

พลิกการ์ดจับคู่ภาพอุปกรณ์กีฬา

หน่วยการเรียนรู้ กีฬาเพื่อสุขภาพ

ประเภท สื่อเทคโนโลยี เกมการศึกษา

วัตถุประสงค์

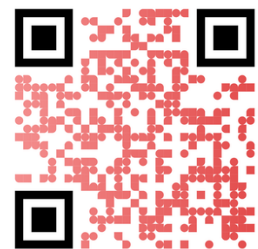
1. เพื่อพัฒนาทักษะการจำระยะสั้น (Short-term Memory) ทักษะการสังเกต และการแยกแยะด้วยสายตา (Visual Discrimination)
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุและเชื่อมโยงภาพอุปกรณ์กีฬาให้สอดคล้องกับชนิดกีฬาในหน่วยการเรียนรู้ "กีฬาเพื่อสุขภาพ" ได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้เรื่องการออกกำลังกาย และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่อกับการทำกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบป็นเล่น (Play-based Learning)

วิธีการใช้สื่อ

การเตรียมการ: ครูอธิบายกติกาของเกม "พลิกการ์ดภาพอุปกรณ์กีฬา"
ขั้นตอนการปฏิบัติ: ให้ผู้เรียนพลิกเปิดการ์ดขึ้นมาครั้งละ 2 ใบ
หากภาพบนการ์ดทั้งสองใบ ตรงกัน (จับคู่ถูกต้อง) ให้ผู้เรียนเก็บการ์ดคู่นั้นไว้ หรือนำออกจากกระดาน
หากภาพบนการ์ดทั้งสองใบ ไม่ตรงกัน ให้ผู้เรียนพลิกการ์ดคว่ำลงกลับคืนสู่ตำแหน่งเดิม
การสิ้นสุดกิจกรรม: ผู้เรียนดำเนินการตามขั้นตอนซ้ำไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะสามารถจับคู่การ์ดภาพอุปกรณ์กีฬาได้ครบถ้วนสมบูรณ์ทุกคู่

ประเภทความพิการที่เหมาะสมกับการใช้สื่อ

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



ผู้จัดทำ
นางสาวชาบีลา หลีปุม