



คู่มือการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชวนไขปริศนา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สารที่ควรเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก หน่วยโรงเรียนของพระราชามีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา ส่งเสริมทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ การคาดคะเนเหตุการณ์ การคิดอย่างมีเหตุผล การคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสถานการณ์ การบอกเล่าสถานการณ์ปัญหา คิดไตร่ตรองถึงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นของปัญหา การบอกเล่าและการวาดภาพวิธีการแก้ปัญหา โดยการดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษาชุดนี้จะมีภาพสถานการณ์และคำถามเป็นสื่อกระตุ้นให้เด็กคิดแก้ปัญหา ซึ่งในขณะที่เด็กเล่นเกมการศึกษา เด็กมีโอกาสดisplayความคิดเห็น ระดมความคิดและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีทักษะการคิดแก้ปัญหาที่เป็นระบบ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมการศึกษาชุดนี้จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน ครู ผู้ปกครอง และผู้สนใจ ขอขอบพระคุณ นายจิรศักดิ์ เจียงจิรศักดิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 1 คณะครู เด็กปฐมวัยโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 1 และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้คำปรึกษาแนะนำด้วยดีตลอดมา

ธณัชนันท์ พรหมแทนสุด



เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๖
คำชี้แจง	1
คำแนะนำ	2
เกมการศึกษาชุดที่ 1 ไข่น้อยไปโรงเรียน	
กิจกรรมที่ 1 เกมคูดีดี มีคำตอบ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”	3
กิจกรรมที่ 2 เกมไขปริศนาหาถู่ สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”	18
กิจกรรมที่ 3 เกมวาดภาพไขปัญหา สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”	40
บรรณานุกรม	54
ประวัติผู้จัดทำ	55
ใบอนุญาตให้ใช้สื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษา	56