

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
1	1 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 การเขียนโปรแกรม เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบลำดับ 1	EP.1	1. ใบงาน 01 : พาแมวเหมียวไปกินปลา 2. สมุด 3. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
2	8 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบลำดับ 2	EP.2	1. ใบงาน 02 : ลากเส้นเดินทางปากกา 2. สมุด 3. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
3	15 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบลำดับ 3	EP.3	1. ใบงาน 03 : คลิกเปลี่ยนโลก 2. ใบงาน 04 : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบลำดับ 3. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
4	22 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ 1	EP.4	1. ใบงาน 01 : มาเต้นรำกันเถอะ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม Scratch
5	29 พ.ย. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ 2	EP.5	1. ใบงาน 02 : เดินวนเป็นสี่เหลี่ยม 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
6	6 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ 3	EP.6	1. ใบงาน03 ฟ.ฟันสัตว์ประหลาด 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
7	13 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ 4	EP.7	1. แบบฝึกหัด 04 การเขียนโปรแกรม แบบวนซ้ำเพื่อความเข้าใจ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
8	20 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 1	EP.8	1. ใบงาน 01 : ถามมา ตอบไป ใช่เลย 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
9	27 ธ.ค. 66 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 2	EP.9	1. ใบงาน 02 : สะท้อนไปสะท้อนมา 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
10	3 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 3	EP.10	1. ใบงาน 03 : แอปเปิลแสนอร่อย 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
11	10 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 4	EP.11	1. ใบงาน 04 : ฉันทคือเลขอะไร 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
12	17 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 5	EP.12	1. ใบงาน 05 : น้องจ้อกินกล้วย 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
13	24 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 6	EP.13	1. ใบงาน 06 : นักวิ่งลมกรด 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
14	31 ม.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข 7	EP.14	1. ใบงาน 07 : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบเงื่อนไข 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
15	7 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 1	EP.15	1. ใบงาน 01 : นักประดาน้ำ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมscratch
16	14 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 2	EP.16	1. ใบงาน 02 : สัตว์น้ำน่ารัก 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมscratch
17	21 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 3	EP.17	1. ใบงาน 03 : ราชสีห์กับหนู 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
18	28 ก.พ. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 4	EP.18	1. ใบงาน 04 : เกมหาจุดต่าง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมscratch
19	6 มี.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 5	EP.19	1. ใบงาน 05 : เกมเขาวงกต 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
20	13 มี.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 6	EP.20	1. ใบงาน 06 : เกม Who am I? 2. ใบงาน 07 : แบบฝึกหัด เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน 3. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch
21	20 มี.ค. 67 (12.30 - 13.30 น.) (ใช้เทปซ้ำ)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงาน 2	EP.16	1. ใบงาน 02 : สัตว์น้ำน่ารัก 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมscratch