



การพัฒนาการจัดประสบการณ์ แบบเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา

เรื่อง การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัย ใช้พยัญชนะไทย
ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา
ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ประจำปีการศึกษา 2568



นางสาวพรทิพย์ เรืองกิจ
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการจัดประสบการณ์แบบเรียนรู้ผ่านการเล่นจากเกมการศึกษาการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาการติดต่อสื่อสารกันในสังคมไทยของเรา นอกจากภาษาพูดแล้วยังรวมถึงภาษาเขียนอีกด้วย พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ มีทั้งหมด 44 ตัว คนไทยทุกคนจำเป็นต้องรู้จักและสามารถอ่านภาษาไทยออก ซึ่งการเริ่มรู้จักตัวอักษรควรต้องให้เด็กรู้จักเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลเพื่อให้เกิดการคุ้นเคยและสามารถจำและอ่านภาษาไทยออกในอนาคตเมื่อเด็กโตและเรียนชั้นที่สูงขึ้นต่อไปการนั่งท่องเฉยๆคงเป็นวิธีพื้นฐานที่มักใช้กัน ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าน่าเบื่อมากสำหรับเด็กเนื่องจากไม่มีลูกเล่นทำให้เด็กอยากจดจ่ออยู่ ดังนั้นครูจึงได้คิดนำกิจกรรมเกมการศึกษามาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดีด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก จากนวัตกรรมที่จัดทำขึ้นนี้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัยต่อไป

นางสาวพรทิพย์ เรือกิจ

ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ชื่อนวัตกรรม	1
2. ประเภทของนวัตกรรม	1
3. ผู้รับผิดชอบ	1
4. ที่มาและความสำคัญ(โดยสังเขป)	1
5. วัตถุประสงค์	๑
6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๒
7. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๒
8. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น	๒-๓
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	

1. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัย เรื่อง พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา

2. **ประเภทของนวัตกรรม** นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

3. **ผู้รับผิดชอบ** : นางสาวพรทิพย์ เรือกิจ ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ตำบลไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี รหัสไปรษณีย์ 34140 โทรศัพท์ 065-5732169 E-mail: Porntip17965@gmail.com.....[เว็บไซต์โรงเรียน](#) -

๔. ที่มาและความสำคัญ

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีลักษณะเฉพาะของพัฒนาการทางสติปัญญา เป็นวัยที่สามารถใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของ วัตถุ และสถานที่ได้ เริ่มมีทักษะในการใช้ภาษาที่จะอธิบายสิ่งต่างๆ ความสามารถในการจำ การรู้จักคิด การใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา การที่เด็กจะมีความสามารถนั้น จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาไปตามขั้นตอนเริ่มจากการรับรู้สิ่งต่างๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าคือ การจับต้อง การเห็น การได้ยิน การรู้รส และการได้กลิ่น การกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าของเด็กทำให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญา สุมณา พานิช (2561 : 74) พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาให้ประสบความสำเร็จในอนาคตได้ ด้วยการที่ครูและผู้ปกครองไม่ปิดกั้นหนทางในการสร้างสรรค์ของเด็ก แต่บุคคลรอบตัวจะเป็นจุดเริ่มต้นที่จะสร้างแรงจูงใจให้เด็กมีความใฝ่รู้ ได้แสดงความสามารถ กล้าแสดงความคิดเห็น โดยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนรู้จักคิด ฝึกให้สังเกตสิ่งรอบตัว รู้จักการจำแนกสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ ให้ความสนใจในสิ่งที่เด็กทำ ให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้จากการลองผิดลองถูกในเรื่องต่างๆ ให้เด็กได้ฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ทั้งนี้โดยอยู่บนพื้นฐานของการใช้เหตุผลและความถูกต้องเหมาะสม

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกความเป็นเอกราชและความภาคภูมิใจของชาติไทย ภาษาไทยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ติดต่อสื่อสารกันในสังคมไทยของเรา นอกจากภาษาพูดแล้วยังรวมถึงภาษาเขียนอีกด้วย พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ มีทั้งหมด 44 ตัว คนไทยทุกคนจำเป็นต้องรู้จักและสามารถอ่านภาษาไทยออก ซึ่งการเริ่มรู้จักตัวอักษรควรต้องให้เด็กรู้จักเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลเพื่อให้เกิดการคุ้นเคยและสามารถจำและอ่านภาษาไทยออกในอนาคตเมื่อเด็กโตและเรียนชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

การนั่งท่องเฉยๆ คงเป็นวิธีพื้นฐานที่มักใช้กัน ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าน่าเบื่อมากสำหรับเด็กเนื่องจากไม่มีลูกเล่นทำให้เด็กอยากจดจ่ออยู่ ดังนั้นครูจึงได้คิดนำกิจกรรมเกมการศึกษามาเป็นสื่อนวัตกรรม

พัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดี

๕. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ
2. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช สิ้น 2560
3. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ผ่านการเล่น
4. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น

๖. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

- เชิงปริมาณ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ร้อยละ 100 ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ร้อยละ 80 รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช สิ้น 2560

- เชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักรักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

๗. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ผู้ดำเนินการต้องศึกษาคู่มือและแผนการสอนให้เข้าใจ วิธีการจัดกิจกรรมทั้งหมดและจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้ตรงตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ทุกครั้งมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ชี้แนะ ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนด้วยวิธีการแนะนำสื่อ การใช้คำถามและการสนทนาร่วมกัน
2. ชั้นสอน เป็นการนำตัวอย่างกิจกรรมมาให้เด็กดูและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กได้ มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริงและสามารถแสดงความคิดเห็นมีการทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม และสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรม
3. ชั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมและสรุปการทำกิจกรรม

๘. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ผลลัพธ์ต่อนักเรียน

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็น กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

ผลลัพธ์ต่อครู

ครูมีสมรรถนะด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านการใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อการ และด้านการวัดและประเมิน อยู่ในระดับดี

ผลลัพธ์ต่อโรงเรียน

สถานศึกษามีรูปแบบการเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนในการผลิตสื่อการเรียนรู้และมีเด็กปฐมวัยและบุคลากรที่มีคุณภาพและประสบผลสำเร็จในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลลัพธ์ต่อชุมชน

พ่อแม่ผู้ปกครองและคนในชุมชนให้ความไว้วางใจพร้อมทั้งให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการจัดกิจกรรม เกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางภาษาไทยมากขึ้น เช่น การจัดหาสื่อให้กับบุตรหลาน และการทบทวนบทเรียนที่บ้าน

ภาคผนวก

บรรณานุกรม

- กระทรวงมหาดไทย. (2561). แบบบันทึกผลการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย (ศพด.02/2).
กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). การส่งเสริมศักยภาพทางภาษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย.
กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: สำนัก
วิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- จินตนา กรุพิมายและคณะ. (2558). การพัฒนาความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูด
ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมการเล่นิทาน. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏ
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี). กรุงเทพฯ
: กระทรวงศึกษาธิการ.
- เกศินี โชติเสถียร. (2550). เอกสารประกอบการสอนการใช้ □ เทคโนโลยีทางการสอนใน □ อง
เรียน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). วิจัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เบรน
เบสบู้คส์.
- จิตรลดา เอ็มแบน. (2557). ความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จันทวรรณ เทวรักษ์. (2554). การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และเกมการศึกษา ในวัย 4-6
ขวบที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จันทนา วงศ์ทิพากร. (2559). การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้าน
ภาษาด้วยเกมการศึกษา. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต :
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ัญญลักษณ์ ลีชวนคำ. (2553). เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิตสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหา
ลัย
บัณฑิต. สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นันทิชา ทากักดี. (2558). การพัฒนาการจัดประสบการณ์เสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็ก
ปฐมวัย. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นภเนตร ธรรมบวร. (2556). การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ □
มหาวิทยาลัย.
- นิรมล ช่างวัฒนชัย. (2541). เทคนิคการสอนศิลปะ ภาษา และวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กอนุบาล.
กรุงเทพฯ : สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทย.
- บงอร ไชยเผือก. (2555). การจำแนกประเภทสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนคริน
วิโรฒ.

- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2556). บทบาทของครูและผู้เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยเอกสารการ
สอนชุดวิชาฝึกอบรมครูและผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โรง
พิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- บุญชู สนั่นเสียง. (2556). การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกการสังเกตและการใช้เหตุผลแก่เด็กปฐมวัย.
นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ปราสาท เนื่องเฉลิม. (2555). การเรียนรู้อัตนศาสตร์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภากร โล่ห์ทองคำ. (2556). ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่เล่น □ นเกม
การศึกษาอนุกรมมิติ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรทิพย์ เกนโรจน์. (2553). ทักษะการสังเกตและการเปรียบเทียบของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยการย่อมนสี. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรรณิดา ผุสดี. (2555). กระบวนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา. พระนครศรีอยุธยา : มหาวิทยาลัย
ราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- พัฒนา ชัชพงศ์. (2555). การจัดประสบการณ์และกิจกรรมระดับปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี กัลยา. (2551). ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
เกม
- ภพ เลหาไพบูลย์. (2556). แนวทางการสอนวิทยาศาสตร์พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทย
วัฒนาพานิช.
- มาลี วรรษาทรัพย์. (2553). การศึกษาความสามารถในการสังเกตและจำแนกของเด็กปฐมวัยที่เล่น
เกมการศึกษาด้วยวิธีต่างกัน. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2552). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยุพาภรณ์ ชูสาย. (2555). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสีจากธรรมชาติที่มีต่อทักษะพื้นฐาน
ทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2553). กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แม็คเอ็ดดูเคชั่น.
- ยุพา วีระไวทยะ และปรียา นพคุณ. (2547). การสอนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. อุดรธานี
:
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- รุจิ
- รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี. (2551). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการมองเห็นของ
เด็ก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราตี ทองสวัสดิ์. (2558). เข้าใจเด็กวัยก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักกะณา เสนโณฤทธิ์. (2551). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก
ปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณทิพา รอดแรงคำ และพิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2553). การสอนวิทยาศาสตร์ที่เน้นทักษะ
กระบวนการ. สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- วรรณา แจ่มก้งวาน. (2551). **เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมการศึกษาปกติและที่เสริมด้วยเกมฝึก
ด้านมิติสัมพันธ์.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศาสตร □ **ขั้นบูรณาการและทดสอบความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล.** กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิริยะ บัวเผื่อน. (2554). **การฝึกความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยครูชี้แนะ
และเล่นด้วยตนเอง.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิดาพร อาจประจัญ. (2554). **ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเห็นภาษา.**
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบการประเมินสภาพจริง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุนา พานิช. (2561). **พัฒนาการทางสติปัญญา.** ราชบุรี : โรงเรียนชุมชนเมืองราชบุรี.
- สุมาลี หมวดไธสง. (2554). **ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
กิจกรรมกระบวนการทางวิทยาศาสตร์นอกห้องเรียน.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ.
- สุนีย์ เหมาะประสิทธิ์. (2556). **ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกม
การศึกษา.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์. (2556). **การจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์
แบบปกติ.** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อารี เกษมรัตน์. (2556). **การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่ 1.** กรุงเทพฯ : มูลนิธิชมรมไทย
อิสราเอล.
- อุษา กลแกม. (2554). **การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดย
การจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดกิจกรรมแบบปกติ.** นครปฐม :
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อุษา ตั้งควิเวชกุล. (2557). **การศึกษาความสามารถของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกม
การ
ศึกษา.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้



















