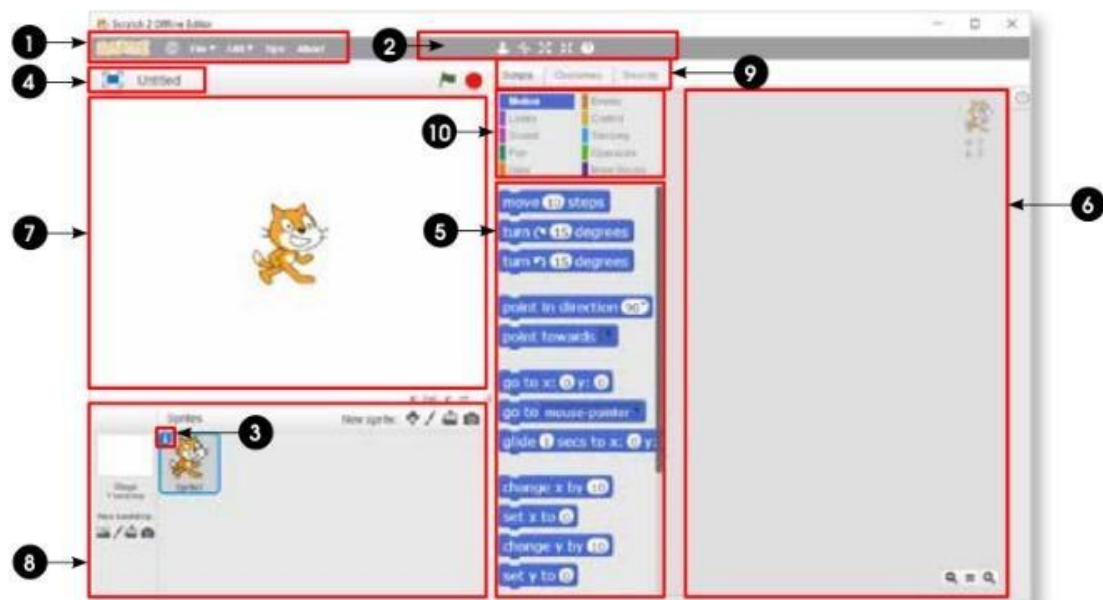


ใบงานที่ 1.1 มารู้จักโปรแกรม Scratch กันเถอะ

ชื่อ-สกุล

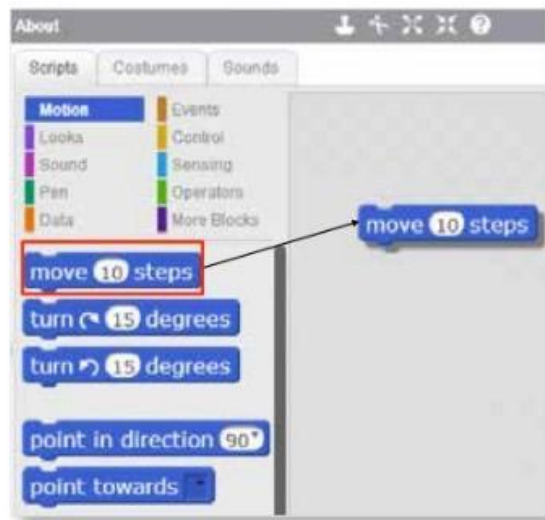
เลขที่

- 1) ศึกษาใบความรู้ที่ 1.1 เรื่องรู้จักโปรแกรม Scratch
- 2) เปิดโปรแกรม Scratch โดยดับเบิลคลิกที่เมนูลัดรูปแมวนบนเดสก์ท็อป จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรม ดังรูป ให้ใส่หมายเลข ❶ ถึง ❿ ในช่องว่างของแต่ละข้อที่มีรายละเอียดสัมพันธ์กัน

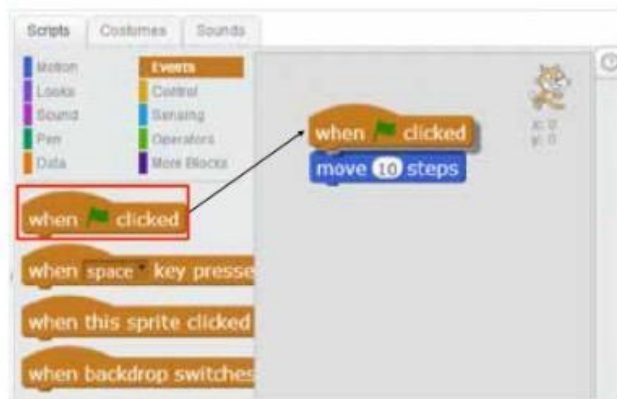


- 1) หมายเลข มีแถบเมนูที่ใช้เปลี่ยนภาษาของโปรแกรม Scratch ได้
- 2) การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกที่หมายเลข
- 3) เมื่อคลิก  การแสดงผลจะปรากฏที่หมายเลข
- 4) หมายเลข ประกอบด้วยกลุ่มบล็อกต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนสคริปต์
- 5) ถ้าคลิกที่กลุ่มบล็อก Looks จะแสดงบล็อกในกลุ่มที่หมายเลข
- 6) หมายเลข เป็นพื้นที่แสดงรายการตัวละคร และเวที
- 7) หมายเลข แสดงรายละเอียดข้อมูลของตัวละครที่เลือก
- 8) เครื่องมือที่ใช้ในการประทับตราตัวละครอยู่ที่หมายเลข
- 9) แถบเมนูแสดงข้อมูลสคริปต์ costumes และเสียงของตัวละครหรือเวที อยู่ที่หมายเลข
- 10) เมื่อกดหมายเลข พื้นที่การแสดงผลการทำงานของโปรแกรมจะมีขนาดเปลี่ยนแปลง

- 3 สร้างโปรเจกต์ใหม่ทุกครั้ง จะปรากฏตัวละครหลัก 1 ตัว ตัวละครหลักนั้นมีชื่อว่า
 - 4 เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเดิน 10 หน่วย โดยทำตามขั้นตอน ดังนี้
- 4.1 คลิกกลุ่มบล็อก Motion แล้วลากบล็อก **move 10 steps** ไปวางบนพื้นที่เขียนสคริปต์



- 4.2 คลิกกลุ่มบล็อก Events แล้วลากบล็อก **when green flag clicked** มาวางต่อเชื่อมด้านบนของบล็อก **move 10 steps** ดังรูป



- คลิก  ที่มุมขวาบนของเวที ปรากฏผลลัพธ์คือ
- ทดลองเปลี่ยนแปลงค่าตัวเลขใน **move 10 steps** แล้วคลิก  สังเกตผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
- 5 ถ้าต้องการให้ตัวละครแมวเดินถอยหลังจะอย่างไร
 - 6 บันทึกโปรเจกต์ชื่อ activity1_1
 - 7 ปิดหน้าต่างโปรแกรม Scratch