

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมงและสิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม

รายวิชาวิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว๑๑๑๐๑ วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๒

รวมเวลา ๒๐ ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
๑	๑๖ พ.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ วิทยาการ คำนวณ หน่วยย่อยที่ ๑ การเปรียบเทียบ ความเหมือนและความแตกต่าง	- เหรียญ ๑ บาท เหรียญ ๕ บาท และ เหรียญ ๑๐ บาท ชนิดละ ๑ เหรียญ - อุปกรณ์เครื่องเขียน เช่น ดินสอ ปากกา สมุด หนังสือเรียน - ดินสอ และดินสอสี - ใบงาน ๐๑ เรื่องดูให้ดี
๒	๒๓ พ.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	ความเหมือนและความแตกต่าง (ต่อ)	- ใบงาน ๐๒ เรื่องเหมือนหรือต่าง - ใบงาน ๐๓ แบบฝึกหัด เรื่องความเหมือน และความแตกต่าง
๓	๓๐ พ.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	การค้นหาด้วยการเปรียบเทียบ	- เหรียญ ๑ บาท - เกมจับผิดภาพ จากอินเทอร์เน็ต - ใบงาน ๐๑ เรื่องจุดต่าง
๔	๖ มิ.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	การค้นหาด้วยการเปรียบเทียบ (ต่อ)	- ใบงาน ๐๒ เรื่องอยู่ไหนนะ - ใบงาน ๐๓ แบบฝึกหัด เรื่องการค้นหา ด้วยการเปรียบเทียบ
๕	๑๓ มิ.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	หน่วยย่อยที่ ๒ การเรียงลำดับ ขั้นตอนในกิจวัตรประจำวัน	- ใบงาน ๐๑ เรื่องขั้นตอนการแปรงฟัน - ใบงาน ๐๒ เรื่องเหตุการณ์ในนิทาน
๖	๒๐ มิ.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	ขั้นตอนในกิจวัตรประจำวัน (ต่อ)	- ใบงาน ๐๓ เรื่องการเรียงลำดับเหตุการณ์ ตามคำสั่ง - ใบงาน ๐๔ เรื่องกิจวัตรประจำวันของฉัน - ใบงาน ๐๕ เรื่องไข่เจียวแสนอร่อย - ใบงาน ๐๖ แบบฝึกหัด เรื่องขั้นตอนใน กิจวัตรประจำวัน
๗	๒๗ มิ.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	หน่วยย่อยที่ ๓ การแก้ปัญหา การลองผิดลองถูก	- ดินสอสี - ใบงาน ๐๑ เรื่องช่วยน้องผึ้งกลับรัง - ใบงาน ๐๒ เรื่องเส้นทางกลับบ้าน - ใบงาน ๐๓ เรื่องช่วยหนูหาชีส
๘	๔ ก.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	๑	การลองผิดลองถูก (ต่อ)	- ใบงาน ๐๔ เรื่องหลังฉันหายไปไหน - ใบงาน ๐๕ เรื่องประกอบรถยนต์ - ใบงาน ๐๖ แบบฝึกหัด เรื่องการลองผิด ลองถูก

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
๙	๑๑ ก.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	ปัญหาหลายเป้าหมาย	- ใบงาน ๐๑ เรื่อง I AM ROBOT
๑๐	๑๘ ก.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	ปัญหาหลายเป้าหมาย (ต่อ)	- ใบงาน ๐๒ เรื่อง หอนน้อยหาอาหาร - ใบงาน ๐๓ เรื่อง ผีงน้อยหาน้ำหวาน - ใบงาน ๐๔ เรื่อง น่องใบหม่อนหลงทาง
๑๑	๒๕ ก.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	ปัญหาหลายเป้าหมาย (ต่อ)	- ใบงาน ๐๕ เรื่อง พาน้องหมาหาอาหาร - ใบงาน ๐๖ เรื่อง จัดแจกันดอกไม้ - ใบงาน ๐๗ เรื่อง จัดชุดอาหารสามมือ - ใบงาน ๐๘ แบบฝึกหัด เรื่อง ปัญหาหลายเป้าหมาย
๑๒	๑ ส.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	หน่วยย่อยที่ ๔ การเขียนโปรแกรม การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่	- ใบงาน ๐๑ เรื่อง เกมคว่ำดาว เกมที่ ๑ - ใบงาน ๐๑ เรื่อง เกมคว่ำดาว เกมที่ ๒
๑๓	๘ ส.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (ต่อ)	- ใบงาน ๐๑ เรื่อง เกมคว่ำดาว เกมที่ ๓ - ใบงาน ๐๑ เรื่อง เกมคว่ำดาว เกมที่ ๔
๑๔	๑๕ ส.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ (ต่อ)	- ใบงาน ๐๑ เรื่อง เกมคว่ำดาว เกมที่ ๕ - ใบงาน ๐๑ เรื่อง เกมคว่ำดาว เกมที่ ๖ - ใบงาน ๐๒ แบบฝึกหัด เรื่อง การสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่
๑๕	๒๒ ส.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข	- ใบงาน ๐๑ เรื่อง หุ่นยนต์ทำตามคำสั่ง - ใบงาน ๐๒ เรื่อง แบบฝึกหัด เรื่อง การแก้ปัญหาที่มีเงื่อนไข
๑๖	๒๙ ส.ค. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	หน่วยย่อยที่ ๕ ประโยชน์ของ คอมพิวเตอร์ มารู้จักคอมพิวเตอร์	- สมุด ดินสอ - คอมพิวเตอร์
๑๗	๕ ก.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์	- สมุด ดินสอ - คอมพิวเตอร์
๑๘	๑๒ ก.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	หน่วยย่อยที่ ๖ โปรแกรมกราฟิก การใช้โปรแกรมฝึกวาดภาพระบายสี๑	- สมุด ดินสอ - คอมพิวเตอร์
๑๙	๑๙ ก.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	การใช้โปรแกรมฝึกวาดภาพระบายสี๒	- สมุด ดินสอ - คอมพิวเตอร์
๒๐	๒๖ ก.ย. ๖๒ ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐น.	๑	การใช้โปรแกรมฝึกวาดภาพระบายสี๓	- สมุด ดินสอ - คอมพิวเตอร์