

# ตกปลาสัตว์โลกน่ารัก

หน่วยการเรียนรู้ : สัตว์โลกน่ารัก  
ประเภท สื่อเทคโนโลยี เกมการศึกษา



## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา
2. เพื่อฝึกการรอคอยและการเล่นตามกติกา
3. เพื่อกระตุ้นการออกเสียงชื่อสัตว์

## วิธีการใช้สื่อ

1. ครูอธิบายกติกาของเกม "ตกปลาสัตว์โลกน่ารัก" ให้ผู้เรียนเข้าใจโดยอธิบายว่า ผู้เล่นต้องตกเฉพาะสัตว์น้ำเท่านั้นและพร้อมเรียกชื่อสัตว์ชนิดนั้นไปด้วย
2. ผู้เล่นกดปุ่ม enter เพื่อเริ่มเล่นเกมระบบจากจะมีตัวการ์ตูนตกปลานิ่งในเรือพร้อมกับมีสัตว์น้ำที่อยู่ในน้ำให้เรตกและมีสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำปะปนมาด้วยให้
3. ผู้เรียนเลือกเฉพาะสัตว์น้ำเท่านั้น
4. ผู้เรียนสามารถใช้เมาส์ช่วย-ขวาได้ตามสัตว์น้ำได้
5. หากตกสัตว์น้ำได้แล้วผู้เรียนจะได้คะแนน 1 คะแนน
6. หากผู้เรียนตกสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำจะมีเสียงดังอ้อคาเพื่อให้รู้ว่าผู้เรียนทำผิด

ประเภทความพิการที่เหมาะสมกับการใช้สื่อ

สื่อเกม "หนูน้อยเลือกทาน" เหมาะสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ได้แก่

- บุคคลที่มี ความบกพร่องทางสติปัญญา
- บุคคลที่มี ภาวะออทิสติก
- บุคคลที่มี ความบกพร่องทางการเรียนรู้
- บุคคลที่มี ความบกพร่องทางพฤติกรรมหรืออารมณ์

