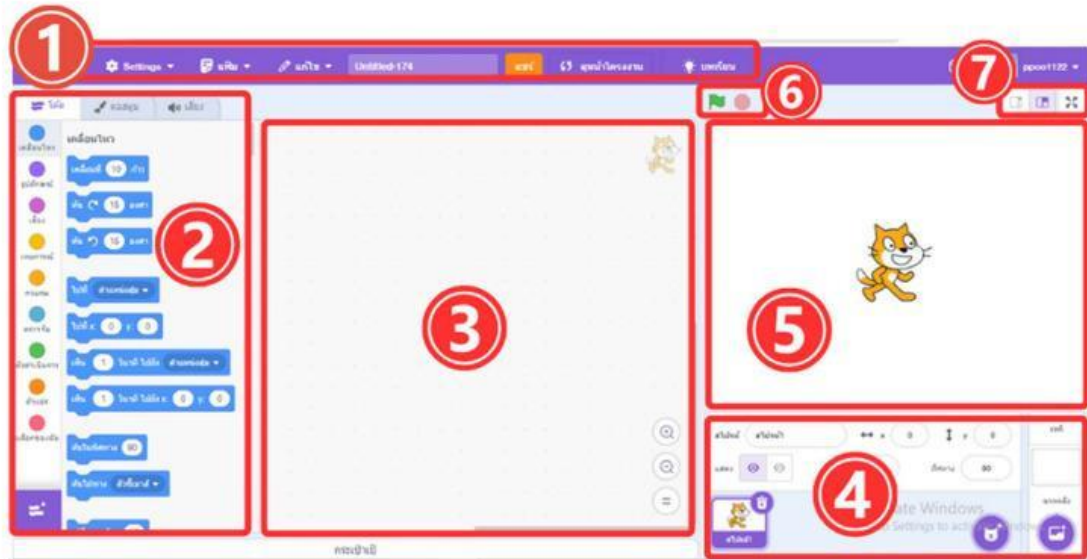


ใบงานที่ 1 ส่วนประกอบและเครื่องมือของโปรแกรม Scratch

1) คำสั่ง ให้นักเรียนจับคู่ส่วนประกอบของ Scratch โดยลากวงกลมด้านหน้าของความหมาย ส่วนประกอบมาใส่ให้ตรงกับหมายเลข 1-7 ให้ถูกต้อง



ความหมายส่วนประกอบโปรแกรม Scratch

- แสดงข้อมูลของตัวละครที่เลือก
- พื้นที่แสดงรายการตัวละคร และเวที
- ที่ใช้เปลี่ยนภาษาของโปรแกรม Scratch และเมนูต่าง ๆ
- เครื่องมือที่ใช้ในการประทับตราตัวละคร
- กลุ่มแถบเครื่องมือสคริปต์
- การแสดงผล
- เริ่มและหยุดการทำงาน

2) คำสั่ง ให้นักเรียนจับคู่เครื่องมือสคริปต์สำหรับตัวละครของ Scratch โดยลากสัญลักษณ์มาใส่ให้ตรงกับ
 กับความหมายให้ถูกต้อง

สัญลักษณ์
 เคลื่อนไหว
 รูปลักษณ์
 เสียง
 เหตุการณ์
 รูปลักษณ์
 ตรวจจับ
 ตัวดำเนินการ
 ตัวแปร
 บล็อกของฉัน


	ความหมาย
1	กลุ่มแสดงเสียง เช่น คำสั่งเล่นเสียง เปลี่ยนเสียง รวมถึงโน้ตดนตรี
2	กลุ่มตรวจจับ เช่น การสัมผัส คลิกเมาส์ จับเวลา
3	กลุ่มการแสดงของตัวละคร เช่น พูด คิด เปลี่ยนขนาด
4	กลุ่มตัวแปร เช่น สร้างค่าตัวแปร ตั้งค่า เปลี่ยนแปลง การแสดง หรือ ซ่อนค่าตัวแปร
5	กลุ่มตัวดำเนินการ เช่น การบวก มากกว่า น้อยกว่า และหรือ
6	กลุ่มการเคลื่อนไหว เช่น เคลื่อนที่ไปข้างหน้า การสั่งหมุนไปทางซ้าย หรือขวา
7	กลุ่มเหตุการณ์เพื่อสร้างเงื่อนไข เช่น คำสั่งเมื่อคลิก
8	กลุ่มการสร้างบล็อกด้วยตนเอง
9	กลุ่มการควบคุม เช่น คำสั่งรอ คำสั่งการวนซ้ำ คำสั่งการตรวจสอบ เงื่อนไข
10	เครื่องมือเพิ่มเติม เช่น Pen, Micro bit, Music, Lego