


คู่มือการใช้สื่อเกมการเรียนรู้

เกม “  ลากภาพสัตว์ไปยังที่อยู่อาศัยที่ถูกต้อง  ”

1. ชื่อสื่อ

เกมการเรียนรู้ดิจิทัล “สัตว์กับที่อยู่อาศัย”

2. หน่วยการเรียนรู้

สัตว์โลกน่ารัก

3. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนศูนย์การศึกษาพิเศษ อายุไม่เกิน 7 ปี

นักเรียนพิการซ้อน ได้แก่

- ภาวะออทิสติก
- บกพร่องทางการได้ยิน
- ไม่สามารถสื่อสารด้วยการพูดและการอ่าน

4. ลักษณะของสื่อ

สื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมดิจิทัล (Interactive Game) ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์หรือ iPad โดยใช้ภาพการ์ตูนสัตว์ และสัญลักษณ์แทนข้อความ เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนที่ยังไม่สามารถอ่านหรือสื่อสารด้วยคำพูดได้

รูปแบบของเกมเป็นกิจกรรม ลากภาพสัตว์ไปจับคู่กับที่อยู่อาศัยของสัตว์ เช่น ปลาไปยังน้ำ นกไปยังท้องฟ้า และ ช้างหรือยีราฟไปยังป่าหรือทุ่งหญ้า

5. วัตถุประสงค์ของสื่อ

1. เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักสัตว์และที่อยู่อาศัยของสัตว์
2. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและการจดจำ
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ
4. เพื่อพัฒนาการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด เช่น การชี้ การแตะ และการลากภาพ

6. อุปกรณ์ที่ใช้

- คอมพิวเตอร์ หรือ iPad
- โปรแกรมหรือเว็บไซต์ที่ใช้เปิดเกม

7. วิธีการใช้สื่อ

1. ครูเปิดเกมบนคอมพิวเตอร์หรือ iPad
2. แสดงหน้าเริ่มต้นของเกมให้นักเรียนดู
3. นักเรียนกดปุ่มเริ่มเกม
4. นักเรียนลากภาพสัตว์ไปวางในตำแหน่งที่อยู่อาศัยของสัตว์ให้ถูกต้อง
5. เมื่อทำถูกต้อง เกมจะแสดงสัญลักษณ์ดาวหรือแอนิเมชันเพื่อเสริมแรง
6. เกมมีทั้งหมด 3 หน้า เมื่อเล่นครบจะมีหน้าสรุปผล

8. การเสริมแรง

เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมได้ถูกต้อง ระบบจะแสดง

- ดาวรางวัล
- ภาพหน้ายิ้ม
- แอนิเมชันฉลอง

เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกในการเรียนรู้

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- นักเรียนสามารถจำแนกสัตว์และที่อยู่อาศัยได้
- นักเรียนมีสมาธิและสนใจในการเรียนมากขึ้น
- นักเรียนได้ฝึกการใช้สายตาและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเหมาะกับเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ