

ใบงาน

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Scratch 3.0

คำสั่ง : ให้นักเรียนนำกลุ่มคำสั่งไปเติมลงในการทำงานของโปรแกรมให้ถูกต้อง



เคลื่อนไหว



รูปลักษณ์



เหตุการณ์



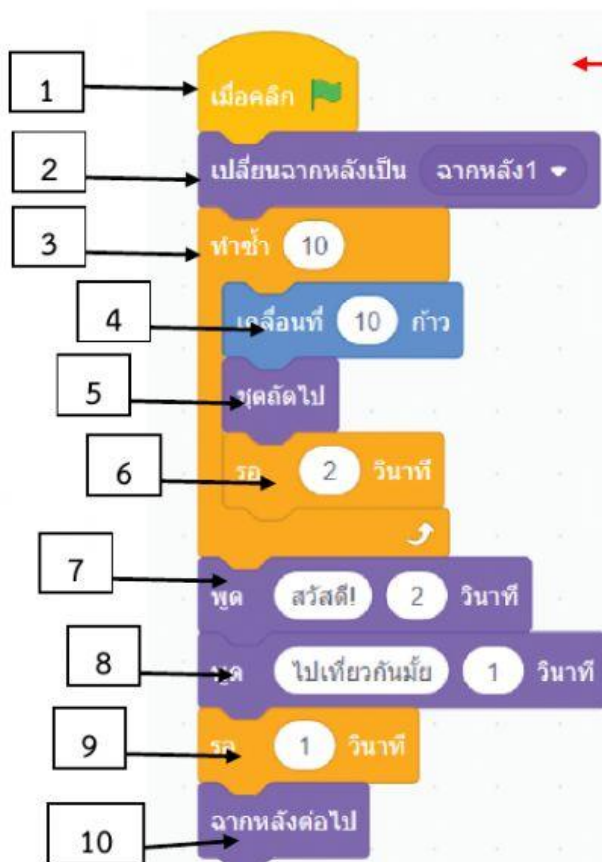
ควบคุม



ตรวจจับ



ตัวดำเนินการ



จากภาพหมายเลขดังกล่าว
อยู่ในกลุ่มคำสั่งใด



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.