



SCRATCH

รู้จักโปรแกรม Scratch

เมนู (Menu)

เวที (Stage)

หน้าต่างจัดการเวที Stage Panel

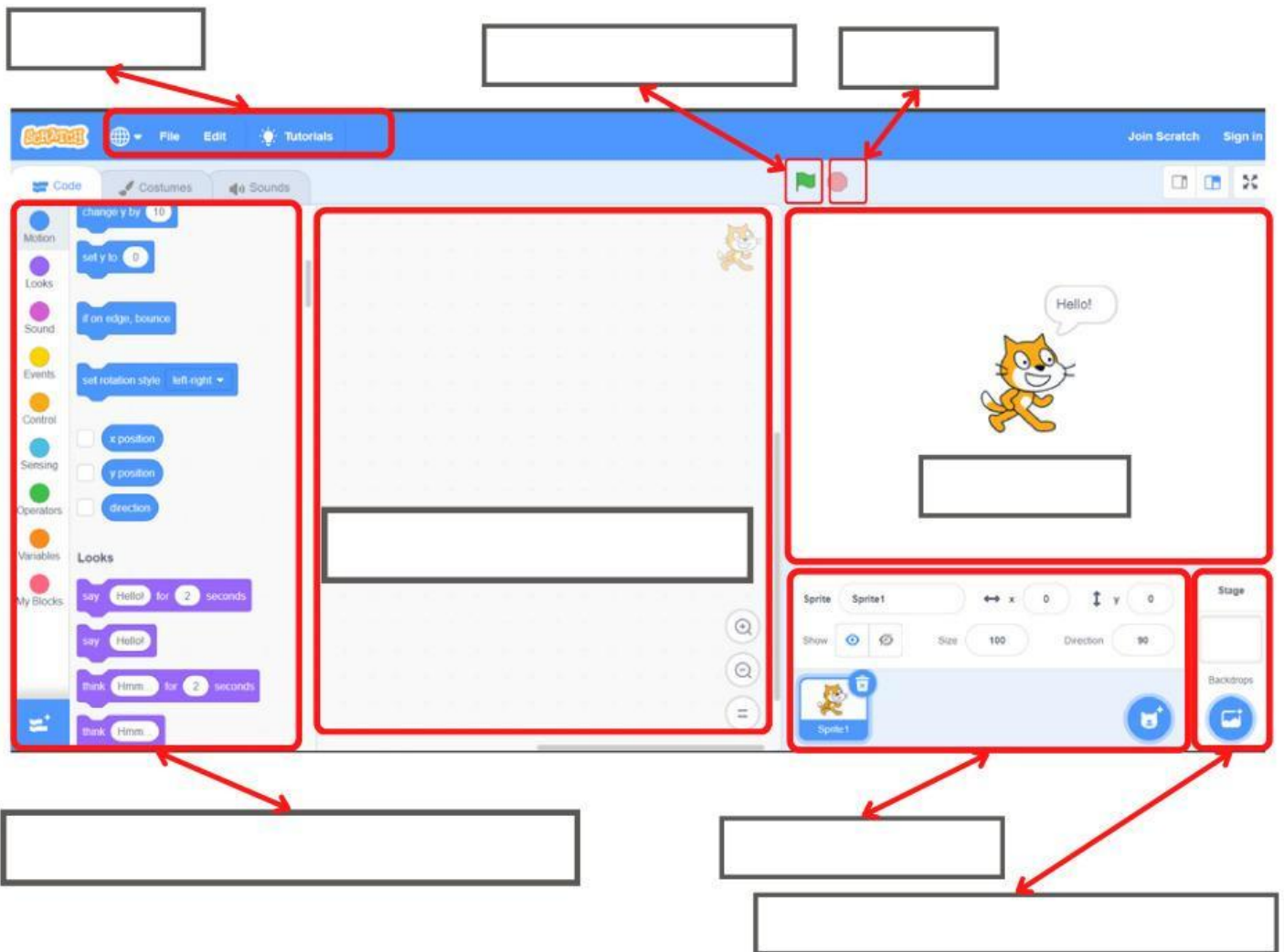
ปุ่มหยุด

ปุ่มธงสีเขียว (เริ่ม)

ตัวละคร (Sprite)

พื้นที่การเขียนโปรแกรม (code)

บล็อกโปรแกรมคำสั่ง Block Palette





Scratch

รู้จักโปรแกรม Scratch



1



2



3



4



5

1. สัมต้องการเปลี่ยนภาษาในโปรแกรม Scratch จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย จะต้องใช้เครื่องมือหมายเลขใด

☐

2. อันต้องการเริ่มใช้งานโปรแกรม Scratch ที่ตนเองเขียนไว้ จะต้องใช้เครื่องมือหมายเลขใด

☐

3. แต่งโมต้องการขยายขนาดของการนำเสนอชิ้นงานในโปรแกรม Scratch จะต้องใช้เครื่องมือหมายเลขใด

☐

4. แก้วต้องการหยุดการทำงานของโปรแกรม Scratch จะต้องใช้เครื่องมือหมายเลขใด

☐

5. สายน้ำต้องการเปลี่ยนตัวละครในโปรแกรม Scratch จะต้องใช้เครื่องมือหมายเลขใด

☐