

กำหนดการสอน วิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2569

เวลาเรียน 40 ชั่วโมง (ครูปานญาตา ตีบแก้ว)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่	เนื้อหาที่สอน/สาระสำคัญ	กิจกรรม
1	ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์	1	ข้อมูลส่วนตัวคืออะไร และข้อมูลใดไม่ควรเปิดเผย -ชื่อ-นามสกุล -ที่อยู่ -เบอร์โทรศัพท์ -ชื่อโรงเรียน -รูปถ่ายส่วนตัว -รหัสผ่าน	เกม “ข้อมูลไหนบอกได้-บอกไม่ได้” ให้นักเรียนแยกข้อมูลส่วนตัว
		2	การตั้งรหัสผ่านและไม่บอกรหัสผ่านให้ผู้อื่น - ไม่ใช้รหัสง่ายเกินไป - ไม่บอกรหัสผ่านให้เพื่อน - ไม่เขียนรหัสผ่านแปะโต๊ะ - ขอผู้ปกครองช่วยดูแล	กิจกรรมสร้างรหัสผ่านของตนเอง และจับคู่รหัสผ่านปลอดภัย
		3	การระวังคนแปลกหน้าออนไลน์ และสถานการณ์จำลอง - ภัยมิจฉาชีพ /รูปแบบภัยออนไลน์ - ไม่คุยกับคนแปลกหน้า - ไม่ส่งรูปให้คนไม่รู้จัก - ถ้ามีคนทำให้กลัวให้บอกผู้ใหญ่ - ไม่กดลิงก์แปลก ๆ	ดูสถานการณ์ตัวอย่างและฝึกตอบคำถาม “ควรทำหรือไม่ควรทำ”
		4	มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย ปลูกฝังการเป็น “พลเมืองดิจิทัลที่ดี” -พูดจาสุภาพ -ไม่แกล้งเพื่อนออนไลน์ -ไม่พิมพ์คำหยาบ -เคารพผู้อื่น -จำกัดเวลาเล่นหน้าจอ -พักสายตา	เกมจับผิดข่าวปลอมสำหรับเด็ก และสรุปข้อควรปฏิบัติ

			-ใช้อุปกรณ์อย่างถูกวิธี -เลือกคู่มือเหมาะกับวัย	
2	AI สำหรับเด็ก	5	AI คืออะไร และ AI รอบตัวเรา -Siri / Google Assistant -AI วาดภาพ -AI ช่วยแต่งนิทาน	สนทนา AI รอบตัว และดูตัวอย่าง AI ใกล้ตัว
		6	AI ช่วยอะไรได้บ้างในชีวิตประจำวัน -ช่วยค้นหาข้อมูล -ช่วยวาดภาพ -ช่วยแต่งนิทาน -ช่วยสรุปเนื้อหา -ช่วยคิดไอเดีย	เกมจับคู่ “AI ช่วยงานอะไร”
		7	ทดลองใช้ AI สร้างภาพ “สัตว์ในจินตนาการ”	พิมพ์คำสั่งสร้างภาพ “สัตว์ในจินตนาการ”
		8	ให้ AI ช่วยแต่งนิทาน และเรียนรู้การใช้ AI อย่างเหมาะสม	สร้างนิทานสั้นจาก AI และนำเสนอหน้าชั้น
3	การสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Paint	9	รู้จักเครื่องมือพื้นฐานในโปรแกรม Paint	ออกแบบการ์ดวันเกิด/วันแม่
		10	สร้างการ์ดอวยพรพร้อมแทรกข้อความ	พร้อมแทรกข้อความ
		สอบกลางภาค 1/2569		
4	การใช้โปรแกรมพื้นฐานฝึกพิมพ์	11	รู้จักโปรแกรมพิมพ์ข้อความ และส่วนประกอบของหน้าจอ	ครูแนะนำโปรแกรม ทดลองเปิด-ปิดโปรแกรม และสำรวจเครื่องมือต่าง ๆ
		12	การใช้แป้นพิมพ์และตำแหน่งตัวอักษร	เกมค้นหาปุ่มบนแป้นพิมพ์ ฝึกพิมพ์ชื่อ-นามสกุล
		13	ฝึกพิมพ์พยัญชนะ สระ และตัวเลข	กิจกรรมพิมพ์คำศัพท์ง่าย ๆ และแข่งขันพิมพ์คำ
		14	การตั้งค่าหน้ากระดาษ การพิมพ์คำและประโยคสั้น ๆ	พิมพ์ประโยคเกี่ยวกับตนเอง เช่น “ฉันชอบแมว” และอื่นๆ
		15	การสร้างโฟลเดอร์ (โดรฟ์ต่างๆ)	การจัดการโฟลเดอร์ ตั้งชื่อ/เปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ (พิมพ์ข้อมูลส่วนตัว)

		16	การบันทึกงาน ลงในโฟลเดอร์	(พิมพ์ข้อมูลส่วนตัว 5 บรรทัด) ทดลองเปลี่ยนขนาด สี และ รูปแบบตัวอักษร (การคัดลอกข้อความ)
		17	การแทรกรูปภาพในเอกสาร การบันทึกงาน	แทรกรูปสัตว์หรือภาพการ์ตูน พร้อมพิมพ์คำอธิบาย
		18	การสร้างชิ้นงานง่าย ๆ	ทำใบงาน “แต่งเรื่องจากภาพ” พร้อมตกแต่งข้อความ
		19	การสร้างการ์ดหรือโปสเตอร์ข้อความง่าย ๆ	ออกแบบการ์ดอวยพรหรือ โปสเตอร์คำขวัญ
		20	สรุปและนำเสนอผลงาน	นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้น เรียน และสะท้อนการเรียนรู้
สอบปลายภาค1/2569				
5	การคิดอย่างเป็นขั้นตอน (Computational Thinking)	21	การเรียงลำดับขั้นตอน	เรียงภาพขั้นตอนการแปรงฟัน
		22	เกมฝึกคิดเป็นลำดับ	เกมเดินตามคำสั่ง
		23	การแก้ปัญหาง่ายๆ	เขียนขั้นตอนการทำกิจกรรม ประจำวัน
6	อินเทอร์เน็ตเบื้องต้น	24	อินเทอร์เน็ตคืออะไร	สนทนาและดูวิดีโอตัวอย่าง
		25	การค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต	ค้นหารูปสัตว์จากเว็บไซต์
		26	เว็บไซต์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก	เกมแยกเว็บไซต์เหมาะสม-ไม่ เหมาะสม
		27	มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต	ฝึกการแสดงความคิดเห็นอย่าง สุภาพ
7	โปรแกรมScratch Jr	28	รู้จัก Scratch Jr และบล็อกคำสั่ง	ทดลองลากบล็อกคำสั่ง
		29	การเคลื่อนที่ตัวละคร	สั่งตัวละครเดินและกระโดด
		30	การเพิ่มฉากและตัวละคร	ออกแบบฉากของตนเอง
		สอบกลางภาค 2/2569		
		31	การเพิ่มเสียงและข้อความ	เพิ่มเสียงประกอบและข้อความ
		32	การเขียนลำดับคำสั่ง	สร้างคำสั่งต่อเนื่อง
		33	สร้างนิทานเคลื่อนไหว	ทำการ์ตูนสั้นจาก ScratchJr
		34	สร้างเกมง่าย ๆ	เกมเขาวงกตหรือเกมเก็บของ
		35	นำเสนอผลงาน Coding	นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

8	โครงการบูรณาการ (Mini Project)	36	เลือกหัวข้อโครงการ	ระดมความคิดเลือกหัวข้อที่สนใจ
		37	วางแผนและออกแบบชิ้นงาน	เขียนสตอรี่บอร์ดหรือร่างผลงาน
		38	ลงมือสร้างผลงาน	สร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมที่เรียน
		39	ปรับปรุงและตกแต่งผลงาน	ซ่อมพุดนำเสนอหน้าชั้น
		40	ฝึกนำเสนอผลงาน	จัดนิทรรศการผลงานและสรุปการเรียนรู้
สอบปลายภาค2/2569				