



ພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ແລະ ແບບສັງເກດໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ
ປີທີ4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.
ສົກຮຽນ 2019

ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

ສົກຮຽນ 2019

**ພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ແລະ ແບບສັງເກດໃຫ້ນັກສຶກສາຄູປີທີ
4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ.**

ສິກຮຽນ 2019

ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

**ບົດວິໄຈເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງການສຶກສາ ແລະ ການພັດທະນາວິຊາຊີບຄູສອນ
ສາຍອະນຸບານ
ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ
ສິກຮຽນ 2019**

ໃບກຽດຕິຄຸນ

ຕະຫຼອດເວລາການສອນຜ່ານມາຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄ້ວາບັນດາຫົວຂໍ້ທີ່ເຫັນວ່າມີຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ຈຳເປັນ ຕາມຫຼັກສູດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຼາຍຢ່າງທີ່ ຜ່ານມາໃນຊີວິດຂອງຂ້າພະເຈົ້າສິ່ງເຫຼົ່ານັ້ນໄດ້ເປັນບົດຮຽນອັນລ້ຳຄ່າ ແລະ ການຂຽນບົດວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ ແລະ ເປັນສິ່ງພາກພູມໃຈໃນຊີວິດຂອງຂ້າພະເຈົ້າທີ່ມີຜົນສໍາເລັດໃນການຂຽນບົດວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ສາມາດບັນລຸໝາກ ຜົນອັນຈົບງາມຍ້ອນມີການຮ່ວມມືຈາກຄູອາຈານເພື່ອມີດສະຫາຍຫຼາຍທ່ານທີ່ໄດ້ຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ ແລະ ໃຫ້ຄໍາແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອໃນທຸກດ້ານ, ຂ້າພະເຈົ້າໃນນາມຜູ້ຂຽນບົດວິໄຈຂໍສະແດງຄວາມຮູ້ບຸນຄຸນອັນສູງມາ ຍັງທ່ານປະທານ ຜູ້ອຳນວຍການ ແລະ ພິເສດຂໍຂອບໃຈ ມາຍັງ ທ່ານ ແສນຮັກ ບຸນມີ ເຊິ່ງເປັນທີ່ປຶກສາທີ່ໄດ້ ທຸ້ມເທເທື່ອແຮງ ແລະ ສະຕິປັນຍາຊ່ວຍເຫຼືອຂ້າພະເຈົ້າຢ່າງຈິງໃຈ ແລະ ໃຫ້ຄໍາແນະນຳໃນການຂຽນໂດຍ ຕະຫຼອດມາຈົນເຮັດໃຫ້ບົດຂອງຂ້າພະເຈົ້າໃນຄັ້ງນີ້ສໍາເລັດໄປດ້ວຍດີ.

ຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈນຳຄະນະກຳມະການຮັບຜິດຊອບກວດແກ້ບົດວິໄຈ, ໂດຍມີ ຊອ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງພ້ອມດ້ວຍຄູອາຈານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.

ຂໍຂອບໃຈມາຍັງຄອບຄົວທີ່ເປັນກໍາລັງໃຈ ແລະ ປະກອບສ່ວນທຶນຮອນໃນການສຶກສາຄົ້ນຄ້ວາໃນ ການຂຽນບົດວິໄຈ, ຂອບໃຈມາຍັງຫົວໜ້າໜ່ວຍງານອະນຸບານ, ຄູ-ອາຈານທີ່ໄດ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກ ແລະ ສະໜອງຂໍ້ມູນໃນການຂຽນບົດວິໄຈໃນຫົວຂໍ້ພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກ ສາໃຫ້ຄູສາຍອະນຸບານຄັ້ງນີ້ມີຄຸນຄ່າ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດທີ່ເກີດຈາກບົດວິໄຈສະບັບນີ້ຂ້າພະເຈົ້າຂໍມອບເປັນ ເຄື່ອງມືໃຫ້ແກ່ຄູ-ອາຈານເພື່ອຕອບແທນຄຸນທຸກທ່ານທີ່ມີສ່ວນຮ່ວມວາງພື້ນຖານການສຶກສາໃຫ້ແກ່ ຂ້າພະເຈົ້າ. ຂໍອວຍພອນໃຫ້ທຸກທ່ານຈົ່ງມີແຕ່ຄວາມສຸກກາຍສະບາຍໃຈປະສົບຜົນວ່າເລັດໃນໜ້າທີ່ວຽກງານ ທຸກປະການດ້ວຍ.

ຜູ້ວິໄຈ

ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

ຫົວຂໍ້ວິໄຈ

ພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ແລະ ແບບ
ສັງເກດໃຫ້ນັກສຶກສາຄູບີທີ4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານ
ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

ຜູ້ວິໄຈ

ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

ຫ້ອງການ

ອະນຸບານ-ປະຖົມ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

ທີ່ປຶກສາ

ທ່ານ ແສນຮັກ ບຸນມິ

ຊອ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ

ສິກຮຽນ

2019

ບົດຄັດຫຍໍ້

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ: 1) ເພື່ອປຽບທຽບຜົນການປະເມີນໂດຍໃຊ້ແບບຟອມການສັງເກດກ່ອນ
ແລະຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ. 2) ເພື່ອພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ແລະ ແບບສັງເກດ
ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູບີທີ4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ແມ່ນຄູສອນສາຍອະນຸບານ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ເມືອງ
ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 14 ທ່ານ/ ຍິງ 12 ທ່ານ.

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈປະກອບດ້ວຍ: 1) ບົດສອນ 2 ບົດ. 2) ແບບເຝິກ ເກມ6 ຊຸດ ແບບ
ສອບຖາມຈຳນວນ 14 ຊຸດ ແບບສັງເກດປະເມີນການສອນຈຳນວນ 6 ຊຸດ, ສະຖິຕິໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ
ແມ່ນ ຄ່າສະເລ່ຍ.

ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ:

1) ເພື່ອປຽບທຽບຜົນການປະເມີນໂດຍໃຊ້ແບບຟອມການສັງເກດກ່ອນ ແລະຫຼັງການ
ເຝິກອົບຮົມໃຫ້

ຄູສອນສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນຜົນຂອງການຄູສອນອະນຸບານໄດ້ຮັບການເຝິກອົບຮົມຈັດ
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາແລ້ວຈະມີຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ນຳບົດຮຽນໄປໃຊ້ກັບນັກສຶກສາດີຂຶ້ນເລື້ອຍໆ. ເຮັດ
ໃຫ້ຄູສອນສາຍອະນຸບານໄດ້ການຮຽນ-ການສອນເກມການສຶກສາທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ເໝາະສົມກັບຊຳອາຍຸ,
ການຈັດການຮຽນ-ການສອນມີບັນຍາກາດ, ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈຫຼາຍຂຶ້ນ, ຜົນການປະເມີນຄູສອນດີຂຶ້ນ.

2) ເພື່ອການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ
ໃຫ້ຄູສອນສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

ໂດຍມີການສ້າງແບບສັງເກດປະເມີນການສອນຂອງຄູ່ຂາດຕົກບົກຜ່ອງທີ່ກ່າວມານັ້ນ, ຜູ້ວິໄຈ ແລະ ຄູອາຈານຈະພ້ອມກັນແກ້ໄຂດ້ວຍການນຳເອົາຜົນຂອງການວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ໄປເປັນບົດຮຽນໃນການຈັດຕັ້ງປະຕິບັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ການຮຽນ-ການສອນໄດ້ຮັບການປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາຕື່ມຂຶ້ນເລື້ອຍໆ.



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນະຖາວອນ

ໃບຮັບຮອງການຂຽນບົດວິໄຈ

ຫົວຂໍ້ບົດວິໄຈ ການພັດທະນາການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບຝຶກ ສຳລັບຄູສອນ
ສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ
ສິກຮຽນ 2019

ຊື່ແລະນາມສະກຸນ ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ
ສາຍສອນ ສາຍອະນຸບານ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

ຄະນະກຳມະການສອບບົດວິໄຈ
ທີ່ປຶກສາ

ທ່ານ ແສນຮັກ ບຸນມິ

ຜູ້ຊວ່ຍ

.....
ຊອ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ
.....

ບົດວິໄຈນີ້ໄດ້ຮັບການພິຈາລະນາອະນຸມັດໃຫ້ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງການສຶກສາ
ຕາມຫຼັກສູດ ແລະ ພັດທະນາການສອນຄູລະດັບປະລິນຍາຕີ
ສາຍຮຽນອະນຸບານ
ທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ, ວັນທີ.....ເດືອນ 2019
ຜູ້ອຳນວຍການ
.....

ປະທານ ຄະນະກຳມະການ ຜູ້ບໍລິຫານ ແລະ ການພັດທະນາຫຼັກສູດການສອນຄູລະດັບປະລິນຍາຕີ
ວິທະຍາໄລຄູ ສາລະວັນ

ສາລະບານ

- ບົດທີ 1 ພາກສະເໜີ.....Error! Bookmark not defined.
ຄວາມເປັນມາ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບັນຫາError! Bookmark not defined.
ຈຸດປະສົງຂອງການວິໄຈ.....Error! Bookmark not defined.
ສົມມຸດຖານການວິໄຈ.....Error! Bookmark not defined.
ຂອບເຂດການວິໄຈ.....Error! Bookmark not defined.
ນິຍາມສັບສະເພາະ.....Error! Bookmark not defined.
ປະໂຫຍດທີ່ຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບError! Bookmark not defined.
- ບົດທີ 2 ເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງError! Bookmark not defined.
1. ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງError! Bookmark not defined.
1.1 ຫຼັກສູດສ້າງຄູສຶກສາກ່ອນໄວຮຽນລະດັບປະລິຍາຕິError! Bookmark not defined.
1.2 ຫຼັກສູດຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາError! Bookmark not defined.
1.3 ຫຼັກການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ..... Error! Bookmark not defined.
1.4 ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.Error! Bookmark not defined.
1.5 ຄວາມໝາຍ,ຄວາມສໍາຄັນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາError! Bookmark not defined.
1.6 ປະໂຫຍດ ແລະ ການເລືອກເກມການສຶກສາສອນເດັກ..... Error! Bookmark not defined.
1.7 ການໃຊ້ສີ່ (ເກມການສຶກສາທີ່ນໍາມາສອນເດັກ.Error! Bookmark not defined.

1.8 ຄວາມໝາຍຂອງການປະເມີນຫຼັກສູດ.	Error! Bookmark not defined.
1.9 ປະເພດຂອງການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກົດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ	Error! Bookmark not defined.
1.10 ການອອກແບບຜະລິດສີ່ ແລະ ການນຳໃຊ້	Error! Bookmark not defined.
2. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ	Error! Bookmark not defined.
ບົດທີ 3 ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ.....	Error! Bookmark not defined.
ກຳນົດປະຊາກອນແລະກຸ່ມຕົວຢ່າງ.	Error! Bookmark not defined.
1. ການກຳນົດປະຊາກອນ.....	Error! Bookmark not defined.
2. ການກຳນົດກຸ່ມຕົວຢ່າງ	Error! Bookmark not defined.
ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ.....	Error! Bookmark not defined.
1. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງ.....	Error! Bookmark not defined.
2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ	Error! Bookmark not defined.
ການສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື	Error! Bookmark not defined.
ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ.....	Error! Bookmark not defined.
1. ແບບແຜນການເຝິກອົບຮົມ	Error! Bookmark not defined.
2. ຂັ້ນຕອນການທົດລອງ.....	Error! Bookmark not defined.
ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້.....	Error! Bookmark not defined.
ບົດທີ 4 ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ.....	Error! Bookmark not defined.
ສັນຍາລັກທີ່ໃຊ້ໃນການສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ	Error! Bookmark not defined.
ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ	Error! Bookmark not defined.

ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ	Error! Bookmark not defined.
ບົດທີ 5 ສະຫຼຸບ, ອະພິປາຍຜົນ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ	Error! Bookmark not defined.
ສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈ.....	Error! Bookmark not defined.
ອະພິປາຍຜົນ.....	Error! Bookmark not defined.
ຂໍ້ສະເໜີແນະ	Error! Bookmark not defined.
1. ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການນຳໄປໃຊ້	Error! Bookmark not defined.
2. ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການສຶກສາຄືນຄວ້າຕໍ່ໄປ	Error! Bookmark not defined.
ເອກະສານອ້າງອີງ	Error! Bookmark not defined.
ພາກເພີ່ມເຕີມ	Error! Bookmark not defined.

ສາລະບານຕາຕະລາງ

ໜ້າ

ຕາຕະລາງທີ 4.1	ການວັດຜົນກ່ອນຮຽນ	31
ຕາຕະລາງທີ 4.2	ລວມຄວາມກ້າວໜ້າລະຫວ່າງການຮຽນ	32
ຕາຕະລາງທີ 4.3	ການວັດຜົນຫຼັງການຮຽນ	33
ຕາຕະລາງທີ 4.4	ສົມທຽບກ່ອນຮຽນ, ລະຫວ່າງຮຽນ, ຫຼັງຮຽນ	34
ຕາຕະລາງທີ 4.5	ການປຽບທຽບຜົນການຮຽນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນ	35
ຕາຕະລາງທີ 6	ແຜນປະຕິທິນການວິໄຈ.....	43
ຕາຕະລາງທີ 7	ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດປະເມີນພຶດຕິກຳຂອງເດັກກ່ອນຮຽນເລົ່ານິທານ	44
ຕາຕະລາງທີ 8	ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດປະເມີນພຶດຕິກຳຂອງເດັກລະຫວ່າງຮຽນເລົ່ານິທານຄັ້ງ1	45
ຕາຕະລາງທີ 9	ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດປະເມີນພຶດຕິກຳຂອງເດັກລະຫວ່າງຮຽນເລົ່ານິທານຄັ້ງ2	46
ຕາຕະລາງທີ 10	ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດປະເມີນພຶດຕິກຳຂອງເດັກຫຼັງຮຽນເລົ່ານິທານ	47

ສາລະບານຮູບພາບ

ໜ້າ

ຮູບພາບທີ 1	ຮູບພາບນິທານເລື່ອງ: ຕົ້ນໄມ້ປາກເປັນ	54
ຮູບພາບທີ 2	ຮູບພາບນິທານເລື່ອງ: ຂຽດນ້ອຍພະຈິນໄພ	55
ຮູບພາບທີ 3	ຮູບພາບນິທານເລື່ອງ: ຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈ	56
ຮູບພາບທີ 4	ຮູບພາບການສອນເລົ່ານິທານ	58

ບົດທີ 1

ພາກສະເໜີ

ຄວາມເປັນມາ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບັນຫາ

ເພື່ອຈັດຕັ້ງປະຕິບັດຕາມແຜນຍຸດຕະສາດການສຶກສາແຫ່ງຊາດແຜນການສຶກສາ 5 ປີ (2016-2020) ແລະ ແຜນດໍາເນີນການສ້າງຄູແຕ່ (2016-2020) ໃຫ້ປະກົດຜົນເປັນຈິງ, ກົມສ້າງຄູກໍ່ແມ່ນໄດ້ມອບໝາຍໃຫ້ດໍາເນີນການພັດທະນາຫຼັກສູດສາຍຄູອະນຸບານ ໂດຍພາຍໃຕ້ການສະໜັບສະໜູນທາງດ້ານວິຊາການ, ວິທະຍາໄລຄູແຫ່ງຕ່າງໆເພື່ອພັດທະນາຄວາມຮູ້ທາງດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ແກ່ນັກສຶກສາຄູສາຍອະນຸບານປະຕິບັດຕາມຫຼັກສູດສ້າງຄູສຶກສາກ່ອນໄວ້ຮຽນລະດັບປະລິຍາຕິ(ລະບົບ 12+4) ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ກົມສ້າງຄູ-ສູນພັດທະນາຄູ ເດືອນ ກັນຍາ 2018. ໄດ້ເວົ້າໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາເປັນການຖ່າຍຖອດຄວາມຮູ້ໃຫ້ນັກສຶກສາທີ່ນໍາໄປໃຊ້ໃນທ້ອງຖິ່ນ. ເຊິ່ງໃຫ້ມັນສອດຄ່ອງກັບປັດສະຍາຫຼັກສູດສ້າງຄູສຶກສາເດັກກ່ອນໄວຮຽນໃນລະດັບປະລິນຍາຕິທີ່ລະບຸໄວ້ໃນໜ້າທີ 1 ຂອງປຶ້ມຫຼັກສູດທີ່ວ່າ: ສ້າງຄູມີແນວຄິດຫຼັກໜັ້ນຊົນຊັ້ນ, ມີຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ອຸດົມການ, ແນວທາງນະໂຍບາຍຂອງພັກ-ລັດ, ປົກປ້ອງປະຊາທິປະໄຕປະຊາຊົນ ມີສະຕິ-ເຄົາລົບລະບຽບວິໄນ ແລະ ກົດໝາຍ, ມີຄວາມກ້າຫານໃນການຕໍ່ສູ້ດ້ານປະກົດການຫຍໍ້ຖ້ຳສິ່ງຕ່າງໆ, ຄູມີແນວຄິດທີ່ດີ ແລະ ແບບແຜນການດໍາລົງຊີວິດທີ່ປອດໃສ, ບຸກຄະລິກສະຫງ່າ, ມີຄຸນນະທໍາ, ມີຈະລິຍະທໍາ, ມີຈັນຍາບັນມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ ແລະ ຄວາມສາມະຄິ, ຮັກອາຊີບຄູ, ແພງເດັກ, ນໍາໃຊ້ຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະກ້າວໜ້າ, ອຸທິຕິນເພື່ອການສຶກສາ ແລະ ເປັນນັກພັດທະນາທີ່ດີ.

ຫຼັກສູດເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນການພັດທະນາການຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ແກ່ ນັກສຶກສາມີຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດ ແລະ ທັກສະ, ມີແນວຄິດທີ່ສະຫຼາດສາມາດຄົ້ນຄິດວ່າໄວໃນການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຫຼາຍຮູບແບບ, ຫຼາຍວິທີ, ທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ ໄປກິດຈະກຳເກມການສຶກສາເປັນສ່ວນໜຶ່ງທີ່ມີສໍາຄັນຂອງການຄິດເຊິ່ງນໍາໄປສູ່ການພັດທະນາການດ້ານປັນຍາ, ການພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ, ດ້ານສັງຄົມ, ຈິດໃຈກິດຈະກຳເກມການສຶກສາເຮັດໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ຄົ້ນຄິດຫຼາຍຂຶ້ນ, ເວົ້າສະເພາະແມ່ນນັກສຶກສາເຊິ່ງຈະນໍາເອົາບົດຮຽນການສອນເກມການສຶກສາໄປນໍາໃຊ້ກັບເດັກໃນທ້ອງຖິ່ນຂອງຕົນ, ກິດຈະກຳການສຶກສານັ້ນຈະມີປະໂຫຍດກໍ່ຕໍ່ເມື່ອມີການພັດທະນາຫຼັກສູດ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນທີ່ນໍາໃຊ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາເຊິ່ງໄດ້ສອດຄ່ອງກັບ **ທິດສະດີຂອງທ່ານ ປີອາເຈ** ພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງບຸກຄົນເປັນໄປຕາມໄວອາຍຸຕ່າງໆເປັນລໍາດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ຂັ້ນປະສາດຮັບຮູ້ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວ ເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ແລກເກີດຈົນເຖິງ 2 ປີ ພຶດຕິກຳຂອງເດັກໃນໄວນີ້ຢູ່ກັບການເຄື່ອນໄຫວເປັນສ່ວນໃຫຍ່ໃນໄວເດັກສະແດງອອກທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ເດັກເຫັນວ່າມີສະຕິ

ປັນຍາ, ທາງດ້ານພຶດຕິກຳເດັກສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາໄດ້ເຖິງວ່າເດັກບໍ່ສາມາດອະທິບາຍໄດ້ດ້ວຍຄຳເວົ້າແຕ່ເດັກສາມາດສະແດງອອກທາງດ້ານການກະທຳ.

2. ຂັ້ນຕອນການປະຕິບັດການ ເລີ່ມແຕ່ອາຍຸ 2-7 ປີແບ່ງອອກເປັນ 2 ຂັ້ນຍ່ອຍ:

- ຂັ້ນກ່ອນເກີດສັງກັບເປັນຂັ້ນພັດທະນາການອາຍຸ 2-4 ປີເປັນຊ່ວງທີ່ເດັກເລີ່ມມີເຫດຜົນລະຫວ່າງເຫດການ2ເຫດການ ຫຼື ຫຼາຍກວ່ານັ້ນມາເປັນເຫດຜົນທີ່ກ່ຽວໂຍງກັນແຕ່ເຫດຜົນຂອງເດັກໃນໄວນີ້ຍັງມີຂອບເຂດຈຳກັດຢູ່ສະເພາະ ເດັກຍັງຢືນຕົວເອງເປັນສູນກາງ.

- ຂັ້ນການຄິດແບບຍານຍັງຮູ້: ເດັກຄິດອອກເອງໂດຍບໍ່ໃຊ້ເຫດຜົນ

- + ຂັ້ນປະຕິບັດການດ້ານຮູບປະທຳ:ຈະເລີ່ມແຕ່ເດັກອາຍຸ7-11 ປີພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກໄວນີ້ສາມາດສ້າງກົດເກນ ແລະ ຕັ້ງເກນໃນການປ່ຽນແປງສິ່ງແວດລ້ອມເປັນໜວດໝູ່ໄດ້.

- + ຂັ້ນປະຕິບັດການຄົ້ນຄິດດ້ວຍນາມມະທຳເລີ່ມຈາກເດັກອາຍຸ 11-15 ປີ ເດັກເລີ່ມຄິດແບບຜູ້ໃຫ່ຍ ແລະ ຄວນສົ່ງເສີມຕາມ 6 ຂັ້ນດັ່ງນີ້: ຂັ້ນຄວາມແຕກຕ່າງ, ຂັ້ນຮູ້ສຶກທີ່ກົງກັນຂ້າມ, ຂັ້ນຮູ້ຫຼາຍລະດັບ, ຂັ້ນຄວາມປ່ຽນແປງຕໍ່ເນື່ອງ, ຂັ້ນຮູ້ຜົນຂອງການກະທຳ, ຂັ້ນການທົດແທນຢ່າງລົງຕົວ.

ການສອນເກມກໍ່ແມ່ນສ່ວນໜຶ່ງຂອງການນຳໃຊ້ແບບເຝິກໄປໃນຕົວຂອງມັນເອງໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ ຫຼື ກ່ອນຈະຫຼິ້ນເກມໄດ້ຕ້ອງມີການເຝິກແອບການຫຼິ້ນສາກ່ອນເຊິ່ງມັນໄດ້ສອດຄ່ອງກັບ.

ທິດສະດີຂອງໄພທຸນຍ໌ມູນດີ. (2546:48)ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນວ່າ: ແບບເຝິກແມ່ນການຮຽນຮູ້ທີ່ຄູສ້າງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນ ໄດ້ທົບທວນເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວ,ເພື່ອ ສ້າງຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຊ່ວຍເພີ່ມທັກສະຄາມຊຳນານ ແລະ ເຝິກຂະບວນຄິດໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນທັງຍັງມີປະໂຫຍດໃນການຫຼຸດພາລະກົດການສອນໃຫ້ຄູອີກດ້ວຍ, ທັງພັດທະນາຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດເບິ່ງເຫັນຄວາມກ້າວໜ້າຈາກຜົນການຮຽນຂອງຕົນເອງໄດ້ເຄື່ອງມືໃນການແກ້ໄຂບັນຫາສະເພາະຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຊຳນິຊຳນານ ແລະ ເສີມສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນໄດ້ດີ.

ທິດສະດີຂອງ ຄຳຂົມ ແສນກ້າ (2547: 32)ໄດ້ເວົ້າວ່າ: ແບບເຝິກ ແມ່ນເຄື່ອງມືຊະນິດໜຶ່ງທີ່ຊ່ວຍການແກ້ໄຂບັນຫາ ເພື່ອຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຊຳນິຊຳນານ ແລະ ໄດ້ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນໄດ້ດີ. ສ່ວນແບບເຝິກທັກສະຈະລຽງລຳດັບເປັນລຳດັບແຕ່ງ່າຍຫຍາຍກ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເກີດມີການເສີມສ້າງຄວາມຮູ້ພື້ນຖານອີກດ້ວຍ.

ແບບເຝິກທັກສະເປັນສ່ວນໃນການຮຽນ-ການສອນ ເພາະຖ້າຂາດແບບເຝິກທັກສະເຮົາກໍບໍ່ສາມາດເຝິກຝົນທັກສະໃຫ້ມີຄວາມຮູ້ໄດ້, ແບບເຝິກທັກສະນີ້ເພື່ອໃຊ້ໃນການເຝິກຝົນທັກສະຄວາມຮູ້ຕ່າງໆຫລັງຈາກໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວນັກຮຽນກໍອາດລືມຄວາມຮູ້ທີ່ຮຽນຜ່ານໄປໄດ້ ເຊິ່ງອາດຈະສົ່ງຜົນສະທ້ອນໃຫ້ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຫຼື ນັກຮຽນບໍ່ມີປະສິດທິພາບໃນການຮຽນຮູ້ເທົ່າທີ່ຄວນ, ແບບເຝິກທັກສະເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນການຮຽນການສອນທີ່ສາມາດເຝິກຝົນທັກສະໃຫ້ເກີດມີຄວາມຮູ້ໃນດ້ານຕ່າງໆໄດ້, ແບບເຝິກທັກສະນີ້ເພື່ອໃຊ້ໃນການເຝິກຝົນທັກສະຄວາມຮູ້ຕ່າງໆຫຼັງຈາກໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວ ອາດສົ່ງຜົນໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນມີປະສິດທິພາບໃນການຮຽນຮູ້ສູງເທົ່າທີ່ຄວນ.

ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ທິດສະດີຂອງທ່ານ ຈອນດີອີ້ (1859-1952)

ແມ່ນການຮຽນຮູ້ເກີດຈາກການກະທຳ, ຄສ 1899-1952 ຈອນດີອີ້ເປັນຜູ້ສົນໃຈເລື່ອງການສຶກສາໄດ້ຂຽນຕຳລາທາງດ້ານຈິດຕະວິທະຍາແຫຼ່ງທຳອິດຂອງສະຫະລັດອາເມລິກາຂຶ້ນໃນປີ 1886 ຕຳລານັ້ນຊື່ວ່າ psychology ຈອນດີອີ້ ມີແນວຄິດອອກເປັນຝ່າຍບໍ່ວ່າຈະເປັນຈິດໃຈ , ຮ່າງກາຍ ວິທີການຮັບຜິດຊອບຄວາມຈິງກັບຄຳນິຍົມ, ຄວາມຄິດກັບການກະທຳ ຫຼື ປັດໃຈບຸກຄົນ ແລະ ສັງຄົມສິ່ງທີ່ຄວນສົນໃຈຄື:ການທີ່ເຮົານຳເອົາຄວາມຮູ້ໄປເປັນອົງລວມໄປໃຊ້ປະໂຫຍດໄດ້ແນວໃດແດ່ ? ຈອນດີອີ້ເຊື່ອໃນທິດສະດີວິວັດທະນາການວ່າ: ຄົນເຮົາຕ້ອງຢູ່ໜຶ່ງຈິງຈະຢູ່ລອດ ແລະນຳເອົາແນວຄິດນີ້ໄປປະຍົກໃຊ້ໃນການສຶກສາທີ່ວ່າເດັກເປັນຜູ້ກະທຳເຊິ່ງແມ່ນວ່າສິ່ງແວດລ້ອມຈະມີອິດທິພົນຕໍ່ເດັກແຕ່ເດັກກໍ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ສິ່ງແວດລ້ອມເຊັ່ນດຽວກັນເດັກຈະບໍ່ແມ່ນຖ້ວຍເປົ່າທີ່ຖ້າຄົນອື່ນເອົານ້ຳມາຕື່ມໃສ່ເດັກຈະໄດ້ທົດລອງກິດຈະກຳສິ່ງໃໝ່ໆຕາມຄວາມສົນໃຈຂອງຕົນເອງຕາມແນວຄິດ ແລະ ການສຶກສາຂອງທ່ານຈອນດີອີ້ນັບວ່າກ້າວໜ້າຫຼາຍໃນສະໄໝນັ້ນ (psychoweb. Com>psychologist> ຈອນດີອີ້-john-dewey/) ນອກຈາກນີ້ເກມການສຶກສາຍັງເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງພັດທະນາຫຼັກສູດການຈັດການຮຽນນການສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງ ແລະ ເໝາະສົມກັບການພັດທະນາຕົນເອງ, ເສີມສ້າງທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ຮຽນຈະຮູ້ຈັກວິທີສິ່ງຄວາມຮູ້ໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນແບບນຳໃຊ້ເກມກໍ່ມີຫຼາຍຊະນິດເປັນຕົ້ນແມ່ນເກມທີ່ນຳໃຊ້ໃນຫຼັກສູດລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານກິດຈະກຳນີ້ຍັງໄດ້ຮຽນຮູ້ພື້ນຖານ, ຄວາມໝາຍ, ຄວາມສຳຄັນ, ວິທີຫຼິ້ນເກມ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນ, ກິດຈະກຳ, ຂັ້ນຕອນການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ, ການວິເຄາະ, ການສ້າງແຜນໄລຍະຍາວ, ໄລຍະສັ້ນ, ການສ້າງແຜນການສອນ, ການສັງເກດການສອນເກມການສຶກສາມີລາຍລະອຽດລຸ່ມນີ້:

1. ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາແມ່ນການສອນທີ່ເອົາຜູ້ຮຽນເປັນໃຈກາງໂດຍເນັ້ນພັດທະນາການທັງ5 ດ້ານໄປພ້ອມກັນ ແລະ ຈຸດພິເສດເປັນຕົ້ນຕໍຍ້ອນວ່າເດັກໃນໄວອາຍຸເດັກກ່ອນໄວຮຽນເປັນທີ່ມັກຫຼິ້ນເພື່ອຮຽນ ແລະ ຮຽນເພື່ອຫຼິ້ນ.

2. ຄວາມໝາຍ: ໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ມີຄະບວນການໃນການຫຼິ້ນຕາມຊະນິດຂອງເກມປະເພດຕ່າງໆ. ຫຼິ້ນມີກະຕິກາ, ມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເຊິ່ງໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ ເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄວາມຄິດລວມຍອດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ຮຽນ.

3. ຄວາມສຳຄັນ: ມີທັກສະຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ,ສະຫວ່າງນັກຄວາມງາມ, ເຝິກໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມລະອຽດອ່ອນ,ອິດທິນ, ມີສາມະທິ,ຊ່ວຍພັດທະນາການໃຊ້ພາສາ ແລະ ຄະນິດສາດເຝິກການຈຳແນກດ້ວຍສາຍຕາຮູ້ຈຳແນກ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່ເກມທີ່ສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານແມ່ນສິ່ງເສີມດ້ານພັດທະນາການຂອງເດັກທັງ 4 ດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ, ສະຕິປັນຍາ.

4. ຈຸດປະສົງ:

- ເພື່ອພັດທະນາກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ປະສາດສຳພັດລະຫ່ວາງມື ກັບ ສາຍຕາ
- ເພື່ອໃຊ້ຄວາມຄິດໃນການແຍກປະເພດ ແລະ ການຈັດໝວດ ໝູ່
- ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດຫາຜົນເຫດ

- ໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກປຽບທຽບຄວາມຄືກັນ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງກັນ
- ເຝິກໃຫ້ເດັກຈຳແນກສີ, ຂະໜາດ ແລະ ຮູບຮ່າງ
- ເຝິກໃຫ້ເດັກກຳສະແດງອອກ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ
- ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຍອມຮັບຄວາມຄິດຂອງຜູ້ອື່ນ, ຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ການເປັນຜູ້ນຳຜູ້ຕາມ

5. ເນື້ອໃນເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານຕ້ອງມີຄວາມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ຊຳອາຍຸຂອງເດັກ ສິ່ງສຳຄັນຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງຫົວຂໍ້ຂອງເກມທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນແຕ່ລະວັນ ສະນັ້ນເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານປະກອບມີເກມຫຼາຍຊະນິດແຕກຕ່າງກັນ.

ເກມການສຶກສາມີບົດບາດສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງຕໍ່ການຮຽນຈາກການຫຼິ້ນເກມເປັນເຄື່ອງມືຊະນິດໜຶ່ງທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດຄົ້ນຄິດໄດ້ຢ່າງໄວວາ ແລະ ເຂົ້າໃຈງ່າຍ, ນອກຈາກນັ້ນເກມສຳລັບເດັກຍັງເປັນເຄື່ອງມືສຳຄັນໃນການຮຽນຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນເພື່ອແລກປ່ຽນຄວາມຄິດ ແລະ ຄວາມສາມະຄິ. ດັ່ງນັ້ນການພັດທະນາຫຼັກສູດການສອນເກມການສຶກສາຄວນເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ເດັກອະນຸບານເພາະເດັກເປັນໄວທີ່ພັດທະນາທາງຄວາມຄິດສ້າງສັນຈະເລີນງອກງາມຢ່າງວ່ອງໄວເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບ

ການຫຼິ້ນເກມແມ່ນການສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກທັດສະນະຄະຕິແນວຄວາມຄິດຂອງຕົນອອກມາໃນເວລາຫຼິ້ນເກມຮູ້ແບ່ງປັນ, ໃຫ້ອະໄພເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນເວລາຫຼິ້ນເກມຕ້ອງມີການປະສານສົມທົບລະຫວ່າງມືກັບສາຍຕາ ແລະ ການໃຫ້ສັນຍານໃນເວລາຫຼິ້ນ ແລ້ວ ແຕ່ກາຕິກາທີ່ກຳນົດໄວ້ການຈັດການຮຽນ-ການສອນດ້ວຍເກມມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ຜູ້ຮຽນຢ່າງຫຼາຍໃນຊີວິດປະຈຳວັນເປັນເຄື່ອງມືສຳຄັນຂອງການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະນຳໄປເຖິງຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນອີກແບບໜຶ່ງທັງນີ້ກໍ່ຍ້ອນການຄົ້ນຄິດອອກແບບການສອນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີການພັດທະນາທັກສະດ້ານການສອນໃຫ້ເດັກອະນຸບານມີຫຼາຍວິທີເຊັ່ນ: ການເກມ, ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ, ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ, ການສອນທີ່ນຳໃຊ້ສິ່ງທີ່ຫຼາກຫຼາຍແຕ່ໃນນີ້ຜູ້ວິໄຈສົນໃຈທີ່ຈະໃຊ້ຫຼັກສູດການສອນເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນຂອງນັກສຶກສາຄູສາຍອະນຸບານຍ້ອນວ່ານັກສຶກສາຄູອະນຸບານບາງຄົນເປັນຕົ້ນແມ່ນນັກສຶກສາລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານຈຳນວນໜຶ່ງຍັງບໍ່ທັນເຂົ້າໃຈຢ່າງເລິກເຊິ່ງເຖິງວິທີປະດິດ ແລະ ການນຳໃຊ້ເກມການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ຮຽນໃນຫຼັກສູດຂອງກະຊວງສຶກສາທິການ-ກິລາ ວາງອອກໂດຍສະເພາະແມ່ນການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາລະບົບ 12+4ສາຍອະນຸບານຈະຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຢາກນຳໃຊ້ໃຫ້ດີຂຶ້ນ.

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຈະຊ່ວຍສົ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດໃຫ້ການຮຽນ-ການສອນມີປະສິດທິພາບສູງຂຶ້ນ. ການຈັດກິດຈະກຳການສຶກສາແມ່ນການຈັດກິດຈະກຳໄດ້ໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດຫຼາຍຂຶ້ນໂດຍມີຄູສ່ວນໜຶ່ງຄົ້ນຄິດອອກແບບຂຶ້ນມາເພື່ອໃຫ້ແທດເໝາະກັບໜ່ວຍການສອນຕາມ 8 ໜ່ວຍການສອນທີ່ສອງແສງເຖິງການດຳລົງຊີວິດທີ່ດີງາມ, ສິ່ງແວດລ້ອມ, ທຳມະຊາດ, ວັດຖຸສິ່ງຂອງ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວເຮົາເພື່ອເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນເພີດເພີນກັບການສອນ-ຮຽນເກມເກມການສຶກສາໃນລະບົບ12+4 ອະນຸບານ, ຄູສອນໄດ້ແນະນຳການນຳໃຊ້ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃຫ້ກັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ, ການສອນເກມຕ້ອງເໝາະສົມກັບເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸເດັກອະນຸບານ1-2-3 ໃຫ້ຮຽນຮູ້ເກມ1-3 ຊະນິດ, 1-4ຊະນິດ, 1-5ຊະນິດໃນຊົ່ວໂມງດຽວກັນ ແລະ ການສອນເກມຕ້ອງມີເກມເກົ່າ, ເກມໃໝ່ຢູ່

ສະເໜີເພື່ອເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະທັບໃຈ, ບໍ່ເບື້ອໜ້າຍມີຄວາມເຂົ້າໃຈງ່າຍ ແລະ ເບີກບານມ່ວນຊື່ນກັບສິ່ງທີ່ໄດ້ເຮັດ. ເກມຍັງສາມາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ສຶກຜ່ອນຄາຍມີສາມະທິ, ຮູ້ຈຳແນກຊື່ ຫຼື ວັດຖຸທີ່ເອີ້ນເປັນຮູບພາບໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງເສີມທັກສະທາງດ້ານສະຕິປັນຍາຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ກ້າສະແດງອອກຢ່າງອິດສະຫຼະສະນັ້ນຕ້ອງມີການສ້າງແຜນການສອນວາງໄວ້ໃຫ້ເໝາະສົມກັບໄລຍະເວລາການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ການສ້າງແຜນແຕ່ລະໄລຍະຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຂາດບໍ່ໄດ້ໃນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄື: ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາທິດແມ່ນການກຳນົດຂອບເຂດເປັນຕົວຊີ້ບອກເຖິງຜົນສຳເລັດໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູ. ນອກຈາກນັ້ນແຜນການສອນຍັງເປັນການສະແດງແຜນວຽກທີ່ຄູຈະຕ້ອງໄດ້ປະຕິບັດຕາມສິ່ງທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ ແລະ ເປັນເອກະສານທີ່ໄດ້ຢັ້ງຢືນຜົນງານຂອງຄູ, ຄຽງຄູ່ກັບແຜນການສອນຕ້ອງມີບົດບັນທຶກຕິດຕາມການປະຕິບັດແຜນການສອນໄປພ້ອມ.

ຄວາມຈຳເປັນໃນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ, ປະຈຳອາທິດແມ່ນມີຄວາມຈຳເປັນສຳລັບໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານແຕ່ລະແຫ່ງຕ້ອງໄດ້ຜັນຂະຫຍາຍເປັນການສອນລະອຽດ ໂດຍອີງໃສ່ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ ແລະ ຄູ່ມື ໃນປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການມີໜ່ວຍານສອນ 8 ໜ່ວຍໜ່ວຍຕົ້ນຕົວຂອງຂອບເຂດຄົວຂອງຂອບ, ໂຮງຮຽນຂອງຂອບ, ບ້ານຂອງຂອບ, ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ສື່ສານ, ນຶ່ງໜ່ວຍການສອນໃຊ້ຢູ່ໃນ 4 ອາທິດ ແຕ່ລະອາທິດມີຫົວຂໍ້ຍ່ອຍ ແລະ ແຕ່ລະຫົວຂໍ້ປະກອບມີເນື້ອໃນ, ຈຸດປະສົງ, ອຸປະກອນ, ກິດຈະກຳ, ແລະ ການປະເມີນທີ່ໃຊ້ເປັນບ່ອນອີງໃນການສ້າງແຜນການສອນລະອຽດຂອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ.

ສະພາບ ແລະ ບັນຫາການຮຽນຜ່ານມາຂອງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາຄູໃນລະບົບ12+4ສາຍອະນຸບານເຫັນວ່ານັກສຶກສາສ່ວນໜຶ່ງມີຄວາມຮັບຮູ້ບໍ່ເທົ່າທຽມກັນບາງຄົນຮັບຮູ້ຊ້າ, ບາງຄົນຮັບຮູ້ໄວສະນັ້ນຈຶ່ງເຮັດໃຫ້ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູພົບຄວາມຫຍຸ້ງຍາກເຊັ່ນ: ມີນັກສຶກສາຈຳນວນໜຶ່ງການແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ການທົດລອງສອນເກມການສຶກສາບໍ່ທັນໄດ້ດີ, ການຜະລິດເກມການສຶກສາສ່ວນໜຶ່ງແມ່ນອີງໃສ່ຄູແນະນຳ ແລະ ອອກແບບໃຫ້, ຜະລິດເກມຍັງບໍ່ທັນສວຍງາມບໍ່ສາມາດໃຊ້ໄດ້ດົນນານ, ບໍ່ທັນເໝາະກັບສຳອາຍຸຂອງເດັກ ແລະ ຍັງບໍ່ຫຼາກຫຼາຍ, ຂັ້ນຕອນການສອນຍັງບໍ່ຕໍ່ເນື່ອງ, ວິທີການສອນຍັງບໍ່ຄ່ອງແຄ້ວ, ທັກສະການນຳສະເໜີ, ການອະທິບາຍ, ການສາທິດບໍ່ລະອຽດຊັດເຈນທັງນີ້ກໍ່ເນື່ອງຈາກວ່າການສອນຂອງຄູຍັງໃຊ້ການນຳສະເໜີແບບລວມເປັນທິດສະດີເວລາປະຕິບັດຕົວ, ການອະທິບາຍ, ສາທິດໜ້ອຍ, ເກມຫຼິ້ນບໍ່ທັນພຽງພໍ ແລະ ບໍ່ເໝາະກັບຫົວຂໍ້ທີ່ຄູກຳນົດໃຫ້. ດ້ວຍເຫດນີ້ຂ້າພະເຈົ້າຈຶ່ງເລືອກເອົາ ການພັດທະນາການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາມາວິໄຈເຊິ່ງມີວິທີການແກ້ໄຂດ້ວຍການນຳໃຊ້ເຝິກການແຕ່ງບົດສອນ, ການຜະລິດ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມໃຫ້ນັກສຶກສາລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານປີທີ4ໃນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາເພື່ອເປັນການດຶງດູດຈິດໃຈເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈເພື່ອໄປນຳໃຊ້ໃນທ້ອງຖິ່ນ. ສ້າງໃຫ້ນັກສຶກສາຄູມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງມີຈິນຕະນາການອັນກວ້າງໄກໃນເວລາໄປສຶດສອນ ຜູ້ວິໄຈເຫັນຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນ ແລະ ມີຄວາມສົນໃຈທີ່ຈະນຳເອົາເກມສະນິດຕ່າງໆທີ່ເໝາະສົມກັບນັກສຶກສາມາໃຊ້ໃນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ເພື່ອພັດທະນາຄວາມສາມາດທາງດ້ານການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃຫ້ນັກສຶກສາສາມາດຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍດ້ວຍຕົນເອງພ້ອມນຳໄປໃຊ້ໃນທ້ອງຖິ່ນ, ເຂົ້າໃຈຄວາມ

ໝາຍຂອງຄວາມສໍາຄັນຂອງການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ອະທິບາຍສາທິດ, ຜະລິດ ແລະ ການນຳໃຊ້ໃຫ້ແດ່ເໝາະກັບຈຸດພິເສດ ແລະ ພື້ນຖານຄວາມຮູ້ຂອງທັງຖິ່ນ. ເພື່ອເປັນການປຸງພື້ນຖານທາງດ້ານການຮຽນຮູ້ການສອນເກມໃຫ້ກັບເດັກອະນຸບານໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມແລະມີປະສິທິພາບຍິ່ງຂຶ້ນ ແລະ ເພື່ອຢາກປັບປຸງການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູ ແລະ ນັກຮຽນໃຫ້ດີຂຶ້ນເທື່ອລະກ້າວ.

ຈຸດປະສົງຂອງການວິໄຈ

ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້:

1. ເພື່ອປຽບທຽບຜົນການປະເມີນໂດຍໃຊ້ແບບສອບຖາມນັກສຶກສາຄູກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
2. ເພື່ອການພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ແລະ ແບບສັງເກດໃຫ້ນັກສຶກສາຄູລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

ສົມມຸດຖານການວິໄຈ

1. ນັກສຶກສາຄູສາຍອະນຸບານຈຳນວນ 34 ຄົນ/ຍິງ34 ຄົນທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ມີການສົມທຽບການພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍໃຊ້ແບບຟອມການປະເມີນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
2. ຜົນສໍາເລັດການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ 6 ແບບເຝິກ.

ຂອບເຂດການວິໄຈ

ຂອບເຂດໃນການສຶກສາວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນນັກສຶກສາຄູປີທີ 4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

1. ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

1.1 ປະຊາກອນ

ປະຊາກອນໃນການສຶກສາໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນນັກສຶກສາຄູປີທີ4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານ ຈຳນວນ 34 ຄົນ, ຍິງ 34 ຄົນ.

1.2 ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ຈຳນວນ 5 ຄົນ,ຍິງ 5 ຄົນ.

2. ຕົວປ່ຽນທີ່ສຶກສາ

2.1 ຕົວປ່ຽນຕົ້ນ

ການນຳໃຊ້ແບບເຝິກການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

1.2 ຕົວປ່ຽນຕາມ

- ການພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
- ຜົນສໍາເລັດການພັດທະນາການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.

3. ຂອບເຂດເນື້ອໃນ

- ການພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ປີທີ 4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານ ໂດຍກິດ

ຈະກຳເກມການສຶກສາ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ. ພົບວ່າກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກສຶກສາຄູໄດ້ມີການຄົ້ນຄິດ ແລະ ເກີດຄວາມສະນຸກສະໜານ, ເພີດເພີນ, ຮູ້ສຶກອົບອຸ່ນສ້າງໃຫ້ຄູສອນມີສະຕິປັນຍາດີຊ່ວຍພັດທະນາທັກສະ, ຫົວຄິດປະດິດສ້າງໃນດ້ານການນຳໃຊ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ເກມໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ, ການຈັດເກມການສຶກສາຊ່ວຍໃຫ້ຄູຮູ້ຈັກລະບຽບ ແລະ ກະຕິກາຂອງການຫຼິ້ນເກມ ສົ່ງເສີມທັກສະດ້ານການຄົ້ນຄິດ, ເຝິກສະມາທິ, ເປັນສິ່ງສ້າງຄວາມສົນໃຈເວລາສອນ-ເວລາຮຽນ, ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງນັກສຶກສາຄູໃຫ້ດີຂຶ້ນ.

4. ໄລຍະເວລາ

ໄລຍະເວລາໃນການເຮັດບົດວິໄຈ 1 ປີ ໂດຍເລີ່ມແຕ່ ເດືອນ12/2018 ຫາເດືອນ12 ປີ 2019.

5. ສະຖານທີ່

ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ.

ນິຍາມສັບສະເພາະ

ພັດທະນາ: ແມ່ນໝາຍເຖິງຂະບວນການທີ່ເກີດຂຶ້ນຢ່າງມີຂັ້ນຕອນ ມີທິດທາງ ແລະ ມີຄວາມກ້າວໜ້າ.

ທັກສະ: ແມ່ນໝາຍເຖິງຄວາມສາມາດ, ຄວາມຊຳນິຊຳນານ ຄວາມສາມາດສະເພາະໂຕຂອງແຕ່ລະບຸກຄົນ.

ແບບເຝິກ: ໝາຍເຖິງເຄື່ອງມືທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດມີຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນຫຼາຍຂຶ້ນ.

ກິດຈະກຳ: ແມ່ນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະຕິບັດຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງ ຕົວຢ່າງກິດຈະກຳ ທີ່ທາງໂຮງຮຽນຈັດກິດຈະກຳນອກຫຼັກສູດສຳລັບນັກຮຽນ ຫຼື ຈັດໃນເວລາຮຽນ.

ເກມ: ແມ່ນໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ມີຄະບວນການ ໃນການຫຼິ້ນແບບຕ່າງໆ, ຫຼິ້ນມີກະຕິກາ, ມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເຊິ່ງໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ, ການຫຼິ້ນມ່ວນຊື່ນ.

ປະໂຫຍດທີ່ຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບ

- ຄູສອນອະນຸບານໄດ້ຮັບການເຝິກອົບຮົມຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາແລ້ວຈະມີຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ນຳບົດຮຽນໄປໃຊ້ກັບເດັກໃນຫ້ອງຖິ່ນດີຂຶ້ນເລື້ອຍໆ.
- ເຮັດໃຫ້ນັກສຶກສາຄູປີທີ 4 ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານມີຜົນການຮຽນເກມການສຶກສາໃຫ້ແທດເໝາະກັບຊຳອາຍຸຂອງເດັກ.
- ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາມີບັນຍາກາດ
- ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈຢາກປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ດີຂຶ້ນເລື້ອຍໆ.
- ຜົນການປະແມີນຕາມຮ່າງສັງເກດການຮຽນຂອງນັກສຶກສາຄູດີຂຶ້ນ.

ບົດທີ 2

ເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ການສຶກສາເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການວິໄຈຄັ້ງນີ້ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການພັດທະນາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດຕ່າງໆດັ່ງນີ້:

1. ເອກະສານ

1.1 ຫຼັກສູດສ້າງຄູສຶກສາກ່ອນໄວຮຽນລະດັບປະລິຍາຕີ

ແມ່ນໄດ້ເອົາສ່ວນໜຶ່ງຂອງຫຼັກສູດທີ່ມັນກ່ຽວຂ້ອງກັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳເກມ ການສຶກສາໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ ລະບົບ 12+4 ສາຍອະນຸບານສະແດງໃຫ້ເຫັນລຸ່ມນີ້:

1 ຫຼັກການ ແນວຄິດ ທິດສະດີ ການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

- ຫຼັກການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ
- ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ທິດສະດີຂອງທ່ານ ປີອາເຈ
- ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ທິດສະດີຂອງທ່ານຈອນດີອີ້ (1859-1952)

2 ການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

- ຄວາມໝາຍການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ຄວາມສຳຄັນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ຈຸດປະສົງການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ເນື້ອໃນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

3 ປະເພດ, ວິທີ ແລະ ບົດບາດຂອງຄູໃນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້

- ປະເພດຂອງການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ວິທີຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ບົດບາດຂອງຄູໃນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

4 ການອອກແບບຜະລິດສິ່ ການນຳໃຊ້

- ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນຂອງອຸປະກອນ
- ການອອກແບບຜະລິດອຸປະກອນປະກອບການສອນ
- ນຳພາຜະລິດອຸປະກອນປະກອບການສອນກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ການນຳໃຊ້ອຸປະກອນ ແລະ ການເກັບຮັກສາ

5 ການປະເມີນຜົນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

- ຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ
- ວິທີການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ
- ແບບຟອມປະເມີນຜົນ

- ເຝິກປະຕິບັດການນຳໃຊ້ແບບຟອມ

6 ການສ້າງແຜນການສອນ ການແຕ່ງບົດສອນ

- ຄວາມສຳຄັນຂອງການສ້າງແຜນການສອນ
- ຄວາມຈຳເປັນຂອງການສ້າງແຜນການສອນ
- ການສ້າງແຜນການສອນໄລຍະຍາວ, ໄລຍະສັ້ນ ແລະປະຈຳວັນ
- ປະໂຫຍດຂອງການສ້າງແຜນການສອນ
- ໂຄງຮ່າງຂອງການແຕ່ງບົດສອນ
- ເຝິກແຕ່ງບົດສອນຕົວຈິງຕາມ 8 ໜ່ວຍການສອນ
- ເຝິກແຕ່ງບົດສອນຕົວຈິງສຳລັບຂັ້ນອະນຸບານ
- ເຝິກສອນຕົວຈິງ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ
- ເຝິກແຕ່ງບົດສອນຕົວຈິງສຳລັບຂັ້ນອະນຸບານ 2
- ເຝິກສອນຕົວຈິງ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ
- ເຝິກແຕ່ງບົດສອນຕົວຈິງສຳລັບຂັ້ນອະນຸບານ 3
- ເຝິກສອນຕົວຈິງ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ
- ຄົ້ນຄ້ວາ ແລະ ວິເຄາະ ບົດວິໄຈທີ່ກ່ຽວກັບການສອນ ກິດຈະກຳ
- ສະພາບ ແລະ ບັນຫາຂອງ ການຈັດກິດຈະກຳ
- ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນ ຂອງການຈັດກິດຈະກຳ
- ຈຸດປະສົງຂອງການຈັດກິດຈະກຳ
- ວິທີຈັດກິດຈະກຳ
- ຜົນໄດ້ຮັບການການຈັດກິດຈະກຳ ແລະ ພາກສະໜີຕໍ່ການຈັດກິດຈະກຳ
- ປະເມີນຜົນ
- ການສຶກສາ ແລະ ສະພາບບັນຫາ\
- ການວິເຄາະບັນຫາ
- ວິເຄາະສາເຫດຂອງບັນຫາ
- ການກຳນົດຄຳຖາມ ແລະ ການຕັ້ງຫົວຂໍ້ວິໄຈ
- ຕົວຢ່າງ ບົດວິໄຈ

1.2 ຫຼັກສູດຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ

ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ(2012:1) ການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາເປັນການພັດທະນາເດັກອາຍຸ 3 ຫາ 6 ປີ ຕາມ 5 ຫຼັກມູນການສຶກສາຄື: ຄຸນສົມບັດສຶກສາ, ປັນຍາສຶກສາ, ສິລະປະສຶກສາ, ພະລະສຶກສາ, ແຮງງານສຶກສາໂດຍຈັດການສຶກສາອົບຮົມ, ລ້ຽງດູ, ສົ່ງເສີມຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ຕອບສະໜອງຕໍ່ທຳມະຊາດ ແລະ ພັດທະນາການຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ ການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາໝາຍເຖິງການລ້ຽງດູ, ການຮຽນ ແລະ ການສອນເດັກຢູ່ໂຮງຮຽນອະນຸບານເຊິ່ງຮັບເດັກແຕ່ອາຍຸ 3 ຫາ 6 ປີ. ການພັດທະນາເດັກຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາແມ່ນບາດກ້າວເບື້ອງຕົ້ນທີ່ສຳຄັນໃນການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດ

ໃຫ້ມີການຂະຫຍາຍຕົວທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອະນາໄມ, ຄວາມປອດໄພ, ດ້ານພາສາ, ດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄວາມຮູ້ທົ່ວໄປ, ດ້ານອາລົມ-ຈິດໃຈ ແລະ ດ້ານສັງຄົມ ເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານສໍາລັບການຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມ ແລະ ໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.

1.3 ຫຼັກການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ເກມການສຶກສາແຕ່ລະປະເພດຄູສາມາດຈັດໄດ້ຫຼາຍແບບ. ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມຮູ້ໃໝ່ ແລະ ເຝິກທັກສະນະນັ້ນເກມຄູຄວນຈັດເປັນ 2 ຢ່າງນຳພາຫຼັກເກມການສຶກສາຊຸດໃໝ່ ແລະ ຫຼັກເກມຊຸດເກົ່າ.

- ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາຊຸດໃໝ່.
- ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາຊຸດໃໝ່ຄູເປັນຜູ້ນຳພາຫຼັກ (ຄູເປັນໃຈກາງ).
- ຄູເປັນຜູ້ນຳພາການຫຼິ້ນກ່ອນອື່ນຕ້ອງສາທິດ ຫຼື ອະທິບາຍເກມຊຸດໃໝ່ໃຫ້ເດັກທຸກຄົນໄດ້ຮຽນຮູ້ເນື້ອໃນ ຫຼື ຮູ້ຈັກຊື່ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແຜນເກມ, ວິທີການຫຼິ້ນ.
- ເລືອກໃຊ້ກະດານສຽບແຜນເກມ, ໜ້າໂຕະ ຫຼື ພື້ນຫ້ອງຮຽນສໍາລັບວາງແຜນເກມໃຫ້ເໝາະສົມກັບປະເພດຂອງເກມ.
- ເລືອກການວາງແຜນເກມແບບເປີດ ແລະ ປິດການວາງແຜນເກມແບບເປີດໃຫ້ເດັກເຫັນລາຍລະອຽດຂອງເກມທຸກຢ່າງ ແລະ ຈັດວາງຕາມແບບປົກກະຕິຂອງເກມ ແຕ່ລະປະເພດ, ການວາງແບບປິດໃຫ້ຂວ້າ ຫຼື ປິດໜ້າແຜນເກມທີ່ມີຮູບໄວ້ແລ້ວປິດເທື່ອລະຢ່າງ ແລະ ນຳແຜນເກມໄປວາງໃສ່ກະດານສຽບແຜນເກມໃສ່ໜ້າໂຕະ ຫຼື ພື້ນຫ້ອງຮຽນ.
- ເລືອກໃຫ້ເດັກນັ່ງເປັນຮູບເຄິ່ງວົງມົນ ຫຼື ຕາມແບບອື່ນໆແຕ່ໃຫ້ເດັກທຸກຄົນເບິ່ງເຫັນຄູແລະ ສີ່ທີ່ນຳມາສາທິດ.

1.4 ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.

• ຄວາມໝາຍຂອງຫຼັກສູດ

ການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານໝາຍເຖິງການລ້ຽງດູ, ການຮຽນ ແລະ ການສອນເດັກຢູ່ໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານເຊິ່ງຮັບເດັກແຕ່ອາຍຸ 3 ຫາ 6 ປີການພັດທະນາເດັກຊັ້ນອະນຸບານແມ່ນບາດກ້າວເບື້ອງຕົ້ນທີ່ສໍາຄັນໃນການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດໃຫ້ມີການໃຫ້ມີການຂະຫຍາຍຕົວທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອະນາໄມ, ຄວາມປອດໄພ, ດ້ານພາສາ, ສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄວາມຮູ້ທົ່ວໄປ, ດ້ານອາລົມ-ຈິດໃຈ ແລະ ດ້ານສັງຄົມເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານສໍາລັບການຮຽນຢູ່ໃນຊັ້ນປະຖົມມັກສາ ແລະ ໃນຂັ້ນຕໍ່ໆໄປ. ການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານແບ່ງອອກເປັນສາມຂັ້ນຮຽນຄື: ອະນຸບານ 1 ຮັບເດັກອາຍຸ 3-4 ປີ, ອະນຸບານ 2 ຮັບເດັກອາຍຸ 4-5 ປີ, ອະນຸບານ 3 ຮັບເດັກອາຍຸ 5-6 ປີ.

ຈາກການສຶກສາເອກະສານຫຼັກສູດອະນຸບານສຶກສາສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ດັ່ງນີ້: ຫຼັກສູດແມ່ນເອກະສານທີ່ເປັນບ່ອນອີງໃຫ້ແກ່ຄູສອນອະນຸບານຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ທັງເປັນຄູມີໃຫ້ແກ່ຜູ້ບໍລິຫານ

ການສຶກສາລະດັບອະນຸບານໃຊ້ໃນການຕິດຕາມການປະຕິບັດຫຼັກສູດ ແລະ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນໃນ ໂຮງຮຽນອະນຸບານທົ່ວປະເທດ, ຫຼັກສູດອະນຸບານໄດ້ຖືກປັບປຸງ, ດັດແປງ ແລະ ຮຽບຮຽງຂຶ້ນ ເພື່ອ ກຽມພ້ອມຢ່າງຮອບດ້ານໃຫ້ແກ່ເດັກ ອາຍຸ 3-6 ປີທີ່ຈະເຂົ້າຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 1 ຢ່າງມີຄຸນນະພາບ

ຫຼັກສູດອະນຸບານສະບັບນີ້ໄດ້ປະກາດໃຊ້ຕາມຂໍ້ຕົກລົງຂອງລັດຖະມົນຕີວ່າການກະຊວງສຶກສາທິ ການ ແລະ ກິລາ ເລກທີ 3400/ສສກ.ສວສ/2012 ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ, ວັນທີ 05 ກັນຍາ (09)ປີ 2012.ຫຼັກສູດໄດ້ແບ່ງອອກເປັນ 2 ພາກໃຫຍ່ : ພາກທີ 1 ສະພາບລວມຂອງຫຼັກສູດອະນຸບານ, ພາກທີ 2 ສະມັດຖະພາບດ້ານການກຽມຄວາມພ້ອມຂອງເດັກອາຍຸ 3-6 ປີ.

1.5 ຄວາມໝາຍ,ຄວາມສໍາຄັນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

- **ຄວາມໝາຍກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ**

ເກມການສຶກສາ ແມ່ນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ຫຼື ແບບຫຼິ້ນທີ່ມີກະຕິກາມີລະບຽບການຫຼິ້ນເຊິ່ງເດັກ ສາມາດຫຼິ້ນຜູ້ດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມກໍໄດ້.ເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໜຶ່ງສໍາລັບໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເພື່ອພັດທະນາການ ຮຽນຮູ້ຄົ້ນຄິດ ແລະ ຊອກຫາເຫດຜົນ.ຈາກການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາຂອງເດັກຈະເຮັດໃຫ້ຄູສາມາດບອກໄດ້ ວ່າເດັກມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ຍັງຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານການສຶກສາວິຊາ ຕ່າງ ທີ່ຈະຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ.(1)

- **ຈຸດປະສົງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ**

- ເພື່ອເຝິກກ້າມຊື່ນນ້ອຍ ແລະ ປະສາດສໍາຜັດລະຫວ່າງມື ແລະ ສາຍຕາ.
- ເຝິກການໃຊ້ຄວາມຄິດໃນການໃຊ້ແຍກປະເພດ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກໄດ້ມີການຄົ້ນຄິດຫາເຫດຜົນ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການບວກເລກແບບພື້ນຖານໂດຍການໃຊ້ຮູບພາບມາສົມທຽບ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກຈຳແນກສີ,ຂະໜາດ ແລະ ຮູບຮ່າງ.
- ເພື່ອເປັນການທົບທວນເນື້ອໃນບົດຮຽນໃນໜ່ວຍການສອນທີ່ໄດ້ຮຽນມາ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງອອກ ແລະ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການຍອມຮັບຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ຮູ້ຈັກການເປັນ ນໍາ,ຜູ້ຕາມ.(1)

- **ແຜນການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ**

ຄວາມໝາຍຄວາມສໍາຄັນ

ຄວາມໝາຍ

ການແຕ່ງບົດສອນໝາຍເຖິງການຄົ້ນຄິດໄດ້ວາງແຜນໄວກ່ອນການດຳເນີນການສອນບົດໃດບົດໜຶ່ງ. ການແຕ່ງບົດສອນປະກອບດ້ວຍ: ການກຳນົດຈຸດປະສົງ, ການຈັດວາງເນື້ອໃນ, ການກຽມວິທີຈັດກິດຈະກຳສົ່ງຄວາມຮູ້, ກຳນົດເວລາ, ການກະກຽມອຸປະກອນແລະການປະເມີນຜົນ.

ຄວາມສຳຄັນ

ການແຕ່ງບົດສອນແຕ່ລະຄັ້ງຄູ່ໄດ້ຄິດເຖິງຂັ້ນຕອນ, ວິທີສົ່ງຄວາມຮູ້ໃຫ້ແທດເໝາະກັບຈຸດພິເສດທາງດ້ານຄວາມຮູ້ຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກທີ່ເປັນເປົ້າໝາຍຂອງການສົ່ງຄວາມຮູ້, ພ້ອມນັ້ນຄູ່ຍັງສາມາດເກັບກຳຂໍ້ມູນຈາກການປະເມີນຜົນເພື່ອປັບປຸງໃນການສິດສອນຄັ້ງຕໍ່ໄປ.

ຈຸດປະສົງ

ການແຕ່ງບົດສອນຈະເລີ່ມຕົ້ນດ້ວຍການກຳນົດຈຸດປະສົງລວມຂອງໝວຍການສອນໃຫ້ຄົບຖ້ວນຄູ່ຕ້ອງກຳນົດຈຸດປະສົງຂອງການສອນວ່າຕົນເອງຈະເຝິກແອບຫຼືໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ບັນຫາໃດ, ຈະສຶກສາເດັກແນວໃດກໍ່ຕ້ອງຫາເນື້ອໃນມາສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັນ.

ຕົວຢ່າງ:

- ໃຫ້ເດັກສາມາດບອກປະເພດຂອງການຫຼິ້ນໄດ້
- ໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນເກມນຳສາວຄູ່ໄດ້

ເນື້ອໃນ

ເນື້ອໃນຂອງບົດສອນຕ້ອງມີຄວາມສຳພັນກັບໝວຍການສອນເນື້ອໃນເອງບົດສອນແມ່ນຈຸດໃຈກາງທີ່ຄູ່ສົ່ງຮູ້ໃຫ້ເດັກຊຶ່ງຈະຕ້ອງອີງຕາມຈຸດພິເສດຂອງເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸອີງເນື້ອໃນຂອງບົດຈະຕ້ອງມີການກ່ຽວພັນກັບຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້.

ຄວາມສຳຄັນຂອງເກມການສຶກສາ.

ຄວາມສຳຄັນ ຫຼັກການ ແນວຄິດ ທິດສະດີກ່ຽວກັບກິດຈະກຳເກມການສຶກສາປະເພດ ວິທີ ບົດບາດຂອງຄູໃນການຈັດກິດຈະກຳ ການສ້າງ ແຜນການສອນ ແຕ່ງບົດສອນການອອກແບບຜະລິດສີ່, ການນຳໃຊ້ການປະຕິບັດຕົວຈິງ ການປະເມີນຜົນ ບົດວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

- ຄວາມໝາຍຂອງເກມການສຶກສາ.
- ຄວາມສຳຄັນຂອງເກມການສຶກສາ.

1.6 ປະໂຫຍດ ແລະ ການເລືອກເກມການສຶກສາສອນເດັກ.

- ປະໂຫຍດຂອງເກມການສຶກສາ.
- ການເລືອກເກມການສຶກສາສຳລັບເດັກ
- ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
- ວິທີສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.

1.7 ການໃຊ້ສີ່ (ເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນເດັກ.

- ປະເພດຂອງເກມ.
- ຂະໜາດເກມ.
- ການປະເມີນການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.
- ຄວາມໝາຍຂອງການວັດຜົນການສອນ.

1.8 ຄວາມໝາຍຂອງການປະເມີນຫຼັກສູດ.

ໝາຍເຖິງການລາຍງານຜົນຂອງລາຍວິຊາໃນຫຼັກສູດປະສິດທິພາບຂອງການສອນໃນມາດຕະຖານຜົນການຮຽນຮູ້ໃນແຕ່ລະດ້ານການລາຍງານຜົນດັ່ງກ່າວໃຊ້ເປັນຂໍ້ມູນໃນການສຶກສາດ້ວຍຕົນເອງເພື່ອປັບປຸງແລະພັດທະນາຫຼັກສູດເປັນໄລຍະໃຫ້ດີຂຶ້ນຕື່ມ. ການນຳຫຼັກສູດໄປປະຕິບັດໂດຍເປັນຂະບວນການ ສຳຄັນທີ່ສຸດທີ່ສຸດຄືການແປງຫຼັກສູດໄປສູ່ການຮຽນການສອນ ເປັນການນຳອຸດົມການຈຸດມັ່ງໝາຍຂອງຫຼັກສູດໄປໃຊ້ເນື້ອຫາວິຊາແລະປະສົບການ ການຮຽນຮູ້ ແລະ ການຄັດສັນຢ່າງດີແລ້ວໄປສູ່ຜູ້ຮຽນ ຖ້າຫາກວ່ານຳຫຼັກສູດໄປໃຊ້ໃນທາງທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງຄວາມລົ້ມເຫຼວຂອງຫຼັກສູດກໍເກີດຂຶ້ນຢ່າງຫຼີກລຽງບໍ່ໄດ້. ເພາະສະນັ້ນການນຳຫຼັກສູດໄປໃຊ້ຕ້ອງທຳຄວມເຂົ້າໃຈກັບວິທີການຄັດຮອນຕ່າງໆເພື່ອນຳຫຼັກສູດໄປໃຊ້ຢ່າງມີປະສິດທິຜົນ.

1. ແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ເກມການສຶກສາ.
2. ຄວາມໝາຍຂອງການຮຽນຮູ້ເກມການສຶກສາ.
3. ຄວາມໝາຍຂອງແຜນການສອນ.
4. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງແບບເຝິກ.
5. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.

ຄວາມໝາຍການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ ເກມການສຶກສາ

ໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ມີຄະບວນການ ໃນການຫຼິ້ນຕາມຊະນິດຂອງເກມປະເພດຕ່າງໆ. ຫຼິ້ນມີກະຕິກາ, ມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເຊິ່ງໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ ເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄວາມຄິດລວມຍອດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ຮຽນ.

ຄວາມສຳຄັນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ ເກມການສຶກສາ

ມີທັກສະຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ສະຫວຍນມັກຄວາມງາມ, ເຝິກໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມລະອຽດອ່ອນ, ອິດທິນ, ມີສາມະທິ, ຊ່ວຍພັດທະນາການໃຊ້ພາສາ ແລະ ຄະນິດສາດເຝິກການຈຳແນກດ້ວຍສາຍຕາຮູ້ຈຳແນກ ແລະ ຈັດໝວດໝູ່ເກມທີ່ສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານແມ່ນສິ່ງເສີມດ້ານພັດທະນາການຂອງເດັກທັງ 4 ດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ, ສະຕິປັນຍາ.

ຈຸດປະສົງການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ເກມການສຶກສາ

ເພື່ອພັດທະນາກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ປະສາດສຳພັດລະຫ່ວາງມື ກັບ ສາຍຕາ
ເພື່ອໃຊ້ຄວາມຄິດໃນການແຍກປະເພດ ແລະ ການຈັດໝວດ ໝູ່
ເພື່ອເຝິກໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດຫາຜົນເຫດ

ໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກປຽບທຽບຄວາມຄືກັນ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງກັນ

ເຝິກໃຫ້ເດັກຈຳແນກສີ, ຂະໜາດ ແລະ ຮູບຮ່າງ

ເຝິກໃຫ້ເດັກກຳສະແດງອອກ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ

ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຍອມຮັບຄວາມຄິດຂອງຜູ້ອື່ນ, ຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ການເປັນຜູ້ນຳຜູ້ຕາມ

ເນື້ອໃນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ເກມການສຶກສາ

ເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານຕ້ອງມີຄວາມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ຊຳອາຍຸຂອງເດັກ ສິ່ງສຳຄັນຕ້ອງຄຳນຶ່ງເຖິງຫົວຂໍ້ຂອງເກມທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນແຕ່ລະວັນແມ່ນເນັ້ນຄວາມຮູ້ວິທະຍາ ສາດສັງຄົມ, ພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ, ການບອກຊື່ຮູບພາບ, ສີ, ຈຳນວນ, ຮູບຮ່າງ, ຄະໜາດ, ຕົວເລກ, ຕົວ ພະຍັນສະນະ ແລະ ຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນເກມແຕ່ລະປະເພດຄື: ເກມຕັດຕໍ່, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຈັບຄູ່, ເກມຈັດ ໝວດໝູ່ ສະນັ້ນເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານປະກອບມີດັ່ງນີ້:

ເກມຕັດຕໍ່ຮູບພາບ

ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ

ເກມລຽງລຳດັບ

ເກມຈັດໝວດໝູ່

ເກມຟື້ນຖານການບວກ

ເກມຈຳແນກສີ

ເກມໂດມິໂນ

ໜ່ວຍໂຮງຮຽນຂອງຂອ້ຍ, ໜ່ວຍຕົນຕົວຂອງຂອ້ຍ, ເກມໜ່ວຍຕົນຕົວຂອງຂອ້ຍ, ເກມພາສາລາວ ການຂຽນຕາມຮອ້ຍຈ້າ, ໜ່ວຍບ້ານຂອງຂອ້ຍ, ໜ່ວຍຄົມມະນາຄົມ ແລະ ສີ່ສານ, ໜ່ວຍຄອບຄົວຂອງຂອ້ຍ, ໜ່ວຍສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ, ທຳມະຊາດທີ່ອ້ອມຕົວເຮົາ

1.9 ປະເພດຂອງການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

ປະເພດເກມການສຶກສາມີຫຼາຍປະເພດທີ່ແຕກຕ່າງກັນຄື:

ສື່ການສອນປະເພດວັດສະດຸ: ເອກະສານ, ຮູບພາບ, ແຜນທີ່, ເຄື່ອງສຽງ, ເຄື່ອງທົດລອງ, ເຄື່ອງສາຍຕ່າງໆ.

ສື່ການສອນປະເພດວັດສະດຸ

ເອກະສານ

ຮູບພາບ

ແຜນທີ່

ເຄື່ອງສຽງ

ເຄື່ອງທົດລອງ

ສື່ການສອນປະເພດອຸປະກອນ: ແມ່ນມີຂອງຈິງ, ຂອງຈຳລອງ, ເຄື່ອງສຽງ, ເຄື່ອງສາຍ, ວິດີ

ໂອ, ໂທລະພາບສື່ອື່ນໆປະກອບເຂົ້າມານອກຈາກນັ້ນຄູ່ຍັງໃຊ້ເຄື່ອງທົດລອງ ຖ້ວຍແກ້ວ, ລອດແກ້ວ, ທົດລອງ ການປຸກຝັງ...ເຄື່ອງສາຍຕ່າງໆສື່ການສອນປະເພດພິທີການ: ແມ່ນການຖາຍທອດຄວາມຮູ້ ແລະ ການ ແລກປ່ຽນພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນຕາມຈຸດປະສົງເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນມີປະສິບການຕົວ ຈິງໃນການລົງມືປະຕິບັດມີ 9 ປະເພດ: ສາທິດ, ທົດລອງ, ຫຼິ້ນເກມ, ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ, ການຈຳ ລອງສະຖານະການ, ການປະຕິບັດຕົວຈິງຫຼັງການຮຽນທົດສະດີ, ທັດສະນະສຶກສາ, ກິດຈະກຳອິດສະລະ, ກິດຈະກຳທີ່ຈັດຂຶ້ນຕາມໂຄງການ.

ວິທີຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

ຄູ່ຍັງຄຳຖາມລະດົມສະໝອງນັກສຶກສາ

ຄູອະທິບາຍ ແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ

ໃຫ້ນັກສຶກສາມີການຄົ້ນຄິດ 2-3 ນາທີ ໃຫ້ອະສາສະໜັກລູກຂຶ້ນຕອບຕາມຄວາມເຂົ້າໃຈ

ຄູຟັງການສະເໜີຄຳຕອບທີ່ນັກສຶກສາຂຽນໃສ່ເຈ້ຍແຜ່ນໃຫ້ຍ ຫຼື ການຕອບປາກເປົ່າ

ຄູສະຫຼຸບຜົນການຮຽນຂອງນັກສຶກສາໃນມື້ນີ້

ຄູ່ມືກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ຊັ້ນນອະບານ 1, 2, 3 ມີປະໂຫຍດຢ່າງຫຼວງຫຼາຍຕໍ່ເດັກ:

- ຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນຢ່າງມີເຫດຜົນ
- ຊ່ວຍພັດທະນາປະສານສຳຜັດລະຫວ່າງມືກັບຕາ
- ພັດທະນາໃຫ້ເດັກເປັນຄົນມີລະບຽບວິໄນ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນໜ້າທີ່ຂອງຕົນ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານດ້ານຄະນິດສາດ ຈຳແນກຮູບຮ່າງ, ສີສັນ, ຂະ ໜາດ ແລະ ຕົວເລກ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານດ້ານພາສາລາວ ການອ່ານພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ, ຄຳສັບ ແລະ ປະໂຫຍກສັ້ນ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມກ້າຫານ ແລະ ກ້າສະແດງອອກ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ ແລະ ແກ້ບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມາດຄຶກັບໝູ່ເພື່ອ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີມາລະຍາດທີ່ດີ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີຄວາມອັດທິນ ແລະ ຮູ້ຈັກຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນ
- ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກເປັນຄົນທີ່ມີຈິດໃຈເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່

ບົດບາດຂອງຄູໃນການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ

ກະກຽມເກມການສຶກສາໃຫ້ຄົບຖ້ວນຄູເຮັດໜ້າທີ່ເປັນຜູ້ນຳໃນຄະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນ ແລະ ຫາວິທີ ໂດຍບໍ່ໃຫ້ເດັກສົ່ງສຽງດັງເກີນໄປ, ອະທິບາຍວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກທີ່ຍັງບໍ່ທັນເຂົ້າໃຈໃຫ້ຮູ້ວິທີ ແລະ ສາມາດຫຼິ້ນ ເກມໄດ້. ຄູຕ້ອງກວດກາເບິ່ງວ່າ ເດັກຫຼິ້ນເກມການສຶກສາແຕ່ລະຊຸດນັ້ນ ເດັກຫຼິ້ນຖືກຕ້ອງຫຼືບໍ່ພ້ອມກັນນັ້ນຄູ ຄວນແກ້ໄຂສະຖານະການໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ໃຫ້ກຳລັງໃຈເດັກໃນເວລາຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່.

ຄວາມໝາຍຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ຫຼື ແຜນການສອນ

ພວງເລັກ ອຸດຕະລະ (2539:158) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ວ່າແຜນການສອນແມ່ນການວາງແຜນການສອນໄລຍະຍາວເປັນພາກຮຽນ ຫຼື ເປັນປີເປັນການກຽມການສອນໂດຍສັງເຂບເພື່ອຈັດສັດສ່ວນຂອງເນື້ອໃນ ແລະ ເວລາໃຫ້ສົມດຸນກັນອັນເປັນແນວທາງໃນການຈັດການສອນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.

ທອງສຸກ ຮວຍສຸງເນີນ(2543:41) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍຂອງແຜນການສອນວ່າເປັນການວາງແຜນການຈັດກຽມລາຍລະອຽດຂອງການສອນທີ່ມີຜູ້ສອນສາມາດນຳໄປໃຊ້ທັນທີ ແລະ ຄູຄົນອື່ນໆກໍສາມາດນຳໄປໃຊ້ເພື່ອສອນແທນກັນໄດ້, ການວາງແຜນການສອນຈຶ່ງຄວນຈັດເຮັດເປັນໜ່ວຍນ້ອຍໆເພື່ອສະດວກໃນການສອນແຕ່ລະຄັ້ງໂດຍມີຫົວຂໍ້ລະອຽດຕ່າງໆທີ່ຈຳເປັນ.

1.10 ການອອກແບບຜະລິດສີ່ ແລະ ການນຳໃຊ້

ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນຂອງອຸປະກອນ

ຄວາມໝາຍ: ສື່ການສອນເກີດມາຈາກວິວັທະນາການທາງດ້ານການສື່ສານ ແລະ ສາມາດນຳໃຊ້ສື່ການຮຽນ-ການສອນໄປພ້ອມກັບປຶ້ມແບບຮຽນ ແລະ ກະດານ ສື່ການສອນໝາຍເຖິງສິ່ງທີ່ເປັນຕົວກາງຖ່າຍຖອດຄວາມຮູ້, ທັກສະ ແລະ ທັດສະນະຄະຕິໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນຮູ້ຈຸດປະສົງຂອງການຮຽນ ສື່ການສອນທີ່ນຳມາໃຊ້ສ່ວນຫຼາຍແມ່ນຮູບພາບ, ປຶ້ມແບບຮຽນ ແລະ ວັດຖຸອື່ນໆທີ່ສາມາດຫາໄດ້ງ່າຍໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ. ໃນປະຈຸບັນວິທະຍາສາດມີການຂະຫຍາຍຕົວ ເຮັດໃຫ້ເກີດມີສິ່ງໃໝ່ ແລະ ມີວິທີການເພີ່ມຂຶ້ນເຊັ່ນ ການນຳໃຊ້ວິທະຍຸ ເທັບ, ໂທລະພາບ, ຄອມຜິວເຕີ ເຂົ້າມາໃຊ້ເປັນສື່ການຮຽນ-ການສອນ ເຖິງແມ່ນວ່າຈະມີເຄື່ອງວິທະຍາສາດເຫຼົ່ານີ້ມາໃຊ້ກໍຕາມແຕ່ການຈັດການຮຽນ-ການສອນໃນໂຮງຮຽນເດັກ-ໂຮງຮຽນອະນຸບານສື່ການສອນແບບດັ້ງເດີມຍັງມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ການຮຽນ-ການສອນໄດ້ຮັບຜົນ ແລະ ມີປະສິດທິພາບດີ. ສື່ການຮຽນ-ການສອນທີ່ນຳໃຊ້ສ່ວນຫຼາຍແມ່ນຮູບພາບ, ຂອງຈິງ ບັດຄຳ, ຖົງບັດຄຳ, ເກມການສຶກສາ ແລະ ອື່ນໆ.

ຄວາມສຳຄັນ: ສື່ການສອນມີຄວາມສຳຄັນ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຫຼາຍຕໍ່ຄູ-ນັກຮຽນເຊິ່ງມັນຊ່ວຍໃຫ້ຄູບໍ່ໄດ້ອະທິບາຍບົດຮຽນຫຼາຍເພາະນັກຮຽນແນມເຫັນວັດຖຸອຸປະກອນທີ່ເອົາມາປະກອບການຮຽນ-ການສອນກໍສາມາດເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນບົດຮຽນໄດ້ງ່າຍຂຶ້ນສະນັ້ນສື່ການຮຽນ-ການສອນຈຶ່ງມີຄວາມຈຳເປັນ ແລະ ມີປະໂຫຍດຕໍ່ໄປນີ້:

ປະໂຫຍດຕໍ່ຜູ້ຮຽນ: ເຂົ້າໃຈບົດຮຽນ, ສ້າງຄວາມສົນໃຈແກ່ຜູ້ຮຽນເກີດປະສົບການຮ່ວມກັນ,ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ, ຫຼາຍຂຶ້ນ, ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ສາມາດແກ້ບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ.

ປະໂຫຍດຕໍ່ຜູ້ສອນ: ໃຫ້ການສອນມີບັນຍາກາດ, ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ສອນບໍ່ໄດ້ກະກຽມເນື້ອໃນບົດຮຽນຫຼາຍ, ເປັນການກະຕຸກຊຸກຍູ້ໃຫ້ຜູ້ສອນໄດ້ກະກຽມຜະລິດອຸປະກອນໃໝ່ໆໜ້າສົນໃຈຫຼາຍຂຶ້ນ.

ການອອກແບບຜະລິດອຸປະກອນປະກອບການສອນ

ປະຈຸບັນໂລກໄດ້ເຂົ້າສູ່ຍຸກເສດຖາກິດຖານຄວາມຮູ້ວຽກງານຕ່າງໆຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ຄວາມຮູ້ສ້າງ ແລະ ຜະລິດໃຫ້ເກີດຄຸນຄ່າຍິ່ງຂຶ້ນໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກວ້າງຂວາງທີ່ມີຄວາມໝາຍຄອບຄຸບເຖິງ

ເທັກນິກກິນໄກຕ່າງມາກມາຍເພື່ອສະນັບສະໜູນໃຫ້ອົງປະກອບມີປະສິດທິພາບຍິ່ງຂຶ້ນໃນຂະບວນການຮຽນຮູ້.ກ່ອນອອກແບບສື່ການສອນເພື່ອການຮຽນຮູ້, ຜູ້ຮຽນອອກແບບແຕ່ລະກິດຈະກຳຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງອົງປະກອບເພື່ອໃຫ້ໄດ້ສື່ການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມຕໍ່ຄະບວນການຮຽນ-ການສອນຂອງຕົນເອງປະກອບມີ 9 ຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

- ຂັ້ນຕອນທີ 1 ກະຕຸ້ນຄວາມສົນໃຈ
- ຂັ້ນຕອນທີ 2 ບອກວັດຖຸປະສົງ
- ຂັ້ນຕອນທີ 3 ທວນຄວາມຮູ້
- ຂັ້ນຕອນທີ 4 ການສະເໜີເນື້ອໃນ
- ຂັ້ນຕອນທີ 5 ຊີ້ແນວທາງການຮຽນຮູ້
- ຂັ້ນຕອນທີ 6 ກະຕຸ້ນການຕອບສະໜອງ
- ຂັ້ນຕອນທີ 7 ການສະທອນຄືນ
- ຂັ້ນຕອນທີ 8 ທົດສອບຄວາມຮູ້
- ຂັ້ນຕອນທີ 9 ການຈຳ ແລະ ນຳໄປໃຊ້

ສື່ການຮຽນຮູ້ຕ້ອງມີລັກສະນະສ້າງຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນເພື່ອເປັນການກະຕຸ້ນ ແລະ ເກີດແຮງຈູງໃຈໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຕ້ອງການທີ່ຢາກຮຽນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການພິຈາລະນາເພື່ອສ້າງຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນໃຊ້ແຜນວາດທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເນື້ອໃນຄວນມີຄະໜາດໃຫຍ່ຊັດເຈນບໍ່ຊັບຊ້ອນ, ໃຊ້ການເຄື່ອນໄຫວ ຫຼື ເທັກນິກອື່ນໆເພື່ອສະແດງການເຄື່ອນໄຫວທີ່ຄວນສັ້ນ ແລະ ງ່າຍຄວນໃຊ້ສີເຂົ້າຊ່ວຍໂດຍສະເພາະ ສີຂຽວ, ສີຟ້າເຂັ້ມ ແລະ ອື່ນໆທີ່ຕັດກັບພື້ນຊັດເຈນການຜະລິດອຸປະກອນການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາການຜະລິດສື່ການສອນເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ ແລະ ເໝາະສົມ ຊ່ວຍໃຫ້ການຮຽນ-ການສອນມີປະສິດທິພາບນັ້ນຜູ້ຜະລິດຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງລັກສະນະຂອງສື່ການສອນໃຫ້ແທດເໝາະກັບໜ່ວຍການສອນ.ສື່ການສອນຕ້ອງພົວພັນກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນ ແລະ ຈຸດປະສົງສິ່ງທີ່ມີເນື້ອໃນຖືກຕ້ອງ, ທັນສະໄໝ, ໜ້າສົນໃຈສື່ຕ້ອງເໝາະກັບຄວາມຮູ້ ແລະ ໄວອາຍຸຂອງເດັກສື່ຕ້ອງສະດວກໃນການໃຊ້ບໍ່ສັບສົນເກີນໄປສື່ຕ້ອງມີຄວາມຈະແຈ້ງ, ຊັດເຈນ ແລະ ມີຄຸນນະພາບສື່ສາມາດຜະລິດດ້ວຍຕົນເອງບໍ່ມີລາຄາແພງເກີນໄປສື່ຕ້ອງມີເນື້ອໃນທີ່ມີຄວາມໝາຍມີກິດຈະກຳ ແລະ ປະສົບການຕົວຈິງໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການຄົ້ນຄິດ, ສາມາດອະທິບາຍໄດ້ເນື້ອໃນຂອງສື່ສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາ, ເສີມສ້າງກິດຈະກຳຂອງຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນໄດ້ສະດວກໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ.

ການນຳໃຊ້ອຸປະກອນ ແລະ ການຮັກສາ

ກ. ວິທີໃຊ້ສື່ການສອນ

ການໃຊ້ສື່ການຮຽນ - ການສອນດ້ວຍແລ້ວແຕ່ມີເທັກນິກທີ່ແຕກຕ່າງກັນໄຂເງື່ອນໄຂຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງເຊັ່ນ: ລັກສະນະ ແລະ ຄຸນສົມບັດຂອງສື່ແຕ່ລະປະເພດ ກຸ່ມຜູ້ຮຽນ, ຜູ້ສອນ, ສະຖານທີ່ ຄວາມພ້ອມຂອງອຸປະກອນ ແລະ ເຄື່ອງມືປະກອບຕະຫຼອດຈົນສະພາບແວດລ້ອມຕ່າງໆເປັນຕົ້ນ ແຕ່ຫຼັກການສຳຄັນທີ່ຈະຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງນັ້ນຄື: ເງື່ອນໄຂການຮຽນຮູ້ ຄົນເຕີ ໄດ້ໃຫ້ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການໃຊ້ສື່ການຮຽນ - ການສອນດັ່ງນີ້:

ບໍ່ມີວິທີການສອນ ຫຼື ວັດຖຸປະກອບການສອນຊະນິດໃດ ທີ່ຈະສາມາດໃຊ້ກັບຜູ້ຮຽນ ແລະ ບົດຮຽນທົ່ວໄປ ໄດ້ ວິທີສອນ ແລະ ວັດຖຸປະກອບການສອນແຕ່ລະປະເພດ ດ້ວຍແຕ່ມີຈຸດປະສົງສະເພາະຂອງຕົວມັນເອງ. ໃນບົດຮຽນໜຶ່ງບໍ່ຄວນໃຊ້ສື່ການຮຽນ-ການສອນຫຼາຍເກີນໄປ ຄວນໃຊ້ພຽງແຕ່ເທົ່າທີ່ຈຳເປັນເທົ່ານັ້ນໃນບາງ ຄັ້ງກໍ່ບໍ່ຄວນໃຊ້ສື່ຢ່າງດຽວຕະຫຼອດ. ສື່ການຮຽນ - ການສອນທີ່ໃຊ້ຄວນຈະຕ້ອງສອດຄ້ອງກັບບົດຮຽນ ແລະ ຂະບວນການຮຽນ - ການສອນສື່ການຮຽນ-ການສອນຄວນສ້າງໃຫ້ເກີດໂອກາດທີ່ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຕຽມ ແລະ ການໃຊ້ອັນກໍ່ໃຫ້ເກີດປະສົບການການຮຽນຮູ້ທີ່ບໍ່ລົມງ່າຍ.ກ່ອນໃຊ້ສື່ການຮຽນ - ການ ສອນຜູ້ສອນຄວນທົດລອງໃຊ້ກ່ອນເພື່ອຄວາມແນ່ໃຈວ່າຈະໃຊ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ມີປະສິດທິພາບ ນອກຈາກ ນັ້ນຍັງຕ້ອງຈັດຕຽມອຸປະກອນ ແລະ ເຄື່ອງມືປະກອບໃຫ້ພ້ອມທຸກຢ່າງ.ຫຼັກການໃຊ້ສື່ການຮຽນ-ການສອນ ພາຍຫຼັງທີ່ຜູ້ສອນໄດ້ເລືອກ ແລະ ຕັດ ສິນໃຈແລ້ວວ່າ ຈະໃຊ້ສື່ປະເພດໃດແດ່ເຂົ້າໃນການສອນ ເພື່ອໃຫ້ຮຽນ ສາມາດຮຽນຮູ້ຈາກການຖ່າຍທອດເນື້ອໃນຂອງສື່ນັ້ນໄດ້ທີ່ດີສຸດຜູ້ສອນຈຳເປັນຕ້ອງມີຫຼັກການໃນການໃຊ້ຄື:

- 1) ກຽມຕົວຜູ້ສອນ: ການອ່ານ,ຟັງ ຫຼື ເບິ່ງເນື້ອໃນທີ່ຢູ່ໃນສື່ວ່າຖືກຕ້ອງ,ຄົບຖ້ວນ ແລະ ກົງກັບທີ່ ຕ້ອງການແລ້ວ ຫຼື ບໍ່.
- 2) ກຽມສະພາບແວດລ້ອມ: ການຈັດວັດຖຸ ເຄື່ອງມື ແລະ ອຸປະກອນທີ່ຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ໃຫ້ພ້ອມ ກຽມ ສະຖານທີ່ ຫຼື ຫ້ອງຮຽນໃນສະພາບທີ່ເໝາະສົມ.
- 3) ກຽມພ້ອມຜູ້ຮຽນ: ໂດຍການແນະນຳຫຼື ໃຫ້ຄວາມຄິດລວບຍອດວ່າເນື້ອໃນສື່ເປັນຢ່າງໃດ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ ຮຽນກຽມໃນການຟັງ,ເບິ່ງ,ອ່ານເນື້ອໃນຈາກສື່ໃຫ້ເຂົ້າໃຈໄດ້ດີ ແລະ ສາມາດຈັບປະເດັນສຳຄັນຂອງເນື້ອຫາໄດ້ ຫຼືຫາກຜູ້ຮຽນມີການໃຊ້ສື່ດ້ວຍຕົນເອງຜູ້ສອນຈະຕ້ອງບອກວິທີການໃຊ້ໃນກໍລະນີທີ່ອຸປະກອນທີ່ຜູ້ຮຽນຈະ ຕ້ອງມີກິດຈະກຳຫຍັງແດ່ເຊັ່ນ: ການທົດສອບ,ການອະທິບາຍ,ການສະແດງ ຫຼື ການປະຕິບັດຕົວຈິງ ເພື່ອຜູ້ ຮຽນຈະກຽມຕົວໃຫ້ຖືກຕ້ອງ.

• **ຂັ້ນຕອນໃນການໃຊ້ສື່ການຮຽນ - ການສອນ**

ການໃຊ້ສື່ການສອນນັ້ນອາດຈະໃຊ້ສະເພາະຂັ້ນຕອນໜຶ່ງຂອງການສອນ ຫຼື ຈະໃຊ້ທຸກຂັ້ນຕອນ ກໍ່ໄດ້ດັ່ງນີ້:

ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນເພື່ອກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມສົນໃຈໃນເນື້ອໃນທີ່ກຳລັງຈະຮຽນນັ້ນ ສື່ ທີ່ໃຊ້ໃນຂັ້ນນີ້ຈິງເປັນສື່ທີ່ສະແດງເນື້ອໃນກວ້າງໆ ຫຼື ເນື້ອໃນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການຮຽນໃນຄັ້ນກ່ອນ ຍັງມີໃຊ້ສື່ ທີ່ເນັ້ນເນື້ອໃນໃນເຈາະເລິກຢ່າງແທ້ຈິງ ແລະ ຄວນເປັນສື່ທີ່ງ່າຍຕໍ່ການນຳສະເໜີໃນໄລຍະເວລາອັນສັ້ນເຊັ່ນ ພາບ, ບັດຄຳ, ປຶ້ມແບບເຝິກຫັດເປັນຕົ້ນ.

ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ ຫຼື ປະກອບກິດຈະກຳການຮຽນເປັນຂັ້ນທີ່ຈະໃຫ້ຄວາມຮູ້ເນື້ອໃນຢ່າງ ລະອຽດເພື່ອສະໜອງຈຸດປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້ ຜູ້ສອນຄວນເລືອກສື່ໃຫ້ກົງກັບເນື້ອໃນແລະ ວິທີສອນຕ້ອງມີການ

ຈັດລຳດັບຂັ້ນຕອນການໃຊ້ສີ່ໃຫ້ເໝາະສົມ ແລະ ສອດຄ້ອງກັບກິດຈະກຳການຮຽນ ການໃຊ້ສີ່ໃນຂັ້ນນີ້ ຈະຕ້ອງເປັນສີ່ທີ່ສະເໜີຄວາມຮູ້ຢ່າງລະອຽດຖືກຕ້ອງ ແລະ ຊັດເຈນແກ່ຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ ສະໄລ, ແຜນພູມ ເປັນຕົ້ນ.

ຂັ້ນວິເຄາະ ແລະ ເຝິກປະຕິບັດເປັນການເພີ່ມພູນປະສົບການກົງແກ່ຜູ້ຮຽນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ທົດລອງນຳຄວາມຮູ້ທີ່ຮຽນມາແລ້ວໄປໃຊ້ແກ້ປັນຫາໃນຂັ້ນເຝິກຫັດ ໂດຍການລົງມືເຝິກປະຕິບັດເອງ ສີ່ໃນຂັ້ນນີ້ຈຶ່ງເປັນສີ່ທີ່ເປັນສີ່ທີ່ເປັນປະເດັນປັນຫາໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຄົ້ນຄິດ ໂດຍຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ໃຊ້ສີ່ເອງຫຼາຍທີ່ສຸດເຊັ່ນ ພາບ, ບັດຄຳ, ປຶ້ມແບບເຝິກຫັດເປັນຕົ້ນ.

ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ ເປັນການຍ້ຕືນເນື້ອໃນບົດຮຽນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈທີ່ຖືກຕ້ອງ ແລະ ກົງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້ ຂັ້ນສະຫຼຸບຄວນໃຊ້ເວລາພຽງສັ້ນໆ ສີ່ທີ່ສະຫຼຸບຈຶ່ງຄວນຄວບຄຸມເນື້ອໃນສຳຄັນທັງໝົດເຊັ່ນ ແຜນພູມ, ແຜນໃສ ເປັນຕົ້ນ.

ຂັ້ນປະເມີນຜູ້ຮຽນເປັນການທົດສອບວ່າຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ຮຽນໄປຖືກຕ້ອງຫຼາຍ-ນ້ອຍພຽງໃດແລະ ບັນລຸຕາມຈຸດປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້ ຫຼື ບໍ່ມີສີ່ໃນຂັ້ນການປະເມີນນີ້ມັກຈະເປັນຄຳຖາມຈາກເນື້ອໃນບົດຮຽນໂດຍອາດມີພາບປະກອບດ້ວຍກໍ່ໄດ້.

ສະຫຼຸບ ການໃຊ້ສີ່ຜູ້ສອນຕ້ອງໃຊ້ສີ່ໃຫ້ເໝາະສົມກັບຂັ້ນຕອນທີ່ກະກຽມໄວ້, ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈບົດຮຽນຈາກສີ່ທີ່ປະກົດຂຶ້ນນັ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງ ເພື່ອຜູ້ສອນຈະໄດ້ຮູ້ຈຸດຂາດຕົກບົກຜ່ອງ ແລະ ນຳໄປປັບປຸງແກ້ໄຂການສອນຂອງຕົນໄດ້.

ຂ. ເກັບຮັກສາສີ່ຕ່າງໆ.

ການເກັບສີ່ການຮຽນ-ການສອນເປັນສິ່ງທີ່ຈຳເປັນທີ່ສຸດ, ເພາະຈະຊ່ວຍຮັກສາສີ່ໄວ້ໃຊ້ໄດ້ດົນນານ. ດ້ວຍເຫດນີ້ ຄູອະນຸບານຈຶ່ງຄວນແນະນຳໃຫ້ເດັກຮູ້ວິທີຮັກສາສີ່ຕ່າງໆດັ່ງນີ້: ລ້າງມືໃຫ້ສະອາດທຸກຄັ້ງກ່ອນຈັບບາຍສີ່ຕ່າງໆ. ເມື່ອເອົາສີ່ອອກມາຫຼິ້ນຄວນລະວັງບໍ່ໃຫ້ຖືກນ້ຳ, ຖືກແດດ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ເສຍຫາຍ, ບໍ່ຄວນເອົາສີ່ຕ່າງໆອອກມາຖິ້ມຊະຊາຍ, ບໍ່ຂີດຂຽນ, ແຕ້ມ ຫຼື ຈີກສີ່ຕ່າງໆ. ບໍ່ຮັບປະທານອາຫານໃນເວລາໃຊ້ຫຼື ຫຼິ້ນສີ່ຕ່າງໆ. ບໍ່ຄວນເຊື່ອງ ຫຼື ຫົງຫວງເຄື່ອງຫຼິ້ນ(ສີ່ຕ່າງໆ) ທີ່ຖືກໃຈຕົນເອງ, ເມື່ອຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງເກັບມ້ຽນໃຫ້ເປັນລະບຽບກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງອອກໄປ.

ການຜະລິດ ແລະ ການນຳໃຊ້ ເຂົ້າໃນການຮຽນ - ການສອນ.

ແມ່ນໝາຍເຖິງ ສິ່ງທີ່ເປັນຕົວກາງ ຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້, ທັກສະ ແລະ ທັດສະນະຄະຕິ ໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ ຊຶ່ງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຮູ້ຕາມວັດຖຸປະສົງ. ມະນຸດໄດ້ຮູ້ຈັກ ນຳເອົາສິ່ງປະດິດຕ່າງໆ ນຳໃຊ້ເປັນສີ່ ການສອນມາດົນແລ້ວເຊັ່ນ: ຮູບພາບ, ໜັງສືເມື່ອມີຄວາມຈະເລີນກ້າວໜ້າ ທາງວິທະຍາສາດເຮັດໃຫ້ມີສິ່ງຜະລິດໃໝ່ໆ ແລະ ວິທີການແປກໆນຳມາໃຊ້ ເປັນສີ່ໃນການສອນຢ່າງກ້ວາງຂວາງ ເຖິງວ່າຈະມີການໃຊ້ສິ່ງປະດິດທາງ

ວິທະຍາສາດໃໝ່ໆມາໃຊ້ເປັນສື່ການສອນຢ່າງຫຼວງຫຼາຍພຽງໃດກໍ່ຕາມ. ຊື່ການສອນທີ່ເຄີຍຖືກໃຊ້ກັນມາກ່ອນແລ້ວເຊັ່ນ: ຮູບພາບ, ແຜ່ນພູມ, ແຜ່ນພາບ, ແຜ່ນສະຖິຕິ, ຫຸ້ນຈຳລອງ, ວັດສະດຸຈຳລອງ ກໍ່ສ້າງຢັ້ງຄົງເປັນ ເຄື່ອງຊ່ວຍການຮຽນ-ການສອນ ໄດ້ເປັນຢ່າງດີນັ້ນເອງ.

ການປະເມີນຜົນ ແລະ ການວັດ ການຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ ເກມການສຶກສາ

ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນ

ຄວາມໝາຍປະເມີນຜົນ ແລະການວັດ ແມ່ນການຕີລາຄາຜົນໄດ້ຮັບຈາກການປະຕິບັດກິດຈະກຳໂດຍຄູ່ເປັນຜູ້ສັງເກດເດັກປະຕິບັດກິດຈະກຳແລ້ວຄູ່ບັນທຶກສິ່ງທີ່ຄວນປັບປຸງໄວ້ໃນບົດສອນເຊິ່ງເປັນການປະເມີນການສອນຂອງຄູອີກດ້ວຍ.

ການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ແມ່ນປະເມີນອາທິດລະ1 ຄັ້ງເພື່ອຕິດຕາມການພັດທະນາການເດັກໃນແຕ່ລະອາທິດ.

ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ແມ່ນການປະເມີນຜົນຕິດຕາມພຶດຕິກຳ, ຕິດຕາມຄວາມຮູ້ ແລະ ການຕິດຕາມຜົນງານຂອງເດັກທີ່ສະແດງອອກໃນເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳເພື່ອເປັນຕີລາຄາຄືນຜົນການສອນຂອງຄູ ແລະ ການຮຽນຂອງເດັກເຊິ່ງຄູສາມາດວັດກ່ອນການຮຽນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນໃນການວັດ ແລະ ການປະເມີນຄູຕ້ອງປະຕິບັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້ໂດຍໃຊ້ຫຼາຍວິທີເຊັ່ນ: ສັງເກດ, ກວດຜົນງານ ແລະ ສົນທະນາ, ບັນທຶກ, ຜົນການປະເມີນ.

ວິທີປະເມີນ:

ສັງເກດການຫຼິ້ນເກມຂອງເດັກຄວນໃຫ້ສອດຄ່ອງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້ ການ ສັງເກດແຕ່ລະຄັ້ງແມ່ນສັງເກດຈາກການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຄື:

- ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດຄວາມສາມະຄີໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດການເກັບມ້ຽນເກມ

ວິທີການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

- ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຂອງເດັກແຕ່ລະຊຸດ
- ສັງເກດຄວາມຮຽບຮ້ອຍໃນການຍາຍເກມການສຶກສາ
- ສັງເກດຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນພາຍຫຼັງທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ
- ສັງເກດການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນຂອງເດັກໃນການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ຫຼິ້ນ

ຂັ້ນຕອນການປະເມີນ

1. ກຳນົດຂອບເຂດ ແລະ ວັດຖຸປະສົງການປະເມີນ
2. ວາງແຜນ ແລະ ອອກແບບການປະເມີນ

3. ສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບເຄື່ອງມື
4. ເກັບ ແລະ ລວບລວມຂໍ້ມູນ
5. ວິເຄາະຂໍ້ມູນ
6. ລາຍງານຜົນການປະເມີນ

ເຄື່ອງມືໃນການປະເມີນ

- ແບບສອບຖາມ
- ແບບສຳພາດ
- ແບບສັງເກດ
- ແບບບັນທຶກ
- ແບບທົດສອບ
- ແບບລາຍງານຕົນເອງ

ຄຳຖາມຫຼັກໃນການປະເມີນ

1. ການປະເມີນໝາຍເຖິງຫຍັງ?
2. ເປັນຫຍັງຕ້ອງປະເມີນ?
3. ມີການປະເມີນໃນດ້ານໃດແດ່?
4. ຈະປະເມີນໃນເວລາໃດ?
5. ການປະເມີນມີຂັ້ນຕອນໃດແດ່?
6. ເຄື່ອງມືໃນການປະເມີນມີຫຍັງແດ່?

ການຕິດຕາມພຶດຕິກຳ:

ການຕິດຕາມພຶດຕິການແມ່ນການຕິດຕາມການສະແດງອອກທາງດ້ານສະຕິບັນຍາ ຫຼື ລັກສະນະນິໄນຂອງເດັກໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ:

- ຄວາມມວ່ນຊື່ນ, ການປັບຕົວ ແລະ ການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່
- ຄວາມສົນໃຈເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ
- ຄວາມອົດທົນລໍຖ້າອັນດັບທຶການຫຼິ້ນ
- ຄວາມສາມາດຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ
- ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ຫຼື ມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ

ຄວາມມີນ້ຳໃຈແບ່ງປັນສິ່ງຂອງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອ
ຄວາມພາກພຽນ ແລະ ສາມະທິໃນການຫຼິ້ນ
ການອະນາໄມ ແລະ ເກັບມ້ຽງເຄື່ອງຫຼິ້ນ
ການມີລະບຽບວິໄນໃນການຫຼິ້ນ

ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້:

ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້ ແມ່ນການສະແດງທາງດ້ານພາສາເວລາສິນທະນາ ຫຼື ອະທິບາຍບົດຮຽນ , ການຫຼິ້ນເກມ ແຕ່ລະປະເພດທີ່ສະແດງອອກທາງດ້ານຄຳເວົ້າຂອງເດັກເຊັ່ນ ການບອກຊື່ ປະໂຫຍດ, ວິທີການຫຼິ້ນ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການເກັບມ້ຽງເກມສິ່ງດັ່ງກ່າວແມ່ນໄດ້ບອກເຖິງຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກ.

ການຕິດຕາມຜົນງານ:

ການຕິດຕາມຜົນງານການຫຼິ້ນເກມແມ່ນການປະສານສົມທົບລະຫວ່າງມືກັບຕາໃນການຫຼິ້ນເກມທີ່ປະເມີນໄປຕາມສາມລະດັບ ດີ ກາງ ປັບປຸງ ຫຼື ການກຳນົດສັນຍາລັກ

ດີ ສັນຍາລັກ 3 ທຸງ

ກາງ ສັນຍາລັກ 2 ທຸງ

ປັບປຸງ ສັນຍາລັກ 1 ທຸງ

ອຸປະກອນໃນການຜະລິດເກມ

ເຈ້ຍແຂງ ຫຼື ກະດາດ, ເຈ້ຍຂາວແຜ່ນໃຫຍ່ ຫຼື ເຈ້ຍລາມຂາວ, ກາວ, ມິດຕັດ, ສໍ່ສີ, ສີທຽນ ຫຼື ສີນ້ຳ, ສະກອດໃສ, ກາລັບເຟີ, ຜ້າຢາງໃສ ຫຼື ຖົງຢາງຂາວ.

ວິທີຜະລິດເກມຕັດຕໍ່:

ການຜະລິດເກມຕັດຕໍ່ມີຫຼາຍຊະນິດແຕກຕ່າງກັນ ຕັດຕໍ່ 2 ປ່ຽນຕັດຕໍ່ 4 ປ່ຽນຕັດຕໍ່ 6 ປ່ຽນຕັດຕໍ່ 8 ປ່ຽນຕາມແຕ່ລະຊຳອາຍຸຂອງເດັກຕັດໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດ 30 ຊ.ມ x 24 ຊ.ມ ຫຼື 30 ຊ.ມ x 30 ຊ.ມ ຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ.ແຕ້ມຮູບຕົວເລກ,ຕົວສັດ,ໝາກໄມ້,ພືດ,ຄົນ ແລະ ອື່ນໃສ່ເຈ້ຍທັງສອງແຜ່ນນັ້ນ(ຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນ)ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມ 2ແຜ່ນນັ້ນໃຫ້ງາມຄືກັນທັງສອງແຜ່ນ (ທາມີນັ້ນຕ້ອງແມ່ນ 3 ສີພື້ນຖານ). ຕັດເຈ້ຍແຂງຂະໜາດເທົ່າກັນກັບເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບນັ້ນຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ.ໃຊ້ກາວທາເຈ້ຍແຂງໃຫ້ທົ່ວເບື້ອງໜຶ່ງແລ້ວນຳເອົາເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບໃສ່ນັ້ນມາຕິດໃສ່ເຈ້ຍແຂງເຮັດຄືກັນໝົດທັງ 2 ແຜ່ນຈາກນັ້ນຈຶ່ງນຳແຜ່ນໜຶ່ງມາຕັດເປັນ 2 ສ່ວນເທົ່າກັນແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສທໍ່ (ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ).ການທໍ່ຜ້າຢາງໃສແມ່ນເພື່ອຮັກສາສີທີ່ທາໃສ່ຮູບນັ້ນໃຫ້ງົດງາມ, ບໍ່ໃຫ້ສີຈາງ, ເຮັດໃຫ້ສີ ຫຼື ຮູບແຕ້ມຈະແຈ້ງ, ສົດໃສງົດງາມຄືເກົ່າ.

ວິທີຫຼິ້ນ

ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູ່ຕ້ອງສະເໜີຮູບພາບແຕ່ລະຄູ່, ຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາປົນໃສ່ກັນແລ້ວແບ່ງໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນ.ເກມຕັດຕໍ່ຊະນິດຕັດເປັນຫຼາຍປ່ຽງ

ວິທີໃຊ້ (ການນຳໃຊ້)

ສໍາລັບເກມຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ແມ່ນໃຫ້ເລືອກໃຊ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມຂອງເດັກແຕ່ລະສໍາອາຍຸໃຊ້ໄດ້ກັບ 3 ສໍາອາຍຸ ແລະ ລ້ຽງເດັກ ແຕ່ວ່າການຕັດຄວນຄໍານຶງເຖິງຄວາມຮັບຮູ້ຂອງເດັກດັ່ງນີ້:

ອະນຸບານນ້ອຍ ຕັດເປັນ 4-6 ປ່ຽງ.

ອະນຸບານກາງ ຕັດເປັນ 7-8 ປ່ຽງ.

ອະນຸບານໃຫຍ່ ຕັດເປັນ 9-10 ປ່ຽງ.

ຫ້ອງກຽມ ຕັດເປັນ 12 ປ່ຽງ ຫຼື ຕັດເປັນເສັ້ນໂຄ້ງ.

ຫ້ອງລ້ຽງເດັກໃຫຍ່ ຕັດເປັນ 2 ປ່ຽງ.

ອຸປະກອນຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ :

ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍສີທຸກຊະນິດ, ກາວ, ສີນ້ຳມັນ, ມິດຕັດ, ສີ່ສິ, ຖົງຢາງສໍາລັບຫໍ່, ສະກັອດ ແຕ່ລະເກມໃຊ້
ອຸປະກອນຊະນິດດຽວກັນ

ວິທີຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ

ຮູບປະກອບການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ມີ 11 ຮູບ (ຮູບທີ 1 ຫາ ຮູບທີ 11). ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດ 7x10, 8x12 ຊ.ມ ຕາມຄວາມຕ້ອງການ ແລ້ວແທກຜື່ນທີ່ຈະແຕ້ມພື້ນທີ່ຈະແຕ້ມຮູບໃສ່ໃຫ້ໄດ້ 7 ຊ.ມ ມົນທົນ (7x7) ຫຼື (8x8) ສ່ວນທີ່ເຫຼືອແມ່ນໃຫ້ຂີດລັດໄວ້ (ເບິ່ງຕາມຮູບ) ຫຼັງຈາກນັ້ນຕັດເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດ ແລ້ວແຕ້ມຮູບໃສ່ຕາມຄວາມຕ້ອງການ. ສວນ 3 ຊ.ມ ທີ່ຂີດລັດໄວ້ນັ້ນແມ່ນບໍ່ແມ່ນແຕ້ມຮູບຫຍັງໃສ່ເພາະເວລາ ສອນ ຖ້າຫາກໃຊ້ຖົງບັດຄໍາຈະຕ້ອງໃຊ້ເບື້ອງທີ່ຂີດລັດໄວ້ 3 ຊ.ມ ນັ້ນແມ່ນໃຊ້ຖົງບັດຄໍາ ສະນັ້ນເວລາເກມຈັບ ຄູ່ຊະນິດຕ່າງ ຈະຕ້ອງຈົ່ງໄວ້ 3 ຊ.ມ (ຂີດລັດ ໄວ້ຄືຕົວຢ່າງຂ້າງເທິງ). ການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ ຕ້ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບສໍາອາຍຸຂອງເດັກເຊັ່ນອະນຸບານນ້ອຍຜະລິດ 3-4 ຄູ່, ອະນຸບານກາງ ຜະລິດ 4-6 ຄູ່, ອະນຸບານໃຫຍ່ ຜະລິດ 6-8 ຄູ່ ແລະ ຫ້ອງກຽມ ຜະລິດ 8-10 ຄູ່. ການຜະລິດເກມການສຶກສາຕ້ອງໃຫ້ເໝາະ ສົມກັບ ໜ່ວຍການສອນໃນ ຊັ້ນອະນຸບານ.

ວິທີຜະລິດເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດຕາມຄວາມຕ້ອງ ແລະ ແນະນຳຂ້າງເທິງນັ້ນການຜະລິດເກມຊະນິດນີ້ແຕ່ລະ ຄູ່ຕ້ອງໃຫ້ມີຂະໜາດໃຫຍ່ - ນ້ອຍເທົ່າກັນ, ສີສັນຄືກັນຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງແມ່ນຊະນິດດຽວກັນເຊັ່ນ ຮູບ ແມງກະບື້ອ 1 ໂຕ ແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມ 1 ແຜ່ນ ແລະ ອີກແຜ່ນໜຶ່ງກໍ່ແຕ້ມເຊັ່ນ ດຽວກັນ ແລະ ຮູບອື່ນ ຕາມ ຄວາມຕ້ອງການແຕ່ຮູບລະຊະນິດຕ້ອງແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມ 2 ແຜ່ນ ໃຫ້ເປັນຄູ່ກັນຈາກນັ້ນຫາສີໃສ່ແລ້ວໃຊ້ຜ້າ ຢາງຂາວ

ວິທີຜະລິດເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ:

ຫຼັງຈາກຕັດເຈ້ຍໄດ້ຕາມຂະໜາດແລ້ວກໍ່ແຕ້ມຮູບ ໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ ແຕ່ວາເວລາແຕ້ມຮູບ ບໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະຄູ່ນັ້ນແຜ່ນໜຶ່ງຈະຕ້ອງແຕ້ມເປັນຕົວເລກ ແລະ ອີກແຜ່ນໜຶ່ງຈະຕ້ອງແຕ້ມຮູບຈຳນວນ ເທົ່າກັບຕົວເລກທີ່ແຕ້ມນັ້ນເຊັ່ນ: ເລກ 1 ຄູ່ກັບໜວກໃບໜຶ່ງ, ເລກ 3 ຄູ່ກັບມິດຕັດສາມດວງ.

ວິທີຫຼິ້ນ:

ວາງແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບຕົວເລກລົງຫຼືສຽບໃສ່ຖົງບັດຄຳຕາມເງື່ອນໄຂທີ່ມີຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາແຜ່ນເກມ ທີ່ມີຮູບພາບວັດຖຸສິ່ງຂອງພື້ດຜັກຕ່າງໆທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັບຕົວເລກທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນລົງຂ້າງແຜ່ນເກມທີ່ມີຕົວ ເລກນັ້ນລາຍລະອຽດໃຫ້ເບິ່ງຮູບພາບ.

ເກມລອດໂຕ

ເກມລອດໂຕນີ້ແມ່ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ການເຝິກແອບເດັກຮູ້ຈັກປະເພດຂອງວັດຖຸສິ່ງຂອງທີ່ຢູ່ໃນ ລັກສະນະຊອ້ນກັນ ຫຼືຮູບສິ່ງຂອງຕ່າງ ຫຼາຍຊະນິດຢູ່ໃນຮູບດຽວກັນ ໃຫ້ເດັກສຶກສາລາຍລະອຽດຕາມ

ເກມຈັບຄູ່ຄຳສັບປະກອບຮູບພາບ.

ວິທີຜະລິດ

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງ 10 ຊ.ມ ແລະ ລວງກ້ວາງ 8 ຊ.ມ ຫຼື ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍກວ່ານັ້ນກໍ່ໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.
- ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ

ຕົວຢ່າງ ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ກ ແຜ່ນໜຶ່ງຮູບໝາກກ້ວຍ

- ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ນ ແຜ່ນໜຶ່ງແຕ້ມຮູບນົກ
- ທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມແລ້ວທາສີໃສ່ຂອບຂອງແຜ່ນເກມ
- ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນແລະໃຊ້ໄດ້ດົນ

ວິທີຫຼິ້ນ ວິທີຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນນັ້ນ.

2. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ທ່ານ ຈອນດີອີ້ (1859-1952) ແມ່ນການຮຽນຮູ້ເກີດຈາກການກະທຳ, ຄສ 1899-1952 ຈອນດີອີ້ເປັນຜູ້ສົນໃຈເລື່ອງການສຶກສາໄດ້ຂຽນຕຳລາທາງດ້ານຈິດຕະວິທະຍາແຫຼ່ງມາຈາກອິດຂອງສະຫະລັດອາເມ ລິກາຂຶ້ນໃນປີ 1886 ຕຳລານັ້ນຊື່ວ່າ psychodogy ຈອນດີອີ້ ມີແນວຄິດອອກເປັນຝ່າຍບໍ່ວ່າຈະເປັນຈິດໃຈ, ຮ່າງກາຍ ວິທີການຮັບຜົນລັບຄວາມຈິງກັບຄຳນິຍົມ, ຄວາມຄິດກັບການກະທຳ ຫຼືປັດໃຈບຸກຄົນ ແລະສັງຄົມ ສິ່ງທີ່ຄວນສົນໃຈຄື:ການທີ່ເຮົານຳເອົາຄວາມຮູ້ໄປເປັນອົງລວມໄປໃຊ້ປະໂຫຍດໄດ້ແນວໃດແດ່? ຈອນດີອີ້ເຊື່ອ ໃນທິດສະດີວິວັດທະນາການວ່າ:ຄົນເຮົາຕ້ອງຢູ່ໜຶ່ງຈິງຈະຢູ່ລອດ ແລະນຳເອົາແນວຄິດນີ້ໄປປະຍົກໃຊ້ໃນການ ສຶກສາທີ່ວ່າເດັກເປັນຜູ້ກະທຳເຊິ່ງ ແມ່ນວ່າສິ່ງແວດລ້ອມຈະມີອິດທິພົນຕໍ່ເດັກແຕ່ເດັກກໍ່ມີອິດທິພົນຕໍ່

ສິ່ງແວດລ້ອມເຊັ່ນດຽວກັນເດັກຈະບໍ່ແມ່ນຖ້ວຍເປົ່າທີ່ຖ້າຄົນອື່ນເອົານ້ຳມາຕື່ມໃສ່ເດັກຈະໄດ້ທົດລອງກິດຈະກຳສິ່ງໃໝ່ໆຕາມຄວາມສົນໃຈຂອງຕົນເອງຕາມແນວຄິດ ແລະ ການສຶກສາຂອງທ່ານຈອນດີອີ້ນວ່າກ້າວໜ້າຫຼາຍໃນສະໄໝນັ້ນ (psychoweb.Com>psychologist>ຈອນດີອີ້-john-dewey/) ນອກຈາກນີ້ ເກມການສຶກສາຍັງເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງພັດທະນາຫຼັກສູດການຈັດການຮຽນນການສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງ ແລະ ເໝາະສົມກັບການພັດທະນາຕົນເອງ, ເລີ່ມສ້າງທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ຮຽນຈະຮູ້ຈັກວິທີສິ່ງຄວາມຮູ້ໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ.

ທ່ານ ປີອາເຈ ພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງບຸກຄົນເປັນໄປຕາມໄວອາຍຸຕ່າງໆເປັນລຳດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

ຂັ້ນປະສາດຮັບຮູ້ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວ ເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ແລກເກີດຈົນເຖິງ 2 ປີ ພຶດຕິກຳຂອງເດັກໃນໄວນີ້ຢູ່ກັບການເຄື່ອນໄຫວເປັນສ່ວນໃຫຍ່ໃນໄວວເດັກສະແດງອອກທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ເດັກເຫັນວ່າມີສະຕິປັນຍາ, ທາງດ້ານພຶດຕິກຳເດັກສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາໄດ້ເຖິງວ່າເດັກບໍ່ສາມາດອະທິບາຍໄດ້ດ້ວຍຄຳເວົ້າແຕ່ເດັກສາມາດສະແດງອອກທາງດ້ານການກະທຳຂອງເດັກ.

ຂັ້ນຕອນການປະຕິບັດການ ເລີ່ມແຕ່ອາຍຸ 2-7 ປີແບ່ງອອກເປັນ2 ຂັ້ນຍ່ອຍ:

ຂັ້ນກ່ອນເກີດສັງກັບເປັນຂັ້ນພັດທະນາການອາຍຸ2-4ປີເປັນຊ່ວງທີ່ເດັກເລີ່ມມີເຫດຜົນລະຫ່ວງເຫດການ2ເຫດການ ຫຼື ຫຼາຍກ່ວານັ້ນມາເປັນເຫດຜົນທີ່ກ່ຽວໂຍງກັນແຕ່ເຫດຜົນຂອງເດັກໃນໄວນີ້ຍັງມີຂອບເຂດຈຳກັດຢູ່ສະເພາະ ເດັກຍັງຢືນຕົວເອງເປັນສູນກາງ.

ຂັ້ນການຄິດແບບຍານຍັງຮູ້: ເດັກຄິດອອກເອງໂດຍບໍ່ໃຊ້ເຫດຜົນ

+ ຂັ້ນປະຕິບັດການດ້ານຮູບປະທຳ:ຈະເລີ່ມແຕ່ເດັກອາຍຸ7-11 ປີພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກໄວນີ້ສາມາດສ້າງກົດເກນ ແລະ ຕັ້ງເກນໃນການປ່ຽນແປງສິ່ງແວດລ້ອມເປັນໜວດໝູ່ໄດ້.

+ ຂັ້ນປະຕິບັດການຄົ້ນຄິດດ້ວຍນາມມະທຳເລີ່ມຈາກເດັກອາຍຸ 11-15 ປີ ເດັກເລີ່ມຄິດແບບຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຄວນສົ່ງເສີມຕາມ 6 ຂັ້ນດັ່ງນີ້: ຂັ້ນຄວາມແຕກຕ່າງ, ຂັ້ນຮູ້ສິ່ງທີ່ກົງກັນຂ້າມ, ຂັ້ນຮູ້ຫຼາຍລະດັບ, ຂັ້ນຄວາມປ່ຽນແປງຕໍ່ເນື່ອງ, ຂັ້ນຮູ້ຜົນຂອງການກະທຳ, ຂັ້ນການທົດແທນຢ່າງລົງຕົວ.

ພວງເລັກ ອຸດຕະລະ (2539:158) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ວ່າແຜນການສອນແມ່ນການວາງແຜນການສອນໄລຍະຍາວເປັນພາກຮຽນ ຫຼື ເປັນປີເປັນການກຽມການສອນໂດຍສັງເຂບເພື່ອຈັດສັດສ່ວນຂອງເນື້ອໃນ ແລະ ເວລາໃຫ້ສົມດຸນກັນອັນເປັນແນວທາງໃນການຈັດການສອນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.

ທອງສຸກ ຮວຍສຸງເນີນ(2543:41) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍຂອງແຜນການສອນວ່າເປັນການວາງແຜນການຈັດກຽມລາຍລະອຽດຂອງການສອນທີ່ມີຜູ້ສອນສາມາດນຳໄປໃຊ້ທັນທີ ແລະ ຄຸຄົນອື່ນໆກໍສາມາດນຳໄປໃຊ້ເພື່ອສອນແທນກັນໄດ້, ການວາງແຜນການສອນຈຶ່ງຄວນຈັດເຮັດເປັນໜ່ວຍນ້ອຍໆເພື່ອສະດວກໃນການສອນແຕ່ລະຄັ້ງໂດຍມີຫົວຂໍ້ລະອຽດຕ່າງໆທີ່ຈຳເປັນ.

ບົດທີ 3

ວິທີດໍາເນີນການວິໄຈ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນການວິໄຈແບບແບບເປັນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ເລື່ອງ: ພັດທະນາສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ສໍາລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2018-2019

ກຳນົດປະຊາກອນແລະກຸ່ມຕົວຢ່າງ.

2. ກຳນົດເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ.
3. ສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື.
4. ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ.
5. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະສະຖິຕິທີ່ໃຊ້.

1. ການກຳນົດປະຊາກອນ

ປະຊາກອນໃນການສຶກສາໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນສໍາລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນຈຳນວນ 20 ຄົນ, ຍິງ 12 ຄົນ.

2. ການກຳນົດກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ຈຳນວນສໍາລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ 14 ຄົນ, ຍິງ 12 ຄົນ.

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ

1. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງປະກອບດ້ວຍ:

- 1.1 ບົດສອນ 2 ບົດ.
- 1.2 ແບບເຝິກ (ເກມ) ຈຳນວນ 6 ຊຸດ ປະກອບມີ:
 - ເກມ ຈັບຄູ່
 - ເກມ ຟື້ນຖານການບວກ
 - ເກມ ຈຳແນກສີ
 - ເກມ ລຽງລຳດັບ
 - ເກມ ຈັດໝວດໝູ່
 - ເກມ ໂດມິໂນ
- 1.3 ແບບສັງເກດເຝິກການຫຼິ້ນເກມ 6 ຊຸດ.

2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງປະກອບດ້ວຍ:

- 2.1 ແຜນການສອນ.

2.2 ແບບສັງເກດ.

ການສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

1. ບົດສອນ

1.1 ສຶກສາເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.

1.2 ແຕ່ງບົດສອນ.

1.3 ນຳເອົາບົດສອນໃຫ້ອາຈານທີ່ປຶກສາ ແລະ ຜູ້ທີ່ມີຄວາມຊຳນານກວດແກ້ຄວາມຖືກຕ້ອງດ້ານເນື້ອໃນ.

1.4 ປັບປຸງເນື້ອໃນຕາມທີ່ອາຈານທີ່ປຶກສາແນະນຳ.

2. ແບບເຝິກ

2.1 ຮູບພາບເກມການສຶກສາ ຫຼື ເກມການສຶກສາ.

2.2 ເນື້ອໃນຂອງເກມ.

3. ແບບສັງເກດ

3.1 ແບບສັງເກດກວດຕາມລາຍການ.

3.2 ກຳນົດເກນແບບສັງເກດ.

ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ (ແຜນການສອນເຝິກອົບຮົມ ແລະ ຂັ້ນຕອນການເຝິກ)

1. ແບບແຜນການເຝິກອົບຮົມ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນການວິໄຈແບບ ນຳໃຊ້ແບບປະເມີນເຝິກອົບຮົມ, ບົດສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ລະຫວ່າງ ການເຝິກອົບຮົມ, ໃຊ້ແບບສັງເກດປະເມີນການເຝິກຫຼັ້ນເກມ.

2. ຂັ້ນຕອນການທົດລອງ

2.1 ນຳເອົາແບບເຝິກກິດຈະກຳເກມການສຶກສາກັບແບບສັງເກດປະເມີນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາມາໃຊ້ໃນເວລາເຝິກອົບຮົມ.

2.2 ມີການບັນທຶກຜົນຕາມລະດັບເກນທີ່ກຳນົດເຊິ່ງມີອາຈານທີ່ປຶກສາເປັນຜູ້ໃຫ້ຄຳແນະນຳເພື່ອນຳມາໃຊ້ໃນການເກັບກຳຂໍ້ມູນ.

2.3 ນຳເອົາແບບເຝິກເກມການສຶກສາກັບແບບສັງເກດປະເມີນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາລະຫວ່າງການຈັດເຝິກອົບຮົມ ໂດຍມີການບັນທຶກໃນແຕ່ລະຄັ້ງທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ.

2.4 ນຳເອົາແບບສອບຖາມຄັ້ງທຳອິດນຳມາປະເມີນພາຍຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ, ມີແບບທົດສອບຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ ແລ້ວນຳເອົາຜົນກ່ອນການເຝິກ ແລະ ຫຼັງການເຝິກມາປຽບທຽບ.

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້

1. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຜູ້ສຶກສາຈະໄດ້ດຳເນີນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

ວິເຄາະຜົນຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກແບບເຝິກແຕ່ລະຊຸດ.

ວິເຄາະຜົນຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກຜົນການສັງເກດລະຫວ່າງການເຝິກມາປຽບທຽບ.

2. ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ເຂົ້າໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໂດຍນຳໃຊ້ຄ່າສະເລ່ຍເພື່ອປຽບທຽບຄວາມແຕກຕ່າງຂອງແບບສອບຖາມລະຫວ່າງ ກ່ອນການເຝິກອົບຮົມ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ ແລະ ຕາມຮ່າງສັງເກດແບບເຝິກສຸດຄິດໄລ່ຄ່າສະເລ່ຍ: ບຸນຊົມ ສີສະອາດ (2549).

$\bar{X}$ = ຄ່າສະເລ່ຍຂອງຄະແນນ.

X = ຄະແນນແຕ່ລະຄົນ.

N = ຈຳນວນຄູສອນທັງໝົດ.

$\sum x$ = ຜົນບວກຂອງຄະແນນທັງໝົດ.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2.2 ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການບັນຍາຍຂໍ້ມູນ

ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການບັນຍາຍຂໍ້ມູນ ໂດຍໃຊ້ ໂປແກມສຳເລັດຮູບທາງສະຖິຕິມີດັ່ງນີ້:

2.1 ຄ່າສ່ວນຮ້ອຍ (Percentage).

ສູດ
$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

ເມື່ອ P ແທນ ສ່ວນຮ້ອຍ(ຮ້ອຍລະ).

f ແທນ ຄວາມຖີ່ທີ່ຕ້ອງການແປງໃຫ້ເປັນເປີເຊັນ.

N ແທນ ຈຳນວນຄວາມຖີ່ທັງໝົດ.

2.2. ຄ່າສະເລ່ຍ (Mean).

ສູດ
$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

ເມື່ອ $\bar{X}$ ແທນ ຄ່າສະເລ່ຍ.

$\sum X$ ແທນ ຜົນລວມຄະແນນທັງໝົດໃນກຸ່ມ.

N ແທນ ຈຳນວນຄົນ.

ບົດທີ 4

ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ເລື່ອງ ພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2018-2019 ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໄດ້ດຳເນີນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ສັນຍາລັກທີ່ໃຊ້ໃນການສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ.
2. ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ.
3. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ.

ສັນຍາລັກທີ່ໃຊ້ໃນການສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

$\bar{X}$ ແທນ ຄ່າສະເລ່ຍ (Mean).

N ແທນ ຈຳນວນຄົນທັງໝົດ .

$\sum X$ ແທນ ຜົນລວມຄະແນນທັງໝົດໃນກຸ່ມ.

P ແທນ ສ່ວນຮ້ອຍ.

f ແທນ ຄວາມຖີ່ທີ່ຕ້ອງການແປງ.

N ແທນ ຈຳນວນຄວາມຖີ່ທັງໝົດ.

ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໄດ້ດຳເນີນການຕາມລຳດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້ :

ຕອນທີ 1: ຜົນການວິເຄາະພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2018-2019

ຕອນທີ 2: ຜົນການປຽບທຽບຄະແນນຮ່າງສັງຕາມແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ ເລື່ອງ: ພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກ ສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2018-2019

ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ຕອນທີ 1: ຜົນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບ ຟອມລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2018-2019 ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສ້າງແບບເຝິກເກມການສຶກສາ 6 ຊຸດ ແລະ ແບບສັງເກດຈຳນວນ 6 ຊຸດ.

ຜົນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ໄດ້ຮັບການເຝິກອົບຮົມ ການສັງເກດໃນແຕ່ລະຊຸດເຝິກທີ່ໃຊ້ຂໍ້ມູນການສັງເກດການເຝິກອົບຮົມ ການຈົດບັນທຶກຂໍ້ມູນຕ່າງໆໃນລະຫວ່າງການປະຕິບັດກິດຈະກຳການເຝິກອົບຮົມແລ້ວນຳເອົາຂໍ້ມູນທັງໝົດມາວິເຄາະດັ່ງນີ້:

ເກນການປະເມີນຕາມແບບເຝິກຄະແນນເຕັມ 100 %

ລະດັບຄະແນນ 40-67 ປັບປຸງ

ລະດັບຄະແນນ 70-80 ພໍໃຊ້

ລະດັບຄະແນນ 90-100 ດີຫຼາຍ

ຕາຕະລາງ1.1 ທ່ານ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນແບບສອບຖາມ	ກ່ອນເຝິກ (ຄະແນນ5)	ຫຼັງເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	4	5
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	5
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	4	5
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	4	5
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	5
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	3	5
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽນໄຫຼ	3	5
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	5
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄຸສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	3	4
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	3	4
20	ການເກັບມື້ ແລະ ຮັກສາ	3	5
ລວມ		70	97

ຈາກຕາຕະລາງ 1/1 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດ ຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບຟອມສອບຖາມຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2018 ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເນື້ອໃນແບບສອບຖາມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1 ເທົ່າ 70 ຄະແນນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ, ຄະແນນຄັ້ງທີ 2 ເທົ່າ 97 ຄະແນນ.

ຕາຕະລາງ 1.2 ທ່ານ ນາງ ມະນີວອນ ແກ້ວດາລາວົງ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	3	4
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ຫັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ຫັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	2	4
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	4
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	4
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	3	5
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	3	4
ລວມ		63	82

ຈາກຕາຕະລາງ 1/2 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສົກຮຽນ 2018 ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 2 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1 ເທົ່າ 63 ຄະແນນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ, ຄະແນນຄັ້ງທີ 2 ເທົ່າ 82 ຄະແນນ ແມ່ນໄດ້ຕາມຄາດໝາຍ.

ຕາຕະລາງ 1. 3 ທ່ານ ນາງ ສິນອາວອນ ຄຳແພງວິໄລ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	3	4
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	3	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ຫັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	4	5
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ຫັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	1	3
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	5
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	3
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄຸສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	3
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	1	3
20	ການເກັບມື້ ແລະ ຮັກສາ	3	4
ລວມ		66	80

ຈາກຕາຕະລາງ 1/3 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018 ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1 ເທົ່າ 66 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2 ເທົ່າ 80 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ 1.4 ທ່ານ ນາງ ອ່ອນສາ ວິລະວັນ ແບບສອບຖາມ

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນກາເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງກາເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມສອນ	3	4
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	3	4
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	4
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	3
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	3	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	3	4
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	4
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	4
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	3
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	3	4
20	ການເກັບມື້ ແລະ ຮັກສາ	3	4
ລວມ		63	82

ຈາກຕາຕະລາງ 1/4 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 63 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 82ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.5 ທ່ານ ນາງ ມະນີວັນ ທຳມະວົງ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	3	4
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	3	4
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	4
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	3	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	2	3
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	4
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	1	3
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄຸສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	3
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	2	3
20	ການເກັບມື້ ແລະ ຮັກສາ	3	4
ລວມ		62	80

ຈາກຕາຕະລາງ 1/5 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 62 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 80 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.6 ທານ ນາງ ສິໄຄ ສວນສະຫວັນ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	4	5
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	4	5
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	3	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	5
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	4
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	3	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	3	4
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	4	5
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	4
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	3	5
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	2	4
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	3	5
ລວມ		66	94

ຈາກຕາຕະລາງ 1/6 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດ ຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສີກຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 66 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະ ກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 94 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.7 ທ່ານ ນາງ ປົວພາ ພັດທະຟອງ ແບບສອບຖາມ .

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາ ສອນ	4	5
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	3	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	4
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	3	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	4
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	2	3
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	4
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	4
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	3
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	2	3
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	3	4
ລວມ		63	90

ຈາກຕາຕະລາງ 1/7 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 63 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 90 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.8 ທ່ານ ນາງ ມິໄຊ ທິບຊາຍທອງ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	4	5
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	5
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	5
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	3	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	3	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	3	5
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	5
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	3	5
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	3	5
20	ການເກັບມື້ ແລະ ຮັກສາ	3	5
ລວມ		62	96

ຈາກຕາຕະລາງ 1/8 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 62 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 96 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.9 ທ່ານ ນາງ ດວງຈັນ ທອງສິມສະນິດ ແບບສອບຖາມ

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການ ເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	2	3
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	2	3
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	2	3
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	3
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	3	4
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	4
12	ຫັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	3
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	3	4
14	ຫັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	3	4
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	4
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	3
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	2	3
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	3	4
ລວມ		54	75

ຈາກຕາຕະລາງ 1/9 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 54 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 75 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1. 10 ທ່ານ ນາງ ຕາດຳ ແກ້ວສົມຫວັງ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນກາເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	3	4
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	3	4
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	5
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	3	4
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	4
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	3	5
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	3	4
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	3	5
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	4
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	4	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	3	5
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	4	5
20	ການເກັບມ້ຽນ ແລະ ຮັກສາ	4	5
ລວມ		60	90

ຈາກຕາຕະລາງ 1/10 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດ ຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສີກຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 60 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະ ກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 90 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1. 11ທ່ານ ນາງຈັນທະວອນ ແກ້ວບົວລະພາ ແບບສອບຖາມການວັດຜົນກ່ອນການເຝິກອົບຮົມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	4	5
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	3	4
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	2	4
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽນໄຫຼ	2	4
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	1	3
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄຸສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	4
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	3	5
20	ການເກັບມື້ ແລະ ຮັກສາ	3	5
ລວມ		57	86

ຈາກຕາຕະລາງ 1/ 11 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 57 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 86 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.12 ທ່ານນາງ ຖາວອນ ອຸດົມຄະຕິ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ 5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາສອນ	4	5
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	2	4
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	5
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	4
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	5
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	4	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	4	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	3
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	1	3
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	1	3
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	2	4
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	4
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄຸສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	4
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	2	3
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	2	3
ລວມ		55	83

ຈາກຕາຕະລາງ 1/12 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດ ຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 55 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະ ກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 83 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1. 13 ທ່ານ ນາງ ສິນນ້ອຍ ແສງອາລຸນ ແບບສອບຖາມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາ ສອນ	2	3
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	4
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	4
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	3
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	3	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	2	4
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	1	4
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກ ເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	5
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	2	5
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	2	5
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	3	5
ລວມ		55	88

ຈາກຕາຕະລາງ 1/13 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດ ຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສີກຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 55 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະ ກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 88 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ1.14 ທ່ານ ນາງ ຄຳມະລິ ແສງໂສພາ ແບບສອບຖາມການວັດຜົນກ່ອນການເຝິກອົບຮົມ.

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ກ່ອນການເຝິກ (ຄະແນນ 5)	ຫຼັງການເຝິກ (ຄະແນນ5)
1	ການສອນມີຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາ ສອນ	3	4
2	ການສອນລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງຕາມຂັ້ນຕອນ	4	5
3	ເກມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ	3	5
4	ລະບຽບໃນການຫຼິ້ນເກມ	3	4
5	ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ	3	5
6	ການລ້ຽວຕໍ່ບົດຮຽນສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນຂອງໜ່ວຍການສອນ.	3	4
7	ອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນຊັດເຈນ, ເຂົ້າໃຈງ່າຍ	2	3
8	ມີການປະສົມປະສານຫຼາຍວິທີການສອນ.	3	4
9	ການໃຫ້ໂອກາດເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມ	4	5
10	ການແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ.	3	5
11	ຄຳຖາມຂອງຄູຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດ	3	5
12	ທັກສະການນຳໃຊ້ເກມດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.	2	4
13	ມີຮູບເກມເໝາະສົມຈະແຈ້ງ	4	5
14	ທັກສະການເວົ້າຂອງຄູຈະແຈ້ງຊັດເຈນ, ລ່ຽມໄຫຼ	2	5
15	ການສະຫຼຸບເປັນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນເກມເຮັດໃຫ້ເດັກ ເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະ ສາມາດປະຕິບັດໄດ້.	3	5
16	ການປະເມີນການຫຼິ້ນເກມ	3	5
17	ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ	3	5
18	ການສຶກສາແນວຄິດຄູສົມບັດ ແລະ ຄວາມເອົາໃຈໃສ່	3	5
19	ໃຊ້ເວລາເໝາະສົມ	3	5
20	ການເກັບມຽນ ແລະ ຮັກສາ	3	5
ລວມ		60	93

ຈາກຕາຕະລາງ 1/14 ພົບວ່າຜົນການເຝິກອົບຮົມໃນພັດທະນາຫຼັກສູດເຝິກອົບຮົມ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2018ເຊິ່ງມີຈຳນວນ 2 ຊຸດ, ເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ 20 ລາຍການເທົ່າກັບ 100 ຄະແນນ ຜູ້ທີ 1 ເຊິ່ງມີຄະແນນຄັ້ງທີ 1ເທົ່າ 60 ຄະແນນ, ຄະແນນ ການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຄັ້ງທີ 1 ຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ ຄະແນນຄັ້ງທີ 2ເທົ່າ 93 ຜ່ານເກນປະເມີນ.

ຕາຕະລາງ 2. ການປຽບທຽບຜົນການສອນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ.

ລຳດັບຄົນ	ຜົນປະເມີນ		ລວມ	ສະເລ່ຍ	ເປີເຊັນ
	ກ່ອນການເຝິກ	ຫຼັງການເຝິກ			
ຜູ້ທີ1	70	97	167	83.50	27%
ຜູ້ທີ2	63	82	145	72.50	19%
ຜູ້ທີ3	66	80	146	73	14%
ຜູ້ທີ4	63	82	145	72.50	19%
ຜູ້ທີ5	62	80	142	71	18%
ຜູ້ທີ6	66	94	160	80	28%
ຜູ້ທີ7	63	90	153	76.50	27%
ຜູ້ທີ8	62	96	158	79	34%
ຜູ້ທີ9	54	75	129	64.50	21%
ຜູ້ທີ10	60	90	150	75	30%
ຜູ້ທີ11	57	86	143	71.50	29%
ຜູ້ທີ12	55	83	138	69	28%
ຜູ້ທີ13	55	88	143	71.50	33%
ຜູ້ທີ14	60	93	153	76.50	33%

ຈາກຕາຕະລາງທີ 2 ຜົນການສອນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເຝິກອົບຮົມພົບວ່າ ຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14ຈະມີຜົນການປະເມີນຕາມແບບສອບຖາມຫຼັງການເຝິກອົບຮົມແຕ່ລະຄົນມີຄະແນນລວມ, ສະເລ່ຍ ສະຫຼຸບໃຫ້ເຫັນວ່າມີເພີ່ມຂຶ້ນ.ສ່ວນເປີເຊັນຂອງແຕ່ລະຄົນຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14 ທີ່ໃຊ້ແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມເກມການສຶກສາໂດຍ ຄູສອນນຳຈຳນວນຫຼາຍມີຄວາມສາມາດນຳປະຕິບັດໄດ້ດີຂຶ້ນຫຼາຍ. ຈາກຕາຕະລາງການປຽບທຽບຕາມແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມ.

ບົດທີ 5

ສະຫຼຸບ, ອະພິປາຍຜົນ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ

ການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ ເປັນການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມຄູສອນໃນສາຍອະນຸບານ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບສອບຖາມ ແລະ ແບບເຝິກໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນເຊິ່ງສາມາດສະຫຼຸບຂັ້ນຕອນ ແລະ ຜົນການສຶກສາດັ່ງນີ້ :

ສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈ

1 ການປຽບທຽບຜົນການປະເມີນແບບສອບຖາມເລື່ອງ ການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມຄູສອນໃນສາຍອະນຸບານ ເຫັນວ່າຜົນການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ, ຄະແນນຫຼັງຕາມແບບສອບຖາມໃນການເຝິກອົບຮົມນັ້ນໄດ້ສູງກວ່າ.ເຊິ່ງຜົນການວິເຄາະກ່ອນສະຫຼຸບໃຫ້ເຫັນວ່າມີເພີ່ມຂຶ້ນ.ສ່ວນເປີເຊັນຂອງແຕ່ລະຄົນຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14 ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນສະແດງວ່າພາຍຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ ແລະ ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ 6 ຊຸດ ຄູທີ່ຢູ່ໃນກຸ່ມເປົ້າໝາຍຈຳນວນຫຼາຍມີຄວາມສາມາດປະຕິບັດໄດ້ຕາມເກນທີ່ວ່າ/ງໄວ້.

2 ການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃຫ້ຄູສອນໃນສາຍອະນຸບານ ໂດຍໄດ້ຮ່າງສັງເກດ, ສ້າງແບບເຝິກຈຳນວນ 6 ຊຸດ, ເຊິ່ງເປັນແບບເຝິກທີ່ສ້າງຂຶ້ນງ່າຍ, ມີຄວາມດຶງດູດຈິດໃຈເດັກ ແລະ ສາມາດພັດທະນາທັກສະການຫຼິ້ນຂອງຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນໄດ້ດີ. ເຊິ່ງປະເມີນຕາມຮ່າງສັງເກດຂອງແຕ່ລະຄົນທີ່ເປັນກຸ່ມເປົ້າໝາຍເຫັນວ່າພັດທະນາດີຂຶ້ນຕາມລຳດັບ, ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນເກມດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.

ອະພິປາຍຜົນ

ການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກການຫຼິ້ນເກມ ສຳລັບຄູສອນສາຍອະນຸບານ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສາມາດອະທິປາຍຜົນດັ່ງນີ້:

ຜົນວິໄຈທີ່ພົບວ່າ: ການປຽບທຽບຜົນການປະເມີນແບບສອບຖາມເລື່ອງ ການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມຄູສອນໃນສາຍອະນຸບານ ເຫັນວ່າຜົນການປະເມີນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ, ຄະແນນຫຼັງຕາມແບບສອບຖາມໃນການເຝິກອົບຮົມນັ້ນໄດ້ສູງກວ່າ.ເຊິ່ງຜົນການວິເຄາະກ່ອນສະຫຼຸບໃຫ້ເຫັນວ່າມີເພີ່ມຂຶ້ນ.ສ່ວນເປີເຊັນຂອງແຕ່ລະຄົນຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14 ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນສະແດງວ່າພາຍຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ ແລະ ນຳໃຊ້ແບບເຝິກ 6 ຊຸດ ຄູທີ່ຢູ່ໃນກຸ່ມເປົ້າໝາຍຈຳນວນຫຼາຍມີຄວາມສາມາດປະຕິບັດໄດ້ຕາມເກນທີ່ວ່າ/ງໄວ້.ການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃຫ້ຄູສອນໃນສາຍອະນຸບານ ໂດຍໄດ້ຮ່າງສັງເກດ, ສ້າງແບບເຝິກຈຳນວນ 6 ຊຸດ, ເຊິ່ງເປັນແບບເຝິກທີ່ສ້າງຂຶ້ນງ່າຍ, ມີຄວາມດຶງ

ດູດຈິດໃຈເດັກ ແລະ ສາມາດພັດທະນາທັກສະການຫຼິ້ນຂອງຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນໄດ້ດີ. ເຊິ່ງປະເມີນຕາມ ຮ່າງສັງເກດຂອງແຕ່ລະຄົນທີ່ເປັນກຸ່ມເປົ້າໝາຍເຫັນວ່າພັດທະນາດີຂຶ້ນຕາມລຳດັບ, ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນ ການຫຼິ້ນເກມດ້ວຍຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.ຜົນຈາກຮ່າງສັງເກດແບບເຝິກເກມຈັບຄູ່, ເກມພື້ນຖານການ ບວກເລກ, ເກມຈຳແນກສີມ, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຈັດໝວດໝູ່, ເກມໂດມິໂນ ເຫັນວ່າປະຕິບັດຖືກຕ້ອງມີ ການຊ່ວຍເຫຼືອກັນຜູ້ຮຽນ, ມີຄວາມສົນໃຈຕັ້ງໃຈ, ປະຕິບັດຕາກະຕິການຫຼິ້ນ, ບອກວິທີການຫຼິ້ນເກມ, ມີ ສ່ວນຮ່ວມໃນການຖາມ-ຕອບ, ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບມ້ຽນສາມາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນນຳໄປໃຊ້ກັບເດັກສາມາດ ສອນແຊກຊອນເຂົ້າບາງກິດຈະກຳທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ, ເມື່ອໄດ້ເຝິກອົບຮົມແລ້ວໄດ້ຜະລິດເກມທີ່ງ່າຍດ້ວຍຕົນເອງ ແລ້ວເກມທີ່ດີສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າຜົນຂອງການຈັດຮຽນ-ການສອນຕ້ອງໄດ້ຮັບການພັດທະນາໄປທາງທີ່ດີ.

ດັ່ງນັ້ນ ການສອນເກມ ແລະ ການຮຽນເກມຈຶ່ງເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງການຄິດແບບສ້າງສັນ ແລະ ເປັນ ການເຝິກທາງດ້ານມັນສະໜອງ, ລອງດ້ານສະຕິປັນຍາ, ຄວາມຮູ້ຂອງຄູ, ຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໄປສູ່ການຄົ້ນຄິດ , ການແກ້ໄຂບັນຫາຂອງການຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະຊະນິດ, ການສອນເພື່ອໃຫ້ຫຼັກສູດມີການພັດທະນາຕ້ອງໄດ້ເບິ່ງ ຈາກສິ່ງທີ່ຕົນໄດ້ເຫັນໄດ້ສຳພັດການຫຼິ້ນມາແລ້ວມາໃຊ້ໃຫ້ຜູ້ອື່ນໄດ້ຮຽນຮູ້ຕື່ມເປັນການພັດທະນາທາງດ້ານ ການການຄົ້ນຄິດດີຂຶ້ນ.

ຜົນວິໄຈທີ່ພົບວ່າ: ຈາກຕາຕະລາງທີ 2 ຜົນການສອນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເຝິກອົບຮົມພົບວ່າ ຜູ້ທີ1-ຜູ້ ທີ 14 ຈະມີຜົນການປະເມີນຕາມແບບສອບຖາມຫຼັງການເຝິກອົບຮົມແຕ່ລະຄົນມີຄະແນນລວມ, ສະເລ່ຍ ສະຫຼຸບໃຫ້ເຫັນວ່າມີເພີ່ມຂຶ້ນ.ສ່ວນເປີເຊັນຂອງແຕ່ລະຄົນຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14 ທີ່ໃຊ້ແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມເກມການສຶກສາໂດຍ ຄູສອນນຳຈຳນວນຫຼາຍມີຄວາມສາມາດນຳປະຕິບັດໄດ້ດີຂຶ້ນຫຼາຍ.

ຈາກຕາຕະລາງການປຽບທຽບຕາມແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມ ທັງນີ້ກໍ່ເນື່ອງຈາກວ່າຜູ້ວິໄຈໄດ້ຊອກຫາຂໍ້ມູນແກ້ໄຂໃຫ້ຜູ້ນຳໃຊ້ມີວິທີການສອນໂດຍການໃຊ້ແບບເຝິກແບບ ເຝິກຈຳນວນ 6 ຊຸດ ເຂົ້າໄປຊ່ວຍໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ, ການໃຊ້ເກມໃຫ້ມີຫຼາຍຮູບແບບມີຫຼາຍ ວິທີສີສັນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈງ່າຍ, ການສອນແບບຫຼາກຫຼາຍ, ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ສັງເກດ, ສາມາດນຳໄປ ໃຊ້ຈາກເກມຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນຫຼາຍຂຶ້ນ, ມີຄວາມສົນໃຈໃນການຫຼິ້ນ, ພ້ອມນັ້ນ ເຮັດໃຫ້ຄູມີວິທີສອນແປກໃໝ່ ແລະ ທັກສະໃນການສອນ. ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບງານວິໄຈທີ່ຂຳພະເຈົ້າມາສຶກສາ ຫົວຂໍ້ ການພັດທະນາຫຼັກສູດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາເປັນພື້ນຖານທີ່ເໝາະສົມສຳລັບຄູສອນເດັກກ່ອນໄວ ຮຽນເພື່ອເປັນການວາງມາດຖານສຳລັບການພັດທະນາກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນເກມໃຫ້ນັກຮຽນຄູ ໄປນຳໃຊ້ກັບເດັກໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນເພື່ອໃຫ້ພັດທະນາໃນລະດັບທີ່ສູງຂຶ້ນໄປ, ການສຶກສາຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ ດັ່ງນີ້: 1) ເພື່ອປຽບທຽບຜົນການປະເມີນໂດຍໃຊ້ແບບຟອມການສັງເກດກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຝິກອົບຮົມ. 2) ເພື່ອການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ນຳໃຊ້ແບບເຝິກໃຫ້ຄູສອນສາຍ ອະນຸບານວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

ຈາກຕາຕະລາງທີ 2 ຜົນການສອນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເຝິກອົບຮົມພົບວ່າ ຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14 ຈະມີຜົນການປະເມີນຕາມແບບສອບຖາມຫຼັງການເຝິກອົບຮົມແຕ່ລະຄົນມີຄະແນນລວມ, ສະເລ່ຍ ສະຫຼຸບ ໃຫ້ເຫັນວ່າມີເພີ່ມຂຶ້ນ.ສ່ວນເປີເຊັນຂອງແຕ່ລະຄົນຜູ້ທີ1-ຜູ້ທີ 14 ທີ່ໃຊ້ແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການ

ເຝິກອົບຮົມເກມການສຶກສາໂດຍ ຄູ່ສອນນຳນວນຫຼາຍມີຄວາມສາມາດນຳປະຕິບັດໄດ້ດີຂຶ້ນຫຼາຍ. ຈາກ ຕາຕະລາງການປຽບທຽບຕາມແບບສອບຖາມກ່ອນ ແລະ ຫຼັງເຊິ່ງວັດຕາມແບບສອບຖາມ.

ໂດຍສະຫຼຸບ ການຈັດກິດຈະກຳການເລົ່ານິທານໂດຍໃຊ້ນິທານປະກອບຮູບພາບສາມາດພັດທະນາ ທັກສະການເວົ້າຂອງເດັກອະນຸບານຈຶ່ງຄວນສົ່ງເສີມໃຫ້ຄູ່ສອນລະດັບອະນຸບານນຳໄປໃຊ້ໃນການຈັດກິດຈະ ກຳການຮຽນການສອນເພື່ອພັດທະນາຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນລະດັບອະນຸບານໃຫ້ດີຂຶ້ນ.

ຂໍ້ສະເໜີແນະ

1. ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການນຳໄປໃຊ້

1.1 ກ່ອນນຳແຜນການສອນຈັດກິດຈະກຳເກມໄປໃຊ້ຄູ່ສອນວິໄຈຄວນສຶກສາແຜນການຈັດກິດຈະ ກຳເກມໃຫ້ລະອຽດເພື່ອຈະໄດ້ນຳໄປປະຕິບັດໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ລວມທັງການກຽມສື່ປະກອບການສອນເຊິ່ງຈະ ສົ່ງຜົນໃຫ້ການຈັດກິດຈະກຳມີປະສິດທິພາບດີຂຶ້ນ.

1.2 ການສອນເກມໃຫ້ມີຮູບແບບໃໝ່ເພາະຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນບໍ່ເກີດຄວາມເປື້ອນໜ້າຍ.

1.3 ຄວນມີການຄວບຄຸມເວລາໃຫ້ດຳເນີນຕໍ່ເນື່ອງຕາມຂັ້ນຕອນຂອງການຈັດກິດຈະກຳໂດຍ ໃຊ້ການສອນຫຼາຍຮູບແບບ.

2. ຂໍ້ສະເໜີແນະໃນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຕໍ່ໄປ

2.1 ຄວນມີການສຶກສາວິທີຈັດກິດຈະກຳແບບອື່ນໆ ມີເກມໃໝ່, ຮູບພາບເກມຕ້ອງສວຍງາມ.

2.2 ຄວນນຳການສອນເກມການສຶກສາ ແລະ ນຳໃຊ້ວິທີສອນອື່ນເຂົ້າມາຮ່ວມ.

2.3 ສຶກສາການສອນໃຫ້ລະອຽດ, ນຳເອົາທິດສະດີໃຫ້ເໝາະສົມ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ຫຼັກສູດສ້າງຄູສຶກສາກ່ອນໄວຮຽນລະດັບປະລິນຍາຕີ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ກົມສຳຄູ-ສູນ
ພັດທະນາຄູ ກັນຍາ 2018.

ຫຼັກສູດອະນຸບານສຶກສາ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ກົມສຳຄູ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກ
ສາ 2012.

ຄູ່ມືກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດ
ການສຶກສາ 2015.

ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ທິດສະດີຂອງທ່ານ ຈອນດີວີ (1859-1952) (psychoweb.Com>psycho
logist>ຈອນດີວີ-john-dewey/).

ຫຼັກການສອນລະບົບ 2 ປີ ທິດສະດີ ທ່ານ ປີອາເຈ ພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງບຸກຄົນເປັນໄປຕາມ
ໄວອາຍຸຕ່າງໆເປັນລຳດັບຂຶ້ນຕອນ.

ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກປະຖົມໄວ ໄຫຕາມແນວຄິດມອນເຕສຊຣີ ສຳນັກງານເລຂາທິການສະຖານການສຶກສາ
ກະຊວງສຶກສາທິການ.

ລວມນະວັດຕະກຳວິທີການສຶກສາປະຖົມໄວສູ່ການປະຍົກໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ນັກວິຊາການຜູ້ຊົງຄຸນວຸທິໃນ
ອົງການສຶກສາປະຖົມໄວ ລວມທຸກວິທີທີ່ໃນທີ່ນີ້ຍົມໄວ້ໃນແຫຼ່ງມດຽວ.

ຄູ່ມືມືຄູ ກິດຈະກຳ ເກມການສຶກສາ ຊັ້ນອະນຸບານປີທີ 1ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າ
ວິທະຍາສາດການສຶກສາ 2014

ວິທີສອນສິລະປະຫັດຖະກຳ ລະບົບ 2 ປີ ປີທີ 2 ສາຍຄູອະນຸບານ

ແບບຮຽນວິທີສອນສິລະປະ-ຫັດຖະກຳ ລະບົບ 11+1+2 ສາຍຄູອະນຸບານ

ແບບຮຽນວິທີສອນສິລະປະ-ຫັດຖະກຳ ລະບົບ 2ປີ, ລະບົບ 3 ປີ ສາຍຄູອະນຸບານ

ປຶ້ມແບບສິລະປະກຳ-ຫັດຖະກຳ ລະບົບ 3ປີ ສ້າງຄູປະຖົມ

ພາກພື້ນເຕີມ

ເຄື່ອງມືການວິໄຈ

ຕາຕະລາງ 3 ແຜນປະຕິທິນການວິໄຈ

ລ/ດ	ລາຍການ	ປີ	2018						2019
		ເດືອນ	3	4-5	6-7	8-9	10-11	12	3
1	ສຶກສາສະພາບບັນຫາ								
2	ວາງແຜນ ແລະ ຂຽນໂຄງຮ່າງວິໄຈ								
3	ປະຕິບັດການຕາມແຜນ								
4	ເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ								
5	ວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ສະຫຼຸບຜົນ ແລະ ຂຽນລາຍງານ								
6	ສຳເລັດການຂຽນບົດວິໄຈ								
7	ເຜີຍແຜ່ບົດວິໄຈ								

ແບບສັງເກດກ່ອນ

ໝາຍເຫດ:ຜົນປະເມີນ: ຄະແນນ 5 = ດີຫຼາຍ, ຄະແນນ 4 = ດີ, ຄະແນນ 3 = ປານກາງ, ຄະແນນ 2 = ປັບປຸງ, ຄະແນນ 1 = ອ່ອນ.

ຕາຕະລາງທີ 4 ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດຕາມແບບເຝິກ 1

ລຳດັບ ຄົນ	ເກມ ຈັບຄູ່ ແມງກະເບື້ອ																									ລວມ ຄະ ແນນ					
	ເນື້ອໃນ																														
	ການຊ່ວຍ ເຫຼືອກັນຜູ້ ຮຽນ					ມີຄວາມສົນ ໃຈຕັ້ງໃຈ					ປະຕິບັດຕາ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນ					ບອກວິທີ ການຫຼິ້ນເກມ					ມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຖາມ- ຕອບ						ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບມ້ຽນ				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ຜູ້1			✓					✓					✓					✓							✓					12	
ຜູ້2			✓					✓				✓					✓							✓						10	
ຜູ້3		✓					✓					✓					✓							✓						6	
ຜູ້4			✓				✓					✓					✓							✓						9	
ຜູ້5			✓					✓					✓					✓							✓					12	
ຜູ້6			✓					✓					✓					✓							✓					12	
ຜູ້ທີ7		✓					✓					✓					✓							✓						8	
ຜູ້ທີ8			✓					✓					✓				✓								✓					11	
ຜູ້ທີ9			✓					✓					✓				✓								✓					10	
ຜູ້ທີ10			✓					✓					✓					✓							✓					12	
ຜູ້ທີ11		✓					✓					✓					✓								✓					7	
ຜູ້ທີ12			✓					✓					✓					✓							✓					11	
ຜູ້ ທີ 13			✓					✓					✓				✓								✓					10	
ຜູ້ ທີ 14			✓					✓					✓				✓								✓					9	

ຕາຕະລາງ 4 ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດຕາມແບບເຝິກ 2.

ລຳດັບ ຄົນ	ພື້ນຖານການບວກດອກໄມ້																									ລ ວ ມ ຄະ ແນນ					
	ເນື້ອໃນ																														
	ການຊ່ວຍເຫຼືອ ກັນຜູ້ຮຽນ					ມີຄວາມສົນ ໃຈຕັ້ງໃຈ					ປະຕິບັດຕາ ກະຕິກາການ ຫຼິ້ນ					ບອກວິທີການ ຫຼິ້ນເກມ					ມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຖາມ- ຕອບ						ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບມຽນ				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ຜູ້ທີ1			✓					✓					✓					✓					✓				✓			18	
ຜູ້ທີ2			✓					✓					✓					✓				✓				✓				17	
ຜູ້ທີ3		✓						✓					✓					✓				✓				✓				13	
ຜູ້ທີ4			✓					✓					✓					✓				✓				✓				16	
ຜູ້ທີ5			✓					✓					✓						✓			✓				✓				19	
ຜູ້ທີ6			✓					✓					✓					✓				✓				✓				18	
ຜູ້ທີ7		✓						✓					✓					✓				✓				✓				15	
ຜູ້ທີ8			✓					✓					✓					✓				✓				✓				17	
ຜູ້ທີ9			✓					✓					✓					✓				✓				✓				17	
ຜູ້ທີ10			✓					✓					✓					✓				✓				✓				18	
ຜູ້ທີ11		✓						✓					✓					✓				✓				✓				13	
ຜູ້ທີ12			✓					✓					✓						✓			✓				✓				18	
ຜູ້ທີ13		✓						✓						✓				✓				✓				✓				14	
ຜູ້ທີ14		✓						✓					✓					✓				✓				✓				14	

ຕາຕະລາງ4 ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດຕາມແບບເຝິກ 3.

ລຳດັບ ຄົນ	ຈຳແນກສີ																									ລວມ ຄະ ແນນ					
	ເນື້ອໃນ																														
	ການຊ່ວຍ ເຫຼືອກັນຜູ້ ຮຽນ					ມີຄວາມສົນ ໃຈຕັ້ງໃຈ					ປະຕິບັດຕາ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນ					ບອກວິທີການ ຫຼິ້ນເກມ					ມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຖາມ- ຕອບ						ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບ ມ້ຽນ				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ຜູ້ທີ1				✓					✓					✓					✓					✓				✓		24	
ຜູ້ທີ2				✓					✓					✓					✓					✓				✓		24	
ຜູ້ທີ3				✓					✓					✓				✓					✓				✓			22	
ຜູ້ທີ4				✓					✓					✓					✓				✓				✓			23	
ຜູ້ທີ5				✓					✓				✓						✓				✓				✓			23	
ຜູ້ທີ6				✓					✓				✓					✓				✓				✓				23	
ຜູ້ທີ7			✓					✓					✓					✓				✓				✓			✓	20	
ຜູ້ທີ8				✓					✓					✓					✓			✓					✓			23	
ຜູ້ທີ9				✓				✓						✓					✓			✓				✓			✓	23	
ຜູ້ທີ10				✓					✓					✓					✓			✓				✓			✓	24	
ຜູ້ທີ11			✓						✓					✓					✓			✓				✓		✓		22	
ຜູ້ທີ12				✓					✓					✓					✓			✓				✓			✓	24	
ຜູ້ທີ13					✓					✓					✓					✓				✓				✓		29	
ຜູ້ທີ14					✓				✓						✓					✓				✓					✓	28	

ແບບສັງເກດຫຼັງ

ຕາຕະລາງ 4 ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດຕາມແບບເຝິກ 4

ລຳດັບ ຄົນ	ເກມລຽງລຳດັບເບ້ຍໄມ້																									ລວມ ຄະ ແນນ					
	ເນື້ອໃນ																														
	ການຊ່ວຍ ເຫຼືອກັນຜູ້ ຮຽນ					ມີຄວາມສົນ ໃຈຕັ້ງໃຈ					ປະຕິບັດຕາ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນ					ບອກວິທີການ ຫຼິ້ນເກມ					ມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຖາມ- ຕອບ						ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບ ມ້ຽນ				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ຜູ້ທີ1					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ2					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ3					✓				✓						✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ4					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ5					✓				✓						✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ6					✓					✓					✓					✓					✓			✓			29
ຜູ້ທີ7					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ8					✓					✓					✓				✓					✓						✓	29
ຜູ້ທີ9					✓					✓				✓						✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ10					✓					✓					✓					✓					✓			✓			29
ຜູ້ທີ11					✓					✓				✓						✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ12					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ13					✓				✓						✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ14					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30

ຕາຕະລາງ4 ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດຕາມແບບເຝິກ 5.

ລຳດັບ ຄົນ	ເກມຈັດໝວດໝູ່ປາ																									ລ ວ ມ ຄະ ແນນ					
	ເນື້ອໃນ																														
	ການຊ່ວຍ ເຫຼືອກັນຜູ້ ຮຽນ					ມີຄວາມສົນ ໃຈຕັ້ງໃຈ					ປະຕິບັດຕາ ກະຕິກາ ການຫຼິ້ນ					ບອກວິທີການ ຫຼິ້ນເກມ					ມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຖາມ- ຕອບ						ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບ ມ້ຽນ				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ຜູ້ທີ1					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ2					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ3					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ4					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ5					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ6					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ7					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ8					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ9					✓					✓				✓						✓					✓				✓	29	
ຜູ້ທີ10					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ11					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ12					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	
ຜູ້ທີ13					✓					✓					✓				✓				✓		✓				✓	29	
ຜູ້ທີ14					✓					✓					✓					✓					✓				✓	30	

ຕາຕະລາງ4 ເຄື່ອງມືໃນການສັງເກດຕາມແບບເຝິກ 6.

ລຳດັບ ຄົນ	ເກມໂດມິໂນ ຕົວເລກ																									ລ ວ ມ ຄະ ແນນ					
	ເນື້ອໃນ																														
	ການຊ່ວຍ ເຫຼືອກັນຜູ້ ຮຽນ					ມີຄວາມສົນ ໃຈຕັ້ງໃຈ					ປະຕິບັດຕາ ກະຕິກາການ ຫຼີ້ນ					ບອກວິທີການ ຫຼີ້ນເກມ					ມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຖາມ- ຕອບ						ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບ ມຽນ				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ຜູ້ທີ1					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ2					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ3					✓					✓					✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ4					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ5					✓					✓					✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ6					✓					✓					✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ7				✓						✓					✓					✓				✓						✓	28
ຜູ້ທີ8					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ9					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ10					✓					✓					✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ11				✓						✓					✓					✓					✓					✓	29
ຜູ້ທີ12					✓					✓					✓					✓					✓					✓	30
ຜູ້ທີ13					✓					✓					✓					✓					✓					✓	28
ຜູ້ທີ14					✓					✓					✓					✓					✓					✓	28

ຕາຕະລາງ 5 ສັງລວມເນື້ອໃນ 6ລາຍການສັງເກດ ແຕ່ລະຄົນ

ເກນປະເມີນ ຄະແນນລວມ ຄູນ 100 ຫານ 420 ເປັນເປີເຊັນ
420 ແມ່ນໄດ້ຈາກ 30 ຄະແນນຂອງ 6 ລາຍການ / 14 ຄົນ

ລ/ດ	ເນື້ອໃນ	ລວມ	ສະເລ່ຍ	ເປີເຊັນ
1	ມີການຊ່ວຍເຫຼືອກັນ	139	9.92	33.09 %
2	ມີຄວາມສົນໃຈຕັ້ງໃຈຟັງໃນເວລາຄູສອນ	227	16.21	54.04 %
3	ປະຕິບັດຕາມກະຕິການຫຼິ້ນ	309	22.07	73.57 %
4	ບອກວິທີການຫຼິ້ນເກມ	382	27.28	90.95 %
5	ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຖາມ-ຕອບ	418	29.85	90.95 %
6	ວິທີຮັກສາ ແລະ ເກັບມ້ຽນ	409	29.21	97.38 %

ຕາຕະລາງ 6 ສັງລວມຕາມຮ່າງສັງເກດ

ເກນປະເມີນ: ຄະແນນລວມ ຄູນ 100 ຫານ 180 ເປັນເປີເຊັນ

180 ແມ່ນໄດ້ຈາກ 30 ຄະແນນຂອງ 6 ແບບສັງເກດ

ລໍາດັບ ຄົນ	ແບບເຝິກ ທີ 1	ແບບເຝິກ ທີ 2	ແບບເຝິກ ທີ 3	ແບບເຝິກ ທີ 4	ແບບເຝິກ ທີ 5	ແບບເຝິກ ທີ 6	ລວມ	ຄ່າສະ ເລຍ	ເປີເຊັນ
ຜູ້ທີ1	12	18	24	30	30	30	144	24	80
ຜູ້ທີ2	10	17	24	30	30	30	141	23.50	78.33
ຜູ້ທີ3	6	13	22	29	30	29	129	21.50	71.66
ຜູ້ທີ4	9	16	23	30	30	30	141	23.50	78.33
ຜູ້ທີ5	12	19	23	29	30	29	142	23.66	78.88
ຜູ້ທີ6	12	18	23	29	30	29	141	23.50	78.33
ຜູ້ທີ7	8	15	20	30	30	28	131	21.83	72.77
ຜູ້ທີ8	11	17	23	29	30	30	140	23.33	77.77
ຜູ້ທີ9	10	17	23	29	29	30	138	23	76.66
ຜູ້ທີ10	12	18	24	29	30	29	142	23.66	78.88
ຜູ້ທີ11	7	13	22	29	30	29	130	21.66	72.22
ຜູ້ທີ12	11	18	24	30	30	30	143	23.83	79.44
ຜູ້ທີ13	10	14	29	29	29	28	139	23.16	77.22
ຜູ້ທີ14	9	14	28	30	30	28	139	23.16	77.22

ຜົນການສັງລວມຕາມຕາຕະລາງທີ 6 ທີ່ໄດ້ມາຈາກຮ່າງສັງເກດຂອງ 6 ແບບເຝິກມີຈຳນວນ
ຄົນ 14ຄົນ ສະຫຼຸບລວມ ຜູ້ທີ 1 ຫາ ຜູ້ທີ 14 ຄະແນນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ

ບົດສອນທີ 1

ໜ່ວຍ:ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມຈັບຄູ , ເກມຟື້ນຖານການບວກ, ເກມຈຳແນກ

ແຕ່ງໂດຍ ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

ຄັ້ງທີ: 1

ເວລາ: 120 ນາທີ

ລະບົບ 12+4 ອະນຸບານປີ 4

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນ
ໃຫ້ກຸ່ມເປົ້າໝາຍຟື້ນເກມ ແລະ ນຳໄປໃຊ້ໄດ້	-ຈັບຄູ ຮູບພາບແມງກະເບື້ອທີ່ຄືກັນ, -ເກມຟື້ນຖານການບວກຮູບພາບດອກໄມ້ - ເກມຈຳແນກສີຮູບວົງມົນ	1.ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ - ທຳຄວາມເຄົາລົບ ເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ -ກວດກາຈຳນວນຄືນ -ສ້າງບັນຍາກາດດ້ວຍການຮ້ອງເພງແມງກະເບື້ອ - ກວດກາບົດຮຽນເກົ່າ ຕັ້ງຄຳຖາມ: ຜ່ານມາການສອນເກມມີຜົນປະໂຫຍດຕໍ່ນັກຮຽນແນວໃດ? ຕອບ: ໄດ້ຄືນຄືດ..... 2.ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ -ພວກເຮົາຈະສອນເກມດວ້ຍວິທີໃດໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈ ແລະ ມີຄວາມມວ່ນຊື່ນ. -ຕອບ: -ສະເໜີບົດຮຽນໃໝ່ເກມ ຈັບຄູຮູບພາບແມງກະເບື້ອທີ່ຄືກັນ, ເກມຟື້ນຖານການບວກຮູບພາບດອກໄມ້, ເກມຈຳແນກສີຮູບວົງມົນ -ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນ ກາຕິກາຂອງເກມ - ສ້າງຄຳຖາມຕາມຮ່າງສັງເກດຜ່ານມາການສອນຂອງທ່ານນັກຮຽນມີການຊ່ວຍເຫຼືອກັນ,ມີຄວາມສົນໃຈຕັ້ງໃຈຟັງໃນເວລາຄູສອນ, ປະຕິບັດຕາມກະຕິກາການຫຼິ້ນ,ມີການແນະນຳວິທີການຫຼິ້ນເກມໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຖາມ-ຕອບ, ແລະ ວິທີຮັກສາ, ເກັບມ້ຽນເມແນວໃດ? -ການແນະນຳວິທີການຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະຊະນິດ..	10 ນາທີ 40 ນາທີ	-ເກມຈັບຄູຮູບແມງກະເບື້ອເກມຟື້ນຖານການບວກ , ເກມຈຳແນກສີ	-ສັງເກດການສົນທະນາ

		-ແບ່ງເປັນກຸ່ມເປົ້າໝາຍອອກ 3 ກຸ່ມ -ກຸ່ມທີ1:ໃຫ້ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ -ກຸ່ມທີ2:ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມຟື້ນຖານການບວກ -ກຸ່ມທີ3:ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມຈຳແນກສີ - ຢາຍເກມໃຫ້ຫຼິ້ນກຸ່ມລະຊຸດ ຫຼິ້ນເກມ: -ໃຫ້ເດັກຜັດປ່ຽນກັນຫຼິ້ນໃຫ້ໝົດທຸກເກມ 3.ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ ສັງລວມໄດ້ວ່າທຸກຄົນມີຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ສົນທະນາບົດຮຽນໄດ້ດີ ມີຄວາມມວ່ນຊື່ນໃນ ເວລາຫຼິ້ນເກມແຕ່ມີບາງຄົນແມ່ນປະຕິບັດກາຕິ ກາການຫຼິ້ນບໍ່ທັນໄດ້ດີ • ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ແນະນຳໃຫ້ແຕ່ລະຄົນສຶກສາວິທີຫຼິ້ນເກມແບບ ໃດຈະຊະນະ ແລະ ມີຄວາມມວ່ນຊື່ນເວລາ ຫຼິ້ນສຳເລັດແລ້ວຕ້ອງເກັບໄວ້ເປັນກຸ່ມໃຜລາວ • ການປະເມີນ ໃຫ້ຄະແນນເປັນກຸ່ມໃນການປະເມີນແຕ່ລະກຸ່ມ ສາມາດປະເມີນການຫຼິ້ນຂອງກຸ່ມດ້ວຍວິທີທີ່ເ ໝາະສົມ • ວຽກບ້ານ ຊອກຫາເກມສະນິດໃໝ່ເພື່ອໄປສອນ ການຕັ້ງຄຳຖາມກະຕຸ້ນຄວາມສົນໃຈ	10 ນາທີ		-ສັງເກດ ປະຕິບັດ ຕົວຈິງ
--	--	---	------------	--	------------------------------

ວັນທີ...../...../.....
ເຊັນທິປົກສາ

ວັນທີ...../...../.....
ເຊັນຜູ້ວິໄຈ

ບົດສອນທີ 2

ໜ່ວຍ:ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ເກມ ລຽງລຳດັບເບ້ຍໄມ້, ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບປາ, ເກມໂດມິໂນ ຕົວເລກ

ແຕ່ງໂດຍ ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ

ຄັ້ງທີ: 2

ເວລາ: 120 ນາທີ

ລະບົບ 12+4 ອະນຸບານປີ 4

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນ
-ໃຫ້ ກຸ່ມ ເປົ້າໝາຍ ຫຼັກເກມ ແລະ ນຳ ໄປໃຊ້ໄດ້ -ບອກວິທີ	-ເກມ ລຽງ ລຳດັບເບ້ຍໄມ້ -ເກມຈັດ ໝວດໝູ່ຮູບ ພາບປາ -ເກມໂດມິໂນ ຕົວເລກ	1.ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ - ທຳຄວາມເຄົາລົບ ເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ -ກວດກາຈຳນວນຄືນ -ສ້າງບັນຍາກາດດ້ວຍການຮ້ອງເພງ1+1ເປັນ2 - ກວດກາບົດຮຽນເກົ່າ ຕັ້ງຄຳຖາມ:ຜ່ານການປະເມີນຕົນເອງຕາມແບບ ສອບຖາມແທ້ໆວ່າປະໂຫຍດ ແລະ ຜົນກະທົບຕໍ່ ນັກຮຽນແນວໃດ? ຕອບ:ໄດ້ຄົ້ນຄິດ..... 2.ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ -ພວກເຮົາຈະສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກ ສາດວ້ຍວິທີໃດໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດນຳໄປໃຊ້ ໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແໜ້ນສົມກັບແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ. -ສິນທະນາ..... -ສະເໜີບົດຮຽນໃໝ່ເກມ ເກມ ລຽງລຳດັບ ເບ້ຍໄມ້, ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບປາ, ເກມ ໂດມິໂນ ຕົວເລກ -ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນ ການຕົກລົງເກມ - ສ້າງຄຳຖາມຕາມຮ່າງສັງເກດຜ່ານມາການ ສອນຂອງທ່ານນັກຮຽນມີການຊ່ວຍເຫຼືອກັນ,ມີ ຄວາມສົນໃຈຕັ້ງໃຈຟັງໃນເວລາຄູສອນ, ປະຕິ ບັດຕາມກະຕິການການຫຼິ້ນ,ມີການແນະນຳວິທີ ການຫຼິ້ນເກມໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການ ຖາມ-ຕອບ, ແລະ ວິທີຮັກສາ, ເກັບມ້ຽນເມ ແນວໃດ? -ແນະນຳການຜະລິດເກມເກມ ລຽງລຳດັບ	10 ນາທີ 40 ນາທີ	-ເກມຈັບຄູ ຮູບແມງກະ ເບ້ຍເກມພື້ນ ຖານການ ບ ວ ກ , ເກມຈຳແນກ ສີ	-ສັງເກດ ກ າ ນ ສິນທະນາ

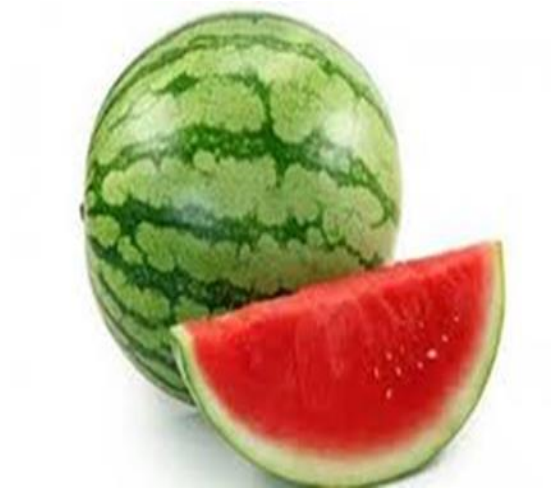
ຜະລິດເກມ	ເບ້ຍໄມ້, ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບປາ, ເກມໂຕມີໂນ ຕົວເລກ. -ການແນະນຳວິທີການຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະຊະນິດ.. -ແບ່ງເປັນກຸ່ມເປົ້າໝາຍອອກ 3 ກຸ່ມ -ກຸ່ມທີ1:ໃຫ້ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ -ກຸ່ມທີ2:ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມຟື້ນຖານການບວກ -ກຸ່ມທີ3:ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມຈຳແນກສີ - ຢາຍເກມໃຫ້ຫຼິ້ນກຸ່ມລະຊຸດ ຫຼິ້ນເກມ: -ໃຫ້ເດັກຜັດປ່ຽນກັນຫຼິ້ນໃຫ້ໝົດທຸກເກມ 3.ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ ສັງລວມໄດ້ວ່າທຸກຄົນມີຄວາມເອົາໃຈໃສ່ສົນທະນາບົດຮຽນໄດ້ດີ ມີຄວາມມວ່ນຊື່ນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມແຕ່ມີບາງຄົນແມ່ນປະຕິບັດກາຕິກາການຫຼິ້ນບໍ່ທັນໄດ້ດີ • ສຶກສາອົບຮົມເດັກ ແນະນຳໃຫ້ແຕ່ລະຄົນສຶກສາວິທີຫຼິ້ນເກມແບບໃດຈະຊະນະ ແລະ ມີຄວາມມວ່ນຊື່ນເວລາຫຼິ້ນສຳເລັດແລ້ວຕ້ອງເກັບໄວ້ເປັນກຸ່ມໃຜລາວ • ການປະເມີນ ໃຫ້ຄະແນນເປັນກຸ່ມຕາມຮ່າງສັງເກດ • ວຽກບ້ານ ຊອກຫາເກມໃໝ່ມາສອນ ຜະລິດເກມໃໃຫ້ຈົບງາມ	2 0 ນາທີ		ຊ່ວຍເຫຼືອ -ສັງເກດປະຕິບັດຕົວຈິງ
----------	--	-------------	--	--

ວັນທີ...../...../.....
ເຊັນທິປິກສາ

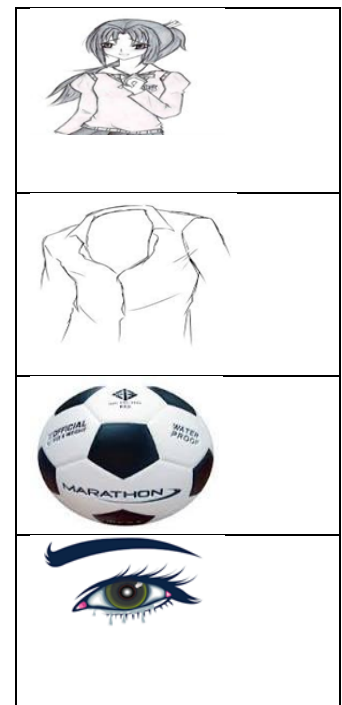
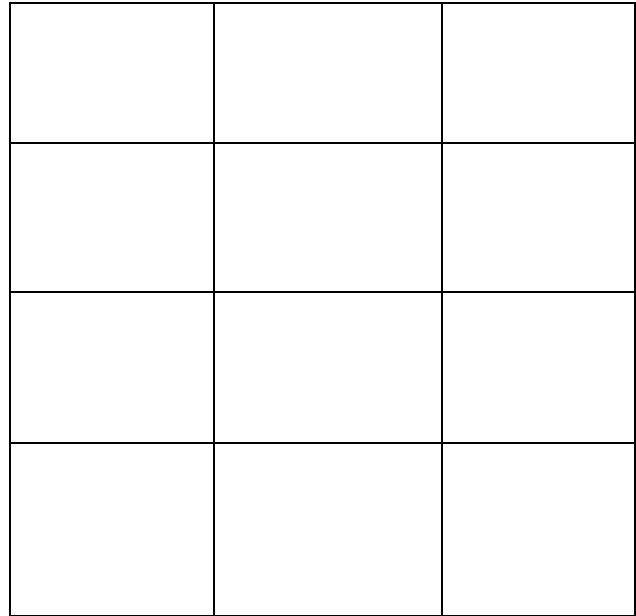
ວັນທີ...../...../.....
ເຊັນຜູ້ວິໄຈ

ແບບຝຶກເກມເກມການສຶກສາ ກ

ແບບຝຶກທີ 1 ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບຈຳນວນເທົ່າກັນ



ແບບຝັກທີ 2 ເກມລອດໂຕ



ແບບເລືກທີ 3 ເກມຈັບຄູ່ຄຳສັບປະກອບຮູບພາບ



ກະຣົດ



ຝັກສະຫຼັດ



ໝາກ
ເຂື່ອ



ຜັກບັ້ງ

ແບບຝຶກທີ 4 ເກມລຽງລຳດັບ



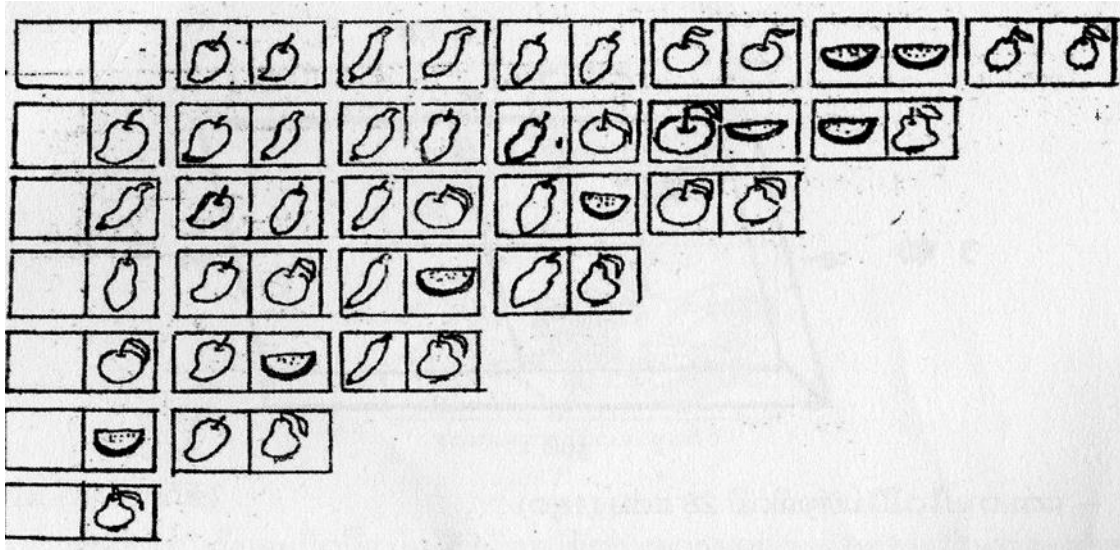
ແບບຝຶກທີ 5 ເກມຈັດໜວດໜູ່ຮູບພາບຜັກ



ໝວດດອກໄມ້



ແບບເຝິກທີ 6 ເກມໂດມິໂນ



ຕົວຢ່າງວິທີຫຼິ້ນ:

										5		
3	3	3	5	5	2	2	6	6	5	5	5	4
												4
												1
											5	1

ພາກເພີ່ມເຕີມ ໒

ຮູບພາບການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ





ພາກພື້ນເຕີມ ຄ
ການສ້າງຄູ່ມືການຜະລິດເກມປະເພດຕ່າງໆ

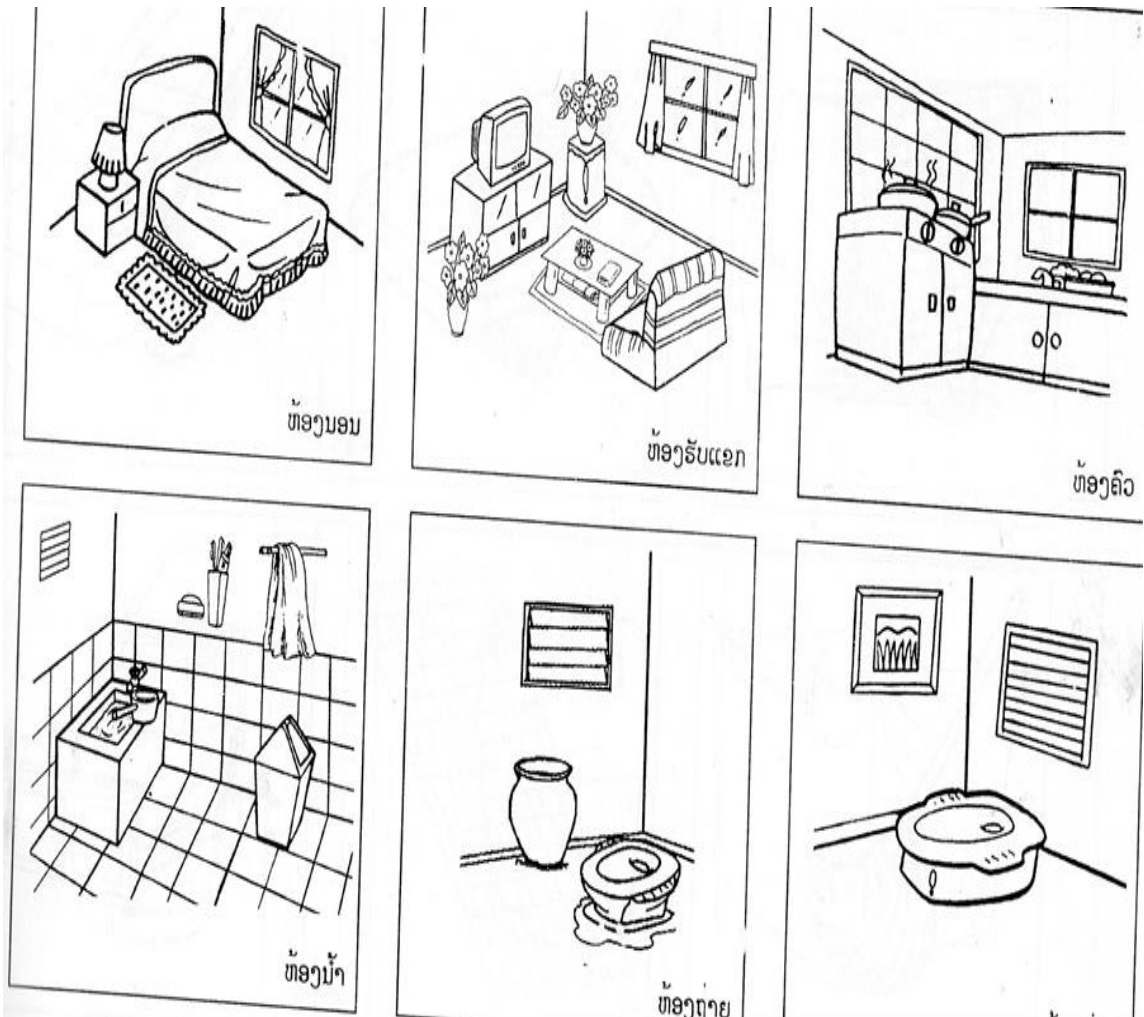
1. ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ:

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວແຕ່ລະປຽງ 10 ຊມ ລວງກວ້າງ 8 ຊມ ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ເປັນຮູບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນຕົວຢ່າງຮູບຕາເວັນກັບຮູບດາວທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນການເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ



ວິທີຫຼິ້ນ ວິທີຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນໃນຂ້າງເທິງນັ້ນ

2. ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ



ວິທີຫຼິ້ນ

ຄູ່ວາງແຜ່ນເກມຮູບໃດໜຶ່ງລົງກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງວາງແຜ່ນທີ່ສອງລົງຮຽງກັນແຕ່ຮູບສອງແຜ່ນທີ່ວາງລົງຮຽງກັນນັ້ນຕ້ອງແມ່ນຊະນິດດຽວກັນ ແລະ ຄືກັນທຸກຢ່າງ (ເບິ່ງຕາມຮູບຂ້າງເທິງ). ຄູ່ອາຈານ ຈະໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເປັນບຸກຄົນ ຫຼື ເປັນກຸ່ມກໍ່ໄດ້ແຕ່ຄູ່ຕ້ອງເຮັດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມແບບສ່ວນເກມຈັບຄູ່ຊະນິດອື່ນ ກໍ່ຫຼິ້ນເຊັ່ນດຽວກັນ ຫຼິ້ນແບບດຽວກັນລາຍລະອຽດໃຫ້ເບິ່ງຕາມຮູບ.

3. ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ



ແທກເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດແລ້ວກໍ່ແຕ້ມຮູໃສ່ແຜ່ນເກມເວລາແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະຄູ່ຮູບທີ່
ແຕ້ມຕ້ອງໃສ່ຄຽງຄູ່ກັນໄດ້ເຊັ່ນ: ເຕົ້າໄຟຄູ່ກັບໝີ່, ຖ້ວຍຄູ່ກັບປ່ວງ ແລະ ອື່ນ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມ
ແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢ່າງໃສຫໍ່ອີກ.

ວິທີຫຼິ້ນປະຕິບັດຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ຊະນິດອື່ນ:

ຄູ່ກັບຄັນຮົມ, ໄກ່ແມ່ຄູ່ກັບໄກ່ນ້ອຍ ແລະ ອື່ນໆ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມແຕ່ລະຮູບໃຫ້ງາມ ແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ;ຫຼໍ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນໄວ້ເພື່ອຮັກສາສີສັນ ໃຫ້ງາມ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຍາວນານ ຕົວຢ່າງເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ

ວິທີຫຼິ້ນ (ເປັນລາຍບຸກຄົນ)

ຄູ່ຈັບແຜ່ນເກມ 1 ແຜ່ນສຽບໃສ່ບັດຄໍາແລ້ວກໍ່ຊອກເອົາແຜ່ນທີ່ມີຄວາມສໍາພັນກັບແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ ກ່ອນນັ້ນສຽບໃສ່ທາງຂ້າງເຮັດແນວນັ້ນໄປຈົນໝົດແຜ່ນເກມແຕ່ວາຮູບແຕ່ລະຄູ່ທີ່ຈັບມາຄູ່ກັນນັ້ນຕ້ອງໃຫ້ມີຄວາມສໍາພັນກັນ ຫຼັງຈາກຄູ່ຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເບິ່ງແລ້ວຄູ່ຢາຍແຜ່ນເກມໃຫ້ເດັກຜູ້ລະ 1 ແຜ່ນແລ້ວໃຫ້ເດັກເອົາແຜ່ນເກມທີ່ມີຢູ່ໃນມືສຽບໃສ່ບັດຄໍາ ຫຼັງຈາກນັ້ນ ເດັກຜູ້ໃດມີແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບກ່ຽວພັນກັບແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ ແລ້ວນັ້ນໃຫ້ເດັກເອົາແຜ່ນເກມ ມາສຽບໃສ່ຂ້າງແຜ່ນນັ້ນເຮັດແນວນັ້ນໄປຈົນໝົດແຜ່ນເກມໃນມືເດັກ ຫຼື ຈະຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມແຂ່ງຂັນກັນກໍ່ໄດ້ຕາມເງື່ອນໄຂຕົວຈິງຜູ້ສອນ ແລະ ຈຳນວນເດັກຢູ່ໃນຫ້ອງ

4. ເກມຈັບຄູ່ຮູບ ທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ:

ແທກ ແລະ ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຕາມຂະໜາດທີ່ຕ້ອງການແລ້ວແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ວາຮູບແຕ້ມຈະຕ້ອງໃຫ້ຕ່າງກັນ ແຕ່ໃຫ້ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ ເຊັ່ນ: ໝາກອຶສອງໜ່ວຍ ຄູ່ກັບໝາກເຜັດສອງໜ່ວຍ, ດອກບົວໜຶ່ງດອກຄູ່ກັບດອກຈຳປາໜຶ່ງດອກ ຫຼື ຮູບອື່ນ ຕາມຄວາມຕ້ອງການ ແລະ ເໝາະສົມຂອງໜ່ວຍການສອນ.



1



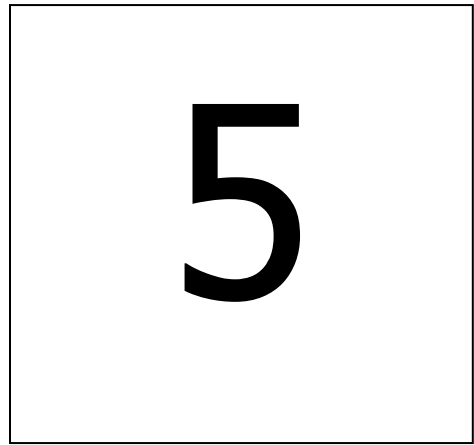
2



3



4



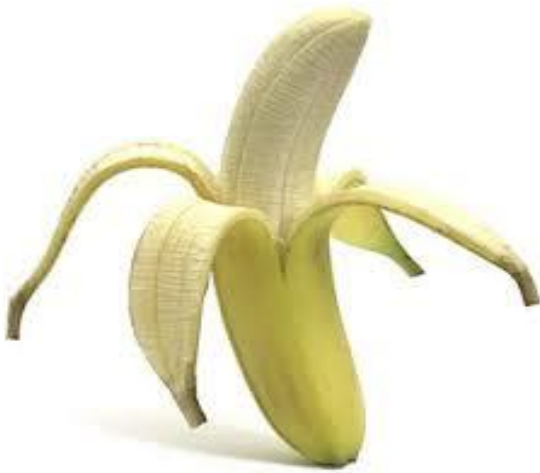
5. ເກມຈັບຄູ່ຮູບ ທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ



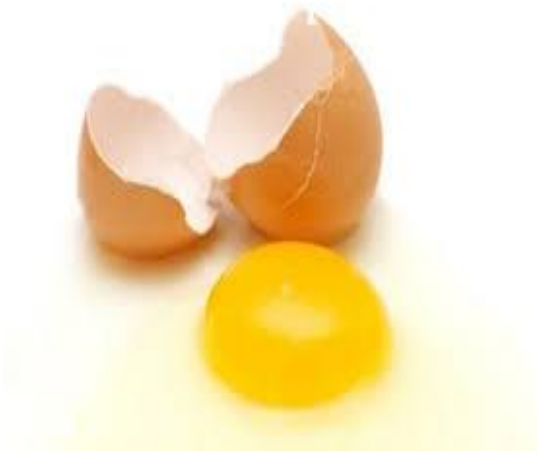
ວິທີຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນຕົວຢ່າງຮູບພາບ

6. ເກມຈັບຄູ່ຕົວອັກສອນກັບຮູບພາບ:

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງ 10 ຊ.ມ ແລະ ລວງກ້ວາງ 8 ຊ.ມ ຫຼື ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍກວ່ານັ້ນກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ ຕົວຢ່າງ ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ລ ແຜ່ນໜຶ່ງຮູບລົດ ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ຕ ແຜ່ນໜຶ່ງຮູບຕາທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມແລ້ວທາສີໃສ່ຂອບຂອງແຜ່ນເກມ ໃຊ້ຖືຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນແລະໃຊ້ໄດ້ດົນ



ກ



ຂ



၆



၇



၈

ວິທີຫລິ້ນ: ວິທີຫລິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນນັ້ນ

7. ເກມລຽງລຳດັບ:

ກ່ຽວກັບຂະໜາດປະລິມານນ້ອຍ-ໃຫຍ່,ຕ່ຳ-ສູງ,ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງພືດສັດແມງໄມ້ຕ່າງ ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສີ່ປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນເຊິ່ງມີລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງເທົ່າກັບ 10 ຊ.ມ ແລະລວງກວ້າງຂອງ ແຕ່ລະປ່ຽງເທົ່າ 8 ຊ.ມ ຫລືຂະໜາດໃຫຍ່ກວ່ານັ້ນກໍໄດ້.ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນໂດຍແມ່ນຮູບຊະນິດ ດຽວກັນແຕ່ຂະໜາດຂອງຮູບແຕກຕ່າງກັນ. ຕົວຢ່າງ ແຕ້ມເບ້ຍໄມ້ອິດຈະແຕ້ມຮູບໃຫຍ່ໃຫ້ຫລຸດຫລື້ນກັຕາມ ລຳດັບ.ທາສີໃສ່ຮູບຂອງແຜ່ນເກມໃຫ້ງາມແລ້ວຂີດຂອບໃສ່ພ້ອມ.ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ.

ວິທີຫລິ້ນ : ໃຫ້ເດັກຫລິ້ນເທື່ອລະຄົນ ຫລື ຫລິ້ນເປັນກຸ່ມກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູ່ຕ້ອງ ສາທິດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນຄູ່ ສະເໜີຮູບເກມແຕ່ລະໃບໃຫ້ເດັກ ສັງເກດ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງປົນໃສ່ກັນແລ້ວຢາຍໃຫ້ ເດັກແຕ່ລະຄົນໃຫ້ເທົ່າກັນ ເດັກຄົນໃດໄດ້ຮູບໂຕແມງກະເບື້ອໃຫຍ່ກວ່າໝູ່ຕ້ອງອອກມາວາງກ່ອນໝູ່ຫລັງຈາກ ນັ້ນ ຈຶ່ງໃຫ້ເດັກອອກມາລຽນຮູບພາບຕາມລຳດັບໃຫຍ່ນ້ອຍທີ່ຫລຸດຫລິ້ນກັນ.

8. ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ:

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງ 10 ຊ.ມ ແລະ ລວງກວ້າງ 8 ຊ.ມ ຫຼື ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍກວ່ານັ້ນກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນເກມຕາມໝວດໝູ່ຂອງຮູບພາບຕົວຢ່າງ: ໝວດປາ, ໝວດດອກໄມ້.ທາສີໃສ່ຮູບແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ງາມແລ້ວທາສີໃຫ້ສວຍ ງາມໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນແລະໃຊ້ໄດ້ດົນ

ວິທີຫລິ້ນ: ເອົາຮູບພາບແຕ່ລະຜ່ນປົນເຂົ້າກັນ ໃຫ້ນັກຮຽນຊອກຫາຮູບພາບທີ່ເປັນໝວດດຽວກັນ (ຈັດເປັນ ໝວດໃຜລາວ).

ອຸປະກອນເກມໂດມິໂນ:

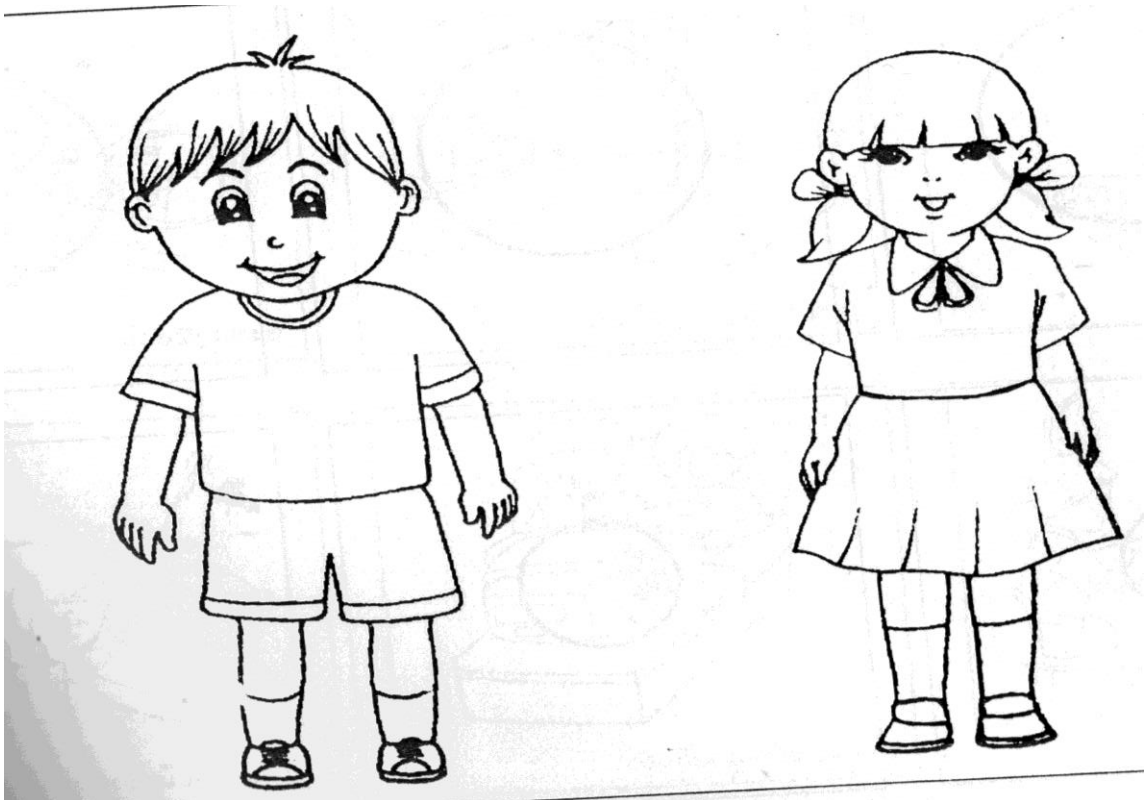
ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍລ່າມຂາວ, ໄມ້ອັດ, ໄມ້ແປ້ນ, ສີນ້ຳມັນ, ສີສີ, ເລື້ອຍມື(ເລື້ອຍຫາງປາ) ມີດຕັດ ແລະ ກາວຂາວຊັ້ນ.

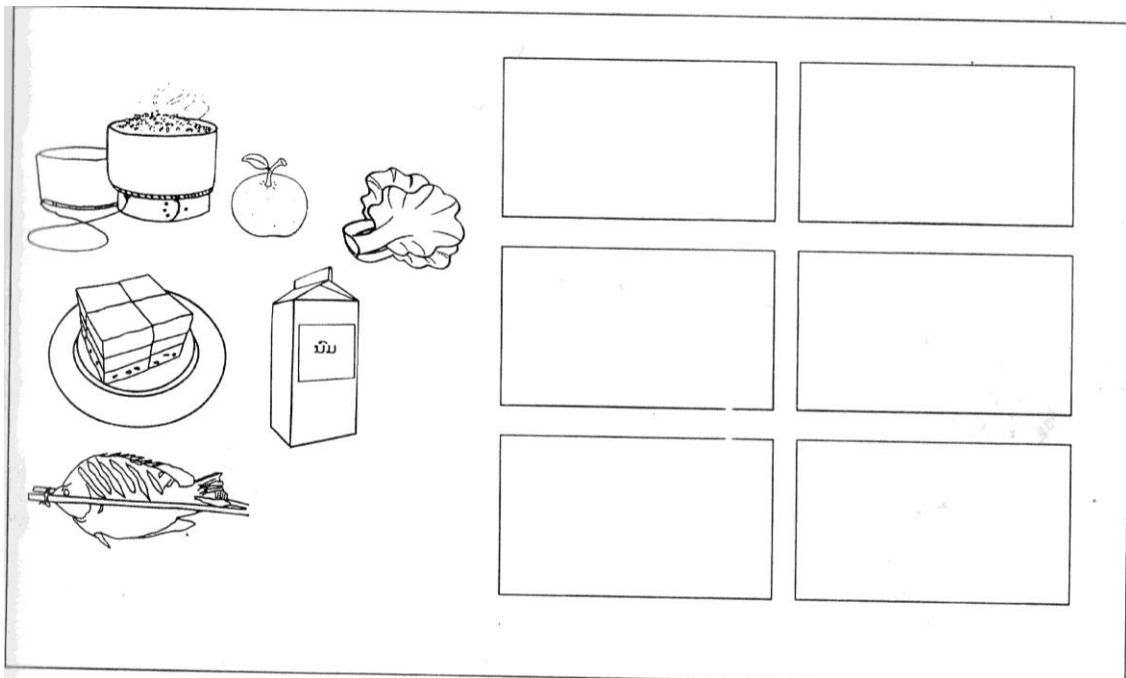
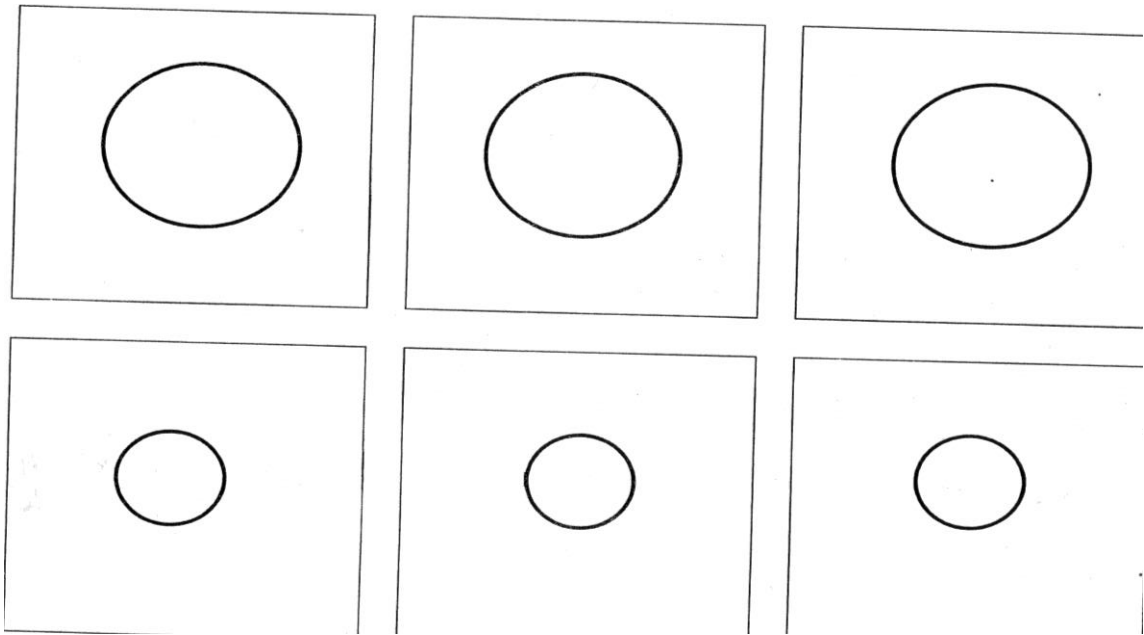
9. ເກມໂດມິໂນ

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດສີ່ຫຼ່ຽມບາວລວງກວ້າງ 5-8 ຊມລວງຍາວ 10-12 ຊມຖ້າມັກຂະໜາດ ໃດແມ່ນຜະລິດຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ບໍ່ໃຫ້ໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍເກີນໄປ.ຄວາມໜາຂອງເຈ້ຍ ຫຼື ໄມ້ 3 ມິນລິ ແມັດ.ຫຼັງຈາກຕັດໄມ້ ຫຼື ເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດແລ້ວມາແບ່ງເປັນ 2 ສ່ວນໃຫ້ເທົ່າກັນ (ເບິ່ງຮູບທີ1)ແຜ່ນເກມໂດ ມິໂນທັງໝົດມີ 28 ແຜ່ນ (1ຊຸດ)ທາງເບື້ອງໜ້າແຜ່ນເກມແຕ້ມຮູບ ຫຼື ຕິດຮູບຫຍິບໃສ່ກໍໄດ້ ເຊັ່ນ: ຕົວເລກ, ໝາຍຈ້າ, ຮູບເລຂາຄະນິດ, ຮູບໝາກໄມ້, ວັດຖຸອື່ນ ແລ້ວໃສ່ສີໃຫ້ງາມເປັນຕົ້ນແມ່ນ3ສີພື້ນຖານເຊັ່ນ:ແດງ,

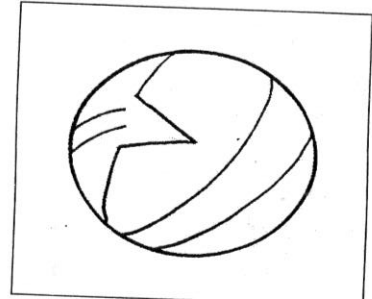
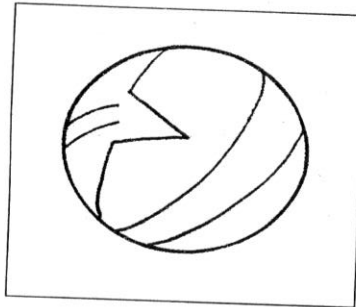
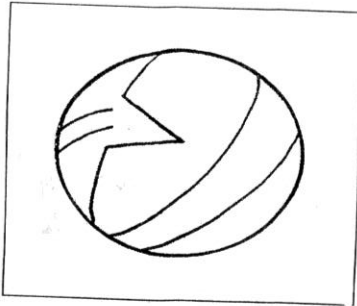
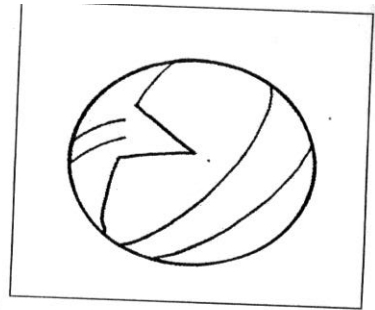
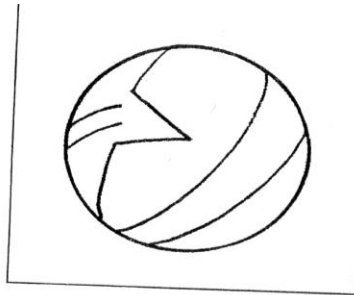
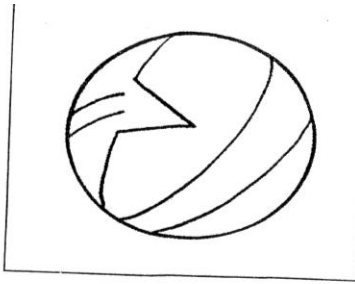
ເຫຼືອງ, ຟ້າ. ໃນເວລາຜະລິດນັ້ນ(ກໍ່ຕ້ອງແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມ)ຜູ້ຜະລິດຈະຕ້ອງກຳນົດສິ່ງທີ່ຈະແຕ້ມເຊັ່ນ: ແຕ້ມເລກ1-5 ຫຼື ຮູບພາບ 5 ຊະນິດ ຫຼື ອາດຈະຫຼາຍກວ່າ 5 ຮູບຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຈະນຳໃຊ້ ຮູບທີ່ຈະແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແບ່ງແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນ(ຖ້າຫຼິ້ນ4 ຄົນຈະໄດ້ຜູ້ລະ7 ແຜ່ນຖ້າຫຼິ້ນ2ຄົນ)ຈະໄດ້ຜູ້ລະ 14 ແຜ່ນໃຜມີຕົວເລກຕຳກວ່າໝູ່ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ນັ້ນໄປກ່ອນ ຫຼື ອາດຈະແບ່ງກໍ່ໄດ້ຜູ້ໃດໄປກ່ອນແມ່ນໃຫ້ເອົາແຜ່ນເກມໂດມິໂນວາງລົງແລ້ວໃຫ້ໝູ່ຜູ້ທີ່ຖືກຜຽນໄປນັ້ນເອົາວາງລົງຕໍ່ໃສ່ເອົາສິ້ນເບື້ອງຊ້າຍຂອງແຜ່ນທີ່ຈະວາງລົງໃໝ່ຕໍ່ໃສ່ສິ້ນເບື້ອງຂວາຂອງແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນແຕ່ຮູບນັ້ນຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນເຮັດຄືແນວນັ້ນຈົນໝົດແຜ່ນເກມ ຫຼື ອາດຈະບໍ່ໝົດກໍ່ມີບາງຄັ້ງຖ້າຖືກຜຽນຂອງໃຜໄປແຕ່ບໍ່ມີຮູບຕໍ່ (ໝາຍຄວາມວ່າບໍ່ມີຮູບທີ່ຄືກັນມາຕໍ່) ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປເອົາຮູບມາຕໍ່ຖ້າບໍ່ມີຜູ້ໃດມີຮູບອີກແລ້ວ ຫຼື ອາດຈະໝົດແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃນມືແມ່ນຄິດໄລ່ໄດ້ ຫຼື ເສຍດັ່ງນີ້:ຖ້າເກມໂດມິໂນແທນຕົວເລກໃຫ້ສະເລ່ຍຕົວເລກທີ່ຢູ່ໃນແຜ່ນເກມໂດມິໂນຂອງແຕ່ລະຄົນໃຫ້ຜູ້ມີແຜ່ນໂດມິໂນໜ້ອຍກວ່າແມ່ນຜູ້ຊະນະ(ສຳລັບຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ບວກເລກໄດ້).

ແບບຢ່າງຮູບພາບເກມໃນປຶ້ມຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳເກມການສຶກສາທີ່ມາສະແດງໃຫ້ເຫັນສ່ວນໜຶ່ງ





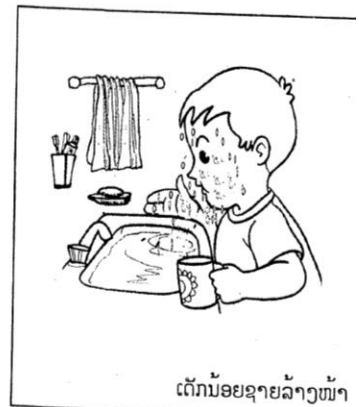




ເດັກນ້ອຍຊາຍສະຜົມ



ເດັກນ້ອຍຊາຍຫວີຜົມ



ເດັກນ້ອຍຊາຍລ້າງໜ້າ



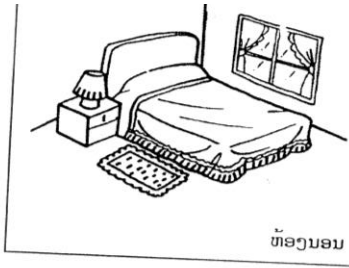
ເດັກນ້ອຍຍິງສະຜົມ



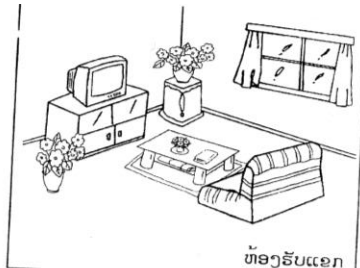
ເດັກນ້ອຍຍິງຫວີຜົມ



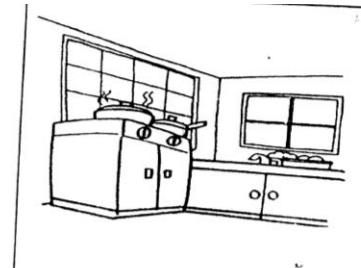
ເດັກນ້ອຍຍິງລ້າງໜ້າ



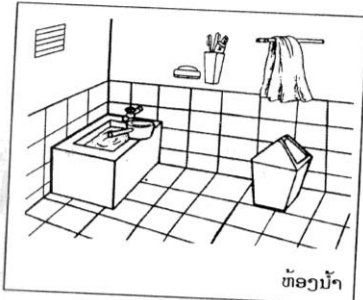
ຫ້ອງນອນ



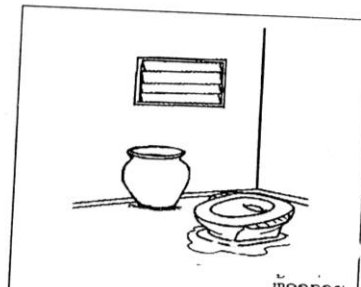
ຫ້ອງຮັບແຂກ



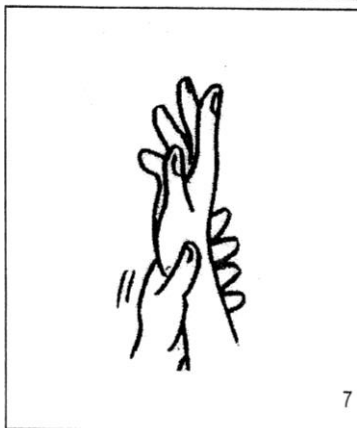
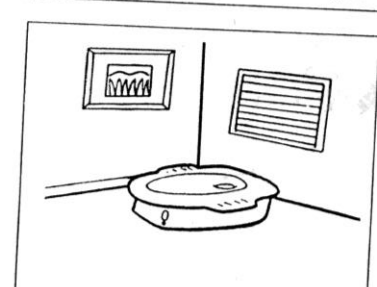
ຫ້ອງຄົວ



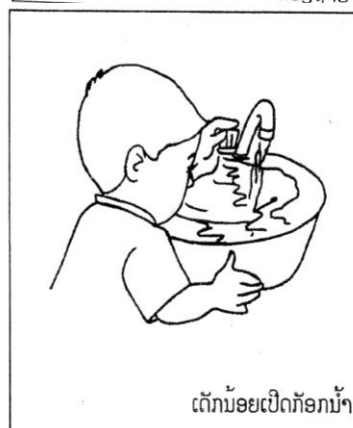
ຫ້ອງນ້ຳ



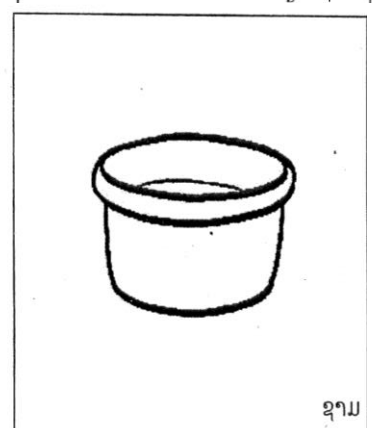
ຫ້ອງຖ່າຍ



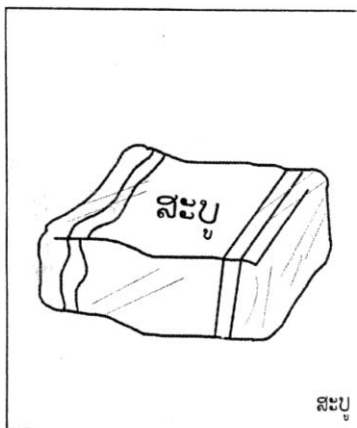
7



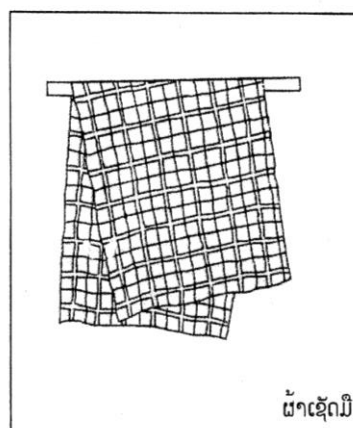
ເດັກນ້ອຍເປີດກ້ອນນ້ຳ



ຊາມ



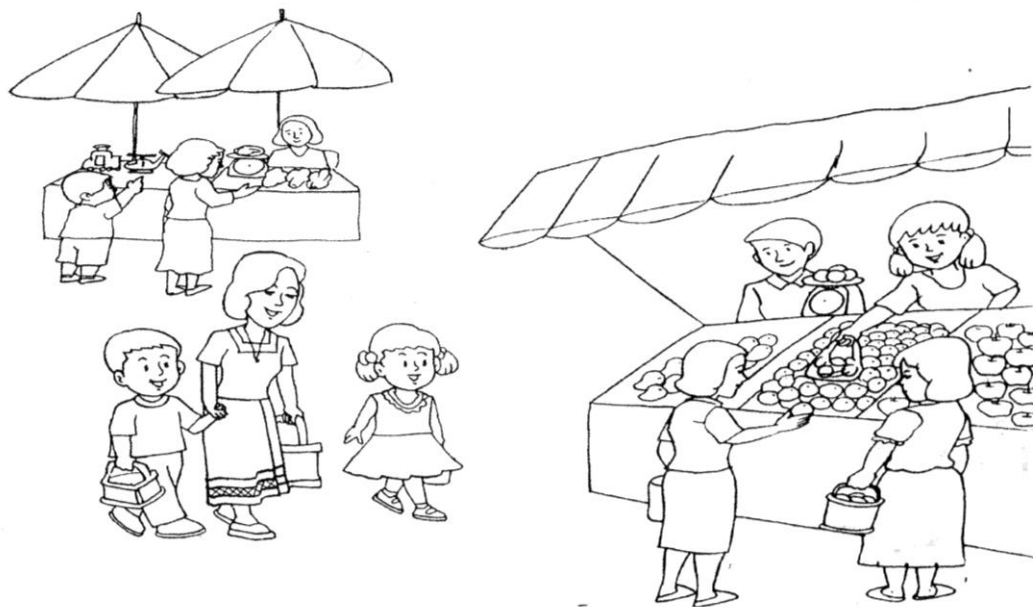
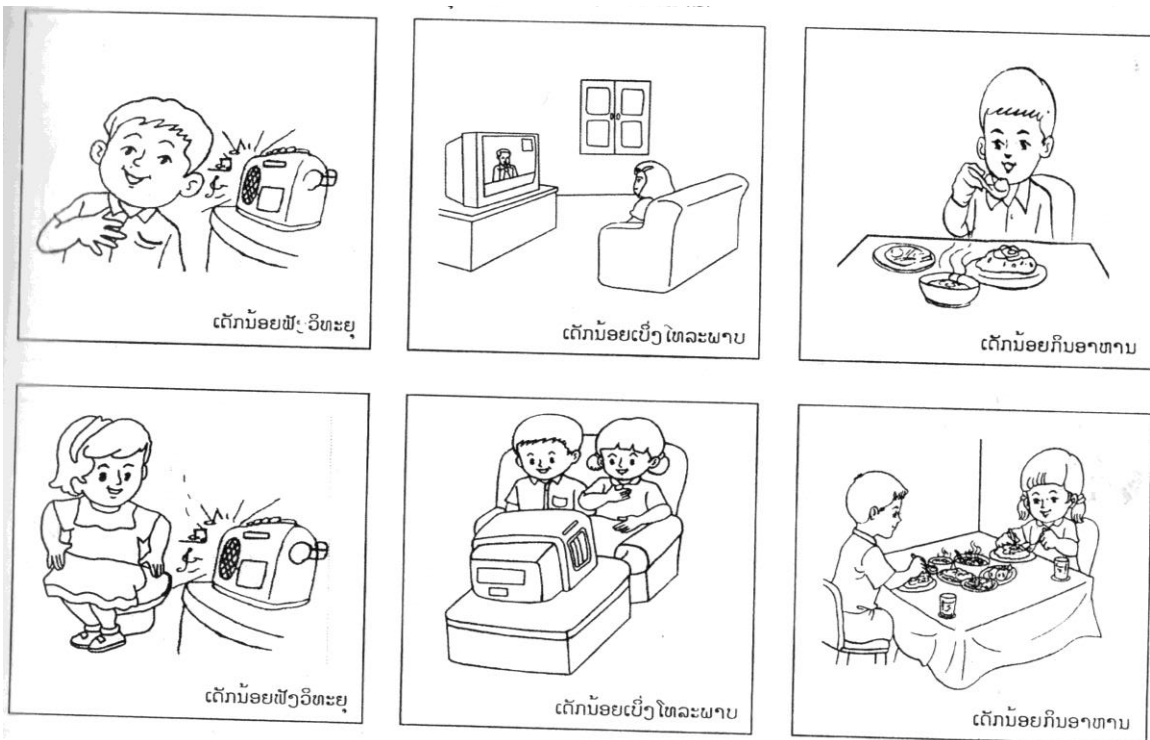
ສະບູ

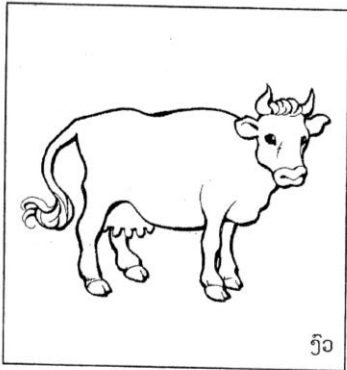


ຜ້າເຊັດມື

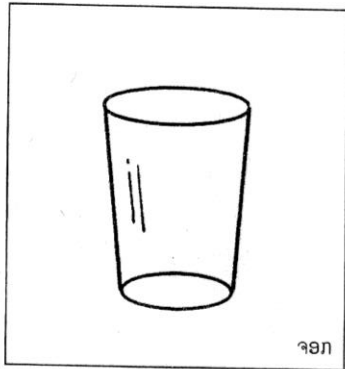


ເດັກນ້ອຍລ້າງມື





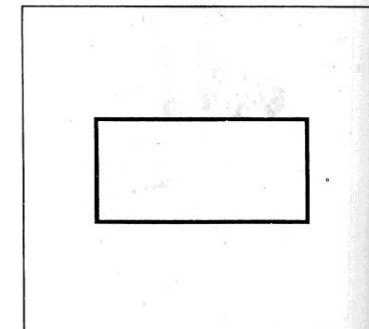
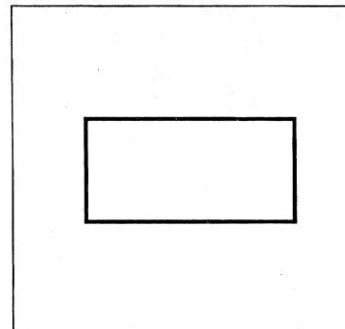
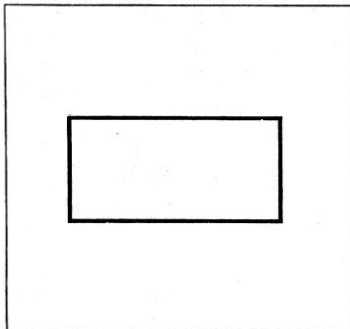
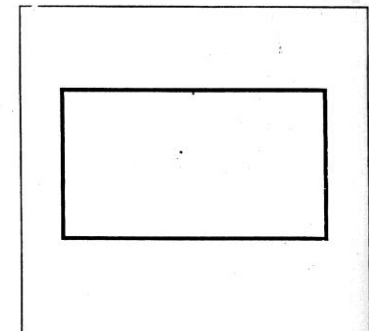
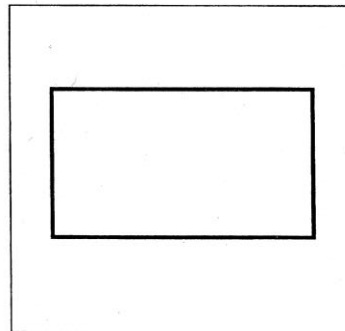
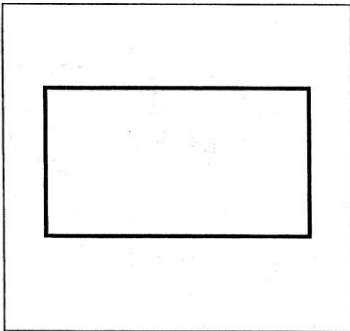
ງົວ

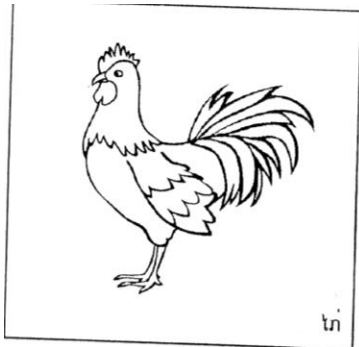


ຈອກ

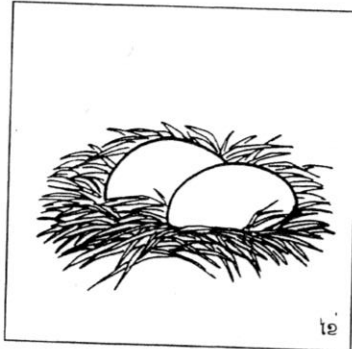


ເສືອ

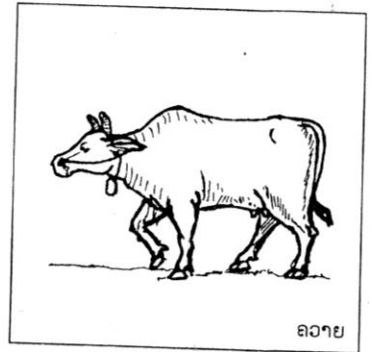




ໄກ່



ໄຂ່



ຄວາຍ

ກ

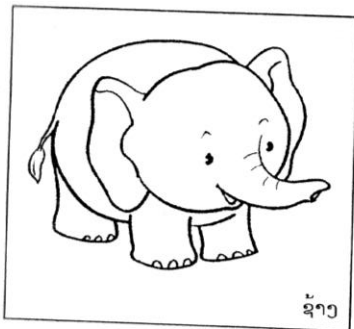
ໄກ່

ຂ

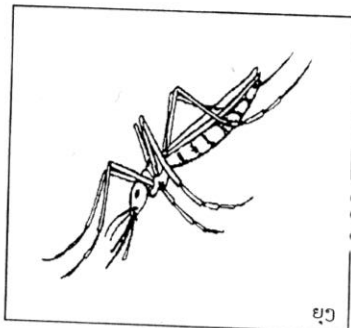
ໄຂ່

ຄ

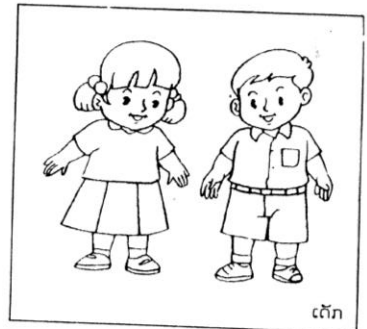
ຄວາຍ



ຊ້າງ



ຍູງ



ເດັກ

ຊ

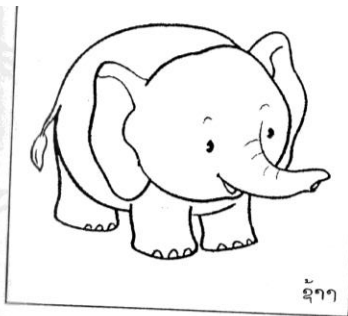
ຊ້າງ

ຍ

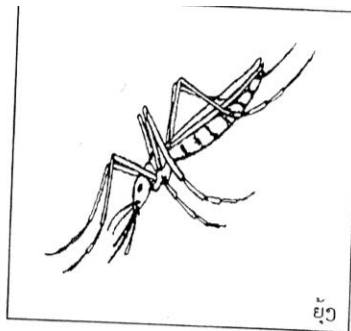
ຍູງ

ດ

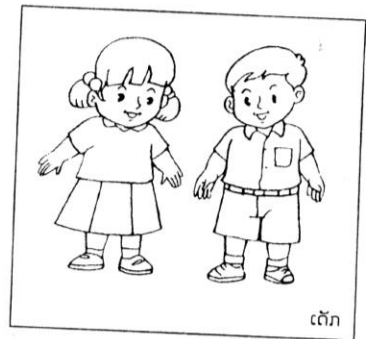
ເດັກ



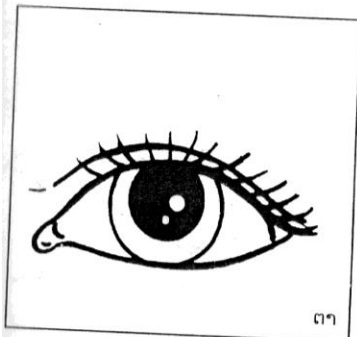
ຊ້າງ



ຢູ່ງ



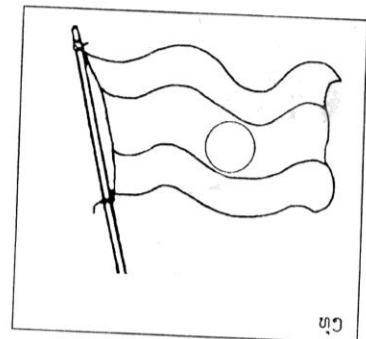
ເດັກ



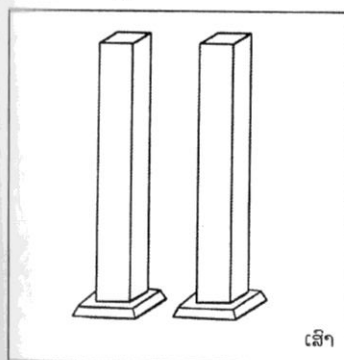
ຕາ



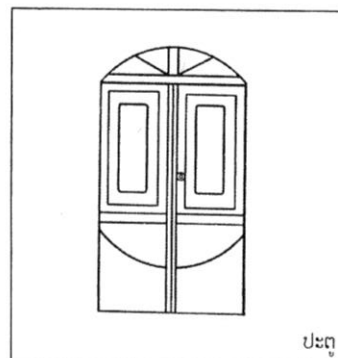
ຖົງ



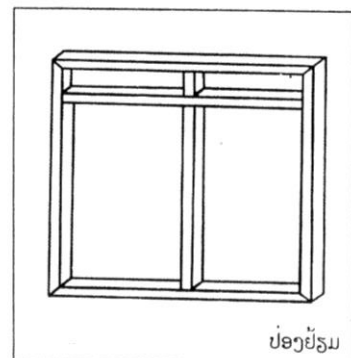
ທຸງ



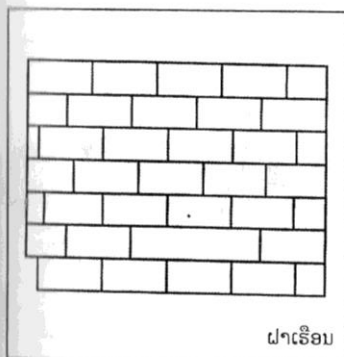
ເສົາ



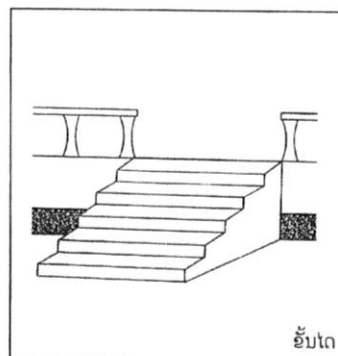
ປະຕູ



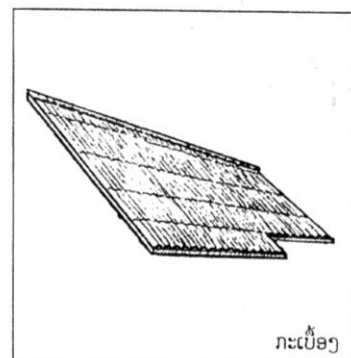
ປ້ອງຍ້ຽມ



ຝາເຮືອນ



ຂັ້ນໂຕ



ກະເບືອງ



ឆ័យ



ឆ័យ



ឆ័យ



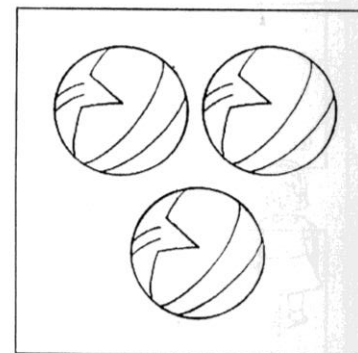
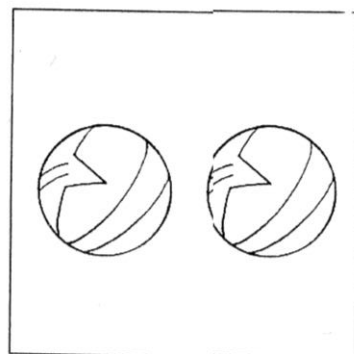
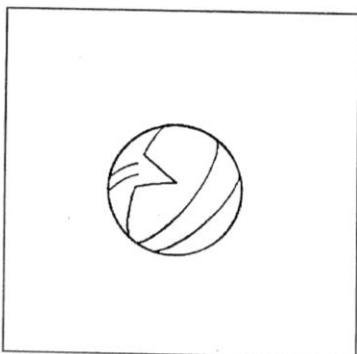
ឆ័យ



ឆ័យ



ឆ័យ





ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ



ເດັກນ້ອຍຊັບຈອກ



ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ



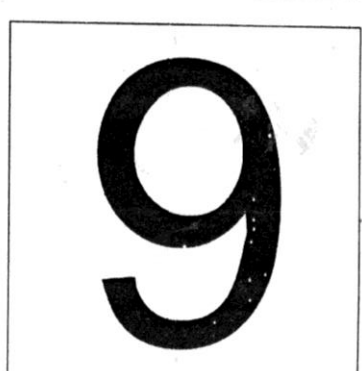
ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ



ເດັກນ້ອຍຊັບຈອກ



ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ





ເດັກນ້ອຍເປຍຜົມ



ເດັກນ້ອຍນຸ່ງສິ້ນ



ເດັກນ້ອຍທາແປ້ງ



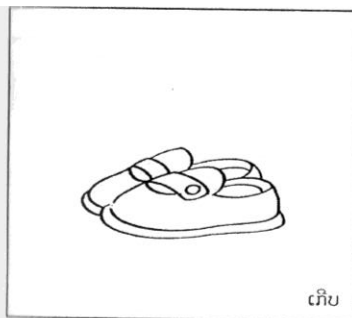
ເດັກນ້ອຍເປຍຜົມ



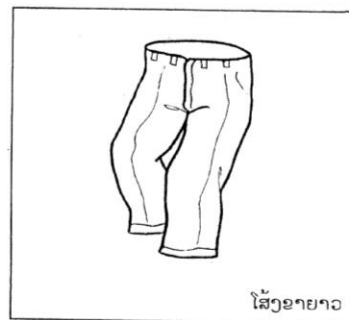
ເດັກນ້ອຍນຸ່ງສິ້ນ



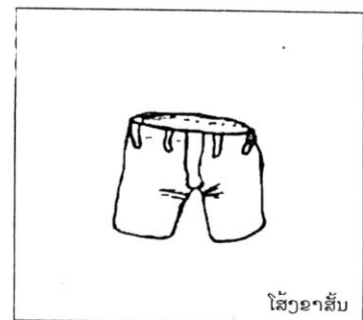
ເດັກນ້ອຍທາແປ້ງ



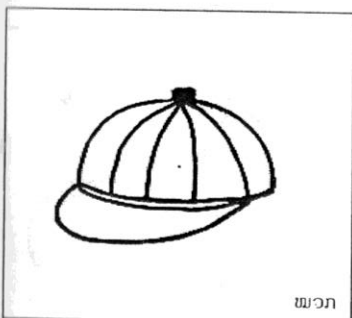
ເກີບ



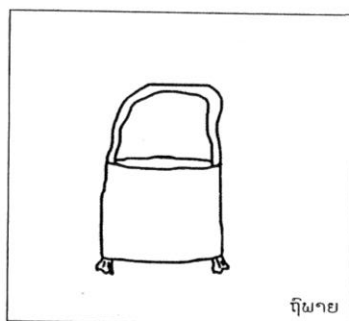
ໂສ້ງຂາຍາວ



ໂສ້ງຂາສັ້ນ



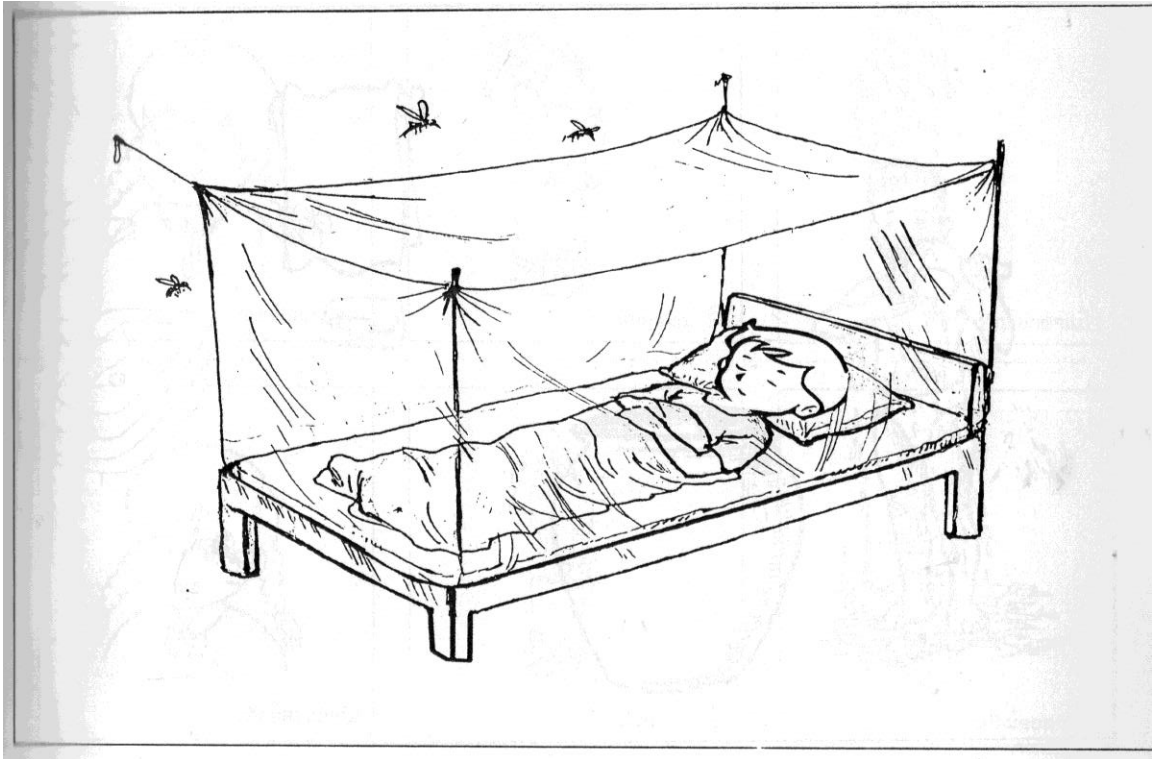
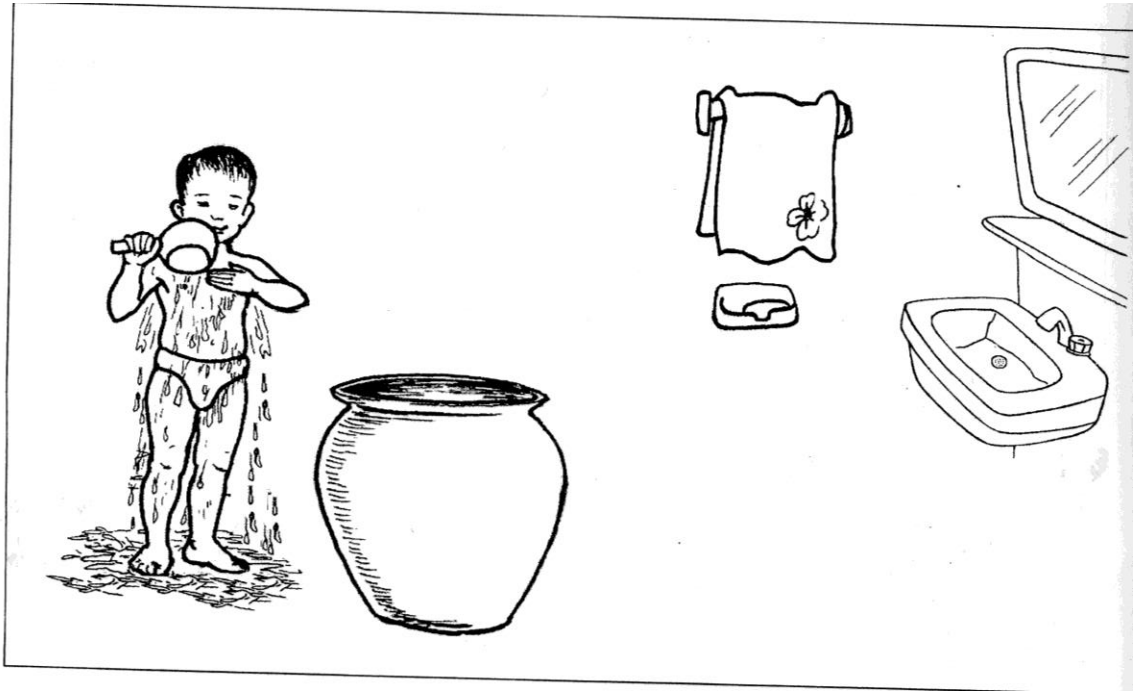
ໝວກ

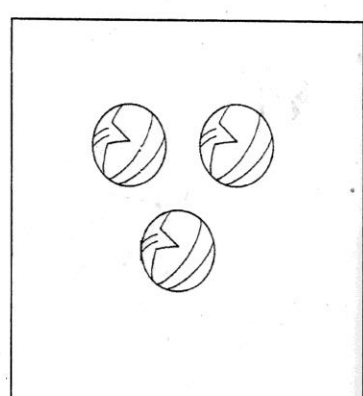
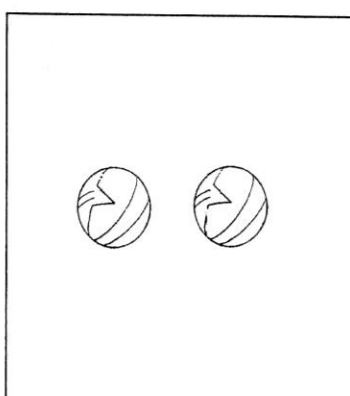
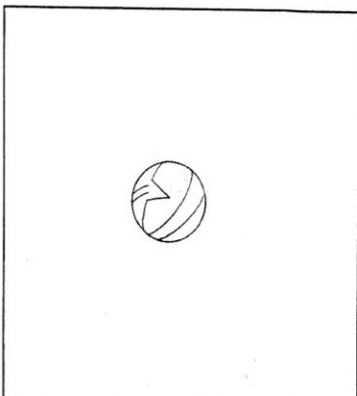
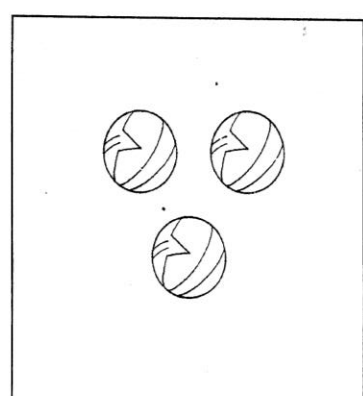
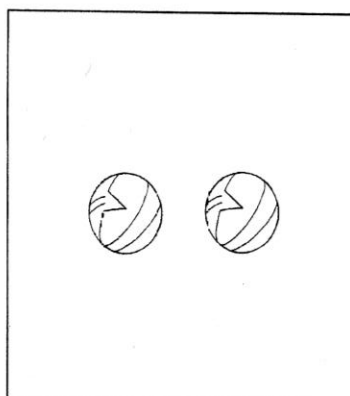
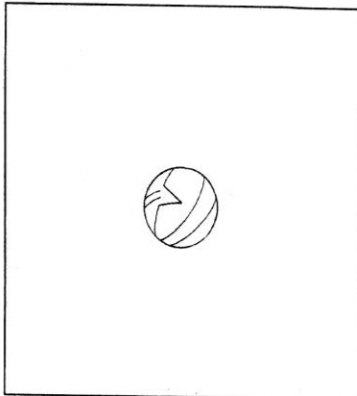


ຖົງພາຍ



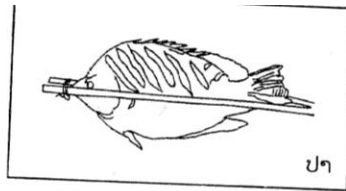
ເສື້ອ



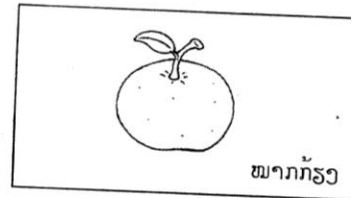




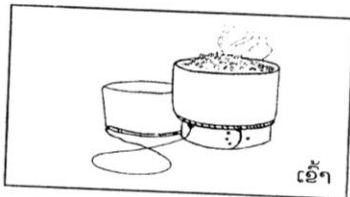
ນົມ



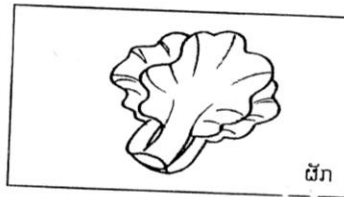
ປາ



ໝາກກ້ຽງ



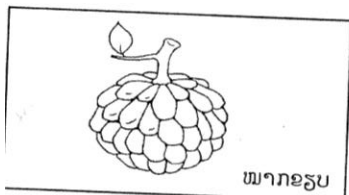
ເຂົ້າ



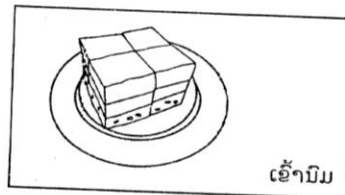
ຜັກ



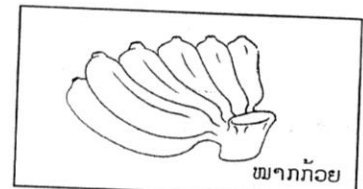
ນ້ຳດື່ມ



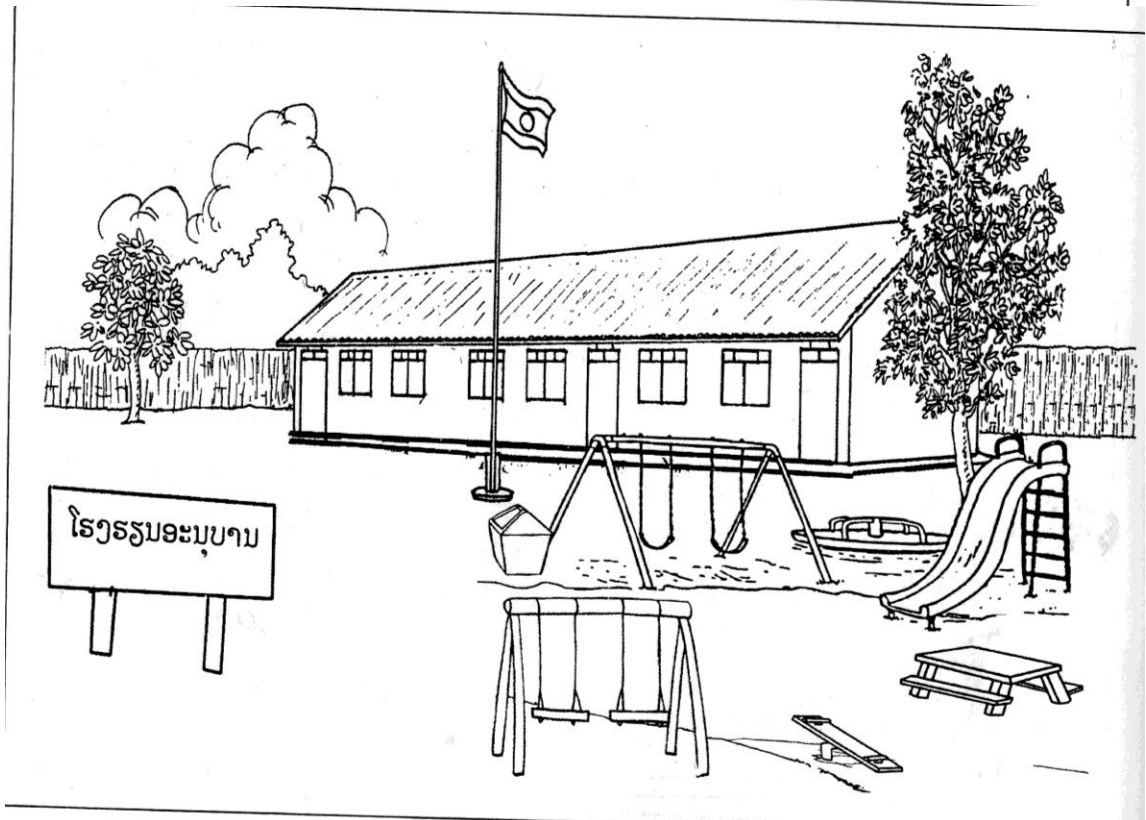
ໝາກຂຽບ

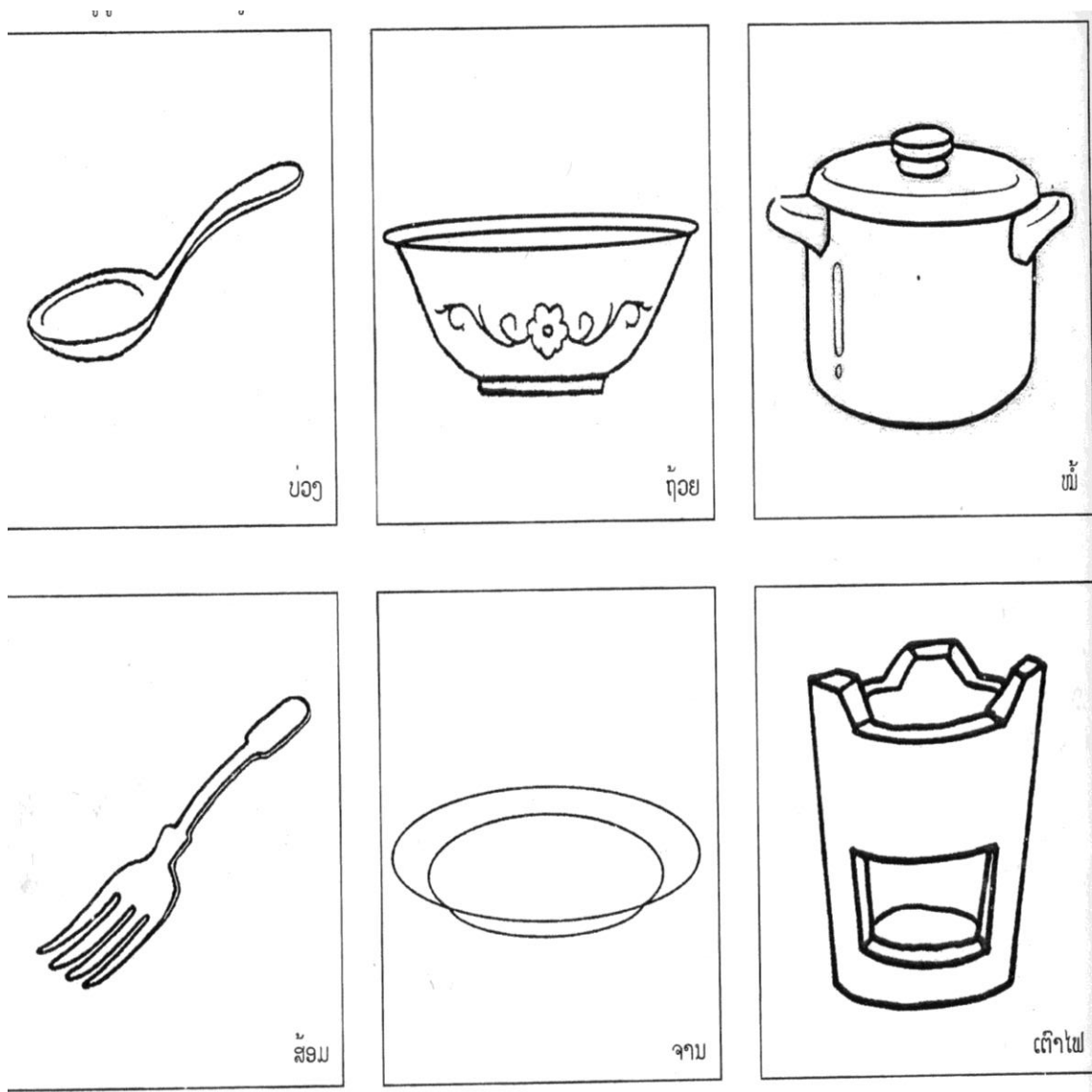


ເຂົ້ານົມ



ໝາກກ້ວຍ





ຄູ່ນີ້ສາມາດສ້າງຂຶ້ນດ້ວຍຕົນເອງໂດຍອີງໃສ່ປຶ້ມແບບເຝິກຫັດຂອງ8ໜ່ວຍການສອນ ແລະປຶ້ມຄູ່ມືຄູກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຮູບພາບຕ່າງໆທີ່ເຫັນວ່າມີຄວາມເໝາະສົມກັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນໃນການພັດທະນາຫຼັກສູດການເຝິກອົບຮົມກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃຫ້ມີຕຸນນະພາບສູງຂຶ້ນ.

ຮູບພາບການ



ປະຫວັດຜູ້ວິໄຈ

i. ຮູບ

3 x 4

ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ ອາຈານ ນ. ລິດສະໄໝ ສິດທິຈັກ
ເກີດເມື່ອວັນທີ 03/ 02 / 1972

ບ້ານເກີດ ບ້ານ ສະພາດ ເມືອງ ວາປີ ແຂວງ ສາລະວັນ

ບ້ານຢູ່ປະຈຸບັນ ບ້ານ ນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

ສະຖານະຄອບຄົວ ມີຄອບຄົວ

ລະດັບການສຶກສາ ມ3 ຊັ້ນສູງ ຄູອະນຸບານ

ຄູສອນຢູ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສອນສາຍ ອະນຸບານ

ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ

ເບີໂທລະສັບ 020 55759058

020 22282558

020 22281772

