



จับคู่ผักสนุก



หน่วยการเรียนรู้ : หนูน้อยพอเพียง

ประเภท สื่อเทคโนโลยี เกมการศึกษา



วัตถุประสงค์



1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจับคู่ชื่อผักกับผักต่างๆได้
2. เพื่อพัฒนาทักษะสติปัญญา
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องหนูน้อยพอเพียง
4. เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และเกิดความสุขสนุกสนาน



วิธีการใช้สื่อ



1. ครูอธิบายกติกาของเกม “จับคู่ผักสนุก” ให้ผู้เรียนเข้าใจ
2. ผู้เล่นทดลองจับคู่ชื่อผักกับผักต่างๆ
3. จะให้กตมิตได้ 3 ครั้ง ถ้าเกินต้องเริ่มเกมใหม่
4. เมื่อทำจนครบและถูกต้อง ระบบจะแสดงคะแนนรวม และครูสามารถสรุปความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนได้



ประเภทความพิการที่เหมาะสมกับการใช้สื่อ



สื่อเกม “จับคู่ผักสนุก” เหมาะสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ได้แก่

- บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน • บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
- บุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ • บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
- บุคคลออทิสติก • บุคคลที่มีความบกพร่องทางพฤติกรรมหรืออารมณ์

ภาพตัวอย่างสื่อการเรียนรู้



ผู้จัดทำ : นางสาวสมฤดี พจนาร่างพงศ์

