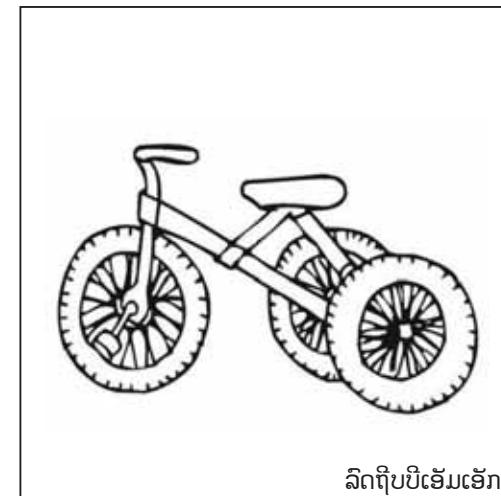
លើពីបបិចេមខេក



លើពីបផាមិនា

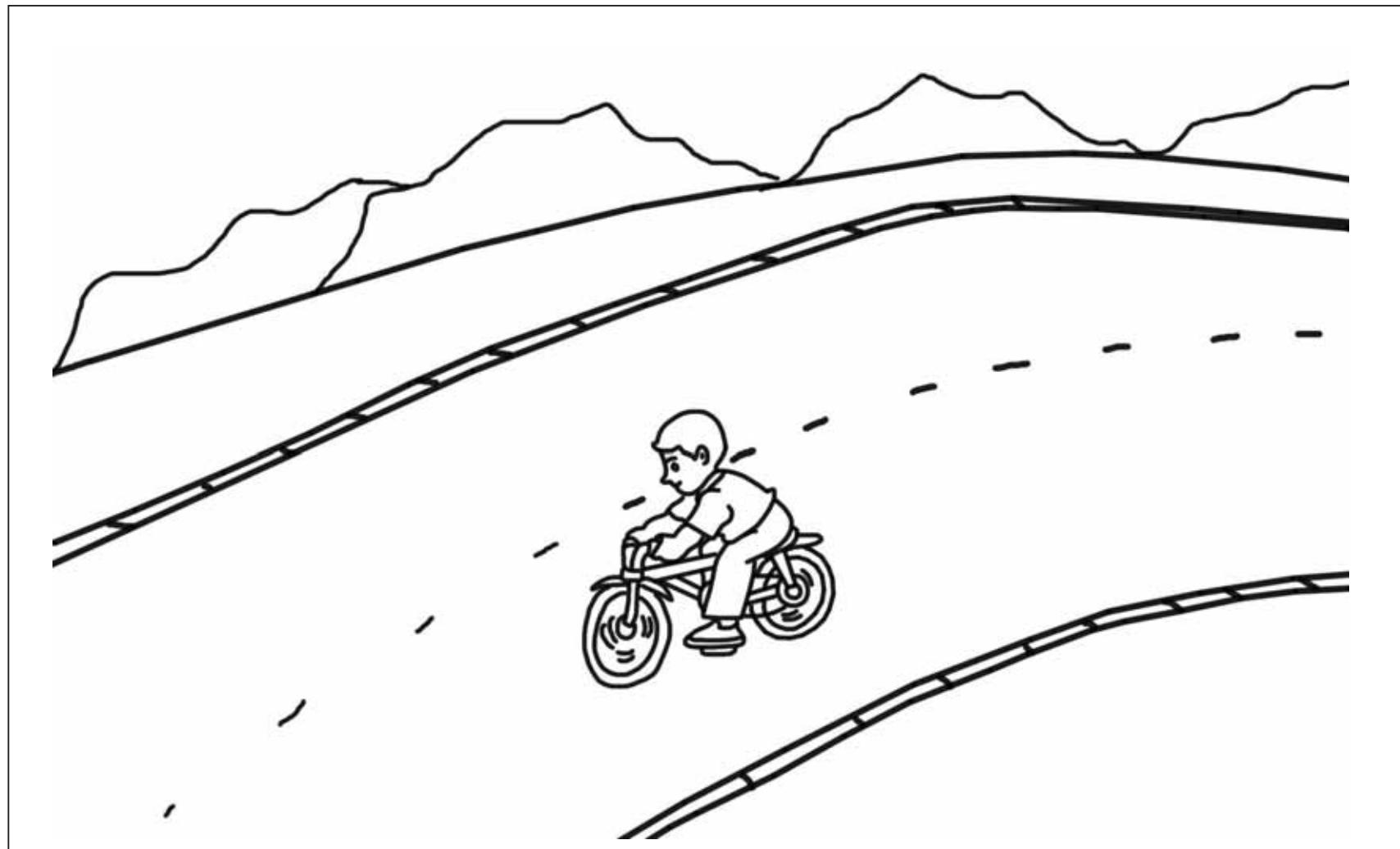


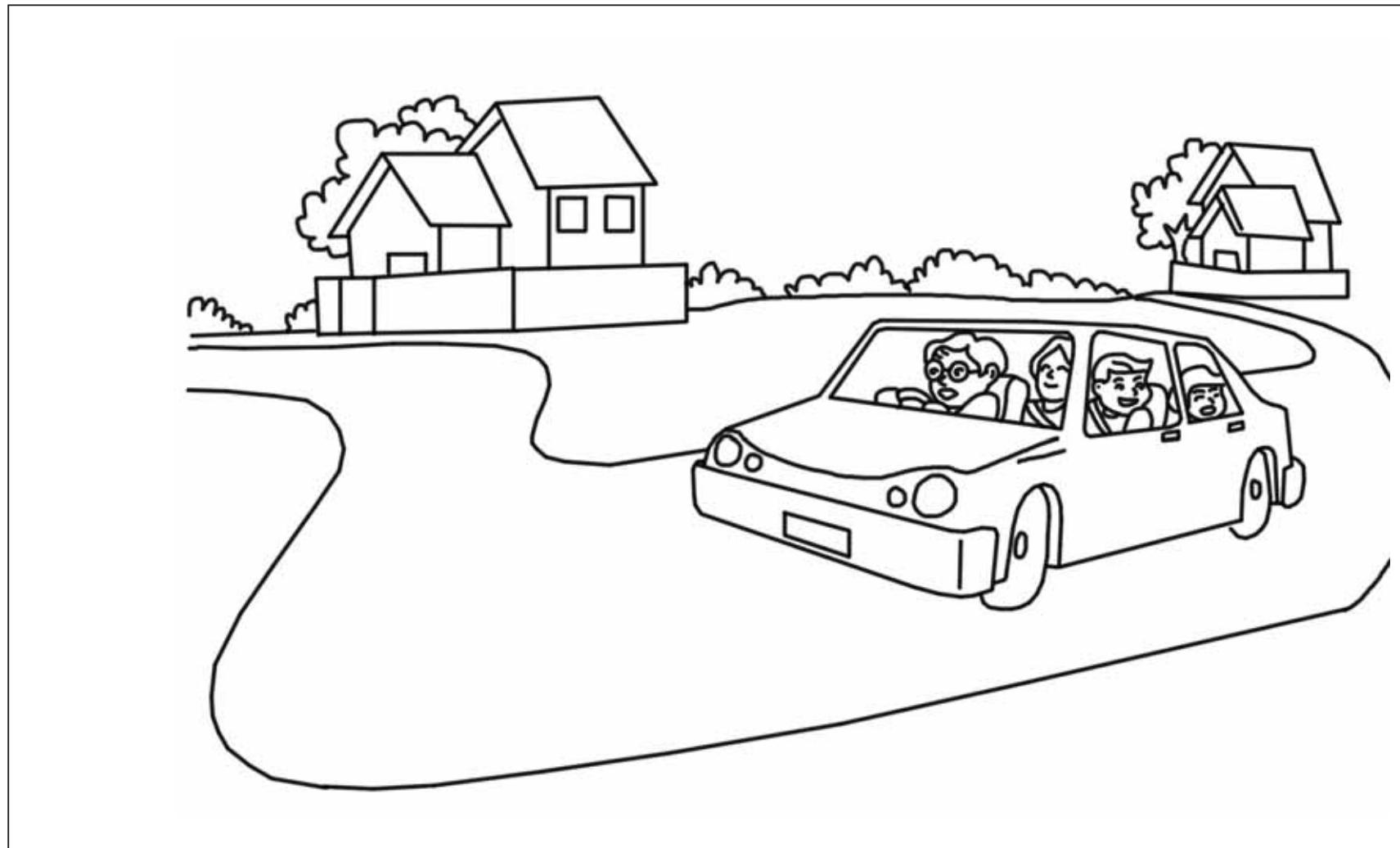
លើពីបសម្រេចណាតាំ



លើពីបបិចេមខេក

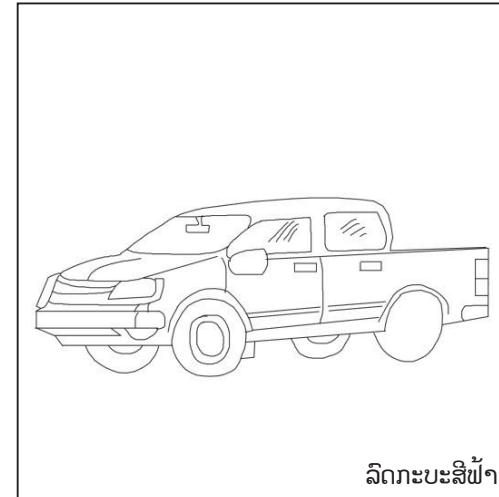
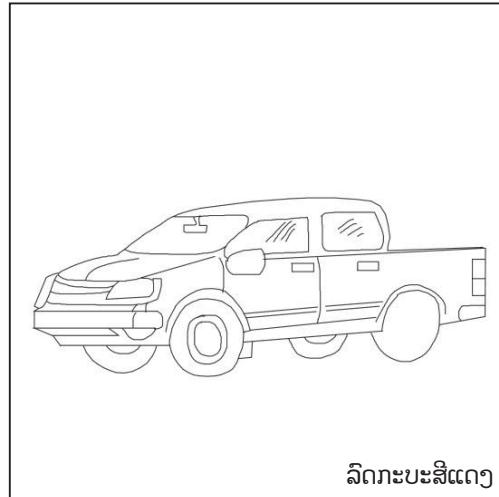
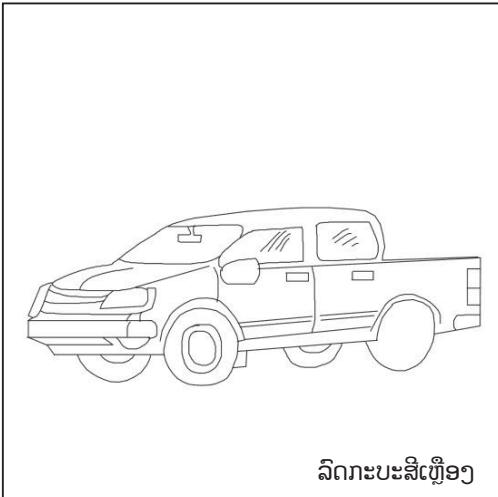
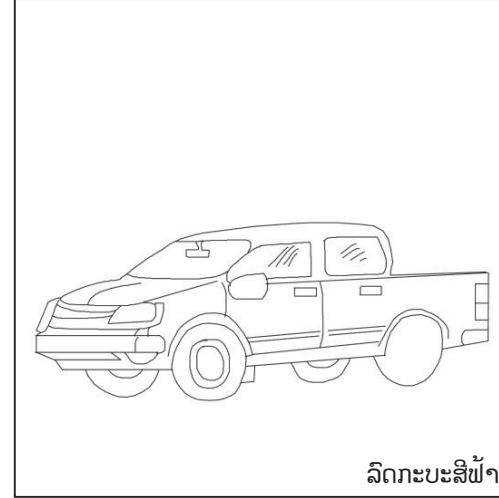
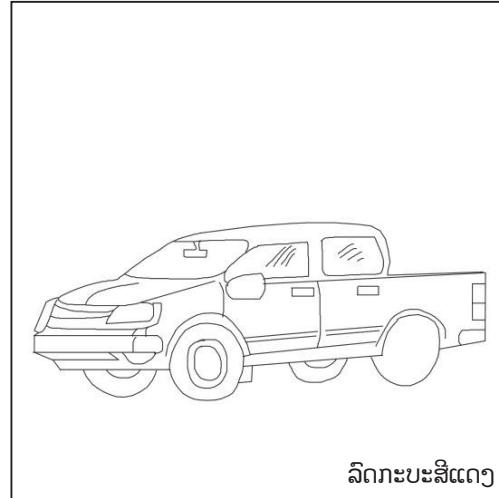
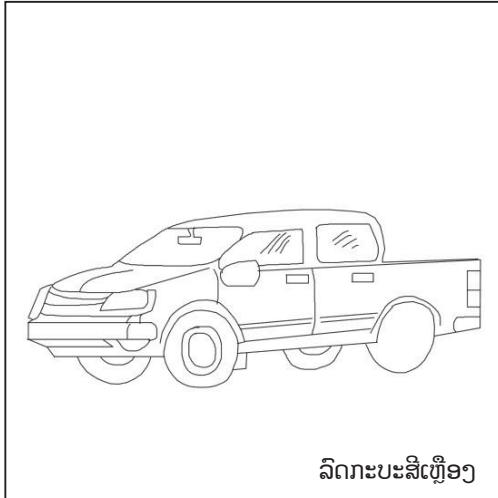
4. แบบตัวอย่างการใช้ความปอดไฟในการขับขี่จักรยาน







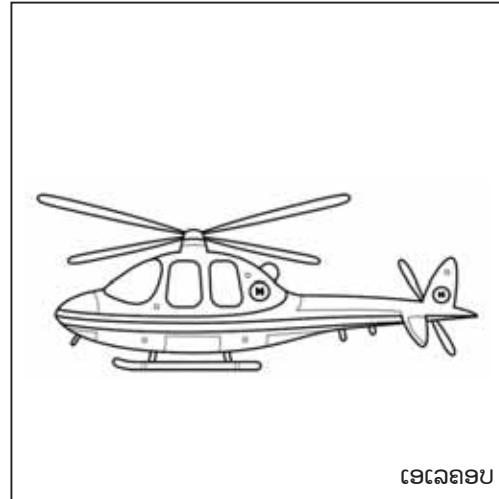
5. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບລົດກະບະສະຫຼັບກັນຕາມສີ



6. ແນມັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຮືອບິນປະເພດຕາງໆ



ອາເຕແອ



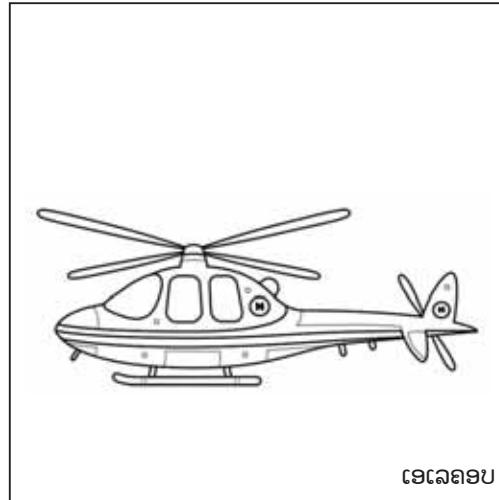
ເອເລັດອນ



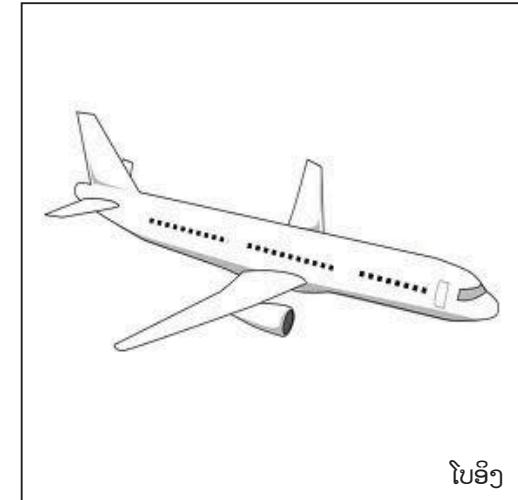
ໄບອິງ



ອາເຕແອ

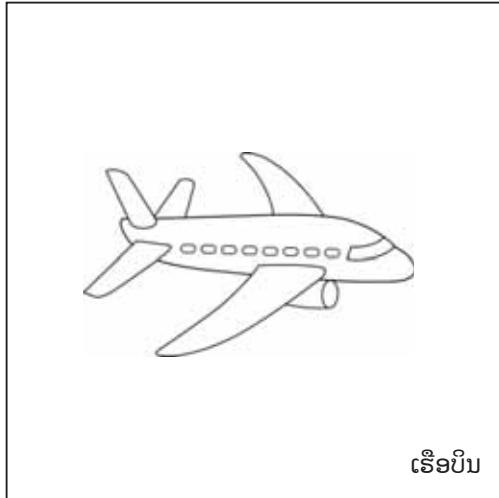


ເອເລັດອນ

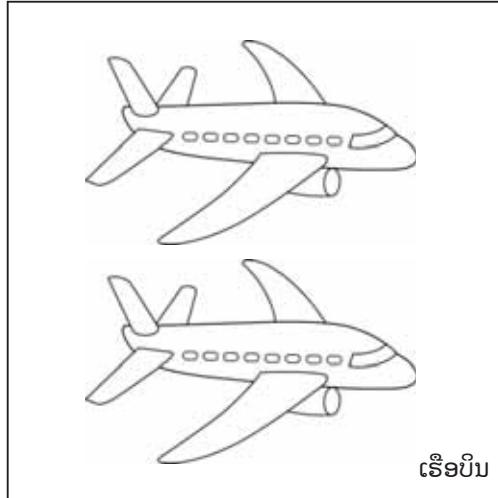


ໄບອິງ

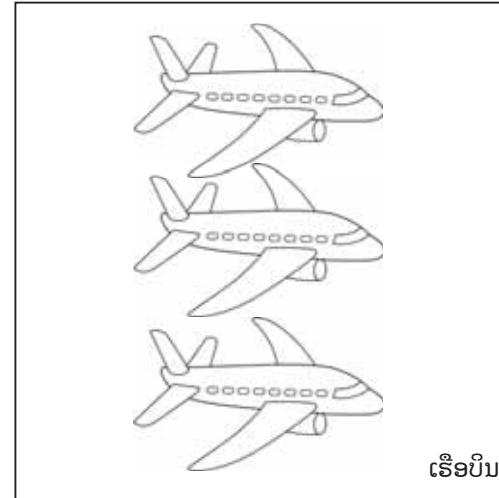
7. ເນັ້ນຈຸບຄູຮູບພາບເຮືອບິນກັບຕົວລາງແຕ່ 1 ເຖິງ 15



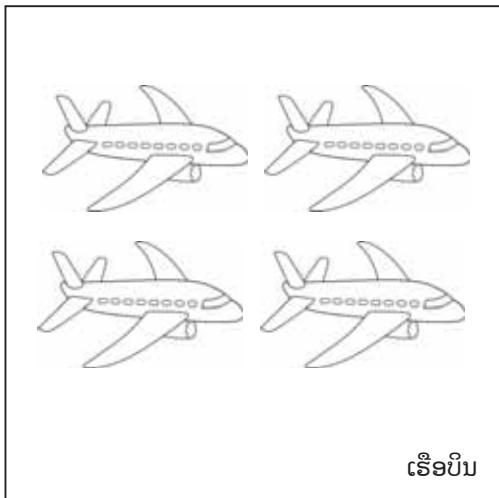
ເຮືອບິນ



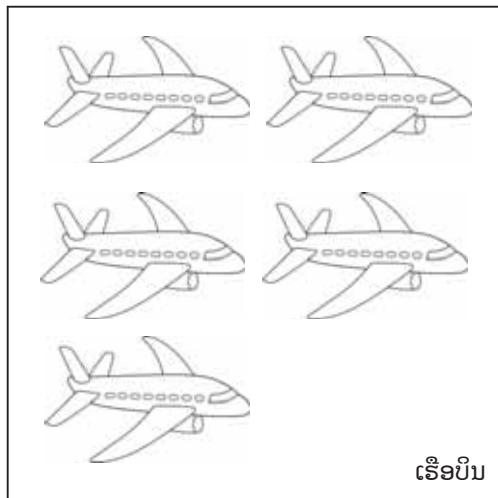
ເຮືອບິນ



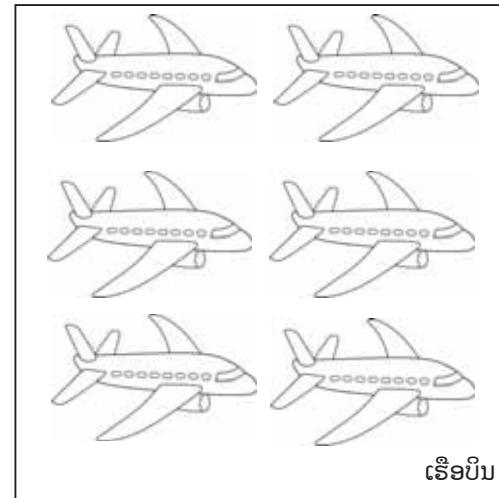
ເຮືອບິນ



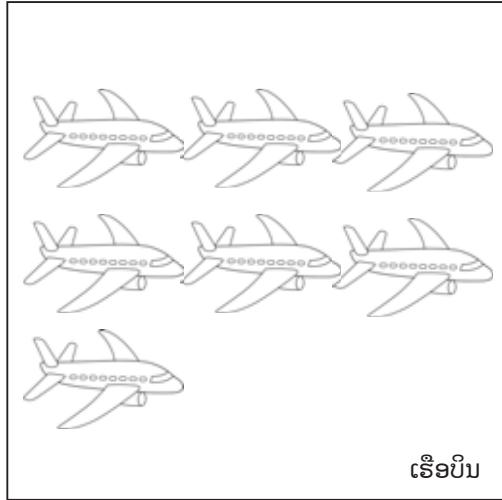
ເຮືອບິນ



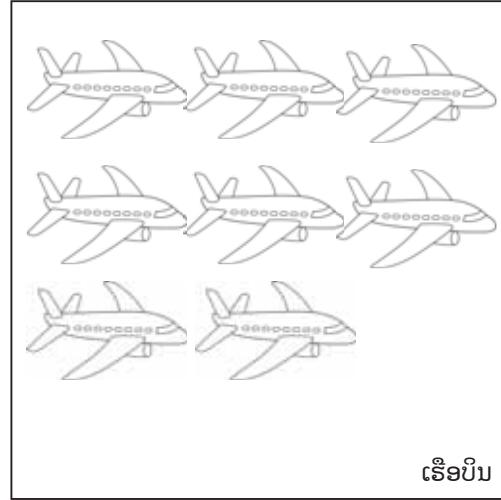
ເຮືອບິນ



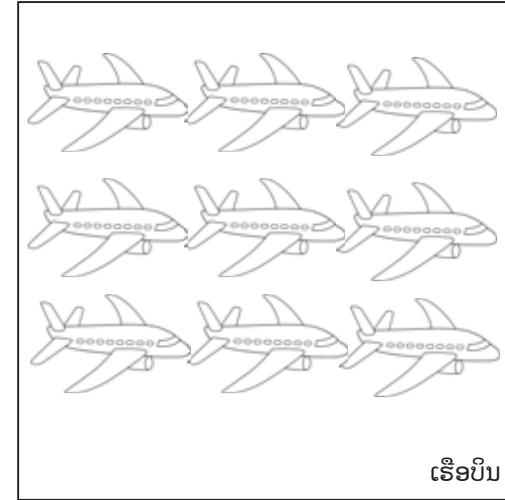
ເຮືອບິນ



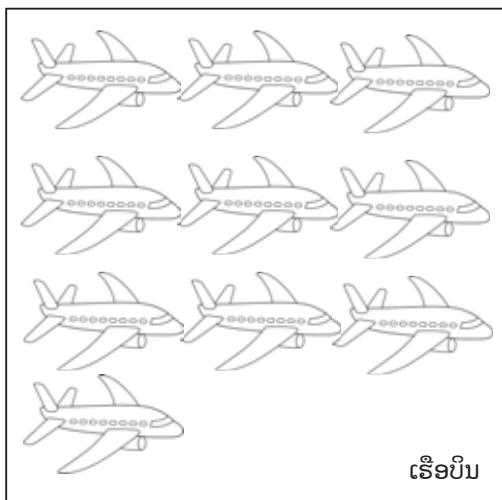
ເຮືອບິນ



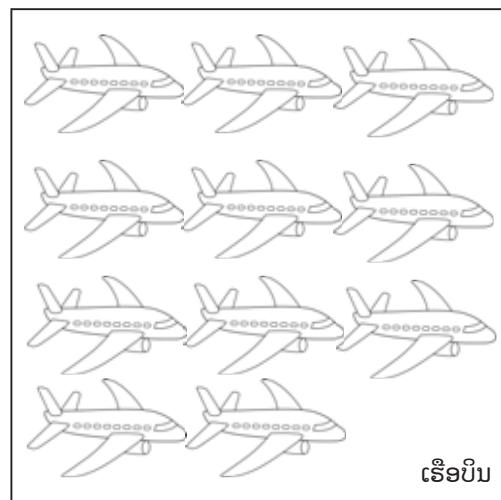
ເຮືອບິນ



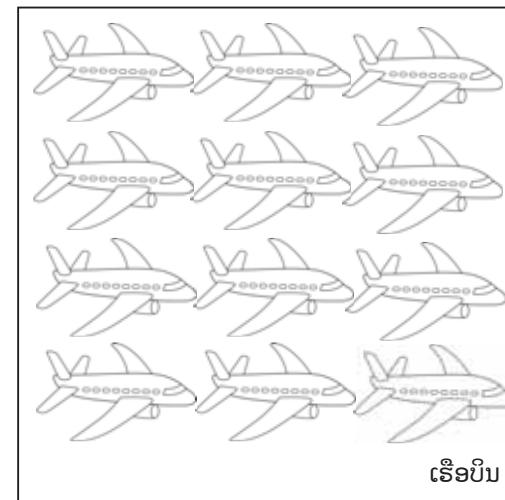
ເຮືອບິນ



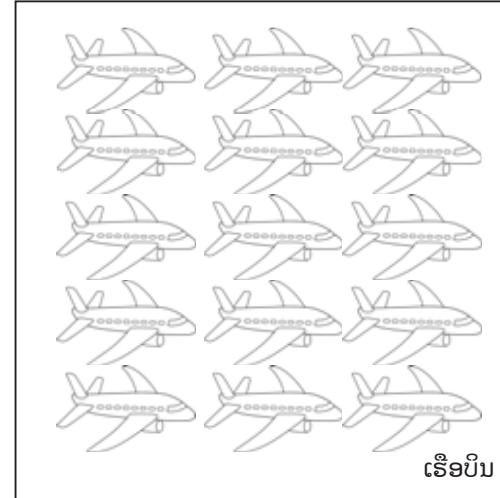
ເຮືອບິນ



ເຮືອບິນ



ເຮືອບິນ



ໝາຍເຫດ: ຕົວແລກ 1-15 ແມ່ນເອົາໃນມື້ທີ 12

8. ແນມຈັບຄູພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼຸກຕາມສຳສັບ

ປ
ບ

ຄ
ບ

ປ
ບ

ປ

ຄ

ປ

ມ
ບ

ລ
ບ

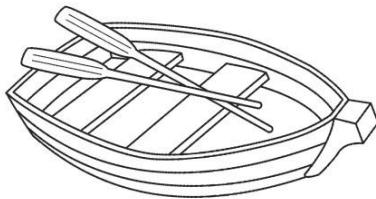
ງ
ບ

ນ

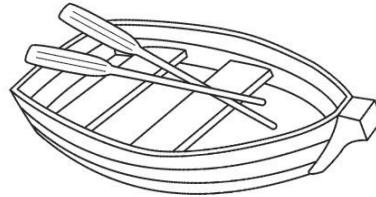
ລ

ງ

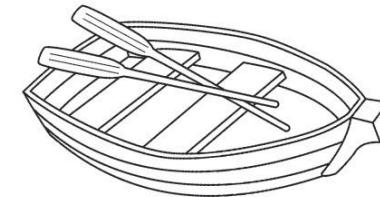
9. ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮັບພາບເຮືອຕາມສີ



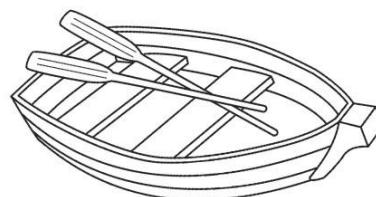
ເຮືອພາຍສີແດງ



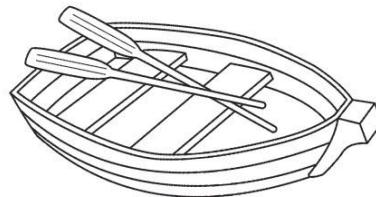
ເຮືອພາຍສີເຫຼືອງ



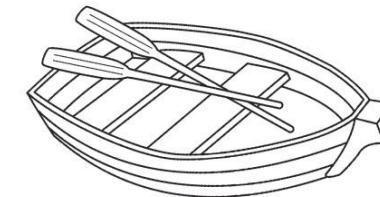
ເຮືອພາຍສີຂຽວ



ເຮືອພາຍສີຟ້າ

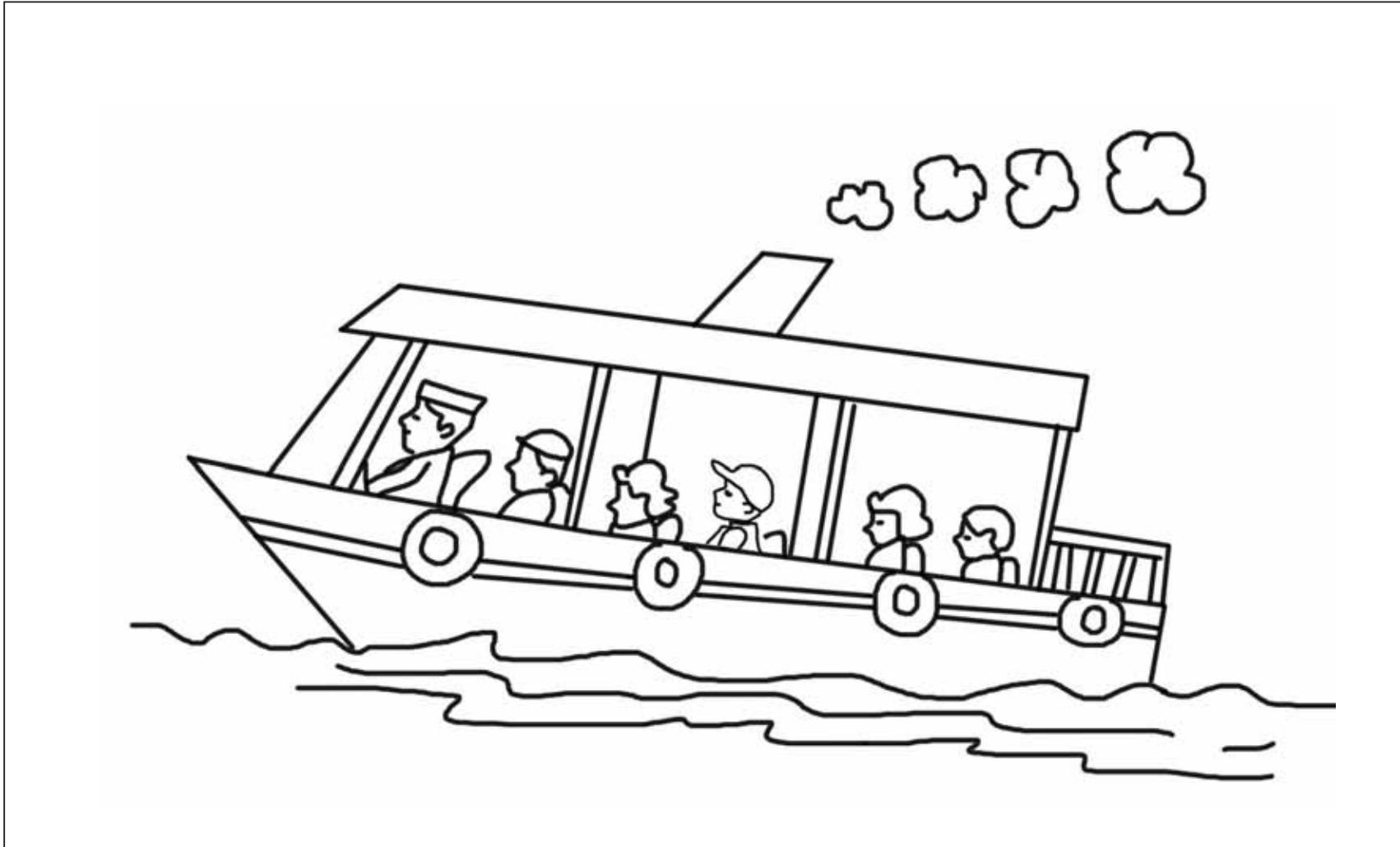


ເຮືອພາຍສີແດງ

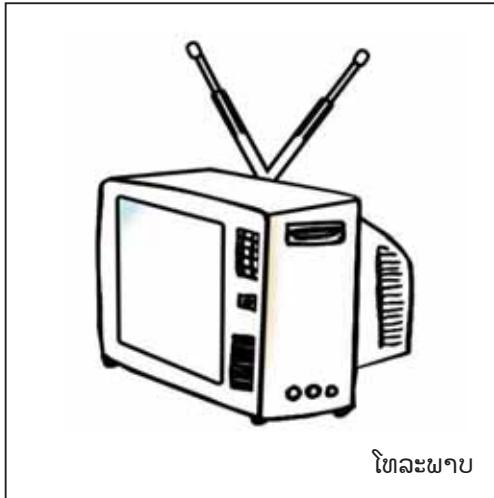


ເຮືອພາຍສີເຫຼືອງ

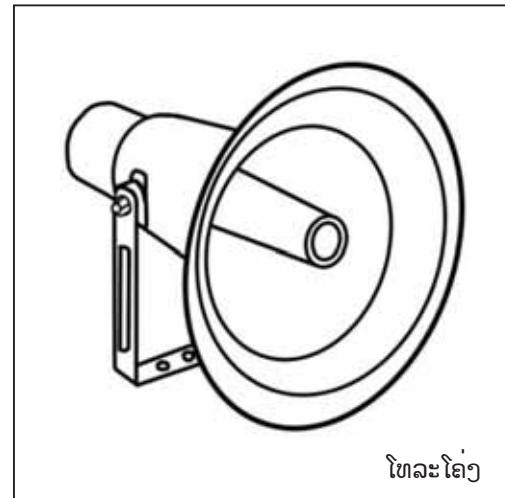
10. ពោមតែរូបພាបណ្ឌភាពនៃយើងទីនេះដឹងទៅទៀត



11. ເນັ້ມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເຄື່ອງມີການສີ່ສານ



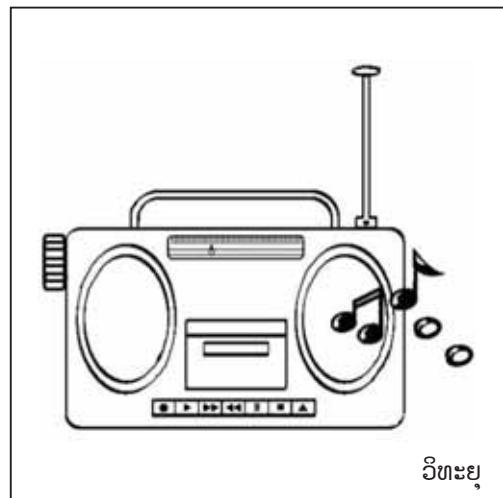
ໂທລະພາບ



ໂທລະໂດງ



ໂທລະສັບຕັ້ງໂທະ



ວິທະຍຸ



ໂທລະສັບມືຖື



ຄອມພິວເຕີ

12. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຕົວເລກແຕ່ 1-20

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

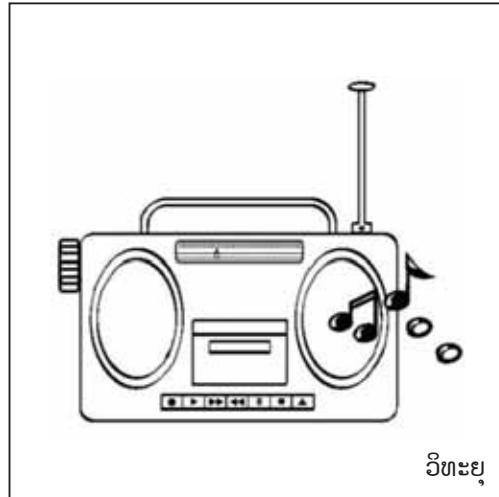
17

18

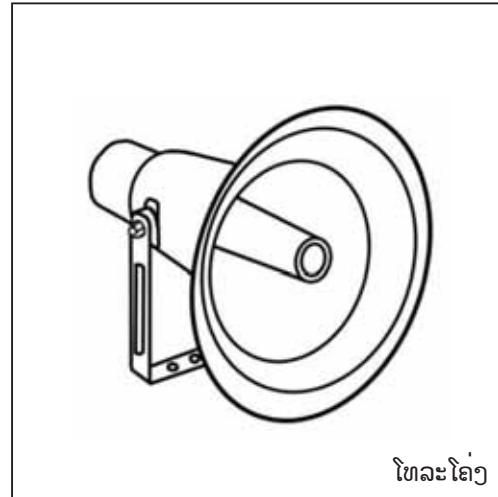
19

20

13. ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບເຄື່ອງມີສື່ສານທີ່ໃຊ້ຟັງສຽງ ແລະ ເຄື່ອງມີສື່ສານທີ່ໃຊ້ເບິ່ງຮູບພາບ



ວິທະຍຸ



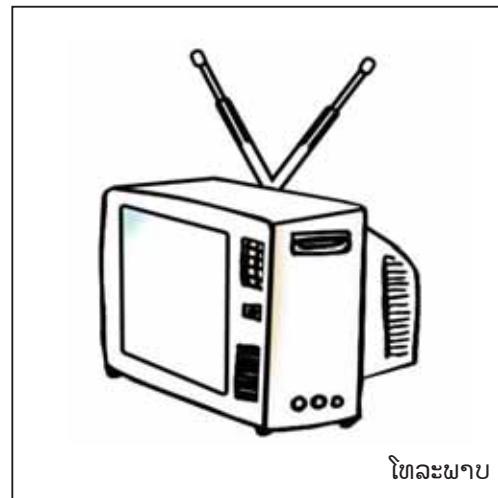
ໂທລະໂຄ່ງ



ໂທລະສັບ



ຄອມພິວເຕີ

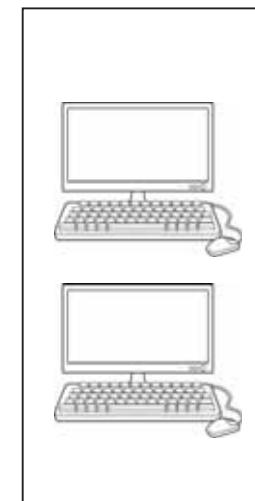
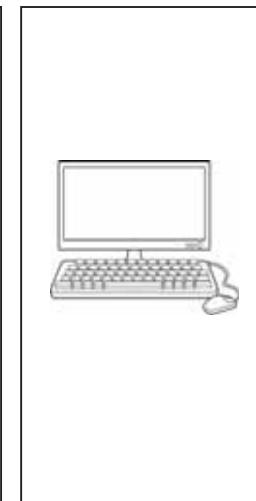
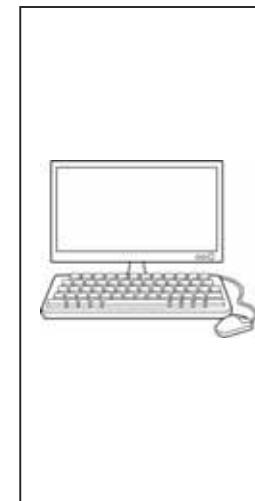
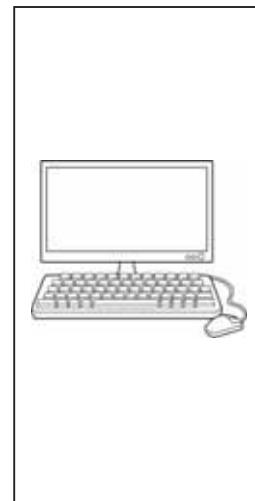
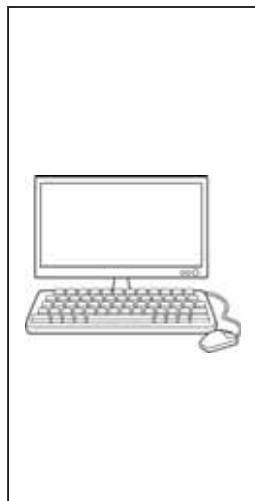
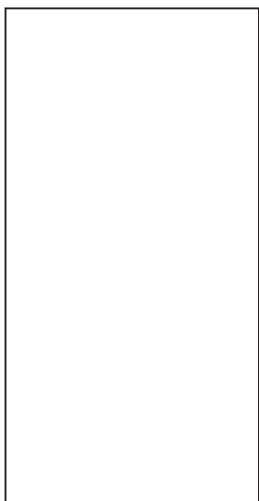
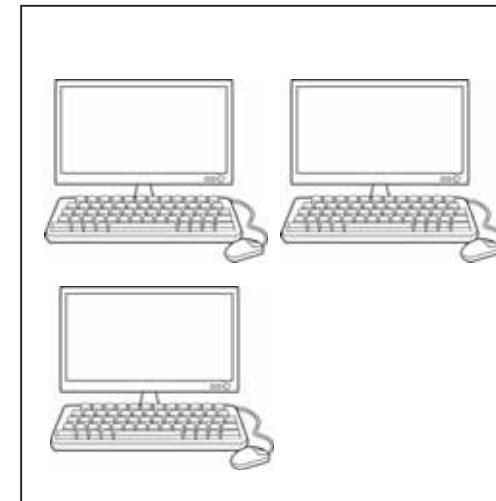
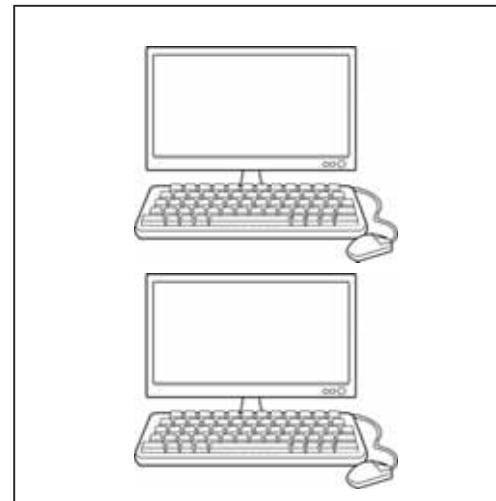
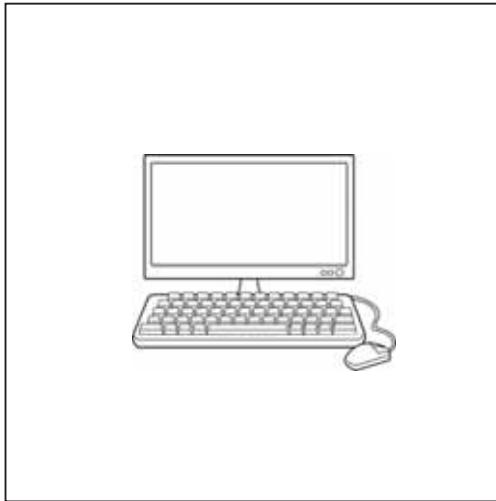


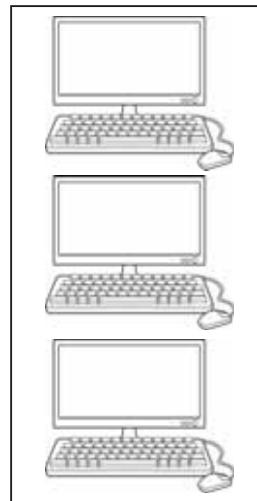
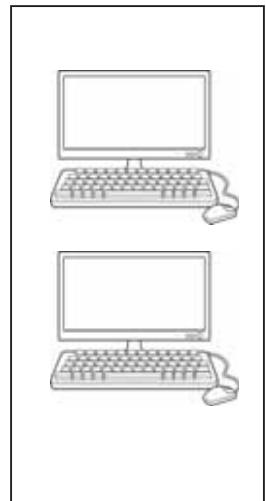
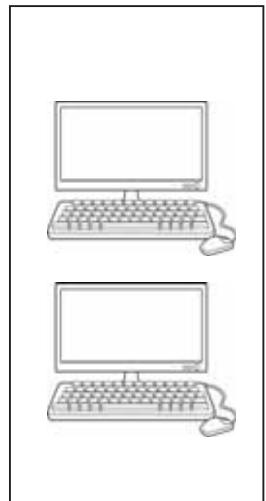
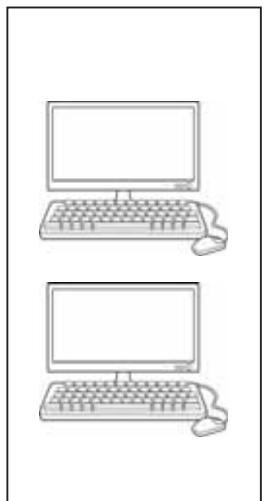
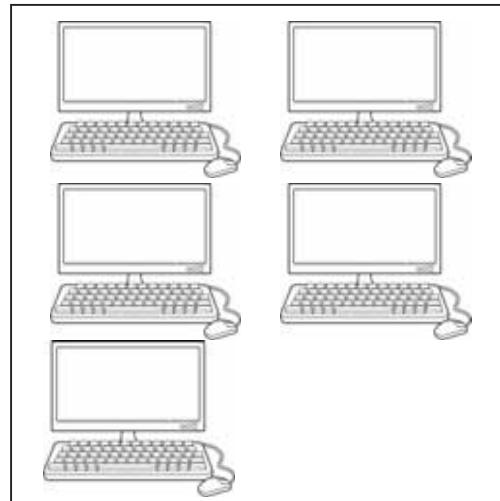
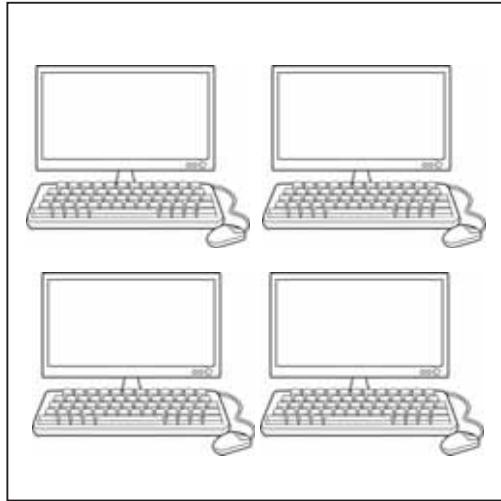
ໂທລະພາບ



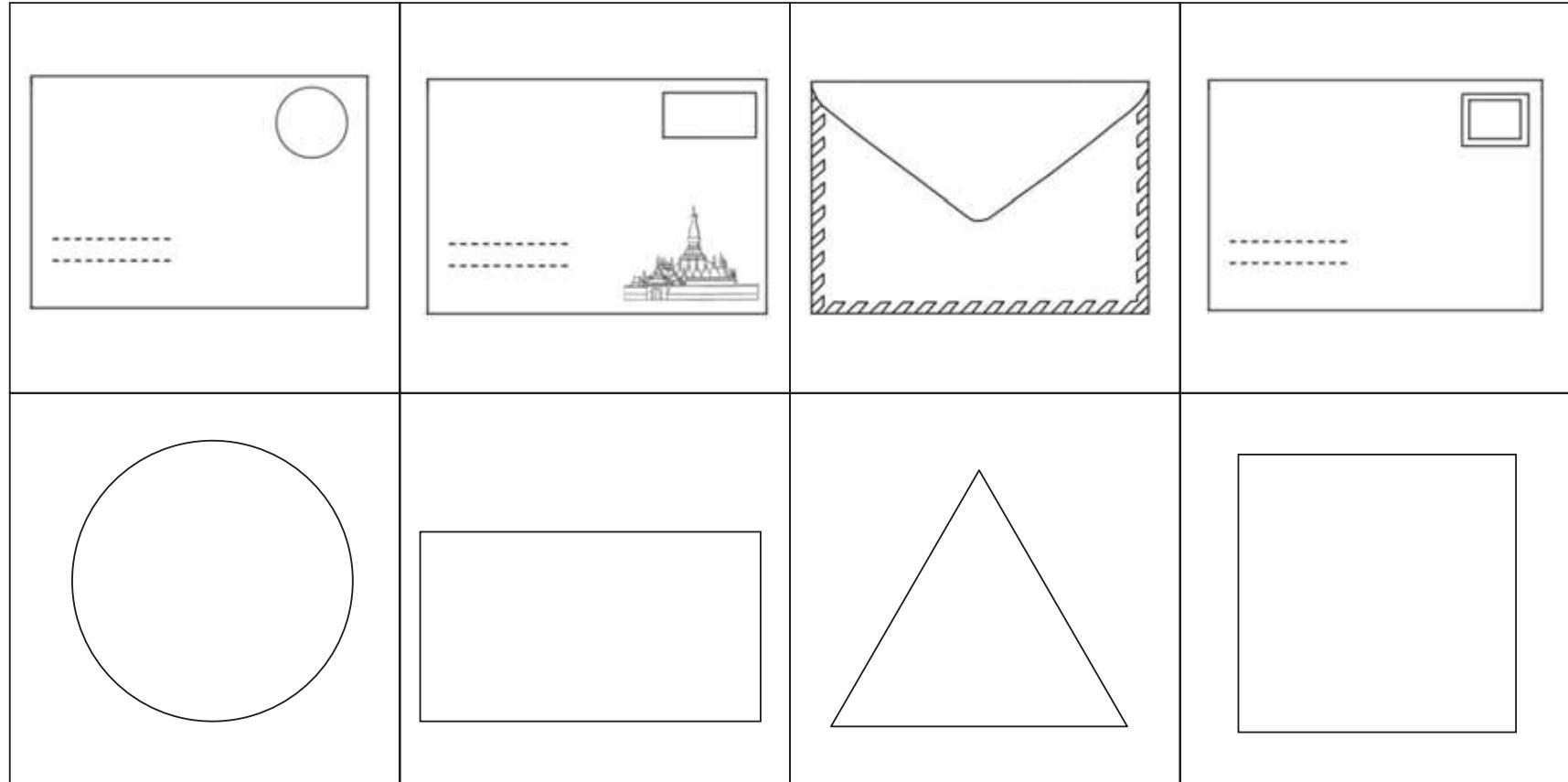
ໂທລະສັບຕັ້ງໂຕະ

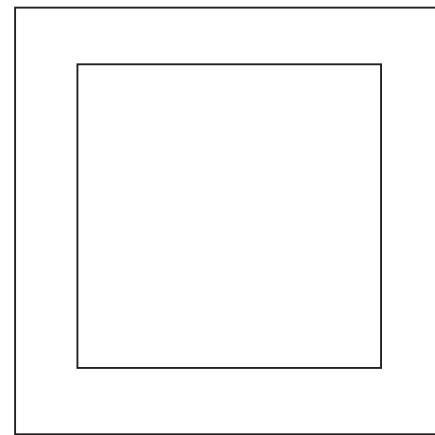
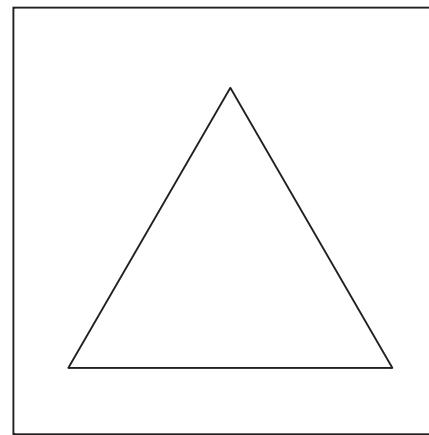
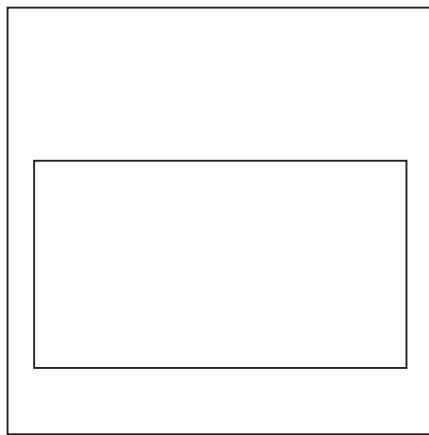
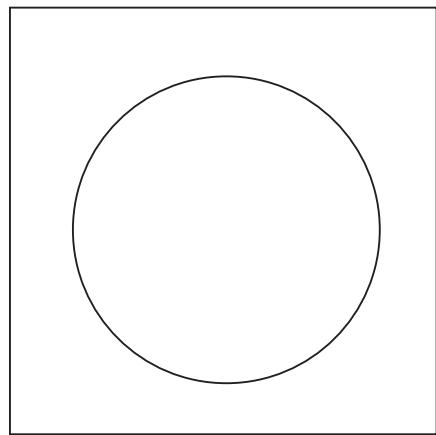
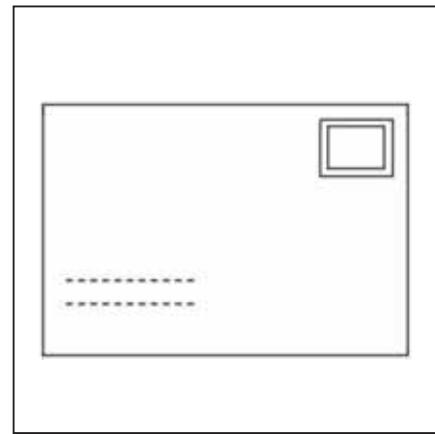
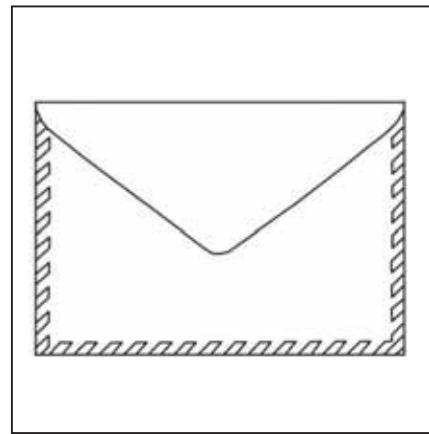
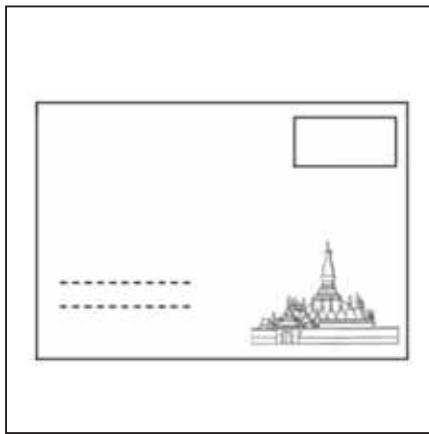
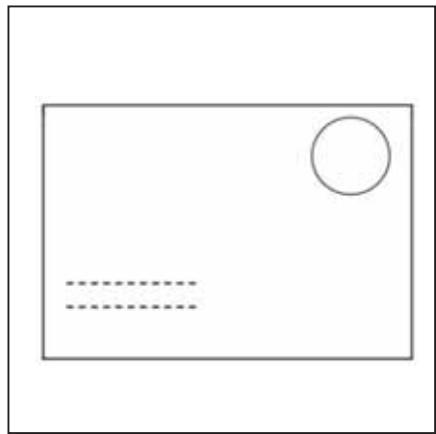
14. ແກມຝັ້ນຖານການບວກຮູບພາບຄອມພິວຕີ 1-5



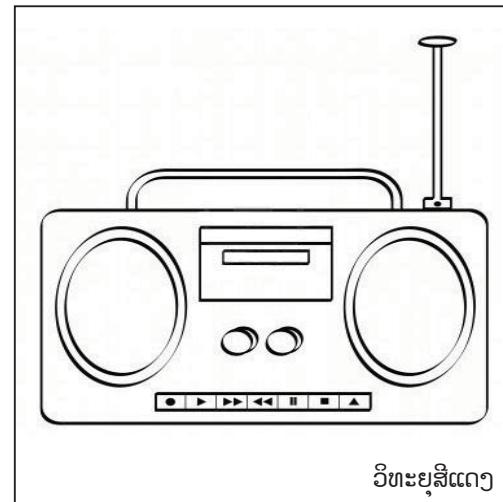


15. ເນັ້ນຈຳບຸກທີ່ຄືກັນຮູບພາບຊອງຈິດໝາຍແບບຕ່າງໆກັບສັນຍະລັກຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ





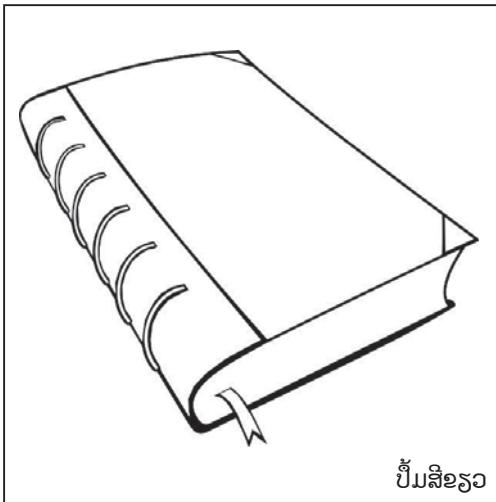
16. ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮັບພາບວິທະຍຸຕາມສີ



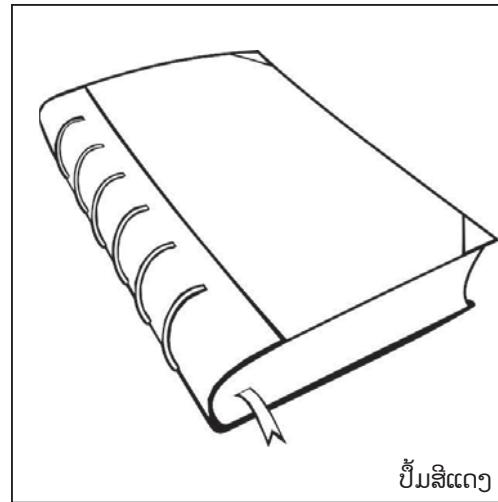
17. ແນມຈັບຄູ່ທີ່ຄືກັນຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງເບິ່ງ, ພັງ, ເວັ້າ



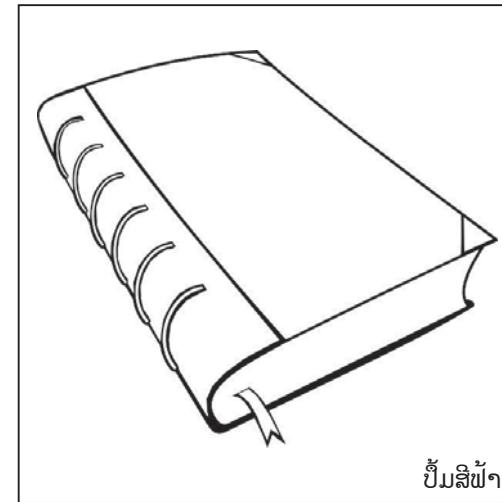
18. ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບປຶ້ມສະຫຼຸບສີຕາມແບບ



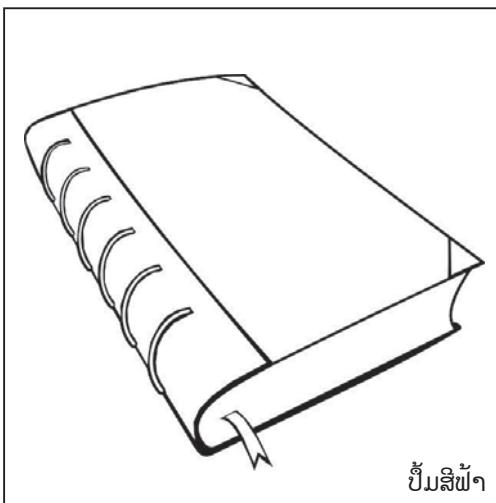
ປຶ້ມສີຂຽວ



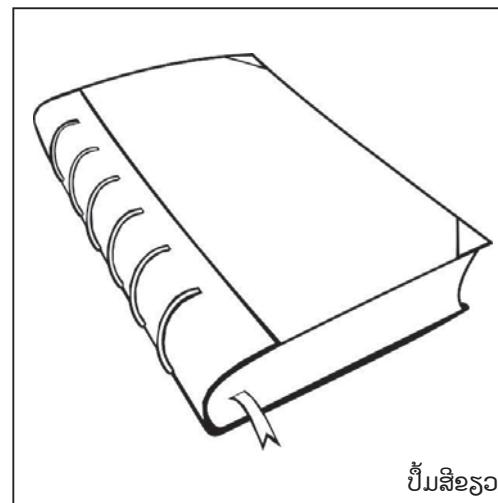
ປຶ້ມສີແດງ



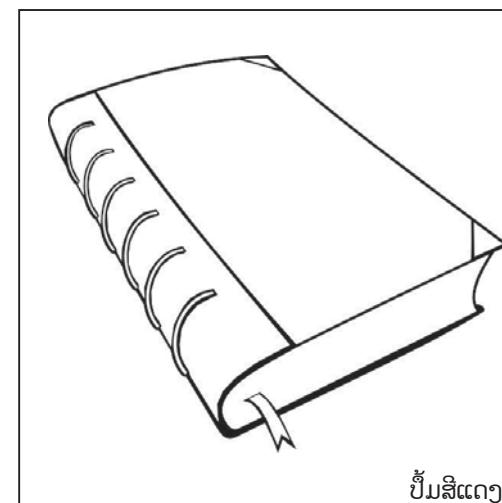
ປຶ້ມສີຟ້າ



ປຶ້ມສີຟ້າ

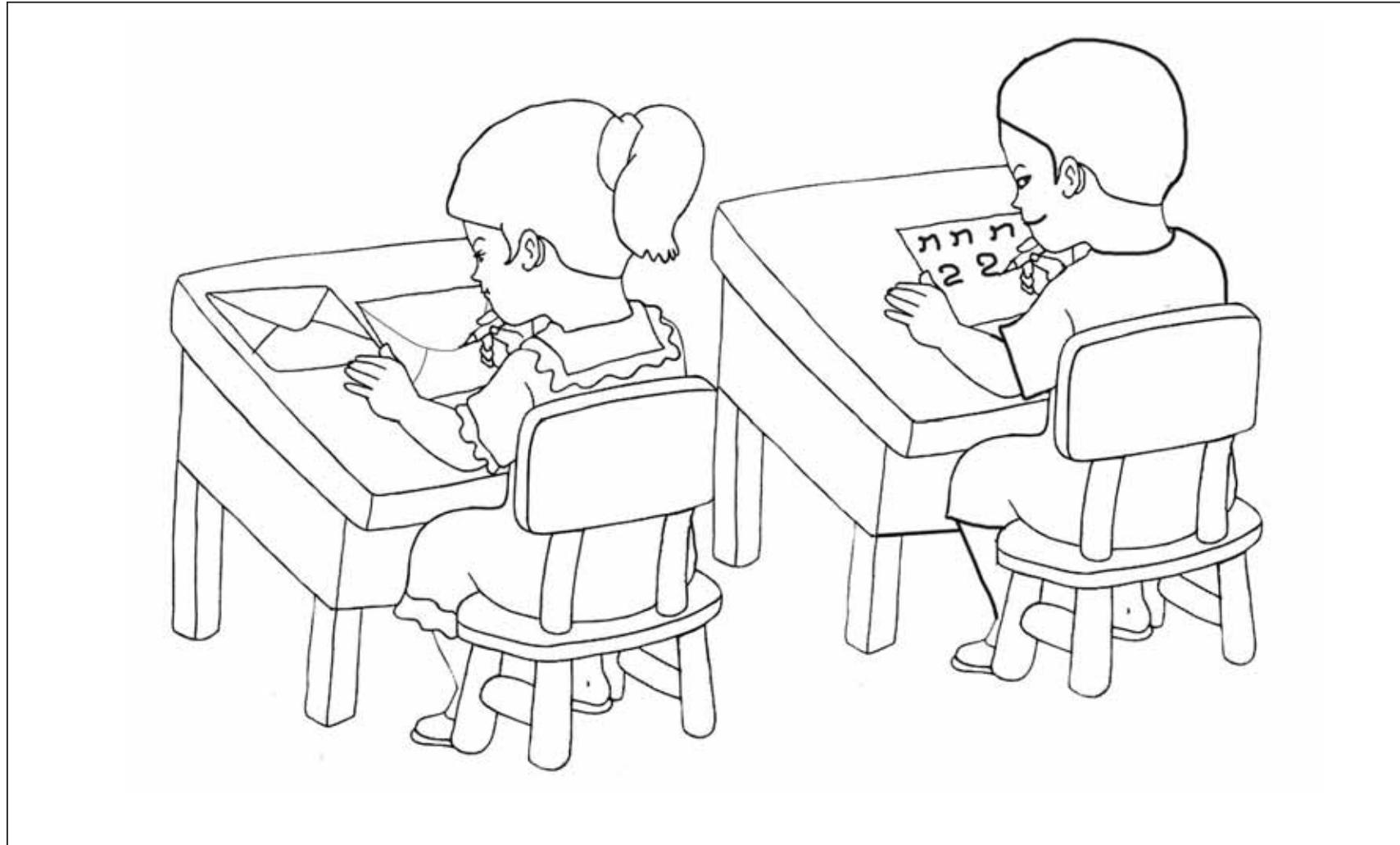


ປຶ້ມສີຂຽວ



ປຶ້ມສີແດງ

19. ពោមតែរូបធម្មាបណ្តុការនឹយនីមួយនាយក និង ឧរូន



20. ក្រោមីបញ្ជូរដៃយ៉ាងខ្លួន និង សង្គមពាណិជ្ជកម្ម

ឆ្លាំ

ឆ្លេ

ឆ្លេវ

ឆ្លាំ

ឆ្លេ

ឆ្លេវ

ແບ

ແປ

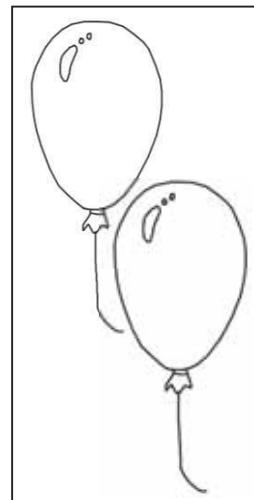
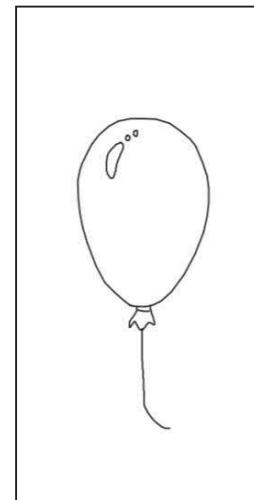
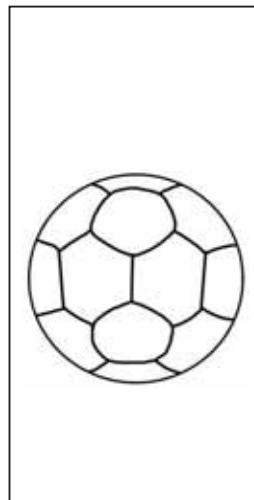
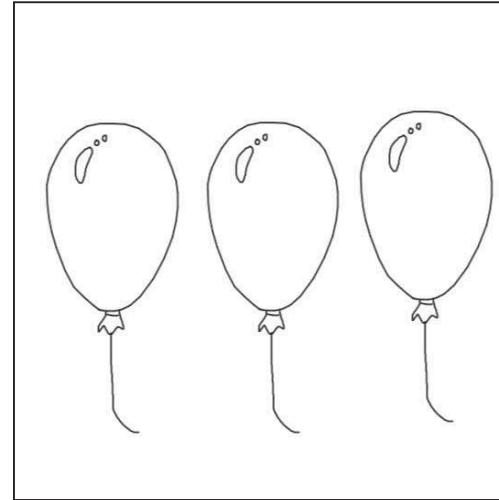
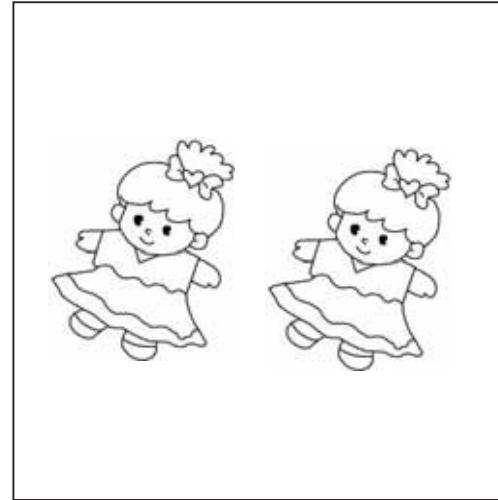
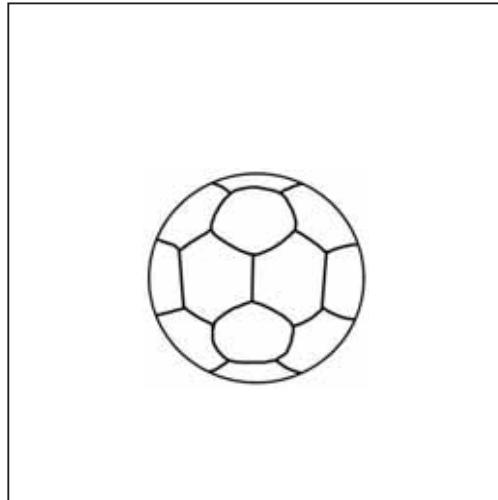
ແລ

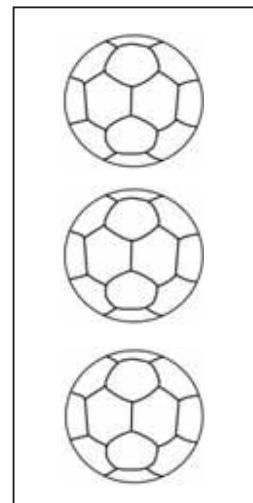
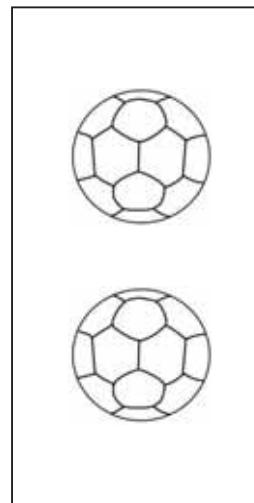
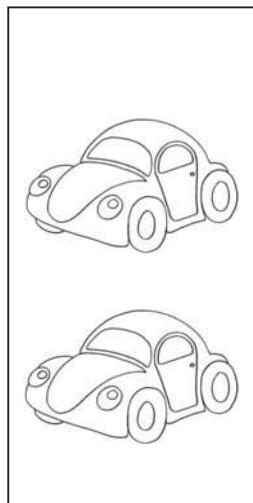
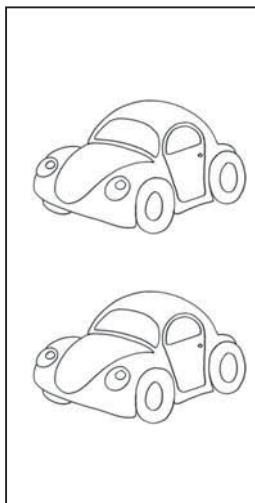
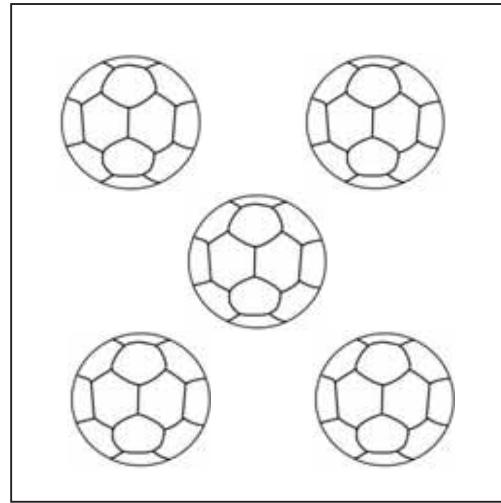
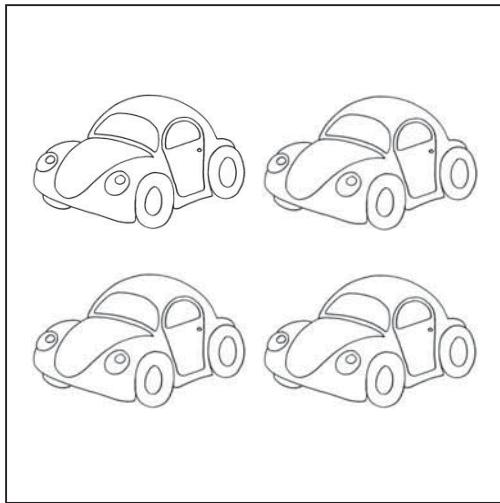
ບ

ປ

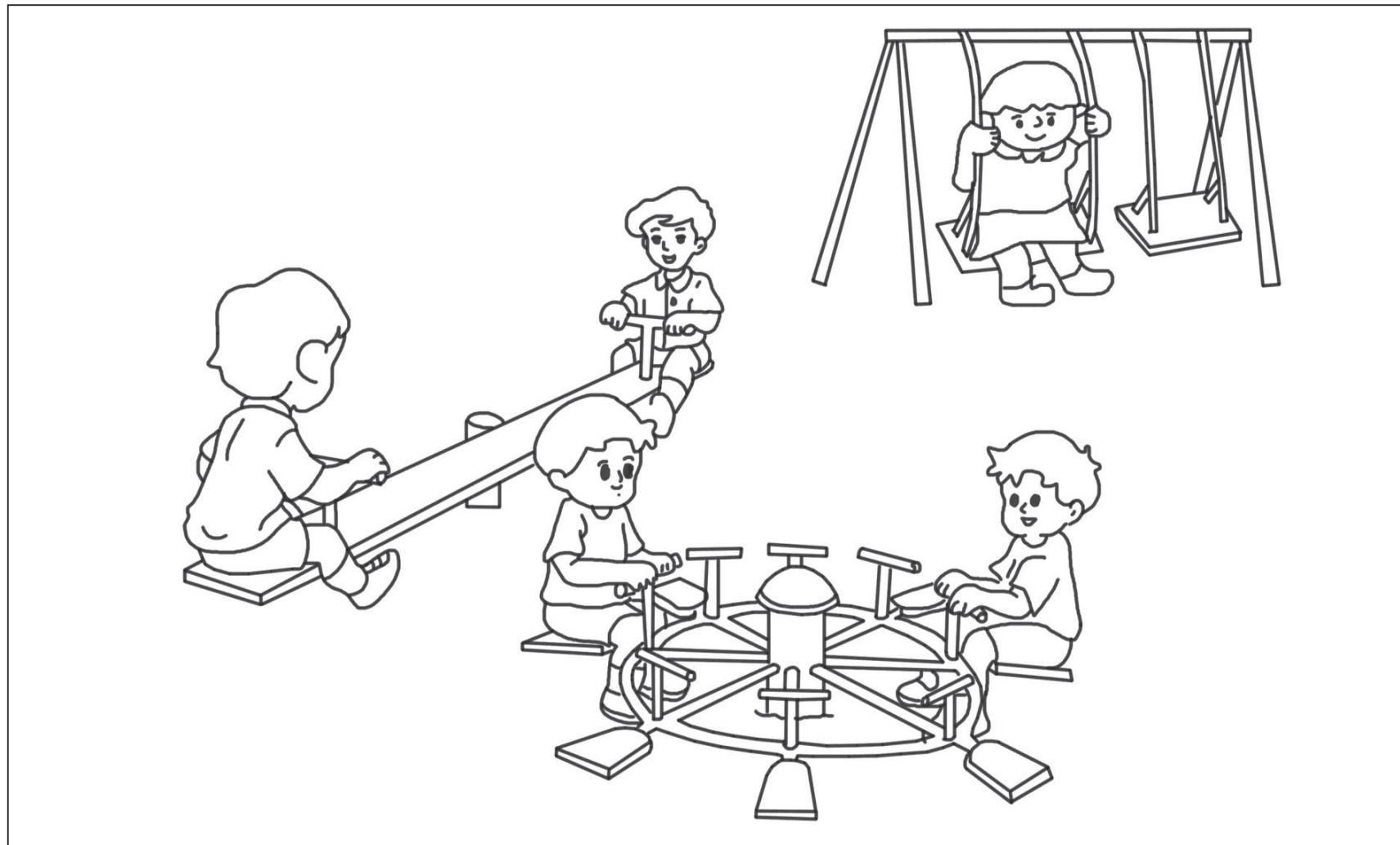
ລ

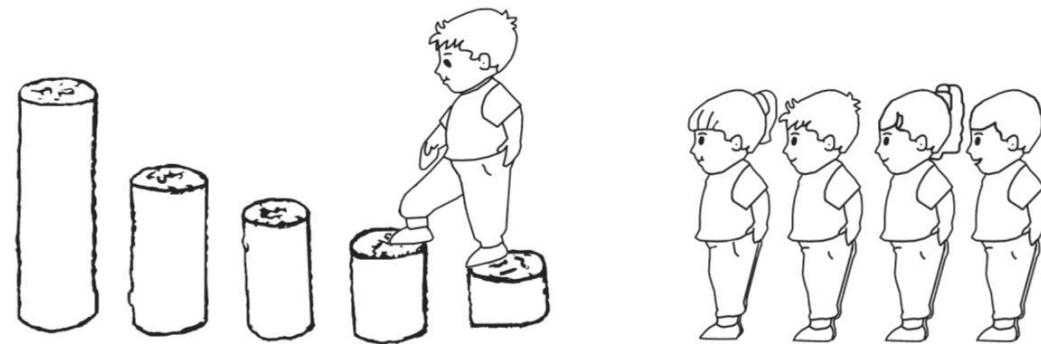
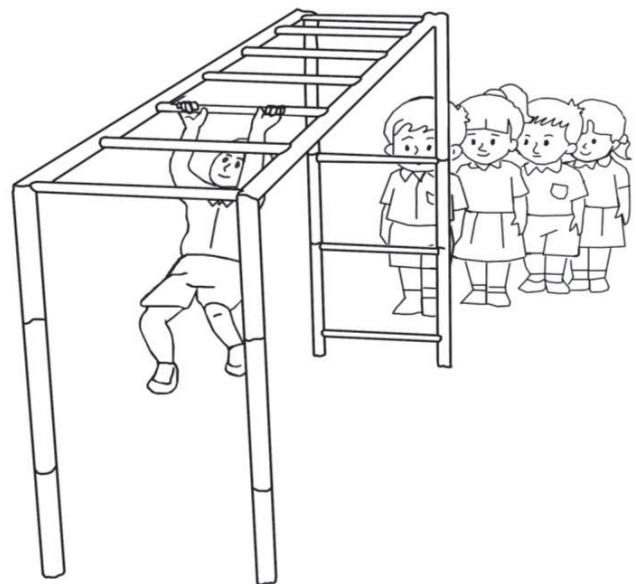
1. ແກມພື້ນຖານການບວກຮບພາບເຄື່ອງຫຼັບໃນຫ້ອງຮຽນຈຳນວນ 1-5





2. ពាមត់រូបរាបតេរកនឹយធម្មុនតែងឱ្យធម្មុនឲ្យលើ

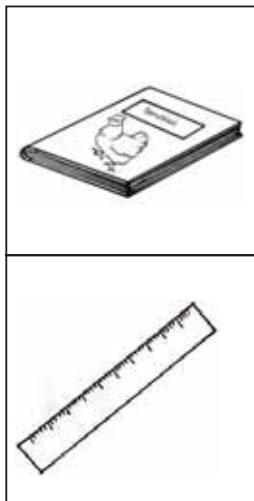






3. ແນມໄດມີໃນເຄື່ອງໃຊ້ໃນການຂຽນ

2. ແຜນຮູບພາບທີ່ຕິດຕາມໝາຍເລກ 1 ກັບ 2

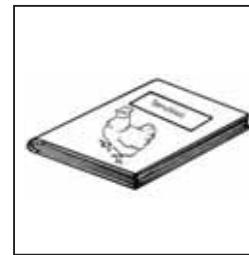


1. ແຜນແນມແຕລະແຜ່ນໃຫ້ຕິດຮູບພາບຕາມໝາຍເລກ

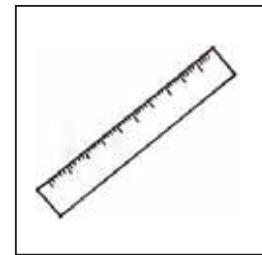
1	1	1	1	1
1	2	3	4	5
2	2	2	2	2
1	2	3	4	5
3	3	3	3	3
1	2	3	4	5
4	4	4	4	4
1	2	3	4	5
5	5	5	5	5
1	2	3	4	5

3. ຮູບພາບສໍາລັບຕິດແຜນແນມຕາມເລກໝາຍ

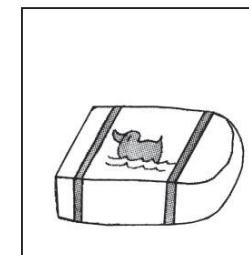
ໝາຍເລກ 1



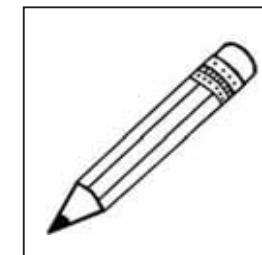
ໝາຍເລກ 2



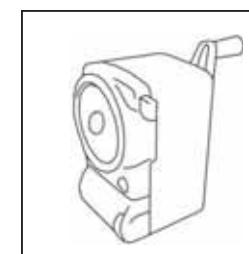
ໝາຍເລກ 3



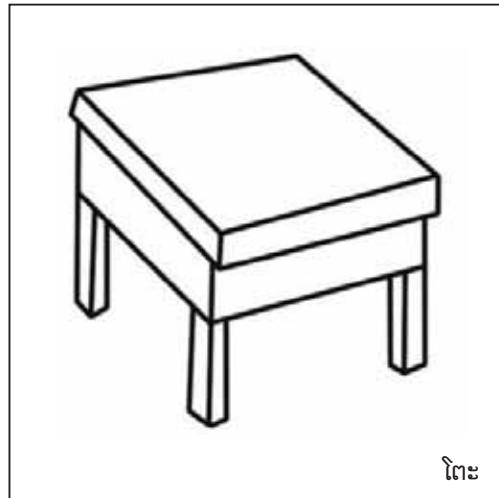
ໝາຍເລກ 4



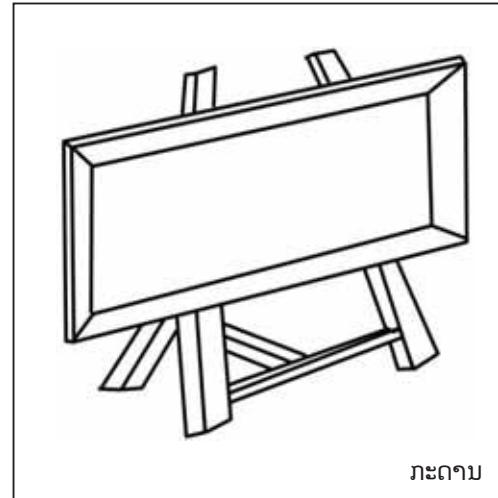
ໝາຍເລກ 5



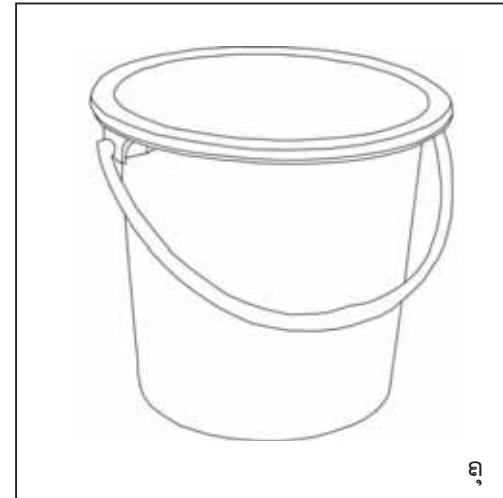
4. ແນມຈັບຄູ່ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ມີຄວາມສໍາຜັນກັນ



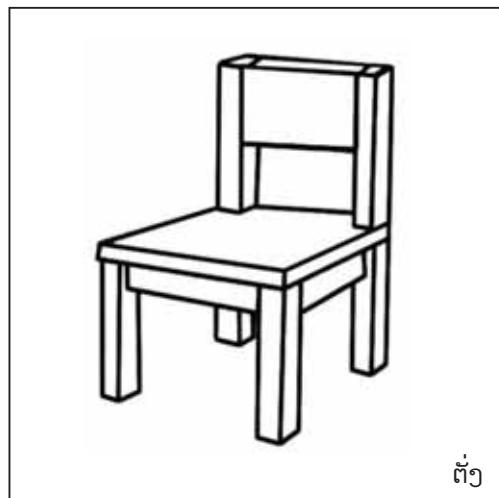
ໄຕະ



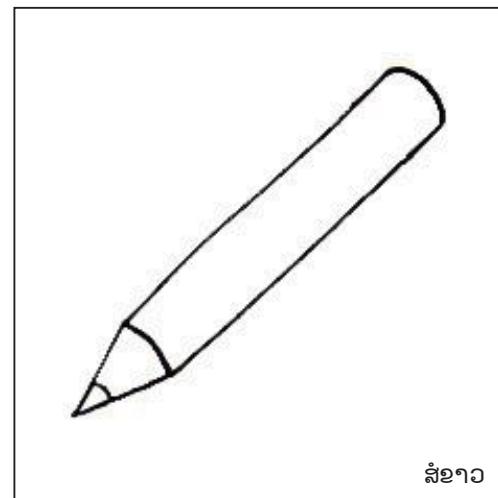
ກະດານ



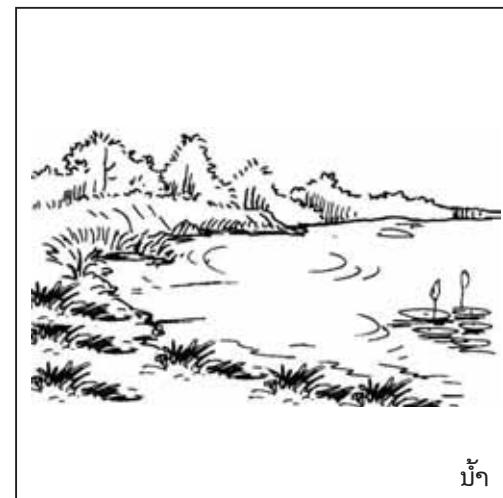
ຄຸ



ຕັ້ງ



ສິ້ນາວ



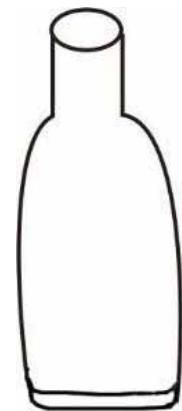
ນ້ຳ



ຈອກ



ຜ້າເຊັດມື

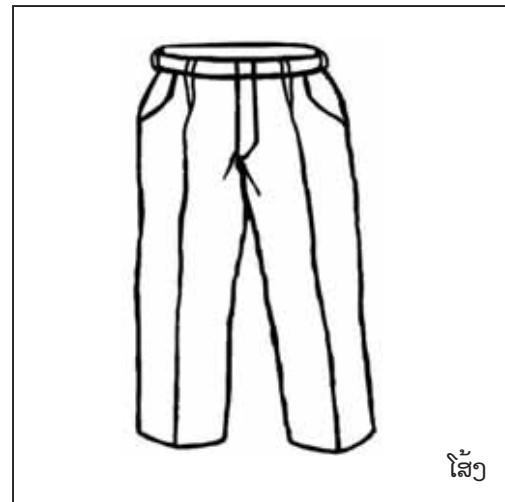


ແກ້ວ



ດັກນ້ອຍລ້າງມື

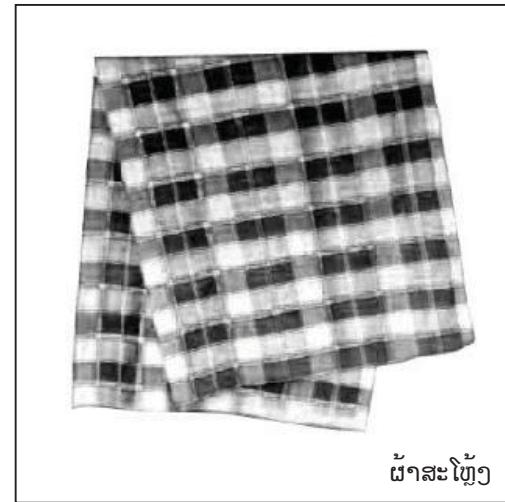
5. ແນມຈັດໝວດໜູ້ຮູບພາບເຄື່ອງນຸ່ງຕາມປະເພດຍິ່ງ-ຊາຍ



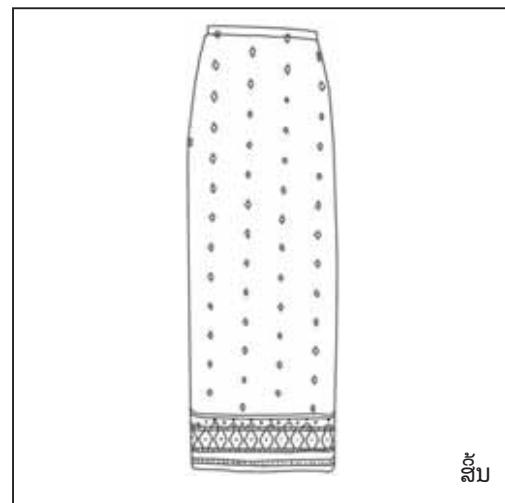
ເສັ່ງ



ເສື້ອ



ຜ້າສະໂຫ້ງ



ສັບ

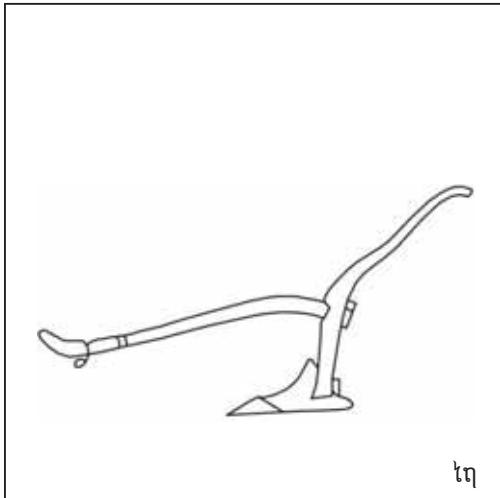


ເສື້ອ

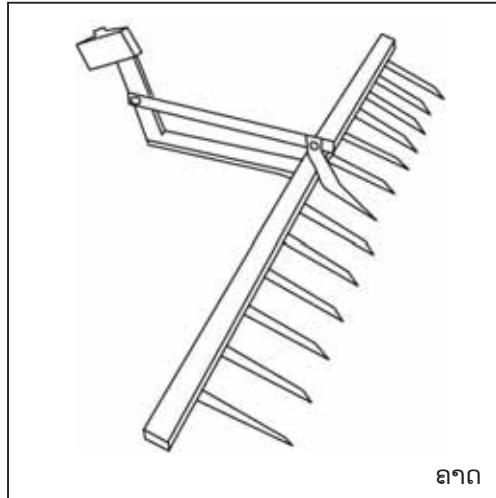


ກະໂປງ

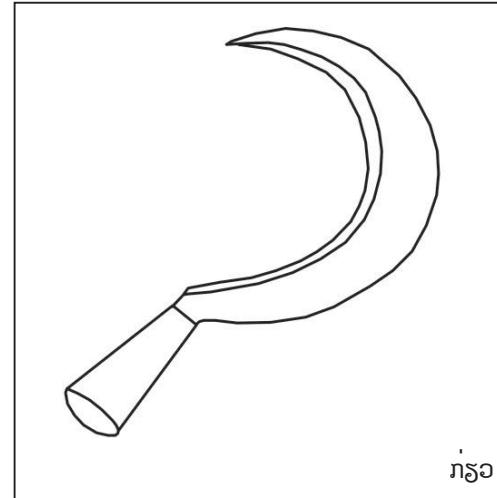
6. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄົກັນຮູບພາບເຄື່ອງມີຊາວນາ-ຊາວສວນ



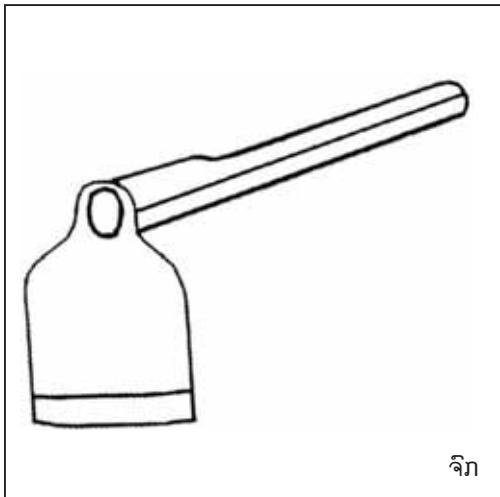
ໄຖ



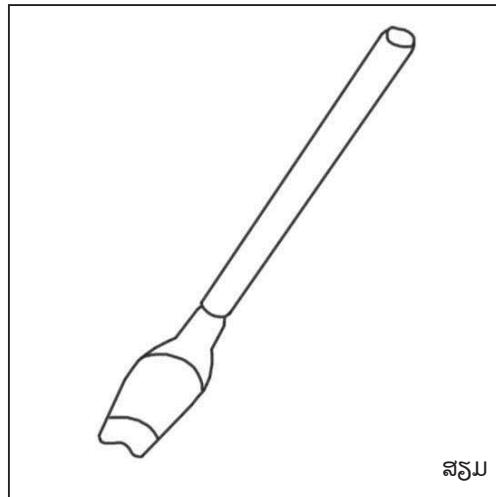
ຄາດ



ກົວ



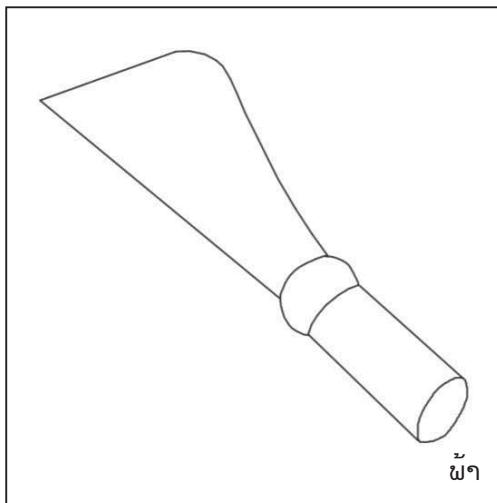
ຈົກ



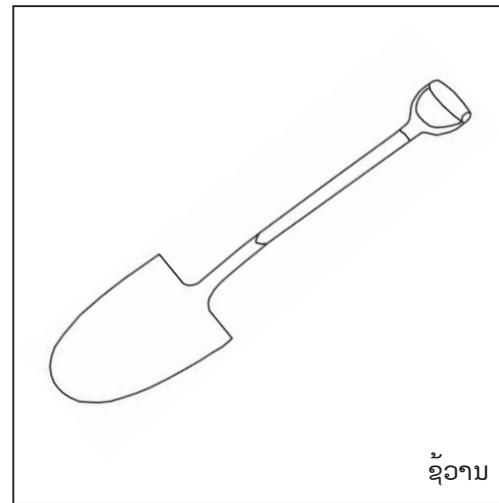
ສະມ



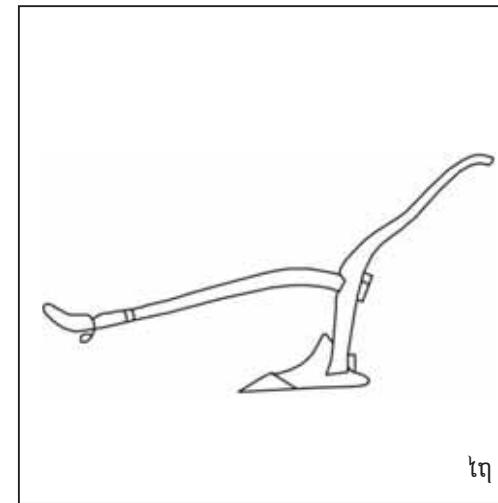
ບົວຫິດຜັກ



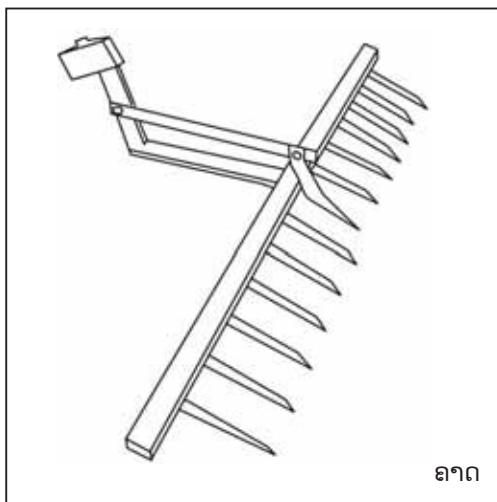
ພ້າ



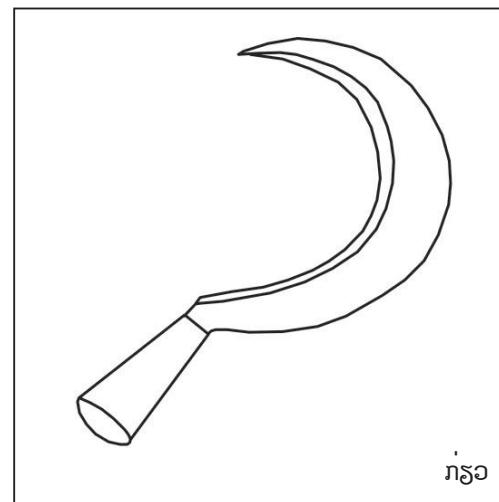
ຊ້ວານ



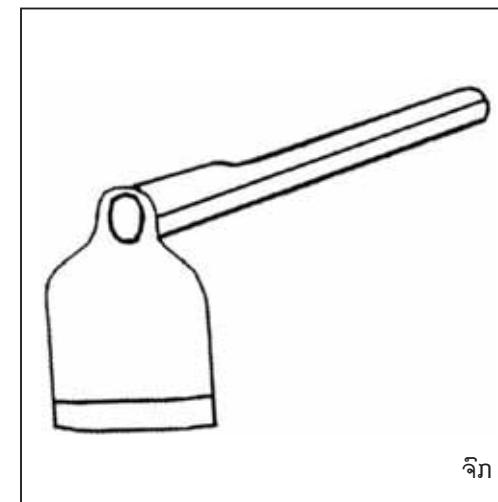
ໄຕ



ຄາດ

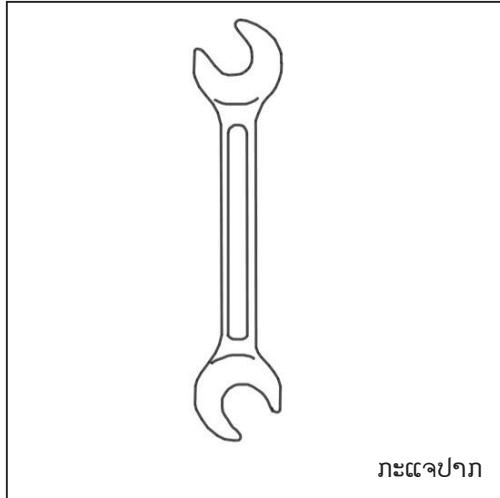


ກຫວ

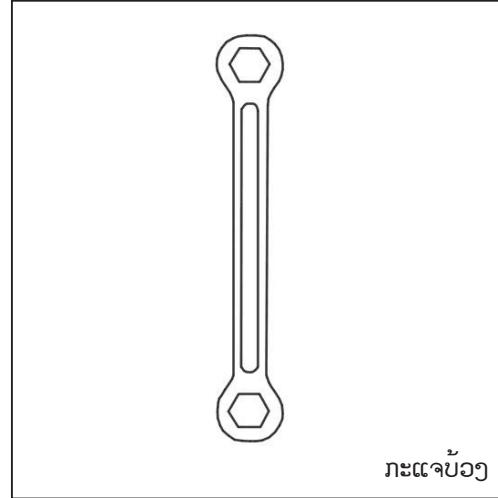


ຈົກ

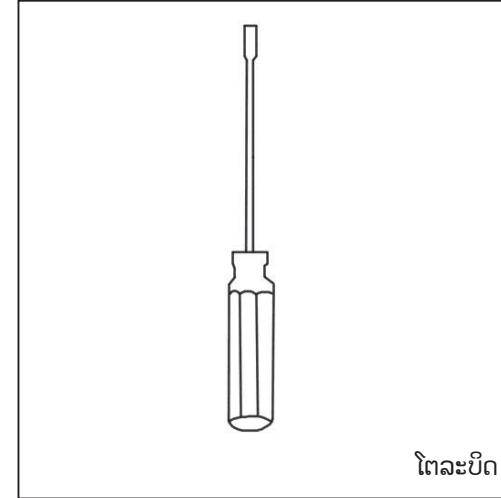
7. ເກມຈັບຄູ່ທີ່ຄົກັນຮູບພາບເຄື່ອງມີຊັ້ນແປງລິດ



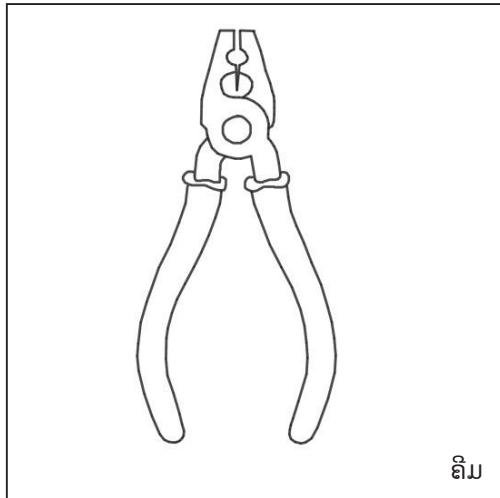
ກະແຈປາກ



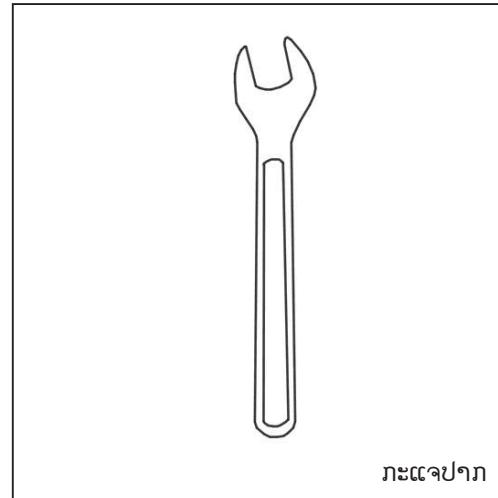
ກະແຈບ້ວງ



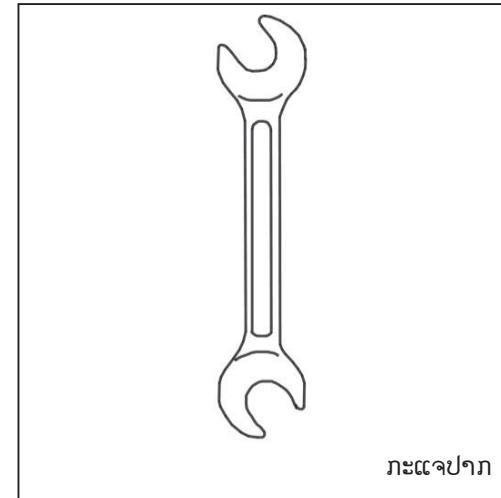
ໄຕລະບິດ



ຄືມ

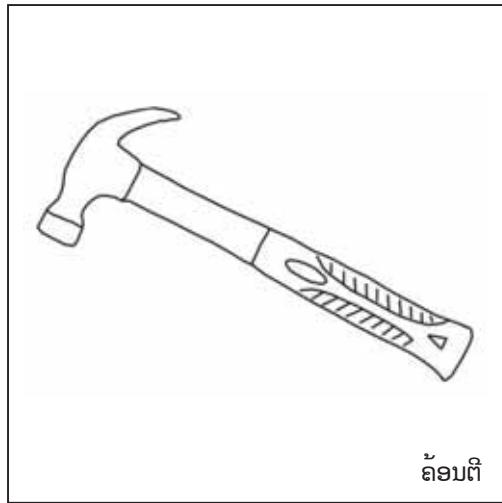


ກະແຈປາກ

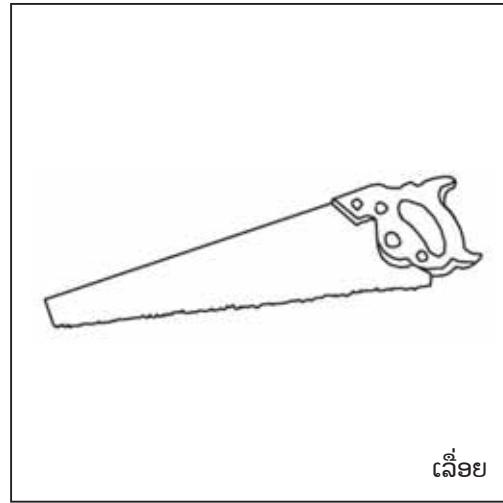


ກະແຈປາກ

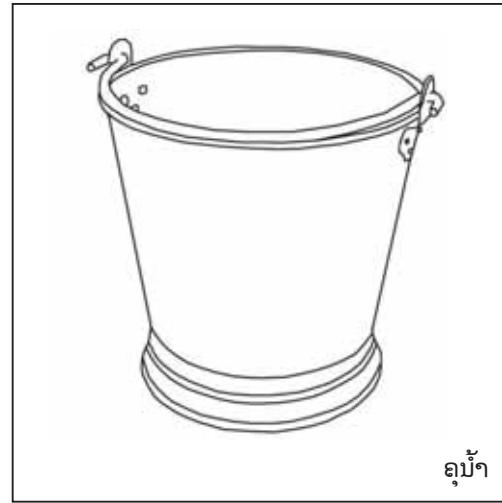
8. ແນມຈັບຄູຮົບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີຄວາມສໍາພັນກັນ



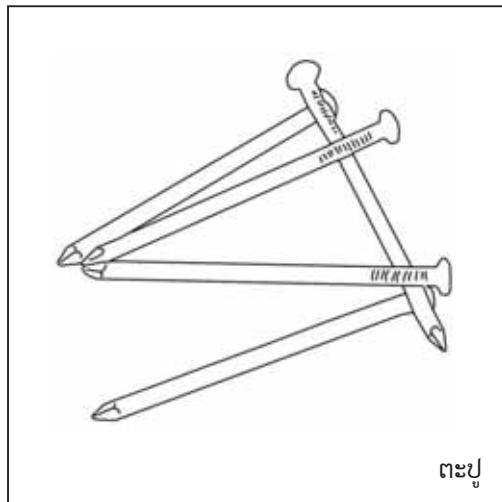
ຄົອນຕີ



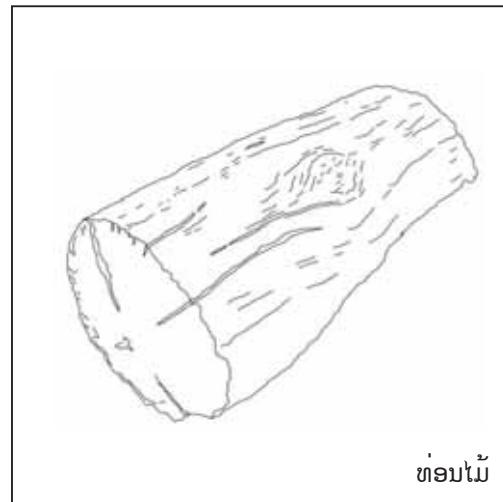
ເລື້ອຍ



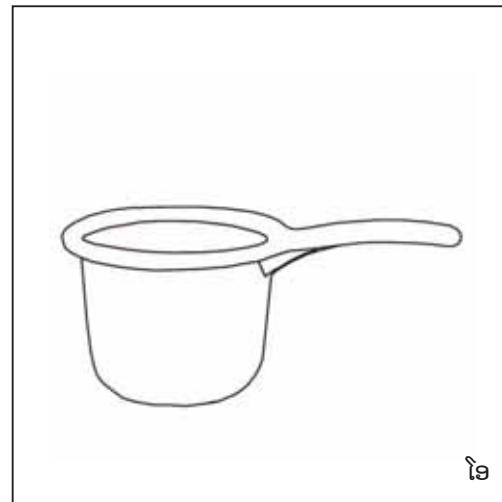
ຄຸປ້າ



ຕະປູ



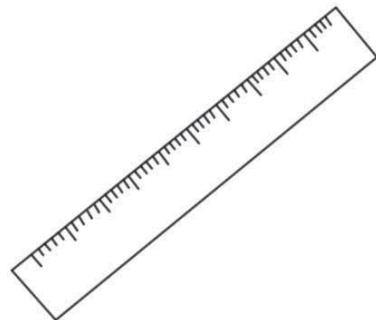
ຫອມໄມ້



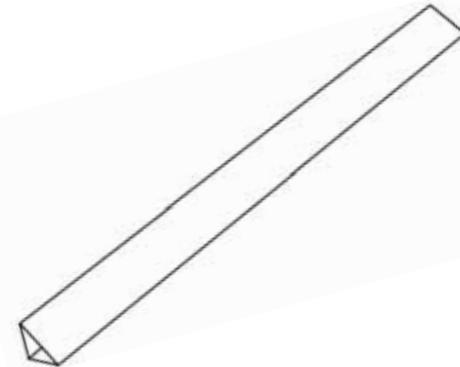
ໄອ



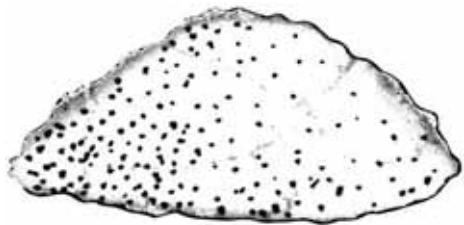
ຊ່າວານ



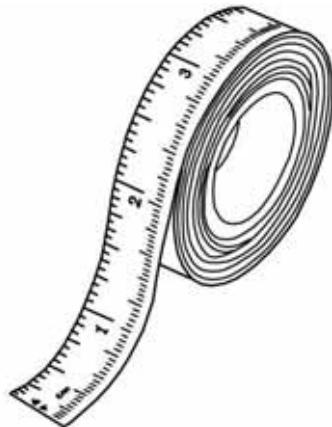
ໄມ້ບັນຫັດ



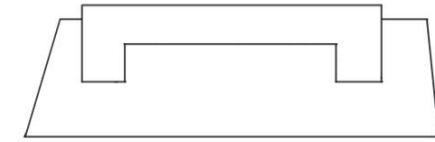
ໄມ້ສາມລຽມ



ດິນ

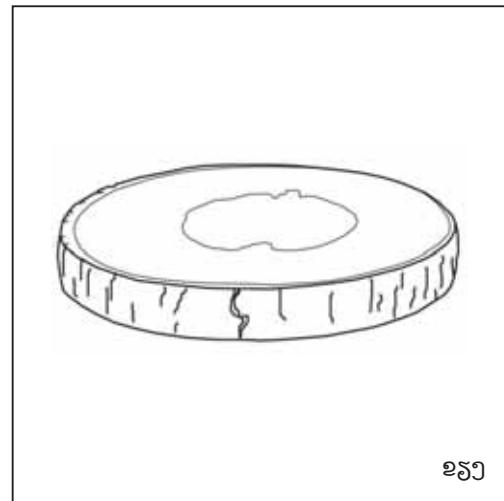
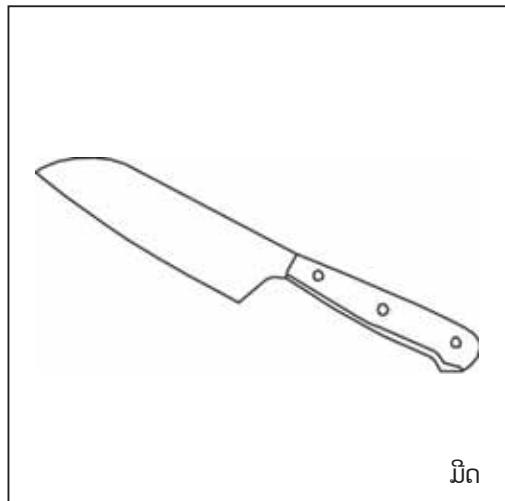
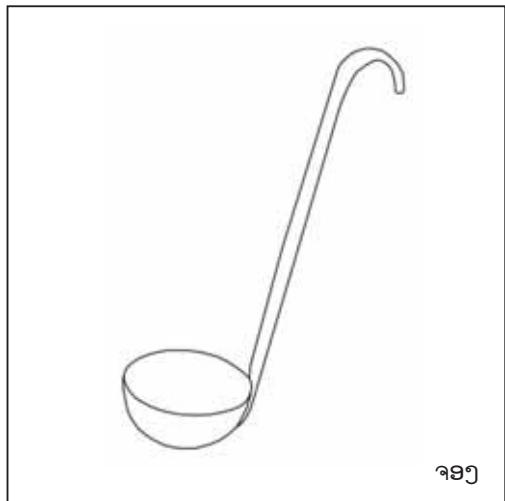
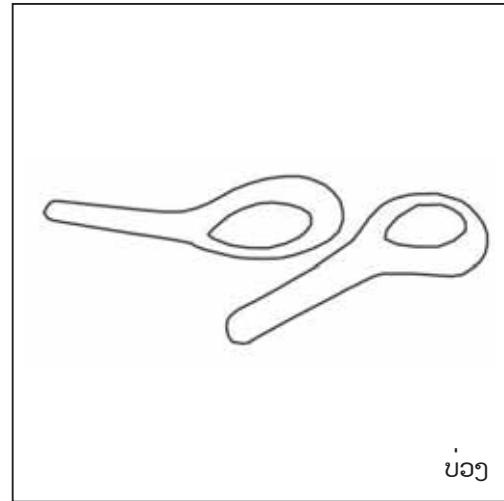
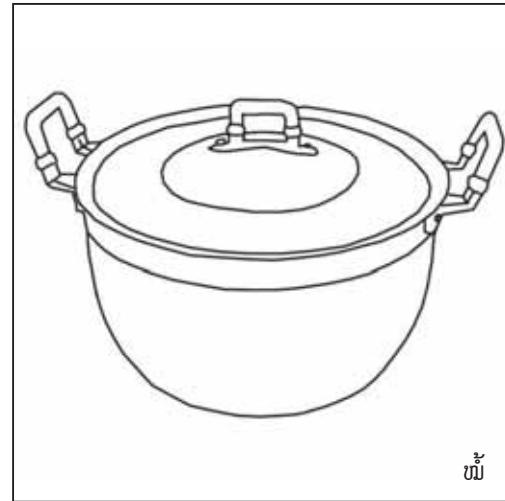
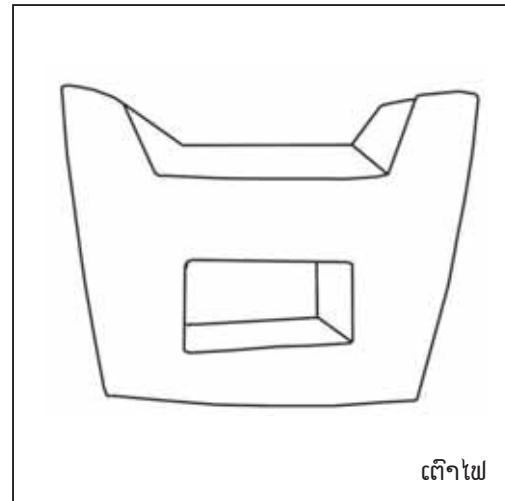


ເຊື້ອກວັດ



ມີປະຫາຍ

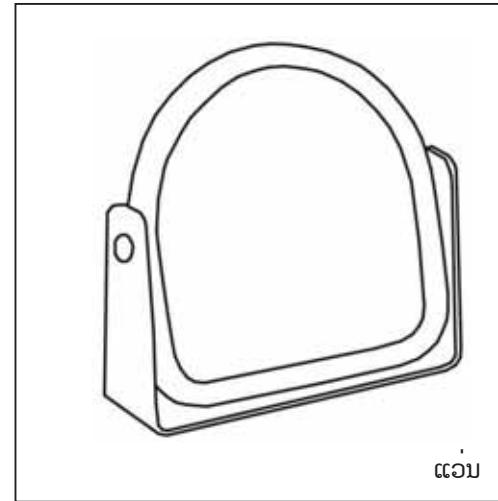
9. ពោមចុបគូទីកិរិយាលុបខាបត្តិំង្ហោះនឹងការងារ



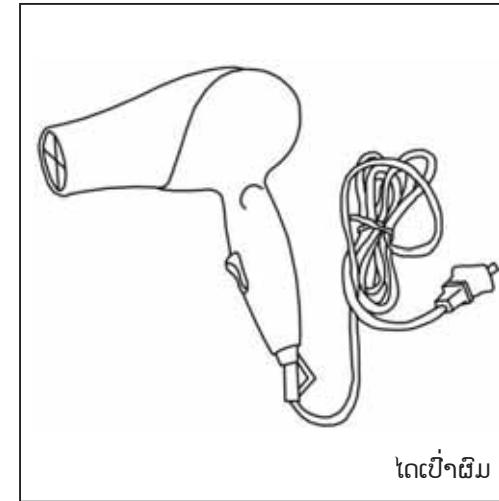
10. ពេលវេលាដែលត្រូវបានគ្រប់គ្រងដោយប្រើប្រាស់សម្រាប់ការសំរាប់សំរាប់



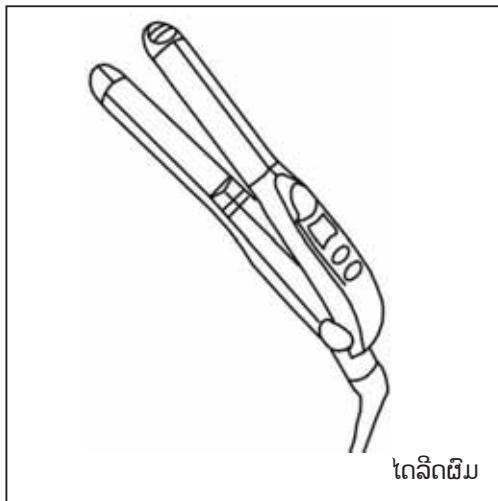
ឃើវ



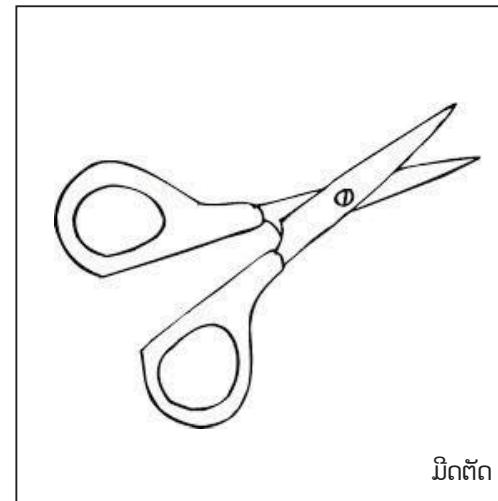
ឆោង



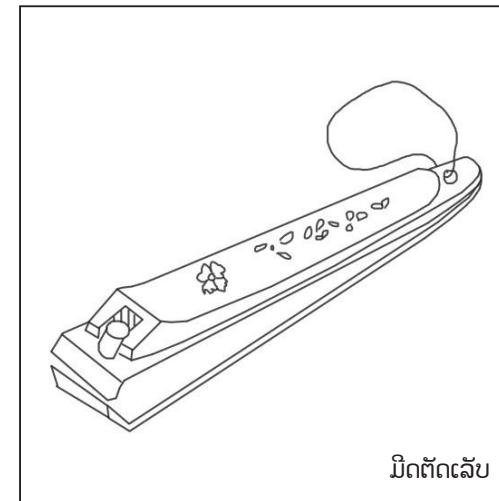
កណ្តាលិកជីម



កណ្តាលិកជីម

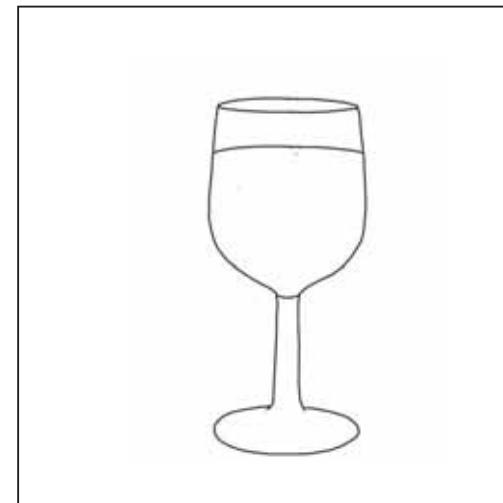
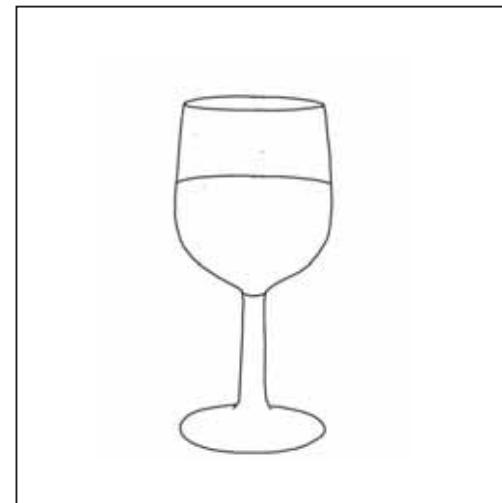
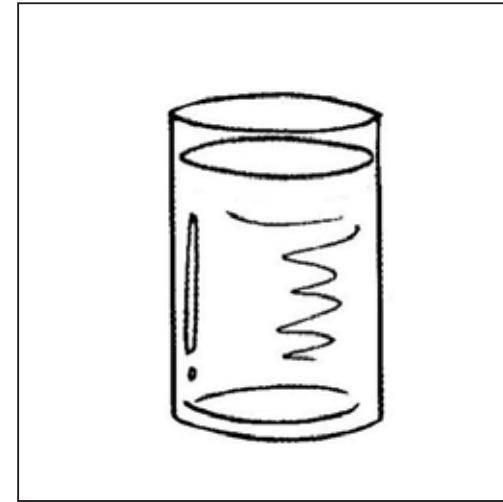
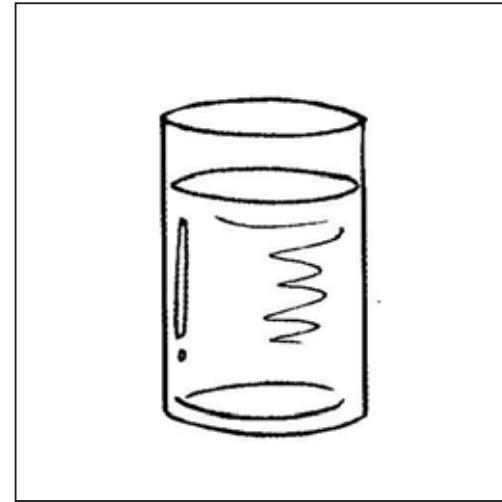
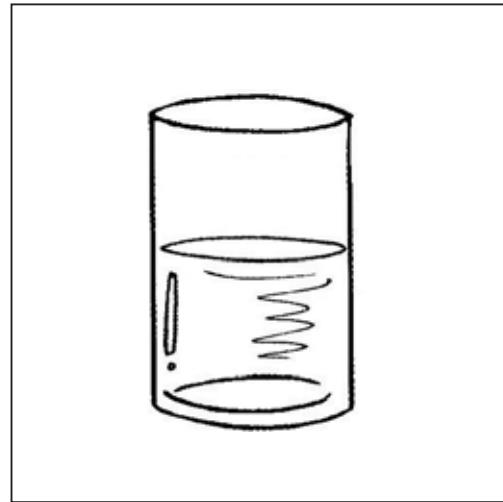


មិនចាត់

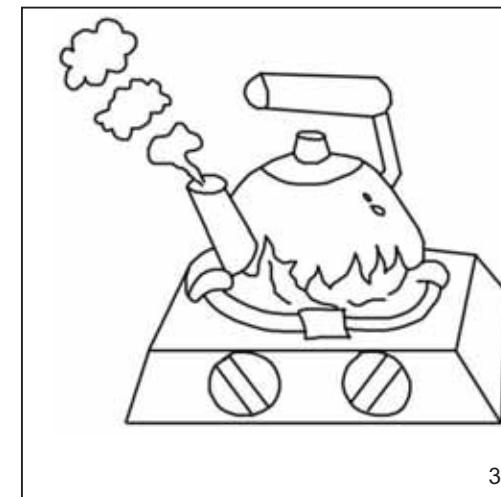
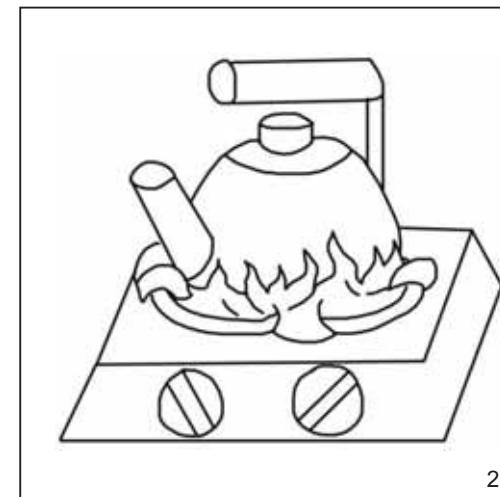
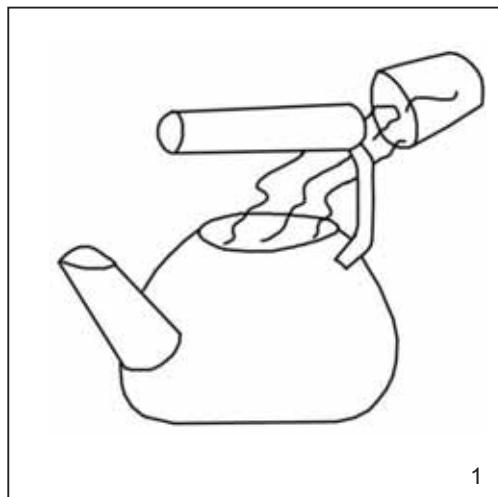
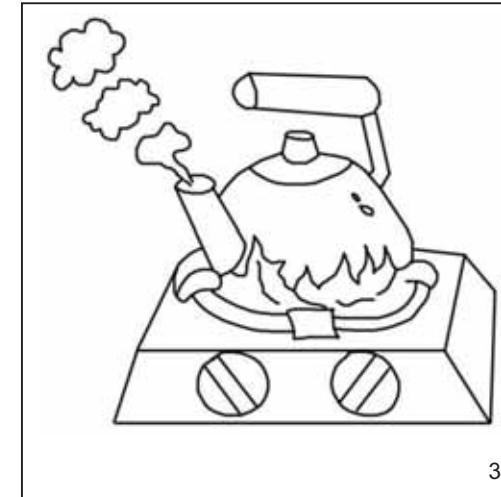
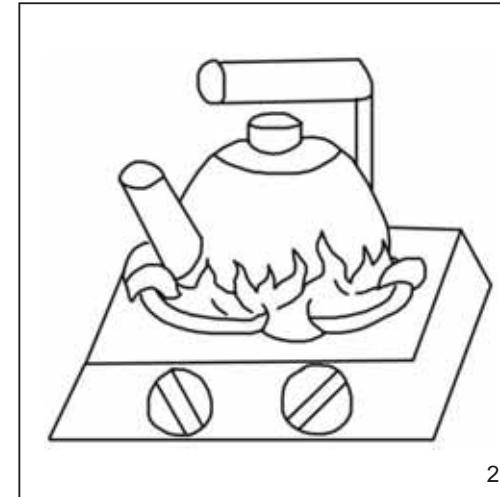
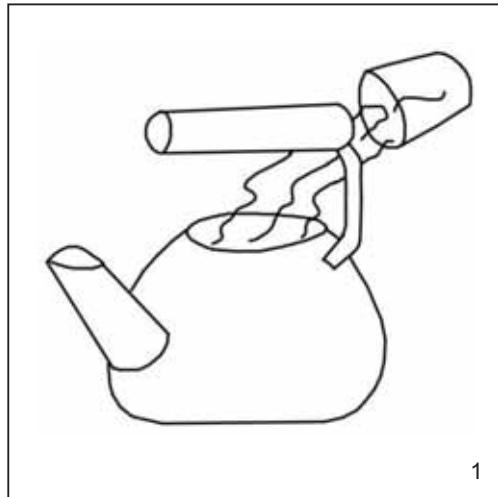


មិនចាត់ឡើប

11. ແກມລຽນລຳດັບນ້ຳໃນຈອກແຕ່ຫ້ອຍຫາຫຼາຍ



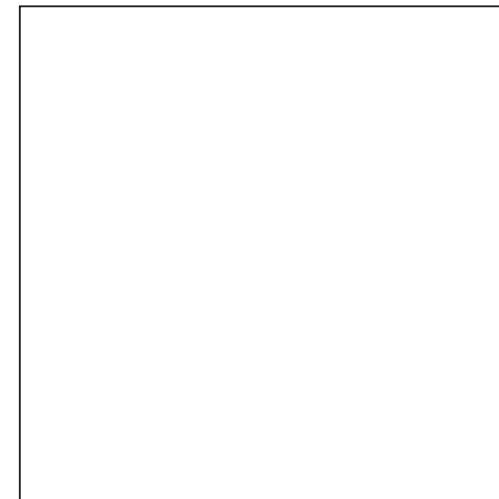
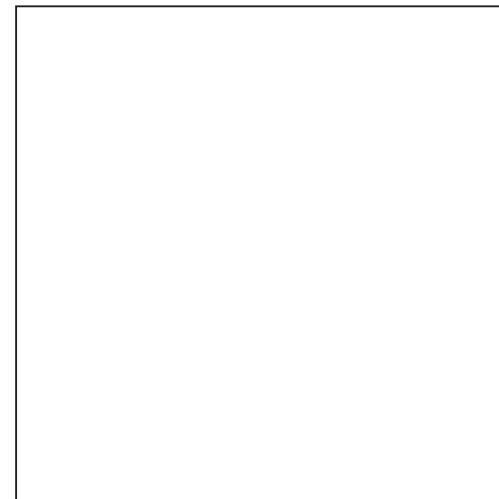
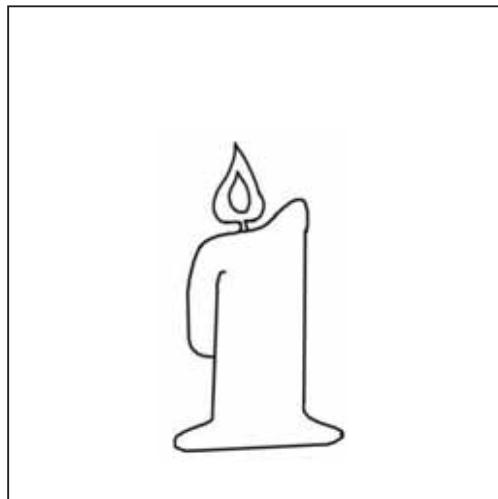
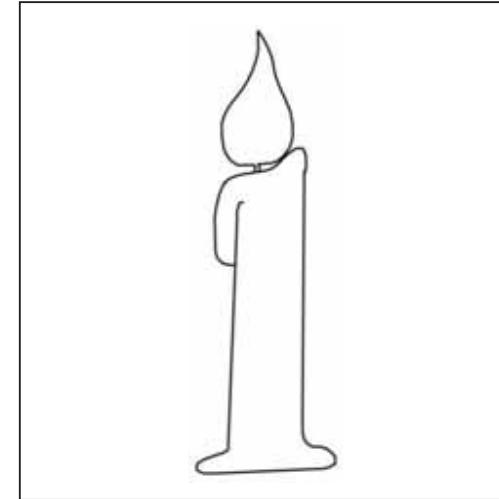
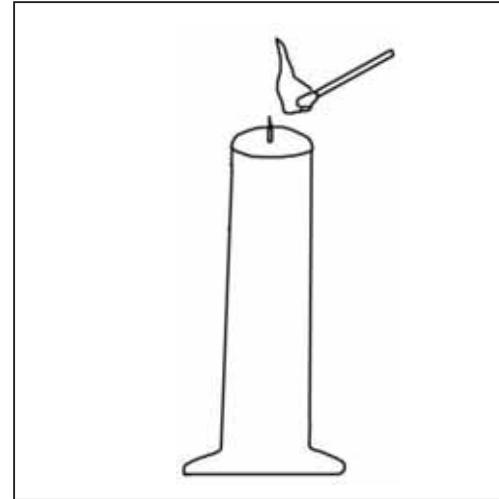
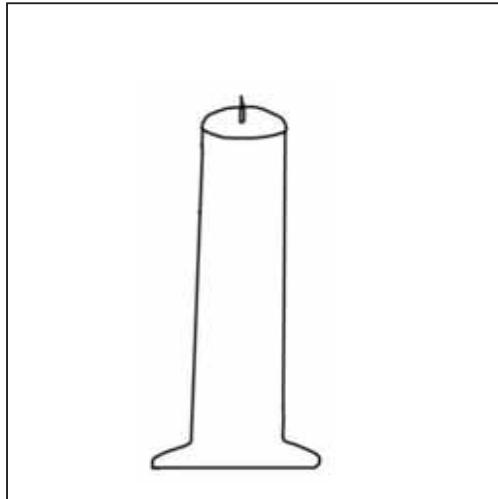
12. រោមលូនលាំតុបខ្លួនពាក្យពីការពិមិន្ទា



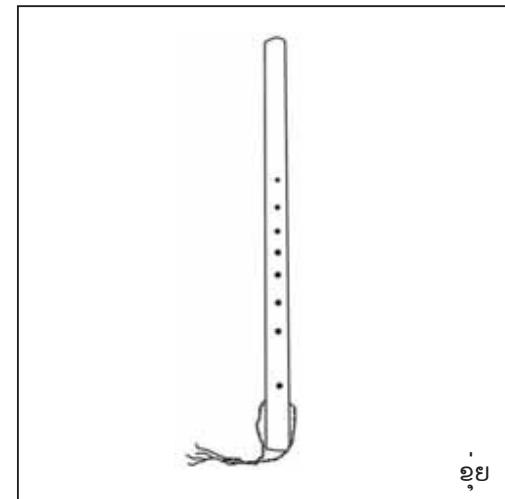
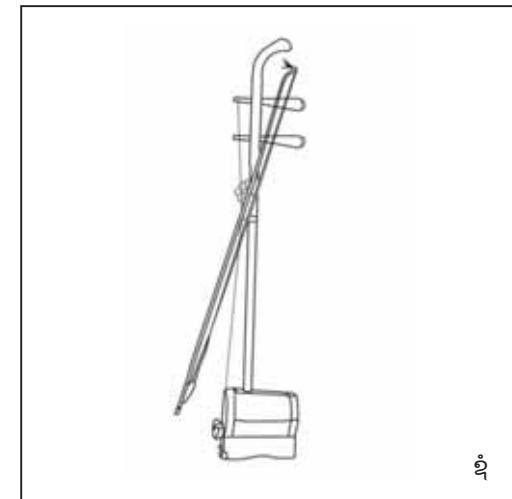
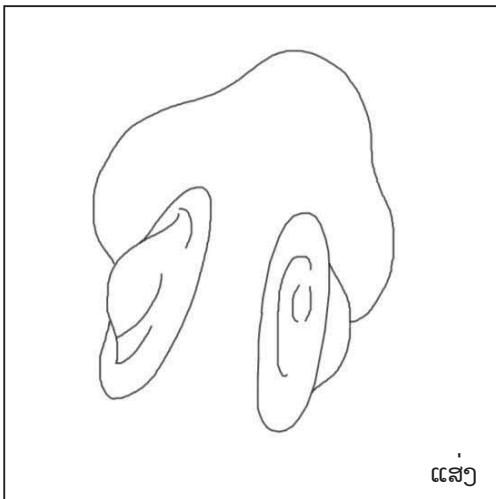
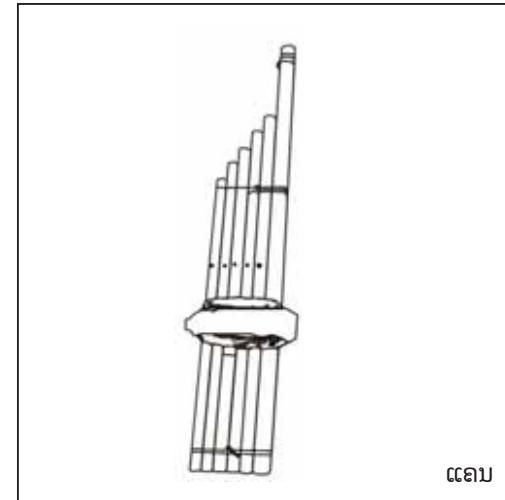
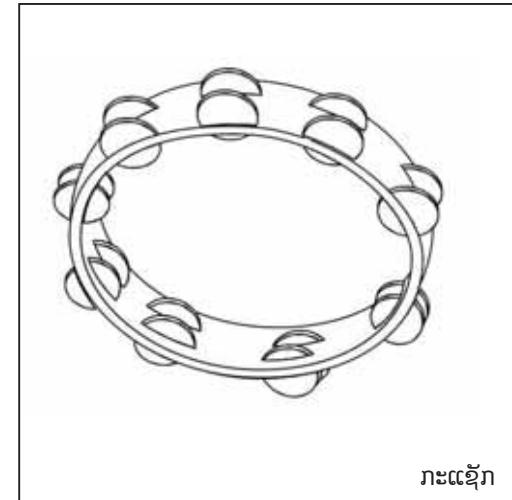
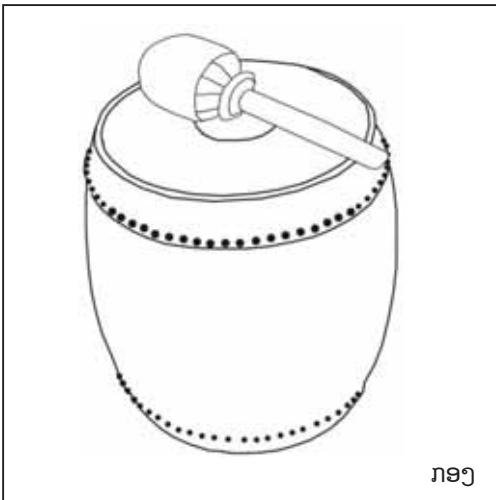
13. ແກມຕ່າງຮູບພາບສົ່ງບໍ່ຄວນຖີ່ມຂໍ້ເຫຍື້ອໃນແມ່ນ້ຳ



14. ແນມລຽນລຳດັບຮູບພາບແສງຈາກຫຽນໄວ



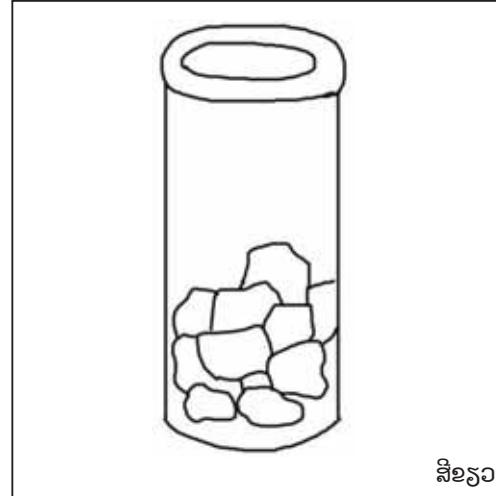
15. ពេមចុះខ្លួនរបសាបតីៗកិច្ចិកិច្ចិក: កង់, កង់ឡើង, គោល, ផស់, ខ្សែ, ឃុយ.



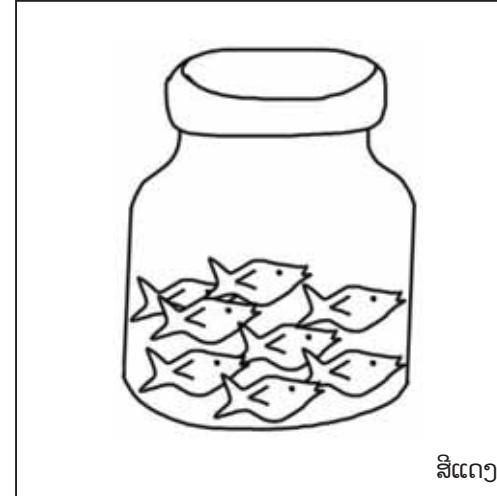
16. ពេមចុប្ញុទៀតិកាននូបធបសិខទេរីខិមយុទ្ធឌី



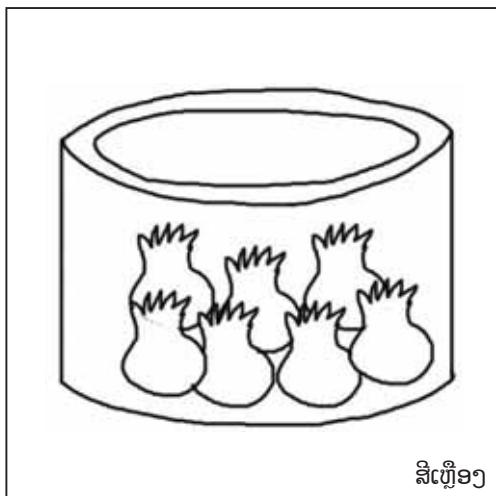
សិប្បាហកកំរង



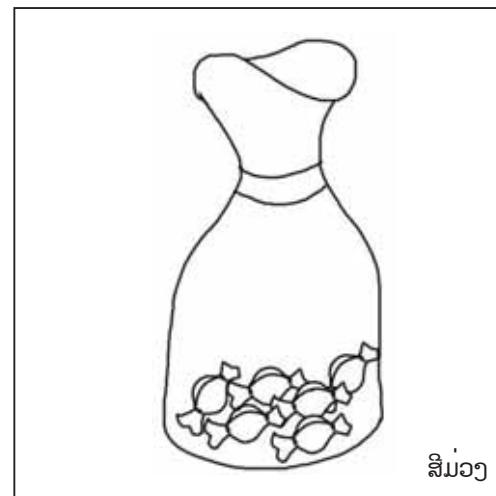
សិខ្សា



សិណ្ឌ



សិពិឃីទេរី

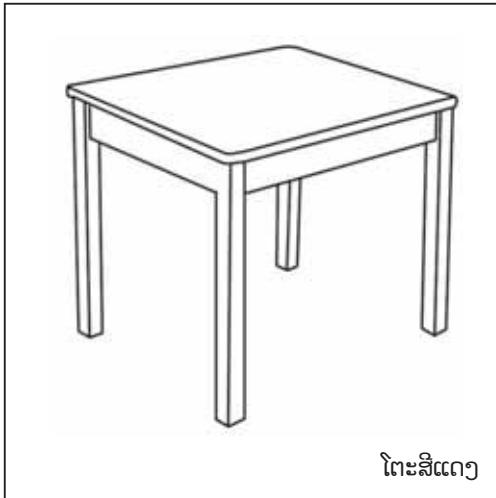


សិមវង

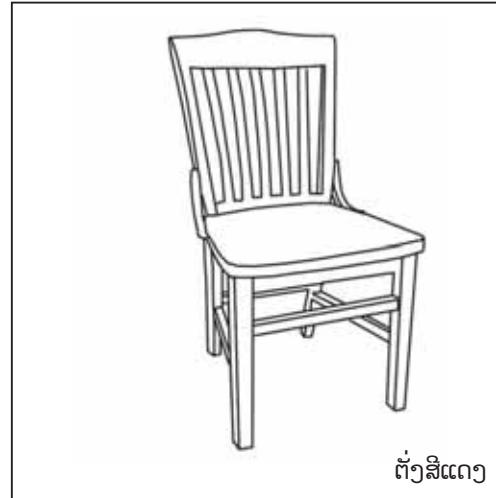


សិដោ

17. ແນມຈັດໝວດໝູ້ຮູບພາບເຄື່ອງໃຊ້ທີ່ມີສຶກກັນ



ໄຕະສີແດງ



ຕັ້ງສີແດງ



ຄົກສີແດງ



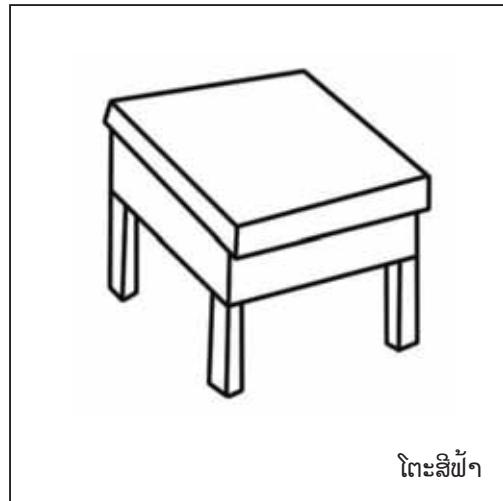
ສາຍຄໍສີແດງ



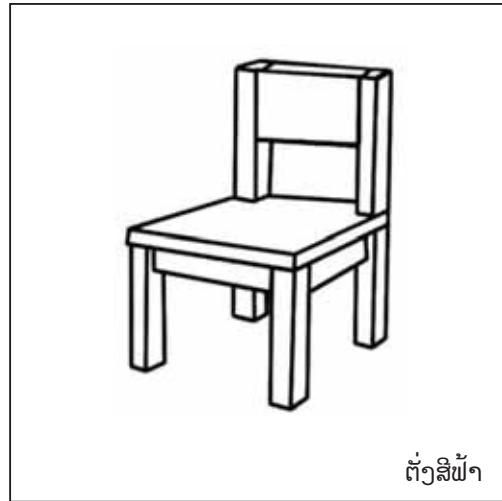
ຕຸ້ມຫຼຸສີແດງ



ແໜວນສີແດງ



ໂຕະສີ້ຈາ



ຕັ້ງສີ້ຈາ



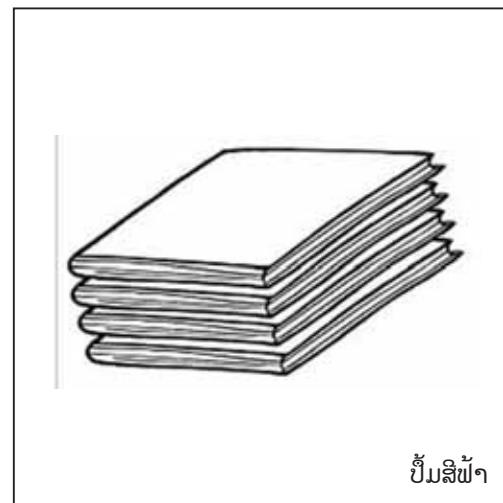
ຕູ້ສີ້ຈາ



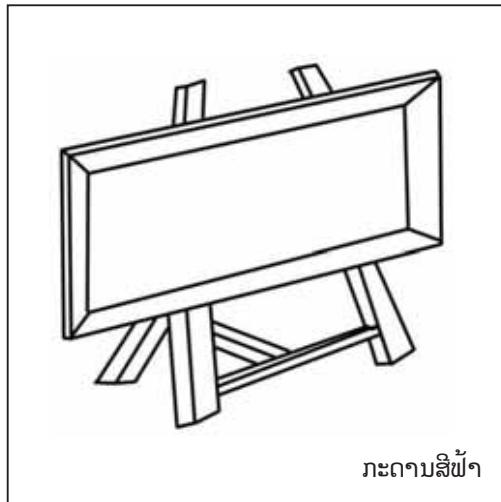
ດຽວສີ້ຈາ



ສົດໍາສີ້ຈາ



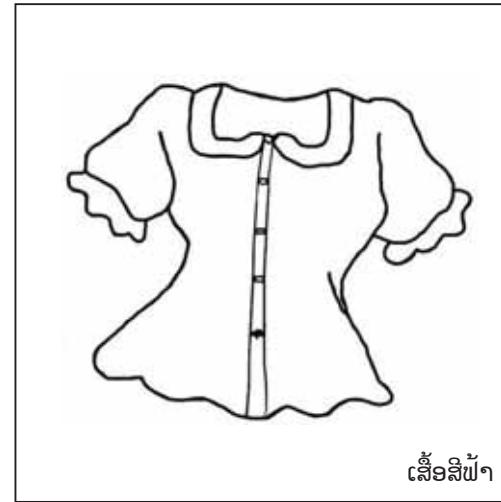
ປົມສີ້ຈາ



ກະດານສີ້ຈາ



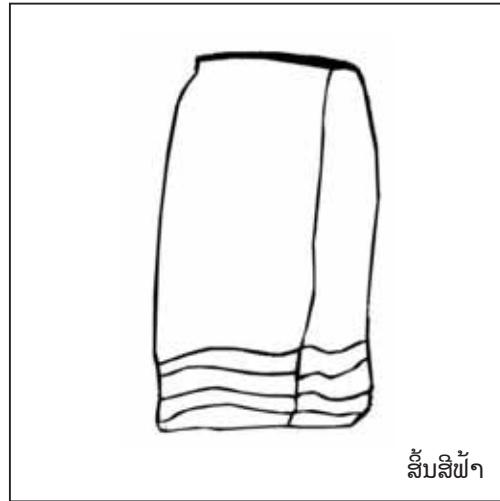
ຕຸກກະຕາສີ້ຈາ



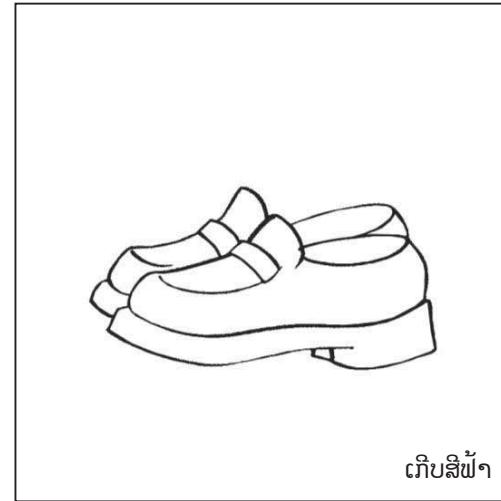
ເສື້ອສີ້ຈາ



ໄສ່ງສີ້ຈາ



ສັບສີ້ຈາ



ເກີບສີ້ຈາ



ម៉ោសិត្វិទេរ



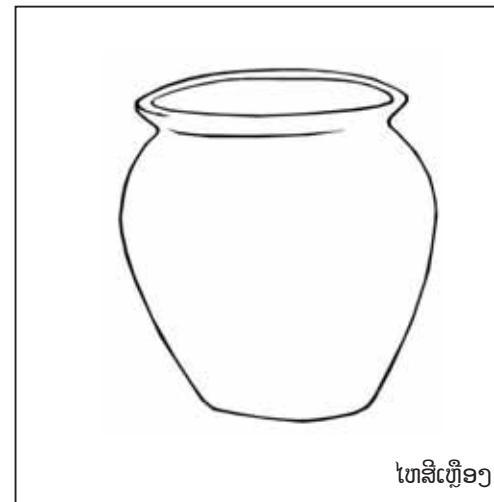
តុកសិត្វិទេរ



ຖែយសិត្វិទេរ



បោងសិត្វិទេរ



ឈសិត្វិទេរ



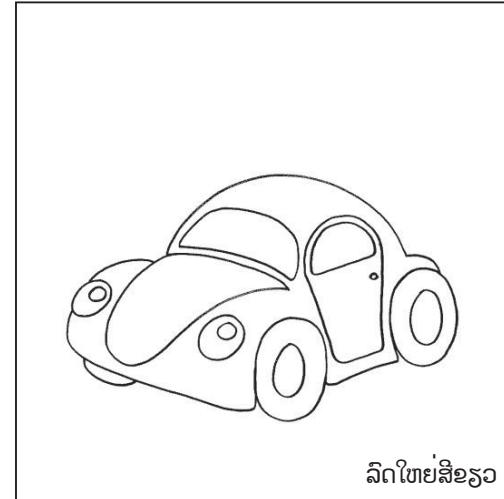
ព័ត៌ដរាម៉ោសិត្វិទេរ



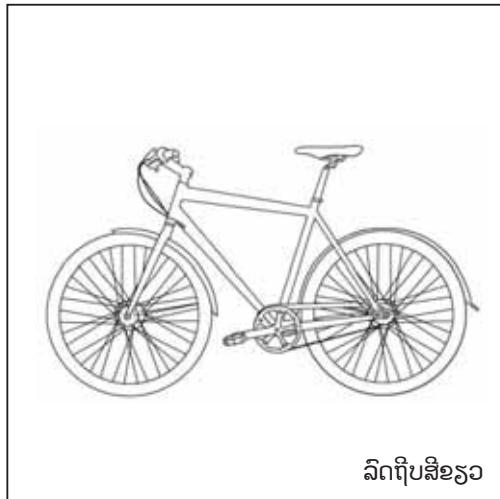
ລົດຖືບສືຂຽວ



ລົດຈັກສືຂຽວ



ລົດໃຫຍ່ສືຂຽວ



ລົດຖືບສືຂຽວ



ລົດຈັກສືຂຽວ



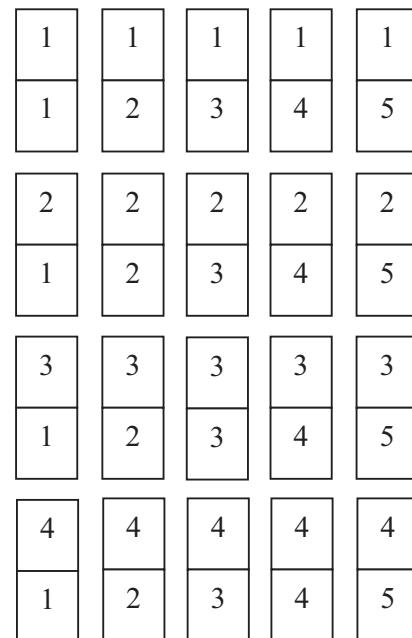
ລົດໃຫຍ່ສືຂຽວ

18. ແກມໂດມີໂນສີທີ່ຄືກັນ

2. ແຜ່ນຮູບພາບທີ່ຕິດຕາມໝາຍເລກ 1 ກັບ 2

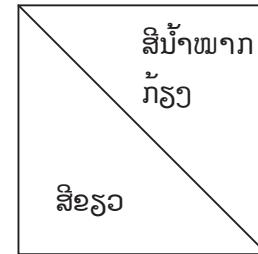


1. ແຜ່ນແກມແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ຕິດຮູບພາບຕາມໝາຍເລກ

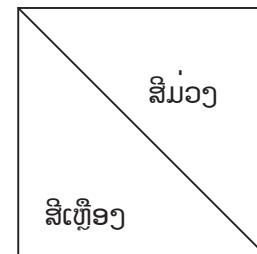


3. ຮູບພາບສໍາລັບຕິດແຜ່ນແກມຕາມເລກໝາຍ

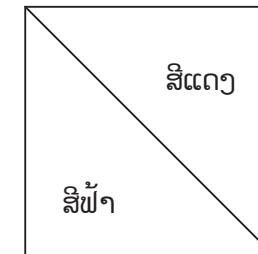
ໝາຍເລກ 1



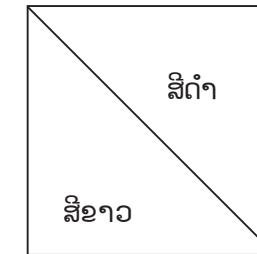
ໝາຍເລກ 2



ໝາຍເລກ 3



ໝາຍເລກ 4



19. ແນມຈັດໝວດໝູ່ຄໍາສັບທີ່ມີສະຫະຍູ່ທາງໜ້າ, ທາງຫຼັງ

ແກ

ແຈ

ແງ

ແບ

ແປ

ແລ

ပရ

သရ

ဂရ

ရရ

ဟရ

ပရ

20. ແນມຈັດໝວດໝູ່ຄໍາສັບທີ່ມີສະຫະຍູ່ທາງເທິງ, ທາງລຸ່ມ

ປີ

ລິ

ວິ

ຂີ້ວ

ດິ

ນິ

ປ
ບ

ຄ
ບ

ປ
ບ

ນ
ບ

ສ
ບ

ງ
ບ

● ເອກະສານອ້າງອີງ:

1. ຫຼັກສູດຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ ປີ 2012.
2. ປຶ້ມແບບຜະລິດເກມການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານເຫຼັ້ມ 1 ແລະ 2 ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນສຶກສາ ປີ 2005.
3. ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານເຫຼັ້ມ 1 ແລະ 2 ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສາມັນສຶກສາ ປີ 2005.
4. ປຶ້ມ ວິຊາຫຼັກການສອນ 11+ 3 ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສ້າງຄູ ປີ 2008.

