AKSORN

สื่อนวัตกรรม
ยกระดับการเรียนรู้เชิงรุก

เสริมสมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ครุภัณฑ์การศึกษา ทันสมัย พร้อมกระบวนการสอน
สอดคล้องนโยบายและจุดเน้นกระทรวงศึกษาฯ
ระดับก่อนประถมศึกษา - มัธยมศึกษา

ครุภัณฑ์
พัฒนาทักษะ

S-T-E-M
ครุภัณฑ์
สะเต็มศึกษา

ครุภัณฑ์
การเรียนการสอน
Coding

ครุภัณฑ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้

ครุภัณฑ์
เทคโนโลยีดิจิทัล

SOUTHEAST ASIA BEST MANAGED COMPANIES THAILAND

บริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) หนึ่งในบริษัทที่ได้รับการคัดเลือกให้เป็น Best Managed Companies Thailand รางวัลที่วัดความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจมาตรฐานสากล มอบให้กับบริษัทชั้นนำ 46 ประเทศทั่วโลกมากว่า 30 ปี ดำเนินการโดย ดีลอยท์ ไพรเวท ที่ปรึกษาด้านการบริหารงานระดับโลก ซึ่ง อักษร เอ็ดดูเคชั่น ถือเป็นหนึ่งในบริษัทที่ได้รับรางวัลอันแสดงถึงศักยภาพในการบริหารงานถึง 2 ปีซ้อน

สั่งซื้อได้ที่ ร้านค้าหนังสือเรียนในจังหวัด หรือ ติดต่อเจ้าหน้าที่บริหารการตลาด
จัดจำหน่ายโดย บริษัท อักษร อินสไปร์ จำกัด
142 ซอยแพร่งสรรพศาสตร์ ถนนตะนาว แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์ 0-2622-2999 โทรสาร 0-2622-1311-8 http://www.aksorn.com/aksorninspire

รหัสสินค้า 9000086
8 859281 718751
ใบสั่งซื้อรายการครุภัณฑ์การศึกษา
ก่อนประถมศึกษา-มัธยมศึกษา

Aksorn Learning Solution

มุ่งมั่นส่งเสริมสมรรถนะครู ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียน และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ระบบนิเวศเพื่อ**การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก (Competency Based Active Learning)** เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ลักษณะวิธีการเรียนรู้และรูปแบบการสอน เน้น**ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ** โดยผสานความรู้ ทักษะ เจตคติ คุณลักษณะที่จำเป็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และ**เรียนรู้ผ่านสื่อนวัตกรรมหลายรูปแบบ** สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้**พัฒนาสมรรถนะด้านการคิด: คิดวิเคราะห์** คิดขั้นสูง คิดเป็นระบบ และคิดสร้างสรรค์

AKSORN

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตอบโจทย์ห้องเรียนยุคใหม่ Active Learning Space

มุมทำกิจกรรมกลุ่ม

มุมค้นคว้า มุมเทคโนโลยีและสื่อมัลติมีเดีย

มุม Makerspace

เพิ่มพลังการสอน

สื่อนวัตกรรม-เทคโนโลยีการศึกษา

On-site Online On Hands

สื่อมัลติมีเดียหลากหลาย เลือกใช้ให้เหมาะกับวิถีการเรียนรู้ที่แตกต่างของผู้เรียน และความพร้อมของโรงเรียน

เน้นส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ

ยกระดับการจัดการศึกษา

Aksorn On-Learn Digital Learning Platform

เครื่องมือบริหารจัดการชั้นเรียน

คลัง E-book หนังสือเรียน และสื่อเสริม

แบบฝึกและประเมิน Online

รายงานช่วยวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคล

ลดภาระครู

สื่อสำเร็จรูป + แผนการสอน + แนวทางการประเมิน

เชื่อมแบบเรียน+กิจกรรม ด้วยแผนการสอน และแนวทางการประเมินตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก (Competency Based Active Learning)

ส่งเสริมสมรรถนะครู

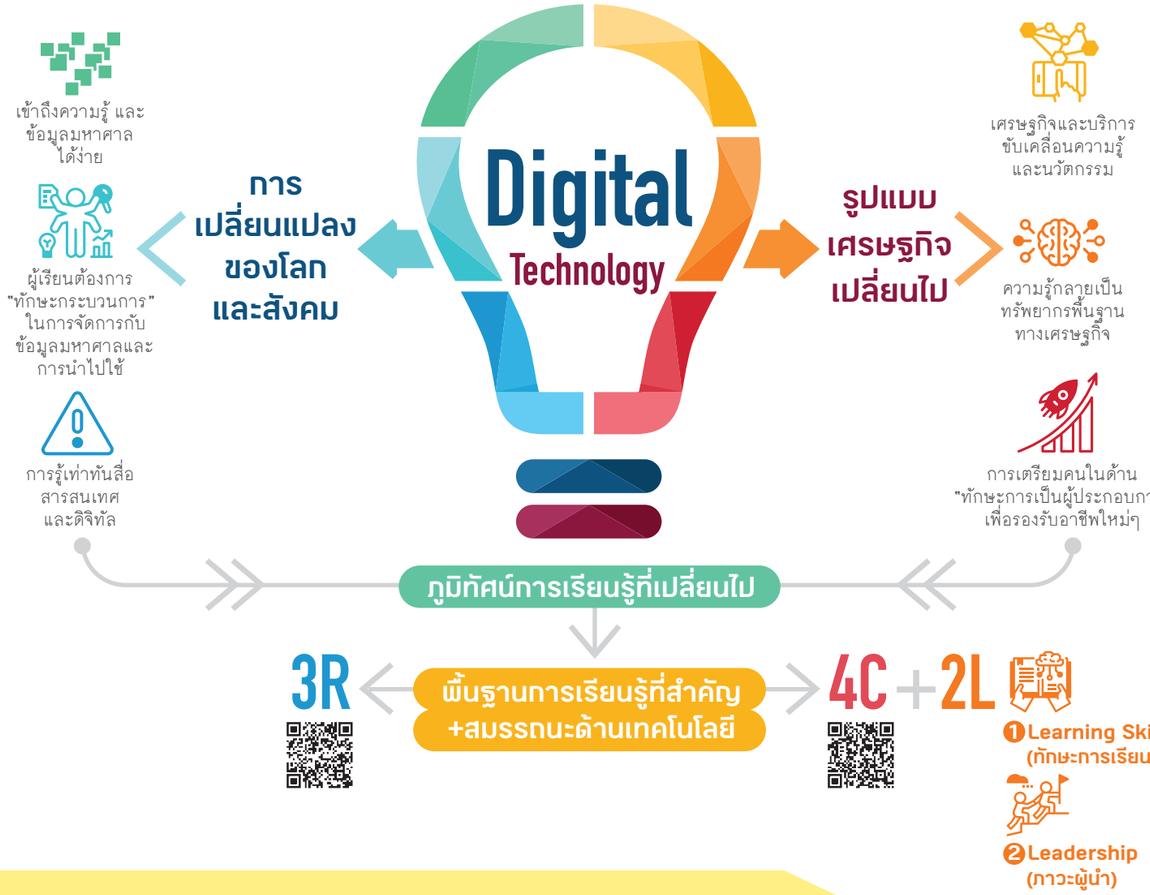
พัฒนาทักษะ เทคนิคการสอน

อบรม Online และ On-site

คู่มือครู แผนการสอน และแนวทางการประเมินผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญ ของคนในศตวรรษที่ 21

ดิจิทัลเทคโนโลยี เข้ามาเปลี่ยนแปลงโลกและสังคมในปัจจุบัน ความรู้กลายเป็นทรัพยากรพื้นฐานทางเศรษฐกิจ และเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญด้านความรู้และนวัตกรรม จึงทำให้ภูมิทัศน์ในการเรียนรู้เปลี่ยนไป ดังนั้นการสร้างพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ด้านการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ตลอดจนทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 (3Rs และ 4Cs) โดยเฉพาะทักษะด้านดิจิทัล จึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาและฝึกฝนเด็กไทยให้มี **"สมรรถนะ"** พร้อมต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในโลกยุคใหม่อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข

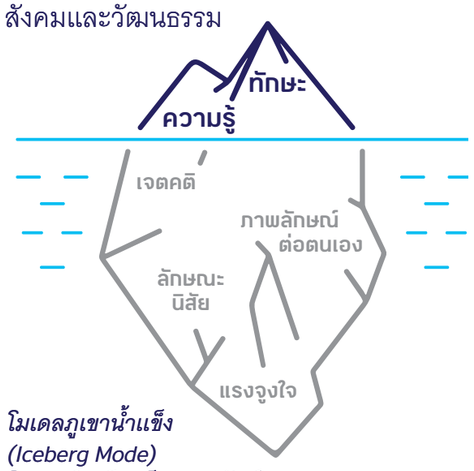


การศึกษาโดยคำนึงถึง **สมรรถนะ** เป็นผลลัพธ์ จึงเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียน **"ทำได้"** (Able to do) โดยประยุกต์ใช้**องค์ความรู้** (Knowledge) **ทักษะ** (Skill) และ**เจตคติ/คุณลักษณะ** (Attitude/Attribute) บูรณาการผ่านกิจกรรมตามแนวคิด Active Learning เชื่อมโยงกับสถานการณ์จำลองหรือชีวิตจริง จนสามารถประเมินได้ว่า ผู้เรียนมี **"สมรรถนะ"** ในระดับที่เป้าหมายของการศึกษาต้องการ

สมรรถนะ = ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยมีความรู้ ทักษะ และเจตคติ เป็นแรงขับเคลื่อน

สมรรถนะ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการทำงานหรือกิจกรรมบางอย่างให้สำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ และมีคุณภาพ โดยนำความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ เป็นส่วนสนับสนุนในการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย สอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรม



โมเดลภูเขาน้ำแข็ง (Iceberg Mode)
โดย เดวิด ซี. แม็กเคลลลันด์ (David C. McClelland) แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด

กรอบแนวคิดเกี่ยวกับ สมรรถนะ

สารบัญ

รายการครุภัณฑ์อุปกรณ์
พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

ปฐมวัย	ชุด ส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย 8	ชุด พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา Unplugged Coding 10
	ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ-STEM 12	ชุด พัฒนาทักษะทางอารมณ์-สังคม 13
	ชุด พัฒนาทักษะภาษาการคิดและสติปัญญา 14	ชุด พัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญาเตรียมความพร้อมการเรียนรู้ 16
ประถมศึกษา	ชุด พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย และทักษะการคิด 22	ชุด พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ 25
	ชุด พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์และการคิดเชิงคำนวณ 26	ชุด สื่อบูรณาการเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านกระบวนการ STEM ระดับประถมศึกษา 28
	ชุด ยกระดับการเรียนการสอน Coding, Unplugged Codinng 34	
มัธยมศึกษา	ชุด เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 43	ชุด ยกระดับการเรียนการสอน Coding 45

ก่อนประถมศึกษา

กระบวนการส่งเสริมศักยภาพสมอง และพัฒนาการเด็กปฐมวัยรอบด้าน

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · คุณธรรม · เศรษฐกิจพอเพียง · Montessori · ทักษะชีวิต · EF Executive Function

เตรียมความพร้อมสู่สมรรถนะของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

พัฒนาอย่างเป็นองค์รวมเพื่อ **"เตรียมความพร้อม"** ปฐมวัย ไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และความเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคเศรษฐกิจ 4.0

ปูพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้

พัฒนาและปูพื้นฐานการเรียนรู้ด้าน:
- การอ่านออก เขียนได้ และคิดคำนวณ
- การแสวงหาความรู้ตามวัย
- เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้
- ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้

พัฒนากระบวนการคิด

พัฒนาความสามารถด้าน:
- การคิดเชิงเหตุผลและการคิดเป็นระบบ
- คิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ
- คิดรวบยอด
- คิดด้านคุณธรรมจริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การสร้างประสบการณ์จริง

พัฒนาทักษะชีวิต เน้นประสาทสัมผัส ผ่านการเล่นเพื่อการเรียนรู้ให้เกิดประสบการณ์จริง สอดคล้องกับธรรมชาติ ความสนใจและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน

รายการครุภัณฑ์การศึกษา
ระดับก่อนประถมศึกษา

		แบบและวงเงินงบประมาณ (ตามขนาดโรงเรียน)			
		เล็ก	กลาง	ใหญ่	ใหญ่พิเศษ
		21-120 คน	121-600 คน	601-1,500 คน	1,501 คนขึ้นไป
ลำดับ	รายการครุภัณฑ์การศึกษา	แบบ 1	แบบ 2	แบบ 3	แบบ 4
1	ครุภัณฑ์พัฒนาทักษะ ระดับก่อนประถมศึกษา	60,000	80,000	100,000	120,000

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · Unplugged Coding

จัดเต็ม

สื่อสำหรับจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย

ครบ – 40 หน่วยฯ – 4 สาระฯ – เชื่อม 6 กิจกรรมหลัก

ตัวอย่างขอบข่ายแผนการสอน
การจัดกิจกรรมบูรณาการ 1 หน่วย
การเรียนรู้ ครบ 6 กิจกรรมหลัก
: การเดินทางแสนสนุก

ช่วงเคลื่อนไหว และจังหวะ
1 ใช้เพลงการเดินทาง
กับเครื่องเคาะจังหวะ

ช่วงเสรี
2 เตรียมชุด **จัดกลุ่มสัมพันธ์**
และนิทานไว้ให้เด็ก ๆ เล่นตามมุม

ช่วงเสริมประสบการณ์
6 เล่านิทานแล้วทำกิจกรรม
ในหนังสือหน้า 12

ช่วงกลางแจ้ง
3 ลงไปวิ่งเล่นเกมยานพาหนะคู่ใจ

ช่วงศิลปะสร้างสรรค์
5 ประดิษฐ์เรือตามกิจกรรม
ท้ายนิทาน เรื่อง ยายจำคิดถึงจัง

ช่วงเกมการศึกษา
4 เกมโดมิโน การเดินทาง

✅ **แผนฯ และแนวทางการประเมิน**
พัฒนาการ ที่เดียว ครบทุกเครื่องมือ
- คุณลักษณะพึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560
- สมรรถนะปฐมวัย 7 ประการ

✅ **เนื้อหาใหม่ สอดคล้องนโยบายฯ**
- ทักษะการคิด (Unplugged Coding)
- ทักษะ 3 ภาษา ไทย อังกฤษ จีน
- สมรรถนะปฐมวัย 7 ประการ

✅ **เครื่องมือสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอน** ตาม ว PA ใช้ง่ายแม้ไม่ถนัดเทคโนโลยี

✅ เน้นทักษะพื้นฐาน มิติสัมพันธ์ และจัดกลุ่มสัมพันธ์

ชุดกิจกรรม เกมการศึกษา

ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 1

✅ เน้นทักษะรอบด้าน พัฒนาความพร้อมทางการเรียนรู้ และเชาวน์ปัญญา (IQ)

ชุดกิจกรรม เกมการศึกษา

โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อปฐมวัย

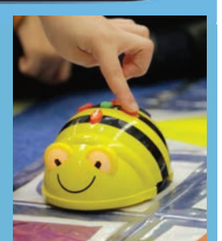
ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 2

✅ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ปูพื้นฐาน Coding

ชุดกิจกรรม เกมการศึกษา

โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อปฐมวัย

Bee-Bot Audio
หุ่นยนต์สำเร็จรูปเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณและพื้นฐานการเขียนโปรแกรมแบบ Unplugged Coding
- รูปทรงโค้ง มี 2 ล้อ วัสดุภายนอกทำจากพลาสติก รูปทรงสีสันดึงดูดใจผู้เรียน
- ใช้พลังงานแบตเตอรี่ชาร์จไฟผ่านช่องต่อ USB มีฝาปิดที่ใส่ถ่าน มีสกรูยึดฝาปิดทำให้ปลอดภัย เด็กไม่สามารถเปิดได้เอง มีปุ่มป้อนคำสั่งด้านบน มีสวิตช์เปิดปิดอุปกรณ์ สวิตช์เปิดปิดเซ็นเซอร์ และสวิตช์เปิดปิดเสียง



Bee-Bot Audio

ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 3

สื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา Unplugged Coding

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · Unplugged Coding

ชุด สื่อฯ เพื่อสร้างพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์

Bee-bot Audio

หุ่นยนต์บีบอต รุ่นอัดเสียงได้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ และพื้นฐานการเขียนโปรแกรมแบบ Unplugged Coding

- สื่อทำจากพลาสติกคุณภาพดี รูปร่างโค้งมนเพื่อความปลอดภัย และสีสันดึงดูดใจเด็กเล็ก
- พลังงานจากแบตเตอรี่ชาร์จไฟแบบ USB มีฝาปิดถ่าน พร้อมสกรูยึดฝาปิดเพื่อความปลอดภัยในการใช้งาน
- ปุ่มป้อนคำสั่งชัดเจน ใช้งานง่าย ประกอบด้วย ปุ่มบอก 4 ทิศทาง สวิตช์เปิดปิดเซ็นเซอร์ และเปิดปิดเสียง

Bee-Bot Audio

ชุดสนุกโค้ด สนุกคิด

สนุกโค้ด สนุกคิด

สื่อแผนที่ บัตรกิจกรรม บัตรและตารางวางคำสั่ง เครื่องมือจัดการเรียนการสอน Unplugged Coding พร้อมแนวทางการสอนอย่างละเอียด เป็นขั้นตอน **บูรณาการสาระที่ควรเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย 4 สาระ**

สาระที่ 1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก

สาระที่ 2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก

สาระที่ 3 ธรรมชาติรอบตัว

สาระที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

ชุด หุ่นยนต์ไม้เพื่อสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์

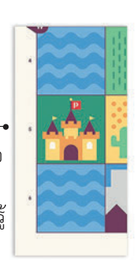
Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · Unplugged Coding

Cubetto

🏆 Best Toy Design ระดับแพลตตินัม จาก The Junior Design Awards

🏆 Best of the Best จาก The Red Dot Design Award

แผนที่และคู่มือจัดกิจกรรม แผนที่ ในการเรียนรู้แบบไม่จำกัดพร้อมคู่มือการจัดกิจกรรม สามารถออกแบบโจทย์และเรื่องราวการผจญภัย ให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้แบบท้าทายและสนุกสนานมากขึ้น



โค้ดดิ้งบล็อก บล็อกภาษาคอมพิวเตอร์ที่จับต้องและปรับเปลี่ยนได้ **จำนวน 16 ชิ้น**

Cubetto หุ่นยนต์กล่องไม้ พาเด็กสู่โลกของการเขียนโปรแกรมและเป็นเครื่องมือจัดกิจกรรมโค้ดดิ้งโดยไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์

คอนโทรลบอร์ด ใช้สำหรับวางบล็อกบนบอร์ดเพื่อบอก Cubetto ให้ไปยังจุดหมาย กดปุ่มสีฟ้า แล้ว Cubetto จะทำงานตามคำสั่ง

Cubetto

ชุด พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา

สื่อนักคิดแก้ปัญหา พาเล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด

เครื่องมือจัดการเรียนการสอน Unplugged Coding เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ผ่านเครื่องมือที่ครูปฐมวัยคุ้นเคย พร้อมแนวทางการจัดกิจกรรมผ่าน 6 กิจกรรมหลักฯ นิทานชวนคิด เพลง บัตรโจทย์ และกิจกรรมเกมการศึกษา

ชุดสมุดรู้คิด (2 เล่ม)

พัฒนาทักษะการคิดผ่านกิจกรรมศิลปะบูรณาการ 4 สาระที่เด็กปฐมวัยควรรู้

ชุดสื่อนักคิดแก้ปัญหา

1. **กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ**
เพลงประกอบนิทาน (นิทานชวนคิด)
• กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านบทเพลง ฝึกการเรียนรู้จังหวะ

2. **กิจกรรมเสริมประสบการณ์**
นิทานชวนคิด
• ฟังนิทาน วิเคราะห์ปัญหาสะท้อนคุณธรรม

3. **กิจกรรมเสรี / เล่นตามมุม**
กิจกรรมท้ายเล่ม (นิทานชวนคิด)
• ให้เด็กได้ลงมือออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงาน

4. **กิจกรรมสร้างสรรค์**
สมุดรู้คิดฝึกคิดเชิงคำนวณ
• เนื้อหาตาม 4 สาระ ต่อยอด ประยุกต์แก้ปัญหาจากสถานการณ์ ผ่านงานศิลปะ

5. **กิจกรรมเกมการศึกษา**
เกมนักคิด ปูพื้นฐานการเรียน Coding
• เรียนรู้การเล่นเตรียมความพร้อมการเรียน Coding

6. **กิจกรรมกลางแจ้ง**
กิจกรรมท้ายเล่มชวนคิดต่อยอด
• สู่การเล่น พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่

สื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ และ STEM

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · STEM

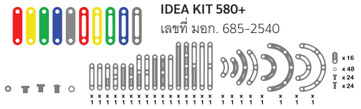
ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ บูรณาการทักษะการคิดสร้างสรรค์

IDEA KIT 580 pcs+

ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์

ด้วยแบบฝึกและบัตรกิจกรรม จาก ชุดสื่อฯ IDEA KIT

- พัฒนาสมอง ตามแนวคิด BBL
- ปูพื้นฐานด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ
- เป็นเครื่องมือให้ครูใช้ประดิษฐ์สื่อประกอบการสอน



เชื่อมโยง ผ่านการเรียนรู้ รอบด้าน

Brain Up ฉลาดคิดพิชิตปัญหา

คิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ด้วยแบบฝึก Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา

- เน้นการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน พร้อมประกาศนียบัตรท้ายเล่ม

เชื่อมโยงสื่อ IDEA Kit Bright BrainUp

Bright ฉลาดเรียนรู้

บูรณาการกิจกรรมและสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยชุดสื่อฯ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

- เรียนรู้ผ่านกิจกรรมจากง่าย (การจำ) ไปสู่ยาก (สร้างสรรค์) ตามทฤษฎีการเรียนรู้ Bloom's Taxonomy

ชุด กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ STEM สำหรับเด็กปฐมวัย

แนวทางการจัดกิจกรรม STEM ง่าย ๆ ใกล้ตัวเด็ก ผ่านนิทาน วิดีโอความรู้ และกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ผ่านการคิดและลงมือทำ ประกอบด้วย กล่อง และวิดีโอสาธิตกิจกรรม

STEM ปฐมวัย

Active Learning

สื่อประจำห้องเรียน · สื่อประจำตัวเด็ก

อ.1

STEM ปฐมวัย ชุดที่ 1 **คิดและลงมือทำ** (1 ชุด มี 2 เล่ม)

อ.2

STEM ปฐมวัย ชุดที่ 2 **คิดเป็นกระบวนการ** (1 ชุด มี 2 เล่ม)

อ.3

STEM ปฐมวัย ชุดที่ 3 **คิดสร้างสรรค์** (1 ชุด มี 2 เล่ม)

สื่อพัฒนาทักษะด้านอารมณ์-สังคม

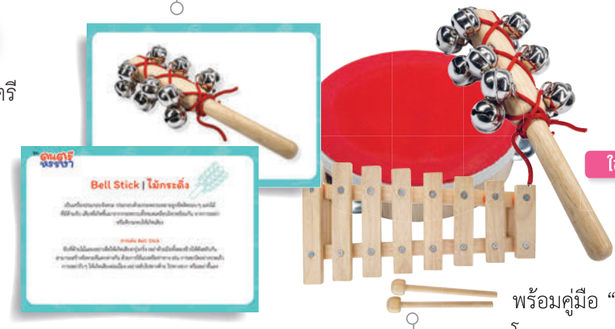
Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · สมองชีวิต · EF Executive Function

ชุด ดนตรีหรรษา พร้อมคู่มือกิจกรรม

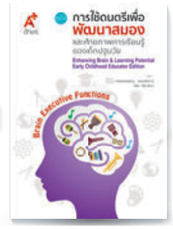
บัตรโจทย์ จำนวน 10 ใบ

ชุดดนตรีหรรษา

- อุปกรณ์จัดกิจกรรมดนตรีพัฒนาทักษะสมอง EF
- ใช้สำหรับกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะและมุมดนตรี
- เลข มอก. 685-2540



ใช้คู่กับ



พร้อมคู่มือ "การใช้ดนตรีเพื่อพัฒนาสมอง" โดยนายแพทย์อุดม เพชรสังหาร

เครื่องดนตรี 7 ชนิด

ชุด บล็อกไม้สร้างสรรค์ พร้อมหนังสือกิจกรรม

บล็อกไม้สีธรรมชาติ 16 รูปทรง จำนวน 114 ชิ้น

ชุดบล็อกไม้สร้างสรรค์

- พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา
- เสริมจินตนาการ คิดสร้างสรรค์
- พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ ปูพื้นฐาน STEM
- เลขที่ มอก. 685-2540

ใช้คู่กับ

คู่มือกิจกรรม

ตารางเทียบมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

บัตรโจทย์จำนวน 20 ใบ

ชุด พัฒนาทักษะทางอารมณ์

สื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์-จิตใจ และสังคม เรียนรู้การแสดงออกทางอารมณ์ อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ นำไปสู่การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

พัฒนา EF ศูนย์การควบคุมอารมณ์ · ส่งเสริม EQ

นิทาน · คู่มือ · แบบฝึก · บัตรภาพ

ชุดพัฒนาทักษะทางอารมณ์

สื่อพัฒนาทักษะภาษา การคิด และสติปัญญา

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL สมองเรียนรู้ · EF Executive Function

ชุด พัฒนาทักษะภาษา การสื่อสารและการคิด ระดับปฐมวัย

ชุดสนุกคิด ภาษา-สร้างสรรค์

- เรียนรู้ผ่านการ “เล่น” จาก “ภาพ” ไปสู่ “คำ”
- สร้างสรรค์งานเขียน แต่งประโยค ฝึกคิดเชื่อมโยงผ่านเรื่องราวใกล้ตัวเด็ก
- เสริมทักษะการคิดและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ชุด สนุกคิด ภาษา-สร้างสรรค์

ลูกเต๋าพลาสติก 9 ลูก
พร้อมสติ๊กเกอร์ตามหมวดหมู่คำศัพท์

ชุดกระดานไม้เสริมทักษะ

- ฝึกประสมคำ อ่านเขียนภาษาไทย-อังกฤษ และการคิดคำนวณ
- เหมาะกับการจัดกิจกรรมช่วงเสริมประสบการณ์เกมการศึกษาและมุมภาษา
- เลขที่ มอก. 685-2540

ชุด กระดานไม้เสริมทักษะ

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning

ชุด สื่อสอนอ่านและเขียนภาษาไทย

นิทานผสานอักษร

ชุดสื่อนวัตกรรมการเตรียมความพร้อมทางภาษา ให้เด็กรู้จักและจดจำพยัญชนะที่คล้ายคลึงกันผ่านนิทานเรื่องราวพยัญชนะไทย

- เรียนรู้จากการจัดกลุ่มพยัญชนะไทยที่มีลักษณะคล้ายกันที่เด็กมักเกิดความสับสน
- เนื้อเรื่องนิทานเข้าใจง่าย สนุกสนาน และสร้างสรรค์ ส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียน
- ฝึกการจำและจำแนก สังเกตความแตกต่าง จนเกิดความคุ้นเคยกับพยัญชนะไทย

นิทานผสานอักษร

นวัตกรรมการเตรียมความพร้อมทางภาษา
ช่วยลดความเสี่ยงต่อภาวะความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผ่านการจัดกลุ่มพยัญชนะคล้ายกันที่เด็กมักสับสน เขียนเรื่องโดย รศ. กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่านิทาน

ชุดบัตรสัมผัสพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์

สื่อส่งเสริมให้ผู้เรียน***รู้จักชื่อและรูป***ของพยัญชนะไทย สระ และวรรณยุกต์

ชุดบัตรภาพฐานกรณ์

เรียนรู้และพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทยโดย***ใช้สัญลักษณ์วัสดุนูน*** และสีเป็นสื่อนำทางสายตา

ชุดบัตรภาพ

ชุดฐานกรณ์

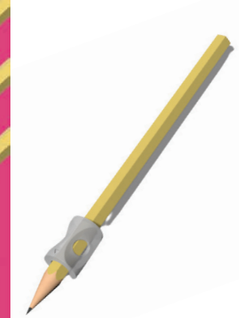
เรียนรู้และพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย โดยใช้***เทคนิคครูปปาก*** ช่วยให้ออกเสียงภาษาไทยได้ถูกต้อง

ชุด ที่จับดินสอแบบ 3 นิ้ว Pencil Grip

นวัตกรรมพัฒนาต่อยอดจากงานวิจัย โดย รศ. ดร.ดารณี ศักดิ์ศิริผล ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ เจ้าของรางวัลเหรียญทองแดง Ergonnomic Learning Pencil จาก Research Institute Creative Education ปี 2023 ณ เมืองเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์

“จับดินสอให้ถูกแล้วมาสนุกกับการเขียนด้วย Pencil Grip”

- บาง เบา แนบกระชับ จับถนัดมือ
- เจาะช่องให้เด็กได้สัมผัสกับเนื้อดินสอ เพื่อให้ใกล้กับการจับตามธรรมชาติ
- เหมาะสำหรับเด็กวัยประถม และผู้ที่ต้องการจับดินสอให้ถูกต้อง



สื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เตรียมความพร้อมการเรียนรู้

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

สื่อเตรียมความพร้อมทักษะการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการคิด ด้วยกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น

พร้อมคู่มือการจัดกิจกรรม และแนวทางการประเมินพัฒนาการ

ชุดพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา

ชุด สื่อฯ พัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา มือ-ตาสัมพันธ์

- ทักษะสมอง Brain Gym
- ฝึกลีลามือ พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

ชุด สื่อฯ พัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา จัดกลุ่มสัมพันธ์

- ทักษะการสังเกตุ
- ฝึกทักษะการคิดเป็นระบบ จัดกลุ่มสัมพันธ์

ชุด สื่อฯ พัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เมืองแสนสนุก

- ทักษะการสังเกต มิติสัมพันธ์
- ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสาร

ชุด สื่อฯ พัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา ตารางหรรษา

- ทักษะการคิดอย่างเป็นกระบวนการ
- ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสาร

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

ชุด สื่อฯ เตรียมความพร้อมการเรียนรู้

สื่อเพื่อการพัฒนาทักษะจำเป็น 8 ด้าน เพิ่มศักยภาพสู่การเรียนรู้ระดับประถม

เกมเตรียมความพร้อม

- ฝึกทักษะทางสายตาด้วยการจำและจำแนกภาพ พยัญชนะ
- ฝึกทักษะด้านทิศทาง การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่พยัญชนะและคำ
- ฝึกทักษะด้านการเขียนตัวเลขและการนับจำนวน การฝึกสังเกตและเปรียบเทียบ

ทดลองเล่นเกม เตรียมความพร้อม

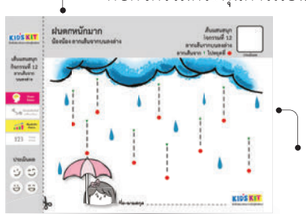
แบบฝึกเตรียมความพร้อมการเรียนรู้

- เสริมทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นทั้ง 8 ด้าน
- พัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ผ่านแบบฝึกกิจกรรมเตรียมความพร้อม
- ช่วยคัดกรองป้องกันความเสี่ยงในการเกิดภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD)

แบบฝึกเตรียมความพร้อมการเรียนรู้

แบบทดสอบก่อนฝึก (คัดกรอง) | ชุด แบบฝึกเตรียมความพร้อมทางการเรียนรู้ 8 ด้าน (4 เล่ม) | แบบทดสอบหลังฝึก (ประเมินผล)

ชุดสื่อเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยศิลปะ Kid's Kit



- เตรียมความพร้อมบูรณาการศิลปะ กับกิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้
- สามารถเก็บเป็นแฟ้มสะสมผลงาน เพื่อแสดงพัฒนาการของเด็ก

Kit's Kit

ครุภัณฑ์พัฒนาทักษะ ระดับก่อนประถมศึกษา

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด ส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย (รายละเอียดสินค้า หน้า 9)			1	42,125	42,125
1	9030039	**ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 1**	1	11,420	
		ชุด นิทาน 3 ภาษา ส่งเสริมพัฒนาการและสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุด 1 (2,090 บาท)			
		ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา มือ-ตาสัมพันธ์ (3,780 บาท)			
		ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญาจัดกลุ่มสัมพันธ์ (4,600 บาท)			
		โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อปฐมวัย ชุด 1 (950 บาท)			
2	9030040	**ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 2**	1	11,650	
		ชุด นิทาน 3 ภาษา ส่งเสริมพัฒนาการและสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุด 2 (2,090 บาท)			
		ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เมืองแสนสนุก (4,330 บาท)			
		ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา ตารางหรรษา (4,280 บาท)			
		โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อปฐมวัย ชุด 2 (950 บาท)			
3	9030041	**ชุด สื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 3**	1	14,555	
		ชุด นิทาน 3 ภาษา ส่งเสริมพัฒนาการและสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย ชุด 3 (2,090 บาท)			
		ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหา พาเล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด (5,155 บาท)			
		ชุด สื่อสนุกโค้ด สนุกคิด - แผนที่ บัตรกิจกรรม บัตรตารางคำสั่ง บูรณาการ 4 สาระฯ (6,360 บาท)			
		โปรแกรมสร้างสรรค์สื่อปฐมวัย ชุด 3 (950 บาท)			
4	4621053	**Bee-Bot Audio (หุ่นยนต์บีบอต) ชุดสื่อพื้นฐานวิทยาการคำนวณ**	1	4,500	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะทางอารมณ์ - สังคม (รายละเอียดสินค้า หน้า 13)			1	20,100	20,100
1		**ชุด ดนตรีหรรษา พร้อมคู่มือกิจกรรม**			
	9090004	*ชุด ดนตรีหรรษา (2,580 บาท)*	*3*	*7,740*	
	9148003	*คู่มือการใช้ดนตรีเพื่อพัฒนาสมองและศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย (180 บาท)*	*3*	*540*	
2		**ชุด บล็อกไม้สร้างสรรค์ พร้อมหนังสือกิจกรรม**			
	9090002	*ชุด บล็อกไม้สร้างสรรค์ (2,380 บาท)*	*3*	*7,140*	
	9130063	*หนังสือฝึกทักษะเตรียมความพร้อม บล็อกสร้างสรรค์ (62 บาท)*	*20*	*1,240*	
3		**ชุด พัฒนาทักษะอารมณ์**			
	9133016	*แบบฝึก รู้สึกอย่างไร : ภาพและสัญลักษณ์ (125 บาท)*	*8*	*1,000*	
	9133017	*แบบฝึก รู้สึกอย่างไร : สถานการณ์ (125 บาท)*	*8*	*1,000*	
	9193005	*บัตรภาพพัฒนาทักษะทางอารมณ์ (240 บาท)*	*2*	*480*	
	9123048	*นิทาน เย้...เย้ ดีใจจัง (120 บาท)*	*2*	*240*	
	9123049	*นิทาน แง...แง เสียใจ (120 บาท)*	*2*	*240*	
	9123050	*นิทาน ฮึ่ม... ฮึ่ม โกรธแล้วนะ (120 บาท)*	*2*	*240*	
	9123051	*นิทาน อี๋... อี๋ น่ากลัว (120 บาท)*	*2*	*240*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์พัฒนาทักษะ ระดับก่อนประถมศึกษา

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เตรียมความพร้อมการเรียนรู้			1	40,892	40,892
1		**ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา มือ-ตาสัมพันธ์** (รายละเอียดสินค้าหน้า 16)			
	9030073	*ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา มือ-ตาสัมพันธ์ (3,780 บาท)*	*2*	*7,560*	
2		**ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา จัดกลุ่มสัมพันธ์** (รายละเอียดสินค้า หน้า 16)			
	9030074	*ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา จัดกลุ่มสัมพันธ์ (4,600 บาท)*	*2*	*9,200*	
3		**ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เมืองแสนสนุก** (รายละเอียดสินค้าหน้า 16)			
	9030075	*ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เมืองแสนสนุก (4,330 บาท)*	*2*	*8,660*	
4		**ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา ตารางหรรษา** (รายละเอียดสินค้าหน้า 16)			
	9030076	*ชุด สื่อฯ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา ตารางหรรษา (4,280 บาท)*	*2*	*8,560*	
5		**ที่จับดินสอแบบ 3 นิ้ว Pencil Grip** (รายละเอียดสินค้า หน้า 15)			
	4811008	*Class Pack-ที่จับดินสอแบบสามนิ้ว Pencil grip (990 บาท)*	*1*	*990*	
6		**ชุด สื่อฯ เตรียมความพร้อมการเรียนรู้** (รายละเอียดสินค้า หน้า 17)			
	4081003	*ชุด สื่อเกมเตรียมความพร้อม เกมเตรียมความพร้อม 1 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081004	*ชุด สื่อเกมเตรียมความพร้อม เกมเตรียมความพร้อม 2 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081005	*ชุด สื่อเกมเตรียมความพร้อม เกมเตรียมความพร้อม 3 (550 บาท)*	*3*	*550*	
	4030001	*ชุด แบบฝึกเตรียมความพร้อมการเรียนรู้ (6 เล่ม) (1,124 บาท)*	*3*	*3,372*	
	4035002	*ชุด หนังสือฝึกทักษะเตรียมความพร้อมก่อนการเรียน Kid's kit(3 เล่ม) (300 บาท)*	*3*	*900*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะภาษา การคิดและสติปัญญา			1	20,027	20,027
1		**ชุด พัฒนาทักษะภาษา การสื่อสารและการคิด ระดับปฐมวัย** (รายละเอียดสินค้า หน้า 14)			
	9030017	*ชุด สนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย (สื่อประจำห้องเรียน) (1,250 บาท)*	*2*	*2,500*	
	9131035	*แบบฝึกชุด สนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย (สื่อประจำตัวเด็ก) (175 บาท)*	*19*	*3,325*	
2		**ชุด สื่อสอนการอ่านและเขียนภาษาไทย** (รายละเอียดสินค้า หน้า 15)			
	4021001	*ชุดนิทานผสานอักษร (1 ชุด 18 เล่ม) (3,582 บาท)*	*2*	*7,164*	
	4191002	*สื่อสอนอ่านเขียนในรูปแบบบัตรภาพ บัตรคำ ชุดบัตรสัมผัสพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ (400 บาท)*	*2*	*800*	
	4191003	*สื่อสอนอ่านเขียนในรูปแบบบัตรภาพ บัตรคำ ชุดบัตรภาพฐานกรณ์ (400 บาท)*	*2*	*800*	
	4191004	*สื่อสอนอ่านเขียนในรูปแบบบัตรภาพ บัตรคำ ชุดบัตรภาพ (350 บาท)*	*2*	*700*	
3		**ชุด กระดานไม้เสริมทักษะ พร้อมหนังสือกิจกรรม** (รายละเอียดสินค้า หน้า 14)			
	9090003	*ชุด กระดานไม้เสริมทักษะ (1,780 บาท)*	*2*	*3,560*	
	9130064	*หนังสือฝึกทักษะเตรียมความพร้อม ปูพื้นฐานไทย-อังกฤษ-คณิตศาสตร์ (62 บาท)*	*19*	*1,178*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์พัฒนาทักษะ ระดับก่อนประถมศึกษา

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ - STEM (รายละเอียดสินค้า หน้า 12)			1	**20,054**	**20,054**
1	**ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ บูรณาการทักษะการคิดสร้างสรรค์**				
	4811004	*IDEA KIT 580 pcs+ ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ (4,800 บาท)*	*1*	*4,800*	
	4036001	*ชุด สื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 3-5 ปี (4,304 บาท)*	*1*	*4,304*	
	4136039	*หนังสือกิจกรรม BrainUp ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 3-5 ปี (130 บาท)*	*15*	*1,950*	
	4136040	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 4-6 ปี (130 บาท)*	*15*	*1,950*	
2	**ชุด กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ STEM สำหรับเด็กปฐมวัย**				
	9030028	*ชุด กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ STEM สำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 1 (คิดและลงมือทำ) (2,500 บาท)*	*1*	*2,500*	
	9030029	*ชุด กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ STEM สำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 2 (คิดเป็นกระบวนการ) (2,275 บาท)*	*1*	*2,275*	
	9030030	*ชุด กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ STEM สำหรับเด็กปฐมวัย ชุดที่ 3 (คิดสร้างสรรค์) (2,275 บาท)*	*1*	*2,275*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา Unplugged Coding			1	**42,490**	**42,490**
1	**ชุด หุ่นยนต์ไม้เพื่อสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์**				
	4621050	*Cubetto (คิวเบตโต) ชุดสื่อพื้นฐานวิทยาการคำนวณ (รายละเอียดสินค้า หน้า 11) (14,500 บาท)*	*1*	*14,500*	
2	**ชุด สื่อฯเพื่อสร้างพื้นฐานการเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์** (รายละเอียดสินค้า หน้า 10)				
	4621053	*Bee-Bot Audio (หุ่นยนต์บีบอต) ชุดสื่อพื้นฐานวิทยาการคำนวณ (4,500 บาท)*	*1*	*4,500*	
	4139025	*สื่อแผนที่ สนุกโค้ด สนุกคิด - เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก (850 บาท)*	*2*	*1,700*	
	4139029	*สื่อบัตรกิจกรรม สนุกโค้ด สนุกคิด - เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก (550 บาท)*	*2*	*1,100*	
	4139033	*สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง สนุกโค้ด สนุกคิด - เรื่องราวเกี่ยวตัวเด็ก (190 บาท)*	*2*	*380*	
	4139026	*สื่อแผนที่ สนุกโค้ด สนุกคิด - เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก (850 บาท)*	*2*	*1,700*	
	4139030	*สื่อบัตรกิจกรรม สนุกโค้ด สนุกคิด - เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก (550 บาท)*	*2*	*1,100*	
	4139034	*สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง สนุกโค้ด สนุกคิด - เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก (190 บาท)*	*2*	*380*	
	4139027	*สื่อแผนที่ สนุกโค้ด สนุกคิด - ธรรมชาติรอบตัว (850 บาท)*	*2*	*1,700*	
	4139031	*สื่อบัตรกิจกรรม สนุกโค้ด สนุกคิด - ธรรมชาติรอบตัว (550 บาท)*	*2*	*1,100*	
	4139035	*สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง สนุกโค้ด สนุกคิด - ธรรมชาติรอบตัว (190 บาท)*	*2*	*380*	
	4139028	*สื่อแผนที่ สนุกโค้ด สนุกคิด - สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก (850 บาท)*	*2*	*1,700*	
	4139032	*สื่อบัตรกิจกรรม สนุกโค้ด สนุกคิด - สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก (550 บาท)*	*2*	*1,100*	
	4139036	*สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง สนุกโค้ด สนุกคิด - สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก (190 บาท)*	*2*	*380*	
3	**ชุด สื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 11)				
	4010002	*ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหา พาเล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด (5,155 บาท)*	*2*	*10,310*	
	4021003	*ชุด สมุดรู้คิด 2 เล่ม (230 บาท)*	*2*	*460*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ประถมศึกษา

สื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ และทักษะศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะ เน้นให้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์ หรือโจทย์เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ด้วยสื่อที่มีคุณภาพ ทันสมัย สอดคล้องกับวิถีการเรียนรู้ของผู้เรียน

- สื่อกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และทักษะ (Concept & Practice) ส่งเสริมเจตคติให้กับผู้เรียน
- สอดคล้องและสอดรับกับแนวทางการสอนและวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบตามแนวคิด #ActiveLearning
- สอดคล้องกับวิถีการเรียนรู้ที่หลากหลายของ #DigitalNatives
- ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้ ทักษะ และเจตคติ มาประยุกต์ในการแก้ปัญหา หรือใช้ในสถานการณ์ต่างๆ เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มี #สมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนยุคใหม่ และ #สมรรถนะเฉพาะ

รายการครุภัณฑ์การศึกษา
ระดับประถมศึกษา

		แบบและวงเงินงบประมาณ (ตามขนาดโรงเรียน)			
		เล็ก	กลาง	ใหญ่	ใหญ่พิเศษ
		21-120 คน	121-600 คน	601-1,500 คน	1,501 คนขึ้นไป
ลำดับ	รายการครุภัณฑ์การศึกษา	แบบ 1	แบบ 2	แบบ 3	แบบ 4
1	ครุภัณฑ์พัฒนาทักษะ ระดับประถมศึกษา	70,000	90,000	110,000	130,000
2	ครุภัณฑ์เทคโนโลยีดิจิทัล	200,000	250,000	300,000	400,000
3	ครุภัณฑ์สะเต็มศึกษา ระดับประถมศึกษา	100,000	120,000	140,000	160,000
4	ครุภัณฑ์การเรียนการสอน Coding ระดับประถมศึกษา	80,000	100,000	120,000	140,000
5	ครุภัณฑ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับประถมศึกษา	140,000	160,000	180,000	200,000

สื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย และทักษะการคิด

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning

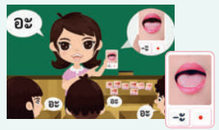
ชุด สื่อฐานกรณ์สอนอ่านเขียน

ชุดบัตรภาพ

สื่อชุดบัตรภาพ เป็นสื่อช่วยให้เด็กรู้จักการเขียนพยัญชนะไทยทั้ง 44 ตัว พร้อมภาพประกอบ เพื่อสร้างการจดจำได้ดียิ่งขึ้น

เรียนรู้จาก เทคนิคการใช้ประสาทสัมผัสหลายทาง : **สี**นำสายตา **ผิวสัมผัส**นูน และ**สัญลักษณ์**ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียน เรียนรู้การออกเสียงที่ถูกต้อง

ชุดบัตรภาพฐานกรณ์



สื่อชุดบัตรภาพฐานกรณ์ เป็นสื่อเสริมสร้างสรรค์ที่จะช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาการอ่านภาษาไทย โดยการใช้เทคนิครูปปาก และความรู้เรื่องฐานกรณ์ เพื่อมาช่วยฝึกฝนให้เด็กสามารถอ่านออกเสียงภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

ตัวอย่าง สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในบัตรภาพรูปปากพยัญชนะอยู่ในคู่มือครู

- หมายถึง เสียงที่มีลม (เวลาออกเสียงจะมีลมออกมาด้วยในขณะเปล่งเสียง)
- หมายถึง เสียงที่ขึ้นจมูก (เวลาออกเสียงเสียงจะขึ้นจมูกในขณะเปล่งเสียงออกมา)
- หมายถึง เสียงรัว (ลิ้นจะยกขึ้นหลายครั้งในขณะเปล่งเสียงออกมา)

คู่มือครู

ชุดบัตรสัมผัส

สื่อชุดบัตรสัมผัส เป็นสื่อสร้างสรรค์ที่จะช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย โดยใช้สัญลักษณ์เป็นสีและสื่อนำทางสายตา รวมถึงการใช้วัสดุนูนในบัตรสัมผัส เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนประสาทสัมผัสหลายด้าน (Multisensory) อีกด้วย

ชุด พัฒนาทักษะภาษา การสื่อสารและการคิด ระดับประถมศึกษา

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

สนุกคิดภาษาสร้างสรรค์

ชุดสนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์

ชุดสื่อการสอนภาษาไทยด้วยเทคนิครูปแบบใหม่
กระตุ้นการเรียนรู้ ปูพื้นฐาน**กระบวนการคิด**ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ
เรียนรู้ภาษาผ่านการเล่น จาก "ภาพ" ไปสู่ "คำ"
พร้อมเสริมทักษะการใช้**ภาษาในการสื่อสาร**ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้คล่องขึ้น

Active Learning

ระดับประถมต้น

ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ผ่านกิจกรรมบูรณาการพื้นฐานภาษาไทย เช่น คำ วลี รูปประโยค

มีทั้งหมด 18 กิจกรรม

- ✓ การคิดเชื่อมโยงภาพให้สัมพันธ์กับอารมณ์
- ✓ การคิดแบบย้อนกลับ
- ✓ การเขียนประโยคให้สัมพันธ์กับคำสันธาน

ตัวอย่างกิจกรรมการสื่อสารผ่านอารมณ์

ระดับประถมปลาย

ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการเขียนเรื่องราว ทั้งร้อยแก้ว ร้อยกรอง เพื่อใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว

มีทั้งหมด 17 กิจกรรม

- ✓ ฝึกการเขียนคำนาม คำกริยา วลี และประโยค ในรูปแบบต่าง ๆ
- ✓ รวมทั้งการเรียนรู้ภาษาไทยถิ่นของแต่ละภาค

ตัวอย่างกิจกรรมการคิดเชื่อมโยง

ภายในชุดประกอบด้วย

แบบฝึก (สำหรับนักเรียน) 1 เล่ม

คู่มือจัดกิจกรรม (สำหรับครู) 1 เล่ม

วีดิทัศน์สาธิตการจัดกิจกรรม 1 แผ่น

สติกเกอร์ลูกเต๋า 9 หมวด 108 ภาพ

ลูกเต๋า 9 ลูก

ถุงผ้าใส่ลูกเต๋า 1 ใบ

ชุด เกมการอ่านการเขียน ระดับประถมศึกษา

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · GBL Game Based Learning

สื่อแฟลชไดรฟ์พัฒนาทักษะภาษาไทยด้านการอ่านการเขียน โดยใช้เทคนิคสีและสัญลักษณ์
เพื่อเป็นสื่อนำทางสายตาในรูปแบบของเกม เตรียมพื้นฐานผู้เรียนให้พร้อมต่อการศึกษาในระดับชั้นที่สูงขึ้น

- ฝึกทักษะการอ่านจำแนกความแตกต่างของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
- เรียนรู้มาตราตัวสะกด คำควบกล้ำ
- ฝึกสร้างวลีและประโยค
- เรียนรู้ฝึกทักษะการประสมคำ

เกมการอ่าน การเขียน

ทดลองเล่น

- ฝึกทักษะการเขียนจำแนกความแตกต่างของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
- วิเคราะห์องค์ประกอบของคำ รู้จักหน้าที่ของคำในประโยค สร้างประโยคและฝึกเขียนสื่อสาร
- ฝึกทักษะการประสานสายตากับกล้ามเนื้อมือในการจำและจำแนกภาพทางสายตา

สื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · GBL Game Based Learning

ชุด พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยวิธี Phonics

Phonics Focus

Phonics Focus

ช่วยครู สอนง่าย
เด็กพูดชัด ฟังออก อ่านได้
ผ่านกิจกรรม เน้นประสบการณ์ใช้จริง
สร้างความคุ้นชินกระบวนการเรียนรู้ Phonics

สื่อประจำห้องเรียน
ชุดสื่อจัดการเรียนการสอน Phonics
ด้วยกิจกรรมแบบ Active Learning

สื่อประจำตัวนักเรียน
หนังสือฝึกอ่าน และแบบฝึก
+ เสียงประกอบพร้อมดาวน์โหลด

คู่มือจัดกิจกรรม
แผนการสอนละเอียดทุกขั้นตอน
มี 3 ระดับ ให้เลือกใช้ตามทักษะของผู้เรียน
พร้อมแบบประเมิน

DigiMaterial: สื่อดิจิทัลช่วยสอนแบบ Interactive

e-Book

★ **ช่วยครูเป็นฮีโร่ในห้องเรียน**
ด้วยไฟล์เสียงช่วยซ้อมสอนครบทุกเสียง
เครื่องมือช่วยประเมิน
การออกเสียงของผู้เรียน

เพลง เกม และกิจกรรมกว่า 10 รูปแบบ ส่งเสริมกระบวนการสอนทุกขั้นตอน

ชุด Phonics Focus : ALPHABET A to Z

ระดับ 1 :
ทำความรู้จักเสียง A - Z
หลักการผสมเสียง สร้างคำ
ฝึกออกเสียงระดับคำ วลี ประโยค

ชุด Phonics Focus : VOWEL AEIOU

ระดับ 2 :
ทำความรู้จักเสียงสระในภาษาอังกฤษ AEIOU
รู้จักสระเสียงสั้น เสียงยาว และสระประสม
ฝึกออกเสียงระดับคำ วลี ประโยค

สื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ และการคิดเชิงคำนวณ

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

ชุด พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ผ่านหลักเม็ดนับ

ชุดหลักเม็ดนับแสดงจำนวน

เม็ดนับ สีน้ำตาล	เม็ดนับ สีแดง	เม็ดนับ สีเขียว	เม็ดนับ สีน้ำเงิน
1,000	100	10	1
แสดงจำนวน 1 พัน	แสดงจำนวน 1 ร้อย	แสดงจำนวน 1 สิบ	แสดงจำนวน 1 หน่วย

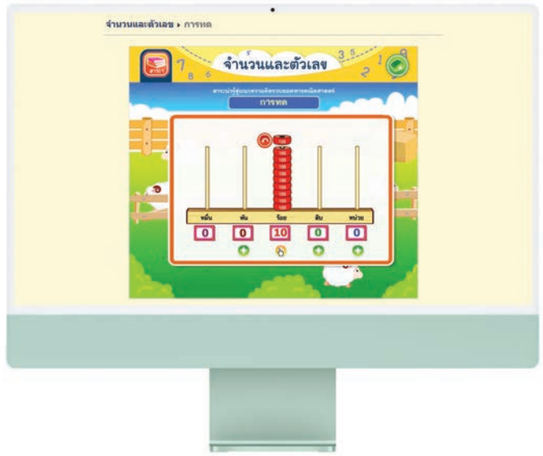
หลักเม็ดนับ

- สร้างความเข้าใจเรื่องจำนวนนับ การบวก ลบ คูณ หาร
- เทคนิค Multisensory ใช้สีนำสายตาสัมผัสขนาดของเม็ดนับที่แตกต่างกัน

คณิตศาสตร์กับหลักเม็ดนับ

สื่อแฟลชไดรฟ์ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ในสาระจำนวนและการดำเนินการ

ตัวอย่างเกมดิจิทัล



ใช้คู่กับ

ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ด

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ บูรณาการทักษะการคิดสร้างสรรค์ ระดับประถมศึกษา

เชื่อมโยงสื่อ IDEA Kit Bright BrainUp

Bright ฉลาดเรียนรู้

บูรณาการกิจกรรมและสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยชุดสื่อฯ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้

- เรียนรู้ผ่านกิจกรรมจากง่าย (การจำ) ไปสู่ยาก (สร้างสรรค์) ตามทฤษฎีการเรียนรู้ Bloom's Taxonomy

BrainUp ฉลาดคิดพิชิตปัญหา

คิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ด้วยแบบฝึก Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา

- เน้นการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน พร้อมประกาศนียบัตรท้ายเล่ม

IDEA KIT 630 pcs+

ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้า

ด้วยแบบฝึกและบัตรกิจกรรม จาก ชุดสื่อฯ IDEA KIT

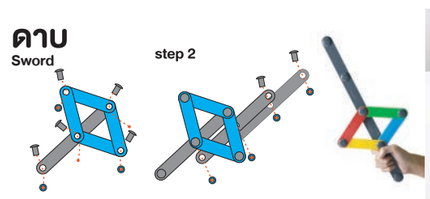
- พัฒนาสมอง ตามแนวคิด BBL
- ปูพื้นฐานด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ
- เป็นเครื่องมือให้ครูใช้ประดิษฐ์สื่อประกอบการสอน

เชื่อมโยง ผ่านการเรียนรู้ รอบด้าน

IDEA KIT 630+
เลขที่ มอก. 685-2540

พลาสติกชนิดแบนขนาดสั้น และยาวไม่น้อยกว่า 580 ชิ้น

บัตรกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 48 แผ่น

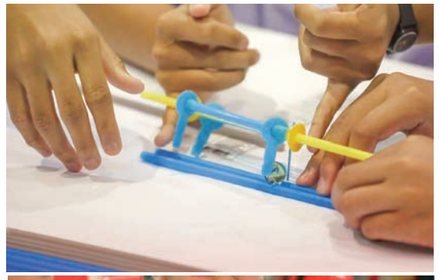


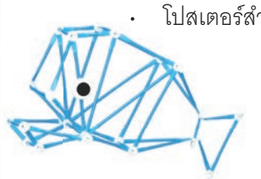
ชุด สื่อบูรณาการเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านกระบวนการ STEAM ระดับประถมศึกษา

ชุดสื่อบูรณาการเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม STEAM School Kit v.2

- วัสดุโครงสร้างพลาสติก ที่มีคุณภาพ มีความแข็งแรงและความหนาเป็นพิเศษ คละสี คละขนาด จำนวนไม่น้อยกว่า 1,800 ชิ้น มาพร้อมตัวเชื่อมต่อกับวัสดุโครงสร้างพลาสติก มีลักษณะเฉพาะ เป็นวัสดุทำมาจากพลาสติกพอลิโพรไพลีน (PP) มีความแข็งแรงคิดค้นและออกแบบจากประเทศสวีเดน สามารถบิด หักงอ ได้ตามรูปทรงต่างๆ ตามจินตนาการ มีความยืดหยุ่นสูง มี 4 แบบ จำนวนไม่น้อยกว่า 2,250 ชิ้น
- การ์ดครีเอทีฟ สร้างสรรค์จินตนาการ เป็นการ์ดที่ผลิตจากกระดาษแข็งเคลือบพลาสติกฟิล์มคุณภาพ จำนวนไม่น้อยกว่า 100 ใบ
- ชั้นเก็บอุปกรณ์ 1 กล่อง
- โปสเตอร์สำหรับห้องเรียน

STEAM School Kit

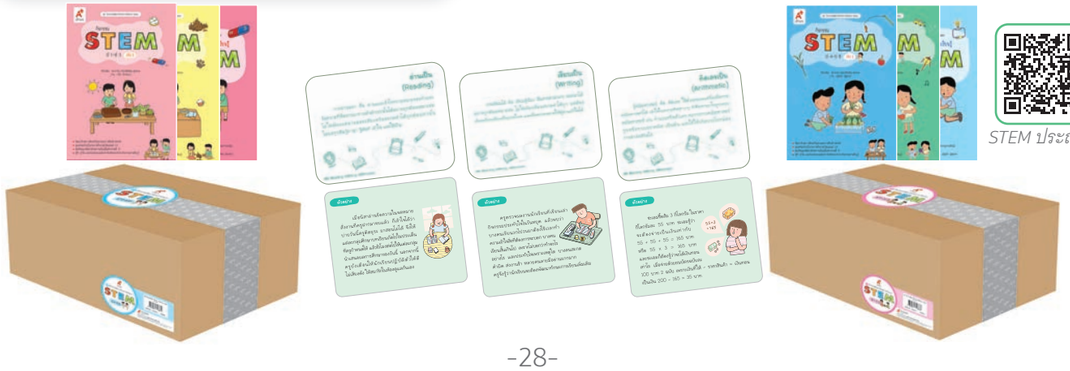




แบบฝึก Full STEAM

Full STEAM

ชุดกิจกรรมพัฒนาการคิดแบบ STEM



STEM ประถม

ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับประถมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์

พัฒนาทักษะ	เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓				✓

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทย และทักษะการคิด			1	**20,470**	**20,470**
1	**ชุด สื่อฐานกรณ์สอนอ่านเขียน** (รายละเอียดสินค้า หน้า 22)				
	4091001	*สื่อฐานกรณ์สอนอ่านเขียน: ชุด SMART LIP (BIG BOX) (4,980 บาท)*	*1*	*4,980*	
	4191002	*สื่อสอนอ่านเขียนในรูปแบบบัตรภาพ บัตรคำ ชุดบัตรสัมผัสพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ (400 บาท)*	*1*	*400*	
	4191003	*สื่อสอนอ่านเขียนในรูปแบบบัตรภาพ บัตรคำ ชุดบัตรภาพฐานกรณ์ (400 บาท)*	*1*	*400*	
	4191004	*สื่อสอนอ่านเขียนในรูปแบบบัตรภาพ บัตรคำ ชุดบัตรภาพ (350 บาท)*	*1*	*350*	
2	**ที่จับดินสอแบบ 3 นิ้ว Pencil Grip** (รายละเอียดสินค้า หน้า 15)				
	4811008	*Class Pack-ที่จับดินสอแบบสามนิ้ว Pencil grip (990 บาท)*	*1*	*990*	
3	**ชุด พัฒนาทักษะภาษา การสื่อสารและการคิด ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 23)				
	9030019	*ชุด สนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์ระดับคิดวิเคราะห์(สื่อประจำห้องเรียน) (1,250บาท)*	*1*	*1,250*	
	9031036	*แบบฝึก ชุด สนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์ ระดับคิดวิเคราะห์ (สื่อประจำตัวนักเรียน) (175 บาท)*	*20*	*3,500*	
	9030020	*ชุด สนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์ ระดับเขียน - คิดสร้างสรรค์ (สื่อประจำห้องเรียน) (1,250 บาท)*	*1*	*1,250*	
	9031037	*แบบฝึก ชุด สนุกคิด ภาษา สร้างสรรค์ ระดับเขียน - คิดสร้างสรรค์ (สื่อประจำตัวนักเรียน) (175 บาท)*	*20*	*3,500*	
4	**ชุด เกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 24)				
	4081006	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา กิจกรรมสหสัมพันธ์ (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081007	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการอ่าน 1 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081008	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการอ่าน 2 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081009	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการอ่าน 3 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081010	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการเขียน 1 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081011	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการเขียน 2 (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4081012	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา อ่านเรียนเขียนคล่อง (550 บาท)*	*1*	*550*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ			1	**21,000**	**21,000**
1	**ชุด พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยวิธี Phonics** (รายละเอียดสินค้า หน้า 25)				
	9022016	*ชุด Phonics Focus : ALPHABET (A to Z) (2,900 บาท)*	*3*	*8,700*	
	9122106	*หนังสือ A to Z PHONICS ALPHABET (120 บาท)*	*5*	*600*	
	9122107	*หนังสือ A to Z PHONICS WORD (120 บาท)*	*5*	*600*	
	9122108	*หนังสือ A to Z PHONICS READER (120 บาท)*	*5*	*600*	
	9022015	*ชุด Phonics Focus : VOWELS (A E I O U) (2,900 บาท)*	*3*	*8,700*	
	9122098	*หนังสือ AEIOU PHONICS (180 บาท)*	*5*	*900*	
	9122099	*หนังสือ AEIOU PHONICS READER (180 บาท)*	*5*	*900*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับประถมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์				
พัฒนาทักษะ	เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓		✓	✓	✓

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ และการคิดเชิงคำนวณ			1	**60,032**	**60,032**
1	**ชุด พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ผ่านหลักเม็ดนับ** (รายละเอียดสินค้า หน้า 26)				
	4036014	*ชุดหลักเม็ดนับแสดงจำนวน (1,400 บาท)*	2	2,800	
	4086001	*คณิตศาสตร์กับหลักเม็ดนับ (550 บาท)*	2	1,100	
	9036015	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 1 จำนวนและตัวเลข (5 เล่ม) (800 บาท)*	2	1,600	
	9036016	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 2 การบวกและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม) (440 บาท)*	2	880	
	9036017	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 3 การลบและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม) (420 บาท)*	2	840	
	9036018	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 4 การคูณและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม) (500 บาท)*	2	1,000	
	9036019	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 5 การหารและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม) (540 บาท)*	2	1,080	
2	**ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ บูรณาการทักษะการคิดสร้างสรรค์ ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 27)				
	4811001	*IDEA KIT 630 pcs+ ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ (7,110 บาท)*	3	21,330	
	4036003	*ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 5-7 ปี (4,304 บาท)*	1	4,304	
	4036004	*ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 6-8 ปี (4,304 บาท)*	1	4,304	
	4036005	*ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 7-9 ปี (4,304 บาท)*	1	4,304	
	4136041	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 5-7 ปี (145 บาท)*	15	2,175	
	4136042	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 6-8 ปี (145 บาท)*	15	2,175	
	4136043	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 7-9 ปี (145 บาท)*	15	2,175	
	4136044	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 8-10 ปี (145 บาท)*	13	1,885	
	4136045	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 9-11 ปี (145 บาท)*	12	1,740	
	4136046	*หนังสือกิจกรรม Brain Up ฉลาดคิด พิชิตปัญหา อายุ 10-12 ปี (145 บาท)*	12	1,740	
3	**ชุด กิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 34)				
	4018011	*ชุดสื่อกิจกรรมวิทยาการคำนวณ CT in Action (350 บาท)*	12	4,200	
	4148019	*คู่มือการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ CT in Action (400 บาท)*	1	400	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับประถมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์				
พัฒนาทักษะ	เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓		✓		✓

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด บูรณาการการเรียนรู้สเต็มศึกษา (รายละเอียดสินค้า หน้า 28)			1	**60,824**	**60,824**
1	**ชุด สื่อบูรณาการเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านกระบวนการ STEAM ระดับประถมศึกษา**				
	4610003	*ชุดสื่อบูรณาการเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม STEAM School Kit V.2 (35,000 บาท)*	1	35,000	
	4130001	*แบบฝึก Full STEAM ป.1 เล่ม 1 เรื่อง เรขาคณิตกับสิ่งมีชีวิต (497 บาท)*	1	497	
	4130002	*แบบฝึก Full STEAM ป.1 เล่ม 2 เรื่อง รู้จักร่างกายของเรา (497 บาท)*	1	497	
	4130003	*แบบฝึก Full STEAM ป.1 เล่ม 3 เรื่อง บ้านของสิ่งมีชีวิต (497 บาท)*	1	497	
	4130004	*แบบฝึก Full STEAM ป.1 เล่ม 4 เรื่อง รู้จักโครงสร้างของพืช (497 บาท)*	1	497	
	4130005	*แบบฝึก Full STEAM ป.1 เล่ม 5 เรื่อง ดวงอาทิตย์ โลก ดวงจันทร์ (497 บาท)*	1	497	
	4130006	*แบบฝึก Full STEAM ป.1 เล่ม 6 เรื่อง รู้จักวัตถุรอบตัวเรา (497 บาท)*	1	497	
	4230001	*แบบฝึก Full STEAM ป.2 เล่ม 1 วัฏจักรชีวิตของพืช (497 บาท)*	1	497	
	4230002	*แบบฝึก Full STEAM ป.2 เล่ม 2 มีชีวิตไม่มีชีวิต (497 บาท)*	1	497	
	4230003	*แบบฝึก Full STEAM ป.2 เล่ม 3 ของเล่นของใช้จากเศษวัสดุ (497 บาท)*	1	497	
	4230004	*แบบฝึก Full STEAM ป.2 เล่ม 4 การเดินทางของแสงกับการมองเห็น (497 บาท)*	1	497	
	4230005	*แบบฝึก Full STEAM ป.2 เล่ม 5 แผ่นดินของเรา (497 บาท)*	1	497	
	4330001	*แบบฝึก Full STEAM ป.3 เล่ม 1 เรื่อง ปัจจัยจำเป็นของชีวิต (497 บาท)*	1	497	
	4330002	*แบบฝึก Full STEAM ป.3 เล่ม 2 เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ (497 บาท)*	1	497	
	4330003	*แบบฝึก Full STEAM ป.3 เล่ม 3 เรื่อง พลังงานไฟฟ้าจากผลไม้ (497 บาท)*	1	497	
	4330004	*แบบฝึก Full STEAM ป.3 เล่ม 4 เรื่อง อากาศรอบตัวเรา (497 บาท)*	1	497	
	4330005	*แบบฝึก Full STEAM ป.3 เล่ม 5 เรื่อง แม่เหล็ก (497 บาท)*	1	497	
	4140001	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.1 เล่ม 1 (497 บาท)*	1	497	
	4140002	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.1 เล่ม 2 (497 บาท)*	1	497	
	4140003	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.1 เล่ม 3 (497 บาท)*	1	497	
	4140004	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.1 เล่ม 4 (497 บาท)*	1	497	
	4140005	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.1 เล่ม 5 (497 บาท)*	1	497	
	4140006	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.1 เล่ม 6 (497 บาท)*	1	497	
	4240001	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.2 เล่ม 1 (497 บาท)*	1	497	
	4240002	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.2 เล่ม 2 (497 บาท)*	1	497	
	4240003	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.2 เล่ม 3 (497 บาท)*	1	497	
	4240004	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.2 เล่ม 4 (497 บาท)*	1	497	
	4240005	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.2 เล่ม 5 (497 บาท)*	1	497	
	4340001	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.3 เล่ม 1 เรื่อง ปัจจัยจำเป็นของชีวิต (497 บาท)*	1	497	
	4340002	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.3 เล่ม 2 เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ (497 บาท)*	1	497	
	4340003	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.3 เล่ม 3 เรื่อง พลังงานไฟฟ้าจากผลไม้(497 บาท)*	1	497	
	4340004	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.3 เล่ม 4 เรื่อง อากาศรอบตัวเรา (497 บาท)*	1	497	
	4340005	*คู่มือการจัดกิจกรรม Full STEAM ป.3 เล่ม 5 เรื่อง แม่เหล็ก (497 บาท)*	1	497	
2	**ชุด กิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดแบบ STEM**				
	9030077	*ชุด กิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดแบบ STEM ป.1-ป.3 (4,960 บาท)*	1	4,960	
	9030078	*ชุด กิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดแบบ STEM ป.4-ป.6 (4,960 บาท)*	1	4,960	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

AKSORN

สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ส่งเสริมทักษะด้านวิทยาการคำนวณ /STEM/Coding และกระบวนการจัดการเรียนรู้ ของ Aksorn

เราพัฒนาสื่อเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิทยาการคำนวณและวิทยาการคอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองการพัฒนาผู้เรียนให้ไปสู่เป้าหมายทางการศึกษา และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ด้วยสื่อกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยครูให้สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนให้มีกระบวนการคิดขั้นสูง แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมต่อการเป็นพลโลกในศตวรรษที่ 21

CONCEPT

แนวคิด เนื้อหาความรู้

การเรียนรู้แนวคิด หลักการ
ความสำคัญ และความเชื่อมโยง
แนวคิดกับการนำหลักการไป
ใช้งาน และปฏิบัติจริง

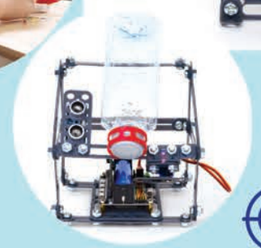
เริ่มจากพื้นฐาน
กระบวนการคิด
การแก้ปัญหา
คิดเป็นระบบ
คิดวิเคราะห์
คิดสร้างสรรค์

สู่ปัญญาประดิษฐ์ AI
โครงงานดิจิทัล
นวัตกรรมสร้างสรรค์

Text Based Programming
Microcontroller Boards
+ Other Advanced tools

Visual Based Programming
Online Programming
Microcontroller Boards

Unplugged Programming
Unplugged Activities



PRACTICE ฝึกทักษะ

การลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เห็นผลการลองผิดลองถูก
แบบ “จับต้องได้” ฝึกฝนการแก้ปัญหาและ
กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

Software
Hardware

สื่อยกระดับการเรียนการสอน Coding Unplugged Coding

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

การออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีองค์ประกอบดังนี้

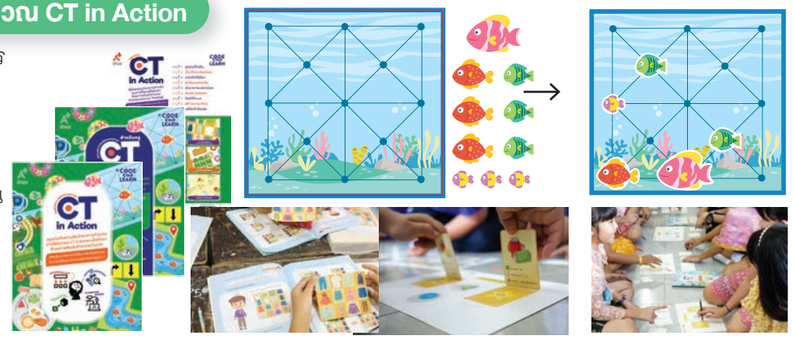
ชุด กิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ และ unplugged coding ระดับประถมศึกษา

สื่อพร้อมแนวทางการสอน สอดคล้องหลักการ Game Based Learning ประกอบด้วย

CT in Action

ชุดสื่อกิจกรรมวิทยาการคำนวณ CT in Action

- เกมการศึกษาที่พัฒนาทักษะการคิดการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เพื่อประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
- สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณ
- ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สนุก จับต้องได้ เข้าใจง่าย



บอร์ดเกมการศึกษา Code-to-Learn

Code-to-Learn

- แปลงแนวคิดนามธรรมของการคิดโค้ดดิ้งให้เป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ เข้าใจง่าย
- พื้นฐานไปสู่การเรียนโค้ดดิ้งแบบ Block-Based Programming
- ผู้เรียนคุ้นเคยและจดจำการใช้งานคำสั่งพื้นฐานได้ง่ายผ่านภารกิจในเกม

Farmily ฟาร์มสุขออกแบบได้

Farmily

นวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “FARMILY ฟาร์มสุขออกแบบได้” พัฒนาทักษะการคิด ผ่านปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

- บอร์ดเกมที่บูรณาการการเรียนรู้กับการเล่นเข้าด้วยกัน
- เรียนรู้ทักษะการคิดตามหลัก 3 ห่วง (พอประมาณ มีเหตุผล ภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี)
- เรียนรู้ 2 เงื่อนไข (ความรู้ คุณธรรม) ซึ่งเป็นองค์ประกอบของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

ชุดสื่อ Turtle Coding เพื่อการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ

COMING SOON

พัฒนาทักษะการวางแผน และแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ ปูพื้นฐานการเขียนโปรแกรมอย่างง่ายในรูปแบบ Unplugged Coding
หุ่นยนต์ Turtle มี 2 ล้อที่หมุนด้วยมอเตอร์ ใช้พลังงานจากแบตเตอรี่ชาร์จไฟผ่านช่องทาง Micro USB ใช้งานคู่กับบัตรคำสั่งและการเดินตามเส้น มีช่องสำหรับใส่ปากกาเมจิก เพื่อวาดรูปตามคำสั่ง

ชุด Turtle Coding ประกอบด้วย

- หุ่นยนต์ Turtle ขนาด 75 x 95 X 50 มม.
- Bluetooth Dongle สำหรับต่อกับคอมพิวเตอร์
- สายชาร์จแบตเตอรีแบบ USB to Micro USB
- สติกเกอร์ สำหรับตกแต่งใบหน้า และแสดงอารมณ์ของหุ่นยนต์
- บัตรคำสั่งโค้ดดิ้ง เพื่อใช้ป้อนลำดับการเดินของหุ่นยนต์จำนวน 5 ใบ

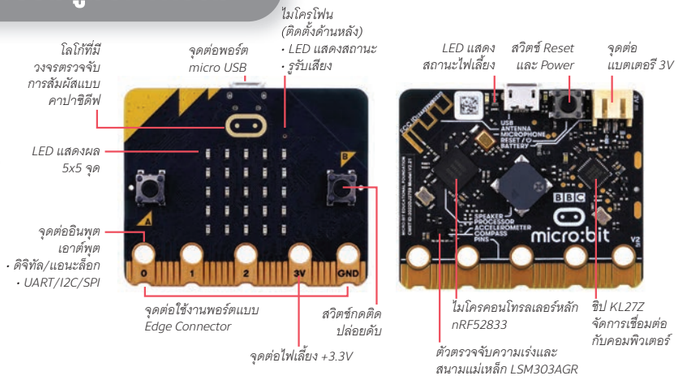
สื่อยกระดับการเรียนการสอน Coding ประถมศึกษา–มัธยมศึกษา

Active Learning · 21 CENTURY SKILLS · BBL Brain Based Learning · GBL Game Based Learning

ชุด สื่อโครงงานวิทยาการคำนวณ พร้อมคู่มือกิจกรรม

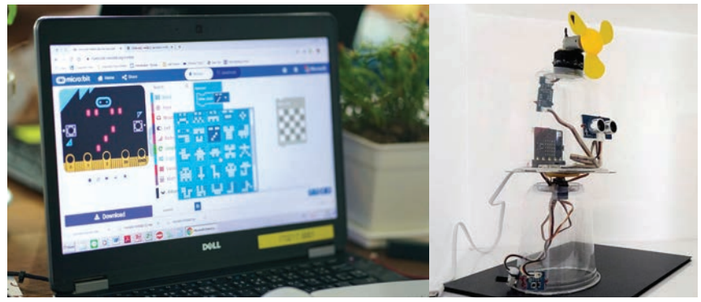
micro:bit v2

บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อการศึกษาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เวอร์ชัน 2 มีเซ็นเซอร์พื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ เช่น เซ็นเซอร์วัดแสง วัดความเร็ว เข็มทิศ รวมทั้งปุ่มกด และ LED แสดงผล รวมถึงไมโครโฟนและลำโพง ความจุและ Ram ที่มากขึ้น ทำให้บอร์ดสามารถเรียกใช้เซ็นเซอร์แต่ละชนิดได้ง่าย เหมาะสำหรับผู้ที่เริ่มต้นเรียนเขียนโปรแกรม



- ไมโครคอนโทรลเลอร์หลักแบบ 32 บิต
- บลูทูธ 5.1
- LED แสดงผล 25 ดวง
- เซ็นเซอร์วัดความเอียง ความเร่ง และสนามแม่เหล็ก 3 แกน
- ไมโครโฟน
- ลำโพง
- รางถ่าน AAA 2 ก้อน
- สายชาร์จ USB
- คู่มือการใช้งานเบื้องต้น

micto:bit



ใช้คู่กับ

หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action

ปูพื้นฐานการเขียนโปรแกรม ให้ผู้เรียนสามารถคิด ออกแบบสร้างสรรค์โครงงานได้ด้วยตนเอง

- รู้จักส่วนประกอบต่าง ๆ ของ micro:bit
- เรียนรู้คำสั่งพื้นฐานในการเขียนโปรแกรม
- ฝึกการใช้งานเซ็นเซอร์ต่าง ๆ ที่มากับ micro:bit
- สร้างสรรค์ชิ้นงานได้หลากหลายด้วย micro:bit เพียงตัวเดียว

พร้อมสรรพด้วยคู่มือครู

เพื่อปูพื้นฐานความรู้สำคัญที่ใช้จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนวิทยาการคำนวณ และแนวทางในการสอนอย่างเป็นขั้นเป็นตอนที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

micto:bit in Action

หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action-Basic

คู่มือครูวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action-Basic

หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action-Advanced

คู่มือครูวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action-Advanced

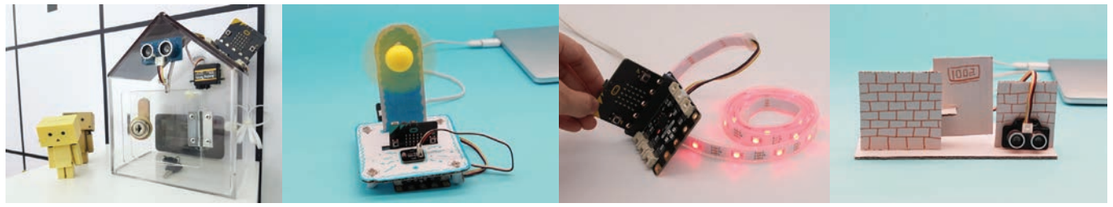
ชุด ต่อขยายโครงงานวิทยาการคำนวณ

BitGadget Kit

BitGadget Kit ชุดอุปกรณ์ต่อพ่วงเพื่อการทำโครงงานที่ซับซ้อนขึ้น มีชุดบอร์ดต่อขยายที่ออกแบบมาให้สามารถเชื่อมต่อกับเซ็นเซอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยพอร์ตถอดเข้า-ออกได้

- เชื่อมต่อได้ถึง 6 พอร์ต หลอดไฟ RGB LED ลำโพงเสียงสัญญาณ
- อุปกรณ์ประกอบด้วยเซนเซอร์อีก 9 ชนิด เพื่อรอรับความคิดสร้างสรรค์
- ช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบโครงงานให้มีความพิเศษและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

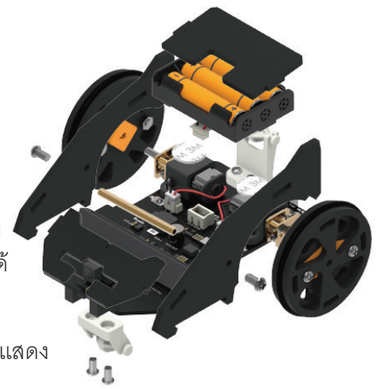
BitGadget Kit



BitCar

BitCar หุ่นยนต์รถเพื่อ STEAM/STEM Education

BitCar หุ่นยนต์ DIY ขนาดเล็กที่ออกแบบมาสำหรับ STEAM/STEM Education ตัวรถสามารถประกอบได้ง่าย ผู้เรียนสามารถเขียนโปรแกรมควบคุมคุณสมบัติทั้งหมดของ BitCar ได้อย่างง่ายดายด้วย micro:bit บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อการศึกษาผ่าน Microsoft Makecode ผู้เรียนจึงสามารถเรียนรู้และเล่นสนุกไปพร้อม ๆ กัน



- ยกล้อได้! ด้วยมอเตอร์เกียร์โลหะคุณภาพสูงสองตัวเพื่อขับเคลื่อนล้อซึ่งแข็งแกร่งและทนทานกว่ามอเตอร์เกียร์พลาสติกทั่วไป สามารถเขียนโปรแกรมให้รถยกล้อได้ สร้างความท้าทายและสนุกสนานให้กับห้องเรียน Coding และวิทยาการคำนวณ
- บอร์ดอิเล็กทรอนิกส์ของ BitCar มีบัซเซอร์ (Buzzer) สำหรับส่งเสียงหรือเพลงได้ แสดงอารมณ์ได้! มีเซ็นเซอร์สำหรับตรวจจับเส้นหนึ่งคู่ และ LED แบบสามารถกำหนดตำแหน่งได้ 4 ดวงอยู่ด้านล่างซึ่งสามารถใช้ เป็นตัวบ่งชี้ ไฟหน้า หรือแสงอารมณ์ตามที่ต้องการ
- มีตัวเชื่อมต่อ “Grove Connectors” สำหรับเชื่อมต่ออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ เช่น เซ็นเซอร์อัลทราโซนิก และจอแสดงผล เป็นต้น
- พร้อมใช้งาน มีคู่มือจัดกิจกรรม และโจทย์แนะนำให้ครูผู้สอน ง่ายต่อการจัดกิจกรรมในห้องเรียน

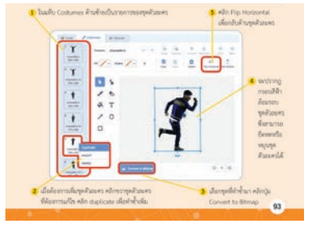
BitCar

ชุด กิจกรรมพัฒนาทักษะ Coding

หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action

หนังสือกิจกรรม Scratch in Action-Animation

- สำรวจส่วนประกอบหลักของโปรแกรม Scratch เช่น เวที ตัวละคร บล็อกคำสั่งต่างๆ
- เรียนรู้การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างเป็นแอนิเมชันตามจินตนาการของเด็ก
- ฝึกการหาและแก้ไขจุดบกพร่องของโปรแกรม



หนังสือกิจกรรม Scratch in Action-Storytelling

- รู้จักตัวละคร บทสนทนา ผ่าน Storyboard
- สร้างบทสนทนาให้ตัวละครด้วยข้อความ
- เพิ่มความน่าสนใจด้วยเอฟเฟกต์การเปลี่ยนฉากหลัง
- การพากย์เสียงใส่คำบรรยายให้ตัวละคร

หนังสือกิจกรรม Scratch in Action-Game

ผู้เรียนจะได้สนุกสนานไปกับการสร้างสรรค์ออกแบบด่าน และกติกาการเล่นด้วยตนเอง ผ่านโจทย์กิจกรรมสุดท้าทายให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กรอบแนวคิดการสร้างเกมต่างๆ เพื่อต่อยอดไปสู่การสร้างกลไกต่างๆ ของเกมในรูปแบบของตนเอง

Scratch in Action

ชุด กิจกรรมพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับประถมศึกษา

ฉลาดรู้ดิจิทัล

หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับประถม

ฉลาดรู้ดิจิทัล สร้างความเข้าใจ และรู้เท่าทันอันตรายที่เกิดขึ้นบนโลกยุคดิจิทัล

- หนังสือกิจกรรมถอดบทเรียนโลกดิจิทัลจากเรื่องราวใกล้ตัวในชีวิตจริง
- ผู้เรียนมีส่วนร่วม และลงมือปฏิบัติตามแนวคิด Active Learning
- ตระหนักรู้ถึงภัยอันตรายที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อป้องกันตนเอง และผู้อื่น
- เรียนรู้หลักการสำคัญของการอยู่ร่วมกันบนโลกดิจิทัลผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน
- ส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ สร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมทางสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ

มาพร้อมคู่มือครู

- แนะนำการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน
- ออกแบบการเรียนรู้ได้ตามธรรมชาติ และความสนใจของผู้เรียน
- ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านชิ้นงาน และการปฏิบัติงาน
- สามารถวัด และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบของสมรรถนะผู้เรียน

ชุด สื่อโครงงาน Coding and Robotics พร้อมคู่มือกิจกรรม

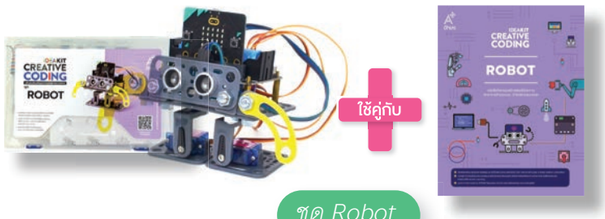
IDEA KIT: Creative Coding

มาพร้อมคู่มือครู
แนะนำการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน
ออกแบบการเรียนรู้ได้ตามธรรมชาติ และความสนใจของผู้เรียน
ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านชิ้นงาน และการปฏิบัติงาน
สามารถวัด และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบของสมรรถนะผู้เรียน

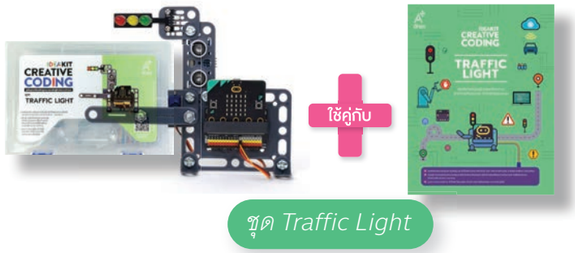
IDEA KIT: Creative Coding

ประกอบด้วย
(แต่ละชุดมีอุปกรณ์พื้นฐานเหมือนหรือแตกต่างกันตามการใช้งาน)

- บอร์ดต่อขยาย micro:bit
- ถ่าน
- เซ็นเซอร์วัดระยะทาง
- ตรวจจับเปลวไฟ
- ตรวจจับควัน แก๊สมีเทน
- ตรวจจับเส้นขาว=ดำ
- โมดูล LED 10mm
- มอเตอร์ 3-6 Volt
- ใบพัด
- เซอร์โวมอเตอร์
- สายไฟจัมเปอร์
- ไขควง 4 นิ้ว

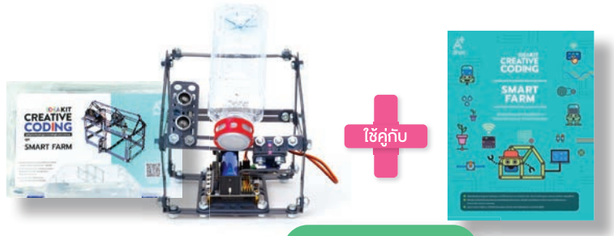


ชุด Robot

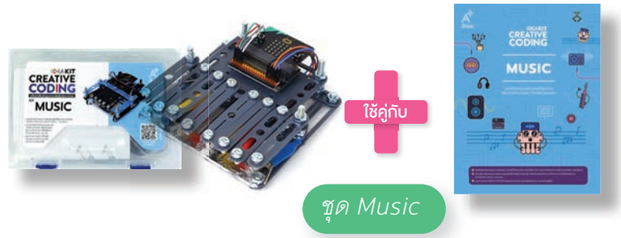


ชุด Traffic Light

ชุด Maker+



ชุด Smart Farm



ชุด Music

*หมายเหตุ IDEA KIT : Cerative Coding ใช้คู่กับบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ เวอร์ชัน 2

ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับประถมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์				
พัฒนาทักษะ	เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓	✓	✓	✓	✓

ที่	รหัส	รายการ		จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด ยกระดับการเรียนการสอน Coding				1	**88,903**	**88,903**
1	**ชุด สื่อโครงงานวิทยาการคำนวณ พร้อมคู่มือกิจกรรม** (รายละเอียดสินค้า หน้า 36)					
	4778002	*micro:bit v2 บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อการศึกษาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เวอร์ชัน 2*	*(1,295 บาท)*	*2*	*2,590*	
	4118022	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Basic*	*(145 บาท)*	*15*	*2,175*	
	4148017	*คู่มือครูวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Basic*	*(450 บาท)*	*1*	*450*	
2	**ชุด กิจกรรมพัฒนาทักษะ Coding** (รายละเอียดสินค้า หน้า 38)					
	4118024	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action-Animation*	*(145 บาท)*	*15*	*2,175*	
	4138007	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action-Storytelling*	*(155 บาท)*	*15*	*2,325*	
	4138008	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action-Game*	*(165 บาท)*	*15*	*2,475*	
3	**ชุด สื่อโครงงาน Coding and Robotics พร้อมคู่มือกิจกรรม** (รายละเอียดสินค้า หน้า 39)					
	4038001	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Robot*	*(4,500 บาท)*	*1*	*4,500*	
	4118014	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Robot*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
	4038002	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Traffic Light*	*(1,950 บาท)*	*1*	*1,950*	
	4118015	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Traffic Light*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
	4038003	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Smart Farm*	*(4,300 บาท)*	*1*	*4,300*	
	4118016	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Smart Farm*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
	4038004	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Music*	*(2,200 บาท)*	*1*	*2,200*	
	4118017	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Music*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
	4038005	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Maker+*	*(6,200 บาท)*	*1*	*6,200*	
	4118018	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Maker+*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
4	**ชุด พัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ บูรณาการทักษะการคิดสร้างสรรค์ ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 27)					
	4811001	*IDEA KIT 630 pcs+ ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์*	*(7,110 บาท)*	*1*	*7,110*	
	4036003	*ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 5-7 ปี*	*(4,304 บาท)*	*1*	*4,304*	
	4036004	*ชุดสื่อ BRIGHT ฉลาดเรียนรู้ สำหรับอายุ 6-8 ปี*	*(4,304 บาท)*	*1*	*4,304*	
5	**ชุด กิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ และ Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 34-35)					
	4038022	*ชุดสื่อ Turtle Coding เพื่อการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ*	*(8,350 บาท)*	*1*	*8,350*	
	4621045	*บอร์ดเกมการศึกษา Code-to-Learn*	*(1,950 บาท)*	*1*	*1,950*	
	4621031	*FARMILY ฟาร์มสุขออกแบบได้*	*(3,450 บาท)*	*1*	*3,450*	
	4018011	*ชุดสื่อกิจกรรมวิทยาการคำนวณ CT in Action*	*(350 บาท)*	*10*	*3,500*	
	4148019	*คู่มือการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ CT in Action*	*(400 บาท)*	*1*	*400*	
6	**ชุด กิจกรรมพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 38)					
	4118019	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 1 ระดับประถมศึกษา*	*(195 บาท)*	*13*	*2,535*	
	4148014	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 1 ระดับประถมศึกษา*	*(395 บาท)*	*1*	*395*	
	4118020	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 2 ระดับประถมศึกษา*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
	4148015	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 2 ระดับประถมศึกษา*	*(395 บาท)*	*1*	*395*	
	4118021	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 3 ระดับประถมศึกษา*	*(195 บาท)*	*15*	*2,925*	
	4148016	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 3 ระดับประถมศึกษา*	*(395 บาท)*	*1*	*395*	

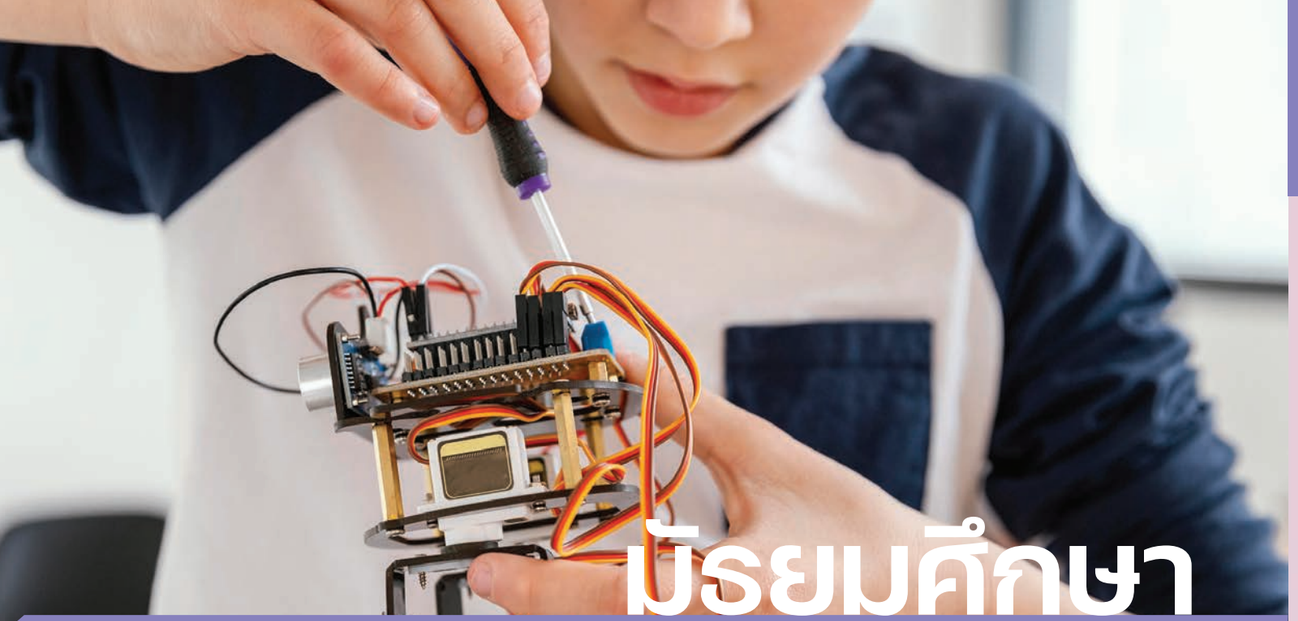
**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับประถมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์				
พัฒนาทักษะ	เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓	✓			✓

ที่	รหัส	รายการ		จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการจัดเรียนรู้เชิงรุก / ไทย อังกฤษ คณิต วิทยาการคำนวณ				1	**100,235**	**100,235**
1	**ชุด สื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 24)					
	4081006	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา กิจกรรมสหสัมพันธ์*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
	4081007	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการอ่าน 1*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
	4081008	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการอ่าน 2*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
	4081009	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการอ่าน 3*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
	4081010	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการเขียน 1*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
	4081011	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา เกมการเขียน 2*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
	4081012	*ชุดสื่อเกมการอ่านการเขียนระดับประถมศึกษา อ่านเรียนเขียนคล่อง*	*(550 บาท)*	*6*	*3,300*	
2	**ชุด คณิตศาสตร์กับหลักเม็ดนับ** (รายละเอียดสินค้า หน้า 26)					
	4086001	*คณิตศาสตร์กับหลักเม็ดนับ*	*(550 บาท)*	*5*	*2,750*	
	4036014	*ชุดหลักเม็ดนับแสดงจำนวน*	*(1,400 บาท)*	*5*	*7,000*	
	9036015	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 1 จำนวนและตัวเลข (5 เล่ม)*	*(800 บาท)*	*5*	*4,000*	
	9036016	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 2 การบวกและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม)*	*(440 บาท)*	*5*	*2,200*	
	9036017	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 3 การลบและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม)*	*(420 บาท)*	*5*	*2,100*	
	9036018	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 4 การคูณและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม)*	*(500 บาท)*	*5*	*2,500*	
	9036019	*ชุดแบบฝึกบวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ เรื่องที่ 5 การหารและโจทย์ปัญหา (3 เล่ม)*	*(540 บาท)*	*5*	*2,700*	
3	**ชุด พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยวิธี Phonics** (รายละเอียดสินค้า หน้า 27)					
	9022016	*ชุด Phonics Focus : ALPHABET (A to Z)*	*(2,900 บาท)*	*5*	*14,500*	
	9022015	*ชุด Phonics Focus : VOWELS (A E I O U)*	*(2,900 บาท)*	*5*	*14,500*	
4	**ชุด สื่อโครงงานวิทยาการคำนวณ พร้อมคู่มือกิจกรรม** (รายละเอียดสินค้า หน้า 36)					
	4778002	*micro:bit v2 บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อการศึกษาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เวอร์ชัน 2*	*(1,295 บาท)*	*5*	*6,475*	
	4118022	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Basic*	*(145 บาท)*	*35*	*5,075*	
	4148017	*คู่มือครูวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Basic*	*(450 บาท)*	*1*	*450*	
5	**ชุด กิจกรรมพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับประถมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 38)					
	4118019	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 1 ระดับประถมศึกษา*	*(195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4148014	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 1 ระดับประถมศึกษา*	*(395 บาท*	*1*	*395*	
	4118020	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 2 ระดับประถมศึกษา*	*(195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4148015	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 2 ระดับประถมศึกษา*	*(395 บาท)*	*1*	*395*	
	4118021	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 3 ระดับประถมศึกษา*	*(195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4148016	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 3 ระดับประถมศึกษา*	*(395 บาท)*	*1*	*395*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*



มัธยมศึกษา

การสร้างสมรรถนะเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 คิดแก้ปัญหาและออกแบบนวัตกรรมเองได้

การจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เป็น “นวัตกร”

ส่งเสริมการเรียนรู้และเข้าใจเทคโนโลยียุคใหม่ มีกระบวนการคิดขั้นสูง คิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงาน นวัตกรรม ออกแบบวิธีแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เรียนรู้แบบ Active Learning และใช้เครื่องมือพื้นฐานเฉพาะด้านได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย สามารถนำเทคโนโลยี แนวคิดวิทยาการคอมพิวเตอร์และวิทยาการคำนวณมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง นำไปสู่พื้นฐานการสร้างสรรค์นวัตกรรม ยกระดับคุณภาพชีวิต ทักษะอาชีพ และพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพ สามารถดำรงชีวิตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีศักยภาพ มีความสุข

- ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่มีความหมายและคงทน
- ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้กับปัญหาในชีวิตจริงได้
- ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้เดิมและต่อยอดความรู้ใหม่

ครุภัณฑ์การศึกษา
ระดับมัธยมศึกษา

ลำดับ	รายการครุภัณฑ์การศึกษา	แบบและวงเงินงบประมาณ (ตามขนาดโรงเรียน)			
		เล็ก	กลาง	ใหญ่	ใหญ่พิเศษ
		21-120 คน	121-600 คน	601-1,500 คน	1,501 คนขึ้นไป
		แบบ 1	แบบ 2	แบบ 3	แบบ 4
1	ครุภัณฑ์เทคโนโลยีดิจิทัล	200,000	250,000	300,000	400,000
2	ครุภัณฑ์สะเต็มศึกษา ระดับมัธยมศึกษา	120,000	140,000	160,000	180,000
3	ครุภัณฑ์การเรียนการสอน Coding ระดับมัธยมศึกษา	100,000	120,000	140,000	160,000
4	ครุภัณฑ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับมัธยมศึกษา	160,000	180,000	200,000	220,000

ชุด สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Twig

ยกระดับผลสัมฤทธิ์วิทยาศาสตร์
สู่การเรียนรู้แบบ Blended Active Learning
ช่วยคุณครู **“กลับด้านห้องเรียน” (Flipped Classroom)** ได้ง่าย ๆ
จบ ครบกระบวนการ เห็นผล ชี้วัดได้

ตรงตามหลักสูตรแกนกลาง’51 (ฉบับปรับปรุง’60)

ก่อนเรียน เตรียมตัวก่อนเรียน

1 มอบหมายให้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน คลิปสอน+บทความเพิ่มเติม และแบบฝึกสอดคล้องหลักสูตร

ในห้องเรียน ร่วมกิจกรรมระหว่างเรียน

2 นำความรู้จาก คลิปสอน มาอภิปราย หรือทดลองทำกิจกรรมร่วมกัน ตามแนว Problem Based Learning หรือ Project Based Learning

หลังเรียน ทบทวนด้วยตนเองหลังเรียน

3 ทำแบบฝึกทบทวนความรู้หลังเรียน ประเมินจุดแข็ง-จุดอ่อน เพื่อวางแผนการอ่านทบทวน หรือเรียนรู้เพิ่มเติม

Twig มาพร้อมกับสื่อผสมผสาน ใช้ได้กับการสอน ทั้ง On Site, Online, On Hand

สื่อยกระดับการเรียนการสอน Coding

Active Learning | 21 CENTURY SKILLS | BBL Brain Based Learning | GBL Game Based Learning

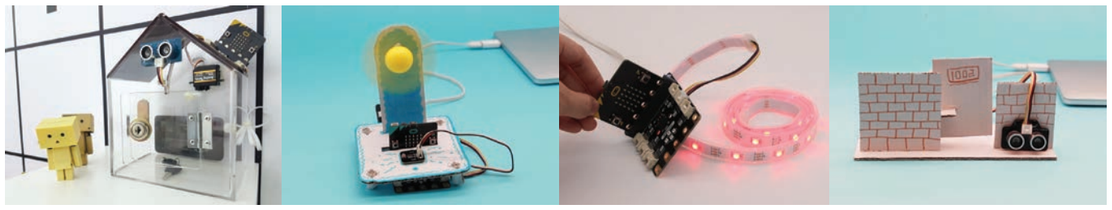
ชุด ต่อขยายโครงงานวิทยาการคำนวณ

BitGadget Kit

BitGadget Kit ชุดอุปกรณ์ต่อพ่วงเพื่อการทำโครงงานที่ซับซ้อนขึ้น มีชุดบอร์ดต่อขยายที่ออกแบบมาให้สามารถเชื่อมต่อกับเซ็นเซอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยพอร์ตถอดเข้า-ออกได้

- เชื่อมต่อได้ถึง 6 พอร์ต หลอดไฟ RGB LED ลำโพงเสียงสัญญาณ
- อุปกรณ์ประกอบด้วยเซนเซอร์อีก 9 ชนิด เพื่อรอรับความคิดสร้างสรรค์
- ช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบโครงงานให้มีความพิเศษและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

BitGadget Kit



BitCar

BitCar หุ่นยนต์รถเพื่อ STEAM/STEM Education

BitCar หุ่นยนต์ DIY ขนาดเล็กที่ออกแบบมาสำหรับ STEAM/STEM Education ตัวรถสามารถประกอบได้ง่าย ผู้เรียนสามารถเขียนโปรแกรมควบคุมคุณสมบัติทั้งหมดของ BitCar ได้อย่างง่ายดายด้วย micro:bit บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อการศึกษาผ่าน Microsoft Makecode ผู้เรียนจึงสามารถเรียนรู้และเล่นสนุกไปพร้อม ๆ กัน

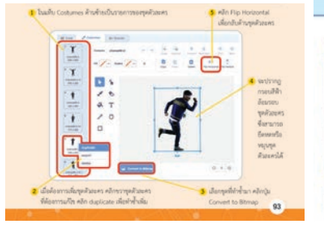
- ยกล้อได้! ด้วยมอเตอร์เกียร์โลหะคุณภาพสูงสองตัวเพื่อขับเคลื่อนล้อซึ่งแข็งแกร่งและทนทานกว่ามอเตอร์เกียร์พลาสติกทั่วไป สามารถเขียนโปรแกรมให้รถยกล้อได้ สร้างความท้าทายและสนุกสนานให้กับห้องเรียน Coding และวิทยาการคำนวณ
- บอร์ดอิเล็กทรอนิกส์ของ BitCar มีบัซเซอร์ (Buzzer) สำหรับส่งเสียงหรือเพลงได้ แสดงอารมณ์ได้! มีเซ็นเซอร์สำหรับตรวจจับเส้นหนึ่งคู่ และ LED แบบสามารถกำหนดตำแหน่งได้ 4 ดวงอยู่ด้านล่างซึ่งสามารถใช้ เป็นตัวบ่งชี้ ไฟหน้า หรือแสงอารมณ์ตามที่ต้องการ
- มีตัวเชื่อมต่อ “Grove Connectors” สำหรับเชื่อมต่ออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ เช่น เซ็นเซอร์อัลทราโซนิก และจอแสดงผล เป็นต้น
- พร้อมใช้งาน มีคู่มือจัดกิจกรรม และโจทย์แนะนำให้ครูผู้สอน ง่ายต่อการจัดกิจกรรมในห้องเรียน

BitCar

หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action

หนังสือกิจกรรม Scratch in Action-Animation

- สำรวจส่วนประกอบหลักของโปรแกรม Scratch เช่น เวที ตัวละคร บล็อกคำสั่งต่างๆ
- เรียนรู้การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างเป็นแอนิเมชันตามจินตนาการของเด็ก
- ฝึกการหาและแก้ไขจุดบกพร่องของโปรแกรม



หนังสือกิจกรรม Scratch in Action-Storytelling

- รู้จักตัวละคร บทสนทนา ผ่าน Storyboard
- สร้างบทสนทนาให้ตัวละครด้วยข้อความ
- เพิ่มความน่าสนใจด้วยเอฟเฟกต์การเปลี่ยนฉากหลัง
- การพากย์เสียงใส่คำบรรยายให้ตัวละคร

หนังสือกิจกรรม Scratch in Action-Game

ผู้เรียนจะได้สนุกสนานไปกับการสร้างสรรค์ออกแบบด่าน และกติกาการเล่นด้วยตนเอง ผ่านโจทย์กิจกรรมสุดท้าทายให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กรอบแนวคิดการสร้างเกมต่าง ๆ เพื่อต่อยอดไปสู่การสร้างกลไกต่างๆ ของเกมในรูปแบบของตนเอง

Scratch in Action

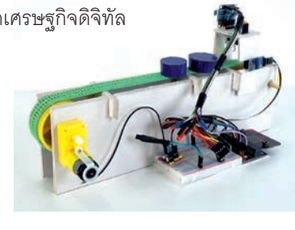
หนังสือกิจกรรม Python in Action

หนังสือกิจกรรมการเรียนรู้ การเขียนโปรแกรมแบบ Text Based Programming ด้วยภาษา python ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและฝึกฝนการออกแบบอัลกอริทึมเพื่อแก้ไขปัญหาในการเขียนโปรแกรมที่เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยี

โครงงานสร้างสรรค์อุตสาหกรรม 4.0

หนังสือกิจกรรมการเรียนรู้แมคคาทรอนิกส์ เป็นพื้นฐานความรู้สำคัญในการออกแบบวิเคราะห์ และพัฒนาเครื่องจักรสมัยใหม่ ถือเป็นความรู้และทักษะที่สำคัญสำหรับงานและอาชีพในด้านหุ่นยนต์อุตสาหกรรมในโลกยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

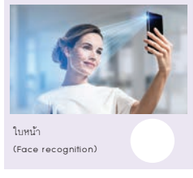
โครงงานสร้างสรรค์อุตสาหกรรม 4.0



หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา

สร้างความรู้ ความเข้าใจ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ สร้างสรรค์ และรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาทักษะสู่การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

ฉลาดรู้ดิจิทัล



ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับมัธยมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์

เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓	✓	✓	✓

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด ยกระดับการเรียนการสอน Coding			**1**	**106,120**	**106,120**
1	**ชุด สื่อโครงงานวิทยาการคำนวณ พร้อมคู่มือกิจกรรม** (รายละเอียดสินค้า หน้า 36-37 และ 45)				
	4778002	*micro:bit v2 บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อการศึกษาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เวอร์ชัน 2 (1,295 บาท)*	*5*	*6,475*	
	4118022	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Basic (145 บาท)*	*20*	*2,900*	
	4148017	*คู่มือครูวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Basic (450 บาท)*	*1*	*450*	
	4118023	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Advanced (155 บาท)*	*20*	*3,100*	
	4148018	*คู่มือครูวิทยาการคำนวณ micro:bit in Action – Advanced (550 บาท)*	*1*	*550*	
	4621052	*BitGadget Kit (บิต แกดเจ็ต คิต) ชุดสื่อต่อขยายไมโครบิตเพื่อทำโครงงานดิจิทัล (4,750 บาท)*	*2*	*9,500*	
	4621051	*BitCar (บิต คาร์) ชุดสื่อต่อขยายไมโครบิตเพื่อทำโครงงานดิจิทัล (2,850 บาท)*	*2*	*5,700*	
	4138005	*หนังสือกิจกรรมโครงงานสร้างสรรค์อุตสาหกรรม 4.0 (395 บาท)*	*15*	*5,925*	
2	**ชุด กิจกรรมพัฒนาทักษะ Coding** (รายละเอียดสินค้า หน้า 45)				
	4118024	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action-Animation (145 บาท)*	*15*	*2,175*	
	4138007	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action-Storytelling (155 บาท)*	*15*	*2,325*	
	4138008	*หนังสือกิจกรรมวิทยาการคำนวณ Scratch in Action-Game (165 บาท)*	*15*	*2,475*	
	4138006	*หนังสือกิจกรรม Python in Action (295 บาท)*	*20*	*5,900*	
3	**ชุด สื่อโครงงาน Coding and Robotics พร้อมคู่มือกิจกรรม** (รายละเอียดสินค้า หน้า 39)				
	4038001	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Robot (4,500 บาท)*	*1*	*4,500*	
	4118014	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Robot (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4038002	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Traffic Light (1,950 บาท)*	*1*	*1,950*	
	4118015	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Traffic Light (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4038003	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Smart Farm (4,300 บาท)*	*1*	*4,300*	
	4118016	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Smart Farm (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4038004	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Music (2,200 บาท)*	*1*	*2,200*	
	4118017	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Music (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4038005	*IDEAKIT: Creative Coding ชุด Maker+ (6,200 บาท)*	*1*	*6,200*	
	4118018	*หนังสือกิจกรรม IDEAKIT: Creative Coding ชุด Maker+ (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4811001	*IDEA KIT 630 pcs+ ชุดโครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ (7,110 บาท)*	*1*	*7,110*	
4	**ชุด กิจกรรมพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า หน้า 45)				
	4118011	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 1 (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4148011	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 1 (395 บาท)*	*1*	*395*	
	4118012	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 2 (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4148012	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 2 (395 บาท)*	*1*	*395*	
	4118013	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 3 (195 บาท)*	*20*	*3,900*	
	4148013	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 3 (395 บาท)*	*1*	*395*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์พัฒนาการศึกษา ระดับมัธยมศึกษา

เหมาะสำหรับรายการครุภัณฑ์

เทคโนโลยีดิจิทัล	สะเต็มศึกษา	การเรียนการสอน Coding	คลุ่มสาระการเรียนรู้
✓			✓

ที่	รหัส	รายการ	จำนวน (หน่วย)	ราคา (หน่วย)	ยอดรวม
ชุด เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี					**199,920**
1	**ชุด เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี** (รายละเอียดสินค้า หน้า 43)				
	7768069	*ชุด แหล่งเรียนรู้ Digital Twig (Twig Box+Online+Offline Multimedia) (180,000 บาท)*	*1*	*180,000*	
2	**ชุด กิจกรรมพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา** (รายละเอียดสินค้า 45)				
	4118011	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 1 (195 บาท)*	*30*	*5,850*	
	4148011	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 1 (395 บาท)*	*2*	*790*	
	4118012	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 2 (195 บาท)*	*30*	*5,850*	
	4148012	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 2 (395 บาท)*	*2*	*790*	
	4118013	*หนังสือกิจกรรมฉลาดรู้ดิจิทัล 3 (195 บาท)*	*30*	*5,850*	
	4148013	*หนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ฉลาดรู้ดิจิทัล 3 (395 บาท)*	*2*	*790*	

**สินค้าเป็นการจัดชุดตัวอย่างเท่านั้น สามารถเพิ่ม-ลด จำนวนสินค้าได้กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายประจำพื้นที่*

ครุภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมทักษะและ
สมรรถนะผู้เรียนก่อนประถมศึกษา
ประถมศึกษา มัธยมศึกษา

สื่อพร้อมแนวทาง การจัดการเรียนรู้
เชิงรุกหลากหลายสอดคล้องนโยบาย
และจุดเน้นกระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรและบริการ หลังการขาย
ช่วยส่งเสริมสมรรถนะครู
ในการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

Education Consultant ที่ปรึกษา
ด้านวิชาการเพื่อปรับสื่อให้สอดคล้อง
โครงการตามบริบทของโรงเรียน

Unplugged Coding · STEM · PrBL Project Based Learning · PBL Problem Based Learning · GBL Game Based Learning · BBL Brain Based Learning

facebook
www.facebook.com/AksornACT

ครูปฐมวัย
ID Line : @aksornprathomwai

ครูประถม
ID Line : @aksornkruprathom

ครูมัธยม
ID Line : @aksornkrumattayom

AKSORN Inspire

สั่งซื้อได้ที่ ร้านค้าหนังสือเรียนในจังหวัด หรือ ติดต่อเจ้าหน้าที่บริหารการตลาด
จัดจำหน่ายโดย บริษัท อักษร อินสไปร์ จำกัด
142 ซอยแพร่งสรรพศาสตร์ ถนนตะนาว แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์ 0-2622-2999 โทรสาร 0-2622-1311-8 http://www.aksorn.com/aksorninspire