

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพิ่มเติม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

รายวิชา Computer & Coding
เวลา ๔๐ ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สมรรถนะหลัก ระดับสมรรถนะ/พฤติกรรมบ่งชี้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๑	รับน้องใหม่หัวใจป๊ิงๆ	ผ.๑	สมรรถนะที่ ๒ สมรรถนะการคิด ขั้นสูง ระดับที่ ๔ ด้านการคิดเชิง ระบบ	ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์จำลอง หาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่เป็นไป ได้ แสดงวิธีการแก้ปัญหอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอนด้วยข้อความอัลกอริทึมหรือผัง งานโปรแกรม	๓	๑๒
๒	คลิปซ้อน ซ่อนเงื่อน	ผ.๔	สมรรถนะที่ ๔ การเป็นพลเมืองที่ เข้มแข็ง ระดับที่ ๕ ด้านพลเมือง รู้เคารพสิทธิ	ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีมารยาท เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเคารพใน สิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบ ข้อมูลหรือบุคคลไม่เหมาะสม และ ปกป้องตนเองจากการระรานทางไซเบอร์	๒	๘
๓	เดินตามเส้นเล่นตามสคริปต์	ผ.๑ ผ.๒	สมรรถนะที่ ๒ สมรรถนะการคิด ขั้นสูง ระดับที่ ๔ ด้านการคิดเชิง ระบบ สมรรถนะที่ ๖ สมรรถนะการอยู่ ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการ อย่างยั่งยืน ระดับที่ ๕ การสร้าง ใช้ และรู้เท่าทันวิทยาการ เทคโนโลยี	- ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์จำลอง หาวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่เป็นไป ได้ แสดงวิธีการแก้ปัญหอย่างเป็นลำดับ ขั้นตอนด้วยข้อความอัลกอริทึมหรือผัง งานโปรแกรม - ออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงานอย่างง่ายที่มีการทำงานแบบ ลำดับ วงซ้ำ เงื่อนไข หรือมีการใช้ตัวแปร	๔	๒๐

				เพื่อสร้างเกม หรืออุปกรณ์อัตโนมัติ ตรวจสอบหาข้อผิดพลาดในการทำงานด้วย ตนเองและช่วยแนะนำผู้อื่นได้		
สอบกลางภาคเรียนที่ ๑ ผลการเรียนรู้ที่ ๑-๓						๒๐
๔	สิ่งสยอง สำนองอึม	ผ.๔	สมรรถนะที่ ๔ การเป็นพลเมืองที่ เข้มแข็ง ระดับที่ ๕ ด้านพลเมือง รู้เคารพสิทธิ	ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีมารยาท เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเคารพใน สิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบ ข้อมูลหรือบุคคลไม่เหมาะสม และ ปกป้องตนเองจากการระรานทางไซเบอร์	๔	๑๐
๕	ค้ำคาวกินกล้วย	ผ.๒	สมรรถนะที่ ๖ สมรรถนะการอยู่ ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการ อย่างยั่งยืน ระดับที่ ๕ การสร้าง ใช้ และรู้เท่าทันวิทยาการ เทคโนโลยี	- ออกแบบและเขียนโปรแกรมเพื่อสร้าง ชิ้นงานอย่างง่ายที่มีการทำงานแบบ ลำดับ วงจรซ้ำ เงื่อนไข หรือมีการใช้ตัวแปร เพื่อสร้างเกม หรืออุปกรณ์อัตโนมัติ ตรวจสอบหาข้อผิดพลาดในการทำงานด้วย ตนเองและช่วยแนะนำผู้อื่นได้	๖	๒๐
สอบปลายภาคเรียนที่ ๑ ผลการเรียนรู้ที่ ๔-๕						๑๐
๖	เรื่องวุ่นๆ หนังสือรุ่นออนไลน์	ผ.๓ ผ.๔	สมรรถนะที่ ๓ สมรรถนะการ สื่อสาร ระดับที่ ๕ ด้านการรับ สารอย่างมีสติและถอดรหัส เพื่อให้เกิดความเข้าใจ สมรรถนะที่ ๖ สมรรถนะการอยู่ ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการ อย่างยั่งยืน ระดับที่ ๕ การสร้าง ใช้ และรู้เท่าทันวิทยาการ เทคโนโลยี	- ใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัลใน ค้นหาข้อมูลขั้นสูง ติดต่อสื่อสาร เลือก และใช้ซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันใน การจัดตารางงานของตนเอง ประมวลผล ข้อมูล และทำงานหรือการแก้ปัญหา ร่วมกัน รวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูล -พัฒนาชิ้นงานเพื่อแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์และนำไปใช้จริง โดยร่วมกัน ทำงานเป็นทีมในการวิเคราะห์และ รวบรวมปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เลือกใช้เทคโนโลยี โดยตอบสนองความ ต้องการหรือสภาพปัญหาในบริบทได้	๔	๑๕

				อย่างคุ้มค่า ตรวจสอบผลและปรับปรุงแก้ไข		
๗	รวบรวม ร่วมแรง จัดแจงข้อมูล	ผ.๓		- ใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัลในค้นหาข้อมูลชั้นสูง ติดต่อสื่อสาร เลือกและใช้ซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันในการจัดตารางงานของตนเอง ประมวลผลข้อมูล และทำงานหรือการแก้ปัญหา ร่วมกัน รวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูล	๔	๑๕
๘	นำร่องเต็มตลิ่ง ค้นความจริงให้กระจ่าง	ผ.๓	สมรรถนะที่ ๒ สมรรถนะการคิดขั้นสูง ระดับที่ ๔ ด้านการคิดเชิงระบบ	- ใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัลในค้นหาข้อมูลชั้นสูง ติดต่อสื่อสาร เลือกและใช้ซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันในการจัดตารางงานของตนเอง ประมวลผลข้อมูล และทำงานหรือการแก้ปัญหา ร่วมกัน รวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูล	๒	๑๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๒ ผลการเรียนรู้ที่ ๖-๘						๒๐

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สมรรถนะหลัก ระดับสมรรถนะ/พฤติกรรมบ่งชี้	สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด	ชั่วโมง	น้ำหนัก คะแนน
๙	ลงเรือลำใหญ่ท่องไปในโลกกว้าง	ผ.๔	สมรรถนะที่ ๔ การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ระดับที่ ๕ ด้านพลเมืองรู้เคารพสิทธิ	ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีมารยาท เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเคารพในสิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลไม่เหมาะสม และปกป้องตนเองจากการระรานทางไซเบอร์	๔	๑๐

๑๐	Miro:bit	ผ.๕	สมรรถนะที่ ๖ สมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน ระดับที่ ๕ การสร้างใช้ และรู้เท่าทันวิทยาการเทคโนโลยี	พัฒนาชิ้นงานเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และนำไปใช้จริง โดยร่วมกันทำงานเป็นทีมในการวิเคราะห์และรวบรวมปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เลือกใช้เทคโนโลยี โดยตอบสนองความต้องการหรือสภาพปัญหาในบริบทได้อย่างคุ้มค่า ตรวจสอบผลและปรับปรุงแก้ไข	๖	๒๐
สอบกลางภาคเรียนที่ ๒ ผลการเรียนรู้ที่ ๙-๑๐						๑๐
รวม					๕๐	๒๐๐