

การศึกษาความเป็นไปได้ทางการเงินของ  
ธุรกิจของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์  
พร้อมคู่มือของเด็กปฐมวัย 3 – 5 ปี “Dr.Math & Toys”



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต  
วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล  
พ.ศ. 2557

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำแผนธุรกิจ เรื่อง Dr.Math & Toys เป็นของเล่นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ พร้อมคู่มือของเด็กปฐมวัยอายุ 3 - 5 ปี ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือของผู้ช่วยศาสตราจารย์ชนพล วีราสา และอาจารย์กฤษกร สุขเวชชวรกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาในการศึกษาอิสระครั้งนี้ ด้วยความกรุณาที่ให้คำปรึกษาแนะนำ และชี้แนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน และเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ทางคณะผู้วิจัยโครงการรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณครูสุขจันทร์ สุขประกอบ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมพัฒนาการสำหรับเด็กที่ต้องการช่วยเหลือพิเศษ โรงเรียนจิตตเมตต์ (ปฐมวัย) และ โรงเรียนเพลินพัฒนา ดร.อรพรรณ บุตรกัตัญญ อาจารย์สาขาวิชา ปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด และบริษัท คิคส์แอนด์ทอยส์อินดัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด ที่คอยให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กปฐมวัย เด็กพิเศษ และของเล่นเด็ก รวมถึงขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเพื่อใช้ในการประกอบการศึกษาแผนธุรกิจนี้ และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวมา ณ ที่นี้ด้วย

คุณประโยชน์ของแผนธุรกิจฉบับนี้ คณะผู้วิจัยขอมอบให้บุคคลต่างๆที่กล่าวมาข้างต้น และหากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

พรหมภัสสร สิงห์ลำพอง

## บทสรุปผู้บริหาร

เนื่องจากภารกิจของครอบครัวคือ สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิตสื่อการเรียนการสอน เช่น หนังสือเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบฝึกหัด ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และตรงตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ตั้งแต่ระดับอนุบาลศึกษา ประถมศึกษา ถึงระดับมัธยมศึกษา ที่ได้รับความเชื่อถือ และได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายทั้ง โรงเรียนของรัฐบาล และเอกชนทั่วประเทศมานานกว่า 30 ปี และเพื่อเป็นการต่อยอดธุรกิจด้านการศึกษาในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและครบวงจร ซึ่งจะส่งผลไปสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาและมาตรฐานการศึกษารวมทั้งการเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ของเยาวชนไทยให้มีโอกาสได้เข้าถึงสื่อการเรียนรู้ทุกรูปแบบทั้งในและนอกห้องเรียนตามวัยและพัฒนาการของผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ และเต็มศักยภาพตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน อีกทั้งยังมีบริษัทในเครือบริษัทแม่อีก 2 บริษัท คือ บริษัท คิดส์แอนด์ทอยส์อินดัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นโรงงานที่ผลิตของเล่นไม้ รวมถึงผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทำจากวัสดุประเภทไม้ยางพารา ส่งออกไปยังต่างประเทศมานานกว่า 20 ปี และ บริษัท สำนักพิมพ์ เวิลด์คิดส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ทำการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับใช้ประกอบการศึกษาทุกระดับชั้น ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับอนุบาลศึกษา ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาที่เน้นทักษะกระบวนการคิดเน้นความสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนครบทุกด้านตรงตามมาตรฐานและหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ

จากปัญหาที่พบในปัจจุบัน คือ ผลการประเมินการทดสอบ Programmer for International Student Assessment (PISA) ทั้งด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน ในปี พ.ศ. 2552 พบว่าเด็กไทยมีผลการประเมินต่ำกว่าค่าเฉลี่ยนานาชาติทุกวิชาจัดอยู่ในอันดับที่ประมาณ 48 - 52 จาก 65 ประเทศและห่างไกลจากประเทศเอเชียอื่นๆ ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มคะแนนสูง นักเรียนไทยเกินครึ่ง รู้เรื่องคณิตศาสตร์ต่ำกว่าระดับพื้นฐาน และที่รู้เรื่องสูงกว่าระดับพื้นฐานมีเพียงหนึ่งในห้าเท่านั้น ผลการประเมินดังกล่าวใกล้เคียงกับผลในปีพ.ศ. 2549 แต่มีแนวโน้มต่ำลงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 เป็นต้นมา

และปัญหาในปัจจุบันด้านเทคโนโลยีที่มีผลกระทบเชิงลบต่อพัฒนาการทางสมองเด็ก มีงานวิจัยจำนวนมากที่ไม่สนับสนุนให้เด็กอยู่กับเทคโนโลยีมากเกินไปอย่างน้อยในวัยที่ต่ำกว่า 15 ปี เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นหน้าจอเป็นเวลานานๆ ไม่ส่งผลดีต่อสายตาของเด็ก และตาถือเป็นอวัยวะเดียวกับสมอง การอยู่กับเทคโนโลยีมากทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ เพราะการเก็บสายตาให้

## บทสรุปผู้บริหาร (ต่อ)

สื่อควไว้ในที่แคบๆ เช่น จอของแท็บเล็ต หน้าจอของมือถือ ไอโฟน หรือหน้าจอของโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นพื้นที่ที่แคบเกินไปสำหรับการใช้ตาของมนุษย์ ซึ่งในระยะยาว ส่งผลถึงการผิดปกติต่างๆ ของสมอง

ข้อมูลดังกล่าวเป็นยังเป็นที่บ่งชี้เรื่องการเรียนการสอนด้วยวิธีใดถึงจะทำให้เด็กมีการรับรู้เป็นไปตามลำดับขั้นของการเรียนรู้ในแต่ละพัฒนาการในแต่ละช่วงวัย การที่เด็กนักเรียนไทยได้คะแนนสอบที่ต่ำลงนั้นเป็นผลลัพธ์ที่แสดงออกมาที่ปลายเหตุ แต่ความจริงนั้นควรแก้ที่ต้นเหตุของปัญหานั้นคือการวางรากฐานของการเรียนรู้ตั้งแต่เด็กปฐมวัย เพราะช่วงวัยนี้เป็นเวลาสำคัญที่สุดของการพัฒนาเซลล์สมอง ลำดับความคิด และยังพบอีกด้วยว่ามีปัญหาด้านวิชาการตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน เพราะคุณครูผู้สอนไม่มีแนวทางการสอนที่ถูกต้องตามทฤษฎีต่างๆ ที่เข้าถึงการพัฒนาการ, การเรียนรู้, จิตวิทยาของเด็กในแต่ละวัยอย่างแท้จริง เช่น ทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎี Bruner) ทฤษฎีไวทกอสกี (Vygotsky) เป็นต้น

จุดแข็งของบริษัท Dr.Math & Toys ตั้งอยู่ที่ 701 ถนนนครไชยศรี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 คือ มีบริษัทแม่ที่เป็น สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด ที่ทำหนังสือเรียนใช้ประกอบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และตรงตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ตั้งแต่ระดับอนุบาลศึกษา ประถมศึกษา ถึงระดับมัธยมศึกษา ที่ได้รับความเชื่อถือ และได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายทั้ง โรงเรียนของรัฐบาลและเอกชนทั่วประเทศมานานกว่า 30 ปี อีกทั้งยังมีบริษัทในเครือบริษัทแม่อีก 2 บริษัท คือ บริษัท คิวด์แอนด์ทอยส์อินเตอร์ (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นโรงงานที่ผลิตของเล่นไม้ รวมถึงผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทำจากวัสดุประเภทไม้ยางพาราส่งออกไปยังต่างประเทศมานานกว่า 20 ปี และ บริษัท สำนักพิมพ์ เวิลด์คิดส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ทำการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับใช้ประกอบการศึกษาทุกระดับชั้น ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับอนุบาลศึกษา ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาที่เน้นทักษะกระบวนการคิดเน้นความสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนครบทุกด้านตรงตามมาตรฐานและหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ รวมถึงทางบริษัท Dr.Math & Toys ยังมีกลยุทธ์ในด้านต่างๆ ในการเข้าสู่ตลาดเพื่อมาใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามแผนธุรกิจ คือ ในด้านสินค้า คือ ของเล่นไม้ที่มีคู่มือ/วิธีการเล่นที่ถูกต้องของเด็กกลุ่มปฐมวัยอายุ 3-5 ปี และมีความเหมาะสมกับวัย ของเล่นที่มีความหลากหลายให้เลือกและเล่น ในการพัฒนาทักษะสามารถพัฒนาให้กับเด็กได้หลากหลายทักษะ ของเล่นที่ผลิตขึ้นมีความแข็งแรง คงทน เพื่อให้สามารถใช้ได้ระยะเวลาที่นาน และที่สำคัญคือ มีความปลอดภัยสำหรับ

## บทสรุปผู้บริหาร (ต่อ)

เด็ก ในด้านการตลาดจะขายสินค้าที่ราคาไม่แพง และมีการจัดโปรโมชั่น เพื่อเป็นการดึงดูดลูกค้า เช่น การลดราคา สะสมแต้ม มอบส่วนลด ให้ของแถม เป็นต้น โดยทางบริษัท Dr.Math & Toys จะวางขายตามห้างสรรพสินค้า ออกบูท เพื่อให้มีความง่าย สะดวกในการเลือกซื้อของเล่นและเป็นที่รู้จักมากขึ้น

โดยธุรกิจนี้จะใช้เงินลงทุน 4,230,800 บาท ซึ่งมาจากเงินลงทุนของผู้ก่อตั้งทั้งหมด โดยคาดว่าจะมีระยะเวลาคืนทุน 1ปี 11เดือน มีจุดคุ้มทุนที่ระดับ 1,260,435 บาทต่อเดือนหรือ 323 ชุดต่อเดือน มูลค่าปัจจุบันสุทธิของการลงทุนเท่ากับ 61,760,673 บาท และอัตราผลตอบแทน (IRR) ของการลงทุนเท่ากับ 198.49 %



## สารบัญ

		หน้า
	กิตติกรรมประกาศ	ข
	บทสรุปผู้บริหาร	ค
	สารบัญตาราง	ณ
	สารบัญภาพ	ฉ
<b>บทที่ 1</b>	<b>ความเป็นมาของแนวคิดธุรกิจและรูปแบบธุรกิจ</b>	<b>1</b>
	1.1 ความเป็นมาของธุรกิจ	1
	1.2 ลักษณะรูปแบบของธุรกิจ (Business Model)	4
	1.2.1 Key Partner	5
	1.2.2 Key Activities	5
	1.2.3 Key Resource	6
	1.2.4 Value Proposition	6
	1.2.5 Customer Relationships	6
	1.2.6 Customer Segment	7
	1.2.7 Channels	7
	1.2.8 Cost Structure	7
	1.2.9 Revenue Streams	8
<b>บทที่ 2</b>	<b>การจัดตั้งและบริหารองค์กรธุรกิจ</b>	<b>9</b>
	2.1 ภาพรวมบริษัท	9
	2.1.1 ชื่อธุรกิจและสถานที่ตั้ง	9
	2.1.2 วิสัยทัศน์	9
	2.1.3 พันธกิจ	9
	2.1.4 วัตถุประสงค์	10
	2.1.5 เป้าหมาย	10
	2.2 รายละเอียดผู้ถือหุ้น	10

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.3 การจัดการองค์กร (Organization Chart)	11
2.3.1 องค์กรลักษณะงาน และความรับผิดชอบ	12
2.3.2 โครงสร้างค่าตอบแทน	13
<b>บทที่ 3</b> <b>แผนการปฏิบัติการในการจัดตั้งธุรกิจ</b>	<b>14</b>
3.1 สถานประกอบการในการดำเนินงาน	14
3.1.1 สถานที่ตั้งสำนักงานและโชว์รูม	14
3.1.2 สถานที่ตั้ง โกดังสำหรับเก็บสินค้า	14
3.1.3 โชว์รูม Dr.Math & Toys	15
3.1.4 อุปกรณ์ และเครื่องมือในการดำเนินงาน	16
3.1.5 ข้อมูลการดำเนินงาน	16
3.1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน	17
3.2 แผนการดำเนินงานของธุรกิจ	18
3.2.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน	18
3.2.2 การวิจัยและการพัฒนาผลิตภัณฑ์	19
3.2.3 นโยบายสินค้าคงคลัง	20
3.2.4 นโยบายด้านลูกหนี้การค้า	20
3.2.5 การจัดส่งสินค้า	21
3.3 แผนธุรกิจ	21
3.3.1 แผนธุรกิจระยะสั้น	21
3.3.2 แผนธุรกิจระยะยาว	21
3.3.3 ขยายฐานลูกค้าไปยังต่างจังหวัด ทั่วประเทศไทย	21
3.4 รายละเอียดผลิตภัณฑ์	22
3.4.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ (Number and Operation)	22
3.4.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 การวัด (Measurement)	23
3.4.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 เรขาคณิต (Geometry)	23

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
3.4.4	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 พีชคณิต (Algebra)	24
3.4.5	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น (Data Analysis and Probability)	25
3.4.6	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 6 ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Skills and Processes)	26
3.5	ตัวอย่างประเภทสินค้า	26
3.5.1	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ (Numbers and Operations)	26
3.5.2	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 การวัด (Measurement)	27
3.5.3	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 เรขาคณิต (Geometry)	27
3.5.4	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 พีชคณิต (Algebra)	28
3.5.5	กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น (Data Analysis and Probability)	28
3.5.6	คู่มือสื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สร้างอัจฉริยะ	29
3.6	รายละเอียดด้านการบริการ	29
<b>บทที่ 4</b>	<b>สมมติฐานทางการเงินและการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการลงทุน</b>	<b>30</b>
4.1	นโยบายทางการเงิน	30
4.1.1	เป้าหมายทางการเงิน	30
4.1.2	โครงสร้างเงินทุน	30
4.1.3	นโยบายด้านผลตอบแทนของผู้ถือหุ้น	32
4.1.4	อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	32
4.2	แหล่งที่มาและใช้ไปของเงินลงทุน	34
4.3	การจัดทำงบประมาณทางการเงิน	35
4.3.1	ประมาณการรายได้ ต้นทุนขาย และค่าใช้จ่ายระยะเวลา 5 ปี	35
4.3.2	การสัดส่วนของจำนวนชุดสินค้าที่ประมาณการยอดขายแบ่งออกเป็น สัดส่วน	37



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.3.3 ค่าเสื่อมราคา	40
4.3.4 ประมาณเงินทุนหมุนเวียนหมวดการขายและการบริหาร	41
4.4 วิเคราะห์งบการเงิน	44
4.4.1 การวิเคราะห์อัตราระยะเวลาคืนทุน (Payback Period)	44
4.4.2 การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน	44
4.4.3 วิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน	45
4.5 การประเมินความเสี่ยงและแผนการรองรับ	45
4.5.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก	45
4.5.2 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายใน	46
<b>บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะในการลงทุน</b>	<b>47</b>
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>49</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>50</b>
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	51
ภาคผนวก ข ผลวิจัยประกอบการวิเคราะห์	60
ภาคผนวก ค บทสรุปผลวิจัยประกอบการวิเคราะห์	78
ภาคผนวก ง คำนิยม	80
ภาคผนวก จ คู่มือแนะนำวิธีการเล่นของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชาคณิตศาสตร์	81
ภาคผนวก ฉ เอกสารใบเสนอราคา	99
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>101</b>

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า	
1	สัดส่วนเงินลงทุนของบริษัท	10
2	ตำแหน่ง ลักษณะงานและความรับผิดชอบ	12
3	ค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรในตำแหน่งต่างๆ	13
4	สัดส่วนเงินลงทุนของบริษัท	31
5	การประมาณการในการลงทุนโครงการ	32
6	การแจกแจงทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบกิจการ	33
7	แหล่งที่มา และใช้ไปของเงินทุน	34
8	การประมาณการยอดขาย	36
9	ประมาณการสัดส่วนการขายปลีก – ส่งสินค้าสินค้า	38
10	ประมาณรายได้จากการขายปลีก – ส่งสินค้าสินค้า	38
11	ประมาณการต้นทุนสินค้าสินค้า	38
12	ประมาณการค่าใช้จ่ายหมวดบริหารและหมวดพนักงาน	39
13	ประมาณการค่าใช้จ่ายหมวดการขายและการบริหาร	39
14	ค่าเสื่อมราคาในการขายและบริหาร	40
15	ลูกหนี้การค้า	41
16	เจ้าหนี้การค้า	41
17	สต็อกสินค้าสำเร็จรูป	41
18	ดอกเบี้ยจ่าย	42
19	ประมาณการงบกำไรขาดทุน	42
20	ประมาณการงบดุล	43
21	ข้อมูลกระแสเงินสด	44
22	การวิเคราะห์สภาพคล่องทางการเงิน	45

## สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้า
1 แนวโน้มคะแนนจาก PISA 2000 – PISA 2012	2
2 รูปแบบ Business Model	5
3 แผนภาพการจัดโครงสร้างองค์กร	11
4 ขั้นตอนการดำเนินงานด้านผลิตภัณฑ์	10
4 โทดิงสำหรับเก็บสินค้า	15
5 รูปแบบร้านมองจากภายนอกของ Dr.Math & Toys	15
6 รูปแบบร้านในการจัดตั้งของเล่น Dr.Math & Toys	16
7 ขั้นตอนการดำเนินงานด้านผลิตภัณฑ์	18
8 ขั้นตอนการดำเนินงานด้านการผลิต	18
9 ลูกคิดสิ่งโตเจ้าปัญญา	26
10 ชุดนาฬิกาพาเพลิน	27
11 รถไฟเรขาคณิตน่ารู้	27
12 ชุดแบบรูปตัวหมี	28
13 ชุดกล่องหยอดอาหารสัตว์น่ารักพร้อมกระดานแผนภูมิรูปภาพ	28
14 คู่มือสื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สร้างอัจฉริยะ	29
15 รายละเอียดด้านการบริการ	29
16 ผลการสำรวจจำนวนและเพศของผู้กรอกแบบสอบถาม	60
17 ผลสำรวจอายุของผู้กรอกแบบสอบถาม	61
18 ผลการสำรวจระดับการศึกษาของผู้กรอกแบบสอบถาม	61
19 ผลการสำรวจสถานภาพสมรสของผู้กรอกแบบสอบถาม	62
20 ผลการสำรวจจำนวนบุตรหรือหลานของผู้กรอกแบบสอบถาม	62
21 ผลสำรวจอายุของบุตรหรือหลานของผู้กรอกแบบสอบถาม	63
22 ผลสำรวจอาชีพของผู้กรอกแบบสอบถาม	63
23 ผลการสำรวจรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้กรอกแบบสอบถาม	64
24 ผลการสำรวจเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากวัสดุแตกต่างกันของผู้กรอกแบบสอบถาม	64

สารบัญรูปร่าง (ต่อ)

รูปร่าง		หน้า
25	แสดงผลการสำรวจความถี่ต่อครั้งในการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม	65
26	ผลการสำรวจงบประมาณแต่ละครั้งในการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม	66
27	ผลการสำรวจสถานที่เลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม	66
28	ผลการสำรวจคนที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม	67
29	ผลการสำรวจความต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ของผู้กรอกแบบสอบถาม	68
30	ผลการสำรวจความต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของผู้กรอกแบบสอบถาม	68
31	ผลการสำรวจความต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นเด็กไม้ยางพาราแต่ละชิ้นที่เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ของผู้กรอกแบบสอบถาม	69
32	ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม	70
33	ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านผลิตภัณฑ์ของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม	71
34	ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านราคาของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม	72
35	ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านการจัดจำหน่ายของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม	73
36	ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านการส่งเสริมการตลาดของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม	74

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปภาพ	หน้า
37 ผลการสำรวจปัจจัยในการมีโซว์รุ่มของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่มีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญก่อตั้งขึ้นของผู้กรอกแบบสอบถาม	75
38 ผลการสำรวจแนวโน้มพฤติกรรมกรซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพารา ของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของผู้กรอก แบบสอบถาม	76
39 ผลการสำรวจแนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็ก จากไม้ยางพาราพร้อมคู่มือแนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของผู้กรอกแบบสอบถาม	77
40 ตัวอย่างใบเสนอราคา	99

## บทที่ 1

### ความเป็นมาของแนวคิดธุรกิจ และรูปแบบธุรกิจ

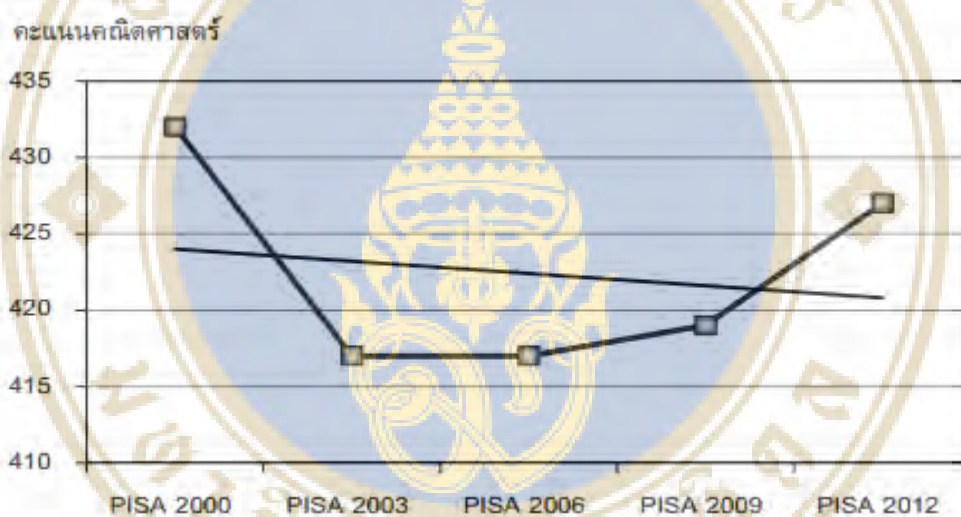
#### 1.1 ความเป็นมาของธุรกิจ

เนื่องจากธุรกิจของครอบครัว คือ สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิตสื่อการเรียนการสอน เช่น หนังสือเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบฝึกหัด ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และตรงตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ตั้งแต่ระดับอนุบาลศึกษา ประถมศึกษา ถึงระดับมัธยมศึกษา ที่ได้รับความนิยมเชื่อถือ และได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายทั้ง โรงเรียนของรัฐบาล และเอกชนทั่วประเทศมายาวนานกว่า 30 ปี อีกทั้งยังมี อีกทั้งบริษัทในเครืออีก 2 บริษัท คือ บริษัท กิดส์แอนด์ทอยส์อินดัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นโรงงานที่ผลิตของเล่นไม้ รวมถึงผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทำจากวัสดุประเภทไม้ยางพารา ที่ได้รับความนิยมเชื่อถือในด้านคุณภาพของสินค้า ทั้งภายใน และภายนอกประเทศมายาวนานกว่า 20 ปี และ บริษัท สำนักพิมพ์ เวิลด์คิดส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ทำการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับใช้ประกอบการศึกษาทุกระดับชั้น ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับอนุบาลศึกษา ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาที่เน้นทักษะกระบวนการคิดเน้นความสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนครบทุกด้านตรงตามมาตรฐานและหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อเป็นการต่อยอดธุรกิจด้านการศึกษาในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและครบวงจร ซึ่งจะส่งผลไปสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาและมาตรฐานการศึกษา รวมทั้งการเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ของเยาวชนไทยให้มีโอกาสได้เข้าถึงสื่อการเรียนรู้ทุกรูปแบบทั้งในและนอกห้องเรียนตามวัยและพัฒนาการของผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ และเต็มศักยภาพตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สื่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ เป็นการปูพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยการใช้อุปกรณ์ที่เป็นรูปธรรม ในการให้เด็กได้สัมผัสไปสู่การเรียนรู้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลขทางคณิตศาสตร์ ค่าของจำนวน เรขาคณิต แบบรูปความสัมพันธ์ เวลา การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็นซึ่งเป็นเรื่องที่มีความยากและความซับซ้อนขึ้นเป็นลำดับ อย่างไรก็ตามสื่อการเรียนรู้นี้ นอกจากจะเหมาะกับเด็กปฐมวัยแล้ว ยังเหมาะกับเด็กพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นเด็กออทิสติก ที่มีความสามารถทางสติปัญญาแตกต่างจากเด็กปกติ ซึ่งมีความสามารถมากกว่า หรือเด็กเรียนรู้ช้าก็อาจใช้สื่อชุดนี้ได้ เนื่องจากเป็นสื่อที่ปูพื้นฐานจากอุปกรณ์ที่เป็นรูปธรรมไปสู่ความเข้าใจในสัญลักษณ์

และนามธรรมทางคณิตศาสตร์ ซึ่งมีความยากง่ายตามลำดับชั้น มีคู่มือวิธีการใช้ที่ชัดเจน ผู้นำไปใช้สามารถวิเคราะห์ความสามารถของเด็กตามวัยจากการสังเกตการใช้สื่อที่สามารถประเมินความเข้าใจของเด็กได้โดยง่าย โดยสามารถส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ได้ตามวัยและความสามารถ

ปัญหาในปัจจุบันพบว่าผลการประเมินการทดสอบ Programmer for International Student Assessment (PISA) ทั้งด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน ในปี ค.ศ.2009 (โดยในปี2009 เน้นคณิตศาสตร์ 60%) พบว่าเด็กไทยมีผลการประเมินต่ำกว่าค่าเฉลี่ยนานาชาติทุกวิชาจัดอยู่ในอันดับที่ประมาณ 48 - 52 จาก 65 ประเทศและห่างไกลจากประเทศเอเชียอื่นๆ ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มคะแนนสูงนักเรียนไทยเกินครึ่ง รู้เรื่องคณิตศาสตร์ต่ำกว่าระดับพื้นฐาน และที่รู้เรื่องสูงกว่าระดับพื้นฐานมีเพียงหนึ่งในห้าเท่านั้น ผลการประเมิน ใน PISA 2009 ไม่เปลี่ยนแปลงมากนักนับจาก PISA 2006 แต่ถ้าวัดแนวโน้มตั้งแต่ PISA 2003 เป็นต้นมา พบว่ายังมีแนวโน้มต่ำลง



รูปภาพ 1

แนวโน้มคะแนนจาก PISA 2000 – PISA 2012

ข้อมูลดังกล่าวเป็นยังเป็นตัวที่บ่งชี้เรื่องการเรียนการสอนด้วยวิธีใดถึงจะทำให้เด็กมีการรับรู้เป็นไปตามลำดับขั้นของการเรียนรู้ในแต่ละพัฒนาการในแต่ละช่วงวัย การที่เด็กนักเรียนไทยได้คะแนนสอบที่ต่ำลงนั้นเป็นผลลัพธ์ที่แสดงออกมาที่ปลายเหตุ แต่ความจริงนั้นเราควรแก้ที่ต้นเหตุของปัญหานั้นคือการวางรากฐานของการเรียนรู้ตั้งแต่เด็กปฐมวัย เพราะช่วงวัยนี้เป็นเวลาที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาเซลล์สมอง ลำดับความคิด และยังพบอีกด้วยว่าพบสถิติมีปัญหาด้านวิชาการตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน เพราะคุณครูผู้สอนไม่มีแนวทางการสอนที่ถูกต้องตามทฤษฎีต่างๆ ที่เข้า

ในถึงการพัฒนาการ, การเรียนรู้, จิตวิทยาของเด็กในแต่ละวัยอย่างแท้จริง เช่น ทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎี Bruner (Bruner) ทฤษฎีไวทสกี (Vygotsky) เป็นต้น

ปัญหาในปัจจุบันด้านเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการทางสมองเด็ก มีงานวิจัยจำนวนมากที่ไม่สนับสนุนให้เด็กอยู่กับเทคโนโลยีมากเกินไปอย่างน้อยในวัยที่ต่ำกว่า 15 ปี เนื่องจากพฤติกรรมการนั่งจ้องหน้าจอเป็นเวลานานๆ ไม่ส่งผลดีต่อสายตาของเด็กและตาถือเป็นอวัยวะเดียวกับสมอง การอยู่กับเทคโนโลยีมากเกินไปทำให้เกิดภาวะซีมเศร้าได้ เพราะการเก็บสายตาให้ลือคไวในที่แคบๆ เช่น จอของแท็บเล็ต หน้าจอของมือถือ ไอโฟน หรือหน้าจอของโทรทัศน์คอมพิวเตอร์ เป็นพื้นที่ที่แคบเกินไปสำหรับการใช้ตาของมนุษย์ ซึ่งในระยะยาว ส่งผลถึงการผิดปกติต่างๆ ของสมอง โดยมีงานวิจัยของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในอเมริกาพบว่า เด็กนั่งจ้องหน้าจอโทรทัศน์วันละ 1 ชั่วโมง จะเพิ่มความเสี่ยงที่จะเป็นโรคสมาธิสั้นได้ 10% หมายความว่า ถ้าเด็กคนไหนนั่งจ้องหน้าจอโทรทัศน์วันละ 5 ชั่วโมง เด็กคนนั้นจะเพิ่มความเสี่ยงที่จะเป็นโรคสมาธิสั้นถึง 50% ซึ่งมีงานวิจัยจำนวนมากที่ไม่สนับสนุนให้เด็กอยู่กับเทคโนโลยีมากเกินไปอย่างน้อยในวัยที่ต่ำกว่า 15 ปี หากเด็กคลุกคลีกับหน้าจอต่อเนื่องเป็นระยะเวลาหลายๆ แต่ไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และไม่ได้ลงมือเล่นอะไร การเรียนรู้และการเจริญเติบโตของเด็กจะถูกกระทบโดยแบ่งเป็นประเด็นดังนี้










1. อ้วนพอมเกินไป และเป็นเด็กกินยาก เด็กจะจมจ่ออยู่กับเทคโนโลยี ไม่มีกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกาย
2. เด็กขาดสมาธิไม่สามารถสนใจจดจ่อ ซนอยู่ไม่นิ่ง อาการจะเหมือนเป็นเด็กที่ซนสมาธิสั้น หงุดหงิดง่าย ไม่อดทน รอคอยไม่ได้ และวอกแวก เป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงหน้าจออย่างรวดเร็ว
3. ร่างกายไม่แข็งแรง ไม่คล่องแคล่วว่องไว ร่างกายไม่ยืดหยุ่น การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีทำให้เด็กขาดโอกาสเล่นกิจกรรมต่างๆ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการและการเรียนรู้
4. ปัญหาต่อการเรียนรู้ผ่านการมอง เป็นผลกระทบที่เห็นได้ชัดเจน พบว่าเด็กตาลอย มีปัญหาด้านสายตามากขึ้น เช่น สายตาสั้น สายตาวาว สายตาเอียง เป็นต้น
5. มีปัญหาการเรียนรู้ผ่านการฟัง พัฒนาการทางด้านภาษา เช่น เด็กพูดช้า หรือความเข้าใจภาษาขั้นสูง (Language Comprehension) ไม่ได้ ฟังแล้วจำไม่ได้ ฟังแล้วคิดตามไม่ได้
6. มีปัญหาการเขียน องค์ประกอบสำคัญที่เด็กเขียนได้ดี คือ ร่างกายแข็งแรง
7. ขาดทักษะในการแก้ปัญหา เด็กจะแก้ปัญหาได้ ต้องเผชิญอุปสรรค ได้คิด ได้ลงมือทำ (ลองผิด-ลองถูก) จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน



8. ขาดความสัมพันธ์กับผู้คน ทำให้เด็กอยู่ตามลำพังเป็นเวลานานๆ ขาดโอกาสในการเข้าสังคม ไม่ว่าจะเป็นสังคนในบ้านหรือนอกบ้าน
9. การรับรู้มิติแห่งเวลาเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เด็กไม่ได้ฝึกการจัดลำดับความสำคัญของสิ่งต่างๆในชีวิต เช่น สิ่งที่ต้องทำ สิ่งที่ควรทำ สิ่งที่อาจทำ เป็นต้น
10. มีปัญหาด้านการนอน หน้าจอมิแสงที่สว่าง ซึ่งอาจกระทบต่อการสร้างสารที่จำเป็นต่อการนอน (สารนี้สร้างได้ดีเมื่ออยู่ในที่มืด) รวมถึงเด็กอาจถูกเร้าจนไม่สามารถสงบตัวเองลงเพื่อการนอนได้

## 1.2 ลักษณะรูปแบบของธุรกิจ (Business Model)

เป็น Show room ของ Dr.Math & Toys ที่มีของเล่นไม้กลุ่มการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ พร้อมคู่มือ สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3 - 5 ปี โดยได้รับการสนับสนุนจาก Supplier เช่น สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด, บริษัท กิดส์แอนด์ทอยส์อินคัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด และ บริษัท สำนักพิมพ์ เวลด์คิดส์ จำกัด เป็นหลัก เพื่อตอบโจทย้ความต้องการของลูกค้ำในกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้ยังมีการเพิ่มบริการที่โดดเด่น และมีศักยภาพเข้าไป โดยการเพิ่ม showroom ที่มีผู้เชี่ยวชาญในการให้ค้ำแนะนำปัญหาในต่างๆแก่ลูกค้ำ พร้อมทั้งบริการด้านแอปพลิเคชันที่สามารถแนะนำวิธีการเล่น และลูกค้ำสามารถช่วยออกแบบ ผลิตภัณฑ์ใหม่ เสนอแนะไอเดีย เพื่อให้ทางนักวิชาการ และฝ่ายผลิตพิจารณาออกสินค้ำใหม่อีกด้วย

<b>Key Partners</b>  - บริษัท (พว.) จำกัด - บริษัท คิดส์แอนด์ ทอยส์ อินดัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด - บริษัทรับจ้างทำ Application - ผู้เชี่ยวชาญทางค่านเด็กปฐมวัย 3-5 ปี	<b>Key Activities</b>  - ทำ R&D และสินค้าที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว - ดำเนินการจกสิทธิบัตร - ขายของเล่นไม้ - ส่งเสริมการขาย <b>Key Resources</b>  - ผู้ประสานระหว่างหน่วยงาน - บุคลากรเช่น นักการตลาด นักวิชาการ นักออกแบบ เป็นต้น	<b>Value Proposition</b>  - เด็ก 3-5 ปี ได้รับการพัฒนาครบทั้ง 6 กลุ่มสาระ - เด็ก 3-5 ปี สามารถคิดวิเคราะห์หาคำตอบได้ มีรูปแบบกระบวนการคิดที่ประยุกต์ได้ - ผลการสอบ PISA (ด้านคณิตศาสตร์) คะแนนดีขึ้น - มีการพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน - สร้างความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว	<b>Customer Relationships</b>  - Training - Delivery - Exhibition - call center - Community - Member <b>Channels</b>  - ออกบูท แม่และเด็ก - Community mall, Exhibition, Department store - Facebook, Website, Social online	<b>Customer Segments</b>  B2C - กลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัย - บุคคลที่สนใจซื้อเป็นของขวัญและของฝาก B2B - บริษัท (พว.) จำกัด
<b>Cost Structure</b>  - ค่าทำ R&D และ ค่าการตลาด - ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานอื่น - ค่าใช้จ่ายในการขอสิทธิบัตร และ CER ต่างๆ		<b>Revenue Streams</b>  - ค่าใช้จ่ายในการผลิตสินค้าคู่มือการใช้และ แอปพลิเคชันเป็นต้น - รายได้จากการขายสินค้าผ่านทุกช่องทาง		

รูปภาพ 2 รูปแบบ Business Model

### 1.2.1 Key Partner:

- สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด โดยมีผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กกลุ่มปฐมวัย ซึ่งเป็นอาจารย์สาขาวิชา ปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์เป็นที่ปรึกษา
- บริษัท คิดส์แอนด์ทอยส์อินดัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด ทำการผลิตสินค้า
- บริษัท สำนักพิมพ์ เวลด์คิดส์ จำกัด ทำแอปพลิเคชัน
- ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กในกลุ่มประเภทต่างๆของโครงการส่งเสริมพัฒนาการสำหรับเด็กที่ต้องการช่วยเหลือพิเศษ โรงเรียนจิตตเมตต์ (ปฐมวัย) และ โรงเรียนเพลินพัฒนา

### 1.2.2 Key Activities :

- ขายของเล่นไม้ประเภทกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้กับผู้ปกครองและบุคคลทั่วไปที่สนใจ

- ทำ R&D สินค้าอยู่ตลอดเวลาโดยการออกแบบสินค้าใหม่ภายใต้พื้นฐานกรอบการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในวิชาคณิตศาสตร์ รวมถึงสินค้าต้องมีเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัว แข็งแรงทนทาน และไม่เป็นอันตรายกับผู้ใช้
- สร้างพันธมิตรกับคู่ค้าโดยการจ้ดรายการส่งเสริมการขาย
- ดำเนินการขอสิทธิบัตรและสิทธิบัตรเพื่อให้ยากต่อการทำเลียนแบบ

### 1.2.3 Key Resource :

- บุคลากร เช่น นักวิชาการ นักการออกแบบสินค้า นักวางแผนการตลาด
- ผู้ประสานงานระหว่างหน่วยงานเพื่อให้การขายมีสภาพคล่องมากยิ่งขึ้น

### 1.2.4 Value Propositions:

- เด็กปฐมวัย 3-5 ปี ได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ตั้งแต่เริ่มต้นในวิธีที่ถูกต้องครบทั้ง 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้
- เด็กปฐมวัย 3-5 ปี สามารถคิดวิเคราะห์ต่อยอดได้ มีรูปแบบกระบวนการคิดที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งความเพลิดเพลิน และสนุกสนานไปกับการเรียนรู้
- เด็กจะมีการพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน เช่น ทักษะกล้ามเนื้อในการขีดเขียน ทักษะการฟัง การรอคอย นั่งให้หนึ่ง หรือทักษะทางสังคม เช่น รู้จักการรอคอย การแบ่งปัน
- เมื่อมีการเรียนรู้ขึ้นพื้นฐานที่เป็นระบบแล้วส่งผลให้ในระยะยาวผลสอบของคะแนน PISA เพิ่มขึ้น
- ผู้ปกครองมีความเชื่อมั่นที่จะเลือกซื้อการเรียนการสอนไม่เพราะวัตถุดิบที่เลือกใช้มีความปลอดภัยสูง
- เพื่อเป็นการสร้างสัมพันธ์ในการเรียนรู้กับบุคคลอื่น เช่น พ่อแม่ ญาติพี่น้อง เพื่อน ครู เป็นต้น เนื่องจากการทำกิจกรรมร่วมกัน

### 1.2.5 Customer Relationships :

- มีการอบรมวิธีการใช้สื่อการสอนให้แก่ผู้ปกครองตลอดผู้ที่สนใจทั่วไป
- งานออกบูธ และงานแสดงสินค้าต่างๆที่เกี่ยวกับของเล่นและการศึกษาพร้อมทั้งการสาธิต

- มีการสร้างเครือข่ายสมาชิกผู้ใช้แก่ผู้ประกอบการตลอดผู้ที่สนใจทั่วไปเพื่อแจ้งข่าวต่างๆ เกี่ยวกับสื่อ
- มีบริการจัดส่งให้ฟรีในกรุงเทพฯ และปริมณฑล ส่วนต่างจังหวัดคิดอัตราค่าส่งตามระยะทาง การจัดส่งสินค้าจัดส่งในระยะเวลาที่กำหนด และหากชำระคตินบริการเปลี่ยน หรือคืนเงิน
- มี Call center เพื่อแนะนำสินค้าและวิธีการใช้ของเล่นที่ถูกต้อง
- โชว์รูมที่มีบริการด้านของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีของเล่นให้เด็กและผู้ปกครองที่สนใจลองเล่น ทางโชว์รูมจะมีผู้เชี่ยวชาญมาให้คำแนะนำในการใช้ที่ถูกต้องตามหลักการ เมื่อลูกค้าสนใจก็จะมีสินค้าให้สามารถซื้อได้ทันที

#### 1.2.6 Customer Segments :

- B2C : กลุ่มผู้ประกอบการเด็กปฐมวัย (3 - 5 ปี) และบุคคลที่สนใจ
- B2B : บริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด

#### 1.2.7 Channels :

- งานออกบูธ และงานแสดงสินค้าต่างๆ ที่เกี่ยวกับของเล่นและการศึกษา, แม่และเด็ก
- ห้างสรรพสินค้า และ Community Mall ต่างๆ
- ร้านขายของเล่นที่เป็นตัวแทนจำหน่าย
- หนังสือนิตยสารที่เกี่ยวกับแม่และเด็ก ครอบครัว ของเล่น การศึกษา เป็นต้น
- Website ทั้งของในและนอกบริษัท โบว์ชัวร์ และสื่อออนไลน์ต่างๆ

#### 1.2.8 Cost Structure :

- ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการผลิต เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าเช่าโรงงาน ค่าซ่อมบำรุง ค่าบริหารคลัง ตลอดจนค่าวัสดุต่างๆ
- ค่าใช้จ่ายจากการดำเนินงานอื่น เช่น ค่าขนส่ง ค่าทำการตลาด ค่าโฆษณาและสื่อประชาสัมพันธ์ ค่า R&D ค่าอบรมพนักงานและดูงานต่างประเทศ ค่าออกงานแสดงสินค้าต่างๆ ค่าขนส่ง ค่าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญตลอดจนจ้างผู้เชี่ยวชาญมาอบรมแก่ผู้ประกอบการ ค่าทำแอปพลิเคชัน

- ค่าใช้จ่ายในการขอสิทธิบัตรตลอดจนการขอใบสิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ ในตัวสินค้า และคู่มือ

#### 1.2.9 Revenue Streams :

- ขายของเล่นไม้ประเภทกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้กับผู้ประกอบการที่สนใจ กลุ่มบุคคลทั่วไปที่สนใจ หน้าร้าน และตัวแทนขาย



## บทที่ 2

### การจัดตั้งและบริหารองค์กรธุรกิจ

#### 2.1 ภาพรวมของบริษัท

บริษัท ดอกเตอร์ แมท แอนด์ ทอยส์ จำกัด เป็นบริษัทจดทะเบียนที่จัดตั้งขึ้น เพื่อดำเนินธุรกิจทางการจัดจำหน่ายของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี พร้อมคู่มือ รวมทั้งยังให้บริการในด้านต่างๆ อาทิ บริการให้คำแนะนำ คำปรึกษาในการเลือกซื้อ และวิธีการเล่น โดยจะจัดทำภายใต้ชื่อ Dr.Math & Toys ซึ่งมีการร่วมทุนและถือหุ้นของสมาชิก ทั้งหมด 4 ท่าน ได้แก่ สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด นางสาวพรหมภัสสร สิงห์ลำพอง นายศักดิ์คณัย โรจน์สราญรมย์ และนางสาวสิริกร ตั้งชัยกิจ ด้วยมูลค่าการลงทุน 4,230,800 บาท โดยมีสัดส่วนการถือครองหุ้นที่แตกต่างกันไปตามลำดับ

##### 2.1.1 ชื่อธุรกิจ และสถานที่ตั้ง

Dr.Math & Toys สถานที่ตั้ง เลขที่ 701 ถ.นครไชยศรี แขวง ถนนนครไชยศรี เขต ดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

##### 2.1.2 วิสัยทัศน์

เป็นผู้นำในตลาดธุรกิจของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์พร้อมคู่มืออันดับหนึ่งของประเทศไทย

##### 2.1.3 พันธกิจ

สร้างยอดขายให้เพิ่มขึ้นทุกปี สร้างความพึงพอใจแก่ลูกค้าโดยนำเสนอสินค้าและบริการที่ดี มีคุณภาพ ตรงตามความต้องการของลูกค้า

### 2.1.4 วัตถุประสงค์

- มีจุดมุ่งหมายที่จะรองรับความต้องการของลูกค้านักเรียนด้านการเลือกซื้อของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์พร้อมคู่มือ
- เป็นเจ้าตลาดในการจำหน่ายของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์พร้อมคู่มือ ภายในระยะเวลา 2 ปี

### 2.1.5 เป้าหมาย

- สร้างชื่อเสียงของแบรนด์ Dr.Math & Toys ให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย
- สร้างยอดขายและผลกำไรให้เพิ่มขึ้นในแต่ละปี
- ต้องการให้ผู้บริโภคได้รับรู้ถึงขั้นตอนการสอนและการเรียนรู้ที่ถูกต้องตามหลักสูตร

## 2.2 รายละเอียดผู้ถือหุ้น

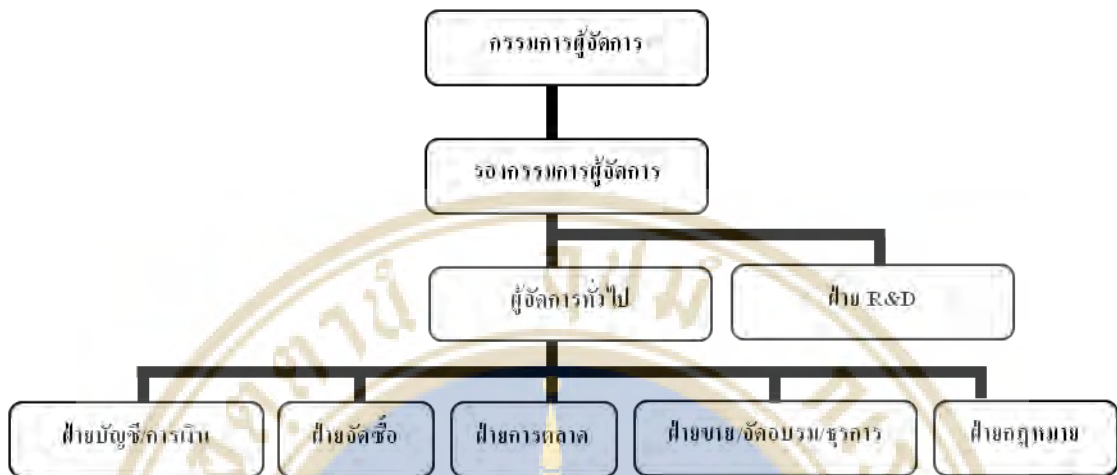
บริษัท ดอกเตอร์แมทแอนด์ทอยส์ จำกัด จัดตั้งเป็นบริษัท โดยมีเงินลงทุนจากผู้ถือหุ้น 4 คน เป็นจำนวน 4,230,800 บาท โดยจัดสรรหุ้นจำนวน 100,000 หุ้น ในราคาหุ้นละ 85.30 บาท ดังนี้

ตาราง 1 สัดส่วนเงินลงทุนของบริษัท

ลำดับ	ชื่อ/นามสกุล	เงินลงทุน	สัดส่วนหุ้น
1	บริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว.) จำกัด	2,050,000 บาท	48.46%
2	นายศักดิ์ดนัย โรจน์สรานุรมย์	726,934 บาท	17.18%
3	นางสาวพรหมภัสสร สิงห์ลำพอง	726,934 บาท	17.18%
4	นางสาวสิริกร ตั้งชัยกิจ	726,934 บาท	17.18%

## 2.3 การจัดการองค์กร (Organization Chart)

การจัดการองค์กรนั้นจะดำเนินการในแผนกต่างๆตามโครงสร้างองค์กร ดังนี้



รูปภาพ 3 แผนภาพการจัดโครงสร้างองค์กร



### 2.3.1 องค์กรลักษณะงาน และความรับผิดชอบ

ตาราง 2 ตำแหน่ง ลักษณะงานและความรับผิดชอบ

ตำแหน่ง	ลักษณะงานและความรับผิดชอบ
1.กรรมการผู้จัดการ	ทำหน้าที่ในการดูแลการบริหารแบบภาพรวมทั้งหมด พร้อมทั้งกำหนดนโยบาย วางแผนการทำงานในด้านต่างๆและให้คำแนะนำปรึกษากับพนักงานในแต่ละแผนก
2.รองกรรมการผู้จัดการ	ทำหน้าที่ในการดูแลการบริหารแบบภาพรวมทั้งหมด ให้คำแนะนำปรึกษากับพนักงานในแต่ละแผนก
3.ผู้จัดการทั่วไป	ทำหน้าที่จัดการการบริหารทั้งหมด และนำเสนอภาพรวมแก่ CEO ดำเนินการทำงานตามนโยบายและแผนการที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งตรวจสอบสินค้าและงบประมาณภายในบริษัท
4.ฝ่าย R&D	ทำหน้าที่ที่คิดค้น สํารวจ ประยุกต์ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับพัฒนาการ ทักษะต่างๆ ของเด็กปฐมวัย เพื่อสนองต่อลูกค้า
5.ฝ่ายการตลาด	ทำหน้าที่ด้านการตลาด จัดทำแผนการตลาดและรายการส่งเสริมการขายต่างๆ รวมทั้งยังทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์แบรนด์และผลิตภัณฑ์ของบริษัท
6.ฝ่ายบัญชี และการเงิน	ทำหน้าที่ดูแลทางการเงินและบัญชีของบริษัท และรับผิดชอบในการชำระเงินค่าสินค้าของลูกค้าด้วย ติดตามลูกหนี้บริษัท
7.ฝ่ายจัดซื้อ	ทำหน้าที่บริหารของที่มีอยู่ในคลังสินค้า ประสานงานกับฝ่ายการตลาด และฝ่ายการตลาด เพื่อสนองตอบสินค้า วัสดุดิบ ในวงจรการได้มาซึ่งสินค้าสำเร็จรูปทันกำหนดส่งสินค้า มีหมุนเวียน
8.ฝ่ายขาย ฝ่ายอบรม และฝ่ายธุรการ	ทำหน้าที่แนะนำ นำเสนอสินค้า จัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ให้แก่ลูกค้า ออกบูท จัดอบรมแก่ลูกค้า ทำธุรกรรมด้านเอกสารทั้งหมด
9.ฝ่ายกฎหมาย	ทำหน้าที่ในการจดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ฟ้องร้อง ดำเนินคดีแก่ผู้ละเมิดบริษัท ตรวจสอบ ซ้ำขาดกรณีสินค้าเลียนแบบ

### 2.3.2 โครงสร้างค่าตอบแทน

ตาราง 3 ค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรในตำแหน่งต่างๆ

เงินเดือน บาท/เดือน	ตำแหน่ง	จำนวนคน				
		ปี 2557	ปี 2558	ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561
45,000	กรรมการผู้จัดการ	1	1	1	1	1
35,000	รองกรรมการผู้จัดการ	1	1	1	1	1
26,000	ผู้จัดการทั่วไป	3	3	3	3	3
35,000	R&D	2	2	2	3	3
15,000	บัญชี การเงิน อบรม จัดซื้อ การตลาด ฝ่ายขาย สุรการ และ กฎหมาย	11	11	11	13	13
	ค่าแรงในการขาย และบริหาร	4,716,000	4,716,000	4,716,000	5,496,000	5,496,000

### บทที่ 3

## แผนการปฏิบัติการในการจัดตั้งธุรกิจ

บริษัท Dr. Math & Toys เป็นผู้คิดค้น และจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์สื่อประเภทไม้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์พร้อมคู่มือ เพื่อใช้สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งทางคณะผู้บริหารมีความตั้งมั่นที่จะเป็นผู้นำด้านการคิดค้น และจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์สื่อไม้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อการพัฒนาการที่มีคุณภาพสืบต่อไป เหมาะสมกับวิถีชีวิตของผู้ปกครองในปัจจุบัน

### 3.1 สถานประกอบการในการดำเนินงาน

#### 3.1.1 สถานที่ตั้งสำนักงานและโชว์รูม

Dr.Math & Toys สถานที่ตั้ง เลขที่ 701 ถนนนครไชยศรี แขวง ถนนนครไชยศรี เขตคูสิต กรุงเทพมหานคร 10300

#### 3.1.2 สถานที่ตั้งโกดังสำหรับเก็บสินค้า

Dr.Math & Toys สถานที่ตั้ง : เลขที่ 91/1-2 ซอยร่วมสุข 6 ติวานนท์ บ้านใหม่ อ.เมืองปทุมธานี จ.ปทุมธานี 12000



รูปภาพ 4 โถงสำหรับเก็บสินค้า

### 3.1.3 โชว์รูม Dr.Math & Toys

การออกแบบโชว์รูมนั้น จะจัดทำโชว์รูมเป็น 2 ชั้น โดยแบ่งโซนชั้นล่างในการขายสินค้า ห้องแสดงของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์พร้อมคู่มือ และโซนชั้นบนสำหรับทำธุรกรรมทางการขาย และติดต่อประสานงานเกี่ยวกับสินค้า อบรม บริการต่างๆ ครอบคลุม โดยใช้พื้นที่ชั้นล่าง 96 ตร.ม. ชั้นบน 96 ตร.ม.



รูปภาพ 5 รูปแบบร้านมองจากภายนอกของ Dr.Math & Toys



รูปภาพ 6 รูปแบบร้านในการจัดตั้งของเล่น Dr.Math & Toys

### 3.1.4 อุปกรณ์ และเครื่องมือในการดำเนินงาน

อุปกรณ์ในการดำเนินงาน มีดังนี้ อุปกรณ์สำนักงานทั่วไป บูธแสดงสินค้า ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

### 3.1.5 ข้อมูลการดำเนินงาน

- จัดเตรียมด้านสถานที่ อุปกรณ์ และบุคลากรภายใน
- จัดทีมที่ปรึกษา ด้านวิชาการปฐมวัย โดยการจัดจ้าง บริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด
- จัดทีมที่ปรึกษา ด้านแอปพลิเคชัน โดยการจัดจ้าง บริษัท สำนักพิมพ์ เวิลด์คิดส์ จำกัด
- จัดทีมที่ปรึกษา ด้านการผลิตสื่อไม้ โดยการจัดจ้างบริษัท กิดส์แอนด์ทอยส์ อินคัสตรี จำกัด
- ร่างสัญญาแต่งตั้งตัวแทนจัดจำหน่ายสินค้า

### 3.1.6 ขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการในการปฏิบัติการของบริษัทตั้งแต่จัดตั้งบริษัท Dr. Math & Toys สามารถที่จัดเรียงเป็นลำดับขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

#### 3.1.6.1 จัดตั้งบริษัท Dr.Math & Toys

- จัดตั้งหน่วยงาน แบ่งแผนการทำงานของบริษัท
- รับสมัครพนักงาน เข้าร่วมทำงานพร้อมแบ่งภาระหน้าที่ผู้รับผิดชอบ
- ฝึกอบรมพนักงานเกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์ และวิสัยทัศน์ขององค์กร

#### 3.1.6.2 จัดทีมที่ปรึกษาด้าน วิชาการปฐมวัย

- ฝ่ายกฎหมาย ร่างสัญญาร่วมกับบริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)

จำกัด ในส่วนของเนื้อหาสัญญาขึ้นอยู่กับจำนวนผลิตภัณฑ์นั้นๆ เป็นต้น

#### 3.1.6.3 จัดทีมที่ปรึกษา ด้านแอปพลิเคชัน

- ฝ่ายกฎหมาย ร่างสัญญาร่วมกับบริษัท สำนักพิมพ์ เวลด์คิดส์ จำกัด

ในส่วนของเนื้อหาสัญญาขึ้นอยู่กับรูปแบบ ความครอบคลุม ของตัวโปรแกรมนั้นๆ เป็นต้น

#### 3.1.6.4 จัดทีมที่ปรึกษา ด้านการผลิตสื่อไม่

- ฝ่ายกฎหมาย ร่างสัญญาร่วมกับบริษัท คิดส์แอนด์ทอยส์อินคัสตรี

จำกัด ในส่วนของเนื้อหาสัญญาขึ้นอยู่กับราคา จำนวนการสั่งซื้อครั้ง การป้องกันความลับผลิตภัณฑ์นั้นๆ เป็นต้น

#### 3.1.6.5 ร่างสัญญาแต่งตั้งตัวแทนจัดจำหน่ายสินค้า

- ฝ่ายกฎหมาย ร่างสัญญาร่วมกับตัวแทนต่างๆ เนื้อหาสัญญายืดหยุ่น

ตามการตกลงราคา และปริมาณการสั่งซื้อต่อรอบ การให้ความสะดวกในการส่งเสริมการจัดจำหน่ายตามความสามารถของตัวแทนนั้นๆ เป็นต้น

### 3.2 แผนการดำเนินงานของธุรกิจ

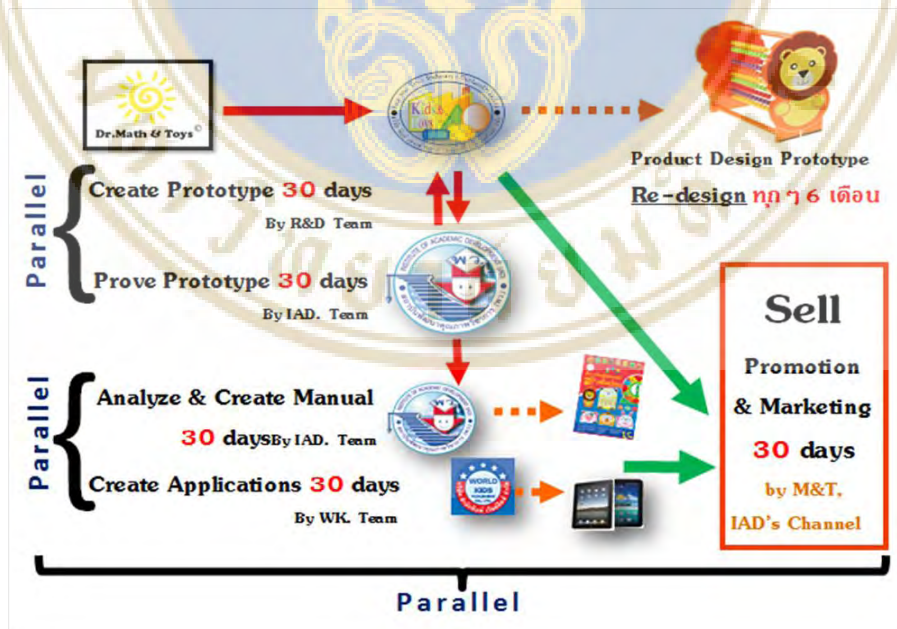
#### 3.2.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

##### 3.2.1.1 ด้านผลิตภัณฑ์



รูปภาพ 7 ขั้นตอนการดำเนินงานด้านผลิตภัณฑ์

##### 3.2.1.2 ด้านการผลิต



รูปภาพ 8 ขั้นตอนการดำเนินงานด้านการผลิต

3.2.1.3 ด้านควบคุมคุณภาพ บริษัท Dr.Math&Toys จำกัด มีการควบคุมคุณภาพในทุกขั้นตอนการผลิต ตั้งแต่วัตถุดิบ กระบวนการผลิต ตลอดจนการบรรจุในบรรจุภัณฑ์เพื่อเตรียมจำหน่าย ซึ่งทางบริษัทมี supplier ที่มีคุณภาพสูงในการจัดการส่วนนี้

3.2.1.4 ด้านการบริการลูกค้า ทั้งกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มผู้ใช้ผลิตภัณฑ์จะอยู่ภายใต้การดูแลของบริษัท Dr.Math&Toys จำกัด ซึ่งจะมีทั้งพนักงานขาย และบริการข้อมูลทางโทรศัพท์ที่ในการให้ข้อมูลผลิตภัณฑ์รับทราบข้อร้องเรียน ข้อเสนอแนะ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และบริการต่อไป

### 3.2.2 การวิจัยและการพัฒนาผลิตภัณฑ์

3.3.2.1 ตำราวจความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ในการสำรวจขั้นแรกเป็นการสำรวจความต้องการในการใช้ผลิตภัณฑ์โดยการทำแบบสอบถามแก่ผู้ปกครองเด็กปฐมวัยโรงเรียนเอกชน จำนวน 200 คน โดยลักษณะการสอบถามประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม (ลักษณะทางประชากรศาสตร์)

- เพศ, อายุ, ระดับการศึกษาสูงสุด, สถานภาพสมรส, จำนวนบุตรหรือหลานในการดูแลของท่าน, อายุของบุตรหรือหลานท่าน, อาชีพและรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ส่วนที่ 2 ระดับทัศนคติของผู้บริโภคที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากยางพาราของ Dr. Math & Toys ของผู้บริโภคนในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

- ปัจจุบันท่านซื้อของเล่นเด็กส่วนใหญ่ทำจากวัสดุประเภทไหน
- ความถี่ต่อครั้งในการซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราของท่าน
- งบประมาณที่ท่านใช้ซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราในแต่ละครั้ง

เท่าไร

- ส่วนใหญ่ท่านเลือกซื้อของเล่นไม้จากยางพาราจากที่ใดมากที่สุด
- ใครมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพารา
- ท่านต้องการของเล่นไม้จากยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือไม่ (เช่น วิชาคณิตศาสตร์)

- ท่านต้องการของเล่นไม้จากยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอะไรมากที่สุด



- ท่านต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นไม้จากยางพาราแต่ละชิ้นที่เป็นลำดับขั้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือไม่

- ปัจจัยในการเลือกซื้อของเล่นไม้จากยางพาราในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยให้เรียงตามลำดับความสำคัญ

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr. Math & Toys ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

- เมื่อท่านจะตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นจากไม้ยางพาราให้มีความสำคัญกับปัจจัยดังต่อไปนี้ระดับใด

- ถ้ามีโชว์รูมของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญก่อตั้งขึ้น ท่านมีความคิดเห็นกับข้อความเหล่านี้ในระดับใด

- แนวโน้มพฤติกรรมกรซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr. Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

- แนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราพร้อมคู่มือแนะนำ แต่ละกิจกรรมของ Dr. Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

### 3.2.3 นโยบายสินค้าคงคลัง

เนื่องจากผลิตภัณฑ์ Dr. Math & Toys เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากไม้ยางพาราซึ่งมีความทนทานสูงสามารถเก็บได้นาน 5 - 8 ปี นับจากวันที่ผลิตแต่เนื่องจากทางบริษัทจะออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ทุกๆเดือนจึงกำหนดนโยบายคงคลังให้สอดคล้องกับการผลิตและยอดขายโดยมีสินค้าคงคลังเท่ากับยอดขาย 30 วัน

### 3.2.4 นโยบายด้านลูกหนี้การค้า

ทางบริษัทฯ แบ่งลูกหนี้เป็นสองกลุ่ม คือ เงินสด และเครดิต ในกลุ่มแรก เงินสด ลูกค้าต้องชำระเงินทันที ในกลุ่มที่สอง เครดิต เมื่อถึงกำหนดชำระเงินของลูกค้า ในระบบจะทำการเตือนการชำระเงินของลูกหนี้ และทางพนักงานบัญชีจะแจ้งให้พนักงานส่งสินค้าทำการวางบิลตามจุดที่ทางลูกค้าเป็นผู้กำหนด โดยทางบริษัทกำหนดระยะเวลา 30 วันสำหรับร้านค้า ในการชำระเงิน และหากลูกค้าไม่ชำระเงินตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ ในขั้นต้นบริษัทฯ จะให้ทางพนักงานขายเป็น

ผู้ติดตามการชำระหนี้ของลูกค้าก่อน โดยเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ แต่หากยังคงไม่ชำระเงินตามที่กำหนดไว้อีก จะทำการทวงถาม และดำเนินการตามขั้นตอนทางกฎหมายต่อไป

### 3.2.5 การจัดส่งสินค้า

บริษัท Dr.Math&Toys จำกัด จะทำการจัดส่งสินค้าไปยังลูกค้าที่ดูแลโดยตรง ตามระยะเวลาที่กำหนด

## 3.3 แผนธุรกิจ

### 3.3.1 แผนธุรกิจระยะสั้น

บริษัท Dr.Math&Toys จำกัด มีการวางแผนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อที่จะรองรับลูกค้าหลักให้สามารถใช้งานได้สะดวกยิ่งขึ้น และเพิ่มช่องทางจำหน่ายเพิ่มเติมทั้งสำหรับกลุ่มค้าหลัก เช่น เครื่องขาย พวกร้านค้า สำหรับกลุ่มลูกค้ารอง ได้แก่ โรงเรียน ผู้ปกครองโรงเรียน โดยคาดว่าผลิตภัณฑ์จะกระจายไปยังลูกค้าได้ทั่วถึงอย่างแพร่หลาย

### 3.3.2 แผนธุรกิจระยะยาว

หลังจากบริษัทฯ ดำเนินการมาเป็นระยะเวลา 5 ปีแล้ว เมื่อเป็นที่รู้จัก และยอมรับในตลาด บริษัทจะเพิ่ม Supplier การผลิต ซึ่งยังคงเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ที่ทำจากไม้ยางพาราเช่นเดิม แต่อาจจะเพิ่มสาระการเรียนรู้อื่นเพิ่มเข้าไป เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้ามากขึ้น

### 3.3.3 ขยายฐานลูกค้าไปยังต่างจังหวัด ทั่วประเทศไทย

จากข้อมูลสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) พบว่ากลุ่มโรงเรียนเอกชนในประเทศไทยแนวโน้มตัวเลขจำนวนนักเรียนปฐมวัย ของโรงเรียนเอกชนทั้งประเทศมีจำนวนเพิ่มขึ้น และผู้บริหารหันมาให้ความสนใจในของเล่นที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยมากขึ้น ทางบริษัทฯ จึงมองเห็นโอกาสที่จะขยายการขายออกไปยังต่างจังหวัด ทั่วประเทศไทย ในอนาคต

### 3.4 รายละเอียดของผลิตภัณฑ์

ของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นเสริมทักษะวิชาคณิตศาสตร์ พร้อมคู่มือ สำหรับเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3 - 5 ปี มี 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

#### 3.4.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ (Number and Operation)

มาตรฐาน ค.ป. 1.1 : เข้าใจถึงความหลากหลายของการแสดงจำนวน

3.4.1.1 คุณลักษณะ : ลูกคิดสิงโตเจ้าปัญญาเป็นสื่อสำหรับพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวนและการดำเนินการและทักษะทางคณิตศาสตร์จากการเล่นและเคลื่อนย้ายลูกคิดในราง เพื่อให้เด็กได้รู้จักการนับจำนวน การเปรียบเทียบจำนวนมากกว่า น้อยกว่า เท่ากัน การรวมที่ทำให้จำนวนเพิ่มขึ้นและการแยกที่ทำให้จำนวนลดลง ซึ่งรูปแบบของลูกคิดสิงโตเจ้าปัญญามีฐานที่มั่นคง ทำจากไม้ซึ่งเป็นวัสดุจากธรรมชาติ และสีที่ไม่เป็นอันตราย ทนทานต่อการเล่นของเด็ก

##### 3.4.1.2 ประโยชน์

- พัฒนาการด้านร่างกาย : การ จับ หมุน และเลื่อนลูกคิดช่วยให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาได้เป็นอย่างดี

พัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ การสร้างสมาธิจากการนับลูกคิดโดยการเลื่อนทีละเม็ด และมีความสุขสนุกสนานในการเล่นลูกคิดผ่านการสัมผัส

- พัฒนาการด้านสังคม : การเล่นร่วมกับผู้อื่น และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลรอบข้าง เมื่อนำมาเล่นเป็นเกม โดยบอกจำนวนต่างๆ แล้วเด็กเลื่อนลูกคิดตามจำนวนที่ผู้ปกครองกำหนดและเล่นกับเพื่อนหลายคน

- พัฒนาการด้านสติปัญญา : พัฒนาความเข้าใจและทักษะทางคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนและการดำเนินการ ให้เด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวน สามารถเลื่อนลูกคิดตามจำนวนต่างๆ เปรียบเทียบจำนวนที่มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากันของลูกคิดในแต่ละแถว การรวม การแยก ซึ่งเป็นพื้นฐานของการบวกและ การลบ พื้นฐานการคูณแบบง่าย และการวัดความยาวของลูกคิดในแต่ละแถว โดยเปรียบเทียบและสร้างความเข้าใจคำว่ายาวกว่า สั้นกว่า เท่ากัน ยาวที่สุด และสั้นที่สุด ทั้งยังทำให้เด็กรู้จักสีและชื่อของสีต่างๆของลูกคิดในแต่ละแถว และนับจำนวนลูกคิดแต่ละสี การเล่นอย่างมีความสุข สนุกสนาน ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว จากรูปแบบและสีสันของลูกคิดสิงโตเจ้าปัญญา

### 3.4.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 การวัด (Measurement)

มาตรฐาน ค.ป. 2.1 : เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด ความยาว น้ำหนัก ปริมาตร เงิน และ เวลา

3.4.2.1 คุณลักษณะ : ชุณาพิกาพาเพลิน ประกอบด้วยตัวนาพิกาแบบ มีขาตั้ง และทรงกระบอกที่เจาะรูไว้สำหรับเสียบไม้ (ด้านบนแสดงตัวเลขและคำศัพท์ภาษาอังกฤษ) จำนวนทั้งหมด 12 ชิ้น เด็กจะได้พัฒนาทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ในเรื่องเกี่ยวกับเวลาที่สัมพันธ์กับกิจกรรมหรือกิจวัตรประจำวันของเด็กที่เกิดในช่วงเวลาต่างๆ ตั้งแต่เช้า เที่ยง จนถึงเย็น นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้ตัวเลข รูปทรง สี คำศัพท์แสดงเวลา สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่มอย่างสนุกสนาน

#### 3.4.2.2 ประโยชน์

- พัฒนาการด้านร่างกาย : พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาด้วยการหยิบจับ แยกชิ้นส่วน การดึงออก และการต่อเข้า
- พัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ : การควบคุมอารมณ์ของตนเอง มีความตั้งใจ มีสมาธิในการทำกิจกรรมจนสำเร็จ และมีความภาคภูมิใจในตนเอง เชื่อว่าตนเองมีความสามารถทำกิจกรรมให้สำเร็จได้
- พัฒนาการด้านสังคม : ในการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนด้วยการเล่นร่วมกัน
- พัฒนาการด้านสติปัญญา : รู้จักสังเกต เปรียบเทียบ, รู้จักเรียงลำดับ, รู้จักเชื่อมโยงเวลากับกิจกรรมที่ทำ, รู้จักใช้ประสบการณ์เดิมของตนเองจากการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันมาใช้ประกอบการตัดสินใจ การตอบคำถาม และรู้จักการพูดโต้ตอบ และการอธิบายเหตุผล

### 3.4.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 เรขาคณิต (Geometry)

มาตรฐาน ค.ป. 3.2 : รู้จัก จำแนกรูปเรขาคณิต และเข้าใจ

3.4.3.1 คุณลักษณะ : รถไฟเรขาคณิตน่ารู้เป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะและคำศัพท์เกี่ยวกับรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ สีต่างๆ โดยเด็กจะได้พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และพัฒนาประสาทสัมผัสในการหยอดแท่งไม้บล็อกรูปเรขาคณิตสามมิติให้ลงในช่องของรถหยอดบล็อกที่เป็นรูปเรขาคณิตสองมิติ

ได้ นอกจากนี้รถไฟเรขาคณิตน่ารู้ยังเสริมทักษะ ความเข้าใจ และพัฒนาการด้านอื่นๆของเด็ก เช่น ความเข้าใจด้านจำนวน มิติสัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ทักษะ

#### 3.4.3.2 ประโยชน์

- พัฒนาการทางด้านร่างกาย : ส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็ก (ความแข็งแรงและความคล่องแคล่วในการใช้มือทำกิจกรรมต่างๆ) และการประสานสัมพันธ์ ระหว่างมือกับตาด้วยการหยิบ หมุน วาง และหยอดแท่งไม้บล็อก รวมทั้งการเกี่ยวตะขอ การผลัก การลากรถหยอดบล็อกทั้งแบบคันเดียวและทีละ หลายๆ คัน

- พัฒนาการทางด้านอารมณ์ – จิตใจ : เด็กจะได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส และสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก เมื่อสามารถหยอดแท่งไม้บล็อก ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังช่วยฝึกสมาธิในการทำกิจกรรมอีกด้วย

- พัฒนาการทางด้านสังคม: การเล่นร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้การมีน้ำใจและการแบ่งปัน การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ช่วยกันคิดช่วยกันทำ การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

- พัฒนาการทางด้านสติปัญญา : รู้จักสังเกต เปรียบเทียบลักษณะความเหมือนและความแตกต่างของรูปเรขาคณิตสองมิติ และสามมิติ คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับรูปเรขาคณิตสองมิติชนิดต่างๆ ความเข้าใจเกี่ยวกับสี การนับจำนวนแท่งไม้บล็อกและรถหยอดบล็อก นอกจากนี้ถ้านำแท่งไม้บล็อกมาเล่นสร้างสรรค์ยังสามารถส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงความเข้าใจด้านมิติสัมพันธ์และทักษะการวางแผน การสร้างงานได้อีกด้วย

#### 3.4.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 พิชคณิต (Algebra)

มาตรฐาน ค.ป. 4.1: เข้าใจแบบรูปและความสัมพันธ์

3.4.4.1 คุณลักษณะ : ชุดแบบรูปตัวหมี เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกระดานตัวหมีที่เจาะรูเป็นช่องสำหรับเสียบหมุด พร้อมหมุดทรงสี่เหลี่ยมที่มีภาพต่างๆ เด็กจะได้พัฒนาทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ ในการเรียนรู้เรื่องแบบรูปและความสัมพันธ์ โดยการนำหมุดทรงสี่เหลี่ยมเสียบบนกระดานตัวหมีให้สัมพันธ์กันตามลักษณะของแบบรูปต่างๆ พร้อมทั้งเรียนรู้รูปร่าง สี รูปเรขาคณิต และภาพต่างๆ สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

#### 3.4.4.2 ประโยชน์

- พัฒนาการด้านร่างกาย : พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาด้วยการหยิบ จับ ดึงออก ต่อเข้าของชิ้นส่วนต่างๆ

- พัฒนาการด้านอารมณ์ - จิตใจ : เด็กมีความอดทนในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ และฝึกสมาธิในขณะที่ทำกิจกรรม
- พัฒนาการด้านสังคม : การรู้จักขอความช่วยเหลือหรือคำแนะนำจากผู้อื่น การเล่นเกมกลุ่มร่วมกับเพื่อน เรียนรู้การแบ่งปัน ช่วยเหลือกันและกัน การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- พัฒนาการด้านสติปัญญา : รู้จักสังเกต เปรียบเทียบ จดจำ แก้ปัญหาแล้วเชื่อมโยงแบบรูปให้สัมพันธ์ตามแบบที่กำหนด และสามารถออกแบบการวางแบบรูปตามความคิดของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ มีกฎเกณฑ์ รวมทั้งอธิบายสิ่งที่ทำได้

### 3.4.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น (Data Analysis and Probability)

มาตรฐาน ค.ป. 5.1 : รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อมและนำเสนอ

3.4.5.1 คุณลักษณะ : ชุดกล่องหยอดอาหารสัตว์น่ารักพร้อมกระดานแผนภูมิรูปภาพ ประกอบด้วย กล่องตัวสัตว์ 3 แบบ แผ่นไม้ภาพอาหารสัตว์อย่างละ 6 ชิ้น และกระดานแผนภูมิรูปภาพที่เจาะรูไว้สำหรับเสียบแผ่นไม้ต่างๆเด็กจะได้เรียนรู้ชื่อ ลักษณะของสัตว์แต่ละชนิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์กับอาหารได้พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ รู้จัก รวบรวมข้อมูล อ่านแผนภูมิรูปภาพอย่างง่าย สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม

#### 3.4.5.2 ประโยชน์

- พัฒนาการด้านร่างกาย : พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ด้วยการหยิบ จับ และการหยอดแผ่นไม้ลงในกล่องตัวสัตว์ได้อย่างแม่นยำ
- พัฒนาการด้านอารมณ์ – จิตใจ : การรู้จักขอคำแนะนำจากผู้อื่น การเล่นร่วมกับเพื่อน การแบ่งปัน และรู้จักการช่วยเหลือกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน
- พัฒนาการด้านสติปัญญา :
  1. เด็กได้สังเกต เปรียบเทียบ จำแนก และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์กับอาหารของสัตว์
  2. เด็กได้นับจำนวนและเปรียบเทียบจำนวนของภาพอาหารสัตว์
  3. เด็กได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแผนภูมิรูปภาพและอธิบายได้

4. เด็กสามารถเล่นตามจินตนาการจากการหยอดอาหารสัตว์เป็นการพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

### 3.4.6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 6 ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Skills and Processes)

เป็นการรวมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ตั้งแต่กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 - 5 และเป็นการแก้ปัญหาการใช้เหตุผลการสื่อสารการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอ การเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ทางคณิตศาสตร์และ เชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่นๆ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3.4.6.1 ประโยชน์ : การแก้ปัญหา การใช้เหตุผลการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ และการนำเสนอ การเชื่อมโยงความรู้ต่างๆทางคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่นๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

## 3.5 ตัวอย่างประเภทของสินค้า

3.5.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ (Numbers and Operations)



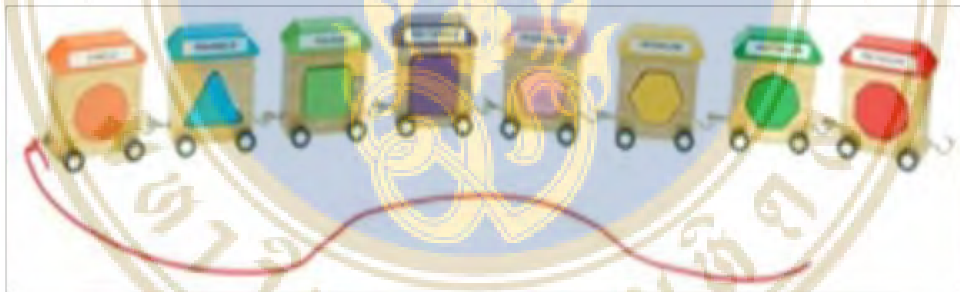
รูปภาพ 9 ลูกคิดสิงโตเจ้าปัญญา

### 3.5.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 การวัด (Measurement)



รูปภาพ 10 ชุดนาฬิกาพาเพลิน

### 3.5.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 เรขาคณิต (Geometry)



รูปภาพ 11 รถไฟเรขาคณิตน่ารู้

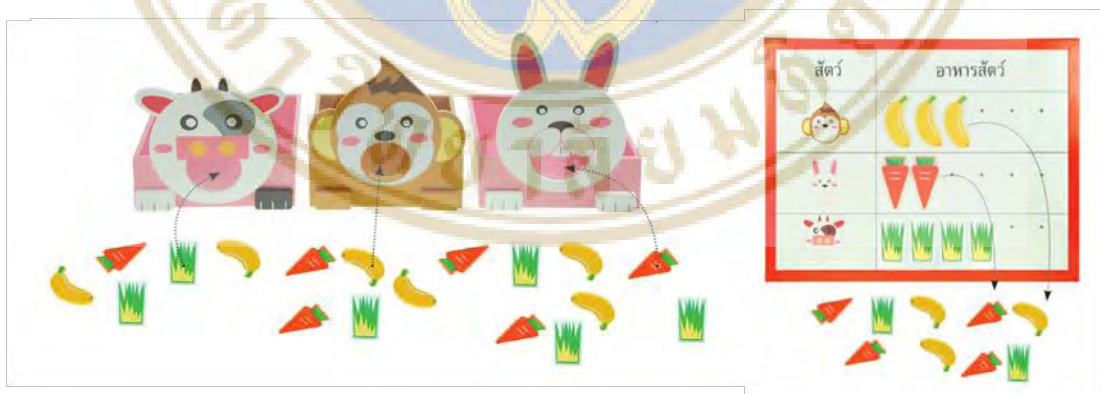


### 3.5.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 พีชคณิต (Algebra)



รูปภาพ 12 ชุดแบบรูปตัวหมี

### 3.5.5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น (Data Analysis and Probability)



รูปภาพ 13 ชุดกล่องหยอดอาหารสัตว์น่ารักพร้อมกระดานแผนภูมิรูปภาพ

### 3.5.6 คู่มือสื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สร้างอัจฉริยะ



รูปภาพ 14 คู่มือสื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์สร้างอัจฉริยะ

### 3.6 รายละเอียดด้านการบริการ

- Training by trainer
- Training by Application, Skype, etc...
- Application Social Community (สำหรับผู้ปกครองเด็กปฐมวัย อายุ 3-5 ปี) : ซึ่งลูกค้าสามารถช่วยออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ เสนอแนะไอเดีย เพื่อให้ทางนักวิชาการ และฝ่ายผลิตพิจารณา



รูปภาพ 15 รายละเอียดด้านการบริการ

## บทที่ 4

### สมมติฐานทางการเงินและการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการลงทุน

#### 4.1 นโยบายทางการเงิน

บริษัท ดอกเตอร์ แมท แอนด์ ทอยส์ จำกัด เป็นบริษัทจดทะเบียนที่จัดตั้งขึ้น เพื่อดำเนินธุรกิจทางการจัดจำหน่ายของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี พร้อมคู่มือ รวมทั้งยังให้บริการในด้านต่างๆ อาทิ บริการให้คำแนะนำ คำปรึกษาในการเลือกซื้อ และวิธีการเล่น โดยจัดทำภายใต้ชื่อ Dr.Math & Toy การจัดการโครงสร้างเงินทุนให้เหมาะสมกับธุรกิจ โดยจัดสรรทรัพยากรให้มีต้นทุนที่สอดคล้องกับงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัด และมีสภาพคล่องเพียงพอในการดำเนินงานในระยะยาว

##### 4.1.1 เป้าหมายทางการเงิน

บริษัท ดอกเตอร์ แมท แอนด์ ทอยส์ จำกัด จำกัด มีเป้าหมายทางการเงิน ดังนี้

- การลงทุนมีมูลค่าโครงการปัจจุบันสุทธิ (NPV) เป็นบวก
- สามารถคืนทุนได้ในระยะเวลา 1 ปี 1 เดือน

บริษัทมีการวางแผนทางการเงินระยะเวลา 5 ปี โดยมีข้อมูลสรุปงบการเงินต่างๆ คือ งบกำไรขาดทุน งบดุล งบกระแสเงินสด และการวิเคราะห์ผลตอบแทนจากโครงการ (IRR) ระยะเวลาคืนทุนและจุดคุ้มทุน ซึ่งจะแสดงในรายละเอียดต่อไป

##### 4.1.2 โครงสร้างเงินทุน

แหล่งที่มาของเงินทุน บริษัทมีนโยบายในการจัดหาแหล่งเงินทุน โดยมาจากส่วนของเจ้าของและผู้ร่วมทุน โดยจากการประมาณการขั้นต้น พบว่าบริษัทต้องใช้จ่ายเงินลงทุนเริ่มต้น 4,230,800 บาท โดยจัดสรรหุ้นจำนวน 100,000 หุ้น ในราคาหุ้นละ 85.30 บาท ดังนี้

ตาราง 4 สัดส่วนเงินลงทุนของบริษัท

ลำดับ	ชื่อ/นามสกุล	เงินลงทุน	สัดส่วนหุ้น
1	บริษัท พัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว.) จำกัด	2,050,000 บาท	48.46%
2	นายศักดิ์คณัย โรจน์สรายุรมย์	726,934 บาท	17.18%
3	นางสาวพรหมภัสสร สิงห์คำพอง	726,934 บาท	17.18%
4	นางสาวสิริกร ตั้งชัยกิจ	726,934 บาท	17.18%

โดยมีรายละเอียดเงินลงทุนในโครงการ คือ

1. สิ่งปลูกสร้างใช้สถานที่ตั้งเดียวกับบริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทแม่บริษัท ดอกเตอร์ แมท แอนด์ ทอยส์ จำกัด โดยแบ่งสัดส่วนสถานที่ออกมา โดยมีการซ่อมแซมและปรับปรุงพื้นที่บางส่วน 180,000 บาท
  2. ยานพาหนะ เนื่องจากบริษัทมีการใช้ยานพาหนะ ในการจัดสินค้าไปยังโรงเรียนต่างๆ โดยมีรถกระบะ 4 ล้อมีหลังคา จำนวน 3 คันรวมเป็นมูลค่า 1,800,000 บาท
  3. ค่าอุปกรณ์สำนักงาน เป็นค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการจัดซื้ออุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในสำนักงาน ซึ่งจะแจกแจงในตารางการแจกแจงทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบกิจการด้านล่าง รวมเป็นมูลค่า 250,800 บาท
  4. ค่าใช้จ่ายก่อนการดำเนินงาน แบ่งเป็น
    - ค่าจดทะเบียนบริษัท 9,500 บาท
    - ค่าดำเนินการจดทะเบียนบัตรและลิขสิทธิ์ในตัวสินค้าและคู่มือ รวมเป็นมูลค่า 20,000 บาท
    - ค่าวิจัยและพัฒนา เป็นค่าวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้านสินค้า รวมเป็นมูลค่า 50,000 บาท
    - ค่าทำคืออสในการขายสินค้า จำนวน 5 ชุด รวมเป็นมูลค่า 150,000 บาท
    - ค่าเช่าออฟฟิศสำนักงาน คิดเป็นจ่ายการเช่ารายปีรวมเป็นมูลค่า 180,000 บาท
- โดยชำระงวดเดียว ณ วันทำสัญญา
- อื่นๆ 90,500 บาท
5. เงินทุนหมุนเวียน โดยคำนวณเงินทุนหมุนเวียนจากสมมติฐาน ดังนี้
    - บริษัทมีการให้เครดิตลูกค้านี้ทางการค้าเป็นระยะเวลา 30 วัน

- บริษัทได้รับเครดิตเจ้าหนี้ทางการค้าเป็นระยะเวลา 60 วัน
- บริษัทมีการเก็บสต็อกสินค้าสำเร็จรูป 30 วัน
- การสำรองเงินของบริษัทในตอนเริ่มกิจการให้มีเงินจำนวน 1,500,000 บาทซึ่งเป็นยอดเงินทุนที่ได้รับชำระจากผู้ถือหุ้นหักด้วยค่าใช้จ่ายต่างๆในการเริ่มกิจการ และสำรองเพิ่มขึ้นปีละ 3% ของยอดขาย

#### 4.1.3 นโยบายด้านผลตอบแทนของผู้ถือหุ้น

บริษัทไม่มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลในช่วง 5 ปีแรกของการดำเนินงาน แต่ผู้ถือหุ้นจะได้รับผลประโยชน์จากมูลค่าหุ้นที่เพิ่มขึ้น

#### 4.1.4 อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล

ภาษีเงินได้คำนวณจากกำไรสุทธิในแต่ละปี ซึ่งอัตราภาษีเป็นร้อยละ 20 ของกำไรสุทธิ

#### ตาราง 5 การประมาณการในการลงทุนโครงการ

หน่วย : บาท

รายการ	รวม	แหล่งที่มาของเงินลงทุน	
		เงินลงทุน	เงินกู้
ค่าซ่อมแซมและปรับปรุงพื้นที่	180,000	180,000	-
ยานพาหนะ	1,800,000	750,000	1,050,000
อุปกรณ์สำนักงาน	250,800	250,800	-
ค่าใช้จ่ายก่อนดำเนินงาน	500,000	500,000	-
เงินทุนหมุนเวียน	500,000	500,000	1,000,000
รวม	4,230,800	2,180,800	2,050,000

ตาราง 6 การแจกแจงทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบกิจการ

หน่วย : บาท

	รายการ	จำนวน	ราคา
1	โต๊ะทำงาน	8	60,000
2	เก้าอี้ทำงาน	8	13,600
3	โทรศัพท์	4	1,000
4	โทรสาร	2	6,000
5	คอมพิวเตอร์	4	100,000
6	ปรี้นเตอร์	2	7,000
7	ตู้เอกสาร	4	40,000
8	แฟ้มเอกสาร	12	1,200
9	ชุดโต๊ะและเก้าอี้รับแขก	2	14,000
10	โทรศัพท์มือถือ	4	4,000
11	เครื่องเขียนต่างๆ	1	4,000
	รวม		250,800

ดังนั้นทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจเมื่อเริ่มเปิดบริษัทมีมูลค่า 250,800 บาท

## 4.2 แหล่งที่มาและใช้ไปของเงินลงทุน

แหล่งที่มาของการลงทุนจะมาจากส่วนของเจ้าของ 51.54% โดยเงินทั้งหมดของบริษัท มาจากการขายหุ้นให้กับผู้ถือหุ้นทั้ง 3 คน และการกู้จากกรรมการอีก 48.46%

ตาราง 7 แหล่งที่มา และใช้ไปของเงินลงทุน

รายการ	หน่วย : บาท				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
<b>แหล่งที่มาของเงินลงทุน</b>					
- เงินลงทุน	2,180,800	-	-	-	-
- เงินกู้ยืม	2,050,000	-	-	-	-
- ยอดขาย	30,537,095	57,359,214	71,994,483	87,544,710	100,461,735
- เจ้าหน้าที่การค้าที่เพิ่มขึ้น	3,032,495	2,663,578	1,191,795	1,192,183	1,192,183
รวมแหล่งที่มา (ก.)	37,800,390	60,022,792	73,186,278	88,736,893	101,653,918
<b>แหล่งที่ใช้ไปของเงินลงทุน</b>					
- เงินลงทุน ในสินทรัพย์ถาวร	2,730,800	-	-	-	-
- ต้นทุนขาย - ไม่รวมค่าเสื่อมราคา	18,194,970	34,176,440	41,327,210	48,480,310	55,633,410
- ค่าใช้จ่ายในการขาย - ไม่รวมค่าเสื่อม	5,418,000	5,616,000	5,616,000	6,594,000	6,594,000
- ดอกเบี้ยจ่าย	184,500	147,600	110,700	73,800	36,900
- ภาษีเงินได้	1,245,893	3,381,803	4,886,083	6,377,288	7,537,453
- ถูกหนี้การค้าที่เพิ่มขึ้น	2,544,758	2,235,177	1,219,606	1,295,852	1,076,419
- สต็อกสินค้าสำเร็จรูปที่เพิ่มขึ้น	1,516,248	1,331,789	595,898	596,092	596,092
- สต็อกวัตถุดิบที่เพิ่มขึ้น	-	-	-	-	-
- ชำระคืนเงินกู้	410,000	410,000	410,000	410,000	410,000
รวมแหล่งที่ใช้ไป (ข.)	32,245,168	47,298,809	54,165,496	63,827,342	71,884,273
เงินสดคงเหลือ - ต้นงวด	-	5,555,221	18,279,205	37,299,987	62,209,539
เงินสดคงเหลือสุทธิระหว่างงวด (ก.-ข.)	5,555,221	12,723,984	19,020,782	24,909,551	29,769,645
<b>เงินสดคงเหลือ - ปลายงวด</b>	<b>5,555,221</b>	<b>18,279,205</b>	<b>37,299,987</b>	<b>62,209,539</b>	<b>91,979,183</b>

## 4.3 การจัดทำงบประมาณทางการเงิน

### 4.3.1 งบประมาณการรายได้ ต้นทุนขาย และค่าใช้จ่ายระยะเวลา 5 ปี

#### 4.3.1.1 ยอดประมาณการขายต่อจำนวนนักเรียน

- ประมาณการณ้ขาย ปี 1 ในกรุงเทพมหานคร ที่ 15% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด A และ 10% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด B ตั้งเป้าไว้ ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1. การออกบุรุษ โรงเรียนขนาด A และ B เพื่อจำหน่ายโดยตรงแก่ผู้ปกครองที่เดินทางมา ส่ง - รับ บุตรหลาน ทั้งช่วงเช้า และเย็น

2. กลุ่มพันธมิตรคู่ค้ากับโรงเรียนขนาด A และ B ที่จำหน่ายโดยตรงแก่ผู้ปกครอง เนื่องจากมีบุตรในโรงเรียนอยู่แล้ว หรือมีที่ตั้งบริเวณใกล้โรงเรียนขนาด A และ B

- ประมาณการณ้ขาย ปี 2 ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ที่ 15% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด A ที่ตั้งเป้าไว้ และ 10% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด B มาจากการออกบุรุษ และ ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายช่องทางอื่น

- ประมาณการณ้ขาย ปี 3 ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ที่ 18% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด A ที่ตั้งเป้าไว้ และ 13% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด B มาจากการออกบุรุษ และ ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายช่องทางอื่น

- ประมาณการณ้ขาย ปี 4 ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ที่ 21% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด A ที่ตั้งเป้าไว้ และ 16% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด B มาจากการออกบุรุษ และ ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายช่องทางอื่น

- ประมาณการณ้ขาย ปี 5 ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ที่ 24% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด A ที่ตั้งเป้าไว้ และ 19% ของยอดนักเรียนโรงเรียนเอกชนขนาด B มาจากการออกบุรุษ และ ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายช่องทางอื่น



## ตาราง 8 การประมาณการยอดขาย

หน่วย : บาท

จังหวัด	โรงเรียน		ปี 2557		ปี 2558	
	ขนาด A	ขนาด B	15% of A	10% of A	15% of A	10% of B
กรุงเทพมหานคร	46,586	8,207	6,988	821	6,988	821
ปทุมธานี	8,994	1,445	-	-	1,349	145
สมุทรสาคร	2,499	273	-	-	375	27
สมุทรปราการ	13,441	1,841	-	-	2,016	184
นนทบุรี	10,986	1,229	-	-	1,648	123
นครปฐม	6,201	621	-	-	930	62
รวม	88,707	13,616	-	-	13,306	1,362
รวม	102,323		7,809		14,668	

หน่วย : บาท

จังหวัด	ปี 2559		ปี 2560		ปี 2561	
	18% of A	13% of B	21% of A	16% of B	24% of A	19% of B
กรุงเทพมหานคร	8,385	1,067	9,783	1,313	11,181	1,559
ปทุมธานี	1,619	188	1,889	231	2,159	275
สมุทรสาคร	450	35	525	44	600	52
สมุทรปราการ	2,419	239	2,823	295	3,226	350
นนทบุรี	1,977	160	2,307	197	2,637	234
นครปฐม	1,116	81	1,302	99	1,488	118
รวม	15,967	1,770	18,628	2,179	21,290	2,587
รวม	17,737		20,807		23,877	

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนปี 2553

จากการประมาณการยอดขายสื่อการเรียนการสอนไม่วิชาคณิตศาสตร์ใน 5 ปีแรกใน กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ทางบริษัทได้แบ่งการจำหน่ายออกเป็น 2 ช่องทาง ดังนี้

1. ทางบริษัทจัดจำหน่ายให้แก่กลุ่มลูกค้าโดยตรงในราคาเต็ม (ราคาชุดละ 4,950 บาท)
2. ทางบริษัทจัดจำหน่ายผ่านตัวกลางอย่างพันธมิตรโดยลดราคาให้ 30% จากราคาเต็ม (ราคาชุดละ 3,465 บาท)

ดังนี้

#### 4.3.2 การสัดส่วนของจำนวนชุดสินค้าที่ประมาณการยอดขายแบ่งออกเป็นสัดส่วน

ปีที่ 1

- ทางบริษัทจัดจำหน่ายให้แก่กลุ่มลูกค้าโดยตรงคิดเป็นสัดส่วน 30%
- ทางบริษัทจัดจำหน่ายผ่านตัวกลางอย่างพันธมิตรโดยคิดเป็นสัดส่วน 70%

ปีที่ 2

- ทางบริษัทจัดจำหน่ายให้แก่กลุ่มลูกค้าโดยตรงคิดเป็นสัดส่วน 30%
- ทางบริษัทจัดจำหน่ายผ่านตัวกลางอย่างพันธมิตรโดยคิดเป็นสัดส่วน 70%

ปีที่ 3

- ทางบริษัทจัดจำหน่ายให้แก่กลุ่มลูกค้าโดยตรงคิดเป็นสัดส่วน 40%
- ทางบริษัทจัดจำหน่ายผ่านตัวกลางอย่างพันธมิตรโดยคิดเป็นสัดส่วน 60%

ปีที่ 4

- ทางบริษัทจัดจำหน่ายให้แก่กลุ่มลูกค้าโดยตรงคิดเป็นสัดส่วน 50%
- ทางบริษัทจัดจำหน่ายผ่านตัวกลางอย่างพันธมิตรโดยคิดเป็นสัดส่วน 50%

ปีที่ 5

- ทางบริษัทจัดจำหน่ายให้แก่กลุ่มลูกค้าโดยตรงคิดเป็นสัดส่วน 50%
- ทางบริษัทจัดจำหน่ายผ่านตัวกลางอย่างพันธมิตรโดยคิดเป็นสัดส่วน 50%

ตาราง 9 ประมาณการสัดส่วนการขายปลีก – ส่งสินค้าสินค้า

หน่วย : ชุด

ประเภทการขาย	ปี 2557	ปี 2558	ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561
โดยตรง (ขายปลีก)	2,343	4,400	7,095	10,404	11,938
ผ่านพันธมิตร (ขายส่ง)	5,466	10,267	10,642	10,404	11,938
รวม	7,809	14,668	17,737	20,807	23,877

เมื่อได้ประมาณการของเล่นไม้เพื่อการเรียนการสอนที่คาดการณ์ว่าจะสามารถจำหน่ายต่อปีแล้วก็มาทำการประมาณการยอดขายต่อไป โดยการนำราคาขายต่อชุดมาคูณกับจำนวนชุดของสื่อการเรียนการสอนไม้ตามราคาที่ยขายปลีกและขายส่ง

ตาราง 10 ประมาณรายได้จากการขายปลีก – ส่งสินค้าสินค้า

หน่วย : บาท

ประเภทการขาย	ปี 2557	ปี 2558	ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561
โดยตรง (ขายปลีก)	5,458,491	10,252,932	16,530,884	24,238,990	27,815,540
ผ่านพันธมิตร (ขายส่ง)	12,736,479	23,923,508	24,796,326	24,241,320	27,817,870
รวม (บาท)	5,458,491	10,252,932	16,530,884	24,238,990	27,815,540
ยอดขายต่อเดือน (บาท)	1,405,620	2,640,240	3,192,660	3,745,260	4,297,860

ตาราง 11 ประมาณการต้นทุนสินค้าสินค้า

ต้นทุนวัตถุดิบ (ต้นทุนแปรได้ต่อหน่วย)

สินค้า 1	ของเล่นไม้เสริมทักษะ+คู่มือ ขายปลีก		
วัตถุดิบ 1	ของเล่นไม้เสริมทักษะ	2,160	บาท/ ชุด
วัตถุดิบ 2	คู่มือ	120	บาท/ ชุด
วัตถุดิบ 3	อื่นๆ	50	บาท/ ชุด
	รวม	2,330	บาท/ ชุด

ตาราง 12 ประมาณการค่าใช้จ่ายหมวดบริหารและหมวดพนักงาน

แรงงานในการขายและบริหาร หน่วย : บาท

เงินเดือน บาท/เดือน	ตำแหน่ง	จำนวนคน				
		ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
45,000	กรรมการผู้จัดการ	1	1	1	1	1
35,000	รองกรรมการผู้จัดการ	1	1	1	1	1
26,000	ผู้จัดการทั่วไป	3	3	3	3	3
35,000	R&D	2	2	2	3	3
15,000	บัญชี การเงิน อบรม จัดซื้อ การตลาด ฝ่ายขาย ชุรการและ กฎหมาย	11	11	11	13	13
	ค่าแรงในการขายและบริหาร	4,716,000	4,716,000	4,716,000	5,496,000	5,496,000

ต้นทุนค่าแรงในการขายและบริหาร ซึ่งคือเงินเดือนผู้บริหาร พนักงานฝ่ายการตลาด พนักงานขาย พนักงานธุรการ พนักงานฝ่ายวิจัยและพัฒนาและพนักงานฝ่ายจัดซื้อ โดยบริษัทมีนโยบายปรับเงินเดือนขึ้นให้ทุกปี ปีละ 5% ของเงินเดือน

ตาราง 13 ประมาณการค่าใช้จ่ายหมวดการขายและการบริหาร

หน่วย : บาท

รายการ	ปี 2557	ปี 2558	ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561
ค่าโฆษณาในนิตยสาร	78,000	156,000	156,000	234,000	234,000
ค่าโฆษณาในเว็บไซต์	60,000	120,000	120,000	180,000	180,000
Call center	120,000	120,000	120,000	120,000	120,000
งานออกบูทแสดงสินค้า	60,000	120,000	120,000	180,000	180,000
ค่าเช่า	180,000	180,000	180,000	180,000	180,000
ค่าวัสดุสิ้นเปลือง	120,000	120,000	120,000	120,000	120,000
ค่าไฟฟ้า-ประปา-โทรศัพท์	84,000	84,000	84,000	84,000	84,000
รวม	702,000	900,000	900,000	1,098,000	1,098,000

- ค่าโฆษณาในนิตยสาร เป็นค่าประชาสัมพันธ์ทางการตลาดในการประชาสัมพันธ์ตัวสินค้า ในปีแรกจะลงโฆษณาในนิตยสารเพียงแค่ 1 เล่มก่อน จากนั้นค่อยเพิ่มขึ้นตามลำดับ
- ค่าโฆษณาในเว็บไซต์ เป็นค่าประชาสัมพันธ์ทางการตลาดในการประชาสัมพันธ์ตัวสินค้า ในปีแรกจะลงโฆษณาในเว็บไซต์เพียงแค่ 1 เว็บไซต์ก่อน จากนั้นค่อยเพิ่มขึ้นตามลำดับ
- ค่า Call center เป็นค่า กิจกรรมทางการตลาดในการแนะนำสินค้าให้แก่ลูกค้า
- ค่าออกบูทแสดงสินค้าเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการแนะนำสินค้าให้ลูกค้ารู้จักตัวสินค้าของทางบริษัท ในปีแรกจะออกงานแสดงสินค้าเพียงแค่ 1 งานก่อน จากนั้นค่อยเพิ่มขึ้นตามลำดับ

#### 4.3.3 ค่าเสื่อมราคา

ค่าเช่าสำนักงาน	5 ปี	จัดสรรเข้าต้นทุนการผลิต
ยานพาหนะ	5 ปี	จัดสรรเข้าค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร
อุปกรณ์สำนักงาน	5 ปี	จัดสรรเข้าค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร
ค่าใช้จ่ายก่อนดำเนินงาน	5 ปี	จัดสรรเข้าค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

ตาราง 14 ค่าเสื่อมราคาในการขายและบริหาร

	- ค่าเสื่อมราคาในการขายและบริหาร				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
ยานพาหนะ	360,000	360,000	360,000	360,000	360,000
อุปกรณ์สำนักงาน	50,160	50,160	50,160	50,160	50,160
ค่าใช้จ่ายก่อนดำเนินงาน	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
รวม	510,160	510,160	510,160	510,160	510,160

#### 4.3.4 ประมาณเงินทุนหมุนเวียนหมวดการขายและการบริหาร ลูกหนี้การค้า

ตาราง 15 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้า	1 เดือน				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
ลูกหนี้การค้า	2,544,758	4,779,935	5,999,540	7,295,393	8,371,811
ลูกหนี้การค้าที่เพิ่มขึ้น	2,544,758	2,235,177	1,219,606	1,295,852	1,076,419

ตาราง 16 เจ้าหนี้การค้า

เจ้าหนี้การค้า	2 เดือน				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
เจ้าหนี้การค้า	3,032,495	5,696,073	6,887,868	8,080,052	9,272,235
เจ้าหนี้การค้าที่เพิ่มขึ้น	3,032,495	2,663,578	1,191,795	1,192,183	1,192,183

ตาราง 17 สต็อกสินค้าสำเร็จรูป

สต็อกสินค้าสำเร็จรูป	1.00 เดือน				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
สต็อกสินค้าสำเร็จรูป	1,516,248	2,848,037	3,443,934	4,040,026	4,636,118
สต็อกสินค้าสำเร็จรูปที่เพิ่มขึ้น	1,516,248	1,331,789	595,898	596,092	596,092

## ดอกเบี้ยจ่าย

ตาราง 18 ดอกเบี้ยจ่าย

ดอกเบี้ยจ่าย	9% ต่อปี			หน่วย : บาท	
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
เงินต้นคงเหลือ - ต้นงวด	2,050,000	1,640,000	1,230,000	820,000	410,000
ชำระคืนเงินต้น	410,000	410,000	410,000	410,000	410,000
เงินต้นคงเหลือ - ปลายงวด	1,640,000	1,230,000	820,000	410,000	-
ดอกเบี้ยจ่าย	184,500	147,600	110,700	73,800	36,900

ตาราง 19 ประมาณการงบกำไรขาดทุน

รายการ	หน่วย : บาท				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
<b>ยอดขาย</b>	30,537,095	57,359,214	71,994,483	87,544,710	100,461,735
<b>ต้นทุนขาย</b>					
- วัสดุดิบ	18,194,970	34,176,440	41,327,210	48,480,310	55,633,410
- แรงงานในการผลิต	-	-	-	-	-
- ค่าเสื่อมราคาในการผลิต	-	-	-	-	-
- ค่าสูญใช้ในการผลิต	-	-	-	-	-
รวมต้นทุนขาย	18,194,970	34,176,440	41,327,210	48,480,310	55,633,410
<b>กำไรขั้นต้น</b>	12,342,125	23,182,774	30,667,273	39,064,400	44,828,325
<b>ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร</b>					
- แรงงานในการขายและบริหาร	4,716,000	4,716,000	4,716,000	5,496,000	5,496,000
- ค่าเสื่อมราคาในการขายและบริหาร	510,160	510,160	510,160	510,160	510,160
- ค่าใช้จ่ายทางการตลาด	318,000	516,000	516,000	714,000	714,000
- ค่าใช้จ่ายด้านการขายและบริหาร	384,000	384,000	384,000	384,000	384,000
รวมค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	5,928,160	6,126,160	6,126,160	7,104,160	7,104,160
<b>กำไรก่อนหักดอกเบี้ยและภาษีเงินได้</b>	6,413,965	17,056,614	24,541,113	31,960,240	37,724,165
ดอกเบี้ยจ่าย	184,500	147,600	110,700	73,800	36,900
<b>กำไรก่อนหักภาษีเงินได้</b>	6,229,465	16,909,014	24,430,413	31,886,440	37,687,265
ภาษีเงินได้	1,245,893	3,381,803	4,886,083	6,377,288	7,537,453
<b>กำไรสุทธิ</b>	4,983,572	13,527,211	19,544,330	25,509,152	30,149,812

## ตาราง 20 ประมาณการงบดุล

รายการ	หน่วย : บาท				
	ปีที่ 2557	ปีที่ 2558	ปีที่ 2559	ปีที่ 2560	ปีที่ 2561
<b>สินทรัพย์</b>					
<b>สินทรัพย์หมุนเวียน</b>					
- เงินสดและเงินในธนาคาร	5,555,221	18,279,205	37,299,987	62,209,539	91,979,183
- ลูกหนี้การค้า	2,544,758	4,779,935	5,999,540	7,295,393	8,371,811
- สต็อกสินค้าสำเร็จรูป	1,516,248	2,848,037	3,443,934	4,040,026	4,636,118
- สต็อกวัตถุดิบ	-	-	-	-	-
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	9,616,227	25,907,176	46,743,462	73,544,957	104,987,112
<b>สินทรัพย์ถาวร</b>					
- ที่ดินและการปรับปรุง	180,000	180,000	180,000	180,000	180,000
- สิ่งปลูกสร้าง	-	-	-	-	-
- เครื่องจักรอุปกรณ์	-	-	-	-	-
- ยานพาหนะ	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000
- อุปกรณ์สำนักงาน	250,800	250,800	250,800	250,800	250,800
- ค่าใช้จ่ายก่อนดำเนินงาน	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000
รวมสินทรัพย์ถาวร	2,730,800	2,730,800	2,730,800	2,730,800	2,730,800
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	510,160	1,020,320	1,530,480	2,040,640	2,550,800
รวมสินทรัพย์ถาวรสุทธิ	2,220,640	1,710,480	1,200,320	690,160	180,000
<b>รวมสินทรัพย์</b>	<b>11,836,867</b>	<b>27,617,656</b>	<b>47,943,782</b>	<b>74,235,117</b>	<b>105,167,112</b>
<b>หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น</b>					
<b>หนี้สินหมุนเวียน</b>					
- เจ้าหนี้การค้า	3,032,495	5,696,073	6,887,868	8,080,052	9,272,235
รวมหนี้สินหมุนเวียน	3,032,495	5,696,073	6,887,868	8,080,052	9,272,235
<b>หนี้สินระยะยาว</b>	1,640,000	1,230,000	820,000	410,000	-
รวมหนี้สิน	4,672,495	6,926,073	7,707,868	8,490,052	9,272,235
<b>ส่วนของผู้ถือหุ้น</b>					
- เงินลงทุน	2,180,800	2,180,800	2,180,800	2,180,800	2,180,800
- กำไรสะสม	4,983,572	18,510,783	38,055,113	63,564,265	93,714,077
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	7,164,372	20,691,583	40,235,913	65,745,065	95,894,877
<b>รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น</b>	<b>11,836,867</b>	<b>27,617,656</b>	<b>47,943,782</b>	<b>74,235,117</b>	<b>105,167,112</b>



#### 4.4 วิเคราะห์งบการเงิน

การวิเคราะห์งบการเงินมูลค่าปัจจุบันสุทธิของโครงการ (Net Present Value) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลกระแสเงินสด ดังนี้

ตาราง 21 ข้อมูลกระแสเงินสด

กระแสเงินสดอิสระ - ปีที่ 0	-	4,230,800
กระแสเงินสดอิสระ - ปีที่ 1		4,649,721
กระแสเงินสดอิสระ - ปีที่ 2		13,281,584
กระแสเงินสดอิสระ - ปีที่ 3		19,541,482
กระแสเงินสดอิสระ - ปีที่ 4		25,393,351
กระแสเงินสดอิสระ - ปีที่ 5		30,216,545

มูลค่าปัจจุบันสุทธิของโครงการ (Net Present Value) ได้ 61,760,637 บาท  
การวิเคราะห์อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Internal Rate of Return หรือ IRR) จาก  
การวิเคราะห์อัตราผลตอบแทนจากการลงทุน โครงการเท่ากับ 198.49%

##### 4.4.1 การวิเคราะห์อัตราระยะเวลาคืนทุน (Payback Period)

ระยะเวลาที่บริษัทมีกระแสเงินสดสุทธิกลับคืนมาคุ้มเงินลงทุนเริ่มต้นของโครงการ  
ประมาณ 1 ปี 1 เดือน ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ไม่ยาวนานในการคืนทุน ดังนั้นจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เห็น  
ว่าโครงการนี้น่าลงทุน

##### 4.4.2 การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน

จุดคุ้มทุนของการจำหน่ายสินค้าของทางร้าน จะต้องจำหน่ายให้ได้มูลค่า 1,260,435  
บาทต่อเดือน หรือ 323 ชุดต่อเดือน โดยแบ่งเป็นการจำหน่ายปลีก 97 ชุดต่อเดือน จำหน่ายส่ง  
226 ชุดต่อเดือน

### 4.4.3 วิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน

ตาราง 22 การวิเคราะห์สภาพคล่องทางการเงิน

รายการ	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
<b>วัดสภาพคล่องทางการเงิน</b>					
- อัตราส่วนเงินทุนหมุนเวียน (เท่า)	3.17	4.55	6.79	9.10	11.32
- อัตราส่วนเงินทุนหมุนเวียนเร็ว (เท่า)	2.67	4.05	6.29	8.60	10.82

บริษัทมีสินทรัพย์หมุนเวียนที่ประกอบไปด้วย เงินสด ลูกหนี้ และสินค้าคงเหลือมากกว่าหนี้ระยะสั้น ทำให้คล่องตัวในการชำระหนี้ระยะสั้นมีค่อนข้างมาก

## 4.5 การประเมินความเสี่ยงและแผนการรองรับ

### 4.5.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

#### 4.5.1.1 การลอกเลียนแบบของสินค้า

การลอกเลียนแบบของสินค้า ปัจจัยนี้ส่งผลกระทบต่อบริษัท เนื่องจากของเล่นต่างๆ ไม่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันจนลูกค้าไม่สามารถแยกความแตกต่างได้มากนัก จึงควรมีแผนสร้างความเด่นและแตกต่าง เช่น ขอคำปรึกษาในการออกแบบของเล่นจากผู้เชี่ยวชาญของบริษัทแม่ (บริษัท คิดส์แอนด์ทอยส์อินดัสตรี (ประเทศไทย) จำกัด) และสำหรับคู่มือเพื่อป้องกันการลอกเลียนแบบจึงต้องจดสิทธิบัตรทันที

#### 4.5.1.2 เจ้าตลาดใหญ่อย่างประเทศจีน

เจ้าตลาดที่แท้จริง เป็นผู้ผลิตจากประเทศจีน อาศัยของได้เปรียบด้านราคาถูก ครองสัดส่วนทั่วโลกถึงกว่า 70% จึงควรมีแผนในการสร้างจุดเด่นของของเล่นไม้ของไทย ที่มีคุณภาพสูง ผลิตได้มาตรฐานมีความปลอดภัยสูงสุด ความแข็งแรง คงทน สีสวยงามเหมาะกับทำเป็นของเล่น

#### 4.5.1.3 ภาวะเศรษฐกิจปัจจุบันที่ชะลอตัว

ทำให้ผู้บริโภคของเล่นเน้นในเรื่องของราคาและความสนุก ปัจจัยนี้ส่งผลให้แนวทางการเลือกซื้อเน้นหนักไปที่สินค้าที่ราคาเหมาะสม ลูกค้าหันไปซื้อของเล่นที่ทำจาก

วัสดุอื่นแทนที่มีราคาถูกลงกว่า เช่น พลาสติก จึงควรมีแผนในการขายเพื่อดึงดูดให้ลูกค้าหันกลับมาซื้อสินค้า เช่น การจัดโปรโมชั่น การมอบส่วนลด เป็นต้น

#### 4.5.2 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายใน

##### 4.5.2.1 พนักงานขาดความกระตือรือร้น ขวนขวายเรียนรู้

- ต้องมีการจัดอบรมแก่พนักงานอย่างสม่ำเสมอเกี่ยวกับไอเดียใหม่ๆ พร้อมทั้งมีการส่งพนักงานไปทรงงานและไปดูงานทั้งในและต่างประเทศอยู่เสมอ
- มีแบบทดสอบความรู้ของพนักงานเป็นระยะ



## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะในการลงทุน

บริษัท ดอกเตอร์ แมท แอนด์ ทอยส์ จำกัด เป็นบริษัทจดทะเบียนที่จัดตั้งขึ้น เพื่อดำเนินธุรกิจทางการจัดจำหน่ายของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3 - 5 ปี พร้อมคู่มือ รวมทั้งยังให้บริการในด้านต่างๆ อาทิ บริการให้คำแนะนำ คำปรึกษาในการเลือกซื้อ และวิธีการเล่น โดยจะจัดทำภายใต้ชื่อ Dr.Math & Toy การจัดการโครงสร้างเงินทุนให้เหมาะสมกับธุรกิจ โดยจัดสรรทรัพยากรให้มีต้นทุนที่สอดคล้องกับงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัด และมีสภาพคล่องเพียงพอในการดำเนินงานในระยะยาว

เงินลงทุนโครงการเริ่มต้น 4,230,800 ล้านบาท ผลตอบแทนโครงการพบว่ามีมูลค่าปัจจุบันสุทธิ (NPV) เท่ากับ 61,760,637 บาท มีอัตราผลตอบแทนโครงการในการลงทุน (IRR) 198.49% และมีระยะเวลาคืนทุนเท่ากับ 1 ปี 1 เดือน ซึ่งถือว่าลงทุนไม่มาก มูลค่าปัจจุบันสุทธิสูง ผลตอบแทนน่าพอใจ ในขณะที่ระยะเวลาคืนทุนไม่นานจนเกินไป

แหล่งที่มาของรายได้มาจากกลุ่มลูกค้าหลักของ Dr.Math & Toys ทางบริษัทเน้นกลุ่มลูกค้าเป็นโรงเรียนเอกชนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลจึงได้จัดแบ่งกลุ่มลูกค้าเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยอายุ 3 - 5 ปี
2. กลุ่มลูกค้าที่สนใจซื้อเป็นของขวัญหรือของฝาก

โดยปีแรกมีการประมาณการยอดขายจากโรงเรียนเอกชนในกรุงเทพมหานครซึ่งมีจำนวนโรงเรียน 345 แห่ง จำนวนนักเรียน 54,793 คน และจากข้อมูลที่เราถามสถิติยอดขายจากการออกบูทสินค้าประเภทสื่อการเรียนการสอนเสริมจาก บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทแม่ ทางบริษัท ดอกเตอร์ แมท แอนด์ ทอยส์ จำกัด จึงประมาณการยอดขายประมาณ 14.25% จากจำนวนนักเรียนโรงเรียนเอกชนทั้งหมดในกรุงเทพมหานคร โดยประมาณการยอดขายในปีแรกประมาณ 7,809 ชุด โดยบริษัทได้ประมาณการการเติบโตของยอดขายเพิ่มขึ้นทุกปี ปีละประมาณ 3% โดยตั้งแต่ปีที่ 2 ถึงปีที่ 5 มีการจัดจำหน่ายทั้งกรุงเทพและปริมณฑล จะมียอดขายประมาณ 23,877 ชุดในปีที่ 5 ซึ่งผู้บริหารของบริษัทได้มีความเชี่ยวชาญตลาดการศึกษามายาวนานกว่า 30 ปี จึงมีความได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจ

ค่าใช้จ่ายด้านแรงงาน บริษัทเน้นให้พนักงานในองค์กรมีคุณภาพ มีพนักงานรวมผู้บริหาร 18 คน โดยมุ่งเน้นพนักงานขายมีการให้เงินเดือนที่เหมาะสม มีการปรับเงินเดือนให้ทุกปี และโบนัสคิดจากผลประกอบการของบริษัท นอกจากนี้ทางบริษัทมุ่งเน้นในการดำเนินกิจกรรมทางการตลาดซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารให้เกิดการรับรู้และจดจำผลิตภัณฑ์ แบ่งเป็นต้นทุนทางด้านการโฆษณาผ่านช่องทางต่างๆ ซึ่งค่าใช้จ่ายด้านแรงงานพนักงานขายและกิจกรรมทางการตลาดนั้นสอดคล้องไปกับธุรกิจและงบประมาณของทางบริษัท

ข้อเสนอแนะในการลงทุน ถือว่าธุรกิจทางการศึกษาเป็นอีกหนึ่งธุรกิจที่ยังเติบโตอย่างต่อเนื่องและแนวโน้มปัจจุบันคนผู้ปกครองให้ความสำคัญและมีความสนใจที่จะเสริมการเรียนรู้ที่ดีให้แก่บุตรหลานตั้งแต่วัยปฐมวัยมากขึ้น โดยเฉพาะด้านการเสริมความรู้นอกห้องเรียน ทำให้ผลิตภัณฑ์ สื่อการเรียนการสอนเสริมที่ตรงตามกรอบสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่ทำจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys เป็นผลิตภัณฑ์ที่มาพร้อมคู่มือแนะนำการเล่นเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ที่ตรงกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยเพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่สูงสุด โดยมีทีมนักวิชาการรับรองและสินค้ายังมีความปลอดภัยไม่เป็นอันตรายแก่เด็กจากการสอบถามผู้ปกครองให้ความเห็นที่ดีถึงดีมากต่อผลิตภัณฑ์และที่สำคัญราคาเหมาะสม คู่แข่ง ประกอบกับทางบริษัทแม้มีความเชี่ยวชาญในวงการการศึกษามากเป็นอย่างดีและคุ้นเคยกับทีมนักวิชาการที่มีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และสามารถจัดกิจกรรมทางการตลาด ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าได้เป็นอย่างดี ทำให้ผลิตภัณฑ์ Dr.Math & Toys เป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบกลุ่มผู้ปกครองและคู่ค้าในการลงทุนอย่างแน่นอน

## บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ ข้อมูลนักเรียน เข้าถึงได้จาก

<http://www.moe.go.th/moe/th/home/> วันที่สืบค้น 27 พฤศจิกายน 2556

ของเล่นมีส่วนช่วยในพัฒนาการเด็ก เข้าถึงได้จาก

<http://www.kidsradioclub.or.th/article/treatise/939#container> วันที่สืบค้น 15 กันยายน 2556

ข้อมูลตลาดของเล่นไม้จากกรมส่งเสริมการส่งออก เข้าถึงได้จาก

<http://www.manager.co.th/iBizchannel/ViewNews.aspx?NewsID=9570000002008>  
วันที่สืบค้น 10 มกราคม 2557

ข้อมูลตลาดของเล่นไม้จากกรมส่งเสริมการส่งออก เข้าถึงได้จาก

[http://www.thanews.th.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=214544&catid=232&Itemid=622#.UtYJJ9IW1aQ](http://www.thanews.th.com/index.php?option=com_content&view=article&id=214544&catid=232&Itemid=622#.UtYJJ9IW1aQ) วันที่สืบค้น 17 มกราคม 2557

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยที่ล่าช้า เข้าถึงได้จาก

[http://www.iamchild.org/site/index.php?option=com\\_content&view=article&id=363:-1-3-iq-&catid=92:2011-08-14-08-44-01&Itemid=94](http://www.iamchild.org/site/index.php?option=com_content&view=article&id=363:-1-3-iq-&catid=92:2011-08-14-08-44-01&Itemid=94) วันที่สืบค้น 04 กันยายน 2556

แท็บเล็ตมีประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยหรือไม่ เข้าถึงได้จาก

<http://tinyzone.tv/HealthDetail.aspx?page=1&find=tablet&ctpostid=2504> วันที่สืบค้น 04 กันยายน 2556

แท็บเล็ตมีผลทำให้เด็กเป็นออทิสติก เข้าถึงได้จาก

<http://www.oknation.net/blog/surasakc/2012/03/13/entry-1> วันที่สืบค้น 10 กันยายน 2556

โครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (Programme for International Student Assessment PISA)

เข้าถึงได้จาก<http://pisathailand.ipst.ac.th/> วันที่สืบค้น 20 มกราคม 2557



## ภาคผนวก ก

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

#### แบบสอบถาม

เรื่อง ทักษะคิดของผู้บริโภคที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

คำอธิบาย : แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานการศึกษาอิสระ ในการเขียนแผนธุรกิจนักศึกษาหลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต สาขาภาวะผู้ประกอบการและนวัตกรรม วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาทักษะคิดของผู้บริโภคที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของเล่นไม้จากยางพาราของผู้บริโภค ข้อมูลของท่านจะเป็นประโยชน์ต่อการเขียนแผนธุรกิจ จึงขอความกรุณาท่านตอบคำถามให้ครบทุกข้อ ขอขอบคุณที่ท่านให้ความกรุณาในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้อย่างดียิ่ง

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม  
 ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเลือกซื้อของเล่นจากไม้ยางพารา  
 ตอนที่ 3 ทักษะคิดที่มีต่อของเล่นจากไม้ยางพารา

คำชี้แจง : กรุณาใส่เครื่องหมาย  ลงในช่องว่าง  ให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

- ชาย  หญิง

2. อายุ

- ต่ำกว่าหรือเทียบเท่า 20 ปี  21 – 30 ปี  
 31 – 40 ปี  41 – 50 ปี  
 51 – 60 ปี  61 ปีขึ้นไป



3. ระดับการศึกษาสูงสุด
- ต่ำกว่าปริญญาตรี                       ปริญญาตรี
- ปริญญาโท                                       สูงกว่าปริญญาโท
4. สถานภาพสมรส
- โสด (ข้ามไปทำข้อ 8 ต่อ)                       โสดแต่มีเด็กในการดูแล
- สมรส/อยู่ด้วยกัน                               หย่าร้าง/แยกกันอยู่/หม้าย
5. จำนวนบุตรหรือหลานในการดูแลของท่าน
- 1 คน     2 คน
- 3 คน     4 คนขึ้นไป
- ไม่มี
6. อายุของบุตรหรือหลานท่าน
- ต่ำกว่า 6 เดือน                                       6 เดือน – 1 ปี
- 1 ปีขึ้นไป – 2 ปี                                       2 ปีขึ้นไป – 3 ปี
- 3 ปีขึ้นไป – 5 ปี                                       5 ปีขึ้นไป
7. อาชีพ
- นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา                       พนักงานบริษัทเอกชน/ ลูกจ้าง
- ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ                       ธุรกิจส่วนตัว/ เจ้าของกิจการ
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....
8. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน
- ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท                       10,001 – 20,000 บาท
- 20,001 – 30,000 บาท                                       30,001 – 40,000 บาท
- 40,001 – 50,000 บาท                                       มากกว่า 50,000 บาท

**ตอนที่ 2** ระดับทัศนคติของผู้บริโภคที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจาก  
 ยางพาราของ Dr. Math & Toys ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

9. ปัจจุบันท่านซื้อของเล่นเด็กส่วนใหญ่ทำจากวัสดุประเภทไหน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ไม้     พลาสติก
- ยาง     โลหะ
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

10. ความถี่ต่อครั้งในการซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราของท่าน
- ไม่เคยซื้อเลย                       น้อยกว่า 6 เดือน
- 6 – 12 เดือน                       1 ปีขึ้นไป
- 2 ปีขึ้นไป                       3 ปีขึ้นไป
11. งบประมาณที่ท่านใช้ซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราในแต่ละครั้งเท่าไร
- น้อยกว่า 500 บาท/ครั้ง     501 – 1,000 บาท/ครั้ง
- 1,001 – 1,500 บาท/ครั้ง     1,501 – 2,000 บาท/ครั้ง
- 2,001 – 3,000 บาท/ครั้ง     มากกว่า 3,000 บาท/ครั้ง
12. ส่วนใหญ่ท่านเลือกซื้อของเล่นไม้จากยางพาราจากที่ใดมากที่สุด
- ตัวแทนจำหน่าย                       งานแสดงสินค้า เช่น ออกบูท
- หน้าร้านของบริษัท                       ทางเว็บไซต์ของบริษัท
- ห้างสรรพสินค้า                       อื่นๆ(โปรดระบุ).....
13. ใครมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพารา
- สมาชิกในครอบครัว                       เพื่อน
- พนักงานขาย                       อื่นๆ(โปรดระบุ).....
14. ท่านต้องการของเล่นไม้จากยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือไม่ (เช่น วิชาคณิตศาสตร์)
- ต้องการ                       ไม่ต้องการ (เพราะเหตุใด).....
15. ท่านต้องการของเล่นไม้จากยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาอะไรมากที่สุด
- วิชาคณิตศาสตร์                       วิชาภาษาอังกฤษ
- วิชาศิลปะ                       วิชาวิทยาศาสตร์
- วิชาภาษาไทย                       อื่นๆ(โปรดระบุ).....
16. ท่านต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นไม้จากยางพาราแต่ละชิ้นที่เป็นลำดับขั้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือไม่
- ต้องการ                       ไม่ต้องการ(เพราะเหตุใด).....

17. ปัจจัยในการเลือกซื้อของเล่นไม้จากยางพาราในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยให้เรียงตามลำดับความสำคัญ

ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่น ที่ทำจากไม้จากยางพารา	ระดับความสำคัญ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
มีความสะดวกในการเลือกซื้อ					
ความหลากหลายของสินค้า					
สินค้ามีราคาถูก					
มีการจัดโปรโมชั่นลดราคาบ่อย					
มีการจัดแสดงสินค้าในรูปแบบของโชว์รูม					
มีบริการด้านอื่นๆครบ เช่น การสอน โดยผู้ที่มีความชำนาญ					

**ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล**





18. เมื่อท่านจะตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นจากไม้ยางพาราให้มีความสำคัญกับปัจจัยดังต่อไปนี้ระดับใด


ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นไม้จากยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้	ระดับความสำคัญ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<u>ด้านผลิตภัณฑ์ของของเล่น</u>					
คู่มือ/วิธีการเล่น					
ความหลากหลาย					
ความแข็งแรงทนทาน					
รูปทรงและรูปแบบ					
สีสันทัน					
ความปลอดภัย					
ความน่าเชื่อถือของแบรนด์					
ความเหมาะสมกับวัย					
<u>ด้านราคาของของเล่น</u>					
ราคาเหมาะสม					
คุ้มค่าเมื่อเทียบกับแบรนด์อื่น					
<u>ด้านการจัดจำหน่ายของของเล่น</u>					
ความสะดวกในการหาซื้อ					
มีผลิตภัณฑ์ให้เลือกซื้อที่ครบและเพียงพอ					
ตัวแทนจำหน่าย/ร้านขายของเล่น/ห้างสรรพสินค้า					
งานแสดงสินค้าต่างๆ เช่น ออกบูท					
<u>ด้านการส่งเสริมการตลาดของของเล่น</u>					
การจัดโปรโมชั่น					
การมอบส่วนลด					
การให้ของแถม					
การโฆษณา, การประชาสัมพันธ์ ผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์, อินเทอร์เน็ต					
การให้บริการของพนักงานขาย					
การออกงานแสดงสินค้า					

19. ถ้ามีโซว์รุ่มของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญก่อตั้งขึ้น ท่านมีความคิดเห็นกับข้อความเหล่านี้ในระดับใด

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. โซว์รุ่มของเล่น ไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ตั้งขึ้นจะสามารถช่วยทำให้การตัดสินใจเลือกสินค้าง่ายขึ้น เพราะมีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญ					
2. โซว์รุ่มของเล่น ไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจะทำให้ผู้บริโภคได้รู้ถึงการใช้ที่ถูกต้อง					
3. การได้สัมผัสสินค้า และเห็นนั้นมีผลต่อการตัดสินใจของท่าน					
4. การบริการหลังการขายมีผลอย่างมากในการตัดสินใจของท่าน					
5. การมีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำนั้นมีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้า					

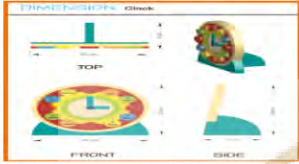
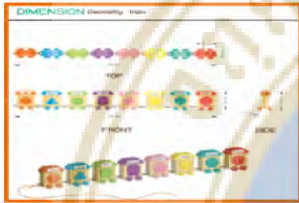
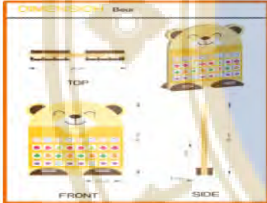

20. แนวโน้มพฤติกรรมการซื้อของเล่นเด็กจากไม้อย่างพาราของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

ของเล่นเด็กจากไม้อย่างพารา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์	แนวโน้มพฤติกรรมการเลือกซื้อของเล่นเด็กจากไม้อย่างพาราของ Dr. Math & Toys				
	ซื้อ แน่นอน	คาดว่าจะ ซื้อ	ไม่แน่ใจ	คาดว่าจะ ไม่ซื้อ	ไม่ซื้อ แน่นอน
1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ 					
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 การวัด 					
3. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 เรขาคณิต 					
4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 พีชคณิต 					

ของเล่นเด็กจากไม้อย่างพารา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	แนวโน้มพฤติกรรมทางเลือกซื้อของเล่นเด็กจากไม้อย่างพาราของ Dr. Math & Toys				
	ซื้อ แน่นอน	คาดว่า จะซื้อ	ไม่แน่ใจ	คาดว่า จะไม่ซื้อ	ไม่ซื้อ แน่นอน
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น 5.1 แยกอาหารสัตว์ 					
5.2 แยกประเภท 					

21. แนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้อย่างพาราพร้อมคู่มือแนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ของเล่นเด็กจากไม้อย่างพารา กลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	แนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้อย่างพาราพร้อมคู่มือ แนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr. Math & Toys ของผู้บริ โภค					
	น้อยกว่า200 บาท	201 – 300 บาท	301 – 400 บาท	401 – 500 บาท	501 – 600 บาท	600 บาทขึ้นไป
1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ 						

ของเล่นเด็กจากไม้ยางพารา กลุ่ม สาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์	แนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราพร้อมคู่มือ แนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr. Math & Toys ของผู้บริโภคร					
	น้อยกว่า 200 บาท	201 – 300 บาท	301 – 400 บาท	401 – 500 บาท	501 – 600 บาท	600 บาทขึ้นไป
2. สาระการเรียนรู้ที่ 2 กรวัด 						
3. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 เรขาคณิต 						
4. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 พีชคณิต 						
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและ ความน่าจะเป็น 						

22. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

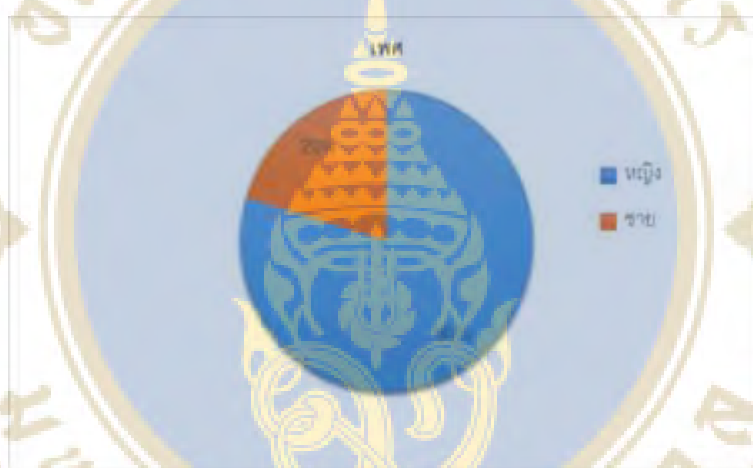
.....



**ภาคผนวก ข**  
**ผลวิจัยประกอบการวิเคราะห์**

เรื่อง การประเมินความต้องการและพฤติกรรมการตัดสินใจของเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

**ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม**



รูปภาพ 16 ผลการสำรวจจำนวนและเพศของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 98 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 78 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของกลุ่มตัวอย่าง และเป็นเพศชาย 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของกลุ่มตัวอย่าง



รูปภาพ 17 ผลสำรวจอายุของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 98 คน แบ่งเป็นช่วงอายุได้ 2 ช่วงอายุ คือ 31-40 ปี และ 41-50 ปี ซึ่งมีสัดส่วนเป็น 68% และ 32% ตามลำดับ



รูปภาพ 18 ผลการสำรวจระดับการศึกษาของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 98 คน แบ่งเป็นช่วงระดับการศึกษาได้ 2 กลุ่มระดับการศึกษา คือ ต่ำกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี ซึ่งมีสัดส่วนเป็น 40% และ 60% ตามลำดับ



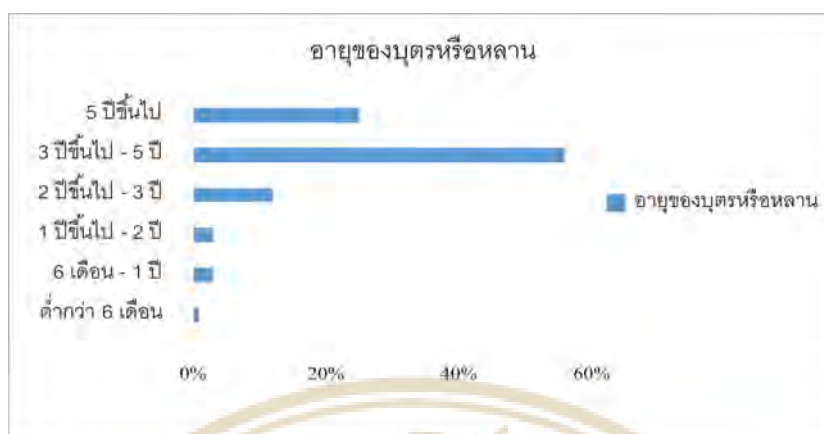
รูปภาพ 19 ผลการสำรวจสถานภาพสมรสของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 98 คน แบ่งเป็นช่วงสถานภาพสมรส ได้ 2 กลุ่ม คือ สมรส/อยู่ด้วยกัน และหย่าร้าง/แยกกันอยู่/หม้าย ซึ่งมีสัดส่วนเป็น 84% และ 16% ตามลำดับ



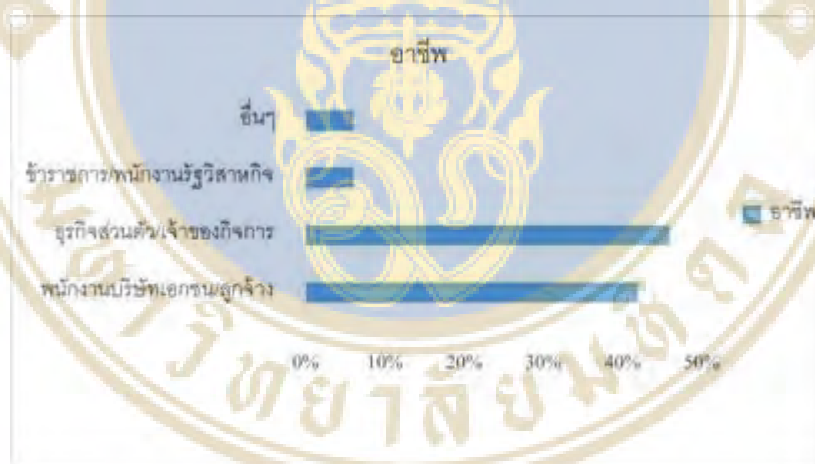
รูปภาพ 20 ผลการสำรวจจำนวนบุตรหรือหลานของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 98 คน แบ่งเป็นช่วงจำนวนบุตรหรือหลาน ได้ 3 กลุ่ม คือ จำนวนบุตรหรือหลาน 1 คน มี 55 คน คิดเป็นร้อยละ 56 ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนบุตรหรือหลาน 2 คน มี 36 คน คิดเป็นร้อยละ 37 ของกลุ่มตัวอย่าง และจำนวนบุตรหรือหลาน 3 คน มี 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ของกลุ่มตัวอย่าง



รูปภาพ 21 ผลสำรวจอายุของบุตรหรือหลานของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 98 คน แบ่งเป็นช่วงอายุต่างๆ ได้ 6 ช่วงอายุ คือ ต่ำกว่า 6 เดือน, 6 เดือน - 1 ปี, 1 ปีขึ้นไป - 2 ปี, 2 ปีขึ้นไป - 3 ปี, 3 ปีขึ้นไป - 5 ปี และ 5 ปีขึ้นไป ซึ่งมีสัดส่วนเป็น 1%, 3%, 3%, 12%, 56% และ 25% ตามลำดับ



รูปภาพ 22 ผลสำรวจอาชีพของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่าได้มีอาชีพที่แตกต่างกัน โดยแบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ คือ พนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง, ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของกิจการ, ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และอาชีพอื่นๆ ซึ่งมีสัดส่วนคือ 42%, 46%, 6% และ 6% ตามลำดับ โดยอาชีพอื่นๆ เช่น แม่บ้าน เป็นต้น



รูปภาพ 23 ผลการสำรวจรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่ามียาได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกัน ซึ่งแบ่งได้ 6 กลุ่ม คือ รายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท, 10,001 - 20,000 บาท, 20,001 - 30,000 บาท, 30,001 - 40,000 บาท, 40,001 - 50,000 บาท และรายได้มากกว่า 50,000 บาท โดยมีสัดส่วน 5%, 8%, 11%, 24%, 36% และ 16% ตามลำดับ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเลือกซื้อของเล่นจากไม้ยางพารา



รูปภาพ 24 ผลการสำรวจเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากวัสดุแตกต่างกันของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คนจะพบว่าเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากวัสดุแตกต่างกัน ซึ่งแบ่งได้ 4 ประเภท คือ พลาสติก, ไม้, ยาง และ โลหะ โดยมีสัดส่วน 50%, 37%, 4% และ 9% ตามลำดับ



รูปภาพ 25 แสดงผลการสำรวจความถี่ต่อครั้งในการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพารา มีดังนี้ ไม่เคยซื้อเลย, น้อยกว่า 6 เดือน, 6 - 12 เดือน, 1 ปีขึ้นไป, 2 ปีขึ้นไป และซื้อ 3 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 42, 10, 27, 13, 2 และ 6 ตามลำดับ



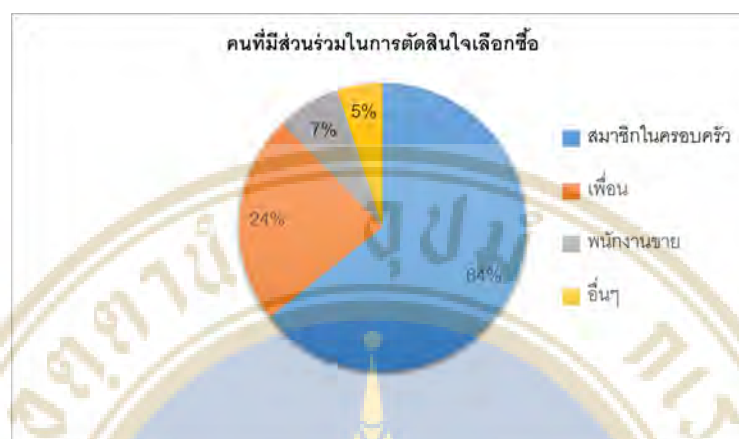
รูปภาพ 26 ผลการสำรวจงบประมาณแต่ละครั้งในการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่ามีงบประมาณซื้อของเล่นจากไม้ยางพาราแต่ละครั้งที่แตกต่างกัน ซึ่งแบ่งได้ 4 กลุ่ม คือ น้อยกว่า 500 บาท, 501-1,000 บาท, 1,001-1,500 บาท และ 1,501-2,000 โดยมีสัดส่วน 59%, 34%, 2% และ 5% ตามลำดับ



รูปภาพ 27 ผลการสำรวจสถานที่เลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่ามีกลุ่มตัวอย่างเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราจากห้างสรรพสินค้า 89 คน คิดเป็นร้อยละ 91 ของกลุ่มตัวอย่าง และเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราจากงานแสดงสินค้า เช่น ออกบูท 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9 ของกลุ่มตัวอย่าง



รูปภาพ 28 ผลการสำรวจคนที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้กรอกแบบสอบถาม

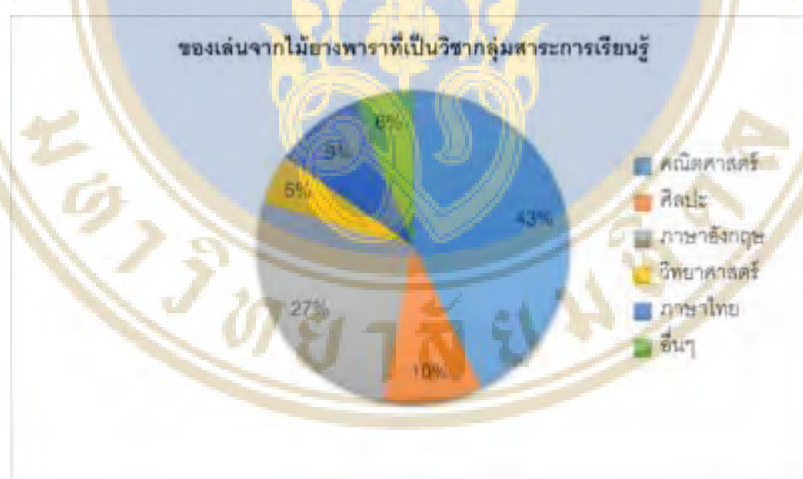
จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่าคนที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกซื้อ แบ่งเป็น 4 กลุ่มคือ สมาชิกในครอบครัว 63 คน คิดเป็นร้อยละ 64 ของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 24 ของกลุ่มตัวอย่าง พนักงานขาย 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ของกลุ่มตัวอย่าง และอื่นๆ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น ตัดสินใจซื้อเอง, ความน่าสนใจ, ราคาขาย เป็นต้น





รูปภาพ 29 ผลการสำรวจความต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ต้องการของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ มีทั้งหมด 90 คน คิดเป็น 92% และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ต้องการของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ มีทั้งหมด 8 คน คิดเป็น 8%



รูปภาพ 30 ผลการสำรวจความต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน จะพบว่าความต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ แบ่งเป็น 6 กลุ่มคือ คณิตศาสตร์ 42 คน คิดเป็นร้อยละ 43 ของกลุ่มตัวอย่าง

ศิลปะ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ของกลุ่มตัวอย่าง, ภาษาอังกฤษ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 27 ของกลุ่มตัวอย่าง, วิทยาศาสตร์ 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9 ของกลุ่มตัวอย่าง, ภาษาไทย 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ของกลุ่มตัวอย่าง, และอื่นๆ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างต้องการวิชาอื่นๆ เช่น ทุกวิชา เป็นต้น



รูปภาพ 31 ผลการสำรวจความต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นเด็กไม้ยางพาราแต่ละชิ้นที่เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ของผู้รอกแบบสอบถาม

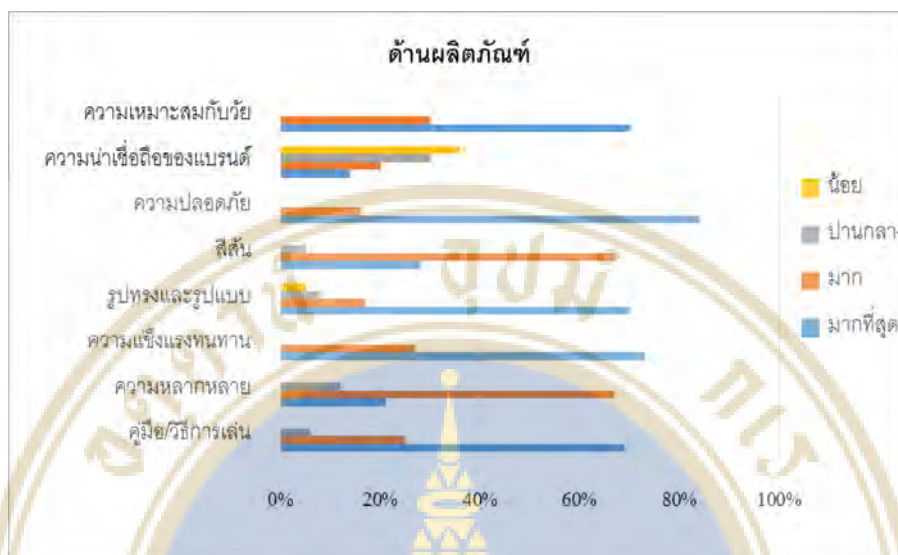
จากกลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นเด็กไม้ยางพาราแต่ละชิ้นที่เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ มีทั้งหมด 86 คน คิดเป็น 88% และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นเด็กไม้ยางพาราแต่ละชิ้นที่เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ มีทั้งหมด 8 คน คิดเป็น 8%



รูปภาพ 32 ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราของผู้รอกแบบสอบถาม

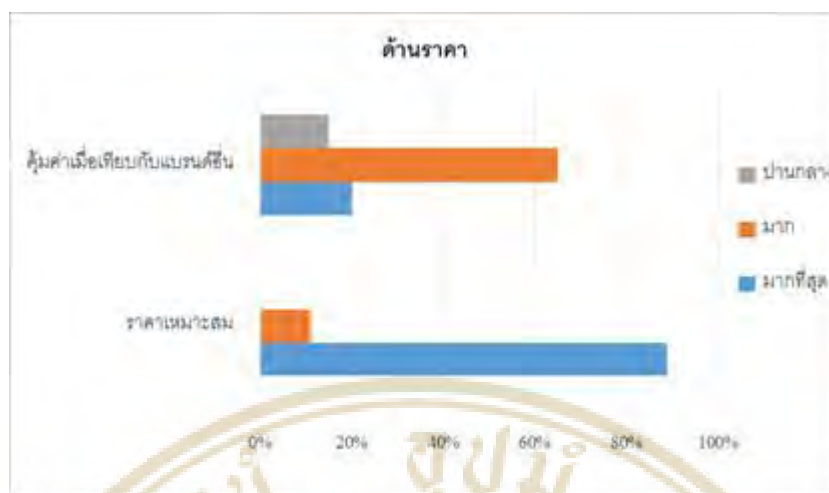
จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน ได้แสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพารา โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้ให้ความสำคัญกับสถานที่ตั้งเป็นอันดับแรก โดยความสะดวกในการเลือกซื้อ ซึ่งให้ความสำคัญมากอยู่ที่ 68% ให้ความสำคัญมากที่สุด 16% ให้ความสำคัญปานกลางอยู่ที่ 16% ส่วนอันดับที่ 2 คือ สินค้ามีราคาถูก โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญมาก 64% ให้ความสำคัญมากที่สุด และปานกลาง อยู่ที่ 19% และ 17% ตามลำดับ ปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญเป็นอันดับ 3 คือในเรื่องของความหลากหลายของสินค้า โดยให้ความสำคัญมากถึง 63% ให้ความสำคัญมากที่สุดอยู่ที่ 21% ให้ความสำคัญระดับปานกลาง 16% อันดับ 4 คือการจัดโปรโมชั่นลดราคาบ่อย โดยกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญมากอยู่ที่ 58% ให้ความสำคัญมากที่สุด ปานกลาง และน้อยอยู่ที่ 34% 4% และ 4% ตามลำดับ ปัจจัยอันดับ 5 ที่ให้ความสำคัญคือเรื่องการจัดแสดงสินค้าในรูปแบบของโชว์รูม โดยจะให้ความสำคัญมาก 58% ให้ความสำคัญมากที่สุด ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดอยู่ที่ 30% 8% และ 4% ตามลำดับ ปัจจัยสุดท้ายที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญคือเรื่องการมีบริการด้านอื่นๆครบ เช่น การสอน โดยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ โดยจะให้ความสำคัญมากที่สุด 39% ให้ความสำคัญมาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดอยู่ที่ 37% 11% และ 13% ตามลำดับ

### ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ของผู้บริโภคนในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล



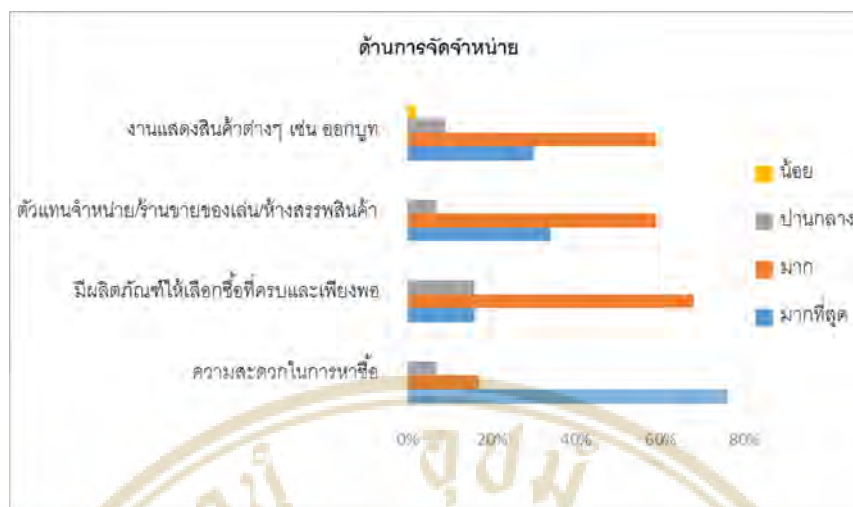
รูปภาพ 33 ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่มาจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านผลิตภัณฑ์ของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าในด้านผลิตภัณฑ์การที่ลูกค้าจะเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ นั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างที่แตกต่างกัน ดังนี้ ในเรื่องของคู่มือ/วิธีการเล่นลูกค้าโดยส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด 69% มาก 25% และระดับปานกลาง 6% ในเรื่องของความหลากหลายลูกค้าให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด 67%, มากที่สุด 21% และปานกลาง 12% ปัจจัยในเรื่องของความแข็งแรงทนทาน มีผลต่อลูกค้ามากที่สุด 73% และปานกลาง 27% ในเรื่องของรูปแบบและรูปทรงของสินค้ามีความสำคัญมากในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าสำหรับลูกค้า ในระดับมากที่สุด 70%, มาก 17%, ปานกลาง 8% และน้อย 5% สีสีนของสินค้า มีผลต่อลูกค้า มาก 67%, มากที่สุด 28% และปานกลาง 5%, ในเรื่องของความปลอดภัยในการตัดสินใจซื้อสินค้าสำหรับลูกค้า ผลจากกราฟเป็นดังนี้ มากที่สุด 84% และมากที่สุด 16% ในเรื่องของความน่าเชื่อถือของแบรนด์มีผลต่อลูกค้าในระดับมากที่สุด 20%, มากที่สุด 14%, ปานกลาง 30% และน้อย 36% ปัจจัยสุดท้ายในเรื่องของความเหมาะสมกับวัย ลูกค้าจะให้ความสำคัญมากที่สุด 70% และมาก 30%



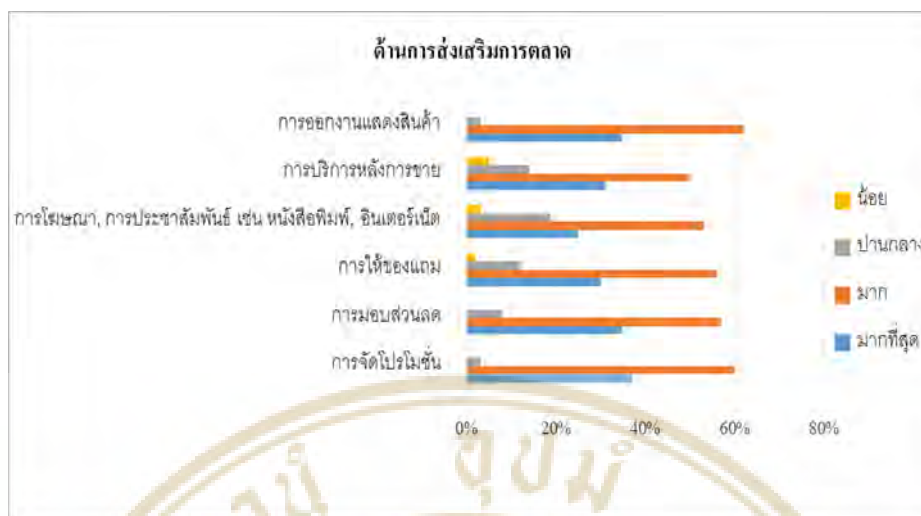
รูปภาพ 34 ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่มาจากไม้อย่างพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านราคาของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากภาพกลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าในด้านราคาการที่ลูกค้าจะเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้อย่างพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยดังนี้ ในเรื่องราคาที่เหมาะสมให้ความสำคัญอยู่ในระดับที่มากที่สุด 89% และมาก 11% ปัจจัยสุดท้ายในเรื่องความคุ้มค่าเมื่อเทียบกับแบรนด์อื่นให้ความสำคัญอยู่ในระดับที่มาก 65%, มากที่สุด 20% และปานกลาง 15%



รูปภาพ 35 ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านการจัดจำหน่ายของเล่นของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าในด้านการจัดจำหน่าย การที่ลูกค้าจะเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ นั้นขึ้นอยู่กับปัจจัย ดังนี้ ในเรื่องของความสะดวกในการหาซื้อลูกค้าโดยส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด 76% มาก 17% และระดับปานกลาง 7% ในเรื่องของความมีผลิตภัณฑ์ให้เลือกซื้อที่ครบและเพียงพอ ลูกค้าให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก 68%, มากที่สุด 16% และปานกลาง 16% ปัจจัยในเรื่องของตัวแทนจำหน่าย/ร้านขายของเล่น/ห้างสรรพสินค้า มีผลต่อลูกค้ามาก 59% มากที่สุด 34% และปานกลาง 7% ปัจจัยสุดท้ายในเรื่องงานแสดงสินค้าต่างๆ เช่น ออกบูท ลูกค้าจะให้ความสำคัญมาก 59%, มากที่สุด 30%, ปานกลาง 9% และน้อย 2%



รูปภาพ 36 ผลการสำรวจปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่มาจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านการส่งเสริมการตลาดของเล่นของผู้รอกแบบสอบถาม

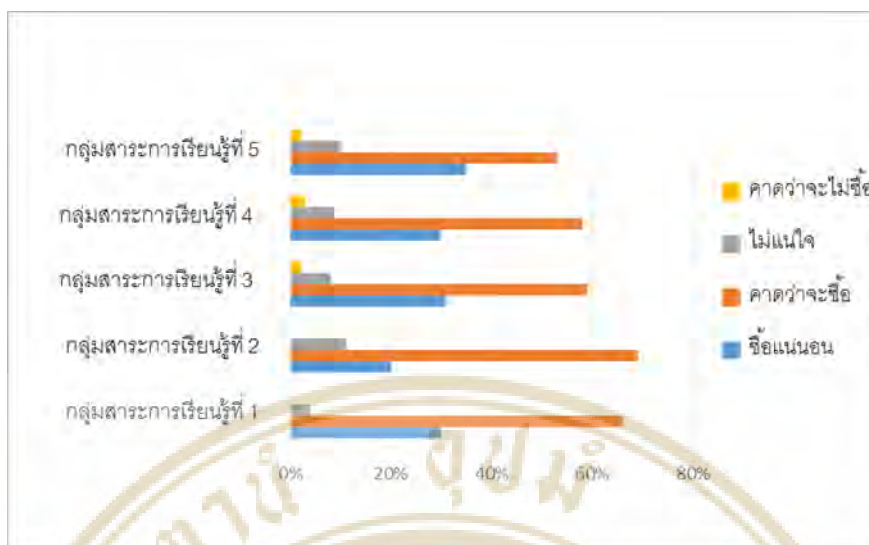
จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าในด้านการส่งเสริมการตลาด การที่ลูกค้าจะเลือกซื้อของเล่นที่ทำจากไม้ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้นั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างที่แตกต่างกัน ดังนี้ ในเรื่องการจัดโปรโมชั่น ลูกค้าโดยส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก 60% มากที่สุด 37% และระดับปานกลาง 3% ในเรื่องของการมอบส่วนลด ลูกค้าให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก 57%, มากที่สุด 35% และปานกลาง 8% ปัจจัยในเรื่องการให้ของแถม มีผลต่อลูกค้ามาก 56%, มากที่สุด 30%, ปานกลาง 12% และน้อย 2% ในเรื่องของการโฆษณา, การประชาสัมพันธ์ เช่น หนังสือพิมพ์, อินเทอร์เน็ต ของสินค้ามีความสำคัญในระดับมาก 53%, มากที่สุด 25%, ปานกลาง 19% และน้อย 3% การให้บริการของพนักงานขาย มีผลต่อลูกค้ามาก 50%, มากที่สุด 31%, ปานกลาง 14%, และน้อย 5% ปัจจัยสุดท้ายในเรื่องของการออกงานแสดงสินค้าต่างๆ ลูกค้าจะให้ความสำคัญมาก 62%, มาก 35% และน้อย 3%



รูปภาพ 37 ผลการสำรวจปัจจัยในการมีใจรั้วมของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญก่อตั้งขึ้นของผู้กรอกแบบสอบถาม

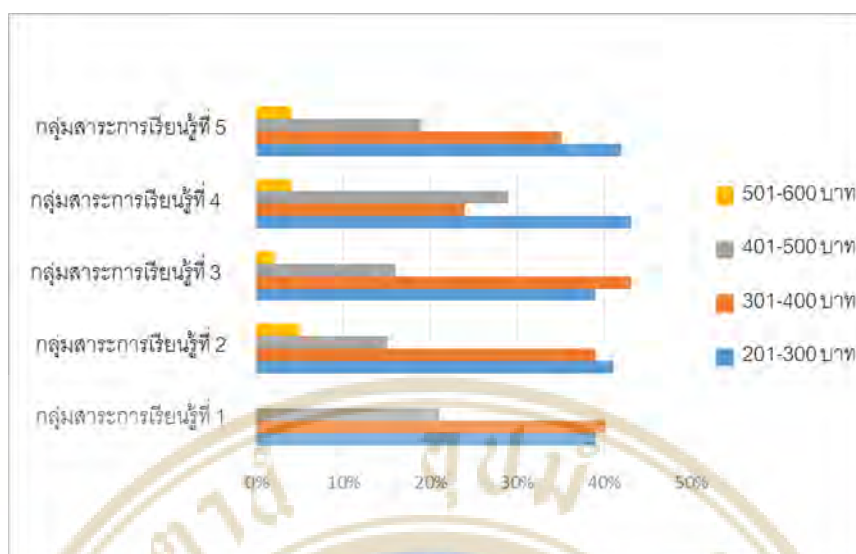
จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าทัศนคติของลูกค้ำที่มีต่อใจรั้วมของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญก่อตั้งขึ้น ในเรื่องการมีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญในการเลือกซื้อสินค้าง่ายขึ้น ลูกค้ำเห็นด้วยอย่างยิ่งถึง 85%, เห็นด้วย 13% และไม่แน่ใจเพียง 2% ในเรื่องการทำให้ผู้บริโภคได้รู้ถึงการใช้ที่ถูกต้องที่ลูกค้ำคิดว่าจะได้จากใจรั้วมมของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้เห็นด้วยอย่างยิ่งถึง 89%, เห็นด้วย 46% และไม่แน่ใจ 3% ในเรื่องของการได้สัมผัสและเห็นสินค้าก่อนการเลือกซื้อสำหรับลูกค้ำก็มีผลอย่างมากเช่นกัน อยู่ที่ 89% และ 11% ตามลำดับ ในเรื่องการบริการหลังการขายต่อลูกค้ำเห็นด้วยสูงถึง 70%, เห็นด้วยอย่างยิ่ง 16%, ไม่แน่ใจ 12% และไม่เห็นด้วย 2% ตามลำดับ และการที่มีผู้สอนและผู้ชำนาญคอยให้คำแนะนำ ก็มีผลต่อลูกค้ำเช่นกัน เพราะลูกค้ำจะรับรู้ถึงการวิธีการเล่น ประโยชน์ คุณสมบัติ และรายละเอียดของสินค้าที่แน่นอน อยู่ที่เห็นด้วย 77%, เห็นด้วยอย่างยิ่ง 17% และไม่แน่ใจ 2%





รูปภาพ 38 ผลการสำรวจแนวโน้มพฤติกรรมการซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าแนวโน้มพฤติกรรมการซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ดังนี้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 ลูกค้ายกคาดว่าจะซื้อ 66%, ซื้อแน่นอน 30% และไม่แน่ใจ 4% ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 ลูกค้ายกคาดว่าจะซื้อ 69%, ซื้อแน่นอน 31% และไม่แน่ใจ 11% ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 ลูกค้ายกคาดว่าจะซื้อ 59%, ซื้อแน่นอน 31%, ไม่แน่ใจ 8% และคาดว่าจะไม่ซื้อ 2% ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 ลูกค้ายกคาดว่าจะซื้อ 58%, ซื้อแน่นอน 30%, ไม่แน่ใจ 9% และคาดว่าจะไม่ซื้อ 3% และในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 ลูกค้ายกคาดว่าจะซื้อ 53%, ซื้อแน่นอน 35%, ไม่แน่ใจ 10% และคาดว่าจะไม่ซื้อ 2%



รูปภาพ 39 ผลการสำรวจแนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราพร้อมคู่มือแนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของผู้กรอกแบบสอบถาม

จากภาพ กลุ่มตัวอย่าง 98 คน พบว่าแนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราพร้อมคู่มือแนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr.Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ดังนี้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 โดยอยู่ระดับราคา 301 - 400 บาท 40%, 201 - 300 บาท 39% และ 401 - 500 บาท 21% ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 โดยอยู่ระดับราคา 201 - 300 บาท 41%, 301 - 400 บาท 39%, 401 - 500 บาท 15% และ 501 - 600 บาท 5% ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 โดยอยู่ระดับราคา 301 - 400 บาท 43%, 201 - 300 บาท 39%, 401 - 500 บาท 16% และ 501 - 600 บาท 2% ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 โดยอยู่ระดับราคา 201 - 300 บาท 43%, 301 - 400 บาท 24%, 401 - 500 บาท 29% และ 501 - 600 บาท 4% และในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 โดยอยู่ระดับราคา 201 - 300 บาท 42%, 301 - 400 บาท 35%, 401 - 500 บาท 19% และ 501 - 600 บาท 4%

## ภาคผนวก ค

### บทสรุปผลวิจัยประกอบการวิเคราะห์

จากผลสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติของผู้บริโภคที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม้ยางพาราของ Dr.Math & Toys ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ที่ประกอบด้วย แบบสอบถาม 3 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเลือกซื้อของเล่นจากไม้ยางพารา ตอนที่ 3 ทัศนคติที่มีต่อของเล่นจากไม้ยางพารา

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นกลุ่มผู้ปกครองหรือบุคคลทั่วไปทั้งหมด 98 ชุด พบว่าเป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 80 และเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 20 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีอายุอยู่ที่ 31 - 40 ปี มีร้อยละ 68 ระดับการศึกษาส่วนมากสำเร็จการศึกษาปริญญาตรี มีสัดส่วนเป็นร้อยละ 60 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามส่วนมากสมรส/อยู่ด้วยกัน มีสัดส่วนเป็นร้อยละ 84 และส่วนใหญ่มียานพาหนะหรือรถจักรยานยนต์ 1 คัน คิดเป็นร้อยละ 56 ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งส่วนใหญ่บุตรหรือหลานอายุ 3 - 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 56% โดยมีอาชีพส่วนใหญ่ คือ ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของกิจการและพนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 46% และ 42% ตามลำดับ ผลการสำรวจรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้กรอกแบบสอบถาม พบว่ามีรายได้เฉลี่ย 40,001-50,000 บาท ร้อยละ 36

สำหรับพฤติกรรมการเลือกซื้อของเล่นจากไม้ยางพารา ผลการสำรวจการเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากวัสดุแตกต่างกัน พบว่าส่วนใหญ่เลือกซื้อของเล่นที่ทำจากพลาสติก ร้อยละ 50 ความถี่ในการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพารา พบว่าโดยส่วนใหญ่จะมีการซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราไม่เคยซื้อเลย คิดเป็นร้อยละ 42 ส่วนผลสำรวจงบประมาณซื้อของเล่นจากไม้ยางพาราแต่ละครั้งจะอยู่ที่ น้อยกว่า 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 59 ส่วนผลการสำรวจสถานที่เลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพารา พบว่าส่วนใหญ่เลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราจากห้างสรรพสินค้า คิดเป็นร้อยละ 91 และในการเลือกซื้อของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราผู้ที่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อ พบว่าส่วนใหญ่เป็นสมาชิกในครอบครัวถึงร้อยละ 64 ส่วนผลการสำรวจความต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามที่ต้องการของเล่นเด็กที่ทำจากไม้ยางพาราที่เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ถึงร้อยละ 92 ด้วยกัน และความคิดเห็นเกี่ยวกับวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มี จะ

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าวิชาคณิตศาสตร์สำคัญเป็นอันดับแรก ซึ่งให้ความสำคัญมากที่สุดถึงร้อยละ 43 ส่วนผลการสำรวจความต้องการให้มีคู่มือแนะนำการนำเสนอของเล่นเด็กไม่ยางพาราแต่ละชั้นที่เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้แต่ละช่วงวัยให้แก่เด็กในแต่ละวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ พบว่าต้องการถึงร้อยละ 88 และปัจจัยในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่มาจากไม่ยางพาราให้ความสำคัญกับสถานที่ตั้งเป็นอันดับแรก โดยความสะดวกในการเลือกซื้อ ซึ่งให้ความสำคัญมากอยู่ที่ร้อยละ 68 ส่วนอันดับที่ 2 คือ สินค้ามีราคาถูก โดยให้ความสำคัญมากร้อยละ 64

จากนั้นได้มีการสอบถามถึงทัศนคติที่มีต่อของเล่นจากไม่ยางพารา มีการสำรวจการให้ความสำคัญกับปัจจัยต่างๆ ในการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่นที่มาจากไม่ยางพาราในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้ ด้านผลิตภัณฑ์ จะคำนึงถึงในเรื่องของความความปลอดภัยในการตัดสินใจซื้อสินค้าเป็นอันดับแรก ให้ความสำคัญมากที่สุดถึงร้อยละ 84 และอันดับ 2 เป็นปัจจัยในเรื่องของความแข็งแรงทนทาน ให้ความสำคัญมากที่สุดร้อยละ 73 ในด้านราคา พบว่าราคาที่เหมาะสมให้ความสำคัญอยู่ในระดับที่มากที่สุดร้อยละ 89 ในด้านการจัดจำหน่าย พบว่าในเรื่องของความสะดวกในการหาซื้อลูกค้าโดยส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุดร้อยละ 76 ในด้านการส่งเสริมการตลาด พบว่าในเรื่องของการออกงานแสดงสินค้าต่างๆ ลูกค้าจะให้ความสำคัญมากร้อยละ 62 และอันดับ 2 การจัดโปรโมชั่นให้ความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุดร้อยละ 60 ส่วนผลการสำรวจปัจจัยในการมีโชว์รูมของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญก่อตั้งขึ้น พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญในเรื่องของการได้รู้ถึงการใช้ที่ถูกต้องที่ลูกค้าคิดว่าจะได้จากโชว์รูมของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้เห็นด้วยอย่างยิ่งถึงร้อยละ 89 กับในเรื่องของการได้สัมผัสและเห็นสินค้าก่อนการเลือกซื้อสำหรับลูกค้าก็มีผลอย่างมากเช่นกัน อยู่ที่ร้อยละ 89 และอันดับ 2 เรื่องการมีผู้สอนและผู้แนะนำที่เชี่ยวชาญในการเลือกซื้อสินค้าง่ายขึ้น ลูกค้าเห็นด้วยอย่างยิ่งถึงร้อยละ 85 ส่วนแนวโน้มพฤติกรรมการซื้อของเล่นเด็กจากไม่ยางพาราของ Dr. Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ พบว่าในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 ลูกค้าคาดว่าจะซื้อร้อยละ 69 และอันดับ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 ลูกค้าคาดว่าจะซื้อร้อยละ 66 จากการสำรวจแนวโน้มของราคาที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของเล่นเด็กจากไม่ยางพาราพร้อมคู่มือแนะนำแต่ละกิจกรรมของ Dr. Math & Toys ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ พบว่าในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 1 โดยอยู่ระดับราคา 301-400 บาท ร้อยละ 40 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 2 โดยอยู่ระดับราคา 201-300 บาท ร้อยละ 41 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 3 โดยอยู่ระดับราคา 301-400 บาท ร้อยละ 43 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 4 โดยอยู่ระดับราคา 201-300 บาท ร้อยละ 43 และในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 5 โดยอยู่ระดับราคา 201-300 บาท ร้อยละ 42

## ภาคผนวก ง

### คำนิยาม

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้แก่เด็กปฐมวัยนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องด้วยเป็นการปูพื้นฐานการเรียนรู้ที่ดีให้แก่เด็กในอนาคต ซึ่งจะเห็นได้ว่าผลการประเมินและการจัดอันดับกับนานาชาติเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ เด็กและเยาวชนไทยยังไม่สามารถจัดอยู่ในอันดับต้น ๆ ได้ สื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์พร้อมคู่มือชุดนี้จึงนับว่ามีคุณค่ายิ่งเนื่องจากการจัดสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิดต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก ที่สำคัญยังมีแนวทางสำหรับผู้ปกครองและครูสามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้แก่เด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน

สื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์พร้อมคู่มือชุดนี้มีสาระที่หลากหลายไม่เพียงเฉพาะเรื่องจำนวนและตัวเลขที่คนทั่วไปมักเข้าใจว่าเป็นเรื่องคณิตศาสตร์เท่านั้น ซึ่งแท้จริงแล้วยังมีสาระการวัด เรขาคณิต แบบรูปความสัมพันธ์ การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น โดยสามารถพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ให้แก่เด็กปฐมวัยควบคู่กันได้อีกด้วย จึงขอชื่นชมผู้จัดทำที่ได้ตั้งใจออกแบบและผลิตสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยและการศึกษาปฐมวัยที่สำคัญอย่างยิ่ง

ดร.อรพรรณ บุตรกัตัญญ

อาจารย์ประจำสาขาปฐมวัยศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## ภาคผนวก จ

## คู่มือแนะนำวิธีการเล่นของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

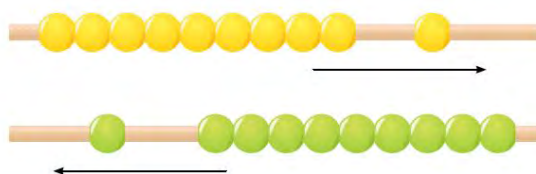
รายละเอียดคู่มือแนะนำวิธีการเล่นของเล่นไม้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

1. ลูกคิดสิงโตเจ้าปัญญา เหมาะสำหรับเด็ก 3 ปีขึ้นไป



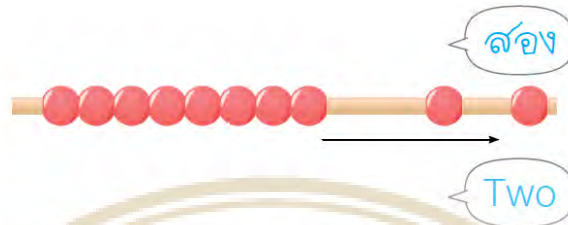
## วิธีการเล่น

1. แนะนำลูกคิดสิงโตเจ้าปัญญา ให้เด็กได้รู้จักชื่อ สังกะรูปทรงรูปเรขาคณิตสามมิติ คือทรงกลม และสัมผัสผิวสัมผัสของลูกคิด
2. การแนะนำการนับและการรู้ค่าจำนวนจาก 1-10 การนับทีละ 1 พร้อมกับเลื่อนลูกคิดทีละเม็ดจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้ายพร้อมบอกจำนวนรวม

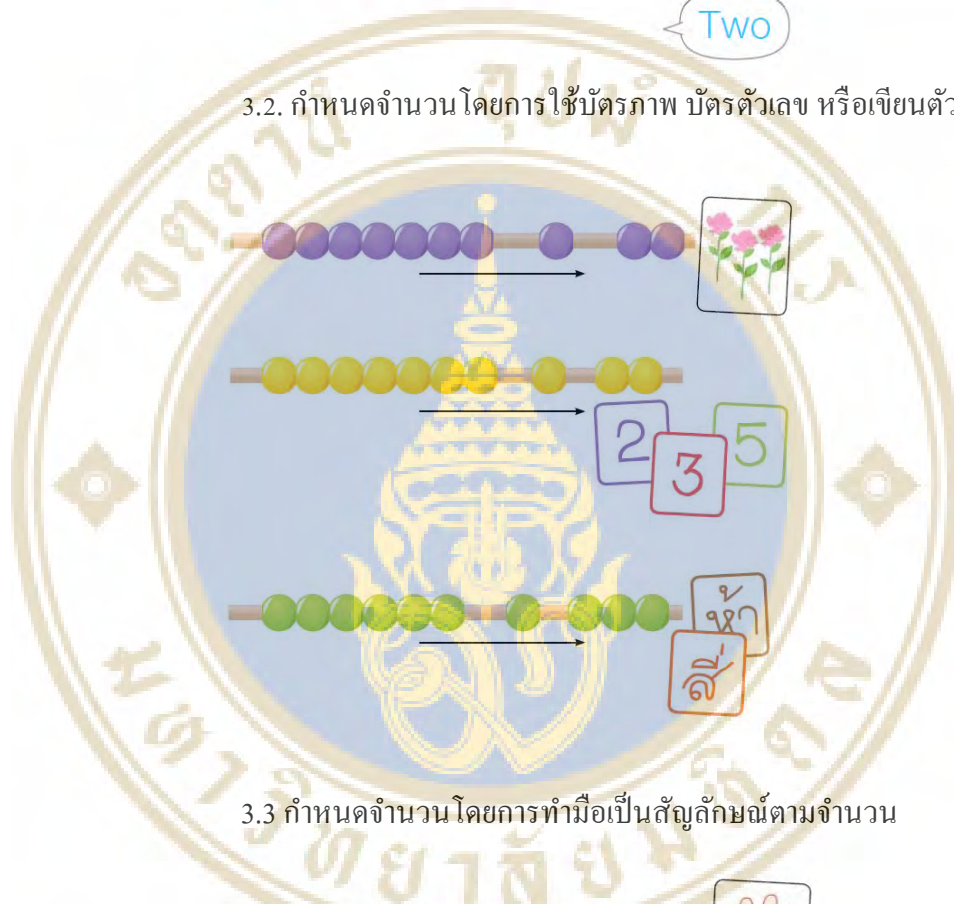


3. นำมาเล่นเป็นเกมโดยให้เด็กเลื่อนลูกคิดตามที่ผู้ปกครองกำหนดจำนวนให้ ช่วยให้เด็กได้รู้จักคิดแก้ปัญหาและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างลูกคิดกับจำนวน

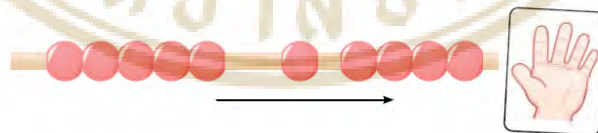
3.1 กำหนดจำนวนโดยการพูดชื่อจำนวนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ



3.2 กำหนดจำนวนโดยการใช้บัตรภาพ บัตรตัวเลข หรือเขียนตัวเลข

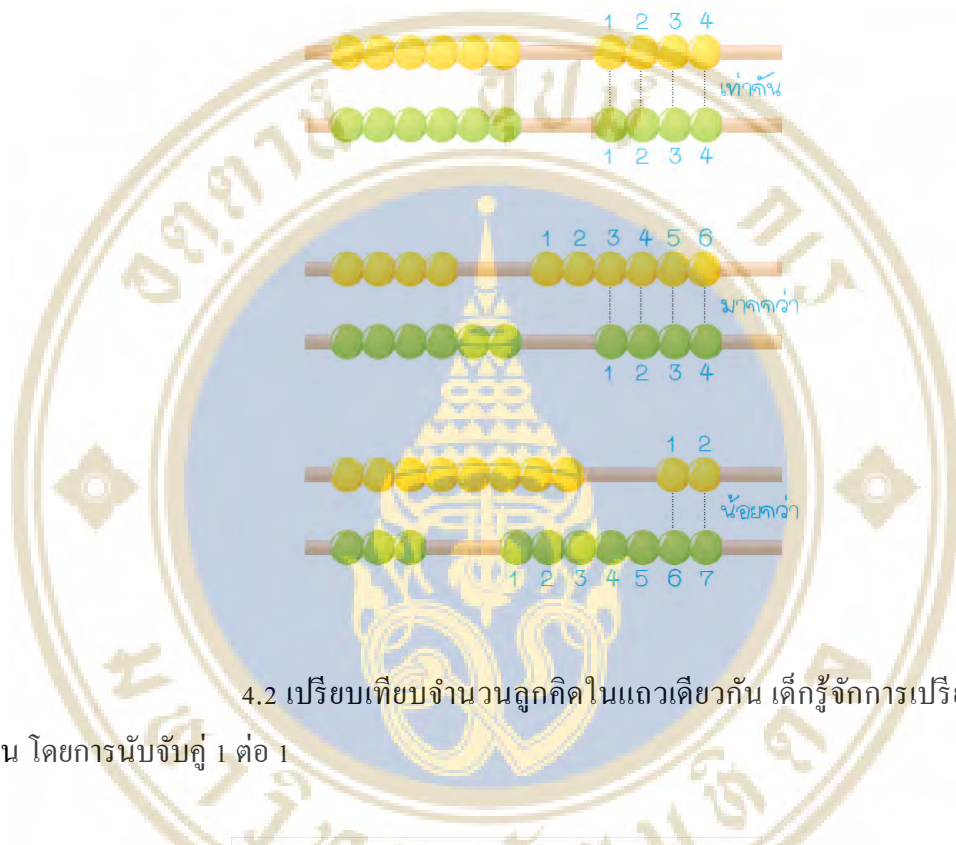


3.3 กำหนดจำนวนโดยการทำมือเป็นสัญลักษณ์ตามจำนวน

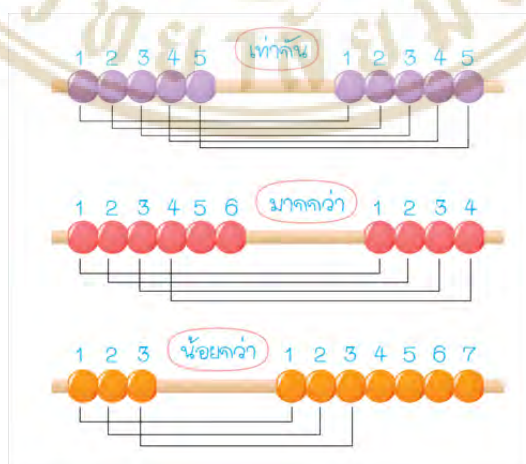


4. เรียนรู้การเปรียบเทียบจำนวน โดยเปรียบเทียบจำนวนของลูกคิดระหว่างแถว และในแถวเดียวกัน

4.1. เปรียบเทียบจำนวนลูกคิดระหว่างแถว อาจกำหนดให้เปรียบเทียบตามสี หรือระบุแถว และผู้ปกครองสามารถระบุจำนวนให้เด็กเลื่อนลูกคิดตามครั้งละ 2 แถว แล้วให้เด็กบอกว่า ระหว่าง 2 แถว แถวใดมีจำนวนมากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากันทั้ง 2 แถว โดยการนับจับคู่ 1 ต่อ 1



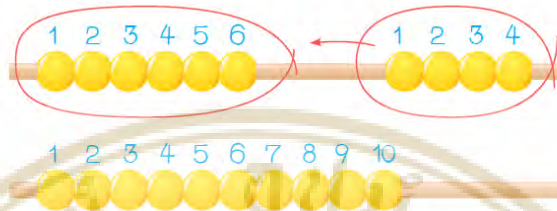
4.2 เปรียบเทียบจำนวนลูกคิดในแถวเดียวกัน เด็กรู้จักการเปรียบเทียบจำนวน โดยการนับจับคู่ 1 ต่อ 1



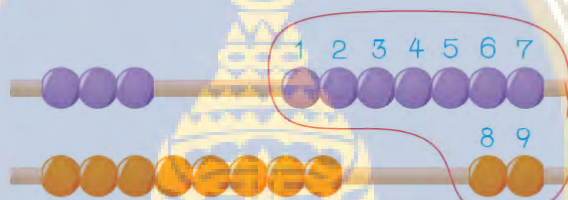


5. เรียนรู้เรื่องการรวม โดยการเลื่อนลูกคิดทั้งสองฝั่งมารวมกัน รวมจำนวนของลูกคิดหลายแถว และรวมจำนวนของตัวเลขคู่กันที่รวมกันได้เท่ากับ 10 ในแต่ละแถว

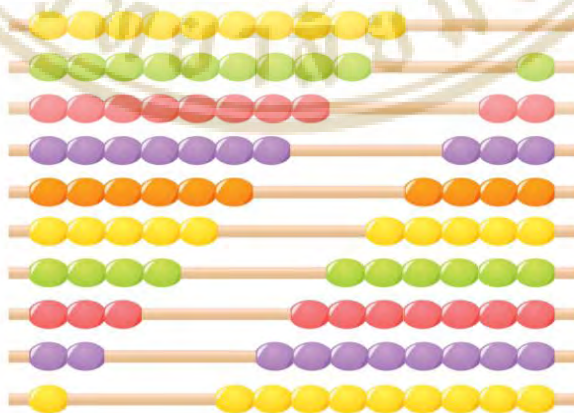
5.1. การรวมจำนวนของลูกคิด 1 แถว โดยเลื่อนลูกคิดทั้งสองด้านที่มีจำนวนเท่ากัน หรือไม่เท่ากันมารวมกันที่ด้านใดด้านหนึ่ง



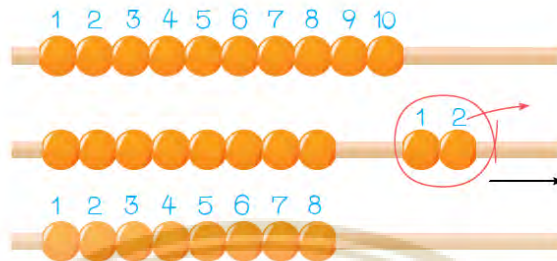
5.2. การรวมจำนวนลูกคิดหลายแถว โดยเด็กเลื่อนลูกคิดจากซ้ายไปขวา ในแต่ละแถว และนับจำนวนของลูกคิดที่เลื่อนออกมาของแต่ละแถวต่อกัน



5.3. รู้จักจำนวนแต่ละคู่ที่รวมหรือบวกกันได้จำนวนเท่ากับ 10 คือ 9 กับ 1, 8 กับ 2, 7 กับ 3, 6 กับ 4, 5 กับ 5, 4 กับ 6, 3 กับ 7, 2 กับ 8, 1 กับ 9 โดยการเลื่อนลูกคิดตั้งแต่แถวที่สองตามจำนวนที่คู่กันแยกออกไปคนละฝั่ง และเลื่อนมารวมกันจะได้จำนวนเท่ากับ 10 ทุกแถว



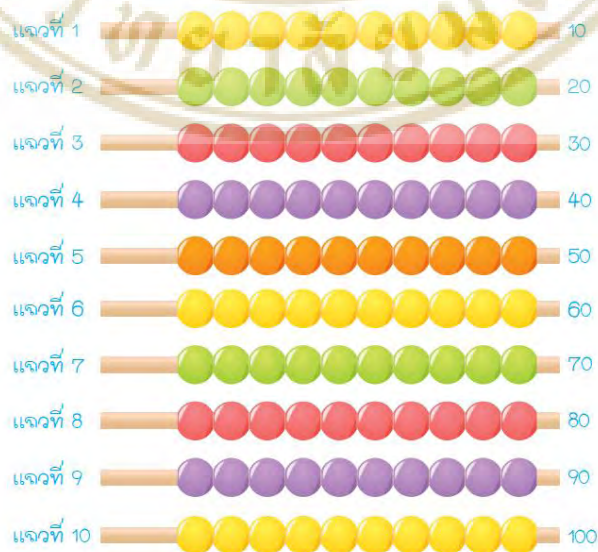
6. เรียนรู้ในเรื่องการแยก ด้วยการเลื่อนลูกคิดจากอีกด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่ง แล้วให้เด็กนับจำนวนของลูกคิดด้านหลักที่เหลือ โดยจะมีจำนวนน้อยลง เพราะถูกแบ่งออกไป



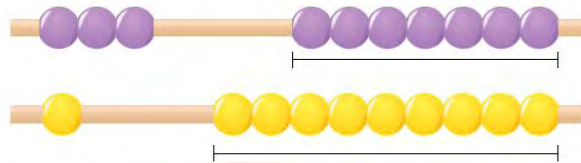
7. ปฏิบัติฐานการคูณ ให้เด็กรู้จักการคูณแบบง่าย โดยเลื่อนลูกคิดทีละหลายเม็ดที่มีจำนวนเท่ากันในแต่ละครั้ง เช่น เลื่อนลูกคิดไปที่ละสอง จำนวนของลูกคิดจะเพิ่มทีละสองเท่า คือ เลื่อนลูกคิด 2 เม็ด 2 ครั้ง = 4 เม็ด, 2 เม็ด 3 ครั้ง = 6 เม็ด, 2 เม็ด 4 ครั้ง = 8 เม็ด และ 2 เม็ด 5 ครั้ง = 10 เม็ด



8. เด็กสามารถนับพร้อมเลื่อนลูกคิดตั้งแต่ 1-100 และรู้จักหลักหน่วยจากการนับลูกคิดทีละเม็ดหนึ่งแถว หลักสิบจากการนับลูกคิดเป็นแถว แถวละ 10 เม็ด เมื่อครบ 10 แถวเด็กจะเรียนรู้จำนวนหลักร้อย ซึ่งจำนวนของลูกคิด 10 แถวรวมกันเป็น 100 เม็ด



9. สอดแทรกการเรียนรู้เกี่ยวกับการวัด หลังจากเด็กเลื่อนลูกคิดตามจำนวนต่างๆแล้ว ผู้ปกครองสามารถเสริมความรู้ให้แก่เด็ก โดยให้เด็กเปรียบเทียบความสั้น ความยาวของลูกคิดระหว่าง 2 แถว



2. เวลาที่ชุดนาฬิกาพาเพลิน เหมาะสำหรับเด็ก 3 ปีขึ้นไป



วิธีการเล่น

1. แนะนำเด็กให้รู้จักและสังเกตส่วนประกอบของชุดนาฬิกาพาเพลิน



2. แนะนำให้เด็กรู้จักตัวเลข 1-12 และคำศัพท์ one-twelve เริ่มจากนำอ่านเลข 1 และคำศัพท์ one ให้เด็กอ่านตามจนครบทั้ง 12 ตัว

3. แนะนำวิธีแยกส่วนประกอบ โดยเริ่มจากทรงกระบอกเลข 1 เรียงตามลำดับจนถึง ทรงกระบอกเลข 12 วางทรงกระบอกไว้ด้านขวามือของเด็ก วางจากด้านซ้ายไปขวา ดังภาพ



4. ชี้ที่ภาพกิจกรรมบนหน้าปัดนาฬิกาให้เด็กดู สังเกต และอ่านภาพกิจกรรมต่าง ๆ เรียงตามลำดับกิจกรรมที่ทำประจำวัน



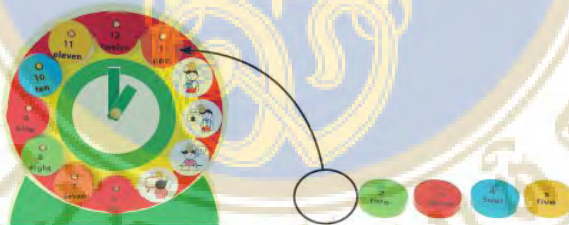
5. สนทนาและซักถามเด็กเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน เช่น ถามเด็กว่า “หนูตื่นนอนเวลา ใด” เมื่อเด็กตอบว่า “ตอนเช้า” ให้หมุนเข็มนาฬิกาที่สั้นไปที่ภาพตื่นนอน แล้วหยิบทรงกระบอกเลข 6 มาเสียบแทนที่ภาพนั้น

6. สนทนาและซักถามเด็กว่า “หลังจากตื่นนอน หนูทำอะไร” เมื่อเด็กตอบว่า “มา/ไปโรงเรียน” แล้วให้เด็กหมุนเข็มนาฬิกาที่สั้นไปที่ภาพ และหีบทรงกระบอกเลข 7 มาเสียบแทนที่ภาพ (ตามทำขั้นตอนนี้ไปจนถึง ทรงกระบอกเลข 12 ให้เด็กมีส่วนร่วมหีบ จับ ทรงกระบอกเสียบไม้)



7. อธิบายช่วงเวลาจากเลข 6 ถึงเลข 12 ให้เด็กเข้าใจว่าเป็นช่วงเวลาจาก เช้า จนถึงเที่ยง และหลังจากเลข 12 เป็นต้นไปจะเป็นเวลาช่วง บ่าย จนถึง เย็น

8. อธิบายว่าช่วงเวลาเที่ยงถึงบ่ายเป็นเวลานอนกลางวันของเด็ก แล้วหมุนเข็มนาฬิกาที่สั้นไปที่ภาพและหีบทรงกระบอกเลข 1 มาเสียบแทนที่ภาพ



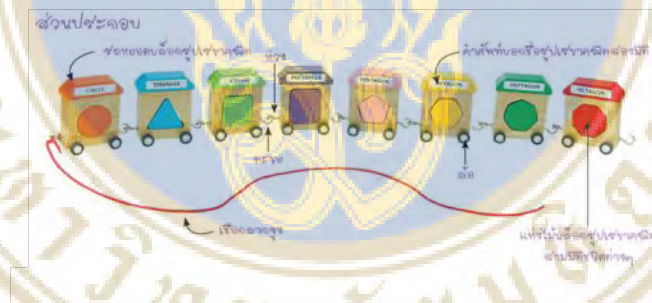
9. สนทนา ซักถามเด็กว่า “หลังจากตื่นนอนกลางวันหนูทำอะไร” เมื่อเด็กตอบว่า “ดื่มนม” ให้เด็กหมุนเข็มนาฬิกาที่สั้นไปที่ภาพ แล้วหยิบทรงกระบอกเลข 2 มาเสียบแทนที่ภาพ (ทำตามขั้นตอนนี้ไปจนถึง ทรงกระบอกเลข 5 ให้เด็กมีส่วนร่วมหยิบ จับ ทรงกระบอกเสียบไม้บนหน้าปัดของนาฬิกา)



10. อธิบายช่วงเวลาจากเลข 1 ถึงเลข 5 ให้เด็กเข้าใจว่าเป็นช่วงเวลาจากบ่ายจนถึงเย็น และหลังจากนี้จะเป็นเวลากลางคืน

11. ทบทวนกิจกรรมร่วมกัน แล้วให้เด็กเล่นตามอิสระ

3. รถไฟเรขาคณิตน่ารู้ เหมาะสำหรับเด็ก 3 ปีขึ้นไป



## วิธีการเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักอุปกรณ์ ให้เด็กสังเกต สัมผัสโดยลูบเส้นรอบนอกของช่องในรถหยอดบิล็อกแต่ละคันว่าเป็นรูปเรขาคณิตสองมิติรูปร่างอะไรบ้าง แต่ละรูปมีลักษณะอย่างไร มีมุมหรือไม่ ถ้ามี มีทั้งหมดกี่มุม และมีสีอะไรบ้าง จากนั้นครูอ่านคำศัพท์บอกชื่อรูปเรขาคณิตสองมิติ และแปลความหมาย โดยให้เด็กอ่านตามที่ละ 4 รูป จนครบทั้ง 8 รูป เมื่อครบแล้วค่อยให้เด็กฝึกสะกดคำ หรืออาจฝึกให้เด็กคุ้นเคยกับคำศัพท์แล้วค่อยฝึกสะกดคำก็ได้



2. แนะนำวิธีการแยกส่วนประกอบ โดยแกะตะขอออกจากห่วงและแกะแท่งไม้บล็อก รูปเรขาคณิตสามมิติชนิดต่าง ๆ ออกจากรถหยอดบิล็อก เริ่มจากซ้ายไปขวาใช้นิ้วมือคันแท่งไม้บล็อกออกจากรถหยอดบิล็อกและดึงตะขอออกจากห่วงที่ละอันจนครบ แล้วให้เด็กจับ สัมผัสแท่งไม้ทั้งด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง ด้านลึก ด้านหนา รวมถึงช่องของรถหยอดบิล็อก จากนั้นนับมุมของแท่งไม้บล็อกทุกอัน ทำจนครบทั้ง 8 รูป ควรแนะนำให้เด็กเรียนรู้ว่ารูปเรขาคณิตสองมิติคือเส้นรอบนอกของช่องรถหยอดบิล็อกที่ไม่มีมีความลึก ความสูง หรือความหนา แต่รูปเรขาคณิตสามมิติจะมีมิติ คือแท่งไม้จะมีความลึก ความสูง หรือความหนา



3. การหยอดแท่งไม้บล็อกรูปเรขาคณิตสามมิติชนิดต่าง ๆ ลงในรถหยอดบิล็อก โดยให้เด็กสังเกตช่องของรถหยอดบิล็อกว่ามีลักษณะอย่างไร แท่งไม้บล็อกมีสีใด และแท่งไม้บล็อกใดมีสีเดียวกับสีของหลังการรถหยอดบิล็อก จากนั้นให้เด็กลองจับแท่งไม้บล็อกหมุนแล้วหยอดลงในช่องของรถหยอดบิล็อก เด็กจะได้เรียนรู้ว่าหากหยอดแท่งไม้บล็อกรูปเรขาคณิตสามมิติชนิดต่าง ๆ ที่มีด้านหน้าเป็นรูปที่แตกต่างจากช่องของรถหยอดบิล็อก จะไม่สามารถหยอดได้ และถ้าหมุนแท่งไม้

วางไว้ไม่พอดีกับช่องของรถหยอดบล็อกก็ไม่สามารถหยอดได้เช่นกัน โดยเด็กสามารถเล่นได้ทั้งเลื่อนรถคันเดียว หรือนำตะขามาเกี่ยวกับห่วงและเกี่ยวกันกับเชือกทำเป็นรถไฟลากจูง



#### 4.แนะนำการเล่นแบบอื่น ๆ

4.1. เล่นเพื่อพัฒนาประสาทสัมผัสในการหยอดแท่งไม้บล็อก โดยนำผ้ามาปิดตาเด็ก แล้วให้เด็กใช้มือสัมผัสแท่งไม้บล็อกรูปเรขาคณิตสามมิติชนิดต่างๆ และช่องของรถหยอดบล็อก โดยจับคู่ให้ตรงกันเพื่อให้หยอดแท่งไม้บล็อกลงไป ในรถหยอดบล็อกได้

4.2. เล่นเพื่อเสริมความเข้าใจทางคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยอ่านคำบอกชื่อรูปเรขาคณิตสองมิติแล้วให้เด็กแสดงให้ดู โดย 3-4 รอบแรกอาจอ่านเพียงรูปเดียว รอบที่ 5 และรอบต่อๆ ไปอาจอ่านทีละหลายๆ รูป หรืออาจนำมาทำเป็นเกมเสริมทักษะการเล่นตามกติกาหรือข้อตกลง เช่น ให้เด็กวิ่งไปหาหรือเล่นเป็นกลุ่ม

4.3. เล่นเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ แท่งไม้บล็อกรูปเรขาคณิตสามมิติชนิดต่างๆ นี้สามารถถอดออกมาเล่นสร้างสรรค์ตามจินตนาการของเด็กในรูปแบบใดก็ได้ ตามความคิดของเด็กเอง สามารถนำมาสร้างสรรค์ได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน หรืออาจให้เด็กต่อแท่งไม้บล็อกให้สูงที่สุดเท่าที่จะต่อได้



4.4. เล่นเพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษา เมื่อเด็กเล่นของเล่นชุดนี้ จะมีการพูดคุยกับผู้ใหญ่ เพื่อน หรือคนอื่นที่เล่นร่วมกันเกี่ยวกับชื่อของรูปเรขาคณิตสองมิติและสามมิติ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สิ่งที่เด็กสร้างตามจินตนาการประกอบการเล่น และผูกถ้อยคำเป็นเรื่องราวต่าง ๆ

4.5. เล่นเพื่อส่งเสริมทักษะวิทยาศาสตร์ เช่น การเคลื่อนที่ของรถในบริเวณที่ต่างกัน หรือการใช้แรงลากรถที่ต่างกัน หรือการเคลื่อนที่ของรถเพียง 1 คันกับการเคลื่อนที่ของรถหลายๆ คันพร้อมๆ กัน



4.6. เล่นเพื่อส่งเสริมทักษะการวางแผน และสร้างงาน โดยสนทนาซักถามกับเด็กว่าสิ่งที่สร้างคืออะไร และใช้แท่งไม้บล็อกกรุปเรขาคณิตสามมิติชนิดใดบ้าง ขั้นตอนการสร้างเป็นอย่างไร และนำแท่งไม้บล็อกเก็บเข้าที่โดยหยอดแท่งไม้บล็อกลงในรถหยอดบล็อกและเกี่ยวกันให้เป็นรถไฟ

สำหรับเด็กอายุ 5 ปีขึ้นไป อาจให้เด็กลองวางแผน โดยวาดภาพสิ่งที่เด็กจะสร้าง หรือเมื่อเด็กสร้างเสร็จแล้วให้เด็กวาดภาพสิ่งที่เด็กสร้าง จะทำให้เด็กรู้จักวางแผนและสร้างงานเพื่อให้เกิดจินตภาพในสมองและนำไปสู่การคิดที่เป็นระบบมากขึ้น

#### 4. แบบรูปและชุดรูปแบบรูปตัวหมี เหมาะสำหรับเด็ก 4 ปีขึ้นไป

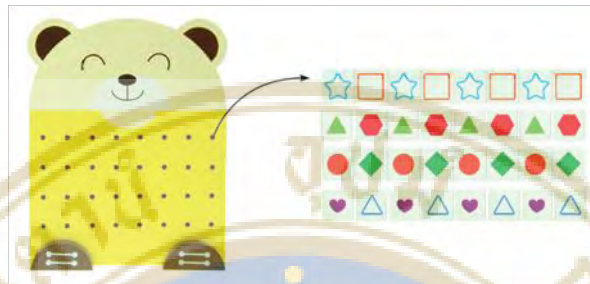


วิธีการเล่น

1. ซักชวนเด็กให้เล่น โดยพูดว่า “หนูมาเล่นเกมต่อภาพด้วยกันนะจ๊ะ”
2. แนะนำให้เด็กรู้จักอุปกรณ์และส่วนประกอบของชุดแบบรูปตัวหมี



3. แนะนำวิธีการแยกส่วนประกอบ โดให้เริ่มจากแถวบนสุดจากด้านซ้ายไปขวา ดึงหมุดทรงสี่เหลี่ยมออกมาทีละตัววางไว้บนพรหมหรือบนโต๊ะด้านขวามือให้เป็นแถว พร้อมทั้งให้เด็กอ่านภาพ (วางด้านที่มีภาพมาทางเด็ก) ทำจนครบทุกแถวและหมุดทรงสี่เหลี่ยมหมดจากกระดานตัวหมี

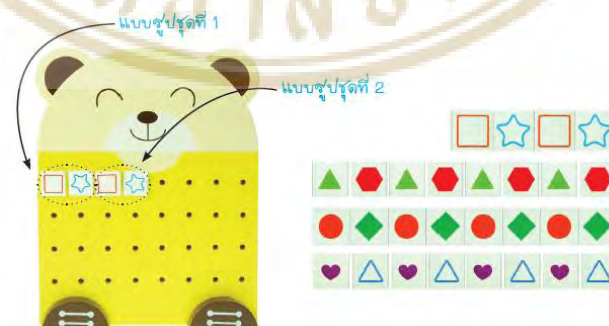


#### 4. แนะนำการวางแบบรูปตามแบบที่กำหนด

4.1. ให้เด็กสังเกตกระดานตัวหมีที่ไม่มีหมุด แล้วชี้ที่ช่องเสียบหมุดแถวบนสุด จากนั้นหยิบหมุดที่เป็นของแถวบนมาเสียบในช่องทีละตัว เมื่อเสียบหมุดตัวที่ 2 ลงในช่องเสร็จแล้ว ให้พูดว่า “นี่คือแบบรูปชุดที่ 1”

4.2. หยิบหมุดมาเสียบอีก 2 ตัว และพูดว่า “นี่คือแบบรูปชุดที่ 2” แล้วถามเด็กว่า

“หนูคิดว่าต่อไปจะเป็นภาพอะไรเอ่ย” ให้เด็กช่วยเสียบหมุดที่เหลือตามแบบ และทำตามขั้นตอนนี้จนครบทั้งแถว จากนั้นบอกเด็กว่า “แบบรูปชุดนี้สัมพันธ์กันเพราะมีภาพสี่เหลี่ยม □ และดาว ☆ สลับกัน โดยเริ่มต้นจาก □ และต่อด้วย ☆ เสมอ”



4.3. เสียบหมุดแถวต่อไป โดยเริ่มเสียบตัวที่ 1 และ 2 จากนั้นให้เด็กนำหมุดมาเสียบตามลำดับให้สัมพันธ์กัน จนครบทุกแถว



5. แนะนำให้เด็กสร้างแบบรูปตามความคิดของเด็กเอง

5.1. เด็กแยกส่วนประกอบของชุดแบบรูปตัวหมี ออกมาทีละชิ้น โดยครั้งนี้นำให้วางคละกัน (วางด้านที่มีภาพมาทางเด็ก)



5.2. เด็กสร้างสรรค์แบบรูปด้วยตัวเอง โดยการหยิบหมุดมาเสียบลงในช่องทีละตัวและทีละชุด (ชุดละ 2 ตัว) เริ่มจากแถวบนก่อน ทำทีละแถว

5.3. ในขณะที่เด็กทำคอยสังเกตเด็กใกล้ๆ เมื่อเด็กเสียบหมุดครบทุกช่องแล้วช่วยกัน ตรวจสอบความถูกต้องร่วมกันทีละแถว



### ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. หากตรวจสอบแล้วพบว่าเด็กสร้างแบบรูปถูกต้องเพียงบางส่วน ควรแนะนำและอธิบายตรงจุดที่เด็กทำไม่ถูกต้องแล้วให้เด็กแก้ไขใหม่ให้ถูกต้อง เมื่อเด็กแก้ไขถูกต้องแล้วควรกล่าวคำชื่นชมเด็ก

2. หากตรวจสอบแล้วพบว่าเด็กยังสร้างแบบรูปไม่ถูกต้องเลย ครูควรเริ่มการอธิบายใหม่ เพื่อให้เด็กได้เข้าใจความสัมพันธ์ของแบบรูปเสียก่อน แล้วจึงเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างแบบรูปด้วยตัวเด็กเอง

3. หากเด็กมีความรู้และแม่นยำในพื้นฐานของแบบรูปแล้วอาจเพิ่มจำนวนชุดของแบบรูปมากขึ้นจากเดิมโดยเปลี่ยนจากการเสียบหมุดบนกระดานเป็นการวางบนโต๊ะหรือบนพรม

5. แผนภูมิรูปภาพกับชุดกล่องหยอดอาหารสัตว์น่ารัก พร้อมกระดานแผนภูมิรูปภาพ เหมาะสำหรับ เด็ก 3 ปีขึ้นไป



## วิธีการเล่น

### ขั้นที่ 1

1. แนะนำเด็กให้รู้จักกล่องหยอดอาหารสัตว์ที่ละชนิด เช่น กล่องตัวกระต่าย ให้เด็กออกเสียงคำว่า “กระต่าย” และแนะนำแผ่นไม้ภาพแคร่รอต ให้เด็กพูดออกเสียงตาม

2. แนะนำวิธีแยกอุปกรณ์ โดยหยิบแผ่นไม้ภาพแคร่รอตมาวางบนโต๊ะหรือบนพรมที่ละชิ้นเป็นแถวจากนั้นแนะนำวิธีหยอดแผ่นไม้ภาพอาหารสัตว์ โดยหยิบแผ่นไม้แคร่รอตหยอดลงในช่องปากกระต่ายทีละชิ้นอย่างช้า ๆ ให้เด็กหยอดจนครบทุกชิ้น



3. แนะนำกล่องตัวสัตว์ชนิดอื่น ๆ ทำตามขั้นตอนเช่นเดียวกัน

4. เมื่อเด็กได้เรียนรู้อาหารของสัตว์ทั้ง 3 ชนิดแล้ว แนะนำการเล่นเกมจำแนกอาหาร

สัตว์

4.1. นำกล่องตัวสัตว์ทั้ง 3 ชนิดมาวางโดยให้ด้านหน้ากล่องหันมาทาง

เด็ก

4.2. หยิบแผ่นไม้ภาพแคร่รอตมาวางจนหมดจากกล่อง

4.3. หยิบแผ่นไม้ภาพกล้วยมาวางจนหมดจากกล่อง

4.4. หยิบแผ่นไม้ภาพต้นหญ้ามาวางจนหมดจากกล่อง เป็นลำดับสุดท้าย

วางแผ่นไม้ทั้งหมดคละกัน ดังภาพ



4.5. ให้เด็กเลือกแผ่นไม้ภาพอาหารสัตว์หยอดลงในกล่องตัวสัตว์ชนิดต่างๆ ให้ถูกต้อง แล้วตรวจสอบความถูกต้องร่วมกัน

### ขั้นที่ 2

1. แนะนำให้เด็กรู้จักกระดานแผนภูมิรูปภาพ และให้เด็กตรวจสอบจำนวนแผ่นไม้ภาพอาหารของสัตว์แต่ละชนิดโดยใช้กระดานแผนภูมิรูปภาพ

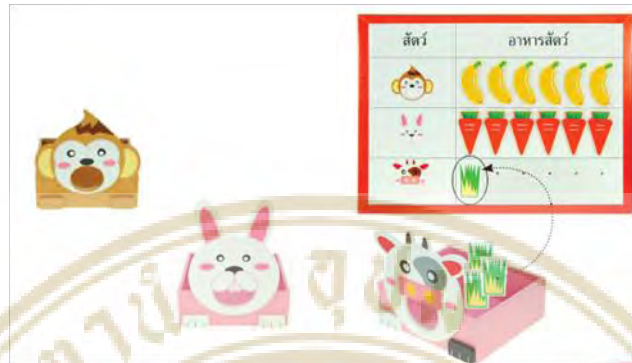
1.1. ให้เด็กดูภาพสัตว์บนกระดานแผนภูมิรูปภาพ เริ่มจากด้านบนลงมาด้านล่าง แล้วหยิบกล่องตัวลิงมานับจำนวนแผ่นไม้

1.2. หยิบแผ่นไม้ภาพกล้วยมาเสียบบนกระดาน เริ่มจากด้านซ้ายไปด้านขวา ทีละ 1 ชั้น ชั้นที่ 1 ให้เด็กนับ “หนึ่ง” ชั้นที่ 2 ให้เด็กนับ “สอง” (ทำตามขั้นตอนจนครบทุกชั้น)

1.3. ให้เด็กหยิบกล่องตัวกระต่าย มานับจำนวนแผ่นไม้ ทำตามขั้นตอนเช่นเดียวกับกล่องตัวลิง



1.4. ให้เด็กหยิบกล่องตัววัว มานับจำนวนแผ่นไม้ ทำตามขั้นตอน เช่นเดียวกับกล่องตัวกระต่าย



2. เมื่อครบทั้งสามกล่องแล้ว ให้เด็กอ่านข้อมูลบนแผนภูมิรูปภาพ

- สัตว์แต่ละชนิดกินอะไรเป็นอาหาร
- ลิงกินกล้วยทั้งหมดกี่ลูก
- กระต่ายกินแครอททั้งหมดกี่หัว
- วัวกินหญ้าทั้งหมดกี่ต้น
- สัตว์แต่ละชนิดกินอาหารเป็นจำนวนเท่ากันหรือไม่ อย่างไร


3. แนะนำวิธีเก็บอุปกรณ์ ให้เด็กดึงแผ่นไม้ภาพอาหารสัตว์ออกจากกระดานมาวางบนโต๊ะหรือบนพรมคละกัน จนหมดจากกระดาน



4. เก็บแผ่นไม้โดยเลือกแผ่นไม้ภาพอาหารสัตว์มาหยอดลงในช่องปากของตัวสัตว์แต่ละชนิดให้ถูกต้อง

5. ตรวจสอบความถูกต้องในการเก็บอุปกรณ์ รวมทั้งแผ่นไม้ภาพอาหารสัตว์ในแต่ละกล่อง

**ภาคผนวก ฉ**  
**เอกสารใบเสนอราคา**

ลำดับ	รายการ	วัสดุ/อุปกรณ์	ขนาดสินค้า	ราคา/ชุด
 บริษัท คัลล์แอนด์ทอยส์อินเตอร์ (ประเทศไทย) จำกัด 701 ถนนนครไชยศรี แขวงถนนนครไชยศรี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 <b>ใบเสนอราคา</b> วันที่ 26 ตุลาคม 2556 เรียน ท่านผู้จัดการ บริษัท Dr.Mach & Toys ทางบริษัทฯ ขอแจ้งรายละเอียดสินค้า และ ราคาเสนอให้ท่านพิจารณา ดังนี้				
1	ตุ๊กตาดิจิทัลเจ้าปัญญา	ไม้MDF เป็ตึจอหนา 6มิลลิ ไม้กึ่งสี Dia 6 mm ไม้กึ่งชม Dia 2 cm	ก.15.5 x อ.32 x ส. 20 ซม	750.00
2	ชุดนาฬิกาทางเดิน	ไม้ยางพารา ไม้กึ่งสีกชม ไม้MDF เป็ตึจอหนา 16มิลลิ	ก.1.5 x อ.20 x ส. 20 ซม	220.00
3	รถไฟขนาดเล็ก	ไม้ยางพารา สีน้ำตาล คละของโลหะ	ก.4.6 x อ.22 x ส. 8.5 ซม	300.00
ราคาที่เสนอ เป็นราคาชิ้นละ 300 - 500 ชุด สามารถยื่นราคาได้ภายใน 30 วันนับจากวันสั่งซื้อ ทางบริษัทฯ หรือแจ้งได้มีเวลาครบใช้ท่าน <div style="text-align: right;">             จี เรือนมาอยู่ท่านเจ้าพิจารณา              ขอแสดงความนับถือ              ผู้จัดการ           </div>				

รูปภาพ 40 ตัวอย่างใบเสนอราคา



ลำดับ	รายการ	วัสดุ/ชนิด	ขนาด/ชนิด	ราคา/ชุด
4	รูปแบบรูปตัวหมี	ไม้MDF สีเขียว หนา 8 มม สี	ก.7.5 x p.22.7 x ส. 30 ซม	240.00
5	ชุดกล่องห่ออาหาร สีตัวน่ารักพร้อม กระดานเล่นภูมิ รูปภาพ	ไม้MDF สีเขียว หนา 16 มม สี	สี ก.17.5 x อ.20.1 x ส.20.5 ซม วีจ ก.19 x อ.20 x ส. 14 ซม กระดาน ก.17.5 x อ. 19 x ส.16 ซม	650.00

ราคาที่เสนอ เป็นราคาส่งสินค้าที่ 300 - 500 ชุด สามารถยื่นราคาได้ภายใน 30 วันนับจากวันส่งของ  
ทางบริษัท หรือว่าจะได้มีโอกาสรับใช้ท่าน

จึงเรียนมาขอท่านเพื่อพิจารณา  
ขอแสดงความนับถือ

ผู้จัดการ

รูปภาพ 40 ตัวอย่างใบเสนอราคา (ต่อ)