

ใบงานที่ 2.1 เรื่อง โปรแกรมแสนสนุก วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อ-สกุล.....ชั้น ป.4/..... เลขที่.....

คำสั่ง: ให้นักเรียนเติมคำเกี่ยวกับส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Scratch ให้ถูกต้อง

กลุ่มบล็อกคำสั่ง	พื้นที่เขียนสคริปต์ (script)	ปุ่มธงเขียว (เริ่มโปรแกรม)
ปุ่มหยุด	ตัวละคร (sprite)	เวที (stage)
บล็อกคำสั่งในกลุ่มที่เลือก	บริเวณสำหรับเลือกตัวละคร	พิกัด (ตำแหน่งของตัวละคร)
บริเวณสำหรับเลือกพื้นหลังของเวที		

