

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ ออกอากาศ)  
 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 19 ชั่วโมง

EP.	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
<b>หน่วยที่ 4 ชื่อหน่วย การเขียนโปรแกรม</b>				
1	4 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	เพื่อนรักที่ตกหาย	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักที่ตกหาย
2	11 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	กระโดดโลดเต้น	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 02 เรื่อง กระโดดโลดเต้น
3	18 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	ลากเส้นเป็นภาพสวย	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 03 เรื่อง ลากเส้นเป็นภาพสวย
4	25 พ.ย. 67 (12.30-13.30 น.)	1	Super cat	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 04 เรื่อง Super cat
5	2 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	สูตรคูณตามสั่ง	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 05 เรื่อง สูตรคูณตามสั่ง 3. กล้อง 3 ใบ 4. ชุดตัวเลข 1-5 จำนวน 3 ชุด
6	9 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	Series	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 06 เรื่อง Series
7	16 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	What's number?	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 07 เรื่อง What's number?
8	23 ธ.ค. 67 (12.30-13.30 น.)	1	นักประดาน้ำ Ep.1	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.1 3. เกมนักประดาน้ำ
9	6 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	นักประดาน้ำ Ep.2	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.2 3. เกมนักประดาน้ำ
10	13 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	นักประดาน้ำ Ep.3	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.3 3. เกมนักประดาน้ำ
11	20 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	เดินตามเส้น	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 11 เรื่อง เดินตามเส้น 3. ถุงเท้าสีแดง สีนํ้าเงิน และทางเดินเป็นเส้นวงกลมสีดำ

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ ออกอากาศ)  
 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 19 ชั่วโมง

EP.	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
12	27 ม.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	fruit delivery	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 12 เรื่อง fruit delivery 3. ภาพลิ้ง และสตอรี่บอร์ด 4. โปรแกรม fruit delivery 5. บัตรคำสั่งกระจายสาร และบัตรคำสั่งผู้รับสาร
13	3 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	ชนลูกโป่งเคลื่อนไหว แสดงข้อความ	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง ชนลูกโป่ง 3. ใบงาน 14 เรื่อง เคลื่อนไหวแสดงข้อความ 4. ลูกโป่ง 4 ลูก 5. ป้ายตัวอักษร
14	10 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	Help dancer	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer 3. เกม Help dancer
15	17 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	โปรเจกต์ตามความสนใจ	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ 3. ใบงาน 17 เรื่อง แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น
16	24 ก.พ. 68 (12.30-13.30 น.)	1	สร้างสรรค์โปรเจกต์1	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 18 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 1
17	3 มี.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	สร้างสรรค์โปรเจกต์2	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 19 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2
18	10 มี.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	ภูมิใจนำเสนอ	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 20 เรื่อง ภูมิใจนำเสนอ
13	ใช้เทปซ้ำ EP.13 17 มี.ค. 68 (12.30-13.30 น.)	1	ชนลูกโป่งเคลื่อนไหว แสดงข้อความ	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง ชนลูกโป่ง 3. ใบงาน 14 เรื่อง เคลื่อนไหวแสดงข้อความ 4. ลูกโป่ง 4 ลูก 5. ป้ายตัวอักษร