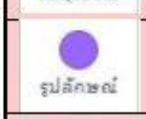
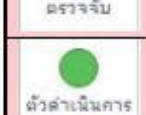
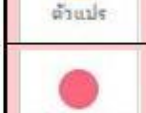
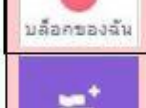
2) **คำสั่ง** ให้นักเรียนจับคู่เครื่องมือสคริปต์สำหรับตัวละครของ Scratch โดยลากสัญลักษณ์มาใส่ให้ตรงกับความหมายให้ถูกต้อง

สัญลักษณ์





	ความหมาย
1	กลุ่มแสดงเสียง เช่น คำสั่งเล่นเสียง เปลี่ยนเสียง รวมถึงโน้ตดนตรี
2	กลุ่มตรวจจับ เช่น การสัมผัส คลิกเมาส์ จับเวลา
3	กลุ่มการแสดงของตัวละคร เช่น พูด คิด เปลี่ยนขนาด
4	กลุ่มตัวแปร เช่น สร้างค่าตัวแปร ตั้งคู่ 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 คำสั่งการตรวจสอบเงื่อนไข
10	เครื่องมือเพิ่มเติม เช่น Pen, Micro bit, Music, Lego

LIVEWORKSHEETS