



โรงเรียนสารสาสน์เอกตรา (แผนกประถม)
กำหนดเนื้อหาบทเรียน ภาควิชาการไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
ภาษาไทย	หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 : เรื่อง ของดีในตำบล	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านเนื้อเรื่อง ของดีในตำบล - ตอบคำถามจากเรื่อง ของดีในตำบล - คำวิเศษณ์ - การอ่านข้อมูลจากแผนที่
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 14 : เรื่อง ธรรมชาติเจ้าเอ๋ย	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านเนื้อเรื่อง ธรรมชาติเจ้าเอ๋ย - ตอบคำถามจากเรื่อง ธรรมชาติเจ้าเอ๋ย - ประโยคเพื่อการสื่อสาร - การเขียนแสดงความรู้สึก
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 15 : เรื่อง เล่นคำทาย	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านเนื้อเรื่อง เล่นคำทาย - ตอบคำถามจากเรื่อง เล่นคำทาย - สำนวน - การใช้พจนานุกรม
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 16 : เรื่อง บ้านที่กความหลัง	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านเนื้อเรื่อง บ้านที่กความหลัง - ตอบคำถามจากเรื่อง บ้านที่กความหลัง - เครื่องหมายวรรคตอน - การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 : วรรณคดีลำนํ้า : เรื่อง ธนุดอกไม้กับเจ้าชายน้อย	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านเนื้อเรื่อง ธนุดอกไม้กับเจ้าชายน้อย - บทอาขยาน กาเหว่า หน้า 93
คณิตศาสตร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 : เรื่อง รูปเรขาคณิต	<ul style="list-style-type: none"> - บอกชนิดของรูปเรขาคณิตสองมิติที่เป็น ส่วนประกอบของสิ่งของที่มีลักษณะเป็นรูปเรขาคณิตสามมิติ - การเขียนรูปเรขาคณิตสองมิติ - รูปที่มีแกนสมมาตร - แบบรูปของการรูปเรขาคณิตและรูปอื่นๆ

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
คณิตศาสตร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 12 : เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารระคน	<ul style="list-style-type: none"> - การบวกลบ คูณ หารระคน - วิเคราะห์โจทย์ปัญหาการบวกลบ คูณ หารระคน - โจทย์ปัญหาการบวกลบ คูณ หารระคน - ทบทวนวิเคราะห์โจทย์ปัญหาการบวกลบ คูณ หารระคน - ทบทวนโจทย์ปัญหาการบวกลบ คูณ หารระคน
วิทยาศาสตร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : เรื่อง ไฟฟ้าในบ้าน	<ul style="list-style-type: none"> - แหล่งพลังงานไฟฟ้าในบ้าน - การเปลี่ยนรูปของพลังงาน - การใช้ไฟฟ้าอย่างประหยัดและปลอดภัย
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 : เรื่อง การเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์	<ul style="list-style-type: none"> - ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการหมุนรอบตัวเองของโลก - ทิศ - การขึ้นตกของดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ - การเกิดกลางวัน กลางคืน และการเกิดทิศ
สังคมศึกษา - บูรณาการ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : ประวัติศาสตร์ : เรื่อง บุคคลสำคัญ	<ul style="list-style-type: none"> - พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ไทยในรัชกาลปัจจุบัน - วีรกรรมของบรรพบุรุษไทยที่ปกป้องประเทศชาติ
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : ภูมิศาสตร์ : เรื่อง แผนที่และภาพถ่ายในชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - แผนที่และภาพถ่ายชุมชน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : ภูมิศาสตร์ : เรื่อง ภูมิประเทศและภูมิอากาศที่มีผลต่อสภาพสังคมในชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์ทางกายภาพกับลักษณะสังคมของชุมชน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : ภูมิศาสตร์ : เรื่อง สภาพแวดล้อมในชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - การเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมในชุมชนจากอดีตถึงปัจจุบัน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : ภูมิศาสตร์ : เรื่อง มนุษย์กับสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ	<ul style="list-style-type: none"> - การพึ่งพาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติกับมนุษย์ - การก่อมลพิษและผลของมลพิษ
สุขศึกษา	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : เรื่อง ความปลอดภัยในชีวิต	<ul style="list-style-type: none"> - วิธีปฏิบัติตนเพื่อความปลอดภัยจากอุบัติเหตุในบ้าน โรงเรียน และการเดินทาง - การขอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นและแหล่งต่างๆ เมื่อเกิดเหตุร้ายหรืออุบัติเหตุ - การบาดเจ็บจากการเล่น - การปฐมพยาบาล

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
พลศึกษา	หน่วยการเรียนรู้ : เรื่อง การเคลื่อนไหวประกอบกับอุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - การเลี้ยงบอล - การรับ - ส่งอุปกรณ์ - การโหนบาร์ - การยิงประตู - การวิ่งถืออุปกรณ์
	หน่วยการเรียนรู้ : เรื่อง เกมเบ็ดเตล็ด	<ul style="list-style-type: none"> - Capture the Flag - Tom and Jerry - Battle tank - Dodge the ball - Animal planed
ว่ายน้ำ	หน่วยการเรียนรู้ : เรื่อง การพุ่ง - โผน	<ul style="list-style-type: none"> - การพุ่งเท้าชิดจับโปม - การพุ่งเตะเท้าจับโปม - การพุ่งเท้าชิดไม่จับโปม - การพุ่งเตะเท้าไม่จับโปม
	หน่วยการเรียนรู้ : เรื่อง การว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์	<ul style="list-style-type: none"> - การเตะขา - การหมุนแขน - การพลิกหน้าหายใจ
ศิลปะ	หน่วยการเรียนรู้ : งานปั้น	<ul style="list-style-type: none"> - การฝึกทักษะพื้นฐาน ในการใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์งานปั้นการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานปั้น
	หน่วยการเรียนรู้ : Activity : Deer – กวาง	<ul style="list-style-type: none"> - การบรรยายถึงรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมการสร้างงานทัศนศิลป์ต่างๆ โดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น รูปร่าง มาประกอบเป็นภาพกวาง และ วาดภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว
	หน่วยการเรียนรู้ : Activity : Donkey – ลา	<ul style="list-style-type: none"> - การบรรยายถึงรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมการสร้างงานทัศนศิลป์ต่างๆ โดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น รูปร่าง มาประกอบเป็นภาพลาและวาดภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว
	หน่วยการเรียนรู้ : Activity : horse – ม้า	<ul style="list-style-type: none"> - การบรรยายถึงรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม การสร้างงานทัศนศิลป์ต่างๆ โดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น รูปร่าง มาประกอบเป็นภาพม้าและวาดภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
ดนตรี	หน่วยการเรียนรู้ : Insight Music : เพลง Are You Sleeping?	Keyboard : London Bridge
	หน่วยการเรียนรู้ : Insight Music : เพลง Are You Sleeping?	Keyboard : ทบทวนบทเพลงทั้งหมด
	หน่วยการเรียนรู้ : Insight Music : เพลง One Two Three Four Five	Keyboard : ทบทวนบทเพลงทั้งหมด
นาฏศิลป์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : เรื่อง บูรณาการนาฏศิลป์ กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	<ul style="list-style-type: none"> - บูรณาการนาฏศิลป์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ - ประโยชน์ของการบูรณาการนาฏศิลป์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
การงานอาชีพฯ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : เรื่อง งานเกษตร	<ul style="list-style-type: none"> - การปลูกผักสวนครัว - หลักการปลูกผักสวนครัวในภาชนะ - เครื่องมือที่ใช้ปลูกผักสวนครัวในภาชนะ - การดูแลรักษาผักสวนครัว
คอมพิวเตอร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การแก้โจทย์ปัญหา เบื้องต้นตามคำสั่งและเงื่อนไขโดยใช้สื่อเว็บไซต์ Code.org เรื่อง Bee : Debugging	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มทำภารกิจแรก ผึ้ง : Loops จนถึงด่านที่ 5 - แก้ไขโค้ดและเพิ่มโค้ดจากคำสั่ง Blocks Move Forward , Blocks Turn left , Blocks Turn Right , Repeat time do ที่กำหนดมาให้ - เริ่มทำภารกิจ 6 ผึ้ง : Debugging จนถึงด่านที่ 11 - แก้ไขโค้ดและเพิ่มโค้ดจากคำสั่ง Blocks Move Forward , Blocks Turn left Blocks Turn Right , Repeat time do , Get nectar , Make honey ที่กำหนดมาให้
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การแก้โจทย์ปัญหา เบื้องต้นตามคำสั่งและเงื่อนไขโดยใช้สื่อเว็บไซต์ Code.org เรื่อง Artist: Debugging	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มทำภารกิจแรก Artist : Debugging จนถึงด่านที่ 6 - คณิตวิเคราะห์และคำนวณแก้ไขโค้ดและเพิ่มโค้ดจากคำสั่ง Blocks Move Forward by pixels , Blocks Turn left by degrees , Blocks Turn Right by degrees , Move Forward by pixels , Move Backward by pixels - เริ่มทำภารกิจ 6 Artist: Debugging จนถึงด่านที่ 12 - คณิตวิเคราะห์และคำนวณแก้ไขโค้ดและเพิ่มโค้ดจากคำสั่ง Blocks Move Forward by pixels , Blocks Turn left by degrees , Blocks Turn Right by degrees , Move Forward by pixels , Move Backward by pixels , Repeat time times do , set color

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
คอมพิวเตอร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การแก้โจทย์ปัญหา เบื้องต้นตามคำสั่งและเงื่อนไขโดยใช้สื่อเว็บไซต์ Code.org เรื่อง Animate a Drum	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำสั่ง New Sprite เลือกตัวละคร (Sprite) ที่ต้องการ - กำหนดค่าเริ่มต้นเพื่อให้ตัวละคร (Sprite) เคลื่อนไหวด้วยกลุ่มบล็อก Event คำสั่ง When left arrow key pressed - ใส่ Script ให้กับตัวละคร (Sprite) เพื่อเปลี่ยนชุดตัวละครให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยกลุ่มบล็อก Looks คำสั่ง Next Costume - เพิ่มเสียงให้ตัวละครด้วยกลุ่มบล็อก Sound ด้วยบล็อก play sound
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การแก้โจทย์ปัญหา เบื้องต้นตามคำสั่งและเงื่อนไขโดยใช้สื่อเว็บไซต์ Code.org เรื่อง Dance Loop	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้คำสั่ง New Sprite เลือกตัวละคร (Sprite) ที่เป็นนักเต้น - กำหนดค่าเริ่มต้นเพื่อให้ตัวละคร (Sprite) เคลื่อนไหวด้วยกลุ่มบล็อก Event คำสั่ง When clicked - ใส่ Script เพื่อสลับภาพการเคลื่อนไหวตัวละคร (Sprite) ด้วยกลุ่มบล็อก Looks คำสั่ง Switch Costume to - กำหนดค่าเวลาในการเปลี่ยนสลับภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Sprite) กลุ่มบล็อก Control คำสั่ง wait secs - กำหนดค่าจำนวนรอบในการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Sprite) ด้วยกลุ่มบล็อก Control คำสั่ง Repeat
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การแก้โจทย์ปัญหา เบื้องต้นตามคำสั่งและเงื่อนไขโดยใช้สื่อเว็บไซต์ Code.org เรื่อง Key Move	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกตัวละคร (Sprite) โดยใช้คำสั่ง New Sprite - การใส่ Script เพื่อกำหนดทิศทางของแป้นลูกศรด้วยกลุ่มบล็อก Motion คำสั่ง Move steps และคำสั่ง Point in direction กลุ่มบล็อก Event คำสั่ง When key pressed

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
คอมพิวเตอร์	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การแก้โจทย์ปัญหาเบื้องต้นตามคำสั่งและเงื่อนไขโดยใช้สื่อเว็บไซต์ Code.org</p> <p>เรื่อง Dance Party</p>	<ul style="list-style-type: none"> - วาด Backdrop โดยใช้คำสั่ง Paint New Backdrop - ใช้คำสั่ง New Sprite เลือกตัวละคร (Sprite) ที่ต้องการ - ใส่ Script ให้กับ Stage กลุ่มบล็อก Event คำสั่ง When clicked กลุ่มบล็อก Control คำสั่ง Forever กลุ่มบล็อก Look คำสั่ง Next Backdrop และให้เสียงโดยให้กลุ่มบล็อก Sound คำสั่ง Play sound until done - ใส่ Script ให้กับตัวละคร (Sprite) เพื่อกำหนดตำแหน่งโดยใช้กลุ่มบล็อก Motion คำสั่ง glide secs to x:y : - ใส่ Script ให้กับตัวละครเพื่อนเปลี่ยนชุดให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยกลุ่มบล็อก Looks คำสั่ง Next Costume - กำหนดค่าให้กับตัวละคร (Sprite) แสดงตลอดด้วยกลุ่มบล็อก Control คำสั่ง Forever

ฝ่ายวิชาการ

โรงเรียนสารสาสน์เอกตรา (แผนกประถม)