

2) คำสั่ง ให้นักเรียนจับคู่เครื่องมือสคริปต์สำหรับตัวละครของ Scratch โดยลากสัญลักษณ์มาใส่ให้ตรงกับความหมายให้ถูกต้อง

สัญลักษณ์	ความหมาย
 เคลื่อนไหว	1 กลุ่มแสดงเสียง เช่น คำสั่งเล่นเสียง เปลี่ยนเสียง รวมถึงโน้ตดนตรี
 รูปลักษณ์	2 กลุ่มตรวจจับ เช่น การสัมผัส คลิกเมาส์ จับเวลา
 เสียง	3 กลุ่มการแสดงของตัวละคร เช่น พูด คิด เปลี่ยนขนาด
 เหตุการณ์	4 กลุ่มตัวแปร เช่น สร้างค่าตัวแปร ตั้งค่า เปลี่ยนแปลง การแสดง หรือซ่อนค่าตัวแปร
 รูปลักษณ์	5 กลุ่มตัวดำเนินการ เช่น การบวก มากกว่า น้อยกว่า และหรือ
 ตรวจจับ	6 กลุ่มการเคลื่อนไหว เช่น เคลื่อนที่ไปข้างหน้า การสั่งหมุนไปทางซ้ายหรือขวา
 ตัวดำเนินการ	7 กลุ่มเหตุการณ์เพื่อสร้างเงื่อนไข เช่น คำสั่งเมื่อคลิก
 ตัวแปร	8 กลุ่มการสร้างบล็อกด้วยตนเอง
 บล็อกของฉัน	9 กลุ่มการควบคุม เช่น คำสั่งรอ คำสั่งการวนซ้ำ คำสั่งการตรวจสอบเงื่อนไข
	10 เครื่องมือเพิ่มเติม เช่น Pen, Micro bit, Music, Lego