

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 ชั่วโมง

EP.	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
หน่วยที่ 8 ชื่อหน่วย การเขียนโปรแกรม				
1	6 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	พาแมวเหมียวไปกินปลา	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 1 เรื่อง พาแมวเหมียวไปกินปลา 3. ใบงาน 2 เรื่อง ลากเส้นเดินทาง 4. เกม packman จาก link https://scratch.mit.edu/projects/21815921
2	13 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	สีสันของเสียง	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 3 สีสันของเสียง 3. โปรแกรม คลิกเปลี่ยนโลก
3	20 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	สร้างรูปหลายเหลี่ยม	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 4 เรื่อง สร้างรูปหลายเหลี่ยม 3. ใบงาน 5 เรื่อง ดอกไม้รูปหลายเหลี่ยม 4. ป้ายบัตร forever กับ repeat
4	27 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	ถามมา ตอบไป ไข่เลย	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 6 เรื่อง ถามมา ตอบไป ไข่เลย
5	4 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	เกมรับบอล	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล
6	11 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	แอปเปิ้ลแสนอร่อย	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 8 เรื่อง แอปเปิ้ลแสนอร่อย
7	18 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	ฉันคือเลขอะไร	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 9 เรื่อง ฉันคือเลขอะไร
8	25 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	น้องจ๋อกินกล้วย	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อกินกล้วย
9	8 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	นักวิ่งลมกรด	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 11 เรื่อง นักวิ่งลมกรด 3. ไฟล์ intro11.sb3
10	15 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	ฟิวชั่น	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 12 ฟิวชั่น 3. ไฟล์ intro12.sb3

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 ชั่วโมง

EP.	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
11	22 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	เกมนักประดาน้ำ	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง เกมนักประดาน้ำ
12	29 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	ราชสีห์กับหนู	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 14 เรื่อง ราชสีห์กับหนู
13	5 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	เกมหาจุดต่าง	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 15 เรื่อง เกมหาจุดต่าง
14	19 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	เกมเขาวงกต	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 16 เรื่อง เกมเขาวงกต
15	26 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	ออกแบบชิ้นงาน	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 17 เรื่อง ออกแบบชิ้นงาน
16	5 มี.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 18 เรื่อง เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน 3. ใบงาน 19 เรื่อง เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน และแก้ไขข้อผิดพลาด
17	12 มี.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	นำเสนอและประเมินชิ้นงาน	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 20 เรื่อง นำเสนอและประเมินชิ้นงาน
5	ใช้เทปซ้ำ EP.5 19 มี.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	เกมรับบอล	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล