



โรงเรียนสาธิตาสอนเอกตรา (แผนกมัธยม)

กำหนดเนื้อหาบทเรียน ภาควิชาการไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

วิชา	หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหาบทเรียน
คณิตศาสตร์	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร	- แนะนำระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร
		- การแก้ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร
		- การแก้โจทย์ปัญหาาระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความน่าจะเป็น	- โอกาสและเหตุการณ์
		- ความน่าจะเป็น
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 อัตราส่วนตรีโกณมิติ	- ความหมายของอัตราส่วนตรีโกณมิติ
- อัตราส่วนตรีโกณมิติของมุมแหลม		
- การนำอัตราส่วนตรีโกณมิติไปใช้ในการแก้ปัญหา		
ภาษาไทย	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรักใคร่ควรไฝ่หา	- การตีความบทประพันธ์
		- ฉันทลักษณ์โคลงสี่สุภาพ
		- ประโยคซับซ้อน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คำขวัญโน้มน้ำใจ โน้มน้ำคิดคำคม	- คำและสำนวน
		- คำขวัญ คติพจน์
		- คำคม และคำสแลง
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ล้วนบุญคุณอุ้มชีวิตคิดทดแทน	- บทสนทนาทางโทรทัศน์
		- การพูดในที่ประชุม
		- การอภิปราย
		- การโต้วาที
		- การขู่วาที
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บทพากย์เอราวัณ	- กาพย์ฉบับ ๑๖
		- บทพากย์รามเกียรติ์
- บทพรรณนาในบทพากย์เอราวัณ		
- คำอธิบายศัพท์		
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	- การเกิดปฏิกิริยาเคมี

วิทยาศาสตร์	ปฏิกิริยาเคมีและวัสดุในชีวิตประจำวัน	- ปฏิกิริยาเคมีรอบตัว - วัสดุในชีวิตประจำวัน
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	- Reading Comprehension
ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พื้นฐาน	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	- Error Identification
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3	- Collocations
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4	- Revision
	ทบทวนเนื้อหาบทเรียน	
สังคมศึกษา	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	- การสถาปนาอาณาจักรและการประดิษฐ์ฐานราชวงศ์
	พัฒนาการชาติไทยสมัยรัตนโกสินทร์	- ปัจจัยการเสริมสร้างความเจริญมั่นคงของราชอาณาจักรได้แก่ ที่ตั้ง ความมั่นคงของพระมหากษัตริย์ไทย
		- พัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	- การเมืองการปกครอง
บทบาทชาติไทยในสมัยประชาธิปไตย	- ระบบเศรษฐกิจ	
วิทยาการคำนวณ	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	- นำชุดคำสั่ง Pen มาประยุกต์ใช้กับคำสั่งทำซ้ำ (O-NET-เงื่อนไขและการคำนวณทางคณิตศาสตร์)
	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	1 เกมสโตนบาส ตัวละคร 1 ตัว เพื่อใช้ในการดำเนินเกมส - และสังเกตทิศทาง - เลือกตัวละคร - ลงสีตัวละคร ลูกบาส วงแป้นบาส และ จุดศูนย์กลาง - เลือกลูกบาส และวงแป้นบาส หรือวาด(ผู้เล่นกำหนด-ควบคุมทิศทาง) - วาดจุดศูนย์กลาง(นับแต้ม-เพิ่มคะแนน)
		2 การเขียนโค้ดกำหนด Motion ให้กับวัตถุ(O-NET-เงื่อนไขการได้แต้มคะแนน และการคำนวณทิศทางจากผู้เล่นที่กดปุ่มบังคับทิศทาง) - Script กลุ่ม Events

		<p>คำสั่ง when O clicked</p> <p>คำสั่ง when ___ key pressed</p> <p>- Script กลุ่ม Looks</p> <p>คำสั่ง next costume</p> <p>คำสั่ง say ___ for ___ seconds</p> <p>คำสั่ง go to ___ layer</p> <p>- Script กลุ่ม Control</p> <p>คำสั่ง forever</p> <p>คำสั่ง stop ___</p> <p>คำสั่ง if ___ then</p> <p>คำสั่ง wait ___ seconds</p> <p>- Script กลุ่ม Motion</p> <p>คำสั่ง change x by ___</p> <p>คำสั่ง change y by ___</p> <p>คำสั่ง if on edge, bounce</p> <p>- Script กลุ่ม Variables</p> <p>คำสั่ง change ___ by ___</p> <p>คำสั่ง set ___ to ___</p>
		<p>3 การเขียนโค้ดกำหนด Random Motion (O-NET- เงื่อนไขการได้แต้มคะแนน และการคำนวณทิศทางจากผู้เล่นที่กดปุ่มบังคับทิศทาง)</p> <p>- Script กลุ่ม Events</p> <p>คำสั่ง when O clicked</p> <p>- Script กลุ่ม Looks</p> <p>คำสั่ง next costume</p> <p>- Script กลุ่ม Control</p> <p>คำสั่ง forever</p> <p>คำสั่ง repeat ___</p> <p>- Script กลุ่ม Motion</p> <p>คำสั่ง go to ___</p> <p>คำสั่ง set x to ___</p>

		คำตั้ง change x by ____ <b>สอบปลายภาคหลังเรียนเสร็จ</b>
ดนตรีและทัศนศิลป์	<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</b> วาดเส้นและการลงสี	- Act.40 วาดภาพลายเส้นรูปสัตว์
		- Act.35 ออกแบบลวดลายไทยรูปเท้า
		- Act.32 วาดภาพลายเส้น รูปดารารายานต์
		- Act.30 วาดภาพลายเส้นใบหน้าเด็กทารก
	<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</b> Insight Music ปฏิบัติเครื่องดนตรี	- เพลง Joy to the World ปฏิบัติเครื่องดนตรี
		- เพลง Praise to Joy ปฏิบัติเครื่องดนตรี
		- เพลง Shadows Fall ปฏิบัติเครื่องดนตรี
		- เพลง When a Child is Born ปฏิบัติเครื่องดนตรี