



ใบงานออนไลน์

วิชาวิทยาการคำนวณ ป.4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์โปรแกรมด้วย Scratch

เรื่อง พิกัด คำสั่งการเคลื่อนที่ คำสั่ง Pen และการติดโปรแกรม



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



3 เลือกคำตอบที่ถูกต้องได้หลายข้อ (Checkboxes)

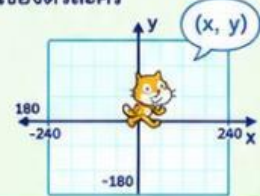
2. คำสั่งใน Scratch ต่อไปนี้ ข้อใดใช้สำหรับ "การเคลื่อนที่" ของตัวละคร (เลือกได้หลายข้อ)

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

4 เลือกคำตอบจากรายการ (Select)

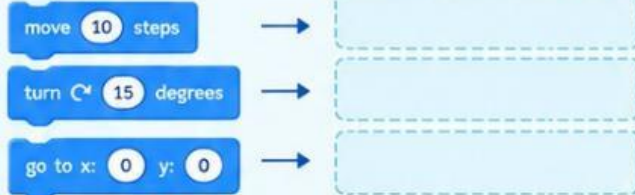
3. คำสั่งใดใช้สำหรับกำหนดตำแหน่งเริ่มต้นของตัวละครบนเวที (Stage)

เลือกคำตอบ...



5 ลากบล็อกคำสั่ง Scratch (Drag)

5. ลากบล็อกคำสั่งทางด้านซ้าย ไปวางในช่องว่างด้านขวาให้ถูกต้อง



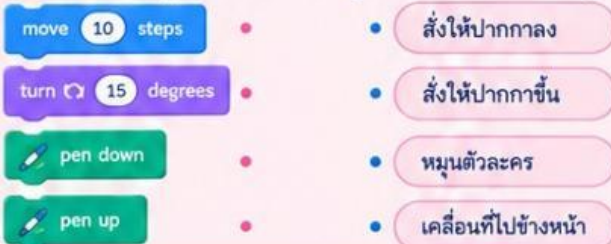
6 วางบล็อกคำสั่งให้ถูกต้อง (Drop)

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	แ	ป	ร
เ	ล	ี	อ	น	ที่	บ	สี
ป	า	ก	า	G	A	M	E
ดี	บ	ก	โ	ป	ม	ม	
ส	ค	ริ	ป	ด	ว	ฏ	X

คำที่ต้องหา

- Scratch
- พิกัด
- เคลื่อนที่
- ปากกา
- ติ๊ก
- ดับ
- โปรแกรม
- เซท

9 เขียนอธิบายการแก้ไขข้อผิดพลาด (Open Answer)

9. ถ้าตัวละครไม่เดินตามคำสั่งที่เขียนไว้ อาจเกิดจากสาเหตุใดได้บ้าง และจะแก้ไขอย่างไร



10 ข้อความสั้น ๆ (Simple Text)

10. เติมข้อความลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

การติดโปรแกรม หมายถึง _____
เพื่อให้โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

เก่งมาก
เลย!



คิด • ลอง • แก้ไข • สร้างสรรค์



LIVEWORKSHEETS