

คู่มือประกอบการใช้สื่อ

คู่มือประกอบการใช้สื่อ กลุ่ม 5/2



ประเภท วัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประเภทของสื่อ

เกมการศึกษา เกมโดมิโนผลไม้

วัตถุประสงค์ของสื่อ

1. เพื่อใช้เป็นสื่อ ในการปฏิบัติกิจกรรมเกมการศึกษา
2. เพื่อให้นักเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับผลไม้ต่างๆได้
3. เพื่อให้นักเรียนจับคู่ภาพที่เหมือนกันได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผลไม้มากขึ้น
2. นักเรียนเรียนรู้การต่อภาพและการจับคู่ภาพที่เหมือนกัน

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ผลิตสื่อ

ลำดับที่	รายการ	จำนวน
1	กระดาษแข็งหลังภาพ	2 แผ่น
2	ภาพผลไม้กับภาษาอังกฤษ	10 ชนิด
3	สติ๊กเกอร์ใส	10 แผ่น
4	กาว	1 กระปุก
5	กรรไกร	5 ด้าม
6	มีดคัตเตอร์	2 ด้าม

ขั้นตอนการผลิตสื่อ

- 1.ตัดภาพเกมโดมิโน ภาพผลไม้ และ ศัพท์ภาษาอังกฤษ
- 2.ทากาวภาพโดมิโน ภาพผลไม้ ติดลงไปบนกระดาษแข็งหลังภาพ
- 3.ใช้คัตเตอร์ตัดภาพ
- 4.ใช้สติกเกอร์ใสห่อหุ้มสื่อโดมิโนให้แข็งแรงขึ้น
- 5.นำกล่องที่ไม่ใช้แล้ว...มาใส่เกมโดมิโน

วิธีการใช้สื่อ

1. ให้นำด้านที่เป็นคำกริยาเดียวกันต่อกัน โดยอาจจะนำคำศัพท์ต่อกับคำศัพท์ คำศัพท์ต่อกับรูปภาพ หรือรูปภาพต่อกับรูปภาพก็ได้
2. หากโดมิโนในมือผู้เล่นไม่สามารถต่อได้ ให้ผู้เล่นจั่วตัวโดมิโนในกองได้ครั้งละ 1 ตัว หากจั่วแล้วยังต่อไม่ได้ ให้จั่วใหม่ในครั้งถัดไป
3. เล่นสลับกันไปเรื่อยๆ ผู้เล่นคนใดเล่นจนตัวโดมิโนในมือหมดก่อนจะเป็นผู้ชนะ

