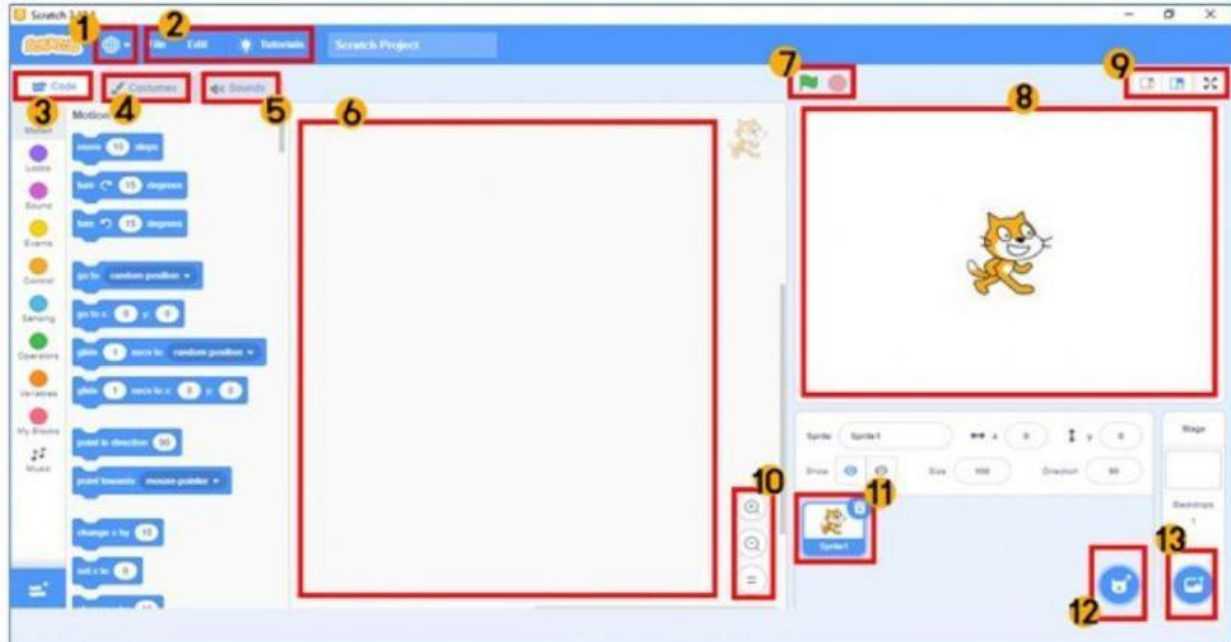


ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น ป..... เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Scratch

คำชี้แจง นักเรียนสังเกตหน้าตาโปรแกรม และเขียนคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง



หมายเลข	คือ เวทีแสดงผล
หมายเลข	คือ แท็บรวบรวมโค้ดคำสั่ง
หมายเลข	คือ แท็บปรับแต่งและจัดการเสียง
หมายเลข	คือ ตัวละครและวัตถุที่นำเข้า
หมายเลข	คือ ปุ่มเริ่มและหยุด
หมายเลข	คือ แถบเมนู
หมายเลข	คือ เพิ่มตัวละคร
หมายเลข	คือ แท็บปรับแต่งตัวละครและฉากหลัง
หมายเลข	คือ ปุ่มควบคุมการแสดงผลของโปรแกรม
หมายเลข	คือ เพิ่มฉากหลัง
หมายเลข	คือ ปุ่ม ย่อ - ขยาย พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง
หมายเลข	คือ พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง
หมายเลข	คือ ปุ่มเปลี่ยนภาษา