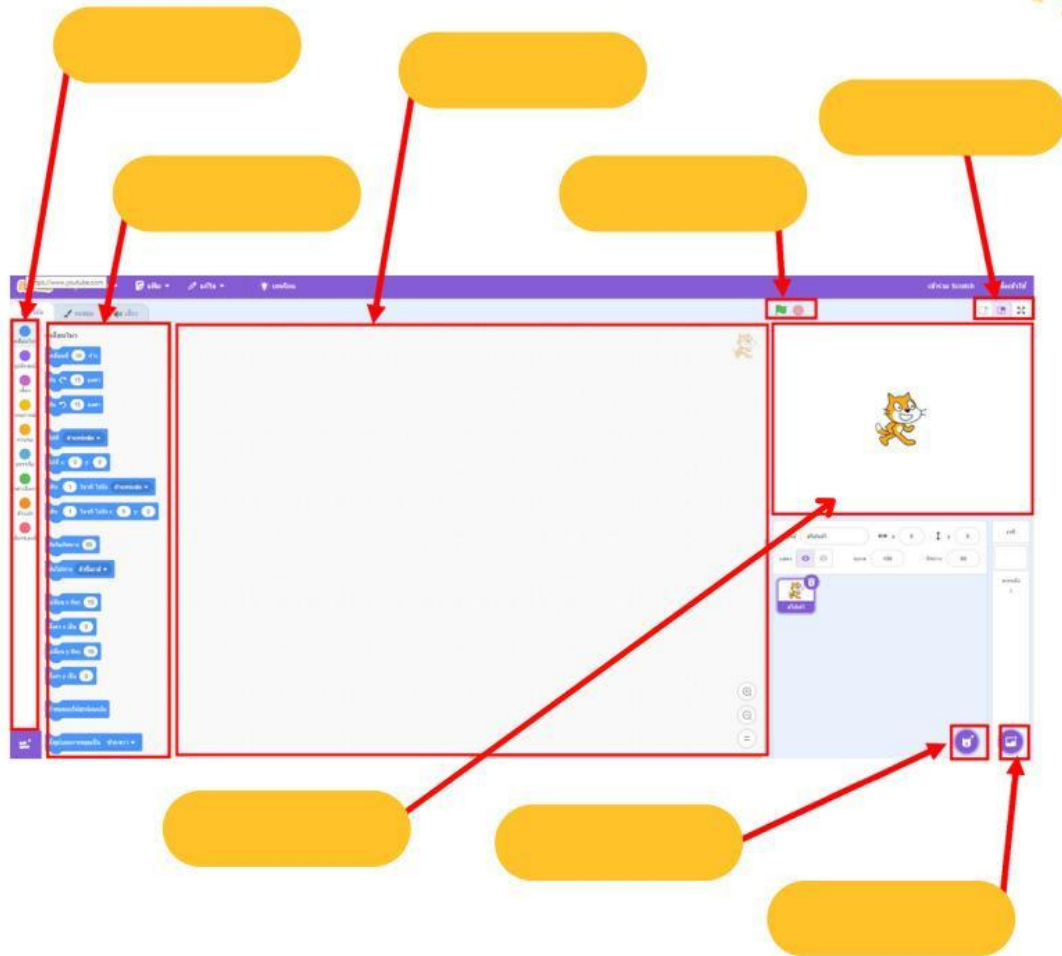




ใบงาน



คำชี้แจง : ให้นักเรียนเติมความหมายในช่องว่าง เพื่อจับคู่ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch



1 เปลี่ยนตัวละคร

2 เปลี่ยนฉากหลัง

3 พื้นที่เขียนสคริปต์

4 มุมมอง

5 เวที

6 กลุ่มบล็อก

7 บล็อกคำสั่ง

8 เริ่มและหยุดการทำงาน

