



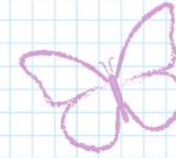
วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจับคู่สถานที่ทำงานและอาชีพ
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมสติปัญญา
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องอาชีพในฝัน
4. เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และเกิดความสุขสนาน



วิธีการใช้

1. ครูอธิบายกติกาของเกม "จับคู่อาชีพ" ให้ผู้เรียนเข้าใจ โดยอธิบายว่า ผู้เล่นต้องตัวตัวการ์ตูนว่าใส่ชุดอาชีพอะไรและกดเลือกสถานที่ทำงานของอาชีพนั้น
2. ผู้เล่นกดเลือกสถานที่ให้ตรงกับการ์ตูน
3. ถ้าทำถูกต้องการ์ตูนจะเดินเข้าไปสถานที่นั้น และจะมีฟลุกระดาดตกลงมา



วิธีการใช้(ต่อ)

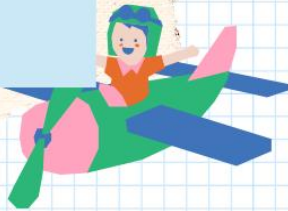
4. ถ้าทำผิดตัวการ์ตูนจะขึ้นภาคบาทและมีเสียงเตือน
5. เมื่อทำจนครบ ระบบจะแสดงคะแนนรวม และครูสามารถสรุปความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนได้



อาชีพในฝัน



ภาพสื่อ



ของหนู

ภาพสื่อ



ใช้ได้กับเด็ก

1. บุคคลที่บกพร่องทางการได้ยิน
2. บุคคลที่บกพร่องทางสติปัญญา
3. บุคคลที่บกพร่องทางร่างกายหรือสุขภาพหรือเคลื่อนไหว
4. บุคคลที่บกพร่องทางการเรียนรู้
5. บุคคลที่บกพร่องทางอารมณ์จิตใจ
6. บุคคลคล้อทิสติก

