วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

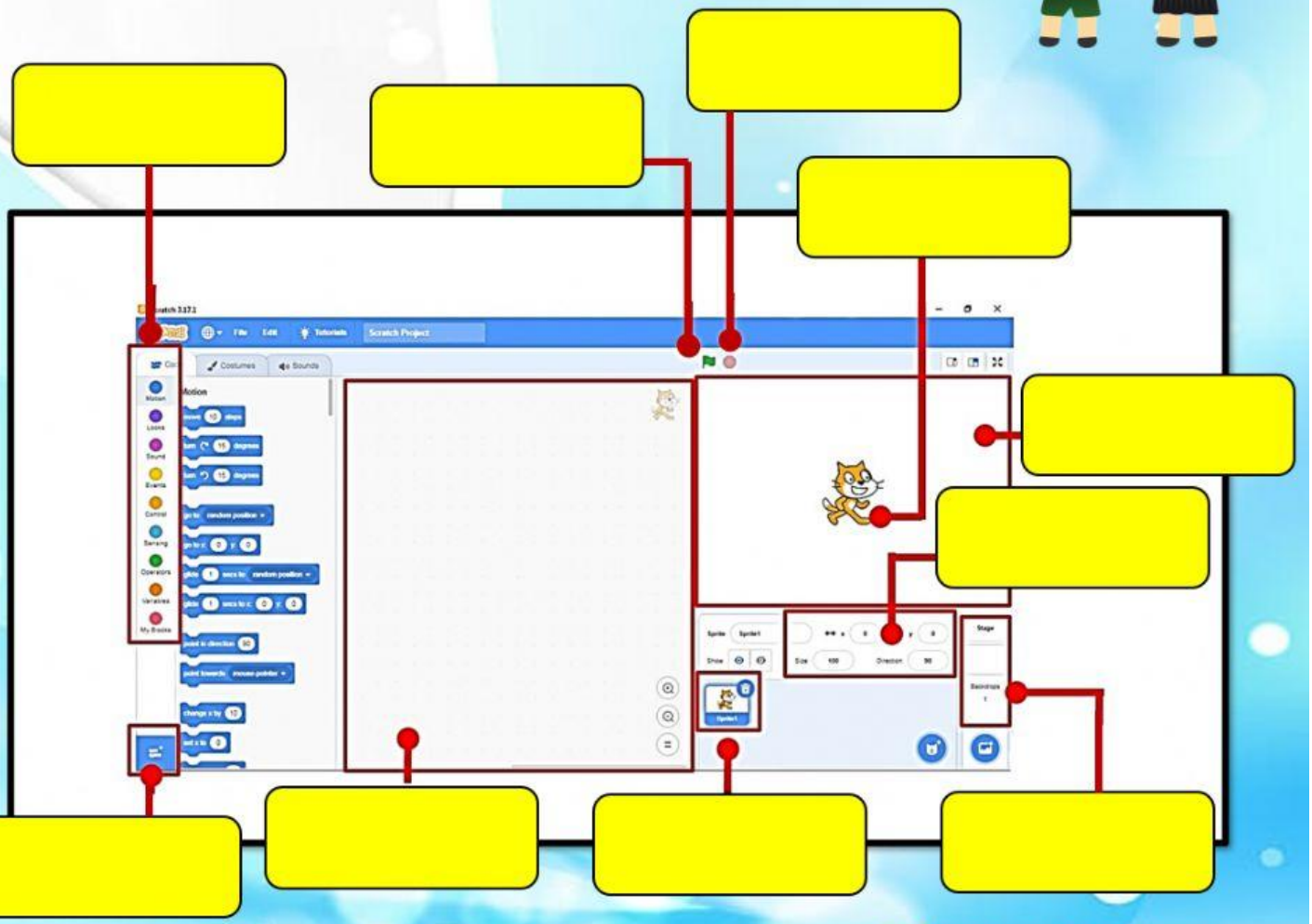
คำสั่ง ให้เรียนลากตัวเลือกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Scratch ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

ชื่อ ..... **ชั้น** .....

หน่วยที่ 2 รู้จักโปรแกรม Scratch

เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.4

ตัวละคร	บริเวณสำหรับพื้นหลังเวที	กลุ่มบล็อกคำสั่ง	เวที
พิกัด (ตำแหน่งตัวละคร)	บริเวณเลือกตัวละคร	ปุ่มหยุด	เพิ่มบล็อกคำสั่ง
	พื้นที่เขียนสคริปต์ (โปรแกรม)	ปุ่มธงเขียว (เริ่ม)	



LIVEWORKSHEETS