กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวนชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
หน่วยที่ 8 ชื่อหน่วย การเขียนโปรแกรม					
1	4 พ.ย. 69 (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	11 พ.ย. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	สีสันของเสียง	2	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 3 สีสันของเสียง 3. โปรแกรม คลิกเปลี่ยนโลก
3	18 พ.ย. 69 (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	25 พ.ย. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ถามมา ตอบไป ใช่เลย	4	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 6 เรื่อง ถามมา ตอบไป ใช่เลย
5	2 ธ.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมรับบอล	5	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล
6	9 ธ.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	แอปเปิ้ลแสนอร่อย	6	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 8 เรื่อง แอปเปิ้ลแสนอร่อย
7	16 ธ.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	ฉันคือเลขอะไร	7	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 9 เรื่อง ฉันคือเลขอะไร
8	23 ธ.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	น้องจ๋อกินกล้วย	8	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 10 เรื่อง น้องจ๋อกินกล้วย
9	30 ธ.ค. 69 (12.30 – 13.30 น.)	1	นักวิ่งลมกรด	9	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 11 เรื่อง นักวิ่งลมกรด 3. ไฟล์ intro11.sb3
10	6 ม.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	ฟิวชั่น	10	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 12 ฟิวชั่น 3. ไฟล์ intro12.sb3

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมง (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี รหัสวิชา ว15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี (ออกอากาศ)	จำนวนชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
11	13 ม.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมนักประดาน้ำ	11	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 13 เรื่อง เกมนักประดาน้ำ
12	20 ม.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	ราชสีห์กับหนู	12	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 14 เรื่อง ราชสีห์กับหนู
13	27 ม.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมหาจุดต่าง	13	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 15 เรื่อง เกมหาจุดต่าง
14	3 ก.พ. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	เกมเขาวงกต	14	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 16 เรื่อง เกมเขาวงกต
15	10 ก.พ. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	ออกแบบชิ้นงาน	15	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 17 เรื่อง ออกแบบชิ้นงาน
16	17 ก.พ. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน	16	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 18 เรื่อง เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงาน 3. ใบงาน 19 เรื่อง เขียนโปรแกรมสร้างชิ้นงานและแก้ไขข้อผิดพลาด
17	24 ก.พ. 70 (12.30 – 13.30 น.)	1	นำเสนอและประเมินชิ้นงาน	17	1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 20 เรื่อง นำเสนอและประเมินชิ้นงาน
18	**3 มี.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)**	**1**	**เกมรับบอล**	**5**	**1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 7 เรื่อง เกมรับบอล**
19	**10 มี.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)**	**1**	**ฉันคือเลขอะไร**	**7**	**1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 9 เรื่อง ฉันคือเลขอะไร**
20	**17 มี.ค. 70 (12.30 – 13.30 น.)**	**1**	**เกมเขาวงกต**	**14**	**1. โปรแกรม Scratch 3 2. ใบงาน 16 เรื่อง เกมเขาวงกต**