



โรงเรียนสาธิตสายนเอกตรา (แผนกประถม)

กำหนดเนื้อหาบทเรียน ภาควิชาการไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
คณิตศาสตร์พื้นฐาน	หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 รูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก	- ชนิดและสมบัติของรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก
		- การสร้างรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก
		- ความยาวรอบรูป
		- พื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก
		- โจทย์ปัญหา
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 การนำเสนอข้อมูล	- การเก็บรวบรวมข้อมูล - การนำเสนอข้อมูล
ภาษาไทย	หน่วยการเรียนรู้ที่ 13 อย่างนี้ดีควรทำ	- การอ่านสรุปความสำคัญของเรื่องเที่ยวเมืองพระร่วงที่ เที่ยวเมืองพระร่วง
		- อ่านและแปลความหมายของคำศัพท์จากเรื่องเที่ยวเมือ งพระร่วง
		- อ่านและตอบคำถามจากเนื้อเรื่องเที่ยวเมืองพระร่วง
		- บทอาขยาน สยามานุสติ
		- การฟังและการดู
		หน่วยการเรียนรู้ที่ 14 กระดายนี่มีที่มา
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 15 รักที่คุ้มภัย	- บทอาขยาน ความรักในบ้าน
		- ภาษาพูด ภาษาเขียน
		- ภาษาถิ่น
		- คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 16 ธรรมชาติ นี่มีคุณ	- การใช้พจนานุกรม
		- คำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง - คำราชาศัพท์

วิทยาศาสตร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 โลกและอวกาศ บทที่ 1 ดวงจันทร์ของเรา	- ดวงจันทร์มีการขึ้นและตกหรือไม่อย่างไร - ในแต่ละวันมองเห็นดวงจันทร์มีรูปร่างอย่างไร
	บทที่ 2 ระบบสุริยะ	- ระบบสุริยะมีลักษณะอย่างไร
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ลักษณะทางกายภาพของจังหวัด	- การเข้าใจพื้นที่จังหวัดและลักษณะทางกายภาพของจังหวัด - พื้นที่ภูมิสัมพันธ์สร้างสรรค้สิ่งแวดล้อมทรัพยากรธรรมชาติและการดำเนินชีวิต - การใช้แผนที่และรูปถ่ายเพื่อการเรียนรู้จังหวัด
สังคมศึกษา	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การเปลี่ยนแปลงและการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติในจังหวัด	- สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมในจังหวัด - การตั้งถิ่นฐาน,การย้ายถิ่นฐาน - การจัดการสิ่งแวดล้อมในจังหวัด
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 What were you doing?	1. Past continuous tense 1.1 Form of the past continuous 1.1.1 Affirmative form 1.1.2 Negative form 1.1.3 Interrogative form 1.2 Uses of the past continuous 1.3 Past simple tense and past continuous 1.3.1 Using 'when' and 'while'
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Where is your house?	1. Preposition of place 1.1 in 1.2 on 1.3 at 2. Preposition of time
Grammar		

		<p>2.1 in</p> <p>2.2 on</p> <p>2.3 at</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>Revision</p>	- Unit 3 & 4
วิทยาการคำนวณ	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>Make a Birthday Card</p>	<p>เรื่อง Backdrop Design และ Change Colors</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เพิ่ม Backdrop party</li> <li>- เมื่อกดคลิกที่ฉาก ให้ฉากเปลี่ยนสี(Change Colors)</li> <li>- Choose a Character ให้พูดว่า Happy birthday</li> <li>- เมื่อกดคลิกที่ sprite จะเกิดการเคลื่อนที่หรือขยับได้</li> <li>- เพิ่มเพลงประกอบฉาก( Play Music)</li> </ul>
		<p>เรื่อง Backdrop Design และ Change Colors(ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนเข้างานเดิมสัปดาห์ที่แล้ว</li> <li>- เพิ่มตัวละครมาใหม่ 1 ตัว ทำให้ตัวละครหมุนรอบตัวเอง 1 ครั้ง</li> </ul> <p>ตั้งค่ารีเซ็ตขนาดสไปรท์เมื่อเริ่มต้น Set size to 100 %</p> <p>-</p> <p>นักเรียนพิมพ์ข้อความที่ฉากจากนั้นนักเรียนปรับแต่งการ์ดของตัวเอง</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</p> <p>Animate A Name</p>	<p>เรื่อง การทำตัวอักษรเคลื่อนไหว</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกอักษรในโปรแกรม โดยมีข้อความดังนี้ Happy birthday</li> <li>- เพิ่มเอฟเฟกต์สีให้ตัวอักษรด้วยคำสั่ง Change color effect by 25 (ใส่ทุกตัวอักษร)</li> <li>- เพิ่มเสียงตัวอักษรด้วยคำสั่ง Play sound zoop (ใส่ทุกตัวอักษร) เพิ่ม Backdrop</li> </ul>
		เรื่อง การทำตัวอักษรเคลื่อนไหว (ต่อ)

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างตัวอักษรด้วยตัวเอง</li> <li>- ทำให้ตัวอักษรหมุน</li> </ul> <p>ด้วยคำสั่ง When this sprite clicked,Play sound ..... ,Repeat 10,Turn left 15 degrees, wait 1 secs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำให้ตัวอักษรเปลี่ยนขนาดเมื่อเราเอามาส์คลิก</li> </ul> <p>Save Project</p>
	<p><b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</b> การสร้างเกม</p>	<p>เรื่อง การสร้างเกมบวกเลขหรรษา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือก Backdrop</li> <li>- เพิ่มตัวละครใหม่ที่ชื่อNano ลบแมวทิ้ง</li> <li>- เพิ่มเสียงAfro string,Boing,Clapping</li> <li>- ใส่Scripts ให้ Nano ปากขยับด้วยคำสั่ง Looks Switch costume to .....,Wait 0.2 secs,Switch costume to .....,Wait 0.2 secs ขยับปาก 5 ครั้ง ด้วยคำสั่ง Repeat 5</li> <li>- ทำให้ภาพเมื่อตอบถูกดีใจ เมื่อตอบผิดเสียใจ</li> </ul> <p>ด้วยคำสั่ง Events สร้าง Broadcast ตั้งชื่อ Nano Ask เป็นการขยับปากถาม จากนั้นรับคำสั่งด้วย When I receiveเลือก Nano Askโดยคำสั่งจะอยู่ด้านบนสุดของScripts</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างตัวแปรด้วยคำสั่ง Data เลือก Make a Variable ตั้งชื่อ Num 1 และNum 2 ต่อมาตั้งคำถามว่า Question และตั้งชื่อ Score</li> </ul> <p>สำหรับเก็บคะแนนว่าผู้เล่นตอบถูกกี่คะแนน</p> <p>เรื่อง การสร้างเกมบวกเลขหรรษา (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อเริ่มเปิดโปรแกรมขึ้นมา ให้ Set Score to 0 โดยคำสั่งSet Score to 0,Broadcast Nano Ask ,Set Num 1 to 0 จะสุ่มค่าตัวเลขตัวที่ 1 โดยคำสั่ง Operators Pick random 1 to 10มาใส่ตัวแปร Num 1 และ Num 2</li> <li>- เมื่อสุ่มเสร็จ จะให้ตัวแปรNum 1 และ Num 2บวกกันแล้วมาเก็บที่คำสั่งSet Question to 0</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบวก คำสั่ง Operators บล็อก + มาใส่แทนเลข 0</li> <li>ดั่งนี้Set Question to Num 1 + Num 2</li> <li>- เมื่อได้โจทย์แล้ว NaNo จะสร้างคำถามขึ้นมา</li> <li>จงหาผลบวกNum 1+ Num 2 ด้วยคำสั่ง Sak join</li> <li>จงหาผลบวกของ join Num 1 + join Num 2 And wait</li> <li>- Save Project</li> </ul>
		<p>เรื่อง การสร้างเกมบวกเลขหรรษา(ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อถามแล้วจะให้ผู้เล่นตอบคำถาม</li> <li>พร้อมแสดงสีหน้าของ NaNo และเสียง เมื่อตอบถูก</li> <li>หน้าจะยิ้มและมีเสียงเมื่อตอบผิดแสดงหน้าเสียใจและมีเสียง</li> <li>- เล่นหลายข้อให้ใช้คำสั่ง repert</li> <li>- Save Projec</li> </ul>
ดนตรีและทัศนศิลป์	<p><b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</b> Insight Music ปฏิบัติเครื่องดนตรี และ Keyboard</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autumn Leaves</li> <li>- ปฏิบัติเครื่องดนตรีตามความถนัด</li> <li>- Fingering No.10</li> <li>- เพลง Etude</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Painting</li> <li>- ปฏิบัติเครื่องดนตรีตามความถนัด</li> <li>- Fingering No.10</li> <li>- เพลง Ten Little Indians</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทบทวนบทเพลงทั้งหมด 3 เพลง</li> <li>- ปฏิบัติเครื่องดนตรีตามความถนัด</li> <li>- Fingering No.10</li> <li>- เพลง Ten Little Indians</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Some Day</li> <li>- ปฏิบัติเครื่องดนตรีตามความถนัด</li> <li>- Fingering No.8-10</li> </ul>
	<p><b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</b> Activity 22 : กบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- drawing กบ ตามแบบ 10 ภาพ</li> <li>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</li> <li>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</li> </ul>

	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</p> <p>Activity 24 : แกะ</p>	<p>- drawing แกะ ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4</p> <p>Activity 30 : ฝั่ง</p>	<p>- drawing ฝั่ง ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 5</p> <p>Activity 32 : ร่ม</p>	<p>- drawing ร่ม ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 6</p> <p>Activity 33 : ต้นกระบองเพชรในกระถาง</p>	<p>- drawing ปลาเสือ ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 7</p> <p>Activity 36 : ปลาเสือ</p>	<p>- drawing ร่ม ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 8</p> <p>Activity 42 : ประโยชน์การออม</p>	<p>- drawing ประโยชน์การออม ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 9</p> <p>Activity 29: เฮลิคอปเตอร์</p>	<p>- drawing เฮลิคอปเตอร์ตามแบบ 10 ภาพ</p> <p>ตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการพร้อมระบายสีให้สวยงาม</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับรูปทรง 3 คำ</p>
<p>การงานอาชีพ</p>	<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4</p> <p>อาชีพ</p>	<p>- ความหมายและความสำคัญของอาชีพ</p>
		<p>- อาชีพต่าง ๆ</p>
		<p>- ทักษะความจำเป็นของแต่ละอาชีพ</p>