SCRATCH

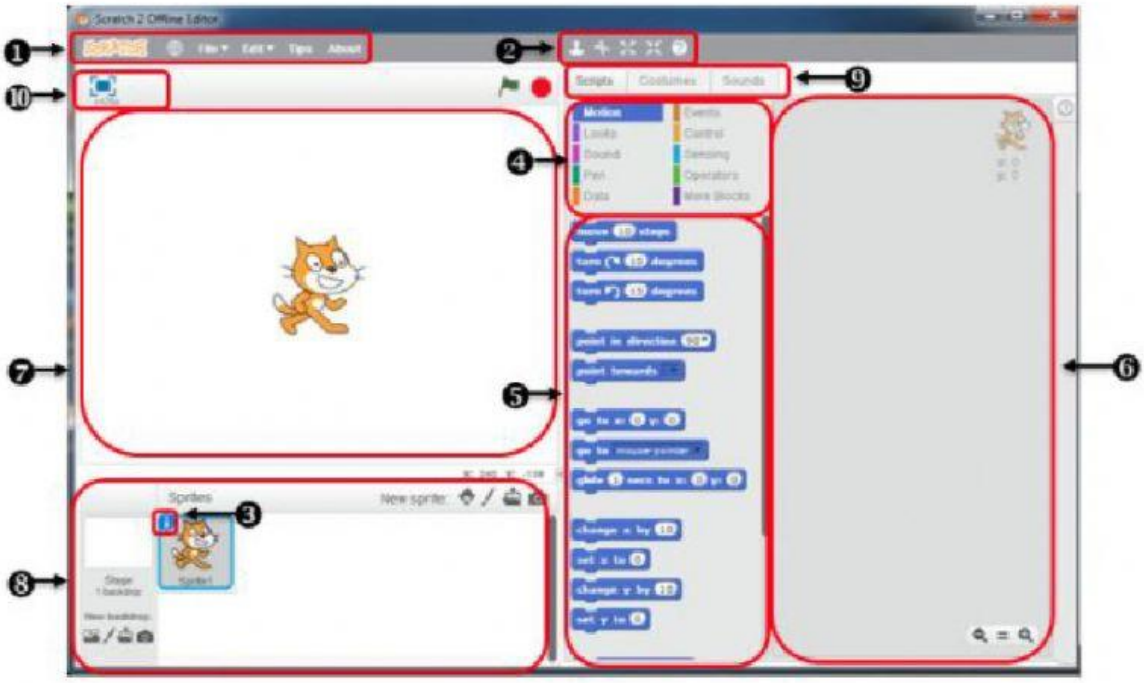
COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

kruApinya

ใบงาน เรื่อง มารู้จักกับ Scratch กันเถอะ

1. จากรูปโปรแกรม Scratch ให้ใส่หมายเลข ลงในช่องว่างที่มีรายละเอียดสัมพันธ์กัน

แบบที่ 1 แบบออฟไลน์



1) หมายเลข ..... มีแถบเมนูที่ใช้เปลี่ยนภาษาของโปรแกรม Scratch ได้

2) การเขียนสคริปต์ให้ตัวละคร ต้องวางบล็อกที่หมายเลข .....

3) เมื่อคลิก เริ่ม การแสดงผลจะปรากฏที่หมายเลข .....

4) หมายเลข .....ประกอบด้วยกลุ่มบล็อกต่างๆ ที่ใช้ในการเขียนสคริปต์

5) ถ้าคลิกที่กลุ่มบล็อก Looks จะแสดงบล็อกในกลุ่มที่หมายเลข .....

6) หมายเลข ..... เป็นพื้นที่แสดงรายการตัวละครและเวที

7) หมายเลข..... แสดงรายละเอียดข้อมูลของตัวละครที่เลือก

8) เครื่องมือที่ใช้ในการประทับตราตัวละครอยู่ที่ .....

9) แถบเมนูแสดงข้อมูลสคริปต์ costumes และเสียงของตัวละครหรือเวที อยู่ที่หมายเลข .....

10) เมื่อกดหมายเลข ..... พื้นที่การแสดงผลการทำงานของโปรแกรมจะมีขนาดเปลี่ยนแปลง

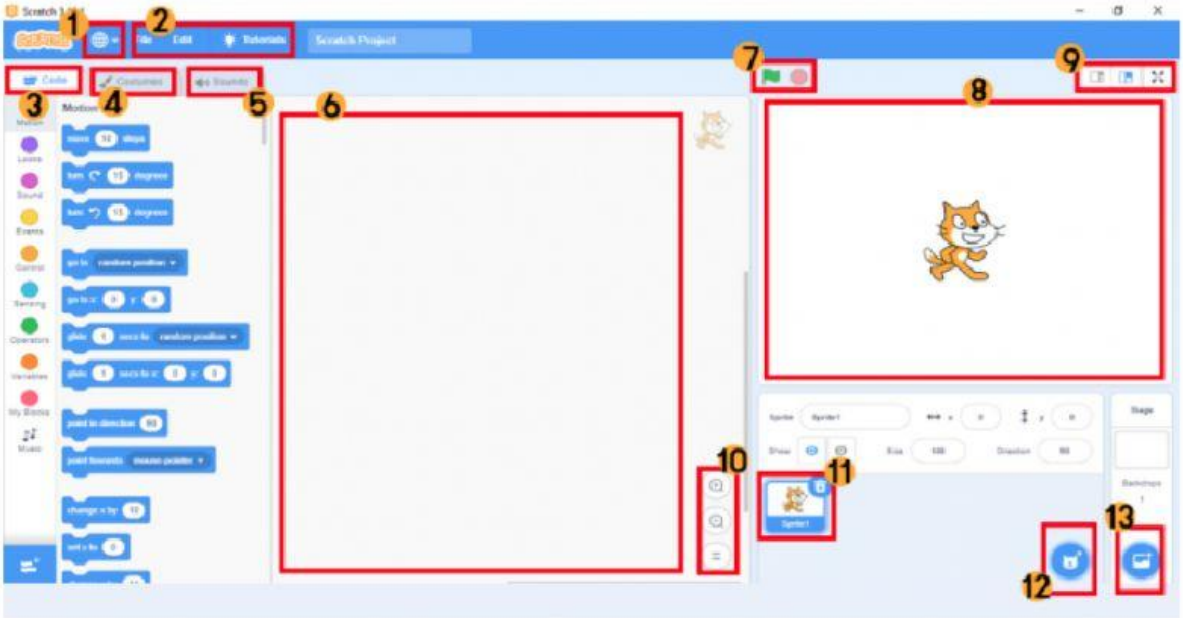
LIVEWORKSHEETS

SCRATCH

COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

kruApinya

แบบที่ 2 แบบออนไลน์



1) หมายเลข..... คือ เปลี่ยนภาษา ซึ่งมีให้เลือกถึง 64 ภาษาด้วยกัน

2) หมายเลข..... คือ เมนูบันทึก เมนูเรียกเปิดงานเก่า เมนูแก้ไข และเมนูตัวอย่างชิ้นงานของคนอื่นที่ได้สร้างไว้

3) หมายเลข..... คือ ตัวละคร รูปพื้นหลัง รูปภาพ หรือวัตถุที่เรานำเข้ามา

4) หมายเลข..... คือ นำเข้าตัวละคร

5) หมายเลข..... คือ หมวดหมู่บล็อกโค้ดคำสั่ง ที่ภายในถูกบรรจุคำสั่งย่อย ๆ เอาไว้

6) หมายเลข..... คือ ปรับแต่งแก้ไขตัวละคร หรือพื้นหลังที่เราเลือก

7) หมายเลข..... คือ ปุ่มสั่งให้โปรแกรมทำงานและสั่งให้โปรแกรมหยุดทำงาน

8) หมายเลข..... คือ เวทีแสดงผล

9) หมายเลข..... คือ ปุ่มการแสดงผล การปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงผลของโปรแกรม scratch

10) หมายเลข..... คือ คำสั่งการจัดการเกี่ยวกับเสียง เช่นการปรับแต่งเสียง การบันทึกเสียง การลบ การตัดเสียง

LIVEWORKSHEETS

SCRATCH

COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

kruApinya

2. จากข้อ 1 ทั้ง สองแบบ มีความเหมือนและต่างกันอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. บอกคุณสมบัติของโปรแกรม Scratch มาตามความเข้าใจ

.....

.....

.....

.....

.....

4. ให้ผู้เรียนลงมือ เปิดสร้างโปรเจกต์ พร้อมตั้งชื่อว่า start ส่งแนบลิงก์ในช่องทางที่ครูกำหนด

.....

.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

LIVEWORKSHEETS