



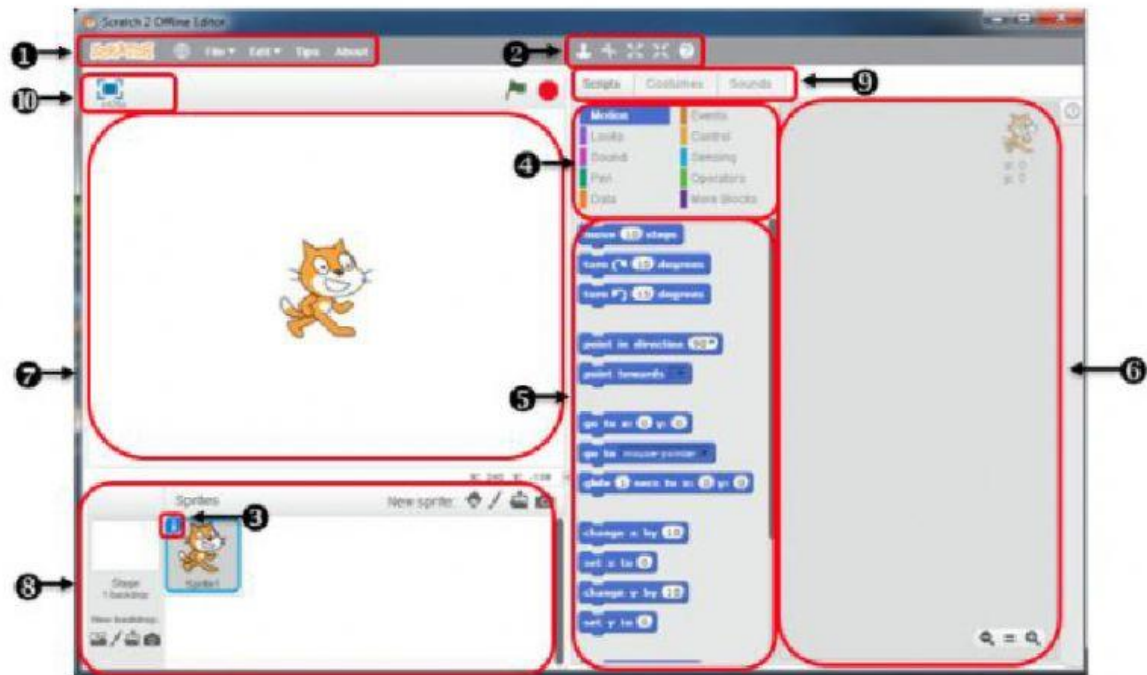
SCRATCH

COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

kruApinya

ใบงาน เรื่อง มารู้จักกับ Scratch กันเถอะ

1. จากรูปโปรแกรม Scratch ให้ใส่หมายเลข ลงในช่องว่างที่มีรายละเอียดสัมพันธ์กัน
แบบที่ 1 แบบออฟไลน์



- 1) หมายเลข มีแถบเมนูที่ใช้เปลี่ยนภาษาของโปรแกรม Scratch ได้
- 2) การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกที่หมายเลข
- 3) เมื่อคลิก เริ่ม การแสดงผลจะปรากฏที่หมายเลข
- 4) หมายเลขประกอบด้วยกลุ่มบล็อกต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนสคริปต์
- 5) ถ้าคลิกที่กลุ่มบล็อก Looks จะแสดงบล็อกในกลุ่มที่หมายเลข
- 6) หมายเลข เป็นพื้นที่แสดงรายการตัวละครและเวที
- 7) หมายเลข..... แสดงรายละเอียดข้อมูลของตัวละครที่เลือก
- 8) เครื่องมือที่ใช้ในการปรับขนาดตัวละครอยู่ที่
- 9) แถบเมนูแสดงข้อมูลสคริปต์ costumes และเสียงของตัวละครหรือเวที อยู่ที่หมายเลข
- 10) เมื่อกดหมายเลข พื้นที่การแสดงผลการทำงานของโปรแกรมจะมีขนาดเปลี่ยนแปลง

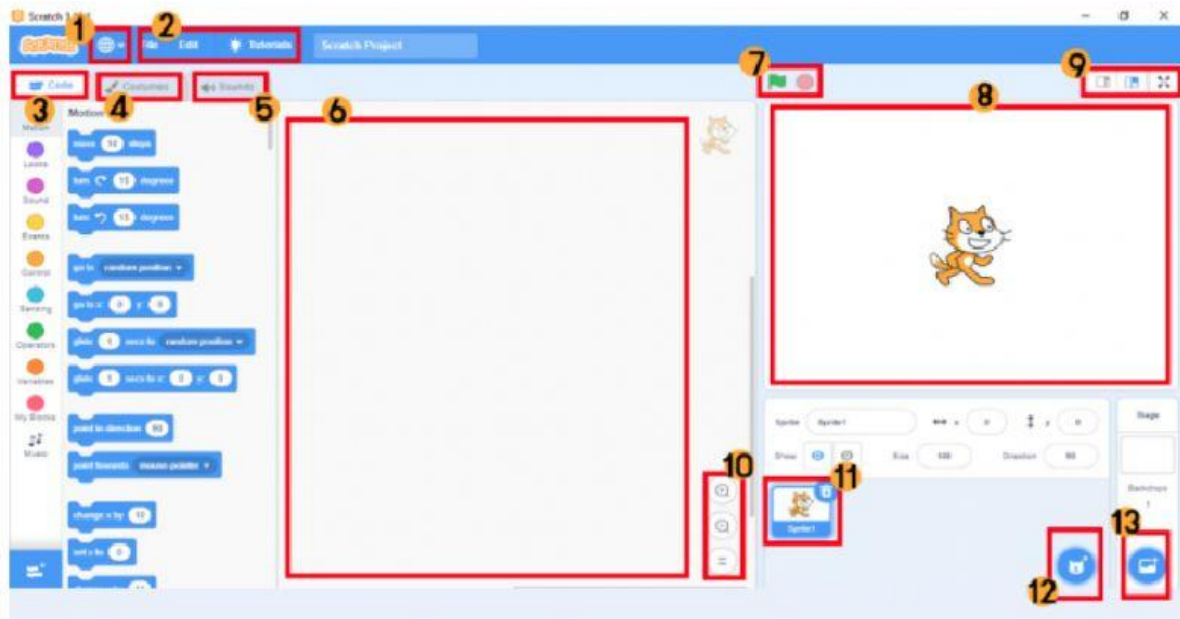


SCRATCH

COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

kruApinya

แบบที่ 2 แบบออนไลน์



- 1) หมายเลข..... คือ เปลี่ยนภาษา ซึ่งมีให้เลือกถึง 64 ภาษาด้วยกัน
- 2) หมายเลข..... คือ เมนูบันทึก เมนูเรียกเปิดงานเก่า เมนูแก้ไข และเมนูตัวอย่างชิ้นงานของคนอื่นที่ได้สร้างไว้
- 3) หมายเลข..... คือ ตัวละคร รูปพื้นหลัง รูปภาพ หรือวัตถุที่เรานำเข้ามา
- 4) หมายเลข..... คือ นำเข้าตัวละคร
- 5) หมายเลข..... คือ หมวดย่อยบล็อกโค้ดคำสั่ง ที่ภายในถูกบรรจุคำสั่งย่อย ๆ เอาไว้
- 6) หมายเลข..... คือ ปรับแต่งแก้ไขตัวละคร หรือพื้นหลังที่เราเลือก
- 7) หมายเลข..... คือ ปุ่มสั่งให้โปรแกรมทำงานและสั่งให้โปรแกรมหยุดทำงาน
- 8) หมายเลข..... คือ เวทีแสดงผล
- 9) หมายเลข..... คือ ปุ่มการแสดงผล การปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงผลของโปรแกรม scratch
- 10) หมายเลข..... คือ คำสั่งการจัดการเกี่ยวกับเสียง เช่นการปรับแต่งเสียง การบันทึกเสียง การลบ การตัดเสียง



SCRATCH

COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

kruApinya

2. จากข้อ 1 ทั้ง สองแบบ มีความเหมือนและต่างกันอย่างไร

3. บอกคุณสมบัติของโปรแกรม Scratch มาตามความเข้าใจ

4. ให้ผู้เรียนลงมือ เปิดสร้างโปรเจกต์ พร้อมตั้งชื่อว่า start ส่งแนบลิงก์ในช่องทางที่ครูกำหนด

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....