กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมงและสิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวนชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
1	2 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	**หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การเขียนโปรแกรม** เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (1)	1	1. ใบงาน 01 พาหมาน้อยกลับบ้าน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
2	9 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (2)	2	1. ใบงาน 02 รหัสลับ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
3	16 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (3)	3	1. ใบงาน 03 สวัสดี Scratch 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
4	23 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (4)	4	1. ใบงาน 04 สคริปต์แรกของฉัน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
5	30 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (5)	5	1. ใบงาน 05 สลับฉากเวที 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
6	7 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (6)	6	1. ใบงาน 06 สคริปต์แมวเดิน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
7	14 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (7)	7	1. ใบงาน 07 เดินหน้าถอยหลัง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
8	21 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (8)	8	1. ใบงาน 08 จังหวะหัวใจ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
9	28 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (9)	9	1. ใบความรู้ที่ 1 พิกัด 2. ใบงาน 09 พิกัด (x, y) 3. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
10	4 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (10)	10	1. ใบงาน 10 เยี่ยมสัตว์เลี้ยง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
11	11 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (11)	11	1. ใบงาน 11 ลากเส้นปากกา 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
12	18 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (12)	12	1. ใบงาน 12 สร้างบ้านจากจินตนาการ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
13	25 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (13)	13	1. ใบงาน 13 ทิศทาง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
14	1 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (14)	14	1. ใบงาน 14 เกมคลิกไล่จับแมว 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
15	8 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหาข้อผิดพลาด (15)	15	1. ใบงาน 15 ประทับภาพ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวนชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
16	15 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรม และการหาข้อผิดพลาด (16)	16	1. ใบงาน 16 ทักทาย 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
17	22 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรม และการหาข้อผิดพลาด (17)	17	1. ใบงาน 17 ไปโรงเรียน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
18	29 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรม และการหาข้อผิดพลาด (18)	18	1. ใบงาน 18 เกมหาให้เจอ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมscratch
19	7 มี.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรม และการหาข้อผิดพลาด (19)	19	1. ใบงาน 19 เกมปลูกป่า 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
20	14 มี.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรม และการหาข้อผิดพลาด (20)	20	1. ใบงาน 20 Animation ใต้ทะเล 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
21	21 มี.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.) (ใช้เทปซ้ำ)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (14)	14	1. ใบงาน 14 เกมคลิกไล่จับแมว 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch