

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับแพร่ภาพออกอากาศ)
รหัสวิชา ว22104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
เวลา 19 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

EP.	วัน/เดือน/ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
1	21 พ.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ 2.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ 3.ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ
2	28 พ.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ผังที่มีราคา	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง ผังที่มีราคา 2.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ 3.ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ผังที่มีราคา
3	4 มิ.ย. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ป.ปลาของฉันทัน	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง ป.ปลาของฉันทัน 2.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ 3.ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง ป.ปลาของฉันทัน
4	11 มิ.ย. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง อีโมชันหรรษามาออกท่ากัน	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง อีโมชันหรรษามาออกท่ากัน 2.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ 3.ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง อีโมชันหรรษามาออกท่ากัน
5	18 มิ.ย. 2568 (13.30–14.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ต้นหรรษามาออกท่ากัน	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง ต้นหรรษามาออกท่ากัน 2.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ 3.ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง ต้นหรรษามาออกท่ากัน
6	25 มิ.ย. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (1)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีฟังก์ชัน โปรแกรมที่มีฟังก์ชัน 2.ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง แบบไหน ใครดีกว่า
7	2 ก.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (2) โปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (2) 2.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง ฟังก์ชัน 3.ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง เครื่องตัดสติ๊กเกอร์ 4.โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
8	9 ก.ค. 2568 (13.30–14.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มีการรับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (1)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มีการรับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (1) รับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (1) 2.ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างฟังก์ชันแบบมีพารามิเตอร์ 3.ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง ฟังก์ชันที่มีพารามิเตอร์ 4.โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับแพร่ภาพออกอากาศ)
รหัสวิชา ว22104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
เวลา 19 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

EP.	วัน/เดือน/ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
9	16 ก.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มีการรับค่า และส่งค่าฟังก์ชัน (2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มีการ รับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (2) 2.ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง คำนวนหรรษา 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
10	23 ก.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (1) 2.ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน 3.ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง จริงหรือไม่ ช่วยกันคิด 4.สื่อ PowerPoint เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (2) 5.ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง แก้ปัญหด้วยตัวดำเนินการ บูลีน 6.โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
11	30 ก.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มี การใช้ตรรกะและฟังก์ชัน(1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มี การใช้ตรรกะและฟังก์ชัน(2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การออกแบบและเขียน โปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและฟังก์ชัน(1) 3.ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง สร้างเกมแบบมีชั้น ตอนที่ 1 4.สื่อ PowerPoint เรื่อง การออกแบบและเขียน โปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและฟังก์ชัน(2) 5.ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง สร้างเกมแบบมีชั้น ตอนที่ 2 6.โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
12	6 ส.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการทำงานของ ระบบคอมพิวเตอร์(1)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ (1) 2.ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง แยกแยะองค์ประกอบ 3.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการทำงานของ ระบบคอมพิวเตอร์
13	13 ส.ค. 2568 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการทำงานของ ระบบคอมพิวเตอร์(2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ (2) 2.ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง รู้จักเลือกรู้จักใช้ ในข้อที่ 1-3
14	20 ส.ค. 2568 (13.30–14.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16 เรื่อง สร้างสรรค์เพื่อชุมชน	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง สร้างสรรค์เพื่อชุมชน 2.ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง รู้จักเลือกรู้จักใช้ ในข้อที่ 4-5

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับแพร่ภาพออกอากาศ)
รหัสวิชา ว22104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
เวลา 19 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

EP.	วัน/เดือน/ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
15	27 ส.ค. 2568 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสาร	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสาร 2.ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง จดหมายน้อย 3.ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสาร
16	3 ก.ย. 2568 (13.30-14.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 18 เรื่อง คลาวด์คอมพิวเตอร์	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง คลาวด์คอมพิวเตอร์ 2. ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง เทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์ 3. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สิทธิ์ของฉันทสิทธิ์ของเธอ
17	10 ก.ย. 2568 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ(1)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (1) 2.ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง เหมาะหรือไม่ ทำอย่างไร 3.ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ 4.บัตรสถานการณ์ประกอบกิจกรรม 5.บัตรตอบคำถามชวนคิด 6.บัตรตอบคำถามอภิปรายกลุ่มจากสถานการณ์
18	17 ก.ย. 2568 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ(2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (2) 2.สื่อบัตรสถานการณ์ PAPA 3.ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PAPA 4.ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การสร้างและแสดงสิทธิ์ ความเป็นเจ้าของผลงาน
18	24 ก.ย. 2568 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ(2)	1.สื่อ PowerPoint เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบ (2) 2.สื่อบัตรสถานการณ์ PAPA 3.ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง PAPA 4.ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การสร้างและแสดงสิทธิ์ ความเป็นเจ้าของผลงาน