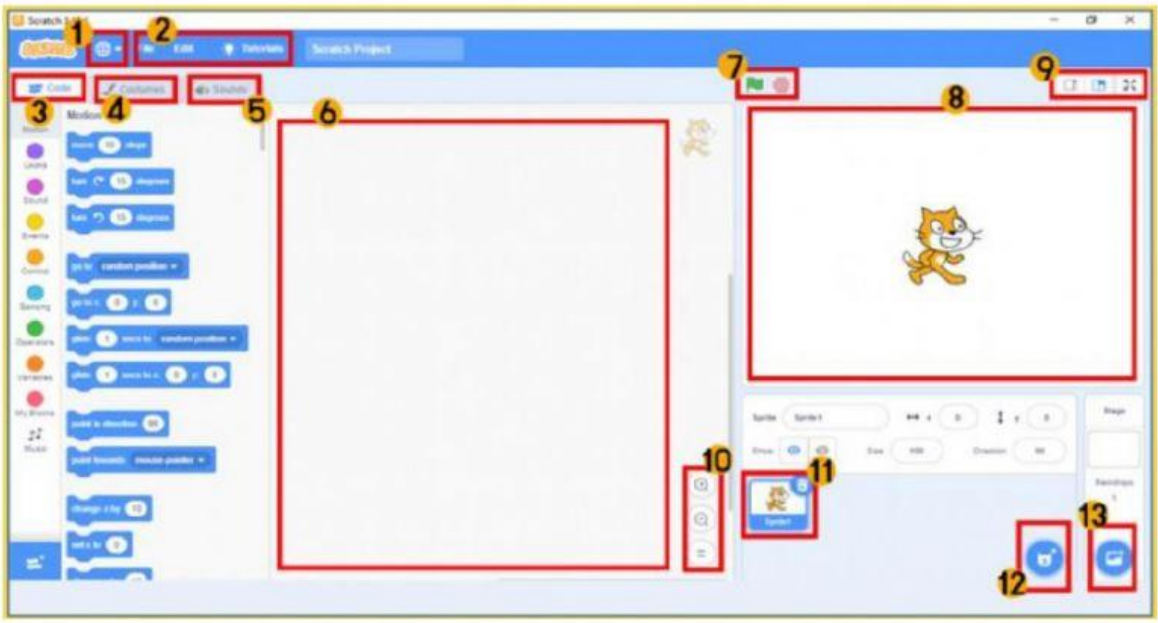
ใบงานที่ 1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Scratch

ให้นักเรียนดูภาพแล้วเติมตัวเลขลงในส่วนประกอบให้ถูกต้อง

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....



หมายเลข_____ คือ เวทีแสดงผล

หมายเลข_____ คือ แท็บรวบรวมโค้ดคำสั่ง

หมายเลข_____ คือ แท็บปรับแต่งและจัดการเสียง

หมายเลข_____ คือ ตัวละครและวัตถุที่นำเข้า

หมายเลข_____ คือ ปุ่มเริ่มและหยุด

หมายเลข_____ คือ แถบเมนู

หมายเลข_____ คือ เพิ่มตัวละคร

หมายเลข_____ คือ แท็บปรับแต่งตัวละคร และฉากหลัง

หมายเลข_____ คือ ปุ่มควบคุมการแสดงผลของโปรแกรม

หมายเลข_____ คือ เพิ่มฉากหลัง

หมายเลข_____ คือ ปุ่ม ย่อ – ขยาย พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง

หมายเลข_____ คือ พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง

หมายเลข_____ คือ ปุ่มเปลี่ยนภาษา

LIVEWORKSHEETS