

แบบฝึกเสริมทักษะ

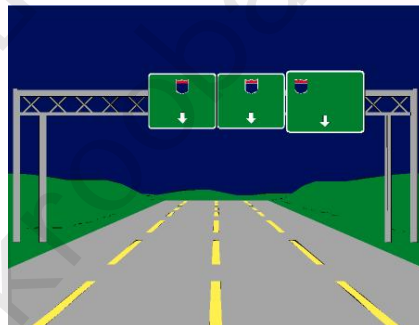
เกมการศึกษา

สาระการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา

สำหรับชั้นอนุบาลปีที่ 2

เล่มที่ 5

การคมนาคม



นางวันทนา ใจสงคราม

ครู คศ.2 วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนบ้านแม่บ่อทอง

อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบฝึกเสริมทักษะเกมการศึกษา สำหรับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการพัฒนาประสบการณ์ในการเล่นที่มีกระบวนการตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน จึงได้จัดทำแบบฝึกเสริมทักษะเกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมสาระการเรียนรู้ “สิ่งแวดล้อมรอบตัว” แยกตามหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งแต่ละหน่วยประกอบด้วยแบบฝึกทักษะเกมการศึกษาที่เน้นทักษะด้านต่างๆ เช่น เกมการจับคู่ , เกมการต่อภาพให้สมบูรณ์ , เกมการจัดหมวดหมู่ , เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เกมเรียงลำดับ , เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต), เกมหาความสัมพันธ์และเกมพื้นฐานการบวก มีจำนวน 8 เล่ม ดังต่อไปนี้

- | | |
|-----------|-------------------|
| เล่มที่ 1 | อาหาร |
| เล่มที่ 2 | ของเล่น |
| เล่มที่ 3 | ของใช้ |
| เล่มที่ 4 | หนังสือ |
| เล่มที่ 5 | การคมนาคม |
| เล่มที่ 6 | การสื่อสาร |
| เล่มที่ 7 | คณิตศาสตร์แสนสนุก |
| เล่มที่ 8 | วิทยาศาสตร์น่ารู้ |

ผู้จัดทำขอขอบคุณนางสาวสุชาดา ภูมิอมร ครูอันดับ คศ. 3 วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลทุ่งเสลี่ยม นางอัจฉรา บริสุทธิ์ ศึกษานิเทศก์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 2 นางสุภาพร บุญส่ง ครู คศ.4 โรงเรียนอนุบาลศรีนคร และนายนิพล คำแสน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแม่บ่อทอง ที่กรุณาให้คำแนะนำและเป็นพี่ปรึกษาในการจัดทำแบบฝึกเสริมทักษะเกมการศึกษา สำหรับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จนสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แบบฝึกเสริมทักษะเกมการศึกษา ชุดนี้คงจะเป็นประโยชน์ต่อครูอาจารย์และผู้สนใจโดยทั่วไป

สารบัญ

เผยแพร่บน
www.kroobannok.com

แบบฝึกเสริมทักษะเกมการศึกษา

สำหรับชั้นอนุบาลปีที่ 2

แนวคิดของเกมการศึกษา

1. เกมการจับคู่

เกมจับคู่ เป็นการจับคู่ของเป็นคู่ๆตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุดๆละตั้งแต่ 5 คู่ ขึ้นไป อาจเป็นการจับคู่ภาพหรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆก็ได้ เกมประเภทนี้สามารถจัดได้หลายชนิดได้แก่

1. การจับคู่สิ่งที่เหมือน เช่น

- จับคู่ภาพหรือสิ่งของที่เหมือนกันทุกประการ
- จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งของเดียวกัน
- จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน
- จับคู่ภาพสมบูรณ์กับงานเส้นประ
- จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก

2. การจับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกัน เช่น ไม้ขีด – ไฟแช็ค , เรือใบ–เรือแจว ฯลฯ

3. จับคู่ภาพหน้าที่ของอวัยวะต่างๆ

4. การจับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สิ่งของที่ใช้คู่กัน สัตว์แม่กับลูก, สัตว์กับอาหาร, สัตว์กับอวัยวะ, สัตว์กับที่อยู่, บุคคลกับเครื่องมือประกอบอาชีพ

5. การจับคู่สิ่งที่สัมพันธ์แบบตรงกันข้าม เช่น คนอ้วน-คนผอม, คนแก่-เด็ก, กล้องใหญ่-กล้องเล็ก ฯลฯ

6. การจับคู่ภาพเต็มกับภาพแยกส่วน

7. การจับคู่ภาพเต็มกับภาพชิ้นส่วนที่หายไป

8. การจับคู่ภาพที่ซ่อนกัน

9. การจับคู่ภาพที่มีเสียงสระเหมือนกัน เช่น กา- นก, จู- ปู ฯลฯ

10. เกมจับคู่ภาพที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน

11. เกมจับคู่แบบอุปมาอุปไมย

12. เกมจับคู่แบบอนุกรม

จุดประสงค์ของเกมการจับคู่

1. ฝึกทักษะการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
2. ฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
3. ฝึกให้เด็กมีคุณธรรมด้านต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบ วินัย

อุปกรณ์ แผ่นภาพจับคู่ภาพเหมือนกันทุกประการ

วิธีการเล่น

1. ให้เด็กจับคู่ภาพตามคำสั่ง เช่น จับคู่ภาพเหมือนกันทุกประการ
2. ตรวจสอบความถูกต้อง
3. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง

2. เกมการต่อภาพให้สมบูรณ์

เกมการต่อภาพให้สมบูรณ์ เกมประเภทนี้มีจำนวนชิ้นของภาพที่ตัดต่อดังแต่ 5 ชิ้นขึ้นไปซึ่งขึ้นอยู่กับความยากง่ายของภาพเหล่านั้น เช่น หากสีของภาพไม่มีความแตกต่างกันจะทำให้ยากแก่เด็กยิ่งขึ้น ภาพ ตัดต่ออาจเป็นภาพของสิ่งต่างดังต่อไปนี้

1. ภาพตัดต่อเกี่ยวกับคน สัตว์ พืช ผัก ผลไม้ ดอกไม้ สิ่งของ พาหนะ ตัวเลข ค่าของจำนวน ฯลฯ เพื่อฝึกพื้นฐานทางภาษาและคณิตศาสตร์
2. ภาพตัดต่อที่สัมพันธ์กับหน่วยการสอน เช่น การคมนาคม การจราจร กลางวัน กลางคืน วงจรชีวิต ฤดูฝน ป่าแสนสวย โรงเรียนของเรา บ้านของหนู วันสำคัญ เป็นต้น

จุดประสงค์ของเกมการต่อภาพให้สมบูรณ์

1. เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตรายละเอียดของภาพที่เหมือนกันหรือ ต่าง เกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย ฯลฯ
2. เพื่อฝึกการสังเกตและจำแนกลวดลาย
3. เพื่อฝึกให้เด็กมีคุณธรรมด้านต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบความมีระเบียบวินัย ฯลฯ

อุปกรณ์ ภาพตัดต่อที่จะให้เด็กทำ

วิธีการเล่น

1. ให้เด็กดูภาพที่สมบูรณ์ก่อนแล้วหยิบออกทีละชิ้น
2. ให้เด็กนำชิ้นส่วนที่แยกมาประกอบใหม่ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
3. ตรวจสอบความถูกต้อง
4. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง

3. เกมการจัดหมวดหมู่

เกมการจัดหมวดหมู่เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผ่นภาพหรือของจริงประเภทสิ่งของต่างๆเช่น

1. ภาพสิ่งต่างๆที่นำมาจัดเป็นพวกๆตามความคิดของเด็กที่มีจำนวนตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป อาจเป็นภาพของสิ่งต่อไปนี้

- ภาพที่จัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง สี ขนาด รูปทรงเรขาคณิตฯลฯ
- ภาพเกี่ยวกับประเภทของสัตว์ เช่น สัตว์บก สัตว์น้ำฯลฯ
- ภาพเกี่ยวกับประเภทของพืช ผัก ผลไม้ฯลฯ
- ภาพเกี่ยวกับประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน

2. วัสดุของจริง ซึ่งอาจมีจำนวนตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป เช่น

- กระดุมที่มีขนาดรูปร่าง สีต่างกันในการเล่นผู้เล่นอาจแยกเป็นกองๆ ตามขนาด รูปร่างหรือแยกตามสีก็ได้

- วัสดุต่างๆรวมกันได้ เช่น ผลไม้ พลาสติก เมล็ดพืช เปลือกหอย ก้อนหิน ตุ๊กตา รูปคน สัตว์ฯลฯ ผู้เล่นอาจแยกตามขนาดรูปร่าง สีหรือประเภทวัสดุก็ได้

จุดประสงค์เกมการจัดหมวดหมู่

1. เพื่อฝึกการสังเกต
2. เพื่อฝึกการคิดหาเหตุผล
3. เพื่อเรียนรู้และทักษะพื้นฐานต่างๆ
4. เพื่อฝึกให้เด็กมีคุณธรรมด้านต่างๆเช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบ วินัย

อุปกรณ์ แผ่นภาพเกมการแยกประเภทจัดหมวดหมู่

วิธีเล่น

1. ครูเล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพที่จะให้เด็กเล่น
2. ให้แยกภาพออกเป็นพวกๆ เช่นแยกตามประเภท ขนาด รูปทรงฯลฯ
3. ตรวจสอบความถูกต้อง
4. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง

4. เกมการวางภาพต่อปลาย(โดมิโน)

เกมวางภาพต่อปลาย(โดมิโน) เกมประเภทนี้มีหลายชนิด ประกอบด้วยชิ้นส่วนเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือสามเหลี่ยมตั้งแต่ 9 ชิ้นขึ้นไปภาพที่ปรากฏบนจออาจเป็นภาพสิ่งมีชีวิต สิ่งของเครื่องใช้ รูปภาพและรูปทรงเรขาคณิต จำนวนภาพกับตัวเลข ทำจากไม้หรือไม้อัดปราศจากเส้น(MDF)หรือกระดาษที่มีความแข็งแรงหนาประมาณ 5-6 มิลลิเมตร มีดังต่อไปนี้

1. เกมโดมิโนภาพเหมือน
2. เกมโดมิโนภาพสัมพันธ์

จุดประสงค์ของเกมวางภาพต่อปลาย(โดมิโน)

1. เพื่อฝึกการสังเกต
2. เพื่อฝึกการคิดหาเหตุผล
3. เพื่อฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
4. เพื่อฝึกประสาทสัมผัส
5. ฝึกให้เด็กมีคุณธรรมด้านต่างๆเช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบ วินัย

อุปกรณ์ 1. แผ่นภาพโดมิโนชุดรูปเหมือน-สีเหมือน

2. กระดาษขนาด 4 x 8 ซม. จำนวน 25 แผ่น

วิธีการเล่น

4. สนทนาเกี่ยวกับภาพที่จะให้เด็กเล่น
5. ให้เด็กฝึกภาพบนกระดาษขนาด 4 x 8 ซม. ตามที่กำหนดไว้
6. ตรวจสอบความถูกต้อง
7. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง

5. เกมเรียงลำดับ

เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไป เช่น

1. การเรียงลำดับภาพและเหตุการณ์ต่อเนื่อง ประกอบด้วยภาพจำนวนหนึ่ง แสดงถึงเหตุการณ์ นิทาน เรื่องราวต่อเนื่องกัน หรือ การเจริญเติบโตของพืช วงจรชีวิตของสัตว์ ฯลฯ

2. การเรียงลำดับขนาด ความยาว ปริมาณ ปริมาตร จำนวน เช่น

ใหญ่-เล็ก, สั้น-ยาว, นก-เบา, มาก-น้อย

จุดประสงค์ของเกมเรียงลำดับ

1. เพื่อฝึกการสังเกต และจำแนกด้วยสายตา
2. เพื่อฝึกทักษะและพื้นฐานต่างๆ
3. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือ

4. เพื่อฝึกให้เด็กมีคุณธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย

อุปกรณ์ แผ่นภาพเกมการเรียงลำดับ

วิธีการเล่น

1. สนทนาเกี่ยวกับภาพที่จะให้เด็กเล่น
2. ให้เด็กเรียงภาพตามคำสั่ง เช่น เรียงลำดับรูปทรงจากใหญ่ไปหาเล็ก หรือจากเล็กไปหาใหญ่โดยใส่หมายเลข 1, 2, 3 หรือ 4 ตามลำดับ
3. ตรวจสอบความถูกต้อง
4. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง

6. เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ

เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลอตโต) เกมจะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลัก อีกจำนวนหนึ่งตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไปให้เด็กเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวข้องกับภาพหลัก

จุดประสงค์ เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลอตโต)

1. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ และจำแนก
2. เพื่อส่งเสริมการคิด หาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
3. เพื่อส่งเสริมการเล่นร่วมกัน
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณธรรมด้านต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย

อุปกรณ์

แผ่นภาพเกม(ลอตโต) ซึ่งประกอบด้วยแผ่นภาพรวมขนาดใหญ่ 1 ภาพ พร้อมแผ่นภาพย่อย ซึ่งมีจำนวนมากกว่าในแผ่นภาพรวม

วิธีเล่น

1. ให้สังเกตภาพใหญ่ก่อนว่าเป็นภาพอะไรและประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. สังเกตว่าภาพเล็กๆแต่ละภาพมีภาพใดบ้างที่อยู่ในภาพใหญ่
3. นำแผ่นภาพย่อยที่เหมือนกับในแผ่นภาพใหญ่ไปวางไว้ในที่ที่กำหนด
4. ตรวจสอบความถูกต้อง
5. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้ง

7. เกมการหาความสัมพันธ์

เกมการหาความสัมพันธ์เกมประเภทนี้มีภาพต่างๆ 5 ภาพเป็นแบบให้เด็กสังเกตตามลำดับของภาพ ส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพให้เด็กหาภาพที่ 3 ที่เป็นคำตอบ ที่จะทำให้ภาพทั้ง 3 เรียงลำดับถูกต้องตามต้นแบบ

จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก
2. เพื่อส่งเสริมการเล่นร่วมกัน
3. เพื่อส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหา
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณธรรมด้านต่างๆเช่นความมีระเบียบวินัย
ความรับผิดชอบ

อุปกรณ์ แผ่นภาพเกมหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด

วิธีเล่น

1. สนทนากับภาพที่จะให้เด็กเล่น
2. หาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนดในแต่ละกิจกรรม
3. ตรวจสอบความถูกต้อง
4. เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

8. เกมพื้นฐานการบวก

เกมพื้นฐานการบวกเป็นเกมที่ฝึกให้มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการรวมกันหรือการบวก โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพที่แสดงจำนวนต่างๆและมีภาพชิ้นส่วนตั้งแต่ 2 ภาพขึ้นไป ภาพชิ้นส่วนที่มีขนาดครึ่งหนึ่งของภาพหลัก
2. ให้เด็กหาภาพชิ้นส่วน 2 ภาพที่รวมกันแล้วมีจำนวนเท่ากับภาพหลักแล้วนำมาวางเทียบเคียงภาพหลัก

จุดประสงค์ของเกมพื้นฐานการบวก

1. เพื่อให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
2. เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
3. เพื่อฝึกการเล่นร่วมกัน
4. เพื่อฝึกให้เด็กมีคุณภาพด้านต่างๆเช่น ความรับผิดชอบ ,ความมีระเบียบวินัย

คำชี้แจงสำหรับครู

เพื่อการนำแบบฝึกเสริมทักษะเกมการศึกษานี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์
สำหรับนักเรียนมากยิ่งขึ้นครูควรทำความเข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแบบฝึกเสริมทักษะนี้ให้เข้าใจตลอดทั้งเล่ม
2. เตรียมแบบฝึกเสริมทักษะและเกมการศึกษาให้พร้อมและครบ
จำนวนนักเรียน
3. ก่อนเล่นเกมหรือทำแบบฝึกครูต้องอธิบายให้เด็กเข้าใจทุกครั้ง



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานต่างๆด้านการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบและแก้ปัญหา
2. เพื่อพัฒนาความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
3. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา
4. เพื่อฝึกให้มีคุณธรรมด้านความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย



고려산 고려산



แบบประเมินก่อนเรียน

고려산 고려산



คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่ภาพที่เหมือนกัน





กิจกรรมที่ 1



คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับส่วนของยานพาหนะที่ซ่อนไว้กับ
ภาพยานพาหนะที่สมบูรณ์

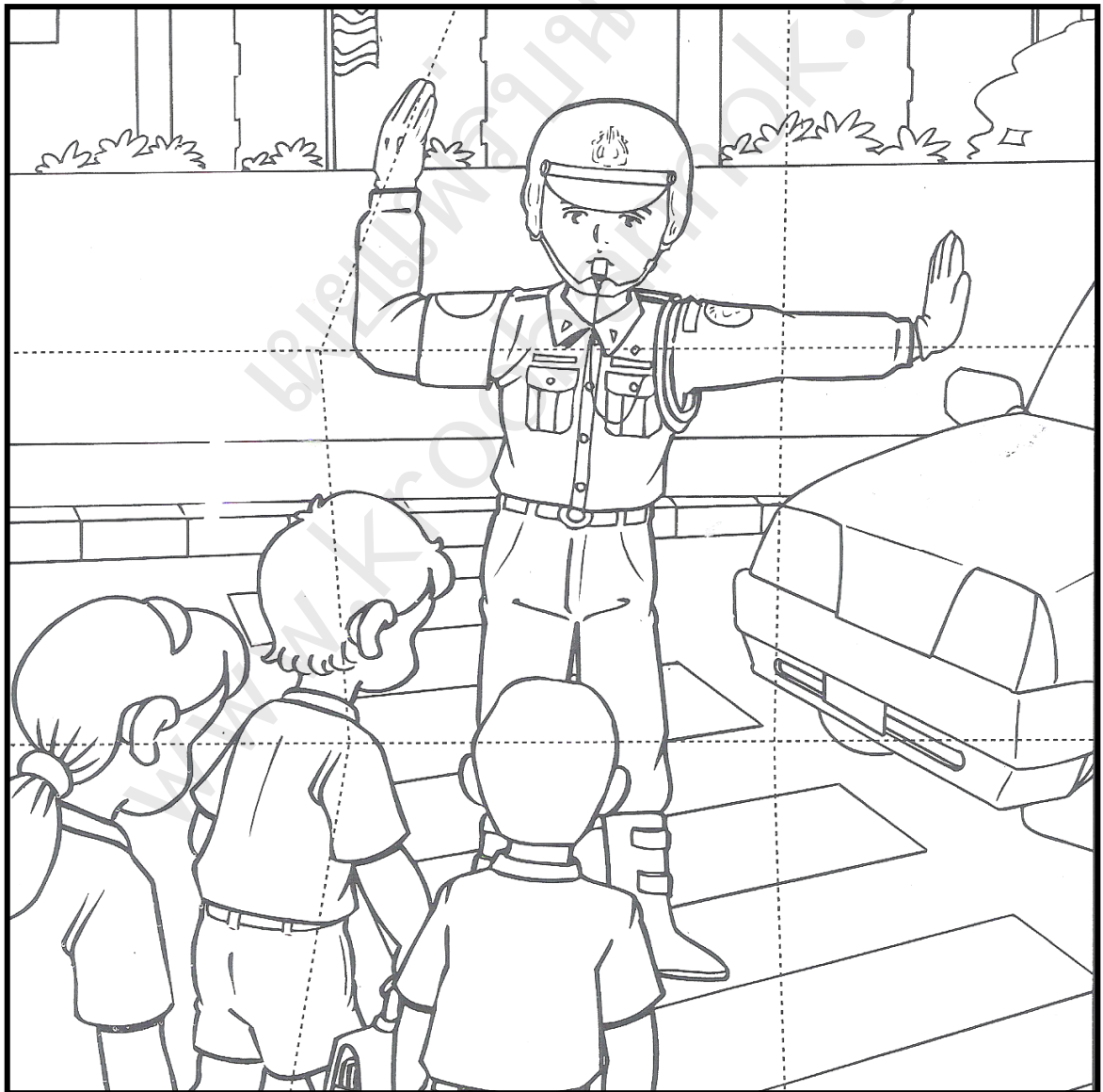




กิจกรรมที่ 2



คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำชิ้นส่วนมาต่อเป็นภาพให้สมบูรณ์





กิจกรรมที่ 3



คำชี้แจง : ให้นักเรียนช่วยกันจัดหมวดหมู่ประเภทของยานพาหนะ
โดยโยงภาพกับความสัมพันธ์



ทางบก



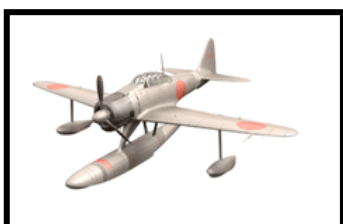
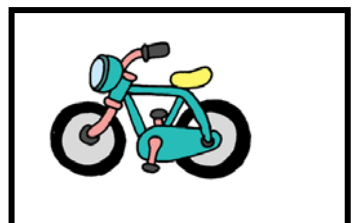
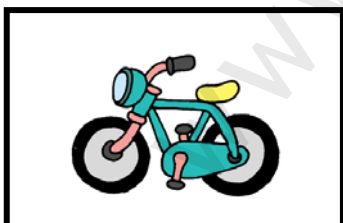
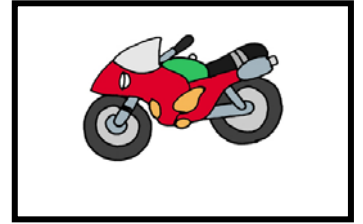
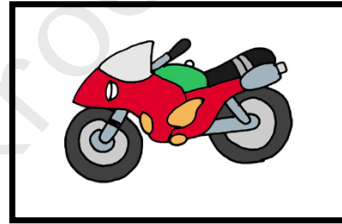
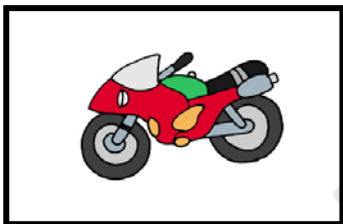
ทางน้ำ



ทางอากาศ

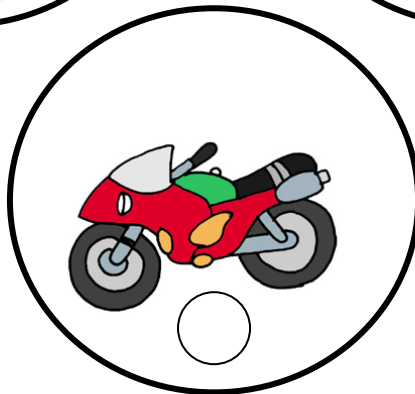
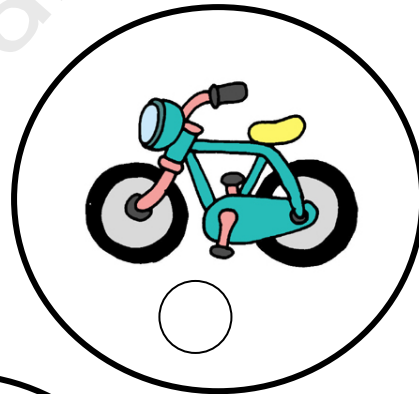
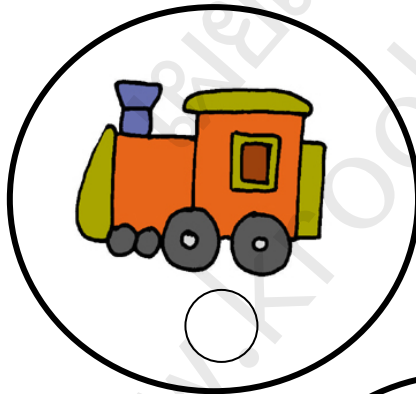
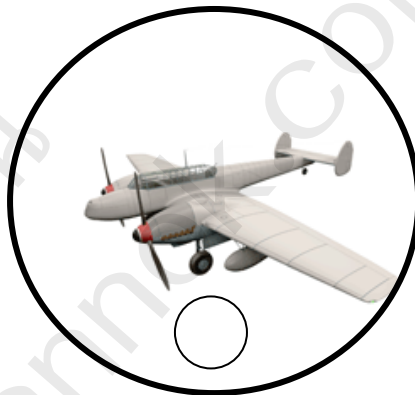
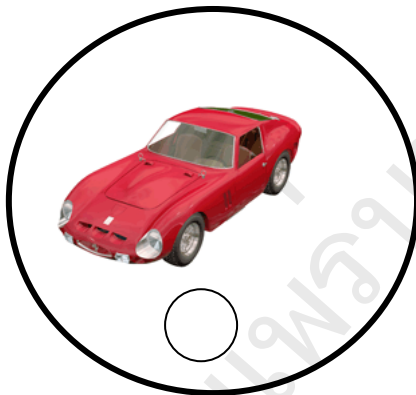
กิจกรรมที่ 4

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตัดภาพและฉีกภาพบนกระดาษแข็งตามแบบ
แล้วนำมาเล่นเกมโดมิโนยานพาหนะที่เหมือนกัน



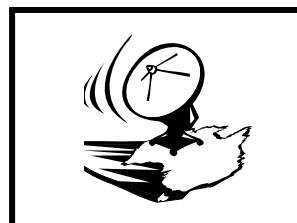
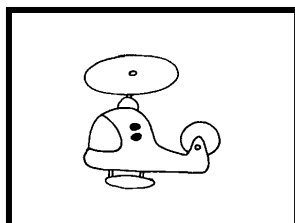
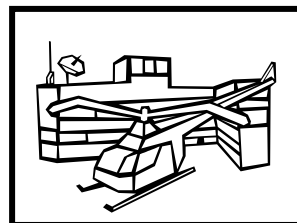
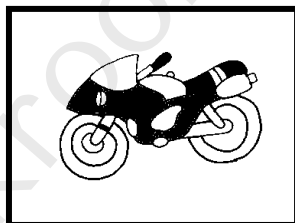
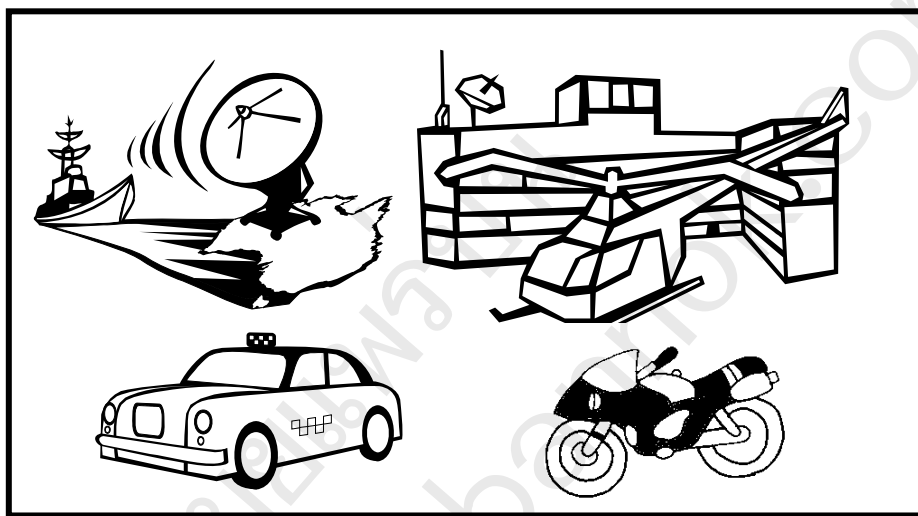
กิจกรรมที่ 5

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเรียงลำดับความเร็วของยานพาหนะจากช้าไปเร็ว
โดยเขียนหมายเลข 1, 2, 3, 4 หรือ 5 ลงใน



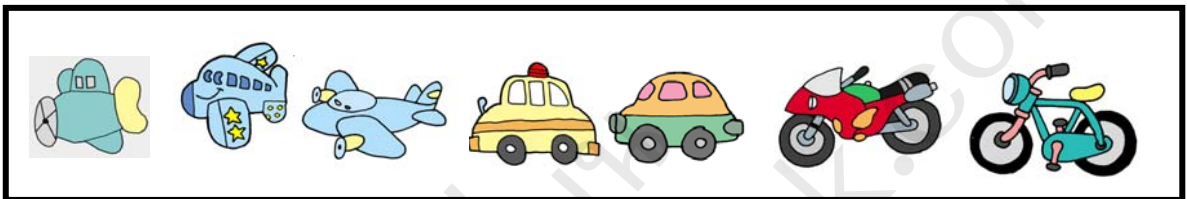
กิจกรรมที่ 6

คำชี้แจง : ให้นักเรียนระบายสีภาพข้างบนและระบายสีภาพ
ข้างล่างเฉพาะที่มีภาพอยู่ข้างบนให้เป็นสีเดียวกัน



กิจกรรมที่ 7

คำชี้แจง : ให้นักเรียนโยงภาพทางขวามือที่นำมาเติมในช่องซ้ายมือแล้ว
เรียงลำดับให้ถูกต้องตามแบบที่กำหนดให้



		?	☐	
		?	☐	
	?		☐	
	?		☐	
		?	☐	

กิจกรรมที่ 8

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ที่มีจำนวนข้างล่าง
เท่ากับจำนวนข้างบน

☐   ☐  ☐ 	☐   ☐  ☐ 
☐    ☐  ☐  	☐    ☐   ☐ 
☐     ☐   ☐  	☐     ☐   ☐  
☐    ☐    ☐   	☐      ☐   ☐   



แบบประเมินหลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่ภาพที่เหมือนกัน



บรรณานุกรม

- รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี.การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็น
ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการศึกษาทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึกหัด.ปริญญาานิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2542 (อัดสำเนา)
- วิชาการ,กรม. คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษาพุทธศักราช 2540.กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,2540.
- วิชาการ,กรม.หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546.กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว,2546.
- วิยดา บัวเพื่อน.การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยที่มีครู
ชี้แนะและเล่นด้วยตนเอง. ปริญญาานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531
- ศึกษาธิการ , กระทรวง. แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา.
กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว , 2536.
- ศึกษาธิการ , กระทรวง. คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ระดับก่อน
ประถมศึกษา.กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว , 2541.

เฉลยแบบฝึกกิจกรรม

แบบทดสอบก่อนเรียน

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 1

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 2

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 3

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 4

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 5

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 6

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 7

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

กิจกรรมที่ 8

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน

แบบทดสอบหลังเรียน

ให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน