

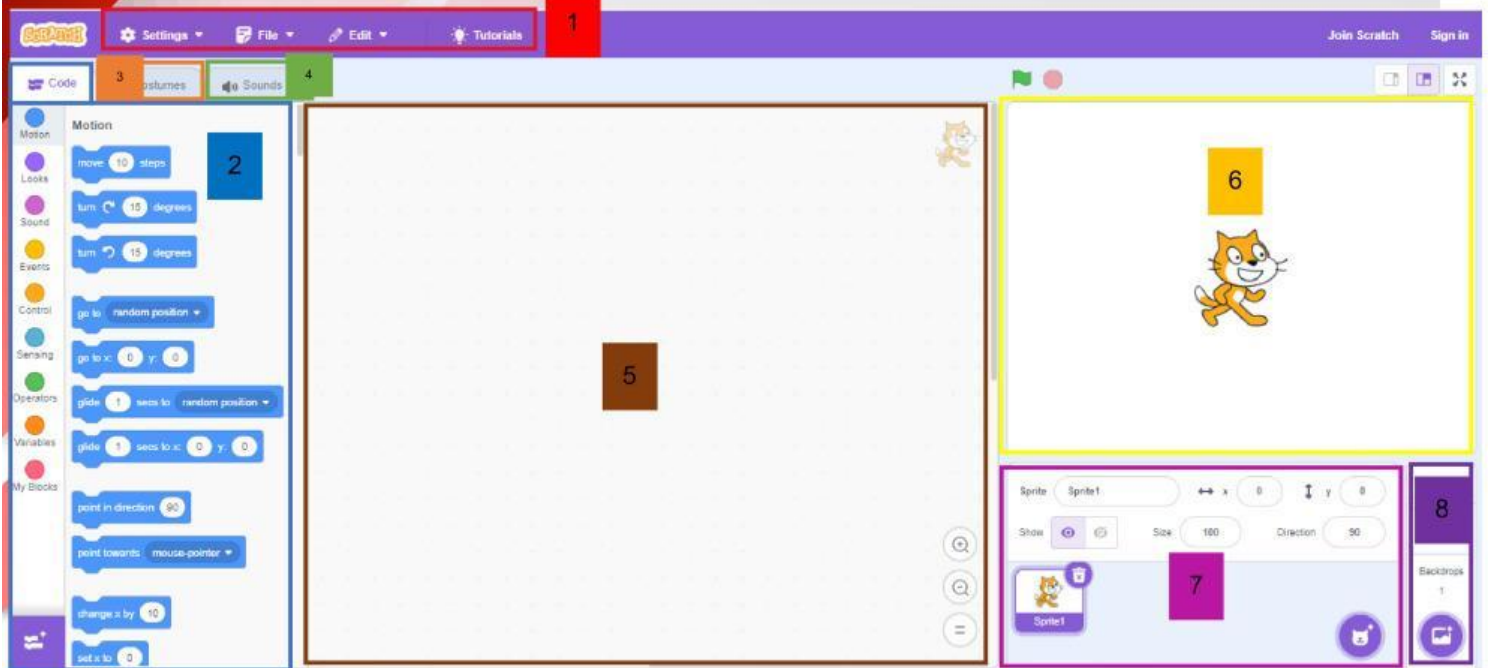
ใบงานที่ 10 รู้จักโปรแกรม Scratch



ชื่อ-สกุล.....ชั้น ม.1/..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. จากภาพคือ ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch ให้นักเรียนจับคู่หมายเลขและการทำงาน



.....เมนู (Menu) เป็นแถบรวบรวมคำสั่งการทำงานต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเครื่องมือ

.....เวที (stage) เป็นพื้นที่สำหรับแสดงผลลัพธ์จากการทำงานของโปรแกรม

.....หน้าต่างจัดการเวที (Stage Pane) เป็นพื้นที่สำหรับทำงานกับเวที จะแสดงจากหลังที่กำลังถูกใช้

.....ตัวละคร (Sprite) เป็นส่วนที่ใช้จัดการเกี่ยวกับตัวละครต่าง ๆ ของโปรแกรม

.....แถบการเขียนโปรแกรม (code) เป็นหน้าต่างที่รวบรวมแผ่นภาพ (บล็อกคำสั่ง)

.....แถบคอสตูม (Costumes) เป็นหน้าต่างสำหรับตกแต่งหน้าตา การแต่งกาย และ
กิริยาท่าทางตัวละครที่จะนำมาใช้แสดงประกอบในชิ้นงาน

.....แถบเสียง (Sounds) พื้นที่สำหรับทำงานกับเสียงประกอบ

.....พื้นที่สำหรับเขียนโปรแกรม

2. ให้นักเรียนจับคู่โดยการโยงเส้นบล็อกคำสั่งหลักกับหน้าที่การทำงาน

 Motion	●	●	ใช้กำหนดและควบคุมการแสดงเสียง
 Looks	●	●	ใช้กำหนดว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่นการคลิกตัวละคร หรือการกดปุ่มใด ๆ บนแป้นพิมพ์ แล้วให้โปรแกรมทำงานอะไร
 Sound	●	●	ใช้ควบคุมการทำงาน เช่นกำหนดให้ตัวละครแสดงผลซ้ำ กำหนดเงื่อนไขในการแสดงผลตัวละครเป็นต้น
 Events	●	●	ใช้สำหรับการรับรู้เช่น การสัมผัส การกดปุ่มบนแป้นพิมพ์ เป็นต้น
 Control	●	●	ใช้ควบคุมการเคลื่อนไหวไปทางซ้าย-ขวา บน-ล่าง หรือหมุนตัวละครไปในทิศทางต่าง ๆ
 Sensing	●	●	ใช้สร้างตัวแปรและลิสต์ต่าง ๆ
 Operators	●	●	ใช้สร้างบล็อกการทำงานต่าง ๆ ด้วยตนเองเช่น ถ้าต้องการบอกเลขเราก็สามารถสร้างบล็อกการทำงานสำหรับการบอกเลขนี้ขึ้นมาเองได้ เป็นต้น
 Variables	●	●	ใช้กำหนดลักษณะการแสดงผลต่าง ๆ เช่น สี ฉากหลัง เปลี่ยนตัวละคร เปลี่ยนขนาดตัวละคร การแสดง และซ่อนตัวละคร เป็นต้น
 My Blocks	●	●	ใช้กำหนด Operator การทำงานต่าง ๆ รวมถึงฟังก์ชันการทำงานทางคณิตศาสตร์ด้วย เช่น หาค่าตัวเลขที่มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากัน ฟังก์ชันสำหรับการสุ่มตัวเลข เป็นต้น