



**ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ  
ໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍເນັ້ນການ  
ປະຕິບັດຕົວຈິງໆະບົບ 12+4 ປີ4.**

**ນາງ ບົວພາ ພັດສະຟອງ**

**ວິທະຍາໄລຄູ ສາລະວັນ**

**2023**

**ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ  
ໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍເນັ້ນການ  
ປະຕິບັດຕົວຈິງທະບົບ 12+4 ປີ4.**

**ນາງ ບົວພາ ພັດສະຟອງ**

**ວິທະຍາໄລຄູ ສາລະວັນ**

**2023**



ສາທາລະນະລັດ ປະຊາທິປະໄຕ ປະຊາຊົນລາວ  
ສັນຕິພາບ ເອກະລາດ ປະຊາທິປະໄຕ ເອກະພາບ ວັດທະນະຖາວອນ  
ສະພາວະສະຫງວນ

ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ  
ສະພາວິທະຍາສາດ

ເລກທີ 66 ສພ.ວສ

### ໃບຢັ້ງຢືນ

ອະນຸມັດຜ່ານການຮັບຮອງການຄົ້ນຄວ້າວິໄຈ

ຫົວຂໍ້ວິໄຈ: ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນ  
ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

ຜູ້ວິໄຈ

ທ່ານ ນາງ ປິວພາ ພັດສະຟອງ

.....

ທີ່ປຶກສາຂຽນບົດ

ທ່ານ ຊອ ປອ ໄພທອງ ພົງສິງຄາມ

.....

ກຳມະການ

ທ່ານ ປທ ອຸດຕະມະແສງອາລຸນ

..... ( ປະທານ )

ທ່ານ ຊອ ປທ ສົມບູນ ຊາມຸນຕິ

..... ( ກຳມະການ )

ທ່ານ ອຈ ນາງ ລິດສະໄໝ ລິດທິຈັກ

..... ( ກຳມະການ )

### ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

ຈາກຜົນການກວດສອບ, ກວດກາທາງດ້ານເນື້ອໃນ, ຫຼັກການຂອງບັນດາອະນຸກຳມະການເຫັນວ່າບົດ  
ຄົ້ນຄວ້າວິໄຈຫົວຂໍ້: ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍ  
ເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ມີຄວາມຖືກຕ້ອງຕາມເນື້ອໃນຫຼັກສູດທີ່ໄດ້ກຳນົດ ແລະ ສະພາວິທະຍາສາດຈຶ່ງໄດ້ຮັບຮອງ  
ເອົາປຶ້ມເຫຼົ່ານີ້ເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນການສົດສອນ ແລະ ຖືກນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນກິດຈະກຳການຮຽນ - ການສອນໃນວິທະຍາ  
ໄລຄຸສາລະວັນ.

ປະທານສະພາວິທະຍາສາດ

.....

ອຸດຕະມະ ແສງອາລຸນ

## ບົດຄັດຫຍໍ້

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງເພື່ອ 1) ສຶກສາພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາອະນຸບານ ຈາກການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ 2) ສຶກສາຜົນການຮຽນການສອນວິຊາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ສຳລັບນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ ໂດຍປະຊາກອນໃຊ້ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ຄື ນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ ປີ 4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ, ຍິງ 13 ຄົນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງຈຳນວນ 5 ຄົນ, ຍິງ 5 ຄົນ. ເຄື່ອງມືວິໄຈທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈປະກອບມີ ແຜນການສອນ, ແບບທົດສອບ, ແບບສັງເກດການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ແບບສັງເກດການສອນ.

ຜົນການວິໄຈ ເຫັນວ່າ

ພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາຕໍ່ການຮຽນການສອນສະແດງອອກຜ່ານຄວາມເອົາໃຈໃສ່ສຶກສາ ຫາຄຳຕອບ, ສົນທະນາແລກປ່ຽນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນແລ້ວກັນ; ຮ່ວມກັນຫຼິ້ນເກມຖາມ-ຕອບ ແລະ ຮ່ວມກັນວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຢ່າງມີບັນຍາກາດເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ພາຍໃຕ້ການຕິດຕາມ ແລະ ຊຸກຍູ້ຈາກຄູ່ຜູ້ສອນຢ່າງໃກ້ຊິດ; ນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ແລະ ນັກສຶກສາໃນຫ້ອງສ່ວນໃຫຍ່ແລ້ວມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງສະແດງອອກຜ່ານຜົນການປະເມີນຂອງນັກສຶກສາແຕ່ລະຄົນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ໂດຍສະເພາະດ້ານທັກສະຂອງນັກສຶກສາ ແລະ ມີບາງດ້ານທີ່ນັກສຶກສາປະຕິບັດໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບດີ ເຊັ່ນ ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ ແລະ ດ້ານຄວາມຮູ້.

ຜົນການປະເມີນການສອນຂອງຄູສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການປະຕິບັດການສອນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບກາງຫາດີ ແຕ່ເມື່ອພິຈາລະນາແຕ່ລະລາຍການແລ້ວເຫັນວ່າ ລາຍການທີ່ປະຕິບັດໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບດີ ມີ 6 ລາຍການຄື: ວິທີການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈ, ຈັດກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຄ້ວາດ້ວຍຕົນເອງ, ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳ, ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ, ເອົາໃຈໃສ່ດູແລເດັກຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ໃຊ້ເວລາສອນເໝາະສົມກັບເວລາກຳນົດ. ສ່ວນລາຍການທີ່ປະຕິບັດໄດ້ດີຢູ່ໃນລະດັບກາງມີ 4 ລາຍການຄື: ມີກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈຈັດກິດຈະກຳໂດຍແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງໃຊ້ສື່ການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງມີການສະຫຼຸບປະເມີນ.

## ໃບຂອບໃຈ

ບົດວິໄຈນີ້ສໍາເລັດລົງໄດ້ດ້ວຍຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຈາກຄະນະຊີ້ນຳລວມ ທ່ານ ຄະນະພັກຄະນະອຳນວຍການ ປະທານສະພາ ແລະ ຄະນະປະທານສະພາ ເຊິ່ງພວກທ່ານໄດ້ໃຫ້ຄວາມອະນຸເຄາະຊີ້ນຳບົດຮຽນທີ່ເປັນປະໂຫຍດ ຢ່າງສູງຕໍ່ການດໍາເນີນການວິໄຈ ຈຶ່ງຂໍສະແດງຄໍາຂອບໃຈໄວ້ນະໂອກາດນີ້ດ້ວຍ.

ຂໍຂອບໃຈ ທີ່ປຶກສາ ທ່ານ ຊອ ປອ ໂພທອງ ພົງສິງຄາມ ທີ່ປຶກສາບົດວິໄຈ ແລະ ທ່ານ ຊອ ປທ ສິມບຸນ ຊາ ມຸນຕິ ທີ່ປຶກສາຮ່ວມ ເຊິ່ງທ່ານທັງສອງໄດ້ໃຫ້ການສະໜັບສະໜູນ, ຊຸກຍູ້ ແລະ ແນະນຳໃນການດໍາເນີນການວິໄຈ ຈົນເຮັດໃຫ້ງານວິໄຈນີ້ບັນລຸຜົນສໍາເລັດ ຈຶ່ງຂໍສະແດງຄໍາຂອບໃຈມາຍັງທ່ານເປັນຢ່າງສູງ.

ຂໍຂອບໃຈທີມງານຄູ-ອາຈານທຸກທ່ານໃນວິທະຍາໄລຄູທີ່ຊ່ວຍເຫຼືອ ແລະ ສະໜອງຂໍ້ມູນທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ ງານວິໄຈ. ງານວິໄຈນີ້ຈະສໍາເລັດບໍ່ໄດ້ ຖ້າບາດສະຈາກຄວາມຮ່ວມມືຈາກພວກທ່ານ. ຄວາມຄິດເຫັນຂອງພວກ ທ່ານຖືວ່າ ເປັນຂໍ້ມູນທີ່ມີຄຸນຄ່າ ແລະ ມີຄວາມໝາຍທີ່ສຸດຕໍ່ການສ້າງ ແລະ ຜະລິດງານວິໄຈ. ຈຶ່ງຂໍຖືໂອກາດນີ້ ສະແດງຄໍາຂອບໃຈໄວ້ເປັນຢ່າງສູງ.

ຄຸນຄ່າ, ປະໂຫຍດ, ບຸນ ແລະ ກຸສິນຂອງບົດຄົ້ນຄວ້ານີ້, ຜູ້ວິໄຈຂໍມອບບຸນ ແລະ ກຸສິນນີ້ແດ່ຜູ້ທີ່ເຄີຍ ເບິ່ງແຍງລ້ຽງດູ, ຄູ-ອາຈານ ແລະ ຜູ້ມີພະຄຸນທຸກທ່ານທັງໃນອາດິດ ແລະ ປັດຈຸບັນ ທີ່ເຮັດໃຫ້ຂ້າພະເຈົ້າໄດ້ດໍາເນີນ ການວິໄຈໄດ້ສໍາເລັດ ແລະ ໄດ້ພັດທະນາຕົນເອງໃນເສັ້ນທາງຂອງການເປັນນັກຄົ້ນຄວ້າ-ວິໄຈ.

ບົວພາ ພັດທະຟອງ

## ສາລະບານ

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| ບົດຄັດຫຍໍ້.....                                                      | i  |
| ໃບຂອບໃຈ .....                                                        | ii |
| ບົດທີ 1: .....                                                       | 1  |
| ບົດນຳ.....                                                           | 1  |
| 1. ຄວາມເປັນມາ ແລະ ສະພາບປັນຫາ .....                                   | 1  |
| 2. ຈຸດປະສົງການວິໄຈ: .....                                            | 4  |
| 3. ຂອບເຂດການວິໄຈ .....                                               | 4  |
| 4. ນິຍາມສັບສະເພາະ .....                                              | 4  |
| ບົດທີ 2.....                                                         | 5  |
| ເອກະສານແລະງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.....                                    | 5  |
| 1. ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.....                                           | 5  |
| 2. ຂັ້ນຕອນການສອນຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ .....                        | 10 |
| 3. ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ .....                                     | 17 |
| 4.1.2 ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ .....                                       | 25 |
| 4.3 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ ..... | 26 |
| 5. ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳວັນ ..... | 42 |
| 6. ການສັງເກດວິທີສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ.....               | 43 |
| 7. ລົງສັງເກດໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ.....                            | 48 |
| 8. ວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ.....                | 50 |
| 9. ການແຕ່ງບົດສອນ .....                                               | 50 |
| 10. ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາມີສ່ວນຮ່ວມ .....              | 54 |
| 11. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.....                                          | 79 |
| ບົດທີ 3.....                                                         | 85 |
| ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ.....                                               | 85 |
| 1. ຂັ້ນຕອນໃນການວິໄຈ .....                                            | 86 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ.....                    | 86 |
| 3. ການສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື .....         | 86 |
| 4. ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ .....                       | 87 |
| 5. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ .....                           | 87 |
| ບົດທີ 4.....                                       | 88 |
| ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ .....                           | 88 |
| 1. ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ..... | 88 |
| 2. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ .....                        | 88 |
| ບົດທີ 5.....                                       | 92 |
| ສະຫຼຸບ, ອະພິປາຍຜົນ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ.....            | 92 |
| 1. ສະຫຼຸບຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ .....                 | 92 |
| 2. ອະພິປາຍຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ.....                 | 93 |
| 3. ຂໍ້ສະເໜີແນະຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ.....             | 94 |

## ບົດທີ 1:

### ບົດນຳ

#### 1. ຄວາມເປັນມາ ແລະ ສະພາບບັນຫາ

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໝາຍເຖິງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ທີ່ມີຂະບວນການໃນການຫຼິ້ນຕາມແຕ່ລະຊະນິດຂອງເກມປະເພດຕ່າງໆ, ຫຼິ້ນມີກະຕິກາການຫຼິ້ນ, ມີລະບຽບ, ເຊິ່ງໃນການຫຼິ້ນເດັກສາມາດຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼືຫຼິ້ນເປັນຄູ່, ກຸ່ມເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄວາມຄິດລວມຍອດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ຮຽນ. ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໝາຍເຖິງເກມທີ່ເນັ້ນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໂດຍມີຄູ ແລະ ກະຕິກາທີ່ຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດເປັນພື້ນຖານສຳຄັນຂອງການຕຽມຄວາມພ້ອມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຄວາມສະໝຸກສະໜານ.

ວິຊາການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ແມ່ນມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍເພາະເຮັດໃຫ້ເດັກມີຄວາມຄິດຈົນຕະນາການໃນການຫຼິ້ນ, ການຈັດຮູບພາບໃຫ້ຖືກຕາມແບບຂອງຄູ ເພື່ອສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃຫ້ມີການພັດທະນາຂຶ້ນເທື່ອລະກ້າວຄູ່ຈຳເປັນຕ້ອງໄດ້ເຝິກຝົນເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນເກມຮ່ວມໝູ່ເພື່ອໃຫ້ເດັກເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການຮຽນຮູ້ດີຂຶ້ນ ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ແມ່ນວິທີຮຽນ - ເຮັດສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງ, ເຊິ່ງຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ວິທີການຮຽນດ້ວຍຕົນເອງ, ຮຽນຮູ້ຈາກຄົນອື່ນ, ຮຽນນຳທຳມະຊາດ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມເພື່ອເຮັດໃຫ້ສິ່ງດັ່ງກ່າວມີຜົນສຳເລັດ ເຊັ່ນ ການຮຽນຮູ້ແບບປີລະມິດແມ່ນຮູບແບບໜຶ່ງຂອງການຮຽນ - ການສອນທີ່ໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດສູງ ເພາະ ເດັກໄດ້ສຳຜັດດ້ວຍອິນຊີທັງ 5 ໄປພ້ອມໆກັນຄື: ໄດ້ຟັງ, ໄດ້ເຫັນ, ໄດ້ເວົ້າ, ເຮັດ ແລະ ນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການດຳລົງຊີວິດປະຈຳວັນ.

ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນວິຊາການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາແມ່ນມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍເພາະການສຶກສາເປັນການພັດທະນາເດັກອາຍຸ 3 ຫາ 6 ປີຕາມຫ້າຫຼັກມູນຂອງການສຶກສາຄື: ຄຸນສົມບັດສຶກສາ, ປັນຍາສຶກສາ, ສິລະປະສຶກສາ, ພາລະສຶກສາ ແລະ ແຮງງານສຶກສາ ໂດຍຈັດການສຶກສາອົບຮົມ, ລ້ຽງດູ, ສົ່ງເສີມຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ຕອບສະໜອງຕໍ່ທຳມະຊາດແລະພັດທະນາການຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນຢູ່ໃນສັງຄົມ-ວັດທະນະທຳທີ່ເດັກອາໄສຢູ່ດ້ວຍຄວາມຮັກແພງ, ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງທຸກຄົນເພື່ອສ້າງພື້ນຖານຄຸນນະພາບຊີວິດໃຫ້ເດັກພັດທະນາໄປສູ່ຄວາມເປັນພົນລະເມືອງລາວເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດທາງດ້ານວິທະຍາສາດ ແລະ ຄຸນສົມບັດສັງຄົມປະຕິວັດ. ດຳລົງຊີວິດຢູ່ໃນຄອບຄົວແລະສັງຄົມພາຍໃຕ້ຮີດຄອງປະເພນີຂອງຊາດລາວ. ການສຶກສາໃນຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາໝາຍເຖິງການລ້ຽງດູ, ການຮຽນແລະການສອນເດັກຢູ່ໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານເຊິ່ງຮັບເດັກອາຍຸແຕ່ 3-6 ປີ, ການພັດທະນນະຄົມອະນຸບານສຶກສາແມ່ນບາດກ້າວເບື້ອງຕົ້ນທີ່ສຳຄັນໃນການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດໃຫ້ມີການຂະຫຍາຍຕົວທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອະນາໄມ, ຄວາມປອດໄພ, ດ້ານພາສາ, ດ້ານສຕິປັນຍາແລະຄວາມຮູ້ທົ່ວໄປ, ດ້ານອາລົມ-ຈິດໃຈ ແລະ ດ້ານສັງຄົມເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານສຳລັບການຮຽນຢູ່ໃນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ແລະ ໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ

ການມີສ່ວນຮ່ວມໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ບຸກຄົນເຂົ້າມາມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງໃນການດຳເນີນງານພັດທະນາ, ຮ່ວມຄິດ ຕັດສິນໃຈແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ ເນັ້ນຫນັກໃສ່ການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງທ້າວຫັນຂອງບຸກຄົນໃນການແກ້ໄຂບັນຫາ ຄຽງຄູ່ກັບການນຳໃຊ້ວິທະຍາສາດທີ່ເໝາະສົມແລະສະໜັບສະໜູນ ຕິດຕາມການດຳເນີນງານຂອງອົງການ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ (khajonsin, 1999) ວິໄຊ ວົງໃຫຍ່ (2014) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງການສຶກສາເພື່ອການຮຽນຮູ້ ແລະ ຫຼັກການຈັດການສຶກສາໃນສັດຕະວັດທີ 21 ຄວນປະກອບດ້ວຍການຮຽນຮູ້ 4 ລັກສະນະຄື 1) ການຮຽນເພື່ອຮູ້ (learning to know) 2) ການຮຽນເພື່ອນຳໄປປະຕິບັດໄດ້ແທ້ (learning to do), 3) ການຮຽນເພື່ອທີ່ຈະໄດ້ຢູ່ຮ່ວມກັນ (learning to live together) ແລະ 4) ການຮຽນເພື່ອຊີວິດ

(learning to be) ຈຶ່ງມີຄວາມຈຳເປັນຢ່າງຍິ່ງທີ່ ຕ້ອງພັດທະນາຄຸນນະພາບຂອງຄູ່ຜູ້ສອນ ເພື່ອໃຫ້ເຂົ້າກັບ ສະພາບລວມຂອງໂລກທີ່ມີການປ່ຽນແປງຜ່ານລະບົບການສຶກສາແຫ່ງສັດຕະວັດທີ 21 ຄື ການສຶກສາໃນສັດຕະວັດ ທີ 21 ຕ້ອງປ່ຽນແປງຢູ່ຕະຫຼອດ. ນັກສຶກສາມີການແລກປ່ຽນປະສົບການ, ການສ້າງແກ່ນຄວາມຮູ້ຮ່ວມກັນ, ການ ນຳສະເໜີຄວາມຮູ້ ແລະ ການລົງມືປະຕິບັດ ຫຼື ປະຍຸກໃຊ້ (ບັນຍັດ ຊຳນານກິດ, 2008).

ໃນການຈັດຕັ້ງກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໂດຍໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ຝຶກແລະປະຕິບັດນັ້ນ ຄູ່ຕ້ອງໃຊ້ ກິນລະຍຸດຕ່າງໆ. ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການຝຶກ ແລະ ການປະຕິບັດມີປະສິດທິພາບສູງສຸດເຕັກນິກທີ່ສຳຄັນລວມມີ: ຄູ ຕ້ອງສ້າງເກດການຝຶກຝົນຂອງນັກຮຽນ ແລະ ກຽມພ້ອມທີ່ຈະຊ່ວຍເຫຼືອທັນທີທີ່ນັກຮຽນມີບັນຫາ ຫຼື ມີຄຳຖາມ. ລວມທັງໃຫ້ຄຳແນະນຳການອະທິບາຍ ຫຼື ຕຳນິຕິຊົມຜົນຂອງການຝຶກ ແລະ ການປະຕິບັດຂອງນັກຮຽນ ນອກຈາກ ນັ້ນ, ກິດຈະກຳທີ່ຄູຝຶກຕ້ອງມີຄວາມທ້າທາຍ ແລະ ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ຄູຕ້ອງໃຊ້ຄຳຖາມສົ່ງເສີມຫຼາຍຮູບແບບເພື່ອເປັນ ການກະຕຸ້ນຜູ້ຮຽນ. (<http://krunucharee3011.blogspot.com/p/20.html>) ການຮຽນຮູ້ໃນໄລຍະໃໝ່ນີ້ເປັນ ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືຮຽນຮູ້ຕົວຈິງຜ່ານການປະຕິບັດຫຼາຍກວ່າການໄດ້ຮັບຈາກຜູ້ ສອນ (Bruner, 1963; ທິດສະໜາ ແຂມມະນີ, 2012) ເຊິ່ງເອີ້ນການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບນີ້ວ່າ ການຮຽນຮູ້ແບບ ຫ້າວຫັນ ຫຼື ການຮຽນຮູ້ແບບມີສ່ວນຮ່ວມ (active learning) ເປັນການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນພັດທະນາສັກກະ ຍະພາບທາງສະໝອງຄື ການຄິດແກ້ບັນຫາ, ການນຳຄວາມຮູ້ໄປປະຍຸກໃຊ້ ແລະ ເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີ ສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນຮູ້ ສາມາດສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ ບຸລະນາການຄວາມຮູ້ ຂໍ້ມູນ ຂ່າວສານຕ່າງໆໄດ້ດ້ວຍຕົນ ເອງ ແລະ ສາມາດນຳເອົາຄວາມຮູ້ທີ່ໄດ້ສຶກສາໄປຜັນຂະຫຍາຍຕໍ່ຍອດໄດ້ (Bonwell, 1991; ໄຊຍິດ ເລືອງສຸວັນ, 2010) ການໃຊ້ຄຳຖາມກໍ່ເປັນອີກເທັກນິກໜຶ່ງທີ່ສຳຄັນໃນການສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ທີ່ມີປະສິດທິພາບ ເປັນວິທີ ການສອນແບບໜຶ່ງຂອງການສອນແບບຫ້າວຫັນ (active learning) ທີ່ສ້າງໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາທັກສະການ ຄິດ ການຕິດຄວາມໝາຍ ການຕຶກຕອງ ການຖ່າຍທອດຄວາມຄິດ ສາມາດນຳໄປສູ່ການປ່ຽນແປງ ແລະ ປັບປຸງການ ຈັດການຂະບວນການຮຽນຮູ້ໄດ້ເປັນຢ່າງດີ ເພາະການຖາມເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ສ້າງຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ພັດທະນາຄວາມຄິດໃໝ່ໆ ໂດຍຂະບວນການຖາມຈະຊ່ວຍຂະຫຍາຍທັກ ສະການຄິດ ແລະ ທຳຄວາມເຂົ້າໃຈໃຫ້ຈະແຈ້ງຂຶ້ນໄດ້ (ຈິຣາພາ ອັດຖະພອນ, 2011) ການຈັດການຮຽນການສອນ ແບບເນັ້ນຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ ຈຶ່ງຊ່ວຍສ້າງບັນຍາກາດທີ່ດີໃນຫ້ອງຮຽນ, ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ ບົດຮຽນ, ສົນໃຈ ແລະ ເພີ່ມແຮງຈູງໃຈໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນໃນການຮຽນຮູ້ (Morable, 2000) ການປັບປ່ຽນວິທີສອນ ແບບເດີມມາເປັນວິທີແບບຫ້າວຫັນຊ່ວຍເຮັດໃຫ້ປະສິດທິພາບການສອນເພີ່ມຂຶ້ນ (Hoellwarth & Moelter, 2011) ເປັນວິທີການທີ່ໄດ້ຮັບການສະໜັບສະໜູນ ແລະ ຍອມຮັບຈາກຜູ້ຮຽນ (Michael, 2006) ສ້າງໂອກາດໃຫ້ ກັບຜູ້ຮຽນ, ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ ແລະ ເປັນນັກຄິດທີ່ບໍ່ຢຸດນຶ່ງ ເມື່ອການຮຽນມີບັນຍາກາດແບບ ຫ້າວຫັນ ຍ່ອມເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດຈົດຈຳເນື້ອໃນບົດຮຽນໄດ້ດີນານ ແລະ ສາມາດນຳໄປປະຍຸກໃຊ້ໄດ້ໃນບໍລິ ບົດຕ່າງໆ ໃນຂອບເຂດທີ່ກ້ວາງ. ດັ່ງນັ້ນ, ການຈັດຂະບວນການຮຽນຮູ້ ຈຶ່ງຕ້ອງປ່ຽນຈາກການຮຽນຮູ້ແບບຮັບ (passive learning) ເປັນບຸກ (active learning) ເພື່ອໃຫ້ເກີດປະສິດທິພາບ ແລະ ປະສິດທິຜົນໃນການຈັດການ ຮຽນຮູ້ (ນິນທະລິ ພອນທາດາວິດ, 2016)

ການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື ໝາຍເຖິງ ວິທີການສອນອີກແບບໜຶ່ງ ຊຶ່ງກຳນົດໃຫ້ນັກຮຽນທີ່ຮຽນເກັ່ງ 1 ຄົນ ຮຽນປານກາງ 2 ຄົນ ແລະ ຮຽນອ່ອນ 1 ຄົນ. ການທົດສອບແບ່ງອອກເປັນສອງຕອນ ຕອນທຳອິດຄຳສະເລ່ຍຂອງ

ໝົດທຸກຄົນໃນກຸ່ມ, ສ່ວນດັ່ງກ່າວ ພິຈາລະນາຄະແນນຂອງແບບທົດສອບເປັນລາຍບຸກຄົນ. ການຮຽນຮູ້ແບບ ຮ່ວມມືເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ນັກຮຽນຕ້ອງຮຽນຮ່ວມກັນຮັບຜິດຊອບງານຂອງກຸ່ມຮ່ວມກັນໂດຍທີ່ກຸ່ມຈະປະສົບ ຄວາມສໍາເລັດໄດ້ເມື່ອສະມາຊິກທຸກຄົນໄດ້ຮຽນຮູ້ບັນລຸຕາມຈຸດມຸ່ງໝາຍເຊັ່ນດຽວກັນ ນັ້ນຄື ການຮຽນເປັນກຸ່ມ ຫຼື ເປັນທີມຢ່າງມີປະສິດທິພາບ (Slavin, 1987: 4) ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດຕ່າງກັນ ໄດ້ຮ່ວມມືກັນເຮັດວຽກ ກຸ່ມດ້ວຍຄວາມຕັ້ງໃຈ ແລະ ເຕັມໃຈຮັບຜິດຊອບໃນບົດບາດໜ້າທີ່ໃນກຸ່ມຂອງຕົນ ເຮັດໃຫ້ວຽກງານຂອງກຸ່ມດໍາ ເນີນໄປສູ່ເປົ້າໝາຍໄດ້ (ອາພອນ ໃຈທ່ຽງ, 2553) ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນເປັນກຸ່ມນ້ອຍໆ ແລະ ປະກອບດ້ວຍ ສະມາຊິກກຸ່ມທີ່ມີຄວາມສາມາດຕ່າງກັນ ໂດຍແຕ່ລະຄົນມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງແທ້ຈິງໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ໃນຄວາມສໍາ ເລັດຂອງກຸ່ມ ທັງໂດຍການແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນການແບ່ງປັນຜົນການຮຽນຮູ້ລວມທັງເປັນກໍາລັງໃຈໃຫ້ກັນ ແລະ ກັນຄື ຄົນທີ່ຮຽນເກັ່ງຈະຊ່ວຍນັກຮຽນອ່ອນ (ວິມິນຣັດ ສຸນທອນໂຣດ, 2549)

ຈາກການສຶກສາບັນຫາສະພາບການຮຽນ-ການສອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາໃນສາຍຄູ ອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ໃນວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນເຫັນວ່ານັກສຶກສາປີທີ 4 ມີການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການປະຕິບັດ ກິດຈະກຳບໍ່ທັນໄດ້ດີເທົ່າທີ່ຄວນເຊິ່ງສະແດງອອກໃນການຜະລິດອຸປະກອນ, ເກມໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳເຮັດ ໃຫ້ຜົນການຮຽນຕ່ຳກວ່າເກນທີ່ກຳນົດໄວ້, ຜົນການຮຽນຕ່ຳເກີດມາຈາກ ນັກຮຽນຂາດຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນການ ຊອກຮູ້ຮ່າຮຽນ, ຂາດຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນ, ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໜ້ອຍໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ. ນອກ ນັ້ນຄູ່ສອນບໍ່ໄດ້ນຳໃຊ້ແບບເຟັກປະຕິບັດເຂົ້າໃນການສຶກສາ, ສອນຕາມຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈ, ການຈັດກິດ ຈະກຳການຮຽນ-ການສອນບໍ່ໄດ້ອີງໃສ່ຫຼັກການ, ໃນເວລາດຳເນີນກິດຈະກຳຄູບໍ່ໄດ້ນຳພານັກຮຽນຝຶກຢ່າງພຽງພໍ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນບໍ່ສາມາດຜະລິດເກມ, ແຕ່ງບົດສອນ, ແລະ ບໍ່ສາມາດສອນໃນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໄດ້ ດີ ເຊິ່ງເປັນຜົນຕໍ່ການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນບໍ່ມີປະສິດທິພາບ.

ຍ້ອນເຫັນໄດ້ເຖິງຄວາມໝາຍຄວາມສໍາຄັນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາດັ່ງກ່າວມາຂ້າງເທິງ, ຜູ້ວິໄຈຈຶ່ງ ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າເລື່ອງ: ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ຄົນຄວ້າໃນຖານະທີ່ເປັນຄູສອນຢູ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນຈຶ່ງເຫັນໄດ້ເຖິງ ຄວາມສໍາຄັນທີ່ຕ້ອງສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດ ຕົວຈິງ ເພື່ອໃຫ້ຜົນການຮຽນຂອງນັກຮຽນດີຂຶ້ນ, ນັກຮຽນສາມາດຜະລິດເກມ ແລະ ສອນໄດ້ດີຂຶ້ນ ແລະ ມີ ປະສິດທິພາບຫຼາຍຂຶ້ນ. ດັ່ງຜົນງານການວິໄຈຂອງຫຼາຍທ່ານທີ່ໄດ້ສຶກສາໄວ້ວ່າ ຜົນການຈັດການຮຽນການສອນແບບ ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດຄິດ ແລະ ແກ້ບັນຫາໄດ້ດີຂຶ້ນ (ກິດຕິພັນ ວິບຸນ ສິນ, 2011) ຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາມີການໂຕ້ຕອບ ແລະ ເຮັດວຽກຮ່ວມກັນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ ນັກຮຽນມີຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນວຽກງານທີ່ມອບໝາຍ (Brickner, 2008) ນັກຮຽນມີຜົນສໍາເລັດໃນການຮຽນ ແລະ ເສີມສ້າງກໍາລັງແຮງໃຫ້ກັບນັກຮຽນ (Carter, Hogan, 2013)

#### ❖ ຄໍາຖາມຄົ້ນຄວ້າ:

- ຜູ້ວິໄຈຈະນຳໃຊ້ເກມການສຶກສາ ເພື່ອສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ ໂດຍເນັ້ນການ ປະຕິບັດຕົວຈິງ ໄດ້ຢ່າງໃດແດ່?
- ຜູ້ວິໄຈຈະຈັດການຮຽນການສອນ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ເພື່ອຈະຊ່ວຍສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບສະ ໜູນໃຫ້ນັກສຶກສາເກີດຄວາມຮັບຮູ້ ແລະ ຄວາມເຂົ້າໃຈທີ່ດີຕໍ່ການຮຽນການສອນໄດ້ຢ່າງໃດ?

## 2. ຈຸດປະສົງການວິໄຈ:

1. ເພື່ອພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາອະນຸບານ ຈາກການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ.
2. ເພື່ອສຶກສາຜົນການຮຽນການສອນວິຊາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ສຳລັບນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ 4.

## 3. ຂອບເຂດການວິໄຈ

### 1. ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

#### 1.1. ປະຊາກອນ

ນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ 12+4 ປີ4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ ຍິງ 13

#### 1.2. ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ 12+4 ປີ4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ ຍິງ 13

### 2. ຕົວປ່ຽນທີ່ສຶກສາ

2.1. ຕົວປ່ຽນຕົ້ນ: ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

2.2. ຕົວປ່ຽນຕາມ: ການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາອະນຸບານ.

3. ຂອບເຂດເນື້ອໃນ: ຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ແລະ ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກຮຽນ.

4. ໄລຍະເວລາ: ພາກຮຽນ 1 ຂອງ ສິກຮຽນ 2022 – 2023

5. ສະຖານທີ່: ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

## 4. ນິຍາມສັບສະເພາະ

**ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ** ໝາຍເຖິງ ເກມທີ່ມີຂະບວນການຫຼິ້ນທີ່ເນັ້ນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ໂດຍມີຄູ ແລະ ກະຕິກາທີ່ຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດເປັນພື້ນຖານສຳຄັນຂອງການກະກຽມຄວາມພ້ອມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຄວາມສະຫຼຸກສະໜານ.

**ການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນການມີສ່ວນຮ່ວມ:** ທາງການໝາຍເຖິງ ວິທີການທີ່ເນັ້ນການສອນທີ່ຈັດສະພາບແວດລ້ອມການຮຽນຮູ້ໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນເປັນກຸ່ມນ້ອຍໆ ແລະ ປະກອບດ້ວຍສະມາຊິກກຸ່ມທີ່ມີຄວາມສາມາດຕ່າງກັນ ໂດຍແຕ່ລະຄົນມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງແທ້ຈິງໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ໃນຄວາມສຳເລັດຂອງກຸ່ມ ທັງໂດຍການແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນການແບ່ງປັນຜົນການຮຽນຮູ້ລວມທັງເປັນກຳລັງໃຈໃຫ້ກັນ ແລະ ກັນຄື ຄົນທີ່ຮຽນເກັ່ງຈະຊ່ວຍນັກຮຽນອ່ອນ.

## 5. ປະໂຫຍດທີ່ຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບ

1. ຮູ້ໄດ້ເຖິງປະສິດທິພາບຂອງການສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ
2. ຜົນການຮຽນຂອງນັກຮຽນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງດີຂຶ້ນ
3. ເປັນແນວທາງໃຫ້ແກ່ຄູນຳໄປໃຊ້ໃນການສົດສອນເພື່ອພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນ

#### 4. ນັກຮຽນຮູ້ແລະເຂົ້າໃຈການຜະລິດເກມການສຶກສາຂຶ້ນຕື່ມ

## ບົດທີ 2

### ເອກະສານແລະງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ການສຶກສາເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການວິໄຈຄັ້ງນີ້ທາງຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍຫົວຂໍ້ຕ່າງ ດັ່ງນີ້:

1. ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ
2. ຂັ້ນຕອນການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ
3. ທິດສະດີການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາມີສ່ວນຮ່ວມ
4. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

#### 1. ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

##### 1.1 ຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໝາຍເຖິງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ມີຂະບວນການໃນການຫຼິ້ນຕາມແຕ່ລະ ຊະນິດຂອງເກມປະເພດຕ່າງໆ, ຫຼິ້ນມີກະຕິການຫຼິ້ນ, ມີລະບຽບ, ເຊິ່ງໃນການຫຼິ້ນເດັກສາມາດຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼືຫຼິ້ນ ເປັນຄູ່, ກຸ່ມເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄວາມຄິດລວມຍອດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ຮຽນ. ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໝາຍເຖິງເກມທີ່ເນັ້ນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໂດຍມີຄູ ແລະ ກະຕິກາທີ່ຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດເປັນພື້ນຖານສຳຄັນ ຂອງການຕຽມຄວາມພ້ອມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຄວາມສະຫຼຸກສະໜານ.

##### 1.2. ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

- ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກສັງເກດ ແລະ ບອກຊື່ຮູບພາບ, ສີ, ຈຳນວນ, ຮູບຮ່າງ, ຂະໜາດ, ຕົວເລກພະຍັນຊະນະ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມຄິດສ້າງສັນຢ່າງມີເຫດຜົນ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຄຳຊັ່ງເຊັ່ນ: ຕໍ່, ລຽນລຳດັບ, ຈັດໝວດ ໝູ່, ສຶກສາລາຍລະອຽດ ແລະ ບວກຮູບພາບ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການນຳໃຊ້ມື ແລະ ສາຍຕາໃຫ້ປະສານສຳພັນກັນໃນການນຳໃຊ້ແຜ່ນເກມ ແຕ່ລະຊະນິດ.
- ເຝິກໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ, ມີຄວາມສາມັກຄີ, ມີນ້ຳໃຈແບ່ງປັນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອ ໝູ່ເພື່ອນໃນການຫຼິ້ນ

- ເຝິກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການຍອມຮັບຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນກ້າສະແດງອອກ ( (Suwit Mukham, 2004)

### 1.3. ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ

1. ເກມທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງແມ່ນເກມງ່າຍດາຍທີ່ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ຢູ່ສະຖານທີ່ຕ່າງໆໂດຍມີຈຸດປະສົງໃນການຫຼິ້ນເພື່ອໃຫ້ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ ສຸມໃສ່ເປົ້າ ໝາຍ ໃນໄລຍະເວລາສັ້ນໆແມ່ນການສ້າງທັກສະການເຄື່ອນໄຫວຂັ້ນພື້ນຖານ, ເຊິ່ງແມ່ນການເຄື່ອນໄຫວຂອງພາກສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍເພື່ອສ້າງທັກສະ. ເກມທີ່ມີຄວາມເປັນມືອາຊີບແລະໜ້າຕື່ນເຕັ້ນຂອງປະເພດນີ້, ເຊິ່ງປະກອບມີເກມມ່ວນ, ເກມທີ່ມີຈຸດປະສົງ, ເກມການຄວບຄຸມຄວາມກົດດັນ, ແລະເກມການຝຶກອົບຮົມສະ ໝອງ, ແລະອື່ນໆ

2. ການຫຼິ້ນເກມແມ່ນເລື່ອງປະດິດ, ມັນແມ່ນປະເພດຂອງກິດຈະ ກຳ ການສະແດງອອກເຊິ່ງວິທີການຕ່າງໆ, ລວມທັງການເຄື່ອນໄຫວ, ຖືກສະແດງອອກໃນຮູບແບບການຫຼິ້ນຫລືການກະ ທຳ ໂດຍການ ກຳ ນົດພາລະບົດບາດຫຼືການສະແດງ. ລະຄອນໂດຍອີງໃສ່ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງນັກສະແດງແຕ່ລະຄົນແລະ ດຳ ເນີນໄປຕາມເນື້ອຫາຫຼືເລື່ອງທີ່ຕ້ອງໄດ້ສະແດງ .

3. ເກມທີ່ສ້າງສັນ, ຄຸນລັກສະນະຂອງກິດຈະ ກຳ ການຫຼິ້ນທີ່ສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນ, ເຊິ່ງກະຕຸກຊຸກຍູ້ຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ການສະແດງອອກ, ຄວາມສາມາດດ້ານພາສາສະໝອງຄິດທີ່ຈະຕອບຫຼືຫຼິ້ນກິດຈະ ກຳ

Burrhus Skinner, ນັກຈິດຕະວິທະຍາອາເມລິກາ ແມ່ນຜູ້ປະຕິບັດທິດສະດີການປະຕິບັດງານ (ທິດສະດີເງື່ອນໄຂການປະຕິບັດງານຫຼືເຄື່ອງປັບອາກາດຫຼື Type-R. ເງື່ອນໄຂ) ລາວຄິດວ່າທິດສະດີສະພາບເດີມ ຈຳ ກັດຕໍ່ກັບພຶດຕິ ກຳ ການຮຽນຮູ້ຂອງມະນຸດ ຈຳ ນວນ ໜ້ອຍ ພຶດຕິ ກຳ ສ່ວນຫຼາຍແມ່ນການກະ ທຳ ຂອງມະນຸດ. ມັນບໍ່ແມ່ນຄວາມບໍ່ສອດຄ່ອງກັນລະຫວ່າງການກະຕຸ້ນ ໃໝ່ ແລະການກະຕຸ້ນເກົ່າ. ດັ່ງທີ່ໄດ້ອະທິບາຍໂດຍ Pavlov, Skinner ອະທິບາຍເຖິງ "ພຶດຕິ ກຳ". ການເສີມສ້າງ ໃໝ່ ໝາຍ ເຖິງການກະຕຸ້ນໃດໆທີ່ເຮັດໃຫ້ພຶດຕິ ກຳ ການຮຽນຮູ້ທີ່ເກີດຂຶ້ນ. ປະຕິບັດ ມັນທົນທານໄດ້ເຊັ່ນ: ກົດປຸ່ມແລະກົດປຸ່ມສີຂອງກາງແກຖືກຢ່າງຖືກຕ້ອງ. ທຸກຄັ້ງເມື່ອຫົວຫລືຢາກທົດລອງ, ການເສີມສ້າງ Skinner ແບ່ງອອກເປັນ 2 ລັກສະນະ.

1. ການເສີມສ້າງໃນທາງບວກ ໝາຍ ເຖິງການກະຕຸ້ນໃດໆເມື່ອ ນຳໃຊ້, ເຮັດໃຫ້ອັດຕາການຕອບຮັບສູງຂຶ້ນເຊັ່ນ: ການຍ້ອງຍໍ, ລາງວັນອາຫານເປັນຕົ້ນ.

2. ການເສີມສ້າງທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ ໝາຍ ເຖິງການກະຕຸ້ນ

ທິດສະດີຂອງທ່າບຸຣເນີ ( bruner, 1956 ) ເປັນນັກຈິດຕະຍຸກໄໝ່ຊາວອາເມລິກາຄົນທຳອິດທີ່ສືບສານແນວຄວາມຄິດຂອງທ່ານເປຍອາເຈ ( piaget ). ໂດຍເຊື່ອວ່າການພັດທະນາການ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກເກີດຈາກຂະບວນການພາຍໃນອິດທິພົນ 5 ເນັ້ນຄວາມສຳຄັນຂອງສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ວັດທະນະທຳສິ່ງແວດລ້ອມເດັກ ເຊິ່ງຈະພັດທະນາໄດ້ສຳໃດນັ້ນແມ່ນຂຶ້ນກັບປະສົບການ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເດັກ ແລະ ຊື່ໃຫ້ເຫັນການສຶກສາວ່າເດັກຮຽນຮູ້ແນວໃດຄວາມສຶກສາເດັກໃນຊັ້ນຮຽນ.

ທິດສະດີຂອງທ່ານອັນເບີດ ແບນດູຣາ(Albert Bandura,1986)ນັກຈິດຕະວິທະຍາຮ່ວມສະໄໝ(An contemporary Phychologist) ອັນເບີດ ແບນດູຣາ ກ່າວວ່າການຮຽນຮູ້ຂອງມະນຸດເກີດຈາກພຶດຕິກຳບຸກຄົນນັ້ນມີການປະຕິສຳພັນ(interaction) ຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງລະຫວ່າງບຸກຄົນນັ້ນ (Person) ໂດຍຜູ້ຮຽນຈະຮຽນແບບຈາກຕົວແບບແລະການຮຽນແບບນີ້ເປັນຂະບວນການເກີດຂຶ້ນຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ໂດຍອາໄສການສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງຕົວແບບການສັງເກດການຕອບສະໜອງແລະປະຕິກິລິຍາຕ່າງໆຂອງຕົວແບບສະພາບແວດລ້ອມຂອງຕົວແບບ ດັ່ງນັ້ນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຈຶ່ງເກີດຂຶ້ນໄດ້ເຊິ່ງຂະບວນການຕ່າງໆຂອງການຮຽນແບບຂອງເດັກປະກອບມີ 4 ຂະບວນການຄື: ຂະບວນການດຶງດູດຄວາມຕັ້ງໃຈ ຂະບວນການຄົງໄວ້,ຂະບວນການສະແດງອອກແລະຂະບວນການຈຸງໃຈ

ສະຫຼຸບແນວຄິດຂອງທ່ານແບນດູຮາເນັ້ນພຶດຕິກຳໃດໆກໍາສາມາດປັບຕົວໄດ້ແລະປ່ຽນໄດ້ຕາມຫຼັກການຮຽນຮູ້ເປັນການກະຕຸ້ນເຕັກໃຫ້ມີການຮຽນຮູ້ແລະມີພັດທະນາການທາງດ້ານສັງຄົມໂດຍໃຊ້ແບບສັງເກດຕົວແບບທີ່ເດັກເຫັນ

ທ່ານສະກິນເນີ (Gkiner, Cited in Gredler, 1997, p.69) ເປັນຜູ້ໃຫ້ນິຍາມການຮຽນຮູ້ວ່າຄືການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳທີ່ເປັນຜົນເກີດຈາກການຕອບສະໜອງຕໍ່ທິດສະດີວາງເງື່ອນໄຂແບບປະຕິບັດການຂອງສະກິນເນີເປັນທິດສະດີການຮຽນຮູ້ທີ່ອະທິບາຍການຮຽນຮູ້ວ່າເກີດຈາກການວາງເງື່ອນໄຂຂອງສິ່ງນັ້ນເຊິ່ງຜູ້ຮຽນຖ້າມີການຮຽນຮູ້ເກີດຂຶ້ນເມື່ອບໍ່ມີການຮຽນຮູ້ອັດຕາການຕອບສະໜອງກໍ່ມີການຫຼຸດລົງການຮຽນຮູ້ຈຶ່ງຕີຄວາມອີກເປັນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳ ດັ່ງນັ້ນອົງປະກອບຂອງການຮຽນຮູ້

Burrhus Skinner, ນັກຈິດຕະວິທະຍາອາເມລິກາ ແມ່ນຜູ້ປະຕິບັດທິດສະດີການປະຕິບັດງານ (ທິດສະດີເງື່ອນໄຂການປະຕິບັດງານຫຼືເຄື່ອງປັບອາກາດຫຼື Type-R. ເງື່ອນໄຂ) ລາວຄິດວ່າທິດສະດີສະພາບເດີມ ຖືກ ຈຳກັດຕໍ່ກັບພຶດຕິ ກຳ ການຮຽນຮູ້ຂອງມະນຸດ ຈຳ ນວນ ໜ້ອຍ ເຊິ່ງສ່ວນໃຫຍ່ແມ່ນການກະ ທຳ ຂອງມະນຸດ ມັນບໍ່ແມ່ນຄວາມບໍ່ສອດຄ່ອງກັນລະຫວ່າງການກະຕຸ້ນແບບເກົ່າແລະການກະຕຸ້ນເກົ່າທີ່ໄດ້ອະທິບາຍໂດຍ Pavlov Skinner ໄດ້ອະທິບາຍ ຄຳວ່າ "ພຶດຕິກຳ" ປະກອບມີ 3 ອົງປະກອບຄື: Antecedent - Behavior - Effect. ໄດ້ຮັບ (ຜົນສະທ້ອນ)

#### 1.4 ເນື້ອໃນກົດຈະການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

ເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານຕ້ອງມີຄວາມສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນ ແລະ ຊຳອາຍຸຂອງເດັກ ສິ່ງສຳຄັນຕ້ອງຄຳນຶ່ງເຖິງຫົວຂໍ້ຂອງເກມທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນແຕ່ລະວັນແມ່ນເນັ້ນຄວາມຮູ້ວິທະຍາສາດສັງຄົມ, ພາສາລາວ, ຄະນິດສາດ, ການບອກຊື່ຮູບພາບ, ສີ, ຈຳນວນ, ຮູບຮ່າງ, ຄະໜາດ, ຕົວເລກ, ຕົວພະຍັນສະນະ ແລະ ຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນເກມແຕ່ລະປະເພດຄື: ເກມຕັດຕໍ່, ເກມລຽງລຳດັບ, ເກມຈັບຄູ່, ເກມຈັດໝວດໝູ່ ສະນັ້ນເກມການສຶກສາທີ່ນຳມາສອນໃນຊັ້ນອະນຸບານປະກອບມີດັ່ງນີ້:

- ເກມຕັດຕໍ່ຮູບພາບ
- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ
- ເກມລຽງລຳດັບ
- ເກມຈັດໝວດໝູ່
- ເກມຟື້ນຖານການບວກ
- ເກມຈຳແນກສີ
- ເກມໂດມິໂນ

#### 1.5 ການຈັດກົດຈະການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

ການຈັດກົດຈະການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາແມ່ນເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ມີການຄົ້ນຄິດດ້ວຍຕົນເອງ, ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ມີຄວາມອິດທິພົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ ແລະ ສາມາດຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ດ້ວຍຄວາມສາມັກຄີ ໂດຍການປະຕິບັດຕາມກາຕິກາ ແລະ ວິທີການຫຼິ້ນທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້.

ການຈັດກົດຈະການຮຽນ-ການສອນ ເກມການສຶກສາແຕ່ລະປະເພດຄູສາມາດຈັດໄດ້ຫຼາຍແບບເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມຮູ້ໃໝ່ ແລະ ເຝິກທັກສະການຫຼິ້ນເກມຄູຄວນຈັດການຫຼິ້ນເກມເປັນ 2 ພາກສ່ວນ ຄື: ການຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ການຫຼິ້ນເກມຊຸດເກົ່າ.

#### ກ. ການຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່

- ການຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່ ຄູ່ເປັນຜູ້ນຳພາຫຼິ້ນ ( ຄູ່ເປັນໃຈກາງ )
- ຄູ່ເປັນຜູ້ນຳພາຫຼິ້ນກ່ອນອື່ນໝົດຕ້ອງສາທິດ ຫຼື ອະທິບາຍເກມຊຸດໃໝ່ ໃຫ້ເດັກທຸກຄົນໄດ້ຮຽນຮູ້ເນື້ອໃນ ຫຼືຮູ້ຈັກຊື່ຮູບພາບທີ່ຢູ່ໃນແຜ່ນເກມ, ວິທີການຫຼິ້ນ.
- ເລືອກໃຊ້ກະດານສຽບແຜ່ນເກມ, ໜ້າໂຕະ ຫຼື ພື້ນຫ້ອງຮຽນສາລັບວາງແຜ່ນເກມໃຫ້ເໝາະກັບປະເພດຂອງເກມ.
- ເລືອກການວາງແຜ່ນເກມແບບເປີດ ແລະ ປິດ. ການວາງແຜ່ນເກມແບບເປີດໃຫ້ເດັກເຫັນລາຍລະອຽດຂອງເກມທຸກຢ່າງ ແລະ ຈັດວາງຕາມແບບປົກກະຕິຂອງເກມ ແຕ່ລະປະເພດ, ການວາງແບບປິດໃຫ້ຂວ້າຫຼືປິດໜ້າແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບໄວ້ແລ້ວປິດເທື່ອລະຢ່າງ ແລະ ນຳແຜ່ນເກມໄປວາງໃສ່ກະດານສຽບແຜ່ນເກມໃສ່ໜ້າໂຕະຫຼືພື້ນຫ້ອງຮຽນ.
- ເລືອກໃຫ້ເດັກນັ່ງເປັນຮູບເຄິ່ງວົງມົນ ຫຼືຕາມແບບອື່ນໆແຕ່ໃຫ້ເດັກທຸກຄົນເບິ່ງເຫັນຄູ່ ສິ່ງທີ່ນຳມາສາທິດ.

## ຂ. ການຫຼິ້ນເກມສຶກສາຊຸດເກົ່າ.

- ຫຼິ້ນເກມຊຸດເກົ່າແມ່ນເດັກຈະໄດ້ຫຼິ້ນເອງ ຄູ່ຊ່ວຍແນະນຳ ( ເດັກເປັນໃຈກາງ )
- ຄູ່ຊ່ວຍແນະນຳເກມຊຸດເກົ່າໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເອງ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອເດັກນັກຮຽນທີ່ຫຼິ້ນຍັງບໍ່ທັນໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວ.
- ຈັດເດັກເປັນກຸ່ມນ້ອຍ 4-5 ຄົນ, ຈັດເປັນຄູ່ ຫຼືເປັນບຸກຄົນແລ້ວແຕ່ປະເພດເກມ.

## ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າ.

ການຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າໃນແຕ່ລະຄັ້ງຄູ່ຕ້ອງປະຕິບັດຂັ້ນຕອນການກະກຽມອຸປະກອນການສອນ ແລະ ການສະຫຼຸບດັ່ງນີ້:

### • ຂັ້ນການກະກຽມອຸປະກອນ

- ຕ້ອງກະກຽມເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ເກມຊຸດເກົ່າໃຫ້ພຽງພໍກັບຈຳນວນເດັກ ຫຼື ຈຳນວນກຸ່ມ.
- ກະກຽມສະຖານທີ່ສຳລັບໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມຄວາມເໝາະສົມ
- ຈັດເດັກເປັນກຸ່ມ, ເປັນບຸກຄົນ, ປັນຄູ່.

### • ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ

- ອະທິບາຍ, ແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີການຫຼິ້ນເກມ
- ຕິດຕາມການຫຼິ້ນເກມ
- ແນະນຳການເກັບມ້ຽນເກມ
- ສຶກສາອົບຮົມເດັກພາຍຫຼັງຫຼິ້ນເກມແລ້ວ

### • ຂັ້ນຕອນການສະຫຼຸບບົດຮຽນ

ຖາມຄືນຊື່ຮູບພາບ, ຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ, ຕົວພະຍັນຊະນະ, ຕົວເລກ ແລະ ອື່ນໆທີ່ມີໃນເກມເວົ້າຄືນຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນເກມ

ການປະເມີນເວລາຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ຊຸດເກົ່າ. ການຫຼິ້ນເກມຄູ່ສັງເກດ ແລະ ປະເມີນຄວາມເຂົ້າໃຈ, ພຶດຕິກຳອື່ນໆທີ່ເດັກສະແດງອອກໃນເວລາຫຼິ້ນເກມກັບໝູ່ເພື່ອນໂດຍປະເມີນລວມເປັນກຸ່ມ ແລະ ບຸກຄົນແລ້ວ

ບັນທຶກຂໍ້ມູນທີ່ສະແດງອອກໃສ່ປຶ້ມຕິດຕາມການສອນຂອງຄູ ແລະ ປຶ້ມຕິດຕາມພັດທະນາການຂອງເດັກໂດຍຜ່ານການສັງເກດ 2-3 ຄັ້ງ/1 ເກມປະເພດຕ່າງໆ, ການສັງເກດໃຫ້ມີຈຸດສຸມໃສ່ເດັກທີ່ບໍ່ຜ່ານເກມໃນເລື່ອງນັ້ນຫຼາຍທີ່ສຸດ. ສໍາລັບເດັກທີ່ຜ່ານເກມໃຫ້ຫຼິ້ນປົກກະຕິໂດຍຈັດເປັນຄູ່ ລະຫວ່າງຜູ້ທີ່ມີຄວາມສອດຄ່ອງວ່ອງໄວ ແລະ ຜູ້ຊັກຊ້າໃຫ້ຄູ່ກັນ ( ວິທີການລະອຽດມີໃນຫົວຂໍ້ການຕິດຕາມ ບັດຕິດຕາມ )

ປະໂຫຍດໃນການປະຕິບັດເກມການສຶກສາຊ່ວຍໃຫ້ກ້າມຊີ້ນມີ ແລະ ສາຍຕາມີການປະສານສໍາພັດກັນ, ສ້າງໃຫ້ເດັກມີການຄົ້ນຄິດແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ.

ສ້າງໃຫ້ເດັກມີລະບຽບວິໄນ ມີຄວາມອິດທິນ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ໜ້າທີ່ຂອງຕົນເອງ, ມີຄວາມກ້າຫານ, ກ້າສະແດງອອກ ຍອມຮັບຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນໄດ້, ມີນໍ້າໃຈຊ່ວຍເຫຼືອຜູ້ອື່ນ, ມີມາລະຍາດ ແລະ ລັກສະນະນິໄສທີ່ດີງາມເໝາະສົມກັບໄວອາຍຸ.

ສ້າງຄວາມຮູ້ພື້ນຖານດ້ານວິທະຍາສາດ, ຄະນິດສາດ, ພາສາລາວ ໃນການສັງເກດ, ເດັກສາມາດບອກຊື່, ຈຳແນກ, ປຽບທຽບສິ່ງຕ່າງໆຕາມຮູບຮ່າງ, ຮູບຊົງ, ຂະໜາດ, ສີ, ຕົວເລກ ແລະ ພະຍັນຊະນະ ກ, ຂ, ຄ...

#### ❖ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່ໃນການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.

- ເດັກແຕ່ລະຄົນພັດທະນາການແຕກຕ່າງກັນ, ການຈັດກິດຈະກຳການສອນ-ການຮຽນຄວນຄໍາໜຶ່ງເຖິງ ພັດທະນາການຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນໂດຍສະເພາະເດັກທີ່ມີຄວາມຕ້ອງການພິເສດໃຫ້ສາມາດຮຽນຮ່ວມເດັກປົກກະຕິໄດ້.
- ການສັງເກດແຜນເກມ ຫຼື ບັດເກມເປັນສິ່ງທີ່ສໍາຄັນ, ທີ່ເຮັດໃຫ້ເດັກສາມາດເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນຂອງຮູບ ພາບ ແລະ ສິ່ງອື່ນໆທີ່ນໍາມາຮຽນ.
- ແນະນຳຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນໃຫ້ລະອຽດ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.
- ເກມໃໝ່ທີ່ນໍາມາສອນ ແລະ ຫຼິ້ນຕ້ອງຖືກກັບໜ່ວຍການສອນ.
- ການຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງຫຼິ້ນເກມຊຸດໃໝ່ ແລະ ເກມຊຸດເກົ່າສະຫຼັບກັນ.
- ເດັກອະທິບາຍຜົນງານທີ່ຕົນເອງເຮັດໄດ້ຫຼັງຈາກການປະຕິບັດກິດຈະກຳສໍາເລັດ.
- ຄູປະເມີນຜົນງານທີ່ເດັກເຮັດສໍາເລັດ ແລະ ໃຫ້ກຳລັງໃຈແກ່ເດັກ.
- ການແຂ່ງຂັນຫຼິ້ນເກມຄູຄວນເລືອກເກມທີ່ເໝາະສົມ.
- ແນະນຳໃຫ້ເດັກຊ່ວຍເກັບມ້ຽນອຸປະກອນການຮຽນຂອງຕົນແລະ ອະນາໄມມີໃຫ້ສະອາດທຸກຄັ້ງ.
- ຄູຄວນຕິດຕາມໃຫ້ການຊ່ວຍເຫຼືອແກ້ໄຂບັນຫາ, ໃຫ້ຄວາມຮັກແພງຢ່າງອົບອຸ່ນກັບເດັກທຸກຄົນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ.

#### ❖ ແຜນເກມ ແລະ ການຈັດວາງແຜນເກມການສຶກສາ.

##### - ແຜນເກມການສຶກສາ:

ແຜນເກມທີ່ນໍາມາໃຊ້ ມີ 2 ຊະນິດ ແຜນເກມແບບມີຂາ ແລະ ແຜນແບບບໍ່ມີຂາຕັ້ງ.

##### a. ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ທິດສະດີຂອງທ່ານ ປີອາເຈ (Piaget)

ພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງບຸກຄົນເປັນໄປຕາມໄວອາຍຸຕ່າງໆເປັນລຳດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ຂັ້ນປະສາດຮັບຮູ້ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວ ເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ແລກເກີດຈົນເຖິງ 2 ປີພຶດຕິກຳຂອງເດັກໃນໄວ

ນີ້ຢູ່ກັບການເຄື່ອນໄຫວເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ໃນໄວວເດັກສະແດງອອກທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ເດັກເຫັນວ່າມີສະຕິປັນຍາ, ທາງດ້ານພຶດຕິກຳ ເດັກສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາໄດ້ເຖິງວ່າເດັກບໍ່ສາມາດອະທິບາຍໄດ້ດ້ວຍຄຳເວົ້າ ແຕ່ເດັກສາມາດສະແດງອອກທາງດ້ານການກະທຳຂອງເດັກ.

2. ຂັ້ນຕອນການປະຕິບັດການ ເລີ່ມແຕ່ອາຍຸ 2-7 ປີແບ່ງອອກເປັນ 2 ຂັ້ນຍ່ອຍ:

- ຂັ້ນກ່ອນເກີດສັງກັບເປັນຂັ້ນພັດທະນາການອາຍຸ 2-4 ປີເປັນຊ່ວງທີ່ເດັກເລີ່ມມີເຫດຜົນລະຫ່ວາງເຫດການ 2 ເຫດການ ຫຼື ຫຼາຍກ່ວານັ້ນມາເປັນເຫດຜົນທີ່ກ່ຽວໂຍງກັນແຕ່ເຫດຜົນຂອງເດັກໃນໄວນີ້ຍັງມີຂອບເຂດຈຳກັດຢູ່ສະເພາະ ເດັກຍັງຢືນຕົວເອງເປັນສູນກາງ.

- ຂັ້ນການຄິດແບບຍານຍັງຮູ້: ເດັກຄິດອອກເອງໂດຍບໍ່ໃຊ້ເຫດຜົນ

3. ຂັ້ນປະຕິບັດການດ້ານຮູບປະທຳ: ຈະເລີ່ມແຕ່ເດັກອາຍຸ 7-11 ປີພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກໄວນີ້ສາມາດສ້າງກົດເກນ ແລະ ຕັ້ງເກນໃນການປ່ຽນແປງສິ່ງແວດລ້ອມເປັນໝວດໝູ່ໄດ້.

4. ຂັ້ນປະຕິບັດການຄົ້ນຄິດດ້ວຍນາມມະທຳເລີ່ມຈາກເດັກອາຍຸ 11-15 ປີ ເດັກເລີ່ມຄິດແບບຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຄວນສົ່ງເສີມຕາມ 6 ຂັ້ນດັ່ງນີ້:

- ຂັ້ນຄວາມແຕກຕ່າງ
- ຂັ້ນຮູ້ສິ່ງທີ່ກົງກັນຂ້າມ
- ຂັ້ນຮູ້ຫຼາຍລະດັບ
- ຂັ້ນຄວາມປ່ຽນແປງຕໍ່ເນື່ອງ
- ຂັ້ນຮູ້ຜົນຂອງການກະທຳ
- ຂັ້ນການທົດແທນຢ່າງລົງຕົວ

#### **b. ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ທິດສະດີຂອງທ່ານຈອນດີອີ ( 1859-1952 )**

ແມ່ນການຮຽນຮູ້ເກີດຈາກການກະທຳ, ຄສ 1899-1952 ຈອນດີອີເປັນຜູ້ສົນໃຈເລື່ອງການສຶກສາໄດ້ຂຽນຕຳລາທາງດ້ານຈິດຕະວິທະຍາແຫຼ່ງທຳອິດຂອງສະຫະລັດອາເມລິກາຂຶ້ນໃນປີ 1886 ຕຳລານັ້ນຊື່ວ່າ **phycology** ຈອນດີອີມີແນວຄິດອອກເປັນຝ່າຍບໍ່ວ່າຈະເປັນຈິດໃຈຮ່າງກາຍ ວິທີການຮັບຜົນລັບຄວາມຈິງກັບຄຳນິຍົມ, ຄວາມຄິດກັບການກະທຳຫຼືປັດໃຈບຸກຄົນ ແລະ ສັງຄົມສິ່ງທີ່ຄວນສົນໃຈຄື: ການທີ່ເຮົານຳເອົາຄວາມຮູ້ໄປເປັນອົງລວມໄປໃຊ້ປະໂຫຍດໄດ້ແນວໃດແດ່? ຈອນດີອີເຊື່ອໃນທິດສະດີວິວັດທະນາການວ່າ: ຄົນເຮົາຕ້ອງຢູ່ໜຶ່ງຈິງຈະຢູ່ລອດແລະນຳແນວຄິດນີ້ໄປປະຍົກໃຊ້. ໃນການສຶກສາທີ່ວ່າເດັກເປັນຜູ້ກະທຳເຊິ່ງແມ່ນວ່າສິ່ງແວດລ້ອມຈະມີອິດທິພົນຕໍ່ເດັກແຕ່ເດັກກໍ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ສິ່ງແວດລ້ອມເຊັ່ນດຽວກັນ ເດັກຈະບໍ່ແມ່ນຖ້ວຍເປົາທີ່ຖ້າຄົນອື່ນເອົານ້ຳມາຕື່ມໃສ່ ເດັກຈະໄດ້ທົດລອງກິດຈະກຳສິ່ງໃໝ່ໆຕາມຄວາມສົນໃຈຂອງຕົນເອງຕາມແນວຄິດ ແລະ ການສຶກສາຂອງທ່ານຈອນດີອີນັບວ່າກ້າວໜ້າຫຼາຍໃນສະໄໝນັ້ນ ([psychoweb.com.psychologist](http://psychoweb.com.psychologist). ຈອນດີອີ-John-Dewey/ )

## **2. ຂັ້ນຕອນການສອນຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ**

### **❖ ການກະກຽມອຸປະກອນ**

ເຈ້ຍແຂງ ຫຼື ກະດາດ, ເຈ້ຍຂາວແຜ່ນໃຫຍ່ ຫຼື ເຈ້ຍລາມຂາວ, ກາວ, ມົດຕັດ, ສີ່ສີ, ສີທຽນ ຫຼື ສີນ້ຳ, ສະກອດໃສ, ກາລັບເຟີ, ຜ້າຢາງໃສ ຫຼື ຖົງຢາງຂາວ

### **❖ ວິທີຜະລິດ ແລະ ວິທີຫຼິ້ນເກມ**

- **ເກມຕັດຕໍ່:** 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 ອື່ນໄລ່ເຈ້ຍທັງສອງແຜ່ນນັ້ນ(ຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນ) ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມ 2 ແຜ່ນນັ້ນໃຫ້ງາມຄືກັນທັງສອງແຜ່ນ (ທາສີນັ້ນຕ້ອງແມ່ນ 3 ສີພື້ນຖານ) ຕັດເຈ້ຍແຂງຂະໜາດເທົ່າກັນກັບເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບນັ້ນຈຳນວນ 2 ແຜ່ນ.ໃຊ້ກາວທາເຈ້ຍແຂງໃຫ້ທົ່ວເບື້ອງໜຶ່ງແລ້ວນຳເອົາເຈ້ຍທີ່ແຕ້ມຮູບໃສ່ນັ້ນມາຕິດໃສ່ເຈ້ຍແຂງເຮັດຄືກັນໝົດທັງ 2 ແຜ່ນຈາກນັ້ນຈຶ່ງນຳແຜ່ນໜຶ່ງມາຕັດເປັນ 2 ສ່ວນເທົ່າກັນແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ່ (ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ) ການຫໍ່ຜ້າຢາງໃສ່ແມ່ນເພື່ອຮັກສາສີທີ່ທາໃສ່ຮູບນັ້ນໃຫ້ງົດງາມ, ບໍ່ໃຫ້ສີຈາງ, ເຮັດໃຫ້ສີ ຫຼື ຮູບແຕ້ມຈະແຈ້ງ, ສິດໃສ່ງົດງາມຄືເກົ່າ.

• **ວິທີຫຼິ້ນ**

ກ່ອນຈະຫຼິ້ນຄູ່ຕ້ອງສະເໜີຮູບພາບແຕ່ລະຄູ່, ຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາປືນໃສ່ກັນແລ້ວແບ່ງໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນ. 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.

➤ **ເກມຈັບຄູ່**

- **ອຸປະກອນຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ :** ເຈ້ຍແຂງ,ເຈ້ຍສີທຸກຊະນິດ,ກາວ,ສີນ້ຳມັນ, ມິດຕັດ, ສີ່ສີ, ຖົງຢາງສຳລັບຫໍ່, ສະກັອດ ແຕ່ລະເກມໃຊ້ອຸປະກອນຊະນິດດຽວກັນ

• **ວິທີຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດ**

- ຮູບປະກອບການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ມີ 11 ຮູບ ( ຮູບທີ 1 ຫາ ຮູບທີ 11 ). ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດ 7x10,8x12 ຊ.ມ ຕາມຄວາມຕ້ອງການ ແລ້ວແທກຜື້ນທີ່ ຈະແຕ້ມພື້ນທີ່ຈະແຕ້ມຮູບໃສ່ໃຫ້ໄດ້ 7 ຊ.ມ ມົນທົນ (7x7) ຫຼື (8 x 8) ສ່ວນທີ່ເຫຼືອແມ່ນໃຫ້ຂີດລັດໄວ້ (ເບິ່ງຕາມຮູບ)
- ຫຼັງຈາກນັ້ນຕັດເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດແລ້ວແຕ້ມຮູບໃສ່ຕາມຄວາມຕ້ອງການ.ສວນ 3 ຊ.ມ ທີ່ຂີດລັດໄວ້ນັ້ນ ແມ່ນບໍ່ແມ່ນແຕ້ມຮູບຫຍັງໃສ່ເພາະເວລາສອນ ຖ້າຫາກໃຊ້ຖົງບັດຄຳຈະຕ້ອງໃຊ້ເບື້ອງທີ່ຂີດລັດໄວ້ 3 ຊ.ມ ນັ້ນແມ່ນໃຊ້ຖົງບັດຄຳ ສະນັ້ນເວລາເກມຈັບ ຄູ່ຊະນິດຕາງ ຈະຕ້ອງຈົ່ງໄວ້ 3 ຊ.ມ ( ຂີດລັດ ໄວ້ຄືຕົວຢ່າງຂ້າງເທິງ ).
- ການຜະລິດເກມຈັບຄູ່ແຕ່ລະຊະນິດຕ້ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບສຳອາຍຸຂອງເດັກເຊັ່ນອະນຸບານນ້ອຍ

ຜະລິດ 3-4 ຄູ່, ອະນຸບານກາງ ຜະລິດ 4-6 ຄູ່, ອະນຸບານໃຫຍ່ ຜະລິດ 6-8 ຄູ່ ແລະ ຫ້ອງກຽມ ຜະລິດ 8-10 ຄູ່. ການຜະລິດເກມການສຶກສາຕ້ອງໃຫ້ເໝາະສົມກັບ ໜ່ວຍການສອນໃນ ຊັ້ນອະນຸບານ.

➤ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

• ວິທີຜະລິດ

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດຕາມຄວາມຕ້ອງ ແລະ ແນະນຳຂ້າງເທິງນັ້ນ
- ການຜະລິດເກມຊະນິດນີ້ແຕ່ລະຄູ່ຕ້ອງໃຫ້ມີຂະໜາດໃຫຍ່ - ນ້ອຍເທົ່າກັນ, ສີສັນຄືກັນຮູບທີ່

ແຕ້ມຕ້ອງແມ່ນຊະນິດດຽວກັນເຊັ່ນ ຮູບແມງກະເບື້ອ 1 ໂຕ ແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມ 1 ແຜ່ນ ແລະ ອີກແຜ່ນໜຶ່ງກໍ່ແຕ້ມ ເຊັ່ນ ດຽວກັນ ແລະ ຮູບອື່ນ ຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ຮູບລະຊະນິດຕ້ອງແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມ 2 ແຜ່ນ ໃຫ້ເປັນຄູ່ກັນ ຈາກນັ້ນທາສີໃສ່ແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາຍຊ່າວຫໍ່

➤ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ

• ວິທີຜະລິດ:

ຫຼັງຈາກຕັດເຈ້ຍໄດ້ຕາມຂະໜາດແລ້ວກໍ່ແຕ້ມຮູບ ໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນ ແຕ່ວາເວລາແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມ ແຕ່ລະຄູ່ນັ້ນແຜ່ນໜຶ່ງຈະຕ້ອງແຕ້ມເປັນຕົວເລກ ແລະ ອີກແຜ່ນໜຶ່ງຈະຕ້ອງແຕ້ມຮູບຈຳນວນເທົ່າກັບຕົວເລກທີ່ ແຕ້ມນັ້ນເຊັ່ນ: ເລກ 1 ຄູ່ກັບໝວກໃບໜຶ່ງ, ເລກ 3 ຄູ່ກັບມິດຕັດສາມດວງ.

• ວິທີຫຼິ້ນ:

ວາງແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບຕົວເລກລົງຫຼືສຽບໃສ່ຖົງບັດຄຳຕາມເງື່ອນໄຂທີ່ມີຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງເອົາແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບ ພາບວັດຖຸສິ່ງຂອງພື້ນຜິດຕ່າງທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັບຕົວເລກທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນລົງຂ້າງແຜ່ນເກມທີ່ມີຕົວເລກນັ້ນລາຍ ລະອຽດໃຫ້ເບິ່ງຮູບພາບ.

➤ ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ

• ວິທີຜະລິດ:

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປຽງຂະໜາດເທົ່າກັນ
- ລວງຍາວແຕ່ລະປຽງ 10 ຊມ ລວງກວ້າງ 8 ຊມ
- ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ເປັນຮູບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
- ຕົວຢ່າງຮູບຕາເວັນກັບຮູບດາວ
- ທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມ
- ໃຊ້ຖົງຢາງຫໍ່ແຜ່ນການເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ເປື່ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ

• ວິທີຫຼິ້ນ ( ວິທີນຳໃຊ້ )

ວິທີຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນໃນຂ້າງເທິງນັ້ນ

➤ ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ

• ວິທີຫຼິ້ນ(ວິທີນຳໃຊ້)

ຄູ່ວາງແຜ່ນເກມຮູບໃດໜຶ່ງລົງກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງວາງແຜ່ນທີ່ສອງລົງຮຽງກັນແຕ່ຮູບສອງແຜ່ນທີ່ວາງລົງຮຽງ ກັນນັ້ນຕ້ອງແມ່ນຊະນິດດຽວກັນ ແລະ ຄືກັນທຸກຢ່າງ (ເບິ່ງຕາມຮູບຂ້າງເທິງ).ຄູ່ອາຈານ ຈະໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເປັນບຸກຄົນ ຫຼື ເປັນກຸ່ມກໍ່ໄດ້ແຕ່ຄູ່ຕ້ອງເຮັດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມແບບສ່ວນເກມຈັບຄູ່ຊະນິດອື່ນ ກໍ່ຫຼິ້ນ ເຊັ່ນດຽວກັນ ຫຼິ້ນແບບດຽວກັນລາຍລະອຽດໃຫ້ເບິ່ງຕາມຮູບ.

➤ **ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ**

• **ວິທີຜະລິດ**

ແທກເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດແລ້ວກໍ່ແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມເວລາແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແຕ່ລະຄູ່ຮູບທີ່ແຕ້ມຕ້ອງໃສ່ຄຽງຄູ່ກັນໄດ້ເຊັ່ນ: ເຕົ້າໄຟຄູ່ກັບໝໍ້, ຖ້ວຍຄູ່ກັບບ່ວງ ແລະ ອື່ນ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ່ຫໍ່ອີກ

• **ວິທີຫຼິ້ນປະຕິບັດຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ຊະນິດອື່ນ**

ຄູ່ກັບຄັນຮົມ, ໄກ່ແມ່ຄູ່ກັບໄກ່ນ້ອຍ ແລະ ອື່ນໆ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍ່ທາສີໃສ່ຮູບແຕ້ມແຕ່ລະຮູບໃຫ້ງາມແລ້ວໃຊ້ຜ້າຢາງໃສ່; ຫຼັງແຜ່ນເກມແຕ່ລະແຜ່ນໄວ້ເພື່ອຮັກສາສີສັນ ໃຫ້ງາມ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຍາວນານ ຕົວຢ່າງເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ

• **ວິທີຫຼິ້ນ ( ເປັນລາຍບຸກຄົນ )**

ຄູ່ຈັບແຜ່ນເກມ 1 ແຜ່ນສຽບໃສ່ບັດຄຳແລ້ວກໍ່ຊອກເອົາແຜ່ນທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ກ່ອນນັ້ນ ສຽບໃສ່ທາງຂ້າງເຮັດແນວນັ້ນໄປຈົນໝົດແຜ່ນເກມແຕ່ວາຮູບແຕ່ລະຄູ່ທີ່ຈັບມາຄູ່ກັນນັ້ນຕ້ອງ**ໃຫ້ມີຄວາມສຳພັນກັນ ຫຼັງຈາກຄູ່ຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເບິ່ງແລ້ວຄູ່ຢາຍແຜ່ນເກມໃຫ້ເດັກຜູ້ລະ 1 ແຜ່ນແລ້ວໃຫ້ເດັກເອົາແຜ່ນເກມ**

ທີ່ມີຢູ່ໃນມືສຽບໃສ່ບັດຄຳ ຫຼັງຈາກນັ້ນ ເດັກຜູ້ໃດມີແຜ່ນເກມທີ່ມີຮູບກ່ຽວພັນກັບແຜ່ນທີ່ວາງໄວ້ແລ້ວນັ້ນໃຫ້ເດັກເອົາແຜ່ນເກມ ມາສຽບໃສ່ຂ້າງແຜ່ນນັ້ນເຮັດແນວນັ້ນໄປຈົນໝົດແຜ່ນເກມໃນມືເດັກ ຫຼື ຈະຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມແຂ່ງຂັນກັນ ກໍ່ໄດ້ຕາມເງື່ອນໄຂຕົວຈິງຜູ້ສອນ ແລະ ຈຳນວນເດັກຢູ່ໃນຫ້ອງ

**ເກມຈັບຄູ່ຮູບ ທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ**

• **ວິທີຜະລິດ**

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

• **ວິທີຫຼິ້ນ:** ຫຼິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນຕົວຢ່າງຮູບພາບ

**ເກມຈັບຄູ່ຕົວອັກສອນກັບຮູບພາບ.**

➤ **ວິທີຜະລິດ**

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

- ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ

ຕົວຢ່າງ ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ລ ແຜ່ນໜຶ່ງຮູບລົດ

- ແຜ່ນໜຶ່ງຕົວອັກສອນ ຕ ແຜ່ນໜຶ່ງຮູບຕາ

- ທາສີໃສ່ຮູບທັງສອງແຜ່ນໃຫ້ງາມແລ້ວທາສີໃສ່ຂອບຂອງແຜ່ນເກມ

- ໃຊ້ຖືຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນແລະໃຊ້ໄດ້ດົນ

• **ວິທີຫລິ້ນ(ວິທີນຳໃຊ້)** ວິທີຫລິ້ນຄືກັນກັບເກມຈັບຄູ່ທີ່ກ່າວມາກ່ອນນັ້ນ

➤ **ເກມລຽງລຳດັບ:**

ກ່ຽວກັບຂະໜາດປະລິມານນ້ອຍ-ໃຫຍ່,ຕໍ່າ-ສູງ,ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງພືດສັດແມງໄມ້ຕ່າງ

• **ວິທີຜະລິດ**

ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສີ່ປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນເຊິ່ງມີລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງເທົ່າກັບ 10 ຊ.ມ ແລະລວງກວ້າງຂອງແຕ່ລະປ່ຽງເທົ່າ 8 ຊ.ມ ຫລືຂະໜາດໃຫຍ່ກວ່ານັ້ນກໍໄດ້.ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນໂດຍແມ່ນຮູບຊະນິດດຽວກັນແຕ່ຂະໜາດຂອງຮູບແຕກຕ່າງກັນ. ຕົວຢ່າງ ແຕ້ມເບ້ຍໄມ້ອິດຈະແຕ້ມຮູບໃຫຍ່ໃຫ້ຫລຸດຫລືນກັຕາມລຳດັບ.

- ທາສີໃສ່ຮູບຂອງແຜ່ນເກມໃຫ້ງາມແລ້ວຂີດຂອບໃສ່ພ້ອມ.
- ໃຊ້ຖືງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ດົນ.

• **ວິທີຫລິ້ນ**

- ໃຫ້ເດັກຫລິ້ນເທື່ອລະຄົນ ຫລື ຫລິ້ນເປັນກຸ່ມກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.
- ກ່ອນຈະຫລິ້ນຄູ່ຕ້ອງສາທິດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນຄູ່ ສະເໜີຮູບເກມແຕ່ລະໃບໃຫ້ເດັກ ສັງເກດ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງປືນໃສ່ກັນແລ້ວຢາຍໃຫ້ເດັກແຕ່ລະຄົນໃຫ້ເທົ່າກັນ ເດັກຄົນໃດໄດ້ຮູບໂຕແມງກະເບື້ອໃຫຍ່ກວ່າໝູ່ຕ້ອງອອກມາວາງກ່ອນໝູ່ຫລັງຈາກນັ້ນ ຈຶ່ງໃຫ້ເດັກອອກມາລຽນຮູບພາບຕາມລຳດັບໃຫຍ່ນ້ອຍທີ່ຫລຸດຫລິ້ນກັນ.

➤ **ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ**

➤ **ຜະລິດ**

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ສອງປ່ຽງຂະໜາດເທົ່າກັນລວງຍາວຂອງແຕ່ລະປ່ຽງ 10 ຊ.ມ ແລະ ລວງກ້ວາງ 8 ຊ.ມ ຫຼື ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍກວ່ານັ້ນກໍໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

- ແຕ້ມຮູບໃສ່ເຈ້ຍແຕ່ລະແຜ່ນເກມຕາມໝວດໝູ່ຂອງຮູບພາບ

ຕົວຢ່າງ: ໝວດປາ, ໝວດດອກໄມ້.

- ທາສີໃສ່ຮູບແຕ່ລະແຜ່ນໃຫ້ງາມແລ້ວທາສີໃຫ້ສວຍງາມ
- ໃຊ້ຖືງຢາງຫໍ່ແຜ່ນເກມເພື່ອຮັບປະກັນບໍ່ໃຫ້ເປື້ອນແລະໃຊ້ໄດ້ດົນ

• **ວິທີຫລິ້ນ(ວິທີນຳໃຊ້)**

ເອົາຮູບພາບແຕ່ລະຜ່ນປືນເຂົ້າກັນ ໃຫ້ນັກຮຽນຊອກຫາຮູບພາບທີ່ເປັນໝວດດຽວກັນ ( ຈັດເປັນໝວດໃຜລາວ ).

➤ **ເກມໂດມິໂນ**

- **ອຸປະກອນ:** ເຈ້ຍແຂງ, ເຈ້ຍລ່າມຂາວ, ໄມ້ອັດ, ໄມ້ແປ້ນ, ສີນ້ຳມັນ, ສີສີ, ເລື່ອຍມື(ເລື່ອຍຫາງປາ) ມືດຕັດ ແລະ ກາວຂາວຊຸ້ນ.

• **ວິທີຜະລິດ**

- ຕັດເຈ້ຍໃຫ້ໄດ້ຂະໜາດສີ່ຫຼ່ຽມບາວ
- ລວງກວ້າງ 5-8 ຊມ
- ລວງຍາວ 10-12 ຊມ
- ຖ້າມັກຂະໜາດໃດແມ່ນຜະລິດຕາມຄວາມຕ້ອງການແຕ່ບໍ່ໃຫ້ໃຫຍ່ ແລະ ນ້ອຍເກີນໄປ.
- ຄວາມໜາຂອງເຈ້ຍ ຫຼື ໄມ້ 3 ມິນລິແມັດ.
- ຫຼັງຈາກຕັດໄມ້ ຫຼື ເຈ້ຍໄດ້ຂະໜາດແລ້ວມາແບ່ງເປັນ 2 ສ່ວນໃຫ້ເທົ່າກັນ ( ເບິ່ງຮູບທີ1)

- ແຜ່ນເກມໂດມິໂນທັງໝົດມີ 28 ແຜ່ນ ( 1ຊຸດ )
- ທາງເບື້ອງໜ້າແຜ່ນເກມແຕ້ມຮູບ ຫຼື ຕິດຮູບຫຍິບໃສ່ກໍ່ໄດ້ ເຊັ່ນ: ຕົວເລກ, ໝາຍຈຳ, ຮູບເລຂາຄະນິດ, ຮູບໝາກໄມ້, ວັດຖຸອື່ນ ແລ້ວໃສ່ສີໃຫ້ງາມເປັນຕົ້ນແມ່ນ3ສີພື້ນຖານເຊັ່ນ:ແດງ,ເຫຼືອງ, ຟ້າ.
- ໃນເວລາຜະລິດນັ້ນ (ກໍ່ຕ້ອງແຕ້ມຮູບໃສ່ແຜ່ນເກມ)ຜູ້ຜະລິດຈະຕ້ອງກຳນົດສິ່ງທີ່ຈະແຕ້ມເຊັ່ນ: ແຕ້ມເລກ1-5 ຫຼື ຮູບພາບ 5 ຊະນິດ ຫຼື ອາດຈະຫຼາຍກວ່າ 5 ຮູບຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຈະນຳໃຊ້ ຮູບທີ່ຈະແຕ້ມໃສ່ແຜ່ນເກມແບ່ງແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເທົ່າກັນ(ຖ້າຫຼິ້ນ 4 ຄົນຈະໄດ້ຜູ້ລະ7 ແຜ່ນຖ້າຫຼິ້ນ 2 ຄົນ )
- ຈະໄດ້ຜູ້ລະ 14 ແຜ່ນໃຜມີຕົວເລກຕຳກວ່າໝູ່ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ນັ້ນໄປກ່ອນ ຫຼື ອາດຈະແບ່ງກໍ່ໄດ້
- ຜູ້ໃດໄປກ່ອນແມ່ນໃຫ້ເອົາແຜ່ນເກມໂດມິໂນວາງລົງແລ້ວໃຫ້ໝູ່ຜູ້ທີ່ຖືກຜຽນໄປນັ້ນເອົາວາງ
- ລົງຕໍ່ໃສ່ເອົາສິ້ນເບື້ອງຊ້າຍຂອງແຜ່ນທີ່ຈະວາງລົງໃໝ່ຕໍ່ໃສ່ສິ້ນເບື້ອງຂວາຂອງແຜ່ນທີ່ວາງ
- ໄວ້ກ່ອນນັ້ນແຕ່ຮູບນັ້ນຕ້ອງໃຫ້ຄືກັນ
- ເຮັດຄືແນວນັ້ນຈົນໝົດແຜ່ນເກມ ຫຼື ອາດຈະບໍ່ໝົດກໍ່ມີບາງຄັ້ງຖ້າຖືກຜຽນຂອງໃຜໄປແຕ່ບໍ່ມີຮູບຕໍ່ (ໝາຍຄວາມວ່າບໍ່ມີຮູບທີ່ຄືກັນມາຕໍ່) ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປເອົາຮູບມາຕໍ່ຖ້າບໍ່ມີຜູ້ໃດມີຮູບອີກແລ້ວ ຫຼື ອາດຈະໝົດແຜ່ນເກມໂດມິໂນໃນມືແມ່ນຄິດໄລ່ໄດ້ ຫຼື ເສຍດັ່ງນີ້:
- ຖ້າເກມໂດມິໂນແທນຕົວເລກໃຫ້ສະເລ່ຍຕົວເລກທີ່ຢູ່ໃນແຜ່ນເກມໂດມິໂນຂອງແຕ່ລະຄົນໃຫ້ຜູ້ມີແຜ່ນໂດມິໂນໜ້ອຍກວ່າແມ່ນຜູ້ຊະນະ(ສຳລັບຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ບວກເລກໄດ້).

## **ການວັດ ແລະ ປະເມີນເກມການສຶກສາ**

### **ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນ ຂອງການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ**

ຄວາມໝາຍການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນແມ່ນການຕີລາຄາຜົນໄດ້ຮັບຈາກການປະຕິບັດກິດຈະກຳໂດຍຄູ່ເປັນຜູ້ສັງເກດເດັກປະຕິບັດກິດຈະກຳແລ້ວຄູ່ບັນທຶກສິ່ງທີ່ຄວນປັບປຸງໄວ້ໃນບົດສອນເຊິ່ງເປັນການປະເມີນການສອນຂອງຄູອົກຄວາມ.

ການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາແມ່ນປະເມີນອາທິດລະ1 ຄັ້ງເພື່ອຕິດຕາມການພັດທະນາການເດັກໃນແຕ່ລະອາທິດ.

### **• ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ**

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

ວິທີປະເມີນ: ສັງເກດການຫຼິ້ນເກມຂອງເດັກຄວນໃຫ້ສອດຄ່ອງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້ ການສັງເກດແຕ່ລະຄັ້ງແມ່ນສັງເກດຈາກການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຄື:

- ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດຄວາມສາມາດໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການຫຼິ້ນເກມ
- ສັງເກດມາລະຍາດໃນການຫຼິ້ນເກມ

- ສັງເກດການເກັບມ້ຽນເກມ

#### ວິທີການປະເມີນຜົນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

- ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມຂອງເດັກແຕ່ລະຊຸດ
- ສັງເກດຄວາມຮຽບຮ້ອຍໃນການຍາຍເກມການສຶກສາ
- ສັງເກດຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນການເກັບມ້ຽນອຸປະກອນພາຍຫຼັງທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ
- ສັງເກດການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນຂອງເດັກໃນການແບ່ງປັນເກມໃຫ້ໝູ່ຫຼິ້ນ
- ການຕິດຕາມພຶດຕິກຳ: ການຕິດຕາມພຶດຕິການແມ່ນການຕິດຕາມການສະແດງອອກທາງດ້ານສະຕິບັນຍາ ຫຼື ລັກສະນະນິໄນຂອງເດັກໃນເວລາຫຼິ້ນເກມ:
  1. ຄວາມມວ່ນຊື່ນ, ການປັບຕົວ ແລະ ການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່
  2. ຄວາມສົນໃຈເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ
  3. ຄວາມອິດທິນລໍຖ້າອັນດັບທຳການຫຼິ້ນ
  4. ຄວາມສາມາດຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ
  5. ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ຫຼື ມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ
  6. ຄວາມມີນ້ຳໃຈແບ່ງປັນສິ່ງຂອງໃຫ້ໝູ່ເພື່ອ
  7. ຄວາມພາກພຽນ ແລະ ສາມາດທຳໃນການຫຼິ້ນ
  8. ການອະນາໄມ ແລະ ເກັບມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ
  9. ການມີລະບຽບວິໄນໃນການຫຼິ້ນ
- ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້: ການຕິດຕາມຄວາມຮັບຮູ້ ແມ່ນການສະແດງທາງດ້ານພາສາເວລາ ສົນທະນາ ຫຼື ອະທິບາຍບົດຮຽນ, ການຫຼິ້ນເກມ ແຕ່ລະປະເພດທີ່ສະແດງອອກທາງດ້ານຄຳເວົ້າຂອງເດັກເຊັ່ນ ການ ບອກຊື່ ປະໂຫຍດ, ວິທີການຫຼິ້ນ, ການນຳໃຊ້ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມສິ່ງດັ່ງກ່າວແມ່ນໄດ້ບອກເຖິງຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກ.
- ການຕິດຕາມຜົນງານ: ການຕິດຕາມຜົນງານຫຼິ້ນເກມແມ່ນການປະສານສົມທົບລະຫວ່າງມືກັບຕາໃນການຫຼິ້ນ ເກມທີ່ປະເມີນໄປຕາມສາມລະດັບ ດີ ກາງ ປັບປຸງ ຫຼື ການກຳນົດສັນຍາລັກ
  - ດີ ສັນຍາລັກ 3 ທຸງ
  - ກາງ ສັນຍາລັກ 2 ທຸງ
  - ປັບປຸງ ສັນຍາລັກ 1 ທຸງ

#### ແບບຟອມປະເມີນຜົນ

| ລ/ດ | ກິດຈະກຳຕ້ອງປະຕິບັດ                | 3 | 2 | 1 | ໝາຍເຫດ |
|-----|-----------------------------------|---|---|---|--------|
| 1   | ມີຄວາມສົນໃຈຕໍ່ການຫຼິ້ນເກມ         |   |   |   |        |
| 2   | ບໍ່ຈຶກເຈ້ຍ ຫຼື ແຜ່ນເກມໃນເວລາຫຼິ້ນ |   |   |   |        |
| 3   | ມັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່ ຫຼື ເກມເກົ່າ       |   |   |   |        |

|   |                            |  |  |  |  |
|---|----------------------------|--|--|--|--|
| 4 | ມີຄວາມມ່ວນຊື່ນເວລາຫຼິ້ນເກມ |  |  |  |  |
| 5 | ການຕອບຄໍາຖາມຂອງຄູ          |  |  |  |  |

### 3. ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ

#### 3.1 ອະທິບາຍຄວາມຮູ້ທົ່ວໄປກ່ຽວກັບການວິເຄາະ

ການວິເຄາະຫຼັກສູດ ຫຼື ການກຳນົດລາຍລະອຽດຂອງແຕ່ລະໜ່ວຍ, ແຕ່ລະກິດຈະກຳ ເພື່ອປະໂຫຍດໃນການວາງແຜນການສອນວ່າຄວນຈະສອນເນື້ອໃນອັນໃດ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນບັນລຸຫຼາຍໜ້ອຍເທົ່າໃດ ແລະ ສະດວກແກ່ການຮຽນຂໍ້ສອບໃຫ້ແທດເໝາະກັບເນື້ອໃນທີ່ວາງແຜນໄວ້ ຜູ້ສອນຄວນສະແດງຕາຕະລາງກຳນົດລາຍລະອຽດທີ່ຈະສອນທຸກຄັ້ງ ເພື່ອຫາຄວາມສຳພັນຂອງຈຸດມຸ່ງໝາຍ ແລະ ເນື້ອໃນ ເຊິ່ງໃນການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການ

ສອນມີ 2 ວິທີຄື: ແບບອີງກຸ່ມ ແລະ ແບບອີງເກນ

#### 3.2 ຄວາມໝາຍຂອງການວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ

ການວິເຄາະໝາຍເຖິງການໄຈແຍກສິ່ງທີ່ຈະພິຈາລະນາ ອອກເປັນສ່ວນຍ່ອຍທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ ເພື່ອທຳຄວາມ ເຂົ້າໃຈແຕ່ລະສ່ວນໃຫ້ຈະແຈ້ງ ລວມທັງການຊອກຫາຄວາມສຳພັນຂອງສ່ວນຕ່າງໆ ເພື່ອເບິ່ງວ່າສ່ວນປະກອບບຶກ ຍ່ອຍນັ້ນສາມາດເຂົ້າກັນໄດ້ ຫຼື ບໍ່ ? ມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງໃດ

#### 3.3 ວັດຖຸຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ.

- ເພື່ອໃຊ້ການວາງແຜນກຳນົດຂອບເຂດ ແລະ ຄວບຄຸ້ມການບໍລິຫານການສອນໃຫ້ໄດ້ສົມສ່ວນກັນຢ່າງສົມດຸນ ແລະ ສົມບູນຕາມຄາດໝາຍ
- ເພື່ອໃຫ້ການດຳເນີນການຮຽນການສອນໃຫ້ເປັນໄປຕາມສັດສ່ວນສຳພັນຂອງລະຍະເວລາຕາມຄວາມສຳຄັນຂອງເນື້ອເລື່ອງ ແລະ ຂອງພຶດຕິກຳທີ່ເພິ່ງພໍໃຈ.
- ເພື່ອສະແດງສ່ວນຂອງຄວາມສຳຄັນເປັນປະລິມານຕົວເລກຂອງແຕ່ລະເນື້ອໃນ ແລະ ພຶດຕິກຳທີ່ສຳພັນກັນຕາມຄວາມມຸ່ງໝາຍ ແລະ ຕາມທີ່ໜ່ວຍການສອນທີ່ຕ້ອງການ.
- ເພື່ອເປັນການພິຈາລະນາຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງການສອນທັງໃນດ້ານເນື້ອໃນ ແລະ ໂຄງສ້າງ

#### 3.4 ການວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ

##### 1. ການວິເຄາະເນື້ອໃນ, ອຸປະກອນ, ປະເມີນຜົນຂອງແຕ່ລະໜ່ວຍການສອນ.

❖ ຕາຕະລາງວິເຄາະກິດຈະກຳເກນການສຶກສາໜ່ວຍການສອນແຕ່ໜ່ວຍທີ 1-8

ໜ່ວຍທີ 1: ໜ່ວຍຕົ້ນຕົວຂອງເຮົາ

| ອາທິດ | ມື້ | ເນື້ອໃນ | ອຸປະກອນ  |              | ປະເມີນ |
|-------|-----|---------|----------|--------------|--------|
|       |     |         | ວັດຖຸຈິງ | ສິ່ງທີ່ຜະລິດ | ສັງເກດ |

|   |   |                                                                                                         |  |                                                                                      |                                                                                                                |
|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 1 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ແລະ ຊາຍ                                                     |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ<br>ຊາຍ<br>- ບົດເພງ ເຈົ້າຊີ່<br>ຫຍິບ                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ    |
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບ<br>ທີ່ຄືກັນ: ຫູ,<br>ຕາ, ດັງ, ປາກ<br>ແລະ ແຂ້ວ                                |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ຄືກັນ: ຫູ,<br>ຕາ, ດັງ, ປາກ<br>ແລະ ແຂ້ວ                        | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຕັດຕໍ່ຮູບພາບ<br>ໃບໜ້າ: ຫູ, ຕາ<br>, ດັງ ແລະ<br>ປາກ                                        |  | -ເກມຕັດຕໍ່ຮູບ<br>ພາບໃບໜ້າ: ຫູ,<br>ຕາ, ດັງ ແລະ<br>ປາກ<br>-ບົດເພງ ຕາ ຫູ ມີ             | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ    |
|   | 4 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບ<br>ທີ່ຄືກັນ: ຫູ,<br>ຕາ, ດັງ ແລະ<br>ປາກ.                                     |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ຄືກັນ: ຫູ,<br>ຕາ, ດັງ, ປາກ<br>ແລະ ແຂ້ວ<br>-ບົດເພງ ຕາ ຫູ ມີ    | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   | 5 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ: ມີ                                                                            |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບມີ<br>ບົດເພງ ຕາ ຫູ ມີ                                                   | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ    |
| 2 | 1 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບ<br>ທີ່ຄືກັນ: ຜັກ<br>ກາດ, ໝາກ<br>ກ້ຽງ, ຊີ້ນ, ໄກ່<br>, ໄຂ່, ນົມ<br>ແລະ ຈອກນ້ຳ |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ຄືກັນ: ຜັກ<br>ກາດ,ໝາກກ້ຽງ,<br>ຊີ້ນ, ໄກ່, ໄຂ່ນົມ<br>ແລະ ຈອກນ້ຳ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |

|   |   |                                                                                                               |  |                                                                                    |                                                                                                                            |
|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ແລະ ຊາຍຫຼິ້ນ<br>ຮ່ວມກັນ                                           |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ<br>ຊາຍຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ<br>-ບົດເພງອາຫານດີ<br>ມີປະໂຫຍດ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                |
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍ<br>ອະນາໄມ: ມີ,<br>ມິດຕັດເລັບ,<br>ຜ້າເຊັດມື, ຕັດ<br>ເລັບມື ແລະ<br>ລ້າງມື. |  | -ເກມຕໍ່ເດັກນ້ອຍ<br>ນັ່ງຖ່າຍ<br>-ບົດຄຳຄ່ອງລ້າງມື                                    | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                |
|   | 4 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຕັດຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍນັ່ງ<br>ຖ່າຍ                                                           |  | -ເກມຕັດຕໍ່ຮູບ<br>ພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງ<br>ຖ່າຍ<br>-ບົດຄຳຄ່ອງລ້າງມື                       | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                |
|   | 5 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ລຽງລຳດັບຮູບ<br>ພາບ: ຄົນຕຸ້ຍ<br>ຫາຈ່ອຍ                                                          |  | -ເກມລຽງລຳດັບ<br>ຮູບພາບ: ຄົນຕຸ້ຍ<br>ຫາຈ່ອຍ<br>-ບົດເພງອາຫານດີ<br>ມີປະໂຫຍດ            | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການລຽງລຳດັບ<br>ຮູບພາບຄົນແຕ່ຕຸ້ຍຫາຈ່ອຍ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   |   |                                                                                                               |  |                                                                                    |                                                                                                                            |
| 3 | 1 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍສະ<br>ຜົມ, ຫວີຜົມ<br>ແລະ ມັດຜົມ                                       |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບ:ເດັກນ້ອຍສະ<br>ຜົມ, ຫວີຜົມ<br>ແລະ ມັດຜົມ<br>-ບົດເພງ ຕາ ຫູ ມີ   | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ             |
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍ<br>ອະນາໄມຫູ                                                              |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍ<br>ອະນາໄມຫູ<br>-ບົດເພງ ຕາ ຫູ ມີ                          | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                |

|   |   |                                                                                                         |  |                                                                                                                            |                                                                                                                                |
|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍ<br>ອະນາໄມຕາ<br>ແລະດັງ                                             |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍ<br>ອະນາໄມຕາ ແລະ<br>ດັງ                                                                          | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                    |
|   | 4 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ຊາຍຕູແຂ້ວ                                                   |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ ຊາຍ<br>ຕູແຂ້ວ                                                                                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                    |
|   | 5 | ການຫຼິ້ນເກມ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບ<br>ທີ່ມີຄວາມ<br>ສໍາພັນກັນ: ຕີນ<br>ກັບເກີບ, ຖົງມື<br>ກັບມື ແລະ ໝ<br>ວກກັບຫົວ |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ມີຄວາມ<br>ສໍາພັນກັນ: ຕີນ<br>ກັບເກີບ, ຖົງມື<br>ກັບມື ແລະ ໝ<br>ວກກັບຫົວ<br>-ບົດຄໍາຄ່ອງເລັບມື<br>ສະອາດ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕັ້ງຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ມີຄວາມສໍາພັນກັນ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
| 4 | 1 | ການເກມຈັບຄູ່<br>ຮູບພາບທີ່ມີ<br>ຄວາມສໍາພັນ<br>ກັນ: ເສື້ອ,<br>ໂສ້ງ ແລະ ສິ້ນ                               |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ມີຄວາມ<br>ສໍາພັນກັນ: ເສື້ອ,<br>ໂສ້ງ ແລະ ສິ້ນ<br>-ບົດຄໍາຄ່ອງນຸ່ງ<br>ເຄື່ອງ                           | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                 |
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຊາຍ<br>ແລະ<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ແຕ່ງຕົວ                               |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຊາຍ<br>ແລະ ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ແຕ່ງຕົວ                                                                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                    |
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຊາຍ                                                                |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຊາຍ                                                                                              | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ                                                                                         |

|  |   |                                                                            |  |                                                              |                                                                                                             |
|--|---|----------------------------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |   | ແລະ<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ກິນອາຫານ                                             |  | ແລະ ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ກິນອາຫານ<br>-ບົດເພງ: ອາຫານ<br>ດີມີປະໂຫຍດ  | 2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                                           |
|  | 4 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍມ້ຽນ<br>ເຄື່ອງນອນ                     |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍມ້ຽນ<br>ເຄື່ອງນອນ                  | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|  | 5 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຊາຍ<br>ແລະ<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ມ້ຽນປຶ້ມ |  | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍຊາຍ<br>ແລະ ເດັກນ້ອຍຍິງ<br>ມ້ຽນປຶ້ມ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |

## ໜ່ວຍທີ 2: ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ

| ອາທິດ | ມື້ | ເນື້ອໃນ                                                               | ອຸປະກອນ      |                                                                                | ປະເມີນຜົນ                                                                                                       |
|-------|-----|-----------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       |     |                                                                       | ວັດຖຸ<br>ຈິງ | ສິ່ງທີ່ຜະລິດ                                                                   | ສັງເກດ                                                                                                          |
| 1     | 1   | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບ<br>ພາບ: ພໍ່, ແມ່, ລູກ                               |              | -ເກມຕໍ່ຮູບພາບ: ພໍ່,<br>ແມ່, ລູກ<br>-ບົດຄຳຄ່ອງ ເຮືອນ<br>ຫຼັງໜຶ່ງ                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ<br>ຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງ<br>ເດັກແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່<br>ເພື່ອນ |
|       | 2   | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ຄືກັນ: ພໍ່, ແມ່,<br>ອ້າຍເອື້ອຍ ແລະ ນ້ອງ |              | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່<br>ຄືກັນ: ພໍ່, ແມ່, ອ້າຍ<br>- ບົດຄຳຄ່ອງ: ເຮືອນ<br>ຫຼັງໜຶ່ງ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງ<br>ເດັກແຕ່ລະຄົນ                    |

|   |   |                                                                                  |  |                                                                                                            |                                                                                                                                              |
|---|---|----------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 |   |                                                                                  |  |                                                                                                            | 3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່<br>ເພື່ອນ                                                                                                               |
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບທີ່ຄືກັນ: ຄົນທີ່ມີ<br>ຈຳນວນເທົ່າກັນແຕ່ 1-<br>3        |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່<br>ຄືກັນ: ຄົນທີ່ມີຈຳນວນ<br>ເທົ່າກັນແຕ່ 1-3<br>-ບົດເພງ: ຄອບຄົວ<br>ຂອງຂ້ອຍ               | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີ<br>ຈຳນວນເທົ່າກັນຕາມ<br>ແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງ<br>ເດັກແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່<br>ເພື່ອນ |
|   | 4 | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບ<br>ພາບກັບພະຍັນຊະນະ:<br>ແມ່ ມ, ອ້າຍ ອ, ນ້ອງ<br>ນ.            |  | -ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ<br>ກັບພະຍັນຊະນະ:<br>ແມ່ ມ, ອ້າຍ ອ, ນ້ອງ<br>ນ.<br>-ບົດເພງ: ຄອບຄົວ<br>ຂອງຂ້ອຍ               | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການ<br>ຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບ<br>ພະຍັນຊະນະຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງ<br>ເດັກແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່<br>ເພື່ອນ           |
|   | 5 | ການຫຼິ້ນເກມຕັດຕໍ່ແມ່<br>ອຸ້ມລູກ                                                  |  | - ເກມຕັດຕໍ່ແມ່ອຸ້ມ<br>ລູກ<br>- ບົດເພງ:<br>ຄອບຄົວຂອງ<br>ຂ້ອຍ                                                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕັດ<br>ຮູບພາບບຸກຄົນໃນຄອບຄົວ<br>ຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ               |
|   | 1 | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ພາບ<br>ທີ່ຄືກັນ: ຫ້ອງນອນ,<br>ຫ້ອງຮັບແຂກ, ຫ້ອງນ້ຳ<br>ແລະ ຫ້ອງຄົວ |  | - ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່<br>ຄືກັນ: ຫ້ອງນອນ<br>,ຫ້ອງຮັບແຂກ,<br>ຫ້ອງນ້ຳ ແລະ<br>ຫ້ອງຄົວ<br>- ບົດເພງ ເຮືອນ<br>ຂອງຫຼານ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບ<br>ຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າ<br>ກັນຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ         |
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່<br>ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຕູ້,<br>ຕຽງ ແລະ ໝອນ                         |  | - ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ<br>ທີ່ຄືກັນ: ຕູ້,<br>ຕຽງ ແລະ ໝອນ                                                         | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບ<br>ຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າ<br>ກັນຕາມແບບ                                                                              |

|   |   |                                                                                                   |  |                                                                                                            |                                                                                                                        |
|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |   |                                                                                                   |  | - ບົດຄຳຄ່ອງຫອ້ງ<br>ນອນຂອງຂ້ອຍ                                                                              | 2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                                                      |
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມລຽງ<br>ລຳດັບຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ<br>ຫາໃຫຍ່                                                    |  | - ເກມລຽງລຳດັບ<br>ຮູບພາບແຕ່ນ້ອຍ<br>ຫາໃຫຍ່<br>- ບົດຄຳຄ່ອງຫອ້ງ<br>ນອນຂອງຂ້ອຍ                                  | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການ<br>ລຽງລຳດັບຮູບພາບຕາມ<br>ແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ  |
|   | 4 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍອະນາໄມ<br>ຫ້ອງນ້ຳ                                                 |  | - ເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍ<br>ອະນາໄມຫ້ອງນ້ຳ<br>- ບົດເພງເຮືອນ<br>ຂອງຫຼານ                                    | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່<br>ຮູບພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ            |
|   | 5 | ການຫຼິ້ນເກມລຽງ<br>ລຳດັບຮູບພາບໝໍ້ແຕ່<br>ນ້ອຍຫາໃຫຍ່                                                 |  | - ເກມລຽງລຳດັບ<br>ຮູບພາບໝໍ້ແຕ່<br>ນ້ອຍຫາໃຫຍ່<br>- ບົດເພງຫ້ອງນອນ<br>ຂອງຂ້ອຍ<br>- ບົດຄຳຄ່ອງຫອ້ງ<br>ນອນຂອງຂ້ອຍ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການຕໍ່<br>ຮູບພາບໝໍ້ແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
| 3 | 1 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່<br>ເດັກນ້ອຍເຄົາລົບພໍ່ແມ່                                                           |  | - ເກມຕໍ່ເດັກນ້ອຍ<br>ເຄົາລົບພໍ່ແມ່<br>- ບົດເພງມ້ຽນ<br>ເຄື່ອງ                                                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ                                          |
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່<br>ພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍ<br>ນັ່ງຟັງການໂອ້ລົມຂອງ<br>ພໍ່ແມ່, ອ່ານປຶ້ມ, ນິບ<br>ແມ່ |  | - ການຫຼິ້ນເກມຈັບ<br>ຄູ່ພາບທີ່ຄືກັນ:<br>ເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງ<br>ການໂອ້ລົມຂອງ<br>ພໍ່ແມ່, ອ່ານປຶ້ມ,<br>ນິບແມ່      | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຈັບຄູ່<br>ຮູບພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ         |

|   |   |                                                                           |  |                                                                                                                                                                         |                                                                                                             |
|---|---|---------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍເກືອສັດດ<br>ລ້ຽງ                          |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br/>ເດັກນ້ອຍເກືອ<br/>ສັດດລ້ຽງ</li> <li>- ບົດເພງເຮືອນ<br/>ຂອງຫຼານ</li> </ul>                                       | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   | 4 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br>ເດັກນ້ອຍມ້ຽນ<br>ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ<br>ເຄື່ອງໃຊ້     |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:<br/>ເດັກນ້ອຍມ້ຽນ<br/>ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ<br/>ເຄື່ອງໃຊ້</li> <li>- ບົດເພງ: ມ້ຽນ<br/>ເຄື່ອງໃຊ້</li> </ul>              | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   | 5 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ<br>ຊາຍເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່<br>ກະຕ່າ |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br/>ເດັກນ້ອຍຍິງ<br/>ແລະ ຊາຍເກັບ<br/>ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່<br/>ກະຕ່າ</li> <li>- ບົດເພງ:<br/>ຄອບຄົວຂອງ<br/>ຂ້ອຍ</li> </ul> | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
| 4 | 1 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນັ່ງຟັງໃຫຍ່ເວົ້າ                              |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br/>ເດັກນັ່ງຟັງຜູ້ໃຫຍ່<br/>ເວົ້າ</li> <li>- ບົດຄຳຄ່ອງເຮືອນ<br/>ຫຼັງໜຶ່ງ</li> </ul>                                | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   | 2 | ການຫຼິ້ນເກມລຽລຳດັບ<br>ຮູບພາບ: ຈອກແຕ່<br>ນ້ອຍຫາໃຫຍ່                        |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເກມລຽລຳດັບ<br/>ຮູບພາບ: ຈອກ<br/>ແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່</li> <li>- ບົດຄຳຄ່ອງ<br/>ເຮືອນຫຼັງໜຶ່ງ</li> </ul>                                 | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|   | 3 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍນັ່ງພັບແພບ                                |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເກມຕໍ່ຮູບພາບ<br/>ເດັກນ້ອຍນັ່ງ<br/>ພັບແພບ</li> </ul>                                                                            | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບ<br>ພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກ<br>ແຕ່ລະຄົນ                               |

|  |   |                                                     |  |                                                                        |                                                                                                     |
|--|---|-----------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |   |                                                     |  | - ບົດເພງຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ                                                  | 3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ                                                                          |
|  | 4 | ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍພົບຜູ້ໃຫຍ່ |  | - ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເດັກນ້ອຍພົບຜູ້ໃຫຍ່<br>- ບົດເພງຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |
|  | 5 | ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຄອບລາພໍ່ແມ່ໄປໂຮງຮຽນ     |  | - ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຄອບລາພໍ່ແມ່ໄປໂຮງຮຽນ<br>-                         | 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ<br>2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ<br>3. ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ |

#### 4. ແຜນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ, ປະຈຳອາທິດ

##### 4.1 ຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ.

###### 4.1.1 ຄວາມສໍາຄັນແຜນການສອນ

ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາທິດແມ່ນການກຳນົດຂອບເຂດເປັນຕົວຊີ້ບອກເຖິງຜົນສໍາ ເລັດໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູ. ນອກຈາກນັ້ນ ແຜນການສອນຍັງເປັນການສະແດງແຜນວຽກທີ່ຄູຈະຕ້ອງ ໄດ້ປະຕິບັດຕາມສິ່ງທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ ແລະ ເປັນເອກະສານທີ່ຢັ້ງຢືນຜົນງານຂອງຄູ, ຄຽງຄູ່ກັບແຜນການສອນຕ້ອງມີບົດ ບັນທຶກຕິດຕາມການປະຕິບັດແຜນການສອນໄປພ້ອມ.

###### 4.1.2 ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ

##### ກ. ຄູສອນ

- ເປັນບ່ອນອີງໃຫ້ແກ່ການກະກຽມບົດສອນຕາມແຕ່ລະໄລຍະໃນໜຶ່ງສົກຮຽນ.
- ຄູສາມາດປະຕິບັດຫຼັກສູດໄດ້ຄົບຖ້ວນ.
- ຜູ້ກ່ຽວຂ້ອງຮັບຮູ້ການເຄື່ອນໄຫວຂອງຄູ.
- ຄູສອນມີແບບແຜນໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ.
- ສ້າງຄວາມໝັ້ນໃຈໃຫ້ຕົນເອງໃນເວລາຂຶ້ນທ້ອງ, ບໍ່ເກີດຂີ້, ສາມາດແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນເວລາ ສອນ.
- ໃຫ້ການສອນຂອງຄູເປັນລະບົບຕໍ່ເນື່ອງ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ຄູກໍາໄດ້ຈຸດບົກຜ່ອງຂອງຕົນເອງທີ່ຄວນປັບປຸງໃນການສອນແຕ່ລະຄັ້ງ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ການສອນຂອງຄູໄດ້ທ່ວງທັນເວລາຖືກຕ້ອງຕາມຫຼັກສູດ
- ເພື່ອໃຫ້ຄູໄດ້ປະເມີນຜົນການຮຽນຂອງເດັກໄດ້ຖືກຕ້ອງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້.

## **ຂ. ນັກຮຽນ**

- ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງຫ້າວຫັນ, ເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ບໍ່ຮູ້ສຶກເບື້ອໜ້າ ແລະ ບໍ່ຮູ້ອິດເມື່ອຍໃນເວລາຮຽນ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ມີການພັດທະນາການຄົ້ນຄິດ ແລະ ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ໃກ້ຊິດກັບຄູຫຼາຍຂຶ້ນ.

### **4.2 ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ ແລະ ແຜນການສອນ ໃນ 1 ອາທິດ**

ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ, ປະຈຳອາທິດມີຄວາມຈຳເປັນສຳລັບໂຮງຮຽນແຕ່ລະແຫ່ງຕ້ອງໄດ້ຜັນຂະຫຍາຍເປັນແຜນການສອນລະອຽດ ໂດຍອີງໃສ່ປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການ ແລະ ຄູ່ມືຄູ. ໃນປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບ ການມີໜ່ວຍການສອນທັງໝົດ 8 ໜ່ວຍຄື: ຕົວຂອງຂ້ອຍ, ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ, ໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ບ້ານຂອງຂ້ອຍ. ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ. ໜຶ່ງ ໜ່ວຍການສອນໃຊ້ສອນຢູ່ 4 ອາທິດ, ແຕ່ລະອາທິດມີຫົວຂໍ້ຍ່ອຍ ແລະ ແຕ່ລະຫົວຂໍ້ປະກອບມີເນື້ອໃນ, ຈຸດປະສົງ. ອຸປະກອນ, ກິດຈະກຳ ແລະ ການປະເມີນ ທີ່ນຳໃຊ້ເປັນບ່ອນອີງໃນການສ້າງແຜນການສອນລະອຽດຂອງແຕ່ລະໂຮງ ຮຽນໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ.

### **4.3 ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ**

#### **4.3.1 ຂັ້ນຕອນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ.**

1) ສຶກສາລາຍລະອຽດຂອງຫຼັກສູດໃຫ້ເຂົ້າໃຈຈຸດໝາຍ. ຈຸດປະສົງ. ເນື້ອໃນ, ຫຼັກການຈັດປະສົບການທີ່ຄວນສົ່ງເສີມ, ເວລາຮຽນ, ການຈັດກິດຈະກຳການ ຮຽນ-ການສະໃນແຕ່ລະກິດຈະກຳ, ການຕິດຕາມພັດທະນາການ ແລະ ການນຳໃຊ້ ຫຼັກສູດ ແລະ ສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມຂອງເດັກ.

#### **4.4 ປະໂຫຍດໃນການສ້າງແຜນການສອນ**

ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນປະຈຳອາທິດມີຄວາມສຳຄັນແລະຈຳເປັນສຳລັບໂຮງຮຽນແຕ່ລະແຫ່ງ ແລະ ຄູສອນຂອງແຕ່ລະຄົນຕ້ອງໄດ້ຜັນຂະຫຍາຍເປັນການສອນລະອຽດໂດຍອີງໃສ່ປຶ້ມແຜນການສອນ ແລະ ປະສົບການ, ຄູ່ມືຄູ, ປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ, ການຈັດປະສົບການໃນແຕ່ລະໜ່ວຍການສອນທັງ 8 ໜ່ວຍ: ຕົວຂອງຂ້ອຍ, ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ, ໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍ, ບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ການຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ. ການແຕ່ງບົດສອນ ແມ່ນມີຜົນປະໂຫຍດທີ່ສຸດໃຫ້ແກ້ຜູ້ສອນ, ຜູ້ຮຽນສະນັ້ນໃນການສ້າງແຜນການສອນແຕ່ລະຄັ້ງຄູຕ້ອງໄດ້ຄິດເຖິງຂັ້ນຕອນ, ວິທີສົ່ງຄວາມຮູ້ໃຫ້ແທດເໝາະກັບຈຸດພິເສດທາງດ້ານຄວາມຮູ້, ຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກທີ່ເປັນເປົ້າໝາຍຂອງການສົ່ງຄວາມຮູ້ພ້ອມນັ້ນ ຄູຍັງສາມາດເກັບກຳຂໍ້ມູນຈາກການປະເມີນຜົນເພື່ອປັບປຸງໃນການສິດສອນຄັ້ງຕໍ່ໄປ.

ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ

#### **1. ຂັ້ນຕອນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳເດືອນ.**

- ສຶກສາແຜນການສອນປະຈຳປີໃຫ້ເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນ, ເວລາ, ອຸປະກອນ.
- ສຶກສາແຜນການຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1.
- ສຶກສາເນື້ອໃນ, ວິທີການຈັດກິດຈະກຳ ແລະ ການນຳໃຊ້ສຶກສາການຮຽນ-ການສອນ ທີ່ມີປຶ້ມຄູ່ມື ກິດຈະກຳ

ເກມການສຶກສາ

| ພາກຮຽນ | ເດືອນ | ອາທິດ | ຊື່ໜ່ວຍການ<br>ສອນ | ຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນ<br>ການຮຽນ-<br>ການສອນ | ສື່ການຮຽນ-<br>ການສອນ | ບັນທຶກການ<br>ປະຕິບັດ |
|--------|-------|-------|-------------------|------------------------------------|----------------------|----------------------|
| 1      |       |       |                   | ປະຕິບັດ                            | ບໍ່ປະຕິບັດ           | ເຫດຜົນ               |
|        |       |       |                   |                                    |                      |                      |
|        |       |       |                   |                                    |                      |                      |
| 2      |       |       |                   |                                    |                      |                      |
|        |       |       |                   |                                    |                      |                      |
|        |       |       |                   |                                    |                      |                      |

- ສ້າງແຜນການສອນປະຈຳເດືອນໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ຫຼື ຫ້ອງຮຽນທີ່ຕົນສອນ

2) ສຶກສາແຜນການຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ ປີທີ 1.

3) ສຶກສາວິທີການຈັດກິດຈະກຳ ແລະ ການນຳໃຊ້ສື່ການຮຽນ-ການສອນທີ່ມີໃນປຶ້ມຄູ່ມືກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມ.

4) ສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ຫຼື ຫ້ອງຮຽນທີ່ຕົນສອນ

**ໂຄງຮ່າງ ແລະ ຕົວຢ່າງການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ**

**ໂຄງຮ່າງການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ**

ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ

ຕົວຢ່າງການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ

| ພຮ | ດ | ອທ  | ຊື່ໜ່ວຍ<br>ການສອນ      | ຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນການຮຽນ-ການສອນ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | ສຳການຮຽນ-ການສອນ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | ບັນທຶກການປະຕິບັດ |            |        |
|----|---|-----|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------------|--------|
| I  | 9 | 1-4 | ໜ່ວຍ<br>ຕົວຂອງ<br>ຂ້ອຍ | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ຫຼັກເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ</li> <li>- ຮູບພາບໃບໜ້າ: ຫູ, ຕາ, ດັງ ແລະປາກ</li> <li>- ຮູບພາບ: ມີ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼິ້ນ ຮວມກັນ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍອະນາໄມມີ: ມີມິດ ຕັດເລັບ, ຜ້າເຊັດມີ, ຕັດເລັບມີ ແລະ ລ້າງມີ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງຖ່າຍ ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມຕາ ແລະ ດັງ.</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຖູແຂ້ວຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍແຕ່ງ ຕົວ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ ກິນອາຫານ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງນອນ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍມ້ຽນປຶ້ມ</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</li> <li>ເກມຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ; ຮູບພາບ: ຫູ, ຕາ, ດັງ ແລະ ປາກ; ຮູບພາບມີ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼິ້ນຮວມກັນ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອະນາໄມມີ: ມີ, ມິດຕັດເລັບ, ຜ້າເຊັດມີ, ຕັດ ເລັບມີ ແລະ ລ້າງມີ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງ ຖ່າຍ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫູ; ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍອະນາໄມຕາ ແລະ ດັງ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຖູແຂ້ວ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍແຕ່ງຕົວ; ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍກິນອາຫານ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍມ້ຽນ ເຄື່ອງນອນ; ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ</li> <li>ມ້ຽນ ປຶ້ມ: ຮູບພາບ ແມ່ອຸ້ມລູກ</li> <li>• ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ປາກ, ແຂ້ວ, ຫູ. ຕາ, ດັງ: ປາກ,</li> </ul> | ປະຕິບັດ          | ບໍ່ປະຕິບັດ | ເຫດຜົນ |

|  |    |   |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |  |  |
|--|----|---|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |    | 5 | ໜ່ວຍ<br>ຄອບຄົວ<br>ຂ້ອຍ<br>ມື້ທີ 1 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍແຕ່ງ ຕົວ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ ກິນອາຫານ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງນອນ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍມ້ຽນປຶ້ມ</li> <li>- ຮູບພາບແມ່ອຸ້ມລູກ</li> <li>• ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບປາກ, ແຂ້ວ, ຫູ, ຕາ, ດັງ ຮູບພາບປາກ, ຫູ. ຕາ ແລະ ດັງ ຮູບພາບຜັກກາດ, ໝາກກ້ຽງ. ຊີ້ນໄກ່, ໄຂ່, ນົມ ແລະ ຈອກ ນ້ຳ.</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຕີນກັບ ເກີບ, ຖົງມື ກັບ ມື ແລະ ໝວກ ກັບຫົວ</li> <li>- ຮູບພາບເສື້ອ, ໂສ້ງ ແລະ ສິ້ນ</li> </ul> </li> <li>• ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບ: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ: ຄົນ ຕຸ້ຍ ຫາ ຈ່ອຍ</li> </ul> </li> </ul> | <p>ຫູ. ຕາ ແລະ ດັງ: ຮູບພາບຜັກກາດ, ໝາກ ກ້ຽງ, ຊີ້ນໄກ່ ໄຂ່, ນົມ ແລະ ຈອກນ້ຳ; ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນ: ຕີນ ກັບເກີບ, ຖົງມື ກັບ ມື ແລະ ໝວກ ກັບຫົວ: ຮູບ ພາບເສື້ອ, ໂສ້ງ ແລະ ສິ້ນ.</p> <p>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ: ຄົນ ຕຸ້ຍ ຫາ ຈ່ອຍ</li> <li>- ບົດເພງ: ເຈົ້າຊື່ຫຍິງ, ຕາ ຫູ ມື, າຫານດີມີປະໂຫຍດ</li> <li>- ບົດຄຳຄອງ ລ້າງມື</li> </ul> |  |  |  |
|  | 10 |   | ໜ່ວຍ<br>ຄອບຄົວ<br>ຂ້ອຍ            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບບຸກຄົນໃນຄອບຄົວ: ພໍ່, ແມ່, ລູກ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫ້ອງນ້ຳ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍເຄົາລົບພໍ່ແມ່</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍເກືອສັດລ້ຽງ</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ເກມຕໍ່ຮູບພາບ: <p>ເກມຕໍ່ຮູບພາບບຸກຄົນໃນຄອບຄົວ:</p> <p>ພໍ່, ແມ່, ລູກ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ ອະນາໄມຫ້ອງນ້ຳ; ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍເຄົາລົບພໍ່ແມ່: ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍເກືອສັດລ້ຽງ: ຮູບພາບ: ເດັກ ນ້ອຍມ້ຽນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ</p> </li> </ul>                                                                          |  |  |  |

|  |  |   |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |  |  |
|--|--|---|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |  | 5 | ໜ່ວຍ<br>ໂຮງຮຽນ<br>ຂອງ<br>ຂ້ອຍ | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອງໃຊ້</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍເກັບ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ ໃສ່ກະຕ່າ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງຜູ້ໃຫຍ່ເວົ້າ<br/>ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນັ່ງພັບແພບ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຄອບລາພໍ່ແມ່ໄປໂຮງຮຽນ</li> <li>- ຮູບພາບ ນາຍຄູສອນໜັງສື</li> <li>- ຮູບພາບ ຫ້ອງຮຽນ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນິບຄູ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນບານຮ່ວມກັນ</li> </ul> <p>• <b>ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບພໍ່ແມ່, ອ້າຍ, ເອື້ອຍ ແລະ ນ້ອງ.</li> <li>- ຮູບພາບຄົນທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນແຕ່ 1-3</li> <li>- ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ແມ່ ມ, ອ້າຍ ອ, ນ້ອງ ນ</li> <li>- ຮູບພາບ ຫ້ອງນອນ, ຫ້ອງຮັບແຂກຫ້ອງ ນ້ຳ ແລະ ຫ້ອງຄົວ</li> <li>- ຮູບພາບຕູ້, ຕຽງ ແລະ ໝອນ</li> </ul> | <p>ເກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນໃສ່ກະຕ່າ: ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງຜູ້ໃຫຍ່ເວົ້າ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງພັບແພບ; ພາບເດັກນ້ອຍຄອບລາພໍ່ແມ່ໄປ ໂຮງຮຽນ: ຮູບພາບ ນາຍຄູສອນໜັງສື, ຮູບພາບຫ້ອງຮຽນ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນິບຄູ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ ບານຮ່ວມກັນ.</p> <p>• <b>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></p> <p>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ພໍ່, ແມ່, ອ້າຍ.</p> <p>ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຄົນທີ່ມີຈຳນວນ</p> <p>ເທົ່າກັນແຕ່ 1-3: ຮູບພາບ</p> <p>ກັບພະຍັນຊະນະ: ແມ່ ມ, ອ້າຍ ອ.</p> <p>ນ້ອງ ນ: ຮູບພາບ: ຫ້ອງນອນ.</p> <p>ຫ້ອງຮັບແຂກ, ຫ້ອງນ້ຳ ແລະ</p> <p>ຫ້ອງຄົວ; ຮູບພາບ: ຕູ້, ຕຽງ ແລະ ໝອນ: ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງ ການໂອ້ລົມຂອງພໍ່ແມ່, ເດັກອ່ານປຶ້ມ, ເດັກນິບແມ່: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນິບ ຜູ້ໃຫຍ່</p> <p>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ</p> <p>ຕຽງແຕ່ ນ້ອຍຫາໃຫຍ່: ຮູບພາບພໍ່ແມ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່: ຮູບພາບຈອກແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່.</p> <p>• ບົດເພງ: ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ</p> <p>ເຮືອນຂອຫຼານມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ສະບາຍດີ</p> |  |  |  |
|--|--|---|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|

|  |    |     |                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |  |  |
|--|----|-----|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |    |     | <b>4 ມື້</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງການໂອ້ລົມ ຂອງພໍ່ແມ່, ເດັກອ່ານປຶ້ມ, ເດັກນິບແລະ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນິບຜູ້ໃຫຍ່</li> </ul> <p><b>• ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບຕຽງແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່</li> <li>- ຮູບພາບໜ້ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li> <li>- ຮູບພາບຈອກແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່</li> </ul>                                                                                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ບົດຄຳຄ່ອງ: ເຮືອນຫຼັງໜຶ່ງ, ຫ້ອນອນຂອງຂ້ອຍ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |  |  |
|  | 11 | 1-4 | ໜ່ວຍ<br>ໂຮງຮຽນ<br>ຂອງຂ້ອຍ | <p><b>• ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບໂຮງຮຽນ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ຫຍື້ອໃສ່ກະຕ່າ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫ້ອງຮຽນ</li> <li>- ຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼິ້ນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນ ໄມ້ຫຼັອກ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນອນ</li> <li>- ຮູບພາບ ບ້ານ</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນິບຜູ້ໃຫຍ່</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮັກສາຄວາມສະອາດ ບໍລິເວນບ້ານ</li> </ul> | <p><b>• ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b></p> <p>ເກມຕໍ່ຮູບພາບໂຮງຮຽນ: ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ; ຮູບ ພາບເດັກນ້ອຍນອນ; ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ຫຍື້ອໃສ່ກະຕ່າ; ຮູບ ພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫ້ອງຮຽນ; ຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ: ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນໄມ້ຫຼັອກ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນອນ; ຮູບພາບ ບ້ານ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນິບຜູ້ໃຫຍ່: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຮັກສາຄວາມສະ ອາດບໍລິເວນບ້ານ</p> <p><b>• ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b> ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນລູລີ ເຂົ້າສານ, ຮຽນໜັງສື, ຕໍ່ໄມ້ຫຼັອກ</p> |  |  |  |

|  |  |   |                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |  |  |
|--|--|---|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |  | 5 | ໝ່ວຍບ້ານ<br>ຂອງຂ້ອຍ<br>5 ມື້ | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນລູລີ ເຂົ້າສານ, ຮຽນໜັງສື, ຕໍ່ໄມ້ບູອກຮ່ວມກັນ</li> <li>- ຮູບພາບກັບ ພະຍັນຊະນະ: ກະດານ ກ. ຄູ ຄ, ຝາ ຝ.</li> <li>- ຮູບພາບໂຕະ, ຕັ້ງ, ກະດານ, ສໍດໍາ, ປຶ້ມ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ຟອຍ ສີເຫຼືອງ. ໄມ້ ຖູພື້ນ ສີຟ້າ, ໂຕະ, ຕັ້ງສີແດງ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ: ສໍດໍາ 1-4</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນເຄື່ອງໃຊ້</li> <li>- ກັບອາຊີບ: ໝໍກັບເຄື່ອງຟັງຫົວໃຈ, ຊາວ ນາກັບ ກ່ຽວ, ຄກັບ ກະດານ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ຫ້ອງການປົກຄອງ ບ້ານ, ວັດ, ໂຮງຮຽນ ແລະ ຕະຫຼາດ</li> <li>- ຮູບພາບ: ຊາວນາ, ແມ່ຄໍ້າ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ນາຍຄູ ແລະ ຊາວສວນ</li> <li>- • <b>ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບ:</b></li> <li>- ຮູບພາບ ສໍດໍາແຕ່ສິ້ນ ຫາ ຍາວ</li> <li>- ຮູບພາບ ຈອກ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li> <li>- ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ</li> </ul> | <p>ຮ່ວມກັນ; ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ກະດານ ກ. ຄ ຄ. ຝາ ຝ: ຮູບພາບ ໂຕະ, ຕັ້ງ, ກະດານ, ສໍດໍາ, ປຶ້ມ</p> <p>ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ຟອຍ ສີເຫຼືອງ. ໄມ້ ຖູພື້ນສີຟ້າ, ຕັ້ງສີ ແດງ:</p> <p>ຮູບພາບທີ່ມີຈຳນວນ ເທົ່າກັນ: ສໍດໍາ 1-4; ຮູບພາບທີ່ມີ</p> <p>ຄວາມສຳພັນກັນເຄື່ອງໃຊ້ກັບອາ ຊີບ: ໝໍກັບເຄື່ອງ ຟັງຫົວໃຈ, ຊາວນາ ກັບກ່ຽວ, ຄູກັບກະດານ; ຮູບ ພາບ ທີ່ຄືກັນ: ຫ້ອງການປົກ ຄອງບ້ານ, ວັດ, ໂຮງຮຽນ ແລະ ຕະຫຼາດ; ຮູບພາບ: ຊາວນາ, ແມ່ຄໍ້າ, ທະຫານ, ຕຳຫຼວດ, ນາຍຄູ ແລະ ຊາວສວນ</p> <p>• <b>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</b></p> <p>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບສໍດໍາແຕ່ ສິ້ນ ຫາ ຍາວ: ຮູບ ພາບຈອກນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່: ຮູບພາບ ການປະຕິບັດ ຕົນໃນໂຮງຮຽນ</p> <p>• ບົດເພງ: ສະບາຍດີ, ໂຮງຮຽນ. ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ໂຮງຮຽນ, ຄ ຄ</p> <p>• ບົດຄຳຄ່ອງ: ຢ່າຖີ້ມ, ໂຮງຮຽນ ຂອງ ຫຼານ, ບ້ານ ຂອງເຮົາ, ຮັກບ້ານເກີດ</p> |  |  |  |
|--|--|---|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|

|  |    |     |                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |  |  |
|--|----|-----|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |    |     |                     | - ຮູບພາບ ການປະຕິບັດ ຄົນ ໂຮງຮຽນ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |  |  |
|  | 12 | 1-3 | ໜ່ວຍບ້ານ<br>ຂອງຂ້ອຍ | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ຫຼັກເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບທ່ານກວດຄົນເຈັບ</li> <li>- ຮູບພາບຊາວນາດຳນາ</li> <li>- ຮູບພາບຮ້ານຄ້າ</li> <li>- ຮູບພາບທະຫານ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນລູລິເຂົ້າສານ</li> <li>- ຮູບພາບບຸນປີໃໝ່ລາວ: ເດັກນ້ອຍໃສ່ ບາດ ສົງນ້ຳພະ, ຫົດນ້ຳ, ອວຍພອນ ຜູ້ ໃຫຍ</li> <li>- • <b>ຫຼັກເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັນເຄື່ອງໃຊ້ ກັບ ອາຊີບ: ໝັກກັບເຄື່ອງຟັງຫົວໃຈ, ຊາວ ນາກັບ ກຽວ, ຄູ່ກັບກະດານ</li> <li>- ຮູບພາບແຄນ,ກອງ. ລະນາດ</li> <li>- ຮູບພາບໝາກຫຸ່ງສີເຫຼືອງ, ຜັກສີຂຽວ ຮູບພາບ: ຜ້າບ່ຽງ, ຂັນ, ຕິບເຂົ້າ, ໂອ, ກະຕາ, ຫວດ</li> <li>- ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ທຸງຊາດ ທ. ຊາວນາ ຊ, ວັດ ວ</li> <li>- ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ. ຈັບໄມໂຄໂຟນ ໂຟນ ຮ້ອງເພງ ແລະ ຮັບຂອງຂວັນ</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b><br/>ຮູບພາບທ່ານກວດຄົນເຈັບ.<br/>ຮູບພາບຊາວນາດຳນາ, ຮູບ<br/>ພາບຮ້ານຄ້າ: ຮູບພາບທະຫານ: ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍ<br/>ຫຼິ້ນລູລິເຂົ້າສານ; ຮູບພາບບຸນປີໃໝ່ລາວ: ເດັກນ້ອຍ<br/>ໃສ່ ບາດ, ສົງນ້ຳພະ, ຫົດນ້ຳ, ອວຍພອນ<br/>ຜູ້ໃຫຍ່:</li> <li>• <b>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b><br/>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ມີຄວາມສຳ ພັນກັນເຄື່ອງໃຊ້ກັບ<br/>ອາຊີບ: ໝັກກັບ ເຄື່ອງຟັງຫົວໃຈ, ຊາວນາກັບກຽວ, ຄູ່<br/>ກັບກະດານ; ຮູບພາບແຄນ, ກອງ, ລະນາດ; ຮູບ<br/>ພາບໝາກ ຫຸ່ງສີເຫຼືອງ, ຜັກສີຂຽວ; ຮູບພາບ:<br/>ຜ້າບ່ຽງ, ຂັນ, ຕິບເຂົ້າ, ໂອ, ກະ ຕາ, ຫວດ; ຮູບພາບ<br/>ກັບພະຍັນຊະ ນະ: ທຸງຊາດ ທ. ຊາວນາ ຊ. ວັດ ວ;<br/>ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນກິລາ. ຈັບໄມໂຄໂຟນຮ້ອງເພງ<br/>ແລະ ຮັບ ຂອງຂວັນ; ຮູບພາບ: ຄົນ, ປາ ແລະ ຍຸງ:<br/>ຮູບພາບຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກ, ຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້<br/>ເຖົ້າ: ຮູບພາບ ສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບ ນ້ຳ, ໄກກັບ<br/>ລຶກ ແລະ ໝູ ກັບຄອກ; ຮູບພາບ: ຜັກກາດ, ຜັກບັ້ງ,</li> </ul> |  |  |  |

|   |                   |                         |                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |  |  |
|---|-------------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|   |                   | 4-5                     | ໜ່ວຍ ທຳມະ ຊາດອ້ອມຕົວ ເຮົາ                                                                                                                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"><li>- ຮູບພາບ: ຄົນ, ປາ ແລະ ຍຸງ</li><li>- ຮູບພາບຕາມອາຍຸຂອງຄົນ: ເດັກ, ຜູ້ ໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າ</li><li>- ຮູບພາບສັດກັບທີ່ຢູ່ອາໄສ: ປາກັບນ້ຳ, ໄກກັບ ລົກ ແລະ ໝູກັບຄອກ</li><li>- ຮູບພາບ: ຜັກກາດ, ຜັກບັ້ງ. ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອ</li><li>- ຮູບພາບຈອກທີ່ຢູ່ເທິງ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມໂຕະ</li></ul> <p>• <b>ຫຼັກເກມລຽນລຳດັບ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ຮູບພາບ ໂສ້ງແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li><li>- ຮູບພາບທຸງຊາດລາວ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່</li><li>- ຮູບພາບຕາມເຫດການການອວຍພອນ</li><li>- ແມ່: ເດັກນ້ອຍຖືຊີ່ດອກໄມ້, ມອບຊີ່ດອກ ໄມ້ ໃຫ້ແມ່ ແລະ ນົບແມ່</li><li>- ຮູບພາບ ແມງມຸມແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່</li></ul> | ດອກແຄ ແລະ ໝາກເຂືອ; ຮູບພາບຈອກທີ່ຢູ່ເທິງ ແລະ ຢູ່ລຸ່ມໂຕະ<br>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:<br>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບໂສ້ງແຕ່ ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່; ຮູບພາບທຸງຊາດ<br>ລາວແຕ່ມຍ ຫາໃຫຍ່: ຮູບພາບ ຕາມເຫດການການອວຍພອນແມ່:ເດັກນ້ອຍຖືຊີ່ດອກໄມ້, ມອບຊີ່ດອກໄມ້ໃຫ້ແມ່ ແລະ ນົບແມ່, ຮູບພາບ ແມງມຸມແຕ່ນ້ອຍ ຫາໃຫຍ່<br>• ບົດເພງ: ບ້ານຂອງຂ້ອຍ, ຄ ຄູ, 2 ທັນວາ, ທີ 8 ເດືອນ 3, ວັນ ທີ 1 ມິຖຸນາ<br>• ບົດຄຳຄອງ ຮັກບ້ານເກີດ |  |  |  |
| 1 | 1<br><br>2<br>3-4 | ໜ່ວຍທຳມະ ຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ຫຼັກເກມຈັບຄູຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></li><li>- ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-2: ຈອກ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1. ຈອກ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2</li><li>- ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ຄືກັນ: ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນ</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ເກມຈັບຄູຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></li><li>ເກມຈັບຄູຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວ ເລກ 1-2: ຈອກ 1 ໜ່ວຍເລກ 1, ຈອກ 2 ໜ່ວຍເລກ 2; ຮູບເລຂາຄະນິດ ທີ່ຄືກັນ: ຮູບສາມແຈ, ສີ່ແຈ ແລະ ວົງມົນ</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |  |  |

|    |   |     |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |  |  |
|----|---|-----|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|    |   |     |                                | ທວນຄົນພັດທະນາການເດັກ ແລະ ສັງລວມໃສ່ປຶ້ມ<br>ຕິດຕາມການຮຽນ ພັກພາກທີ 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | • ບົດເພງ ສາຍນ້ຳໄຫຼ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |
| II | 2 | 1-2 | ໜ່ວຍທຳມະ<br>ຊາດອອ້ມ<br>ຕົວເຮົາ | <b>• ຫຼັກເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ ຝົນຕົກ</li> <li>- ຮູບພາບ ນ້ຳຖ້ວມເຮືອນ</li> <li>- ຮູບພາບ ຕາເວັນ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ</li> <li>- ຮູບພາບຊ້າງແກ່ໄມ້</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຫົດນ້ຳດອກໄມ້</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍປິດກ້ອກນ້ຳ</li> </ul> <b>• ຫຼັກເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ປາ ປ, ຍຸງ ຍ ແລະ ຫິນ ຫ.</li> <li>- ຮູບພາບ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນ ຮີ່ມ, ກຸບ ແລະ ເກີບ ໂບກ.</li> <li>- ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ ແລະ ກິນ ອາຫານ</li> <li>- ຮູບພາບ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ, ໝວກ, ຖົງຕີນ. ຖົງມື</li> <li>- ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍກັ້ງຄັນຮີ່ມ, ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ</li> </ul> | <b>• ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b><br>ເກມຕໍ່ຮູບພາບຝົນຕົກ; ຮູບພາບ ຕາເວັນ; ຮູບ<br>ພາບນ້ຳຖ້ວມເຮືອນ; ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ;<br>ຮູບພາບຊ້າງແກ່ໄມ້; ຮູບພາບເດັກ ນ້ອຍຫົດນ້ຳດອກ<br>ໄມ້; ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍປິດກ້ອກນ້ຳ<br><b>• ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b><br>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະ ນະ: ປາ ປ, ຍຸງ ຍ<br>ແລະ ຫິນ ຫ; ຮູບພາບ: ເສື້ອກັນຝົນ, ຄັນ ຮີ່ມ, ກຸບ<br>ແລະ ເກີບໂບກ: ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍດື່ມນ້ຳ, ອາບນ້ຳ<br>ແລະ ກິນອາຫານ: ຮູບພາບ: ເສື້ອ, ໂສ້ງ ໝວກ,<br>ຖົງຕີນ, ຖົງມື: ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍກັ້ງຄັນຮີ່ມ,<br>ຕົ້ນໄມ້ຕາຍ: ຮູບພາບທີ່ຄືກັນໝາກມ່ວງ, ໝາກ ຂາມ<br>ແລະ ໝາກພ້າວ: ຮູບພາບ ຈຳນວນກັບຕົວເລກ 1-3:<br>ໄຫດິນ 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1. ໝໍ້ດິນ 2 ໜ່ວຍ<br>ເລກ 2. ໂຖດອກໄມ້ 3 ອັນ ເລກ 3: ຮູບພາບ<br>ເດັກນ້ອຍຫົດນ້ຳຕົ້ນໄມ້, ໃສ່ຝຸ່ນຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປູກ<br>ຕົ້ນໄມ້; ຄູ່ຮູບ ພາບ: ແມວ, ໄກ, ໝູ. |  |  |  |

|  |  |     |                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |  |  |
|--|--|-----|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |  | 3-4 | <p>ໜ່ວຍ<br/>ສິ່ງແວດລ້ອມ<br/>ອອ້ມຕົວເຮົາ<br/>8 ມື້</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ: ໝາກມ່ວງ, ໝາກຂາມ ແລະ ໝາກພ້າວ</li> <li>- ຮູບພາບຈຳນວນກັບຕົວເລກ 1-3: ໄຫດິນ</li> <li>- 1 ໜ່ວຍ ເລກ 1. ໜ້າດິນ 2 ໜ່ວຍ ເລກ 2.</li> <li>- ໂຖດອກໄມ້ 3 ອັນ ເລກ 3</li> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫິດນ້ຳຕົ້ນໄມ້, ໃສ່ຝຸ່ນ</li> <li>- ຕົ້ນໄມ້ ແລະ ປູກຕົ້ນໄມ້</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ແມວ, ໄກ, ໝູ</li> </ul> <p>• <b>ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບກ້ອນຫີນແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li> <li>- ຮູບພາບ ດາວແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li> <li>- ຮູບພາບການປະຕິບັດກິດຈະວັດປະຈຳ ວັນ: ນຸ່ງເຄື່ອງ. ໄປໂຮງຮຽນ ແລະ ກັບບ້ານ</li> <li>- ອັນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ: 12,280 ຮູບພາບຄົນ, ສັດ ແລະ ພືດ: ເດັກນ້ອຍ. ໄກ ແລະ ຜັກ</li> </ul> | <p>• ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບກ້ອນຫີນແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່; ຮູບພາບດາວ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່; ຮູບພາບການ ປະຕິບັດກິດຈະວັດປະຈຳວັນ: ນຸ່ງ ເຄື່ອງ, ໄປໂຮງຮຽນ ແລະກັບບ້ານ</p> <p>ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ ເກມຈັດ ໝວດໝູ່ຮູບພາບຄົນ, ສັດ ແລະ ພືດ: ເດັກນ້ອຍ, ໄກ ແລະ ຜັກ.</p> <p>• <b>ບົດເພງ:</b>ສາຍນ້ຳໄຫຼ, ສຽງຝົນ, ດວງອາທິດດວງຈັນ, ສັດລ້ຽງ. ຢ່າຖິ້ມ ບົດຄຳຄອງ: ລະດູໜາວ, ຝົນຕົກ, ປະໂຫຍດຂອງດິນ, ຫີນ, ຊາຍ</p> |  |  |  |
|--|--|-----|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|

|  |   |     |                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |  |  |
|--|---|-----|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  | 3 | 1-3 | ໜ່ວຍ<br>ສິ່ງແວດລ້ອມ<br>ອອ້ມຕົວເຮົາ | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ</li> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງຄູບາເທດ</li> <li>- ຮູບພາບຄົນຂາຍເຄື່ອງ</li> <li>- ຮູບພາບຄົນອະນາໄມໂຮງໝໍ</li> <li>- ຮູບພາບຄົນອະນາໄມເດີນວັດ</li> <li>- ຮູບພາບ ຄົນອະນາໄມຕະຫຼາດ</li> <li>- ຮູບພາບລົດແລ່ນຕາມຖະໜົນ</li> <li>- ຮູບພາບ: ຄົນຍ່າງຕາມທາງເບື້ອງຂວາມື ແລະ ລົດແລ່ນຕາມທາງ</li> <li>- ຮູບພາບ ຄົນຂີ່ລົດໂດຍສານ</li> </ul> </li> <li>* ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ: ໝໍດິນ, ຄົກຫິນ, ຈອກແກ້ວ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ວັດ, ຕະຫຼາດ, ສວນສາທາລະນະ ແລະ ໂຮງໝໍ</li> <li>- ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຕ່າ, ຫົດນ້ຳດອກໄມ້ ແລະ ປັດກວາດ ສວນສາທາລະນະ</li> <li>- ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ງົວ ງ. ຂຽດ ຂ. ຖະໜົນ ຖ. ຈິວ ຈ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ລົດຖີບ, ເຮືອພາຍ ແລະ ເຮືອບິນ</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ເກມຕໍ່ຮູບພາບ: <p>ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກນ້ອຍເກັບຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຖັງ:</p> <p>ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຟັງຄູບາເທດ; ຮູບພາບຄົນຂາຍເຄື່ອງ: ຮູບພາບຄົນອະນາໄມໂຮງໝໍ; ຮູບພາບຄົນອະນາໄມເດີນວັດ. ຮູບພາບຄົນອະນາໄມຕະຫຼາດ; ຮູບພາບລົດແລ່ນຕາມຖະໜົນ; ຮູບພາບ: ຄົນ ຍ່າງຕາມທາງເບື້ອງຂວາມື ແລະ ລົດແລ່ນຕາມທາງ: ຮູບພາບຄົນ ຂີ່ລົດໂດຍສານ</p> <p>* ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບ: ໝໍດິນ, ຄົກຫິນ, ຈອກແກ້ວ; ຄູ່ຮູບພາບ: ວັດ, ຕະຫຼາດ, ສວນສາທາລະນະ ແລະ ໂຮງໝໍ: ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍເກັບ ຂີ້ເຫຍື້ອໃສ່ກະຕ່າ, ຫົດນ້ຳດອກໄມ້ ແລະ ປັດກວາດສວນສາທາລະນະ ນະ, ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ງົວ ງ. ຂຽດຂ, ຖະໜົນ ຖ. ຈິວ ຈ; ຮູບ ພາບ: ລົດຖີບ, ເຮືອພາຍ ແລະ ເຮືອບິນ; ຮູບພາບ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອໃບ, ເຮືອຈັກ; ຮູບພາບ: ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດກະບະ ແລະ ລົດ ຕູ້; ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ຮູບ ເຮືອ ຮ, ລົດ ລ, ໄຟແດງ ຟ</p> <p>* ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ: ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບໂອ້ນຊາ.</p> </li> </ul> |  |  |  |
|--|---|-----|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|

|  |   |     |                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |  |  |
|--|---|-----|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |   | 4-5 | <p>ໜ່ວຍ<br/>ຄົມມະນາ<br/>ຄົມແລະ<br/>ການ<br/>ສື່ສານ<br/>8 ມື້</p> | <p>-ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ເຮືອພາຍ, ເຮືອໃບ, ເຮືອຈັກ<br/>- ຮູບພາບ:ລົດຖີບ, ລົດຈັກ, ລົດກະບະ ແລະ ລົດຕູ້<br/>-ຮູບພາບກັບພະຍັນ ຊະນະ: ຮູບເຮືອ ໒, ລົດ ລ, ໄຟ<br/>ແດງ ຟ<br/><b>* ຫຼັກເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ:</b><br/>-ຮູບພາບ ໂອ້ນຊາ, ຕະລູດ ແລະ ກົງລອດ<br/>-ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນ: ຮູບວົງມົນ ສີແດງ,<br/>ສາມແຈ ສີຟ້າ ແລະ ສີແຈສີ ເຫຼືອງ</p>                                                                                          | <p>ຕະລູດ ແລະ ກົງລອດ; ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນ:<br/>ຮູບວົງມົນສີແດງ,ສາມແຈ ສີຟ້າ ແລະ ສີແຈສີ ເຫຼືອງ<br/>ບົດເພງ: ຢ່າຖີ້ມ, ສັດລ້ຽງ, ພາຍເຮືອ,ຂັບລົດນ້ອຍ,<br/>ຂ້າມຖະໜົນບົດຄຳຄອງ: ປະໂຫຍດຂອງດິນ, ຫິນ.<br/>ຊາຍ; ເດັກດີ, ໄຟອຳນາດ</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |
|  | 4 | 1-3 | <p>ໜ່ວຍ<br/>ການ<br/>ຄົມມະນາ<br/>ຄົມແລະ<br/>ການ<br/>ສື່ສານ</p>   | <p>• <b>ຫຼັກເກມຕໍ່ຮູບພາບ</b><br/>-ຮູບພາບ ເຮືອບິນ<br/>-ຮູບພາບ ໄຟອຳນາດ<br/>-ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງເບິ່ງໂທລະພາບ<br/>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງເບິ່ງປຶ້ມນິທານ<br/>- ຮູບພາບ ໂທລະສັບ<br/>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍ ແຕ້ມຮູບ<br/>- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງຟັງຜູ້ເຖົ້າ ເລົ່ານິທານ<br/>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື<br/>- ຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກ<br/>ກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວ<br/><b>• ຫຼັກເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></p> | <p>• <b>ເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b><br/>ເກມຕໍ່ຮູບພາບເຮືອບິນ; ຮູບພາບໄຟອຳນາດ; ຮູບ<br/>ພາບເດັກນ້ອຍນຶ່ງເບິ່ງໂທລະພາບ: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍ<br/>ນຶ່ງເບິ່ງປຶ້ມນິທານ: ຮູບພາບໂທລະສັບ: ຮູບພາບ<br/>ເດັກນ້ອຍແຕ້ມຮູບ: ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍ ນຶ່ງ ຟັງຜູ້<br/>ເຖົ້າເລົ່ານິທານ: ຮູບພາບ<br/>ເດັກນ້ອຍນຶ່ງຂຽນໜັງສື: ຮູບພາບເຄື່ອງດື່ມ: ນ້ຳດື່ມ,<br/>ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກ ກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກນາວເກມຈັບ<br/>ຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:ເກມຈັບຄູ່ຈຳນວນຮູບພາບກັບຕົວ<br/>ເລກ 4: ຮູບໂຕະ <b>4</b> ໜ່ວຍ, ຕັ້ງ <b>4</b>ໜ່ວຍ ແລະ ສໍດຳ<br/><b>4</b> ກ້ານ; ຮູບພາບ: ປຶ້ມຂຽນ, ໜັງສືພິມ ແລະປຶ້ມ<br/>ນິທານ; ຮູບພາບທີ່ມີ ສີຄືກັນ: ລົດເກັ່ງສີແດງ,</p> |  |  |  |

|  |   |     |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |  |  |
|--|---|-----|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |   | 4-5 | ໜ່ວຍສິ່ງ<br>ຕ່າງໆອອ້ມ<br>ຕົວເຮົາ | <p>-ຈຳນວນຮູບພາບກັບ ຕົວເລກ 4: ຮູບໂຕະ 4 ໜ່ວຍ , ຕັ້ງ 4 ໜ່ວຍ ແລະສີດຳ 4 ກ້ານ ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ປຶ້ມ ຂຽນ, ໜັງສືພິມ ແລະ ປຶ້ມນິທານ</p> <p>-ຮູບພາບທີ່ມີສີຄືກັນ: ລົດເກັງສີແດງ, ລົດຈັກສີຂຽວ , ລົດຖີບສີ ຂາວ, ໝາກບານສີ ເຫຼືອງຈຳນວນ</p> <p>-ຮູບ ພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ໂສ້ງ ຂາຍາວ 1 ໂຕ ເລກ 1, ເລື້ອ 2 ໂຕ ເລກ 2, ສິ້ນ 3 ຜົນ ເລກ 3, ກະ ໂປງ 4 ຜົນ ເລກ 4, ໂສ້ງ ຂາສິ້ນ 5 ໂຕ ເລກ 5</p> <p>-ຮູບພາບ: ໄຂ່, ປາ, ໝາກ ໄມ້ ແລະ ຜັກ</p> <p>• <b>ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</b></p> <p>-ຮູບພາບ:ໂທລະສັບແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່</p> <p>- ຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ້ງ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</p> <p>• <b>ຫຼິ້ນເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ:</b></p> <p>ຮູບພາບ: ຕັ້ງ, ໂຕະ ແລະ ຕູ້</p> | <p>ລົດຈັກສີຂຽວ, ລົດຖີບສີ ຂາວ, ໝາກບານສີ ເຫຼືອງ: ຮູບພາບກັບຕົວເລກ 1-5: ໂສ້ງຂາຍາວ 1 ໂຕ ເລກ 1, ເລື້ອ 2 ໂຕເລກ 2, ສິ້ນ 3 ຜົນ ເລກ 3. ກະໂປງ 4 ຜົນ ເລກ 4, ໂສ້ງ ຂາສິ້ນ 5 ໂຕເລກ 5; ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ໄຂ່, ປາ,ໝາກ ໄມ້ ແລະ ຜັກ</p> <p>• <b>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</b></p> <p>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ: ໂທລະສັບແຕ່ນ້ອຍຫາໃຫຍ່; ຮູບພາບ: ໂຕະ, ຕັ້ງ ແຕ່ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</p> <p>ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ</p> <p>ເກມຈັດໝ ວດໝູ່ຮູບພາບ: ຕັ້ງ, ໂຕະ ແລະ ຕູ້</p> <p>ບົດເພງ: ສຽງກິ່ງ ໂທລະສັບ, ພາຍເຮືອ, ມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ ບົດ ຄຳຄອງ: ໄຟອຳນາດ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ, ບໍ່ດື່ມນໍ້າດິບ</p> |  |  |  |
|  | 5 | 1-3 | ໜ່ວຍສິ່ງ<br>ຕ່າງໆອອ້ມ<br>ຕົວເຮົາ | <p>• <b>ຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ:</b></p> <p>-ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນໜັງສື</p> <p>-ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ</p> <p>-ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍກິນອາຫານ</p> <p>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມຫ້ອງຮຽນ</p> <p>- ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p>• <b>ເກມຕໍ່ຮູບພາບ</b></p> <p>ເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນ ໜັງສື: ຮູບພາບເດັກນ້ອຍນັ່ງຂຽນ ໜັງສື, ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍອະນາໄມ</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |  |  |

|  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |  |  |
|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ</li> <li>- ຮູບພາບ ພາເຂົ້າທີ່ມີຝາປິດ</li> <li>• <b>ຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></li> <li>- ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນ: ວົງ ມົນສີແດງ, ສາມແຈສີ ເຫຼືອງ, ສີ່ແຈສີຂຽວ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ກອງ, ກະແຊັກ, ລະນາດ ແລະ ແຄນຮູບພາບ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກ ມວງສຸກ ແລະ ໝາກຂຽບ</li> <li>- ຮູບພາບທີ່ຄື ກັນ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກ ນາວ</li> <li>- ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ. ພັບເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ອ ແລະ ໝາກເຜັດ</li> <li>• <b>ຮູບຊົງເລຂາ ຄະນິດທີ່ຄືກັນ:</b> ຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ</li> <li>• <b>ຫຼິ້ນເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</b></li> <li>- ຮູບພາບ: ໝໍ້ ການ້ຳ ແລະ ແກ້ວ ນ້ຳດື່ມແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li> </ul> | <p>ຫ້ອງຮຽນ; ຮູບພາບເດັກນ້ອຍຕາກເຄື່ອງ: ຮູບພາບ ເດັກນ້ອຍມ້ຽນເຄື່ອງຫຼິ້ນ: ຮູບພາບ ພາເຂົ້າທີ່ມີ ຝາປິດ.</p> <li>• <b>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ:</b></li> <p>ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນຮູບເລຂາ ຄະນິດທີ່ມີສີຄືກັນ: ວົງມົນສີແດງ. ສາມແຈສີ ເຫຼືອງ, ສີ່ແຈສີຂຽວ; ຮູບພາບ: ກອງ, ກະແຊັກ, ລະນາດ ແລະ ແຄນ; ຄຮູບພາບ: ໝາກນາວ, ໝາກເຜັດ, ໝາກ ມວງສຸກ ແລະ ນະ: ສິ້ນ ສ, ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ: ນ້ຳດື່ມ, ນ້ຳເຕົາຮູ້, ນ້ຳໝາກກ້ຽງ ແລະ ນ້ຳໝາກຂຽບ; ຮູບ ພາບກັບ ພະຍັນຊະ</p> <p>ໝາກນາວ; ຮູບພາບກັບພະຍັນຊະນະ: ສິ້ນ ສ, ພັບ ເຄື່ອງ ພ, ອາຫານ ອ ແລະ ໝາກເຜັດ ຜ; ຮູບ ເລຂາຄະນິດທີ່ຄືກັນ:</p> <p>ຮູບວົງມົນ, ສາມແຈ, ສີ່ແຈ</p> <li>• <b>ເກມລຽນລຳດັບຮູບພາບ:</b> ເກມລຽນລຳດັບ ຮູບພາບ: ໝໍ້ ການ້ຳ ແລະ ແກ້ວ ນ້ຳດື່ມແຕ່ ນ້ອຍ ຫາ ໃຫຍ່</li> <li>• <b>ບົດເພງ:</b> ເຄື່ອງໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ</li> <li>• <b>ບົດຄຳຄ່ອງ:</b> ບໍ່ດື່ມນ້ຳດືບ, ເຄື່ອງຫຼິ້ນ</li> |  |  |  |
|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|



## 5. ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກຜົນການປະຕິບັດແຜນການສອນ ປະຈຳວັນ

### 1. ຂັ້ນຕອນການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳວັນ

- ສຶກສາແຜນການສອນປະຈຳອາທິດໃຫ້ເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນ, ເວລາ, ອຸປະກອນ.
- ສຶກສາແຜນການຈັດປະສົບການຊຶ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1 ໃຫ້ເຂົ້າໃຈສິ່ງຫົວຂໍ້, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ, ສື່ການ ຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ, ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ.
- ສຶກສາປຶ້ມຄູ່ມືຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາໃຫ້ເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນ, ວິທີການຈັດກິດຈະກຳ ແລະ ການນຳໃຊ້ສື່ ການ ຮຽນ-ການສອນ.
- ສ້າງແຜນການສອນປະຈຳວັນໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ເດັກທີ່ຕົນເອງ ສອນ. ການແຕ່ງບົດສອນປະຈຳວັນປະກອບດ້ວຍຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້: ຂຶ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ຂຶ້ນດຳເນີນການສອນ ແລະ ຂຶ້ນ ສະຫຼຸບບົດຮຽນແຕ່ລະຂັ້ນຕອນມີວິທີການປະຕິບັດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

#### \* ຂຶ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ

ຂຶ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນແມ່ນປະຕິບັດເພື່ອດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກເຂົ້າສູ່ການຮຽນການກວດລະບຽບ ແລະ ຈັດຕັ້ງທ້ອງຖິ່ນໃຫ້ເດັກມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ມີຄວາມພ້ອມຢາກຮູ້, ຢາກຮຽນ. ໃນການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນນີ້ຄູ ຄວນນຳໃຊ້ ຫຼາຍວິທີ ທີ່ເຫັນວ່າເໝາະສົມກັບສະພາບຕົວຈິງ ແລະ ແທດເໝາະກັບສ່ວນອຸ່ມຂອງເດັກ, ຄູສາມາດໃຊ້ ວິທີການສົນທະນາ (ຖາມ, ຕອບ), ພາເດັກເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຮ້ອງເພງ, ຂີດເສັ້ນຢູ່ກາງຫ້ອງຮຽນ, ໃຊ້ຄຳທວາຍ, ນັບເລກ, ເລົ່າເຫດ ການ, ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເຮັດທ່າທາງຕ່າງໆ. ສິ່ງທີ່ກ່າວມານີ້ໃນເວລາສອນຕົວຈິງໃຫ້ ຄູເລືອກເອົາວິທີໃດ. ວິທີໜຶ່ງທີ່ເຫັນວ່າກ່ຽວພັນກັບຫົວຂໍ້ຂອງບົດຮຽນໃນມື້ນັ້ນ ມາເປັນວິທີການນຳເດັກເຂົ້າສູ່ການ ປະຕິບັດກິດຈະກຳ.

#### \* ຂຶ້ນດຳເນີນການສອນ

ຂຶ້ນດຳເນີນການສອນແມ່ນຂັ້ນຕອນສຳຄັນທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດປະສົບການຮຽນຮູ້ ເຊິ່ງໄດ້ນຳໃຊ້ວິທີການ ສອນທີ່ຈັດ ກິດຈະກຳຫຼາຍຢ່າງເຊັ່ນ: ການສົນທະນາ, ອະທິບາຍ, ສາທິດ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງ, ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ມີ ອິດສະຫຼະໃນ ການຄິດລິເລີ່ມສ້າງສັນ ແລະ ມີສ່ວນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ, ໃນເວລາຈັດ ກິດຈະກຳການສອນ ຄູຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງລະດັບຄວາມສາມາດຂອງເດັກ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈໃນການປະຕິບັດ ກິດຈະກຳຢ່າງຖືກຕ້ອງ. ໃນ ເວລາເດັກປະຕິບັດກິດຈະກຳອຸ່ມຕ້ອງໄດ້ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍແນະນຳໃນກໍລະນີເດັກມີ ຄວາມຕ້ອງການຂໍຄວາມຊ່ວຍ ເຫຼືອຈາກຄູ, ສະນັ້ນໃນຂັ້ນດຳເນີນການສອນບາງຫົວຂໍ້ ຄູຄວນນຳໃຊ້ອຸປະກອນສຳ ລັບການສອນກິດຈະການຫຼິ້ນກາງ ແຈ້ງ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ປະຕິບັດຕາມລຳດັບຫົວຂໍ້, ເນື້ອໃນ ທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ຢ່າງ ຖືກຕ້ອງ.

#### \* ຂຶ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ

ຂຶ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນແມ່ນການສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ໄດ້ຮຽນຜ່ານມາ ໂດຍຄູສາມາດນຳໃຊ້ດ້ວຍ ຫຼາຍວິທີເຊັ່ນ: ການຕັ້ງຄຳຖາມ, ເດັກປະຕິບັດຄືນໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຄູເບິ່ງອີກ. ຫຼັງຈາກສະຫຼຸບບົດຮຽນແລ້ວຄູ ຄວນຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ ແລະ ສຶກສາອົບຮົມເດັກທຸກໆຄັ້ງ.

## **ໂຄງຮ່າງ ແລະ ຕົວຢ່າງການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳວັນ**

### **ໂຄງຮ່າງແຜນການສອນປະຈຳວັນ**

#### **ຫົວຂໍ້:**

- I. ຈຸດປະສົງ**
- II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ**
- III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ**
- IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ**
- V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ**

### **ຕົວຢ່າງແຜນການສອນທີ່ມີໃນແຜນຈັດປະສົບການ**

ໜ່ວຍ: ຕົວຂອງຂ້ອຍ

ອາທິດທີ: ມື້ທີ 1

ຫົວຂໍ້: ເກມຕໍ່ຮູບພາບ

#### **I. ຈຸດປະສົງ.**

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ

#### **II. ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ**

ການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ຮູບພາບ: ເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ຊາຍ

#### **III. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ**

- 1. ເກມຕໍ່ຮູບພາບເດັກຍິງ ແລະ ຊາຍ**
- 2. ບົດເພງ ເຈົ້າຊີ່ຫຍັງ**

#### **IV. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ**

- 1. ໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງເຈົ້າຊີ່ຫຍັງ**
- 2. ຄຸສະເໜີຊື່ເກມ**
- 3. ຄຸສາທິດວິທີການຫຼິ້ນເກມຕໍ່ ແລະ ແນະນຳການເກັບມ້ຽນ**
- 4. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເກມໃໝ່, ເກມເກົ່າ ແລະ ຄູ່ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອ.**
- 5. ໃຫ້ເດັກເວົ້າຄືນກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເກມ.**
- 6. ສຶກສາອົບຮົມເດັກທີ່ມີຄວາມອົດທົນ, ການແບ່ງປັນ, ການລໍຖ້າ ແລະ ການເກັບມ້ຽນເກມໃຫ້ຖືກບ່ອນ.**

#### **V. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ**

##### **ສັງເກດ:**

- 1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຕໍ່ຮູບພາບຕາມແບບ**
- 2. ຄວາມເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ເພື່ອນ**

### **6. ການສັງເກດວິທີສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ**

ຈຸດປະສົງ: ໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ບອກຄວາມສໍາຄັນຂອງການລົງສັງເກດໄດ້
- ຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບຮ່າງການສັງເກດໄດ້
- ບັນທຶກການສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວຕ່າງໆໄດ້
- ສະຫຼຸບ ແລະ ລາຍງານໄດ້

### **ກ. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການລົງສັງເກດ**

ການສັງເກດການ ການຫຼິ້ນເປັນບົດບາດພື້ນຖານທີ່ຄູທຸກຕ້ອງປະຕິບັດ, ເພາະການສັງເກດຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູສາມາດເຂົ້າໃຈຢ່າງເລິກເຊິ່ງ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມທັດສະນະຂອງເດັກ. ຄູຈະໄດ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບເດັກຈາກການຫຼິ້ນຂອງເຂົາເຈົ້າເຊັ່ນ: ຮູ້ວ່າເດັກມັນຫຼິ້ນຫຍັງ? ມັກຫຼິ້ນກັບໃຜ? ມີວິທີການຫຼິ້ນແນວໃດ? ແລະ ອື່ນໆ ຄູສາມາດປັບປຸງການຈັດການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ. ແຕ່ໃນທາງກົງກັນຂ້າມ ຖ້າຄູບໍ່ເຄີຍສັງເກດການຫຼິ້ນຂອງເດັກມາກ່ອນ, ເມື່ອເຫັນເດັກຫຼິ້ນກໍາລັງສະໜັບສະໜູນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ໂດຍເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນກັບເດັກ, ບາງເທື່ອກໍອາດເຮັດໃຫ້ບັນຍາກາດຂອງເດັກຖືກທໍາລາຍລົງໄດ້.

ການສັງເກດເປັນເຄື່ອງມືວັດຜົນຊະນິດໜຶ່ງ ທີ່ຜູ້ເຮັດໜ້າທີ່ໃນການວັດໃຊ້ປະສາດສໍາຜັດເປັນເຄື່ອງມືໃນການຮຽນການສອນສິ່ງທີ່ຄູຈະສັງເກດຜູ້ຮຽນຄື ຜົນງານ ແລະ ພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ: ສັງເກດຂອງຜູ້ຮຽນໃນຂະນະທີ່ຮຽນວ່າ ມີຄວາມສົນໃຈໃນບົດຮຽນຫຼືບໍ່? ມີຄວາມຂະຫຍັນໝັ້ນພຽນ ຫຼື ບໍ່? ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມືໃນການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມຫຼາຍໜ້ອຍສໍາໃດເປັນຕົ້ນ

### **❖ ປະເພດຂອງການສັງເກດ**

ການສັງເກດ ມີການແບ່ງປະເພດອອກເປັນຫຼາຍຢ່າງ ໂດຍມີເກນ ຫຼື ລັກສະນະທີ່ໃຊ້ແບ່ງດັ່ງນີ້:

## **1. ແບ່ງຕາມການເຂົ້າຮ່ວມໃນການສັງເກດສາມາດແບ່ງການສັງເກດອອກເປັນ 2 ປະເພດຄື:**

### **1.1 ການສັງເກດແບບມີສ່ວນຮ່ວມ**

ໝາຍເຖິງ ການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດເຂົ້າໄປຢູ່ຮ່ວມໃນກິດຈະກຳຕ່າງໆເຊິ່ງຈະເຮັດໃຫ້ໄດ້ລາຍລະອຽດ ຫຼື ຂໍ້ມູນທີ່ແນ່ນອນຖືກຕ້ອງຊັດເຈນ.

### **1.2 ການສັງເກດແບບບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມ**

ໝາຍເຖິງ ການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດເຂົ້າໄປຢູ່ຮ່ວມໃນກິດຈະກຳນັ້ນ ແຕ່ຕ້ອງຢູ່ຫ່າງໆ ຈະສາມາດບັນທຶກທີ່ລາຍລະອຽດຂອງສິ່ງທີ່ຕ້ອງການສັງເກດໄດ້.

### **ແບ່ງຕາມໂຄງສ້າງການສັງເກດ ແບ່ງໄດ້ ປະເພດຄື 2:**

#### **1. ສັງເກດແບບບໍ່ມີໂຄງສ້າງລ່ວງໜ້າ**

ເປັນການສັງເກດທີ່ບໍ່ມີກຳນົດເລື່ອງລາວ ຫຼື ພຶດຕິກຳໃດໆໄວ້ລ່ວງໜ້າ ເປັນການສັງເກດອິດສະຫຼະ ບໍ່ມີການຄອບຄຸມເຄື່ອງມືເຄື່ອງໃຊ້.

#### **2. ສັງເກດແບບມີໂຄງສ້າງລ່ວງໜ້າ**

ເປັນການກຳນົດເລື່ອງລາວ ຫຼື ຂອບເຂດຂອງພຶດຕິກຳໄວ້ລ່ວງໜ້າ ຜູ້ສັງເກດຈະກຳນົດສະຖານະການໃນການສັງເກດໃຫ້ເປັນມາດຕະຖານດຽວກັນ ທຸກຄົນທີ່ຖືກສັງເກດຈະຈັດໃຫ້ຢູ່ໃນສະຖານະການດຽວກັນ.

### **❖ ອົງປະກອບຂອງການສັງເກດ**

ການສັງເກດຈະໄດ້ຜົນດີ ຫຼື ບໍ່ຂຶ້ນຢູ່ກັບອົງປະກອບລຸ່ມນີ້:

#### **1. ຄວາມຕັ້ງໃຈ**

ການສັງເກດຈະໄດ້ຜິດຖ້າຜູ້ສັງເກດມີຄວາມຕັ້ງໃຈ ແລະ ສົນໃຈໃນເລື່ອງທີ່ກຳລັງສັງເກດ.

## 2. ປະສາດສຳຜັດ

ໄດ້ແກ່ປະສິດທິພາບ ແລະ ຄວາມສຽບຄົມຂອງປະສາດສຳຜັດການສັງເກດ ຄວນສັງເກດໃນຂະນະທີ່ ສະພາບປະສາດສຳຜັດຂອງຜູ້ສັງເກດດີພໍ

## 3. ການຮັບຮູ້

ການຮັບຮູ້ຂອງຜູ້ສັງເກດຂຶ້ນກັບປະສົບການ ແລະ ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ສັງເກດຜູ້ທີ່ມີປະສົບການ ແລະ ມີ ຄວາມຮັບຮູ້ກ່ຽວກັບເລື່ອງທີ່ສັງເກດກຽມຈະຮັບຮູ້ ແລະ ສາມາດທຳຄວາມເຂົ້າໃຈກັບເລື່ອງທີ່ສັງເກດໄດ້ດີ.

### ❖ ທັກການສັງເກດ

ສັງເກດເປັນວິທີການທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົວບຸກຄົນທີ່ເຊື່ອຖືໄດ້ນັ້ນຕ້ອງມີຂະບວນການໃນ ການດຳເນີນດັ່ງນີ້:

#### 1. ມີຈຸດມຸ້ງໝາຍ

ຜູ້ສັງເກດຕ້ອງຮູ້ວ່າຈະສັງເກດພຶດຕິກຳໃນເລື່ອງໃດພ້ອມທັງແຈກແຍກການສະແດງອອກຂອງພຶດຕິກຳນັ້ນໃຫ້ ລະອຽດຄອບຄຸມທຸກແງ່ມຸມ.

#### 2. ການຮັບຮູ້ໄວ: ຜູ້ສັງເກດສາມາດມອງເຫັນພຶດຕິກຳ ຫຼື ອາການທີ່ເດັກສະແດງອອກມາໄດ້ຢ່າງໄວ

#### 3. ສັງເກດຫຼາຍຄົນ ຫຼື ຫຼາຍຄັ້ງ: ເປັນການສັງເກດທີ່ໄດ້ເຊື່ອຖືໄດ້ສູງ

#### 4. ສັງເກດໃຫ້ຄົງຄວາມຈິງ: ຄືພະຍາຍາມສັງເກດໃຫ້ໄດ້ພຶດຕິກຳການສະແດງອອກທີ່ເປັນຈິງໃຫ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ.

#### 5. ມີການບັນທຶກຜົນ: ເພື່ອຈະເຮັດໃຫ້ຂໍ້ມູນບໍ່ຜິດພາດວິທີບັນທຶກຜົນການສັງເກດອາດຈະມີລັກສະນະ ແທນຂໍ້ຄວາມຍາວໆ.

### ❖ ການໃຊ້ການສັງເກດ

ສິ່ງທີ່ຈະຕ້ອງລະວັງໃນການສັງເກດມີດັ່ງນີ້

#### 1. ຜູ້ສັງເກດຈະຕ້ອງມີຄວາມພ້ອມກ່ອນຈະລົງມືສັງເກດ

#### 2. ຜູ້ສັງເກດຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ລາຍລະອຽດກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳການສະແດງອອກຄົບຖ້ວນ.

#### 3. ພະຍາຍາມເຈາະຈົງໄປທີ່ພຶດຕິກຳທີ່ຕ້ອງການຈະສັງເກດດ້ານໃດດ້ານໜຶ່ງພຽງດ້ານດຽວ.

#### 4. ຕ້ອງກະທຳໂດຍແນບນຽມ ເພື່ອໃຫ້ເກີດລັກສະນະທີ່ເປັນປະຈຳຕາມປົກກະຕິ.

#### 5. ຕ້ອງເລືອກວິທີຈົດບັນທຶກຜົນການສັງເກດທີ່ເໝາະສົມ.

#### 6. ຄວນວາງແຜນເພື່ອເລືອກແບບ ແລະ ກຳນົດວິທີການທີ່ເໝາະສົມ.

#### 7. ຊ່ວງເວລາທີ່ໃຊ້ການສັງເກດຈະຕ້ອງຍາວນານພຽງໃດຂຶ້ນກັບຄວາມເໝາະສົມກັບພຶດຕິກຳທີ່ສັງເກດ.

#### 8. ການສັງເກດທີ່ດີ ສາມາດຫາວິທີສຳຫຼວດສອບຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງຜົນການສັງເກດນັ້ນ.

#### 9. ຄວນລະວັງໃນເລື່ອງ ແຮງຈູງໃຈສະພາບຮ່າງກາຍ, ສະພາບສັງຄົມ.

### ❖ ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ປະກອບການສັງເກດ

ໃນການສັງເກດຜູ້ສັງເກດຈະຕ້ອງໃຊ້ເຄື່ອງມືປະກອບການສັງເກດດັ່ງນີ້

#### ແບບສຳຫຼວດລາຍການ

ເປັນລາຍການທີ່ກຳນົດໄວ້ກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳທີ່ຈະຕ້ອງການໃຫ້ກະທຳ ຫຼື ວິທີການທີ່ມີຈຸດປະສົງວ່າຈະໃຫ້ເຮັດຕາມນັ້ນ ຖ້າຜ່ານ ຫຼື ບໍ່ໄດ້ ການໃຊ້ສຳຫຼວດເປັນການກຳນົດເປັນນ້ຳໜັກຄະແນນວ່າໄດ້ສະແດງວ່າ ຜູ້ປະຕິບັດໄດ້ກະທຳຕາມການລາຍງານນັ້ນຖືກຕ້ອງ ແຕ່ຖ້າບໍ່ໄດ້ກໍ່ສະແດງວ່າເຮັດບໍ່ຖືກຕ້ອງດັ່ງຕົວຢ່າງ

ຈຸດປະສົງ: ເລືອກຊື່ອາຫານກາງເວັນຮັບປະທານສຳລັບຕົນເອງໄດ້

ຄຳຊີ້ແຈງ: ຈົ່ງເຮັດເຄື່ອງໝາຍ ຕິກ ✓ ລົງໃສ່ໃນຊ່ອງທີ່ເໝາະສົມທາງດ້ານຂວາມື

| ລ/ດ | ລາຍການ                | ແມ່ນ  | ບໍ່ແມ່ນ |
|-----|-----------------------|-------|---------|
| 1   | ອາຫານມີຄຸນະພາບ        | ..... | .....   |
| 2   | ລົດຊາດແຊບດີ           | ..... | .....   |
| 3   | ອາຫານໜ້າຮັບປະທານ      | ..... | .....   |
| 4   | ອາຫານສະອາດ            | ..... | .....   |
| 5   | ອາຫານເໝາະສົມ          | ..... | .....   |
| 6   | ລາຄາເໝາະສົມກັບຄຸນະພາບ | ..... | .....   |

#### 1. ມາດຕາສ່ວນປະມານຄ່າ

ມີລັກສະນະຄ້າຍຄືແບບສໍາຫຼວດລາຍການ ແຕ່ກຳນົດລະດັບຄະແນນໃຫ້ແກ່ລາຍການຕາມຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ສັງເກດວ່າລາຍການນັ້ນ ຜູ້ຖືກສັງເກດມີຄ່າຕາມຂໍ້ຄວາມລາຍການນັ້ນຢູ່ໃນລະດັບໃດ ມາດຕາສ່ວນປະມານຄ່າໃຊ້ໃນການສໍາຫຼວດສອບ ແລະ ວິທີການປະຕິບັດງານຮ່ວມໄປເຖິງການວັດທາງບຸກຄະລິກພາບມາດຕາສ່ວນປະມານຄ່າມີຫຼາຍຮູບແບບດັ່ງນີ້

##### 1.1 ກຳນົດເປັນຕົວເລກ ຕົວຢ່າງເຊັ່ນ

ຄຳຊີ້ແຈງ: ໃຫ້ນັກຮຽນວາດພາບ ແລະ ລະບາຍສີຕາມຄວາມຄິດເຫັນຂອງນັກຮຽນເອງ

| ລ / ດ | ຊື່   | ຄວາມຄິດລິເລີ່ມ |   |   | ຄວາມສົມດຸນ |   |   | ການລະບາຍສີ |   |   | ຄວາມສະອາດ |   |   |
|-------|-------|----------------|---|---|------------|---|---|------------|---|---|-----------|---|---|
|       |       | 3              | 2 | 1 | 3          | 2 | 1 | 3          | 2 | 1 | 3         | 2 | 1 |
| 1     | ..... |                |   |   |            |   |   |            |   |   |           |   |   |
| 2     | ..... |                |   |   |            |   |   |            |   |   |           |   |   |
| 3     | ..... |                |   |   |            |   |   |            |   |   |           |   |   |

## 2. ຮ່າງສັງເກດການສອນ

ໝ່ວຍ .....  
 ກິດຈະກຳ .....  
 ຫົວຂໍ້ .....  
 ສອນຂັ້ນລ້ຽງເດັກ ..... ເວລາ ..... ນາທີ  
 ອາທິດທີ ..... ວັນທີ ..... ເດືອນ..... ປີ .....  
 ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນຜູ້ສອນ .....ຕຳແໜ່ງ.....

| ລ/ດ | ເນື້ອໃນລາຍການປະເມີນ                                              | ການປະຕິບັດ |     |        | ໝາຍ<br>ເຫດ |
|-----|------------------------------------------------------------------|------------|-----|--------|------------|
|     |                                                                  | ດີ         | ກາງ | ປັບປຸງ |            |
| 1   | ວິທີການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈ                                  |            |     |        |            |
| 2   | ມີກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈ |            |     |        |            |
| 3   | ຈັດກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຄ້ວາດ້ວຍຕົນເອງ                 |            |     |        |            |
| 4   | ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳ                                   |            |     |        |            |
| 5   | ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ                                  |            |     |        |            |
| 6   | ຈັດກິດຈະກຳໂດຍແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງ                               |            |     |        |            |
| 7   | ເອົາໃຈໃສ່ດູແລເດັກຢ່າງທົ່ວເຖິງ                                    |            |     |        |            |
| 8   | ໃຊ້ເວລາສອນເໝາະສົມກັບເວລາກຳນົດ                                    |            |     |        |            |
| 9   | ໃຊ້ສື່ການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງ            |            |     |        |            |
| 10  | ມີການສະຫຼຸບປະເມີນ                                                |            |     |        |            |

+ ຂໍ້ສະເໜີແນະ

.....

+ ສິ່ງທີ່ຄວນຍົກຍ້ອງຊົມເຊີຍ

.....

+ ສິ່ງທີ່ຄວນປັບປຸງ

.....

.....

.....

ວັນທີ ..... ເດືອນ..... ປີ.....

## 7. ລົງສັງເກດໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ

ບັນທຶກສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວການບັນທຶກສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງເດັກຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ສ້າງໂຄງຮ່າງຕິດຕາມໂດຍເລືອກຫົວຂໍ້ຕົ້ນຕໍທີ່ຕ້ອງການປະເມີນ.
2. ການບັນທຶກຜົນການຕິດຕາມແຕ່ລະຄັ້ງຕ້ອງຂຽນຊື່ການຫຼິ້ນເກມແຕ່ລະຄັ້ງ ແລະ ລາຍຊື່ເດັກທີ່ເລືອກເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາໂດຍມີເປົ້າໝາຍ ຫຼື ລາຍຊື່ເດັກທີ່ຢູ່ໃນເກນຄວນປັບປຸງ.
3. ຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອເດັກໃນຫົວຂໍ້ທີ່ບໍ່ຜ່ານ ຫຼື ຢູ່ໃນເກນຄວນປັບປຸງຕ້ອງເຝິກທັກສະ 1-2 ຄັ້ງຈຶ່ງຢັ້ງຢືນພັດທະນາເດັກແຕ່ລະດ້ານ.
4. ເດັກທີ່ບໍ່ຜ່ານເກນໃນຫົວຂໍ້ເກົ່າເຖິງ 2 ຄັ້ງ ຄູຄວນສົ່ງຂໍ້ມູນໃຫ້ຜູ້ປົກຄອງຊາບ ແລະ ຊ່ວຍກັນຊອກຫາວິທີແກ້ໄຂບັນຫາ.

ການຕິດຕາມສິ່ງເສີມພອນສະຫວັນເດັກຜູ້ທີ່ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ມີຄວາມສາມາດປະດິດຮູບແບບການຫຼິ້ນດ້ວຍຕົນເອງຄູຕ້ອງຖາມ ຫຼື ໃຫ້ເດັກອະທິບາຍເຊັ່ນ : ບອກຊື່, ບອກປະໂຫຍດ ແລະ ສິ່ງທີ່ຕົນປະດິດສ້າງໄດ້.

5. ຕາຕະລາງໂຄງຮ່າງ ແລະ ຕົວຢ່າງການບັນທຶກລຸ່ມນີ້ເປັນພຽງຕົວຢ່າງ

### ຕົວຢ່າງທີ 1 ໂຄງຮ່າງບັນທຶກການລົງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: .....

ອາທິດທີ ..... ວັນທີ ..... ເດືອນ..... ປີ .....

| ລ/ດ | ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ | ຫົວຂໍ້ຕິດຕາມ    |     |        |             |     |        |           |     |        |
|-----|------------------|-----------------|-----|--------|-------------|-----|--------|-----------|-----|--------|
|     |                  | ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ |     |        | ດ້ານຄວາມຮູ້ |     |        | ດ້ານທັກສະ |     |        |
|     |                  | ດີ              | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ          | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ        | ກາງ | ປັບປຸງ |
| 1   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 2   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 3   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 4   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 5   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 6   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |

ວັນທີ..... ເດືອນ....ປີ.....

ລາຍຊື່ຜູ້ບັນທຶກ

| ເກນສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ      | ເກນປະເມີນສະຫຼຸບຜົນ            |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| ດີ: ໝາຍເຖິງປະຕິບັດໄດ້ຕາມກຳນົດ     | ດີ ປະຕິບັດໄດ້ທຸກຈຸດປະສົງ      |
| ກາງ: ໝາຍເຖິງເຮັດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ | ກາງ ປະຕິບັດໄດ້ເປັນບາງຈຸດປະສົງ |

|                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| ປັບປຸງ: ເຮັດບໍ່ໄດ້ | ປັບປຸງ ປະຕິບັດບໍ່ໄດ້ |
|--------------------|----------------------|

## ຕົວຢ່າງທີ 2. ການບັນທຶກສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

ຫົວຂໍ້: ການຫຼິ້ນເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ຄືກັນ

ອາທິດທີ 1 ວັນທີ 10 ເດືອນ 10 ປີ 2019

| ລ/ດ | ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ   | ຫົວຂໍ້ຕິດຕາມ                        |     |        |                            |     |        |                           |     |        |
|-----|--------------------|-------------------------------------|-----|--------|----------------------------|-----|--------|---------------------------|-----|--------|
|     |                    | ດ້ານທັດສະນະ<br>ຄະຕິ<br>(ຄວາມອົດທົນ) |     |        | ດ້ານຄວາມຮູ້<br>(ການຮັບບານ) |     |        | ດ້ານທັກສະ<br>(ວິທີຮັບບານ) |     |        |
|     |                    | ດີ                                  | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ                         | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ                        | ກາງ | ປັບປຸງ |
| 1   | ນາງ ສິວິໄລ ແສງເລີດ | √                                   |     |        | √                          |     |        | √                         |     |        |
| 2   | ນາງ ໂສພາ ຄຳສຸກ     | √                                   |     |        |                            | √   |        |                           | √   |        |
| 3   | ນາງ ບຸນມິ ແກ້ວມະນີ | √                                   |     |        | √                          |     |        |                           | √   |        |
| 4   | ນາງ ຈັນທິ          |                                     | √   |        | √                          |     |        |                           | √   |        |
| 5   | ທ້າວ ຈອນນີ້        | √                                   |     |        | √                          |     |        |                           | √   |        |
| 6   | ທ້າວ ສັກດາ ສຸລິຍາ  |                                     | √   |        | √                          |     |        |                           | √   |        |

ວັນທີ..... ເດືອນ....ປີ.....

ລາຍຊື່ຜູ້ບັນທຶກ

\* ການນຳໃຊ້ຜົນການບັນທຶກຂໍ້ມູນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສຳລັບຊັ້ນລ້ຽງເດັກ

ຜົນການບັນທຶກຂໍ້ມູນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນສຳລັບຊັ້ນລ້ຽງເດັກທີ່ໄດ້ຈາກການສັງເກດດ້ານທັດສະນະຄະຕິ ຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະໃນການຫຼິ້ນແຕ່ລະຄັ້ງ. ຖ້າຄູ່ສັງເກດເຫັນວ່າລະດັບທັກສະເດັກຜູ້ໃດໜຶ່ງມີພັດທະນາການຕ່ຳກ່ວາເກນມາດຖານຂອງໂຮງຮຽນວາງໄວ້ເດັກຄວນໄດ້ຮັບການເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ຕິດຕາມພັດທະນາຕາມຫົວຂໍ້ດັ່ງນີ້:

### 1. ວິເຄາະຜູ້ຮຽນ

1. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໂດຍຜ່ານກິດຈະກຳການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະຈຳວັນ.
2. ສັງເກດ ຈຸດປະສົງ/ຕົວບົ່ງບອກ/ບັນທຶກຕາມມາດຖານ/(ປະຈຳອາທິດເດືອນ ພາກຮຽນ ).
3. ບັນທຶກພັດທະນາການເປັນລາຍບຸກຄົນໄວ້ໃນແຟມຂໍ້ມູນຂອງເດັກ ເພື່ອໃຫ້ຄູ່ຮູ້ບັນທຶກ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກແຕ່ລະຄົນ.
4. ກຳນົດເກນຈັດລະດັບທັກສະ ຫຼື ພັດທະນາການເພື່ອພັດທະນາເດັກເປັນລາຍບຸກຄົນ.
  - ດີ: ເດັກສາມາດເຮັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄດ້.
  - ກາງ: ເດັກສາມາດເຮັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄດ້ສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ.
  - ປັບປຸງ: ເດັກບໍ່ສາມາດເຮັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄດ້.

## 8. ວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ

ການສະຫຼຸບແມ່ນສະຫຼຸບເນື້ອໃນກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ເຮົາຮຽນມາ ຫຼື ປະຕິບັດກິດຈະກຳຜ່ານມາໂດຍຫຍໍ້ແຕ່ໃຫ້ກວມເອົາເນື້ອໃນໃຈຄວາມຂອງກິດຈະກຳນັ້ນ.

ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດກໍ່ແມ່ນວຽກງານໜຶ່ງທີ່ສຳຄັນ ກ່ອນລາຍງານໄດ້ກໍ່ຕ້ອງຜ່ານການປະຕິບັດ, ສັງເກດ ແລະ ບັນທຶກຕາມເຫດການແລ້ວມາຂຽນເປັນບົດລາຍງານ. ຈາກນັ້ນກໍ່ເອົາບົດລາຍງານໄປນຳສະເໜີຕາມຂັ້ນຕອນ.

### ➤ ກິດຈະກຳ

+ ອະທິບາຍ:

1. ຄວາມສຳຄັນຂອງການລົງສັງເກດ.
2. ຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບຮ່າງການສັງເກດ
3. ບັນທຶກການສັງເກດການເຄື່ອນໄຫວ
4. ວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ

### ➤ ອຸປະກອນ ປຶ້ມບັນທຶກ, ບິກ, ຮ່າງບັນທຶກ.

### ➤ ວິທີດຳເນີນກິດຈະກຳ

1. ສົນທະນາກັບນັກຮຽນກ່ຽວກັບການລົງໄປສັງເກດຢູ່ໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກສາທິດມີການບັນທຶກ ຮ່າງບັນທຶກ ແລະ ການລາຍງານ ?
2. ໃຫ້ນັກຮຽນລົງໄປສັງເກດຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ຄູກຳນົດ.
3. ໃຫ້ນັກຮຽນລາຍງານ
4. ຄຸສະຫຼຸບຄືນ.

## 9. ການແຕ່ງບົດສອນ

### 9.1 ຄວາມໝາຍ ຄວາມສຳຄັນຂອງບົດສອນ.

ບົດສອນແມ່ນບົດທີ່ຄູໃຊ້ສອນປະຈຳວັນມີຂໍ້ກຳນົດ ແລະ ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ, ສື່ການຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ແລະ ການວັດປະເມີນຜົນເຊິ່ງໃນແຕ່ລະວັນມີກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນ 6 ກິດຈະກຳ: ກິດຈະກຳເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ, ວົງມົນ, ສິລະປະສ້າງສັນ, ຫຼິ້ນຕາມມຸມ, ກາງແຈ້ງ, ເກມການສຶກສາ. ສິ່ງດັ່ງກ່າວໄດ້ກຳນົດໄວ້ໃນປຶ້ມແຜນການຈັດປະສົບການຂອງແຕ່ລະໜ່ວຍການສອນກຳນົດໄວ້ເປັນອັນລວມ. ຄູສອນແຕ່ລະໂຮງຮຽນຈຳເປັນຕ້ອງແຕ່ງບົດສອນໃຫ້ມີຄວາມແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງ ແລະ ຈຸດພິເສດຂອງເດັກທີ່ຕົນສອນເປັນຕົ້ນແມ່ນການຈັດຫາ ຫຼື ກະກຽມສື່ການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການຕິດຕາມຊ່ວຍເຫຼືອເດັກຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້, ນອກນັ້ນບົດສອນຍັງເປັນເອກະສານທາງການທີ່ຢັ້ງຢືນຜົນງານການສອນ.

### 9.2 ປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ

- ຊ່ວຍໃຫ້ການສອນໄດ້ຮັບຜົນດີຂຶ້ນຍ້ອນມີການວາງແຜນວິທີສອນ, ມີການປະສົມປະສານລະຫວ່າງເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ ແລະ ຈິດຕະສາດຂອງເດັກ.

- ຊ່ວຍໃຫ້ຄູມີຄູມີການສອນທີ່ເຮັດດ້ວຍຕົວເອງລ່ວງໜ້າ ແລະ ເກີດຄວາມໝັ້ນໃຈໃນການສອນໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງ, ບໍ່ເກີດຂີ້, ສາມາດແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນເວລາສອນ.
- ຊຸກຍູ້ໃຫ້ຄູສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຫຼັກສູດ, ການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການປະເມີນຜົນ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ຄູສາມາດຄວບຄຸມເວລາສອນໄດ້ດີ.
- ໃຊ້ເປັນຄູມີສໍາລັບຄູທີ່ມາສອນແທນໄດ້;
- ໃຊ້ເປັນຫຼັກຖານອ້າງອີງໃນການປະຕິບັດໜ້າທີ່ຂອງຄູ.
- ໃຊ້ເປັນຜົນງານທາງວິຊາການສະແດງຄວາມຊຳນິຊຳນານຂອງຄູຜູ້ສອນເອງ.

### ★ ຫຼັກການແຕ່ງບົດສອນ.

ການແຕ່ງບົດສອນຄວນປະຕິບັດຕາມຫຼັກການແຕ່ງບົດສອນ, ນຳໃຊ້ຫົວຂໍ້ໃນແຜນການສອນປະຈຳອາທິດ ແລະ ແຜນການສອນໃນປຶ້ມແຜນຈັດປະສົບການ ເພື່ອແຕ່ງເປັນບົດສອນຂອງຕົນເອງ. ສະນັ້ນ ບົດສອນຂອງຄູແຕ່ລະຄົນຈຶ່ງມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນແຕ່ຕ້ອງປະຕິບັດຕາມຫຼັກການລວມດັ່ງນີ້:

1. ສຶກສາເວລາໃຊ້ສອນ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ, ສື່ການຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ການສອນການວັດປະເມີນຜົນແລ້ວນຳໄປແຕ່ງ ຫຼື ສ້າງເປັນບົດສອນຂອງຕົນເອງ ໂດຍອີງໃສ່ແຜນການຈັດປະສົບການໃນແຕ່ລະວັນ.
2. ຄົ້ນຄິດຫາວິທີການສິດສອນ: ວິທີສອນມີຫຼາຍວິທີຄູຕ້ອງຄິດເລືອກໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຫຼັກສູດ ແລະ ເດັກທີ່ຕົນສອນ, ນຳໃຊ້ຫຼັກການໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ປະຕິບັດ, ເປັນຜູ້ຄົ້ນພົບຄຳຕອບດ້ວຍຕົນເອງ, ເຝິກທັກສະເປັນກຸ່ມ ແລະ ລາຍບຸກຄົນເພື່ອໃຫ້ເດັກເປັນຜູ້ເຮັດເປັນ, ຄິດເປັນ, ແກ້ບັນຫາເປັນ, ມີຊ່ອງທາງໃນການເຮັດວຽກຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.
3. ກະກຽມສື່ການຮຽນ-ການສອນ: ສື່ການຮຽນ-ການສອນເປັນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາແມ່ນນຳໃຊ້ແຜ່ນເກມສະເພາະທີ່ຜະລິດໂດຍຄູສອນ, ແຕ່ການອະທິບາຍການສອນທີ່ກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຄະນິດສາດ, ພາສາລາວ ວິທະຍາສາດບາງຫົວຂໍ້ແມ່ນນຳໃຊ້ເຄື່ອງຈັກເພື່ອໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນບົດທີ່ນຳມາຮຽນຄູຕ້ອງເບິ່ງຄວາມເໝາະສົມ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນບົດສອນ.

### ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ

ການແຕ່ງບົດສອນມີ 3 ຂັ້ນຕອນໃຫຍ່ຄື: ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ, ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ.

#### 1) ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ

ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນແມ່ນຂັ້ນຕອນດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກເຂົ້າສູ່ການຮຽນການກວດລະບຽບ ແລະ ການຈັດຕັ້ງຫ້ອງເພື່ອໃຫ້ເດັກມີຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ມີຄວາມພ້ອມຢາກຮຽນຮູ້, ການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນມີຫຼາຍວິທີເຊັ່ນ: ການສົນທະນາ(ຖາມ-ຕອບ), ເລົ່າຄຳຄ່ອງ, ຮ້ອງເພງ, ຫຼິ້ນເກມ, ໃຊ້ຄຳທວາຍນັບເລກ, ເລົ່າເຫດການ, ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ເຮັດທ່າທາງຕ່າງໆ. ໃນເວລາສອນຕົວຈິງໃຫ້ຄູເລືອກເອົາໜຶ່ງວິທີ ທີ່ເຫັນວ່າກ່ຽວພັນກັບຫົວຂໍ້ຂອງບົດຮຽນໃນມື້ນັ້ນມາເປັນວິທີການນຳເດັກເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ.

#### 2) ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ

ຂັ້ນດຳເນີນການສອນແມ່ນຂັ້ນຕອນການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົວເອງ ແລະ ຮຽນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດປະສົບການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆຈາກວິທີການສອນເຊັ່ນ: ການສັງເກດ, ສົນທະນາ, ອະທິບາຍສາທິດ ປະຕິບັດຕົວ

ຈິງ. ສະນັ້ນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນແຕ່ລະຄັ້ງການນຳໃຊ້ວິທີສອນສື່ການຮຽນ-ການສອນຄູ່ຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງລະດັບຄວາມສາມາດຂອງເດັກເພື່ອເຮັດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນທີ່ນຳມາຮຽນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

### 3) ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ

ທັກສະທີ່ໄດ້ເຝິກແອບ ແລະ ກວດກາພຶດຕິກຳທີ່ສະແດງອອກໃຫ້ເຫັນໃນເວລາສິນມະນາຖາມຕອບກ່ຽວກັບຊື່ສິ່ງຕ່າງໆ ສະນັ້ນຄູ່ຕ້ອງສ້າງຄຳຖາມຕາມຈຸດປະສົງທີ່ມີໃນບົດພ້ອມທັງມີຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງນອກຈາກການສິນທະນາກ່ຽວກັບຄວາມຮູ້ແລະທຸກຄັ້ງຕ້ອງສຶກສາອົບຮົມແນວຄິດເດັກຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ ແລະ ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍດ້ວຍຄຳເວົ້າ ຫຼື ຕົບມື.

### ★ ສິ່ງທີ່ຄູ່ຕ້ອງເອົາໃຈໃສ່ໃນການແຕ່ງບົດສອນ:

- 1) ການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບພື້ນຖານຕົວພະຍັນຊະນະ, ຕົວເລກ ແລະ ຈຳນວນສິ່ງຕ່າງໆຕ້ອງໃຫ້ມີຄວາມຕໍ່ເນື່ອງ.
- 2) ການເພີ່ມ ຫຼື ປ່ຽນມື້ຮຽນໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມຫົວຂໍ້, ຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນທີ່ນຳມາສອນ.
- 3) ການນຳໃຊ້ສື່ການຮຽນ-ການສອນຕາມມຸມຫຼັກຕ່າງໆມີສິ່ງທີ່ຄູ່ຜະລິດຂຶ້ນ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳເລັດຮູບທີ່ຫຼາກຫຼາຍ, ເພື່ອໃຫ້ການຮຽນຮູ້ບໍ່ມີຄວາມສັບສົນຕໍ່ຜູ້ຮຽນ, ແຕ່ລະຄັ້ງທີ່ສອນເຄື່ອງຫຼິ້ນຕ້ອງຖືກກັບຫົວຂໍ້ບົດສອນໃນແຕ່ລະວັນ.
- 4) ການເພີ່ມ ຫຼື ຫຼຸດເວລາສອນໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມເວລາທີ່ກຳນົດໄວ້ 20-25 ນາທີຕໍ່ຫົວຂໍ້, ຫົວຂໍ້ໃໝ່ທີ່ເດັກເຂົ້າໃຈຍາກ ຫຼື ເດັກຕ້ອງການຫຼິ້ນຄວນເພີ່ມປະມານ 5-10 ນາທີຖ້າຈຳເປັນທວນຄືນຄູ່ຄວນຈັດໃນຊົ່ວໂມງຫຼິ້ນຕາມໃຈ ຫຼື ໃນມື້ຕໍ່ໄປ.
- 5) ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນຖ້າເດັກສ່ວນຫຼາຍບໍ່ບັນລຸຈຸດປະສົງຂອງຫົວຂໍ້ທີ່ນຳມາຮຽນໃນຊົ່ວໂມງຕໍ່ໄປມີຫົວຂໍ້ຕໍ່ເນື່ອງເລື່ອງດັ່ງກ່າວຄູ່ຕ້ອງປັບປຸງບົດສອນດ້ວຍວິທີການຕ່າງໆຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

### ຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ

ຮູບແບບຂອງບົດສອນໂດຍທົ່ວໄປມີ 2 ແບບຄື: ແບບຮຽງຄວາມ ແລະ ແບບຕາຕະລາງ.

ການເລືອກນຳໃຊ້ຮູບແບບບົດສອນແມ່ນຂຶ້ນກັບໂຮງຮຽນທີ່ຕົນເອງສອນເລືອກໜຶ່ງແບບໃຫ້ເອກະພາບກັນ, ຮູບແບບບົດສອນມີດັ່ງນີ້:

ຮູບແບບທີ 1 ບົດສອນແບບຮຽງຄວາມ

ບົດສອນແບບຮຽງຄວາມແມ່ນບົດສອນທີ່ຂຽນເປັນຂໍ້ຄວາມປະກອບມີ: ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ, ສື່ການຮຽນ-ການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນບການສອນ, ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນດັ່ງລຸ່ມນີ້:

ຕົວຢ່າງ1: ບົດສອນແບບຮຽງຄວາມ

ໝ່ວຍ: ຕົວຂອງຂ້ອຍ ອາທິດທີ1, ມື້ທີ1

ຫົວຂໍ້: ແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຢິງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຊາຍ

#### 1. ຈຸດປະສົງ

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

- 1) ບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍໄດ້ຖືກຕ້ອງ.
- 2) ແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍໄດ້ໄດ້ສະອາດຈົບງາມ.
- 3) ແບ່ງປັນສໍສິໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

## 2. ເນື້ອໃນ

ການແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຊາຍ

## 3. ສໍ້າການຮຽນ-ການສອນ

- 1) ສໍ້າດຳຫຼີສໍສິໄມ້, ຢາງລົບ, ເຈ້ຍຂາວ.
- 2) ເຈ້ຍຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ, ຊາຍທີ່ມີຮອຍຈໍ້າ.
- 3) ເຈ້ຍຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ, ຊາຍທີ່ທາສີແລ້ວ.

## 4. ກິດຈະການການຮຽນ-ການສອນ

### 1. ຂຶ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ

ໃຫ້ເດັກນ້ອຍບໍລິຫານມືໂດຍການດິດນິ້ວມື,ກຳມື,ແບມື ແລະ ສັ່ນຂໍ້ມື 1-2 ເທື່ອ.

### 2. ຂຶ້ນດຳເນີນການສອນ

- ຄູສະເໜີບົດຮຽນໃຫ້ເດັກຮູ້ກ່ອນ:ມື້ນີ້ສາວຄູຈະພາຮຽນແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຊາຍ.
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດຮູບພາບ ແລະ ສິນທະນາກ່ຽວກັບຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຊາຍ
- ນາຍຄູແນະນຳ,ສາທິດວິທີ ແລະ ຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ ແລະ ເດັກນ້ອຍຊາຍໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ.
- ຄູຢາຍອຸປະກອນໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງ,ຄູຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກທີ່ປະຕິບັດບໍ່ໄດ້.

### 3. ຂຶ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ

ໃຫ້ເດັກນຳສະເໜີຜົນງານຂອງຕົນເອງໃຫ້ໝູ່ເບິ່ງ ແລະ ຖາມເດັກຄືນກ່ຽວກັບຂັ້ນຕອນການແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບພາບ:ຜ່ານມາພວກຫຼານໄດ້ແຕ້ມ ແລະ ທາສີຮູບຫຍັງ? ເດັກຕອບ 3-4 ຄົນ.

- ສຶກສາອົບຮົມເດັກ:ພວກຫຼານຕ້ອງຮູ້ຈັກແບ່ງປັນສໍສິໃຫ້ໝູ່,ຮັກສາຮູບແຕ້ມເກັບໄວ້ໃຫ້ດີບໍ່ໃຫ້ຈົກຫຼິ້ນ.

## 5. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ

ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ:

1. ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການບອກຂັ້ນຕອນການແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍ.
2. ຄວາມສະອາດຈົບງາມແຕ້ມຕາມຮອຍຈໍ້າ ແລະ ທາສີຮູບພາບເດັກນ້ອຍຍິງ-ຊາຍ.
3. ການແບ່ງປັນສໍສິໃຫ້ໝູ່ເພື່ອນ.

ທີ່.....ວັນທີ.....ເດືອນ.....ປີ.....

ລາຍເຊັນຜູ້ແຕ່ງບົດສອນ

ຄຳເຫັນ ແລະ ລາຍເຊັນວິຊາການໂຮງຮຽນ

.....

## ຮູບແບບທີ 2 ບົດສອນແບບຕາຕະລາງ

ບົດສອນແບບຕາຕະລາງແມ່ນບົດສອນທີ່ຂຽນໃສ່ຕາຕະລາງເຊິ່ງປະກອບມີ: ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຕົ້ນຕໍ ສຶກສາຮຽນການສອນ, ກິດຈະກຳການຮຽນບການສອນ, ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນດັ່ງລຸ່ມນີ້:

### ຕົວຢ່າງ2: ບົດສອນແບບຕາຕະລາງ

ໜ່ວຍ: ຕົວຂອງຂ້ອຍ ອາທິດທີ 1 ມື້ທີ 1

ກິດຈະກຳສ້າງສັນ

ຫົວຂໍ້ .....

ຊັ້ນອະນຸບານ ..... ເວລາ .....

ຊື່ຜູ້ສອນ .....

| ຈຸດປະສົງ       | ເນື້ອໃນ        | ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ                                                 | ເວລາ  | ອຸປະກອນ                 | ວັດແລະປະເມີນຜົນ         |
|----------------|----------------|----------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------|-------------------------|
|                |                | ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ<br>.....<br>.....                               | ..... |                         |                         |
| .....<br>..... | .....<br>..... | ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ<br>.....<br>.....                                   | ..... | .....<br>.....<br>..... | .....<br>.....<br>..... |
|                |                | ຂັ້ນສະຫຼຸບ<br>.....<br>+ ການປະເມີນ<br>.....<br>+ ມອບວຽກບ້ານ<br>..... | ..... |                         |                         |

## 10. ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາມີສ່ວນຮ່ວມ

ການຮຽນຮູ້ແບບທ້າວຫັນເປັນຈັດການຮຽນຮູ້ບົນພື້ນຖານຂອງນັກກຸ່ມທິດສະດີການຮຽນຮູ້ແບບສ້າງສັນ Constructivism (Cooperstein and Koccevar-Weidinger, 2004) ເຊິ່ງເຊື່ອວ່າ ຄວາມຮູ້ເກົ່າມີຄວາມສຳຄັນ ຕໍ່ການສ້າງຄວາມຮູ້ໃໝ່ຂອງຜູ້ຮຽນ ນັກສຶກສາທັງໃນ ແລະ ຕ່າງປະເທດໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມໝາຍຂອງຄຳວ່າ ການຮຽນຮູ້ແບບທ້າວຫັນເອົາໄວ້ວ່າ ການຮຽນຮູ້ແບບທ້າວຫັນມີການນິຍາມຄວາມໝາຍ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

ການຈັດການຮຽນແບບທ້າວຫັນ ຫຼື ແບບເນັ້ນປະຕິບັດຕົວຈິງ ຫຼື ແບບຮ່ວມມື (active learning) ເປັນການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນຫ້ອງຮຽນ ນັກຮຽນຈະມີບົດບາດໃນຖານະຜູ້ຟັງ ແລະ ມີການຈົດບັນທຶກບົດບາດຂອງຜູ້ສອນຕ້ອງຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຄົ້ນພົບໃນລະຫວ່າງການເຮັດກິດຈະກຳຂອງນັກຮຽນ ເພື່ອໃຫ້ເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ຄູສອນ (Lorenzen, 2001) ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນກັນ ຄື ຜູ້ສອນຈະເປັນຜູ້ສະໜັບສະໜູນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຫຼາຍກວ່າການທີ່ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ຮັບຄວາມຮູ້ຈາກການບັນຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ (Petty, 2004) ຄູມີກິດຈະກຳໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ລົງມືປະຕິບັດກິດຈະກຳເພື່ອພັດທະນາທັກສະ

ຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ການທົດລອງ ການສຳຫຼວດກວດສອບ ແລະ ປະຕິບັດເພື່ອເສີມສ້າງປັນຍາ ເປັນຕົ້ນແມ່ນ ການຄິດແກ້ ບັນຫາ, ວິເຄາະວິຈານ ຫຼື ການຕັດສິນໃຈໃນເລື່ອງຕ່າງໆ ເພື່ອແທນທີ່ການຮຽນການສອນທີ່ຄູບອກເລົ່າໃຫ້ນັກຮຽນ ຟັງດ້ານດຽວ (ປີຊານ ເດດສີ, 2002) ນັກສຶກສາຮ່ວມມືກັນຄົ້ນຄວ້າຫາຄຳຕອບ, ຮ່ວມມືກັນອະພິປາຍ, ຮ່ວມ ກັນນຳສະເໜີ ແລະ ສະຫຼຸບຄວາມຄິດລວມຍອດຮ່ວມກັນ ຫຼື ອີກຄວາມໝາຍໜຶ່ງຄືການປ່ຽນຜູ້ຮຽນຈາກການເປັນ ພຽງແຕ່ຜູ້ຟັງພຽງຢ່າງດຽວ ມາເປັນຜູ້ຮຽນທີ່ຮ່ວມເຮັດກິດຈະກຳການສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ທີ່ຜູ້ສອນກຳນົດ (ສັກດາ ໄຊກິດພິນໂຍ, 2005) ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ແລະ ສ້າງຄວາມຮູ້ຈາກສິ່ງທີ່ໄດ້ປະຕິບັດໃນລະຫວ່າງການ ຮຽນ-ການສອນ ໂດຍເນັ້ນພັດທະນາທັກສະ ຄວາມສາມາດທີ່ກົງກັບພື້ນຖານຄວາມຮູ້ເດີມ ສົ່ງຜົນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຊື່ອມ ໂຍງຄວາມຮູ້ໃໝ່ກັບຄວາມຮູ້ເດີມທີ່ມີການປະຕິບັດ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ (ທະວີວັດ ວັດທະນະກຸນຈະເລີນ, 2006) ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີຊີວິດຊີວາ ແລະ ເປັນສຸກ ເພາະເປັນການສອນ ທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມມືໃນການຮຽນຮູ້ ເປັນການໃຫ້ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ (ສຸຣະ ບັນຈິງຈິດ, 2008)

Meyers and Jones (1993) ກ່າວວ່າ ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ໝາຍເຖິງ ການຮຽນຮູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ກັບການສ້າງໂອກາດໃນການເວົ້າ, ຟັງ, ຂຽນ, ອ່ານ ແລະ ຕຶກຕອງຢ່າງມີຄວາມໝາຍກ່ຽວກັບເນື້ອໃນ ແນວຄິດ ແລະ ການນຳເນື້ອໃນທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ໄປໃຊ້ໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນ. ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນລົງມືປະຕິບັດຕົວຈິງຫຼາຍກວ່າ ການຟັງ, ຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງອ່ານ, ຂຽນ, ອະທິບາຍ ແລະ ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການແກ້ບັນຫາຕ່າງໆ ເຊິ່ງສຳພັນກັນ 3 ສ່ວນ ຄື ຄວາມຮູ້, ທັກສະ ແລະ ທັດສະນະຄະຕິ (Bonwell & Eison, 1991) ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ແລະ ສ້າງ ຄວາມຮູ້ຈາກການລົງມືປະຕິບັດ ແລະ ສ້າງຄວາມຮູ້ຈາກການລົງມືປະຕິບັດຕົວຈິງໃນລະຫວ່າງການຮຽນການສອນ ສົ່ງຜົນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຊື່ອມໂຍງຄວາມຮູ້ໃໝ່ກັບຄວາມຮູ້ເກົ່າ (Bonwell, 2003), ເປັນກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ສົ່ງເສີມ ພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ແບບມີສ່ວນຮ່ວມ ໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ໄດ້ໃຊ້ທັກ ສະການເວົ້າ, ຟັງ, ອ່ານ, ຂຽນ ແລະ ຕຶກຕອງນິກົດ (Prince, 2004) ກິດຈະກຳໃດໆ ກໍ່ຕາມທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບລາຍ ວິຊາທີ່ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນໄດ້ຖືກເອີ້ນໃຫ້ກະທຳສິ່ງຕ່າງໆ ນອກເໜືອຈາກການນັ່ງເບິ່ງ, ຟັງ ແລະ ຈົດກ່າຍພຽງຢ່າງດຽວ (Felder and Brent, 2009)

ສິລິພອນ ມະໂນພິເຊດຖະວັດທະນາ (2004) ກ່າວວ່າ ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ ຮຽນໄດ້ມີບົດບາດໃນການຮັບຜິດຊອບຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງຢ່າງຫ້າວຫັນ ໂດຍການລົງມືເຮັດສິ່ງທີ່ຕົນເອງກຳ ລັງຈະກະທຳ ຈາກຂໍ້ມູນ ຫຼື ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນທີ່ໄດ້ຮັບຜ່ານທາງການອ່ານ, ເວົ້າ, ຟັງ, ຄິດ ແລະ ອະພິປາຍ ແກ້ບັນຫາ ແລະ ມີປະຕິສຳພັນທາງສັງຄົມ. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ເຊື່ອມໂຍງຄວາມຮູ້ເກົ່າ ແລະ ຄວາມຮູ້ໃໝ່ຈາກການ ໄດ້ຄິດ ໄດ້ປະຕິບັດລະຫວ່າງການຮຽນ-ການສອນ (ຈັນຍາ ດາສາ, 2009) ລົດຂະບວນການຖ່າຍທອດເນື້ອໃນໃຫ້ ກັບຜູ້ຮຽນພຽງຢ່າງດຽວ ແຕ່ເປັນການພັດທະນາຄວາມຄິດລະດັບສູງ ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະຕິບັດຫຼາຍກວ່າການຟັງ ບັນຍາຍ ແລະ ເນັ້ນການໃຫ້ຂໍ້ມູນສະທ້ອນຄືນແກ່ຜູ້ຮຽນເປັນສ່ວນໃຫຍ່ (ທະວີວັດ ວັດທະນາກຸນຈະເລີນ, 2011)

ຈາກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນ **ສະຫຼຸບ** ໄດ້ວ່າ ການຮຽນຢ່າງຫ້າວຫັນ ໝາຍ ເຖິງ ການສອນໂດຍເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ພວກເຂົາໃຈເນື້ອໃນບົດຮຽນດ້ວຍຕົນເອງ ຫຼື ຮ່ວມ

ກັບໝູ່ເພື່ອນພາຍໃນຫ້ອງ, ຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືປະຕິບັດກິດຈະກຳຕ່າງໆ ອັນຈະນຳໄປສູ່ການສ້າງຄວາມຮູ້ຈາກສິ່ງທີ່ປະຕິບັດໃນລະຫວ່າງການຮຽນ-ການສອນ.

ການຈັດຂະບວນການຮຽນການສອນແບບຫ້າວຫັນ Active Learning ເປັນຂະບວນການຮຽນຮູ້ແບບເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ຫຼື ລົງມືເຮັດ ແລະ ດ້ວຍຄວາມກ້າວໜ້າຂອງເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານໃນສັດຕະວັດທີ 21 ການເຂົ້າເຖິງແກ່ນສານຄວາມຮູ້ໃໝ່ໆ ການເຂົ້າເຖິງແຫຼ່ງຂໍ້ມູນ ແລະ ການຕິດຕໍ່ສື່ສານແບບບໍ່ມີຂອບເຂດສາມາດເຮັດໄດ້ທຸກທີ່ທຸກເວລາ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ຜູ້ສອນຈຶ່ງຕ້ອງມີການປັບປ່ຽນວິທີການສອນໃນຮູບແບບເດີມໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ ສັງຄົມ ແລະ ເທັກໂນໂລຊີ ໂດຍປັບປ່ຽນບົດບາດຈາກຜູ້ຖ່າຍທອດເປັນຜູ້ຊີ້ແນະວິທີການຄົ້ນຄວ້າຫາຄວາມຮູ້ ເພື່ອພັດທະນາຜູ້ຮຽນໃຫ້ສາມາດສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ ແລະ ປະຍຸກໃຊ້ທັກສະຕ່າງໆ ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ວຍຕົນເອງ ຈົນເກີດເປັນການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີຄວາມໝາຍ (ສິຣິພອນ ປານາວິຈິດ, 2014) ໂດຍຮູບແບບການຈັດການຮຽນການສອນຮູບແບບນີ້ຈະໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ບົດບາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ ຄອບຄຸມວິທີການຮຽນການສອນຫຼາກຫຼາຍວິທີ ເຊັ່ນ: ການຮຽນຮູ້ຈາກກໍລະນີສຶກສາ (Problem-Based Learning) ການຮຽນຮູ້ຈາກການສືບຄົ້ນ (Inquiry-Based Learning) ການຮຽນຮູ້ຈາກການເຮັດກິດຈະກຳ (Activity-Based Learning) ) ການສອນແບບໂຄງງານ (Project Based Learning) ການສອນແບບໃຊ້ບັນຫາເປັນຖານ (Problem Based Learning) ແລະ ການສອນທີ່ເນັ້ນທັກສະຂະບວນການຄິດ (Thinking Based Learning) ເປັນຕົ້ນ ແລະ ສິ່ງເສີມ ຫຼື ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ມີບົດບາດຫຼັກໃນການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງ ການສົ່ງເສີມມີສ່ວນຮ່ວມໃນຫ້ອງຮຽນ ມີປະຕິສຳພັນລະຫວ່າງຜູ້ສອນກັບຜູ້ຮຽນ ດ້ວຍເທັກນິກ ຫຼື ກິດຈະກຳຕ່າງໆ ຊຶ່ງຜູ້ສອນມີບົດບາດໃນການອຳນວຍຄວາມສະດວກ ແລະ ຈັດສະພາບແວດລ້ອມທີ່ເອື້ອອຳນວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນສ້າງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ຈົນເກີດເປັນການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີຄວາມໝາຍ (Meaningful Learning)

ນິນທະລີ ພອນທາດາວິດ (2016) ກ່າວເຖິງການຈັດການຮຽນການສອນແບບຫ້າວຫັນວ່າ ເປັນວິທີການທີ່ຜູ້ສອນສ້າງສິ່ງແວດລ້ອມໃນການຮຽນຮູ້ໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ເຊັ່ນ ກະກຽມຕົວຢ່າງ ຮູບພາບ ວິດີໂອ ແລະ ວິທີດຳເນີນການເມື່ອຜູ້ຮຽນດຳເນີນກິດຈະກຳຈະເກີດແນວຄິດ ແລະ ສ້າງຄວາມຮູ້ໃໝ່ດ້ວຍຕົນເອງຈາກຄວາມຮູ້ເກົ່າທີ່ມີຢູ່ ໂດຍຜູ້ຮຽນເຮັດກິດຈະກຳໃນລະຫວ່າງເວລາຮຽນ ເຊັ່ນ ການອະພິປາຍ, ການຕອບຄຳຖາມ ແລະ ການອ່ານ ເຊິ່ງຜູ້ຮຽນຕ້ອງສຶກສາເນື້ອໃນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງຕ່າງໆ ກ່ອນເຂົ້າຫ້ອງຮຽນ. ດັ່ງນັ້ນ, ຕ້ອງເປັນຜູ້ຮູ້ ແລະ ຊຽວຊານໃນເນື້ອໃນທີ່ທັນສະໄໝ; ຮູ້ຂະບວນການທີ່ຈະພັດທະນາວິທີການຮຽນຮູ້ ແລະ ໃຊ້ວິທີການເພື່ອທີ່ຈະຖ່າຍທອດເນື້ອໃນ ສ້າງມາດຕະຖານການຮຽນຮູ້ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມໃນຫ້ອງຮຽນ ເປັນຜູ້ໃຫ້ຄຳແນະນຳ, ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນຫ້ອງຮຽນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ ແລະ ມີການສະທ້ອນຜົນການສອນເພື່ອປັບປຸງ.

ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ຈຶ່ງເປັນການຮຽນຮູ້ເພື່ອໃຫ້ເກີດການປ່ຽນແປງໃນຕົນເອງ (transformative learning) ເກີດພາວະຜູ້ນຳ ມີທັກສະໃນການນຳການປ່ຽນແປງ (change agent) ເນັ້ນການພັດທະນາທັກສະການຮຽນຮູ້ (learning skills) ເພື່ອນຳໄປສູ່ການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ; ເນັ້ນເນື້ອຫາການບູລະນາການເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດເຊື່ອມໂຍງ ແລະ ນຳຄວາມຮູ້ໄປປະຍຸກໃຊ້ໃນຊີວິດຈິງ ພາຍໃຕ້ກິດຈະກຳ ວິທີການ ແລະ ຂະບວນການທີ່ຫຼາກຫຼາຍ, ມ່ວນຊື່ນ, ຫ້າວຫັນ ແລະ ມີຊີວິດຊີວາ ໂດຍມີຜູ້ຮຽນເປັນໃຈກາງຂອງການຮຽນຮູ້; ມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ລົງມືປະຕິບັດດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ໄດ້ຝຶກທັກສະການຄິດໃນລະດັບສູງ (ນິນທະລີ ພອນທາດາວິດ, 2016)

ແນວຄິດຂອງການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນມາຈາກທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ໃຫຍ່ມາຈາກຂໍ້ສົມມຸດຖານ 4 ຂໍ້ (Morable, 2006 ອ້າງເຖິງໃນ ມົນທະລີ ພອນທາດາວິດ, 2016) ຄື: 1) ຄວາມໝາຍສໍາຄັນຂອງການຮຽນຮູ້ ຄື ເນື້ອໃນທີ່ຜູ້ຮຽນຈະເຂົ້າໃຈ ແລະ ຍອມຮັບຕ້ອງມີຄວາມກ່ຽວຂ້ອງ ແລະ ສໍາພັນກັບຈຸດໝາຍຂອງຜູ້ຮຽນ, 2) ສິ່ງ ທີ່ສໍາຄັນຢ່າງຍິ່ງໃນການຮຽນຮູ້ຄື ຕ້ອງຮຽນຜ່ານການປະຕິບັດຕົວຈິງ, 3) ການຮຽນຮູ້ຄື ການອໍານວຍຄວາມ ສະດວກໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນໂດຍຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ຕອບສະໜອງຕໍ່ຂະບວນການຮຽນຮູ້, 4) ການຮຽນຮູ້ເປັນ ສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຕົນເອງ ແລະ ເຊື່ອມໂຍງໄປສູ່ຜູ້ຮຽນຄົນອື່ນໆ ທັງດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກ, ອາລົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ.

ເຊັ່ນຄື ກອດ ແລະ ເບິນສະໄຕນ໌ (Shenker, Goss & Bernstein, 1996) ກ່າວເຖິງຫຼັກການຂອງການ ຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນໄວ້ ດັ່ງນີ້: 1) ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ມຸ່ງເນັ້ນລົດການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ຈາກຜູ້ສອນສູ່ຜູ້ ຮຽນໃຫ້ນ້ອຍລົງ ແລະ ພັດທະນາທັກສະໃຫ້ເກີດກັບຜູ້ຮຽນ, 2) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນຫ້ອງຮຽນໂດຍລົງມີເຮັດ ຫຼາຍກວ່ານັ່ງຟັງພຽງຢ່າງດຽວ, 3) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳ ເຊັ່ນ ໄດ້ອະທິບາຍເນື້ອໃນໃນບົດຮຽນ, ອ່ານ ແລະ ຂຽນ, 4) ເນັ້ນການສຶກສາສໍາຫຼວດແນວຄິດ ແລະ ຄຸນຄ່າທີ່ມີຢູ່ໃນຕົວຂອງຜູ້ຮຽນ, 5) ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາ ການຄິດລະດັບສູງຜ່ານຂະບວນການຄິດວິເຄາະ ສັງເກດ ແລະ ປະເມີນຜົນການນໍາໃຊ້ເນື້ອໃນບົດຮຽນ, 6) ທັງຜູ້ ຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນຮັບຊໍ້າມູນການສ່ອງແສງທາງຄວາມຄິດໄດ້ຢ່າງວ່ອງໄວ.

ຊິວເບີແມນ (Silberman, 1996) ໄດ້ກ່າວເຖິງ ລັກສະນະສໍາຄັນຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ໄວ້ວ່າ ຄູ່ຕ້ອງມີການຈັດການຮຽນການສອນໃນລັກດ້າງຕໍ່ໄປນີ້ຄື: 1) ມີປະຕິສໍາພັນທີ່ດີກັບຜູ້ຮຽນ ຜູ້ຮຽນມີການ ປຶກສາຫາລືກັບເພື່ອນພາຍໃນຫ້ອງ ແລະ ຍັງມີການສ້າງສາຍໃຍການຮ່ວມມືກັນ ແລະ ການມີການເພິ່ງພາອາໃສເຊິ່ງ ກັນ ແລະ ກັນ, 2) ມີການຮຽນຮູ້ທີ່ເກີດຈາກປະສົບການຂອງຜູ້ຮຽນ, 3) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນການ ສອນ ເຊິ່ງ ສັກດາ ໄຊກິດພິນໂຍ (2005) ກ່າວວ່າ ຫຼັກການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ (active learning) ປະກອບ ດ້ວຍ 1) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້, 2) ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ, 3) ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາທັກສະການຄິດຊັ້ນສູງ ຄື ວິເຄາະ ສັງເກດ ແລະ ປະເມີນຜົນ ແລະ 4) ຜູ້ຮຽນມີທັດສະນະ ຢາກຮຽນຮູ້ ເຊັ່ນ ກະຕື່ລືລົ້ນໃນການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຕ່າງໆ.

ຊິວເບີແມນ (Silberman, 1996) ກ່າວເຖິງ ລັກສະນະສໍາຄັນຂອງການຈັດການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ຄື: 1) ມີປະຕິສໍາພັນ ຜູ້ຮຽນມີການເວົ້າຈາກກັບເພື່ອນຮ່ວມຫ້ອງ ແລະ ຍັງເປັນການສ້າງການຮ່ວມມືກັນ ແລະ ການມີ ການເພິ່ງພາອາໃສເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ, 2) ມີການຮຽນຮູ້ທີ່ເກີດຈາກປະສົບການຂອງຜູ້ຮຽນ, 3) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ໃນການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງທະວີວັດ ວັດທະນະກຸນຈະເລີນ (2006) ໄດ້ສະເໜີວ່າ ຮູບແບບການຮຽນແບບ ຫ້າວຫັນ ປະກອບດ້ວຍ 1) ຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນສຶກສາດ້ວຍຕົນເອງ ເພື່ອໃຫ້ເກີດປະສົບການທາງກົງກັບການ ແກ້ບັນຫາຕາມສະພາບຄວາມເປັນຈິງ (authentic situation) 2) ຈັດກິດຈະກຳເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ກຳນົດແນວຄິດ ການວາງແຜນ ການຍອມຮັບ ການປະເມີນຜົນ ແລະ ການນຳສະເໜີຜົນງານ, 3) ບຸລະນາການເນື້ອໃນລາຍວິຊາ ເພື່ອເຊື່ອມໂຍງຄວາມເຂົ້າໃຈວິຊາຕ່າງໆ ທີ່ແຕກຕ່າງກັນ, 4) ຈັດບັນຍາກາດໃນຫ້ອງຮຽນໃຫ້ເອື້ອອໍານວຍຕໍ່ການ ເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ (Collaboration), 5) ໃຊ້ວິທີຂອງຂະບວນການກຸ່ມ (Group processing), 6) ຈັດ ໃຫ້ມີການປະເມີນຜົນໂດຍກຸ່ມເພື່ອນ (peer assessment)

ຈາກການສຶກສາຫຼັກການຂອງການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນຂອງນັກວິຊາການຕ່າງໆ **ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ** ການ ຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນປະກອບດ້ວຍຫຼັກການຕ່າງໆ ດັ່ງນີ້:

- 1) ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ຫຼຸດປະລິມານເວລາການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ຈາກຜູ້ສອນສູ່ຜູ້ຮຽນໃຫ້ນ້ອຍລົງ ແລະ ເນັ້ນການພັດທະນາທັກສະໃຫ້ເກີດກັບຜູ້ຮຽນໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນ,
- 2) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ມີປະຕິສຳພັນກັນຢ່າງດີໃນຫ້ອງຮຽນ ໂດຍລົງມືຮຽນຮູ້ເນື້ອໃນບົດຮຽນຫຼາຍກວ່າການນັ່ງຟັງພຽງຢ່າງດຽວ,
- 3) ເນັ້ນການສຳຫຼວດກວດກາແນວຄວາມຄິດ ແລະ ຄຸນຄ່າທີ່ມີຢູ່ໃນຕົວຜູ້ຮຽນ,
- 4) ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາການຄິດລະດັບສູງໃນການວິເຄາະ ສັງເກດ ແລະ ປະເມີນຜົນການນຳເນື້ອໃນບົດຮຽນໄປປະຍຸກໃຊ້,
- 5) ຜູ້ຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນໄດ້ມີການແລກປ່ຽນຮຽນຮູ້ຂໍ້ມູນຮ່ວມກັນຢ່າງວ່ອງໄວ,
- 6) ມີການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ສອດຄ່ອງກັບປະສົບການຂອງຜູ້ຮຽນ,
- 7) ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການສ້າງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຈາກການແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ,
- 8) ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການປະຍຸກໃຊ້ຄວາມຮູ້,
- 9) ຈັດໃຫ້ມີການປະເມີນຜົນ ໂດຍກຸ່ມເພື່ອ (peer assessment)

### **3.1 ວິທີສອນ ແລະ ເຕັກນິກການສອນແບບຫ້າວຫັນ**

ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນເປັນວິທີການ (approach) ທີ່ມີຄວາມໝາຍຄອບຄຸມວິທີສອນ ແລະ ເຕັກນິກການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນເຂົ້າສູ່ສະຖານນະການການຮຽນຮູ້ຫ້າວຫັນໄດ້ ໂດຍມຸ່ງໄປທີ່ການໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນສູນກາງໃນການຮຽນການສອນ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສ້າງຄວາມຮູ້ໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງຊຶ່ງນັກການສຶກສາຫຼາຍທ່ານ ຄື: Bonwell and Eison (1991); Meyers and Jones (1993); Shenker et al. (1996); Parkinson (1999); ແລະ ມະນັດ ບຸນປະກອບ ແລະ ຄະນະ (2000) ໄດ້ກ່າວເຖິງການສົ່ງເສີມ ໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນວ່າມີວິທີສອນ ແລະ ເຕັກນິກການສອນໂດຍສະຫຼຸບ ດັ່ງນີ້:

#### **ກ. ວິທີການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາມີສ່ວນຮ່ວມ.**

1. ການອະພິປາຍເປັນກຸ່ມ ເປັນວິທີສອນທີ່ຈັດໃຫ້ມີຂັ້ນດ້ວຍເຈດຕະນາຮ່ວມກັນທີ່ຈະພິຈາລະນາເລື່ອງໃດເລື່ອງໜຶ່ງ ໂດຍນຳຂໍ້ບັນຫາ ແລະ ມຸມມອງຄວາມຄິດຕ່າງໆ ກ່ຽວກັບເລື່ອງນັ້ນໆ ມາຮ່ວມກັນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼືຊ່ວຍກັນຄິດ ກ່ຽວກັບຂໍ້ບັນຫານັ້ນ ເພື່ອຫາຂໍ້ສະຫຼຸບ ໂດຍທຸກຄົນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການເວົ້າ ແລະ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງເທົ່າທຽມກັນ ໂດຍບໍ່ມີການແຍກຜູ້ເວົ້າ ແລະ ຜູ້ຟັງ; ນັບວ່າເປັນວິທີທີ່ທຳໃຫ້ເກີດຜົນດີຫຼາຍ ເພາະເປັນການເລີ່ມຈາກ ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານຂອງນັກຮຽນໄປສູ່ປະສົບການໃໝ່ ຊ່ວຍພັດທະນາແນວຄິດ ຍົກລະດັບຄວາມສົນໃຈ ແລະ ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກຮຽນທຸກຄົນຈາກການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມ; ໃຊ້ຂະບວນການທີ່ສົ່ງເສີມນັກຮຽນໃຫ້ຄິດ, ສື່ສານ ແລະ ແບ່ງປັນຄວາມຮູ້ໃນຈົນຕະນາການທາງວິທະຍາສາດຕໍ່ກັນ ອາດຈຳແນກໄດ້ເປັນ 2 ປະເພດໃຫຍ່ໆ ຄື:

1.1 ການອະພິປາຍກຸ່ມຍ່ອຍ ເປັນການອະພິປາຍທີ່ມີປະສິດທິພາບທີ່ສຸດຢ່າງໜຶ່ງທີ່ສາມາດໃຊ້ໄດ້ກັບການຮຽນວິທະຍາສາດທຸກບົດຮຽນໃນກໍລະນີທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ມີການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນກັນຢ່າງທົ່ວເຖິງ;

1.2 ການອະພິປາຍໃນຫ້ອງຮຽນ ເປັນການອະພິປາຍທີ່ມັກມີຜູ້ສອນເປັນຜູ້ນຳໃນການອະພິປາຍ, ມັກໃຊ້ເພື່ອສ້າງຄວາມສົນໃຈໃຫ້ຜູ້ຮຽນເລີ່ມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນໃນເລື່ອງໃດເລື່ອງໜຶ່ງ ຊຶ່ງອາດເປັນການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນຫຼືສະຫຼຸບບົດຮຽນ;

2. ເກມ ໝາຍເຖິງ ກິດຈະກຳທີ່ໃຊ້ຜູ້ຫຼິ້ນໜຶ່ງຄົນ ຫຼື ຫຼາຍກວ່າເປັນການແຂ່ງຂັນທີ່ມີກະກົດກະຕິກາ ຊຶ່ງຈະ ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນສະໜັບສະໜູນ, ຕື່ນເຕັ້ນ, ມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ກະຕຸ້ນໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ຊ່ວຍພັດທະນາ ທັກສະການແກ້ບັນຫາ, ການສື່ສານ, ການຟັງ ການຮ່ວມມືກັນ ໂດຍຜູ້ສອນສາມາດໃຊ້ເກມໃນການເສີມແຮງ, ທົບ ທວນຜົນການສອນ, ຂໍ້ມູນຄວາມຈິງ, ທັກສະ ແລະ ແນວຄິດຈົນຕະນາການ; ສິ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນ ເອງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສົນໃຈບົດຮຽນ, ຜູ້ຮຽນອ່ອນ ແລະ ເກັ່ງສາມາດເຮັດງານຮ່ວມກັນໄດ້ດີ, ທຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນອ່ອນເກີດ ກຳລັງໃຈໃນການຮຽນຫຼາຍຂຶ້ນ ທັງອາດໃຊ້ເປັນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຢ່າງບໍ່ເປັນທາງການໄດ້ອີກດ້ວຍ;

3. ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ເປັນວິທີສອນທີ່ໃຊ້ເມື່ອຜູ້ສອນຕ້ອງການສຳຫຼວດຄວາມເຂົ້າໃຈ, ທັດນະ ແລະ ແນວຄິດ ຫຼື ຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ຊັດເຈນວ່າບຸກຄົນທີ່ຢູ່ໃນສະຖານະການໜຶ່ງ ນັ້ນຮູ້ສຶກຢ່າງໃດ ແລະ ເພື່ອເປັນ ການໃຫ້ຂໍ້ມູນສຳລັບອະພິປາຍຕໍ່ໄປ ໂດຍຈັດໃຫ້ມີການສະແດງໃນສະຖານະການທີ່ຄ້າຍຊິວິດຈິງ, ຜູ້ຮຽນສວມບົດບາດເປັນຜູ້ກ່ຽວຂ້ອງທີ່ຢູ່ໃນສະຖານະການນັ້ນໆ ສິ່ງສຳຄັນທີ່ຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມຮູ້, ຄວາມ ເຂົ້າໃຈ, ແນວຄິດ ແລະ ຄຳນິຍົມ ຄື: ການອະພິປາຍຫຼັງການສະແດງ, ນອກຈາກການເປັນຜູ້ສັງເກດການແລ້ວ, ຜູ້ ສອນຈະເປັນຜູ້ນຳອະພິປາຍ ຜູ້ກຳນົດບົດບາດ ຜູ້ຄວບຄຸມເວລາ ແລະ ຊ່ວຍແກ້ໄຂບັນຫາ ທີ່ອາດເກີດຂຶ້ນລະຫວ່າງ ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ໂດຍອີງປະກອບຫຼັກຂອງການສະແດງບົດບາດສົມມຸດຈະປະກອບດ້ວຍບຸກຄົນທີ່ ກ່ຽວຂ້ອງ, ປະເດັນບັນຫາທີ່ຈະທຳຄວາມເຂົ້າໃຈ ຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງບຸກຄົນ, ເວລາ ແລະ ສະຖານທີ່ທີ່ເກີດ ເຫດການ

4. ການສະແດງລະຄອນ ມີລັກສະນະຄ້າຍກັບການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ກ່າວຄື: ເປັນວິທີການທີ່ ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ສະແດງບົດບາດຕາມທີ່ໄດ້ຮັບ, ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງລາວທີ່ສະແດງ ແຕ່ໃຊ້ເວລາ ຫຼາຍກວ່າ ບົດບາດສົມມຸດ ຈຶ່ງເໝາະສຳລັບໃຊ້ສອນໃນເນື້ອໃນທີ່ຍາກ;

5. ການໃຊ້ກຳລະນິສຶກສາ ເປັນວິທີໜຶ່ງທີ່ສິ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ຈັກວິເຄາະສະຖານະການແວດລ້ອມ ສະເພາະ ເລື່ອງ ຫຼື ສະເພາະກຳລະນິ ຊຶ່ງອາດເປັນເລື່ອງທີ່ສົມມຸດຂຶ້ນ ຫຼື ເລື່ອງທີ່ເປັນຊີວິດຈິງທີ່ອະທິບາຍສິ່ງທີ່ເກີດ ຂຶ້ນໃນຊຸມຊົນ ຊຶ່ງມັກຈະກ່ຽວກັບບັນຫາທີ່ຜູ້ໜຶ່ງ ຫຼື ຫຼາຍຄົນກຳລັງປະສົບພົບພູ້ ການໃຊ້ກຳລະນິສຶກສາຈະເປີດໂອ ກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຮ່ວມພິຈາລະນາ ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ເພື່ອສະຫຼຸບບັນຫາ, ແນວຄິດ ແລະ ແນວທາງແກ້ບັນຫາ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງໃຫ້ ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນ ແລະ ສະພາບຄວາມເປັນຈິງທີ່ເລິກເຊິ່ງ ພັດທະນາຄວາມ ຄິດ, ທັກສະການແກ້ບັນຫາ ແລະ ການປະຍຸກໃຊ້ຄວາມຮູ້ເດີມ, ສ້າງຄວາມເຊື່ອໝັ້ນວ່າ ການຕັດສິນໃຈຂອງຕົນມີ ຄວາມສຳຄັນ ແລະ ເຊື່ອຖືໄດ້ ແລະ ສ້າງແຮງຈູງໃຈທີ່ຈະຮຽນສິ່ງອື່ນຕໍ່ໄປ;

6. ການສອນໂດຍໃຊ້ສະຖານະການຈຳລອງ ເປັນການສອນທີ່ມີການລຽນແບບສະພາບເຫດການ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການໃຫ້ມີຄວາມຄ້າຍຄືກັບເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຊີວິດຈິງ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນບົດ ຮຽນ ຈາກນັ້ນສະເໜີເປັນກິດຈະກຳການສອນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ທົດລອງຝຶກປະຕິບັດ, ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼື ຕັດສິນໃຈເລືອກແນວທາງແກ້ບັນຫາຈາກສະຖານະການນັ້ນ, ທຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະສົບການໃນສະພາບທີ່ໃກ້ຄຽງ ກັບຄວາມເປັນຈິງຫຼາຍທີ່ສຸດ ຊຶ່ງວິທີການນີ້ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນຫຼັກການທາງວິທະຍາ ສາດ ແລະ ຂະບວນການຕ່າງໆ ທີ່ບໍ່ສາມາດເຫັນເປັນຮູບປະທຳໄດ້ ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ສຶກຮ່ວມຕໍ່ເຫດການໄດ້ດີ ອີກ ທັງຍັງສາມາດຖ່າຍທອດການຮຽນຮູ້ໄປສູ່ການປະຕິບັດຈິງໄດ້ຕໍ່ໄປ ໂດຍຜູ້ສອນຕ້ອງກະກຽມອຸປະກອນ ບັດກຳນົດ ບົດບາດ ຕະຫຼອດຈົນກ່າວນຳ ແລະອະທິບາຍບົດບາດຂອງຜູ້ຮຽນໃຫ້ເຂົ້າໃຈກົງກັນ.

## ຂ. ເທັກນິກການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາມີສ່ວນຮ່ວມ (Active reading)

1. ການອ່ານທີ່ຫ້າວຫັນ (active reading) ເປັນວິທີການອ່ານຢ່າງມີປະສິດທິພາບຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈເລື່ອງທີ່ອ່ານໄດ້ດີຂຶ້ນ, ບໍ່ແມ່ນການອ່ານແບບເຜີນໆ ຫຼື ອ່ານໄປເລື້ອຍໆ ເໝືອນກັບການອ່ານທົ່ວໄປ ແຕ່ເປັນການອ່ານທີ່ມີວັດຖຸປະສົງ ເພື່ອຫາຄໍາຕອບຫຼືຕັ້ງຄໍາຖາມ ໂດຍປະມວນຄວາມຄິດຈາກສິ່ງທີ່ອ່ານ ເພື່ອໃຫ້ໝັ້ນໃຈວ່າຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບບົດຮຽນຈາກການອ່ານຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ທັງໄດ້ໃຊ້ວິຈາລະນາຍານໃນການວິເຄາະເລື່ອງທີ່ອ່ານເປັນການອ່ານເນື້ອໃນຢ່າງຕັ້ງໃຈ ແລະ ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສົນໃຈ, ຄື້ນຄວ້າເພີ່ມເຕີມດ້ວຍຕົວຜູ້ຮຽນເອງໂດຍ ໃຊ້ເທັກນິກຕ່າງໆ ທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມຜູ້ຮຽນໃນການອ່ານ ແລະ ທໍາຄວາມເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນໄດ້ ດັ່ງນີ້:

1.1 ການເນັ້ນຄໍາ (emphasizing) ເປັນກິດຈະກຳທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເລືອກຄໍາ ວະລີ ປະໂຫຍກ ຫຼື ຂໍ້ມູນອອກຈາກເນື້ອໃນທີ່ກຳນົດ ເພື່ອກະຕຸ້ນນັກຮຽນໃຫ້ເຫັນຄໍາສໍາຄັນ ຫຼື ທັດສະນະແນວຄິດທີ່ສໍາຄັນ ຊຶ່ງເຮັດໄດ້ຫຼາຍວິທີ ເຊັ່ນ: ຂີດເສັ້ນໃຕ້ກ້ອງຂໍ້ຄວາມ ແລະ ວົງອ້ອມຂໍ້ມູນ;

1.2 ການເວັ້ນຄໍາ (clozing) ເປັນກິດຈະກຳແບບຄາດຄະເນ ໂດຍລຶບຄໍາສໍາຄັນ (Keyword) ໃນເນື້ອໃນອອກບາງສ່ວນ ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນເພີ່ມເນື້ອໃນໃຫ້ສົມບູນ, ຜູ້ສອນອາດກຳນົດຄໍາສໍາລັບເຕີມໃສ່ ຫຼື ບໍ່ກຳນົດກໍ່ໄດ້;

1.3 ການຈັດລຽງລຳດັບ (sequencing) ເປັນກິດຈະກຳຕັດແບ່ງເນື້ອໃນຄວາມຮູ້ອອກເປັນສ່ວນໆ ສະລັບກັນ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຮຽນຈັດລຽງລຳດັບເຫດຜົນຂອງເຫດການຕາມເນື້ອໃນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ;

1.4 ການລະບຸຊື່ (labeling) ເປັນການໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕັດເນື້ອໃນສ່ວນຂອງຂໍ້ຄວາມທີ່ກະກຽມໃຫ້ ແລ້ວນຳໄປຕິດເທິງແຜນພາບທີ່ກຳນົດ ເພື່ອກວດສອບຄວາມຮູ້ທີ່ຖືກຕ້ອງໃນການຄົ້ນຫາຊື່ຄໍາທີ່ເໝາະສົມກັບແຜນພາບ ແລະ ໃຊ້ແຜນພາບເປັນເຄື່ອງຊ່ວຍຈຳ ແລະ ແຍກເນື້ອໃນ;

1.5 ການຂຽນແຜນພາບ (drawing diagrams) ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຂຽນແຜນພາບ ຫຼື ແຜນພູມ ລຳດັບຄວາມຄິດຈາກເນື້ອຫາທີ່ອ່ານ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເບິ່ງເຫັນພາບ, ກວດກາ ແລະ ບັນທຶກຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເນື້ອໃນທີ່ກຳນົດໃຫ້ອ່ານ;

1.6 ການອ່ານເນື້ອໃນແລ້ວຕັ້ງຄໍາຖາມ (devising question) ຜູ້ສອນກະກຽມເນື້ອໃນໃຫ້ຜູ້ຮຽນອ່ານແລ້ວຕັ້ງຄໍາຖາມແລກປ່ຽນຄໍາຖາມກັນ ເພື່ອຄົ້ນຫາຄໍາຕອບ ຫຼື ອະພິປາຍຮ່ວມກັນ

1.7 ການປະສົມພາບ ຫຼື ສັນຍາລັກກັບຄໍາ (pictogram) ເປັນການປ່ຽນຄໍາ ຫຼື ພະຍັນຊະນະບາງຕົວຂອງຂໍ້ມູນໃຫ້ເປັນຮູບພາບ ຫຼື ສັນຍະລັກແທນ ຜູ້ຮຽນທຳຄວາມເຂົ້າໃຈຂໍ້ມູນທີ່ກຳນົດ ຈາກການອ່ານ ແລ້ວຈັດລຽງລຳດັບພາບສັນຍະລັກ ແລະ ຄຳຕ່າງໆ ຄ້າຍພາບປົດສະໜາ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນມ່ວນຊື່ນ, ກະຕຸ້ນການອ່ານ, ການເກັບຂໍ້ມູນ ແລະ ຄັດເລືອກຂໍ້ມູນ

2. ການຂຽນທີ່ຫ້າວຫັນ (active writing) ເປັນວິທີກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງອອກທາງຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈ ໂດຍໃຊ້ເທັກນິກຕ່າງໆ ທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມຜູ້ຮຽນໃນການຂຽນດັ່ງນີ້:

2.1 ບັນທຶກປະຈຳວັນ (dairy) ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະທ້ອນການຮຽນຮູ້ ຂອງຕົນເອງຢ່າງອິດສະຫະ ໂດຍສື່ສານແນວຄວາມຄິດຂອງຕົນເອງດ້ວຍການຂຽນ;

2.2 ລາຍງານໃນໜັງສືພິມ (newspaper reports) ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຂຽນເນື້ອໃນຮູບຂອງ ບົດຄວາມ, ບົດສຳພາດສຳລັບຕີພິມໃນໜັງສືພິມ ຫຼື ໃຫ້ເລືອກບົດຄວາມຈາກວາລະສານ, ໜັງສືພິມ ເພື່ອມາຂຽນ ລາຍງານ ຂໍ້ມູນຄວາມຈິງ;

2.3 ການຂຽນຮ້ອຍແກ້ວ, ກາບ, ກອນ (phrase and poet) ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສ້າງສັນງານ ຂຽນທີ່ນຳໄປສູ່ແນວຄວາມຄິດ ຫຼື ການວິເຄາະຂໍ້ມູນທີ່ເປັນຈິງ, ການບັນລະຍາຍປະສົບການ ຫຼື ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຜູ້ ຮຽນ ການຂຽນລາຍງານໂຄງການ ຫຼື ລາຍງານ;

2.4 ບົດລະຄອນ (drama) ຜູ້ສອນອາດໃຊ້ເທັກນິກການຂຽນບົດລະຄອນໂດຍໃຊ້ເນື້ອໃນທາງການ ຮຽນເປັນຫຼັກ, ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຂຽນສະທ້ອນຄວາມຮູ້, ແນວຄິດ, ຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼື ຄວາມຄິດເລີ່ມຕົ້ນທີ່ສ້າງສັນ;

2.5 ການຂຽນຈົດໝາຍ (letter) ເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສື່ສານສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ ໂດຍການ ຂຽນຈົດໝາຍໂຕ້ຕອບກັບຜູ້ໃກ້ຊິດ ເພື່ອດູແລບົດວິນ ພັດທະນາ ແລະເສີມຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງທີ່ຮຽນ;

2.6 ການນຳສະເໜີ (presentation) ເປັນການລາຍງານຜົນການຄົ້ນຄວ້າຂອງຜູ້ຮຽນໃຫ້ຜູ້ອື່ນຮູ້ ຊຶ່ງ ອາດຢູ່ໃນຮູບແບບຂອງການສ້າງໂປດສະເຕີຣ໌ ຫຼື ແຜ່ນພັບກຳໄດ້

3. ການທຳງານກຸ່ມຍ່ອຍ (Small group Work) ເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນທຳງານກຸ່ມຍ່ອຍໆ ເວົ້າ ຄຸຍແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນ ແລະ ພັດທະນາທັກສະການທຳງານຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ວິທີນີ້ຈະປະສົບຜົນສຳເລັດເມື່ອ ນັກຮຽນມີເວລາສະທ້ອນຄວາມຄິດໃນສິ່ງທີ່ຮຽນ ຫຼື ປະສົບການທີ່ໄດ້ຮັບ ແລະ ເມື່ອຜູ້ສອນຊຶ້ງຈຸດສຳຄັນຂອງ ກິດຈະກຳ;

4. ການຮຽນແບບຮ່ວມມື (Co-operative learning) ເປັນເທັກນິກທີ່ Kagan (1994) ອ້າງເຖິງໃນ (ພິມພັນ ເດຊະຄຸບຕ໌, 1999) ໄດ້ສະເໜີໄວ້ ຊຶ່ງເທັກນິກການຮຽນແບບຮ່ວມມືດັ່ງກ່າວນີ້ Kagan ໄດ້ສະເໜີໄວ້ 2 ແບບ ຄື: ການຮຽນແບບຮ່ວມມືຢ່າງເປັນທາງການ (formal co-operative learning) ຊຶ່ງເປັນເທັກນິກການ ຮຽນແບບຮ່ວມມືທີ່ໃຊ້ເວລາຕະຫຼອດຄາບການຮຽນ ຫຼື ຕະຫຼອດກິດຈະກຳການຮຽນໃນແຕ່ລະຄາບ ແລະ ການ ຮຽນແບບຮ່ວມມືຢ່າງບໍ່ເປັນທາງການ (informal co-operative learning) ຊຶ່ງບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງ ໃຊ້ຕະຫຼອດ ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃນແຕ່ລະຄາບ, ອາດໃຊ້ໃນຂັ້ນນຳ ຫຼື ສອດແຊກໃນຂັ້ນສອນຕອນໃດໆ ກໍໄດ້ ຫຼື ໃຊ້ ໃນຂັ້ນສະຫຼຸບ, ຂັ້ນທົບທວນ, ຂັ້ນວັດຜົນ ໂດຍເທັກນິກການຮຽນແບບຮ່ວມມືແບບບໍ່ເປັນທາງການທີ່ Kagan ພັດທະນາຂຶ້ນ ແລະ ສະເໜີໃຫ້ມີສະມາຊິກ 4 ຄົນຕໍ່ກຸ່ມຊຶ່ງເປັນຂະໜາດທີ່ເໝາະສົມມີດັ່ງນີ້:

4.1 ການເວົ້າເປັນຄູ່ (rally robin) ເປັນເທັກນິກທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເວົ້າຕອບ ສະແດງຄວາມ ຄິດເຫັນເປັນຄູ່ໆ ໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ສະມາຊິກທີ່ເປັນຄູ່ໄດ້ເວົ້າກັນ ເຊັ່ນ ກຸ່ມມີສະມາຊິກ 4 ຄົນ ແບ່ງເປັນ 2 ຄູ່ ຄູ່ ໜຶ່ງປະກອບດ້ວຍສະມາຊິກຄົນທີ 1 ແລະ ຄົນທີ 2 ແຕ່ລະຄູ່ຈະເວົ້າພ້ອມກັນໄປ ໂດຍ 2 ເວົ້າ 2 ຟັງ ຈາກນັ້ນ 2 ເວົ້າ 2 ຟັງ ຕໍ່ມາ 1 ເວົ້າ 3 ຟັງ ເປັນຕົ້ນ;

4.2 ການຂຽນເປັນຄູ່ (rally table) ເປັນເທັກນິກທີ່ຄ້າຍກັບການເວົ້າເປັນຄູ່ທຸກປະການ ຕ່າງກັນພຽງ ການຂຽນເປັນຄູ່ ເປັນການຮ່ວມມືເປັນຄູ່ໆ ໂດຍຜັດປ່ຽນກັນຂຽນ ຫຼື ແຕ້ມ;

4.3 ການເວົ້າອ້ອມວົງ (round robin) ເປັນເທັກນິກທີ່ສະມາຊິກຂອງກຸ່ມຜັດປ່ຽນກັນເວົ້າ, ຕອບ, ເລົ່າ, ອະທິບາຍ ໂດຍບໍ່ໃຊ້ການຂຽນ, ການແຕ້ມ ແລະ ເປັນການເວົ້າທີ່ຜັດປ່ຽນກັນເທື່ອລະຄົນຕາມເວລາທີ່ກຳໜົດ ຈົນກວ່າຈະຄົບ 4 ຄົນ;

4.4 ການຂຽນອ້ອມວົງ (round table) ເປັນເທັກນິກທີ່ເໝືອນກັບການເວົ້າອ້ອມວົງ ແຕກຕ່າງກັນທີ່ເນັ້ນການຂຽນ ການວາດ ວິທີການ ຄື ຜູ້ປ່ຽນກັນຂຽນລົງໃນເຈ້ຍທີ່ກະກຽມໄວ້ທີ່ລະຄົນ ຕາມເວລາທີ່ກຳນົດ ເທັກນິກນີ້ອາດດັດແປງໃຫ້ສະມາຊິກທຸກຄົນຂຽນຄຳຕອບ ຫຼື ບັນທຶກຜົນການຄິດພ້ອມໆ ກັນ ທັງ 4 ຄົນ ຕ່າງຄົນຕ່າງຂຽນໃນເວລາທີ່ກຳນົດ ເອີ້ນເທັກນິກນີ້ວ່າ ການຂຽນພ້ອມກັນອ້ອມວົງ (simultaneous round table);

4.5 ການແກ້ບັນຫາດ້ວຍການຕໍ່ຮູບພາບ (jigsaw problem solving) ເປັນເທັກນິກທີ່ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຄິດຄຳຕອບຂອງຕົນເອງໄວ້ ຈາກນັ້ນກຸ່ມນຳຄຳຕອບຂອງທຸກໆ ຄົນມາຮ່ວມອະພິປາຍ ເພື່ອຫາຄຳຕອບທີ່ດີທີ່ສຸດ;

4.6 ຄິດດ່ຽວ-ຄິດຄູ່-ຮ່ວມກັນຄິດ (think-pair-share) ເປັນເທັກນິກໂດຍເລີ່ມຈາກບັນຫາ ຫຼື ໂຈດຄຳຖາມ ໂດຍສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຄິດຫາຄຳຕອບດ້ວຍຕົນເອງກ່ອນ ແລ້ວນຳຄຳຕອບໄປອະພິປາຍກັບເພື່ອນເປັນຄູ່ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງນຳຄຳຕອບຂອງຕົນ ຫຼື ຂອງເພື່ອນທີ່ເປັນຄູ່ເລົ່າໃຫ້ເພື່ອນໆ ຟັງ;

4.7 ອະພິປາຍເປັນຄູ່ (pair discussion) ເປັນເທັກນິກທີ່ເມື່ອຜູ້ສອນຖາມຄຳຖາມ ຫຼື ກຳນົດໂຈດບັນຫາ ແລ້ວໃຫ້ສະມາຊິກຮ່ວມກັນຄິດ ແລະ ອະພິປາຍເປັນຄູ່;

4.8 ອະພິປາຍເປັນທີມ (team discussion) ເປັນເທັກນິກທີ່ ເມື່ອຜູ້ສອນຕັ້ງຄຳຖາມແລ້ວໃຫ້ສະມາຊິກຂອງກຸ່ມທຸກໆ ຄົນຮ່ວມກັນຄິດ, ເວົ້າ ແລະ ອະພິປາຍພ້ອມກັນ;

4.9 ເຮັດເປັນກຸ່ມ-ເປັນຄູ່ ແລະ ຄົນດຽວ (team-pair-solo) ເປັນເທັກນິກທີ່ເມື່ອຜູ້ສອນກຳໜົດບັນຫາຫຼື ວຽກໃຫ້ເຮັດແລ້ວ ສະມາຊິກຈະເຮັດວຽກຮ່ວມກັນທັງກຸ່ມ ຈົນເຮັດງານໄດ້ສຳເລັດແລ້ວ ຈາກນັ້ນຈະແບ່ງສະມາຊິກເປັນຄູ່ໃຫ້ເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັນເປັນຄູ່ຈົນກວ່າວຽກສຳເລັດ ແລ້ວເຖິງຂັ້ນສຸດທ້າຍໃຫ້ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນເຮັດວຽກດ່ຽວຈົນສຳເລັດ;

4.10 ການເຮັດໂຄງການເປັນກຸ່ມ (team project) ເປັນເທັກນິກການຮຽນດ້ວຍວິທີໂຄງການ ໂດຍຜູ້ສອນອາດຈະກຳນົດວິທີການສ້າງໂຄງການ ລະບຸບົດບາດຂອງສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນໃນກຸ່ມໃຫ້ຮ່ວມກັນສ້າງໂຄງການຕາມການມອບໝາຍ ຫຼື ອາດໃຊ້ວິທີໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮ່ວມກັນຄິດສ້າງໂຄງການ;

4.11 ການຫາຂໍ້ຍຸດຕິ (showdown) ເປັນເທັກນິກທີ່ໃຊ້ໃນການທົບທວນຄວາມຮູ້ ແລະ ວັດຄວາມຮູ້ຊຶ່ງອາດໃຊ້ໄດ້ໃນທຸກຂັ້ນຕອນຂອງການສອນ;

4.12 ການໃຫ້ຂໍ້ມູນສະທ້ອນຄືນແບບໝຸນວຽນ (rotating feedback) ເປັນເທັກນິກທີ່ສະມາຊິກທຸກຄົນໃຫ້ຂໍ້ມູນສະທ້ອນຄືນ ຊຶ່ງອາດເປັນຂໍ້ຄິດ, ຂໍ້ສະເໜີແນະ, ຂໍ້ຕິ ແລະ ຂໍ້ບົກຜ່ອງຕໍ່ຜົນງານຂອງເພື່ອນ ໂດຍໝຸນວຽນໄປຈົນຄືບຄືນຢ່າງເປັນລະບົບ ຫຼື ອາດມີການກຳນົດເວລາດ້ວຍກໍໄດ້.

### **ຄ. ຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບທ້າວຫັນ**

ບານດ໌ວິນ ແລະ ວິນລຽມສ໌ (Baldwin & Williams, 1988) ໄດ້ສະເໜີຂັ້ນຕອນຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນໄວ້ 4 ຂັ້ນ ຄື: 1) ຂັ້ນກະກຽມຄວາມພ້ອມ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນນຳຜູ້ຮຽນເຂົ້າສູ່ເນື້ອໃນບົດຮຽນໂດຍການສ້າງແຮງຈູງໃຈໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນການຢາກທີ່ຈະຮຽນຮູ້ຕໍ່ໄປ, 2) ຂັ້ນປະຕິບັດວຽກກຸ່ມ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າກຸ່ມຍ່ອຍ ເພື່ອເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັນ ແລະ ສະຫຼຸບຄວາມຄິດເຫັນຂອງກຸ່ມອີກທັງຕ້ອງແລກປ່ຽນຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນລະຫວ່າງກຸ່ມອື່ນໆ ໂດຍທີ່ຜູ້ສອນຕ້ອງເພີ່ມຂໍ້ມູນໃຫ້ສົມບູນ, 3) ຂັ້ນປະຍຸກໃຊ້ເປັນຂັ້ນທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຮັດແບບຝຶກຫັດ ຫຼື ເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ, 4) ຂັ້ນຕິດຕາມຜົນ ເປັນຂັ້ນທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້

ຄື້ນຄວ້າອິດສະຫຼະເພີ່ມຂຶ້ນ ໂດຍຈັດສ້າງເປັນລາຍງານ ຫຼື ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນບັນທຶກປະຈຳວັນ ລວມເຖິງໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຂຽນສະຫຼຸບຄວາມຮູ້ທີ່ໄດ້ຮັບໃນຊົ່ວໂມງຮຽນນັ້ນໆ.

ຈອນສັນ ແລະ ຄົນອື່ນໆ (Johnson et al., 1991) ກ່າວວ່າ ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນ ສາມາດ ເຮັດຕາມຂັ້ນຕອນໄດ້ ດັ່ງນີ້:

1) ຂັ້ນນຳ (3 – 5 ນາທີ) ເປັນຂັ້ນທີ່ສະແດງໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຫັນເຖິງຄວາມເຊື່ອມໂຍງລະຫວ່າງເນື້ອໃນທີ່ຈະ ສອນກັບສິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນມີພື້ນຖານຢູ່ກ່ອນແລ້ວ ພ້ອມທັງລະບຸໂຄງຮ່າງຂອງເນື້ອໃນ ແນວຄິດ ປະເດັນຫຼັກໃນການ ສອນ ຜູ້ຮຽນຈະເຫັນຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຢາກຮຽນຮູ້ເລື່ອງນັ້ນຫຼາຍຂຶ້ນ,

2) ຂັ້ນສອນ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນສອນເນື້ອໃນ (10 – 15 ນາທີ) ຕາມດ້ວຍກິດຈະກຳອື່ນໆ (3 – 4 ນາທີ) ປົກກະຕິຜູ້ສອນມັກຈະສອນຕິດຕໍ່ກັນເປັນເວລາດົນນານ ເຊິ່ງຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເມື່ອຍ ແລະ ບໍ່ກະຕຸ້ນການຮຽນຮູ້ ຈາກການສຶກສາເຫັນວ່າ ສະມາທິ ຫຼື ຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນຈະລົດລົງຢ່າງວ່ອງໄວພາຍໃນ 15 ນາທີ ດັ່ງນັ້ນ ໃນ ຮູບແບບການສອນຈຶ່ງແນະນຳການສອນ 10 – 15 ນາທີ ຕາມດ້ວຍກິດຈະກຳອື່ນ 3 – 4 ນາທີ ເພື່ອປ່ຽນບັນຍາກາດ ແລະ ເປັນການໃຫ້ໂອກາດ ຜູ້ສອນມີປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ຮຽນ ເຊັ່ນ ການຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕອບ ຫຼື ຈະໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຊ່ວຍກັນຄິດເປັນກຸ່ມເພື່ອຕອບ ຜູ້ຮຽນຈະເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນ ແລະ ຈຳໄດ້ດົນກວ່າ ຖ້າມີການອະພິປາຍຮ່ວມກັນ ຜູ້ ສອນຈະເຮັດຊ້ຳ ໂດຍສອນເນື້ອໃນສັບປ່ຽນກັບກິດຈະກຳເລື້ອຍໆ ໄປຈົນໃກ້ໝົດເວລາ,

3) ຂັ້ນສະຫຼຸບ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ຮຽນສະຫຼຸບເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ໄດ້ຮຽນມາດ້ວຍຕົນເອງ (4 – 6 ນາທີ) ໂດຍ ຜູ້ສອນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະຫຼຸບຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງຕົນເອງ ໂດຍຂຽນໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງເນື້ອໃນລົງໃນແຜ່ນກະດານ ແລະ ແລກປ່ຽນກັບເພື່ອນຂ້າງໆ ກັນ ອ່ານ ຫຼື ຜູ້ສອນອາດຈະສຸມໃສ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນອອກອ່ານໜ້າຫ້ອງຮຽນ.

ມົວຣ໌ (Moore, 1994) ໄດ້ສະເໜີຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນ ດັ່ງນີ້:

1) ຂັ້ນນຳ ເປັນຂັ້ນທີ່ນຳຜູ້ຮຽນເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນດ້ວຍສະຖານະການໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ເພື່ອສ້າງແຮງຈູງໃຈ ໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນ,

2) ຂັ້ນປະຕິບັດປັນຂັ້ນທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຫາທັດສະນະແນວຄິດຂອງເນື້ອໃນໃນແຕ່ລະໜ່ວຍ ໂດຍໃຊ້ ຂະບວນການກຸ່ມ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນນຳສະເໜີທັດສະນະແນວຄິດທີ່ຄົ້ນພົບ,

3) ຂັ້ນສະຫຼຸບ ຂັ້ນນີ້ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນຊ່ວຍກັນສະຫຼຸບບົດຮຽນໃນແຕ່ລະເນື້ອໃນ,

4) ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນໃຫ້ນັກຮຽນເຮັດແບບຝຶກຫັດ ແລະ ປະເມີນຜົນຈາກແບບສັງເກດ ພຶດຕິກຳ ໃນກິດຈະກຳ ແລະ ບັນທຶກການຮຽນຮູ້.

ສິລິພອນ ມະໂນພິເຊດວັດທະນາ (2004) ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຮຽນຮູ້ແບບກະຕືລືລົ້ນ ດັ່ງນີ້

1) ຂັ້ນທີ 1 ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ເນື້ອໃນບົດຮຽນ ເປັນຂັ້ນກະກຽມຄວາມພ້ອມຂອງຜູ້ຮຽນ ໂດຍການສ້າງແຮງ ຈູງໃຈໃນການຮຽນຮູ້ທົບທວນຄວາມຮູ້ເກົ່າ ຫຼື ທັດສະນະທີ່ຈຳເປັນຕ້ອງເປັນທີ່ຕັ້ງສຳລັບຄວາມຮູ້ໃໝ່ ແນະນຳຫົວຂໍ້ ເລື່ອງທີ່ຈະຮຽນ,

2) ຂັ້ນທີ 2 ຂັ້ນກິດຈະກຳຊີ້ນຳ ປະສົບການເປັນການສະເໜີສະຖານະການດ້ວຍກິດຈະກຳທີ່ໜ້າສົນໃຈ ສຳພັນກັບປະສົບການຂອງຜູ້ຮຽນ ແລະ ເປັນສິ່ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຊີວິດປະຈຳວັນຂອງຜູ້ຮຽນ ກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ທັງໝົດຈະລວມເຖິງການໄດ້ສົນທະນາສື່ສານ ແລະ ການໄດ້ຮັບປະສົບການຄື (1) ສົນທະນາສື່ສານກັບຕົນເອງ ດ້ວຍກິດຈະກຳການອ່ານ/ການຂຽນທີ່ກະຕືລືລົ້ນ ແລະ ການຂຽນແຜນທີ່ຄວາມຄິດ, (2) ສົນທະນາສື່ສານກັບຜູ້ອື່ນ

ດ້ວຍກິດຈະກຳອະພິປາຍກຸ່ມ ການຮຽນແບບຮ່ວມແຮງຮ່ວມໃຈ ແລະ ເກມ, (3) ປະສົບການຈາກການລົງມືເຮັດ ລົງມືທຳດ້ວຍກິດຈະກຳປະຕິບັດການທັກສະພື້ນຖານ ການທົດລອງ ແລະ ການສອບສວນ, (4) ປະສົບການຈາກ ການສັງເກດກັບເຫດການຈິງໂດຍກົງ ຫຼື ໂດຍອ້ອມ ດ້ວຍກິດຈະກຳການສະແດງລະຄອນ ບົດບາດສົມມຸດ ການໃຊ້ ກໍລະນີສຶກສາ ແລະ ການສຶກສານອກສະຖານທີ່,

3) ຂັ້ນທີ 3 ຂັ້ນກິດຈະກຳສະຫຼຸບເຊື່ອມໂຍງ ແລະ ປະຍຸກໃຊ້ ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກທັກສະ ແລະ ນຳ ຄວາມຮູ້ໄປໃຊ້ໃນສະຖານະການໃໝ່ ໂດຍຜູ້ຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບແນວຄິດ ຫຼັກການ ແລະ ແນວຄວາມຄິດຂອງ ເນື້ອໃນບົດຮຽນ ເພື່ອຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ນຳແນວຄວາມຄິດ ແລະ ຫຼັກການດັ່ງກ່າວໄປໃຊ້ໃນການແກ້ບັນຫາໃນສະຖານະ ການໃໝ່ຕໍ່ໄປ ເປັນການບຸລະນາການປະສົບການ ແນວຄວາມຄິດຫຼັກການ ແລະ ກົດເກນສູ່ການສ້າງແນວຄວາມຄິດ ທີ່ມີຄວາມໝາຍ ແລະ ຈະແຈ້ງຢ່າງຂັ້ນ ເຊິ່ງສະມາຊິກໃນກຸ່ມຈະຮ່ວມກັນແກ້ສະຖານະການບັນທີ່ໄດ້ຮັບມອບໝາຍ,

4) ຂັ້ນທີ 4 ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນການປະເມີນເພື່ອປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາຜູ້ຮຽນ ໂດຍໃຊ້ການປະເມີນ ຜົນຕາມສະພາບຈິງ ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄິດຕົກຕອງໃນສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ ແລະ ປະເມີນຄວາມຄິດນັ້ນຂອງຜູ້ຮຽນ,

ສຸຊາດາ ນະທິຕານິນ (2007) ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດປະສົບການແບບປະຕິບັດຕົວຈິງ ດັ່ງນີ້:

1) ຂັ້ນນຳ ເປັນການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນດ້ວຍການສົນທະນາ ຕອບຄຳຖາມ ເພື່ອທົບທວນປະສົບການເດີມ ໂດຍຄູ່ມືບົດບາດໃນການກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສົນໃຈ ແລະ ມີຄວາມພ້ອມກ່ອນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ,

2) ຂັ້ນປະຕິບັດເປັນຂັ້ນທີ່ເດັກຮຽນຮູ້ຈາກການລົງມືປະຕິບັດຕົວຈິງ ແລະ ມີປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ອື່ນຈາກ ການຄົ້ນຄວ້າ ທົດລອງ ແລະ ປະຕິບັດການ ເພື່ອສືບຄົ້ນຫາຄຳຕອບຈົນສ້າງອົງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ,

3) ຂັ້ນສະຫຼຸບ ເປັນການສົນທະນາຮ່ວມກັນລະຫວ່າງເດັກ ແລະ ຄູ່ ເມື່ອເຮັດກິດຈະກຳສຳເລັດຮຽບຮ້ອຍ ເພື່ອທົບທວນປະສົບການ ແລະ ນຳສະເໜີຜົນງານທີ່ສະທ້ອນຄວາມຄິດເຫັນຈາກການລົງມືປະຕິບັດ

ຈາກແນວຄິດທົດສະດີທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນ ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບທ້າວຫັນ ປະກອບມີ 4 ຂັ້ນຕອນຄື:

1) ຂັ້ນທີ 1 ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ ເປັນຂັ້ນກະກຽມຄວາມພ້ອມຂອງຜູ້ຮຽນ ໂດຍການສ້າງແຮງຊູງໃຈໃນ ການຮຽນຮູ້ທົບທວນຄວາມຮູ້ເດີມ ຫຼື ຍົກຕົວຢ່າງສະຖານະການໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຫັນຕົວຢ່າງ ແລະ ຕັ້ງກະຕິກາຮ່ວມກັນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມພ້ອມ ແລະ ເກີດຄວາມສົນໃຈ,

2) ຂັ້ນທີ 2 ຂັ້ນນຳສະເໜີສະຖານະການ ເປັນການນຳສະເໜີສະຖານະການດ້ວຍກິດຈະກຳທີ່ໜ້າສົນໃຈ ສຳພັນກັບປະສົບການຂອງຜູ້ຮຽນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮ່ວມກັນວາງແຜນການແກ້ບັນຫາ ຮ່ວມກັນຄິດວິເຄາະບັນຫາ ແລະ ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສອບຖາມໃນສິ່ງທີ່ພວກເຂົາເຈົ້າສົງໃສ,

3) ຂັ້ນທີ 3 ຂັ້ນສະຫຼຸບກິດຈະກຳເຊື່ອມໂຍງ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືແກ້ບັນຫາຕາມທີ່ໄດ້ວາງແຜນໄວ້ ມີການແລກປ່ຽນຄວາມຄິດກັນລະຫວ່າງເພື່ອນ ແລະ ຄູ່ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການແກ້ບັນຫາ ໂດຍຜູ້ສອນເປັນຜູ້ຄອຍ ແນະນຳ ແລະ ຜູ້ຮຽນຮ່ວມກັບສະຫຼຸບຄວາມຮູ້ ຫຼື ແນວຄວາມຄິດທີ່ໄດ້ ເພື່ອສະທ້ອນຄວາມຄິດທີ່ໄດ້ຈາກການ ລົງມືປະຕິບັດ ແລະ ເພື່ອໃຫ້ໝັ້ນໃຈວ່າຜູ້ຮຽນມີການຮຽນຮູ້ໄດ້,

4) ຂັ້ນທີ 4 ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນການປະເມີນຜົນເພື່ອປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາຜູ້ຮຽນ ໂດຍໃຊ້ການປະ ເມີນຜົນຕາມສະພາບຕົວຈິງ ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄິດຕົກຕອງໃນສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ ແລະ ປະເມີນຄວາມຄິດຂອງຜູ້ ຮຽນໄດ້ໂດຍຜ່ານຂະບວນການປະເມີນຈາກຄູ່, ເພື່ອນ ແລະ ການປະເມີນໂດຍຕົນເອງ.

ທິດສະໜາ ແຂມມະນີ (2556) ໄດ້ກ່າວໄວ້ວ່າການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື ຄືການຮຽນຮູ້ເປັນກຸ່ມຍ່ອຍ ໂດຍມີສະມາຊິກໃນກຸ່ມມີຄວາມສາມາດແຕກຕ່າງກັນປະມານ 3-6 ຄົນ ຊ່ວຍກັນຮຽນຮູ້ເພື່ອໄປສູ່ເປົ້າໝາຍຂອງ ກຸ່ມ ນັກສຶກສາຄົນສຳຄັນທີ່ເຜີຍແຜ່ແນວຄິດຂອງການຮຽນຮູ້ແບບນີ້ຄື: Salavin, David Johnson and Roger Johnson. ການຈັດການຮຽນ-ການສອນທົ່ວໄປ ເຮົາມັກຈະບໍ່ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈກ່ຽວກັບການສຳພັນ ແລະ ປະຕິສຳພັນລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນ ສ່ວນໃຫຍ່ເຮົາມັກຈະເນັ້ນໄປທີ່ຄູກັບນັກຮຽນ ຫຼື ລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນກັບບົດຮຽນ ຄວາມສຳພັນ ລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນເປັນມິຕິທີ່ມັກຈະຖືກລະເລີຍ ຫຼື ເບິ່ງຂ້າມ ທັງໝົດມີຜົນວິໄຈຊີ້ຊັດເຈນ ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຜູ້ຮຽນຕໍ່ ຕົນເອງ, ຕໍ່ໂຮງຮຽນ, ຄູ ແລະ ເພື່ອນຮ່ວມຊັ້ນມີຜົນຕໍ່ການຮຽນຫຼາຍ.

Johnson and Roger Johnson (1994:31-32) ອ້າງໃນ (ທິດສະໜາ ແຂມມະນີ, 2556, ໜ້າ. 99) ປະຕິສຳພັນລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນມີ 3 ລັກສະນະຄື:

(1)ລັກສະນະແຂ່ງຂັນກັນໃນການສຶກສາຮຽນຮູ້ ຜູ້ຮຽນແຕ່ລະຄົນຈະພະຍາຍາມຮຽນໃຫ້ໄດ້ດີ ກວ່າຄົນອື່ນ ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຄະແນນດີ ໄດ້ຮັບການຍົກຍ້ອງ ຫຼື ໄດ້ຮັບການຕອບແທນໃນລັກສະນະຕ່າງໆ.

(2)ລັກສະນະຕ່າງຄົນຕ່າງຮຽນຄື: ແຕ່ລະຄົນຕ່າງກໍ່ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບດູແລຕົນເອງໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ບໍ່ຫຍຸ້ງກ່ຽວກັບຜູ້ອື່ນ.

(3)ລັກສະນະຮ່ວມມືກັນ ຫຼື ຊ່ວຍກັນໃນການຮຽນຮູ້ຄື: ແຕ່ລະຄົນຕ່າງກໍ່ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນ ແລະ ໃນຄະນະດຽວກັນກໍ່ຕ້ອງຊ່ວຍໃຫ້ສະມາຊິກຄົນອື່ນຮຽນຮູ້ດ້ວຍ.

Slavin (1987) ແລະ Johnson and Johnson (1992) ອ້າງໃນ ໄຊວັດ ສຸທິລັດ (2558) ການຮຽນຮູ້ ແບບຮ່ວມມືເປັນວິທີການຮຽນທີ່ມີເທັກນິກທີ່ຫຼາກຫຼາຍເຊິ່ງມີຄວາມກ່ຽວຂ້ອງກັບແນວຄິດທິດສະດີນີ້ຄື:

(1)ທິດສະດີເສີມແຮງ (Reinforcement theory ) ຂອງ Skinner

ການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມືເປັນການຮຽນທີ່ຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ. ສະມາຊິກຈະໄດ້ຮັບການມອບໝາຍໜ້າທີ່ທຸກຄົນ, ຍຶດຫຼັກວ່າຄວາມສຳເລັດຂອງຕົນຄືຄວາມສຳເລັດຂອງກຸ່ມ ດັ່ງນັ້ນການເຮັດວຽກຈະຕ້ອງມີການໃຫ້ກຳລັງໃຈກັນ ລາງວັນອາດເປັນຄຳຊົມເຊີຍເພື່ອເປັນແຮງກະຕຸ້ນໃຫ້ສະມາຊິກທຸກຄົນເຮັດວຽກໃຫ້ດີທີ່ສຸດ ເພື່ອຜົນສຳເລັດຂອງກຸ່ມເຊິ່ງຫຼັກການດັ່ງກ່າວມີພື້ນຖານມາຈາກວິທີການປັບພຶດຕິການ ( Behavior modification ) ເຊິ່ງມີແນວຄິດທິດສະດີການຮຽນຮູ້ການວາງເງື່ອນໄຂແບບການກະທຳ ( Operant Conditioning ) ມີແນວຄິດວ່າການກະທຳໃດໆ ທີ່ໄດ້ຮັບການເສີມແຮງຈະມີແນວໂນ້ມທີ່ຈະເກີດຂຶ້ນ, ແຕ່ຖ້າການກະທຳໃດໆບໍ່ໄດ້ການເສີມແຮງ ຈະມີແນວໂນ້ມທີ່ລົດລົງ ແລະ ຫາຍໄປໃນທີ່ສຸດ.

ໃນການຮຽນແບບຮ່ວມມືນັ້ນ, ການໃຫ້ຄວາມສົນໃຈ, ການຍອມຮັບ ແລະ ການໃຫ້ຄຳຊົມເຊີຍຈາກກຸ່ມ ເພື່ອນ ຈະເປັນຕົວເສີມແຮງທີ່ມີປະສິດທິພາບຫຼາຍ ໂດຍສະເພາະເດັກໄວລຸ້ນມັກຈະມີທຳມະຊາດລວມກຸ່ມ, ມີຄວາມເຊື່ອໃນກຸ່ມ ແລະ ເຮັດຕາມກຸ່ມຫຼາຍກວ່າຄູ. ການຝຶກໃຫ້ກຸ່ມເພື່ອນກ່າວຄຳຊົມເຊີຍ, ຍອມຮັບ ແລະ ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈໃນຮູບແບບກົດຈະກຳທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນທັງຜູ້ສອນ ເຊິ່ງຈະໄດ້ສະແດງຄວາມສາມາດໄດ້ເຕັມທີ່, ຄະນະດຽວກັນກໍ່ເປັນຜູ້ຟັງ, ການໃຫ້ການຍອມຮັບ, ຊົມເຊີຍຜູ້ເວົ້າ ຈະມີຜົນຕໍ່ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຜູ້ທີ່ກຳລັງເຮັດໜ້າທີ່ໄດ້ເປັນຢ່າງດີ. ຄະນະຮັບຟັງການສົດສອນ ກໍ່ມີໂອກາດສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຂອງຕົນໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ໃນດ້ານການປະເມີນຜົນ, ການໃຫ້ລາງວັນ, ການມອບກຽດຕິບັດ ສຳລັບກຸ່ມທີ່ມີຄະແນນສູງສຸດ 3 ລຳດັບກໍ່ຈະເປັນສິ່ງກະຕຸ້ນໃຫ້ມີການສະແດງພຶດຕິກຳໄດ້ຕໍ່ໄປ.

## (2)ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມ ( Social Learning Theory )

ການຮຽນແບບຮ່ວມມືເປັນການເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຮັດວຽກຮ່ວມກັນເປັນກຸ່ມເໝືອນກັບການຢູ່ຮ່ວມກັນໃນສັງຄົມໜຶ່ງ ເຊິ່ງການເຮັດວຽກແບບຮ່ວມມືຈະສ້າງມິດຕະພາບທີ່ດີຕໍ່ກັນ, ຮຽນຮູ້ເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໂດຍການສັງເກດສິ່ງທີ່ຢູ່ຮອບໆຕົວ. ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມຂອງແບບດູລາກ່າວວ່າ: ຄົນເຮົາຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຢູ່ຮອບໆຕົວເຮົາຢູ່ສະເໝີ ເຊິ່ງສ່ວນໃຫຍ່ເປັນການສັງເກດ ( Observation Learning ) ຫຼື ການຮຽນແບບຈາກຕົວແບບ ເຊິ່ງຕົວແບບສາມາດຖ່າຍທອດຄວາມຄິດ ແລະ ການສະແດງໄປພ້ອມໆກັນ, ຕົວແບບຈະເຮັດໜ້າທີ່ຢຸດຢັ້ງການເກີດພຶດຕິກຳໂດຍຕົວແບບອາດເປັນບຸກຄົນຕົວຈິງ ( Live mode ) ຫຼື ຕົວແບບສັນຍາລັກ ( Symbolic ) ກໍ່ໄດ້ ສະນັ້ນການຮຽນໂດຍໃຊ້ຂະບວນການຮຽນແບບຮ່ວມມື, ສະມາຊິກຈະສະແດງພຶດຕິກຳຕ່າງໆໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອຮ່ວມມືກັນລວມທັງການມີນ້ຳໃຈເມດຕາກະລຸນນາ, ເອື້ອເພື່ອເພື່ອແພ່, ຮູ້ຈັກການເກງໃຈຜູ້ອື່ນ, ເອົາໃຈເຂົ້າມາໃສ່ໃຈເຮົາ ພຶດຕິກຳເຫຼົ່ານີ້ຈະມີການຮຽນແບບເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ຫຼື ດ້ານການສຶດສອນທີ່ເອີ້ນວ່າເພື່ອນຊ່ວຍເພື່ອນ, ທຸກຄົນຈະເຫັນພາບການສອນຂອງເພື່ອນໆ ຫາກຕົນເອງຮູ້ສຶກປະທັບໃຈເພື່ອນຄົນໃດຄົນໜຶ່ງກໍ່ຈະນຳມາຮຽນແບບ ໂດຍສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງເພື່ອນເຊິ່ງຈະມີການຈິດຈຳໃສ່ໃຈ ແລະ ສະແດງຕາມຕົວແບບ. ການມີປະຕິສຳພັນກັບສະມາຊິກກຸ່ມ ແລະ ມີທັດສະນະຄະຕິທີ່ດີຕໍ່ການຮຽນ-ການສອນກັບເພື່ອນຮ່ວມຊັ້ນ, ວິຊາທີ່ຮຽນ, ຄູ່ຜູ້ສອນ ເຊິ່ງເປັນການສົ່ງຜົນທີ່ດີຕໍ່ການດຳເນີນຊີວິດໃນອານາຄົດ.

## (3)ທິດສະດີຄວາມຕ້ອງການຂອງມາສະໂລ

ການຮຽນແບບຮ່ວມມືເປັນການຈັດປະສົບການຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ຄວາມສາມາດສະເພາະຕົວ ແລະ ດ້ວຍສັກກະຍະພາບຂອງຕົນເອງຮ່ວມມືກັນແກ້ໄຂບັນຫາຕ່າງໆ ໃຫ້ບັນລຸຜົນສຳເລັດໄດ້ດ້ວຍສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນລ້ວນແຕ່ສ່ວນໜຶ່ງຂອງກຸ່ມທີ່ໄດ້ຮ່ວມຄິດ, ວິເຄາະ, ແກ້ບັນຫາ ເຊິ່ງຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືປະຕິບັດດ້ວຍຕົວເອງເຂົາເອງ. ການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຈະເຮັດໃຫ້ເຂົາເຈົ້າເຂົ້າໃຈຜູ້ອື່ນ, ເຂົ້າໃຈຕົນເອງ, ຮູ້ຈັກຕົນເອງ ໂດຍທຳມະຊາດຂອງຄົນແລ້ວລ້ວນແຕ່ຕ້ອງການການຍອມຮັບຈາກຄົນອື່ນໃນສັງຄົມ, ຕ້ອງການສະແຫວງຫາສິ່ງແປກໃໝ່ເພື່ອສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຂອງຕົນເອງ ເຊິ່ງມາສະໂລເຫັນວ່າເດັກມີທຳມະຊາດພ້ອມທີ່ຈະສຶກສາສຳຫຼວດສິ່ງຕ່າງໆ ຄົນທຸກຄົນລ້ວນແລ້ວແຕ່ມີແຮງພາຍໃນທີ່ຈະໄປເຖິງສະພາບທີ່ເອີ້ນວ່າການຮູ້ຈັກຕົນເອງຕາມສະພາບຄວາມເປັນຈິງ ຫຼື ຕ້ອງການການຍອມຮັບໃນສ່ວນທີ່ບົກຜ່ອງ ແລະ ສ່ວນດີ ຍອມຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຈາກຄົນອື່ນທີ່ມີຕົນເອງ. ຈາກນຳທິດສະດີນີ້ມາໃຊ້ໃນການຮຽນ-ການສອນຈະມີການພັດທະນາ ແລະ ສະມັດຕາພາບທັງ 3 ດ້ານໄປພ້ອມໆກັນຄື: ຄວາມຮູ້, ອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະ ທັກສະ. ຄູ່ຄວນເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮູ້ຈັກຄິດ, ໃຊ້ເຫດໃຊ້ຜົນມີຄວາມຊື່ນຊົມທີ່ດີຕໍ່ກັບການຮຳຮຽນ, ສະມາຊິກໃນກຸ່ມຮູ້ສຶກວ່າຕົນມີຄວາມສຳຄັນ ແລະ ມີປະໂຫຍດຕໍ່ກຸ່ມ.

## (4)ທິດສະດີພັດທະນາການທາງປັນຍາ

ການຮຽນແບບຮ່ວມມືເປັນການເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຊ່ວຍເຫຼືອຮ່ວມກັນຄິດແກ້ບັນຫານັ້ນຄືຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືເຮັດ ແລະ ປະຕິບັດດ້ວຍຕົນເອງຈົນເກີດຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ. ການພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການປະຕິສຳພັນກັບສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມຄິດກ່ຽວກັບສິ່ງຕ່າງໆທີ່ເປັນຮູບປະທຳ ແລະ ມີການພັດທະນາຕໍ່ໄປເລື້ອຍໆຈົນສາມາດຄິດໃນສິ່ງທີ່ເປັນນາມມະທຳໄດ້. ສະນັ້ນຈຶ່ງສອດຄ່ອງກັບການຮຽນ-ການສອນແບບຮ່ວມມື ທີ່ມຸ່ງເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສົນທະນາ, ອະທິບາຍ, ຊັກຖາມກັນ ສົ່ງເສີມໃຫ້ພັດທະນາຄວາມຄິດ ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໃນການເຮັດວຽກ, ການແກ້ບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງເຊິ່ງຈະເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມໝັ້ນໃຈໃນຕົນເອງຫຼາຍຂຶ້ນ.

ຈາກຫຼາຍໆທິດສະດີຂ້າງເທິງນີ້, ຜູ້ຄົນຄວ້າສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ວ່າທິດສະດີການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມືຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດວຽກຮ່ວມກັນ ແລະ ມີຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນສູງຂຶ້ນ, ມີຄວາມສາມາດໃນການແກ້ໄຂບັນຫາ, ມີທັກສະທາງສັງຄົມ, ກ້າສະແດງອອກ, ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ຕົນເອງ ແລະ ກຸ່ມເຊິ່ງລວມທັງຂະບວນການຄິດ ມີເຈຕະນະຕິທີ່ດີຕໍ່ກັບວິຊາທີ່ຮຽນຮູ້.

### **1) ຄວາມໝາຍຂອງການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື**

ການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມືໝາຍເຖິງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆເປັນກຸ່ມ ໂດຍກຸ່ມນັ້ນຕ້ອງປະກອບດ້ວຍ ສະມາຊິກທີ່ມີຄວາມສາມາດແຕກຕ່າງກັນ ເພື່ອໃຫ້ແຕ່ລະຄົນເຫັນຄວາມສໍາຄັນຂອງເພື່ອນນັກຮຽນໃນກຸ່ມ ເພາະແຕ່ລະຄົນມີຄວາມສາມາດບໍ່ຄືກັນ ຈຶ່ງຕ້ອງອາໄສເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ໃນການຮຽນຮູ້ ຄົນທີ່ເກັ່ງຈະຕ້ອງຊ່ວຍເຫຼືອຄົນທີ່ອ່ອນກວ່າໃນດ້ານວິຊາການ ແຕ່ຄົນທີ່ອ່ອນໃນດ້ານວິຊາການອາດຈະເກັ່ງໃນດ້ານເວົ້າ ຫຼື ດ້ານການຊ່ວຍເຫຼືອ ແລະ ໃຫ້ກຳລັງໃຈຕໍ່ກັນ ນອກຈາກນີ້ຍັງເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເຫັນໃຈມີປະຕິສໍາພັນທີ່ດີຕໍ່ກັນ ແລະ ກັນ. ມີຄວາມຜູກພັນກັນໂດຍຢຶດຖືຫຼັກຄວາມສໍາເລັດຂອງກຸ່ມ ຫຼື ຄວາມສໍາເລັດຂອງສະມາຊິກທຸກຄົນໃນກຸ່ມ.

ການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື ໝາຍເຖິງຂະບວນການຮຽນຮູ້ໄດ້ເຖິງການຮ່ວມມື ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອກັນໃນການຮຽນຮູ້ໂດຍແບ່ງກຸ່ມຜູ້ຮຽນທີ່ມີຄວາມສາມາດຕ່າງກັນອອກເປັນກຸ່ມນ້ອຍໆ ເຊິ່ງເປັນລັກສະນະຮ່ວມກຸ່ມຢ່າງມີໂຄງສ້າງທີ່ຊັດເຈນ, ມີການທຳງານຮ່ວມກັນ, ແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນຊ່ວຍເຫຼືອເພິ່ງພາອາໄສເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນມີການຮັບຜິດຊອບຮ່ວມກັນທັງໃນສ່ວນຕົວ ແລະ ສ່ວນລວມເພື່ອໃຫ້ສະມາຊິກທຸກຄົນໃນກຸ່ມປະສົບຜົນສໍາເລັດຕາມເປົ້າໝາຍທີ່ຕົນເອງກຳນົດໄວ້ (ສຸວິດ ມູນຄຳ, ອໍລະໄທ ມູນຄຳ, 2550, ໜ້າ. 134)

(ວັດຊະລາ ເລົ່າຮຽນດີ, 2548) ໄດ້ກ່າວວ່າການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນສະພາບແວດລ້ອມທາງການຮຽນໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນເປັນກຸ່ມນ້ອຍ ແຕ່ລະກຸ່ມປະກອບດ້ວຍສະມາຊິກພາຍໃນກຸ່ມ ທີ່ມີຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ໂດຍແຕ່ລະຄົນມີສ່ວນຮ່ວມທີ່ແທ້ຈິງໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄວາມສໍາເລັດຂອງກຸ່ມລວມທັງແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນ ການແບ່ງຊັບພະຍາກອນການຮຽນຮູ້ລວມທັງກຳລັງໃຈໃຫ້ແກ່ກັນ ແລະ ກັນ. ຄົນທີ່ຮຽນເກັ່ງຈະຊ່ວຍເຫຼືອຄົນທີ່ຮຽນອ່ອນກວ່າສະມາຊິກໃນກຸ່ມບໍ່ພຽງພໍແຕ່ຮັບຜິດຊອບຕໍ່ການຮຽນຂອງຕົນເອງເທົ່ານັ້ນ ກໍ່ຕ້ອງມີການຮັບຜິດຊອບຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງເພື່ອນສະມາຊິກໃນກຸ່ມ ຄວາມສໍາເລັດຂອງບຸກຄົນຄືຄວາມສໍາເລັດຂອງກຸ່ມ.

ດັ່ງທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ດັ່ງນີ້: ຄວາມໝາຍຂອງການຮ່ວມມືໝາຍເຖິງຂະບວນການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນໄດ້ຮ່ວມມືກັນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃນການຮຽນຮູ້ໂດຍຈັດນັກຮຽນອອກເປັນກຸ່ມນ້ອຍປະມານ 4-5 ຄົນ ສະມາຊິກພາຍໃນກຸ່ມມີຄວາມສາມາດທີ່ແຕກຕ່າງກັນທາງດ້ານການຮຽນ, ເພດ, ເຜົ່າ, ເຊື້ອຊາດເຮັດວຽກຮ່ວມກັນເພື່ອເປົ້າໝາຍຂອງກຸ່ມທີ່ຈະຮຽນຮູ້ຂະບວນການຄິດ, ແກ້ໄຂບັນຫາ ແລະ ຝຶກທັກສະໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັນ ຜົນງານຂອງສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຄືຜົນງານຂອງກຸ່ມທີ່ຈະປະສົບຜົນສໍາເລັດ.

### **2) ອົງປະກອບຂອງການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື**

(Johnson and Johnson, 1994:31-37)ໄດ້ອ້າງໃນ (ທິດສະໜາ ແຂມມະນີ, 2556, ໜ້າ. 99-100)ວ່າ ອົງປະກອບຂອງການຮ່ວມມື 5 ປະການດັ່ງນີ້:

(1)ການເພິ່ງພາ ແລະ ເກື້ອກຸນກັນ (Positive and interdependence): ກຸ່ມການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື ຈະຕ້ອງມີຄວາມໝັ້ນຄົງວ່າ ສະມາຊິກກຸ່ມທຸກຄົນ ມີຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ຄວາມສໍາເລັດຂອງກຸ່ມຂຶ້ນກັບ ສະມາຊິກທຸກຄົນໃນກຸ່ມ ໃນຄະນະດຽວກັນສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນຈະປະສົບຄວາມສໍາເລັດໄດ້ກໍຕໍ່ເມື່ອກຸ່ມປະສົບ ຄວາມສໍາເລັດ ຄວາມສໍາເລັດຂອງບຸກຄົນ ແລະ ຂອງກຸ່ມຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມເອົາໃຈໃສ່ຂອງບຸກຄົນ ດັ່ງນັ້ນແຕ່ລະຄົນ ຕ້ອງຮັບຜິດຊອບໃນບົດບາດໜ້າທີ່ຂອງຕົນ ແລະ ໃນຄະນະດຽວກັນກໍ່ຊ່ວຍເຫຼືອສະມາຊິກຄົນອື່ນໆດ້ວຍ ເພື່ອ ປະໂຫຍດຮ່ວມກັນ ການຈັດກຸ່ມຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີການເພິ່ງພາຊ່ວຍເຫຼືອເກື້ອກຸນກັນສາມາດເຮັດໄດ້ຫຼາຍທາງເຊັ່ນ: ການໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີເປົ້າໝາຍດຽວກັນ ຫຼື ໃຫ້ຜູ້ຮຽນກໍານົດເປົ້າໝາຍໃນການເຮັດວຽກ ຫຼື ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນ ,ການໃຫ້ ລາງວັນຜົນງານຂອງກຸ່ມ, ການເຮັດວຽກ ຫຼື ວັດຖຸອຸປະກອນທີ່ທຸກຄົນຕ້ອງເຮັດ ຫຼື ໃຊ້ຮ່ວມກັນ , ການມອບໝາຍ ບົດບາດໜ້າທີ່ໃນການເຮັດວຽກຮ່ວມກັນຂອງແຕ່ລະຄົນ.

(2)ການປຶກສາຫາລືກັນຢ່າງໄກ້ຊິດ ( Face to face promotive interaction ): ສະມາຊິກໃນກຸ່ມມີ ການເພິ່ງພາຊ່ວຍເຫຼືອເກື້ອກຸນກັນ ເປັນປັດໃຈທີ່ຈະສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສໍາພັນຕໍ່ກັນ ແລະ ກັນ ໃນທາງທີ່ຈະ ຊ່ວຍໃຫ້ກຸ່ມບັນລຸເປົ້າໝາຍ ສະມາຊິກກຸ່ມຈະຫວ່າງໃຍ, ໄວ້ວາງໃຈ, ສົ່ງເສີມ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ແລະ ກັນໃນການເຮັດ ວຽກຕ່າງໆຮ່ວມກັນ ສົ່ງຜົນໃຫ້ເກີດສໍາພັນທະພາບທີ່ດີຕໍ່ກັນ.

(3)ຄວາມຮັບຜິດຊອບທີ່ກວດສອບໄດ້ຂອງສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນ (Individual accountability) ສະມາຊິກໃນກຸ່ມຮຽນຮູ້ທຸກຄົນຈະຕ້ອງມີໜ້າທີ່ຮັບຜິດຊອບ ແລະ ພະຍາຍາມເຮັດວຽກທີ່ໄດ້ມອບ ໝາຍຢ່າງເຕັມ ຄວາມສາມາດ ບໍ່ມີໃຜທີ່ຈະໄດ້ຮັບປະໂຫຍດໂດຍບໍ່ເຮັດໜ້າທີ່ຂອງຕົນ ດັ່ງນັ້ນກຸ່ມຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງມີການກວດສອບ ຜົນງານທັງເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ເປັນກຸ່ມ, ວິທີການທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ທຸກຄົນໄດ້ເຮັດໜ້າທີ່ຂອງຕົນຢ່າງເຕັມທີ່ເຊັ່ນ: ການຈັດກຸ່ມນ້ອຍເພື່ອໃຫ້ມີການຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໄດ້ຢ່າງທົ່ວເຖິງ ການກວດສອບເປັນລາຍບຸກຄົນ, ການສຸ່ມເອົິ້ນຊື່ໃຫ້ລາຍງານ ຄູ່ສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນໃນກຸ່ມ, ການຈັດໃຫ້ກຸ່ມມີຜູ້ສັງເກດການ, ການໃຫ້ ນັກຮຽນສອນກັນ ແລະ ກັນເປັນຕົ້ນ.

(4)ການໃຊ້ທັກສະການປະຕິສໍາພັນກັບບຸກຄົນ ແລະ ທັກສະການເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມຍ່ອຍ (Interpersonal and small-group skills): ການຮຽນຮູ້ຮ່ວມມືຈະປະສົບຜົນສໍາເລັດໄດ້ ຕ້ອງອາໄສທັກສະທີ່ສໍາ ຄັນຫຼາຍປະການເຊັ່ນ: ທັກສະທາງສັງຄົມ, ທັກສະການປະຕິສໍາພັນກັບຜູ້ອື່ນ, ທັກສະການເຮັດວຽກກຸ່ມ, ທັກ ສະການສື່ສານ ແລະ ທັກສະແກ້ບັນຫາຂັດແຍ່ງລວມທັງການເຄົາລົບ, ຍອມຮັບ, ໄວ້ວາງໃຈກັນ ແລະ ກັນ. ເຊິ່ງຄູ ຄວນສອນ ແລະ ຝຶກໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ດໍາເນີນງານໄປໄດ້.

(5)ການວິເຄາະຂະບວນການກຸ່ມ ( Group processing ): ກຸ່ມການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມືຈະຕ້ອງມີການ ວິເຄາະຂະບວນການເຮັດວຽກຂອງກຸ່ມ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ກຸ່ມເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ປັບປຸງການເຮັດວຽກ. ການວິເຄາະ ຂະບວນການກຸ່ມຄອບຄຸມການວິເຄາະການເຮັດຂອງກຸ່ມ ພຶດຕິກຳຂອງສະມາຊິກພາຍໃນກຸ່ມ ແລະ ຜົນງານຂອງ ກຸ່ມ ການວິເຄາະການຮຽນຮູ້ນີ້ອາດເຮັດໂດຍຄູ ຫຼື ຜູ້ຮຽນ, ຫຼື ທັງສອງຝ່າຍ ການວິເຄາະຂະບວນການກຸ່ມນີ້ເປັນ ຍຸດທະວິທີທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ກຸ່ມຕັ້ງໃຈເຮັດວຽກ

ການຈັດການຮຽນການສອນແບບນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ສາມາດເກີດຂຶ້ນໄດ້ທັງໃນຫ້ອງຮຽນແລະນອກຫ້ອງຮຽນ McKinney (2008) ໄດ້ສະເໜີຮູບແບບຂະບວນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນແບບໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ດັ່ງນີ້

1. ການຮຽນຮູ້ແບບແລກປ່ຽນຄວາມຄິດ (Think-Pair-Share) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄິດກ່ຽວກັບປະເດັນທີ່ກຳນົດຄົນດຽວ 2-3 ນາທີ (Think) ຈາກນັ້ນໃຫ້ແລກປ່ຽນຄວາມຄິດກັບເພື່ອນອີກຄົນ 3-5 ນາທີ (Pair) ແລະນຳສະເໜີຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ຜູ້ຮຽນທັງໝົດ (Share)
2. ການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື (Collaborative learning group) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ໂດຍຈັດກຸ່ມຍ່ອຍໆ ລະ 3-6 ຄົນ
3. ການຮຽນຮູ້ແບບທົບທວນໂດຍຜູ້ຮຽນ (Student-led review sessions) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ທົບທວນຄວາມຮູ້ ແລະ ພິຈາລະນາຂໍ້ສົງໄສຕ່າງ ໆ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ໂດຍຄູ່ຈະລໍຖ້າຊ່ວຍເຫຼືອກໍລະນີທີ່ມີບັນຫາ.
4. ການຮຽນຮູ້ແບບໃຊ້ເກມ (Games) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ສອນນຳເກມເຂົ້າມາບູລະນາການໃນການຮຽນການສອນ ຊຶ່ງໃຊ້ໄດ້ທັງໃນຂັ້ນການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ ການສອນ ການມອບໝາຍງານ ແລະ ຫຼືຂັ້ນການປະເມີນຜົນ
5. ການຮຽນຮູ້ແບບວິເຄາະວິດີໂອ (Analysis or reactions to videos) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເບິ່ງວິດີໂອ 5-20 ນາທີ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼືສະທ້ອນຄວາມຄິດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ໄດ້ເບິ່ງ ອາດໂດຍວິທີການເວົ້າໂຕ້ຕອບກັນ ການຂຽນ ຫຼື ການຮ່ວມກັນສະຫຼຸບເປັນລາຍກຸ່ມ.
6. ການຮຽນຮູ້ແບບໂຕ້ວາທີ (Student debates) ຄືການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ຈັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ນຳສະເໜີຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຈາກ ປະສົບການ ແລະ ການຮຽນຮູ້ ເພື່ອຍືນຍັນແນວຄິດຂອງຕົນເອງຫຼືກຸ່ມ
7. ການຮຽນຮູ້ແບບຜູ້ຮຽນສ້າງແບບທົດສອບ (Student generated exam questions) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນສ້າງແບບທົດສອບຈາກສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວ
8. ການຮຽນຮູ້ແບບຂະບວນການວິໄຈ (Mini-research proposals or project) ຄືການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ອີງຂະບວນການວິໄຈ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນກຳນົດຫົວຂໍ້ທີ່ຕ້ອງການຮຽນຮູ້ ວາງແຜນການຮຽນ ຮຽນຮູ້ຕາມແຜນ ສະຫຼຸບຄວາມຮູ້ຫຼືສ້າງຜົນງານ ແລະ ສະທ້ອນຄວາມຄິດໃນສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ ຫຼື ອາດເອີ້ນວ່າການສອນແບບໂຄງການ (project-based learning) ຫຼື ການສອນແບບໃຊ້ບັນຫາເປັນຖານ(problem-based learning)
9. ການຮຽນຮູ້ແບບກໍລະນີສຶກສາ (Analyze case studies) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ອ່ານກໍລະນີຕົວຢ່າງທີ່ຕ້ອງການສຶກສາ ຈາກນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນວິເຄາະ ແລະ ແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນຫຼືແນວທາງແກ້ບັນຫາພາຍ ໃນກຸ່ມ ແລ້ວນຳສະເໜີຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ຜູ້ຮຽນທັງໝົດ
10. ການຮຽນຮູ້ແບບການຂຽນບັນທຶກ (Keeping journals or logs) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ຮຽນຈົດບັນທຶກເລື່ອງຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ພົບເຫັນ ຫຼື ເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນແຕ່ລະມື້ ທັງໝົດສະເໜີຄວາມຄິດເພີ່ມເຕີມກ່ຽວກັບບັນທຶກທີ່ຂຽນ
11. ການຮຽນຮູ້ແບບການຂຽນຈົດໝາຍຂ່າວ (Write and produce a newsletter) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮ່ວມກັນຜະລິດຈົດໝາຍຂ່າວ ອັນປະກອບດ້ວຍ ບົດຄວາມ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນ ແລ້ວແຈກຈ່າຍໄປຍັງບຸກຄົນອື່ນໆ
12. ການຮຽນຮູ້ແບບແຜນຜັງຄວາມຄິດ (Concept mapping) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນອອກແບບແຜນຜັງຄວາມຄິດ ເພື່ອນຳສະເໜີຄວາມຄິດຫຼັກ ແລະ ຄວາມເຊື່ອມໂຍງກັນຂອງກອບຄວາມຄິດ ໂດຍການໃຊ້ເສັ້ນເປັນຕົວເຊື່ອມໂຍງ ອາດຈັດເຮັດເປັນລາຍບຸກຄົນ ຫຼືງານກຸ່ມແລ້ວນຳສະເໜີຜົນງານຕໍ່ຜູ້ຮຽນອື່ນໆ ຈາກນັ້ນເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົນອື່ນໄດ້ສອບຖາມ ແລະ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນເພີ່ມເຕີມ.

ນິນທະລິ ພອນທາດາວິດ (2016) ໄດ້ກ່າວເຖິງການຈັດກິດຈະກຳແບບຫ້າວຫັນໄວ້ ດັ່ງນີ້:

1. ຜູ້ສອນຄວນກຳນົດ ເປົ້າໝາຍ (purposive) ໂດຍເປົ້າໝາຍນັ້ນຄວນສຳພັນກັບກິດຈະກຳ/ວຽກທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຜູ້ຮຽນ ເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ເນັ້ນການພັດທະນາທັກສະຜູ້ຮຽນຫຼາຍກວ່າເນື້ອໃນ, ເນັ້ນການສ້າງແຮງຈູງໃຈໃນການຮຽນຮູ້ເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ;
2. ຜູ້ຮຽນຄວນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການກຳນົດແນວຄິດ ກາງວາງແຜນການຮຽນຮູ້, ຍອມຮັບການປະເມີນຜົນ ແລະ ການນຳສະເໜີຜົນງານ;
3. ວິທີການຈັດການຮຽນຮູ້ສາມາດສະທ້ອນ ສິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນຮູ້ໄດ້ຈາກກິດຈະກຳ ແລະ ຜູ້ຮຽນສາມາດໄດ້ຮັບຂໍ້ມູນສະທ້ອນຄືນຈາກຜູ້ສອນທັນທີໃນການຈັດກິດຈະກຳ;
4. ຄວນມີກິດຈະກຳເຈລະຈາແລກປ່ຽນຮຽນຮູ້ລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນ
5. ຄວນເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນວິພາກວິຈານ ໃນສິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນມັກ ແລະ ບໍ່ມັກ ລວມໄປເຖິງວິຈານກ່ຽວກັບເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້;
6. ຜູ້ສອນຕ້ອງອອກແບບການຮຽນຮູ້ໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງຂອງຜູ້ຮຽນແຕ່ລະຄົນ ແຕ່ລະກິດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດຕ້ອງມີຄວາມໝາຍ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ສຳພັນກັບຊີວິດຈິງ ແກ້ບັນຫາໄດ້ຕາມສະພາບຕົວຈິງ (authentic situation);
7. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ມີການສ້າງສະຖານະການ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ຄວາມຄິດໃນລະດັບສູງ (higher order thinking) ຄື ການວິເຄາະ, ການສັງເກດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ເພື່ອໃຊ້ໃນການແກ້ບັນຫາ ຫຼື ສະຖານະການນັ້ນ;
8. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເຊື່ອມໂຍງລະຫວ່າງສິ່ງທີ່ຮຽນກັບຊີວິດຕົວຈິງ ຫຼື ສະຖານະການຈິງ ລວມເຖິງການບຸລະນາການວິຊາຕ່າງໆ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳໄປປະຍຸກໃຊ້ໃນຊີວິດຈິງໄດ້;
9. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຮູ້ສຶກຮຽນເໝືອນບໍ່ຮຽນ, ມ່ວນຊື່ນ, ບໍ່ໜ້າເບື້ອ, ຈັດບັນຍາກາດໃນຫ້ອງຮຽນໃຫ້ເອື້ອອຳນວຍຕໍ່ການເຮັດວຽກຮ່ວມກັນກັບຜູ້ອື່ນ, ໃຊ້ຂະບວນການກຸ່ມ ແລະ ມີການປະເມີນຜົນທີ່ຫຼາກຫຼາຍທັງຕົວຜູ້ຮຽນ ເພື່ອນ ແລະ ຜູ້ສອນ;
10. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ບໍ່ຈຳກັດສະເພາະການຮຽນຮູ້ພາຍໃນຫ້ອງຮຽນ ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ທຸກສະຖານະການທັງໃນຫ້ອງຮຽນ ນອກຫ້ອງຮຽນ ທີ່ເຮືອນ ແລະ ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ຈາກບຸກຄົນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມຮູ້ບໍ່ມີຂອບເຂດຈຳກັດ.

ປີຊານ ເດດສີ (2002) ໄດ້ກ່າວເຖິງກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນໄວ້ ດັ່ງນີ້:

ກິດຈະກຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນສຳລັບນັກຮຽນເປັນລາຍບຸກຄົນ

ແບບທີ 1 ການຝຶກຫັດເປັນລາຍບຸກຄົນທັງການຮຽນ ການຕອບໂຕ້ ແລະ ການຄິດ ການໃຫ້ເຮັດກິດຈະກຳເລົ່ານີ້ມີເປົ້າໝາຍເພື່ອ

- 1) ເພີ່ມພູນຄວາມຮູ້ຄວາມຈຳໃນເລື່ອງທີ່ກຳລັງຮຽນຢູ່,
- 2) ໃຫ້ການສ່ອງແສງຂໍ້ມູນໃນທັນທີແກ່ນັກຮຽນ,
- 3) ນັກຮຽນມີໂອກາດສຳຫຼວດກວດກາຕົນເອງທັງຄວາມຮູ້ ຄວາມຄິດ ແລະ ຄຸນຄ່າຂອງການຮຽນຮູ້ຮູບແບບກິດຈະກຳ ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍ

(1) ການຫຍຸດເພື່ອຄວາມເຂົ້າໃຈ ວິທີນີ້ຈະໃຊ້ເມື່ອບັນຍາຍໄປແລ້ວປະມານ 10 – 15 ນາທີ ໃຫ້ຜູ້ສອນຫຍຸດພັກແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນທຳຄວາມເຂົ້າໃຈກັບເລື່ອງທີ່ຮຽນມາ ໃນເວລາດຽວກັນຄູ່ຈະຕ້ອງຍ່າງໄປຮອບໆ ຫ້ອງ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສອບຖາມເປັນລາຍບຸກຄົນ ລວມເຖິງການກວດກາການບັນທຶກຂອງນັກຮຽນດ້ວຍ ວິທີນີ້

ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນທີ່ບໍ່ມີໂອກາດສາມາດຖາມໄດ້ໃນຊ່ວງທີ່ບັນຍາຍ ໄດ້ສອບຖາມບັນຫາ ແລະ ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ໄລຍະສັ້ນໆ ຄວາມເຂົ້າໃຈທີ່ເກີດຂຶ້ນຈະຊ່ວຍສົ່ງຜົນໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ເລື່ອງຕໍ່ໄປໄດ້ງ່າຍຂຶ້ນ,

(2) ໃນນັກຮຽນຂຽນສະຫຼຸບເລື່ອງເມື່ອຮຽນຈົບ ເມື່ອຮຽນຈົບໃນຊົ່ວໂມງໃດແລ້ວໃຫ້ໃຊ້ວິທີການສະຫຼຸບ ໂດຍໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນຂຽນສະຫຼຸບຄວາມຮູ້ທີ່ໄດ້ພ້ອມກັນສິ່ງໃຫ້ຄູກວດກາວ່າ ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຫຼາຍໜ້ອຍປານໃດ ຄູຈະຕ້ອງກວດກາກ່ອນເຂົ້າສອນໃນຊົ່ວໂມງຖັດໄປ ເພື່ອຈະໄດ້ເຂົ້າເຖິງພື້ນຖານຄວາມຮູ້ທີ່ຜ່ານມາ ແລະ ນຳໄປເຊື່ອມໂຍງກັບຄວາມຮູ້ທີ່ຈະໃຫ້ໃໝ່ໃນຊົ່ວໂມງຕໍ່ໄປ ດ້ວຍວິທີນີ້ຈະເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ,

(3) ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນເລື່ອງທີ່ເຂົ້າໃຈດີທີ່ສຸດ ແລະ ນ້ອຍທີ່ສຸດ ກ່ອນຈົບແຕ່ລະຊົ່ວໂມງສອນ ໃຫ້ເວລານັກຮຽນປະມານ 5 ນາທີ ເພື່ອຂຽນຂໍ້ຄວາມສັ້ນໆ ສະຫຼຸບເລື່ອງທີ່ເຂົ້າໃຈໄດ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ ຫຼື ດີທີ່ສຸດ ແລະ ເລື່ອງທີ່ເຂົ້າໃຈໄດ້ໜ້ອຍທີ່ສຸດ ຜົນຈາກການຂຽນຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີໂອກາດຄິດສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ທົບທວນໃນເລື່ອງທີ່ຮຽນໃນທັນທີ,

(4) ການຕອບສະໜອງຕໍ່ການສາທິດຂອງຄູ ເມື່ອຄູນຳສະເໜີກິດຈະກຳ ຫຼື ການສາທິດໃດໆ ຈົບແລ້ວໃນທັນທີ ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນຂໍ້ຄວາມສັ້ນໆ ເພື່ອສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ການສາທິດຂອງຄູ ເພື່ອເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຄິດວິເຄາະ ແລະ ໃຫ້ຂໍ້ມູນສະທ້ອນຄືນແກ່ຄູວ່າ ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຍັງແດ່ ແບບໃດ ຫຼາຍກວ່າທີ່ເປັນກິດຈະກຳເພື່ອຄວາມມ່ວນຊື່ນພຽງຢ່າງດຽວ,

(5) ການບັນທຶກປະຈຳວັນ ຄູຕັ້ງປະເດັນ ຫຼື ຄຳຖາມ ຫຼື ບັນຫາທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເລື່ອງທີ່ກຳລັງຮຽນຢູ່ ຫຼື ໜ້າສົນໃຈ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນໄປອ່ານ ຫຼື ຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ຂຽນໃນຮູບແບບຂອງການບັນທຶກປະຈຳວັນ ເພາະຄູຕ້ອງເກັບບັນທຶກ ແລະ ກວດກາເປັນໄລຍະ ເພື່ອກະຕຸ້ນໃຫ້ນັກຮຽນຕື່ນຕົວ ແລະ ໃນເວລາດຽວກັນກໍ່ເປັນຂໍ້ມູນສະທ້ອນກັບໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນອີກດ້ວຍ,

(6) ການຕັ້ງຄຳຖາມສັ້ນໆ ເມື່ອເລີ່ມຕົ້ນບົດຮຽນໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນຮ່ວມກັນຕັ້ງຄຳຖາມ ແລະ ຂຽນໃສ່ເຈ້ຍ ແລ້ວໃຫ້ເວລານັກຮຽນ 1 – 2 ນາທີ ເພື່ອຕອບ ຫຼື ອະພິປາຍກ່ຽວກັບບັນຫານັ້ນ ການຕອບ ຫຼື ອະພິປາຍເຊັ່ນນີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ວ່າເລື່ອງທີ່ຈະຮຽນ ຫຼື ເລື່ອງທີ່ສົນໃຈແມ່ນຫຍັງ

ແບບທີ 2 ກິດຈະກຳທີ່ກ່ຽວກັບຄຳຖາມ ແລະ ຄຳຕອບ ກິດຈະກຳນີ້ມີເປົ້າໝາຍເພື່ອ

- 1) ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບໃນທັນທີແກ່ຄູກ່ຽວກັບການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນ,
- 2) ເພີ່ມພູນຄວາມຮູ້ໃນເລື່ອງທີ່ກຳລັງຮຽນ,
- 3) ສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຄິດວິເຄາະວິຈານ

ຮູບແບບກິດຈະກຳ ໄດ້ແກ່

1) ການໃຫ້ສັນຍານມື ເມື່ອມີຄຳຖາມ ຫຼື ບັນຫາແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນຕອບໂດຍໃຊ້ສັນຍານມືທີ່ໄດ້ຕົກລົງກັນໄວ້ໂດຍບໍ່ຕ້ອງສົງສຽງ ເຊັ່ນ ຂໍ້ສອບແບບ 4 ຕົວເລືອກ ອາດກຳນົດໃຫ້ແຕ່ລະນິ້ວແທນຂໍ້ຂອງຕົວເລືອກ ແລະ ວາງມືໄວ້ບົນນອກຂອງຕົວເອງ ວິທີນີ້ຈະມີສະເພາະຄູທີ່ເຫັນຄຳຕອບຢ່າງຈະແຈ້ງ ໂດຍແຕ່ລະຄົນຈະບໍ່ເຫັນຄຳຕອບຂອງຄົນອື່ນ ເຊິ່ງຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູໄດ້ປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໄດ້ໃນທັນທີ,

2) ປ້າຍເຈ້ຍ ໃຫ້ຄຳຖາມ ຫຼື ບັນຫາແກ່ນັກຮຽນໂດຍຂຽນປ້າຍເຈ້ຍແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນຕອບໂດຍໃຊ້ສັນຍານມືຕາມຂໍ້ 1 ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດການກະຕຸ້ນໃຫ້ເກີດ

ການຄິດວິເຄາະວິຈານກິດຈະກຳດັ່ງກ່າວ ເມື່ອປະຕິບັດແລ້ວ ຈະສົ່ງຜົນ ດັ່ງນີ້:

- (1) ສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດທັກສະການຄິດວິເຄາະວິຈານ,
- (2) ກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກໄດ້ສ້າງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ,

(3) ເພີ່ມຄວາມສາມາດໃນການສະແດງອອກດ້ານການປະຍຸກໃຊ້ຄວາມຮູ້ທີ່ໄດ້ຈາກບົດຮຽນຕົວຢ່າງການສອນຄື:

ກ. ການຄາດການລ່ວງໜ້າເຖິງເລື່ອງທີ່ຈະຮຽນ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສົນໃຈເລື່ອງທີ່ຈະຮຽນ ກ່ອນເລີ່ມຕົ້ນກິດຈະກຳຄູສອບຖາມ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນເລື່ອງທີ່ຈະຮຽນຕາມຄວາມຮູ້ ປະສົບການເດີມທີ່ມີ ແລະ ປະເມີນຕົນເອງວ່າ ເມື່ອຮຽນຈົບແລ້ວຈະໄດ້ມີຄວາມຮູ້ຫຼາຍໜ້ອຍພຽງໃດ

ຂ. ໃຫ້ບັນຫາ ຫຼື ຂໍ້ໂຕ້ແຍ້ງ ໃຫ້ນັກຮຽນຮັບບັນຫາ ຫຼື ຂໍ້ໂຕ້ແຍ້ງກ່ຽວກັບແນວຄິດຂອງປະເດັນທີ່ກຳລັງສຶກສາ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ປະສົບການກັບຂໍ້ຂັດຂ້ອງກ່ອນໄດ້ຄຳຕອບ ການບັງຄັບໃຫ້ນັກຮຽນສະແດງອອກໂດຍຍັງບໍ່ມີຄຳຕອບທີ່ຄູເປັນຜູ້ບອກຈະເປັນການເພີ່ມຄວາມເປັນໄປໄດ້ຂອງນັກຮຽນໃນການປະເມີນທິດສະດີຢ່າງມີວິຈາລະນະຍານ ເມື່ອພົບບັນຫາເລົ່ານັ້ນໃນພາຍຫຼັງ.

ກິດຈະກຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນຢ່າງກະຕືລືລົ້ນສຳລັບນັກຮຽນທີ່ເຮັດເປັນຄູ່

ກິດຈະກຳຕໍ່ໄປນີ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບນັກຮຽນສອງຄົນທີ່ເຮັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ ຜົນການເຮັດກິດຈະກຳຈະເຮັດໃຫ້

1. ສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດທັກສະການຄິດວິເຄາະວິຈານ,
2. ເພີ່ມຄວາມຄິດລະດັບສູງ,
3. ກະຕຸ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສ້າງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ,
4. ກະຕຸ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສ້າງຫຼວດກວດກາແນວຄິດ ແລະ ຄຸນຄ່າທີ່ເກີດຂຶ້ນກັບຕົນເອງ,
5. ສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນຮັບຟັງ ແລະ ພິຈາລະນາແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນກັນ

ຮູບແບບກິດຈະກຳ ໄດ້ແກ່:

1. ການອະພິປາຍ ໃຫ້ນັກຮຽນອະພິປາຍ ຫຼື ແລກປ່ຽນການບັນທຶກກັບເພື່ອນທີ່ນັ່ງຕິດກັນ ແລະ ອາດກຳນົດບົດບາດໜ້າທີ່ຂອງເພື່ອນແຕ່ລະຄົນໃນການເຮັດກິດຈະກຳຄູ່ ເຊັ່ນ ເປັນຜູ້ຖາມ ຫຼື ຜູ້ຕອບ ຫຼື ທັງສອງຄົນອະພິປາຍຮ່ວມກັນ,

2. ປຽບທຽບປຶ້ມບັນທຶກ ຫຼື ໃຊ້ປຶ້ມບັນທຶກຮ່ວມກັນ ນັກຮຽນບາງຄົນມີທັກສະດ້ານການຈົດບັນທຶກຢູ່ໃນລະດັບຕ່ຳ ວິທີການໜຶ່ງທີ່ຈະຊ່ວຍເພີ່ມພູນທັກສະການຈົດບັນທຶກຄື ໃຫ້ໃຊ້ວິທີລຽນແບບການຈົດບັນທຶກຂອງຜູ້ທີ່ມີທັກສະ ຫຼື ປຽບທຽບກັນ ຜູ້ສອນອາດໃຊ້ວິທີຫຍຸດການສອນຊົ່ວຄາວເພື່ອການກວດກາຫົວຂໍ້ ຫຼື ເນື້ອໃນສຳຄັນ ໂດຍໃຫ້ນັກຮຽນແລກປ່ຽນກັນອ່ານບັນທຶກ ພ້ອມກັບເພີ່ມເຕີມສ່ວນທີ່ຕົນເອງບັນທຶກໄດ້ບໍ່ຄົບ,

3. ປະເມີນຜົນງານຂອງຜູ້ອື່ນ ໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນທຳງານທີ່ໄດ້ຮັບໝອບໝາຍຂອງຕົນເອງຈົນສຳເລັດ ເມື່ອເຖິງກຳນົດສິ່ງງານ ໃຫ້ນັກຮຽນສົ່ງວຽກງານເປັນ 2 ຊຸດ ໂດຍຊຸດໜຶ່ງສົ່ງຄູ່ຜູ້ສອນ ສ່ວນອີກຊຸດໜຶ່ງມອບໃຫ້ເພື່ອນ ຈາກນັ້ນຄູຈະກຳນົດແນວທາງໃນການປະເມີນແລະເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ປະເມີນງານຂອງເພື່ອນທີ່ໄດ້ຮັບມາ

ກິດຈະກຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນສຳລັບນັກຮຽນທີ່ເຮັດເປັນກຸ່ມ

ກິດຈະກຳນີ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບນັກຮຽນ 3 – 5 ຄົນ ກິດຈະກຳທີ່ເຮັດເປັນກຸ່ມຈະຊ່ວຍພັດທະນາ

1. ການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຮັດກິດຈະກຳເປັນກຸ່ມ,
2. ກະຕຸ້ນທັກສະການຄິດວິເຄາະວິຈານ,
3. ເພີ່ມພູນຄວາມຄິດລະດັບສູງ
4. ເລັ່ງໃຫ້ເກີດຄວາມຮູ້ຄວາມຄິດດ້ວຍຕົນເອງ,
5. ເລັ່ງໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສ້າງຫຼວດກວດກາແນວຄວາມຄິດ ແລະ ຄຸນຄ່າຂອງຕົນເອງ

ຮູບແບບກິດຈະກຳ ປະກອບດ້ວຍ

1. ການເຮັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນເປັນກຸ່ມ (3 – 5 ຄົນ) ຕັ້ງຄຳຖາມ ຫຼື ບັນຫາຫຼາຍໆ ປະເດັນ ເພື່ອໃຫ້ຮ່ວມກັນເຮັດໃນແຕ່ລະກຸ່ມ ແລະ ໃຫ້ໝູນວຽນຄຳຖາມກັນໄປທົ່ວຫ້ອງ ເພື່ອຫາຄຳຕອບ ຫຼື ຖາມຄຳຖາມໃໝ່ ຕໍ່ຈາກນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນສະແດງຜົນທີ່ໄດ້ຮັບໝົດຫ້ອງ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນໝົດຫ້ອງໄດ້ອະພິປາຍເຖິງແນວທາງທີ່ເປັນໄປໄດ້ຂອງຄຳຕອບທີ່ສະເໜີ,

2) ງານກຸ່ມໃນກະດານດຳ ໃຫ້ນັກຮຽນໃນກຸ່ມສະແດງວິທີແກ້ບັນຫາທີ່ຂ້ອນຂ້າງຍາກໃນກະດານດຳ,

3) ການທົບທວນ ໃຫ້ນັກຮຽນໃນຫ້ອງເປັນກຸ່ມໆ ແກ້ບັນຫາຮ່ວມກັນ ເພື່ອທົບທວນຄວາມຮູ້ທີ່ຮຽນມາເມື່ອແກ້ບັນຫາພາຍໃນກຸ່ມແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ໝົດກຸ່ມມາແກ້ບັນຫາໜ້າຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໃຫ້ເພື່ອນໃນກຸ່ມຮ່ວມກັນອະພິປາຍ,

4) ການເຮັດແຜນຜັງຄວາມຄິດ ແຜນຜັງແນວຄິດເປັນວິທີການໜຶ່ງທີ່ສະແດງເຖິງການເຊື່ອມໂຍງລະຫວ່າງແນວຄິດທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໃນຫ້ອງ ນັກຮຽນຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ວິທີການເຊື່ອມໂຍງແນວຄວາມຄິດທີ່ສຳຄັນເຂົ້າດ້ວຍກັນ ໂດຍທົ່ວໄປການເຊື່ອມໂຍງລະຫວ່າງແນວຄິດຈະມີຄວາມສັບຊ້ອນ ແລະ ເປັນໄປໄດ້ຫຼາຍແນວທາງ,

5) Jigsaw Group ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມສຶກສາເລື່ອງໃດເລື່ອງໜຶ່ງຈົນເຂົ້າໃຈ ແລ້ວແຍກໄປຕັ້ງກຸ່ມໃໝ່ທີ່ສະມາຊິກມາຈາກກຸ່ມທີ່ບໍ່ຊ້ຳກັນ ຕໍ່ຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ສະມາຊິກແຕ່ລະຄົນເຜີຍແຜ່ຄວາມຮູ້ທີ່ມີແກ່ສະມາຊິກຂອງກຸ່ມທີ່ລວມກັນໃໝ່ຈົນຄົບທຸກຄົນ,

6) ການສະແດງສະຖານະການສົມມຸດ ໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນສະແດງສະຖານະການສົມມຸດທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເນື້ອໃນທີ່ຮຽນ ຜົນຈາກການສະແດງຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈແນວຄິດ ແລະ ທິດສະດີທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ,

7) ການລະດົມຄວາມຄິດດ້ວຍການຂຽນ ໃຫ້ສະມາຊິກຂອງກຸ່ມລະດົມຄວາມຄິດແລະຂຽນແນວຄິດເລື່ອງປະເດັນ ຫຼື ຫົວຂໍ້ທີ່ໄດ້ຮຽນມາໃສ່ໄວ້ໃນເຈ້ຍ ໂດຍຂຽນທິລະຄົນ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ຊ້ຳກັນ ຜົນທີ່ໄດ້ຈະສະແດງເຖິງຄວາມຮູ້ ແລະ ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງນັ້ນ,

8) ການຫຼິ້ນເກມ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເໝາະສຳລັບການຮຽນການສອນເລື່ອງທີ່ເຂົ້າໃຈໄດ້ຍາກ ແລະ ມີຫຼາຍແນວຄິດຢູ່ດ້ວຍກັນ,

9) ການອະພິປາຍແບບມີຜູ້ນຳສະເໜີ ເປັນກິດຈະກຳສຳລັບນຳສະເໜີຂອງກຸ່ມໃດກຸ່ມໜຶ່ງໃນເລື່ອງທີ່ໄດ້ຮັບມອບໝາຍຕໍ່ເພື່ອນຮ່ວມຫ້ອງ,

10) ການໂຕ້ວາທີ ເປັນວິທີການທີ່ດີວິທີໜຶ່ງທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ສະແດງອອກໄດ້ຄິດ ແລະ ນຳສະເໜີຂໍ້ມູນການໂຕ້ວາທີຈະມີທັງຝ່າຍສະເໜີທີ່ເຮັດໜ້າທີ່ສະໜັບສະໜູນ ແລະ ຝ່າຍຄ້ານ

ສັກດາ ໄຊກິດພິນໂຍ (2002) ກ່າວເຖິງກິດຈະກຳໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ວ່າມີຫຼາຍຮູບແບບດັ່ງນີ້:

1. think-pair-share ຜູ້ສອນຕັ້ງບັນຫາ ຜູ້ຮຽນຄິດຫາຄຳຕອບດ້ວຍຕົນເອງກ່ອນປະມານ 4 – 5 ນາທີ ຕໍ່ມາຈັບຄູ່ກັບເພື່ອນ ອະພິປາຍແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນກັນ ຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງສຸ່ມເອົິນມານຳສະເໜີໜ້າຊັ້ນ,

2. minute paper ຫຼັງຈາກບັນຍາຍໄປ 15 ນາທີ ຜູ້ສອນສັ່ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະຫຼຸບທີ່ຮຽນໄປ 2 ປະໂຫຍກໃນ 1 ນາທີ ແລ້ວໃຫ້ຈັບຄູ່ແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນ ຜູ້ສອນອາດຈະສຸ່ມເອົິນມານຳສະເໜີໜ້າຊັ້ນ,

3. Jigsaw ຜູ້ສອນເລືອກເນື້ອໃນທີ່ສາມາດແບ່ງອອກເປັນສ່ວນໆ ໄດ້ ຫຼື ເລືອກບົດຄວາມທີ່ມີເນື້ອໃນສອດຄ່ອງ (ໃກ້ຄຽງ) 3 – 4 ຢ່າງ ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມໆ ກັບເນື້ອໃນ ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມສົ່ງຕົວແທນມາ 1 ຄົນ ເລືອກເນື້ອໃນທີ່ກະກຽມໄວ້ ໃຫ້ອ່ານທຳຄວາມເຂົ້າໃຈຮ່ວມກັນ ຫຼື ຫາຄຳຕອບຮ່ວມກັນໃນກຸ່ມ ແລ້ວກັບໄປສອນທີ່ກຸ່ມດັ່ງເດີມຂອງຕົນຈົນທຸກຄົນໄດ້ສອນ,

4. round table ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມ ເພື່ອຕອບຄຳຖາມ ໂດຍແຕ່ລະກຸ່ມໄດ້ຮັບເຈ້ຍຄຳຕອບ 1 ແຜ່ນ ແລະ ບົກ 1 ກ້ານ ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຂຽນຄຳຕອບລົງໃສ່ເຈ້ຍ ແລະ ຜັດປ່ຽນໃຫ້ກຸ່ມອື່ນເບິ່ງຄຳຖາມຄຳຕອບຂອງກຸ່ມ ຜູ້ສອນອາດສຸ່ມເອົິນມານຳສະເໜີໜ້າຊັ້ນ,

5. voting ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຍົກມື ເພື່ອຕອບຄໍາຖາມຂອງຜູ້ສອນໃນລັກສະນະສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍ ແລະ ບໍ່ເຫັນດ້ວຍ ຫຼື ແຂ່ງກັນຕອບ,

6. end of class query ສາມາດທົດສອບທ້າຍກ່ອນໝົດຄາບການສອນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະຫຼຸບການຮຽນຮູ້ ໂດຍຂຽນອອກມາ 2 ປະໂຫຍກ ຫຼື ໃຫ້ສອບຖາມກ່ອນຈົບການສອນ,

7. trade of problem ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມ ໃນແຕ່ລະກຸ່ມຈະໄດ້ບັດຄໍາຖາມບໍ່ເໝືອນກັນໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມ ຂຽນຄໍາຕອບທີ່ບັດຄໍາຖາມດ້ານຫຼັງ ສໍາເລັດແລ້ວສົ່ງໃຫ້ເພື່ອນກຸ່ມອື່ນ ໃນຂະນະດຽວກັນກຸ່ມຕົນເອງກໍໄດ້ຮັບບັດຄໍາ ຖາມຈາກກຸ່ມອື່ນ ໂດຍຍັງບໍ່ໃຫ້ເບິ່ງຄໍາຕອບ ໃຫ້ສະມາຊິກໃນກຸ່ມອ່ານຄໍາຖາມ ແລະ ຮ່ວມກັນຄິດຫາຄໍາຕອບ ເມື່ອໄດ້ຄໍາຕອບແລ້ວໃຫ້ເປີດອ່ານຄໍາຕອບຂອງກຸ່ມກ່ອນໜ້ານີ້ ຖ້າຄໍາຕອບກົງກັນບໍ່ຕ້ອງຂຽນຫຍັງເພີ່ມເຕີມ ແຕ່ຖ້າ ຄໍາຕອບຂອງກຸ່ມບໍ່ເໝືອນກັບຄໍາຕອບຂອງກຸ່ມອື່ນ ໃຫ້ຂຽນຄໍາຕອບລົງຫຼັງບັດຄໍາຖາມນັ້ນເປັນອີກຄໍາຕອບໜຶ່ງ ແລະ ໃຫ້ຍື່ນບັດຄໍາຖາມສົ່ງໃຫ້ກຸ່ມອື່ນຕໍ່ໄປ ໃນຂະນະດຽວກັນກໍຮັບບັດຄໍາຖາມຂອງກຸ່ມອື່ນມາ ໃຫ້ປະຕິບັດເຊັ່ນ ດຽວກັນນີ້ຈົນຄິດ ຜູ້ສອນລວບລວມບັດຄໍາຖາມທີ່ມີຄໍາຕອບຫຼາຍກວ່າໜຶ່ງຄໍາຕອບ ໃຫ້ທັງຫ້ອງຮ່ວມອະພິປາຍຫາ ຄໍາຕອບທີ່ເປັນທີ່ຍອມຮັບຂອງໝົດທັງຫ້ອງ,

8. concept map ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມ ແຈກປາກກາ ແລະ ແຜນໃສໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຂຽນປະເດັນຫຼັກທີ່ ໄດ້ຮຽນຮູ້ໃສ່ຕົງກາງແຜ່ນໃສ ພ້ອມທັງຂຽນວົງກົມອ້ອມຮອບ ແລະ ຂຽນປະເດັນຮອງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງແລ້ວວົງກົມ ຮອບເຊັ່ນກັນ ແລ້ວເຊື່ອມໂຍງກັບວົງກົມປະເດັນຫຼັກ ເຊິ່ງຈະໄດ້ຮູບຮ່າງຄ້າຍລູກໄສ້ຕ່າງ ກັນ ເປັນແບບໃຍແມ້ງມຸມ.

ຈາກການສຶກສາແນວຄິດການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຂ້າງຕົ້ນສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ກິດຈະກຳການ ຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນສາມາດຈັດໄດ້ 3 ຮູບແບບ ດັ່ງນີ້:

1. ກິດຈະກຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນສໍາລັບນັກຮຽນເປັນລາຍບຸກຄົນ ເຊັ່ນ:

1.1 think-pair-share ຜູ້ສອນຕັ້ງບັນຫາ ຜູ້ຮຽນຄິດຫາຄໍາຕອບດ້ວຍຕົນເອງກ່ອນປະມານ 4 – 5 ນາທີ ຕໍ່ມາຈັບຄູ່ກັບເພື່ອນ ອະພິປາຍແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນກັນ ຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງສຸ່ມເອົິນມານໍາສະເໜີ

1.2 voting ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຍົກມື ເພື່ອຕອບຄໍາຖາມຂອງຜູ້ສອນໃນລັກສະນະສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ດ້ວຍ ແລະ ບໍ່ເຫັນດ້ວຍ ຫຼື ແຂ່ງກັນຕອບ.

2. ກິດຈະກຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນສໍາລັບນັກຮຽນທີ່ເຮັດເປັນຄູ່ ເຊັ່ນ:

Minute paper ຫຼັງຈາກບັນຍາໄປ 15 ນາທີ ຜູ້ສອນສົ່ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະຫຼຸບສິ່ງທີ່ຮຽນໄປ 2 ປະໂຫຍກ ໃນ 1 ນາທີ ແລ້ວໃຫ້ຈັບຄູ່ແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນ ຜູ້ສອນອາດສຸ່ມເອົິນຜູ້ຮຽນມານໍາສະເໜີໜ້າຫ້ອງຮຽນ

3. ກິດຈະກຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນສໍາລັບນັກຮຽນທີ່ເຮັດເປັນກຸ່ມ ເຊັ່ນ:

3.1 Jigsaw ຜູ້ສອນເລືອກເນື້ອໃນທີ່ສາມາດແບ່ງອອກເປັນສ່ວນໆ ໄດ້ ຫຼື ເລືອກບົດຄວາມທີ່ມີເນື້ອ ຫາສ່ວນຕ່າງ 3 – 4 ຢ່າງ ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມເທົ່າໆ ກັບເນື້ອໃນ ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມສົ່ງຕົວແທນມາ 1 ຄົນ ເລືອກເນື້ອ ໃນທີ່ກະກຽມໄວ້ ໃຫ້ອ່ານທໍາຄວາມເຂົ້າໃຈຮ່ວມກັນ ຫຼື ຫາຄໍາຕອບຮ່ວມກັນໃນກຸ່ມ ແລ້ວກັບໄປສອນທີ່ກຸ່ມເກົ່າ ຂອງຕົນຈົນທຸກຄົນໄດ້ສອນຄົບ,

3.2 round table ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມ ເພື່ອຕອບຄໍາຖາມ ໂດຍແຕ່ລະກຸ່ມໄດ້ຮັບເຈ້ຍຄໍາຕອບ 1 ແຜ່ນ ແລະ ບົກ 1 ກ້ານໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຂຽນຄໍາຕອບລົງໃສ່ເຈ້ຍ ແລະ ວຽນໃຫ້ກຸ່ມອື່ນເບິ່ງຄໍາຖາມຄໍາຕອບຂອງກຸ່ມ ຜູ້ສອນອາດສຸ່ມເອົິນນໍາສະເໜີໜ້າຊັ້ນ,

3.3 trade of problem ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມ ໃນແຕ່ລະກຸ່ມຈະໄດ້ບັດຄໍາຖາມບໍ່ເໝືອນກັນໃຫ້ແຕ່ ລະກຸ່ມຂຽນຄໍາຕອບທີ່ບັດຄໍາຖາມດ້ານຫຼັງ ສໍາເລັດແລ້ວສົ່ງໃຫ້ເພື່ອນກຸ່ມອື່ນ ໃນຂະນະດຽວກັນກຸ່ມຕົນເອງກໍໄດ້ ຮັບບັດຄໍາຖາມຈາກກຸ່ມອື່ນ ໂດຍຍັງບໍ່ໃຫ້ເບິ່ງຄໍາຕອບ ໃຫ້ສະມາຊິກໃນກຸ່ມອ່ານຄໍາຖາມ ແລະ ຮ່ວມກັນຄິດຫາຄໍາ ຕອບ,

3.4 concept map ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມ ແຈກບົກ ແລະ ແຜນໃສໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຂຽນປະເດັນຫຼັກທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ໃສ່ຕົງກາງແຜນໃສ ພ້ອມທັງຂຽນວົງກົມອ້ອມຮອບ ແລະ ຂຽນປະເດັນຮອງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງແລ້ວ ວົງກົມອ້ອມຮອບເຊັ່ນກັນ ແລ້ວເຊື່ອມໂຍງກັບວົງກົມປະເດັນຫຼັກ,

ຈາກກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຂ້າງເທິງນັ້ນ ສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ດັ່ງນີ້:

1. ການຮຽນຮູ້ແບບໃຊ້ເກມສ໌ (games) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ສອນນຳເກມເຂົ້າບຸລະນາການໃນການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງໃຊ້ໄດ້ທັງໃນຂັ້ນການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ການສອນ, ການມອບໝາຍວຽກງານ, ແລະ ຫຼື ຂັ້ນການປະເມີນຜົນ,

2. ການຮຽນຮູ້ແບບວິເຄາະວິດີໂອ ( Analysis or reactions to videos) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເບິ່ງວິດີໂອ 5 – 20 ນາທີ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼື ສະທ້ອນຄວາມຄິດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ໄດ້ເບິ່ງ ອາດໂດຍວິທີການເວົ້າໂຕ້ຕອບກັນ ການຮຽນ ຫຼື ການຮ່ວມກັນສະຫຼຸບເປັນລາຍບຸກຄົນ,

3. ການຮຽນຮູ້ແບບໂຕ້ວາທີ (student debates) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ຈັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ນຳສະເໜີຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຈາກປະສົບການ ແລະ ການຮຽນຮູ້ ເພື່ອຢັ້ງຢືນແນວຄິດຂອງຕົນເອງ ຫຼື ກຸ່ມ,

4. ການຮຽນຮູ້ແບບຜູ້ຮຽນສ້າງແບບທົດສອບ (student generated exam questions) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນສ້າງແບບທົດສອບຈາກສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວ,

5. ການຮຽນຮູ້ແບບຂະບວນການວິໄຈ (mini-research proposals or project) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ອີງຂະບວນການວິໄຈ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຮັດກຳນົດຫົວຂໍ້ທີ່ຕ້ອງການຮຽນຮູ້, ວາງແຜນການຮຽນ, ຮຽນຮູ້ຕາມແຜນ, ສະຫຼຸບຄວາມຮູ້ ຫຼື ສ້າງເນື້ອໃນ, ແລະ ສະທ້ອນຄວາມຄິດໃນສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ ຫຼື ອາດເອີ້ນວ່າການສອນແບບໂຄງການ (project-based learning) ຫຼື ການສອນແບບໃຊ້ບັນຫາເປັນຖານ (problem-based learning),

6. ການຮຽນຮູ້ແບບກໍລະນີສຶກສາ (analyze case studies) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ອ່ານກໍລະນີຕົວຢ່າງທີ່ຕ້ອງການສຶກສາ ຈາກນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນວິເຄາະແລະແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນຫຼືແນວທາງການແກ້ບັນຫາພາຍໃນກຸ່ມ ແລ້ວນຳສະເໜີຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ຜູ້ຮຽນທັງໝົດ,

7. ການຮຽນຮູ້ແບບການຂຽນບັນທຶກ (keeping journals or logs) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນທີ່ຜູ້ຮຽນຈົດບັນທຶກເລື່ອງລາວຕ່າງໆ ທີ່ໄດ້ພົບເຫັນ ຫຼື ເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນແຕ່ລະວັນ ລວມທັງສະເໜີຄວາມຄິດເພີ່ມເຕີມກ່ຽວກັບບັນທຶກທີ່ຂຽນ,

8. ການຮຽນຮູ້ແບບການຂຽນຈົດໝາຍຂ່າວ (write and produce a newsletter) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮ່ວມກັນຜະລິດຈົດໝາຍຂ່າວ ອັນປະກອບດ້ວຍ ບົດຄວາມ ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນ ແລ້ວແຈກຈ່າຍໄປຍັງບຸກຄົນອື່ນໆ,

9. ການຮຽນຮູ້ແບບທົບທວນໂດຍຜູ້ຮຽນ (student-led review sessions) ຄື ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ທົບທວນຄວາມຮູ້ ແລະ ພິຈາລະນາຂໍ້ສົງໄສຕ່າງໆ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ໂດຍຄູຈະຄອຍຊ່ວຍເຫຼືອກໍລະນີທີ່ມີບັນຫາ.

ຈາກບົດສະຫຼຸບຂ້າງເທິງ ຈຶ່ງສາມາດກ່າວໄດ້ວ່າ ຂະບວນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນແບບໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ສາມາດໃຊ້ໄດ້ກັບຜູ້ຮຽນທຸກລະດັບ ໂດຍຜູ້ຮຽນສາມາດຮຽນຮູ້ເປັນລາຍບຸກຄົນ ຮຽນຮູ້ແບບກຸ່ມຍ່ອຍ ແລະ ຮຽນຮູ້ແບບກຸ່ມໃຫຍ່ ໂດຍຂະບວນການຈັດການຮຽນການສອນໃນຮູບແບບນີ້ຈະເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການປະຕິບັດ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສູງສຸດ. ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຮ່ວມກັນ ການມີວິໄນໃນການເຮັດວຽກງານ ການແບ່ງໜ້າທີ່ຄວາມຮັບຜິດຊອບ ແລະ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານໃນການບຸລະນາການຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຊຶ່ງຜູ້ສອນຈະເປັນຜູ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້

ຮຽນເປັນຜູ້ປະຕິບັດດ້ວຍຕົນເອງ ຄວາມຮູ້ເກີດຈາກປະສົບການ ການສ້າງແຜນສາມຄວາມຮູ້ ແລະ ການສະຫຼຸບທົບ  
ທວນຂອງຜູ້ຮຽນ.

## **ບົດບາດຂອງຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນ**

### **ກ. ບົດບາດຂອງຜູ້ສອນ**

ຂະບວນການຈັດການຮຽນການສອນແບບເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ ຜູ້ສອນເປັນຜູ້ທີ່ມີບົດບາດສຳຄັນ  
ໂດຍທົ່ວໄປ ຜູ້ສອນຈະມີຄຸນສົມບັດ ແລະ ສະມັດຖະພາບໃນດ້ານຕ່າງໆ ທີ່ສຳຄັນຫຼາຍຢ່າງ ຊຶ່ງສະມັດຖະພາບເລົ່ານີ້  
ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເກີດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນແບບເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດໄດ້ເປັນຢ່າງດີ ໂດຍທະວີວັດ ວັດ  
ທະນະກຸນຈະເລີນ (2004) ໄດ້ກ່າວວ່າຜູ້ສອນຄວນມີບົດບາດ ດັ່ງນີ້

1. ຈັດໃຫ້ຜູ້ສອນເປັນສູນກາງຂອງການຮຽນ ກິດຈະກຳ ຫຼື ເປົ້າໝາຍທີ່ຕ້ອງການສະທ້ອນຄວາມຕ້ອງ  
ການທີ່ຈະພັດທະນາຜູ້ຮຽນ ແລະ ເນັ້ນການນຳໄປໃຊ້ປະໂຫຍດໃນຊີວິດຈິງຂອງຜູ້ຮຽນ.

2. ສ້າງບັນຍາກາດຂອງການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ການເຈລະຈາໄດ້ຕອບທີ່ສິ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນ  
ທີ່ດີກັບຄົນອື່ນ ແລະ ເພື່ອນໃນຊັ້ນຮຽນ.

3. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ເປັນພົນລະວັດ ສິ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນທຸກ  
ກິດຈະກຳທີ່ດົນໃຈ ລວມທັງກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະສົບຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນ ກິດຈະກຳທີ່ເປັນພົນລະວັດ ໄດ້  
ແກ່ ການຝຶກແກ້ບັນຫາ ການສຶກສາດ້ວຍຕົນເອງ ເປັນຕົ້ນ.

4. ຈັດສະພາບການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື ສິ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຮ່ວມມືໃນກຸ່ມຜູ້ຮຽນ

5. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ທ້າທາຍ ແລະ ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບວິທີການສອນທີ່ຫຼາກ  
ຫຼາຍຫຼາຍກວ່າການບັນລະຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ ແມ່ນລາຍວິຊາທີ່ເນັ້ນທາງດ້ານການບັນລະຍາຍ ຫຼັກການ ແລະ ທິດ  
ສະດີເປັນຫຼັກກຳສາມາດຈັດກິດຈະກຳເສີມ ເຊັ່ນ: ການອະພິປາຍ ການແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ກຳນົດ ເສີມເຂົ້າກັບ  
ກິດຈະກຳການບັນລະຍາຍ

6. ວາງແຜນໃນເລື່ອງຂອງເວລາການສອນຢ່າງຊັດເຈນ ທັງໃນເລື່ອງຂອງເນື້ອຫາ ແລະ ກິດຈະກຳໃນ  
ການຮຽນ

7. ໃຈກວ້າງ ຍອມຮັບໃນຄວາມສາມາດໃນການສະແດງອອກ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນທີ່ຜູ້ຮຽນນຳສະເໜີ  
ຜູ້ສອນເປັນຜູ້ທີ່ຈະຊີ້ແນະແນວທາງການໃນການຮຽນຮູ້ຈາກຂະບວນການຈັດການຮຽນການສອນແບບ  
ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ສອນຈຶ່ງຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ານເນື້ອຫາ ການອອກແບບ ແລະ  
ພັດທະນາຂະບວນການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ ລວມທັງຈະຕ້ອງມີການຈຸງໃຈ ການວາງແຜນບຸລະນາການ ແລະ ການຕິດຕໍ່  
ສື່ສານກັບຜູ້ຮຽນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ສອນໄດ້ເປັນຢ່າງດີ ສິ່ງຜົນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມ່ວນຊື່ນກັບການ  
ຮຽນ ລົດຄວາມກັງວົນໃນການຮຽນ ມີຄວາມກະຕື່ລົ້ນ ແລະ ອາດຈະເຮັດໃຫ້ຜົນການຮຽນດີຂຶ້ນ

ເຊັ່ນ, ກອດ ແລະ ເບິນສະໄຕນ໌ (Shenker, Goss, & Bernstein, 1996) ກ່າວເຖິງບົດບາດຂອງຜູ້  
ສອນໃນການນຳການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນໄປໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ດັ່ງນີ້:

1. ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນເປັນການຂະຫຍາຍທັກສະການຄິດວິເຄາະ ແລະ ການຄິດຢ່າງມີ  
ວິຈາລະນະຍານ ຕະຫຼອດຈົນຄວາມສາມາດຂອງການປະຍຸກເນື້ອໃນຂອງຜູ້ຮຽນ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ເປັນຄູຈະຕ້ອງສື່ສານ  
ການສອນໃຫ້ຈະແຈ້ງ,

2. ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຈະຕ້ອງສົ່ງເສີມຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ສົ່ງເສີມ  
ການຮຽນຮູ້ອອກເວລາຂອງຜູ້ຮຽນ ລວມເຖິງການມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳຕ່າງໆ,

3. ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຕ້ອງມຸ່ງໜັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຫາຄຳຕອບຫຼາຍຂຶ້ນດ້ວຍຕົນເອງ,

4. ການຮຽນແບບບັນຍາຍໃນຫ້ອງຮຽນອາດຈະຄວບຄຸມເນື້ອຫາຫຼາຍກວ່າ ແຕ່ເມື່ອຜູ້ຮຽນອອກຫ້ອງຮຽນເນື້ອໃນທີ່ຫຼາຍຈົນບໍ່ຈະແຈ້ງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນລືມ ແລະ ບໍ່ເຂົ້າໃຈໄດ້ ເຖິງແມ່ນວ່າການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຈະໃຊ້ເວລາສອນຫຼາຍກວ່າ ແລະ ຮຽນຮູ້ແນວຄວາມຄິດໄດ້ນ້ອຍກວ່າ ແຕ່ຜູ້ສອນສາມາດປັບແກ້ໄດ້ ໂດຍສອນແນວຄິດທີ່ສຳຄັນ ແລະ ສື່ສານຢ່າງຈະແຈ້ງກັບຜູ້ຮຽນ ວ່າຜູ້ຮຽນຕ້ອງຮຽນຮູ້ແນວຄວາມຄິດດ້ວຍຕົນເອງ ເຊິ່ງຜູ້ຮຽນເຮັດໄດ້ດີເພາະຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນແນວຄວາມຄິດທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ ແລະ ສາມາດນຳໄປໃຊ້ກັບການຮຽນແນວຄວາມຄິດໃໝ່ດ້ວຍຕົນເອງໄດ້,

5. ວິທີການຮຽນຮູ້ໂດຍຜູ້ຮຽນເປັນຝ່າຍຮັບຄວາມຮູ້ ອາດຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີແນວຄວາມຄິດທີ່ຄາດເຄື່ອນ ເຊິ່ງເປັນຜົນຈາກການສອນ ໃນຂະນະທີ່ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນຫຼາຍຂຶ້ນ ເກີດຄວາມສົນໃຈ ມ່ວນຊື່ນ ແລະ ເກີດທັກສະໃນການວິເຄາະ ສາມາດຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈທີ່ຮຽນໄດ້,

6. ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນວິທີການໜຶ່ງ ບໍ່ແມ່ນວິທີການທີ່ດີທີ່ສຸດສຳລັບຜູ້ຮຽນທຸກຄົນ ຜູ້ສອນຕ້ອງເລືອກວິທີ ແລະ ກິດຈະກຳທີ່ເໝາະສົມ ສຶກສາຂໍ້ມູນທີ່ຜູ້ຮຽນບາງຄົນປະຕິເສດ ຕອບໂຕ້ ແລະ ປັບເທັກນິກວິທີການສອນ ເຊິ່ງການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນຈະມີຄວາມຍືດຫຍຸ້ນສູງສາມາດປັບວິທີການໃຊ້ກິດຈະກຳ ແລະ ແຫຼ່ງຮຽນຮູ້ຫຼາກຫຼາຍ ເຊິ່ງເຮັດໄດ້ຫຼາຍກວ່າການສອນແບບບັນຍາຍ,

ລໍເຣນເຊນ (Lorenzen, 2001) ກ່າວເຖິງບົດບາດຂອງຄູໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງກະຕືລືລົ້ນ ດັ່ງນີ້:

1. ໂອ້ລົມກັບນັກຮຽນໃນລະຫວ່າງການຈັດການຮຽນຮູ້,
2. ຈັດຫ້ອງຮຽນໃຫ້ເໝາະສົມກັບການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນຮູ້,
3. ໃຫ້ມີການອະພິປາຍ ການຕັ້ງຄຳຖາມ ແລະ ການຂຽນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ,
4. ໃຫ້ເວລານັກຮຽນໃນການຄົ້ນຫາຄຳຕອບ ບໍ່ບົບຄັ້ນເອົາຄຳຕອບຈາກນັກຮຽນ,
5. ໃຫ້ລາງວັນແກ່ນັກຮຽນທີ່ມີສ່ວນຮ່ວມ ເພື່ອສ້າງແຮງຈູງໃຈ,
6. ໃຫ້ເວລາກັບນັກຮຽນໃນໄລຍະທ້າຍຂອງຄາບ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນຖາມຄຳຖາມ.

ທະວີວັດ ວັດທະນະກຸນຈະເລີນ (2006) ຈາກກິດຈະກຳ ແລະ ວິທີການປະຕິບັດຕາມແນວທາງຂອງການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ຜູ້ສອນເປັນຜູ້ທີ່ມີບົດບາດສຳຄັນ ຄື ການບັນຈຸວັດຖຸປະສົງຂອງການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ຫຼື ບໍ່ ຜູ້ສອນຄວນມີບົດບາດ ດັ່ງນີ້:

1. ຈັດໃຫ້ຜູ້ສອນເປັນສູນກາງຂອງການຮຽນ ກິດຈະກຳ ຫຼື ເປົ້າໝາຍທີ່ຕ້ອງການຕ້ອງສະທ້ອນຄວາມຕ້ອງການທີ່ຈະພັດທະນາຜູ້ຮຽນ ແລະ ເນັ້ນການນຳໄປໃຊ້ປະໂຫຍດໃນຊີວິດຈິງຂອງຜູ້ຮຽນ,
2. ສ້າງບັນຍາກາດຂອງການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ການເຈລະຈາຕອບໂຕ້ທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນທີ່ດີກັບຜູ້ສອນ ແລະ ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ,
3. ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ເປັນຮອບວຽນ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນທຸກກິດຈະກຳທີ່ສົນໃຈຮ່ວມທັງກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະສົບຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນ ກິດຈະກຳທີ່ເປັນຮອບວຽນ ຄື ການຝຶກແກ້ບັນຫາການສຶກສາດ້ວຍຕົນເອງ ເປັນຕົ້ນ,
4. ຈັດສະພາບການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື (Collaboratory learning) ສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຮ່ວມມືໃນກຸ່ມຜູ້ຮຽນ,
5. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ທ້າທາຍ ແລະ ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບວິທີການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍຫຼາຍກວ່າການບັນຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ ແມ່ນວ່າລາຍວິຊາທີ່ເນັ້ນທາງດ້ານການບັນລະຍາຍຫຼັກການ ແລະ ທິດສະ

ດີເປັນຫຼັກກໍ່ສາມາດຈັດກິດຈະກຳເສີມ ເຊັ່ນ ການອະພິປາຍ ການແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ກຳນົດເພີ່ມເຂົ້າກັບກິດຈະກຳການບັນລະຍາຍ,

6. ວາງແຜນໃນເລື່ອງຂອງເວລາການສອນຢ່າງຈະແຈ້ງ ທັງໃນເລື່ອງຂອງເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳໃນການຮຽນທັງນີ້ເນື່ອງຈາກການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນທີ່ຈຳເປັນ ຕ້ອງໃຊ້ເວລາການຈັດກິດຈະກຳຫຼາຍກວ່າການບັນລະຍາຍ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ສອນຈຳເປັນຕ້ອງວາງແຜນການສອນຢ່າງຈະແຈ້ງ ໂດຍສາມາດກຳນົດລາຍລະອຽດລົງໃນລາຍວິຊາ,

7. ໃຈກວ້າງ ຍອມຮັບໃນຄວາມສາມາດໃນການສະແດງອອກ ແລະ ຄິດເຫັນທີ່ຜູ້ຮຽນນຳສະເໜີ,

ນິນທະລີ ພອນທາດາວິດ (2016) ໄດ້ໃຫ້ທັດສະນະວ່າ ຜູ້ສອນມີບົດບາດໜ້າທີ່ເປັນຜູ້ໃຫ້ຄຳແນະນຳ, ເປັນຜູ້ອຳນວຍຄວາມສະດວກ ແລະ ເປັນຜູ້ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້, ມີການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ ເຊິ່ງຜົນລັບທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບຄື ເກີດທັກສະການຮຽນຮູ້ ແລະ ທັກສະການດຳລົງຊີວິດຢ່າງໝັ້ນຄົງຖາວອນ ເຊິ່ງເຂົາໄດ້ກ່າວເຖິງບົດບາດຂອງຄູ່ຄູ່ການຈັດກິດຈະກຳແບບຫ້າວຫັນໄວ້ ດັ່ງນີ້:

1. ເປັນຜູ້ວາງແຜນກິດຈະກຳ ຫຼື ເປົ້າໝາຍທີ່ຕ້ອງການພັດທະນາຜູ້ຮຽນ, ເນັ້ນຜົນທີ່ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳໄປໃຊ້ປະໂຫຍດໃນຊີວິດຕົວຈິງຂອງຜູ້ຮຽນ ໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການວາງແຜນ, ກຳນົດວິທີການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງ;

2. ເປັນຄົນສ້າງບັນຍາກາດການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ການເຈລະຈາຕອບໂຕ້ໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນທີ່ດີ ແລກປ່ຽນຮຽນຮູ້ເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ລະຫວ່າງຜູ້ສອນ ແລະ ນັກຮຽນ;

3. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນທຸກກິດຈະກຳທີ່ສົນໃຈ ລວມເຖິງກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະສົບຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນ;

4. ຈັດສະພາບແວດລ້ອມການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື (Collaboratory learning) ສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຮ່ວມມືໃນກຸ່ມຜູ້ຮຽນ;

5. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນແບບບຸລະນາການທັງເນື້ອໃນ ວິທີການ ແລະ ຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການບຸລະນາການເນື້ອໃນສູ່ການປະຍຸກໃຊ້ໃນສະຖານະການຈິງ;

6. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ທ້າທາຍ ແລະ ຫຼາກຫຼາຍ ເຖິງແມ່ນວ່າ ລາຍວິຊາທີ່ເນັ້ນທາງດ້ານການບັນຍາຍຫຼັກການ ແລະ ທິດສະດີ ກໍ່ສາມາດຈັດກິດຈະກຳເພີ່ມ ເຊັ່ນ ການອະພິປາຍ, ການແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ກຳນົດ ເພີ່ມເຂົ້າກັບກິດຈະກຳການບັນລະຍາຍ;

7. ວາງແຜນໃນເລື່ອງຂອງເວລາການສອນຢ່າງຈະແຈ້ງ ທັງໃນປະເດັນເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳໃນການຮຽນ ທັງນີ້ເປັນເພາະວ່າ ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນໃຊ້ເວລາໃນການຈັດກິດຈະກຳ;

8. ໃຈກວ້າງ, ຍອມຮັບໃນຄວາມສາມາດໃນການສະແດງອອກ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນທີ່ຜູ້ຮຽນນຳສະເໜີ ຈາກບົດບາດຂອງຄູໃນການຈັດກິດຈະກຳແບບຫ້າວຫັນ ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ຄູຄວນມີບົດບາດ ດັ່ງນີ້:

1. ຈັດໃຫ້ຜູ້ສອນເປັນໃຈກາງຂອງການຮຽນ ກິດຈະກຳ ຫຼື ເປົ້າໝາຍທີ່ຕ້ອງການສະທ້ອນຄວາມຕ້ອງທີ່ຈະພັດທະນາຜູ້ຮຽນ ແລະ ເນັ້ນການນຳໃຊ້ປະໂຫຍດໃນຊີວິດຈິງຂອງຜູ້ຮຽນ,

2. ສ້າງບັນຍາກາດຂອງການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ການເຈລະຈາຕອບໂຕ້ທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນທີ່ດີກັບຜູ້ສອນ ແລະ ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ,

3. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ເປັນຮອບວຽນ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນທຸກກິດຈະກຳທີ່ສົນໃຈ ລວມທັງກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະສົບຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນ ກິດຈະກຳທີ່ເປັນຮອບວຽນ ຄື ການຝຶກແກ້ບັນຫາການສຶກສາດ້ວຍຕົນເອງ,

4. ຈັດສະພາບການຮຽນຮູ້ແບບຮ່ວມມື (Collaboratory learning) ສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຮ່ວມມືໃນກຸ່ມຜູ້ຮຽນ,

5. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ທຳທາຍ ແລະ ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບວິທີການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍຫຼາຍກວ່າການບັນລະຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ ແມ່ນວ່າລາຍວິຊາທີ່ເນັ້ນທາງດ້ານການບັນລະຍາຍຫຼັກການ ແລະ ທິດສະດີເປັນຫຼັກກໍ່ສາມາດຈັດກິດຈະກຳເສີມ ເຊັ່ນ ການອະພິປາຍ ການແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ກຳນົດເສີມເຂົ້າກັບກິດຈະກຳການບັນລະຍາຍ,

6. ວາງແຜນໃນເລື່ອງຂອງເວລາການສອນຢ່າງຈະແຈ້ງ ທັງໃນເລື່ອງຂອງເນື້ອຫາ ແລະ ກິດຈະກຳໃນການຮຽນທັງນີ້ເນື່ອງຈາກການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ຕ້ອງໃຊ້ເວລາໃນການຈັດກິດຈະກຳຫຼາຍກວ່າການບັນລະຍາຍ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ສອນຈຳເປັນຕ້ອງວາງແຜນການສອນຢ່າງຈະແຈ້ງ ໂດຍສາມາດກຳນົດລາຍລະອຽດລົງໃນລາຍວິຊາ,

7. ໃຈກວ້າງ ຍອມຮັບໃນຄວາມສາມາດໃນການສະແດງອອກ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນທີ່ຜູ້ຮຽນນຳສະເໜີ.

## **ຂ. ບົດບາດຂອງຜູ້ຮຽນໃນການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ**

ໃນຂະນະດຽວກັນການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ຜູ້ຮຽນບໍ່ໄດ້ເປັນຜູ້ນັ່ງຟັງຜູ້ສອນບັນຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ ແຕ່ເປັນຜູ້ມີບົດບາດສຳຄັນໃນການຂັບເຄື່ອນ ເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ດັ່ງທີ່ ນິນທະລີ ພອນທາດາວິດ (2016) ກ່າວໄວ້ດັ່ງນີ້:

1. ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບ ກະກຽມລ່ວງໜ້າໃຫ້ພ້ອມທີ່ຈະຮຽນຮູ້ ສຶກສາ ແລະ ປະຕິບັດວຽກງານໃນສິ່ງທີ່ຜູ້ສອນມອບໝາຍໃຫ້ສຶກສາລ່ວງໜ້າ;

2. ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມືກັບຜູ້ສອນໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ ເລີ່ມຈາກການວາງແຜນການຈັດກິດຈະກຳຮຽນຮູ້ ການດຳເນີນກິດຈະກຳ ແລະ ການປະເມີນຜົນ;

3. ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການເຮັດກິດຈະກຳຢ່າງຫ້າວຫັນ;

4. ມີປະຕິສຳພັນລະຫວ່າງຜູ້ສອນກັບຜູ້ຮຽນ ເພື່ອສ້າງແນວຄິດຈົນຕະນາການໃໝ່ ການເຮັດວຽກເປັນທີມ ແລະ ການຍອມຮັບຟັງຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ;

5. ມີຄວາມຫ້າວຫັນທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໄດ້ລົງມືປະຕິບັດ ໃນສະຖານະການຈິງ ດ້ວຍຕົນເອງ ເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ;

6. ມີການໃຊ້ຄວາມຄິດແບບລະບົບ ຄື: ການຄິດວິເຄາະ ການຄິດແບບເຫດຜົນ ການຄິດຢ່າງມີວິຈາລະນາຍານ, ການຄິດເຊື່ອມໂຍງ ແລະ ການຄິດຢ່າງສ້າງສັນ;

7. ມີທັດສະນະຄະຕິທີ່ດີຕໍ່ການຮຽນຮູ້ ເພາະການຮຽນຮູ້ບໍ່ແມ່ນເລື່ອງທີ່ໜ້າເບື້ອ ແຕ່ການຮຽນແບບມ່ວນຊື່ນ ມີຊີວິດຊີວາ.

## **11. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ**

ມະຫາວິທະຍາໄລເຕັກໂນໂລຢີສູວັນນະລີ ຖືວ່າການຈັດໃຫ້ກິດຈະກຳນັກສຶກສາເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສຳຄັນໃນການເພີ່ມປະສິບການ ທີ່ມີຄຸນຄ່າທີ່ຈະປະກອບສ່ວນເຂົ້າໃນການພັດທະນາບຸກຄະລິກກະພາບແລະຄວາມນິຍົມຂອງນັກຮຽນ ມະຫາວິທະຍາໄລມີນະໂຍບາຍແນໃສ່ສົ່ງເສີມ ນັກສຶກສາໄດ້ຮັບການຊຸກຍູ້ໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳນັກສຶກສາຢ່າງພຽງພໍແລະມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍແລະໃຫ້ໂອກາດສຳລັບນັກສຶກສາທີ່ຈະປະຕິບັດປະສິບການການຄຸ້ມ

ຄອງ. ຮັບຜິດຊອບສໍາລັບຕົນເອງ ແລະການຮ່ວມມືຊາທິປະໄຕ ສະນັ້ນ ມະຫາວິທະຍາໄລຈຶ່ງຊຸກຍູ້ສິ່ງເສີມໃນຮູບ ແບບຂອງສະໂມສອນ ເຊິ່ງມີທີ່ປຶກສາທີ່ໃຫ້ຄໍາແນະນໍາໃນການຈັດກິດຈະກຳຕ່າງໆ. ມີການເຄື່ອນໄຫວດ້ານວິຊາການ , ສິລະປະວັດທະນະທຳ, ພັດທະນາສັງຄົມ ແລະ ການບໍລິການ. ກິດຈະກຳການພົວພັນນັກສຶກສາ ລວມທັງກິດຈະ ກຳກິລາ ໃນສົກຮຽນ 2013 ນີ້, ໄດ້ມີການຈັດຕັ້ງບໍລິຫານ, ສະພານັກສຶກສາ ແລະ ສະໂມສອນທີ່ກ່ຽວພັນກັບ ການຈັດຕັ້ງຄື: ກິດຈະກຳທາງວິຊາການ ປະກອບມີ 11 ສະໂມສອນ, ກິດຈະກຳສິລະປະ-ວັດທະນະທຳ ປະກອບມີ 4 ສະໂມສອນ, ກິດຈະກຳພັດທະນາສັງຄົມ. ແລະ ວຽກງານການບໍລິການ, ປະກອບມີ 7 ສະໂມສອນ, ກິດຈະກຳ ພົວພັນນັກສຶກສາ, ປະກອບມີ 11 ສະໂມສອນ, ກິດຈະກຳສະໂມສອນກິລາ ປະກອບມີ 10 ສະໂມສອນ (ປຶ້ມຄູ່ມື ກ່ຽວກັບການເຄື່ອນໄຫວນັກສຶກສາ, 2013).

ກິດຈະກຳຂອງນັກສຶກສາຫມາຍເຖິງກິດຈະກຳທີ່ຈັດຮ່ວມກັນໂດຍນັກສຶກສາແລະ / ຫຼືສະຖາບັນການ ສຶກສາ. ອີງຕາມຄວາມຕ້ອງການແລະຄວາມສົນໃຈຂອງນັກຮຽນ ລັກສະນະຂອງກິດຈະກຳຕ້ອງດີ, ເປັນປະໂຫຍດ, ແລະຊ່ວຍສ້າງປະສົບການໂດຍກົງໃຫ້ນັກຮຽນນອກຫ້ອງຮຽນປົກກະຕິເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເຂົາເຈົ້າ. ເປັນຜູ້ຈົບການ ສຶກສາ ທີ່ມີຄວາມຮູ້ທາງວິຊາການ, ຄວາມຮູ້ດ້ານວິຊາຊີບ, ສຸຂະພາບກາຍ ແລະ ທັກສະຊີວິດ ແລະ ຕ້ອງໄດ້ຮັບ ການສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບສະໜູນຈາກສະຖາບັນການສຶກສາ (Khaophan Khajonsin, 1999). (Participation) ໝາຍເຖິງຂະບວນການອະນຸຍາດໃຫ້ປະຊາຊົນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການພັດທະນາ, ຮ່ວມກັນ, ຕັດສິນໃຈ, ແລະແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ. ເນັ້ນຫນັກໃສ່ການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງທ້າວຫັນຂອງບຸກຄົນໃນການແກ້ ໄຂບັນຫາ.

ນັດທິ ເລຂະພອນປະສິດ (2012) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງ ການປະຍຸກໃຊ້ທິດສະດີຂະບວນການຮຽນຮູ້ແບບ ຫ້າວຫັນໃນການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລສໍາລັບ ວິຊາຄວາມຮູ້ ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງເພື່ອ 1) ເພື່ອສ້າງ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືສືບຕໍ່ຮຽນອີ ເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ສໍາລັບວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ແລະ 2) ປຽບທຽບຜົນສໍາ ເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນກຸ່ມ ຕົວຢ່າງເປັນນັກສຶກສາຫຼັກສູດວິທະຍາສາດບັນດິດ ສາຂາວິຊາເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຈຳນວນ 20 ຄົນ ເຄື່ອງມື ທີ່ໃຊ້ຄື ແບບທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ, ແຜນການຮຽນຮູ້ ແລະ ແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ ຜົນການວິໄຈ ເຫັນວ່າ: 1) ສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນທີ່ໄດ້ ອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືແລ້ວ ມີປະສິດທິພາບ 89.28/85.75, 2) ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຮູ້ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ດ້ວຍສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບວັດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນທີ່ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ 0.75 ເຊິ່ງເຫັນວ່າ ຜົນສໍາເລັດທາງການ ຮຽນຫຼັງການຮຽນ ສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.001, 3) ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບວັດຖຸຊັບສິນ ດ້ວຍການ ປະຍຸກໃຊ້ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ໂດຍພາບລວມໄດ້ຄ່າສະເລ່ຍ ເທົ່າກັບ 4.51

ຖືຕີມາ ສົມບັດກໍາໄລ (2549:ບົດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ສຶກສາຜົນຂອງການໃຊ້ວິທີການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບບູລະ ນາການ ເລື່ອງ ວັດຖຸອ້ອມຕົວເຮົາທີ່ມີຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ເຫັນວ່າ ນັກຮຽນໄດ້ຮັບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ແບບບູລະນາການມີຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນສູງຂຶ້ນກວ່າກ່ອນຮຽນ ແລະສູງກວ່ານັກຮຽນທີ່ໄດ້ການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບປົກກະຕິ

ຈັນສານ ອິນຕະຜັດ (2549: ປັດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ສຶກສາການວາງແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບບູລະນາການ ຜົນການສຶກສາເຫັນວ່າ ແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ ແບບບູລະນາການ ສໍານັກຮຽນ ຈໍານວນ 14 ແຜນ ສາມາດນໍາໄປ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມກັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 1 ແລະ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 2 ທີ່ຮຽນຢູ່ໃນຫ້ອງດຽວ ກັນ ແລະ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຫຼັກຮຽນ ໂດຍນໍາໃຊ້ແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ແບບບູລະນາການ ໄດ້ ຄ່າສະເລ່ຍ 88.33 ຊຶ່ງສູງກວ່າທີ່ຕັ້ງໄວ້ຄື 60 ສ່ວນຮ້ອຍ.

ນິວ ແລະ ເຄເຊີໄຊກູນ (Nur and Kesercigolu, 2001) ໄດ້ສຶກສາຜົນກະທົບຂອງການຮຽນຮູ້ຢ່າງ ຫ້າວຫັນກັບຄວາມຮູ້ທາງວິທະຍາສາດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 2 ຫຼັງຈາກການທົດລອງທີ່ໃຊ້ການ ຈັດການຮຽນຢ່າງຫ້າວຫັນ ໂດຍການທົດລອງລະຫວ່າງກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມຄວບຄຸມ ເປັນເວລາ 10 ອາທິດ ເຫັນວ່າ ກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມຄວບຄຸມມີຜົນການຮຽນແຕກຕ່າງກັນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິ ໂດຍ ກຸ່ມທົດລອງມີຜົນການຮຽນດີກວ່າກຸ່ມຄວບຄຸມ,

ປະກາຍດາວ ໃຈຄໍາປັນ (2006) ໄດ້ສຶກສາການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ຜູ້ຮຽນມີບົດບາດຫຼັກ ເພື່ອສ້າງ ຄວາມເຂົ້າໃຈທາງດ້ານມູມມອງຄະນິດສາດສໍາລັບເດັກປະຖົມໄວ ເຫັນວ່າ ຫຼັງຈາກການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ຮຽນມີ ບົດບາດຫຼັກ ແລະ ເຮັດກິດຈະກຳ ຫຼື ແບບຝຶກຫັດທີ່ສອດຄ່ອງກັບການຈັດປະສົບການທັງ 8 ກິດຈະກຳ ນັກຮຽນມີ ຄະແນນຢູ່ໃນເກນດີ ລວມທັງການເຮັດແບບທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈດ້ານແນວຄິດຈົນຕະນາການທາງຄະນິດສາດ ຂອງນັກຮຽນປະຖົມ ເມື່ອປຽບທຽບແລ້ວ ເຫັນວ່າ ນັກຮຽນມີຄະແນນໃນເລື່ອງຈໍານວນ ແລະ ການນັບຈໍານວນຢູ່ ລະດັບດີ ສ່ວນຄວາມເຂົ້າໃຈທາງດ້ານແນວຄິດຈົນຕະນາການໃນເລື່ອງການຈັດປະເພດ ຫຼື ໝວດໝູ່ ການຈັດລຳດັບ ຢູ່ໃນລະດັບດີ

ສັນຍາ ພັດທະຣາກອນ (2009) ໄດ້ສຶກສາຜົນຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນ ການແກ້ບັນຫາ ແລະ ການສື່ສານທາງຄະນິດສາດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 3 ເລື່ອງຄວາມໜ້າຈະເປັນ ເຫັນວ່າ ຄວາມສາມາດໃນການແກ້ບັນຫາ ແລະ ການສື່ສານທາງຄະນິດສາດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມປີທີ 3 ຫຼັງ ໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນ ເລື່ອງ ຄວາມໜ້າຈະເປັນສູງກວ່າກ່ອນໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີ ຄວາມ ໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.01 ຄວາມສາມາດໃນການແກ້ບັນຫາ ແລະ ການສື່ສານທາງຄະນິດສາດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 3 ຫຼັງໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນ ເລື່ອງ ຄວາມໜ້າຈະເປັນ ຜ່ານເກນຮ້ອຍລະ 70 ຂຶ້ນໄປຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.01 ຈາກການສຶກສາເອກະສານແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງຈະເຫັນໄດ້ວ່າ ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນ ເປັນການຈັດການຮຽນຮູ້ໂດຍທີ່ຜູ້ຮຽນມີ ສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳໃນຫ້ອງຮຽນສິ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສໍາພັນກັບຜູ້ສອນ ແລະ ໝູ່ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ ຈົນ ເກີດອົງຄວາມຮູ້ໃໝ່ຂຶ້ນມາ ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບຫຼັກສູດການສຶກສາທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນໃຈກາງ

ອະຣຸນີ ທອງປັນ. (2006, ປັດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ສຶກສາກ່ຽວກັບການພັດທະນາຮູບແບບການຈັດກິດຈະກຳ ການຮຽນຮູ້ ໂດຍໃຊ້ເທັກນິກການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ໃນລາຍວິຊາຄະນິດສາດ ເລື່ອງພື້ນທີ່ຜິວ ແລະ ບໍລິ ມາດນໍ້າ ຊັ້ນມັດທະຍົມປີທີ 3 ຜົນການວິໄຈເຫັນວ່າ ພາບລວມເຫັນດ້ວຍກັບຮູບແບບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ ຮູ້ໂດຍໃຊ້ເທັກນິກຫ້າວຫັນຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ,

ກິດຕິພັນ ວິບຸນສິນ (2001, ປັດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ສຶກສາຜົນການຮັກກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຄະນິດສາດຕາມ ແນວຄິດຫ້ອງຮຽນກັບການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ທີ່ມີຜົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການແກ້ບັນຫາຄະນິດສາດນັກຮຽນ ຊັ້ນມັດທະຍົມປີທີ 5 ເຫັນວ່າ ນັກຮຽນສາມາດຄິດ ແລະ ແກ້ບັນຫາຄະນິດສາດຫຼັກຮຽນບໍ່ສູງກວ່າຮ້ອຍລະ 70,

ສະຖາບັນນະວັດຕະກຳແລະພັດທະນາຂະບວນການຮຽນຮູ້ຂອງໄທ (2008) ໄດ້ສະຫຼຸບໄວ້ວ່າ ພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຫຼັກຂອງນັກສຶກສາທີ່ໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍເທັກນິກການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ໃນດ້ານການຮຽນຮູ້ເປັນກຸ່ມນັ້ນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຢາກເຂົ້າໃນຫ້ອງຮຽນໃນວິຊາ ຜູ້ຮຽນເຂົ້າຮຽນເປັນປະຈຳແລະ ຫັນເວລາຜູ້ຮຽນມີໂອກາດຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນກັບເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຜູ້ຮຽນເຮັດວຽກທຸກເທື່ອທີ່ໄດ້ຮັບມອບໝາຍ ໃນດ້ານການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ ຜູ້ຮຽນເຕັມໃຈຮ່ວມກິດຈະກຳການຮຽນໂດຍບໍ່ຫຼົບຫຼີກ ຜູ້ຮຽນເຕັມໃຈຮ່ວມກິດຈະກຳໃນຫ້ອງຮຽນທຸກເທື່ອ ຜູ້ຮຽນມີໂອກາດໃຊ້ປະສົບການເດີມມາເຊື່ອມໂຍງກັບການຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ນັກຮຽນມີໂອກາດເຮັດກິດຈະກຳຕາມຄວາມສາມາດຢ່າງມີຄວາມສຸກ ໜ້າຈະເນື່ອງມາຈາກການຈັດການຮຽນແບບເນັ້ນປະຕິບັດໃນເທື່ອນີ້ ຜູ້ຮຽນໄດ້ອ່ານ ຂຽນ ຖາມຄຳຖາມ ອະພິປາຍຮ່ວມກັນ ແລະ ລົງມືປະຕິບັດຈົງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ສະທ້ອນຄວາມຄິດ ເປີດໂອກາດ ແລະ ໃຫ້ເວລາຜູ້ຮຽນ ເພື່ອຄິດ ແລະ ຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ແກ່ຜູ້ອື່ນ ຫຼື ຖາມຄຳຖາມເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ສະທ້ອນຄວາມຄິດ ຊຶ່ງສອດຄ່ອງກັບຫຼັກການຈັດການຮຽນແບບໃຜຮູ້ທີ່ວ່າການຮຽນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນກັບການຮຽນການສອນ ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຂະບວນການຄິດໃນຂັ້ນສູງ (Higher-order thinking) ບໍ່ພຽງແຕ່ຟັງ ຜູ້ຮຽນຕ້ອງອ່ານ ຂຽນ ຖາມຄຳຖາມ ອະພິປາຍຮ່ວມກັນ ແລະ ລົງມືປະຕິບັດ ທັງຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງຄວາມຮູ້ເດີມ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ,

ບັນຍັດ ຊຳນານກິດ (2008) ໄດ້ສະຫຼຸບໄວ້ວ່າ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການຮຽນຂອງນັກສຶກສາທີ່ໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍເທັກນິກການຮຽນແບບຮ່ວມມື ໃນດ້ານຜູ້ສອນ ຜູ້ຮຽນເພິ່ງພໍໃຈກັບແບບທົດສອບກ່ອນຮຽນໃບງານ ໃບຄວາມຮູ້ ແລະ ບົດບາດໃນການຮຽນທີ່ມີຫຼາຍຂຶ້ນກວ່າເດີມ ດ້ານກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຜູ້ຮຽນເພິ່ງພໍໃຈທີ່ຜູ້ສອນມີຄວາມເປັນກັນເອງກັບຜູ້ຮຽນ ການຕຽມການສອນຂອງຜູ້ສອນມີຄວາມພ້ອມ ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການເຮັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃນແບບນີ້ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ລົງມືປະຕິບັດຫຼາຍຂຶ້ນ ດ້ານຜູ້ຮຽນ ຜູ້ຮຽນເພິ່ງພໍໃຈກັບແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນການຮຽນ ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສຸກກັບການຮຽນ ແລະ ຜູ້ຮຽນຄາດວ່າຈະມີຜົນການຮຽນດີຂຶ້ນ ໜ້າຈະເນື່ອງມາຈາກການຈັດການຮຽນແບບໃຜຮູ້ດ້ວຍເທັກນິກການຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນ ເທື່ອນີ້ ນັກສຶກສາໄດ້ມີການຝຶກທັກສະການຮ່ວມມືກັນແກ້ບັນຫາ ໃນການເຮັດວຽກງານກຸ່ມສະມາຊິກກຸ່ມຈະໄດ້ຮັບ ທຳຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບັນຫາຮ່ວມກັນ ຈາກນັ້ນກໍລະດົມຄວາມຄິດຊ່ວຍກັນວິເຄາະຫາສາເຫດຂອງບັນຫາ ເມື່ອຮູ້ສາເຫດຂອງບັນຫາສະມາຊິກໃນກຸ່ມກໍຈະສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ເພື່ອຫາວິທີການແກ້ໄຂບັນຫາອະພິປາຍໃຫ້ເຫດຜົນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນຈົນສາມາດຕົກລົງຮ່ວມກັນໄດ້ວ່າ ຈະເລືອກວິທີການໃດໃນການແກ້ບັນຫາຈຶ່ງເໝາະສົມພ້ອມກັບລົງມືຮ່ວມກັນແກ້ບັນຫາຕາມຂັ້ນຕອນທີ່ກຳນົດໄວ້ ຕະຫຼອດຈົນການປະເມີນຂະບວນການແກ້ບັນຫາຂອງກຸ່ມດ້ວຍ ຊຶ່ງສອດຄ່ອງກັບຫຼັກການຈັດການຮຽນແບບໃຜຮູ້ທີ່ວ່າເປັນລະບົບການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໂດຍກົງໃນກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໄດ້ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຕາມສັກກະຍະພາບຄວາມຕ້ອງການ ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມຖະໜັດຂອງແຕ່ລະບຸກຄົນໂດຍໄດ້ຄິດເອງ ເຮັດເອງ ລົງມືປະຕິບັດ ໄດ້ມີໂອກາດສ້າງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ໂດຍຜ່ານຂະບວນການແລກປ່ຽນຮຽນຮູ້ ອີກທັງໄດ້ມີໂອກາດປະຍຸກໃຊ້ຄວາມຮູ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ອົງປະກອບການຈັດກິດຈະກຳການສອນແບບໃຜຮູ້ Active Learning ປະກອບດ້ວຍອົງປະກອບສຳຄັນ 4 ອົງປະກອບ ຄື 1) ການແລກປ່ຽນປະສົບການ, 2) ການສ້າງແກ່ນຄວາມຮູ້ຮ່ວມກັນ, 3) ການນຳສະເໜີຄວາມຮູ້ ແລະ 4) ການລົງມືປະຕິບັດ ຫຼື ປະຍຸກໃຊ້.

ຈາກງານວິໄຈໄດ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢ່າງຫ້າວຫັນເປັນການຈັດການຮຽນຮູ້ ໂດຍທີ່ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳໃນຫ້ອງຮຽນ ສິ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ສອນ ແລະ ເພື່ອນໃນຫ້ອງຮຽນຈົນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈໃນບົດຮຽນ ມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ເຊິ່ງສິ່ງຜົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຮູ້ທີ່ດົນນານ ແລະ ສິ່ງໃຫ້ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສູງຂຶ້ນ.

ລະສິຕາ ລັກສະກຸນ, ສຸວັນນາ ສິມບຸນສຸໂຂ, ແລະ ກ້ອງການ ວະຊິລະພະນັງ (2015) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງ ຜົນສໍາເລັດຂອງການຈັດການຮຽນການສອນແບບບູລະນາການ ໂດຍໃຊ້ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນຂອງນັກສຶກສາ ໃນລາຍວິຊາການບໍລິຫານການຈັດການຍຸກໃໝ່ ແລະ ພາວະຜູ້ນໍາມະຫາວິທະຍາໄລເທັກໂນໂລຊີພະຈອມເກົ້າທິນ ບຸຣີ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງເພື່ອ 1) ສຶກສາຜົນສໍາເລັດ, ແລະ 2) ປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງຜູ້ຮຽນຕໍ່ຜົນສໍາເລັດຂອງ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນແບບບູລະນາການ ໂດຍໃຊ້ ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ຂອງນັກສຶກສາໃນລາຍວິຊາ ການບໍລິຫານຈັດການຍຸກໃໝ່ ແລະ ພາວະຜູ້ນໍາມະຫາວິທະຍາໄລເທັກໂນໂລຊີພະຈອມເກົ້າທິນບຸລີ ກຸ່ມຕົວຢ່າງຄື ນັກສຶກສາປະລິນຍາຕີຂອງ ມະຫາວິທະຍາໄລ ຈຳນວນ 407 ຄົນ ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈປະກອບດ້ວຍ 1) ຮູບ ແບບການຈັດການຮຽນການສອນແບບບູລະນາການ 2) ແບບທົດສອບຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ ແລະ 3) ແບບ ປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ ຜົນການວິໄຈເຫັນວ່າ ຜົນການປຽບທຽບຄະແນນຈາກການທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ດ້ວຍວິທີການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບບູລະນາການ ໂດຍໃຊ້ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ, ຫຼັງຈາກການຈັດການຮຽນການ ສອນນັກສຶກສາໄດ້ຄະແນນຈາກການທົດສອບສູງກວ່າກ່ອນການຈັດການຮຽນການສອນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນ ທາງສະຖິຕິທີ່ 0.05, 2) ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງຜູ້ຮຽນຕໍ່ການຈັດການສອນແບບບູລະນາການ ໂດຍໃຊ້ການຮຽນຮູ້ ແບບຫ້າວຫັນ ຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ.

ວໍລະວັນ ເພັດອຸໄລ (2012) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຮູ້ແບບກ້າວຫ້າວຫັນໃນລາຍວິຊາ ການແປຮູບຢາງ ໂດຍມີຈຸດປະສົງເພື່ອ 1) ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຂອງນັກສຶກສາວິຊາການແປຮູບຢາງ, 2) ສຶກສາລະ ດັບຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ແລະ 3) ຫາຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຮູ້ແບບ ຫ້າວຫັນ. ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກສຶກສາລາຍວິຊາ ການແປຮູບຢາງ ຈຳນວນ 42 ຄົນ, ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ຄື ແບບທົດສອບ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ, ແຜນກົດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ແລະ ແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ, ຜົນການວິໄຈເຫັນວ່າ ການ ຈັດກຽມແບບການຮຽນການສອນແບບຫ້າວຫັນໃນລາຍວິຊາ ການແປຮູບຢາງ ເຫັນວ່າ ບໍ່ສາມາດເຮັດໃຫ້ນັກສຶກ ສາທຸກຄົນມີຜົນການຮຽນບໍ່ຕ່ຳກວ່າເກດຊີ (C) ຕາມເປົ້າໝາຍທີ່ຕັ້ງໄວ້ ແຕ່ຢ່າງໃດກໍຕາມກໍຍັງເຫັນວ່າ ມີນັກສຶກສາ ທີ່ບໍ່ຜ່ານການປະເມີນໃນຄັ້ງນີ້ລົດລົງຈາກເດີມທີ່ມີຜູ້ບໍ່ສາມາດຜ່ານການປະເມີນ 28.57 ສ່ວນຮ້ອຍ ລົດລົງເຫຼືອ 7.10 ສ່ວນຮ້ອຍ ນອກຈາກນັ້ນຍັງເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາທີ່ເຄີຍສອບບໍ່ຜ່ານການປະເມີນໃນພາກຮຽນກ່ອນ ມີຜົນການ ຮຽນທີ່ດີຂຶ້ນ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາ ເຫັນວ່າ ການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ໂດຍໃຊ້ກົດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ໃນການຮຽນການສອນ ນັກສຶກສາມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຕໍ່ກົດຈະກຳຕ່າງໆ ເປັນຢ່າງດີ ມີຄວາມຫ້າວຫັນ ແລະ ມີຄວາມ ສົນໃຈທີ່ຢາກຈະຮ່ວມກົດຈະກຳຫຼາຍກວ່າການສອນແບບບັນຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ.

ນັດທິ ເລຂະພອນປະສິດ (2012) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງ ການປະຍຸກໃຊ້ທິດສະດີຂະບວນການຮຽນຮູ້ແບບ ຫ້າວຫັນໃນການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລສໍາລັບ ວິຊາຄວາມຮູ້ ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງເພື່ອ 1) ເພື່ອສ້າງ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືສືບຕໍ່ຮຽນອີ ເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ສໍາລັບວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ແລະ 2) ປຽບທຽບຜົນສໍາ ເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນກຸ່ມ ຕົວຢ່າງເປັນນັກສຶກສາຫຼັກສູດວິທະຍາສາດບັນດິດ ສາຂາວິຊາເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຈຳນວນ 20 ຄົນ ເຄື່ອງມື ທີ່ໃຊ້ຄື ແບບທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ, ແຜນການຮຽນຮູ້ ແລະ ແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ ຜົນການວິໄຈ ເຫັນວ່າ: 1) ສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນທີ່ໄດ້ ອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືແລ້ວ ມີປະສິດທິພາບ 89.28/85.75, 2) ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຮູ້ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ດ້ວຍສືບຕໍ່ຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ

ໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບວັດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນທີ່ມີຄວາມເຊື່ອໜັ້ນ 0.75 ເຊິ່ງເຫັນວ່າ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຫຼັງການຮຽນ ສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.001, 3) ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການຮຽນຮູ້ດ້ວຍສື່ບົດຮຽນອິເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບວັດຖຸຊັບສິນ ດ້ວຍການປະຍຸກໃຊ້ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ແບບຫ້າວຫັນ ມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ໂດຍພາບລວມໄດ້ຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 4.51.

Nitko (1996) ສະຖາບັນພັດທະນາຄຸນນະພາບວິຊາການ (2541) ໄດ້ສະເໜີລັກສະນະສໍາຄັນຂອງການວັດປະເມີນຕາມສະພາບຕົວຈິງໄວ້ໃກ້ຄຽງກັນ ສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ເນັ້ນທີ່ການປະຍຸກໃຊ້ ເຊິ່ງເປັນການປະເມີນວ່າ ນັກຮຽນສາມາດປະຕິບັດໄດ້ ຫຼື ບໍ່ເພີ່ມໄປຈາກການປະເມີນວ່າ ນັກຮຽນໄດ້ຮູ້ຫຍັງແດ່

2. ເນັ້ນທີ່ການປະເມີນໂດຍກົງ ການປະເມີນຜົນຕ້ອງເປັນການປະເມີນເປົ້າໝາຍການຮຽນຮູ້ທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ໂດຍກົງ ແລະ ຍຶດພຶດຕິກຳການສະແດງອອກຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ສະແດງອອກມາແທ້ໆ,

3. ໃຊ້ປັນຍາທີ່ແທ້ຈິງ ຫຼື ເປັນຈິງ ໃນການປະເມີນຜົນຈະຕ້ອງໃຊ້ງານທີ່ໃກ້ຄຽງຄວາມເປັນຈິງໃຫ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ ໂດຍຕັ້ງຢູ່ບົນພື້ນຖານຂອງສະຖານະການໃນຊີວິດຈິງ ລວມທັງເຊື່ອມໂຍງການຮຽນຮູ້ໄປສູ່ຊີວິດຈິງ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດລະນຶກໄດ້ໃນຖານະສ່ວນໜຶ່ງຂອງຊີວິດປະຈຳວັນ,

4. ໃຊ້ຄວາມຄິດລະດັບສູງ ການປະເມີນຜົນຕ້ອງມີການກະຕຸ້ນການຄິດທີ່ມີລັກສະນະປາຍເປີດ ວຽກງານຈະຕ້ອງມີຄໍາຕອບຫຼາຍກວ່າຄໍາຕອບທີ່ຖືກຄໍາຕອບດຽວ ນັກຮຽນຈະເຮັດວຽກງານເປັນກຸ່ມດ້ວຍກັນ ແລະ ໃຊ້ເວລາພິຈາລະນາໃນການປະຕິບັດວຽກງານນັ້ນໆ

5. ເປັນການປະເມີນຮອບດ້ານ ທັງຄວາມຮູ້ ຄວາມສາມາດ ທັກສະ ແລະ ຄຸນນະລັກສະນະນິໄສ ດ້ວຍວິທີການທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ປະເມີນໄປພ້ອມໆ ກັບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໃນທຸກເວລາສະຖານະການ ແລະ ສະຖານທີ່ ໂດຍໃຊ້ຂໍ້ມູນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ມີການເກັບຂໍ້ມູນລະຫວ່າງການປະຕິບັດໃນທຸກດ້ານຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ,

6. ເປັນການບູລະນາການຄວາມຮູ້ ວຽກງານທີ່ໃຫ້ນັກຮຽນລົງມືປະຕິບັດນັ້ນ ຄວນເປັນວຽກງານທີ່ຕ້ອງໃຊ້ຄວາມຮູ້ ຄວາມສາມາດ ແລະ ທັກສະທີ່ເກີດຈາກການຮຽນຮູ້ໃນຫຼາຍສາຂາວິຊາ, ມາດຕະຖານແລະເກນການວັດປະເມີນຕາມສະພາບຕົວຈິງ

ໂຣດເກນສ໌ ແລະ ສະມິດ (Rotgans and Schmidt, 2011) ໄດ້ສຶກສາສະຖານະການຄວາມສົນໃຈ ແລະ ສະຖານະການ ທາງວິຊາການທີ່ສົ່ງຜົນຕໍ່ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໃນການໃຊ້ການຮຽນຢ່າງຫ້າວຫັນ (active learning) ໃນຫ້ອງຮຽນ ເຫັນວ່າ ຄວາມສົນໃຈໃນຫ້ອງຮຽນເພີ່ມຂຶ້ນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິຫຼັງການກະຕຸ້ນໂດຍການຮຽນແບບຫ້າວຫັນ ແລະ ການສະເໜີບັນຫາ ຕໍ່ສະຖານະການຄວາມສົນໃຈຄ່ອຍໆ ລົດລົງ ແຕ່ເມື່ອໝົດວັນກໍເພີ່ມຂຶ້ນອີກຄັ້ງໜຶ່ງ ແລະ ພຶດຕິກຳສາມາດທຳນາຍຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໄດ້,

Brickner and Etter (2008) ໄດ້ສຶກສາກ່ຽວກັບກົນລະຍຸດການສອນແບບຫ້າວຫັນໃນລາຍວິຊາຄະນິດສາດ ເຫັນວ່າ ກົນລະຍຸດການສອນແບບຫ້າວຫັນຊ່ວຍໃນການກະຕຸ້ນ ຕອບໂຕ້ ການເຮັດວຽກຮ່ວມກັນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນວຽກງານທີ່ໄດ້ຮັບການມອບໝາຍ,

Carter, Hogan (2013) ເຮັດການສຶກສາກ່ຽວກັບການສອນແບບຫ້າວຫັນໃນວິຊາວິທະຍາສາດ ເຫັນວ່າ ນັກຮຽນສາມາດເຮັດວຽກງານໄດ້ສໍາເລັດ ແລະ ຊ່ວຍສ້າງກຳລັງແຮງໃຈຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ,

### **ບົດທີ 3**

#### **ວິທີດໍາເນີນການວິໄຈ**

ການວິໄຈເລື່ອງ ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ໂດຍມີຈຸດປະສົງເພື່ອ 1) ສຶກສາພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາອະນຸບານ ຈາກການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ. 2) ສຶກສາຜົນການຮຽນການສອນວິຊາ ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ສໍາລັບນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ 4) ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນ ການວິໄຈພາກປະຕິບັດ (action research) ເພື່ອພັດທະນາການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດ ດັ່ງນີ້:

- 3.1 ຂັ້ນຕອນໃນການດໍາເນີນການວິໄຈ,
- 3.2 ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ;
- 3.3 ຕົວປ່ຽນທີ່ສຶກສາ,
- 3.4 ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ,
- 3.5 ການສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບເຄື່ອງມືວິໄຈ,
- 3.6 ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ,
- 3.7 ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະ.

## 1. ຂັ້ນຕອນໃນການວິໄຈ

ຂັ້ນຕອນທີ 1: ສຶກສາຄື້ນຄວ້າເອກະສານ (document study) ກ່ຽວກັບການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ

ຂັ້ນຕອນທີ 2: ສຶກສາຂໍ້ມູນໃນຫ້ອງຮຽນ: ສຳຫຼວດສະພາບບັນຫາການຮຽນການສອນໃນຫ້ອງຮຽນນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ ທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ; ດຳເນີນວິເຄາະສະພາບບັນຫາຂອງການຮຽນການສອນ, ຈັດບຸລິມະສິດ ແລະ ກຳນົດແນວທາງແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນການສອນ

ຂັ້ນຕອນທີ 3: ອອກແບບບົດສອນ ແລະ ດຳເນີນການສອນ: ແຕ່ງບົດສອນ, ດຳເນີນການສອນ ແລະ ແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນ-ການສອນ, ເນັ້ນການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

ຂັ້ນຕອນທີ 4: ວິເຄາະຜົນການດຳເນີນການວິໄຈ: ດຳເນີນການວິເຄາະຜົນການສຶກສາຕາມຈຸດປະສົງຂອງການຄື້ນຄວ້າທີ່ກຳນົດໄວ້.

### 1.1 ປະຊາກອນແລະກຸ່ມຕົວຢ່າງ

#### 1) ການກຳນົດປະຊາກອນ

ນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ ທີ່ສຶກສາຄື້ນຄວ້າ ໃນວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

#### 2) ການກຳນົດກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 4 ຈຳນວນ 5 ຄົນ ຍິງ 5 ຄົນ ເຊິ່ງໄດ້ມາດ້ວຍວິທີເລືອກແບບເຈາະຈົງ.

## 2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ

### 1. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການແກ້ໄຂບັນຫາ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈປະກອບດ້ວຍ:

1.1. ບົດສອນ ວິຊາ ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ເຊິ່ງປະກອບມີ 5 ແຜນ ດັ່ງນີ້:

ຕາຕະລາງທີ 4 ແຜນການສອນ

| ແຜນ | ເລື່ອງ                                                | ຫົວໜ່ວຍ (ຊມ) |
|-----|-------------------------------------------------------|--------------|
| 1   | ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ | 3            |
| 2   | ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ                               | 3            |
| 3   | ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ                               | 3            |
| 4   | ການສັງເກດວິທີສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ        | 3            |
| 5   | ການແຕ່ງບົດສອນ                                         | 3            |

### 2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນປະກອບດ້ວຍ:

- 1) ຮ່າງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
- 2) ຮ່າງສັງເກດການສອນຂອງຄູ

## 3. ການສ້າງ ແລະ ຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

ການສ້າງ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືວິໄຈມີຂັ້ນຕອນ ດັ່ງນີ້

**ການສ້າງແຜນການສອນປະຕິບັດ ດັ່ງນີ້:**

1. ສຶກສາຂໍ້ມູນເນື້ອໃນບົດຮຽນໃນປຶ້ມຄູ່ມື ແລະ ຈາກແຫຼ່ງຂໍ້ມູນຕ່າງໆ
2. ຂຽນແຜນການສອນທັງໝົດ ຈຳນວນ 5 ແຜນ
3. ນຳສະເໜີແຜນການສອນທັງ 5 ແຜນ ໃຫ້ກັບທີ່ປຶກສາ ເພື່ອຂໍຄວາມຄິດເຫັນ ແລະ ປັບປຸງ
4. ປັບປຸງແຜນການສອນຕາມຄຳສະເໜີແນະນຳຂອງທີ່ປຶກສາ
5. ຍື່ນສະເໜີແຜນການສອນໃຫ້ກັບຜູ້ຊ່ຽວຊານ ຈຳນວນ 3 ທ່ານ ເພື່ອກວດຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄວາມສອດຄ່ອງທາງດ້ານເນື້ອໃນ.
6. ນຳເອົາແຜນການສອນມາວິເຄາະຫາຄ່າຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄວາມສອດຄ່ອງ ປັບປຸງ ແລະ ນຳໄປທົດລອງໃຊ້ກັບຮຽນກຸ່ມຕົວຢ່າງ.

**ການສ້າງຮ່າງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະ ຮ່າງສັງເກດການສອນຂອງຄູ**

- ນຳໃຊ້ຮ່າງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະ ຮ່າງສັງເກດການສອນຂອງຫຼັກສູດອະນຸບານ.

**4. ການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ**

**4.1 ການເກັບຂໍ້ຈາກການນຳໃຊ້ແຜນການສອນ**

1. ສັງເກດການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາລະຫວ່າງດຳເນີນການຮຽນການສອນ ໂດຍນຳໃຊ້ຮ່າງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ຮ່າງສັງເກດການສອນທີ່ໄດ້ກະກຽມໄວ້.
2. ປະເມີນການສອນຂອງຕົນເອງທຸກຄັ້ງພາຍຫຼັງສຳເລັດການຈັດການຮຽນການສອນ.
3. ສັງລວມຂໍ້ມູນຈາກຮ່າງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ຮ່າງສັງເກດການສອນ ພ້ອມທັງຈັດລຽງໄວ້ຢ່າງເປັນລະບົບ ເພື່ອສະດວກຕໍ່ການວິເຄາະ.

**5. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ**

**1. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ**

ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ, ຜູ້ສຶກສາໄດ້ວິເຄາະຂໍ້ມູນຄຸນນະພາບຂອງຮ່າງສັງເກດການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ການສອນ 3 ລະດັບ: ດີ, ປານກາງ , ປັບປຸງ

## ບົດທີ 4

### ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າເລື່ອງ ການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໄດ້ດຳເນີນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ
2. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

#### 1. ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໄດ້ດຳເນີນການຕາມລຳດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້ :

ຂັ້ນຕອນທີ 1: ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າເອກະສານ (document study) ກ່ຽວກັບການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ

ຂັ້ນຕອນທີ 2: ສຶກສາຂໍ້ມູນໃນຫ້ອງຮຽນ: ສຳຫຼວດສະພາບບັນຫາການຮຽນການສອນໃນຫ້ອງຮຽນນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ ທີ່ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ; ດຳເນີນວິເຄາະສະພາບບັນຫາຂອງການຮຽນການສອນ, ຈັດບຸລິມະສິດ ແລະ ກຳນົດແນວທາງແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນການສອນ

ຂັ້ນຕອນທີ 3: ອອກແບບບົດສອນ ແລະ ດຳເນີນການສອນ: ແຕ່ງບົດສອນ, ດຳເນີນການສອນ ແລະ ແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນ-ການສອນ, ເນັ້ນການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

ຂັ້ນຕອນທີ 4: ວິເຄາະພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ຜົນສຳເລັດການຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

#### 2. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

**ຕອນທີ 1 :** ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າເອກະສານ (document study) ກ່ຽວກັບການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ເຫັນວ່າ ການຈັດການຮຽນການສອນ ໂດຍເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ຜ່ານຮູບແບບຂອງການນຳໃຊ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກສຶກສາມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນໄດ້ ເຊິ່ງປະກອບມີເກມຫຼາຍແບບຫຼັກ ດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- ເກມຈັບຄູ່
- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບກັບຕົວເລກ
- ເກມຈັບຄູ່ຮູບພາບທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນ
- ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງຂອງທີ່ໃຊ້ຄູ່ກັນ
- ເກມຈັບຄູ່ຮູບ ທີ່ມີຈຳນວນເທົ່າກັນ
- ເກມຈັບຄູ່ຕົວອັກສອນກັບຮູບພາບ.
- ເກມຈັດໝວດໝູ່ຮູບພາບ

ສ່ວນການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສານັ້ນຕ້ອງໄດ້ປະຕິບັດຕາມຍຸດທະສາດຕ່າງໆ ຕໍ່ໄປນີ້:

1) ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ຫຼຸດປະລິມານເວລາການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ຈາກຜູ້ສອນສູ່ຜູ້ຮຽນໃຫ້ນ້ອຍລົງ ແລະ ເນັ້ນການພັດທະນາທັກສະໃຫ້ເກີດກັບຜູ້ຮຽນໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນ,

2) ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ມີປະຕິສໍາພັນກັນຢ່າງດີໃນຫ້ອງຮຽນ ໂດຍລົງມືຮຽນຮູ້ເນື້ອໃນບົດຮຽນຫຼາຍກວ່າການນັ່ງຟັງພຽງຢ່າງດຽວ,

3) ເນັ້ນການສໍາຫຼວດກວດກາແນວຄວາມຄິດ ແລະ ຄຸນຄ່າທີ່ມີຢູ່ໃນຕົວຜູ້ຮຽນ,

4) ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາການຄິດລະດັບສູງໃນການວິເຄາະ ສັງເກດ ແລະ ປະເມີນຜົນການນໍາເນື້ອໃນບົດຮຽນໄປປະຍຸກໃຊ້,

5) ຜູ້ຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນໄດ້ມີການແລກປ່ຽນຮຽນຮູ້ຂໍ້ມູນຮ່ວມກັນຢ່າງວ່ອງໄວ,

6) ມີການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ສອດຄ່ອງກັບປະສົບການຂອງຜູ້ຮຽນ,

7) ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການສ້າງຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຈາກການແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ກັບໝູ່ເພື່ອນ,

8) ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການປະຍຸກໃຊ້ຄວາມຮູ້,

9) ຈັດໃຫ້ມີການປະເມີນຜົນ ໂດຍກຸ່ມເພື່ອນ (peer assessment)

ໃນການຈັດການຮຽນການສອນທັງ 5 ແຜນການສອນ, ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ໄດ້ໝູນໃຊ້ບັນດາເກມການສຶກສາ ແລະ ຫຼັກການດັ່ງກ່າວຂ້າງເທິງ ເຊິ່ງຜົນການຈັດການຮຽນການສອນ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງເຫັນວ່ານັກສຶກສາຮ່ວມກັນປະຕິບັດກິດຈະກຳຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ຫ້າວຫັນ, ແຂ່ງຂັນ, ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.

**ຂັ້ນຕອນທີ 2:** ສຶກສາຂໍ້ມູນໃນຫ້ອງຮຽນ: ສໍາຫຼວດສະພາບບັນຫາການຮຽນການສອນໃນຫ້ອງຮຽນນັກສຶກສາອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 4 ຈຳນວນ 13 ຄົນ ທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ; ດໍາເນີນວິເຄາະສະພາບບັນຫາຂອງການຮຽນການສອນ, ຈັດບຸລິມະສິດ ແລະ ກຳນົດແນວທາງແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນການສອນ ເຫັນວ່າ: ບັນຫາທີ່ປະກົດໃຫ້ເຫັນແມ່ນມີຫຼາຍບັນຫາ ເປັນຕົ້ນແມ່ນ ຄວາມກ້າຫານໃນການສະແດງອອກ, ຄວາມຫ້າວຫັນ ແລະ ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາບາງຄົນຍັງບໍ່ທັນສູງ; ທັດສະນະຄະຕິ, ຄວາມສາມາດ ແລະ ທັກສະດ້ານຕ່າງໆຂອງນັກສຶກສາບາງຄົນຍັງເປັນລັກສະນະທີ່ເບົາບາງ. ຕໍ່ກັບບັນຫາດັ່ງກ່າວນີ້ ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ ຈຶ່ງໄດ້ຈັດລຽງບຸລິມະສິດ ແລະ ໄດ້ເລືອກເອົາບັນຫາການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາເປັນບັນຫາສໍາຄັນ ພ້ອມທັງໄດ້ກຳນົດແນວທາງແກ້ໄຂດ້ວຍການນໍາໃຊ້ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ແລະ ຫຼັກການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາດັ່ງທີ່ລະບຸໄວ້ໃນຂັ້ນຕອນທີ 1 ຂ້າງເທິງ.

**ຂັ້ນຕອນທີ 3:** ອອກແບບບົດສອນ ແລະ ດໍາເນີນການສອນ: ແຕ່ງບົດສອນ, ດໍາເນີນການສອນ ແລະ ແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນ-ການສອນ, ເນັ້ນການສົ່ງເສີມການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ໄດ້ອອກແບບບົດສອນບົນພື້ນຖານຫຼັກສູດລາຍວິຊາ ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ເຊິ່ງປະກອບມີທັງໝົດ 5 ບົດ, ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຈຶ່ງໄດ້ອອກແບບ ແລະ ສ້າງແຜນການສອນເປັນ 5 ແຜນດັ່ງນີ້:

1. ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ຈຳນວນ 3 ຊົ່ວໂມງ 1 ແຜນ
2. ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ ຈຳນວນ 3 ຊົ່ວໂມງ 1 ແຜນ
3. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ຈຳນວນ 3 ຊົ່ວໂມງ 1 ແຜນ
4. ການສັງເກດວິທີສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ ຈຳນວນ 3 ຊົ່ວໂມງ 1 ແຜນ
5. ການແຕ່ງບົດສອນ ຈຳນວນ 3 ຊົ່ວໂມງ 1 ແຜນ

ຜົນການວິເຄາະການປະຕິບັດແຜນທີ 1: ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ດັ່ງນີ້:

ໃນແຜນການສອນໄດ້ນໍາໃຊ້ເຕັກນິກຄູ່ຮ່ວມຄິດຄື ຄູ່ໄດ້ຕັ້ງຄໍາຖາມຕ່າງໆ ແລ້ວໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ຈັບຄູ່ສົນທະນາແລ້ວປ່ຽນ, ສຸດທ້າຍໃຫ້ນັກສຶກສາຕ່າງໜ້າຂອງຕົນຂຶ້ນນໍາສະເໜີໃນກຸ່ມໃຫຍ່ເຊິ່ງການຕິດຕາມການ

ຈັດການຮຽນການສອນເຫັນວ່າ: ນັກສຶກສາຈຳນວນຫຼາຍໄດ້ເອົາໃຈໃສ່ສຶກສາຫາຄຳຕອບ, ສົນທະນາແລກປ່ຽນ ແລະຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນແລ້ວກັນ ເຊິ່ງສະແດງອອກຄື: ນັກສຶກສາຈຳນວນຫຼາຍສາມາດບອກຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ; ອະທິບາຍເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະວິທີການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນຂອງເກມການສຶກສາ. ສ່ວນນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍແມ່ນໄດ້ຮັບມອບໝາຍໃຫ້ອອກນຳສະເໜີຕໍ່ກຸ່ມໃຫຍ່ ເຊິ່ງຜ່ານການນຳສະເໜີເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາທັງ 5 ຄົນ ໂດຍລວມແລ້ວສາມາດນຳສະເໜີຜົນງານໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບກາງຫາດີ.

ຜົນການວິເຄາະການປະຕິບັດແຜນທີ 2: ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ ເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາໃນຫ້ອງໄດ້ຮ່ວມກັນປະຕິບັດກິດຈະກຳຄື: ຮ່ວມກັນຫຼິ້ນເກມຖາມ-ຕອບ ແລະຮ່ວມກັນວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຢ່າງມີບັນຍາກາດເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ພາຍໃຕ້ການຕິດຕາມ ແລະ ຊຸກຍູ້ຈາກຄູ່ຜູ້ສອນຢ່າງໃກ້ຊິດສະແດງອອກຄື: ນັກຮຽນໃນຫ້ອງ ແລະ ນັກຮຽນກຸ່ມເປົ້າໝາຍສ່ວນໃຫຍ່ສາມາດບອກຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ ແລະ ສາມາດອະທິບາຍການເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1, 2 ແລະ ອະນຸບານ 3 ຕາມລຳດັບ

**ຂັ້ນຕອນທີ 4:** ວິເຄາະພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ຜົນການສຶກສາການຮຽນການສອນ ສຳລັບນັກສຶກສາສາຍອານຸບານໃນກິດຈະກຳເກມສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ. ຜ່ານການຈັດການຮຽນການສອນຕາມແຜນການສອນທັງ 5 ແຜນແລ້ວເຫັນວ່າ:

- ນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ແລະ ນັກສຶກສາໃນຫ້ອງສ່ວນໃຫຍ່ແລ້ວມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການຮຽນການສອນດັ່ງສະແດງໃນຕາຕະລາງຜົນການສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາຂອງນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍລຸ່ມນີ້:

**ຕາຕະລາງ** ການສັງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາຂອງນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍ

| ລ/ດ | ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ  | ຫົວຂໍ້ຕິດຕາມ    |     |        |             |     |        |           |     |        |
|-----|-------------------|-----------------|-----|--------|-------------|-----|--------|-----------|-----|--------|
|     |                   | ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ |     |        | ດ້ານຄວາມຮູ້ |     |        | ດ້ານທັກສະ |     |        |
|     |                   | ດີ              | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ          | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ        | ກາງ | ປັບປຸງ |
| 1   | ນາງ ກ (ນາມສົມມຸດ) |                 | ✓   |        |             | ✓   |        |           | ✓   |        |
| 2   | ນາງ ຂ (ນາມສົມມຸດ) |                 | ✓   |        |             | ✓   |        |           | ✓   |        |
| 3   | ນາງ ຄ (ນາມສົມມຸດ) | ✓               |     |        | ✓           |     |        | ✓         |     |        |
| 4   | ນາງ ງ (ນາມສົມມຸດ) |                 | ✓   |        |             | ✓   |        |           | ✓   |        |
| 5   | ນາງ ຈ (ນາມສົມມຸດ) | ✓               |     |        | ✓           |     |        |           | ✓   |        |

ຈາກຕາຕະລາງຂ້າງເທິງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ໂດຍລວມແລ້ວ ຜົນການປະເມີນຂອງນັກສຶກສາແຕ່ລະຄົນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ໂດຍສະເພາະດ້ານທັກສະຂອງນັກສຶກສາ ແຕ່ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍບຸກຄົນເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາທີ່ຢູ່ໃນລະດັບດີທຸກດ້ານຄື ນາງ ຄ (ນາມສົມມຸດ) ຮອງລົງມາຄື ນາງ ຄ (ນາມສົມມຸດ) ໄດ້ລະດັບດີໃນດ້ານ ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ ແລະ ຄວາມຮູ້ ສ່ວນນັກສຶກສາອີກ 3 ຄົນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງທຸກໆ ດ້ານ.

- ສ່ວນຜົນການຮຽນການສອນວິຊາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ສຳລັບນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ 4.

ການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນມີພັດທະນາການທີ່ດີທຸກດ້ານ (ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ, ດ້ານຄວາມຮູ້ ແລະດ້ານທັກສະ) ດັ່ງຜົນການວິເຄາະການສັງເກດການຫຼິ້ນ

ເກມການສຶກສາຂອງນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍຂ້າງເທິງ. ການຈັດການຮຽນການສອນໃນລັກສະນະນີ້ ຈຶ່ງເປັນການສອນທີ່ຊ່ວຍເສີມສ້າງໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ໄດ້ແລກປ່ຽນ, ສົນທະນາ, ແລະ ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ແຂ່ງຂັນ, ສະໜັບສະໜູນເກື້ອກຸນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ເພາະນັກສຶກສາໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳຜ່ານກິດຈະກຳການສອນທີ່ອອກແບບໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງເປັນຕົ້ນແມ່ນໄດ້ຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ໄດ້ວິເຄາະຫຼັກສູດ, ສ້າງແຜນປະຈຳປີ ເດືອນ ແລະ ອາທິດ, ໄດ້ລົງຢ້ຽມຢາມ ແລະ ສັງເກດການສອນໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານ ແລະ ປະເດັນສຸດທ້າຍຄື ໄດ້ແຕ່ງຕົວສອນຕົວຈິງ ສອດຄ່ອງກັບຜົນການປະເມີນການສອນຂອງຄູ ດັ່ງສະແດງອອກໃນຕາຕະລາງທີ ...ການສັງເກດການສອນຂອງຄູລຸ່ມນີ້:

ຕາຕະລາງ ການສັງເກດການສອນຂອງຄູ

| ລ/ດ | ເນື້ອໃນລາຍການປະເມີນ                                              | ການປະຕິບັດ |     |       | ໝາຍເຫດ |
|-----|------------------------------------------------------------------|------------|-----|-------|--------|
|     |                                                                  | ດີ         | ກາງ | ບໍ່ດີ |        |
| 1   | ວິທີການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈ                                  | ✓          |     |       |        |
| 2   | ມີກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈ |            | ✓   |       |        |
| 3   | ຈັດກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຄ້ວາດ້ວຍຕົນເອງ                 | ✓          |     |       |        |
| 4   | ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳ                                   | ✓          |     |       |        |
| 5   | ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ                                  | ✓          |     |       |        |
| 6   | ຈັດກິດຈະກຳໂດຍແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງ                               |            | ✓   |       |        |
| 7   | ເອົາໃຈໃສ່ດູແລເດັກຢ່າງທົ່ວເຖິງ                                    | ✓          |     |       |        |
| 8   | ໃຊ້ເວລາສອນເໝາະສົມກັບເວລາກຳນົດ                                    | ✓          |     |       |        |
| 9   | ໃຊ້ສື່ການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງ            |            | ✓   |       |        |
| 10  | ມີການສະຫຼຸບປະເມີນ                                                |            | ✓   |       |        |

ຈາກຕາຕະລາງຂ້າງເທິງເຫັນວ່າ: ໂດຍລວມແລ້ວ ການປະຕິບັດການສອນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບກາງຫາດີ ແຕ່ເມື່ອພິຈາລະນາແຕ່ລະລາຍການແລ້ວເຫັນວ່າ ລາຍການທີ່ປະຕິບັດໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບດີ ມີ 6 ລາຍການຄື: ວິທີການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈ, ຈັດກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຄ້ວາດ້ວຍຕົນເອງ, ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳ, ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ, ເອົາໃຈໃສ່ດູແລເດັກຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ໃຊ້ເວລາສອນ ເໝາະສົມກັບເວລາກຳນົດ. ສ່ວນລາຍການທີ່ປະຕິບັດໄດ້ດີຢູ່ໃນລະດັບກາງມີ 4 ລາຍການຄື: ມີກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈຈັດກິດຈະກຳໂດຍແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງໃຊ້ສື່ການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງມີການສະຫຼຸບປະເມີນ

## ບົດທີ 5

### ສະຫຼຸບ, ອະພິປາຍຜົນ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ

ການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ ເປັນການວິໄຈພາກປະຕິບັດ ເຊິ່ງສາມາດສະຫຼຸບຜົນ ອະພິປາຍຜົນ ແລະ ຜົນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າເປັນຂໍ້ດັ່ງນີ້ :

1. ສະຫຼຸບຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ
2. ອະພິປາຍຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ
3. ຂໍ້ສະເໜີແນະຜົນການຄົ້ນຄວ້າ

#### 1. ສະຫຼຸບຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ

ໃນການສະຫຼຸບຜົນຂອງການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ, ຜູ້ວິໄຈໄດ້ດຳເນີນການສະຫຼຸບຕາມຈຸດປະສົງຂອງການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າວິໄຈຄື:

1) ພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາອະນຸບານ ຈາກການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ມີຄື: ນັກສຶກສາຈຳນວນຫຼາຍໄດ້ເອົາໃຈໃສ່ສຶກສາຫາຄຳຕອບ, ສົນທະນາແລກປ່ຽນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນແລ້ວກັນ ເຊິ່ງສະແດງອອກຄື: ນັກສຶກສາຈຳນວນຫຼາຍສາມາດບອກຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ; ອະທິບາຍເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ແລະວິທີການວັດແລະ ການປະເມີນຜົນຂອງເກມການສຶກສາ. ສ່ວນນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍແມ່ນໄດ້ຮັບມອບໝາຍໃຫ້ອອກນຳສະເໜີຕໍ່ກຸ່ມໃຫຍ່ ເຊິ່ງຜ່ານການນຳສະເໜີເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາທັງ 5 ຄົນ ໂດຍລວມແລ້ວສາມາດນຳສະເໜີຜົນງານໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບກາງຫາດີ. ຮ່ວມກັນຫຼິ້ນເກມຖາມ-ຕອບ ແລະຮ່ວມກັນວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຢ່າງມີບັນຍາກາດເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ພາຍໃຕ້ການຕິດຕາມ ແລະ ຊຸກຍູ້ຈາກຄູ່ຜູ້ສອນຢ່າງໃກ້ຊິດສະແດງອອກຄື: ນັກຮຽນໃນຫ້ອງ ແລະ ນັກຮຽນກຸ່ມເປົ້າໝາຍສ່ວນໃຫຍ່ສາມາດບອກຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ ແລະ ສາມາດອະທິບາຍການເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1, 2 ແລະ ອະນຸບານ 3 ຕາມລຳດັບ ຈຶ່ງສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ແລະ ນັກສຶກສາໃນຫ້ອງສ່ວນໃຫຍ່ແລ້ວມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງສະແດງອອກຜ່ານຜົນການປະເມີນຂອງນັກສຶກສາແຕ່ລະຄົນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ໂດຍສະເພາະດ້ານທັກສະຂອງນັກສຶກສາ ແຕ່ເມື່ອພິຈາລະນາເປັນລາຍບຸກຄົນເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາທີ່ຢູ່ໃນລະດັບດີທຸກດ້ານຄື ນາງ ຄ (ນາມສົມມຸດ) ຮອງລົງມາຄື ນາງ ຄ (ນາມສົມມຸດ) ໄດ້ລະດັບດີໃນດ້ານ ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ ແລະ ຄວາມຮູ້ ສ່ວນນັກສຶກສາອີກ 3 ຄົນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງທຸກໆ ດ້ານ.

2) ຜົນການຮຽນການສອນ ວິຊາກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ໂດຍເນັ້ນການປະຕິບັດຕົວຈິງ ສຳລັບນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ 4. ການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນມີພັດທະນາການທີ່ດີທຸກດ້ານ (ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ, ດ້ານຄວາມຮູ້ ແລະດ້ານທັກສະ) ດັ່ງຜົນການວິເຄາະການສ້າງເກດການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາຂອງນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍຂ້າງເທິງ. ການຈັດການຮຽນການສອນໃນລັກສະນະນີ້ຈຶ່ງເປັນການສອນທີ່ຊ່ວຍເສີມສ້າງໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ໄດ້ແລກປ່ຽນ, ສົນທະນາ, ແລະ ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ, ແຂ່ງຂັນ, ສະໜັບສະໜູນເກື້ອກຸນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ເພາະນັກສຶກສາໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳຜ່ານກິດຈະກຳການສອນທີ່ອອກແບບໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງເປັນຕົ້ນແມ່ນໄດ້ຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ໄດ້ວິເຄາະຫຼັກສູດ, ສ້າງແຜນປະຈຳປີ ເດືອນ ແລະ ອາທິດ, ໄດ້ລົງຢ້ຽມຢາມ ແລະສ້າງເກດການສອນໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານ ແລະ ປະເດັນສຸດທ້າຍຄື ໄດ້ແຕ່ງຕັ້ງສອນຕົວຈິງ ສອດຄ່ອງກັບຜົນການປະເມີນການສອນຂອງຄູທີ່ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການປະຕິບັດການສອນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບກາງຫາດີ ແຕ່ເມື່ອພິຈາລະນາແຕ່ລະລາຍການແລ້ວເຫັນວ່າ ລາຍການ

ທີ່ປະຕິບັດໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບດີ ມີ 6 ລາຍການຄື: ວິທີການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈ, ຈັດກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຄ້ວາດ້ວຍຕົນເອງ, ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳ, ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ, ເອົາໃຈໃສ່ດູແລເດັກຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ໃຊ້ເວລາສອນເໝາະສົມກັບເວລາກຳນົດ. ສ່ວນລາຍການທີ່ປະຕິບັດໄດ້ດີຢູ່ໃນລະດັບກາງມີ 4 ລາຍການຄື: ມີກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈຈັດກິດຈະກຳໂດຍແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງໃຊ້ສື່ການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງມີການສະຫຼຸບປະເມີນ.

## 2. ອະພິປາຍຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ

1) ຜົນສະຫຼຸບຂອງການວິໄຈສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ພຶດຕິກຳການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາສະແດງອອກຜ່ານຄວາມເອົາໃຈໃສ່ສຶກສາຫາຄຳຕອບ, ສົນທະນາແລກປ່ຽນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນແລ້ວກັນ; ຮ່ວມກັນຫຼິ້ນເກມຖາມ-ຕອບ ແລະ ຮ່ວມກັນວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຢ່າງມີບັນຍາກາດເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ພາຍໃຕ້ການຕິດຕາມ ແລະ ຊຸກຍູ້ຈາກຄູ່ສອນຢ່າງໃກ້ຊິດ; ນັກສຶກສາກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ແລະ ນັກສຶກສາໃນຫ້ອງສ່ວນໃຫຍ່ແລ້ວມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງສະແດງອອກຜ່ານຜົນການປະເມີນຂອງນັກສຶກສາແຕ່ລະຄົນແມ່ນຢູ່ໃນລະດັບປານກາງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ໂດຍສະເພາະດ້ານທັກສະຂອງນັກສຶກສາ ແລະ ມີບາງດ້ານທີ່ນັກສຶກສາປະຕິບັດໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບດີ ເຊັ່ນ ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ ແລະ ດ້ານຄວາມຮູ້. ທັງນີ້ອາດເກີດຈາກແຮງຈູງໃຈທາງການຮຽນທີ່ນັກສຶກສາໄດ້ຮັບຈາກການຈັດການຮຽນການສອນຂອງຄູຄື: ໄດ້ຫຼິ້ນເກມການສຶກສາເປັນກຸ່ມ, ໄດ້ຝຶກປະຕິບັດບົດຮຽນຕົວຈິງຫຼາຍກວ່າທິດສະດີ ເຊິ່ງທັງໝົດນີ້ໄດ້ເປັນແຮງກະຕຸ້ນໃຫ້ພວກເຂົາສົນໃຈທີ່ຈະຮຽນ ສອດຄ່ອງກັບວໍລະວັນ ເພັດອຸໄລ (2012) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງ ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ແບບກ້າວຫ້າວຫັນໃນລາຍວິຊາ ການແປຮູບຢາງ ໂດຍມີຈຸດປະສົງເພື່ອ 1) ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຂອງນັກສຶກສາວິຊາການແປຮູບຢາງ, 2) ສຶກສາລະດັບຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາທີ່ມີຕໍ່ການຮຽນຮູ້ແບບກ້າວຫ້າວຫັນ ແລະ 3) ຫາຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ແບບກ້າວຫ້າວຫັນ. ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກສຶກສາລາຍວິຊາ ການແປຮູບຢາງ ຈຳນວນ 42 ຄົນ, ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ຄື ແບບທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ, ແຜນກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ແລະ ແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ, ຜົນການວິໄຈເຫັນວ່າ ການຈັດກຽບແບບການຮຽນການສອນແບບກ້າວຫ້າວຫັນໃນລາຍວິຊາ ການແປຮູບຢາງ ເຫັນວ່າ ບໍ່ສາມາດເຮັດໃຫ້ນັກສຶກສາທຸກຄົນມີຜົນການຮຽນບໍ່ຕ່ຳກວ່າເກດຊີ (C) ຕາມເປົ້າໝາຍທີ່ຕັ້ງໄວ້ ແຕ່ຢ່າງໃດກໍຕາມກໍຍັງເຫັນວ່າ ມີນັກສຶກສາທີ່ບໍ່ຜ່ານການປະເມີນໃນຄັ້ງນີ້ ລົດລົງຈາກເດີມທີ່ມີຜູ້ບໍ່ສາມາດຜ່ານການປະເມີນ 28.57 ສ່ວນຮ້ອຍ ລົດລົງເຫຼືອ 7.10 ສ່ວນຮ້ອຍ ນອກຈາກນັ້ນຍັງເຫັນວ່າ ນັກສຶກສາທີ່ເຄີຍສອບບໍ່ຜ່ານການປະເມີນໃນພາກຮຽນກ່ອນ ມີຜົນການຮຽນທີ່ດີຂຶ້ນ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກສຶກສາ ເຫັນວ່າ ການຮຽນແບບກ້າວຫ້າວຫັນ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍໃນການຮຽນການສອນນັກສຶກສາມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຕໍ່ກິດຈະກຳຕ່າງໆ ເປັນຢ່າງດີ ມີຄວາມກ້າວຫ້າວຫັນ ແລະ ມີຄວາມສົນໃຈທີ່ຢາກຈະຮ່ວມກິດຈະກຳຫຼາຍກວ່າການສອນແບບບັນຍາຍພຽງຢ່າງດຽວ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບນັດທີ ເລຂະພອນປະສິດ (2012) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງ ການປະຍຸກໃຊ້ທິດສະດີຂະບວນການຮຽນຮູ້ແບບກ້າວຫ້າວຫັນໃນການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືສືບທອດຮຽນອິເລັກໂທນິກແບບອອນໄລສຳລັບ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງເພື່ອ 1) ເພື່ອສ້າງ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືສືບທອດຮຽນອິເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ສຳລັບວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ແລະ 2) ປຽບທຽບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກສຶກສາຫຼັກສູດວິທະຍາສາດບັນດິດ ສາຂາວິຊາເທັກໂນໂລຊີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຈຳນວນ 20 ຄົນ ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ຄື ແບບທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ, ແຜນການຮຽນຮູ້ ແລະ ແບບປະເມີນຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ ຜົນການວິໄຈເຫັນວ່າ: 1) ສືບທອດຮຽນອິເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນທີ່ໄດ້ອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເຄື່ອງມືແລ້ວມີປະສິດທິພາບ 89.28/85.75, 2) ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ດ້ວຍສືບທອດຮຽນອິເລັກໂທນິກແບບອອນໄລວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບທິດສະດີວັດຖຸຊັບສິນ ໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການ

ຮຽນທີ່ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ 0.75 ເຊິ່ງເຫັນວ່າ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຫຼັງການຮຽນ ສູງກວ່າກ່ອນຮຽນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.001, 3) ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນການຮຽນຮູ້ດ້ວຍສື່ບົດຮຽນອີເລັກໂທນິກແບບອອນໄລ ວິຊາຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບວັດຖຸຊັບສິນ ດ້ວຍການປະຍຸກໃຊ້ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ແບບທ້າວຫັນມີຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ ໂດຍພາບລວມໄດ້ຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 4.51

2) ຈາກຜົນສະຫຼຸບການວິໄຈຂັ້ນສອງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ຊ່ວຍເສີມໃຫ້ນັກຮຽນມີພັດທະນາການທີ່ດີທຸກດ້ານຄື: ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ, ດ້ານຄວາມຮູ້ແລະດ້ານທັກສະ ທັງນີ້ອາດເປັນເພາະວ່າ ວິທີການສອນໃນລັກສະນະນີ້ຊ່ວຍເສີມສ້າງຄວາມຮັບຮູ້ ແລະ ຄວາມເຂົ້າໃຈໃຫ້ກັບນັກສຶກສາໄດ້ດີ ສອດຄ່ອງກັບຜົນກາສຶກສາຂອງມະຫາວິທະຍາໄລເຕັກໂນໂລຢີສຸລະນາລີ (2013) ທີ່ຄົ້ນພົບວ່າການຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ນັກສຶກສາເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສໍາຄັນໃນການເພີ່ມປະສິບການ ທີ່ມີຄຸນຄ່າທີ່ຈະປະກອບສ່ວນເຂົ້າໃນການພັດທະນາບຸກຄະລິກກະພາບແລະຄວາມນິຍົມຂອງນັກຮຽນ. ມະຫາວິທະຍາໄລຈຶ່ງມີນະໂຍບາຍແນໃສ່ສິ່ງເສີມໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ຮັບການຊຸກຍູ້ໃຫ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳນັກສຶກສາຢ່າງພຽງພໍແລະມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍແລະໃຫ້ໂອກາດສໍາລັບນັກສຶກສາທີ່ຈະປະຕິບັດປະສິບການການຄຸ້ມຄອງ, ຮັບຜິດຊອບສໍາລັບຕົນເອງ ແລະການຮ່ວມມືຢ່າງມີປະຊາທິປະໄຕ. ສອດຄ່ອງກັບ ໂຣດເກນສ໌ ແລະ ສະມິດ (Rotgans and Schmidt: 2011) ທີ່ໄດ້ສຶກສາສະຖານະການຄວາມສົນໃຈ ແລະ ສະຖານະການ ທາງວິຊາການທີ່ສິ່ງຜິດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໃນການໃຊ້ການຮຽນຢ່າງທ້າວຫັນ (active learning) ໃນຫ້ອງຮຽນ ເຫັນວ່າ ຄວາມສົນໃຈໃນຫ້ອງຮຽນເພີ່ມຂຶ້ນຢ່າງມີຄວາມໝາຍສໍາຄັນທາງສະຖິຕິຫຼັງການກະຕຸ້ນໂດຍການຮຽນແບບທ້າວຫັນ ແລະ ການສະເໜີບັນຫາ ຕໍ່ສະຖານະການຄວາມສົນໃຈຄ່ອຍໆ ລົດລົງ ແຕ່ເມື່ອໝົດວັນກໍເພີ່ມຂຶ້ນອີກຄັ້ງໜຶ່ງ ແລະ ພຶດຕິກຳສາມາດທຳນາຍຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໄດ້ ແລະສອດຄ່ອງກັບ ຂາວຟັນ ຂະຈອນສິນ (Khaophan , 1999) ທີ່ໄດ້ໃຫ້ທັດສະນະໄວ້ວ່າ ອີງຕາມຄວາມຕ້ອງການແລະຄວາມສົນໃຈຂອງນັກຮຽນ ລັກສະນະຂອງກິດຈະກຳຕ້ອງດີ, ເປັນປະໂຫຍດ, ແລະຊ່ວຍສ້າງປະສິບການໂດຍກົງໃຫ້ນັກຮຽນນອກຫ້ອງຮຽນປົກກະຕິເພື່ອພັດທະນາໃຫ້ເຂົາເຈົ້າ. ເປັນຜູ້ຈົບການສຶກສາ ທີ່ມີຄວາມຮູ້ທາງວິຊາການ, ຄວາມຮູ້ດ້ານວິຊາຊີບ, ສຸຂະພາບກາຍ ແລະ ທັກສະຊີວິດ ແລະ ຕ້ອງໄດ້ຮັບການສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບສະໜູນຈາກສະຖາບັນການສຶກສາ.

### 3. ຂໍສະເໜີແນະນຳຜົນການຄົ້ນຄວ້າສຶກສາ

#### 1.1 ຂໍສະເໜີແນະນຳຂອງການວິໄຈ

1.1.1 ຈາກຜົນການສະຫຼຸບ ແລະ ອະພິປາຍງານວິໄຈຂັ້ນສອງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ເມື່ອນັກສຶກສາໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ກະຕຸ້ນຄວາມສົນໃຈຂອງພວກເຂົາ ແລະ ຕອບສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຂອງພວກເຂົາແລ້ວຈະຊ່ວຍໃຫ້ພວກເຂົາມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການຮຽນການສອນສະນັ້ນຈຶ່ງຢາກສະເໜີໃຫ້ຄູສອນຮູ້ວ່າ ເວລາຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການຈະຕ້ອງຖືເອົາຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງນັກສຶກສາເປັນຖານ.

1.1.2 ຈາກຜົນການອະພິປາຍງານວິໄຈຂັ້ນສອງທີ່ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການຈັດການຮຽນການສອນ ໂດຍເນັ້ນໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ຊ່ວຍເສີມສ້າງຄວາມສົນໃຈ ແລະ ການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການສຶກສາໄດ້ເປັນຢ່າງດີ ຈຶ່ງຢາກສະເໜີໃຫ້ບັນດາຄູສອນນຳເອົາວິທີການດັ່ງກ່າວໄປທົດລອງໃຊ້ກັບນັກສຶກສາຂອງຕົນຕາມຮູບແບບ ແລະ ຫຼັກການທີ່ໄດ້ນຳສະເໜີໄວ້ໃນບົດທີ 2 ແລະ ບົດທີ 3 ຂອງງານວິໄຈນີ້

#### 1.2 ຂໍສະເໜີແນະນຳໃນການວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປ

1.2.1 ຈາກຜົນສະຫຼຸບຂອງງານວິໄຈຂັ້ນສອງທີ່ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ການປະຕິບັດບາງກິດຈະກຳໃນລາຍການສອນຍັງປະຕິບັດໄດ້ຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ. ສະນັ້ນໃນການວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປ ຄູສອນຕ້ອງໄດ້ເນັ້ນລາຍການສອນໃນຫົວຂໍ້ຕໍ່ໄປນີ້ຄື: ກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການ

ຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈ, ການຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງ, ການໃຊ້ສື່ການສອນທີ່  
ແທດເໝາະກັບກິດຈະກຳ, ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງ ແລະ ການສະຫຼຸບປະເມີນຜົນ.

- 1.2.2 ເຄື່ອງມືທີ່ນຳໃຊ້ໃນການວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປສະເໜີໃຫ້ນຳວິທີໂອເຂົ້າມາເກັບຂໍ້ມູນ ເພື່ອຈະໄດ້ຂໍ້ມູນຫຼາກ  
ຫຼາຍແຫຼ່ງຂໍ້ມູນຂັ້ນຕົ້ມ.

## ເອກະສານອ້າງອີງ

- ຈິຣາພອນ ອັດຖາພອນ. (2011). ການພັດທະນາຮູບແບບການສອນເຊິ່ງຮຸກຮ້ອນໄລນ໌ເພື່ອສິ່ງເສີມ ພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ ຂອງນິສິດປຣິຍຍາບັນຖິດ. **ວາລະສານອິເລັກໂທນິກທາງການສຶກສາ**, 9(4), 122-136
- ທິດສະໜາ ແຂມມະນີ. (2012). **ສາດການສອນ ອົງຄວາມຮູ້ ເພື່ອການຈັດຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ມີປະສິດທິພາບ**. ກຸງເທບມະຫານະຄອນ: ໂຮງພິມແຫ່ງຈຸລາລົງກອນມະຫາວິທະຍາໄລ.
- ນິນທະລີ ພອນທາດາວິດນ໌. (2016). **ການຈັດການຮຽນຮູ້ແບບ Active learning**. ພິມຄັ້ງທີ 2, ກຸງເທບມະຫານະຄອນ: ທິບເພີນ ເອັດດູເຄຊັນ.
- ບັນຍັດ ຊຳນານກິດ. (2008). **ເອກະສານປະກອບການອົບຮົມເລື່ອງ Active Learning**. ນະຄອນສະຫວັນ : ມະຫາວິທະຍາໄລລາດຊະພັດນະຄອນສະຫວັນ.
- ວິໄຊ ວົງໃຫຍ່. (2014). ແນວທາງການພັດທະນາສາຂາວິຊາຂອງຫຼັກສູດໃນສັດຕະວັດທີ 21. **ວາລະສານສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລສີລະປະກອນ** ປີທີ 20 ສະບັບທີ 20 (ກໍລະກົດ - ທັນວາ).
- ອາພອນ ໃຈທ່ຽງ. (2553). **ຫຼັກການສອນ**. ພິມຄັ້ງທີ 5 (ສະບັບປັບປຸງ). ກຸງເທບມະຫານະຄອນ: ໂຮງພິມໂອດຽນສະໂຕ.
- C.C. Bonwell, J.A. Eison. (1991). "Active Learning: Creating Excitement in the Classroom." **ERIC Digest**. Washington D.C.: ERIC Clearinghouse on Higher Education.
- Felder, R. M., & Brent, R. (2009). Active learning: An introduction. **ASQ higher education brief**, 2(4), 1-5.
- Hoellwarth, C., & Moelter, M. J. (2011). Exposing Students to the Idea that Theories Can Change. **The Physics Teacher**, 49(3), 180-183.
- Jerome I. Rotgans; & Henk G. Schmidt. (2011, February). Situational Interest and Academic Achievement In the Active-Learning Classroom. **Original Research Article Learning and Instruction**. 21 (1): 58 – 67.
- Meyers, Chet and Jones, Thomas B. (1993). **Promoting Active Learning: Strategies for the Collage Classroom**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Michael, J. (2006). Where's the evidence that active learning works?. **Advances in physiology education**.
- Morable, L. (2000). Using Active Learning Techniques. **Techniques to Enhance Adult Learning (TEAL) Compendium: Texas Higher Education Coordinating Board. Technical Education Division, Richland College, Dallas, Texas**.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. **Journal of engineering education**, 93(3), 223-231.

**ເອກະສານເພີ່ມເຕີມ**

## ບົດສອນ

### ວິຊາ: ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

#### ບົດທີ 1

#### ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>ຄວາມເຂົ້າໃຈ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>2. ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>3. ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>4. ເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>5. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>6. ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>7. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ</li> </ol> | <p><b>ຄຳຖາມ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?</li> <li>2. ຈົ່ງບອກຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?</li> <li>3. ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາເພື່ອຫຍັງ ?</li> <li>4. ເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາມີຄືແນວໃດ ?</li> <li>5. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາເປັນຄືແນວໃດ ?</li> <li>6. ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາມີຄືແນວໃດແນ່ ?</li> <li>7. ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ?</li> </ol> |
| <p><b>ຄວາມຮູ້</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຄວາມໝາຍ, ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>- ຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                      | <p><b>ທັກສະ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສາມາດອະທິບາຍຄວາມໝາຍ, ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>- ຜະລິດເກມຕັດຕໍ່ຂອງເດັກແຕ່ລະສຳອາຍຸ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p><b>ທັກການປະເມີນ</b></p> <p>ໜ້າວຽກ/ກິດຈະກຳ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກິດຈະກຳກຸ່ມ</li> <li>- ກິດຈະກຳຄູ່</li> <li>- ບຸກຄົນ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p><b>ທັກຖານອື່ນໆ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ, ທົດລອງ, ປະຕິບັດຕົວຈິງ, ສັງເກດ</li> <li>- ບັດຄຳຖາມ</li> <li>- ປຶ້ມແບບຮຽນ</li> <li>- ແຜນຈັດປະສົບການການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p style="text-align: center;"><b>ກິດຈະກຳການຮຽນ</b></p> <p><b>ຂັ້ນນຳ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກວດກາຈຳນວນຄົນຂາດ</li> <li>- ໃຫ້ຄຳຖາມ</li> <li>- ທວນຄືນບົດຮຽນກ່ຽວກັບການຮຽນຜ່ານມາ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

- ຜ່ານມາພວກເຮົາເຄີຍລົງສັງເກດທີ່ໂຮງຮຽນອະນຸບານແລ້ວພວກນ້ອງເຫັນໄດ້ວ່າການຈັດກິດຈະກຳຫຍັງແນ່? ແລະ ເຮົາໄດ້ພົບເຫັນເກມຫຍັງແນ່? ທີ່ຄູ່ພາຫຼິ້ນໃນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ ?
- ນັກຮຽນຕອບ (ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

### **ຂັ້ນສອນ**

- ຄູ່ແນະນຳຫຼັກສູດ,
- ແນະນຳເນື້ອໃນບົດຮຽນບົດທີ 1

### **ກິດຈະກຳ 1: ຄູ່ຮ່ວມຄິດ**

- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າ
- ນັກຮຽນຈັບຄູ່ກັນເພື່ອສົນທະນາຕາມຄຳຖາມ
- ບອກຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ບອກຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ບອກຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ອະທິບາຍເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ອະທິບາຍການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ອະທິບາຍການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ?
- ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າປະມານ 30 ນາທີ
- ຕາງໜ້າແຕ່ລະຄູ່ລາຍງານ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

### **ກິດຈະກຳ 2: ວຽກກຸ່ມ ເວລາ 40 ນາທີ**

- ຄູ່ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 4 ກຸ່ມພາຍໃນກຸ່ມແບ່ງໜ້າທີ່ກັນ: ຫົວໜ້າກຸ່ມ, ຮອງກຸ່ມ, ຜູ້ລາຍງານ ແລະ ບັນທຶກ
- ຄຳຖາມ 1: ບອກຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄຳຖາມ 2: ບອກຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄຳຖາມ 3: ບອກຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄຳຖາມ 4: ອະທິບາຍເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄຳຖາມ 5: ອະທິບາຍການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄຳຖາມ 6: ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄຳຖາມ 7: ອະທິບາຍການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ?
- ໃຫ້ຕາງໜ້າກຸ່ມອອກລາຍງານ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນຕາມຫົວຂໍ້ຂອງແຕ່ລະກຸ່ມ.

### **ກິດຈະກຳ 3: ວຽກບຸກຄົນຜະລິດເກມຕາມໜ່ວຍການສອນຕາມສຳອາຍຸເດັກ.**

- ຄູ່ໃຫ້ນັກຮຽນຈົກສະຫຼາກເອົາໜ່ວຍການສອນ ແລະ ຂັ້ນອາຍຸອະນຸບານ
- ຄູ່ແນະນຳວິທີການຜະລິດເກມ
- ຕາງໜ້າແຕ່ລະໜ່ວຍການສອນອະທິບາຍໃນເກມທີ່ຕົນໄດ້ປະຕິບັດ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນໂດຍຫຍໍ້

### **ຂັ້ນສະຫຼຸບ**

- ຄູ່ພານັກຮຽນຫຼິ້ນເກມຜ່ອນຄາຍ

- ຄູ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

### **ຂັ້ນວັດຜົນ**

- ຄູຕັ້ງຄໍາຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຕອບ
- ຄໍາຖາມ 1: ບອກຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄໍາຖາມ 2: ບອກຄວາມສໍາຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄໍາຖາມ 3: ບອກຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄໍາຖາມ 4: ອະທິບາຍເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄໍາຖາມ 5: ອະທິບາຍການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄໍາຖາມ 6: ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ຄໍາຖາມ 7: ອະທິບາຍການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ ?
- ນັກຮຽນຕາງໜ້າສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ 1-3 ຄົນ( ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

### **ຜົນໄດ້ຮັບ**

1. ນັກຮຽນສາມາດບອກຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
2. ນັກຮຽນສາມາດບອກຄວາມສໍາຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
3. ນັກຮຽນສາມາດບອກຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
4. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
5. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
6. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ
7. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ
  - **ສຶກສາອົບຮົມ**
  - ແນະນຳນັກຮຽນຈົດກ່າຍເນື້ອໃນບົດຮຽນໃສ່ປຶ້ມ
  - **ມອບວຽກບ້ານ**
  - ໃຫ້ນັກຮຽນສືບຕໍ່ຜະລິດເກມຕາມແຕ່ລະຂັ້ນທີ່ຕົນເອງຈົກສະຫຼາກໄດ້ໃນມື້ຕໍ່ໄປ.

ວັນທີ.....

ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ

ວັນທີ.....

ຄູປະຈຳວິຊາ

**ບົດສອນ**  
**ວິຊາ: ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ**  
**ບົດທີ 2**  
**ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>ຄວາມເຂົ້າໃຈ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ</li> <li>2. ການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1</li> <li>3. ການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2</li> <li>4. ການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3</li> </ol> | <p><b>ຄຳຖາມ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນເພື່ອຫຍັງ ?</li> <li>2. ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1 ?</li> <li>3. ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2 ?</li> <li>4. ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3 ?</li> </ol> |
| <p><b>ຄວາມຮູ້</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1</li> <li>- ການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2</li> <li>- ການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3</li> </ul>                                                              | <p><b>ທັກສະ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1</li> <li>- ວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2</li> <li>- ວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3</li> </ul>                                                                                                                     |
| <p><b>ທັກການປະເມີນ</b></p> <p>ໜ້າວຽກ/ກິດຈະກຳ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກິດຈະກຳກຸ່ມ</li> <li>- ກິດຈະກຳຄູ່</li> <li>- ບຸກຄົນ</li> </ul>                                                                                                                             | <p><b>ທັກຖານອື່ນໆ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ, ທົດລອງ, ປະຕິບັດຕົວຈິງ, ສັງເກດ</li> <li>- ບັດຄຳຖາມ</li> <li>- ປຶ້ມແບບຮຽນ</li> <li>- ແຜນຈັດປະສົບການການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ</li> </ul>                                                                                                          |

## ກິດຈະກຳການຮຽນ

### ຂັ້ນນຳ

- ກວດກາຈຳນວນຄົນຂາດ
- ໃຫ້ຄຳຖາມ
- ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ
- ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ ?
- ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາມີຄືແນວໃດ ?
- ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາເພື່ອຫຍັງ ?
- ນັກຮຽນຕອບ (ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

### ຂັ້ນສອນ

- ຄູ່ສະເໜີບົດຮຽນໃຫມ່ ບົດທີ 2 ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ

### ກິດຈະກຳ 1: ຄົ້ນຄວ້າຄຳຖາມ ເວລາ 20 ນາທີ (ກຸ່ມ)

- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າ
- ຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນເພື່ອຫຍັງ?
- ຈົ່ງວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1
- ຈົ່ງວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2
- ຈົ່ງວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3
- ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າປະມານ 30 ນາທີ
- ຕາງໜ້າແຕ່ລະຄູ່ລາຍງານ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

### ກິດຈະກຳ 2: ການຫຼິ້ນເກມຖາມ-ຕອບ ( ບຸກຄົນ )

#### • ອຸປະກອນ

- ບັດຄຳຖາມ
- ຄູ່ຈັດນັກຮຽນເປັນວົງມົນ ແລ້ວ ພາຫຼິ້ນເກມຜູ້ໃດບໍ່ຊະນະແມ່ນຈະໄດ້ຕອບຄຳຖາມ
- ຄຳຖາມ 1: ຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນເພື່ອຫຍັງ?
- ຄຳຖາມ 2: ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1 ?
- ຄຳຖາມ 3: ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2 ?
- ຄຳຖາມ 4: ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3 ?
- ນັກຮຽນຕອບຄຳຖາມ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

### + ຕາຕະລາງວິເຄາະປະກອບດ້ວຍ 3 ພາກສ່ວນ

**ສ່ວນທີ 1:** ສ່ວນຕາມທາງຕັ້ງ ເປັນເລື່ອງຂອງເນື້ອໃນໜ່ວຍ ໄດ້ແກ່ເລື່ອງລາວຕ່າງໆ ທີ່ກຳນົດວ່າຈະສອນຕາມໜ່ວຍນ້ອຍຫຼາຍພຽງໃດ, ໃນສ່ວນນີ້ຈະເປັນການກຳນົດສິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ໃນເລື່ອງໃດແດ່ ເປັນສັດສ່ວນເທົ່າໃດ.

**ສ່ວນທີ 2:** ສ່ວນຕາມທາງນອນ ເປັນໂຄງສ້າງພຶດຕິກຳທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ (ດ້ານມັນສະໝອງ) ຫຼື ຮຽກ ວ່າ ຈຸດປະສົງຄືໃນສ່ວນນີ້ ຈະເປັນການກຳນົດສິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ ໂດຍເກີດຄວາມສາມາດທາງດ້ານມັນສະ ໝອງຫຼາຍໜ້ອຍພຽງໃດ ເປັນສັດສ່ວນເທົ່າໃດ.

**ສ່ວນທີ 3:** ສ່ວນທີ່ເປັນຕົວເລກໄດ້ແກ່ຕົວເລກຕ່າງໆ ໃນແຕ່ລະຊ່ວງຊຶ່ງສະແດງໃຫ້ເຫັນເຖິງນ້ຳໜັກຄວາມສຳຄັນ ຫຼື ສັດສ່ວນ ຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງເນື້ອໃນໜ່ວຍທີ່ສອນກັບພຶດຕິກຳທີ່ມັງຈະປູກຝັງ ແລະ ເສີມສ້າງໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນ.

**ກິດຈະກຳ 3: ວຽກກຸ່ມ (ຝຶກວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ1-3) 50 ນາທີ**

- ຄູ່ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 3 ກຸ່ມດັ່ງຄຳຖາມລຸ່ມນີ້:
- ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1 ?
- ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2 ?
- ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3 ?
- ຕາງໜ້າກຸ່ມຂຶ້ນລາຍງານ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຖອດຖອນບົດຮຽນເພື່ອປັບປຸງໃຫ້ດີຂຶ້ນຕື່ມ.

**ຂັ້ນສະຫຼຸບ**

- ຄູ່ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

**ຂັ້ນວັດຜົນ**

- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຕອບ1-3 ຄືນ
- ຄຳຖາມ 1: ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ ?
- ນັກຮຽນຕາງໜ້າສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ ( ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

**ຜົນໄດ້ຮັບ**

1. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍຈຸດປະສົງຂອງການສ້າງຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນເພື່ອ
  2. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1
  3. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 2
  4. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 3
- ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ

**ສຶກສາອົບຮົມ**

- ແນະນຳນັກຮຽນຈົດກ່າຍເນື້ອໃນບົດຮຽນໃສ່ປຶ້ມ
- **ມອບວຽກບ້ານ**
- ໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານຈາກປຶ້ມຄູ່ມືແຜນຈັດປະສົບການກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຂອງແຕ່ລະຂັ້ນອະນຸບານ 1-3

ວັນທີ.....

ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ

ວັນທີ.....

ຄູປະຈຳວິຊາ

**ບົດສອນ**  
**ວິຊາ: ການຈັດກົດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ**  
**ບົດທີ 3**  
**ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ**

|                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>ຄວາມເຂົ້າໃຈ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຄວາມສຳຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງການສ້າງແຜນການສອນ</li> <li>2. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1</li> <li>3. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 2</li> <li>4. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 3</li> </ol> | <p><b>ຄຳຖາມ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈົ່ງອະທິບາຍເຖິງຄວາມສຳຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງການສ້າງແຜນການສອນ ?</li> <li>2. ຈົ່ງສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1 ການສ້າງແຜນແມ່ນອີງໃສ່ຫຍັງ ?</li> <li>3 ຈົ່ງສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 2, ການສ້າງແຜນແມ່ນອີງໃສ່ຫຍັງ ?</li> <li>4. ຈົ່ງສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 3, ການສ້າງແຜນແມ່ນອີງໃສ່ຫຍັງ ?</li> </ol> |
| <p><b>ຄວາມຮູ້</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ອະທິບາຍການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1 – 3</li> </ul>                                                                                                                                          | <p><b>ທັກສະ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສາມາດອະທິບາຍການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1 – 3</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- ອະທິບາຍແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ຂຶ້ນອະນຸບານ 1-3</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ອະທິບາຍແຜນການສອນ ແລະ ການບັນທຶກການປະຕິບັດແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ຂຶ້ນອະນຸບານ 1-3</li> </ul>                                                                  |
| <p><b>ທັກການປະເມີນ</b><br/>ໜ້າວຽກ/ກິດຈະກຳ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກິດຈະກຳກຸ່ມ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p><b>ທັກການອື່ນໆ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ, ທົດລອງ, ປະຕິບັດຕົວຈິງ, ລາຍງານ</li> <li>- ບັດຄຳຖາມ</li> <li>- ປຶ້ມຄູ່ມືແຜນຈັດປະສົບການການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ</li> </ul> |
| <p style="text-align: center;"><b>ກິດຈະກຳການຮຽນ</b></p> <p><b>ຂັ້ນນຳ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກວດກາຈຳນວນຄົນຂາດ</li> <li>- ໃຫ້ຄຳຖາມ</li> <li>- ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ</li> <li>- ຈົ່ງອະທິບາຍການວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1 ?</li> <li>- ຈົ່ງອະທິບາຍຈຸດປະສົງຂອງການວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ ?</li> <li>- ນັກຮຽນຕອບ (ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)</li> </ul> <p><b>ຂັ້ນສອນ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຄູ່ສະເໜີບົດຮຽນໃຫມ່ ບົດທີ 3 ແຜນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ, ປະຈຳອາທິດ</li> </ul> <p><b>ກິດຈະກຳ 1: ບຸກຄົນເວລາ 20 ນາທີ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າ             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈົ່ງອະທິບາຍເຖິງຄວາມສຳຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງການສ້າງແຜນການສອນ ?</li> <li>2. ການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1 ແມ່ນອີງໃສ່ຫຍັງ ?</li> <li>3. ການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 2, ແມ່ນອີງໃສ່ຫຍັງ ?</li> <li>4. ການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 3, ແມ່ນອີງໃສ່ຫຍັງ ?</li> </ol> </li> <li>- ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າປະມານ 20 ນາທີ</li> <li>- ຕາງໜ້າໝູ່ຕອບຄຳຖາມ</li> <li>- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ຄວາມສຳຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <b>ຄວາມສຳຄັນຂອງແຜນການສອນ</b></li> <li>- ແຜນການສອນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ແມ່ນການກຳນົດຂອບເຂດເປັນຕົວຊີ້ບອກເຖິງຜົນສຳເລັດໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູ ແລະ ຍັງເປັນເອກະສານທີ່ຢັ້ງຢືນຜົນງານຂອງຄູ, ຄຽງຄູ່ກັບແຜນການສອນຕ້ອງມີບົດບັນທຶກຕິດຕາມການປະຕິບັດຕາມແຜນການສອນໄປພ້ອມ.</li> <li>➢ <b>ປະໂຫຍດຂອງແຜນການສອນ</b></li> </ul> </li> </ul> <p><b>ກ. ຕໍ່ຄູ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເປັນບ່ອນອີງໃນການກະກຽມບົດສອນແຕ່ລະໄລຍະ ໃນໜຶ່ງສົກຮຽນ</li> <li>- ຄູສາມາດປະຕິບັດຫຼັກສູດໄດ້ຄົບ</li> <li>- ຜູ້ກ່ຽວຂ້ອງຮັບຮູ້ການເຄື່ອນໄຫວຂອງຄູ</li> <li>- ຄູສອນມີແບບແຜນໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                            |

- ສ້າງຄວາມໝັ້ນໃຈໃນການຂຶ້ນທ້ອງສອນ
- ສາມາດແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນເວລາສອນ
- ໃຫ້ການສອນຂອງຄູເປັນລະບົບຕໍ່ເນື່ອງ
- ຊ່ວຍໃຫ້ຄູກາໄດ້ຈຸດບົກຜ່ອງຂອງຕົນເອງທີ່ຄວນປັບປຸງໃນການສອນແຕ່ລະຄັ້ງ
- ຊ່ວຍໃຫ້ການສອນຂອງຄູທ່ວງທັນຕາມເວລາຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້.

## 2. ຕໍ່ນັກຮຽນ

- ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮ່ວມກິດຈະກຳຢ່າງກ້າວຫັນ, ເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ບໍ່ຮູ້ສຶກເບື້ອໜ້າຍ ແລະ ບໍ່ຮູ້ອິດເມື່ອຍໃນເວລາຮຽນ
- ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີໄດ້ມີການພັດທະນາການດ້ານການຄົ້ນຄິດ ແລະ ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນ, ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ໃກ້ຊິດກັບຄູຫຼາຍຂຶ້ນ.

- ການສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີ ແມ່ນອີງໃສ່ການວິເຄາະເນື້ອໃນຄວາມຮູ້, ອຸປະກອນ ແລະ ປະເມີນຜົນກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນໜ່ວຍການສອນທີ 1- 8 ແລະ ມາດຖານໃນສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມສາລັບ ເດັກອາຍຸ 5 ທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນການມອງເຫັນຊັ້ນອະນຸບານໃຊ້ເວລາຮຽນ 160 ຊົ່ວໂມງໃນ 1 ປີຮຽນມີ 8 ໜ່ວຍການ ສອນຄື: ໜ່ວຍທີ: ຕົວຂອງຂ້ອຍ, ໜ່ວຍທີ 2 ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ, ໜ່ວຍທີ 3 ໂຮງຮຽນຂອງຂ້ອຍໜ່ວຍທີ 4 ບ້ານ ຂອງຂ້ອຍ, ໜ່ວຍທີ 5 ທາມະຊາດອ້ອມຕົວເຮົາ, ໜ່ວຍທີ 6 ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ, ໜ່ວຍທີ 7 ການ ຄົມມະນາຄົມ ແລະ ການສື່ສານ, ໜ່ວຍທີ 8 ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວເຮົາ.

### • ຂັ້ນຕອນ:

- ສຶກສາສະມັດຖະພາບການກຽມຄວາມພ້ອມຂອງເດັກໃຫ້ເຂົ້າໃຈຈຸດໝາຍ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນ ຫຼັກການເວລາຮຽນ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການຕິດຕາມພັດທະນາການ.
- ສຶກສາວິທີສ້າງແຜນປະຈຳປີຕາມປຶ້ມຄູ່ມືກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນໃນນັ້ນໃຫ້ເບິ່ງການໃສ່ເລກຂໍ້ຕາມຕົວຢ່າງກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ,
- ສ້າງແຜນການສອນປະຈຳປີໃຫ້ເປັນແຜນສະເພາະຂອງຕົນເອງ ໂດຍອີງໃສ່ຕາຕະລາງກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນໜ່ວຍການສອນທີ 1-8.

+ ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່: ແຜນການສອນປະຈຳປີຕ້ອງສ້າງທຸກປີໂດຍອີງໃສ່ຂໍ້ມູນຂອງປີຜ່ານມາທີ່ບໍ່ບັນລຸຕາມຈຸດປະສົງເພື່ອໃຫ້ຄູໄດ້ປັບວິທີສອນ, ສຶກສາຮຽນ-ການສອນ ແລະ ເວລາທີ່ໃຊ້ສອນໃຫ້ເໝາະສົມ.

- ການປັບ ຫຼື ຍ້າຍຫົວຂໍ້ການຮຽນຕ້ອງມີຄວາມຕໍ່ເນື່ອງທາງເນື້ອໃນ ແລະ ໄລຍະເວລາເຊັ່ນ: ການຮຽນ ກ່ຽວກັບຕົວເລກແມ່ນຮຽນຕາມລຳດັບແຕ່ 1-9. ຕົວເພະຍັນບໍ່ໃຫ້ຮຽນລຽນຕາມລຳດັບແຕ່ 9-1 ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວກັບຈຳນວນ, ສີ, ຂະໜາດ, ຮູບຮ່າງ, ຮູບຊົງ.
- ແຜນການສອນປະຈຳປີຄູສອນຕ້ອງຂຽນໃຫ້ຄົບ 1 ປີຮຽນ ຫຼື ແຕ່ເດືອນກັນຍາ (9) ຫາພຶດສະພາ (5) ເຊິ່ງມີເວລາຮຽນທຸກເດືອນ 21 ຫາ 22 ວັນຮຽນ, ລວມເວລາຮຽນ 1 ປີມີ 9 ເດືອນ.
- ການຂຽນແຜນການສອນໃຫ້ໃສ່ໝາຍເລກໃນກໍລະນີໜ່ວຍການສອນໃດໜຶ່ງໄດ້ເລື່ອນເວລາໄປສອນໃນເດືອນຕໍ່ໄປເຊັ່ນ: 1.1 ໝາຍເຖິງເລີ່ມຕົ້ນຮຽນ, 1.2. ໝາຍເຖິງສິບຕໍ່ຮຽນຄັ້ງທີ (1). 1.3 ໝາຍເຖິງສິບຕໍ່ຮຽນຄັ້ງທີ (2 )
- ການຂຽນໃຫ້ແຕ່ລະຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນ ແລະ ສຶກສາສອນຕ້ອງໃສ່ໝາຍເລກຫົວຂໍ້ຢູ່ລະດັບແຖວດຽວກັນ.

## ກິດຈະກຳ 2: ກຸ່ມ

- ຄູແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 3 ກຸ່ມ
- ຄູແນະນຳຫົວໜ້າກຸ່ມອອກມາຈົກເອົາຄຳຖາມດັ່ງ ລຸ່ມນີ້:

- ຈົ່ງສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1 ?
- ຈົ່ງສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 2 ?
- ຈົ່ງສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 3 ?
- ຕາງໜ້າກຸ່ມອອກມາລາຍງານ
- ຖອດຖອນບົດຮຽນແຕ່ລະກຸ່ມ
- ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ
- ຄຸສະຫຼຸບ ແລະ ແນະນຳຄືນເນື້ອໃນຂອງບົດຮຽນ

#### ຂັ້ນສະຫຼຸບ

- ຄູ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

#### ຂັ້ນວັດຜົນ

- ຄູຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຕອບ1-3 ຄົນ
- ການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານແມ່ນອີງໃຫ້ຍັງ?
- ນັກຮຽນຕາງໜ້າຕອບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ ( ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

#### ຜົນໄດ້ຮັບ

1. ນັກຮຽນສາມາດອະທິບາຍຄວາມສຳຄັນ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງການສ້າງແຜນການສອນ
  2. ນັກຮຽນສາມາດສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ 1
  3. ນັກຮຽນສາມາດສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ2
  4. ນັກຮຽນສາມາດສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານ3
- **ສຶກສາອົບຮົມ**
  - ແນະນຳນັກຮຽນຈົດກ່າຍເນື້ອໃນບົດຮຽນໃສ່ປຶ້ມ
  - **ມອບວຽກບ້ານ**
  - ໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານ ແລະ ສຶກສາເນື້ອໃນບົດຮຽນບົດທີ 4

ວັນທີ.....

ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ

ວັນທີ.....

ຄູປະຈຳວິຊາ

### ວິຊາ: ການຈັດກົດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

#### ບົດທີ 4: ການສັງເກດວິທີການສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານລ້ຽງເດັກ

|                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ຄວາມເຂົ້າໃຈ</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງການລົງສັງເກດວິທີການສອນຕົວຈິງໂຮງຮຽນອະນຸບານ</li> <li>2. ຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈການສັງເກດຜ່ານຮ່າງສັງເກດ</li> <li>3. ວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ</li> </ol> | <b>ຄຳຖາມ</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະຄວາມສຳຄັນຂອງການລົງສັງເກດວິທີການສອນຕົວຈິງໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?</li> <li>2. ເປັນຫຍັງຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງມີຮ່າງສັງເກດໃນເວລາລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?</li> <li>3. ຈົ່ງອະທິບາຍວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ ?</li> </ol> |
| <b>ຄວາມຮູ້</b>                                                                                                                                                                                                                                         | <b>ທັກສະ</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- ອະທິບາຍຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ</li> <li>- ອະທິບາຍຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈການສັງເກດຜ່ານຮ່າງສັງເກດ</li> <li>- ອະທິບາຍວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສາມາດບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ</li> <li>- ອະທິບາຍຮູ້ເຖິງຄວາມຈໍາເປັນ ແລະ ເຂົ້າໃຈການສັງເກດຜ່ານຮ່າງສັງເກດ</li> <li>- ອະທິບາຍວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານ</li> </ul> |
| <b>ຫຼັກການປະເມີນ</b><br>ໜ້າວຽກ/ກິດຈະກຳ<br><ul style="list-style-type: none"> <li>- ກິດຈະກຳກຸ່ມ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>ຫຼັກຖານອື່ນໆ</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>- ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ, ທົດລອງ, ປະຕິບັດຕົວຈິງ</li> <li>- ບັດຄຳຖາມ</li> <li>- ຮ່າງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ</li> </ul>                                                                    |
| <p style="text-align: center;"><b>ກິດຈະກຳການຮຽນ</b></p> <p><b>ຂັ້ນນຳ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກວດກາຈຳນວນຄົນຂາດ</li> <li>- ໃຫ້ຄຳຖາມ</li> <li>- ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ</li> <li>- ການສ້າງແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດຂັ້ນອະນຸບານແມ່ນອີງໃຫ້ຍັງແນ່?</li> <li>- ນັກຮຽນຕອບ (ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)</li> </ul> <p><b>ຂັ້ນສອນ</b></p> <p>ຄູ່ສະເໜີບົດຮຽນໃຫມ່ ບົດທີ 4: ການສັງເກດວິທີການສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານລ້ຽງເດັກ</p> <p><b>ກິດຈະກຳ 1: ກຸ່ມເວລາ 20 ນາທີ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າ</li> <li>- ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?</li> <li>- ເປັນຫຍັງຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງມີຮ່າງສັງເກດໃນເວລາລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?</li> <li>- ຈົ່ງອະທິບາຍວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ ?</li> <li>- ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າປະມານ 20 ນາທີ</li> <li>- ຕາງໜ້າກຸ່ມລາຍງານ</li> <li>- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ</li> </ul> <p>ການສັງເກດເປັນເຄື່ອງມືວັດຜົນຊະນິດໜຶ່ງ ທີ່ຜູ້ເຮັດໜ້າທີ່ໃນການວັດໃຊ້ປະສາດສຳຜັດເປັນເຄື່ອງມື ໃນການຮຽນການສອນສິ່ງທີ່ຄູ່ຈະສັງເກດຜູ້ຮຽນດີ ຜົນງານ ແລະ ພຶດຕິກຳກອງຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ: ສັງເກດຂອງຜູ້ຮຽນໃນສະນະຄືຮຽນວ່າ ມີຄວາມສົນໃຈໃນບົດຮຽນຫຼືບໍ່? ມີຄວາມຂະຫຍັນໜັ້ນພຽນ ຫຼື ບໍ່? ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມືໃນການ ເຮັດວຽກເປັນກຸ່ມຫຼາຍໜ້ອຍສໍາໃດເປັນຕົ້ນ.</p> <p>ວິທີການຕິດຕາມພຶດຕິກຳຂອງເດັກ ວິທີການຕິດຕາມພຶດຕິກຳຂອງເດັກຄວນໃຫ້ສອດຄ່ອງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້. ການສັງເກດແຕ່ລະຄັ້ງແມ່ນສັງເກດຈາກການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຄື:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການຫຼິ້ນເກມ</li> <li>- ຄວາມເປັນລະບຽບ ແລະ ຈົບງາມໃນການວາງຮູບພາບ,</li> <li>- ສັງເກດຄວາມສາມັກຄີໃນການເກັບມ້ຽນຫຼັງຈາກທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ</li> <li>- ສັງເກດຄວາມຄ່ອງແຄ້ວວ່ອງໄວໃນການຫຼິ້ນເກມ</li> <li>- ສັງເກດຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການຫຼິ້ນເກມ.</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                            |

- ການສັງເກດສາມາດແບ່ງການສັງເກດອອກເປັນ 2 ປະເພດຄື:
- ການສັງເກດແບບມີສ່ວນຮ່ວມ.
- ການສັງເກດແບບບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມ

#### **ກິດຈະກຳ 2: ບຸກຄົນ**

- ຄູ່ແນະນຳນັກຮຽນລົງສັງເກດຕົວຈິງຢູ່ໂຮງຮຽນອະນຸບານສາທິດ
- ຄູ່ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 3 ກຸ່ມຕາມຊັ້ນຮຽນ
- ອະນຸບານ 1
- ອະນຸບານ 2
- ອະນຸບານ 3
- ນັກຮຽນອອກມາລາຍງານຕາມຊັ້ນທີ່ຕົນສັງເກດ
- ຖອດຖອນບົດຮຽນ
- ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ
- ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນຂອງບົດຮຽນ

#### **ຂັ້ນສະຫຼຸບ**

- ຄູ່ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

#### **ຂັ້ນວັດຜົນ**

- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຕອບ1-3 ຄົນ
- ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະຄວາມສຳຄັນຂອງການລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?
- ເປັນຫຍັງຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງມີຮ່າງສັງເກດໃນເວລາລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?
- ຈົ່ງອະທິບາຍວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະລາຍງານຜົນການສັງເກດ ?
- ນັກຮຽນຕາງໜ້າຕອບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ ( ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

#### **ຜົນໄດ້ຮັບ**

- ນັກຮຽນສາມາດບອກຄວາມໝາຍ ແລະຄວາມສຳຄັນຂອງການລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ
- ນັກຮຽນອະທິບາຍຮູ້ເຖິງຄວາມຈຳເປັນ ແລະ ເຂົ້າໃຈການສັງເກດຜ່ານຮ່າງສັງເກດ
- ນັກຮຽນອະທິບາຍວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານ

#### **ສຶກສາອົບຮົມ**

- ແນະນຳນັກຮຽນຈົດກ່າຍເນື້ອໃນບົດຮຽນໃສ່ປຶ້ມ
- **ມອບວຽກບ້ານ**
- ໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານ ແລະ ສຶກສາເນື້ອໃນບົດຮຽນບົດທີ 4

ວັນທີ.....

ວັນທີ.....

ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ

ຄູປະຈຳວິຊາ

### **ບົດສອນ**

### **ວິຊາ: ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ**

### **ບົດທີ 5**

### **ການແຕ່ງບົດສອນ**

|             |       |
|-------------|-------|
| ຄວາມເຂົ້າໃຈ | ຄຳຖາມ |
|-------------|-------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ</li> <li>2. ປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ</li> <li>3. ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>4. ຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>5. ໂຄງຮ່າງການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>6. ການແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 1-3</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ?</li> <li>2. ການແຕ່ງບົດສອນມີປະໂຫຍດດີແນວໃດແນ່?</li> <li>3. ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນປະກອບມີດີແນວໃດແນ່ ?</li> <li>4. ການແຕ່ງບົດສອນມີຈັກຮູບແບບ, ຄືຮູບແບບໃດແນ່?</li> <li>5. ໂຄງຮ່າງການແຕ່ງບົດສອນ ປະກອບມີຈັກບາດກ້າວ? ຄືບາດກ້າວໃດແນ່?</li> <li>6. ຈົ່ງແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 1-3 (ໃນແຕ່ລະອາທິດ)</li> </ol> |
| <b>ຄວາມຮູ້</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ອະທິບາຍຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ</li> <li>- ບອກຄຸນປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ</li> <li>- ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນຂອງການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>- ອະທິບາຍຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>- ອະທິບາຍໂຄງຮ່າງການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>- ແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 1-3</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>ທັກສະ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສາມາດບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ</li> <li>- ສາມາດບອກຄຸນປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ</li> <li>- ສາມາດບອກຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>- ສາມາດບອກຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>- ອະທິບາຍໄດ້ເຖິງໂຄງຮ່າງຂອງການແຕ່ງບົດສອນ</li> <li>- ສາມາດແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 1-3 (ໃນແຕ່ລະອາທິດ)</li> </ul>                                         |
| <b>ທັກການປະເມີນ</b><br>ໜ້າວຽກ/ກິດຈະກຳ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກິດຈະກຳກຸ່ມ</li> <li>- ກິດຈະກຳຄູ່</li> <li>- ກິດຈະກຳບຸກຄົນ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>ທັກຖານອື່ນໆ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ສົນທະນາຖາມ-ຕອບ, ທົດລອງ, ປະຕິບັດຕົວຈິງ, ລາຍງານ</li> <li>- ບັດຄຳຖາມ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p style="text-align: center;"><b>ກິດຈະກຳການຮຽນ</b></p> <p><b>ຂັ້ນນຳ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ກວດກາຈຳນວນຄົນຂາດ</li> <li>- ທວນຄືນບົດຮຽນເກົ່າ</li> <li>- ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການລົງສັງເກດໂຮງຮຽນອະນຸບານ ?</li> <li>- ຜ່ານການລົງຕິດຕາມສັງເກດຢູ່ໂຮງຮຽນອະນຸບານ, ພວກເຮົາໄດ້ຫຍັງແນ່?</li> <li>- ນັກຮຽນຕອບ (ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)</li> </ul> <p><b>ຂັ້ນສອນ</b></p> <p>ຄູສະເໜີບົດຮຽນໃຫມ່ ບົດທີ 5: ການແຕ່ງບົດສອນ</p> <p><b>ກິດຈະກຳ 1: ກຸ່ມຄູ່ເວລາ 20 ນາທີ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າ</li> <li>- ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ?</li> <li>- ການແຕ່ງບົດສອນມີປະໂຫຍດດີແນວໃດແນ່?</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

- ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນປະກອບມີຄືແນວໃດແນ່ ?
- ການແຕ່ງບົດສອນມີຈັກຮູບແບບ, ຄືຮູບແບບໃດແນ່?
- ໂຄງຮ່າງການແຕ່ງບົດສອນ ປະກອບມີຈັກບາດກ້າວ? ຄືບາດກ້າວໃດແນ່?
- ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າປະມານ 20 ນາທີ
- ຕາງໜ້າຕອບ
- ຄູສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

#### **ກິດຈະກຳ 2: ກຸ່ມ**

- ຄູແນະນຳນັກຮຽນແຕ່ງບົດສອນຕາມໜ່ວຍການສອນ
- ຄູແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 3 ກຸ່ມຕາມຊັ້ນຮຽນ
- ອະນຸບານ 1
- ອະນຸບານ 2
- ອະນຸບານ 3
- ນັກຮຽນອອກມາສາທິດການສອນ
- ຖອດຖອນບົດຮຽນ
- ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ
- ຄູສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນຂອງບົດຮຽນ

#### **ກິດຈະກຳ 3: ບຸກຄົນ**

- ຄູແນະນຳນັກຮຽນແຕ່ງບົດສອນຕາມໜ່ວຍການສອນຕາມແຕ່ລະອາທິດ

ຕົວຢ່າງ:

#### **ບົດສອນ**

ໜ່ວຍ:

ຫົວຂໍ້:

1. ຈຸດປະສົງ
2. ເນື້ອໃນ
3. ສື່ການຮຽນ-ການສອນ
4. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ
  - ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ
  - ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ
  - ຂັ້ນສະຫຼຸບບົດຮຽນ
  - ສຶກສາອົບຮົມ
  - ຂັ້ນວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ

#### **ຂັ້ນສະຫຼຸບ**

- ຄູ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

#### **ຂັ້ນວັດຜົນ**

- ຄູຕັ້ງຄຳຖາມໃຫ້ນັກຮຽນຕອບ1-3 ຄົນ
- ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງບົດສອນ?
- ການແຕ່ງບົດສອນມີປະໂຫຍດຄືແນວໃດແນ່?
- ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນປະກອບມີຄືແນວໃດແນ່ ?
- ການແຕ່ງບົດສອນມີຈັກຮູບແບບ, ຄືຮູບແບບໃດແນ່?

- ໂຄງຮ່າງການແຕ່ງບົດສອນ ປະກອບມີຈັກບາດກ້າວ? ຄືບາດກ້າວໃດແນ່?
- ນັກຮຽນຕາງໜ້າຕອບຄືນເນື້ອໃນບົດຮຽນ ( ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ)

#### **ຜົນໄດ້ຮັບ**

- ນັກຮຽນສາມາດບອກຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ
- ນັກຮຽນສາມາດບອກຄຸນປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ
- ນັກຮຽນສາມາດບອກຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ
- ນັກຮຽນສາມາດບອກຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ
- ນັກຮຽນອະທິບາຍໄດ້ເຖິງໂຄງຮ່າງຂອງການແຕ່ງບົດສອນ
- ສາມາດແຕ່ງບົດສອນຂັ້ນອະນຸບານ 1-3

#### **ສຶກສາອົບຮົມ**

- ແນະນຳນັກຮຽນເອົາໃສ່ໃສ່ຄືນໃນການແຕ່ງບົດສອນ ແຕ່ງບົດສອນຄວນຄຳນຶງເຖິງສຳອາຍຸຂອງເດັກ.

#### **ມອບວຽກບ້ານ**

- ໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນອ່ານ ແລະ ສຶກສາເນື້ອໃນບົດສອນ ແລະ ທົດລອງສອນ

ວັນທີ.....

ຫ້ອງການອະນຸບານ-ປະຖົມ

ວັນທີ.....

ຄູປະຈຳວິຊາ

# ໂຄງສ້າງລາຍວິຊາ

## ຊື່ວິຊາ: ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

ຫຼັກສູດສ້າງຄູອະນຸບານ ລະດັບປະລິນຍາຕີ

ລະຫັດລາຍວິຊາ: 0108704

|                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ພາກຮຽນ ແລະ<br>ປີຮຽນ<br>Semester and Year | ພາກຮຽນທີ 1 ປີທີ 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ<br>Tiem                     | 48 ຊົ່ວໂມງ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ອະທິບາຍຄ່າໜ່ວຍກິດ<br>Credit              | 3(1-2-2)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ອະທິບາຍຄ່າໜ່ວຍກິດ<br>Credit Explanation  | ວິຊານີ້ມີ 2 ໜ່ວຍກິດ, ຮຽນ 3 ຊົ່ວໂມງຕໍ່ອາທິດ, ໃນນັ້ນພາກຮຽນທິດສະດີ 1 ຊົ່ວໂມງ, ເຝິກປະຕິບັດ 2 ຊົ່ວໂມງ ແລະ ວຽກມອບໝາຍ 2 ຊົ່ວໂມງ.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ຈຸດປະສົງ<br>Objectives                   | ເພື່ອໃຫ້ນັກສຶກສາຄຸ້ມສາມາດ:<br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. ອະທິບາຍຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> <li>2. ວິເຄາະເນື້ອໃນໜ່ວຍການສອນໄດ້</li> <li>3. ສະຫຼຸບແຜນການສອນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາທິດໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.</li> <li>4. ແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ປະເມີນບົດສອນໄດ້.</li> <li>5. ສອນທົດລອງ, ສອນຕົວຈິງ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນໄດ້.</li> <li>6. ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ</li> </ol> |
| ເນື້ອໃນຫຍໍ້<br>Course<br>Description     | ວິຊານີ້ຈະໄດ້ຮຽນກ່ຽວກັບຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ, ການວັດ ແລະ ການປະເມີນຜົນ, ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ, ແຜນປະຈຳປີ, ປະຈຳເດືອນ ແລະ ປະຈຳອາທິດ, ວິທີການສັງເກດ ແລະ ແຕ່ງບົດສອນ.                                                    |
| ວິທີດຳເນີນການສອນ<br>Methodology          | ວິຊານີ້ຮຽນຢູ່ 16 ອາທິດ, ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໃນຮູບແບບອະທິບາຍ, ຕັ້ງຄຳຖາມ, ສົນທະນາ, ສາທິດ, ກິດຈະກຳກຸ່ມ, ລົງສັງເກດການສອນ, ແຕ່ງບົດສອນ, ຜະລິດສື່ການສອນ, ສອນທົດລອງ, ສອນຕົວຈິງ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ                                                                                                                                                                                                                         |
| ສື່ການຮຽນ-ການສອນ<br>Teaching Aids        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ເອກະສານປະກອບການສອນ: ປຶ້ມຄູ່ມືຄູ, ແຜນຈັດປະສົບການການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ</li> <li>- ສື່ອີເລັກໂທຣນິກ: LCD, video</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                                          | <p style="text-align: center;">[ປີດທີ 1]</p> <p style="text-align: center;">ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ</li> </ol>                                                                                                                                                                                    |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ອາທິດທີ 1<br>Week 1     | 2. ຄວາມສໍາຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ<br>3. ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ<br>4. ເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ                                                                                                                                                                                     |
| ອາທິດທີ 2<br>Week 2     | <p style="text-align: center;">ບົດທີ 1 ( ຕໍ່ )</p> ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ<br>5. ເນື້ອໃນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ<br>6. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ<br>7. ຂັ້ນຕອນຂອງການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ<br><p style="text-align: center;">ການວັດ ແລະການປະເມີນຜົນ</p> |
| ອາທິດທີ 3<br>Week 3     | <p style="text-align: center;">ບົດທີ 2</p> ຕາຕະລາງວິເຄາະໜ່ວຍການສອນ<br>1. ການວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຊັ້ນອະນຸບານ 1<br>2. ການວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຊັ້ນອະນຸບານ 2<br>3. ການວິເຄາະໜ່ວຍການສອນຊັ້ນອະນຸບານ 3                                                                                                                            |
| ອາທິດທີ 4<br>Week 4     | <p style="text-align: center;">ບົດທີ 3</p> ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ<br>1. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ຂັ້ນອະນຸບານ 1<br>2. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ຂັ້ນອະນຸບານ 2<br>3. ແຜນປະຈຳປີ, ເດືອນ, ອາທິດ ຂັ້ນອະນຸບານ 3                                                                                                             |
| ອາທິດທີ 5<br>Week 5     | <p style="text-align: center;">ບົດທີ 4</p> ການສັງເກດວິທີສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ<br>1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການສັງເກດ<br>2. ລົງສັງເກດໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ<br>3. ວິເຄາະ, ສະຫຼຸບ, ບັນທຶກ ແລະ ລາຍງານຜົນການສັງເກດ                                                                                       |
| ອາທິດທີ 6<br>Week 6     | <p style="text-align: center;">ບົດທີ 5</p> ການແຕ່ງບົດສອນ<br>1. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງບົດສອນ<br>2. ປະໂຫຍດຂອງບົດສອນ<br>3. ຂັ້ນຕອນການແຕ່ງບົດສອນ<br>4. ຮູບແບບການແຕ່ງບົດສອນ<br>5. ໂຄງຮ່າງການແຕ່ງບົດສອນ                                                                                                               |
| ອາທິດທີ 7-9<br>Week 7-9 | <p style="text-align: center;">ບົດທີ 5 ( ຕໍ່ )</p> ການແຕ່ງບົດສອນ<br>6. ການແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 1 ( ໃນແຕ່ລະອາທິດ )<br>6.1. ການແຕ່ງບົດສອນ<br>6.2. ນໍາສະເໜີ ແລະ ປະເມີນບົດສອນ                                                                                                                                         |

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               | 6.3. ສອນສາທິດ<br>6.4. ຖອດຖອນບົດຮຽນ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ອາທິດທີ 10-12<br>Week 10-12   | ບົດທີ 5 ( ຕໍ່ )<br>ການແຕ່ງບົດສອນ<br>7. ການແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 2 ( ໃນແຕ່ລະອາທິດ )<br>7.1. ການແຕ່ງບົດສອນ<br>7.2. ນຳສະເໜີ ແລະ ປະເມີນບົດສອນ<br>7.3. ສອນສາທິດ<br>7.4. ຖອດຖອນບົດຮຽນ                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ອາທິດທີ 13-15<br>Week 13-15   | ບົດທີ 5 ( ຕໍ່ )<br>ການແຕ່ງບົດສອນ<br>8. ການແຕ່ງບົດສອນຊັ້ນອະນຸບານ 3 ( ໃນແຕ່ລະອາທິດ )<br>8.1. ການແຕ່ງບົດສອນ<br>8.2. ນຳສະເໜີ ແລະ ປະເມີນບົດສອນ<br>8.3. ສອນສາທິດ<br>8.4. ຖອດຖອນບົດຮຽນ                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ອາທິດທີ 16<br>Week 16         | ເຝິກປະຕິບັດຕົວຈິງ<br>ລົງສອນຕົວຈິງໃນໂຮງຮຽນລ້ຽງເດັກ-ອະນຸບານ ສະຫຼຸບ ແລະ ຖອດຖອນບົດຮຽນ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ປະເມີນຜົນການຮຽນ<br>Evaluation | 1. ການເຂົ້າຮຽນຮ່ວມ 10 %<br>2. ກິດຈະກຳບຸກຄົນ 25%<br>3. ກິດຈະກຳກຸ່ມ 15%<br>4. ສອບເສັງກາງພາກ 20%<br>5. ສອບເສັງທ້າຍພາກ 30%<br>ລວມ 100 %                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ເອກະສານອ້າງອີງ<br>References  | 1. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ, ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ ( 2012). ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານ 1,2.<br>2. ກະຊວງການສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ. ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ. ( 2013 ). ແຜນຈັດປະສົບການກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ.<br>3. ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ,ກິລາ. ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.( 2013). ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກິດຈະກຳເກມການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານປີທີ 3.<br>4. ກະຊວງສຶກສາທິການ, ກົມສ້າງຄູ. ( 2008) ສິລະປະຫັດຖະກຳ. |
| ຜູ້ຮຽບຮຽງ<br>Prepared by      | 1. ປຕ. ທ່ານ ທ ນາງ ບຸນຍູ້ ສິມສີ ວິທະຍາໄລຄູດົງຄຳຊ້າງ<br>ໂທ: 020 9966 0407<br>2. ປຕ. ທ່ານ ນາງ ຈຸລາ ເຂັມທອງ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.<br>ໂທ: 020 5571 5398                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                            |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ຜູ້ຮຽບຮຽງຄືນ<br>Revised by | 1. ອຈ ປທ ທ່ານ ນາງ ສະຫວຽນ ສີຍະວັນນຸວົງ ວິທະຍາໄລຄູດົງຄຳຊ້າງ<br>ໂທ: 020 5571 5398<br>2. ປຕ. ທ່ານທ ນາງ ບຸນຍູ້ ສິມສີ ວິທະຍາໄລຄູດົງຄຳຊ້າງ<br>ໂທ: 020 9966 0407<br>3. ປຕ. ທ່ານ ນາງ ຈຸລາ ເຂັມທອງ ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.<br>ໂທ: 020 5571 5398 |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ຮ່າງສັງເກດການສອນ

**ຕົວຢ່າງທີ 1 ໂຄງຮ່າງບັນທຶກການສັງເກດການຫຼັກເກມການສຶກສາ**

**ຫົວຂໍ້:** .....

**ອາທິດທີ** ..... **ວັນທີ** ..... **ເດືອນ**..... **ປີ** .....

| ລ/ດ | ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ | ຫົວຂໍ້ຕິດຕາມ    |     |        |             |     |        |           |     |        |
|-----|------------------|-----------------|-----|--------|-------------|-----|--------|-----------|-----|--------|
|     |                  | ດ້ານທັດສະນະຄະຕິ |     |        | ດ້ານຄວາມຮູ້ |     |        | ດ້ານທັກສະ |     |        |
|     |                  | ດີ              | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ          | ກາງ | ປັບປຸງ | ດີ        | ກາງ | ປັບປຸງ |
| 1   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 2   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 3   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 4   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 5   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |
| 6   | .....            |                 |     |        |             |     |        |           |     |        |

**2. ຮ່າງສັງເກດການສອນ**

ໝ່ວຍ .....

ກິດຈະກຳ .....

ຫົວຂໍ້ .....

ສອນຂັ້ນລ້ຽງເດັກ ..... ເວລາ ..... ນາທີ

ອາທິດທີ ..... ວັນທີ ..... ເດືອນ..... ປີ .....

ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນຜູ້ສອນ .....ຕຳແໜ່ງ.....

| ລ/ດ | ເນື້ອໃນລາຍການປະເມີນ             | ການປະຕິບັດ |     |        | ໝາຍເຫດ |
|-----|---------------------------------|------------|-----|--------|--------|
|     |                                 | ດີ         | ກາງ | ປັບປຸງ |        |
| 1   | ວິທີການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໜ້າສົນໃຈ |            |     |        |        |

|    |                                                                  |  |  |  |  |
|----|------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 2  | ມີກິດຈະກຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈ |  |  |  |  |
| 3  | ຈັດກິດຈະກຳທີ່ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຄ້ວາດ້ວຍຕົນເອງ                 |  |  |  |  |
| 4  | ເດັກມີສ່ວນຮ່ວມໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳ                                   |  |  |  |  |
| 5  | ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ                                  |  |  |  |  |
| 6  | ຈັດກິດຈະກຳໂດຍແທດເໝາະກັບຊີວິດຕົວຈິງ                               |  |  |  |  |
| 7  | ເອົາໃຈໃສ່ດູແລເດັກຢ່າງທົ່ວເຖິງ                                    |  |  |  |  |
| 8  | ໃຊ້ເວລາສອນເໝາະສົມກັບເວລາກຳນົດ                                    |  |  |  |  |
| 9  | ໃຊ້ສື່ການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງ            |  |  |  |  |
| 10 | ມີການສະຫຼຸບປະເມີນ                                                |  |  |  |  |

+ ຂໍ້ສະເໜີແນະ

.....

+ ສິ່ງທີ່ຄວນຍົກຍ້ອງຊົມເຊີຍ

.....

+ ສິ່ງທີ່ຄວນປັບປຸງ

.....

.....

.....

ວັນທີ ..... ເດືອນ..... ປີ.....

ຜູ້ສັງເກດການສອນ

**ພາກຜະນວກ**

## ປະຫວັດຜູ້ວິໄຈ



ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ: ທ່ານ ນາງ ປົວພາ ພັດທະຟອງ

ວັນ, ເດືອນ, ປີເກີດ: 7 ທັນວາ 1990

ບ້ານເກີດ: ບ້ານໂກະ                      ເມືອງ ສາລະວັນ                      ແຂວງ ສາລະວັນ

ບ້ານຢູ່ປະຈຸບັນ: ບ້ານໂກະ                      ເມືອງ ສາລະວັນ                      ແຂວງ ສາລະວັນ

### ປະຫວັດການສຶກສາ:

- ປີ 2000-2001 ຮຽນຊັ້ນປະຖົມ ໂຮງຮຽນ ປະຖົມສຸລິຍະ ເມືອງ ວາປີ ແຂວງ ສາລະວັນ
- ປີ 2002- 2006 ຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມ ທີ່ໂຮງຮຽນມັດທະຍົມ ມສ ທ່າແຕງ ເມືອງ ທ່າແຕງ ແຂວງເຊກອງ
- ປີ 2010-2012 ຮຽນລະດັບກາງ ທີ່ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

- ປີ 2016-2018 ຮຽນຊື້ນສູງລະບົບຕໍ່ເນື່ອງ ທີ່ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ
- ປີ 2020-2022 ຮຽນລະດັບປະລິນຍາຕີ ທີ່ມະຫາວິທະຍາໄລສ້າງຄູຖ້າຍຫງຽນ

**ປະຫວັດການເຮັດວຽກ:**

- ປີ 2014-2019 ສັງກັດຢູ່ໂຮງຮຽນອະນຸບານສາທິດ ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ
- ປີ 2019-2022 ສັງກັດຢູ່ຫ້ອງການປະຖົມ-ອະນຸບານ
- ປີ 2022-2024 ສັງກັດຢູ່ພະແນກຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດ ແລະ ພັດທະນາວິຊາຊີບຄູ