

ตลาดหรรษา

หน่วยการเรียนรู้ : หนูน้อยพอเพียง ประเภท สื่อเทคโนโลยี เกมการศึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การใช้เงิน และเรียนรู้ค่าของเงินบาท
2. เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้การแลกเปลี่ยนสินค้า และการซื้อขาย
3. เพื่อพัฒนาทักษะทางสติปัญญา
4. เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน

วิธีการใช้สื่อ

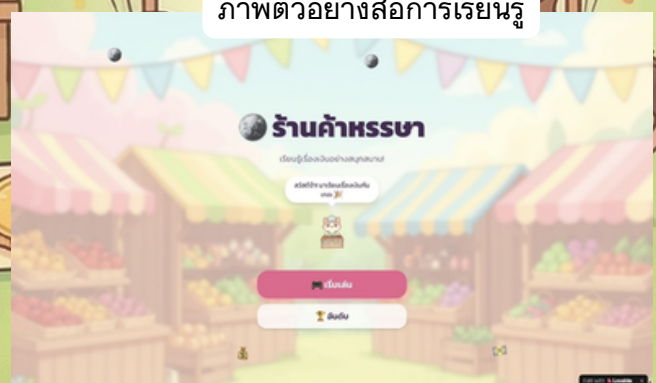
1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกด้านต่างๆ ในเกมส์ ตามเลเวล โดยมีครูคอยอธิบายแต่ละด้าน (ด้านที่ 1: รู้จักเงิน , ด้านที่ 2: ซื้อของ , ด้านที่ 3: นับเงิน , ด้านที่ 4: ทอนเงิน)
2. ครูอธิบายโจทย์ และคำตอบ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
3. ให้นักเรียนเล่นเกมแต่ละด้านจนครบทุกด้าน โดยมีครูคอยสนับสนุน ช่วยเหลือ
4. เมื่อนักเรียนเล่นจนครบทุกด้าน ครูจะรวมคะแนนและให้รางวัล

ประเภทความพิการที่เหมาะสมกับการใช้สื่อ

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



ภาพตัวอย่างสื่อการเรียนรู้



ผู้จัดทำ : นางสาวนลิน คำภักดี