กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 19 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวนชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
หน่วยที่ 8 ชื่อหน่วย การเขียนโปรแกรม					
1	5 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	พาแมวเหมียวไปกินปลา	1	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	12 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	สีสันของเสียง	2	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 3 สีสันของเสียง 3. โปรแกรม คลิกเปลี่ยนโลก
3	19 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	สร้างรูปหลายเหลี่ยม	3	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 4 เรื่อง สร้างรูปหลายเหลี่ยม 3. ใบงาน 5 เรื่อง ดอกไม้รูปหลายเหลี่ยม 4. ป้ายบัตร forever กับ repeat
4	26 พ.ย. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	ถามมา ตอบไป ใช่เลย	4	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 6 เรื่อง ถามมา ตอบไป ใช่เลย
5	3 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมรับบอล	5	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล
6	17 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	แอปเปิ้ลแสนอร่อย	6	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 8 เรื่อง แอปเปิ้ลแสนอร่อย
7	24 ธ.ค. 68 (12.30 – 13.30 น.)	1	ฉันคือเลขอะไร	7	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 9 เรื่อง ฉันคือเลขอะไร
8	7 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	น้องจ๋อกินกล้วย	8	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อกินกล้วย
9	14 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	นักวิ่งลมกรด	9	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 11 เรื่อง นักวิ่งลมกรด 3. ไฟล์ intro11.sb3
10	21 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ฟิวชั่น	10	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 12 ฟิวชั่น 3. ไฟล์ intro12.sb3
11	28 ม.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมนักประดาน้ำ	11	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง เกมนักประดาน้ำ
12	4 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ราชสีห์กับหนู	12	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 14 เรื่อง ราชสีห์กับหนู
13	11 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมหาจุดต่าง	13	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 15 เรื่อง เกมหาจุดต่าง

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 19 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวนชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
14	18 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมเขาวงกต	14	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 16 เรื่อง เกมเขาวงกต
15	25 ก.พ. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ออกแบบชิ้นงาน	15	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 17 เรื่อง ออกแบบชิ้นงาน
16	4 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน	16	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 18 เรื่อง เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน 3. ใบงาน 19 เรื่อง เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงานและแก้ไขข้อผิดพลาด
17	11 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	นำเสนอและประเมินชิ้นงาน	17	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 20 เรื่อง นำเสนอและประเมินชิ้นงาน
18	**ใช้เทปซ้ำ EP.5 18 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)**	**1**	**เกมรับบอล**	**5**	**1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล**
19	**ใช้เทปซ้ำ EP.7 25 มี.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)**	**1**	**ฉันคือเลขอะไร**	**7**	**1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 9 เรื่อง ฉันคือเลขอะไร**