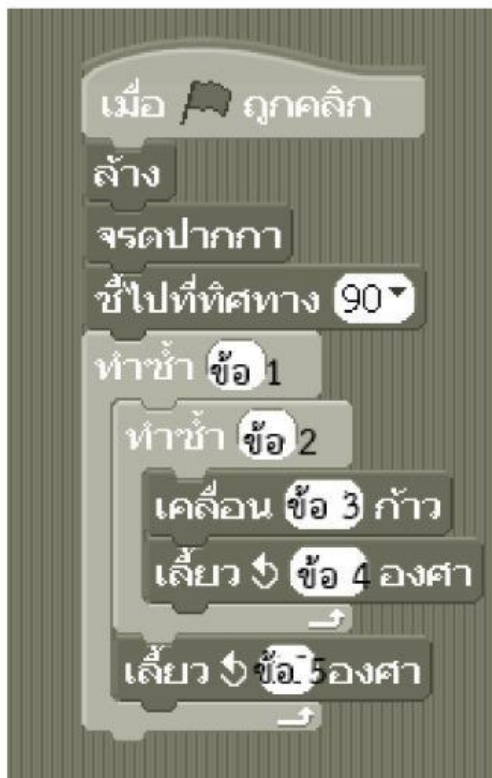


ใบงานที่ 3.2

เรื่อง การสร้างภาพด้วยโปรแกรม scratch

ชื่อ-สกุล เลขที่ ห้อง/.....

ให้นักเรียนเขียนเติมตัวเลขในช่องที่กำหนดให้เป็นรูปที่ให้มีมา



1 รูปวงกลม 36 รูป

1 2 3 4 5

2 รูปสามเหลี่ยม 5 รูป

1 2 3 4 5

3 รูปสี่เหลี่ยม 24 รูป

1 2 3 4 5

4 รูปหกเหลี่ยม 6 รูป

1 2 3 4 5

5 รูปแปดเหลี่ยม 8 รูป

1 2 3 4 5

หมายเหตุ : ตัวเลข ข้อ 1 X ข้อ 5 และ ข้อ 2 X ข้อ 4 จะต้องได้ 360 เสมอ