

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมงและสิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
 รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) รหัสวิชา....ว14101.... ชั้นประถมศึกษาปีที่...4...

ภาคเรียนที่...2... ปีการศึกษา....2564.....จำนวน...20...ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
1	4 พ.ย. 64 (12.30-13.30น.)	1	หน่วยที่ 7 ชื่อหน่วยการแก้ไขโปรแกรม เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (1)	1	1. ใบงาน 01 พาหมาน้อยกลับบ้าน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
2	11 พ.ย. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (2)	2	1. ใบงาน 02 รหัสลับ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
3	18 พ.ย. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (3)	3	1. ใบงาน 03 สวีตตี้ Scratch 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
4	25 พ.ย. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (4)	4	1. ใบงาน 04 สคริปต์แรกของฉัน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
5	2 ธ.ค. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (5)	5	1. ใบงาน 05 สลับฉากเวที 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
6	9 ธ.ค. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (6)	6	1. ใบงาน 06 สคริปต์แมวเดิน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
7	16 ธ.ค. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (7)	7	1. ใบงาน 07 เดินหน้าถอยหลัง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
8	23 ธ.ค. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (8)	8	1. ใบงาน 08 จังหวะหัวใจ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
9	30 ธ.ค. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (9)	9	1. ใบความรู้ที่ 1 พิกัด 2. ใบงาน 09 พิกัด (x, y) 3. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3

กำหนดการเรียนรู้รายชั่วโมงและสิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ฉบับเผยแพร่ออกอากาศ)
 รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) รหัสวิชา...ว14101.... ชั้นประถมศึกษาปีที่...4...
 ภาคเรียนที่...2... ปีการศึกษา...2564.....จำนวน...20...ชั่วโมง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	EP.	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม
10	6 ม.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (10)	10	1. ใบงาน 10 เยี่ยมสัตว์เลี้ยง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
11	13 ม.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (11)	11	1. ใบงาน 11 ลากเส้นปากกา 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
12	20 ม.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (12)	12	1. ใบงาน 12 สร้างบ้านจาก จินตนาการ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
13	27 ม.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (13)	13	1. ใบงาน 13 ทิศทาง 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
14	3 ก.พ. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (14)	14	1. ใบงาน 14 เกมคลิกไล่จับแมว 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
15	10 ก.พ. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (15)	15	1. ใบงาน 15 ประทับภาพ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
16	17 ก.พ. 64 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (16)	16	1. ใบงาน 16 ทักทาย 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
17	24 ก.พ. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (17)	17	1. ใบงาน 17 ไปโรงเรียน 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
18	3 มี.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (18)	18	1.ใบงาน 18 เกมหาให้เจอ 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
19	10 มี.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (19)	19	1. ใบงาน 19 เกมปลูกป่า 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3
20	17 มี.ค. 65 (12.30-13.30น.)	1	เรื่อง การเขียนโปรแกรมและการหา ข้อผิดพลาด (20)	20	1. ใบงาน 20 Animation ใต้ทะเล 2. คอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรม scratch 3