

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 21 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทาง ต้องเตรียม
หน่วยที่ 4 ชื่อหน่วย การเขียนโปรแกรม					
1	3 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	เพื่อนรักทักทาย	1	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 01 เรื่อง เพื่อนรักทักทาย
2	10 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	กระโดดโลดเต้น	2	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 02 เรื่อง กระโดดโลดเต้น
3	17 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	ลากเส้นเป็นภาพสวย	3	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 03 เรื่อง ลากเส้นเป็นภาพสวย
4	24 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	Super cat	4	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 04 เรื่อง Super cat
5	1 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	สูตรคูณตามสั่ง	5	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 05 เรื่อง สูตรคูณตามสั่ง 3. กล่อง 3 ใบ 4. ชุดตัวเลข 1-5 จำนวน 3 ชุด
6	8 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	Series	6	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 06 เรื่อง Series
7	15 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	What's number?	7	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 07 เรื่อง What's number?
8	22 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	นักประดาน้ำ Ep.1	8	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.1 3. เกมนักประดาน้ำ
9	29 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	นักประดาน้ำ Ep.2	9	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.2 3. เกมนักประดาน้ำ
10	5 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	นักประดาน้ำ Ep.3	10	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 08 เรื่อง นักประดาน้ำ Ep.3 3. เกมนักประดาน้ำ
11	12 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	เดินตามเส้น	11	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 11 เรื่อง เดินตามเส้น 3. ถุงเท้าสีแดง สีน้ำเงิน และทางเดินเป็นเส้น วงกลมสีดำ
12	19 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	fruit delivery	12	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 12 เรื่อง fruit delivery 3. ภาพลิง และสตอรี่บอร์ด 4. โปรแกรม fruit delivery 5. บัตรคำสั่งกระจายสาร และบัตรคำสั่งผู้รับสาร

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่สู่ออกอากาศ)
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 21 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทาง ต้องเตรียม
13	26 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ชนลูกโป่งเคลื่อนไหว แสดงข้อความ	13	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง ชนลูกโป่ง 3. ใบงาน 14 เรื่อง เคลื่อนไหวแสดงข้อความ 4. ลูกโป่ง 4 ลูก 5. ป้ายตัวอักษร
14	2 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	Help dancer	14	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer 3. เกม Help dancer
15	9 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	โปรเจกต์ตามความสนใจ	15	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 16 เรื่อง โปรเจกต์ตามความสนใจ 3. ใบงาน 17 เรื่อง แลกเปลี่ยนเพื่อโปรเจกต์ที่ดีขึ้น
16	16 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	สร้างสรรค์โปรเจกต์1	16	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 18 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 1
17	23 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	สร้างสรรค์โปรเจกต์2	17	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 19 เรื่อง สร้างสรรค์โปรเจกต์ 2
18	2 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ภูมิใจนำเสนอ	18	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 20 เรื่อง ภูมิใจนำเสนอ
19	ใช้เทปซ้ำ EP.5 9 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	สูตรคูณตามสั่ง	5	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 05 เรื่อง สูตรคูณตามสั่ง 3. กล้อง 3 ใบ 4. ชุดตัวเลข 1-5 จำนวน 3 ชุด
20	ใช้เทปซ้ำ EP.13 16 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ชนลูกโป่งเคลื่อนไหว แสดงข้อความ	13	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง ชนลูกโป่ง 3. ใบงาน 14 เรื่อง เคลื่อนไหวแสดงข้อความ 4. ลูกโป่ง 4 ลูก 5. ป้ายตัวอักษร
21	ใช้เทปซ้ำ EP.14 23 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	Help dancer	14	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 15 เรื่อง Help dancer 3. เกม Help dancer