

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รหัสวิชา ว22104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

เวลา 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลาออกอากาศ	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
17 พ.ค. 66 หยุดวันพระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ					
1	24 พ.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (1)	EP.1	1. ใบความรู้ที่ 1 แนวคิดเชิงคำนวณ 2. ใบกิจกรรมที่ 1 ผักนี้มีราคา 3. สไลด์ประกอบการสอน เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ
2	31 พ.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (2)	EP.2	1. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ป.ปลาของฉันทัน
3	7 มิ.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (3)	EP.3	1. ใบกิจกรรมที่ 3 อีโมชันหรรษา มาออกท่ากัน 2. บัตรอีโมชัน
4	14 มิ.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (4)	EP.4	1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง อีโมชันของฉันทันมาแลกกันต้น
5	21 มิ.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (5)	EP.5	1. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง ประโยคซ้อนคำ 2. ใบคำศัพท์
6	28 มิ.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (6)	EP.6	1. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง ประโยคซ้อนคำ 2. ใบคำศัพท์
7	5 ก.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การออกแบบและการเขียนโปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (1)	EP.7	1. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง แบบไหนใครดีกว่า

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลาออกอากาศ	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
8	12 ก.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การออกแบบและการเขียน โปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (2)	EP.8	1.ใบกิจกรรมที่ 1.2 เรื่อง เครื่องตัดสติ๊กเกอร์
9	19 ก.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มีการ รับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (1)	EP.9	1. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างฟังก์ชันแบบมีพารามิเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 2.1 เรื่อง ฟังก์ชันที่มีพารามิเตอร์ 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
10	26 ก.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มีการ รับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (2)	EP.10	1. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างฟังก์ชันแบบมีพารามิเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 2.2 เรื่อง คำนวณหรรษา 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
2 ส.ค. 66 หยุดวันเข้าพรรษา					
11	9 ส.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (1)	EP.11	1. ใบความรู้ที่ 3 ตัวดำเนินการบูลีนตามจำนวนนักเรียน 2. ใบกิจกรรมที่ 3.1.จริงหรือไม่ ช่วยกันคิด
12	16 ส.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (2)	EP.12	1. ใบกิจกรรมที่ 3.2 กว๊ายเดี่ยวต้มยำแสนอร่อย 2. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
13	23 ส.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การออกแบบและเขียน โปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและ ฟังก์ชัน (1)	EP.13	1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สร้างเกมแบบมีขั้น 2. ตัวอย่างเกม https://scratch.mit.edu/projects/417124598 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลาออกอากาศ	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
14	30 ส.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การออกแบบและเขียน โปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและ ฟังก์ชัน (2)	EP.14	1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สร้างเกมแบบมี ชั้น 2. ตัวอย่างเกม https://scratch.mit.edu/projects/417124598 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
15	6 ก.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์	EP.15	1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 1.1 แยกแยะองค์ประกอบ
16	13 ก.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักเลือกรู้จักใช้	EP.16	1. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 1.2 รู้จักเลือกรู้จักใช้
17	20 ก.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสื่อสาร	EP.17	1. กระดาษการ์ดเจาะรู 2. ด้ายหรือเชือก 3. ใบความรู้ที่ 2 เทคโนโลยีการสื่อสาร 4. ใบกิจกรรมที่ 2 จดหมายน้อย
18	27 ก.ย. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสาร	EP.18	1. กระดาษ A4 กลุ่มละ 2 แผ่น 2. ใบความรู้ที่ 2 เทคโนโลยีการสื่อสาร 3. ใบกิจกรรมที่ 3 แบ่ง (สรร) ปั่น (สุข) 4. สีส้มหรือปากกา 5. ซองบัตรคำสั่ง แบ่ง (สรร) ปั่น (สุข) จำนวน 5 ชุด 6. กระดาษบอร์ด (เปรียบเสมือนไฟล์ งานในคลาวด์) สำหรับการทำใบ กิจกรรมที่ 3 ตามคำสั่ง จำนวน 4 ชุด ได้แก่ ไฟล์ A, ไฟล์ B, ไฟล์ C, ไฟล์ D 7. ดินสอสำหรับใช้ทำกิจกรรมในไฟล์ A,B,C,D จำนวน 4 ชุด

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลาออกอากาศ	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
19	4 ต.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (1)	EP.19	1. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เหมาะหรือไม่ ทำ อย่างไรดี 2. บัตรสถานการณ์ เหมาะหรือไม่ ทำ อย่างไรดี
20	11 ต.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (2)	EP.20	1. ใบกิจกรรมที่ 1.2 PAPA 2. ใบกิจกรรมที่ 1.3 การสร้างและแสดง สิทธิ์ความเป็นเจ้าของผลงานบัตร สถานการณ์ PAPA
-	18 ต.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.) (ใช้เทปซ้ำ)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (1)	EP.19	1. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เหมาะหรือไม่ ทำ อย่างไรดี 2. บัตรสถานการณ์ เหมาะหรือไม่ ทำ อย่างไรดี
-	25 ต.ค. 66 (12.30 น.-13.30 น.) (ใช้เทปซ้ำ)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (2)	EP.20	1. ใบกิจกรรมที่ 1.2 PAPA 2. ใบกิจกรรมที่ 1.3 การสร้างและแสดง สิทธิ์ความเป็นเจ้าของผลงานบัตร สถานการณ์ PAPA