



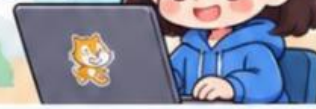
# ใบงานออนไลน์

## วิชาวิทยาการคำนวณ ป.4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์โปรแกรมด้วย Scratch

เรื่อง พิกัด คำสั่งการเคลื่อนที่ คำสั่ง Pen และการติดักโปรแกรม

ชื่อ-สกุล : \_\_\_\_\_



เรียนรู้  
คิดเป็น  
สร้างสรรค์  
ด้วย Scratch

### 1 กรอกข้อมูลของคุณ

กรณกรอกชื่อ-สกุลของนักเรียน



ชื่อ-สกุล : \_\_\_\_\_

### 2 เลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Single Choice)

1. ข้อใดคือโปรแกรมที่ใช้สร้างเกมและสื่อการสอนอย่าง Scratch ?

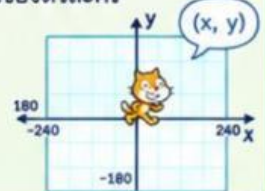
- ☐ A. Microsoft Word
- ☐ B. Scratch
- ☐ C. Paint
- ☐ D. PowerPoint



### 4 เลือกคำตอบจากรายการ (Select)

3. คำสั่งใดใช้สำหรับกำหนดตำแหน่งเริ่มต้นของตัวละครบนเวที (Stage)

เลือกคำตอบ...



### 3 เลือกคำตอบที่ถูกต้องได้หลายข้อ (Checkboxes)

2. คำสั่งใน Scratch ต่อไปนี้ ข้อใดใช้สำหรับ "การเคลื่อนที่" ของตัวละคร (เลือกได้หลายข้อ)

- ☐ A. move 10 steps
- ☐ B. turn 15 degrees
- ☐ C. go to x: 0 y: 0
- ☐ D. say Hello!

### 5 ลากบล็อกคำสั่ง Scratch (Drag)

5. ลากบล็อกคำสั่งทางด้านซ้าย ไปวางในช่องว่างด้านขวาให้ถูกต้อง



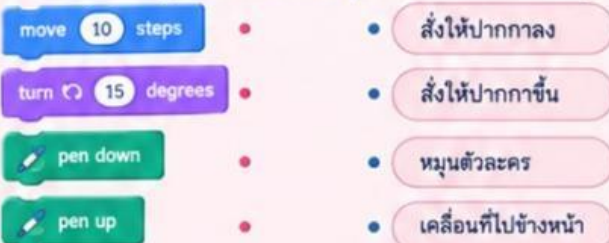
### 6 วางบล็อกคำสั่งให้ถูกต้อง (Drop)

6. จงวางบล็อกคำสั่งให้เรียงลำดับการทำงานเพื่อให้ตัวละครเดินไปข้างหน้า 100 ก้าว



### 7 จับคู่คำสั่งกับหน้าที่ (Join)

7. จงลากเส้นจับคู่คำสั่งกับหน้าที่ให้ถูกต้อง



### 8 ค้นหาคำศัพท์ (Word Search)

8. ค้นหาคำศัพท์เกี่ยวกับ Scratch ในตารางด้านล่าง

|    |   |    |   |     |   |   |   |
|----|---|----|---|-----|---|---|---|
| S  | C | R  | A | T   | C | H | P |
| พ  | ก | ด  | ด | ว   | น | ป | ร |
| เ  | ล | อ  | น | ที่ | บ | ล | ก |
| ป  | า | ก  | า | G   | A | M | E |
| ดี | บ | ก  | โ | บ   | ม | ม | ม |
| ส  | ค | ริ | ป | ด   | ว | p | X |

คำที่ต้องหา

- Scratch
- พิกัด
- เคลื่อนที่
- ปากกา
- บล็อก
- ติดัก
- โปรแกรม
- เวที

### 9 เขียนอธิบายการแก้ไขข้อผิดพลาด (Open Answer)

9. ถ้าตัวละครไม่เดินตามคำสั่งที่เขียนไว้ อาจเกิดจากสาเหตุใดได้บ้าง และจะแก้ไขอย่างไร



### 10 ข้อความสั้น ๆ (Simple Text)

10. เติมข้อความลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

การติดักโปรแกรม หมายถึง \_\_\_\_\_  
เพื่อให้โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

เก่งมาก  
เลย!



คิด · ลอง · แก้ไข · สร้างสรรค์

