

การดำเนินงานที่สมควรชื่นชม/บรรลุเป้าหมายแล้ว	วิธีต่อยอดการดำเนินงานให้ครอบคลุม
หนังสือเรียนเปลี่ยนสมอง <input type="checkbox"/> ขนาดตัวหนังสือเหมาะกับวัย <input type="checkbox"/> เนื้อหา เรื่องราวน่าสนใจ มีลักษณะสร้างสรรค์ ใกล้ชิดกับชีวิตเด็กๆ <input type="checkbox"/> ภาพประกอบมีความอ่อนโยน เหมาะกับวัย และมีความเป็นท้องถิ่น <input type="checkbox"/> มีภาพประกอบมากพอ และเหมาะสมกับเนื้อหา <input type="checkbox"/> หนังสือไม่ยากเกินไป <input type="checkbox"/> ไม่ใช่หนังสือที่ไม่มีภาพ มีแต่ตัวอักษรเต็มหน้า เพราะจะทำให้เด็กไม่เข้าใจความหมายโดยเฉพาะเด็กที่ใช้ภาษาอื่นในชีวิตประจำวัน	
หนังสืออ่านเพิ่มเติม ป.๑-๓ <input type="checkbox"/> เป็นหนังสือนิทานหรือเรื่องสั้น <input type="checkbox"/> เป็นหนังสือบทกวี เล่น เพลงกล่อมเด็ก บทเพลง <input type="checkbox"/> เป็นหนังสือนิทานพื้นบ้าน นิทานชาดก นิทานวรรณคดี <input type="checkbox"/> หนังสือแนวผจญภัย สืบสวน	
หนังสืออ่านเพิ่มเติม ป.๔-๖ (ถ้าใช้ BBL) <input type="checkbox"/> เป็นหนังสือบทความเรื่อง คำกลอน บทเพลงเด็ก <input type="checkbox"/> วรรณกรรมเยาวชน <input type="checkbox"/> เรื่องสั้น สารคดี <input type="checkbox"/> เป็นนิทานนานาชาติ	

เยี่ยมชมการดำเนินงานพริกโฉมโรงเรียน : ฤกษ์แจดอกที่ ๔ (ต่อ)

การดำเนินงานที่สมควรชื่นชม/บรรลุเป้าหมายแล้ว	วิธีต่อยอดการดำเนินงานให้ครอบคลุม
<input type="checkbox"/> เป็นหนังสือนิทานผจญภัย <input type="checkbox"/> จัดเวลาให้เด็กได้เข้าชมหนังสือวันละ ๑๕ นาที <input type="checkbox"/> ครูอ่านเรื่องสนุกสนานให้เด็กฟังวันละ ๑๕ นาที <input type="checkbox"/> กระตุ้นให้เด็กยืมหนังสือกลับไปอ่านที่บ้าน
แบบฝึกหัด <input type="checkbox"/> ทำทาสมองเด็กโดยออกแบบคล้ายเกม มีภาพช่วย <input type="checkbox"/> กิจกรรมในแบบฝึกหัดแบ่งเป็นขั้นตอน ที่สามารถช่วยให้เด็กเข้าใจเรียนรู้ที่ละก้าวจนทำสำเร็จในที่สุด <input type="checkbox"/> แบบฝึกหัดได้จัดวางเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอน เรียงจากง่ายไปหายาก ช่วยสร้างความคิดรวบยอดได้ง่าย <input type="checkbox"/> แบบฝึกหัดนำเสนอความรู้โดยให้ความสำคัญกับภาพและใช้ Graphic Organizers เพื่อให้สมองเรียนรู้
ใบงาน (BBL Work Sheets) <input type="checkbox"/> กิจกรรมในใบงานเป็นขั้นตอน Step by Step จากง่ายไปหายากให้เด็กเดินขึ้นไปหาความรู้ทีละขั้น <input type="checkbox"/> ใบงานมีอุปกรณ์/สื่อเข้าช่วยให้เด็กสนใจ เช่น กรวยกระดาษ ไม้ไอศกรีม ล้อหมุนพยัญชนะ-สระในการสร้างคำ แผ่นพับโจทย์กับภาพเพื่อสร้างโจทย์คณิตฯ เป็นต้น <input type="checkbox"/> ใบงานออกแบบให้เล่นเป็นเกม เช่น ให้เด็กเคาะด้วยแก้วบนพยัญชนะ / สระ / คำ ต่างๆ ที่กำลังสอน <input type="checkbox"/> ใช้ของใกล้ตัว เป็นอุปกรณ์ประกอบใบงานกระดาษ <input type="checkbox"/> ใช้ Graphic Organizers ในใบงานเพื่อช่วยจัดระบบความคิดในการจัดระบบข้อมูลความรู้ของเด็ก

บันทึกเพิ่มเติมอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้บันทึกการเยี่ยมชม

(.....)

ตำแหน่ง

...../ กันยายน ๒๕๕๘