

กำหนดการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง
 รหัสวิชา ว22104 รายวิชา วิทยาการคำนวณ
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565
 เวลา 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/สื่อ อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
1	18 พ.ค. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (1)	1. ใบความรู้ที่ 1 แนวคิดเชิงคำนวณ 2. ใบกิจกรรมที่ 1 ผักนี้มีราคา 3. สไลด์ประกอบการสอน เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ
2	25 พ.ค. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (2)	1. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ป.ปลาของฉันทัน
3	1 มิ.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (3)	1. ใบกิจกรรมที่ 3 อีโมชันหรรษา มาออกท่ากัน 2. บัตรอีโมชัน
4	8 มิ.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (4)	1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง อีโมชันของฉันทันมาแลกกัน เต้น
5	15 มิ.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (5)	1. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องประโยคซ้อนคำ 2. ใบคำศัพท์
6	22 มิ.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ (6)	1. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่องประโยคซ้อนคำ 2. ใบคำศัพท์
7	29 มิ.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การออกแบบและการเขียน โปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (1)	1. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เรื่อง แบบไหน ใครดีกว่า

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/สื่อ อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
8	6 ก.ค. 2565 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การออกแบบและการเขียน โปรแกรมที่มีฟังก์ชัน (2)	1.ใบกิจกรรมที่ 1.2 เรื่อง เครื่องตัดสติ๊กเกอร์
วันหยุด ที่ 13 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2565 วันหยุดชดเชยวันอาสาฬหบูชา				
9	20 ก.ค. 2565 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มี การรับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (1)	1. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างฟังก์ชันแบบมีพารามิเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 2.1 เรื่อง ฟังก์ชันที่มีพารามิเตอร์ 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
10	27 ก.ค. 2565 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การออกแบบโปรแกรมที่มี การรับค่าและส่งค่าฟังก์ชัน (2)	1. ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างฟังก์ชันแบบมีพารามิเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 2.2 เรื่อง คำนวนหรรษา 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
11	3 ส.ค. 2565 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (1)	2. ใบความรู้ที่ 3 ตัวดำเนินการบูลีนตามจำนวนนักเรียน 3. ใบกิจกรรมที่ 3.1.จริงหรือไม่ ช่วยกันคิด
12	10 ส.ค. 2565 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ตัวดำเนินการบูลีน (2)	1. ใบกิจกรรมที่ 3.2 ก่ายเดี่ยวตั้มยาแสนอร่อย 2. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
13	17 ส.ค. 2565 (12.30–13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การออกแบบและเขียน โปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและ ฟังก์ชัน (1)	1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สร้างเกมแบบมีชั้น 2. ตัวอย่างเกม https://scratch.mit.edu/projects/41712459 8 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/สื่อ อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
14	24 ส.ค. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การโปรแกรม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การออกแบบและเขียน โปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและ ฟังก์ชัน (2)	1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง สร้างเกมแบบมีชั้น 2. ตัวอย่างเกม https://scratch.mit.edu/projects/41712459 8 3. โปรแกรม Scratch ดาวน์โหลดจาก https://scratch.mit.edu/
15	31 ส.ค. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์	1. ใบความรู้ ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 1.1 แยกแยะองค์ประกอบ
16	7 ก.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รู้จักเลือกรู้จักใช้	1. ใบความรู้ ที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบและหลักการ ทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ 2. ใบกิจกรรมที่ 1.2 รู้จักเลือกรู้จักใช้
17	14 ก.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสื่อสาร	1. กระดาษการ์ดเจาะรู 2. ด้ายหรือเชือก 3. ใบความรู้ที่ 2 เทคโนโลยีการสื่อสาร 4. ใบกิจกรรมที่ 2 จดหมายน้อย
18	21 ก.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสาร	1. กระดาษ A4 กลุ่มละ 2 แผ่น 2. ใบความรู้ที่ 2 เทคโนโลยีการสื่อสาร 3. ใบกิจกรรมที่ 3 แบ่ง (สรร) ปั้น (สุข) 4. สีส้มหรือปากกา 5. ซองบัตรคำสั่ง แบ่ง (สรร) ปั้น (สุข) จำนวน 5 ชุด 6. กระดาษบอร์ด (เปรียบเสมือนไฟล์งานใน คลาวด์) สำหรับการทำใบกิจกรรมที่ 3 ตามคำสั่ง จำนวน 4 ชุด ได้แก่ ไฟล์ A, ไฟล์ B, ไฟล์ C, ไฟล์ D 7. ดินสอสำหรับใช้ทำกิจกรรมในไฟล์ A,B,C,D จำนวน 4 ชุด

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี เวลา	จำนวน ชั่วโมง	เรื่องที่สอน	สิ่งที่โรงเรียนปลายทางต้องเตรียม (ครู/นักเรียน/สื่อ อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้)
19	28 ก.ย. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมี ความรับผิดชอบ (1)	1. ใบกิจกรรมที่ 1.1 เหมาะหรือไม่ ทำอย่างไรดี 2. บัตรสถานการณ์ เหมาะหรือไม่ ทำอย่างไรดี
20	5 ต.ค. 2565 (12.30-13.30)	1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้เทคโนโลยีอย่างมี ความรับผิดชอบ (2)	1. ใบกิจกรรมที่ 1.2 PAPA 2. ใบกิจกรรมที่ 1.3 การสร้างและแสดงสิทธิ์ความ เป็นเจ้าของผลงานบัตรสถานการณ์ PAPA