



หลักสูตรการอบรม ผู้ช่วยวิทยากรปลายทาง
และ การอบรมทางไกล โครงการพลิกโอมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

School ChangeMaker Festival
พลิกโอมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



หลักสูตรการอบรมผู้ช่วยวิทยากรปลายทาง
และ การอบรมทางไกล โครงการพลิกโอมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

School ChangeMaker Festival
พลิกโอมโรงเรียน ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

พิมพ์ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2558

สงวนลิขสิทธิ์

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. 10300

ISBN 978-616-372-616-2

ผู้เขียน พรพิไล เลิศวิชา

ภาพปก ตรีทิพย์ เมืองมูล

ถ่ายภาพ สุพชัย เมดิน สุพินีย์ ก้อนแก้ว สุพินันท์ ก้อนแก้ว

รูปเล่ม ตรีทิพย์ เมืองมูล สุพินันท์ ก้อนแก้ว

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

79 ถนนงามวงศ์วาน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900

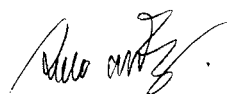
โทร. 0 2561 5567 โทรสาร 0 2579 5101 นายโชคดี ออสุวรรณ ผู้พิมพ์ผู้โฆษณา

คำนำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหน่วยงานหลักในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดนโยบายสำคัญให้นักเรียนทุกระดับชั้นอ่านออกเขียนได้ อ่านคล่องเขียนคล่องและสื่อสารได้ เพื่อเป็นการวางรากฐานสำคัญในการเรียนรู้ระดับสูง เป็นไปตามเจตนารมณ์ของรัฐบาล โดยปีการศึกษา 2558 นอกจากกระทรวงศึกษาธิการจะประกาศนโยบาย ปี 2558 เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ แล้วรัฐบาลได้กำหนดนโยบายให้ “เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อเรียนจบชั้น ป.1 ต้องอ่านออกเขียนได้ และมีมาตรการประเมินผลให้เป็นรูปธรรม”

เพื่อให้การดำเนินงานจากนโยบายไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนตามเจตนารมณ์ของรัฐบาล สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาเห็นว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่ประสบผลสำเร็จได้ ต้องปรับโครงสร้างการบริหารจัดการ ตั้งแต่สิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน และจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจใคร่เรียนรู้ รวมไปถึงการใช้สื่อนวัตกรรม และวิธีการจัดการเรียนการสอนของครู ตามแนวทางพัฒนาการทางสมอง หรือ Brain-based Learning จึงขยายผลแนวทางนี้โดยการจัดอบรมทางไกลผ่านดาวเทียมด้วยระบบ DLTV และ DLIT ไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศ มีการจัดอบรมวิทยากรผู้ช่วยวิทยากรปลายทาง และการอบรมทางไกล โครงการพลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออกเขียนได้ใน 1 ปี โดยจัดทำหนังสือ หลักสูตรการอบรม School Change Maker Festival มีสาระเกี่ยวกับการขยายผลการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยตามแนวทางพัฒนาการทางสมอง (Brain-based Learning) มีภาพประกอบสวยงาม เป็นแนวทางแก่โรงเรียนทั่วไปสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้เป็นไปตามตัวชี้วัดในหลักสูตร

ขอขอบคุณ นางพรพิไล เลิศวิชา เมธีวิจัยอาวุโส ผู้เรียบเรียง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ร่วมกันจัดทำหนังสือนี้ และหากมีข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา ขอให้แจ้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อทราบและดำเนินการต่อไป



(นายกมล รอดคล้าย)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

▶▶ การปฏิรูปการศึกษาพลิกโฉมโรงเรียน จะสำเร็จลงได้

จำเป็นต้องอาศัยการลงมือของทุกคนทั้งหลาย

ทุกคนจะเข้าร่วมทำการเปลี่ยนแปลงในฐานะ

ChangeMaker-ผู้ลงมือเปลี่ยนแปลง

เขาจะเป็นผู้ทำการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง

ด้วยตัวของตัวเอง

วิธีนี้เท่านั้น ที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

อย่างรวดเร็วและชัดเจนทั่วประเทศ

School ChangeMaker Festival คืออะไร?

School = โรงเรียน

ChangeMaker = ผู้ลงมือทำการเปลี่ยนแปลง

Festival = มหกรรม, ระดมพลัง

School ChangeMaker Festival = ระดมพลังพลิกโฉมโรงเรียน

School ChangeMaker Festival มีจุดประสงค์ที่จะสร้างมหกรรมระดมพลังผู้ลงมือทำการเปลี่ยนแปลงโรงเรียนทุกฝ่าย เพื่อทำการปฏิรูป พลิกโฉมโรงเรียนใน 1 ปี ให้นักเรียนอ่านออก เขียนได้

▶▶ Every educational organization

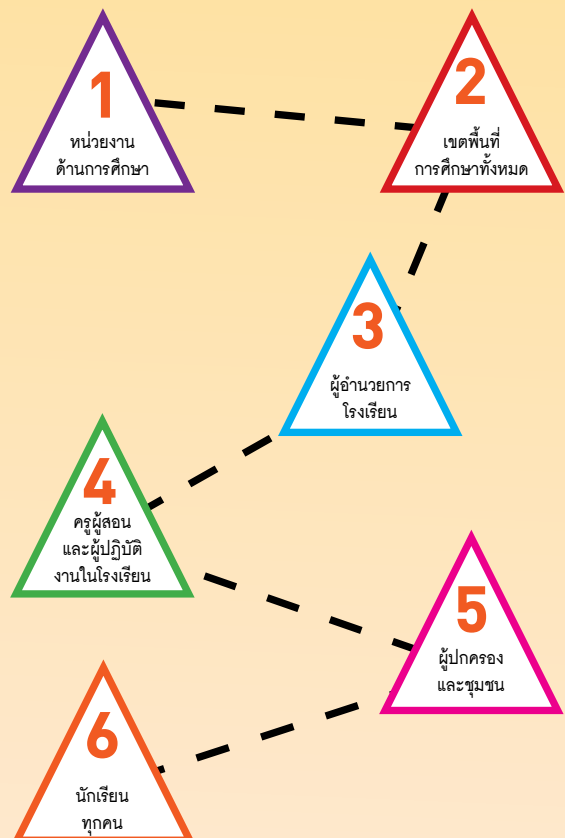
▶▶ Every educational service area

▶▶ Every principal

▶▶ Every teacher

▶▶ Every parent

▶▶ Every child



การประชุมอบรม ผู้ช่วยวิทยากรปลายทาง
โครงการอบรมทางไกล พลิกโฉมโรงเรียน
ป.1 อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี

วันแรก ภาคเช้า

- 09.00 - 10.30 น. บรรยาย Brain-based Learning จะพลิกโฉมโรงเรียนได้อย่างไร?
- สถานการณ์ปัญหาวิกฤตการศึกษาไทย
 - การใช้ความรู้เกี่ยวกับสมอง (Brain-based Learning) เข้ามาแก้ปัญหการเรียนรู้
 - เข้าใจโครงสร้างสมอง เพื่อประโยชน์ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้
- 10.30 - 10.45 น. พักรับประทานอาหาร
- 10.45 - 12.00 น. กิจกรรมที่ 1 วิธีการกระตุ้นให้สมองสนใจ อยากเรียนรู้
- จุดประสงค์ :
1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูสามารถจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและรักการอ่าน
 2. เพื่อให้คุณครูสามารถสร้างทัศนคติที่ดีทางภาษาให้กับนักเรียน
 3. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้รู้จักอ่านจากความจำ ซึ่งเป็นขั้นตอนต้นๆ ก่อนจะไปสู่การสะกดคำ
 4. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้เกิดทักษะทางภาษาที่ดี
- 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน



วันแรก ภาคบ่าย

13.00 - 13.15 น.

กิจกรรม Brain-Gym (ขยับกาย ขยายสมอง)

13.15 - 14.30 น.

บรรยาย ฤกษ์แจ 5 ดอก : Roadmap สู่การพลิกโฉมโรงเรียน

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูเข้าใจแนวทางการพลิกโฉมโรงเรียนด้วยแนวคิด Brain-based Learning
2. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูวางแผนแนวทางการพลิกโฉมโรงเรียน ด้วยแนวคิด Brain-based Learning ไปในทิศทางที่ถูกต้อง
3. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนของโรงเรียน

14.30 - 14.45 น.

พักการประชุม

14.45 - 15.00 น.

กิจกรรม Brain-Gym (ขยับกาย ขยายสมอง)

15.00 - 16.30 น.

บรรยาย หลักทฤษฎี Brain-based Learning 1 : สอนโดยใช้บทกลอน บทเพลง และจังหวะอย่างสม่ำเสมอ เพื่อกระตุ้นการทำงานของสมองซีกขวา

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน ที่ใช้สมองเป็นฐาน
2. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูมองเห็นความสำคัญ และมีวิธีการสอนภาษาอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เครื่องมือและสื่อต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอน

วันที่สอง ภาคเช้า

09.15 - 10.30 น.

บรรยาย หลักทฤษฎี Brain-based Learning 2 : นำเนื้อหาที่จะสอน มาดัดแปลงส่วนใดส่วนหนึ่งให้เป็นเกม หรือกิจกรรมที่สนุก เพื่อกระตุ้นการหลังของสารโดปามีน (สารแห่งความสุข)

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการสอน โดยดัดแปลง ส่วนใดส่วนหนึ่งให้เป็นเกม หรือกิจกรรมให้สนุก เพื่อกระตุ้น ความสนใจของนักเรียน
2. เพื่อให้คุณครูสามารถสอนนักเรียนเรียงเรียงคำให้เป็นประโยค ง่ายๆ ได้
3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการสร้างคำใหม่ และการสร้างประโยค

10.30 - 10.45 น.

พักการประชุม

10.45 - 11.00 น.

กิจกรรม Brain-Gym (ขยับกาย ขยายสมอง)

11.00 - 12.00 น.

บรรยาย หลักทฤษฎี Brain-based Learning 3 : สร้างนั่งร้าน (Scaffolding) เพื่อให้สมองเรียนรู้ทีละขั้น จนกว่าจะถึงเป้าหมาย

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้คุณครูเรียนรู้วิธีการออกแบบกิจกรรมการสอน โดยใช้ ทฤษฎีการสร้างนั่งร้าน (Scaffolding) เพื่อให้สมองเรียนรู้ ทีละขั้น จนกว่าจะถึงเป้าหมายได้
2. เพื่อให้คุณครูสามารถสอนการจับใจความ ฝึกให้นักเรียนรู้จัก การจดจ่อ (focus) อยู่กับเนื้อหาที่อ่าน
3. เพื่อกระตุ้นให้คุณครูเห็นความสำคัญ ของการใช้เครื่องมือ ในการเรียนการสอน และยกระดับการสอนของคุณครูให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อฝึกให้คุณครูมีทักษะการสนทนากับนักเรียน นำไปสู่ การกระตุ้นการคิด และพัฒนาระบบเหตุผลของผู้เรียน



12.00 - 13.00 น.

พักรับประทานอาหาร

วันที่สอง ภาคบ่าย

13.00 - 13.15 น.

กิจกรรม Brain-Gym (ขยับกาย ขยายสมอง)

13.15 - 14.30 น.

บรรยาย หลักทฤษฎี Brain-based Learning 4 : นำ Graphic Organizer มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้สมองเรียนรู้ได้ง่ายลง ไม่แบกภาระหนักโดยไม่จำเป็น

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ Graphic Organizer มาช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียน
2. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการสอน โดยใช้ Graphic Organizer มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้สมองเรียนรู้ได้ง่ายลง
3. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการสอน โดยใช้ Graphic Organizer กระตุ้นกระบวนการคิด



14.30 - 14.45 น.

พักการประชุม

14.45 - 15.00 น.

กิจกรรม Brain-Gym (ขยับกาย ขยายสมอง)

15.00 - 16.40 น.

บรรยาย หลักทฤษฎี Brain-based Learning 5 : เลือกสรรสื่อกระตุ้นการคิด (Thinking Tools) เข้ามาใช้ในการเรียนและการฝึก เพื่อกระตุ้นให้สมองเกิดความรู้สึกแปลกใหม่ (Novelty)

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกสรรสื่อ มาช่วยกระตุ้นการคิดในกิจกรรมการเรียนและการฝึก กระตุ้นให้สมองเกิดความรู้สึกแปลกใหม่
2. เพื่อให้คุณครูได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สื่อเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน
3. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้สื่อเข้ามาช่วยในการกระตุ้นการคิด





หลักสูตรการอบรมผู้ช่วยวิทยากรปลายทาง
โครงการ พลิกโฉมโรงเรียน ป.1
อ่านออก เขียนได้ ใน 1 ปี



วันที่ 1 ของการอบรม



ภาคเช้า

เวลา 8.30 - 9.30 น.

พิธีเปิดการประชุม

เวลา 9.30 - 10.30 น.

บรรยาย

Brain-based Learning จะพลิกโฉมโรงเรียนได้อย่างไร?



- ▶ สถานการณ์ปัญหาวิกฤตการศึกษาไทย
- ▶ การใช้ความรู้เกี่ยวกับสมอง (Brain-based Learning) เข้ามาแก้ปัญหการเรียนรู้
- ▶ เข้าใจโครงสร้างสมอง เพื่อประโยชน์ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

เวลา 10.30 - 10.45 น.

พักการประชุม

กิจกรรมที่ 1

กระตุ้นให้สมองอยากเรียนรู้



ชื่อกิจกรรม : ตบการ์ด

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูสามารถจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและรักการอ่าน
2. เพื่อให้คุณครูสามารถสร้างทัศนคติที่ดีทางภาษาให้กับนักเรียน
3. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้รู้จักอ่านจากความจำ ซึ่งเป็นขั้นตอนต้นๆ ก่อนจะไปสู่การสะกดคำ
4. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้เกิดทักษะทางภาษาที่ดี

เวลาที่ใช้ : 30 นาที

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 1 : เคลื่อนไหวประกอบบทกลอน

1. เคลื่อนไหวประกอบบทกลอน “สำเนียง เสียงสัตว์”
5 บท ตั้งแต่บท “ไก่ เอ๋ย ไก่ ...” จนถึงบท
“หมู เอ๋ย หมู...”



ท่าที่ 1

2. ใช้ท่าเคลื่อนไหว 3 ท่า ได้แก่

ท่าที่ 1 ตบโต๊ะ ตบไขว้ (สลับกันเป็นจังหวะ)

ท่าที่ 2 ตบมือ ตบโต๊ะ (สลับกันเป็นจังหวะ)

ท่าที่ 3 ตบมือ มือขวาตบโต๊ะ ตบมือ มือซ้าย
ตบโต๊ะ (สลับกันเป็นจังหวะ)



ตบโต๊ะ



ตบไขว้

(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้
จาก CD Brain Gym)



อุปกรณ์ที่ใช้

1. หนังสือ “สำเนียง เสียงสัตว์”
(1 เล่ม)
2. การ์ด “สำเนียง เสียงสัตว์”
(1 ชุด ต่อ 5 คน)



ขั้นที่ 2 : ซื่อ่านให้ฟัง

ซื่อ่านให้ฟังจากหนังสือไปทีละหน้า



ขั้นที่ 3 : เล่นเกมตบการ์ด

1. เล่นเกมตบการ์ด “สำเนียง เสียงสัตว์”

วิธีการเล่น

- ▶ แบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- ▶ แจกการ์ด “สำเนียง เสียงสัตว์” ให้แต่ละกลุ่มๆ ละ 1 ชุด (1 ชุดมี 10 ใบ)
- ▶ แต่ละกลุ่มวางการ์ดกระจายบนโต๊ะ
- ▶ วิทยากรอ่านกลอนบทไหน ให้ผู้เข้าอบรมใช้มือขวาตบลงไปที่การ์ดใบนั้น โดยไม่ต้องรอให้อ่านกลอนจบ
- ▶ ผู้ที่ตบการ์ดได้ก่อน ให้ดึงการ์ดใบนั้นมาเก็บไว้กับตัวเอง
- ▶ เล่นจนครบ 10 ใบ ใครได้การ์ดมากที่สุดเป็นผู้ชนะ จากนั้นรวบรวมการ์ดคืน



2. วิทยากรต้นทางสรุปกิจกรรม ว่ากิจกรรมตบการ์ดนี้ กระตุ้นสมองนักเรียนได้เพราะอะไร

เวลา 12.00 - 13.00 น.

พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 - 13.15 น.

กิจกรรม Brain Gym (ตบตัก ตบมือ ตบไหล่)



ตบตัก



ตบมือ



ตบไหล่

(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้ จาก CD Brain Gym)



ภาคบ่าย

เวลา 13.15 - 14.30 น.

บรรยาย

กุญแจ 5 ดอก : Roadmap สู่การพลิกโฉมโรงเรียน

กุญแจ 5 ดอก... เพื่อพลิกโฉมโรงเรียน

- 1  สนามเด็กเล่น 
- 2  ห้องเรียนเปลี่ยนสมอง 
- 3  พลิกกระบวนการเรียนรู้ 
- 4  หนังสือเรียนและใบงาน 
- 5  สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ 

ชื่อกิจกรรม : กุญแจ 5 ดอก เพื่อพลิกโฉมโรงเรียน

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูเข้าใจแนวทางการพลิกโฉมโรงเรียนด้วยแนวคิด Brain-based Learning
2. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูวางแผนแนวทางการพลิกโฉมโรงเรียน ด้วยแนวคิด Brain-based Learning ไปในทิศทางที่ถูกต้อง
3. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนของโรงเรียน

เวลาที่ใช้ : 1 ชั่วโมง 30 นาที

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรบรรยายเกี่ยวกับ ฤกษ์แจดดอกที่ 1 : สนามเด็กเล่นแบบ BBL



←..... สนามเด็กเล่นมีฐานหลากหลาย
เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเคลื่อนไหว
ออกกำลังทุกท่วงท่า เพื่อพัฒนา
ระบบร่างกายให้ครบทุกส่วน
เมื่อระบบร่างกายดีขึ้น ก็จะกระตุ้น
ระบบสมองให้ทำงานดีขึ้น



2. วิทยาการบรรยายเกี่ยวกับ กฎแฉดอทที่ 2 : ห้องเรียนที่กระตุ้นสมอง



ห้องเรียนควรจะมีสื่อน่าสนใจ
มีสื่อกระตุ้นสมอง หรืออาจใช้
สื่อเดิม ถ้าห้องเรียนยังอยู่ในสภาพ
ใช้งานได้



ในห้องเรียนจำเป็นต้องมีการจัดระบบ
ให้มีบอร์ด ชั้นวางสิ่งของ กระดาน
เคลื่อนที่ เพื่อรองรับกระบวนการเรียนรู้
ที่คุณครูจัดขึ้น

3. วิทยาการบรรยายเกี่ยวกับ ฤกษ์แจดดอกที่ 3 :
การพลิกกระบวนการเรียนรู้ (กระบวนการโดย
ละเอียด วิทยาการจะทำการสาธิตให้คุณครู
ปฏิบัติในกิจกรรมถัดไป)

กระบวนการสอนของ Brain-based Learning

มีกระบวนการ

- ขั้น 1 อุ่นเครื่อง (Warm-up)
- ขั้น 2 นำเสนอความรู้ (Present)
- ขั้น 3 ขั้นลงมือเรียนรู้-ฝึกทำ-ฝึกฝน
(Learn-Practice)
- ขั้น 4 ขั้นสรุปความรู้ (Summary)
- ขั้น 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ (Apply)



4. วิทยากรบรรยายเกี่ยวกับ ญญแจดอกที่ 4 : หนังสือเรียนที่กระตุ้นสมอง
และแนวทางการผลิตใบงาน ที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

หนังสือเรียนจัดรูปเล่มน่าอ่าน มีขนาด
พอเหมาะกับนักเรียนแต่ละวัย

มีภาพประกอบมากพอที่จะสื่อความหมาย
และกระตุ้นการเรียนรู้



หนังสือเรียนมีขั้นตอนที่จะนำนักเรียน
ให้เรียนรู้ไปทีละขั้น



แบบฝึกหัดน่าสนใจตื่นเต้น มีหลากหลายแบบ
ไม่ยากเกินไป มีทางที่จะช่วยให้นักเรียนค้นหา
คำตอบได้

5. วิทยาการบรรยายสังเขปเกี่ยวกับ กุญแจดอกที่ 5: สื่อและ
นวัตกรรมการเรียนรู้ (กระบวนการโดยละเอียด วิทยาการ
จะทำการสาธิตให้คุณครูได้ปฏิบัติจริง ในกิจกรรม
ต่อไป ในขั้นนี้เป็นการบรรยายสังเขปเท่านั้น)

มีบัตรภาพ บัตรคำที่จำเป็น มีกระดาน
เคลื่อนที่ เพื่อสื่อสารกับนักเรียน
อย่างใกล้ชิด ชัดเจน



ใช้สื่อ เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่จำเป็น
สำหรับการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง



Power Point

แสดงภาพ ภูเขา 5 ดอก



เวลา 14.30 - 14.45 น.

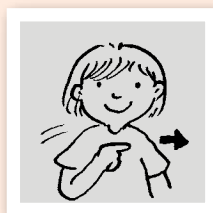
พักการประชุม

เวลา 14.45 - 15.00 น.

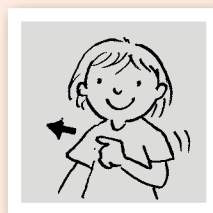
กิจกรรม Brain Gym (1 2 3 ซ้าย ขวา
หน้า หลัง บน ล่าง)



1 2 3 (ตบมือ 3 ครั้ง)



ซ้าย (นิ้วชี้ไปทางซ้าย)



ขวา (นิ้วชี้ไปทางขวา)



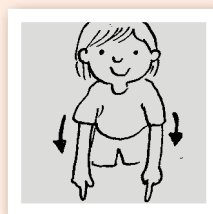
หน้า (นิ้วชี้ไปด้านหน้า)



หลัง (นิ้วโป้งชี้หลัง)



บน (นิ้วชี้ข้างบน)



ล่าง (นิ้วชี้ลงล่าง)

(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้
จาก CD Brain Gym)

ทฤษฎี BBL 1

สอนโดยใช้บทกลอน บทเพลง และจังหวะ
อย่างสม่ำเสมอ เพื่อกระตุ้นการทำงานของ
สมองซีกขวา



ชื่อกิจกรรม : อ่านได้ สะกดเป็น

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สมองเป็นฐาน
2. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูมองเห็นความสำคัญและมีวิธีการสอนภาษาอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เครื่องมือและสื่อต่างๆในการจัดการเรียนการสอน

เวลาที่ใช้ : 1 ชั่วโมง 45 นาที

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

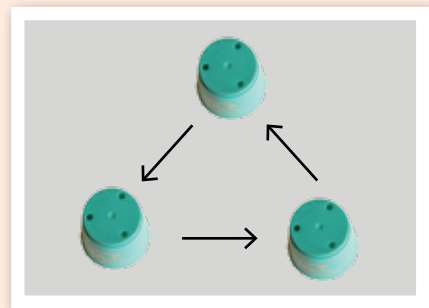
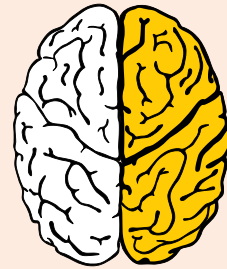
ขั้นที่ 1 : เคลื่อนไหวประกอบบทกลอน

1. วิทยากรบรรยายเรื่อง การทำงานของสมอง 2 ซีก (ซีกซ้ายและซีกขวา)
2. เคลื่อนไหวประกอบบทกลอน “หนูไผ่ กะ หนูขำ”
3. ใช้ท่าเคลื่อนไหว 3 ท่า ได้แก่

ท่าที่ 1 (จับแกวด้วยมือขวา) ใช้แกวเคาะโต๊ะตามตำแหน่งตัวเลข (สามเหลี่ยม)

ท่าที่ 2 (จับแกวด้วยมือขวา) เคาะโต๊ะ เคาะมือซ้าย (สลับกันเป็นจังหวะ)

ท่าที่ 3 (จับแกวด้วยมือขวา แบนมือซ้ายออกมาด้านข้าง) เคาะโต๊ะ เคาะมือซ้าย เคาะโต๊ะ เคาะมือเพื่อนที่อยู่ด้านขวา (สลับกันเป็นจังหวะ)



(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้จาก CD Brain Gym)



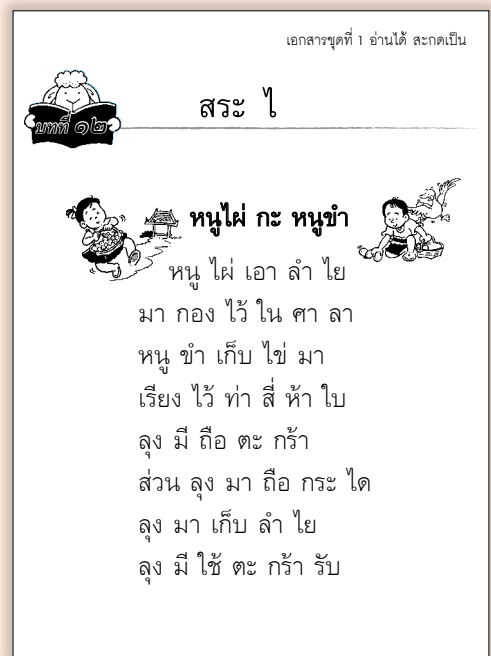
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ขาร์ตบทกลอน “หนูไผ่ กะ หนูขำ” (ติดขาร์ตบทกลอนบนกระดานเคลื่อนที่ด้านที่เป็นตะแกรง)
2. กระดานเคลื่อนที่
3. ไม้ชี้กระดาน
4. แก้วสำหรับเคาะจังหวะ
5. บัตรตัวอักษร (บัตรตัวอักษรติดไว้ด้านที่เป็นสังกะสี)
6. เอกสารชุดที่ 1 อ่านได้ สะกดเป็น



ขั้นที่ 2 : สอนอ่านจากชาร์ต

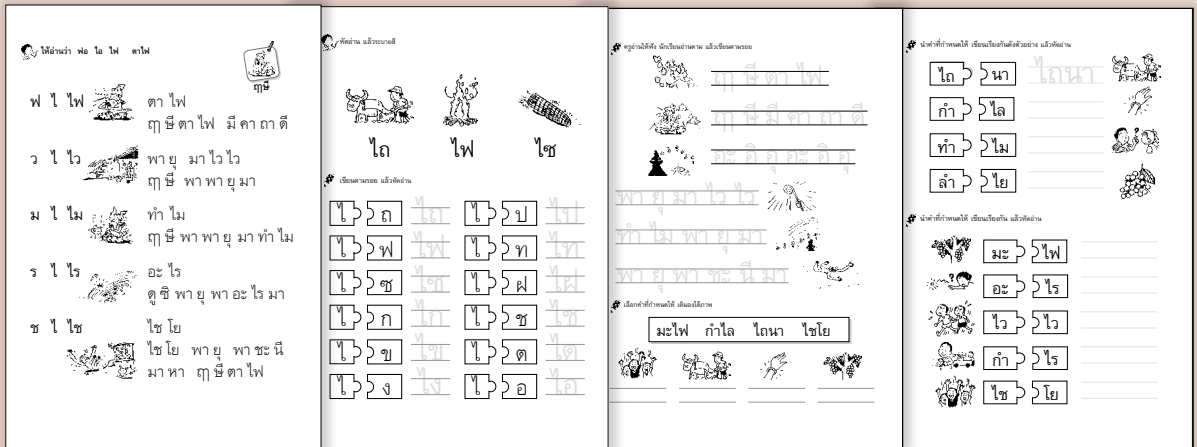
1. ติดชาร์ต “หนูไผ่ กะ หนูขำ” บนกระดานเคลื่อนที่
2. ใช้ไม้ชี้อ่านกลอน “หนูไผ่ กะ หนูขำ” บนกระดานเคลื่อนที่ พร้อมกับให้ผู้เข้าอบรมเปล่งเสียงอ่านบทกลอน
3. ให้ผู้เข้าอบรมเปิดเอกสารชุดที่ 1 อ่านได้ สะกดเป็นแล้วฝึกชี้อ่านบทกลอน “หนูไผ่ กะ หนูขำ” เพื่อให้เข้าใจว่า ขณะเรียนรู้ก็เรียนรู้สื่อกอย่างไร
4. วิเคราะห์สรุปว่า การอ่านแบบนี้เป็นการอ่านจากความจำ อ่านเป็นคำยังไม่สะกด การสอนแบบนี้เป็นขั้นต้นๆ ที่จะช่วยให้การอ่านสะกดคำแม่นยำขึ้นในระยะต่อไป



เอกสารชุดที่ 1 : อ่านได้ สะกดเป็น

ขั้นที่ 3 : สอนอ่านสะกดคำจากบัตรตัวอักษร

1. ตีฉบับตรพยัญชนะและสระบนกระดานเคลื่อนที่ เพื่อสอนการสะกดแบบแจกลูก (ตีฉบับตัวอักษรตามภาพประกอบ)
2. วิทยากรชี้ให้ผู้เข้าอบรมอ่านตามจนครบทุกตัว
3. วิทยากรอธิบายตัวอย่างแบบฝึกหัดจากเอกสารชุดที่ 1 อ่านได้ สะกดเป็น ตามภาพใบงานข้างล่างนี้
4. วิทยากรต้นทางยกตัวอย่างการสอนสระอื่นๆ เช่น สระเอือ สระแอะ และสระเอาะ ว่าคุณครูอาจประยุกต์ใช้การสอนนี้ได้แบบใดบ้าง



เอกสารชุดที่ 1 : อ่านได้ สะกดเป็น

วันที่ 2 ของการอบรม



ภาคเช้า

เวลา 9.00 - 10.30 น.

ทฤษฎี BBL 2

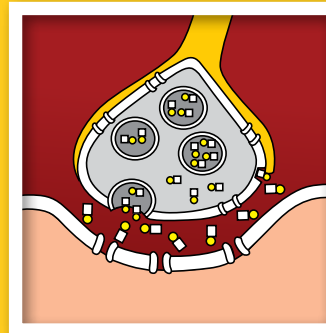
นำเนื้อหาที่จะสอนมาดัดแปลงส่วนใดส่วนหนึ่งให้เป็นเกม หรือกิจกรรมที่สนุก เพื่อกระตุ้นการหลั่งของสารโดปามีน (สารแห่งความสุข)

โดปามีน (Dopamine)

ถ้ามีโดปามีนในสมองเพียงพอ	ถ้ามีโดปามีนในสมองน้อยเกินไป
1. มีสมาธิ ควบคุมตัวเองได้ดี	1. ขาดสมาธิ ไม่อยู่นิ่ง
2. กระตือรือร้น สนใจมุ่งมั่น	2. อาการเป็นมาจนถึงขั้นสมาธิสั้น
3. อยากรู้ อยากลองสิ่งใหม่	

กฎสำคัญ

1. ต้องมีกิจกรรมที่สมองมีความสุขและพึงพอใจ
2. จัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก ให้สมองได้ทำในสิ่งที่ยากกว่าระดับเล็กน้อย ทำท่ายจนเด็กสามารถทำได้



ชื่อกิจกรรม : ฝึกแต่งประโยค

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการสอน โดยดัดแปลงส่วนใดส่วนหนึ่งให้เป็นเกม หรือกิจกรรมให้สนุก เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
2. เพื่อให้คุณครูสามารถสอนนักเรียนเรียบเรียงคำให้เป็นประโยคง่ายๆ ได้
3. เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักการสร้างคำใหม่ และการสร้างประโยค

เวลาที่ใช้ : 1 ชั่วโมง 15 นาที

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 1 : เคลื่อนไหวประกอบบทเพลง "ประโยคสามส่วน"



เคาะมือ

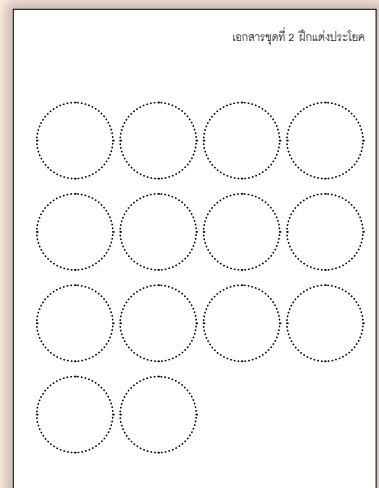


เคาะเท้า

(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้จาก CD Brain Gym)

ขั้นที่ 2 : เตรียมลมมือเรียนรู้

1. แบ่งผู้เข้าอบรมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. แจกอุปกรณ์ตามรายชื่อที่ระบุไว้
3. ให้ผู้เข้าอบรมใช้เมจิกสีน้ำเงินเขียนคำต่อไปนี้ลงในวงกลม ในเอกสารชุดที่ 2 ฝึกแต่งประโยค โดยเขียน 1 คำต่อ 1 วงกลม ได้แก่คำว่า มา มี ตา ใน นก งู กิน ตี ขาย เป็ด แม่ ทำไม (ทั้งหมด 12 คำ) เก็บวงกลมที่เหลือใช้ในกิจกรรมขั้นต่อไป
4. ตัดวงกลมที่เขียนคำเรียบร้อยแล้ว ใส่ลงในถ้วยพลาสติกแต่ละใบ (12 คำ/12ใบ ไม่ต้องทากาว)

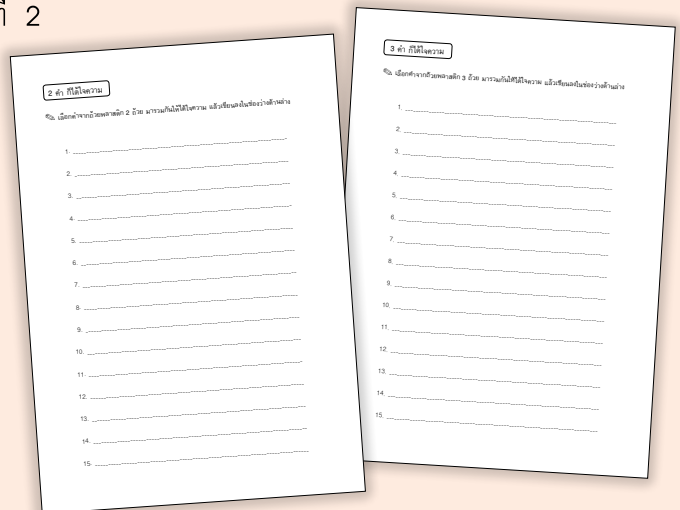


เอกสารชุดที่ 2 : ฝึกแต่งประโยค



ขั้นที่ 3 : นักเรียนลงมือใช้สื่อและใบงาน (1)

1. วิเคราะห์ขั้นตอนทางยักต้วอย่างการสร้างคำใหม่โดยใช้ 2 คำ
2. ให้ผู้เข้าอบรมเลือกหยิบถ้วยพลาสติก 2 ใบ เพื่อนำมาวางรวมกันให้ได้ใจความ แล้วเขียนลงในใบงานเอกสารชุดที่ 2 ฝึกแต่งประโยค
3. วิเคราะห์ขั้นตอนทางยักต้วอย่างสร้างคำใหม่หรือข้อความ โดยใช้ 3 คำ
4. ให้ผู้เข้าอบรมเลือกหยิบถ้วยพลาสติก 3 ใบ เพื่อนำมาวางรวมกันให้ได้ใจความ แล้วเขียนข้อความนั้นๆ ลงในใบงานเอกสารชุดที่ 2 ฝึกแต่งประโยค



เอกสารชุดที่ 2 : ฝึกแต่งประโยค



อุปกรณ์ที่ใช้

1. ถ้วยพลาสติกกลุ่มละ 14 ใบ (1 กลุ่ม 3 คน)
2. เอกสารชุดที่ 2 ฝึกแต่งประโยค
3. กรรไกร
4. เมจิกสีน้ำเงิน และสีแดง



ขั้นที่ 4 : นักเรียนลงมือใช้สื่อและใบงาน (2)

1. เขียนคำว่า **อย่า** **ไม่** ด้วยเมจิกสีแดงลงในวงกลม
2. ตัดวงกลมที่เขียนคำเรียบร้อยแล้ว ใส่ลงในถ้วยพลาสติกอีก 2 ใบที่เหลือ
3. วิทยากรต้นทางยกตัวอย่างการแต่งประโยค
4. ให้ผู้เข้าอบรมเลือกหยิบถ้วยพลาสติก 4 ใบขึ้นไป มาแต่งประโยค หรือสร้างข้อความใหม่ และต้องมีคำที่เขียนด้วยเมจิกสีแดงอยู่ในประโยคด้วย จากนั้นให้เขียนลงในใบงานเอกสารชุดที่ 2 ฝึกแต่งประโยค
5. วิทยากรต้นทางสรุปกิจกรรม
6. ผู้เข้าอบรมเก็บอุปกรณ์ที่ใช้ทำกิจกรรมนี้ให้เรียบร้อย



4 คำขึ้นไม่ ใจความและเขียนตามขึ้น

๑๖. เลือกคำจากถ้วยพลาสติก 4 ถ้วยขึ้นไป มารวมกันให้เป็นใจความ แล้วเขียนวลีหรือประโยคตามช่องว่าง

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.

เอกสารชุดที่ 2 : ฝึกแต่งประโยค

เวลา 10.30 - 10.45 น.

พักการประชุม

เวลา 10.45 - 11.00 น.

กิจกรรม Brain Gym (จับหัว จับหู จับไหล่)
(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้จาก CD Brain Gym)



ทฤษฎี BBL 3

สร้างนั่งร้าน (Scaffolding) เพื่อให้สมองเรียนรู้
ทีละขั้น จนกว่าจะถึงเป้าหมาย



ชื่อกิจกรรม : ฝึกจับประเด็นจากเรื่องที่อ่าน

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้คุณครูเรียนรู้วิธีการออกแบบกิจกรรมการสอน โดยใช้ทฤษฎีการสร้างนั่งร้าน (Scaffolding) เพื่อให้สมองเรียนรู้ทีละขั้น จนกว่าจะถึงเป้าหมายได้
2. เพื่อให้คุณครูสามารถสอนการจับใจความ ฝึกให้นักเรียนรู้จักการจดจ่อ (focus) อยู่กับเนื้อหาที่อ่าน
3. เพื่อกระตุ้นให้คุณครูเห็นความสำคัญ ของการใช้เครื่องมือในการเรียนการสอน และยกระดับการสอนของคุณครูให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. เพื่อฝึกให้คุณครูมีทักษะการสนทนากับนักเรียน นำไปสู่การกระตุ้นการคิด และพัฒนาระบบเหตุผลของผู้เรียน

เวลาที่ใช้ : 1 ชั่วโมง 15 นาที

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ผู้เข้าอบรมใช้สีเมจิกเขียนตัวเลขกำกับไว้แต่ละย่อหน้าจนครบทุกย่อหน้า ในเอกสารชุดที่ 3 ฝึกจับประเด็นจากเรื่องที่อ่าน
2. วิทยากรต้นทางอ่านเนื้อหาทีละย่อหน้าจนจบ
3. อ่านพร้อมกันทีละย่อหน้า
4. วิทยากรต้นทางตั้งคำถามแต่ละย่อหน้า สาธิตการสนทนากับนักเรียน ผู้เข้าอบรมใช้ปากกาเน้นคำ เน้นคำตอบในย่อหน้านั้นๆ
5. ทำกิจกรรมจนครบทุกย่อหน้า
6. ผู้เข้าอบรมทำแบบฝึกหัดในเอกสารชุดที่ 3 ฝึกจับประเด็นจากเรื่องที่อ่าน
7. วิทยากรต้นทางสรุปกิจกรรม



เอกสารชุดที่ 3 : ฝึกจับประเด็นจากเรื่องที่อ่าน



อุปกรณ์ที่ใช้

1. ปากกาเน้นคำ (ปากกาไฮไลต์)
2. สีเมจิก
3. เอกสารชุดที่ 3 ฝึกจับประเด็นจากเรื่องที่อ่าน



ทักษะการคิด : การจับประเด็นจากเรื่องสั้น (เรื่องใกล้ตัว)

จระเข้ ฟ้าดหาง



มาลี กับมุตตา พากันไป อาบน้ำ ที่ท่าน้ำ
ในแม่น้ำ มีเรือ พายไปมา เยอะแยะ



แม่เล่าว่า "ที่ท่าน้ำ อาจจะมี จระเข้
ให้ระวัง จระเข้ จะมากาไป"



มาลีว่า "ป้า น้ามาก ได้ฟังมาว่า
มีคนเจอ จระเข้ มันฟ้าดหาง นกกลัวมาก"



ขณะที่ อาบน้ำอยู่ มุตตาไปในน้ำ แล้วว่า
"ดูสิ จระเข้ กำลังว่ายน้ำ มาทางนั้น"



มาลี ใจหายวาบ แต่เธอ ตั้งสติไว้
ดูไปดูมา มาลีรู้ว่า มันคือ นก นั้นเอง
มุตตา ตาผาด เจออะไร ก็ไม่ดู ให้ดี



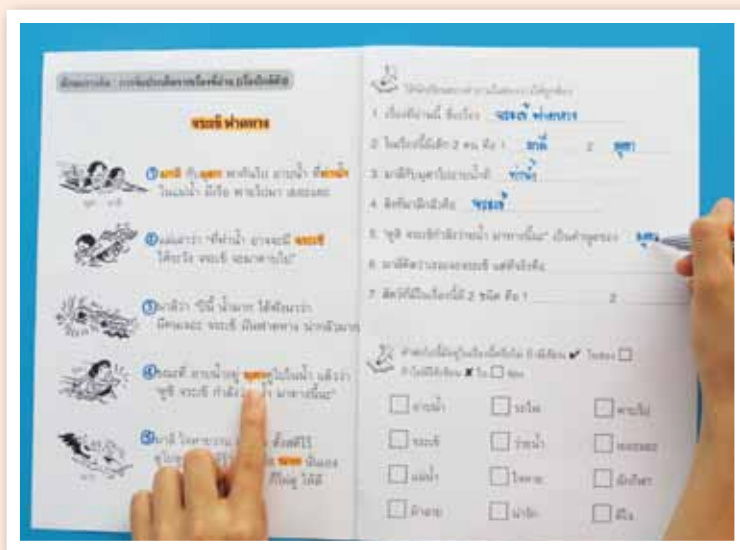
ให้นักเรียนตอบคำถามในช่องว่างให้ถูกต้อง

1. เรื่องที่อ่านนี้ ชื่อเรื่อง _____
2. ในเรื่องนี้มีเด็ก 2 คน คือ 1. _____ 2. _____
3. มาลีกับมุตตาไปอาบน้ำที่ _____
4. สิ่งที่มาลีกลัวคือ _____
5. "ดูสิ จระเข้กำลังว่ายน้ำ มาทางนั้น" เป็นคำพูดของ _____
6. มาลีคิดว่าเธอเจอจระเข้ แต่ที่จริงคือ _____
7. สัตว์ที่มีในเรื่องนี้มี 2 ชนิด คือ 1. _____ 2. _____



คำตอบไม่มีอยู่ในเรื่องนี้อะไรก็ไม่มีเขียน ✓ ในช่อง ☐
ถ้าไม่มีให้เขียน ✗ ใน ☐ ช่อง

- | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| ☐ อาบน้ำ | ☐ รถไฟ | ☐ คาบไป |
| ☐ จระเข้ | ☐ ว่ายน้ำ | ☐ เยอะแยะ |
| ☐ แม่น้ำ | ☐ ใจหาย | ☐ นกกลัว |
| ☐ มาลัย | ☐ น่ารัก | ☐ ตีใจ |



เวลา 12.00 - 13.00 น.

พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 - 13.15 น.

กิจกรรม Brain Gym (เคลื่อนไหวประกอบบทเพลง
"อย่าเกียจคร้าน")
(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้จาก CD Brain Gym)



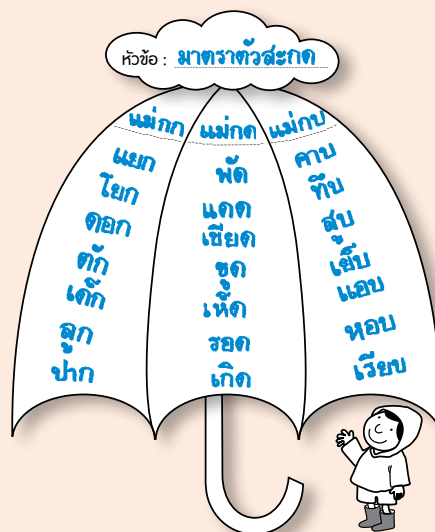
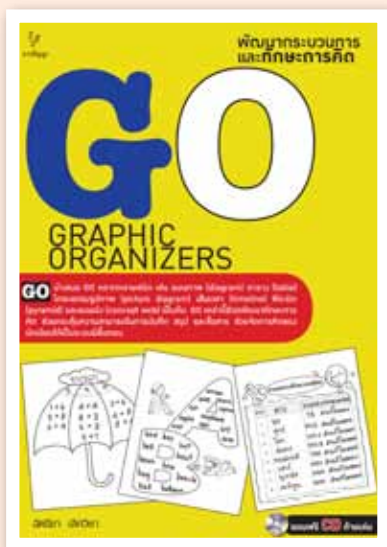


ภาคบ่าย

เวลา 13.15 - 14.30 น.

กฤษฎี BBL 4

นำ Graphic Organizer มาใช้ในระบบการเรียนรู้ เพื่อให้สมองเรียนรู้ง่ายลง ไม่แบกภาระหนักโดยไม่จำเป็น



ชื่อกิจกรรม : การใช้ Graphic Organizer

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ Graphic Organizer มาช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียน
2. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการสอน โดยใช้ Graphic Organizer มาใช้ในระบบการเรียนรู้ เพื่อให้สมองเรียนรู้ง่ายลง ไม่แบกภาระหนักโดยไม่จำเป็น
3. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการสอน โดยใช้ Graphic Organizer กระตุ้นกระบวนการคิด

เวลาที่ใช้ : 1 ชั่วโมง 15 นาที

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

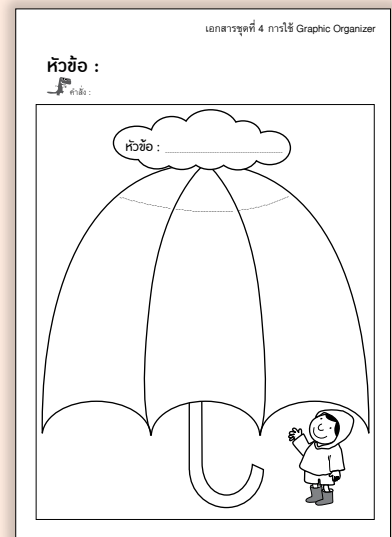
ขั้นที่ 1 : Graphic Organizer ในวิชาภาษาไทย

1. วิทยากรต้นทางสาธิตการสอนมาตราตัวสะกดแม่ก แม่กต และแม่กบ
2. ผู้เข้าอบรมลงมือทำใบงานจากเอกสารชุดที่ 4 การใช้ Graphic Organizer โดยให้เขียนคำว่า “มาตราตัวสะกด” ลงในช่องหัวข้อ จากนั้น เขียนคำว่า แม่ก แม่กต และแม่กบ ลงในช่องว่างในร่ม
3. ผู้เข้าอบรมทดลองเขียนคำในมาตราแม่ก แม่กต และแม่กบ ที่กำหนดให้ในสไลด์ของวิทยากรต้นทาง ลงแต่ละช่องในใบงานให้ถูกต้อง

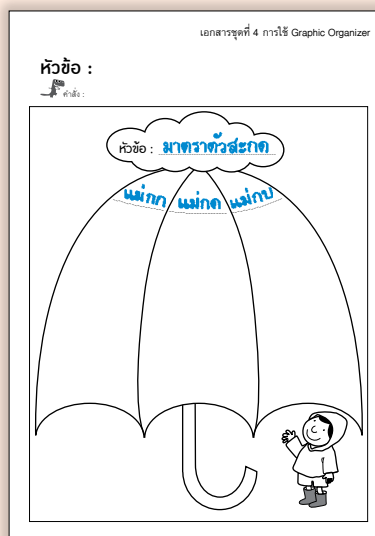


อุปกรณ์ที่ใช้

1. สีเมจิก
2. เอกสารชุดที่ 4 การใช้ Graphic Organizer

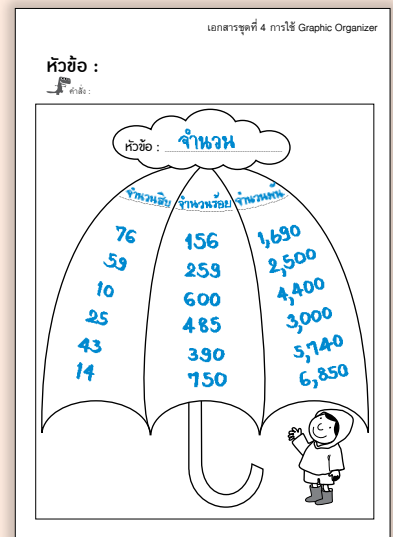
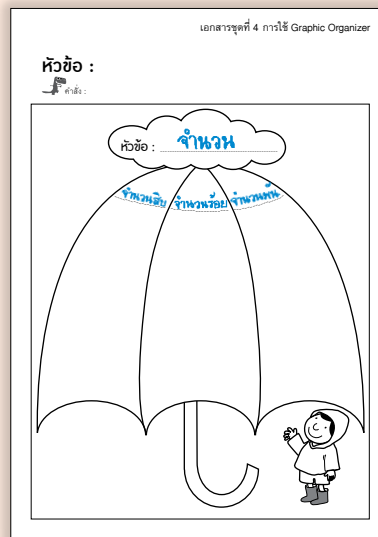
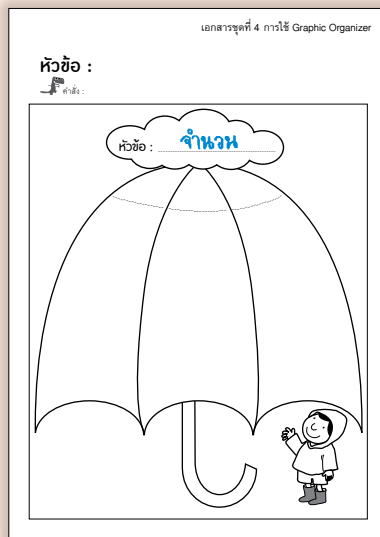


เอกสารชุดที่ 4 :
การใช้ Graphic Organizer



ขั้นที่ 2 : Graphic Organizer ในวิชาคณิตศาสตร์

1. ผู้เข้าอบรมทดลองทำใบงานจากเอกสารชุดที่ 4 การใช้ Graphic Organizer โดยให้เขียนคำว่า “จำนวน” ลงในช่องหัวข้อ จากนั้น เขียนคำว่า จำนวนสิบ จำนวนร้อย และจำนวนพัน ลงในช่องว่างในร่มแต่ละช่อง
2. ผู้เข้าอบรมทดลองเขียนตัวเลข ที่กำหนดให้ในสไลด์ของวิทยากรต้นทาง ลงแต่ละช่องในใบงานให้ถูกต้อง
3. วิทยากรต้นทางฉายภาพตัวอย่างการใช้ Graphic Organizer แบบต่างๆ เพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้เข้าอบรม
4. วิทยากรต้นทางสรุปกิจกรรม



เวลา 14.30 - 14.45 น.

เวลา 14.45 - 15.00 น.

พักการประชุม

กิจกรรม Brain Gym (เคลื่อนไหว 16 ท่า)
(ศึกษาเพิ่มเติมท่าเคลื่อนไหวนี้จาก CD Brain Gym)





เวลา 15.00 - 16.30 น.

ทฤษฎี BBL 5

เลือกสรรสื่อกระตุ้นการคิด (Thinking Tools)
เข้ามาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้และการฝึก เพื่อกระตุ้น
ให้สมองเกิดความรู้สึกละเอียดใหม่ (Novelty)



ชื่อกิจกรรม : จับคู่คำคล้องจอง

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้บริหารและคุณครูตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกสรรสื่อ มาช่วยกระตุ้นการคิดในกิจกรรมการเรียนรู้และการฝึก กระตุ้นให้สมองเกิดความรู้สึกละเอียดใหม่
2. เพื่อให้คุณครูได้ตระหนักถึงความสำคัญของการให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว และลงมือปฏิบัติ โดยการใช้สื่อเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน
3. เพื่อให้คุณครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้สื่อเข้ามาช่วยในการกระตุ้นการคิด

เวลาที่ใช้ : 1 ชั่วโมง 15 นาที

ขั้นที่ 1 : ลมือทำกิจกรรม 1

1. ผู้ช่วยวิทยากรปลายทางแจกอุปกรณ์รายการข้อ 1-5 ให้กับผู้เข้าอบรม
2. ผู้เข้าอบรมตัดคำคล้องจองจากเอกสารชุดที่ 5 จับคู่คำคล้องจอง โดยตัดคำชุด A ติดลงบนช้อน และตัดคำชุด B ติดลงบนส้อม (ติดด้านนูน) ดังตัวอย่างภาพล่าง

A	B
กะปิ	คึกคัก
ผ้าลาย	กำมือ
น่ารัก	กุ่มทอด
ลูกเบ็ด	บิดา
ผักบุ้ง	ยายตา
น้ำลึก	ไก่ขัน
ส้มตำ	จูงมือ
นกยูง	ตบมือ
ไม้ไฟ	พักใจ
ไขกบ	เจ็ดตัว

เอกสารชุดที่ 5 : จับคู่คำคล้องจอง



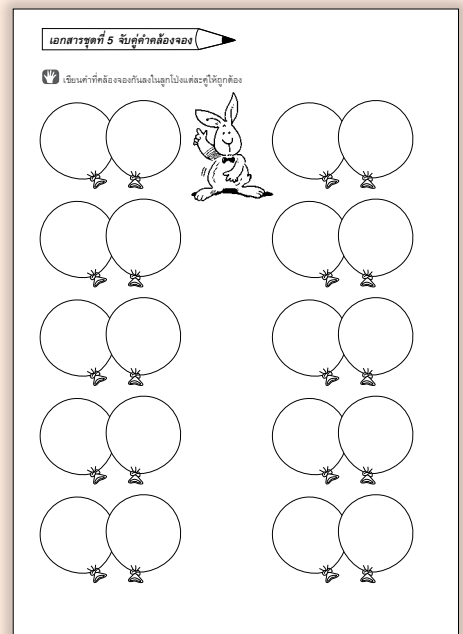
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ช้อน-ส้อม 10 คู่ (กลุ่มละ 3 คน)
2. สีเมจิก
3. สก๊อตเทป
4. กรรไกร
5. เอกสารชุดที่ 5 จับคู่คำคล้องจอง



ขั้นที่ 2 : ลงมือทำกิจกรรม 2

1. ให้ผู้เข้าอบรมจับคู่ช้อนกับส้อม โดยวางช้อนไว้ข้างหน้าและหาคำที่มีเสียงคล้องจองจากส้อมมาวางไว้คู่กัน
2. เมื่อจับคู่ช้อนกับส้อมจนครบแล้ว ให้เขียนคำคล้องจองที่ได้ลงในเอกสารชุดที่ 5 จับคู่คำคล้องจอง
3. วิทยากรต้นทางแสดงภาพการใช้สื่อจากตู้ Learning Resource Corner (LRC) (ผู้ช่วยวิทยากรปลายทางจัดเตรียมตู้ LRC เพื่อแสดงเป็นตัวอย่างให้กับผู้เข้าอบรม หรืออาจชมจากภาพบน powerpoint)
4. วิทยากรต้นทางสรุปกิจกรรม



เอกสารชุดที่ 5 : จับคู่คำคล้องจอง

ขั้นที่ 3 : วิทยาการสรุปเรื่อง Learning Resource Corner



Learning Resource Corner คือ ตู้ที่มีหลายชั้นบรรจุจัดเก็บอุปกรณ์ และสื่อการสอนที่พร้อมใช้ จัดเตรียมอุปกรณ์เหล่านี้ล่วงหน้าเป็นรายปี หรือเทอมละ 1 ครั้ง