



เรียนรู้และ สอน

Welcome to the Wonderful World of Learn & Teach

วิธีการศึกษา คือ 'เรียนก่อนแล้วสอน'! เรียนไปตลอดชีวิต!

ขั้น 1 เรียนรู้เมื่อเข้าใจแล้ว เริ่มสอนได้เลย ในการศึกษาฟรีอย่างรวดเร็ว

ผู้เรียนสอนผู้เรียนที่เรียนรู้ช้า ที่ทำงาน ผู้มีประสบการณ์จะฝึกอบรมผู้มาใหม่ ที่บ้าน ปู่ย่าตายายจะสอนลูกๆ

หลานๆ

พ่อแม่สอนลูก

คำแนะนำในการเรียน เมื่อศึกษา

หรือสอน อย่าเพียงคิดว่าคู่มือเล่มนี้เท่านั้น แต่ควรค้นคว้าคู่มือเล่มอื่นๆ ด้วย เมื่อพบงานเขียนที่ดี ให้คัดลอก ส่วนที่คุณต้องการและขยายความเพิ่มเติม (สำหรับนักวิชาการและนักการศึกษา)



รับ: ตรวจสอบการสะกดคำและไวยากรณ์

เพิ่มเติม: ต้องมีสี รูปภาพ และเสียง

ตรวจสอบอ่าน หากจำเป็นให้แก้ไข

ทำให้ผลงานของคุณ 'ปลอดลิขสิทธิ์' จากนั้นเผยแพร่

สื่อการเรียนรู้ การเรียนรู้ และ การสอน ไตรเอกอริ การสอนสำหรับผู้ใหญ่ ~ การประเมิน (การบ้าน) ~ ไอเดีย ~ การลอกเลียน (ทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร) ~ การวางแผน ~ การเขียน (การบรรยาย การนำเสนอ สคริปต์)



1 พระเจ้ากำลังรอที่จะได้ยินจากคุณ!

คำอธิษฐานเพื่อ การศึกษา ฉลอง วันการศึกษา 6.1.7. NATm พระเจ้า ผู้ทรง สร้างจักรวาลที่สวยงามที่สุด ผู้พิทักษ์ที่อ่อนน้อมถ่อม

ตนและชื่อสัตย์ที่สุดของพระองค์ (1) สัญญาว่าจะแสวงหา ได้รับ และนำความรู้ไปใช้ตลอดชีวิต

เพื่อเรียนรู้และสอนผ่านการศึกษาฟรี เพื่อสนับสนุนการศึกษาฟรีของสาธารณะ ส่งต่อ ^{แบบ} ชื่อ)

ประสบการณ์ชีวิตให้กับรุ่นต่อไป เพื่อความรุ่งโรจน์ของ พระเจ้า และความดีของมนุษยชาติ คำ

อธิษฐานนี้ใช้ในชั้นเรียนและในวันการศึกษา



การสอนผู้ใหญ่

เริ่มต้น ด้วยการแนะนำตัวเอง จากนั้นให้ผู้เรียนผู้ใหญ่แนะนำตัวเอง

แบ่งปัน เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอง (อารมณ์ขัน ประสบการณ์ ความรู้สึก ตัวตน) ข้อสัณย
ของแท้และเปิดเผยตนเอง

อธิษฐาน กับผู้เรียนผู้ใหญ่ของคุณ: คำอธิษฐานเพื่อการศึกษา

ให้ แน่ใจว่าประสบการณ์ครั้งแรกของพวกเขาเกี่ยวกับวิชาหรือชั้นเรียนนั้นเป็นไปในเชิงบวกมากที่สุด

เชื่อมโยง การเรียนรู้กับความสนใจ ความกังวล และค่านิยมของผู้ใหญ่

เน้นและจัดการกับมุมมองของมนุษย์ อย่างเลือกสรร ว่าคืออะไร

การเรียนรู้โดยนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้ใหญ่

ผู้เรียนเมื่อใดก็ตามที่เป็นไปได้

ใช้ เทคนิคการประเมินความต้องการเพื่อระบุความต้องการที่รู้สึกและความต้องการที่แท้จริงของผู้
เรียนโดยใช้การประเมินที่จัดทำโดยผู้สอนและการประเมินตนเองโดยผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่

จัดให้ มีโอกาสในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้ใหญ่สามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ เลือกวิธี
การสอน ประเมินและวิเคราะห์ผลการปฏิบัติงานของตนเอง

กำหนด เป้าหมายการเรียนรู้ให้ชัดเจนที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้และเหมาะสมกับ
ผู้เรียนให้ได้มากที่สุด

ให้ เหตุผลในการมอบหมายงาน ขั้นตอน และการสอน
วิธีการ

เมื่อ เป็นไปได้ ให้ระบุหรือสาธิตการเรียนรู้ที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้อย่างชัดเจน

ประกัน ความสำเร็จในการเรียนรู้โดยการวางแผนกิจกรรมการเรียนการสอนที่
ตรงตามความต้องการและวัตถุประสงค์ของผู้เรียนผู้ใหญ่

สร้าง บรรยากาศการเรียนรู้ให้เป็นระเบียบเรียบร้อยและเป็นระเบียบ

ทำให้ ปฏิบัติการของผู้เรียนและการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันเป็นส่วนสำคัญของ
กระบวนการเรียนรู้

จัดให้ มีโอกาสในการตอบสนองบ่อยครั้งสำหรับผู้เรียนผู้ใหญ่ทุกคน
พื้นฐานที่เป็นธรรม

ส่งเสริมให้ ผู้เรียนควบคุมบริบทการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยให้พวกเขามีส่วนร่วมในการวางแผน การ
กำหนดเป้าหมาย การประเมินตนเอง และการกำหนด

จุดแข็ง จุดอ่อน การบันทึกและวิเคราะห์ความก้าวหน้า

ใช้ ข้อเสนอแนะที่สม่ำเสมอต่อผู้เรียนเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญ ความก้าวหน้า และความรับผิดชอบในการเรียนรู้

ตระหนัก ถึงความต้องการของผู้ใหญ่: ความต้องการทางสรีรวิทยา ความปลอดภัย ความรัก ความเป็นส่วนหนึ่ง ความต้องการความนับถือตนเอง ความอยากรู้อยากเห็น ความรู้สึมหาศรัย ความต้องการที่จะสำรวจ กำจัด หรือลดส่วนประกอบของสถานการณ์การเรียนรู้ที่นำไปสู่ความล้มเหลวและความกลัว

วางแผน โดยคำนึงถึงแรงจูงใจของผู้เรียน อย่าคิดว่าเนื้อหาหรือครูจะรักษาแรงจูงใจของพวกเขาไว้ได้

เมื่อ จำเป็นให้ใช้การวิจารณ์เชิงสร้างสรรค์

แนะนำ สิ่งที่ไม่คุ้นเคยผ่านสิ่งที่คุ้นเคย

ใช้คำชมเชย อย่างมีประสิทธิภาพ และให้รางวัลการเรียนรู้

กระตุ้นและ ทำท่ายผู้เรียน

ใช้ ความร่วมมือเป็นเทคนิคการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาและเพิ่มความสามัคคีในกลุ่มให้สูงสุด

สร้าง ส่วนประกอบในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่บอกผู้เรียนว่าพวกเขาได้รับการยอมรับและเป็นสมาชิกที่เคารพของกลุ่ม

เมื่อถึง เวลาที่เหมาะสม ควรวางแผนกิจกรรมที่ผู้ใหญ่สามารถแบ่งปันได้ เพื่อแสดงโครงการและทักษะของพวกเขาต่อสาธารณะ

ให้ ความหลากหลายในรูปแบบการนำเสนอ วิธีการสอน และสื่อการเรียนรู้

ใช้ช่วงพัก ออกกำลังกาย และเติมพลัง อย่างมี สติ

ใช้ ความตกลงอย่างอิสระและบ่อยครั้ง

ใช้ ตัวอย่าง เรื่องราว การเปรียบเทียบ และอุปมา

ขอบคุณ ผู้เรียนผู้ใหญ่ที่มาเข้าร่วมกิจกรรม (พบกันใหม่ แจ้งตารางเรียน)

มี เวลาตอบคำถามแบบ 1 ต่อ 1



หลังจากเซสชันแล้ว ให้ประเมินผลงานของตัวเองตามลำดับ
จดบันทึกความประทับใจ ความรู้ที่ได้ รับ (จากการสอน) กลุ่มนี้ ลงในสมุดบันทึก ประเมิน
ตนเองตามนี้

เรียนรู้ สอน ตลอดชีวิต!
ตั้งแต่เกิดจนต้องเผา!

การประเมิน

การประเมิน: จำเป็นต้องทำให้ 'การสอนและการเรียนรู้' มีประโยชน์และมีประสิทธิภาพ

การประเมิน นักวิชาการ : นักวิชาการจะได้รับการประเมินความเข้าใจในงานที่มอบหมายในชั้นเรียน

เมื่อโมดูลการศึกษาเสร็จสมบูรณ์

นักวิชาการได้รับมอบหมายงานเพื่อประเมินความเข้าใจ ความเข้าใจที่มอบหมายจะทำในชั้นเรียน **หมายเหตุ!**
'ไม่มี การบ้าน'!!!

การบ้าน เป็นรูปแบบการเรียนรู้หรือการสอนที่ไร้จรรยาบรรณและไร้ประโยชน์ที่สุด นักวิชาการมักถูก

กดดันจากสิ่งรบกวน ความไม่รู้ เพื่อนฝูง

พ่อแม่ โทมไลน์... การบ้านส่วนใหญ่ไม่ได้ทำโดยนักเรียนที่เป็น

การ ถูกประเมินและให้คะแนน การบ้านเพราะมีลักษณะที่ไม่ซื่อสัตย์

เป็นสิ่งที่ไร้ประโยชน์และอาจทำให้ประเมินผิดพลาดได้

นักการศึกษามีปัญหาด้านศีลธรรมเมื่อตรวจสอบ พวกเขาสงสัยว่านักวิชาการทำ

ไม่ทำการบ้าน ความไม่แน่นอนนี้ทำให้คะแนนที่ได้รับไม่มีประโยชน์ การบ้านเป็นเครื่องมือประเมินความเข้าใจทำให้เข้าใจผิด

การทำการบ้านปลอม เป็นการเสียเวลาและทรัพยากร พ่อแม่และนักการศึกษา

สนับสนุนการบ้าน สนับสนุนการโกง การทุจริต **ไม่มีการบ้าน**

ความพยายาม ร่วมกัน ของนักวิชาการ นักการศึกษา นักการศึกษาพร้อมให้คำแนะนำ

นักวิชาการช่วยเหลือกันทำความเข้าใจและทำความเข้าใจโมดูลการศึกษา

ความเข้าใจจะเกิดขึ้นได้เมื่อนักวิชาการสามารถสอนโมดูลการศึกษาให้ผู้อื่นได้ สร้างสรรค์งานที่ได้รับมอบหมายของตนเองและทำงานให้สำเร็จ

มีการประเมิน 2 แบบ คือ ผ่าน และ ไม่ผ่าน อัตราการผ่านคือ 70% ของความเข้าใจ

หากสอบตก นักศึกษาจะต้องเรียนซ้ำโมดูลจนกว่าจะผ่าน **หมายเหตุ!** เฉพาะโมดูลที่ต้องเรียนซ้ำ ไม่ใช่เรียนซ้ำทั้งปี ไม่มีการสอบปลายภาค

การประเมินผลประจำปีและ/หรือการสอบปลายภาค (กิจกรรมที่ไร้ประโยชน์)

การประเมินจะมีเฉพาะในแต่ละโมดูลเท่านั้น ไม่ใช่สำหรับโมดูลที่สะสม

เมื่อนักวิชาการผ่านทุกโมดูลที่กำหนดเพื่อสำเร็จหลักสูตร จะมีการออกใบรับรองให้

การประเมิน นักการศึกษา : นักการศึกษาจะได้รับการประเมินความสามารถในการทำงาน

ความทุ่มเทเพื่อ 'การเรียนรู้และการสอน' และความเข้าใจของนักเรียน

ก่อนเริ่มการเรียนการสอนในแต่ละภาคเรียน ผู้สอนจะต้อง "ทำสำเร็จ" การกิจ ที่เกี่ยวข้อง กับความ

เข้าใจในโมดูลการศึกษาทั้งหมดในภาคเรียน นั้น ผู้สอนต้องมีอัตราการสอบผ่านอย่างน้อย 90% หากสอบไม่ผ่าน

นักการศึกษาไม่ได้สอนวิชานี้ในเทอมนั้น การประเมินจำเป็นต้อง

จะเกิดขึ้นได้หากบุคคลนั้นมีความเหมาะสมที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับการศึกษา

นักศึกษามีหน้าที่ให้คำแนะนำ ช่วยให้นักวิชาการเข้าใจ และใช้ประโยชน์จาก

ผู้เรียนที่เร็วกว่าจะช่วยผู้เรียนที่ช้ากว่า ให้ชั้นเรียนมีสมาธิ ผู้ให้การศึกษาปฏิเสธ

ให้ 'การบ้าน'!

ครูจำเป็นต้องสามารถ “ประเมิน” ประสิทธิภาพการสอนของตนเองได้

อัตราความเข้าใจของนักเรียนในชั้นเรียนที่ 90% ขึ้นไปถือว่ายอมรับได้ หากต่ำกว่านั้น ผู้สอน (ครู) จะถูกปลดออกและฝึกอบรมใหม่

การประเมิน ครูใหญ่ : อัตราความเข้าใจของนักเรียนที่ 80% ถือว่ายอมรับได้ หากต่ำกว่านั้นจะถูกยกเลิก และกลับไปสอนต่อ

นักเรียน 70% ครู 90% ผู้อำนวยการ 80% ไอเดีย

ความคิด คือจุดเริ่มต้นของอนาคต ความคิดทำให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเชิงวิวัฒนาการได้ ความคิดคือกิจกรรมทรัพย์สินทางปัญญาที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ความคิดจำเป็นต้องได้รับการอนุรักษ์ไว้ด้วย ความต่อเนื่องของความรู้

อย่าปล่อยให้ไอเดีย ถูกลืม หรือ สูญหาย ไป จดบันทึบ จัดเก็บ จัดเรียง จัดเก็บเอกสาร และกลับมาดูใหม่!

ทุกๆ วัน มีความคิดมากมายที่ถูกคิดออกไป และถูกลืมหรือสูญหายไปอย่างรวดเร็ว
เหตุผลก็คือ พวกเขาไม่ได้ถูกเก็บรักษา บันทึกไว้ หรือบันทึกไว้ สิ่งที่ดีที่สุดสูญหายไป!

ความทรงจำนั้น ไม่น่าเชื่อถือเมื่อต้องเก็บรักษาและบ่มเพาะไอเดียใหม่ๆ พกสมุดบันทึก (แพลนเนอร์) หรือเครื่องบันทึกเสียงติดตัวไปด้วย และเมื่อไอเดียพัฒนาขึ้น จงเก็บรักษามันไว้ จดบันทึกไอเดียของคุณทุกสัปดาห์!

ทบทวน แนวคิดของคุณ ในขณะที่คุณทบทวนแนวคิดของคุณ (ทุก 4 สัปดาห์) แนวคิดบางอย่างอาจไม่มีคุณค่าและไม่คุ้มค่าที่จะเก็บไว้ ทิ้งมันไป! แนวคิดบางอย่างอาจมีประโยชน์ในตอนนี้หรือในอนาคต เก็บไว้และจัดเก็บ: 'ใช้งานอยู่' หรือ 'ภายหลัง' หลังจากทบทวนและจัดเก็บแล้ว ให้นำไฟล์ 'ใช้งานอยู่' ออก

เลือก ไอเดีย! ที่นี้ลองทำให้ไอเดียนี้เติบโต ลองคิดดู เชื่อมโยงไอเดียเข้ากับไอเดียที่เกี่ยวข้อง ค้นคว้า พยายามหาอะไรที่ใกล้เคียงหรือเข้ากันได้กับไอเดียนี้ สืบสวนทุกแง่มุมและความเป็นไปได้

เมื่อ คุณคิดว่าไอเดียของคุณพร้อมนำไปประยุกต์ใช้แล้ว ก็ลงมือทำเลย! ลองขอคำติชมเพื่อนำไปปรับปรุงไอเดียให้ดียิ่งขึ้น

แนวคิด ที่พร้อมรับอนาคต ผ่านความต่อเนื่องของความรู้ รับรองสิ่งนี้โดยการอัปเดตไฟล์แนวคิดให้เป็นปัจจุบัน ยิ่งไปกว่านั้น ใน "Will" ของคุณ ระบุตำแหน่งที่สามารถค้นหาไฟล์ได้!

สนับสนุน ความคิดของคุณด้วยการวิจัย! ค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต คลังเอกสาร ห้องสมุด... ในบางกรณีอาจใช้แบบสอบถาม

การซักถาม และการได้รับคำตอบเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจของมนุษย์

อย่าเดา คาดเดา หรือคาดหวัง ตั้งคำถาม หาคำตอบ กรอง และเข้าถึงคำตอบ คำถาม ที่ถูกถาม (อย่างไร อะไร ทำไม เมื่อไหร่) = คำตอบของคำถามนำไปสู่แนวคิด แนวคิดคือสิ่งที่ทำให้มนุษย์ยิ่งใหญ่!

ขั้นตอนการคิดโอเดีย ใช้โดยผู้ดูแล ผู้ปกครอง บุคคล คณะกรรมการ กลุ่มงาน... ใช้ CG Planner!



ลอกเลียนแบบ

ผู้พิทักษ์จักรวาลสนับสนุนการลอกเลียนแบบในระบบการศึกษา ลอกเลียนแบบเพื่อต่อยอดและพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ ทำไมต้องเขียนสิ่งที่เขียนได้ดีขึ้นมาใหม่ ควรใช้มันและต่อยอดจากเดิม วิวัฒนาการก้าวหน้าด้วยการต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว แล้วจึงสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การศึกษาก็ควรทำเช่นเดียวกัน

การเขียนใหม่เป็นการเสียเวลาและไม่เป็นประโยชน์ต่อการเปิดโลก ทัศน งานเขียนที่ดีควรได้รับการทะนุถนอม ไม่ใช่ถูกทำลายด้วยการเขียนใหม่ การอ่านงานเขียนที่ดีจะช่วยส่งเสริมให้จิตใจยกระดับสติปัญญาให้เทียบเท่ากับต้นฉบับ การหยุดคิดแบบนี้แล้วหันมาจดจ่อกับการเขียนใหม่ถือเป็นการศึกษาที่ไร้ค่า

การห้ามการคัดลอกผลงานผู้อื่น (Plagiarism) คือการปิดกั้นความก้าวหน้าทางการศึกษา การลอกเลียนผลงานผู้อื่น (Plagiarizing) ถือเป็นสิ่งที่ 'ดี' การลอกเลียนผลงานผู้อื่นจะส่งเสริมการศึกษา จงลอกเลียนผลงานเขียนที่ดี แล้วจึงค่อยขยายผล เมื่อมีทักษะการเขียนที่ดีแล้ว บุคคลนั้นก็พร้อมที่จะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นเอกที่ผู้อื่นสามารถลอกเลียนได้

การลอกเลียน ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะกับงานเขียนเท่านั้น แต่รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภท ชุมชนเปิดโอกาสให้ผู้คนได้พัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้น ทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภทจึงเป็นทรัพย์สินของชุมชนที่ทุกคนสามารถนำไปใช้ได้ การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร) อย่างเห็นแก่ตัวและแสวงหาผลกำไร ถือ เป็นการปล้นสะดมชุมชน ซึ่งเป็นอาชญากรรมที่ต้องดำเนินคดี: 'MS R6'

หมายเหตุ! ในประเทศที่ต่อต้านพระเจ้า คอรัปชัน โลก และแสวงหากำไร การลอกเลียนแบบอาจจะเปิดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร การอ้างสิทธิ์ในลิขสิทธิ์ถือเป็นการขโมยจากชุมชน หรือเป็นพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย 'ทรัพย์สินทางปัญญา' ทั้งหมดเป็นของชุมชนเพื่อประโยชน์ของทุกคน ประเทศ ที่ต่อต้านพระเจ้า คอรัปชัน โลก และแสวงหากำไร ได้ถูกแทนที่โดยรัฐบาลและดำเนินคดี MS R6

**ยุติสิทธิบัตรลิขสิทธิ์ พวกเขาเป็นอาชญากร กุฉริต เป็นปรสิต ล่าเหยื่อ
ฉวยโอกาส ฉวยโอกาส MS R6 !**

การวางแผน การ

วางแผนทำให้คนเรามีเป้าหมาย! การวางแผนคือการคิดบวก! การวางแผนหมายถึงการควบคุมและลงมือทำ!
การวางแผนคือจุดเริ่มต้นของอนาคต และนักวางแผนก็เป็นส่วนหนึ่งของอนาคต!

ผู้ดูแลทรัพย์สิน (Custodian Guardian) ใช้ CG Planner (NAtm) วางแผนเป็นรายสัปดาห์ รายปี และราย ปี (quattro) 4 พวก เขาใช้แนวคิดและภาระหน้าที่ในการจัดทำแผน พวกเขาประเมินแผนทั้งหมด ซึ่งการประเมินมีอิทธิพลต่อการจัดทำแผนใหม่



ผู้พิทักษ์ใช้คำอธิษฐานที่เกี่ยวข้อง 2 ข้อ (Planner, Plan) ก่อนการวางแผน กำลังมองหาคำแนะนำทางจิตวิญญาณ

1 พระเจ้ากำลังรอที่จะได้ยินจากคุณ!

คำอธิษฐาน สำหรับการวางแผน

ข้าพเจ้า พระเจ้า ผู้ทรงสร้างจักรวาลที่สวยงามที่สุด โปรดช่วยข้าพเจ้าวางแผนกิจวัตรประจำวันของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะวิเคราะห์และทบทวนแผนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะสนับสนุนให้ผู้อื่นใช้เครื่องมือวางแผน ขอขอบคุณสำหรับเครื่องมือวางแผนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าพยายามใช้มันสำหรับการวางแผนระยะสั้นและระยะยาว เพื่อความรุ่งโรจน์ของ พระเจ้า และความดีของมนุษยชาติ คำอธิษฐานนี้ใช้ใน ช่วง เช้า ของ 'กิจวัตรประจำวัน'



ในวันแห่งความสุข ให้วิเคราะห์การกระทำของคุณเทียบกับแผนปัจจุบัน จากนั้นกรอกแผนของคุณสำหรับ 6 วันข้างหน้า (วัน 1-6) ได้เลย!



การวางแผน คำอธิษฐาน

เรียน พระเจ้า ผู้ทรงสร้างจักรวาลที่สวยงามที่สุด โปรดฟังแผนของข้าพเจ้าและโปรดสนับสนุนแผนของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะวางแผนเป็นรายสัปดาห์ รายปี และสี่ปีซ้อน ช่วยข้าพเจ้าวางแผนอย่างชาญฉลาดด้วยความกล้าหาญเล็กน้อย ขอขอบคุณสำหรับเครื่องมือวางแผนของข้าพเจ้า ผู้พิทักษ์และผู้พิทักษ์ที่อ่อนน้อม
ก่อนต้นและข้อสุดท้ายที่สุดของท่าน (1 เพื่อความรุ่งโรจน์ของ พระเจ้า และความ ^{ซื่อ}ดีของมนุษยชาติ คำอธิษฐานนี้ใช้ก่อนทำการวางแผนรายปี ทุกๆ เทศกาลปีสภา



ให้วิเคราะห์การกระทำของคุณเทียบกับแผนรายปีในปัจจุบัน จากนั้นป้อนแผนของคุณสำหรับปีที่จะมาถึง ปีสี่ปีซ้อน ให้วิเคราะห์การกระทำของคุณใน 4 ปีที่ผ่านมา เทียบกับแผน 4 ปีในปัจจุบัน จากนั้นป้อนแผน 4 ปีที่จะมาถึงของคุณ

1 พระเจ้า ทรงสร้างเวลาขึ้นเพื่อวัดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของทุกสิ่งในจักรวาลทางกายภาพ NAtm CG Planner ถูกอ้างถึงทุกเช้าว่าเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน ใช้สมุดวางแผนเป็นแนวทาง อย่าปล่อยให้เวลาควบคุมคุณ! ไม่ควรใช้เวลาเร่งรีบ ร่างกายของมนุษย์ไม่ได้ถูกออกแบบมาให้เร่งรีบ การเร่งรีบเป็นสาเหตุของอุบัติเหตุ งานที่ไม่เรียบร้อย...

ข้อมูลจำเพาะของเครื่องมือวางแผน:

ลำดับหน้าและคำแนะนำ: รายวัน: กิจวัตรประจำวัน คำอธิษฐาน ความเหมาะสม

รายชื่อติดต่อ: คริสตจักร, ที่อยู่ คำ อธิษฐาน: แผน, แผนงาน, เวลา แผนรายสัปดาห์: 52

หน้าเท่านั้น แผนรายวัน: 365 หน้าเท่านั้น

แผนวางแผนเทศกาลปีศาจ: 1 หน้าเท่านั้น แผนวางแผน Quattro: 1 หน้าเท่านั้น หน้า

วางแผนแบ่งออกเป็น 2 คอลัมน์: 'วางแผน' / 'วิเคราะห์'

หน้าภาคผนวก คำแนะนำ: เวลา: CG Klock,

เคอร์ฟวากลางคืน, ปฏิทิน CG, ธีมวันสนุก ๆ อื่น ๆ: ภาพรวม 7 Scrolls, แผนที่ 7 จังหวัด,

มาตรการ นอกจากนี้: หน้าว่างไว้เขียน 'โอเค' ลงไป!

การควบคุม เวลา

มนุษย์สร้างการบริหารเวลาขึ้นมาเพื่อควบคุมเวลา ในจักรวาลอันไม่สมบูรณ์ เวลานั้นคลุมเครือและไม่เที่ยงตรง ความโลภจึงโอบรับการบริหารเวลาเพื่อควบคุมเวลา งานเร่งรีบและทาสเวลาจึงถูกสร้างขึ้น

1 พระเจ้า ทรงสร้างเวลาและทรงวางแผนอย่างในการควบคุมเวลา ทำงาน 5 วันในวันที่ 6 ประเมินผลงานของคุณ จัดการงานที่ค้างอยู่ให้เสร็จ และวางแผนงานในสัปดาห์หน้า วันที่ 7 พักผ่อนให้เต็มที่ สนุกกับชีวิต และสนุกไปกับวัน! วางแผนการทำงานรายสัปดาห์ในวันที่ 6 วางแผนครอบครัวรายสัปดาห์ในวันที่ 7!

มนุษย์ใช้การจัดการเวลาเพื่อควบคุมเวลา การผสมผสานระหว่างกระบวนการ เครื่องมือ และเทคนิคต่างๆ ถูกนำมาใช้เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ ตัวอย่าง: ข้อมูลแต่ละอย่างที่คุณเจอบนโต๊ะ: ลงมือทำ จัด

เก็บไว้ในแฟ้ม หรือโยนทิ้งไป

จัดเวลาให้กับสิ่งสำคัญ ไม่ใช่แค่เรื่องเร่งด่วน

กำหนดเวลาเริ่มต้นและกำหนดเส้นตายสำหรับแต่ละโครงการ

แบ่งโครงการใหญ่ๆ ออกเป็นขั้นตอนเล็กๆ แล้วค่อยกำหนดลำดับขั้นตอน

อย่าตื่นตระหนก ทำดีที่สุดเท่าที่คุณทำได้

หากคุณหมดพลังกับโครงการหนึ่ง ให้เปลี่ยนไปทำโครงการอื่น

อย่าเร่งรีบ จงควบคุมเวลาไว้

ความโลภ (ผู้แสวงหากำไรแบบปรสิต) หันมาใช้การบริหารเวลาเพื่อควบคุมเวลา ความโลภสร้างงานเร่งรีบ (งานขึ้นเดียว) เพื่อเพิ่มผลกำไร สร้างบัตรลงเวลาเพื่อเปลี่ยนคนงานให้เป็นทาสเวลา ความโลภสร้างระบบบริหารเวลาสินค้าคงคลังแบบ Just in Time เพื่อเพิ่มผลกำไร

ผลข้างเคียงของการเร่งรีบ! การเร่งรีบหรือเร่งรีบมักนำไปสู่อุบัติเหตุ งานไม่เรียบร้อย และความวิตกกังวล ผู้นำที่เร่งรีบและเร่งรีบไม่เหมาะที่จะเป็นผู้นำ! พวกเขาจะไม่ถูกแทนที่ และไม่เหมาะที่จะดำรงตำแหน่งผู้นำในอนาคต!

1 พระเจ้า ไม่ได้ทรงเร่งรีบกับสรรพสิ่งใดๆ! 1 พระเจ้า ไม่ได้ทรงสร้างร่างกายมนุษย์ให้เร่งรีบ การเร่งรีบเป็นอันตรายต่อสุขภาพ: อุบัติเหตุ การเสพติด ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า โรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง ...

ไม่ควรใช้เวลาเร่งรีบใคร ไม่จำเป็นต้องเร็ว การเขียน

การเขียนช่วยให้เราเจริญขึ้นและยังช่วยให้เราสื่อสารกับผู้อื่นได้ด้วย

การเขียนช่วยให้เราสามารถแสดงความคิดเห็น จินตนาการ และรายงาน การเขียนเป็นส่วนหนึ่งของความต่อเนื่องของความรู้อยู่

การเขียนเริ่มต้นด้วยโครงร่าง จุดประเด็นที่คุณต้องการนำเสนอตามลำดับความสำคัญ ครอบคลุมทุกประเด็นให้ครบถ้วน ไม่จำเป็นต้องสรุปย่อหากเนื้อหาของคุณชัดเจนและให้ข้อมูล

จากนั้นตัดสินใจว่าต้องค้นคว้าเพิ่มเติมอะไรบ้าง ปล่อยให้โครงร่างเติบโตในใจคุณ เขียนโครงร่างใหม่

คุณพร้อมที่จะสร้างแล้ว!

บทนำควรมีลักษณะ "มีสไตล์" นำเสนอข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับสิ่งที่ตามมาในรูปแบบที่สั้นและง่ายที่สุด บทนำต้องสามารถโน้มน้าวให้ผู้ผู้อ่านอ่านต่อได้

ส่วนหลัก (เนื้อเรื่อง) นำเสนอเกร็ดเล็กเกร็ดน้อย ข้อเท็จจริง นิยาย และความคิดเห็น ความคิดเห็นเป็นเชิงปฏิบัติและส่วนตัว การนำเสนอที่น่าสนใจและชวนอ่านจนจบ!

ต้นฉบับที่เสร็จสมบูรณ์จะถูกแก้ไข (อย่าแก้ไขขณะเขียน เพราะจะรบกวนการเขียนของคุณ) อย่าแก้ไขทันที พักค้างคืน และเมื่อรีเฟรชแล้ว ให้แก้ไข (วันถัดไปหรือหลังจากนั้น) การแก้ไขเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเขียนใหม่ การแก้ไขจะพิจารณาจากบทนำ การอ่านไวยากรณ์ เครื่องหมายวรรคตอน คำศัพท์ ความถูกต้อง และการไหลลื่นของเรื่อง เพิ่มงานศิลป์ ภาพวาด รูปภาพ และกราฟิกที่จำเป็น การแก้ไขและเขียนใหม่จะดำเนินการอย่างน้อย 3 ครั้ง โดยมีพักค้างคืน (วันถัดไปหรือหลังจากนั้น) คั่นระหว่างนั้น

แก้ไขเสร็จแล้ว รับ: ตรวจสอบการสะกดและไวยากรณ์
เพิ่มขึ้นสุดท้าย: ต้องมีสี รูปภาพ และเสียง
ทำให้ผลงานของคุณ 'ปลอดภัยสิทธิ์' จากนั้นจึงเผยแพร่

บรรยาย

หลังจากเขียนเสร็จแล้ว คุณอาจถูกขอให้อ่านออกเสียง! นี่คือ

รู้จักกันในชื่อ 1 ^{เซนต์}

คนบรรยาย ทำสำเนาโดยเว้นระยะบรรทัดสองเท่าเพื่อให้ง่ายต่อการ

อ่านพจนานุกรม บันทึกการอ่านออกเสียงหน้ากระจก ฟังแล้วน่าเบื่อ เร่งรีบ พิมพ์ ไม่น่าสนใจ บันทึกอีก

ครั้ง เพิ่มช่วงหยุดชั่วคราว โทนเสียงที่หลากหลาย การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทางมือ ท่าทางร่างกาย ความหลงใหล

ความรู้สึก ทำซ้ำจนกว่าคุณจะพอใจ ตอนนี้ไปสร้างความตื่นเต้นใจให้กับสาธารณชนด้วย

การบรรยายของคุณเกี่ยวกับงานเขียนชิ้นเอกของคุณ!

การนำเสนอ

คุณอาจถูกขอให้เปลี่ยนงานเขียนของคุณให้เป็นงานนำเสนอ ใช้ 1

การบรรยายบุคคล เพิ่มคำถามเชิงวาทศิลป์ที่กระตุ้นความคิด คำพูด

พาดหัวข่าวเป็นสถิติที่น่าตกใจ ใช้เสียง สื่อภาพ และอุปกรณ์ประกอบอื่นๆ

แน่ใจว่าคุณรู้วิธีใช้งานอุปกรณ์ช่วยสอนและอุปกรณ์ประกอบฉาก! ซ้อมการนำเสนอ

จนกว่าคุณจะพอใจ ให้แน่ใจว่าคุณแต่งตัวให้เหมาะสมกับโอกาส ดู

ส่วน ตอนนี้ไปสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมของคุณได้เลย

การเขียนบท

ตอนนี้ถึงเวลาที่จะนำบทเขียนของคุณไปใส่ในบทภาพยนตร์แล้ว

เกม โทรทัศน์ วิดีโอ การเขียนบทจะเขียนการกระทำและการเคลื่อนไหว บทสนทนาและการแสดงออกของตัวละคร ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านภาพ

การสร้างบทภาพยนตร์

งานเขียนของคุณมาวิเคราะห์อย่างละเอียด สร้างตัวละคร ความขัดแย้ง และความสัมพันธ์ใหม่ ค่อยๆ

เรียบเรียงให้ไหลลื่นจนกลายเป็นบทภาพยนตร์ ซ้อมจนกว่าจะพอใจ จากนั้นเขียนในรูปแบบบทภาพยนตร์

ใช้รูปแบบนี้

ที่ใช้บังคับในพื้นที่ของคุณหรือที่ผู้กำกับละครกำหนด



การเขียนทำให้คนมีอารยธรรม เขียนทุกวัน: ไดอารี่ สมุดบันทึก สมุดแพลนเนอร์

เขียนชีวประวัติ นิยายแฟนตาซี บันทึกความทรงจำ บทบรรยาย นวนิยาย ความคิด

เห็น รายงาน บทภาพยนตร์ เรื่องจริง

ศึกษาเพิ่มเติม: ตัวเลข, การศึกษาฟรี, หัวข้อ St, โครงสร้าง, Qa=Qa !

