

พัฒนา **ปฐมวัย**
อย่างเป็นองค์รวม

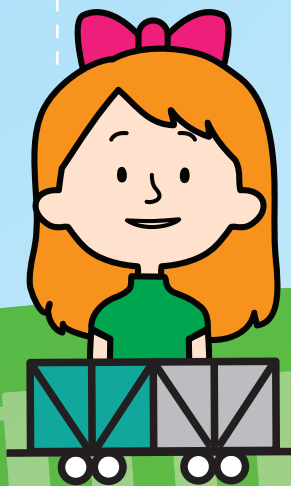
เก่ง • ดี • มีความสุข

สื่อส่งเสริมและเตรียมความพร้อมการเรียนรู้เด็กปฐมวัย ปี 2562
สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560

ปฐมวัย ช่วงเวลาทองของการเรียนรู้

ปูพื้นฐาน พัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับปฐมวัย
ให้อ่านออก เขียนได้ คิดคำนวณเป็น พร้อมเสริมจินตนาการ
ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอนปฐมวัยครบวงจรจาก Aksorn NEX

ปลูกฝัง
คุณธรรม
จริยธรรม



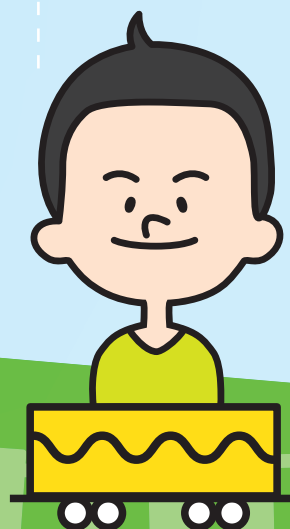
มี
ทักษะ
ชีวิต



มีทักษะ
การสื่อสาร



ทักษะ
การคิด
ขั้นพื้นฐาน
ไปสู่การคิด
ขั้นสูง



เล่นเพื่อเรียนรู้

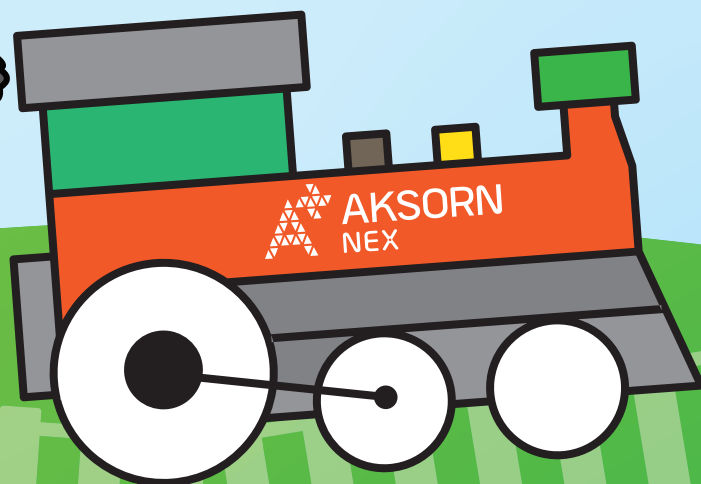
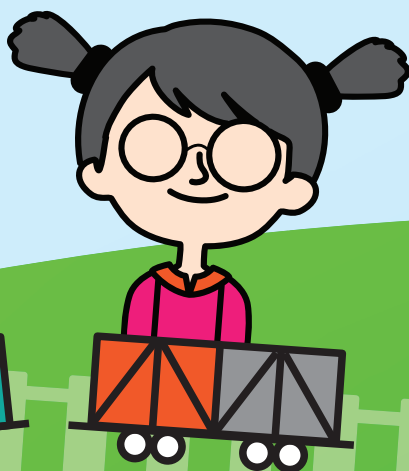
สอดคล้องกับธรรมชาติเด็ก

ประสบการณ์จริง

สถานสัมพันธ์บ้านและสถานศึกษา

เรียนรู้ผ่าน
Multi
sensory

มีความพร้อม
เติบโตตามวัย
อย่างมีความสุข





นิทานผสานอักษร

เขียนเรื่องโดยรองศาสตราจารย์กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์
ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่านิทาน

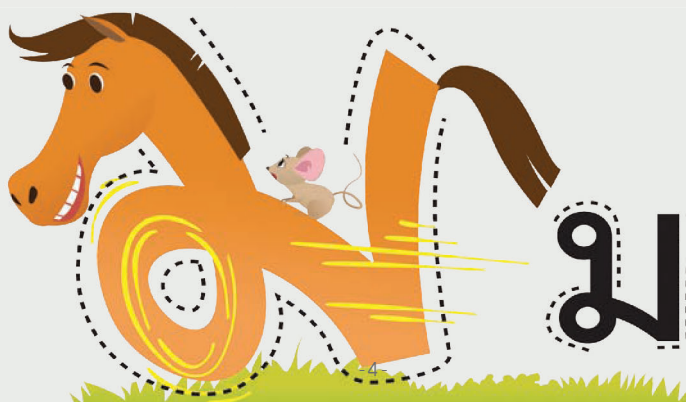
**สื่อนวัตกรรมเพื่อเตรียมความพร้อม
การเรียนรู้ด้านภาษา เหมาะสำหรับ
เด็กวัยเริ่มเรียน**

ช่วงเวลาทองของการเรียนรู้และยังเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยง
ต่อภาวะความบกพร่องทางการเรียนรู้หากเด็กไม่ได้รับ
การเตรียมพร้อมในการเรียนอย่างเหมาะสม

นิทานผสานอักษร ประกอบด้วย

นิทาน 18 เรื่องราวพญานะไทย 44 ตัว

- เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ
- เรียนรู้จากการจัดกลุ่มพญานะไทยที่มีลักษณะคล้ายกัน
ที่เด็กมักเกิดความสับสน
- ฝึกการจำและจำแนก สังเกตความแตกต่าง จนเกิดความ
คุ้นเคยกับพญานะไทย
- เนื้อเรื่องนิทานเข้าใจง่าย สนุกสนานและสร้างสรรค์
ส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียน
- มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ



วิดีโอแนะนำการเล่า
นิทานผสานอักษร

นิทานพसानอักษร

เข้าใจง่าย สนุกสนาน เสริมความคิดสร้างสรรค์
สอดคล้องการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ

พ



ก ฅ ฌ

ตัวอักษรพื้นฐาน

ศ ศศ

ตัวอักษรเสริมลดรูป

ฌ = เม

พसानตัวอักษร

นวัตกรรมการเตรียม ความพร้อมทางภาษา

ช่วยลดความเสี่ยงต่อภาวะความบกพร่อง
ทางการเรียนรู้ผ่านการจัดกลุ่มพยัญชนะ
ที่ทำให้เด็กเกิดความสับสน



กิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์ท้ายเล่ม

ฝึกฝนทักษะการจำและจำแนก การสังเกต
ความแตกต่างเพื่อการเชื่อมโยงสู่บทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น

ก ฅ ฌ



Kid's Kit สื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยศิลปะ

KID'S KIT

สื่อเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยศิลปะ



เตรียมความพร้อมการเรียนรู้เด็กปฐมวัย

แบบฝึกที่ให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ไปกับการวาดเล่นอย่างสนุกสนาน ปฏิบัติตามโจทย์ในแต่ละกิจกรรม เพิ่มพูนทักษะที่จำเป็น เพื่อเตรียมความพร้อมการเรียนรู้แบบเด็กปฐมวัย



บูรณาการศิลปศึกษาพื้นฐาน กับกิจกรรมต่างๆ

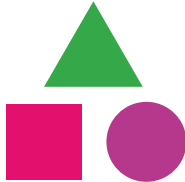
สี



เส้น

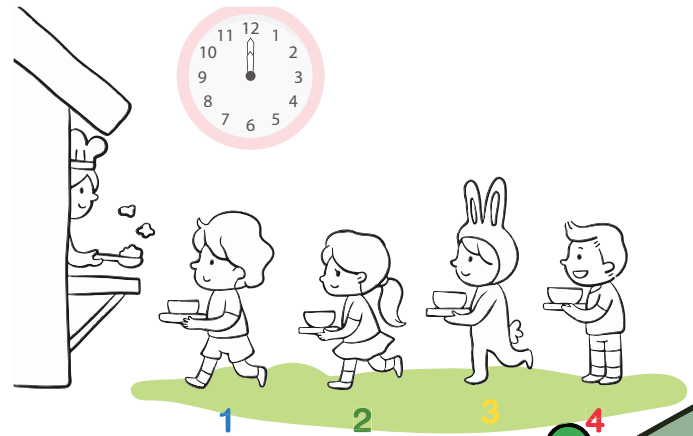


รูปร่าง



สอดแทรกความรู้รอบตัว

กระตุ้นทักษะพื้นฐานเด็กปฐมวัยผ่าน 30 กิจกรรม เรียงลำดับ
จากง่าย - ไปยาก ทำให้เด็กเรียนรู้ได้เก่งขึ้นอย่างมีความสุข



สามารถเก็บเป็นแฟ้มสะสมผลงาน

ครูและผู้ปกครองสามารถประเมินผลเป็นรูปภาพไม่ส่งผลให้เด็กรับรู้ถึงคะแนนและยังสังเกตพัฒนาการพื้นฐานการเรียนรู้ได้



1 เล่มอัดเต็มไปด้วย 30 กิจกรรม
จากง่าย-ยาก ผ่านกระบวนการศิลปศึกษาพื้นฐาน



Kid's Kit สอดแทรกกระบวนการเรียนรู้
อย่างครบครันในแต่ละกิจกรรมตลอดทั้งเล่ม

เตรียมความพร้อมการเรียนรู้
สอดแทรกความรู้รอบตัวที่จำเป็น
ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน
กระตุ้นให้เด็กเติบโต
อย่างเต็มศักยภาพ



สร้างสรรค
กิจกรรมที่ 1
รู้จักสีเหลือง



รู้จักสีเหลือง
น้องน้องบายสีเหลือง



สร้างสรรค
กิจกรรมที่ 1
รู้จักสีเหลือง



ประเมินผลเป็นรูปภาพ
ไม่ส่งผลให้เด็ก
รับรู้ถึงคะแนน



*เกณฑ์การประเมิน
จากท้ายเล่ม

ระบายสีหรือ



ทำเครื่องหมาย



ในแต่ละหน้า
ที่ส่วนของ
การประเมินผล

ตัดเก็บสะสมเป็นแฟ้มผลงานและชี้แจงพัฒนาการ ✂



Kid's Kit สื่อกีฬาเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ เล่ม 1
รหัสสินค้า 4135001



Kid's Kit สื่อเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ เล่ม 2
รหัสสินค้า 4135002



Kid's Kit สื่อเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ เล่ม 3
รหัสสินค้า 4135003

แบบฝึกเตรียมความพร้อมการเรียนรู้

สื่อส่งเสริมทักษะเพื่อป้องกัน
ช่วยเหลือและแก้ไขทางการเรียนรู้
เตรียมทักษะพื้นฐานทางการ
เรียนรู้ พร้อมเข้าสู่ระดับประถม-
ศึกษาปีที่ 1 ทำให้การอ่านออก
เขียนได้เป็นเรื่องง่าย

- ☆☆☆ □ การประเมินเพื่อคัดกรอง
- ☆☆ □ ก่อนฝึก เสริมทักษะการ
- ☆ □ เรียนรู้ที่จำเป็นทั้ง 8 ด้าน



พัฒนาทักษะทางการ
เรียนรู้ผ่านแบบฝึก
กิจกรรมเตรียมความ
พร้อม



เพื่อทราบพัฒนาการ
ของเด็กและทักษะที่ควร
พัฒนาเพิ่ม

แบบฝึกเตรียมความพร้อมทางการเรียนรู้ ครบชุด 6 เล่ม รหัสสินค้า 9030001



แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนรู้:
แบบทดสอบก่อนการฝึก



เล่มที่ 1 ด้านการจำ การจำแนกภาพทางสายตา



เล่มที่ 2 ด้านการจำ การจำแนกทางการฟังและ
การเรียงลำดับ



เล่มที่ 3 ด้านทิศทางและการจัดกลุ่มสัมพันธ์



เล่มที่ 4 ด้านกิจกรรมสัมพันธ์ จำนวน ตัวเลข
และการเปรียบเทียบ



แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนรู้:
แบบทดสอบหลังการฝึก

ชุดฐานกรณ์สอนอ่านเขียน

การเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสหลายทาง ได้แก่ สีนําสายตา ผิวสัมผัส และ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการอ่าน การเขียน และการออกเสียงที่ถูกต้อง



ใช้เทคนิคการใช้ประสาทสัมผัสหลายทาง (Multisensory) 8 ด้าน



ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการอ่านเขียน เรียนรู้การออกเสียงที่ถูกต้อง



สื่อฐานกรณ์สอนอ่านเขียน (ระดับปฐมวัย-ประถมศึกษา)



-บัตรภาพ-
รหัสสินค้า 9191002



-บัตรสัมผัส-
รหัสสินค้า 9191003



-บัตรรูปปาก-
รหัสสินค้า 9191001



-ชุด SMART LIP (Big Box)-
รหัสสินค้า 9191004

ฐานกรณ์
สื่อสร้างเสริมทักษะ
ป้องกัน ช่วยเหลือ
และแก้ไขปัญหา
อ่านไม่ออก
เขียนไม่ได้

ชุดแบบฝึกฐานกรณ์สอนเขียน (1 ชุด = 3 เล่ม) รหัสสินค้า 9031010



เรียนรู้จดจำ และเขียนเส้นพื้นฐาน 13 เส้นได้
ฝึกกล้ามเนื้อมือ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความพร้อม
ในการเขียนต่อไป



สังเกตเห็นความแตกต่าง จำและจำแนกพยัญชนะทั้ง
44 ตัวได้อย่างชัดเจน



เรียนรู้โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก ทำให้เด็ก
มีความสุข จากการฝึก

IDEA KIT, BRIGHT และ BRAINUP

การค้นหาค้นหาตัวเอง

Self Discovery

เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความรู้สึก
นึกคิดของตนอย่างอิสระในการเล่น
ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา
สนุกสนานกับวิธีเล่นในรูปแบบต่างๆ
ตามความคิดของตนเอง เสริมสร้าง
ให้เด็กรู้จักตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งจะนำไป
สู่ความสำเร็จที่ได้ลงมือทำ

จินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์

Imagination & Creativity

กระตุ้นให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิด
ริเริ่มสร้างสรรค์ เรียนรู้เรื่องขนาด สี สัน
รูปทรงต่างๆ กระตุ้นความสนใจผ่านสีสันที่สะดุดตา

การแก้ปัญหา Problem Solving

ฝึกการแก้ไขปัญหา
ลองผิดลองถูก การใช้เหตุผล
ตอบสนองต่อความคิด
ฝึกทักษะการสังเกต

ทักษะทางสังคม

Social Skills

สร้างเสริมบุคลิกลักษณะพื้นฐานที่ดีให้แก่เด็ก
พัฒนาการเรียนรู้ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
ช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีทางสังคม เช่น
การแบ่งปัน (Sharing) การผลัดเปลี่ยน (Turn
Taking) การช่วยเหลือ (Co-operation)
การอดทนต่อการรอคอย และความยืดหยุ่น
(Flexibility)

ทักษะพัฒนา กล้ามเนื้อมัดเล็ก

Fine Motor Skills

พัฒนาประสาทสัมผัส อันได้แก่ ตา กายสัมผัส
และการรับรู้ได้อย่างเหมาะสม เสริมกล้ามเนื้อ
และการประสานสัมพันธ์ ฝึกทักษะการใช้
กล้ามเนื้อมัดเล็กของนิ้วมือให้ทำงานอย่างมี
ประสิทธิภาพ ประสานสัมพันธ์ระหว่างสายตา
กับมือ

เชื่อมโยงการเรียนรู้รอบด้าน ผ่านการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ

BRIGHT
ฉลาดเรียนรู้

IDEAKIT
ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์
AKSORN NEX | STEM



BrainUp
ฉลาดคิด พิชิตปัญหา

สร้างสรรค์การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning
ผ่านกิจกรรมในห้องเรียนด้วยแบบฝึกและบัตรกิจกรรมจาก
ชุดสื่อฯ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

บูรณาการกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วย **ชุดสื่อฯ IDEA KIT** ที่เปิดโอกาส
ให้เด็กได้คิด แสดงออกและสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนได้พัฒนา
ด้านร่างกาย (เคลื่อนไหว กล้ามเนื้อ มิติสัมพันธ์ เป็นต้น) ด้าน
อารมณ์ และด้านสังคมด้วยการทำงานร่วมกัน

เพิ่มประสิทธิภาพกับการฝึกซ้ำย้ำทวน ด้วยแบบฝึก **BrainUp** ให้เด็ก
ได้ฝึกคิดและแก้ปัญหาย่างเป็นระบบตามแบบกระบวนการคิดเชิง
คำนวณ เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา
ต่อไป

เชื่อมจุดต่อเส้น เล่นเป็นความรู้ ก้าวแรกสู่นวัตกรรม

IDEA KIT ชุดสื่อฯ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เด็กได้ฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ และลงมือปฏิบัติ เสริมสร้างพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน



- ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านในเด็กปฐมวัย:

ร่างกาย ทักษะการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดเล็ก สหสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ และการรับรู้ทางสายตา

อารมณ์ ฝึกสมาธิและสุนทรีย์ผ่านการเล่น

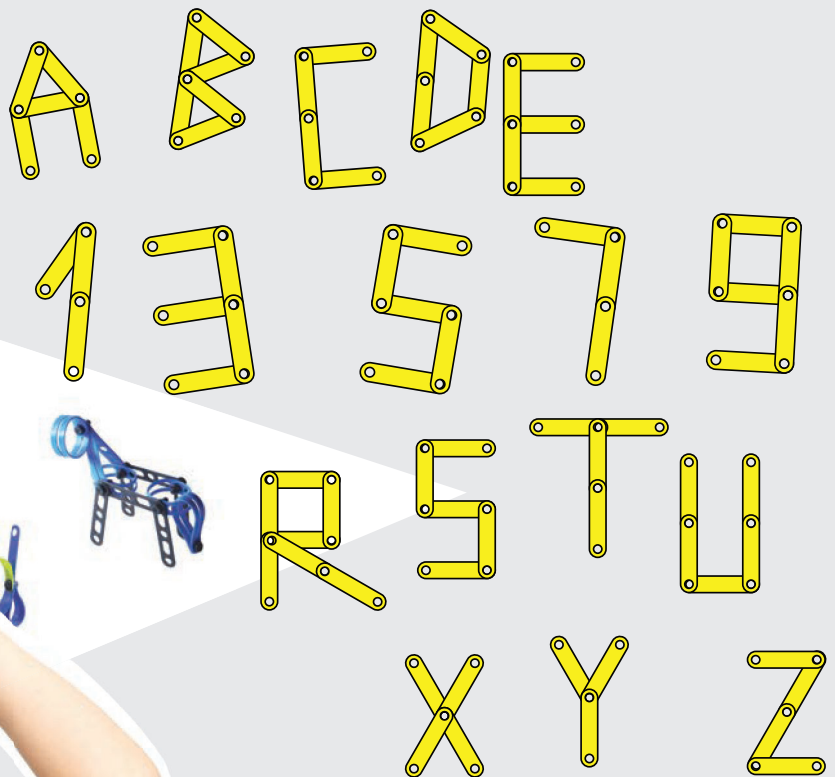
สังคม ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น

สติปัญญา กระตุ้นพัฒนาการของสมอง

- พัฒนาสมอง กระตุ้นให้เปิดรับการเรียนรู้ (ตามแนวคิด Brain-Based Learning)

- เป็นเครื่องมือสำหรับคุณครูในการประดิษฐ์ชิ้นงาน สื่อ ตัวอักษร ตัวเลข หรือรูปทรงต่างๆ หรือเป็นสื่อเพื่อประกอบการเล่านิทาน

- สร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในห้องเรียน



วิธีโอเนะนำการใช้

ชุดสื่อ IDEA KIT ประกอบด้วย

1. โครงสร้างพื้นฐาน



IDEA KIT ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยโครงสร้างพลาสติกชนิดแบนขนาดสั้นและยาว แหวน นอตหลายขนาด สร้างจากพลาสติกคุณภาพสูง ยืดหยุ่น ทนทาน แข็งแรง และคงทน สีสวยสด สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นอะไรก็ได้ ตามจินตนาการ มีสองรุ่นคือ **IDEA KIT 580+** และ **IDEA KIT 630+**



2. บัตรกิจกรรม Creative Idea Cards

ช่วยครูจัดกิจกรรมในห้องเรียน เพื่อเสริมความเข้าใจ เรื่องโครงสร้าง และต่อยอดไอเดียให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

Creative Idea Cards



ใช้ร่วมกับสื่อ BRIGHT วลาดเรียนรู้



ต่อยอดการเรียนรู้ในห้องเรียนด้วยแบบฝึก BRIGHT พร้อมบัตรกิจกรรม BRIGHT Activity Cards เพื่อพัฒนาสมองและพื้นฐานการเรียนรู้ด้านกระบวนการคิด ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

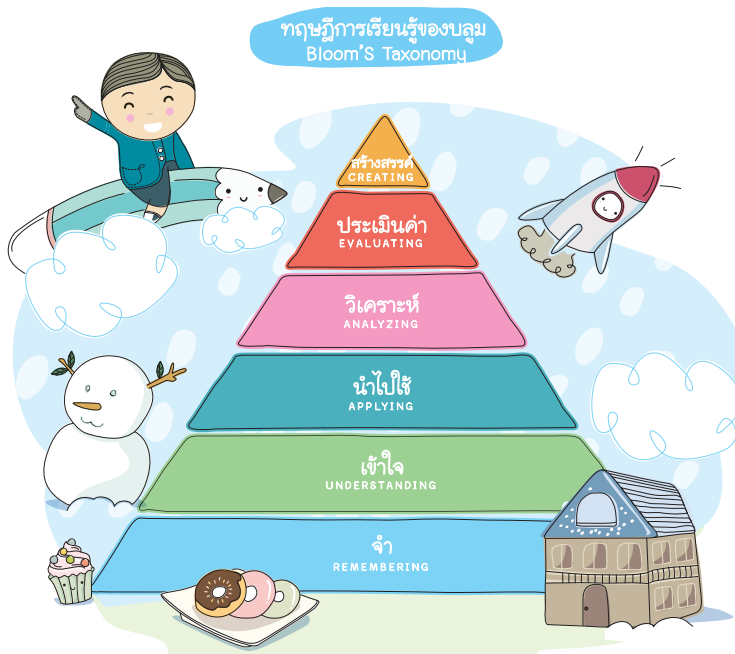
-ชมรายละเอียดชุดสื่อ BRIGHT ได้ที่หน้า 14-



Idea Kit

BRIGHT

ฉลาดเรียนรู้



BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

ชุดสื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้และกระบวนการคิดผ่านแนวคิด Brain-based Learning และ Creativity-based Learning

ชุดสื่อฯ เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกายและสติปัญญา มุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการคิด พร้อมสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ เตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นอย่างมีคุณภาพ เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวและชีวิตประจำวัน

- สร้างพื้นฐานทางการเรียนรู้ กระตุ้นพัฒนาการตามช่วงวัย
- ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ผ่านตรรกะทางคณิตศาสตร์
- จัดกระบวนการเรียนรู้ตามลำดับจากง่ายไปสู่ยากตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy)
- บูรณาการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย ความคิด จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
- เชื่อมโยงความรู้กับสิ่งรอบตัวและชีวิตประจำวัน เพื่อให้เข้าใจ เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

ใช้ร่วมกับชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ IDEAKIT

ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ เหมาะที่จะใช้ควบคู่กับชุดสื่อฯ IDEAKIT ที่เปิดโอกาสให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมสร้างสรรค์พัฒนาต่อยอดจากแบบฝึกของ BRIGHT ให้เด็กๆ ได้ลงมือสร้างสรรค์ตามบัตริยกรรม ช่วยพัฒนาการด้านร่างกาย (กล้ามเนื้อมัดเล็ก) ด้านจิตใจ อารมณ์ และฝึกสมาธิ ตลอดจนฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์

-สามารถชมรายละเอียดชุดสื่อฯ IDEAKIT ได้ที่หน้า 12-

ใช้ร่วมกับ BrainUp ฉลาดคิด พิชิตปัญหา

แบบฝึก BrainUp ช่วยต่อยอดจากกิจกรรมการเรียนรู้ของชุดสื่อฯ BRIGHT ส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดอย่างเป็นระบบ สร้างพื้นฐานกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) เตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนต่อในระดับประถมศึกษา

-ชมรายละเอียดชุดสื่อฯ BrainUp ได้ที่หน้า 18-

BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ 1 ชุด ประกอบด้วย

1. แบบฝึก BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

2. บัตรกิจกรรมฉลาดเรียนรู้ BRIGHT Activity Cards 3 ชุด

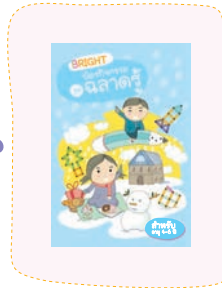
ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ ประกอบไปด้วย

แบบฝึก BRIGHT
ฉลาดเรียนรู้



แบบฝึกที่จะฝึกให้น้อง ๆ ได้ความรู้ตามระดับของ Bloom's Taxonomy คือ จำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ ประเมินค่า สร้างสรรค์ ตามพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

ชุดบัตรกิจกรรมฉลาดเรียนรู้ BRIGHT Activity Card
แบ่งเป็น 3 ประเภท



บัตรกิจกรรม
ชุดฉลาดรู้

ฝึกทักษะความรู้พื้นฐานมาประยุกต์ และลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริง พร้อมคำถามต่อยอดกระตุ้นกระบวนการคิด



บัตรกิจกรรม
ชุดฉลาดคิด

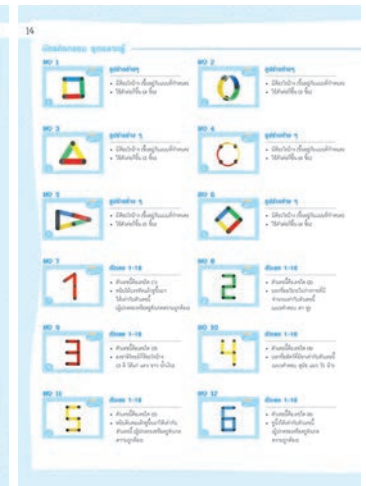
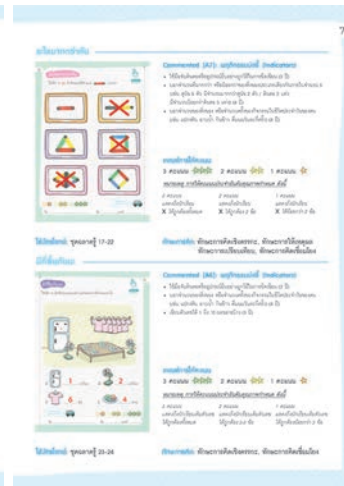
ฝึกทักษะการคิดอย่างมีระบบ มีขั้นมีตอน และเป็นเหตุเป็นผล พร้อมคำถามต่อยอดกระตุ้นกระบวนการคิด



บัตรกิจกรรม
ชุดฉลาดเชื่อมโยง

ฝึกทักษะการคิดเชื่อมโยงจากความรู้ในเรื่องต่าง ๆ พร้อมคำถามต่อยอดกระตุ้นกระบวนการคิด

3. คู่มือครู แนะนำการใช้งานชุดสื่อฯ (ไฟล์ดิจิทัลสำหรับดาวน์โหลด)



ทำซ้ำอีกครั้ง

แบบฝึกพัฒนาผู้เรียนแต่ละช่วงวัย ให้ได้ความรู้ตามระดับของ Bloom's Taxonomy: จำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ ประเมินค่า สร้างสรรค์ โดยเริ่มจากระดับง่าย (จำ) ไปสู่ระดับสูง (สร้างสรรค์)



โจทย์พัฒนากระบวนการคิด



ภาพประกอบสีสันสวยงาม
เสริมสร้างจินตนาการทางการเรียนรู้



เชื่อมโยงกับชุดบัตรกิจกรรมฉลาดรู้
BRIGHT Activity Cards

มีการประเมินผลโดยใช้เกณฑ์คะแนน (Scoring Rubrics) เพื่ออธิบายความสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียน

เกณฑ์สรุปผลคะแนน จากการเก็บคะแนนแบบฝึกชุด BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

สำหรับระดับปฐมวัย อายุ 3-5 ปี และ 4-6 ปี

ได้คะแนน 35-51 สรุปผลการทำงานดี	ได้คะแนน 18-34 สรุปผลการทำงานปานกลาง	ได้คะแนน 1-17 สรุปผลการทำงานไม่ดี ต้องปรับปรุง
------------------------------------	---	---

(ด้านล่างของกิจกรรมแต่ละหน้าจะมีแบบการให้คะแนน)

สำหรับระดับประถมศึกษา อายุ 5-7 ปี / 6-8 ปี / 7-9 ปี / 8-10 ปี / 9-11 ปี และ 10-12 ปี

ได้คะแนน 43-63 สรุปผลการทำงานดี	ได้คะแนน 22-42 สรุปผลการทำงานปานกลาง	ได้คะแนน ต่ำกว่า 22 สรุปผลการทำงานไม่ดี ต้องปรับปรุง
------------------------------------	---	---

(ด้านล่างของกิจกรรมแต่ละหน้าจะมีแบบการให้คะแนน)

เกณฑ์การประเมินคะแนนตามระดับคุณภาพของชุดบัตรกิจกรรม BRIGHT Activity Cards

ประเด็นที่ประเมิน	เกณฑ์การประเมินเป็นคะแนน		
	3	2	1
1. ความถูกต้องในการประกอบโครงสร้าง IDEA KIT ตามบัตรกิจกรรม	สามารถทำตามคำสั่งได้ 100%	สามารถทำตามคำสั่งได้ บางส่วน 50% - 99%	สามารถทำตามคำสั่งได้ ค่อนข้างน้อยมาก ต่ำกว่า 50%
2. ความประณีตของชิ้นงาน	ชิ้นงานมีความเรียบร้อย ไม่บิดเบี้ยวไปมา มีการประกอบบอดี้ได้แน่นหนา ไม่ทำให้โครงสร้างหลุดจากกันเลย	ชิ้นงานค่อนข้างมีความเรียบร้อย อาจบิดเบี้ยวไปมาบ้าง มีการประกอบบอดี้ได้ค่อนข้างแน่นหนา เมื่อลองขยับก็ไปทำให้โครงสร้างหลุดจากกัน	ชิ้นงานไม่มีความเรียบร้อย บิดเบี้ยวไปมา มีการประกอบบอดี้ได้ ไม่แน่นหนา ทำให้โครงสร้างหลุดจากกันได้ง่าย
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	สามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องทั้งหมดด้วย ความรวดเร็ว	แก้ปัญหาได้ค่อนข้างง่ายและคำตอบถูกต้องทั้งหมด	แก้ปัญหาได้ค่อนข้างยาก และคำตอบถูกต้องบางส่วน

เกณฑ์สรุปผลคะแนน

บัตรกิจกรรมฉลาดรู้ 24 ใบ	บัตรกิจกรรมฉลาดคิด 20 ใบ	บัตรกิจกรรมฉลาดเชื่อมโยง 20 ใบ
ต่ำกว่า 25 ปรับปรุง	ต่ำกว่า 21 ปรับปรุง	ต่ำกว่า 21 ปรับปรุง
25 - 48 ปานกลาง	21 - 40 ปานกลาง	21 - 40 ปานกลาง
49 - 72 ดี	41 - 60 ดี	41 - 60 ดี

ดาวน์โหลด
เฉลย BRIGHT
ฉบับสมบูรณ์



เฉลยฉบับสมบูรณ์
พร้อมให้ดาวน์โหลด

บัตรกิจกรรม BRIGHT Activity Cards ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติโดยใช้ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ IDEA KIT หลังจากที่ได้ฝึกสมองและร่างกายจากการทำแบบฝึกหัดมาแล้ว ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน โดยนำความรู้ที่ได้เรียนมาปฏิบัติ ชุดบัตรกิจกรรมแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้



ชุดฉลาดรู้ ต่อความคิด...เติมความรู้

ฝึกทักษะความรู้พื้นฐาน ประยุกต์และลงมือปฏิบัติ
ในสถานการณ์จริง



ชุดฉลาดคิด

ไอเดียสร้างสรรค์...จัดสรรความคิด

ฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนและ
เป็นเหตุเป็นผล พร้อมโจทย์คำถามต่อยอดความรู้



ชุดฉลาดเชื่อมโยง มิติสัมพันธ์...สร้างสรรค์กระบวนการคิด

ฝึกทักษะการคิดเชื่อมโยงจากความรู้ในเรื่องต่างๆ
พร้อมโจทย์คำถามที่ช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดของเด็ก

BrainUp

ฉลาดคิด พิชิตปัญหา

กระบวนการคิดเชิงคำนวณ
Computational Thinking

การแบ่งย่อยปัญหา
(Decomposition)

แบ่งปัญหาหรือสิ่งต่างๆ
ออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้ง่ายต่อ
การแก้ปัญหา

การคิดเชิงนามธรรม
(Abstraction)

มองและระบุปัญหาหลักหรือ
สิ่งที่จำเป็นได้



การเข้าใจรูปแบบ
(Pattern Recognition)

หารูปแบบหรือลักษณะสิ่งต่างๆ
ที่มักเกิดขึ้นเหมือนกัน

การออกแบบขั้นตอน
(Algorithm Design)

ออกแบบลำดับขั้นตอนของ
การแก้ปัญหา



พัฒนาระบบการคิดอย่างเป็นระบบ

ด้วยแบบฝึก BrainUp ฉลาดคิด พิชิตปัญหา ชุดสื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ คิดแก้ปัญหา และคิดสร้างสรรค์ เตรียมความพร้อมด้านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) ซึ่งเป็นแนวคิดและพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณในระดับชั้นประถมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)



- พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)
- มีรูปแบบโจทย์ปัญหาหลากหลายให้ครูผู้สอนเลือกใช้
- เน้นการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและสิ่งรอบตัว
- ช่วยพัฒนาการคิดขั้นสูงตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy)
- สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2560
- พร้อมเกณฑ์การประเมินกระบวนการคิด อำนวยความสะดวกกับครูผู้สอน
- แบบฝึกสีสันสดใส เข้าใจง่าย ดึงดูดความสนใจของเด็ก พร้อมประกาศนียบัตรสำหรับเด็กท้ายเล่ม เป็น Portfolio ผลงานการเรียนรู้ประจำปี สร้างความภูมิใจให้กับเด็ก

BRIGHT, IDEA KIT และ BRAINUP เชื่อมโยงการเรียนรู้รอบด้าน ผ่านการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ

สร้างสรรค์การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ผ่านกิจกรรมในห้องเรียนด้วยแบบฝึกและบัตรกิจกรรมจาก ชุดสื่อฯ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ บูรณาการกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วย ชุดสื่อฯ IDEA KIT ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด แสดงออกและสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนได้พัฒนาด้านร่างกาย (เคลื่อนไหว กล้ามเนื้อ มิติสัมพันธ์ เป็นต้น) ด้านอารมณ์ และด้านสังคมด้วยการทำงานร่วมกัน

เพิ่มประสิทธิภาพกับการฝึกซ้ำย้ำทวน ด้วยแบบฝึก BrainUp ให้เด็กได้ฝึกคิดและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบตามแบบกระบวนการคิดเชิงคำนวณเพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาต่อไป



ให้เด็กๆ ได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพไปกับ BrainUp

การแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน

เรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก

• **ฉันเหมือนอะไร**

1 ฉันมีรูปร่างเหมือน



2 ฉันมีรูปร่างคล้ายรูปสี่เหลี่ยม □ เท่ากับ _____ รูป
ฉันมีรูปร่างคล้ายรูปสามเหลี่ยม △ เท่ากับ _____ รูป
ฉันมีรูปร่างคล้ายรูปวงกลม ○ เท่ากับ _____ รูป

3 แล้วถ้าจะสร้างรูปนี้เด็ก ๆ ต้องทำอะไรบ้าง
ให้เด็ก ๆ ลองจินตนาการว่ารูปร่างต่าง ๆ มีชิ้นส่วนอะไรบ้าง
และลองวาดออกมาดูสิ












• **กิจกรรมที่ 1**

• **จิตรกรตัวน้อย**

ให้เด็ก ๆ ฝึกการระบายสีรูปร่าง และระบายสีให้สวยงาม และฝึกอ่านออกเสียงรูปร่างนั้น

สามเหลี่ยม =  สี่เหลี่ยม = 

วงกลม =  สี่เหลี่ยมจัตุรัส = 

• **กิจกรรมที่ 2**

• **นักวาดตัวจิ๋ว**

ให้เด็ก ๆ วาดรูปร่างและขนาดที่แตกต่างกันออกไป ให้มีขนาดที่ภาคพื้นแบบมากที่สุด โดยไม่ให้มีรูปร่างซ้ำ

1. สี่เหลี่ยม



• **กิจกรรมที่ 3**

• **เติมสีให้ฉันหน่อย**

ให้เด็ก ๆ ฝึกการระบายสีรูปร่าง และระบายสีให้สวยงาม โดยมีเงื่อนไขว่า

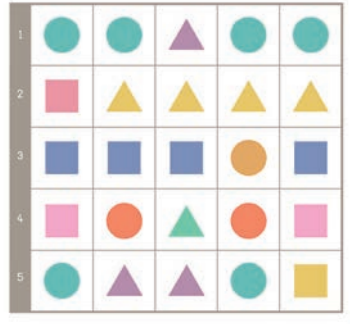
วงกลม ระบายสีส้ม
สี่เหลี่ยม ระบายสีฟ้า
สามเหลี่ยม ระบายสีเขียว



• **กิจกรรมที่ 4**

• **อะไรเรื่อย ไม่เข้าพวก**

ให้เด็ก ๆ ฝึกการระบายสีรูปร่างที่ไม่เข้าพวก



เน้นการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา

ในชีวิตประจำวัน

• **กิจกรรมที่ 26**

• **เขียนวันเกิด**

ให้เด็ก ๆ เขียนอายุตนเองลงใน □ และระบายสีภาพเขียนให้เท่ากับอายุของตนเอง



ฉันอายุ _____ ปี



มีเกณฑ์การประเมินผลกระบวนการคิดท้ายกิจกรรม

แบบประเมินผล



แบบประเมินผลการเรียนรู้

ชื่อ - นามสกุล _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

กิจกรรม	เวลา	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนนที่ได้ (คะแนน)
ความรู้			
1. จินตนาการ	10	3	
2. จินตนาการ	12	3	
3. จินตนาการ	14	3	
4. จินตนาการ	17	3	
5. จินตนาการ	19	3	
6. จินตนาการ	20	3	
7. จินตนาการ	22	3	
8. จินตนาการ	25	3	
9. จินตนาการ	27	3	
10. จินตนาการ	28	3	
11. จินตนาการ	29	3	
12. จินตนาการ	32	3	
13. จินตนาการ	35	3	
14. จินตนาการ	37	3	
15. จินตนาการ	39	3	
ความคิดสร้างสรรค์			
16. จินตนาการ	41	3	
17. จินตนาการ	44	3	
18. จินตนาการ	45	3	
19. จินตนาการ	48	3	
20. จินตนาการ	50	3	

Cubetto

“การเขียนโค้ดสำหรับเด็ก
คือขั้นตอนแห่งการสร้างสรรค์
ที่เริ่มต้นขึ้นและจบลงด้วยผลงาน”

Cubetto: คิวเบตโต

สื่อการเรียนการสอนเรื่องโค้ดดิ้ง
โดยไม่ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี



Cubetto (คิวเบตโต): หุ่นยนต์ไม้ผู้เป็นมิตร

ให้เด็กๆ เรียนรู้พื้นฐานและ คอนเซ็ปต์การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ผ่านการผจญภัยและเล่นกับอุปกรณ์และหุ่นยนต์ไม้ ผ่านการจับวางบล็อก การเขียนโค้ด บนกระดานเพื่อสั่งการทำงานในทิศทางต่างๆ ของเจ้าหุ่นยนต์ไม้ Cubetto

จับต้องได้ ไม่ใช่จอ

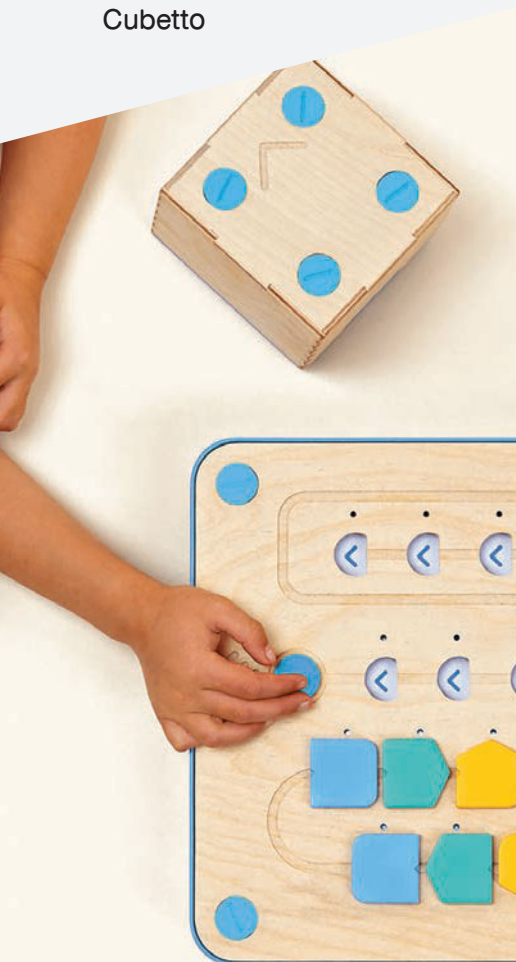
สื่อการเรียนการสอนที่ “จับต้องได้” ทำให้เด็กอายุเพียง 3 ขวบก็สามารถสั่งงานและควบคุมหุ่นยนต์ด้วยบล็อกที่แทนค่าคำสั่งในการเขียนโปรแกรม ทำให้เด็กเข้าใจและซึมซับคอนเซ็ปต์ของการเขียนโปรแกรมได้โดยไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์

สนุกเรียน สนุกเล่น

เด็กๆ สามารถเรียนรู้ ซึมซับคอนเซ็ปต์และตรรกะในการเขียนโปรแกรม ผ่านการเล่นอย่างสนุกสนาน ด้วยโจทย์ที่ครูสามารถปรับเปลี่ยนและเพิ่มระดับความท้าทายได้หลากหลาย เป็นการปูพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณในระดับประถมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางฯ

สื่อสารผ่านการเล่าเรื่อง

ฝึกการเล่าเรื่องราวต่างๆ บนแผนที่การเดินทางของเจ้าหุ่นยนต์ไม้ Cubetto การคาดการณ์ที่แม่นยำ ตอนวางบล็อกคำสั่ง ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร การฟัง การถามคำถาม และการตอบสนองด้วยความคิดเห็นที่เหมาะสม รวมถึงการลำดับเรื่องราวและประสบการณ์ ตลอดจนการนำเสนอและอธิบายความคิดเห็นของตนเองอีกด้วย



Cubetto ช่วย กระตุ้นพัฒนาการ ทั้ง 4 ด้าน



Cubetto

การเล่าเรื่องราวต่างๆ บนแผนที่ การเดินทางของเจ้าหุ่นยนต์ไม้ Cubetto การคาดการณ์ที่แม่นยำตอนที่ย่าง
บล็อกคำสั่ง การตอบสนองด้วยความคิดเห็นที่เหมาะสม คำถาม หรือการกระทำต่างๆ ล้วนทำให้เด็กๆ ได้ฝึกฝน
ทักษะการฟัง และพวกเขายังได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร การเล่าเรื่อง และการอธิบายความคิดของตนเองอีกด้วย

กระตุ้นพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน



1. การเคลื่อนไหวร่างกาย

เด็กๆ จะได้เคลื่อนไหวร่างกายไปรอบๆ แผนที่
ได้วางแผนหลบหลีกเจ้าอุปสรรค ที่มีอยู่ทั่วแผนที่
 และได้ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กในการหยิบวาง
บล็อกคำสั่งบนบอร์ดควบคุมที่สัมผัสได้



2. อารมณ์

สร้างทัศนคติความมุ่งมั่นสำเร็จ ความพยายาม
และความมั่นใจและภูมิใจในตนเองจากการ
ได้ทดลองทำ ลองผิดลองถูกจนสำเร็จ



3. สังคม

การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ฝึกทักษะการทำงาน
ร่วมกับผู้อื่นและการปฏิสัมพันธ์



4. สติปัญญา

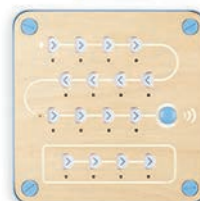
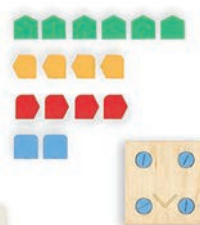
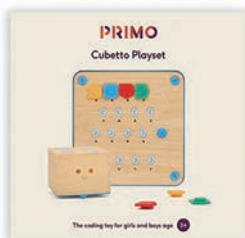
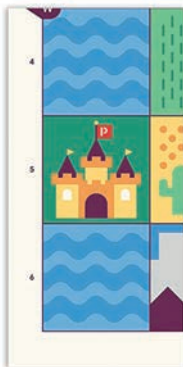
นอกจากคอนเซ็ปต์และพื้นฐานการเขียน
โปรแกรม เด็กๆ ยังได้ฝึกกระบวนการและทักษะ
ในด้านอื่นๆ อีกด้วย:

ด้านคณิตศาสตร์ เด็กๆ จะฝึกฝนเรียงจำนวน
และตัวเลขในการลำดับ การจัดวางบล็อก เพื่อพา
เจ้า Cubetto เคลื่อนจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง
ได้สำเร็จ

ด้านตรรกะและเหตุผล การเพิ่ม การลด
การกำหนดทิศทาง การคาดการณ์ที่แม่นยำ
สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้านตรรกะ และ
ความเป็นเหตุเป็นผลให้กับเด็กๆ

ชุดอุปกรณ์

แผนที่และคู่มือจัดกิจกรรม แผนที่ที่สร้าง
เรื่องราวหรือโจทย์ในการเรียนรู้แบบไม่จำกัด
พร้อมคู่มือเริ่มต้นการ
จัดกิจกรรม เป็น
แนวทางให้กับครูผู้สอน
เมื่อคุ้นเคยกับกิจกรรม
และอุปกรณ์ คุณครู
สามารถออกแบบโจทย์
และเรื่องราวการผจญภัย
ให้เด็กๆ ได้เรียนรู้แบบ
ท้าทายและสนุกสนาน
มากขึ้น



โค้ดดิ้งบล็อก

บล็อกภาษา
คอมพิวเตอร์ที่จับต้องและปรับเปลี่ยนได้
บล็อกแต่ละตัวนั้นแทนคำสั่งแต่ละอย่าง
และเมื่อนำมารวมกัน จะทำให้เกิด
โปรแกรมเพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

Cubetto หุ่นยนต์กล่องไม้ ที่เป็นผู้ช่วยครู
ในการนำพาเด็กๆ สู่โลกของการ
เขียนโปรแกรม อย่างสนุกสนาน
และเป็นเครื่องมือให้ครูจัดกิจกรรม
การเรียนการสอนโค้ดดิ้งโดย
ไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์



วิดีโอแนะนำการใช้งาน

คอนโทรลเลอร์ วางบล็อกต่างๆ บนบอร์ด
เพื่อบอก Cubetto ให้ไปยังจุดหมาย กดปุ่มสีฟ้าแล้ว Cubetto จะทำงาน
ตามคำสั่ง ทำให้น้องๆ ได้ภูมิใจกับการโปรแกรมครั้งแรกของตัวเอง

ชุด บิทานพसानอักษร ชื่อผู้แต่ง: รศ.กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
1	ชุด บิทานพसानอักษร (1 ชุด = 18 เล่ม)	4021001	3,582		
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑ ก ฅ ฎ ฏ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๒ ข ช	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๓ บ ป ฬ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๔ ง ท ห	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๕ พ ฟ ฝ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๖ น ม ณ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๗ ผ ฝ ย	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๘ ช ซ ฑ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๙ ค ฅ ฌ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๐ ด ต	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๑ จ ฐ ฑ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๒ ว ร ล ส	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๓ อ ฮ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๔ ฆ ท ม	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๕ ณ ถ ม	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๖ ญ ถ บ	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๗ ฒ ต ม	199			
	นิทานพसानอักษร เล่ม ๑๘ ณ ถ น	199			

ชุด Kid's Kit สื่อเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
1	Kid's Kit สื่อเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ เล่ม 1	4135001	79		
2	Kid's Kit สื่อเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ เล่ม 2	4135002	79		
3	Kid's Kit สื่อเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยศิลปะ เล่ม 3	4135003	79		

ชุด แบบฝึกเตรียมความพร้อมทางการเรียนรู้ ชื่อผู้แต่ง: รศ.ดร.ดารณี ศักดิ์ศิริผล และคณะ

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
1	ชุดแบบฝึกเตรียมความพร้อมทางการเรียนรู้ (1 ชุด = 6 เล่ม)	9030001	1,124		
	แบบทดสอบทักษะทางการเรียนรู้: แบบทดสอบก่อนฝึก	174			
	เล่ม 1: ด้านการจำ การจำแนกภาพทางสายตา	194			
	เล่ม 2: ด้านการจำ การจำแนกทางการฟังและการเรียงลำดับ	194			
	เล่ม 3: ด้านทิศทางและการจัดกลุ่มสัมพันธ์	194			
	เล่ม 4: ด้านกิจกรรมสหสัมพันธ์ จำนวน ตัวเลขและการเปรียบเทียบ	194			
	แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียนรู้: แบบทดสอบหลังฝึก	174			

ชุด ฐานกรณ์สอนอ่านเขียน ชื่อผู้แต่ง: รศ.ดร.ดารณี ศักดิ์ศิริผล และคณะ

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
1	สื่อฐานกรณ์สอนอ่านเขียน: ชุด SMART LIP (Big Box)	9191004	4,980		
2	ฐานกรณ์สอนอ่านเขียน: ชุดบัตรภาพ	9191002	350		
3	ฐานกรณ์สอนอ่านเขียน: ชุดบัตรสัมผัส	9191003	450		
4	ฐานกรณ์สอนอ่านเขียน: ชุดบัตรรูปปาก	9191001	550		
5	ชุดแบบฝึกฐานกรณ์สอนเขียน 1 (1 ชุด = 3 เล่ม)	9031010	440		
	แบบฝึกฐานกรณ์สอนเขียน 1 เล่ม 1 ฝึกลีลามือ 13 เส้น	100			
	แบบฝึกฐานกรณ์สอนเขียน 1 เล่ม 2 ฝึกเขียนพยัญชนะ	180			
	แบบฝึกฐานกรณ์สอนเขียน 1 เล่ม 3 ฝึกเขียนสระและวรรณยุกต์	160			

ชื่อผู้สั่งซื้อ _____ ตำแหน่ง _____

ชื่อโรงเรียน _____ เบอร์โทรศัพท์ _____

ชุด IDEA KIT ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
☐ 1	IDEA KIT 580 pcs+ ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์	4811004	4,800		
☐ 2	IDEA KIT 630 pcs+ ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์	4811001	7,110		
	IDEA KIT	4,980			
	IDEA PLUS	2,130			

ชุด BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
☐ 1	ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี	4036001	4,304		
	คู่มือครูสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี				
	แบบฝึก BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี	497			
	ชุดบัตรกิจกรรม BRIGHT ACTIVITY CARDS สำหรับอายุ 3-5 ปี				
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดคิด สำหรับอายุ 3-5 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดเชื่อมโยง สำหรับอายุ 3-5 ปี	1,269			
☐ 2	แบบฝึก BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี	4136001	497		
☐ 3	ชุดบัตรกิจกรรม BRIGHT ACTIVITY CARDS สำหรับอายุ 3-5 ปี	4039001	3,807		
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดคิด สำหรับอายุ 3-5 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดเชื่อมโยง สำหรับอายุ 3-5 ปี	1,269			
☐ 4	ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 4-6 ปี	4036002	4,304		
	คู่มือครูสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 4-6 ปี				
	แบบฝึก BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 4-6 ปี	497			
	ชุดบัตรกิจกรรม BRIGHT ACTIVITY CARDS สำหรับอายุ 4-6 ปี				
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดรู้ สำหรับอายุ 4-6 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดคิด สำหรับอายุ 4-6 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดเชื่อมโยง สำหรับอายุ 4-6 ปี	1,269			
☐ 5	แบบฝึก BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 4-6 ปี	4136002	497		
☐ 6	ชุดบัตรกิจกรรม BRIGHT ACTIVITY CARDS สำหรับอายุ 4-6 ปี	4039002	3,807		
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดรู้ สำหรับอายุ 4-6 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดคิด สำหรับอายุ 4-6 ปี	1,269			
	บัตรกิจกรรม ชุดฉลาดเชื่อมโยง สำหรับอายุ 4-6 ปี	1,269			

ชุด BrainUp ฉลาดคิด พิชิตปัญหา

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
☐ 1	แบบฝึก BrainUp ฉลาดคิด พิชิตปัญหา สำหรับอายุ 3-5 ปี	4136026	85		
☐ 2	แบบฝึก BrainUp ฉลาดคิด พิชิตปัญหา สำหรับอายุ 5-7 ปี	4136027	85		

Cubetto

ลำดับ	ชื่อสินค้า	รหัสสินค้า	ราคา	จำนวน	รวมเงิน
☐ 1	Cubetto (คิวเบตโต) ชุดสื่อฯ เพื่อสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์	4621007	12,000		

สินค้านำเข้าใช้ระยะเวลาในการจัดส่ง 30-45 วัน

การพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเป็นองค์รวม

โดยการพัฒนาอย่างรอบด้านและสมดุลทั้ง 4 ด้านสำคัญ คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา สอดคล้องกับพัฒนาการและการทำงานของสมอง เพื่อให้เด็กเติบโตขึ้น เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และสามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ เป็น “เด็กดี เด็กเก่งและมีความสุข”



AKSORN
NEX

สั่งซื้อได้ที่ ร้านค้าหนังสือเรียนในจังหวัด
หรือติดต่อเจ้าหน้าที่บริหารการตลาด

รหัสสินค้า 4090003



8 859422 806101